



**BOMBE-
DESARMERINGS
MANUAL**

www.keeptalkinggame.com

Versjon 2-nb
Verifiseringskode: 477

Velkommen til det farlige og utfordrende ansvaret med å være bombe-ekspert.

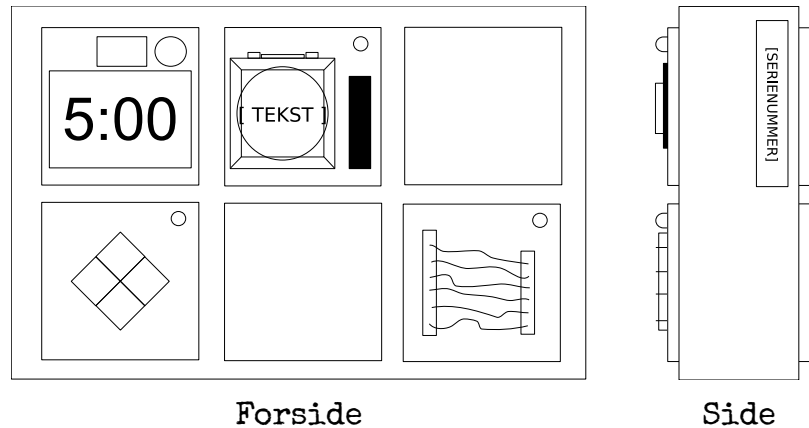
Studer denne manualen nøye; du er eksperten. Her vil du finne alt du trenger å vite for å kunne desarmere selv den mest avanserte bomben.

Og husk - En liten slurvfeil, og alt kan være over!

Desarmere Bomber

En bombe vil eksplodere når nedtellingen når 0.00 eller dersom du har gjort for mange feil. Den eneste måten å desarmere en bombe på er ved å løse alle modulene før nedtellingen er ferdig.

Eksempel på en bombe



Moduler

Hver bombe vil inkludere opp til 11 moduler som skal desarmeres. Modulene er adskilt og kan bli desarmert i hvilke som helst rekkefølge.

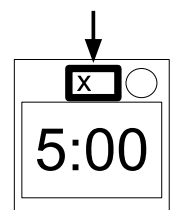
Instruksjoner for desarmering av moduler finnes i Seksjon 1, mens «Kravstore» moduler er spesielle og er beskrevet i Seksjon 2.

Feil

Når bombeteknikeren gjør en feil vil bomben registrere det ved å sette et kryss i indikatoren over nedtellingen. Dersom det er en slik indikator der, vil bomben eksplodere ved tredje feil. Nedtellingen vil gå fortere for hver feil som blir registrert.

Dersom det ikke finnes en feil-indikator over nedtelling vil bomben eksplodere ved første feil. Det er altså ingen rom for feil.

Her vises
antall
feil



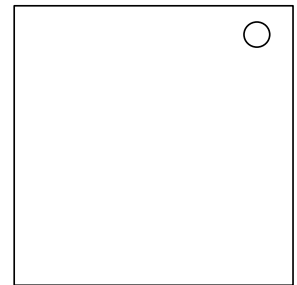
Samle Informasjon

Noen desarmeringsinstrukser trenger spesifikk informasjon om bomben, som serienummeret. Slik informasjon kan vanligvis bli funnet på toppen, bunnen eller sidene av bomben. Se vedlegg A, B og C for identifikasjonsinstruksjoner som vil være nyttig for å desarmere visse moduler.

Seksjon 1: Moduler

Moduler har et LED-lys øverst i høyre hjørne. Når det lyser grønt, er modulen desarmert.

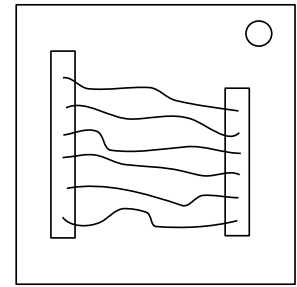
Alle modulene må fullføres for å desarmere bomben.



Angående Ledninger

Ledninger er livsblodet til elektronikk! Nei, vent, elektrisitet er livsblodet. Ledningene er mer som arteriene. Blodårene? Spiller ingen rolle...

- En ledningmodul kan ha 3-6 ledninger på seg.
- Bare den ene riktige ledningen trengs å kuttes for å desarmere modulen.
- Rekkefølgen for ledningene starter med den på toppen.



3 ledninger:

Hvis det er ingen røde ledninger, kutt den andre ledningen.

Ellers, hvis den siste ledningen er hvit, kutt den siste ledningen.

Ellers, hvis det er flere enn en blå ledning, kutt den siste blå ledningen.

Ellers, kutt den siste ledningen.

4 ledninger:

Hvis det er flere enn én rød ledning og det siste tallet i serienummeret er et oddetall, kutt den siste røde ledningen.

Ellers, hvis den siste ledningen er gul og det er ingen røde ledninger, kutt den første ledningen.

Ellers, hvis det bare er en blå ledning, kutt den første ledningen.

Ellers, hvis det er flere enn en gul ledning, kutt den siste ledningen.

Ellers, kutt den andre ledningen.

5 ledninger:

Hvis den siste ledningen er svart og det siste tallet i serienummeret er et oddetall, kutt den fjerde ledningen.

Ellers, hvis det bare er en rød ledning og det er flere enn en gul ledning, kutt den første ledningen.

Ellers, hvis det er ingen svarte ledninger, kutt den andre ledningen.

Ellers, kutt den første ledningen.

6 ledninger:

Hvis det er ingen gule ledninger og det siste tallet i serienummeret er et oddetall, kutt den tredje ledningen.

Ellers, hvis det bare er en gul ledning og det er flere enn en hvit ledning, kutt den fjerde ledningen.

Ellers, hvis det er ingen røde ledninger, kutt den siste ledningen.

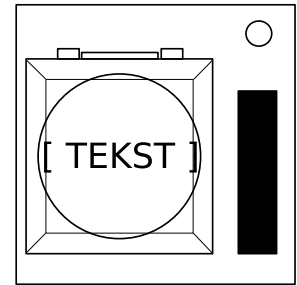
Ellers, kutt den fjerde ledningen.

Angående Den store knappen

Du tror kanskje at en knapp som ber deg trykke på den, skal trykkes på? Men folk som tror slikt er folk som får bomber til å sprengne.

Se Vedlegg A for Indikatoroversikt

Se Vedlegg B for Batterioversikt



Følg disse instruksene i den rekkefølgen de står. Gjennomfør den første aktuelle instruksjonen.

1. Hvis knappen er blå og det står «Avbryt» på den, hold knappen nede og les på «Å slippe en nedholdt knapp».
2. Dersom det er mer enn 1 batteri på bomben og det står «Detoner», trykk og slipp knappen med en gang.
3. Hvis knappen er hvit og det er en opplyst indikator med merket CAR, trykk ned knappen og les på «Å slippe en nedholdt knapp».
4. Dersom det er mer enn to batterier på bomben og det er en opplyst indikator med merket FRK, trykk og slepp knappen med en gang.
5. Dersom knappen er gul, hold knappen nede og les på «Å slippe en nedholdt knapp».
6. Hvis knappen er rød og det står «Hold» på den, trykk og slipp knappen med en gang.
7. Dersom ingen av de ovenfor gjelder, hold knappen nede og les på «Å slippe en nedholdt knapp».

Å slippe en nedholdt knapp

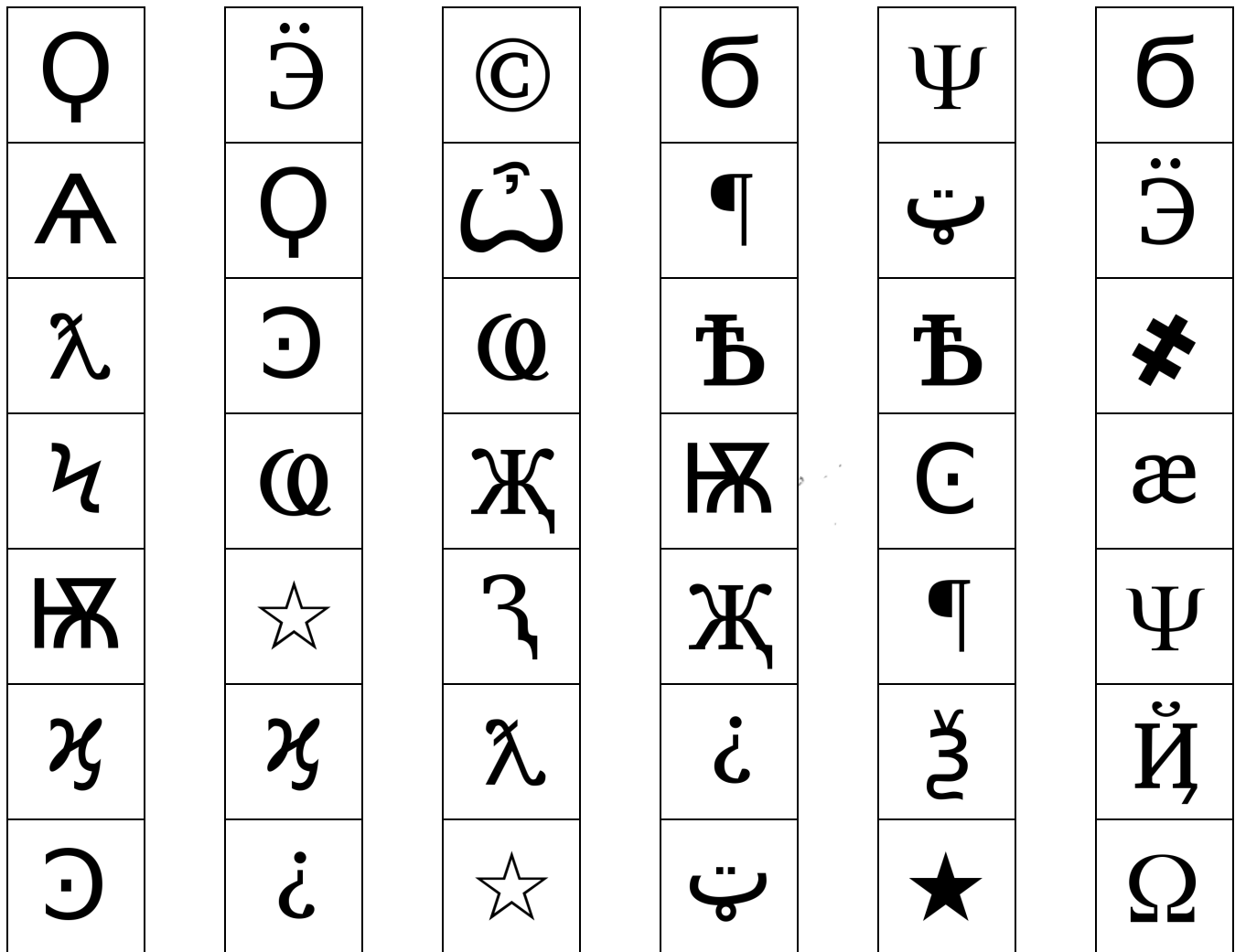
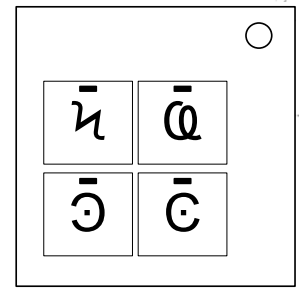
Når du trykker og holder knappen nede, vil stripen til høyre for knappen lyse opp i en farge. Tidspunktet du skal slippe knappen kommer an på hvilken farge stripen får:

- Blå stripe: Slipp opp når nedtellingen inneholder tallet 4 uansett posisjon
- Hvit stripe: Slipp opp når nedtellingen inneholder tallet 1 uansett posisjon
- Gul stripe: Slipp opp når nedtellingen inneholder tallet 5 uansett posisjon
- Alle andre farger på stripen: Slipp opp når nedtellingen inneholder tallet 1 uansett posisjon

Angående Symboler

Jeg vet ikke helt hva disse symbolene betyr, men jeg mistenker at de har noe med det okkulte å gjøre.

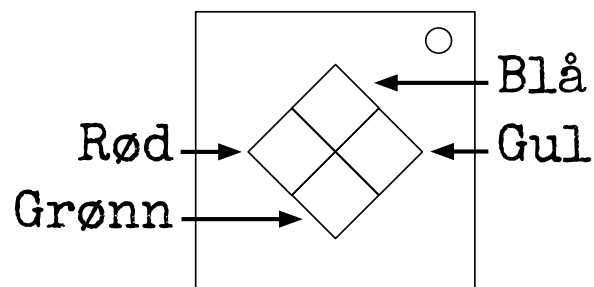
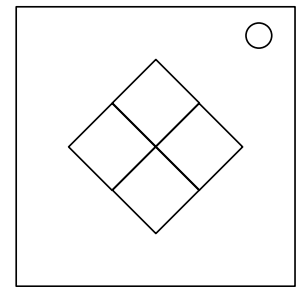
- Bare én kolonne under har alle de fire symbolene fra tastaturet.
- Trykk de fire knappene i den rekkefølgen de står fra øverst til nederst.



Angående Kongen befaler

Dette er som en av de lekene du lekte med som barn der du måtte gjenta mønsteret som ble vist, men dette er nok bare en billig kopi.

1. En av de fire fargede knappene vil blinke.
2. Bruk den riktige tabellen under, og trykk på knappen med den tilsvarende fargen.
3. Den første knappen vil blinke igjen, etterfulgt av en annen. Gjenta denne sekvensen med oversettelsestabellen.
4. Sekvensen øker med én for hver gang du treffer riktig, helt til modulen er desarmert.



Hvis serienummeret inneholder en vokal:

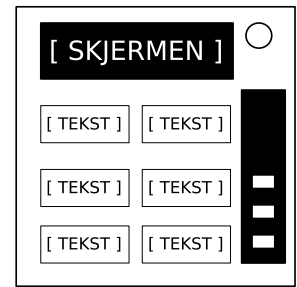
		Rødt lys	Blått lys	Grønt lys	Gult lys
Trykk på	Ingen feil	Blå	Rød	Gul	Grønn
	1 feil	Gul	Grønn	Blå	Rød
	2 feil	Grønn	Rød	Gul	Blå

Hvis serienummeret ikke inneholder en vokal

		Rødt lys	Blått lys	Grønt lys	Gult lys
Trykk på	Ingen feil	Blå	Gul	Grønn	Rød
	1 feil	Rød	Blå	Gul	Grønn
	2 feil	Gul	Grønn	Blå	Rød

Angående Hvem er Først

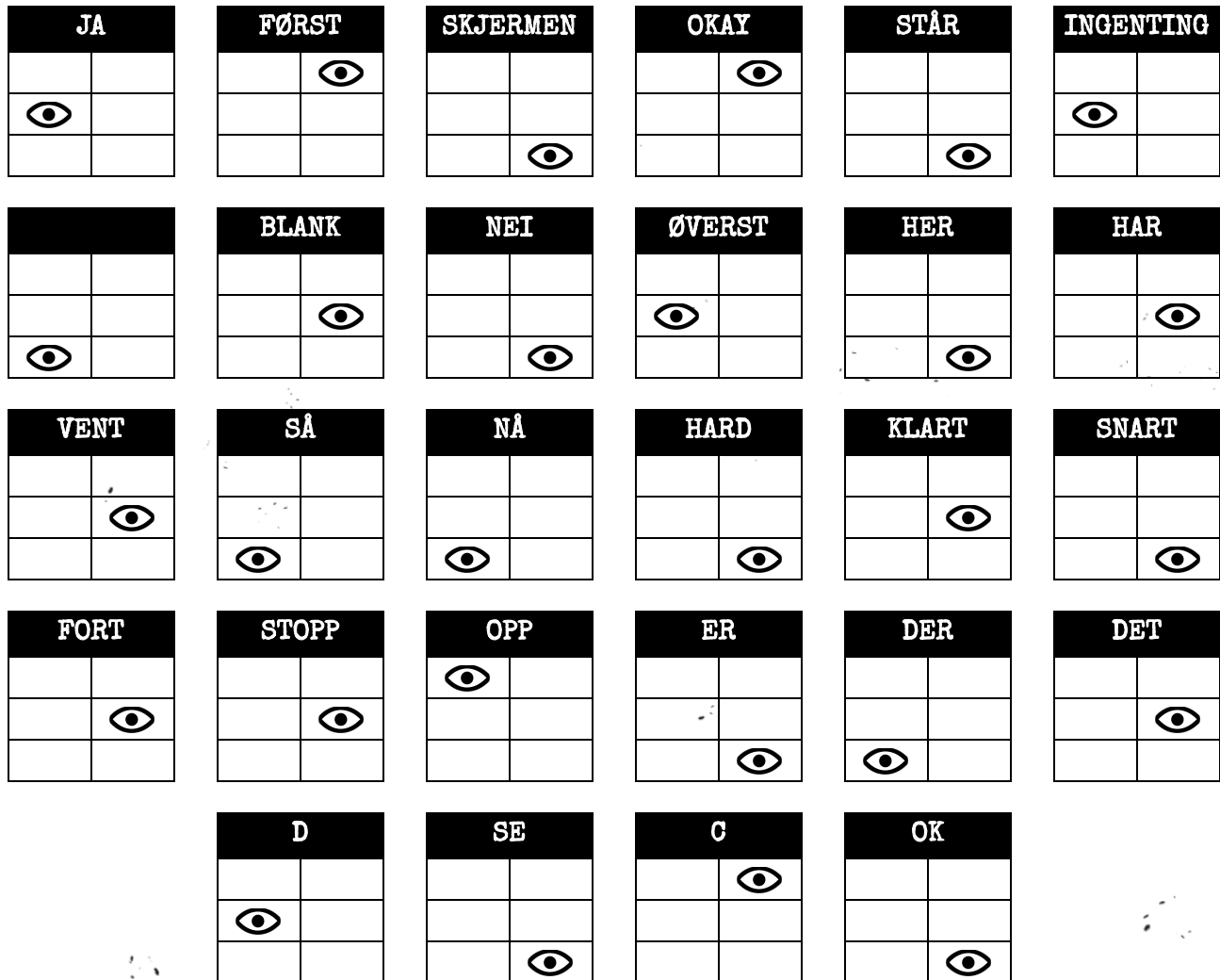
Denne konstruksjonen er som noe ut av en sketsj, som kunne vært morsom hvis det ikke var i tilknytning til en bombe. Jeg skal holde dette kort, siden ord bare kompliserer ting...



1. Les på skjermen og bruk Steg 1 for å avgjøre hvilke knapp som skal leses fra.
2. Ved å bruke ordet som står på den knappen skal du følge Steg 2 til å avgjøre hvilke av knappene du skal trykke på.
3. Gjenta dette til modulen er desarmert.

Steg 1:

Basert på skjermen, les ordet du finner på den bestemte knappen og gå videre til Steg 2:



Steg 2:

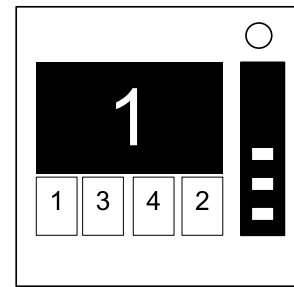
Ta utgangspunkt i ordet fra Steg 1, trykk på knappen med det første ordet som kommer i den korresponderende listen.

"KLAR":	DET, VELG, ÅH, MIDTEN, AHA, GJENTA, HØYRE, BLANK, KLAR, D, FØRST, NESTE, INGENTING, VENT
"FØRST":	AHA, VELG, DET, MIDTEN, D, HØYRE, INGENTING, NESTE, VENT, KLAR, BLANK, ÅH, GJENTA, FØRST
"D":	BLANK, NESTE, VENT, FØRST, ÅH, KLAR, HØYRE, DET, INGENTING, AHA, GJENTA, VELG, D, MIDTEN
"BLANK":	VENT, HØYRE, VELG, MIDTEN, BLANK, GJENTA, KLAR, INGENTING, D, ÅH, AHA, NESTE, DET, FØRST
"INGENTING":	NESTE, HØYRE, VELG, MIDTEN, DET, BLANK, D, GJENTA, AHA, ÅH, VENT, FØRST, INGENTING, KLAR
"DET":	VELG, HØYRE, NESTE, MIDTEN, FØRST, ÅH, GJENTA, KLAR, INGENTING, DET, AHA, BLANK, D, VENT
"ÅH":	NESTE, ÅH, AHA, INGENTING, KLAR, BLANK, MIDTEN, D, VELG, FØRST, VENT, DET, GJENTA, HØYRE
"NESTE":	KLAR, INGENTING, AHA, ÅH, VELG, DET, HØYRE, D, GJENTA, BLANK, NESTE, MIDTEN, VENT, FØRST
"AHA":	HØYRE, AHA, FØRST, D, MIDTEN, DET, BLANK, ÅH, NESTE, VENT, GJENTA, KLAR, VELG, INGENTING
"HØYRE":	DET, INGENTING, KLAR, GJENTA, D, VENT, ÅH, HØYRE, MIDTEN, AHA, NESTE, BLANK, VELG, FØRST
"MIDTEN":	BLANK, KLAR, VELG, ÅH, INGENTING, GJENTA, D, VENT, AHA, MIDTEN, HØYRE, FØRST, NESTE, DET
"VELG":	MIDTEN, D, FØRST, DET, NESTE, INGENTING, VENT, VELG, AHA, KLAR, BLANK, GJENTA, ÅH, HØYRE
"VENT":	NESTE, D, BLANK, VELG, DET, AHA, FØRST, GJENTA, ÅH, VENT, INGENTING, KLAR, HØYRE, MIDTEN
"GJENTA":	HØYRE, MIDTEN, DET, KLAR, GJENTA, VELG, INGENTING, NESTE, BLANK, AHA, FØRST, ÅH, D, VENT
"JA":	HÆ?, TRYKK PÅ, GJERNE, FERDIG, OK, VENSTRE, SE, SÅNN, HVILKE, JA, HJERNE, NEI, HÆ, C
"TRYKK PÅ":	GJERNE, OK, NEI, VENSTRE, HVILKE, HÆ, HJERNE, SÅNN, JA, C, FERDIG, HÆ?, SE, TRYKK PÅ
"GJERNE":	HJERNE, TRYKK PÅ, VENSTRE, GJERNE, OK, SE, HÆ?, C, FERDIG, JA, HVILKE, SÅNN, NEI, HÆ
"FERDIG":	JA, FERDIG, SE, OK, HJERNE, TRYKK PÅ, C, GJERNE, HVILKE, VENSTRE, HÆ?, HÆ, NEI, SÅNN
"SE":	HÆ, C, SE, VENSTRE, HVILKE, HÆ?, GJERNE, SÅNN, FERDIG, NEI, OK, HJERNE, TRYKK PÅ, JA
"C":	VENSTRE, HÆ?, OK, HVILKE, FERDIG, SE, HJERNE, HÆ, C, JA, NEI, SÅNN, TRYKK PÅ, GJERNE
"VENSTRE":	VENSTRE, GJERNE, TRYKK PÅ, JA, HÆ, SÅNN, HJERNE, OK, HÆ?, NEI, FERDIG, SE, C, HVILKE
"HJERNE":	SE, C, TRYKK PÅ, FERDIG, OK, HJERNE, HÆ, JA, VENSTRE, NEI, GJERNE, HÆ?, SÅNN, HVILKE
"HVILKE":	JA, SÅNN, FERDIG, GJERNE, C, HÆ, HJERNE, NEI, TRYKK PÅ, VENSTRE, SE, OK, HVILKE, HÆ?
"HÆ":	HÆ?, VENSTRE, OK, HVILKE, GJERNE, SE, FERDIG, SÅNN, NEI, JA, C, TRYKK PÅ, HJERNE, HÆ
"OK":	HVILKE, VENSTRE, HJERNE, GJERNE, SÅNN, HÆ?, OK, NEI, HÆ, TRYKK PÅ, SE, FERDIG, C, JA
"SÅNN":	TRYKK PÅ, C, HÆ, HJERNE, JA, SE, HÆ?, HVILKE, FERDIG, OK, SÅNN, VENSTRE, GJERNE, NEI
"HÆ?":	TRYKK PÅ, HÆ, NEI, FERDIG, JA, SÅNN, VENSTRE, SE, HÆ?, C, HVILKE, OK, GJERNE, HJERNE
"NEI":	FERDIG, OK, C, SE, SÅNN, HÆ, HJERNE, HVILKE, VENSTRE, JA, NEI, HÆ?, TRYKK PÅ, GJERNE

Angående Hukommelse

Hukommelse er en skjør ting, men det gjelder alt når en bombe går av. Så følg med!

- Trykk på den riktige knappen for å fortsette til neste steg i modulen. Fullfør alle stegene for å desarmere modulen.
- Trykker man på feil knapp vil modulen resettes tilbake til steg 1.
- Posisjonene til knappene går fra venstre til høyre



Steg 1:

- Om skjermen viser 1, trykk på den andre knappen.
- Om skjermen viser 2, trykk på den andre knappen.
- Om skjermen viser 3, trykk på den tredje knappen.
- Om skjermen viser 4, trykk på den fjerde knappen.

Steg 2:

- Om skjermen viser 1, trykk på knappen merket «4».
- Om skjermen viser 2, trykk på knappen i samme posisjon som du trykket i steg 1.
- Om skjermen viser 3, trykk på den første knappen.
- Om skjermen viser 4, trykk på knappen i samme posisjon som du trykket i steg 1.

Steg 3:

- Om skjermen viser 1, trykk på knappen merket med samme tall som du trykket i steg 2.
- Om skjermen viser 2, trykk på knappen merket med samme tall som du trykket i steg 1.
- Om skjermen viser 3, trykk på den tredje knappen.
- Om skjermen viser 4, trykk på knappen merket «4».

Steg 4:

- Om skjermen viser 1, trykk på knappen i samme posisjon som du trykket i steg 1.
- Om skjermen viser 2, trykk på den første knappen.
- Om skjermen viser 3, trykk på knappen i samme posisjon som du trykket i steg 2.
- Om skjermen viser 4, trykk på knappen i samme posisjon som du trykket i steg 2.

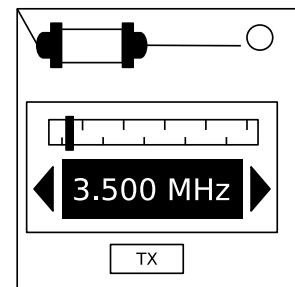
Steg 5:

- Om skjermen viser 1, trykk på knappen merket med samme tall som du trykket i steg 1.
- Om skjermen viser 2, trykk på knappen merket med samme tall som du trykket i steg 2.
- Om skjermen viser 3, trykk på knappen merket med samme tall som du trykket i steg 4.
- Om skjermen viser 4, trykk på knappen merket med samme tall som du trykket i steg 3.

Angående Morsekode

En antikk form for kommunikasjon? Hva blir det neste? Det er i det minste "ekte" morsekode, så om du følger med kan det hende du lærer noe.

- Tolk signalene fra det blinkende lyset ved å bruke morsekode-oversikten til å stave et av ordene i tabellen.
- Signalet vil gå i loop, med en lang pause mellom repetisjoner.
- Når ordet er identifisert stilles den korresponderende frekvensen inn før man trykker på sende knappen (TX).



Hvordan tolke:

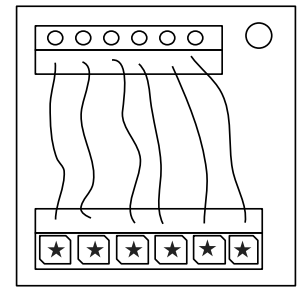
1. Et kort blink representerer en prikk.
2. Et langt blink representerer en strek.
3. Det er en pause mellom hver bokstav.
5. Det er en lengre paase før ordet repeteres.

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

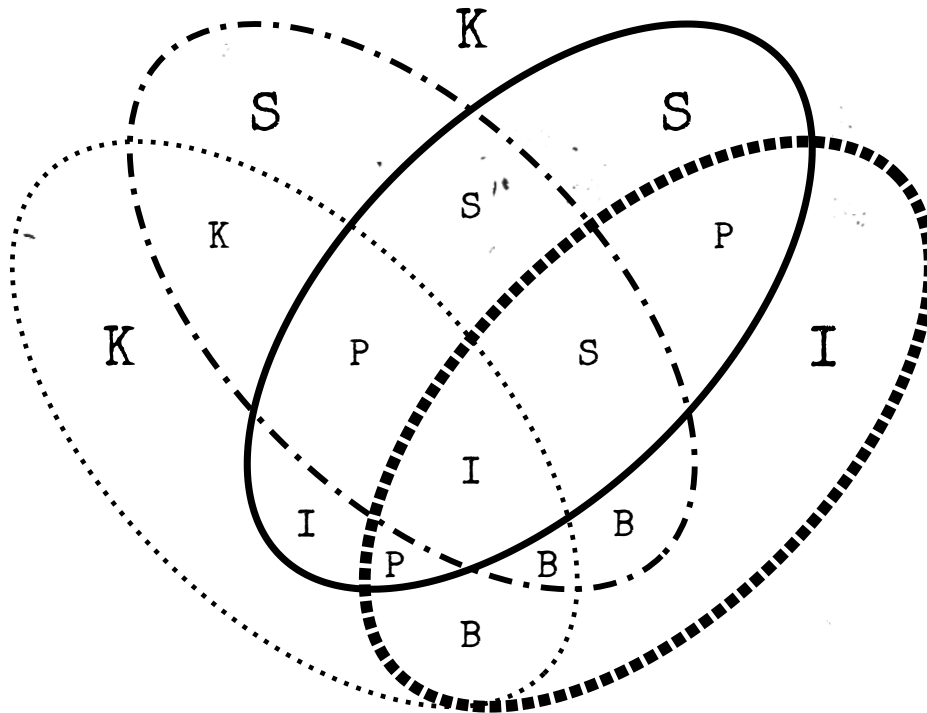
Hvis ordet er:	Svar på sekvens:
bombe	3.505 MHz
knapp	3.515 MHz
fjern	3.522 MHz
tallet	3.532 MHz
andre	3.535 MHz
enter	3.542 MHz
taste	3.545 MHz
betal	3.552 MHz
belte	3.555 MHz
ballet	3.565 MHz
knase	3.572 MHz
anser	3.575 MHz
alltid	3.582 MHz
tabbe	3.592 MHz
huske	3.595 MHz
bomma	3.600 MHz





Angående Kompliserte ledninger

Disse kablene er ikke som de andre. Noen har striper! Det gjør dem fullstendig annerledes. De gode nyhetene er at vi har funnet nøyaktige instruksjoner for hva man skal gjøre med de. Kanskje for nøyaktige...



- Se på hver ledning: Det er et LED-lys over ledningen og rom for et «★» symbol under ledningen.
- For **hver** ledning må du sjekke ledning-/LED-/stjerne-kombinasjonen mot Venn-diagrammet under for å avgjøre om ledningen skal kuttes.
- Hver ledning kan ha striper av andre farger på seg.



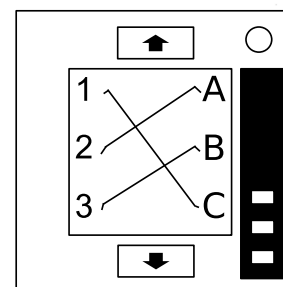
	Ledningen har rød farge
	Ledningen har blå farge
	Har ★ symbol
	LED er på

Bokstav	Instruksjon
K	Kutt ledningen
I	Ikke kutt ledningen
S	Kutt ledningen hvis det siste sifferet i serienummeret er et partall
P	Kutt om bomben har en parallellport
B	Kutt ledningen hvis bomben har to eller flere batterier

Se Vedlegg B for Batterioversikt
Se Vedlegg C for Portoversikt

Angående ledningsekvenser

Det er vanskelig å si hvordan denne mekanismen fungerer. Konstruksjonen er ganske imponerende, men det må vel ha vært en lettere måte å håndtere ni ledninger.



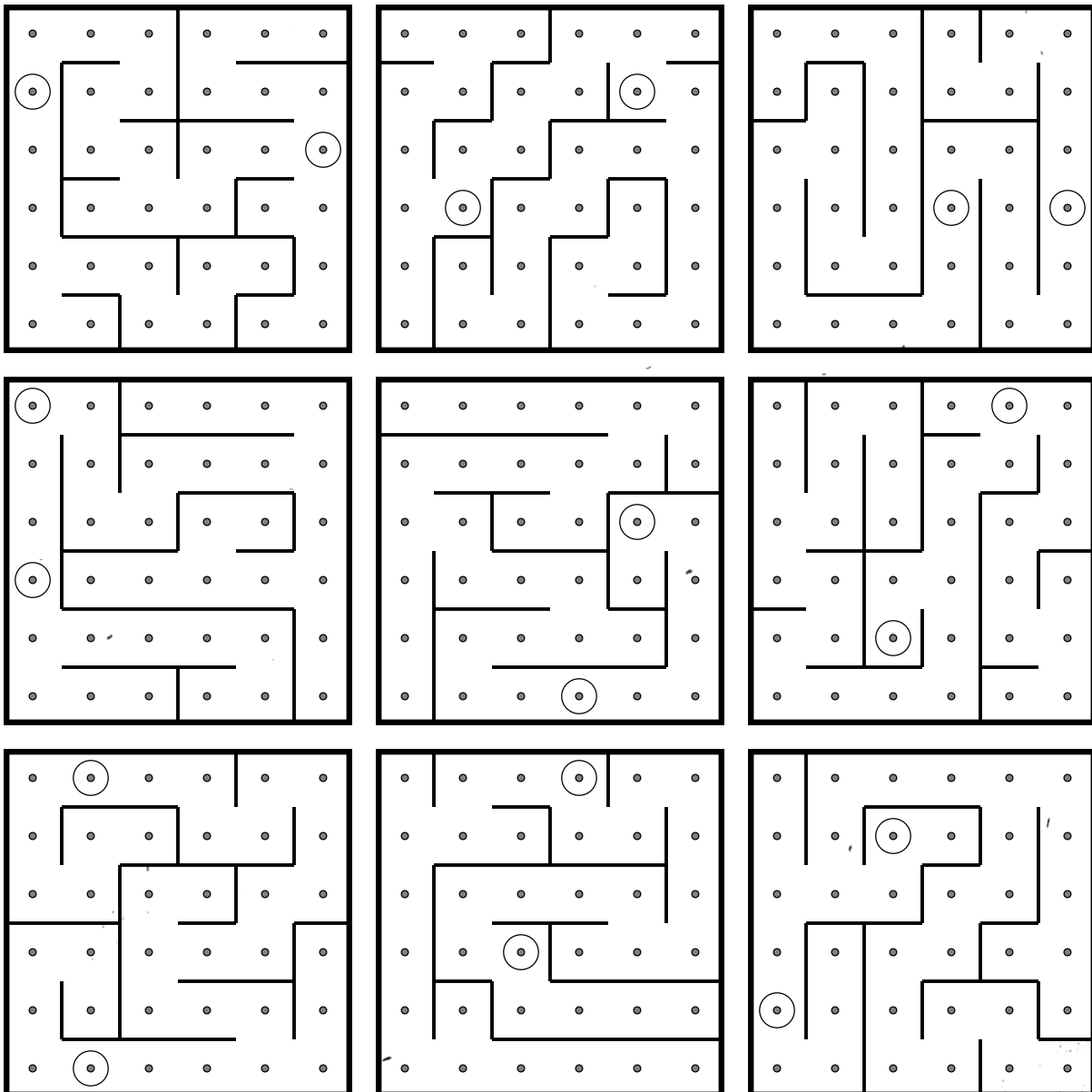
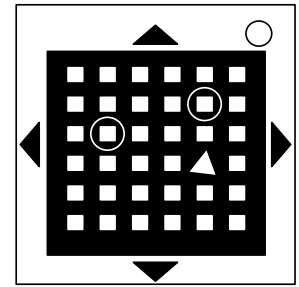
- I denne modulen er det flere panel med ledninger på, men bare ett panel er synlig om gangen. Bla opp og ned mellom panelene ved å bruke knappen over og under.
- Ikke bla til neste panel før du er helt sikker på at du har kuttet alle nødvendige ledninger på dette panelet.
- Kutt ledningene som beskrevet i følgende tabell. Forekomsten av ledninger akkumuleres gjennom alle panelene i modulen

Forekomst av Rød Ledning		Forekomst av Blå Ledning		Forekomst av Svart Ledning	
Ledningsforekomst	Kutt om den er tilkoblet:	Ledningsforekomst	Kutt om den er tilkoblet:	Ledningsforekomst	Kutt om den er tilkoblet:
Første røde forekomst	C	Første blå forekomst	B	Første svarte forekomst	A, B eller C
Andre røde forekomst	B	Andre blå forekomst	A eller C	Andre svarte forekomst	A eller C
Tredje røde forekomst	A	Tredje blå forekomst	B	Tredje svarte forekomst	B
Fjerde røde forekomst	A eller C	Fjerde blå forekomst	A	Fjerde svarte forekomst	A eller C
Femte røde forekomst	B	Femte blå forekomst	B	Femte svarte forekomst	B
Sjette røde forekomst	A eller C	Sjette blå forekomst	B eller C	Sjette svarte forekomst	B eller C
Sjuende røde forekomst	A, B eller C	Sjuende blå forekomst	C	Sjuende svarte forekomst	A eller B
Åttende røde forekomst	A eller B	Åttende blå forekomst	A eller C	Åttende svarte forekomst	C
Niende røde forekomst	B	Niende blå forekomst	A	Niende svarte forekomst	C

Angående Labyrinter

Dette ser ut som en labyrint, sikkert stjålet fra baksiden av en barnemeny.

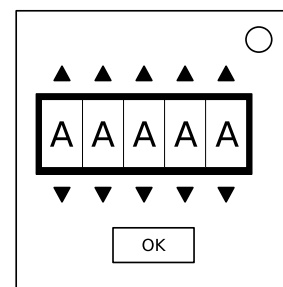
- Finn labyrinten som har sirklene markert på samme sted.
- Bombeteknikkern må navigere det hvite lyset til den røde trekanten ved hjelp av pil-knappene.
- **Advarsel:** Ikke kryss linjene vist i labyrinten. Disse linjene er usynlige på bobmen.



Angående Passord

Heldigvis oppfyller ikke disse passordene de statlige sikkerhetskravene: 22 tegn, både store og små bokstaver, tall i tilfeldig rekkefølge uten palindromer over en lengde på tre.

- Knappene over og under vil bla gjennom alle mulighetene for den posisjonen.
- Bare en bokstavkombinasjon vil passe til passordene under.
- Trykk OK når du har satt inn riktig passord



alver	andre	avbud	bombe	bredd
drama	fjern	glass	haier	hallo
heise	helle	hjelms	husly	kasse
kjole	kliss	knapp	koala	lasso
marin	motto	muren	neste	pinup
rodeo	skakk	skapt	skarp	skilt
skrap	skrue	tiden	trykk	utedo

Seksjon 2: Kravstore Moduler

Kravstore moduler kan ikke desarmeres, men vil være et gjentakende problem.

Kravstore moduler er moduler med en egen tosifret timer (øverst i midten). Denne vil aktiveres av seg selv mens du jobber med bomben. Når den først er aktivert må du håndtere den med jevne mellomrom før tiden går ut, ellers vil du få 1 feil.

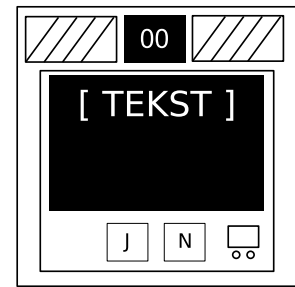
Vær våken: kravstore moduler kan reaktiveres når som helst.

00

Angående gassventilering

Datahacking er hardt arbeid. Vel, vanligvis er det det. Denne jobben kunne vært utført av en svært simpel robot som trykker på samme knapp om og om igjen.

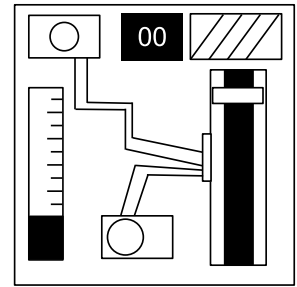
- Svar på spørsmålene ved å trykke «J» for «Ja» eller «N» for «Nei».



Angående Kondensatorutlading

Eg tipper at denne er ene og alene ment til å oppta oppmeksomheten din, for ellers er dette bare et tvilsomt kretsdesign..

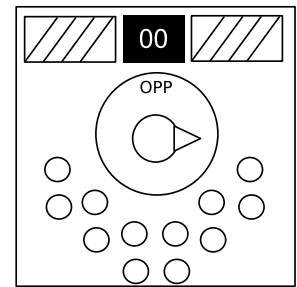
- Lad ut kondensatoren før den blir overbelastet ved å holde spaken nede.



Angående Roterende knotter

Unødvendig komplisert og endeløst kravstort. Tenk om slik ekspertise ble brukt til å skape noe annet enn horrible oppgaver.

- Knotten kan roteres til en av fire posisjoner.
- Knotten må være i riktig posisjon når modulens egen nedtelling når 0.
- Den riktige posisjonen bestemmes ut fra av/på-instillingen til de tolv LED-lysene.
- Knottens posisjon vil alltid stå i forhold til OPP-teksten, som kanskje roteres.



LED-lys instillinger

Peker opp:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Peker ned:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Peker til venstre:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Peker til høyre:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = Oppløst LED

Vedlegg A: Indikatoroversikt

Merkede indikatorlys kan bli funnet på siden av bombekassen

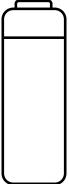
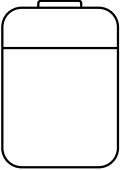


Vanlige indikatorer

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

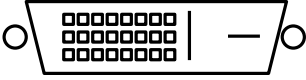
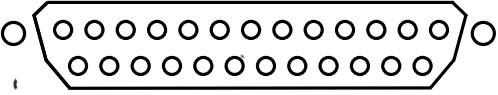

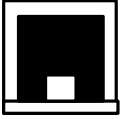
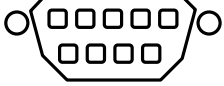

Vedlegg B: Batterioversikt

Vanlige batterityper som kan bli funnet i batterikammere på sidene av bombekassen.

Batteri	Type
	AA
	D

Vedlegg C: Portoversikt

Digitale og analoge porter kan finnes på sidene av bomben.

Port	Navn
	DVI-D
	Parallell
	PS/2
	RJ-45
	Serie
	Stereo RCA