



ІНСТРУКЦІЯ АБЯСКОДЖАННЯ БОМБИ

www.keeptalkinggame.com

Версія 1
Праверачны код: 241

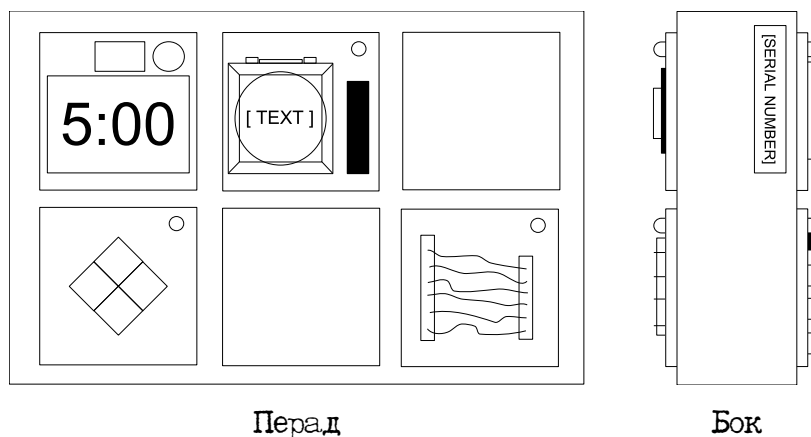
Вітаем у небяспечным і напружаным сьвеце абясшкоджання бомбаў.

*Прачытай гэтую інструкцыю ўважліва; ты эксперт. На гэтых старонках ты знойдзеш, ўсё што трэба ведаць для абясшкоджання нават самых падступных бомбаў.
Але ж памятай: адна маленькая памылка – і ўсё можа хутка скончыцца!*

Абясшкоджаньне бомбаў

Бомба выбухне, калі таймэр адваротнага адліку дойдзе да 0:00 альбо будзе зроблена зашмат памылак. Адзіны спосаб абясшкодзіць бомбу – гэта разладаваць усе яе модулі да таго, як скончыцца час.

Прыклад бомбы



Перад

Бок

Модулі

Бомба можа змяшчаць да 11 модуляў, якія трэба разладаваць. Усе модулі абасобленыя і могуць быць разладаваны ў любым парадку.

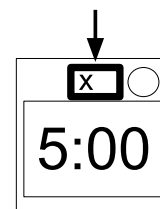
Інструкцыі па разладаваньні модуляў знаходзяцца ў Разьдзеле 1. "Патрабавальныя" модулі зьяўляюцца асобным выпадкам, яны апісаныя ў Разьдзеле 2.

Памылкі

Калі Сапёр памыляецца, бомба запамінае памылку і пазначае яе на індикатары над таймэрам. Бомбы, у якіх ёсць індикатар памылак, выбухаюць пасля трэцяй памылкі. Таймэр будзе адлічваць час крыху хутчэй пасля кожнай памылкі.

Калі над таймэрам няма індикатара памылак, бомба выбухне ўжо пасля першай памылкі, не даруючы хібаў.

Індикатар
памылак



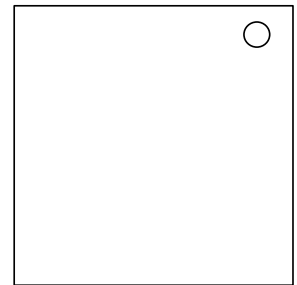
Збор звестак

Некаторыя з інструкцый па разладаваньні будуць патрабаваць звестак пра бомбу, напрыклад, пра яе сьрыйны нумар. Гэтая інфармацыя звычайна можа быць знойдзена зверху, знізу ці з бакоў бомбы. Звярніце ўвагу на Дадаткі А, Б і В, дзе ёсць адпаведныя інструкцыі, якія спатрэбяцца для разладаваньня некаторых модуляў.

Разьдзел 1: Модулі

Модуль лёгка пазнаць па наяўнасьці лямпачкі ў верхнім правым вуглу. Калі лямпачка загарыцца зялёным, модуль разладаваны.

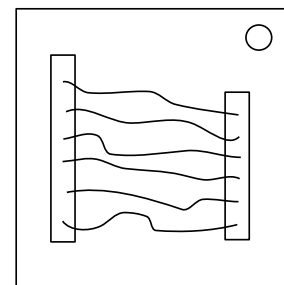
Для абясшкодваньня бомбы ўсе модулі павінны быць разладаваны.



На тэму правадоў

Правады – гэта як кроў электронікі! Чакай, не, электрычнасьць гэта як кроў. Правады хутчай арэрыі. Вэны? Ня важна...

- У модулі правадоў можа быць 3–6 правадоў.
- Толькі адзін правільны провад павінен быць разрэзаны, каб разладаваць модуль.
- Правады ўпарадкаваны зверху ўніз.



3 правады:

Калі чырвоных правадоў няма, рэж другі провад.

Інакш, калі апошні провад белы, рэж апошні провад.

Інакш, калі сініх правадоў больш за адзін, рэж апошні сіні провад.

Інакш, рэж апошні провад.

4 правады:

Калі чырвоных правадоў больш за адзін і апошняя лічба сэрыянага нумару няцотная, рэж апошні чырвоны провад.

Інакш, калі апошні провад жоўты, і чырвоных правадоў няма, рэж першы провад.

Інакш, калі сіні провад роўна адзін, рэж першы провад.

Інакш, калі жоўтых правадоў больш за адзін, рэж апошні провад.

Інакш, рэж другі провад.

5 правадоў:

Калі апошні провад чорны і апошняя лічба сэрыянага нумару няцотная, рэж чацьвёрты провад.

Інакш, калі чырвоны провад роўна адзін і жоўтых правадоў больш за адзін, рэж першы провад.

Інакш, калі чорных правадоў няма, рэж другі провад.

Інакш рэж першы провад.

6 правадоў:

Калі жоўтых правадоў няма і апошняя лічба сэрыянага нумару няцотная, рэж трэці провад.

Інакш, калі жоўты провад роўна адзін і белых правадоў больш за адзін, рэж чацьвёрты провад.

Інакш, калі чырвоных правадоў няма, рэж апошні провад.

Інакш, рэж чацьвёрты провад.

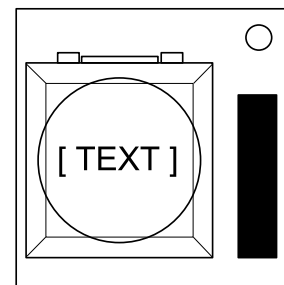
На тэму кнопкі

Ты мог бы падумаць, што з кнопкай, якая кажа табе націснуць яе, будзе даволі проста.
Гэта якраз тып мыслення, празь які людзі выбухаюць.

Глядзі Дадатак А па даведку пра індикатары.

Глядзі Дадатак Б па даведку пра батарэйкі.

Чытай правілы ў парадку, як яны напісаны. Выканай першае прыдатнае дзеянне:



1. Калі кнопка сіняя і на ёй напісана "Abort", націсьні кнопку і глядзі "Адпусканьне націснутаі кнопкі".
2. Калі на бомбе больш за адну батарэйку і на кнопцы напісана "Detonate", націсьні й адразу адпусьці кнопку.
3. Калі кнопка белая і на бомбе сьвеціцца індикатар CAR, націсьні кнопку і глядзі "Адпусканьне націснутаі кнопкі".
4. Калі на бомбе больш за дзьве батарэйкі і на ёй сьвеціцца індикатар FRK, націсьні й адразу адпусьці кнопку.
5. Калі кнопка жоўтая, націсьні кнопку і глядзі "Адпусканьне націснутаі кнопкі".
6. Калі кнопка чырвоная і на ёй напісана "Hold", націсьні й адразу адпусьці кнопку.
7. Калі нішто з вышэйпералічанага не прыдатнае, націсьні кнопку і глядзі "Адпусканьне націснутаі кнопкі".

Адпусканьне націснутаі кнопкі

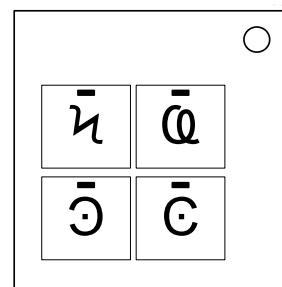
Калі ты пачнеш трымаць кнопку націснутаі, каляровая паса запаліцца справа ад кнопкі. Адпаведна яе колеру, адпусьці кнопку ў патрэбны момант часу:

- Сіняя паса: адпусьці, калі на таймеры ёсьць лічба 4 ў любой пазыцыі.
- Белая паса: адпусьці, калі на таймеры ёсьць лічба 1 ў любой пазыцыі.
- Жоўтая паса: адпусьці, калі на таймеры ёсьць лічба 5 ў любой пазыцыі.
- Паса любога іншага колеру: адпусьці, калі на таймеры ёсьць лічба 1 ў любой пазыцыі.

На тэму клявіятур

Я ня ўпэўнены, што гэта за сымбалі, але падазраю, што гэта нешта акультнае.

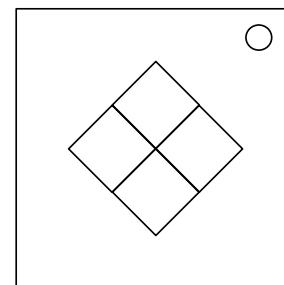
- Толькі ў адным са слупкоў ніжэй прысутнічаюць усе чатыры сымбалі з клявіятуры.
- Напісьні чатыры кнопкі ў тым парадку, у якім яны трапляюцца зверху ўніз у гэтым слупку.



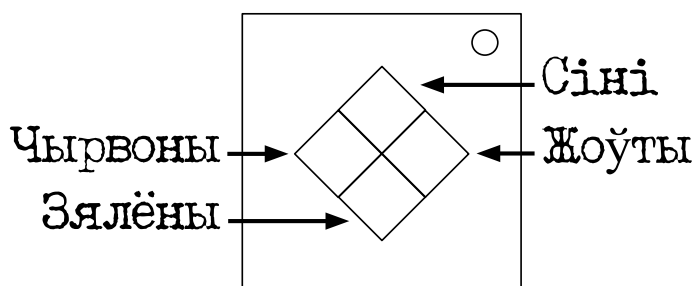
Q	Э	©	б	Ψ	б
A	Q	Ќ	¶	Ѓ	Э
λ	᠐	Q	Ђ	Ђ	≠
h	Q	Ж	ИЖ	С	æ
ИЖ	☆	Ꞥ	Ж	¶	Ψ
х	х	λ	¿	ž	Й
᠐	¿	☆	Ѓ	★	Ω

На тэму "Сымон кажа"

Гэта як адна з тых гульняў, у якую ты гуляўся ў дзяцінстве, дзе трэба паўтарыць паслядоўнасьць колераў, за выключэньнем таго, што гэта, напэўна, танная падробка з крамы "Ўсё па талеры".



1. Адна з чатырох каляровых кнопак міргне.
2. Гледзячы на правільную табліцу ніжэй, націсьні на кнопку з адпаведным колерам.
3. Першапачатковая кнопка міргне, а за ёй іншая. Паўтары гэтую паслядоўнасьць па парадку, карыстаючыся табліцай колераў.
4. Паслядоўнасьць будзе падоўжвацца кожны раз, як ты правільна ўвядзеш паслядоўнасьць, пакуль модуль ня будзе разладаваны.



Калі ў сэрыіным нумары ёсьць галосная:

		Міргнуў чырвоны	Міргнуў сіні	Міргнуў зялёны	Міргнуў жоўты
Трэба націснуць:	Няма памылак	Сіні	Чырвоны	Жоўты	Зялёны
	Адна памылка	Жоўты	Зялёны	Сіні	Чырвоны
	Дзьве памылкі	Зялёны	Чырвоны	Жоўты	Сіні

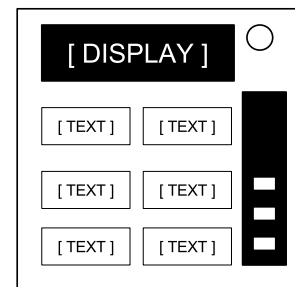
Калі ў сэрыіным нумары няма галоснай:

		Міргнуў чырвоны	Міргнуў сіні	Міргнуў зялёны	Міргнуў жоўты
Трэба націснуць:	Няма памылак	Сіні	Жоўты	Зялёны	Чырвоны
	Адна памылка	Чырвоны	Сіні	Жоўты	Зялёны
	Дзьве памылкі	Жоўты	Зялёны	Сіні	Чырвоны

На тэму "А Вас як клічуць? — Авас."

Гэтае прыстасаваньне падобнае да камедыйнай замалёўкі, што было б вясёла, калі б яно не было прымацавана да бомбы. Ня буду марнаваць словаў, бо яны толькі ўскладняюць праблему.

1. Зірні на дысплэй і, кіруючыся крокам 1, вызначы надпіс, на якой кнопцы прачытай.
2. Выкарыстоўваючы надпіс на кнопцы, кілуйся крокам 2, каб вызначыць, якую кнопку націснуць.
3. Паўтараць, пакуль модуль ня будзе разладзаны.



Крок 1:

Адпаведна слову на дысплэйі, прачытай надпіс на вызначанай кнопцы і пераходзь да кроку 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	

Step 2:

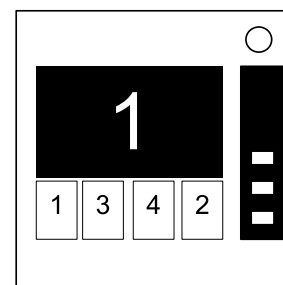
Выкарыстоўваючы надпіс з кроку 1, напісьні першую кнопку, якая сустракаецца ў адпаведным спісе:

"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

На тэму памяці

Памяць – гэта далікатная рэч, як і ўсё астатняе, калі выбухае бомба, так што ўважліва!

- Націсьні патрэбную кнопку, каб прасунуць модуль на наступны этап. Прайдзі ўсе этапы, каб разладаваць модуль.
- Націсканьне ня той кнопкі скіне модуль назад на пачатак.
- Пазыцыі кнопок нумаруюцца зьлева направа.



Этап 1:

Калі на дысплэі 1, націсьні кнопку на другой пазыцыі.
 Калі на дысплэі 2, націсьні кнопку на другой пазыцыі.
 Калі на дысплэі 3, націсьні кнопку на трэцяй пазыцыі.
 Калі на дысплэі 4, націсьні кнопку на чацьвёртай пазыцыі.

Этап 2:

Калі на дысплэі 1, націсьні кнопку з надпісам "4".
 Калі на дысплэі 2, націсьні кнопку на той жа пазыцыі, што на этапе 1.
 Калі на дысплэі 3, націсьні кнопку на першай пазыцыі.
 Калі на дысплэі 4, націсьні кнопку на той жа пазыцыі, што на этапе 1.

Этап 3:

Калі на дысплэі 1, націсьні кнопку з тым жа надпісам, што на этапе 2.
 Калі на дысплэі 2, націсьні кнопку з тым жа надпісам, што на этапе 1.
 Калі на дысплэі 3, націсьні кнопку на трэцяй пазыцыі.
 Калі на дысплэі 4, націсьні кнопку з надпісам "4".

Этап 4:

Калі на дысплэі 1, націсьні кнопку на той жа пазыцыі, што на этапе 1.
 Калі на дысплэі 2, націсьні кнопку на першай пазыцыі.
 Калі на дысплэі 3, націсьні кнопку на той жа пазыцыі, што на этапе 2.
 Калі на дысплэі 4, націсьні кнопку на той жа пазыцыі, што на этапе 2.

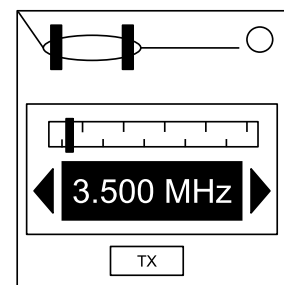
Этап 5:

Калі на дысплэі 1, націсьні кнопку з тым жа надпісам, што на этапе 1.
 Калі на дысплэі 2, націсьні кнопку з тым жа надпісам, што на этапе 2.
 Калі на дысплэі 3, націсьні кнопку з тым жа надпісам, што на этапе 4.
 Калі на дысплэі 4, націсьні кнопку з тым жа надпісам, што на этапе 3.

На тэму азбукі Морзе

Старажытная форма марской камунікацыі? Што далей? Прынамсі, гэта сапраўдная азбука Морзе, так што будзь уважлівы – і, можа, чамусь навучышся.

- Прачытай сыгнал па міргаючай лямпацы, выкарыстоўваючы азбуку Морзе, каб напісаць адно са слоў у табліцы.
- Сыгнал зацyklены, з доўгай паўсай паміж паўтарамі.
- Калі слова зразумелае, пераклучыся на патрэбную частату і націсьні кнопку перадачы (TX).



Як чытаць азбуку Морзе

- Кароткая ўспышка абазначае кропку.
- Доўгая ўспышка абазначае працяжнік.
- Паміж літарамі ідзе доўгая паўса.
- Паміж паўтарамі ідзе вельмі доўгая паўса.

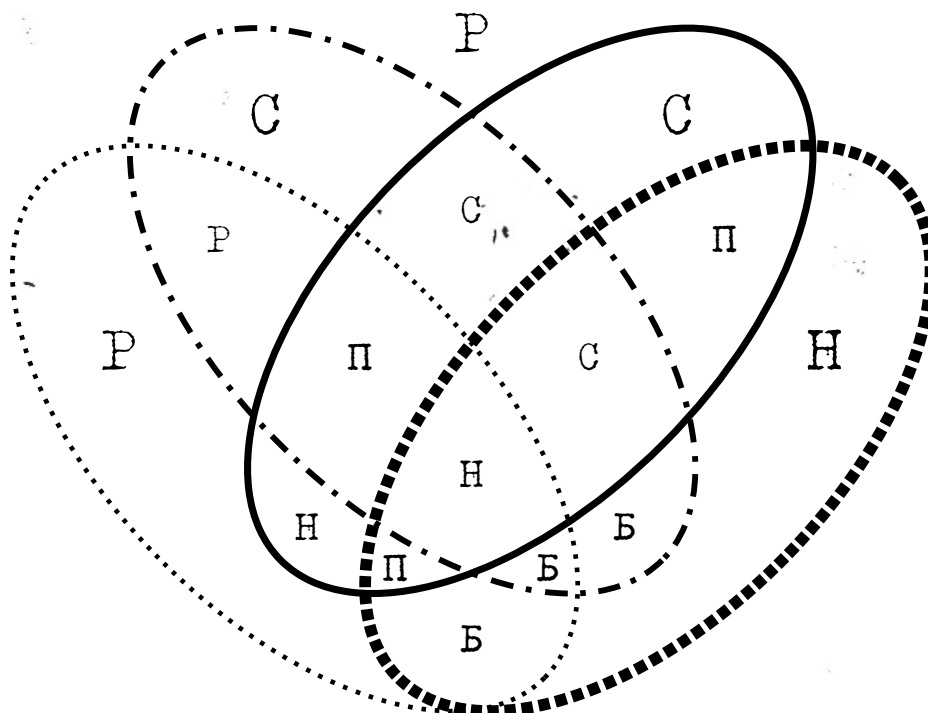
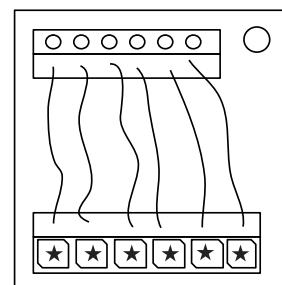
A	• █	U	• • █
B	█ • • •	V	• • • █
C	█ • █ •	W	• █ █
D	█ • •	X	█ • • █
E	•	Y	█ • █ █
F	• • █ •	Z	█ █ • •
G	█ █ •		
H	• • • •		
I	• •		
J	• █ █ █ █		
K	█ • █	0	█ █ █ █ █ █
L	• █ • •	1	• █ █ █ █ █
M	█ █	2	• • █ █ █ █
N	█ •	3	• • • █ █ █
O	█ █ █ █	4	• • • • █ █
P	• █ █ █ •	5	• • • • •
Q	█ █ █ • █	6	█ █ •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

Калі слова:	Адказваць на частаце:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

На тэму складаных правадоў

Гэтыя правады не такія, як іншыя. На некаторых ёсць пасы! Гэта робіць іх зусім іншымі. Добрая навіна ў тым, што мы знайшлі ляканічны набор інструкцый, што зь імі робіць. Можа занадта ляканічны...

- Зірні на кожны з правадоў: над провадам ёсць лямпачка, а пад ім ёсць месца для зорачкі "★".
- Для **кожнай** камбінацыі провада/лямпачкі/сымбалю выкарыстай дыяграму Вена, каб вырашыць, ці рэзаць яго.
- На провадзе могуць быць пасы розных колераў.



— · — · — · — · —	На провадзе ёсць чырвоны колер
—————	На провадзе ёсць сіні колер
.....	Прысутнічае сымбаль ★
■■■■■■■■■■	Лямпачка гарыць

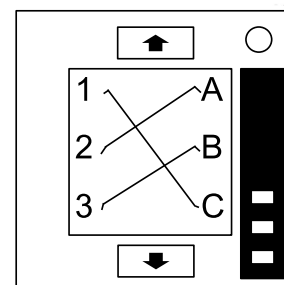
Літара	Інструкцыя
Р	Рэж провад
Н	Ня рэж провад
С	Рэж провад, калі апошняя лічба сэрыйнага нумару цотная
П	Рэж провад, калі ў бомбы ёсць паралельны порт
Б	Рэж провад, калі на бомбе дзьева ці больш батарэй

Глядзі Дадатак Б па даведку пра батарэйкі.

Глядзі Дадатак В па даведку пра парты.

На тэму паслядоўнасьцяў правадоў

Складана сказаць, як гэты механізм працуе. Выкананьне ўражвае, але мусіў быць больш прасты спосаб злучыць дзевяць правадоў.



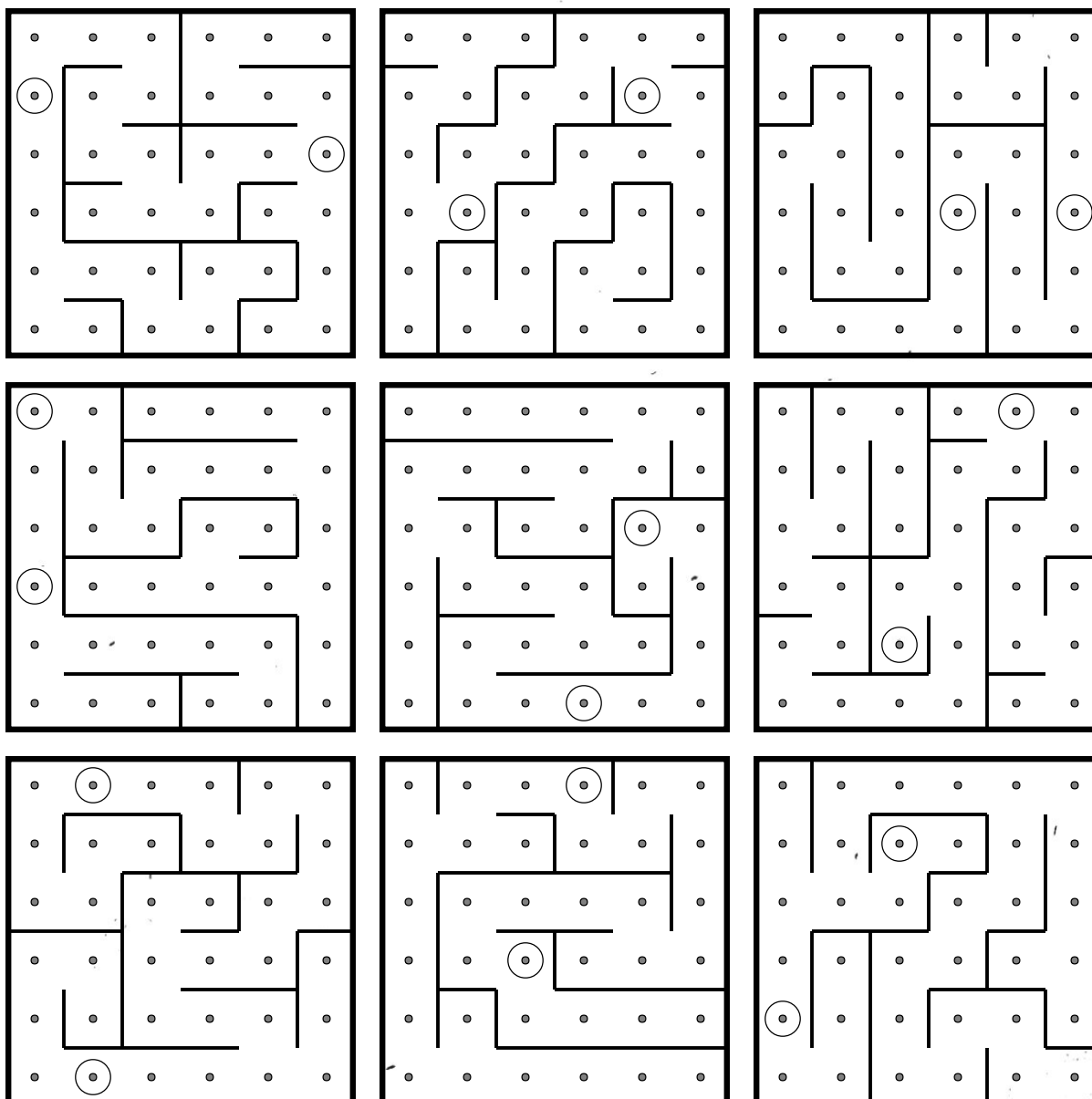
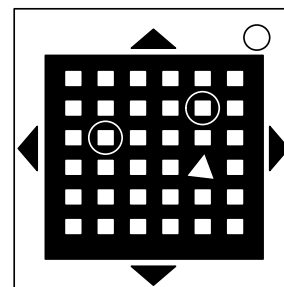
- Гэты модуль складаецца з некалькіх панэляў з правадамі, але толькі адна панэль бачная ў любы момант. Пераключыцца на наступную панэль можна кнопкай ўніз, а на папярэднюю – кнопкай уверх.
- Не пераключайся на наступную панэль, пакуль ня ўпэўнішся, што перарэзаў усе патрэбныя праводы на бягучай панэлі.
- Пераразай праводы згодна з наступнай табліцай. Зьяўленьні правадоў накапліваюцца на працягу ўсіх панэляў.

Зьяўленьне чырвонага праваду		Зьяўленьне сіняга праваду		Зьяўленьне чорнага праваду	
Зьяўленьне	Рэж, калі падключаны да:	Зьяўленьне	Рэж, калі падключаны да:	Зьяўленьне	Рэж, калі падключаны да:
Першае зьяўленьне	C	Першае зьяўленьне	B	Першае зьяўленьне	A, B ці C
Другое зьяўленьне	B	Другое зьяўленьне	A ці C	Другое зьяўленьне	A ці C
Трэцяе зьяўленьне	A	Трэцяе зьяўленьне	B	Трэцяе зьяўленьне	B
Чацьвёртае зьяўленьне	A ці C	Чацьвёртае зьяўленьне	A	Чацьвёртае зьяўленьне	A ці C
Пятае зьяўленьне	B	Пятае зьяўленьне	B	Пятае зьяўленьне	B
Шостае зьяўленьне	A ці C	Шостае зьяўленьне	B ці C	Шостае зьяўленьне	B ці C
Сёмае зьяўленьне	A, B ці C	Сёмае зьяўленьне	C	Сёмае зьяўленьне	A ці B
Восьмае зьяўленьне	A ці B	Восьмае зьяўленьне	A ці C	Восьмае зьяўленьне	C
Дзевятае зьяўленьне	B	Дзевятае зьяўленьне	A	Дзевятае зьяўленьне	C

На тэму лябірынтаў

Выглядае як нейкі лябірынт, напэўна, перамалёваны з рэстараннай сурвэткі.

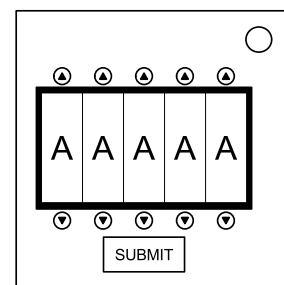
- Знайдзі лябірынт з адпаведнымі круглымі пазнакамі.
- Сапёр павінен правесці белы атменьчык да чырвонага трыкутніка, выкарыстоўваючы кнопкі са стрэлкамі.
- **Заўвага:** Нельга перасякаць сьцены лябірынта. Гэтыя сьцены нябачныя на бомбе.



На тэму пароляў

На шчасьце, гэты пароль не адпавядае стандартным дзяржаўным патрабаванням бяспекі: 22 сымбалі, вялікія й маленькія літары, лічбы ў выпадковым парадку, без паліндромаў даўжэйшых за тры сымбалі.

- Кнопкі над і пад кожнай літарай гартуюць усе магчымасьці для гэтай пазыцыі.
- Толькі адна камбінацыя магчымых літар супадзе з паролем ніжэй.
- Націсьні кнопку "SUBMIT", калі выставіш правільны пароль.



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

Разьдзел 2: Патрабавальныя модулі

00

Патрабавальныя модулі нельга разладаваць, яны зьяўляюцца
сталай пагрозай.

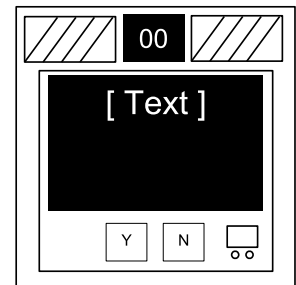
Патрабавальныя модулі лёгка пазнаць па маленькім
дзэвюхлічбавым таймэры зьверху пасяродзіне. Узаемадзеяньне з
бомбай можа актываваць іх. Пасьля актываваньня да гэтых
модуляў неабходна перыядычна зьвяртацца, да таго, як скончыцца
іх таймэр, іначай гэта будзе залічана як памылка.

Будзь пільны: капрызны модуль можа ў любы момант актывавацца
зноў.

На тому спусканья газу

Узлом кампутараў – гэта цяжкая праца! Ну, звычайна гэта так. Гэтая праца можа, напэўна, быць выканана падачнай птушкай, якая б націскала дзюбай адную і тую ж кнопку штораў.

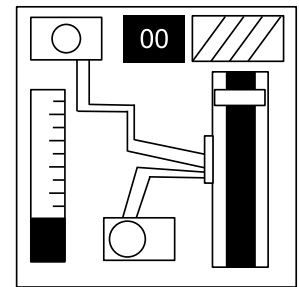
- Адказвай на запыты кампутара, "Y" – калі пабачыш "Yes" ці "N" – калі "No".



На тому разряда конденсатора

Я лічу, що ця патрэбна толькі для таго, каб адцягваць тваю ўвагу, бо іначай гэта проста благая электронная схема.

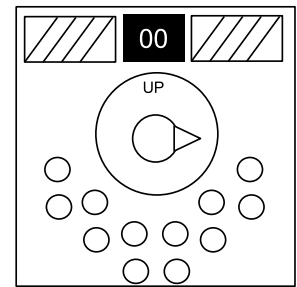
- Разрядзі конденсатар да таго, як яго праб'е, націскаючы на вагар.



На тэму ручак

Без патрэбы складаны і бясконца патрабавальны. Уяві, калі б гэтае майстэрства выкарыстоўвалася для чагось іншага замест д'ябальскіх галаваломак.

- Ручка можа быць павёрнутая ў адным з чатырох кірункаў.
- Ручка павінна быць павёрнутая ў патрэбным кірунку, калі таймэр дойдзе да нуля.
- Правільны кірунак вызначаецца канфігурацыяй укл./выкл. дванаццаці лямпачак.
- Кірункі ручкі вызначаюцца адносна накірунка UP, які можа быць павёрнуты.



Канфігурацыі лямпачак

Пазыцыя ўверх:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Пазыцыя ўніз:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Пазыцыя ўлева:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Пазыцыя ўправа:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = Запаленая лямпачка

Дадатак А: Даведка пра індикатары

Пазначаныя індикатарныя лямпачкі могуць быць знойдзеныя па баках бомбы.





Тыповыя індикатары

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

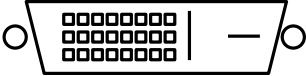
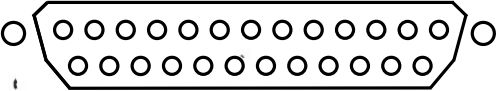


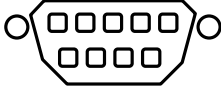

Дадатак Б: Даведка пра батарэйкі

Распаўсюджаныя віды батарэек могуць быць знойдзеныя ў адсеках па баках бомбы.

Батарейка	Тып
	AA
	D

Дадатак В: Даведка пра парты

Лічбавыя і аналягавыя парты могуць быць знойдзеныя на баках бомбы.

Порт	Назва
	DVI-D
	Паралельны
	PS/2
	RJ-45
	Паслядоўны
	Стэрэа RCA