



POMMIN
PURKUOHJEKIRJA

www.keeptalkinggame.com

Versio 1-fi
Varmistustunnus: 873

Tervetuloa pomminpurkamisen vaaralliseen ja haastavaan maailmaan!

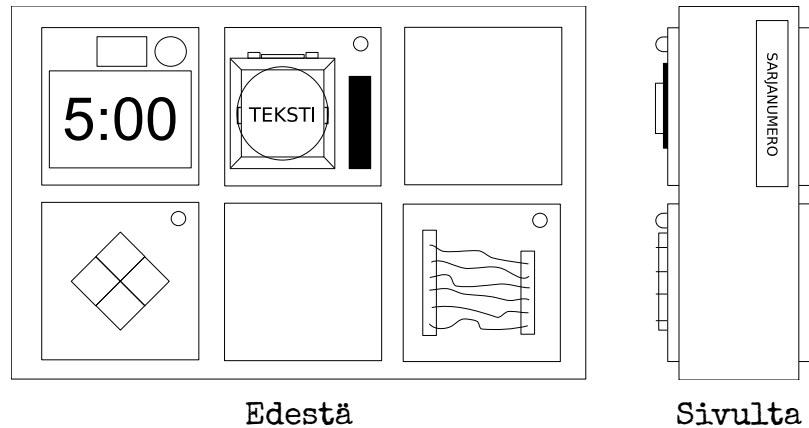
Tutustu huolellisesti tähän ohjekirjaan, sillä sinä olet asiantuntija. Tästä ohjekirjasta löydät kaiken tarpeellisen tiedon haastavimmankin pommin purkamiseen.

Muista: Yksikin erehdys voi olla kohtalokas!

Pommien purkaminen

Pommi räjähtää ajastimen saavuttaessa nollan tai kun liian monta virhettä on tehty. Pommin saa purettua vain purkamalla kaikki sen moduulit ennen kuin aika loppuu.

Mallipommi



Moduulit

Kussakin pommissa on korkeintaan 11 moduulia jotka pitää purkaa. Kaikki moduulit ovat itsenäisiä ja ne voi purkaa missä tahansa järjestyksessä.

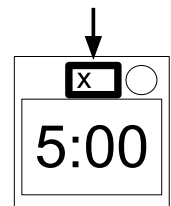
Moduulien purkuohjeet löytyvät kappaleesta 1. Vaativat moduulit ovat erityistapauksia ja löytyvät kappaleesta 2.

Virheet

Kun purkaja tekee virheen, se tallentuu ajastimen yläpuolella olevaan virhelaskuriin. Jokainen virhe myös nopeuttaa pommin ajastinta. Kolmas virhe räjäyttää pommin.

Jos ajastimen yläpuolella EI ole virhelaskuria, pommi räjähtää saman tien yhdestä virheestä. Tilaa virheille ei siis ole.

Virhelaskuri



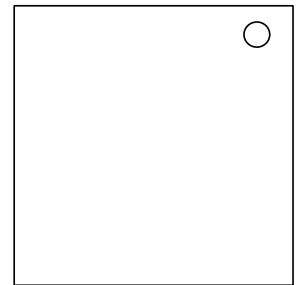
Tiedonkeruu

Jotkin purkuohjeet vaativat tiettyjä tietoja pommista, kuten esimerkiksi sarjanumeron. Nämä tiedot löytyy pommin rungosta, päältä, sivulta tai pohjasta. Liitteistä A, B ja C löydät tunnistusohjeet näitä varten.

Kappale 1: Moduulit

Moduulit tunnistaa LED-valosta oikeassa ylänurkassa. Kun valo on vihreä, moduuli on purettu.

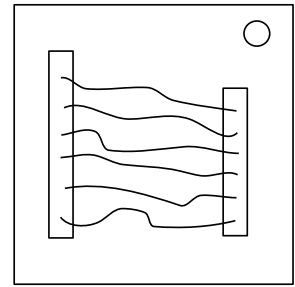
Kaikki moduulit on purettava pommin purkamiseksi.



Johdot

Johdot ovat elektroniikan veri! Eikun ei, sähkö on se veri. Johdot ovat pikemminkin laskimoita. ...vai suonia? Eipä sillä ole väliä...

- Johtomodulissa on 3-6 johtoa.
- Vain yksi johto täytyy katkaista moduulin purkamiseksi.
- Johtojen järjestys lasketaan ylhäältä alaspäin.



3 johtoa:

Jos punaisia johtoja ei ole, katkaise toinen johto.

Muutoin, jos viimeinen johto on valkoinen, katkaise viimeinen johto.

Muutoin, jos sinisiä johtoja on useampi kuin yksi, katkaise viimeinen sininen johto.

Muutoin katkaise viimeinen johto.

4 johtoa:

Jos punaisia johtoja on useampi kuin yksi sekä sarjanumeron viimeinen numero on pariton, katkaise viimeinen punainen johto.

Muutoin, jos viimeinen johto on keltainen ja punaisia johtoja ei ole, katkaise ensimmäinen johto.

Muutoin, jos sinisiä johtoja on vain yksi, katkaise ensimmäinen johto.

Muutoin, jos keltaisia johtoja on useampi kuin yksi, katkaise viimeinen johto.

Muutoin katkaise toinen johto.

5 johtoa:

Jos viimeinen johto on musta ja sarjanumeron viimeinen numero on pariton, katkaise neljäs johto.

Muutoin, jos punaisia johtoja on vain yksi ja keltaisia johtoja enemmän kuin yksi, katkaise ensimmäinen johto.

Muutoin, jos mustia johtoja ei ole, katkaise toinen johto.

Muutoin katkaise ensimmäinen johto

6 johtoa:

Jos keltaisia johtoja ei ole sekä sarjanumeron viimeinen numero on pariton, katkaise kolmas johto.

Muutoin, jos keltaisia johtoja on vain yksi ja valkoisia johtoja enemmän kuin yksi, katkaise neljäs johto.

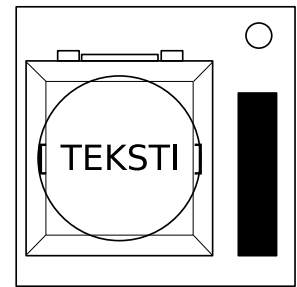
Muutoin, jos punaisia johtoja ei ole, katkaise viimeinen johto.

Muutoin katkaise neljäs johto.

Painike

Luulisi, että painikkeen painaminen olisi itsestäänselvä homma. Tuolla asenteella saat vain räjähtävän lähdon.

*Merkkivalojen tunnistusta varten katso Liite A.
Paristojen tunnistusta varten katso Liite B.*



Seuraa näitä sääntöjä tässä järjestyksessä. Toimi ensimmäisen säännön mukaan, joka pätee.

1. Jos painike on sininen sekä painikkeessa lukee "Keskeytä", pidä painiketta pohjassa ja katso kohta "Painetun painikkeen vapautus".
2. Jos pommissa on enemmän kuin yksi paristo sekä painikkeessa lukee "Räjäytä", paina ja vapauta painike välittömästi.
3. Jos painike on valkoinen sekä pommissa on palava CAR-merkkivalo, pidä painiketta pohjassa ja katso kohta "Painetun painikkeen vapautus".
4. Jos pommissa on enemmän kuin kaksi paristoa sekä palava FRK-merkkivalo, paina ja vapauta painike välittömästi.
5. Jos painike on keltainen, pidä painiketta pohjassa ja katso kohta "Painetun painikkeen vapautus".
6. Jos painike on punainen ja painikkeessa lukee "Pidä", paina ja vapauta painike välittömästi.
7. Jos mikään edellisistä säännöistä ei päde, pidä painiketta pohjassa ja katso kohta "Painetun painikkeen vapautus".

Painetun painikkeen vapautus

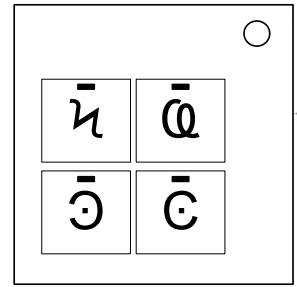
Jos joudut pitämään painiketta pohjassa, moduulin oikealle puolelle syttyy värillinen raita. Riippuen raidan väristä, sinun täytyy vapauttaa painike tietyllä hetkellä:

- Sininen raita: vapauta, kun ajastimessa näkyy numero 4 missä kohtaa tahansa.
- Valkoinen raita: vapauta, kun ajastimessa näkyy numero 1 missä kohtaa tahansa.
- Keltainen raita: vapauta, kun ajastimessa näkyy numero 5 missä kohtaa tahansa.
- Muun värinen raita: vapauta, kun ajastimessa näkyy numero 1 missä kohtaa tahansa.

Näppäimistö

En tiedä mitä nämä symbolit tarkoittavat, mutta harakanvarpaita ne ovat joka tapauksessa.

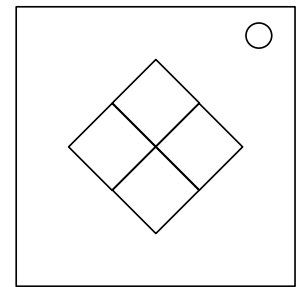
- Vain yhdessä alla olevista pystyriveistä on kaikki neljä näppäimistöissä olevaa symbolia.
- Paina näppäimiä siinä järjestyksessä kuin ne esiintyvät ylhäältä alaspäin kyseisessä pystyrivissä.



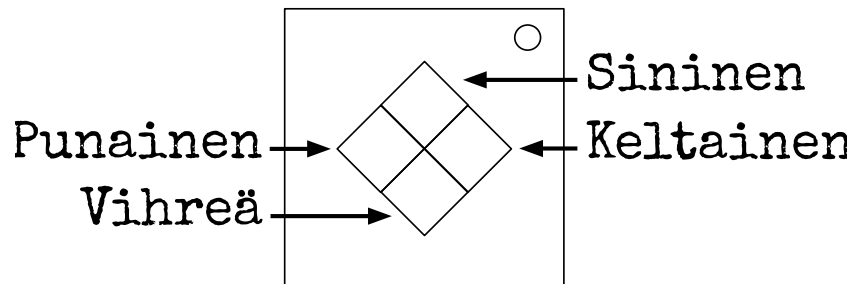
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	Ɔ	¶	ᵀ	Ë
λ	ᵀ	Q	Ђ	Ђ	≠
н	Q	Ж	ИЖ	С	æ
ИЖ	☆	Ꞥ	Ж	¶	Ψ
Ꞥ	Ꞥ	λ	¿	Ꞥ	Й
ᵀ	¿	☆	ᵀ	★	Ω

Kapteeni käskee

Olet voinut pelata lapsena samankaltaista valopeliä, jossa pitää toistaa kuvio. Paitsi että tämä on halpa kiinalainen kopio.



1. Yksi neljästä värillisestä painikkeesta välkky.
2. Selvitä alla olevasta taulukosta, mitä väriä pitää painaa.
3. Alkuperäinen painike välähtää, sitten jokin toinen.
Paina tätä sarjaa vastaavia värejä järjestyksessä taulukon mukaan.
4. Sarja pitenee yhdellä joka kerta, kun syötät sarjan oikein, kunnes moduuli on purettu.



Jos sarjanumerossa on vokaali:

		Punainen välähdys	Sininen välähdys	Vihreä välähdys	Keltainen välähdys
Painettava nappi:	Ei virheitä	Sininen	Punainen	Keltainen	Vihreä
	1 virhe	Keltainen	Vihreä	Sininen	Punainen
	2 virhettä	Vihreä	Punainen	Keltainen	Sininen

Jos sarjanumerossa EI ole vokaalia:

		Punainen välähdys	Sininen välähdys	Vihreä välähdys	Keltainen välähdys
Painettava nappi:	Ei virheitä	Sininen	Keltainen	Vihreä	Punainen
	1 virhe	Punainen	Sininen	Keltainen	Vihreä
	2 virhettä	Keltainen	Vihreä	Sininen	Punainen

Rikkinäinen puhelin

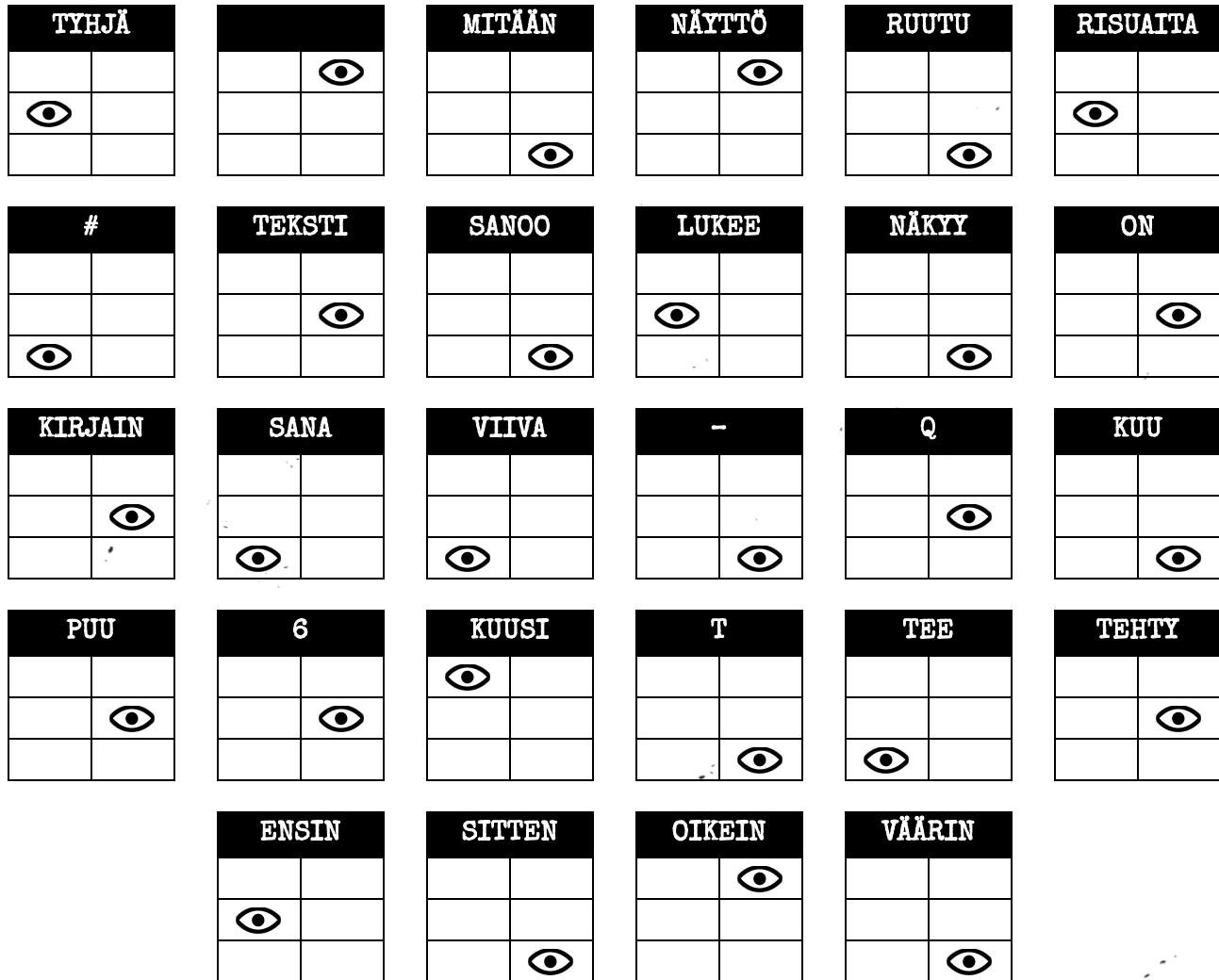
Ehkä olisi kannattanut ostaa suoja-kuoret samalla... No, nyt se on myöhäistä.

1. Lue näyttö ja katso vaihe 1 päättääksesi, minkä painikkeen merkintä pitää lukea.
2. Käyttäen tätä painikkeen merkintää, katso vaihe 2 selvittääksesi, mitä painiketta tulee painaa.
3. Toista, kunnes moduuli on purettu.



Vaihe 1:

Lue näyttö ja katso vaihe 1 päättääksesi, minkä painikkeen merkintä pitää lukea.



Vaihe 2:

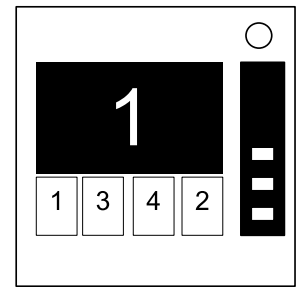
Ensimmäisen vaiheen painikkeen merkinnän mukaan, paina sitä painiketta, joka esiintyy kyseisellä rivillä ensimmäisenä.

"T":	VALMIS, Ö, OIKEIN, ÖÖH, ODOTA, MITÄ?, HETKI, SITTEN, T, TEHTY, TEE, VÄÄRIN, PAINA, MITÄ
"TEE":	ODOTA, Ö, VALMIS, ÖÖH, TEHTY, HETKI, PAINA, VÄÄRIN, MITÄ, T, SITTEN, OIKEIN, MITÄ?, TEE
"TEHTY":	SITTEN, VÄÄRIN, MITÄ, TEE, OIKEIN, T, HETKI, VALMIS, PAINA, ODOTA, MITÄ?, Ö, TEHTY, ÖÖH
"SITTEN":	MITÄ, HETKI, Ö, ÖÖH, SITTEN, MITÄ?, T, PAINA, TEHTY, OIKEIN, ODOTA, VÄÄRIN, VALMIS, TEE
"PAINA":	VÄÄRIN, HETKI, Ö, ÖÖH, VALMIS, SITTEN, TEHTY, MITÄ?, ODOTA, OIKEIN, MITÄ, TEE, PAINA, T
"VALMIS":	Ö, HETKI, VÄÄRIN, ÖÖH, TEE, OIKEIN, MITÄ?, T, PAINA, VALMIS, ODOTA, SITTEN, TEHTY, MITÄ
"OIKEIN":	VÄÄRIN, OIKEIN, ODOTA, PAINA, T, SITTEN, ÖÖH, TEHTY, Ö, TEE, MITÄ, VALMIS, MITÄ?, HETKI
"VÄÄRIN":	T, PAINA, ODOTA, OIKEIN, Ö, VALMIS, HETKI, TEHTY, MITÄ?, SITTEN, VÄÄRIN, ÖÖH, MITÄ, TEE
"ODOTA":	HETKI, ODOTA, TEE, TEHTY, ÖÖH, VALMIS, SITTEN, OIKEIN, VÄÄRIN, MITÄ, MITÄ?, T, Ö, PAINA
"HETKI":	VALMIS, PAINA, T, MITÄ?, TEHTY, MITÄ, OIKEIN, HETKI, ÖÖH, ODOTA, VÄÄRIN, SITTEN, Ö, TEE
"ÖÖH":	SITTEN, T, Ö, OIKEIN, PAINA, MITÄ?, TEHTY, MITÄ, ODOTA, ÖÖH, HETKI, TEE, VÄÄRIN, VALMIS
"Ö":	ÖÖH, TEHTY, TEE, VALMIS, VÄÄRIN, PAINA, MITÄ, Ö, ODOTA, T, SITTEN, MITÄ?, OIKEIN, HETKI
"MITÄ":	VÄÄRIN, TEHTY, SITTEN, Ö, VALMIS, ODOTA, TEE, MITÄ?, OIKEIN, MITÄ, PAINA, T, HETKI, ÖÖH
"MITÄ?":	HETKI, ÖÖH, VALMIS, T, MITÄ?, Ö, PAINA, VÄÄRIN, SITTEN, ODOTA, TEE, OIKEIN, TEHTY, MITÄ
"MIKÄ":	RUOAN, MIKÄ?, JUU, JEP, PIANO, LÖYTYY, KYLLÄ, PIENO, EI OLE, MIKÄ, EI, RUUAN, EI OO, ON
"MIKÄ?":	JUU, PIANO, RUUAN, LÖYTYY, EI OLE, EI OO, EI, PIENO, MIKÄ, ON, JEP, RUOAN, KYLLÄ, MIKÄ?
"JUU":	EI, MIKÄ?, LÖYTYY, JUU, PIANO, KYLLÄ, RUOAN, ON, JEP, MIKÄ, EI OLE, PIENO, RUUAN, EI OO
"JEP":	MIKÄ, JEP, KYLLÄ, PIANO, EI, MIKÄ?, ON, JUU, EI OLE, LÖYTYY, RUOAN, EI OO, RUUAN, PIENO
"KYLÄ":	EI OO, ON, KYLLÄ, LÖYTYY, EI OLE, RUOAN, JUU, PIENO, JEP, RUUAN, PIANO, EI, MIKÄ?, MIKÄ
"ON":	LÖYTYY, RUOAN, PIANO, EI OLE, JEP, KYLLÄ, EI, EI OO, ON, MIKÄ, RUUAN, PIENO, MIKÄ?, JUU
"LÖYTYY":	LÖYTYY, JUU, MIKÄ?, MIKÄ, EI OO, PIENO, EI, PIANO, RUOAN, RUUAN, JEP, KYLLÄ, ON, EI OLE
"EI":	KYLÄ, ON, MIKÄ?, JEP, PIANO, EI, EI OO, MIKÄ, LÖYTYY, RUUAN, JUU, RUOAN, PIENO, EI OLE
"EI OLE":	MIKÄ, PIENO, JEP, JUU, ON, EI OO, EI, RUUAN, MIKÄ?, LÖYTYY, KYLLÄ, PIANO, EI OLE, RUOAN
"EI OO":	RUOAN, LÖYTYY, PIANO, EI OLE, JUU, KYLLÄ, JEP, PIENO, RUUAN, MIKÄ, ON, MIKÄ?, EI, EI OO
"PIANO":	EI OLE, LÖYTYY, EI, JUU, PIENO, RUOAN, PIANO, RUUAN, EI OO, MIKÄ?, KYLLÄ, JEP, ON, MIKÄ
"PIENO":	MIKÄ?, ON, EI OO, EI, MIKÄ, KYLLÄ, RUOAN, EI OLE, JEP, PIANO, PIENO, LÖYTYY, JUU, RUUAN
"RUOAN":	MIKÄ?, EI OO, RUUAN, JEP, MIKÄ, PIENO, LÖYTYY, KYLLÄ, RUOAN, ON, EI OLE, PIANO, JUU, EI
"RUUAN":	JEP, PIANO, ON, KYLLÄ, PIENO, EI OO, EI, EI OLE, LÖYTYY, MIKÄ, RUUAN, RUOAN, MIKÄ?, JUU

Muisti

Muisti on hauras juttu, mutta niin on kaikki muukin kun pommi räjähtää, joten valppaana!

- Paina oikeaa painiketta edetäksesi seuraavaan vaiheeseen. Suorita kaikki vaiheet purkaaksesi moduulin.
- Väärän painikkeen painaminen palauttaa moduulin ensimmäiseen vaiheeseen.
- Painikkeiden paikkajärjestys on vasemmalta oikealle.



Vaihe 1:

Jos ruudulla on numero 1, paina painiketta paikalla kaksi.
 Jos ruudulla on numero 2, paina painiketta paikalla kaksi.
 Jos ruudulla on numero 3, paina painiketta paikalla kolme.
 Jos ruudulla on numero 4, paina painiketta paikalla neljä.

Vaihe 2:

Jos ruudulla on numero 1, paina painiketta merkillä "4".
 Jos ruudulla on numero 2, paina samalla paikalla olevaa painiketta kuin painoit vaiheessa 1.
 Jos ruudulla on numero 3, paina painiketta paikalla yksi.
 Jos ruudulla on numero 4, paina samalla paikalla olevaa painiketta kuin painoit vaiheessa 1.

Vaihe 3:

Jos ruudulla on numero 1, paina painiketta jolla on sama merkintä kuin vaiheessa 2.
 Jos ruudulla on numero 2, paina painiketta jolla on sama merkintä kuin vaiheessa 1.
 Jos ruudulla on numero 3, paina painiketta paikalla kolme.
 Jos ruudulla on numero 4, paina painiketta merkillä "4".

Vaihe 4:

Jos ruudulla on numero 1, paina samalla paikalla olevaa painiketta kuin painoit vaiheessa 1.
 Jos ruudulla on numero 2, paina painiketta paikalla yksi.
 Jos ruudulla on numero 3, paina samalla paikalla olevaa painiketta kuin painoit vaiheessa 2.
 Jos ruudulla on numero 4, paina samalla paikalla olevaa painiketta kuin painoit vaiheessa 2.

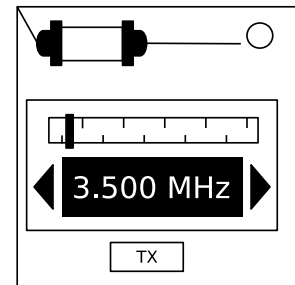
Vaihe 5:

Jos ruudulla on numero 1, paina painiketta jolla on sama merkintä kuin vaiheessa 1.
 Jos ruudulla on numero 2, paina painiketta jolla on sama merkintä kuin vaiheessa 2.
 Jos ruudulla on numero 3, paina painiketta jolla on sama merkintä kuin vaiheessa 4.
 Jos ruudulla on numero 4, paina painiketta jolla on sama merkintä kuin vaiheessa 3.

Morsekoodi

Vanhentunut laivaston viestintätapa, mitäköhän seuraavaksi? Toisaalta onhan tämä aitoa morsekoodia, joten tästä voi jopa oppia jotakin!

- Tulkitse signaali vilkkuvasta valosta käyttäen alla olevaa kaaviota Morseaakkosista ja tavaa yksi taulukon sanoista.
- Kun sana päättyy, se toistuu uudestaan pitkän tauon jälkeen.
- Kun olet saanut sanan selville, aseta moduuliin sanaa vastaava hertsitaajuus ja paina "lähetä" (TX)-painiketta.



Näin tulkitset:

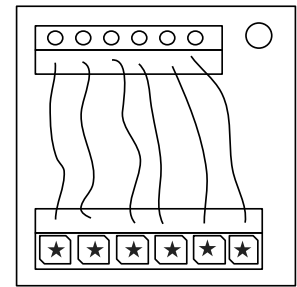
1. Lyhyt välähdys on piste.
2. Pitkä välähdys on viiva.
3. Kirjainten välillä on tauko.
4. Sana toistuu uudelleen pitkän tauon jälkeen.

A	● ■■	U	● ● ■■
B	■■ ● ● ●	V	● ● ● ■■
C	■■ ● ■■ ●	W	● ■■ ■■
D	■■ ● ●	X	■■ ● ● ■■
E	●	Y	■■ ● ■■ ■■
F	● ● ■■ ●	Z	■■ ■■ ● ●
G	■■ ■■ ●	Ä	● ■■ ● ■■
H	● ● ● ●	Ö	■■ ■■ ■■ ●
I	● ●		
J	● ■■ ■■ ■■	0	■■ ■■ ■■ ■■ ■■
K	■■ ● ■■	1	● ■■ ■■ ■■ ■■
L	● ■■ ● ●	2	● ● ■■ ■■ ■■
M	■■ ■■	3	● ● ● ■■ ■■
N	■■ ●	4	● ● ● ● ■■
O	■■ ■■ ■■	5	● ● ● ● ●
P	● ■■ ■■ ●	6	■■ ● ● ● ●
Q	■■ ■■ ● ■■	7	■■ ■■ ● ● ●
R	● ■■ ●	8	■■ ■■ ■■ ● ●
S	● ● ●	9	■■ ■■ ■■ ■■ ●
T	■■		

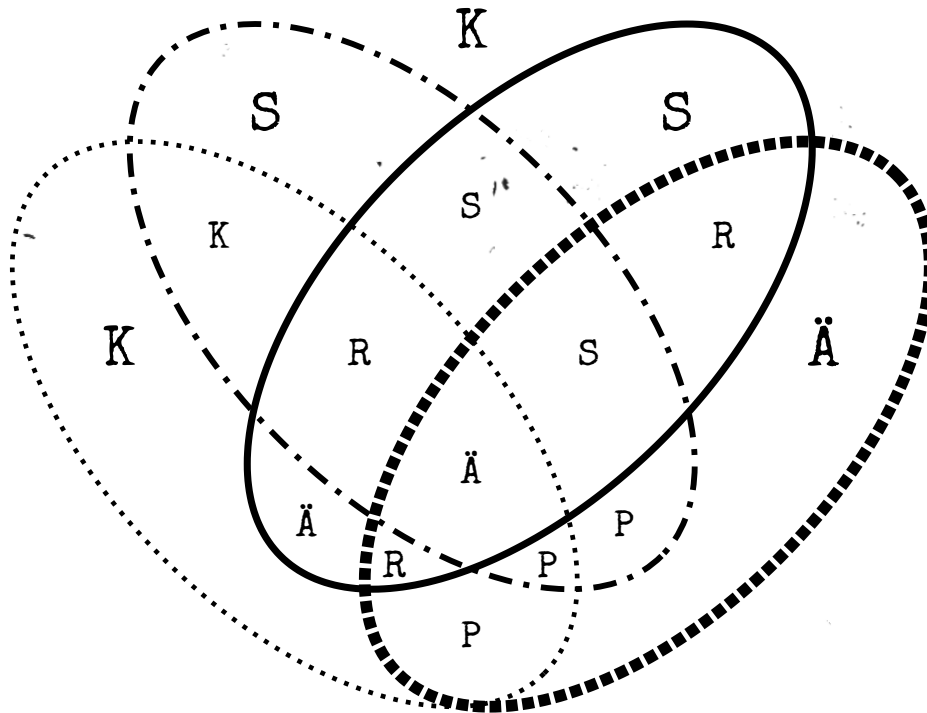
Sana:	Vastaustaajuus:
kenttä	3.505 MHz
potku	3.515 MHz
kettu	3.522 MHz
hissi	3.532 MHz
katko	3.535 MHz
takoi	3.542 MHz
rikos	3.545 MHz
pirinä	3.552 MHz
pentti	3.555 MHz
heheh	3.565 MHz
pihdit	3.572 MHz
koita	3.575 MHz
tulos	3.582 MHz
pommi	3.592 MHz
passi	3.595 MHz
lahti	3.600 MHz





Monimutkaiset johdot

Nämä johdot eivät ole mitään peruskauraa. Joissakin on jopa raitoja! Tämä tekee niistä täysin erilaisia. Hyvä uutinen on kuitenkin se, että löysimme tiiviin tietopakettin siitä, mitä johdoille pitäisi tehdä! Ehkä liiankin tiiviin...



- Katso jokaista johtoa: Johdon yläpuolella on LED-valo ja alapuolella tilaa tähdelle (★).
- Etsi alla olevasta Venn-diagrammista vastaava kirjain **jokaiselle** johto-LED-tähtiyhdistelmälle päättääksesi, katkaisetko johdon vai et.
- Johdoissa saattaa olla useita värejä.



	Johdossa on punaista väriä
	Johdossa on sinistä väriä
	Alapuolella on tähti
	LED on päällä

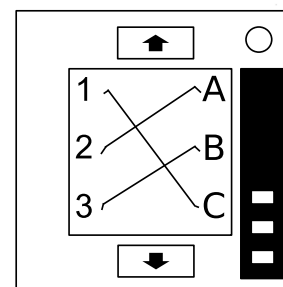
Kirjain	Ohje
K	Katkaise
Ä	Älä katkaise
S	Katkaise jos sarjanumeron viimeinen numero on parillinen
R	Katkaise jos pommissa on rinnakkaisportti
P	Katkaise jos pommissa on kaksi tai useampi paristo

Paristojen tunnistusta varten katso Liite B.

Liittimien tunnistusta varten katso Liite C.

Johtosarjat

Hankala sanoa miten tämä mekanismi toimii. Insinööritaito on ollut vakuuttavaa, mutta on helpompiakin tapoja käsitellä yhdeksää johtoa.

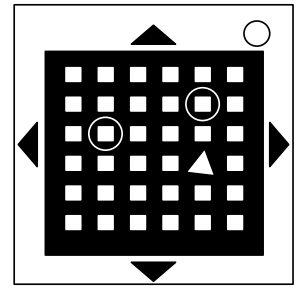


- Tämän moduulin sisällä on neljä johdollista paneelia, joista yksi on aina esillä kerrallaan. Siirry seuraavaan paneeliin painamalla alas-painiketta ja edelliseen painamalla ylös-painiketta.
- Älä vaihda seuraavaan paneeliin ennen kuin olet varma siitä, että kaikki tarvittavat johdot nykyisestä paneelistä on katkaistu.
- Katkaise johdot alla olevan taulukon mukaan. Johtoesiintymät lasketaan yhteen kaikista paneeleista kasautuvasti.

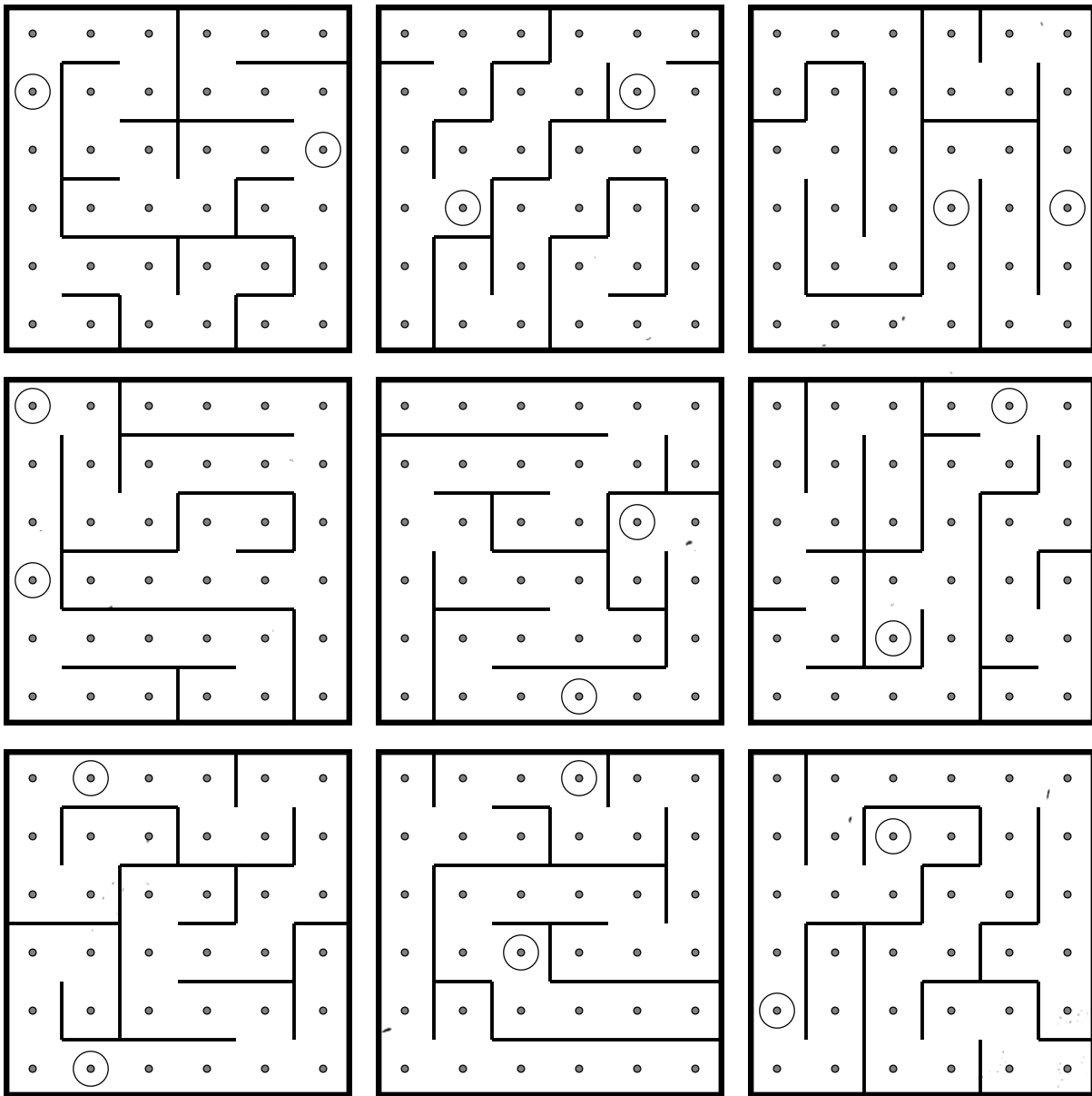
Punaiset johdot		Siniset johdot		Mustat johdot	
Johtoesiintymä	Katkaise jos liitetty:	Johtoesiintymä	Katkaise jos liitetty:	Johtoesiintymä	Katkaise jos liitetty:
Ensimmäinen punainen johto	C	Ensimmäinen sininen johto	B	Ensimmäinen musta johto	A, B tai C
Toinen punainen johto	B	Toinen sininen johto	A tai C	Toinen musta johto	A tai C
Kolmas punainen johto	A	Kolmas sininen johto	B	Kolmas musta johto	B
Neljäs punainen johto	A tai C	Neljäs sininen johto	A	Neljäs musta johto	A tai C
Viides punainen johto	B	Viides sininen johto	B	Viides musta johto	B
Kuudes punainen johto	A tai C	Kuudes sininen johto	B tai C	Kuudes musta johto	B tai C
Seitsemäs punainen johto	A, B tai C	Seitsemäs sininen johto	C	Seitsemäs musta johto	A tai B
Kahdeksas punainen johto	A tai B	Kahdeksas sininen johto	A tai C	Kahdeksas musta johto	C
Yhdeksäs punainen johto	B	Yhdeksäs sininen johto	A	Yhdeksäs musta johto	C

Sokkelo

Tämä näyttää jonkinlaiselta sokkelolta, varmaankin jostain huvipuistosta kopioitu.



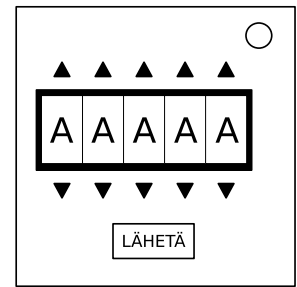
- Etsi sokkelo, jossa on moduulia vastaavat ympyrät.
- Purkajan täytyy suunnistaa valkoinen valo punaiseen kolmioon nuolia painamalla.
- **Varoitus:** Älä ylitä sokkelossa näkyviä seiniä. Nämä eivät näy pommissa.



Salasana

Onneksi tämä salasana ei täytä hallituksen tietoturva vaatimuksia: 22 merkkiä, sekalainen kirjainkoko, numeroita satunnaisjärjestyksessä ilman yli 3 merkkiä pitkiä palindromeja.

- Jokaisen kirjaimen päällä ja alla on painikkeet, jotka pyörittävät kyseisen paikan kirjainvaihtoehtoja.
- Vain yksi alla olevista salasanoista on mahdollinen moduulissa.
- Paina Lähetä-painiketta, kun salasana on valmis.



alava	etelä	hikeä	huone	korva
kuksa	kuusi	käyrä	luomi	maata
massa	metsä	museo	neljä	nuori
odota	onnea	orava	paras	pommi
puoli	pätkä	ravut	risti	suoli
suora	tammi	tukki	tuppi	tylsä
ulkoa	uudet	viisi	viiva	väljä

Kappale 2: Vaativat moduulit

Vaativia moduuleja ei voi purkaa, mutta ovat toistuva uhka.

Vaativan moduulin tunnistaa pienestä kaksilukuisesta ajastimesta ylhäällä. Toiminta pommin kanssa voi aktivoida ne. Kun vaativa moduuli aktivoituu, sitä on pidettävä silmällä silloin tällöin ettei sen ajastin aiheuta virhemerkintää pommiin.

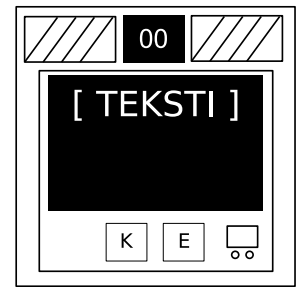
Ole tarkkana: vaativat moduulit voivat aktivoitua uudelleen milloin tahansa!

00

Kaasun purku

Hakkerointi on raskasta työtä! Tai ainakin yleensä on. Tämän homman voisi hoitaa myös tyhmä simpanssi painamalla samaa painiketta uudestaan ja uudestaan.

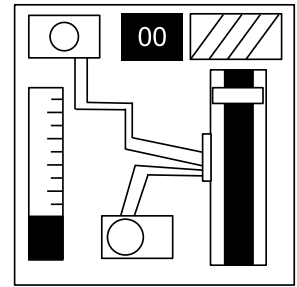
- Vastaa tietokoneen kehoitteisiin painamalla K - Kyllä tai E - Ei



Kondensaattorin tyhjennys

Tämän tarkoitus on oletettavasti vain viedä huomiosi, ainakaan tämä ei ole voinut päästä mistään laadunvalvonnasta läpi.

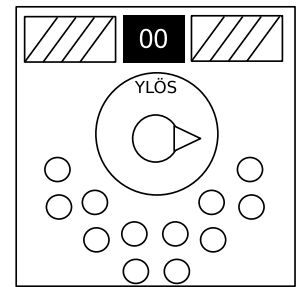
- Pura jännite kondensaattorista pitämällä vipua painettuna ennen kuin se ylikuormittuu.



Nuppi

Tarpeettoman monimutkainen ja loputtoman vaativa. Kuvittele, jos vastaavaa taitoa käytettäisiin johonkin hyödylliseen.

- Nuppia voidaan kääntää neljään eri asentoon.
- Nupin on oltava oikeassa asennossa, kun tämän moduulin laskurin aika loppuu.
- Nupin alapuolella olevat 12 LED-valoa määrittävät oikean asennon.
- Nupin asennot ovat riippuvaisia YLÖS-merkinnästä, joka voi myös kääntyä.



LED-kuviot

Nuppi ylös:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Nuppi alas:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Nuppi vasemmalle:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Nuppi oikealle:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = Palava LED

Liite A: Merkkivalojen tunnistus

Merkkivalot löytyvät pommin rungosta.

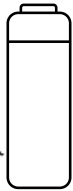
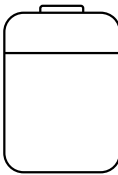


Yleiset merkkivalot

- SND
- CLR
- CAR
- IND
- FRQ
- SIG
- NSA
- MSA
- TRN
- BOB
- FRK

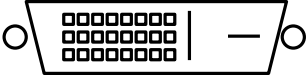
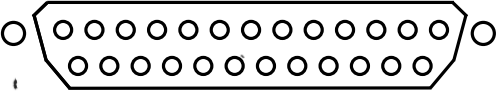

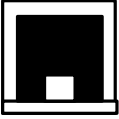
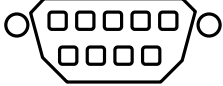

Liite B: Paristojen tunnistus

Yleisimmät paristotyyppit löytyvät pommin rungosta.

Paristo	Tyyppi
	AA
	D

Liite C: Liittimien tunnistus

Digitaalisia ja analogisia portteja voi löytyä pommin rungon sivuilta.

Liitin	Nimi
	DVI-D
	Rinnakkaisportti
	PS/2
	RJ-45
	Sarjaportti
	Stereo RCA