



**BOMBA
HATÁSTALANÍTÁSI
KÉZIKÖNYV**

www.keeptalkinggame.com

Verzió 2-hu
Megerősítési kód: 517

Légy üdvözölve a bombahatástalanítás veszélyes és kihívásokkal teli világában!

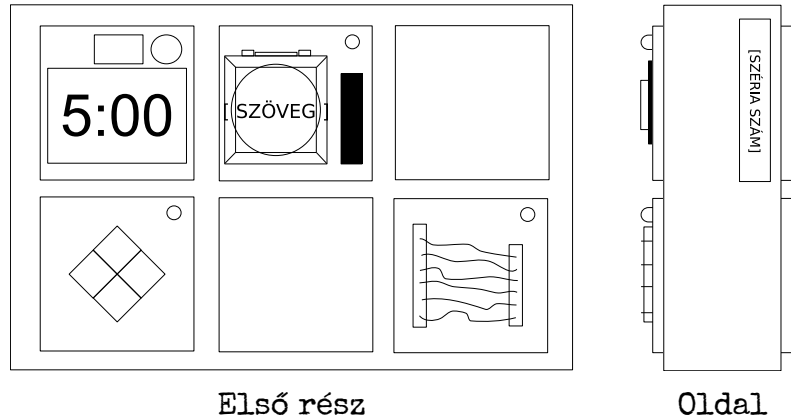
Figyelmesen nézd át ezt a kézikönyvet, te vagy a szakértő. Ezeken a lapokon mindent megtalálsz, amit tudnod kell, hogy hatástalaníthasd a legravaszabb bombákat is.

Ne feledd — egy apró hiba és mindennek vége lehet!

Bombák hatástalanítása

Amikor a Hatástalanító egy hibát vét, a bomba ezt feljegyzi, ami a visszaszámláló óra feletti visszajelzőn látszani fog. Azok a bombák, amiken van hiba visszajelző, a harmadik hiba után felrobbannak. Minden hiba növeli a visszaszámláló sebességét.

Példa bomba



Első rész

Oldal

Modulok

Egy bomba maximum 11 modult tartalmazhat, melyeket mind hatástalanítani kell. Minden modul különálló, és hatástalanításuk sorrendje teljesen mindegy.

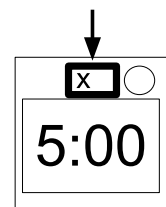
A modulok hatástalanítására vonatkozó utasítások megtalálhatók az 1. Szekcióban. Mivel a "Visszatérő" modulok különleges esetet képviselnek, ezért az ezekre vonatkozó utasításokat a 2. Szekcióban találhatod.

Hibák

Amikor a Hatástalanító egy hibát vét, a bomba ezt feljegyzi, és egy indikátor ki fog gyulladni a visszaszámláló óra felett. Azok a bombák, amiken van hiba visszajelző a harmadik hiba után felrobbannak. Minden hiba növeli a visszaszámláló sebességét.

Ha nincs hiba visszajelző a visszaszámláló felett, akkor a bomba az első hiba hatására fel fog robbanni, minden hiba lehetőségét kizárva.

Hiba
számláló



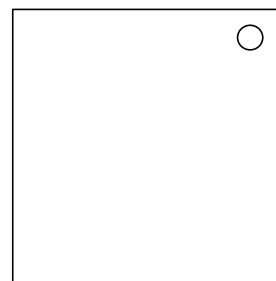
Információgyűjtés

Néhány hatástalanítási utasításhoz szükség lehet információkra a bombáról, mint például a sorozatszám. Ez az információ általában a bomba tetején, alján, vagy az oldalain található meg. Lásd az A, B, és C függelék az alkatrészek azonosításáról, ez hasznos lesz bizonyos modulok hatástalanításához.

1. Szekció: Modulok

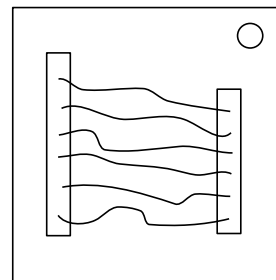
A modulokat egy LED által lehet azonosítani a jobb felső sarokban. Amikor a LED zölden világít, a modul hatástalanítva van.

Az összes modult hatástalanítani kell ahhoz, hogy hatástalanítsd a bombát.



Információ a Drótokról

A drótok az elektronika éltetői! Várj, nem, az elektromosság az éltető. A drótok inkább artériák. Erek? Nem érdekes...



- Egy drót modulon 3-6 drót lehet.
- Csak egy helyes drótot kell elvágni ahhoz, hogy hatástalanítsd a modult.
- A drótok számozása felülről megy lefele, az első a legfelső.

3 drót:

Ha nincsenek piros drótok, vágd el a második drótot.

Ellenkező esetben, ha az utolsó drót fehér, akkor vágd el az utolsó drótot.

Ellenkező esetben, ha egynél több kék drót van, akkor vágd el az utolsó kék drótot.

Ellenkező esetben, vágd el az utolsó drótot.

4 drót:

Ha több mint egy piros drót van és az utolsó számjegye a szériaszámnak páratlan, akkor vágd el az utolsó piros drótot.

Ellenkező esetben, ha az utolsó drót sárga és nincsen piros drót, akkor vágd el az első drótot.

Ellenkező esetben, ha csak egy kék drót van, vágd el az első drótot.

Ellenkező esetben, ha több, mint egy sárga drót van, akkor vágd el az utolsó drótot.

Ellenkező esetben, vágd el a második drótot.

5 drót:

Ha az utolsó drót fekete és az utolsó számjegye a szériaszámnak páratlan, akkor vágd el a negyedik drótot.

Ellenkező esetben, ha egy piros drót van és több mint egy sárga, akkor vágd el az első drótot.

Ellenkező esetben, ha nincsen fekete drót, akkor vágd el a második drótot.

Ellenkező esetben, vágd el az első drótot.

6 drót:

Ha nincsenek sárga drótok és az utolsó számjegye a szériaszámnak páratlan, akkor vágd el a harmadik drótot.

Ellenkező esetben, ha pontosan egy sárga drót van és több, mint egy fehér, akkor vágd el a negyedik drótot.

Ellenkező esetben, ha nincs piros drót, akkor vágd el az utolsó drótot.

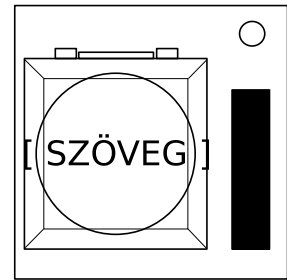
Ellenkező esetben, vágd el a negyedik drótot.

Információ a Gombról

Azt hinnéd, hogy lenyomni egy gombot, amire az van írva, hogy "nyomj meg", egyértelmű feladat. Pont ez az a gondolkodásmód, ami az emberek felrobbanásához vezet.

Az A Függelékben több információt tudhatsz meg az indikátorokról.

A B Függelékben több információt tudhatsz meg az elemekről.



Kövesd a szabályokat fentről lefelé haladva! Hajtsd végre az első megfelelő akciót!

1. Ha a gomb kék és "Megszakítás" felirat van rajta, tartsd lenyomva és kövesd a "Lenyomott gomb elengedése" című bekezdés utasításait!
2. Ha több, mint egy elem van a bombán és a gombon "Felrobbantás" felirat van, nyomd le és rögtön engedd fel a gombot!
3. Ha a gomb fehér és van egy világító indikátor a bombán "CAR" felirattal, tartsd lenyomva és kövesd a "Lenyomott gomb elengedése" című bekezdés utasításait!
4. Ha kettőnél több elem van a bombán, és van egy világító indikátor "FRK" felirattal, abban az esetben nyomd meg, majd rögtön engedd el a gombot!
5. Ha a gomb sárga, tartsd lenyomva és kövesd a "Lenyomott gomb elengedése" című bekezdés utasításait!
6. Ha a gomb piros és "Tartsd" felirat van rajta, nyomd le és engedd fel rögtön!
7. Ha a fentiek közül egyik sem vonatkozik a te esetedre, abban az esetben tartsd lenyomva, és kövesd a "Lenyomott gomb elengedése" című bekezdés utasításait!

Lenyomott Gomb Elengedése

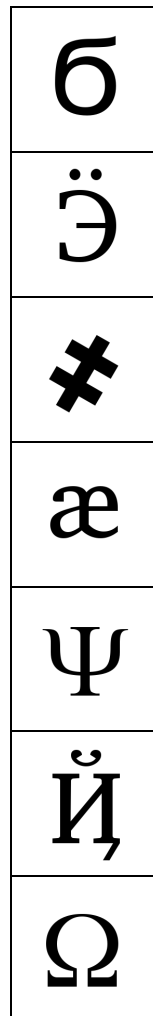
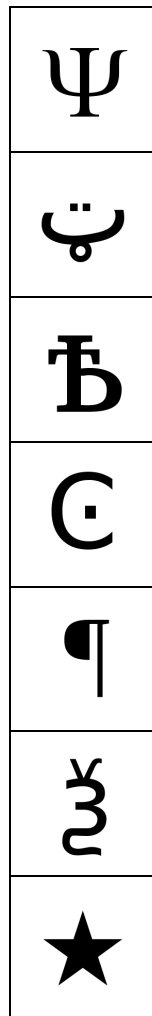
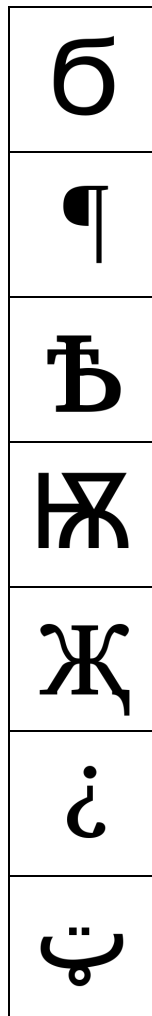
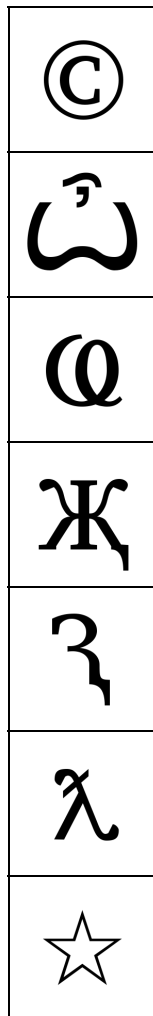
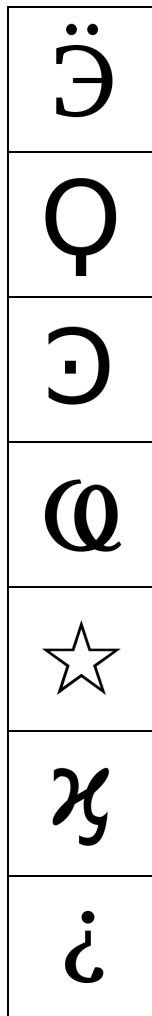
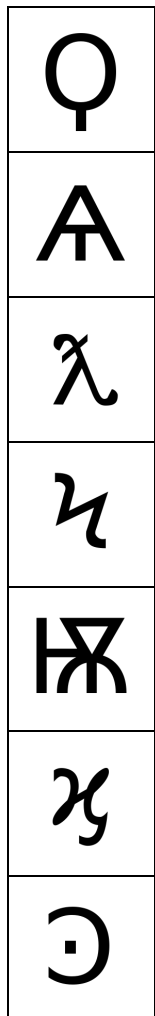
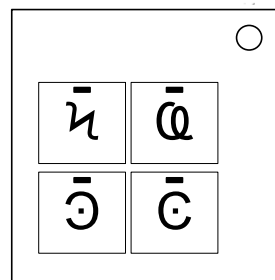
Ha lenyomva tartod a gombot, a modul jobb szélén egy színes sáv fog felvillani. A sáv színének megfelelően a gombot egy megadott pillanatban kell elengedned:

- Kék csík: engedd el, amikor a visszaszámláló bármely számjegye 4-est mutat!
- Fehér csík: engedd el, amikor a visszaszámláló bármely számjegye 1-est mutat!
- Sárga csík: engedd el, amikor a visszaszámláló bármely számjegye 5-öst mutat!
- Bármilyen más színű csík: engedd el, amikor a visszaszámláló bármely számjegye 1-est mutat!

Információ a Szimbólumokról

Nem tudom, mik ezek a szimbólumok, de azt hiszem, az okkultizmushoz lehet köztük.

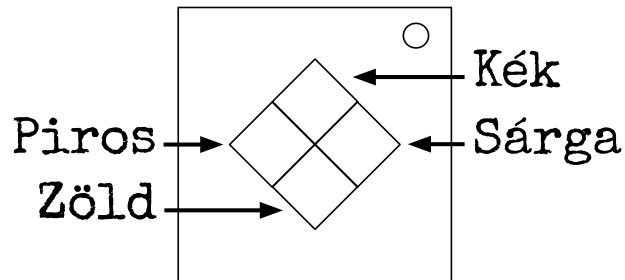
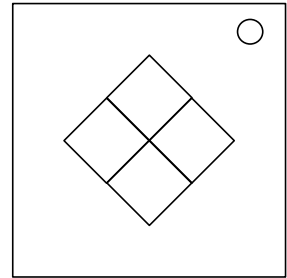
- Csak egy oszlop tartalmazza mind a négy szimbólumot, amit a gombokon láthatsz.
- Nyomd meg a négy gombot abban a sorrendben, ahogy azokat az oszlopban fentről lefelé látod.



Információ a Simon Mondjáról

Olyan, mint azok a játékok, amikkel gyerekként játszottál, ahol párosítanod kell a mintát, ami megjelenik, csak ez talán egy filléres boltban lett vásárolva.

1. A négy színes gomb közül az egyik fel fog villanni.
2. A megfelelő, lent megtalálható táblázat használatával nyomd meg a megfelelő színű gombot.
3. Az eredeti gomb fel fog villanni, majd ezt követően egy másik is. Ismételd el ezt a sorozatot sorrendben a táblázat segítségével.
4. A sorozat minden helyes válasz után eggyel hosszabb lesz, amíg a modul nincs hatástalanítva.



A sorozatszámban van magánhangzó:

		Piros villanás	Kék villanás	Zöld villanás	Sárga villanás
Lenyomandó gomb	Nincs hiba	Kék	Piros	Sárga	Zöld
	1 Hiba	Sárga	Zöld	Kék	Piros
	2 Hiba	Zöld	Piros	Sárga	Kék

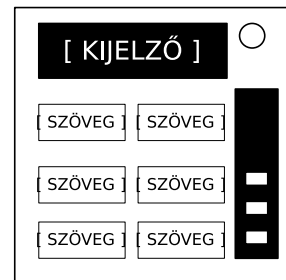
A sorozatszámban nincs magánhangzó:

		Piros villanás	Kék villanás	Zöld villanás	Sárga villanás
Lenyomandó gomb	Nincs hiba	Kék	Sárga	Zöld	Piros
	1 Hiba	Piros	Kék	Sárga	Zöld
	2 Hiba	Sárga	Zöld	Kék	Piros

Információ a Ki az Elsőről

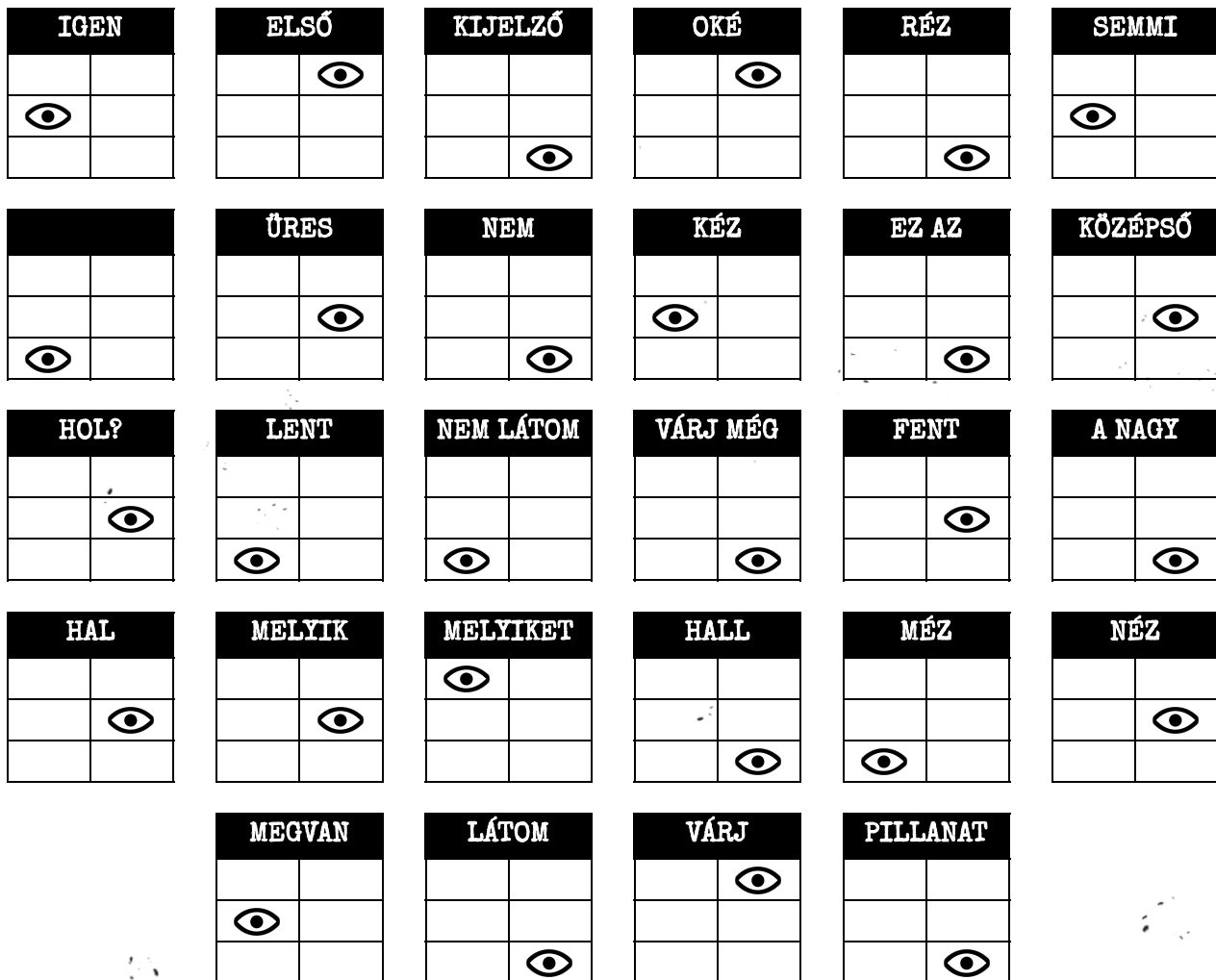
Ez az eszköz olyan, mintha egy stand-up estről szökött volna, ami lehet, hogy vicces lenne, ha nem egy bombához lenne kötve. Rövidre fogom, mert a szavak csak bonyolítják az egészszet.

1. Nézd meg a kijelzőt és dönts el a szó és az első lépés segítségével, hogy melyik gomb szövegét kell elolvasni.
2. A gomb szövegét használva, a második lépésben dönts el, hogy melyik gombot kell megnyomni.
3. Ismételd, amíg a modul nincs hatástalanítva.



1. lépés:

A kijelző alapján olvasd el az adott gomb szövegét, majd folytasd a második lépéssel:



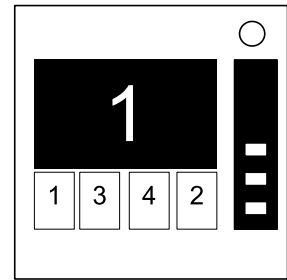
2. lépés:

Az első lépésből származó szöveg alapján nyomd meg az első gombot, ami a megfelelő listában van:

"MEHET":	IGEN, OKÉ, MI, KÖZÉPSŐ, BAL, NYOMD, JOBB, ÜRES, MEHET, NEM, ELSŐ, NEM ÉRTEM, SEMMI, VÁRJ
"ELSŐ":	BAL, OKÉ, IGEN, KÖZÉPSŐ, NEM, JOBB, SEMMI, NEM ÉRTEM, VÁRJ, MEHET, ÜRES, MI, NYOMD, ELSŐ
"NEM":	ÜRES, NEM ÉRTEM, VÁRJ, ELSŐ, MI, MEHET, JOBB, IGEN, SEMMI, BAL, NYOMD, OKÉ, NEM, KÖZÉPSŐ
"ÜRES":	VÁRJ, JOBB, OKÉ, KÖZÉPSŐ, ÜRES, NYOMD, MEHET, SEMMI, NEM, MI, BAL, NEM ÉRTEM, IGEN, ELSŐ
"SEMMI":	NEM ÉRTEM, JOBB, OKÉ, KÖZÉPSŐ, IGEN, ÜRES, NEM, NYOMD, BAL, MI, VÁRJ, ELSŐ, SEMMI, MEHET
"IGEN":	OKÉ, JOBB, NEM ÉRTEM, KÖZÉPSŐ, ELSŐ, MI, NYOMD, MEHET, SEMMI, IGEN, BAL, ÜRES, NEM, VÁRJ
"MI":	NEM ÉRTEM, MI, BAL, SEMMI, MEHET, ÜRES, KÖZÉPSŐ, NEM, OKÉ, ELSŐ, VÁRJ, IGEN, NYOMD, JOBB
"NEM ÉRTEM":	MEHET, SEMMI, BAL, MI, OKÉ, IGEN, JOBB, NEM, NYOMD, ÜRES, NEM ÉRTEM, KÖZÉPSŐ, VÁRJ, ELSŐ
"BAL":	JOBB, BAL, ELSŐ, NEM, KÖZÉPSŐ, IGEN, ÜRES, MI, NEM ÉRTEM, VÁRJ, NYOMD, MEHET, OKÉ, SEMMI
"JOBB":	IGEN, SEMMI, MEHET, NYOMD, NEM, VÁRJ, MI, JOBB, KÖZÉPSŐ, BAL, NEM ÉRTEM, ÜRES, OKÉ, ELSŐ
"KÖZÉPSŐ":	ÜRES, MEHET, OKÉ, MI, SEMMI, NYOMD, NEM, VÁRJ, BAL, KÖZÉPSŐ, JOBB, ELSŐ, NEM ÉRTEM, IGEN
"OKÉ":	KÖZÉPSŐ, NEM, ELSŐ, IGEN, NEM ÉRTEM, SEMMI, VÁRJ, OKÉ, BAL, MEHET, ÜRES, NYOMD, MI, JOBB
"VÁRJ":	NEM ÉRTEM, NEM, ÜRES, OKÉ, IGEN, BAL, ELSŐ, NYOMD, MI, VÁRJ, SEMMI, MEHET, JOBB, KÖZÉPSŐ
"NYOMD":	JOBB, KÖZÉPSŐ, IGEN, MEHET, NYOMD, OKÉ, SEMMI, NEM ÉRTEM, ÜRES, BAL, ELSŐ, MI, NEM, VÁRJ
"MONDJAD":	PERSZE, KÉRT, KIÉRT, MÉRT, KERT, EZ, MIÉRT, MER, MI?, MONDJAD, EZT, MINT, KÉSZ, MERT
"KÉRT":	KIÉRT, KERT, MINT, EZ, MI?, KÉSZ, EZT, MER, MONDJAD, MERT, MÉRT, PERSZE, MIÉRT, KÉRT
"KIÉRT":	EZT, KÉRT, EZ, KIÉRT, KERT, MIÉRT, PERSZE, MERT, MÉRT, MONDJAD, MI?, MER, MINT, KÉSZ
"MÉRT":	MONDJAD, MÉRT, MIÉRT, KERT, EZT, KÉRT, MERT, KIÉRT, MI?, EZ, PERSZE, KÉSZ, MINT, MER
"MIÉRT":	KÉSZ, MERT, MIÉRT, EZ, MI?, PERSZE, KIÉRT, MER, MÉRT, MINT, KERT, EZT, KÉRT, MONDJAD
"MERT":	EZ, PERSZE, KERT, MI?, MÉRT, MIÉRT, EZT, KÉSZ, MERT, MONDJAD, MINT, MER, KÉRT, KIÉRT
"EZ":	EZ, KIÉRT, KÉRT, MONDJAD, KÉSZ, MER, EZT, KERT, PERSZE, MINT, MÉRT, MIÉRT, MERT, MI?
"EZT":	MIÉRT, MERT, KÉRT, MÉRT, KERT, EZT, KÉSZ, MONDJAD, EZ, MINT, KIÉRT, PERSZE, MER, MI?
"MI?":	MONDJAD, MER, MÉRT, KIÉRT, MERT, KÉSZ, EZT, MINT, KÉRT, EZ, MIÉRT, KERT, MI?, PERSZE
"KÉSZ":	PERSZE, EZ, KERT, MI?, KIÉRT, MIÉRT, MÉRT, MER, MINT, MONDJAD, MERT, KÉRT, EZT, KÉSZ
"KERT":	MI?, EZ, EZT, KIÉRT, MER, PERSZE, KERT, MINT, KÉSZ, KÉRT, MIÉRT, MÉRT, MERT, MONDJAD
"MER":	KÉRT, MERT, KÉSZ, EZT, MONDJAD, MIÉRT, PERSZE, MI?, MÉRT, KERT, MER, EZ, KIÉRT, MINT
"PERSZE":	KÉRT, KÉSZ, MINT, MÉRT, MONDJAD, MER, EZ, MIÉRT, PERSZE, MERT, MI?, KERT, KIÉRT, EZT
"MINT":	MÉRT, KERT, MERT, MIÉRT, MER, KÉSZ, EZT, MI?, EZ, MONDJAD, MINT, PERSZE, KÉRT, KIÉRT

Információ a Memóriáról

Az emlékezet egy törékeny dolog, de gondoldj arra, hogy minden érzékeny, amikor egy bomba robban!



- Nyomd meg a helyes gombot ahhoz, hogy eljuss a következő fázisba! Fejezd be az összes fázist ahhoz, hogy hatástalanítsd a modult!
- Ha hibás gomb kerül megnyomásra, akkor a modul visszaáll alapállásba.
- A gombok sorrendje balról-jobbra számolandó.

1. fázis:

Ha a megjelenített szám 1, akkor nyomd meg a második helyen levő gombot!
 Ha a megjelenített szám 2, akkor nyomd meg a második helyen levő gombot!
 Ha a megjelenített szám 3, akkor nyomd meg a harmadik helyen levő gombot!
 Ha a megjelenített szám 4, akkor nyomd meg a negyedik helyen levő gombot!

2. fázis:

Ha a kijelzőn a(z) 1 szám látható, akkor nyomd meg a(z) "4" feliratú gombot!
 Ha a kijelzőn a(z) 2 szám látható, akkor nyomd meg azt a gombot, amit a(z) 1. fázisban nyomtál meg!
 Ha a megjelenített szám 3, akkor nyomd meg az első helyen levő gombot!
 Ha a kijelzőn a(z) 4 szám látható, akkor nyomd meg azt a gombot, amit a(z) 1. fázisban nyomtál meg!

3. fázis:

Ha a kijelzőn 1 szám látható, akkor nyomd meg ugyanazon feliratú gombot, mint a(z) 2. fázisban!
 Ha a kijelzőn 2 szám látható, akkor nyomd meg ugyanazon feliratú gombot, mint a(z) 1. fázisban!
 Ha a megjelenített szám 3, akkor nyomd meg a harmadik helyen levő gombot!
 Ha a kijelzőn a(z) 4 szám látható, akkor nyomd meg a(z) "4" feliratú gombot!

4. fázis:

Ha a kijelzőn a(z) 1 szám látható, akkor nyomd meg azt a gombot, amit a(z) 1. fázisban nyomtál meg!
 Ha a megjelenített szám 2, akkor nyomd meg az első helyen levő gombot!
 Ha a kijelzőn a(z) 3 szám látható, akkor nyomd meg azt a gombot, amit a(z) 2. fázisban nyomtál meg!
 Ha a kijelzőn a(z) 4 szám látható, akkor nyomd meg azt a gombot, amit a(z) 2. fázisban nyomtál meg!

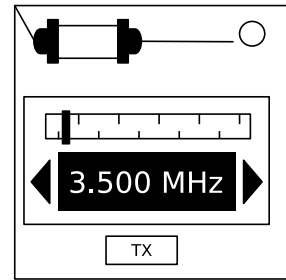
5. fázis:

Ha a kijelzőn 1 szám látható, akkor nyomd meg ugyanazon feliratú gombot, mint a(z) 1. fázisban!
 Ha a kijelzőn 2 szám látható, akkor nyomd meg ugyanazon feliratú gombot, mint a(z) 2. fázisban!
 Ha a kijelzőn 3 szám látható, akkor nyomd meg ugyanazon feliratú gombot, mint a(z) 4. fázisban!
 Ha a kijelzőn 4 szám látható, akkor nyomd meg ugyanazon feliratú gombot, mint a(z) 3. fázisban!

Információ a Morzekódról

Egy elavult, tengeri távközlési forma? Mi jöhet még? Legalább igazi morzekód, szóval figyelj és talán tanulhatsz is valamit.

- Értelmezd a villogó fény által kiadott jelet a morze táblázat segítségével, hogy a lenti táblázatból megtalálj egy szót!
- A jel ismétlődni fog, egy hosszú szünettel az ismétlődések közt.
- Amint megtaláltad a helyes szót, állítsd be a frekvenciát, és nyomd meg az adás (TX) gombot!



Hogyan értelmezzük

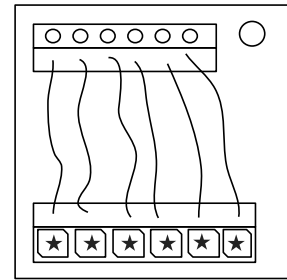
1. Egy rövid villanás pontot jelent.
2. Egy hosszú villanás vonalat jelent.
3. A betűk közt hosszú szünet van.
4. A szavak ismétlődése között nagyon hosszú szünet van.

A	● —	Ó	— — — ●
Á	● — — — ● —	P	● — — — ●
B	— ● ● ●	Q	— — — ● —
C	— ● — — ●	R	● — — ●
D	— — ● ●	S	● ● ●
E	●	T	—
É	● ● — — ● ●	U	● ● —
F	● ● — — ●	Ú	● ● —
G	— — — ●	Ü	● ● — — —
H	● ● ● ●	Ű	● ● — — —
I	● ●	V	● ● ● —
Í	● ●	W	● — — —
J	● — — — —	X	— ● ● —
K	— ● — —	Y	— — ● — — —
L	● — — ● ●	Z	— — — ● ●
M	— — —		
N	— — ●		
O	— — — —		
Ó	— — — — ●		
Ö	— — — — ●		

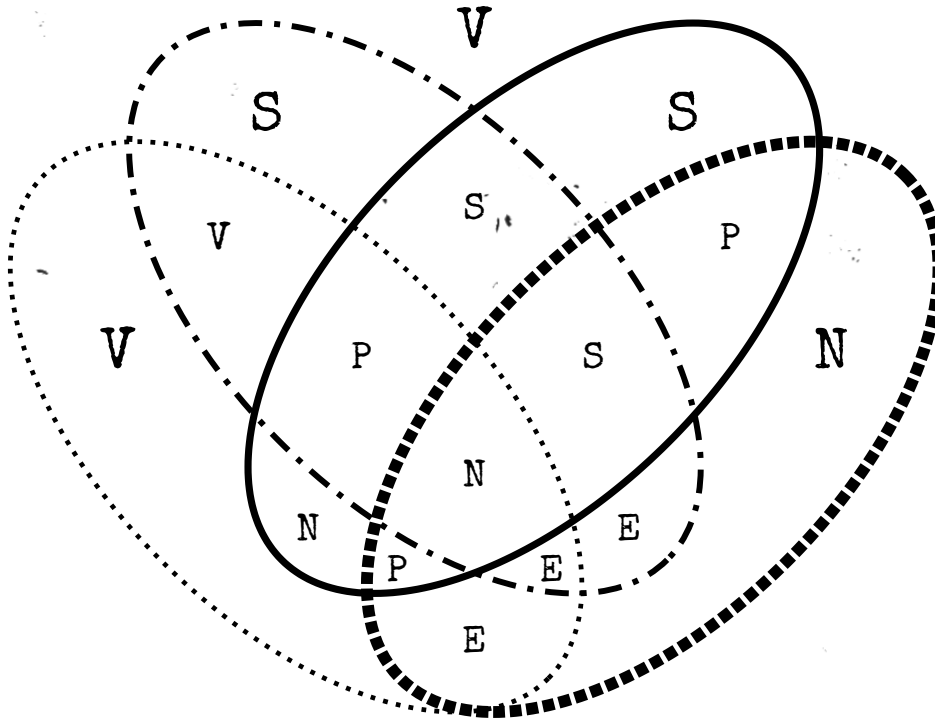
Ha a szó:	Akkor ezen a frekvencián válaszolj:
kagyló	3.505 MHz
termek	3.515 MHz
sima	3.522 MHz
trükk	3.532 MHz
dobozok	3.535 MHz
szivárog	3.542 MHz
stroboszkóp	3.545 MHz
bisztró	3.552 MHz
pöccint	3.555 MHz
bombák	3.565 MHz
tönkremegy	3.572 MHz
tégla	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
csíp	3.592 MHz
vektor	3.595 MHz
üt	3.600 MHz





Információ a Komplikált Drótokról

Ezek a drótok nem olyanok, mint a másiak. Néhányon még csík is van! Ettől ők teljesen mások. A jó hír az, hogy találtunk egy elég tömör magyarázatot, ami segíthet! Talán túlságosan is tömör...



- Nézz a drótokra: van egy LED minden drót fölött és egy kis hely egy "★" szimbólumnak a drót alatt.
- **Mindegyik** kábelhez/LED-hez/szimbólum kombinációhoz használd a Venn diagrammot, hogy eldöntsd, hogy elvágd-e a kábelt.
- Bármelyik kábel lehet akár több színben csíkos.



	A dróton van piros szín
	A dróton van kék szín
	Van ★ szimbólum
	A LED világít

Betű	Utasítás
V	Vágd el a drót
N	Ne vágd el a drót
S	Vágd el a drót, ha a sorozatszám utolsó számjegye páros
P	Vágd el a drót, ha a bombán van párhuzamos port
E	Vágd el a drót ha a bombán kettő, vagy több elem található

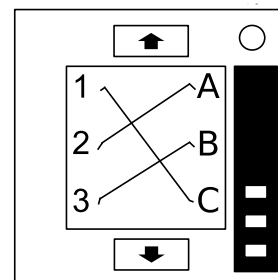
A B Függelékben több információt tudhatsz meg az elemekről.

A C Függelékben több információt tudhatsz meg a portokról.

A drótszekvenciákról

Nehéz megmondani, hogy a szerkezet hogy működik. A tervezés elég lenyűgöző, de kell lennie egyszerűbb megoldásnak kilenc drót kezelésére.

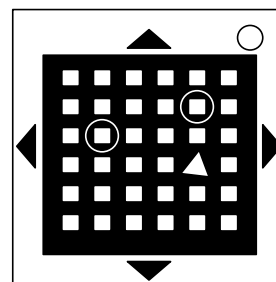
- Ezen a modulon belül számos panel található, rajtuk drótokkal, de egyszerre csak egy panel látható. A következő panelre váltáshoz az alsó gombot, az előző panelre váltáshoz pedig a felső gombot kell megnyomni.
- Csak akkor válts a következő panelre, ha biztos, hogy elvágta minden szükséges drótot az aktuális panelen!
- Vágd el a drótokat az alábbi táblázat alapján! A drótok előfordulása minden panelen keresztül összeadandó.



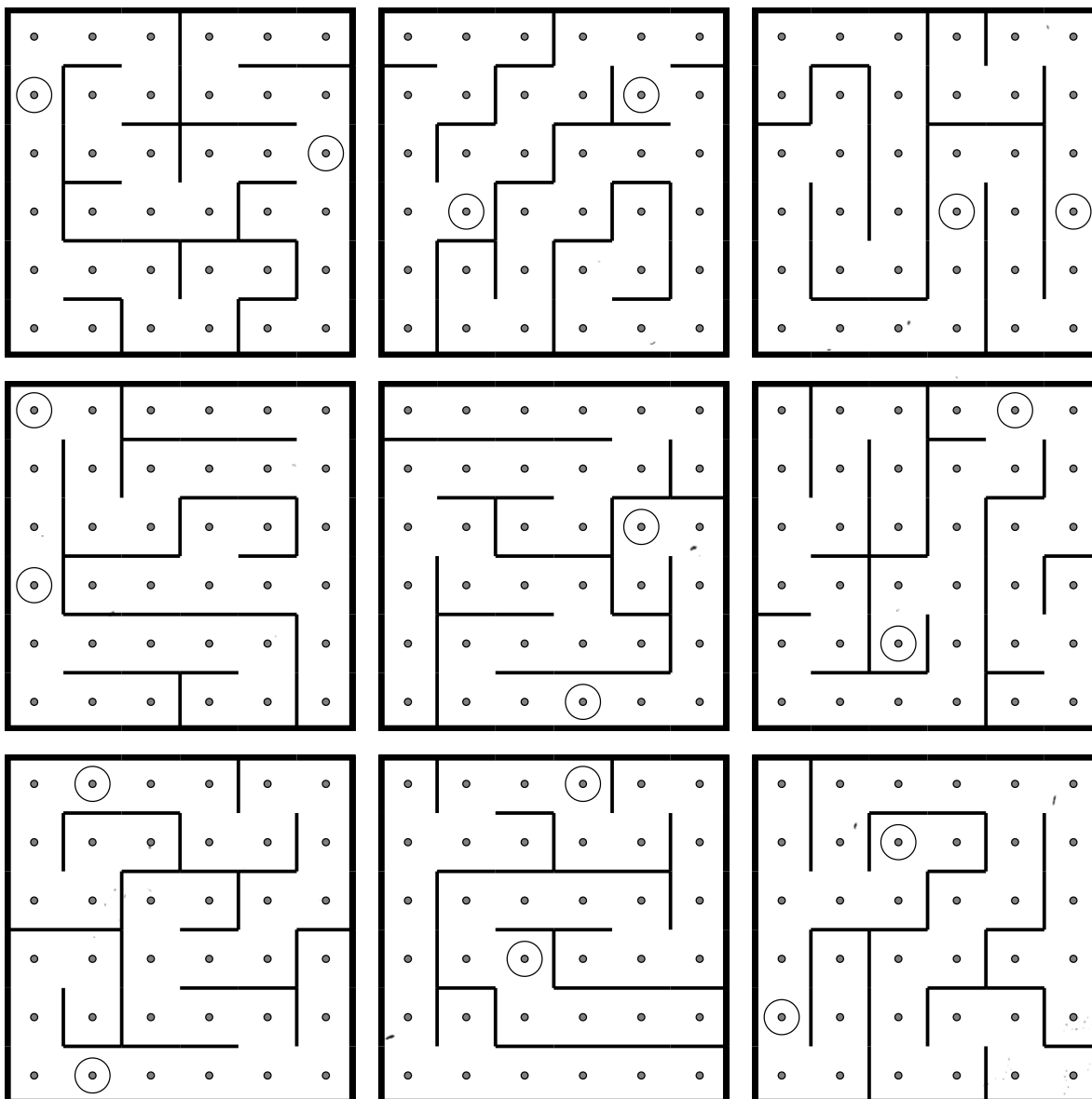
Piros drótok előfordulása		Kék drótok előfordulása		Fekete drótok előfordulása	
Vezetékek előfordulása	Vágd el, ha ezek közül bármelyikhez van csatlakoztatva:	Vezetékek előfordulása	Vágd el, ha ezek közül bármelyikhez van csatlakoztatva:	Vezetékek előfordulása	Vágd el, ha ezek közül bármelyikhez van csatlakoztatva:
Első piros előfordulás	C	Első kék előfordulás	B	Első fekete előfordulás	A, B, vagy C
Második piros előfordulás	B	Második kék előfordulás	A vagy C	Második fekete előfordulás	A vagy C
Harmadik piros előfordulás	A	Harmadik kék előfordulás	B	Harmadik fekete előfordulás	B
Negyedik piros előfordulás	A vagy C	Negyedik kék előfordulás	A	Negyedik fekete előfordulás	A vagy C
Ötödik piros előfordulás	B	Ötödik kék előfordulás	B	Ötödik fekete előfordulás	B
Hatodik piros előfordulás	A vagy C	Hatodik kék előfordulás	B vagy C	Hatodik fekete előfordulás	B vagy C
Hetedik piros előfordulás	A, B, vagy C	Hetedik kék előfordulás	C	Hetedik fekete előfordulás	A vagy B
Nyolcadik piros előfordulás	A vagy B	Nyolcadik kék előfordulás	A vagy C	Nyolcadik fekete előfordulás	C
Kilencedik piros előfordulás	B	Kilencedik kék előfordulás	A	Kilencedik fekete előfordulás	C

Információ a Labirintusokról

Ez valamilyen labirintusnak tűnik, valószínűleg egy éttermi alátétről koppinhták.

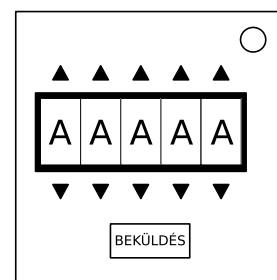


- Keresd meg azt a labirintust, ahol egyezik a körök pozíciója!
- A hatástalanítónak a kis fehér fényt a piros háromszöghöz kell vinnie a nyilak használatával.
- **Vigyázat:** Ne próbálj átmenni a labirintus falain! Ezek a bombán nem látszanak.



Információ a Jelszóról

Szerencsére ez a jelszó nem követi a kormány biztonsági előírásait: 22 karakter, nagy- és kisbetű keverve, számok véletlen sorrendben bármely 3 karakternél hosszabb palindrom nélkül.



- A betűk alatt és fölött található gombbal végig tudsz menni az adott betű összes lehetőségén.
- A betűkből kirakott kombinációk közül csak egy van a lenti listában.
- Nyomd meg a beküldés gombot a szó beállítása után!

akkor	alkat	arról	beteg	csiga
ember	felhő	finom	gomba	gyárt
helyi	ismer	kalap	kerül	kettő
kincs	kinti	kutat	lámpa	medve
merre	miért	miket	mikor	minta
nemes	pirít	piros	poros	remeg
talál	tálal	tanul	terem	tétel

2. Szekció: Visszatérő modulok

00

A visszatérő modulokat nem lehet hatástalanítani, azok mindig visszatérő veszélyek maradnak.

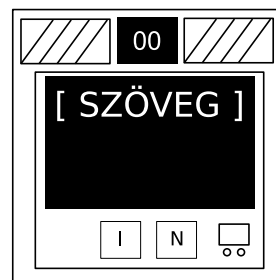
A visszatérő modulok a modul közepén levő, kis méretű, két jegű visszaszámláló alapján ismerhetők fel könnyedén. A bombával való interakciók aktiválhatják ezeket a modulokat. Ha aktiválódtak, időről időre vissza kell térni ezekhez a modulokhoz mielőtt a visszaszámláló lejár, vagy a visszaszámlálás végén a bomba hozzáad egyet a hibákhoz.

Légy résen: a visszatérő modulok bármikor újra aktiválódhatnak.

Információ a Szellőztetésről

A számítógépek feltörése nehéz munka! Legalábbis általában, mert ez a munka egy részeg madár által is végre hajtható lenne egy gomb folytonos nyomkodásával.

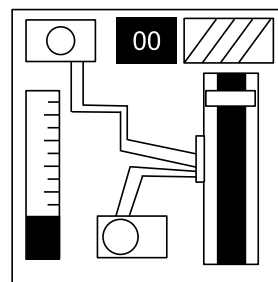
- Válaszolj a kérdésre az "I" gomb megnyomásával, ha "Igen"-nel akarsz válaszolni, "N"-nel, ha "Nem" a válaszod.



A kondenzátor kisütéséről

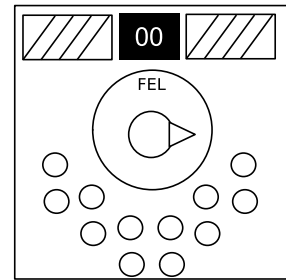
Én azt fogom gondolni, hogy ez csak figyelemelterelésnek készült, különben ez csak valami összegányolt elektronika.

- Süsd ki a kondenzátort, mielőtt túltöltődne a kar nyomva tartásával!



A fogantyúkról

Feleslegesen komplikált és végtelenszer visszatérő. Gondolj csak bele, milyen lenne, ha ezt a szakértelmet valami olyanra használnák fel, ami nem egy ördögi feladvány.



- A fogantyút egy pozícióba lehet állítani a négy közül.
- A fogantyúnak ebben a helyes pozícióban kell lennie, amikor a számláló eléri a nullát.
- A helyes pozíciót a 12 LED be- és kikapcsolt állapota alapján lehet eldönteni.
- A fogantyú pozíciói a "FEL" címkéhez képest vannak relatívan, ami lehet, hogy el van forgatva.

LED Konfiguráció

Fel Pozíció:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Le Pozíció:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Bal Pozíció:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Jobb Pozíció:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = Égő LED

A Függelék: Indikátor azonosítási segédlet

A felcímkézett jelzőfényeket a bomba oldalán találhatod meg.


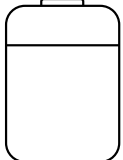


Gyakori indikátorok

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

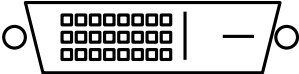
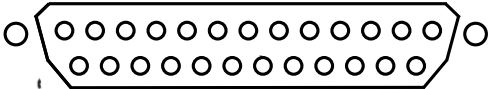


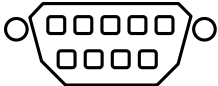

B Függelék: Elem azonosítási segédlet

Az elemek a bomba oldalain találhatóak.

Elem	Típus
	AA
	D

C függelék: Port Azonosítási Referencia

A digitális és analóg portokat megtalálod a bomba burkolatának oldalán.

Port	Név
	DVI-D
	Párhuzamos
	PS/2
	RJ-45
	Soros
	Stereo RCA