



מדריך לנטרול פצצות

www.keeptalkinggame.com

גרסה 1-מופשט (English)

קוד אימות: 241

גרסה לא רשמית בתרגום לשפה העברית

ברוכים הבאים לעולם המסוכן והמאתגר של נטרול פצצות.

יש לקרוא את המדריך בעיון. אתם המומחים. בעמודים אלה תוכלו למצוא את כל מה שצריך לדעת כדי לנטרל גם את הפצצות המגוחכות ביותר. וזכרו — פספוס אחד-קטן וזה עלול להסתיים!

תוכן עניינים

כדי לאפשר לחיזה על הקישורים יש לפתוח בדפדפן האינטרנט או בעורך קבצים מתאים

מבוא:

1. נטרול פצצות

נספח א':

זיהוי נורות בקרה

נספח ב':

זיהוי סוללות

מודולים:

1. חוטים
2. הכפתור
3. מקשים
4. הרצל אמר (סיימון)
5. שעשועון מילים
6. זיכרון
7. קוד מורס
8. חוטים מסובכים
9. רצפי חוטים
10. מבוכים
11. סיסמאות

נספח ג':

זיהוי מחברי יציאה (פורטים)

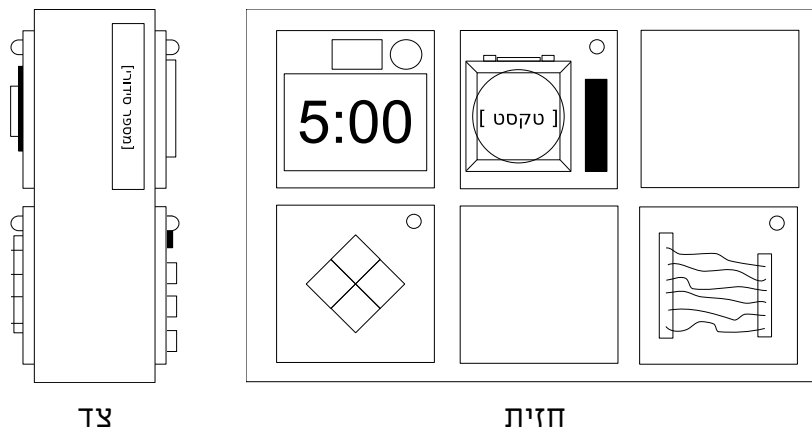
מודולים תלתיים:

1. אורור גז
2. פריקת קבלים
3. ידיות

נטרול פצצות

פצצה תתפוצץ כאשר מונה הזמן שלה מגיע ל-0:00 או כאשר נרשמו פסילות רבות מדי. הדרך היחידה לנטרל פצצה היא נטרול כלל המודולים שלה לפני תום הספירה לאחור.

פצצה לדוגמה



מודולים

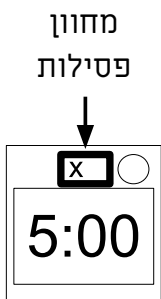
כל פצצה תכלול עד 11 מודולים שיש לנטרל. כל מודול הוא נפרד, וניתן לנטרלם בכל סדר.

הוראות לנטרול מודולים ניתן למצוא בסעיף 1. מודולים "תלותיים" מציגים מקרה מיוחד ומתוארים בסעיף 2.

פסילות

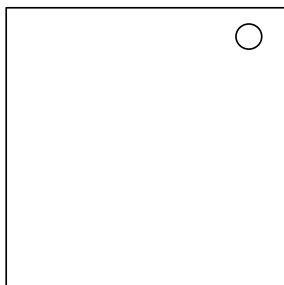
כאשר המנטרל טועה, הפצצה תתעד פסילה לחובתו וזו תוצג על גבי מחוון הפסילות מעל מונה הזמן. פצצות עם מחוון פסילה יתפוצצו לאחר הפסילה השלישית. לאחר כל פסילה שתירשם, יגבר קצב הספירה לאחור.

אם אין מחוון פסילות מעל מונה הזמן, הפצצה תתפוצץ עם הפסילה הראשונה כשהיא לא משאירה מקום לטעויות.



איסוף מידע

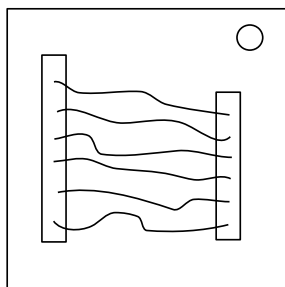
הוראות מסוימות לנטרול ידרשו מידע ספציפי על הפצצה, כמו המספר הסידורי. מידע מסוג זה ניתן למצוא בדרך כלל בחלקו העליון, התחתון או על גבי אחד מצידיה של הפצצה. ראו נספחים א', ב' ו- ג' לקבלת הוראות זיהוי שיעזרו בנטרול מודולים אלה.



סעיף 1: מודולים

ניתן לזהות מודולים באמצעות נורית לד בפינה הימנית העליונה. כשנורית הלד מוארת בצבע ירוק, המודול מנוטרל.

בכדי לנטרל את הפצצה כולה יש לנטרל את כל המודולים.



בנושא החוטמים

חוטמים הם הדם של האלקטרוניקה! לא, רגע, חשמל הוא הדם. חוטמים דומים יותר לעורקים? או אולי לורידים? לא משנה...

- למודול החוטמים יכולים להיות 3-6 חוטמים.
- כדי לנטרל את המודול צריך לחתוך בק את החוט הנכון.
- סדר החוטמים מתחיל כשהחוט הראשון הוא העליון.

3 חוטמים:

אם (אדומים = 0): לחתוך חוט שני.
אם (כחולים < 1) וגם (חוט שלישי ≠ לבן): לחתוך חוט כחול אחרון.
אחרת, לחתוך חוט שלישי.

4 חוטמים:

לשאל 'ספרה אחרונה במספר הסידורי אי-זוגית?' כמה אדומים?
אם (אדומים < 1) וגם (ספרה אחרונה אי-זוגית): לחתוך חוט אדום אחרון.

לשאל 'צבע חוט רביעי?'
אם (אדומים = 0) וגם (רביעי = צהוב): לחתוך חוט ראשון.

לשאל 'כמה כחולים?'
אם (כחולים = 1): לחתוך חוט ראשון.

לשאל 'כמה צהובים?'
אם (צהובים < 1): לחתוך חוט רביעי.

אחרת, לחתוך חוט שני.

5 חוטמים:

לשאל 'ספרה אחרונה במספר הסידורי אי-זוגית?' צבע חוט חמישי?
אם (חמישי שחור) וגם (ספרה אחרונה אי-זוגית): לחתוך חוט רביעי.

לשאל 'כמה שחורים / אדומים / צהובים?'
אם (שחורים = 0) וגם [(אדומים ≠ 1) או (צהובים > 2)]: לחתוך חוט שני.

אחרת, לחתוך חוט ראשון.

6 חוטמים:

לשאל 'ספרה אחרונה במספר הסידורי אי-זוגית?' כמה צהובים / אדומים / לבנים?
אם (צהובים = 0) וגם (ספרה אחרונה אי-זוגית): לחתוך חוט שלישי.
אם (צהובים ≠ 1) וגם (אדומים = 0) וגם (לבנים > 2): לחתוך חוט אחרון.

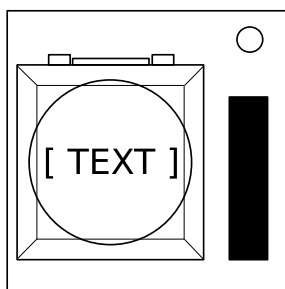
אחרת, לחתוך חוט רביעי.

בנושא הכפתור

ניתן לחשוב שכפתור שמורה לכם ללחוץ עליו הוא די פשוט. זה בדיוק סוג החשיבה שגורם לאנשים להתפוצץ.

עיינו בנספח א' עבור זיהוי נורות בקרה.
עיינו בנספח ב' עבור זיהוי סוללות.

עקבו אחר כללים אלה לפי הסדר בו הם רשומים.



מקרא	
החזקת כפתור לחוץ	
ללחוץ ולשחרר מיד אם יש 3 סוללות ונורת בקרה ,FRK אחרת להחזיק את הכפתור לחוץ	
ללחוץ ולשחרר מיד	

PRESS	HOLD	DETONATE		ABORT	כיתוב	צבע

שחרור כפתור מוחזק

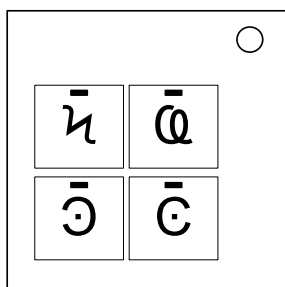
אם תחזיקו את הכפתור לחוץ, רצועה צבעונית תאיר בצד ימין של המודול. על סמך צבעה, יש לשחרר את הכפתור בנקודת זמן מסוימת:

- רצועה **צהובה**: משחררים כאשר במונה הזמן מופיעה הספרה 5 בכל מיקום.
- רצועה **כחולה**: משחררים כאשר במונה הזמן מופיעה הספרה 4 בכל מיקום.
- כל רצועת צבע אחרת: משחררים כאשר במונה הזמן מופיעה הספרה 1 בכל מיקום.

בנושא לוח המקשים

אני לא בטוח מה הם הסמלים האלה, אבל אני חושד שהם קשורים לתורת הנסתר.

- רק עמודה אחת למטה כוללת את ארבעת הסמלים בלוח המקשים.
- יש ללחוץ על ארבעת הכפתורים בסדר שבו מופיעים בתוך העמודה בה נמצאים, מלמעלה למטה.

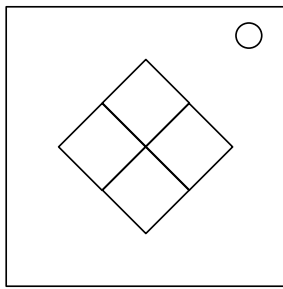


Q	Ä	©	б	Ψ	б
בלון	אירו	קרדיט	שש	מזלג	שש
A	Q	ٲ	¶	ٲ	Ä
AT	בלון	שפס	פסקה	סמיילי	אירו
λ	☉	Q	Ƨ	Ƨ	≠
גימ"ל	כ"ף	זנב חזיר	BT	BT	אי שוויון
h	Q	Ж	И	©	æ
ברק	זנב חזיר	KK	תמנון	c	AE
И	☆	Ꞥ	Ж	¶	Ψ
תמנון	כוכב חלול	זל"ת	KK	פסקה	מזלג
ы	ы	λ	ı	ƶ	Й
H עם קרט	H עם קרט	גימ"ל	סימן שאלה	שלוש	N הפוכה
☉	ı	☆	ٲ	★	Ω
כ"ף	סימן שאלה	כוכב חלול	סמיילי	כוכב מלא	אומגה

בנושא הרצל אמר

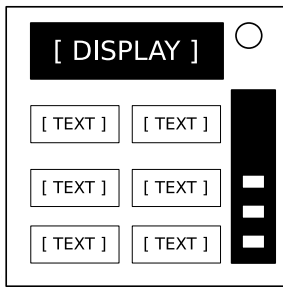
בדיוק כמו אחד הצעצועים האלה ששיחקתם איתם כילדים, שם צריך לעקוב אחר הדפוס המופיע, פרט לעובדה שמדובר בחיקוי זול שנרכש בכל הנראה בחנות 'הכל בדולר'.

1. אחד מארבעת הכפתורים הצבעוניים יהבהב.
2. באמצעות הטבלה הנכונה למטה, יש ללחוץ על הכפתור עם הצבע המתאים.
3. הכפתור המקורי יהבהב, ואחריו אחר. יש לחזור על רצף זה לפי הסדר באמצעות מיפוי הצבעים.
4. הרצף יוארך באחד בכל פעם שתזינו את הרצף הנכון, עד לנטרול המודול.



בנושא שעשועון המילים

המתקן הזה הוא כמו משהו שנלקח ממערכון, מה שעשוי היה להיות מצחיק אם לא היה מחובר לפצצה. מילים רק יסבכו אתכם עוד יותר, אז זה יהיה תמציתי.



- יש לקרוא את המילה על גבי הצג ולהשתמש בשלב 1 כדי לקבוע איזה תיאור כפתור נדרש להקריא.
- באמצעות תיאור הכפתור הזה, יש להשתמש בשלב 2 כדי לקבוע על איזה כפתור ללחוץ.
- יש לחזור על הפעולה עד לנטרול המודול.

שלב 1:

בהתבסס על הצג, יש להקריא את התיאור של כפתור מסוים ולהמשיך לשלב 2:

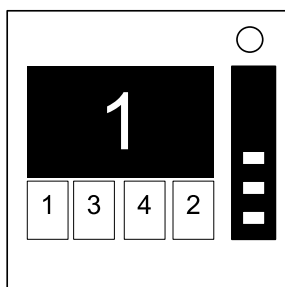
↔ אמצע	→ ימין	RED
↓ למטה	← שמאל	REED
↓ למטה	→ ימין	SAYS
↓ למטה	→ ימין	SEE
↔ אמצע	→ ימין	THEIR
↓ למטה	→ ימין	THERE
↔ אמצע	← שמאל	THEY ARE
↓ למטה	← שמאל	THEY'RE
↑ למעלה	← שמאל	UR
↔ אמצע	← שמאל	YES
↔ אמצע	→ ימין	YOU
↓ למטה	→ ימין	YOU ARE
↔ אמצע	→ ימין	YOU'RE
↔ אמצע	→ ימין	YOUR

↓ למטה	← שמאל	
↔ אמצע	→ ימין	BLANK
↑ למעלה	→ ימין	C
↓ למטה	→ ימין	CEE
↓ למטה	→ ימין	DISPLAY
↑ למעלה	→ ימין	FIRST
↓ למטה	→ ימין	HOLD ON
↓ למטה	→ ימין	LEAD
↔ אמצע	← שמאל	LED
↓ למטה	← שמאל	LEED
↓ למטה	→ ימין	NO
↔ אמצע	← שמאל	NOTHING
↑ למעלה	→ ימין	OKAY
↔ אמצע	→ ימין	READ

שלב 2:

באמצעות התיאור משלב 1, יש ללחוץ על הכפתור הראשון שמופיע ברשימה המתאימה לו:

"BLANK":	WAIT, RIGHT, OKAY, MIDDLE, BLANK
"DONE":	SURE, UH HUH, NEXT, WHAT?, YOUR, UR, YOU'RE, HOLD, LIKE, YOU, U, YOU ARE, UH UH, DONE
"FIRST":	LEFT, OKAY, YES, MIDDLE, NO, RIGHT, NOTHING, UHHH, WAIT, READY, BLANK, WHAT, PRESS, FIRST
"HOLD":	YOU ARE, U, DONE, UH UH, YOU, UR, SURE, WHAT?, YOU'RE, NEXT, HOLD
"LEFT":	RIGHT, LEFT
"LIKE":	YOU'RE, NEXT, U, UR, HOLD, DONE, UH UH, WHAT?, UH HUH, YOU, LIKE
"MIDDLE":	BLANK, READY, OKAY, WHAT, NOTHING, PRESS, NO, WAIT, LEFT, MIDDLE
"NEXT":	WHAT?, UH HUH, UH UH, YOUR, HOLD, SURE, NEXT
"NO":	BLANK, UHHH, WAIT, FIRST, WHAT, READY, RIGHT, YES, NOTHING, LEFT, PRESS, OKAY, NO
"NOTHING":	UHHH, RIGHT, OKAY, MIDDLE, YES, BLANK, NO, PRESS, LEFT, WHAT, WAIT, FIRST, NOTHING
"OKAY":	MIDDLE, NO, FIRST, YES, UHHH, NOTHING, WAIT, OKAY
"PRESS":	RIGHT, MIDDLE, YES, READY, PRESS
"READY":	YES, OKAY, WHAT, MIDDLE, LEFT, PRESS, RIGHT, BLANK, READY
"RIGHT":	YES, NOTHING, READY, PRESS, NO, WAIT, WHAT, RIGHT
"SURE":	YOU ARE, DONE, LIKE, YOU'RE, YOU, HOLD, UH HUH, UR, SURE
"U":	UH HUH, SURE, NEXT, WHAT?, YOU'RE, UR, UH UH, DONE, U
"UHHH":	READY, NOTHING, LEFT, WHAT, OKAY, YES, RIGHT, NO, PRESS, BLANK, UHHH
"UH HUH":	UH HUH
"UH UH":	UR, U, YOU ARE, YOU'RE, NEXT, UH UH
"UR":	DONE, U, UR
"WAIT":	UHHH, NO, BLANK, OKAY, YES, LEFT, FIRST, PRESS, WHAT, WAIT
"WHAT":	UHHH, WHAT
"WHAT?":	YOU, HOLD, YOU'RE, YOUR, U, DONE, UH UH, LIKE, YOU ARE, UH HUH, UR, NEXT, WHAT?
"YES":	OKAY, RIGHT, UHHH, MIDDLE, FIRST, WHAT, PRESS, READY, NOTHING, YES
"YOU":	SURE, YOU ARE, YOUR, YOU'RE, NEXT, UH HUH, UR, HOLD, WHAT?, YOU
"YOUR":	UH UH, YOU ARE, UH HUH, YOUR
"YOU'RE":	YOU, YOU'RE
"YOU ARE":	YOUR, NEXT, LIKE, UH HUH, WHAT?, DONE, UH UH, HOLD, YOU, U, YOU'RE, SURE, UR, YOU ARE



בנושא הזיכרון

זיכרון הוא דבר רגיש, אך כך גם כל דבר אחר כשמדובר פצצה, אז שימו לב!

- יש ללחוץ על הכפתור הנכון כדי שהמודול ימשיך אל השלב הבא. כדי לנטרל את המודול יש להשלים את כל השלבים.
- לחיצה על כפתור שגוי תאפס את המודול בחזרה לשלב 1.
- מיקומי הכפתור מסודרים משמאל לימין.

שלב 1:

- המספר על הצג הוא 1 - מיקום שני
- המספר על הצג הוא 2 - מיקום שני
- המספר על הצג הוא 3 - מיקום שלישי
- המספר על הצג הוא 4 - מיקום רביעי

שלב 2:

- המספר על הצג הוא 1 - כפתור שספרתו '4'
- המספר על הצג הוא 2 - מיקום זהה לשלב 1
- המספר על הצג הוא 3 - מיקום ראשון
- המספר על הצג הוא 4 - מיקום זהה לשלב 1

שלב 3:

- המספר על הצג הוא 1 - כפתור שספרתו זהה לספרה בשלב 2
- המספר על הצג הוא 2 - כפתור שספרתו זהה לספרה בשלב 1
- המספר על הצג הוא 3 - מיקום שלישי
- המספר על הצג הוא 4 - כפתור שספרתו '4'

שלב 4:

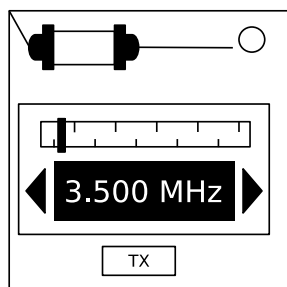
- המספר על הצג הוא 1 - מיקום זהה לשלב 1
- המספר על הצג הוא 2 - מיקום ראשון
- המספר על הצג הוא 3 - מיקום זהה לשלב 2
- המספר על הצג הוא 4 - מיקום זהה לשלב 2

שלב 5:

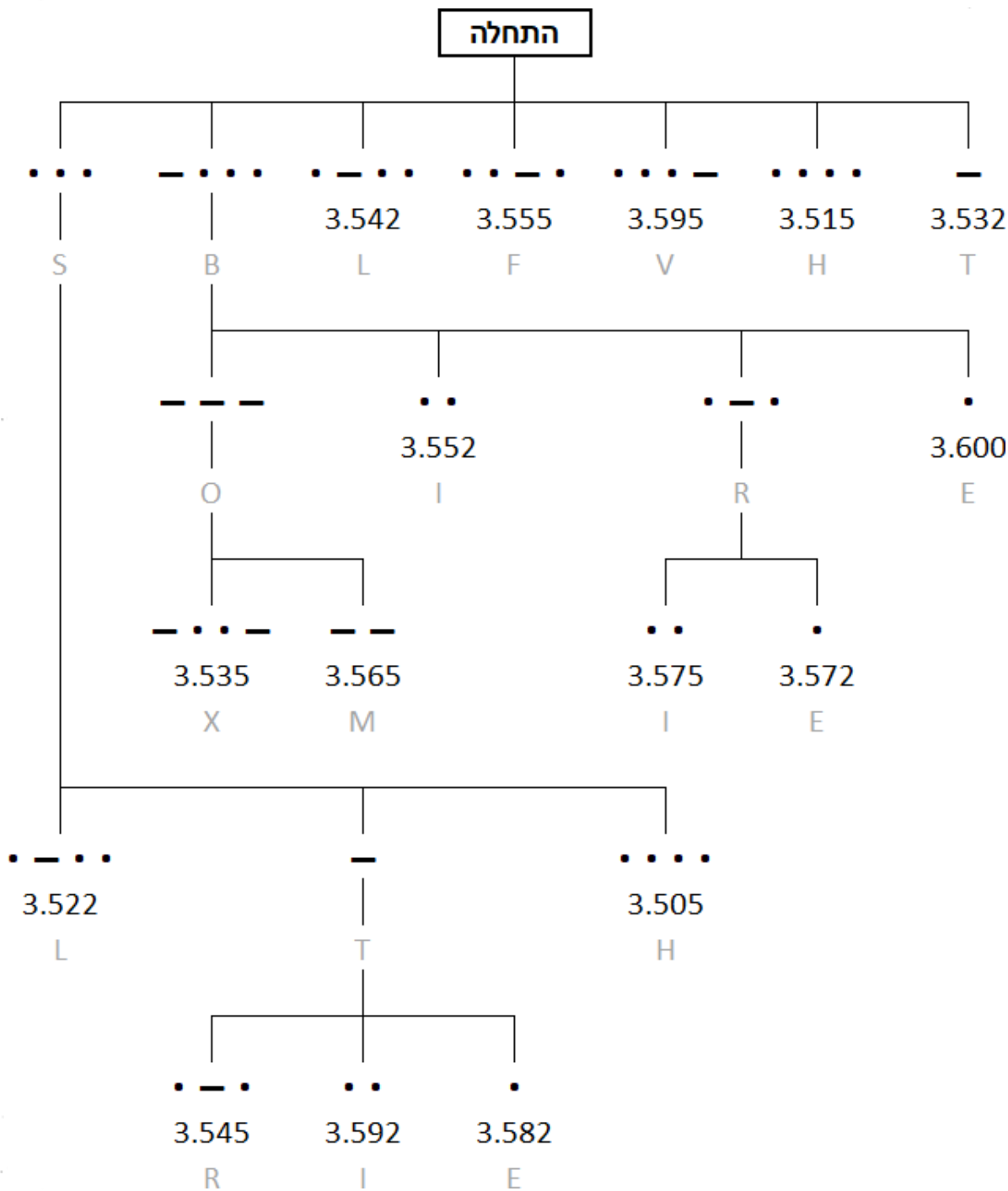
- המספר על הצג הוא 1 - כפתור שספרתו זהה לספרה בשלב 1
- המספר על הצג הוא 2 - כפתור שספרתו זהה לספרה בשלב 2
- המספר על הצג הוא 3 - כפתור שספרתו זהה לספרה בשלב 4
- המספר על הצג הוא 4 - כפתור שספרתו זהה לספרה בשלב 3

בנושא קוד המורס

שיטת תקשורת ימית ארכאית? מה עוד? לפחות זה קוד מורס אמיתי, אז שימו לב ואולי תוכלו ללמוד משהו.

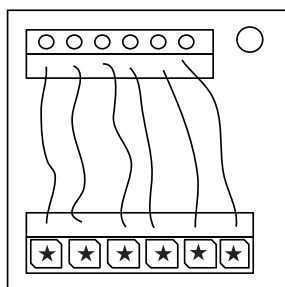


- יש לפרש את האות מהאור המהבהב באמצעות תרשים קוד מורס כדי לאיית אחת מהמילים בטבלה.
- האות יחזור על עצמו במעגלים, עם מרווח ארוך בין חזרות.
- לאחר זיהוי המילה, קבעו את התדר המתאים ולחצו על כפתור השידור (TX).



בנושא החוטים המסובכים

חוטים אלה אינם כמו האחרים. לחלקם יש פסים! זה הופך אותם לשונים לחלוטין. החדשות הטובות הן שמצאנו קבוצה תמציתית של הוראות מה לעשות בנדון! אולי תמציתית מדי...



- התבוננו בכל חוט: יש נורית לד מעל החוט, ומתחתיו מקום לסמל "★".
- עבור כל שילוב של חוט, נורית לד וסמל – השתמשו בדיאגרמת ון שלהלן כדי להחליט אם לחתוך את החוט או לא.
- כל חוט עשוי להיות מורכב מפסים במספר צבעים.

לחתוך	כן	מחבר מקבילי?	★ + לד	כחול
לא לחתוך	לא		לד	
לחתוך			★	
לחתוך	כן	# אחרונה זוגית?	ללא	
לא לחתוך	לא			

לחתוך	כן	סוללות ≥ 2 ?	★ + לד	אדום
לא לחתוך	לא		לד	
לחתוך			★	
לחתוך	כן	# אחרונה זוגית?	ללא	
לא לחתוך	לא			

לחתוך	כן	סוללות ≥ 2 ?	★ + לד	לבן
לא לחתוך	לא		לד	
לחתוך			★	
לחתוך			ללא	
לחתוך				

לא לחתוך			★ + לד	אדום וכחול
לחתוך	כן	# אחרונה זוגית?	לד	
לא לחתוך	לא		★	
לחתוך	כן	מחבר מקבילי?	ללא	
לא לחתוך	לא			
לחתוך	כן	# אחרונה זוגית?	ללא	
לא לחתוך	לא			

הערה: כשחוט לבן מעורב עם צבעים נוספים – אינו רלוונטי.

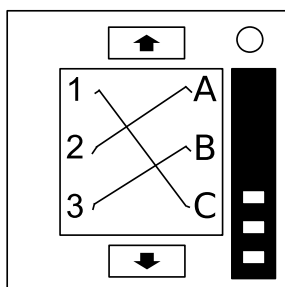
כלומר: חוט לבן + חוט כחול = חוט כחול, חוט לבן + חוט אדום = חוט אדום.

עיינו בנספח ב' עבור זיהוי סוללות.

עיינו בנספח ג' עבור זיהוי מחברי יציאה.

בנושא רצפי החוטים

קשה לומר כיצד המנגנון הזה עובד. ההנדסה בהחלט מרשימה למדי, אבל בודאות הייתה דרך קלה יותר לנהל תשעה חוטים.

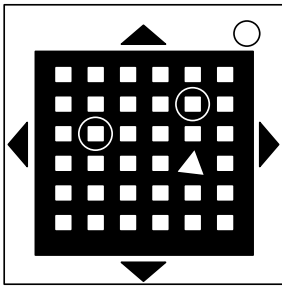


- בתוך מודול זה ישנם מספר לוחות עם חוטים עליהם, אך רק לוח אחד גלוי בכל פעם. ניתן לעבור ללוח הבא באמצעות הכפתור למטה וללוח הקודם באמצעות הכפתור למעלה.
- אין לעבור ללוח הבא עד שאתם בטוחים שחתכתם את כל החוטים הדרושים בלוח הנוכחי.
- יש לחתוך את החוטים לפי ההוראות בטבלה הבאה. מופעי חוט מצטברים על כל הלוחות במודול.

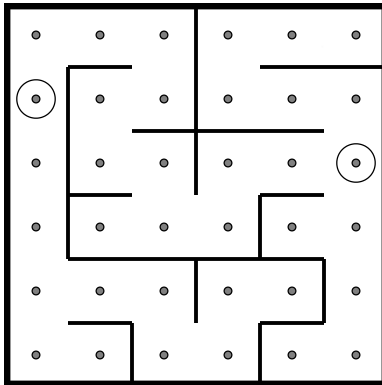
מופעי חוט שחור		מופעי חוט כחול		מופעי חוט אדום	
לחתוך אם מחובר אל:	מופע חוט	לחתוך אם מחובר אל:	מופע חוט	לחתוך אם מחובר אל:	מופע חוט
לחתוך	שחור ראשון	B	כחול ראשון	C	אדום ראשון
A / C	שחור שני	A / C	כחול שני	B	אדום שני
B	שחור שלישי	B	כחול שלישי	A	אדום שלישי
A / C	שחור רביעי	A	כחול רביעי	A / C	אדום רביעי
B	שחור חמישי	B	כחול חמישי	B	אדום חמישי
B / C	שחור שישי	B / C	כחול שישי	A / C	אדום שישי
A / B	שחור שביעי	C	כחול שביעי	לחתוך	אדום שביעי
C	שחור שמיני	A / C	כחול שמיני	A / B	אדום שמיני
C	שחור תשיעי	A	כחול תשיעי	B	אדום תשיעי

בנושא המבוכים

נראה שמדובר במעין מבוך, שנגנב ככל הנראה ממצעית נייר לצלחת במסעדה.

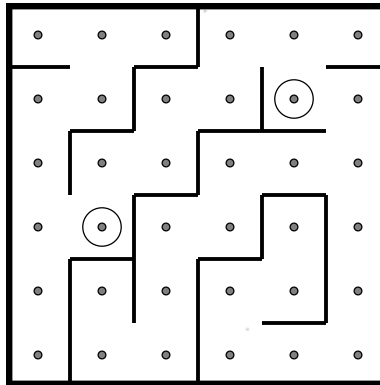


- יש למצוא את המבוך עם הסימונים המעגליים התואמים.
- על מנטרל הפצצה לנווט את האור הלבן למשולש האדום באמצעות כפתורי החצים.
- **אזהרה:** אין לחצות את הקווים המוצגים במבוך. קווים אלה אינם מוצגים על גבי הפצצה.
- לעיון מהיר, **העמודות הייחודיות** עבור מעגלי החיווי מצוינות מתחת לכל מבוך.



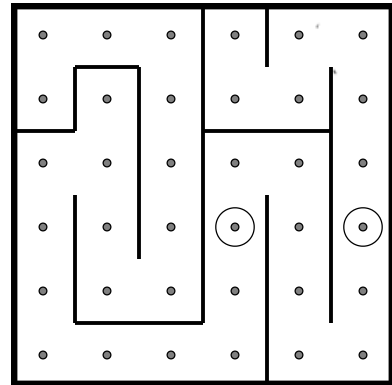
1

6



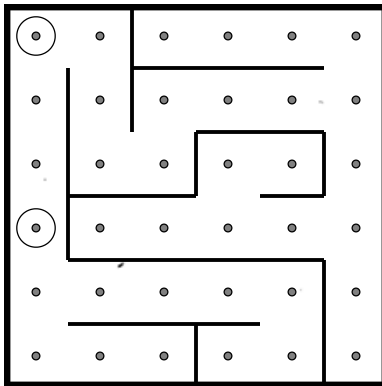
2

5

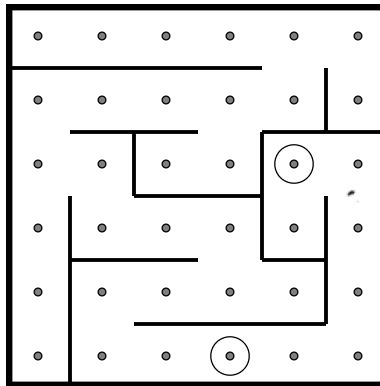


4

6

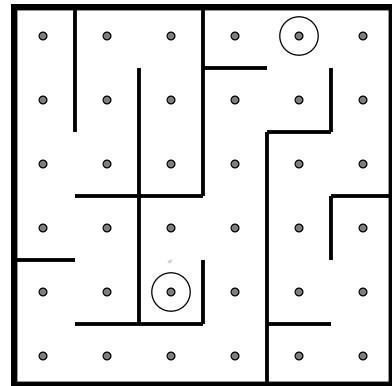


1



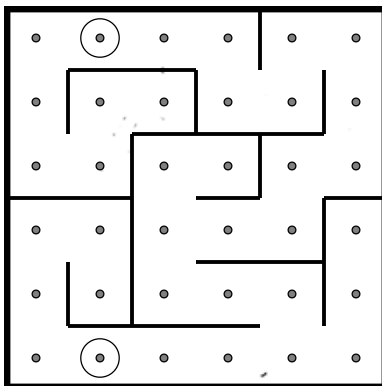
4

5

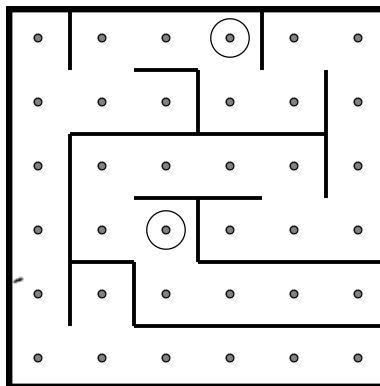


3

5

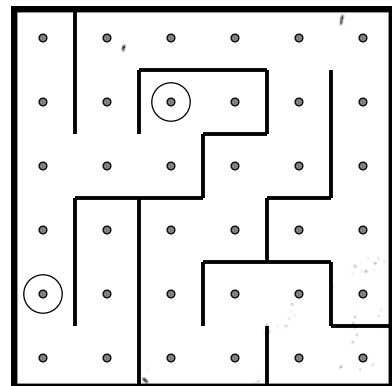


2



3

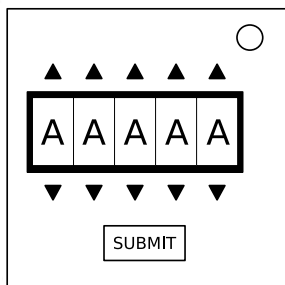
4



1

3

בנושא הסיסמאות



למרבה המזל נראה כי סיסמה זו אינה עומדת בדרישות האבטחה הרגילות של הממשלה: 22 תווים, שילוב של אותיות רישיות וקטנות, מספרים בסדר אקראי וללא פלינדרומים שאורכם גדול מ-3 תווים.

- הלחצנים מעל ומתחת לכל אות יעברו בין האפשרויות למצב זה.
- רק שילוב אחד של האותיות הזמינות יתאים לסיסמה שלהלן.
- לאחר הגדרת המילה הנכונה יש ללחוץ על הכפתור שליחה.

- עבור שיטה זו, נדרשים רק לעמודה השלישית והחמישית של הסיסמה. אם יש מספר אפשרויות, יש לבקש עמודה נוספת כמו הראשונה או הרביעית.
- השורה הראשונה היא האות השלישית, השורה השנייה היא האות החמישית.

A				E					G	H
E	N	L	T	E	L	R	T	Y	T	R
PLACE	AGAIN LEARN	SMALL	PLANT	THERE THESE WHERE	SPELL	THEIR	GREAT	EVERY	RIGHT	OTHER

I						L	O	R		
E	G	H	K	L	T	W	T	D	E	T
RIGHT	THING	WHICH	THINK	STILL	POINT	BELOW	ABOUT	WORLD	LARGE THERE	FIRST

T	U			V
R	D	E	Y	R
WATER AFTER	COULD FOUND SOUND WOULD	HOUSE	STUDY	NEVER

00

סעיף 2: מודולים תלוליים

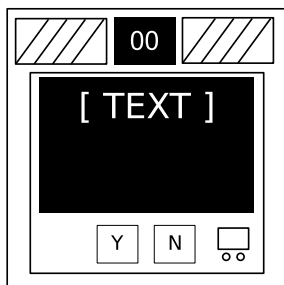
לא ניתן לנטרל את המודולים התלוליים, אך אלה מהווים סכנה חוזרת ונשנית.

מודולים תלוליים ניתנים לזיהוי באמצעות מונה הזמן הדו-ספרתי הקטן שבחלקם העליון. אינטראקציה עם הפצצה עלולה לגרום להפעלתם. מרגע ההפעלה, יש לטפל במודולים תלוליים אלה באופן חוזר ונשנה לפני שנגמר הזמן שלהם כדי למנוע פסילה.

הישארו דרוכים: מודולים תלוליים עשויים להפעיל עצמם מחדש בכל עת.

בנושא אוורור הגז

פריצה למחשבים היא עבודה קשה! ובכן, בדרך כלל. ככל הנראה ניתן לבצע את העבודה הזו על ידי צעצוע 'ציפור שותה' פשוט שילחץ על אותו מקש שוב ושוב.



• יש להשיב להנחיות המחשב באמצעות לחיצה על "Y" עבור "כן" או "N" עבור "לא".

• **טיפ:** השאלה יכולה להיות "Vent gas?" או "Detonate?". כדי להיות בטוחים, אפשר ללחוץ תחילה על "N".

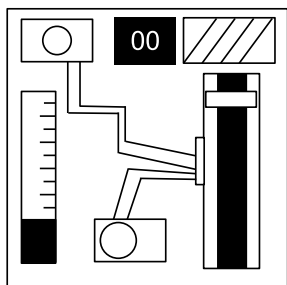
◦ כשעונים "לא" כאשר השאלה היא "Vent gas?" המודול יזכיר לכם כי "Venting prevents explosions".

◦ לעומת זאת, אם עונים "כן" כאשר השאלה היא "Detonate?" הפצצה תתפוצץ ללא אזהרה.

בנושא פריקת קבלים

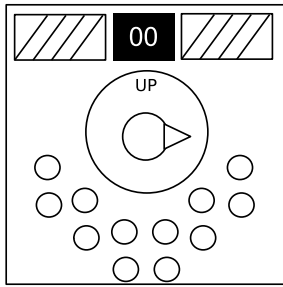
הניחוש שלי הוא שזה קיים סתם בשביל לתפוס את תשומת הלב שלכם, כי אם זו לא הסיבה, עשו פה עבודת אלקטרוניקה די גרועה.

- יש לפרוק את הקבל לפני שיגיע לעומס יתר על ידי החזקת הידית.



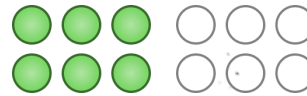
בנושא הידיות





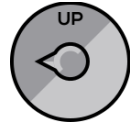

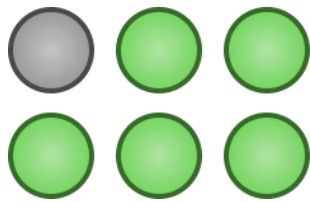

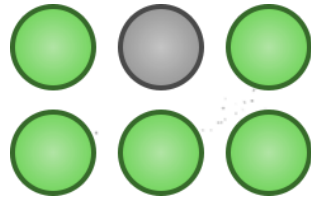
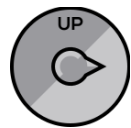
מסובך ללא צורך ותלוי ללא סוף. תארו לעצמכם שמומחיות כזו הייתה משמשת לייצור משהו אחר מלבד חידות שטניות.




- ניתן להפנות את הידית לאחד מארבעה מצבים.
- על הידית להיות במצב הנכון כאשר מונה הזמן של המודול מגיע לאפס.
- את המיקום הנכון ניתן לקבוע על סמך תצורת ההפעלה (מוארט/כבויה) של שתיים-עשרה נוריות הLED.
- מצבי הידית הן ביחס לתווית "UP", שעלולה להיות מסובבת.

נדרשים לדעת רק את שש נוריות הLED השמאליות התווית "UP" עלולה שלא להופיע כלפי מעלה



 x4		 למעלה
 x1	 x0	 שמאל
 x3		 למטה
		 ימין

= נורית LED מוארט 

נספח א': זיהוי נורות בקרה

נורות בקרה מתויגות ניתן למצוא על גבי צידי הפצצה.


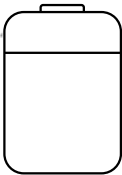


תיוגים נפוצים

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

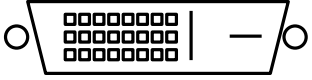
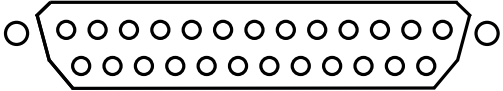

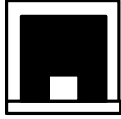
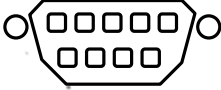
נספח ב': זיהוי סוללות

סוללות מסוגים נפוצים ניתן למצוא בתוך מארזים על גבי צידי הפצצה.

סוג	סוללה
AA	
D	

נספח ג': זיהוי מחברי יציאה (פורטים)

ניתן למצוא יציאות דיגיטליות ואנלוגיות על גבי צידי הפצצה.

שם	מחבר יציאה (פורט)
DVI-D	
מקבילי	
PS/2	
RJ-45	
טורי	
סטריאו RCA	