



מדריך

לנטרול פצצות

www.keeptalkinggame.com

גרסה 1

קוד זיהוי: 241

גרסה לא רשמית בשפה העברית

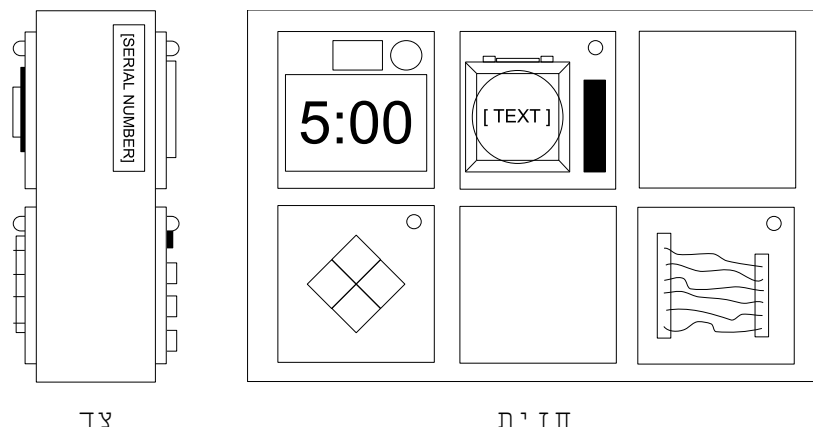
ברוכים הבאים לעולם המסוכן והמאתגר של נטרול פצצות.

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 יכול להסתיים!

נטרול פצצות

פצצה תתפוצץ כאשר שעון העצר 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



צד

חזית

מודולים

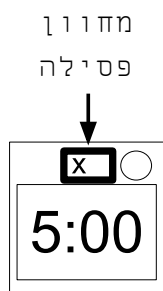
כל פצצה תכלול עד 11 מודולים שיש לנטרל. כל מודול נפרד וניתן לבצע את הנטרול בכל סדר.

הוראות לפירוק מודולים ניתן למצוא בסעיף 1. מודולים "תלתיים" מציגים מקרה מיוחד ומתוארים בסעיף 2.

פסילות

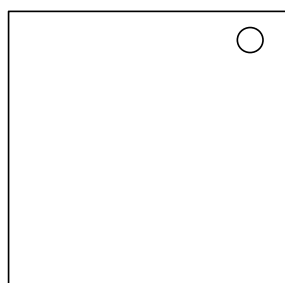
כאשר המנטרל טועה, הפצצה תתעד פסילה לחובתו וזו תוצג על גבי מחוון הפסילות מעל שעון העצר. פצצות עם מחוון פסילה יתפוצצו לאחר הפסילה השלישית. לאחר כל פסילה שתירשם, יגבר קצב הספירה לאחור.

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



איסוף מידע

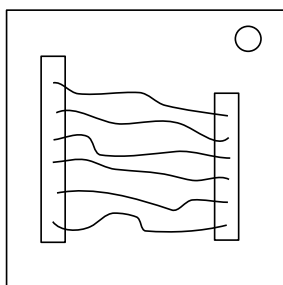
הוראות מסוימות לנטרול ידרשו מידע ספציפי על הפצצה, כמו המספר הסידורי. מידע מסוג זה ניתן למצוא בדרך כלל בחלקו העליון, התחתון או על גבי אחד מצידיה של הפצצה. ראו נספחים א', ב' ו- ג' לקבלת הוראות זיהוי שיעזרו בנטרול מודולים אלה.



סעיף 1: מודולים

ניתן לזהות מודולים באמצעות נורית לד בפינה הימנית העליונה. כשנורית הלד ירוקה, המודול מנוטרל.

בכדי לנטרל את הפצצה כולה יש לנטרל את כל המודולים.



בנושא החוטים

חוטים הם הדם של האלקטרוניקה! לא, רגע, חשמל הוא הדם. חוטים דומים יותר לורידים? לא משנה...

- למודול החוטים יכולים להיות 3-6 חוטים.
- כדי לנטרל את המודול צריך לחתוך רק את החוט הנכון.
- סדר החוטים מתחיל כשהחוט הראשון הוא העליון.

3 חוטים:

אם אין חוטים אדומים, יש לחתוך את החוט השני.
אחרת, אם החוט האחרון לבן, יש לחתוך את החוט האחרון.
אחרת, אם יש יותר מחוט כחול אחד, יש לחתוך את החוט הכחול האחרון.
אחרת, יש לחתוך את החוט האחרון.

4 חוטים:

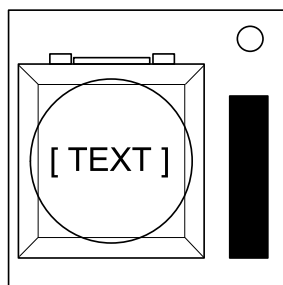
אם יש יותר מחוט אדום אחד והספרה האחרונה של המספר הסידורי היא אי-זוגית, יש לחתוך את החוט האדום האחרון.
אחרת, אם החוט האחרון צהוב ואין חוטים אדומים, יש לחתוך את החוט הראשון.
אחרת, אם יש בדיוק חוט כחול אחד, יש לחתוך את החוט הראשון.
אחרת, אם יש יותר מחוט צהוב אחד, יש לחתוך את החוט האחרון.
אחרת, יש לחתוך את החוט השני.

5 חוטים:

אם החוט האחרון שחור ושם הספרה האחרונה של המספר הסידורי אי-זוגית, יש לחתוך את החוט הרביעי.
אחרת, אם יש בדיוק חוט אדום אחד ויש יותר מחוט צהוב אחד, יש לחתוך את החוט הראשון.
אחרת, אם אין חוטים שחורים, יש לחתוך את החוט השני.
אחרת, יש לחתוך את החוט הראשון.

6 חוטים:

אם אין חוטים צהובים והספרה האחרונה של המספר הסידורי היא אי-זוגית, יש לחתוך את החוט השלישי.
אחרת, אם יש בדיוק חוט צהוב אחד ויש יותר מחוט לבן אחד, יש לחתוך את החוט הרביעי.
אחרת, אם אין חוטים אדומים, יש לחתוך את החוט האחרון.
אחרת, יש לחתוך את החוט הרביעי.



בנושא הכפתור

אתם יכולים 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 בהם רשומים. בצעו את הפעולה הראשונה שחלה:

1. אם הכפתור כחול והכפתור אומר "ABORT", יש ללחוץ על הכפתור ולהתייחס ל"שחרור כפתור מוחזק".
2. אם יש יותר מסוללה אחת על הפצצה והכפתור אומר "DETONATE", יש ללחוץ ולשחרר מיד את הכפתור.
3. אם הכפתור לבן ויש מחוון מואר עם תווית CAR, יש ללחוץ על הכפתור ולהתייחס ל"שחרור כפתור מוחזק".
4. אם יש יותר משתי סוללות בפצצה ויש מחוון מואר עם תווית FRK, יש ללחוץ ולשחרר אותו מיד.
5. אם הכפתור צהוב, יש להחזיק את הכפתור ולהתייחס ל"שחרור כפתור מוחזק".
6. אם הכפתור אדום והכפתור אומר "HOLD", יש ללחוץ ולשחרר אותו מיד.
7. אם אף אחת מהאפשרויות שלעיל לא חלה, יש ללחוץ על הכפתור ולהתייחס ל"שחרור כפתור מוחזק".

שחרור כפתור מוחזק

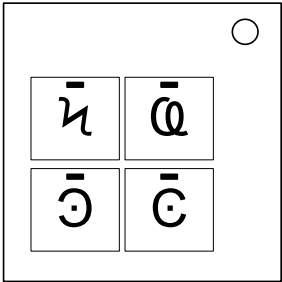
אם תחזיקו את הכפתור לחוץ, רצועה צבעונית תאיר בצד ימין של המודול. על סמך צבעה, יש לשחרר את הכפתור בנקודת זמן מסוימת:

- רצועה כחולה: משחררים כאשר בשעון העצר מופיעה הספרה 4 בכל מיקום.
- רצועה לבנה: משחררים כאשר בשעון העצר מופיעה הספרה 1 בכל מיקום.
- רצועה צהובה: משחררים כאשר בשעון העצר מופיעה הספרה 5 בכל מיקום.
- כל רצועת צבע אחרת: משחררים כאשר בשעון העצר מופיעה הספרה 1 בכל מיקום.

בנושא המקשים

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

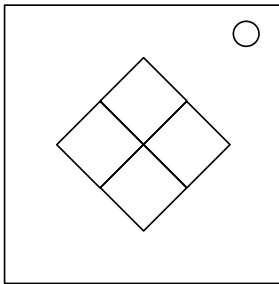
- רק עמודה אחת למטה כוללת את ארבעת הסמלים בלוח המקשים.
- יש ללחוץ על ארבעת הכפתורים בסדר שבו מופיעים בתוך העמודה בה נמצאים, מלמטה למעלה.



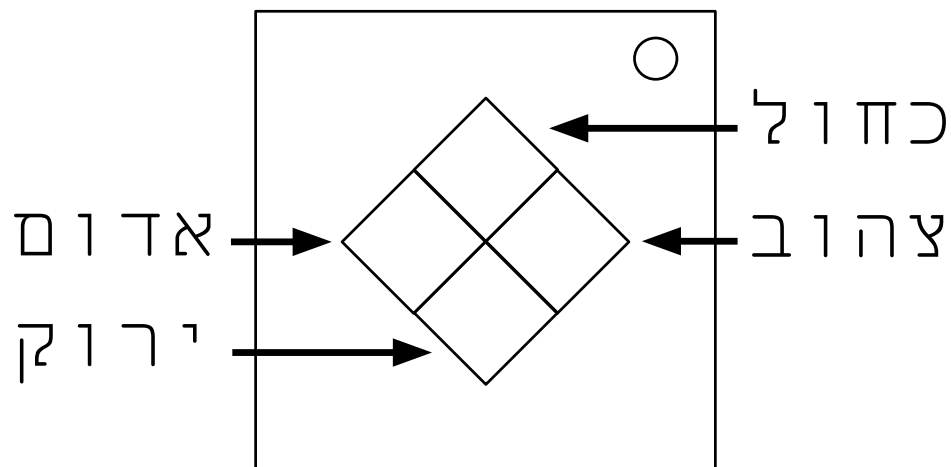
Q	Ö	©	б	Ψ	б
A	Q	ٲ	¶	ٲ	Ö
λ	☉	Ω	Ƨ	Ƨ	✕
h	Ω	Ж	⌘	©	æ
⌘	☆	¿	Ж	¶	Ψ
℥	℥	λ	¿	ž	Й
☉	¿	☆	ٲ	★	Ω

בנושא הרצל אמר

בדיוק כמו אחד הצעצועים האלה ששיחקתם איתם כילדים, שם צריך לעקוב אחר הדפוס המופיע, פרט לעובדה שמדובר בחיקוי זול שנרכש ככל 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 יתארך באחד בכל פעם שתזינו את הרצף הנכון, עד לנטרול המודול.



אם המספר הסיידורי מכיל אות ניקוד (A/E/I/O/U):

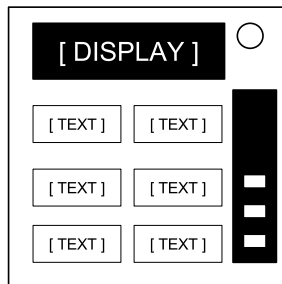
הבהוב אדום	הבהוב כחול	הבהוב ירוק	הבהוב צהוב		
ללא פסילות	כחול	אדום	צהוב	ירוק	ללחוץ על כפתור:
1 פסילה	צהוב	ירוק	כחול	אדום	
2 פסילות	ירוק	אדום	צהוב	כחול	

אם המספר הסיידורי לא מכיל אות ניקוד:

הבהוב אדום	הבהוב כחול	הבהוב ירוק	הבהוב צהוב		
ללא פסילות	כחול	צהוב	ירוק	אדום	ללחוץ על כפתור:
1 פסילה	אדום	כחול	צהוב	ירוק	
2 פסילות	צהוב	ירוק	כחול	אדום	

בנושא מי מופיע ראשון

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.



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

שלב 1:

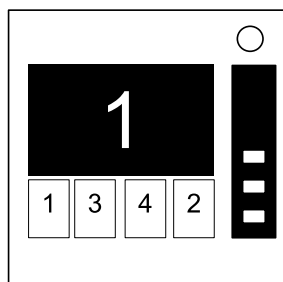
בהתבסס על הצג, יש לקרוא את התיאור של כפתור מסוים ולהמשיך לשלב 2:

YES	FIRST	DISPLAY	OKAY	SAYS	NOTHING
	BLANK	NO	LED	LEAD	READ
RED	REED	LEED	HOLD ON	YOU	YOU ARE
YOUR	YOU'RE	UR	THERE	THEY'RE	THEIR
	THEY ARE	SEE	C	CEE	

שלב 2:

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

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



בנושא הזיכרון

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

- יש ללחוץ על הכפתור הנכון כדי להמשיך את המודול לשלב 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:

- אם מוצג המספר 1, יש ללחוץ על הכפתור במיקום השני.
- אם מוצג המספר 2, יש ללחוץ על הכפתור במיקום השני.
- אם מוצג המספר 3, יש ללחוץ על הכפתור במיקום השלישי.
- אם מוצג המספר 4, יש ללחוץ על הכפתור במיקום הרביעי.

שלב 2:

- אם מוצג המספר 1, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו "4".
- אם מוצג המספר 2, יש ללחוץ על הכפתור באותו המיקום שבו לחצתם בשלב 1.
- אם מוצג המספר 3, יש ללחוץ על הכפתור במיקום הראשון.
- אם מוצג המספר 4, יש ללחוץ על הכפתור באותו המיקום שבו לחצתם בשלב 1.

שלב 3:

- אם מוצג המספר 1, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו זהה לספרה עליה לחצתם בשלב 2.
- אם מוצג המספר 2, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו זהה לספרה עליה לחצתם בשלב 1.
- אם מוצג המספר 3, יש ללחוץ על הכפתור במיקום השלישי.
- אם מוצג המספר 4, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו "4".

שלב 4:

- אם מוצג המספר 1, יש ללחוץ על הכפתור באותו המיקום שבו לחצתם בשלב 1.
- אם מוצג המספר 2, יש ללחוץ על הכפתור במיקום הראשון.
- אם מוצג המספר 3, יש ללחוץ על הכפתור באותו המיקום שבו לחצתם בשלב 2.
- אם מוצג המספר 4, יש ללחוץ על הכפתור באותו המיקום שבו לחצתם בשלב 2.

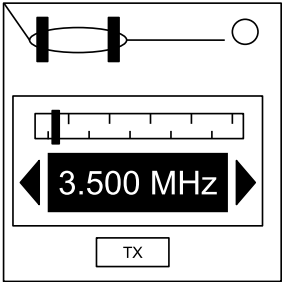
שלב 5:

- אם מוצג המספר 1, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו זהה לספרה עליה לחצתם בשלב 1.
- אם מוצג המספר 2, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו זהה לספרה עליה לחצתם בשלב 2.
- אם מוצג המספר 3, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו זהה לספרה עליה לחצתם בשלב 4.
- אם מוצג המספר 4, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו זהה לספרה עליה לחצתם בשלב 3.

בנושא הקוד מורס

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).



כיצד לפרש

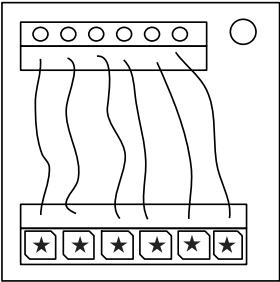
- הבהוב קצר מייצג נקודה
- הבהוב ארוך מייצג קו
- יש רווח ארוך בין אותיות
- יש רווח ארוך מאוד לפני שהמילה חוזרת על עצמה

A ● ■
B ■ ■ ● ●
C ■ ■ ● ■ ●
D ■ ■ ● ●
E ●
F ● ● ■ ■ ●
G ■ ■ ■ ●
H ■ ● ● ●
I ● ●
J ● ■ ■ ■ ■
K ■ ■ ● ■ ■
L ● ■ ■ ■ ●
M ■ ■ ■
N ■ ■ ●
O ■ ■ ■ ■
P ● ■ ■ ■ ●
Q ■ ■ ■ ■ ● ■
R ● ■ ■ ●
S ● ● ●
T ■

U ● ● ■ ■
V ● ● ● ■
W ● ■ ■ ■
X ■ ■ ● ● ■
Y ■ ■ ● ■ ■ ■
Z ■ ■ ■ ● ●

1 ● ■ ■ ■ ■ ■
2 ● ● ■ ■ ■ ■
3 ● ● ■ ■ ■
4 ● ● ● ■ ■
5 ● ● ● ●
6 ■ ■ ● ● ●
7 ■ ■ ■ ● ●
8 ■ ■ ■ ■ ● ●
9 ■ ■ ■ ■ ■ ●
0 ■ ■ ■ ■ ■ ■

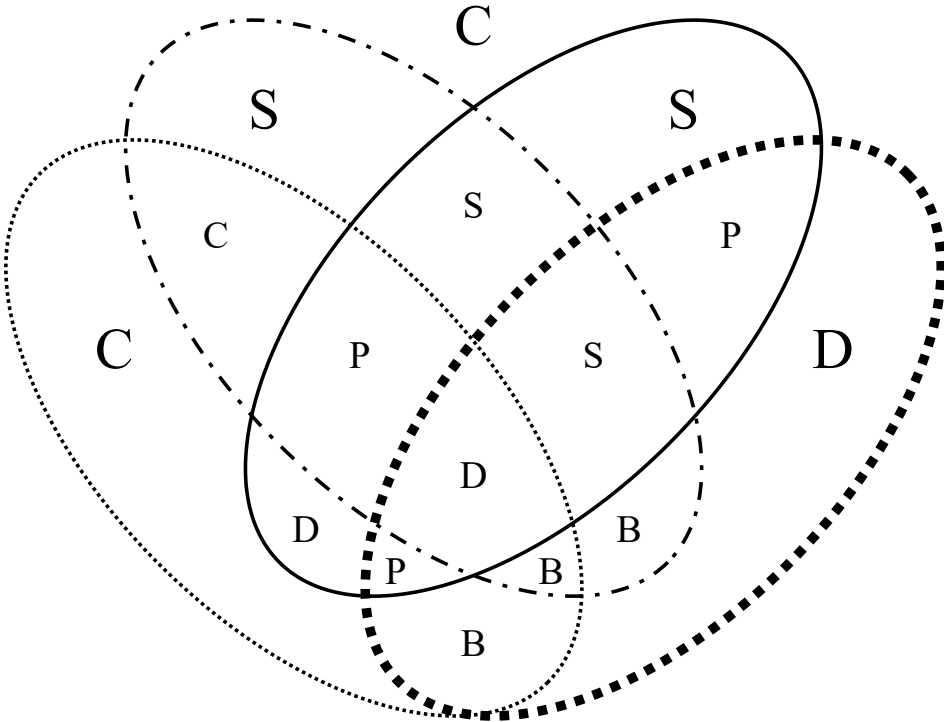
מגיב בתדר:	אם המילה היא:
3.505 MHz	shell
3.515 MHz	halls
3.522 MHz	slick
3.532 MHz	trick
3.535 MHz	boxes
3.542 MHz	leaks
3.545 MHz	strobe
3.552 MHz	bistro
3.555 MHz	flick
3.565 MHz	bombs
3.572 MHz	break
3.575 MHz	brick
3.582 MHz	steak
3.592 MHz	sting
3.595 MHz	vector
3.600 MHz	beats



בנושא החוטים המורכבים

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 תמציתי 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.



לחוט יש צבע אדום

לחוט יש צבע כחול

יש סמל ★

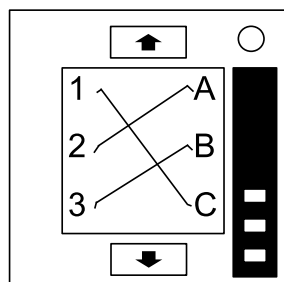
נורת לד דולקת

אות	הוראה
C	יש לחתוך את החוט
D	לא לחתוך את החוט
S	יש לחתוך את החוט אם הספרה האחרונה של המספר הסיידורי היא זוגית
P	יש לחתוך את החוט אם לפצצה יש פורט parallel
B	יש לחתוך את החוט אם לפצצה יש שתי סוללות או יותר

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.

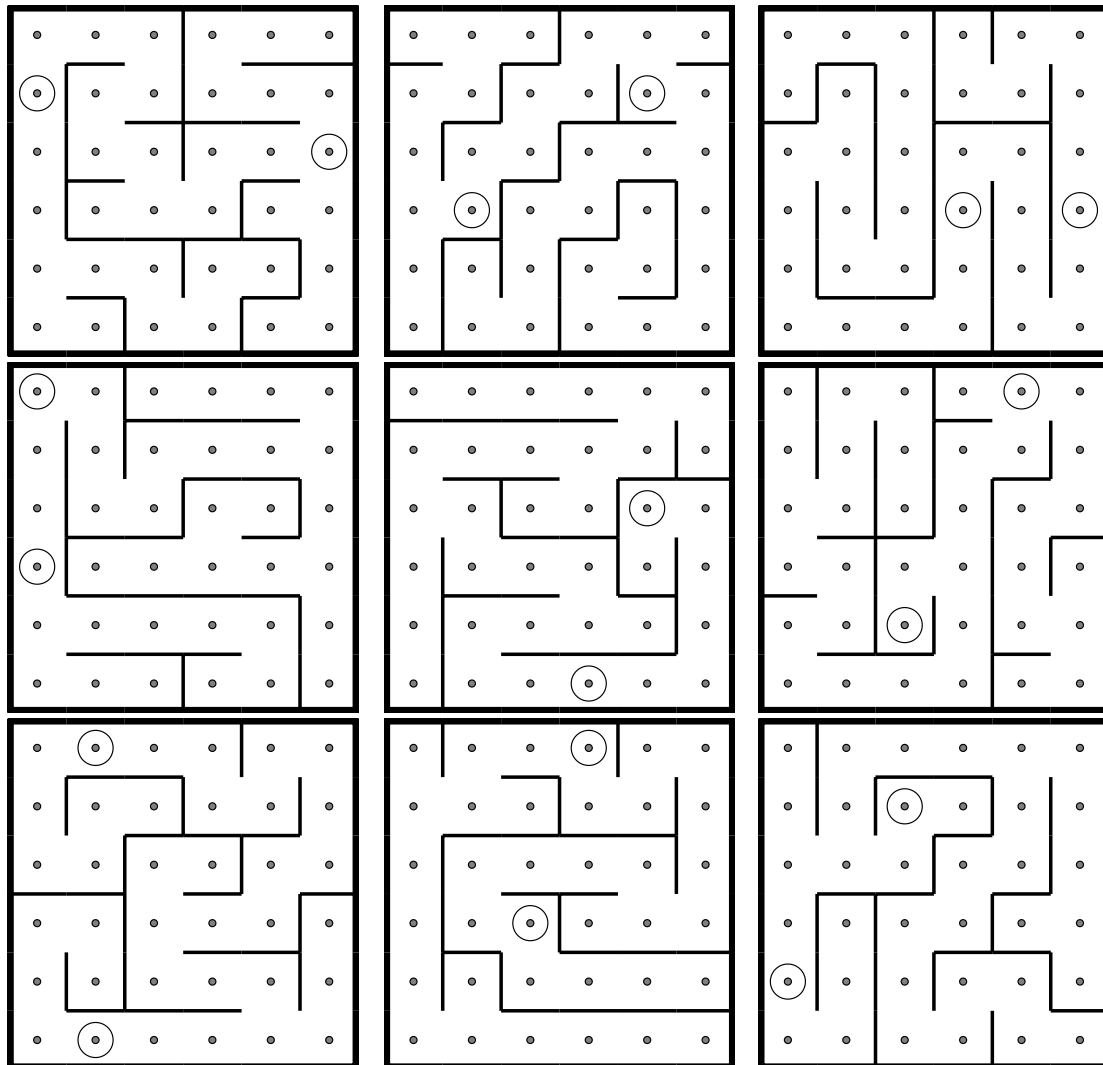
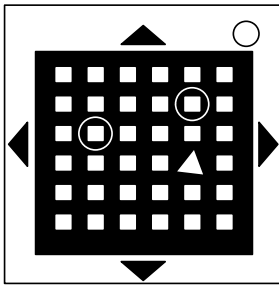
מופעי חוט אדום		מופעי חוט כחול		מופעי חוט שחור	
לחתוך אם מחובר ל:	מופע חוט	לחתוך אם מחובר ל:	מופע חוט	לחתוך אם מחובר ל:	מופע חוט
C	מופע אדום ראשון	B	מופע כחול ראשון	A, B או C	מופע שחור ראשון
B	מופע אדום שני	A או C	מופע כחול שני	A או C	מופע שחור שני
A	מופע אדום שלישי	B	מופע כחול שלישי	B	מופע שחור שלישי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

בנושא המבוכים

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

- יש למצוא את המבוכ עם הסימונים המעגליים התואמים.
- על מנטרל הפצצה לנווט את האור הלבן למשולש האדום באמצעות כפתורי החצים.

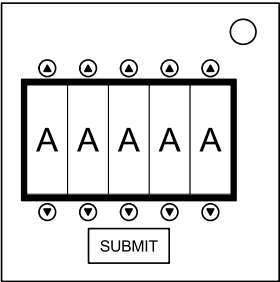
- אזהרה:** אין לחצות את הקווים המוצגים במבוכ. קווים אלה אינם מוצגים על גבי הפצצה.



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 כל אות ומתחתם יעברו בין האפשרויות למצב זה.
- רק שילוב אחד של האותיות הזמינות יתאים לסיסמה שלהלן.
- לאחר הגדרת המילה הנכונה יש ללחוץ על הכפתור SUBMIT.



could	below	again	after	about
house	great	found	first	every
place	other	never	learn	large
sound	small	right	point	plant
there	their	study	still	spell
water	three	think	thing	these
write	would	world	which	where

00

סעיף 2: מודולים תלתיים

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

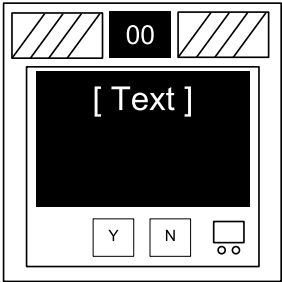
מודולים תלתיים ניתנים לזיהוי באמצעות שעון העצר הדו-ספרתי הקטן שבחלקם העליון. אינטראקציה עם הפצצה עלולה לגרום להפעלתם. מרגע ההפעלה, יש לטפל במודולים תלתיים אלה באופן חוזר ונשנה לפני שנגמר הזמן שלהם כדי למנוע פסילה.

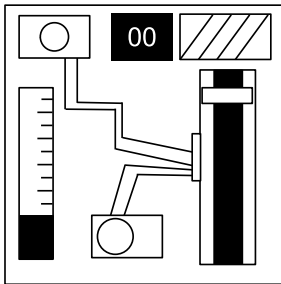
הישארו דרוכים: מודולים תלתיים עשויים להפעיל עצמם מחדש בכל עת.

בנושא גז האוורור

פריצה למחשבים היא עבודה קשה! ובכן, בדרך כלל. ככל הנראה שניתן 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".

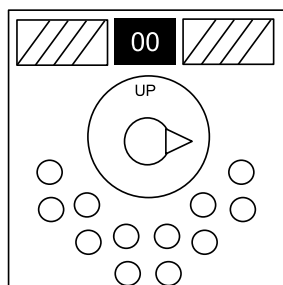




בנושא פריקת קבלים

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 הידידות

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

- ניתן להפנות את הידידות לאחד מארבעה מצבים.
- על הידידות להיות במצב הנכון כאשר שעון העצר של המודול מגיע לאפס.
- את המיקום הנכון ניתן לקבוע על סמך תצורת ההפעלה (דולק/כבוי) של שתיים עשרה נוריות הלד.
- מצבי הידידות הן ביחס לתווית "UP", שעלולה להיות מסובבת.

תצורות נוריות לד

מיקום הידידות למעלה:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

מיקום הידידות למטה:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

מיקום הידידות לצד שמאל:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

מיקום הידידות לצד ימין:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = נורית לד דולקת

נספח א': זיהוי נורות בקרה

את נורות הבקרה המסומנות בתווית ניתן למצוא על גבי צידי הפצצה.


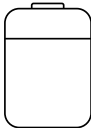


תוויות נפוצות

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

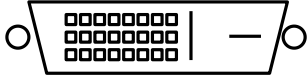
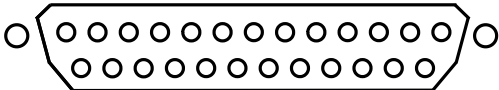


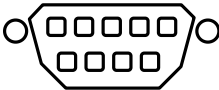
נספח ב': זיהוי סוללות

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

סוללה	סוג
	AA
	D

נספח ג': זיהוי מחברי יציאה (פורטים)

ניתן למצוא יציאות דיגיטליות ואנלוגיות על גבי צידי הפצצה.

שם	פורט
DVI-D	
Parallel מקבילי	
PS/2	
RJ-45	
Serial טורי	
Stereo RCA סטריאו	