



MANUAL DE DESARMAMENTO DE BOMBAS

www.keeptalkinggame.com

Versão 3-pt-PT
Código de Verificação: 806

Bem-vindo ao perigoso e desafiador mundo de desarmamento de bombas.

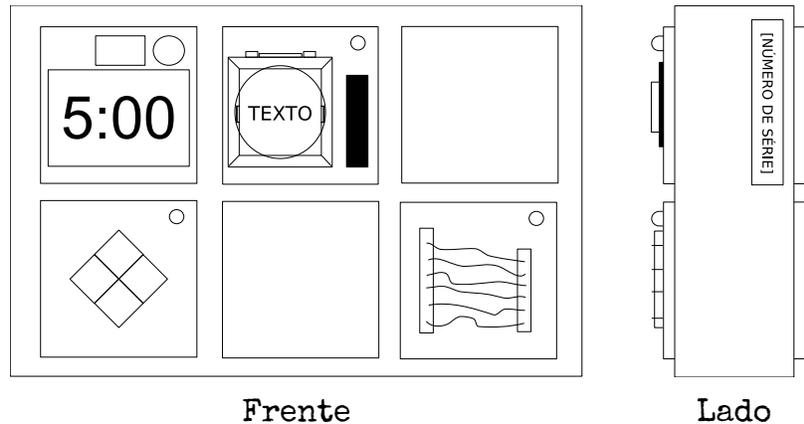
Estuda este manual cuidadosamente; tu és o especialista. Nestas páginas encontrarás tudo o que precisas de saber para poderes desarmar até a mais traiçoeira das bombas.

E lembra-te — Um pequeno detalhe mal interpretado e tudo poderá acabar!

Desarmar Bombas

A bomba irá explodir quando o seu contador chegar a 0:00 ou quando cometeres demasiados erros. A única forma de desarmar a bomba é desarmando todos os módulos antes que o tempo termine.

Bomba de Exemplo



Frente

Lado

Módulos

Cada bomba pode conter até 11 módulos que terão de ser desarmados. Cada módulo é discreto e pode ser desarmado em qualquer ordem.

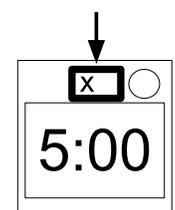
Instruções para desarmar módulos podem ser encontradas na Secção 1. Módulos "carentes" são um caso à parte e são descritos na Secção 2.

Erros

Quando o Desarmador comete um erro, a bomba irá registar esse erro que será mostrado no indicador do cronómetro regressivo. Bombas com indicadores de erro explodirão após o terceiro erro. O cronómetro começará a contagem regressiva mais rápido depois do erro ser registado.

Se o indicador de erros não estiver presente por cima do contador regressivo, a bomba irá explodir após o primeiro engano, não deixando margem para erros.

Indicador de Erros



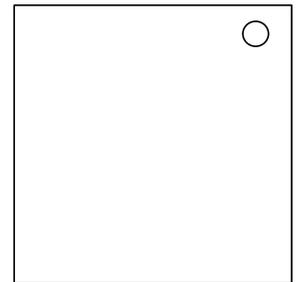
Recolha de Informações

Algumas instruções de desarmamento exigem informações específicas sobre a bomba, tal como o número de série. Esse tipo de informação pode ser normalmente encontrada no topo, fundo ou nos lados do invólucro da bomba. Ver Apêndice A, B e C para instruções de identificação que serão úteis para desarmar certos módulos.

Secção 1: Módulos

Módulos podem ser identificados por um LED no canto superior direito. Quando esse LED ficar verde, o módulo ficou desarmado.

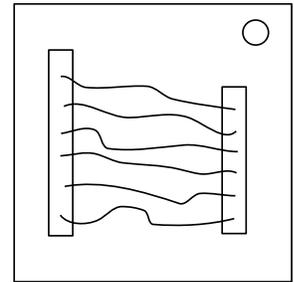
Todos os módulos devem ser desarmados para desarmar a bomba.



A Respeito dos Fios

Fios são o sangue vital dos dispositivos eletrônicos! Espera, não, eletricidade é que é o sangue vital. Fios são mais como as artérias. As veias? Não importa...

- Um módulo de fios pode conter entre 3 a 6 fios.
- Apenas o fio correto precisa de ser cortado para desarmar o módulo.
- A ordem dos fios começa com o primeiro no topo.



3 fios:

Se não houver fios vermelhos, corta o segundo fio.

Caso contrário, se o último fio for branco, corta o último fio.

Caso contrário, se houver mais do que um fio azul, corta o último fio azul.

Caso contrário, corta o último fio.

4 fios:

Se houver mais do que um fio vermelho e o último dígito do número de série for ímpar, corta o último fio vermelho.

Caso contrário, se o último fio for amarelo e não existirem fios vermelhos, corta o primeiro fio.

Caso contrário, se existir exatamente um fio azul, corta o primeiro fio.

Caso contrário, se existir mais do que um fio amarelo, corta o último fio.

Caso contrário, corta o segundo fio.

5 fios:

Se o último fio for preto e o último dígito do número de série for ímpar, corta o quarto fio.

Caso contrário, se existir exatamente um fio vermelho e houver mais do que um fio amarelo, corta o primeiro fio.

Caso contrário, se não existirem fios pretos, corta o segundo fio.

Caso contrário, corta o primeiro fio.

6 fios:

Se não existirem fios amarelos e o último dígito do número de série for ímpar, corta o terceiro fio.

Caso contrário, se existir exatamente um fio amarelo e houver mais do que um fio branco, corta o quarto fio.

Caso contrário, se não existirem fios vermelhos, corta o último fio.

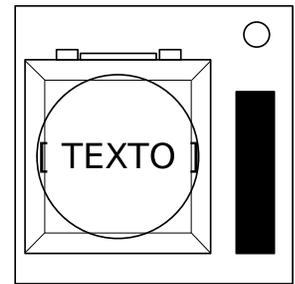
Caso contrário, corta o quarto fio.

A Respeito do Botão

Podes pensar que um botão que te diz para carregar nele é algo bastante óbvio. É esse tipo de pensamento que faz com as pessoas expludam.

Vê o Apêndice A para a referência de identificação dos indicadores.

Vê o Apêndice B para a referência de identificação de baterias.



Segue estas regras na ordem em que estão listadas. Realiza a primeira ação que se aplica:

1. Se o botão é azul e o botão diz "Abortar", segura o botão e vê a secção "Soltar um Botão Pressionado".
2. Se existe mais do que 1 bateria na bomba e o botão diz "Detonar", carrega e solta imediatamente o botão.
3. Se o botão é branco e existe um indicador aceso escrito CAR, segura o botão e vê a secção "Soltar um Botão Pressionado".
4. Se existem mais do que 2 baterias na bomba e existe um indicador aceso escrito FRK, carrega e solta imediatamente o botão.
5. Se o botão é amarelo, segura o botão e vê a secção "Soltar um Botão Pressionado".
6. Se o botão é vermelho e o botão diz "Segura", carrega e solta imediatamente o botão.
7. Se nenhuma opção se aplica, segura o botão e vê a secção "Soltar um Botão Pressionado".

Soltar um Botão Pressionado

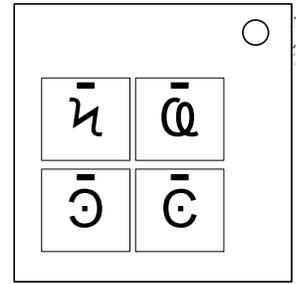
Se carregares e segurares no botão, uma tira colorida vai acender do lado direito do módulo. Dependendo da cor, deves soltar o botão numa certa altura.

- Tira azul: Solta quando o contador tiver um 4 em qualquer posição.
- Tira branca: Solta quando o contador tiver um 1 em qualquer posição.
- Tira amarela: Solta quando o contador tiver um 5 em qualquer posição.
- Tira de qualquer outra cor: Solta quando o contador tiver um 1 em qualquer posição.

A Respeito dos Teclados

Eu não tenho a certeza o que são esses símbolos, mas suspeito que tenham algo a ver com o oculto.

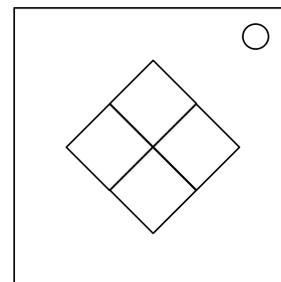
- Apenas uma das colunas abaixo contém todos os símbolos do teclado.
- Prime os quatro botões na ordem em que os símbolos aparecem, de cima para baixo, dentro da mesma coluna.



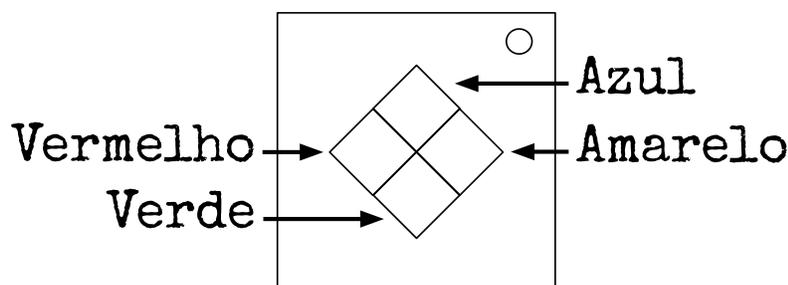
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	Ɔ	¶	ᵹ	Ë
λ	ᵹ	Q	Ђ	Ђ	≠
h	Q	Ж	ИЖ	С	æ
ИЖ	☆	Ɔ	Ж	¶	Ψ
κ	κ	λ	¿	Ɔ	Й
ᵹ	¿	☆	ᵹ	★	Ω

A Respeito do Rei Manda

Isto é como aquele brinquedo com que brincavas em criança, onde tinhas que repetir o padrão que aparecia, excepto que este foi provavelmente comprado na loja dos trezentos.



- Um dos quatro botões coloridos vai piscar.
- Utilizando a tabela correta abaixo, carrega no botão com a cor correspondente.
- O botão original vai piscar, seguido de outro. Repete a sequência por ordem usando a correspondência de cores.
- A sequência vai aumentar por um de cada vez que introduzires corretamente a sequência até o módulo ser desarmado.



Se o número de série contém uma vogal:

		Piscar Vermelho	Piscar Azul	Piscar Verde	Piscar Amarelo
Botão a pressionar:	Sem Enganos	Azul	Vermelho	Amarelo	Verde
	1 Erro	Amarelo	Verde	Azul	Vermelho
	2 Erros	Verde	Vermelho	Amarelo	Azul

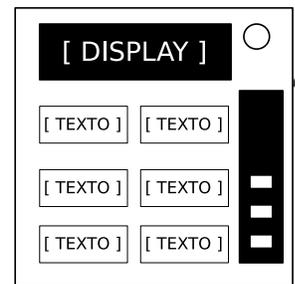
Se o número de série não contém uma vogal:

		Piscar Vermelho	Piscar Azul	Piscar Verde	Piscar Amarelo
Botão a pressionar:	Sem Enganos	Azul	Amarelo	Verde	Vermelho
	1 Erro	Vermelho	Azul	Amarelo	Verde
	2 Erros	Amarelo	Verde	Azul	Vermelho

A Respeito de Quem é Primeiro

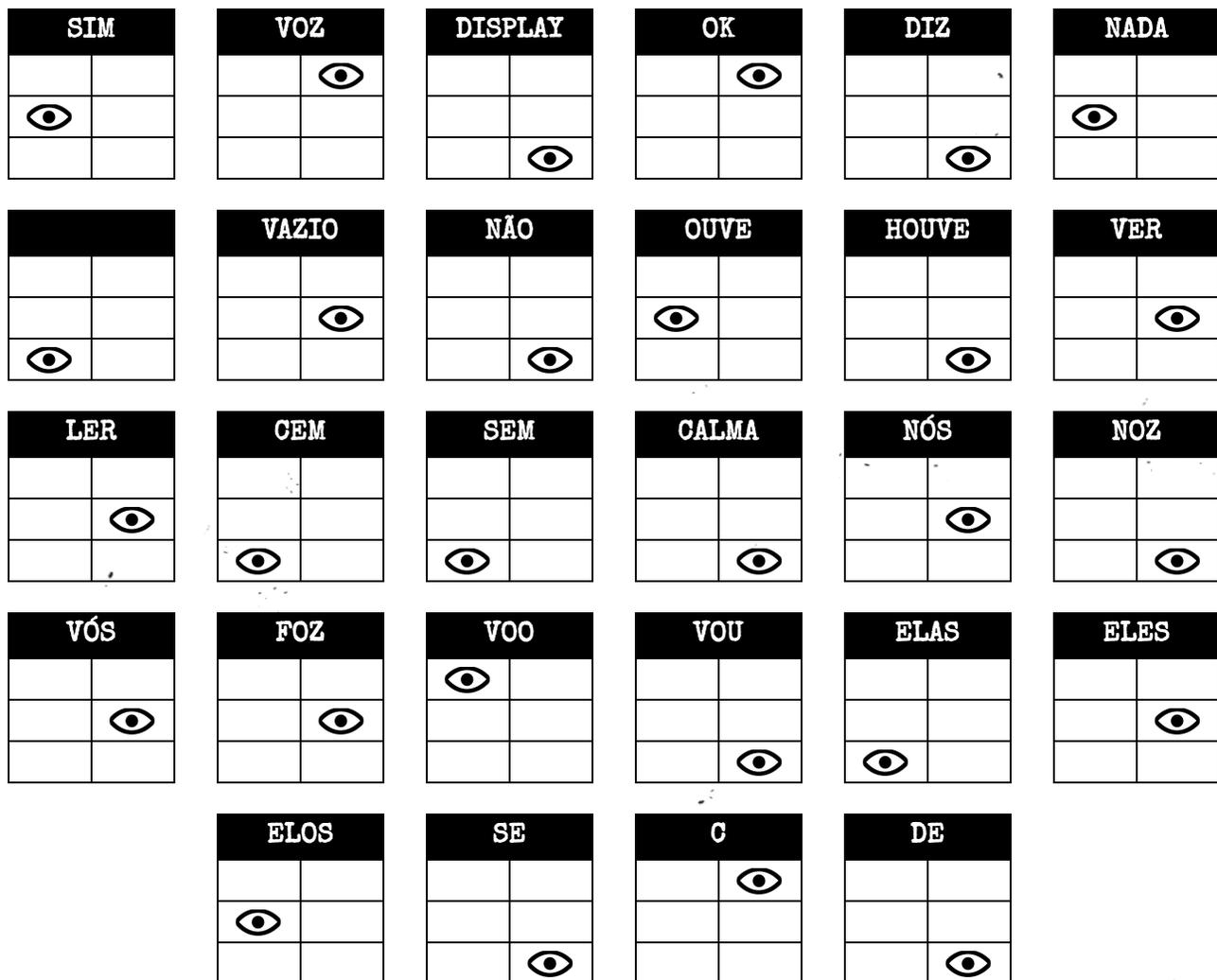
Esta geringonça é como se fosse tirada de um sketch de comédia, que até teria piada se não estivesse ligada a uma bomba. Vou manter isto breve, pois palavras apenas complicam as coisas.

1. Lê o display e usa o passo 1 para determinar que botão ler.
2. Usando a legenda deste botão, usa o passo 2 para determinar que botão pressionar.
3. Repete até que o módulo seja desarmado.



Passo 1:

Baseado no display, lê a legenda de um determinado botão e continua para o passo 2:



Passo 2:

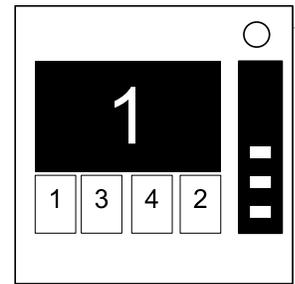
Usando a legenda do passo 1, pressiona o primeiro botão que aparece na lista correspondente:

"PREPARADO":	SIM, OK, O QUÊ, MEIO, ESQUERDA, CARREGA, CERTO, VAZIO, PREPARADO, NÃO, PRIMEIRO, HMMM, NADA, ESPERA
"PRIMEIRO":	ESQUERDA, OK, SIM, MEIO, NÃO, CERTO, NADA, HMMM, ESPERA, PREPARADO, VAZIO, O QUÊ, CARREGA, PRIMEIRO
"NÃO":	VAZIO, HMMM, ESPERA, PRIMEIRO, O QUÊ, PREPARADO, CERTO, SIM, NADA, ESQUERDA, CARREGA, OK, NÃO, MEIO
"VAZIO":	ESPERA, CERTO, OK, MEIO, VAZIO, CARREGA, PREPARADO, NADA, NÃO, O QUÊ, ESQUERDA, HMMM, SIM, PRIMEIRO
"NADA":	HMMM, CERTO, OK, MEIO, SIM, VAZIO, NÃO, CARREGA, ESQUERDA, O QUÊ, ESPERA, PRIMEIRO, NADA, PREPARADO
"SIM":	OK, CERTO, HMMM, MEIO, PRIMEIRO, O QUÊ, CARREGA, PREPARADO, NADA, SIM, ESQUERDA, VAZIO, NÃO, ESPERA
"O QUÊ":	HMMM, O QUÊ, ESQUERDA, NADA, PREPARADO, VAZIO, MEIO, NÃO, OK, PRIMEIRO, ESPERA, SIM, CARREGA, CERTO
"HMMM":	PREPARADO, NADA, ESQUERDA, O QUÊ, OK, SIM, CERTO, NÃO, CARREGA, VAZIO, HMMM, MEIO, ESPERA, PRIMEIRO
"ESQUERDA":	CERTO, ESQUERDA, PRIMEIRO, NÃO, MEIO, SIM, VAZIO, O QUÊ, HMMM, ESPERA, CARREGA, PREPARADO, OK, NADA
"CERTO":	SIM, NADA, PREPARADO, CARREGA, NÃO, ESPERA, O QUÊ, CERTO, MEIO, ESQUERDA, HMMM, VAZIO, OK, PRIMEIRO
"MEIO":	VAZIO, PREPARADO, OK, O QUÊ, NADA, CARREGA, NÃO, ESPERA, ESQUERDA, MEIO, CERTO, PRIMEIRO, HMMM, SIM
"OK":	MEIO, NÃO, PRIMEIRO, SIM, HMMM, NADA, ESPERA, OK, ESQUERDA, PREPARADO, VAZIO, CARREGA, O QUÊ, CERTO
"ESPERA":	HMMM, NÃO, VAZIO, OK, SIM, ESQUERDA, PRIMEIRO, CARREGA, O QUÊ, ESPERA, NADA, PREPARADO, CERTO, MEIO
"CARREGA":	CERTO, MEIO, SIM, PREPARADO, CARREGA, OK, NADA, HMMM, VAZIO, ESQUERDA, PRIMEIRO, O QUÊ, NÃO, ESPERA
"TU":	CLARO, ELE, ELA, DELE, PRÓXIMO, UH, DELA, REPETE, QUÊ?, TU, HÁ, TIPO, PRONTO, HUM
"ELE":	ELA, PRÓXIMO, TIPO, UH, QUÊ?, PRONTO, HÁ, REPETE, TU, HUM, DELE, CLARO, DELA, ELE
"ELA":	HÁ, ELE, UH, ELA, PRÓXIMO, DELA, CLARO, HUM, DELE, TU, QUÊ?, REPETE, TIPO, PRONTO
"DELE":	TU, DELE, DELA, PRÓXIMO, HÁ, ELE, HUM, ELA, QUÊ?, UH, CLARO, PRONTO, TIPO, REPETE
"DELA":	PRONTO, HUM, DELA, UH, QUÊ?, CLARO, ELA, REPETE, DELE, TIPO, PRÓXIMO, HÁ, ELE, TU
"HUM":	UH, CLARO, PRÓXIMO, QUÊ?, DELE, DELA, HÁ, PRONTO, HUM, TU, TIPO, REPETE, ELE, ELA
"UH":	UH, ELA, ELE, TU, PRONTO, REPETE, HÁ, PRÓXIMO, CLARO, TIPO, DELE, DELA, HUM, QUÊ?
"HÁ":	DELA, HUM, ELE, DELE, PRÓXIMO, HÁ, PRONTO, TU, UH, TIPO, ELA, CLARO, REPETE, QUÊ?
"QUÊ?":	TU, REPETE, DELE, ELA, HUM, PRONTO, HÁ, TIPO, ELE, UH, DELA, PRÓXIMO, QUÊ?, CLARO
"PRONTO":	CLARO, UH, PRÓXIMO, QUÊ?, ELA, DELA, DELE, REPETE, TIPO, TU, HUM, ELE, HÁ, PRONTO
"PRÓXIMO":	QUÊ?, UH, HÁ, ELA, REPETE, CLARO, PRÓXIMO, TIPO, PRONTO, ELE, DELA, DELE, HUM, TU
"REPETE":	ELE, HUM, PRONTO, HÁ, TU, DELA, CLARO, QUÊ?, DELE, PRÓXIMO, REPETE, UH, ELA, TIPO
"CLARO":	ELE, PRONTO, TIPO, DELE, TU, REPETE, UH, DELA, CLARO, HUM, QUÊ?, PRÓXIMO, ELA, HÁ
"TIPO":	DELE, PRÓXIMO, HUM, DELA, REPETE, PRONTO, HÁ, QUÊ?, UH, TU, TIPO, CLARO, ELE, ELA

A Respeito da Memória

A memória é uma coisa frágil, assim como tudo é quando uma bomba explode, por isso presta atenção!

- Pressiona o botão correto para progredir o módulo para a próxima etapa. Completa todas as etapas para desarmar o módulo.
- Premir um botão incorreto retorna o módulo à etapa 1.
- As posições dos botões estão ordenadas da esquerda para a direita.



Etapa 1:

Se o número exibido é 1, prime o botão na segunda posição.

Se o número exibido é 2, prime o botão na segunda posição.

Se o número exibido é 3, prime o botão na terceira posição.

Se o número exibido é 4, prime o botão na quarta posição.

Etapa 2:

Se o número exibido é 1, prime o botão com o número 4.

Se o número exibido é 2, prime o botão na mesma posição premido na etapa 1.

Se o número exibido é 3, prime o botão na primeira posição.

Se o número exibido é 4, prime o botão na mesma posição premido na etapa 1.

Etapa 3:

Se o número exibido é 1, prime o botão com o mesmo número premido na etapa 2.

Se o número exibido é 2, prime o botão com o mesmo número premido na etapa 1.

Se o número exibido é 3, prime o botão na terceira posição.

Se o número exibido é 4, prime o botão com o número 4.

Etapa 4:

Se o número exibido é 1, prime o botão na mesma posição premido na etapa 1.

Se o número exibido é 2, prime o botão na primeira posição.

Se o número exibido é 3, prime o botão na mesma posição premido na etapa 2.

Se o número exibido é 4, prime o botão na mesma posição premido na etapa 2.

Etapa 5:

Se o número exibido é 1, prime o botão com o mesmo número premido na etapa 1.

Se o número exibido é 2, prime o botão com o mesmo número premido na etapa 2.

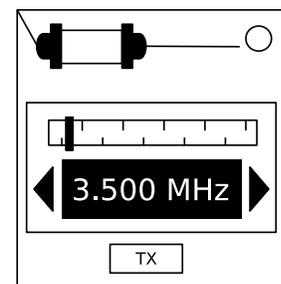
Se o número exibido é 3, prime o botão com o mesmo número premido na etapa 4.

Se o número exibido é 4, prime o botão com o mesmo número premido na etapa 3.

A Respeito do Código Morse

Uma forma antiquada de comunicação naval? O que vem a seguir? Pelo menos é Código Morse genuíno, portanto presta atenção e deverás aprender alguma coisa.

- Interpreta o sinal de luz usando o alfabeto do Código Morse para formar uma das palavras na tabela.
- O sinal vai repetir, com uma longa pausa entre repetições.
- Assim que a palavra for identificada, muda para a frequência correspondente e pressiona no botão transmissão (TX).



Como Interpretar

1. Um pisca rápido representa um ponto.
2. Um pisca longo representa um traço.
3. Existe uma pausa longa entre letras.
4. Existe uma pausa muito longa antes da palavra repetir.

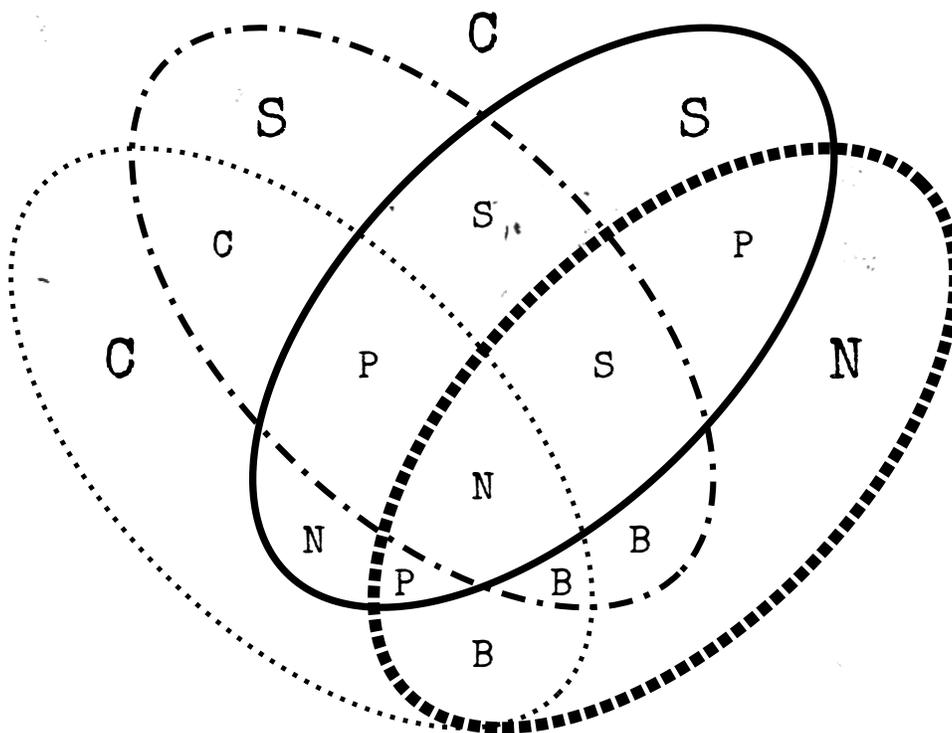
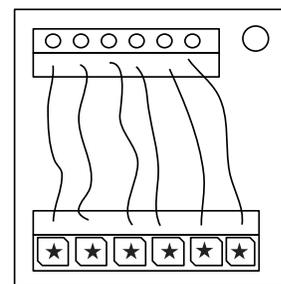
A	• —	U	• • —
B	— • • •	V	• • • —
C	— • — •	W	• — —
D	— • •	X	— • • —
E	•	Y	— • — —
F	• • — •	Z	— — • •
G	— — •		
H	• • • •		
I	• •		
J	• — — —		
K	— • —	0	— — — —
L	• — • •	1	• — — — —
M	— —	2	• • — — —
N	— •	3	• • • — —
O	— — —	4	• • • • —
P	• — — •	5	• • • • •
Q	— — • —	6	— • • • •
R	• — •	7	— — •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

Se a palavra é:	Responde na frequência:
dobrar	3.505 MHz
parar	3.515 MHz
bocas	3.522 MHz
vinho	3.532 MHz
poucas	3.535 MHz
delito	3.542 MHz
correr	3.545 MHz
livrar	3.552 MHz
pilhar	3.555 MHz
palito	3.565 MHz
caixa	3.572 MHz
descer	3.575 MHz
halito	3.582 MHz
linho	3.592 MHz
colher	3.595 MHz
deixa	3.600 MHz

A Respeito dos Fios Complicados

Estes fios não são como os outros. Alguns têm riscas. Isso fá-los completamente diferentes. As boas notícias são que encontrámos um conjunto conciso de instruções do que fazer! Talvez demasiado conciso...

- Olha para cada fio: há um LED em cima do fio e um espaço para um símbolo "★" debaixo do fio.
- Para **cada** combinação de fio/LED/símbolo, usa o diagrama de Venn abaixo para decidir se cortar ou não o fio.
- Cada fio pode ter riscas de várias cores.



	Fio contém a cor vermelha
	Fio contém a cor azul
	Tem o símbolo ★
	LED está ligado

Letra	Instrução
C	Corta o fio
N	Não cortes o fio
S	Corta o fio se o último dígito do número de série for par
P	Corta o fio se a bomba tiver uma porta paralela
B	Corta o fio se a bomba tiver duas ou mais baterias

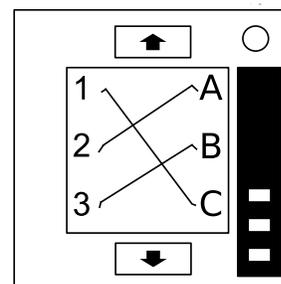
Vê o Apêndice B para a referência de identificação de baterias.

Vê o Apêndice C para a referência de identificação de portas.

A Respeito da Sequência de Fios

É difícil dizer como este mecanismo funciona. A engenharia é bastante impressionante, mas deveria haver uma maneira mais fácil de gerir nove fios.

- Dentro deste módulo estão vários painéis com fios, mas apenas um painel é visível em cada momento. Muda para o painel seguinte usando o botão para baixo e para o painel anterior usando o botão para cima.
- Não mudes para o próximo painel até teres certeza de que cortaste todos os fios necessários no painel atual.
- Corta os fios como indicado pela tabela seguinte. Ocorrências de fios são cumulativas entre todos os painéis dentro do módulo.

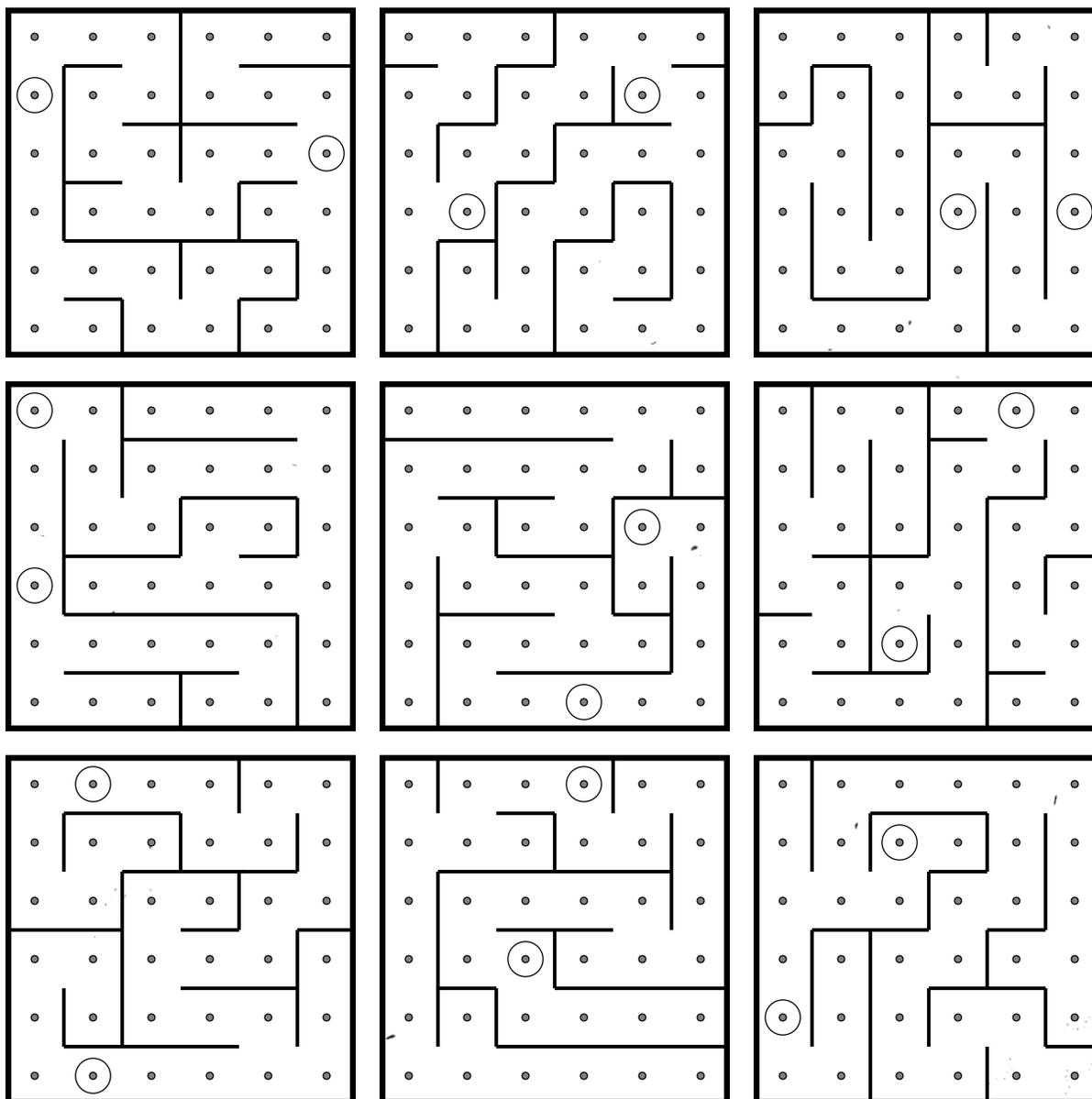
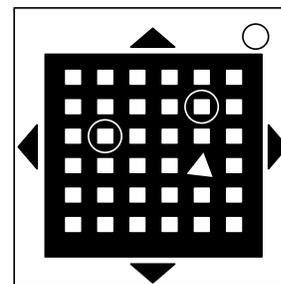


Ocorrências do Fio Vermelho		Ocorrências do Fio Azul		Ocorrências do Fio Preto	
Ocorrência de Fios	Corta se conectado a:	Ocorrência de Fios	Corta se conectado a:	Ocorrência de Fios	Corta se conectado a:
Primeira ocorrência do fio vermelho	C	Primeira ocorrência do fio azul	B	Primeira ocorrência do fio preto	A, B ou C
Segunda ocorrência do fio vermelho	B	Segunda ocorrência do fio azul	A ou C	Segunda ocorrência do fio preto	A ou C
Terceira ocorrência do fio vermelho	A	Terceira ocorrência do fio azul	B	Terceira ocorrência do fio preto	B
Quarta ocorrência do fio vermelho	A ou C	Quarta ocorrência do fio azul	A	Quarta ocorrência do fio preto	A ou C
Quinta ocorrência do fio vermelho	B	Quinta ocorrência do fio azul	B	Quinta ocorrência do fio preto	B
Sexta ocorrência do fio vermelho	A ou C	Sexta ocorrência do fio azul	B ou C	Sexta ocorrência do fio preto	B ou C
Sétima ocorrência do fio vermelho	A, B ou C	Sétima ocorrência do fio azul	C	Sétima ocorrência do fio preto	A ou B
Oitava ocorrência do fio vermelho	A ou B	Oitava ocorrência do fio azul	A ou C	Oitava ocorrência do fio preto	C
Nona ocorrência do fio vermelho	B	Nona ocorrência do fio azul	A	Nona ocorrência do fio preto	C

A Respeito dos Labirintos

Isto parece ser uma espécie de labirinto, provavelmente roubado de um rabisco de mesa de um restaurante.

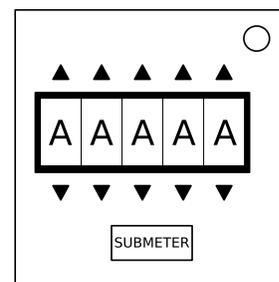
- Encontra o labirinto com as mesmas marcas circulares.
- O desarmador deve navegar a luz branca até ao triângulo vermelho utilizando os botões de setas.
- **Aviso:** Não atraveses as linhas mostradas no labirinto. Essas linhas são invisíveis na bomba.



A Respeito das Palavras-passe

Felizmente esta senha não parece seguir os padrões de segurança governamentais: 22 caracteres, maiúsculas e minúsculas, números em ordem aleatória sem nenhum palíndromo de comprimento maior que 3.

- Os botões por cima e por baixo de cada letra vão rodar através de todas as possibilidades daquela posição.
- Apenas uma combinação das letras disponíveis vai corresponder a uma das palavras-passe abaixo.
- Pressiona o botão de submeter quando a palavra correta for definida.



amplo	andar	anzol	ancas	banda
barra	comer	corte	dador	danos
ficar	final	golfe	golpe	jogar
jovem	licor	lindo	junto	justo
meter	metro	mudar	parar	pasta
salto	solar	sonho	trevo	trigo
vasco	video	vidro	zinco	zurro

Secção 2: Módulos Carentes

00

Módulos carentes não podem ser desarmados, mas são um perigo constante.

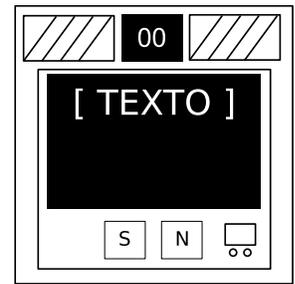
Módulos carentes podem ser identificados por serem módulos com 2 dígitos cronometrados no centro superior. Interagir com a bomba pode levá-los a ficar ativos. Uma vez ativos, estes módulos carentes precisam de correções constantes antes da contagem expirar para prevenir um erro.

Fica atento: módulos carentes podem-se reativar a qualquer momento.

A Respeito do Ventilador

Hackear computadores é complicado! Bem, normalmente é. Este trabalho provavelmente poderia ser desempenhado por um trolha batendo na mesma tecla vez e vez sem fim.

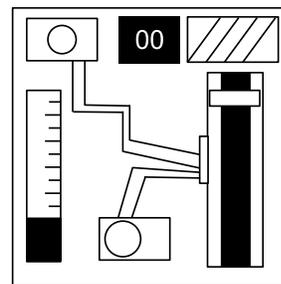
- Responde aos comandos do computador respondendo com "S" para "Sim" ou "N" para "Não".



A Respeito da Descarga do Condensador

Eu imagino que isto seja apenas para ocupar a tua atenção, porque caso contrário isto é trabalho de electrónica vergonhoso.

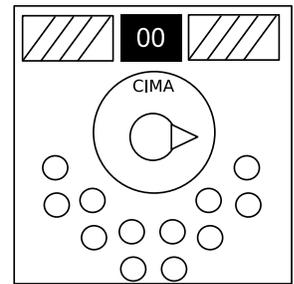
- Descarrega o condensador, segurando a alavanca para baixo, antes que este se sobrecarregue.



A Respeito dos Manípulos

Desnecessariamente complicado e interminavelmente carente. Imagina se tal engenhosidade fosse usada para fazer outra coisa além de puzzles diabólicos.

- O manípulo pode ser virado para uma de quatro posições diferentes.
- O manípulo tem que estar na posição correta quando o temporizador deste módulo chegar a zero.
- A posição correta pode ser determinada pela configuração Ligada/Desligada dos doze LEDs.
- As posições do manípulo são relativas à legenda "CIMA", que pode ter rodado.



Configurações do LED

Para Cima:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Para Baixo:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Para a Esquerda:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Para a Direita:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = LED Aceso

Apêndice A: Referência de Identificação dos Indicadores

Luzes indicadoras com siglas podem ser encontradas à volta do revestimento da bomba.



Indicadores Comuns

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

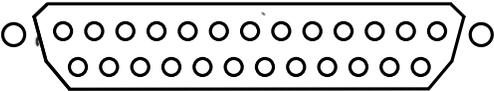
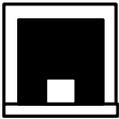
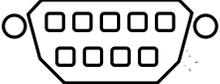
Apêndice B: Referência de Identificação das Baterias

Tipos comuns de baterias podem ser encontrados à volta do revestimento da bomba.

Bateria	Tipo
	AA
	D

Apêndice C: Referência de Identificação de Portas

Portas digitais e analógicas podem ser encontradas à volta do revestimento da bomba.

Porta	Nome
	DVI-D
	Paralela
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	Estéreo RCA