



מדריך לנטרול פצצות

www.keeptalkinggame.com

גרסה: 2-he
קוד אימות: 614

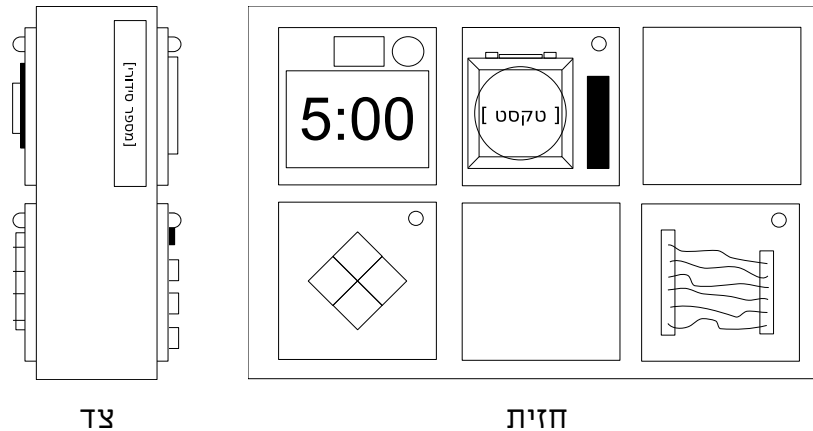
ברוכים הבאים לעולם המסוכן והמאתגר של נטרול פצצות.

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!

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

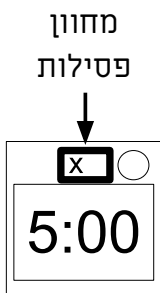
כל פצצה תכלול עד 11 מודולים שיש לנטרל. כל מודול הוא נפרד, וניתן לנטרלם בכל סדר.

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

פסילות

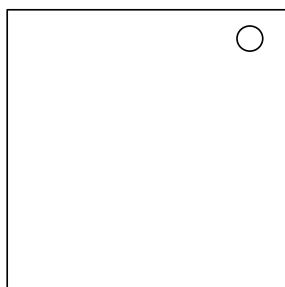
כאשר המנטרל טועה, הפצצה תתעד פסילה לחובתו וזו תוצג על גבי מחוון הפסילות מעל מונה הזמן. פצצות עם מחוון פסילה יתפוצצו לאחר הפסילה השלישית. לאחר כל פסילה שתירשם, יגבר קצב הספירה לאחור.

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



איסוף מידע

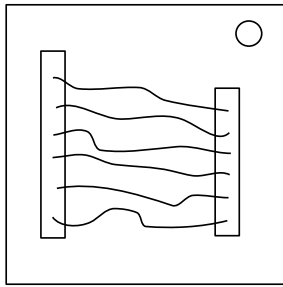
הוראות מסוימות לנטרול ידרשו מידע ספציפי על הפצצה, כמו המספר הסידורי. מידע מסוג זה ניתן למצוא בדרך כלל בחלקו העליון, התחתון או על גבי אחד מצידיה של הפצצה. ראו נספחים א', ב' ו-ג' לקבלת הוראות זיהוי שיעזרו בנטרול מודולים אלה.



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 החוטים

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

- למודול החוטים יכולים להיות 3-6 חוטים.
- כדי לנטרל את המודול צריך לחתוך בק 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:

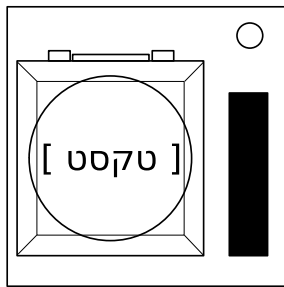
אם יש יותר מחוט אדום אחד והספרה האחרונה של המספר הסידורי היא אי-זוגית, יש לחתוך את החוט האדום האחרון.
אחרת, אם החוט האחרון צהוב ואין חוטים אדומים, יש לחתוך את החוט הראשון.
אחרת, אם יש בדיוק חוט כחול אחד, יש לחתוך את החוט הראשון.
אחרת, אם יש יותר מחוט צהוב אחד, יש לחתוך את החוט האחרון.
אחרת, יש לחתוך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

5 חוטים:

אם החוט האחרון שחור והספרה 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

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. בצעו את הפעולה הראשונה שמתקיימת:

1. אם הכפתור כחול והכפתור אומר "ביטול", יש ללחוץ על הכפתור ולהתייחס ל"שחרור כפתור מוחזק".
2. אם יש יותר מסוללה אחת על הפצצה והכפתור אומר "לפוצץ", יש ללחוץ ולשחרר מיד את הכפתור.
3. אם הכפתור לבן ויש נורת בקרה מוארת בתיוג CAR, יש ללחוץ על הכפתור ולהתייחס ל"שחרור כפתור מוחזק".
4. אם יש יותר משתי סוללות בפצצה ויש נורת בקרה מוארת בתיוג 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 "להחזיק", 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

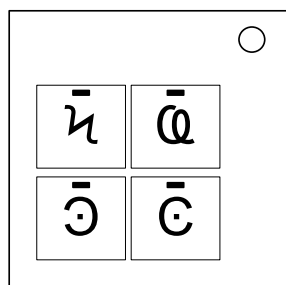
אם תחזיקו את הכפתור לחוץ, רצועה צבעונית תאיר בצד ימין של המודול. על סמך צבעה, יש לשחרר את הכפתור בנקודת זמן מסוימת:

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

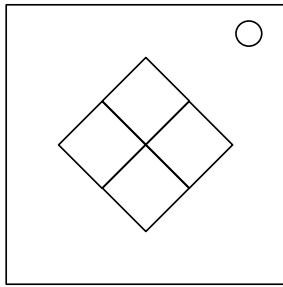
בנושא לוח המקשים

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.



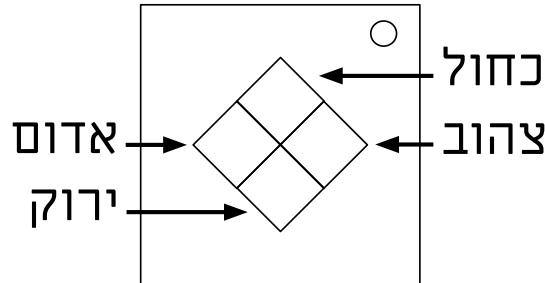
б	Ψ	б	©	Э	Q
Э	٢	٢	٢	Q	A
✕	Ђ	Ђ	Q	Q	λ
æ	С	ИЖ	Ж	Q	λ
Ψ	٢	Ж	з	☆	ИЖ
Й	з	и	λ	ж	ж
Ω	★	٢	☆	и	Q



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 יוארך באחד בכל פעם שתזינו את הרצף הנכון, עד לנטרול המודול.



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

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

אם המספר הסידורי לא מכיל אות ניקוד:

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

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.

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:

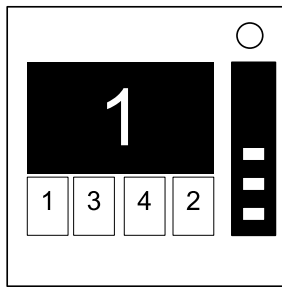
בהתבסס על הצג, יש להקריא את התיאור של כפתור מסוים ולהמשיך לשלב 2:

כלום	אומר	בסדר	צג	ראשון	כן
קרא	קרע	קרה	לא	ריק	
מכר	אתה	רגע	משימה	כרה	קריאה
עם	אי	היא	אבא	הבא	מחר
	איך	אך	אח	אם	

שלב 2:

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

"מוכן":	כן, בסדר, מה, אמצע, שמאל, לחץ, ימין, ריק, מוכן, לא, רחץ, אמממ, כלום, חכה
"רחץ":	שמאל, בסדר, כן, אמצע, לא, ימין, כלום, אמממ, חכה, מוכן, ריק, מה, לחץ, רחץ
"לא":	ריק, אמממ, חכה, רחץ, מה, מוכן, ימין, כן, כלום, שמאל, לחץ, בסדר, לא, אמצע
"ריק":	חכה, ימין, בסדר, אמצע, ריק, לחץ, מוכן, כלום, לא, מה, שמאל, אמממ, כן, רחץ
"כלום":	אמממ, ימין, בסדר, אמצע, כן, ריק, לא, לחץ, שמאל, מה, חכה, רחץ, כלום, מוכן
"כן":	בסדר, ימין, אמממ, אמצע, רחץ, מה, לחץ, מוכן, כלום, כן, שמאל, ריק, לא, חכה
"מה":	אמממ, מה, שמאל, כלום, מוכן, ריק, אמצע, לא, בסדר, רחץ, חכה, כן, לחץ, ימין
"אמממ":	מוכן, כלום, שמאל, מה, בסדר, כן, ימין, לא, לחץ, ריק, אמממ, אמצע, חכה, רחץ
"שמאל":	ימין, שמאל, רחץ, לא, אמצע, כן, ריק, מה, אמממ, חכה, לחץ, מוכן, בסדר, כלום
"ימין":	כן, כלום, מוכן, לחץ, לא, חכה, מה, ימין, אמצע, שמאל, אמממ, ריק, בסדר, רחץ
"אמצע":	ריק, מוכן, בסדר, מה, כלום, לחץ, לא, חכה, שמאל, אמצע, ימין, רחץ, אמממ, כן
"בסדר":	אמצע, לא, רחץ, כן, אמממ, כלום, חכה, בסדר, שמאל, מוכן, ריק, לחץ, מה, ימין
"חכה":	אמממ, לא, ריק, בסדר, כן, שמאל, רחץ, לחץ, מה, חכה, כלום, מוכן, ימין, אמצע
"לחץ":	ימין, אמצע, כן, מוכן, לחץ, בסדר, כלום, אמממ, ריק, שמאל, רחץ, מה, לא, חכה
"אתה":	בטח, את, עט, עת, המשך, אהא, תא, החזק, מה?, אתה, אה אה, כמו, בוצע, ת
"את":	עט, המשך, כמו, אהא, מה?, בוצע, אה אה, החזק, אתה, ת, עת, בטח, תא, את
"עט":	אה אה, את, אהא, עט, המשך, תא, בטח, ת, עת, אתה, מה?, החזק, כמו, בוצע
"עת":	אתה, עת, תא, המשך, אה אה, את, ת, עט, מה?, אהא, בטח, בוצע, כמו, החזק
"תא":	בוצע, ת, תא, אהא, מה?, בטח, עט, החזק, עת, כמו, המשך, אה אה, את, אתה
"ת":	אהא, בטח, המשך, מה?, עת, תא, אה אה, בוצע, ת, אתה, כמו, החזק, את, עט
"אהא":	אהא, עט, את, אתה, בוצע, החזק, אה אה, המשך, בטח, כמו, עת, תא, ת, מה?
"אה אה":	תא, ת, את, עת, המשך, אה אה, בוצע, אתה, אהא, כמו, עט, בטח, החזק, מה?
"מה?":	אתה, החזק, עת, עט, ת, בוצע, אה אה, כמו, את, אהא, תא, המשך, מה?, בטח
"בוצע":	בטח, אהא, המשך, מה?, עט, תא, עת, החזק, כמו, אתה, ת, את, אה אה, בוצע
"המשך":	מה?, אהא, אה אה, עט, החזק, בטח, המשך, כמו, בוצע, את, תא, עת, ת, אתה
"החזק":	את, ת, בוצע, אה אה, אתה, תא, בטח, מה?, עת, המשך, החזק, אהא, עט, כמו
"בטח":	את, בוצע, כמו, עת, אתה, החזק, אהא, תא, בטח, ת, מה?, המשך, עט, אה אה
"כמו":	עת, המשך, ת, תא, החזק, בוצע, אה אה, מה?, אהא, אתה, כמו, בטח, את, עט



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:

- 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:

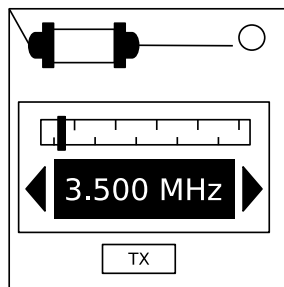
- אם מוצג המספר 1, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו זהה לספרה עליה לחצתם בשלב 2.
- אם מוצג המספר 2, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו זהה לספרה עליה לחצתם בשלב 1.
- אם מוצג המספר 3, יש ללחוץ על הכפתור במיקום השלישי.
- אם מוצג המספר 4, יש ללחוץ על הכפתור שספרתו "4".

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 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).

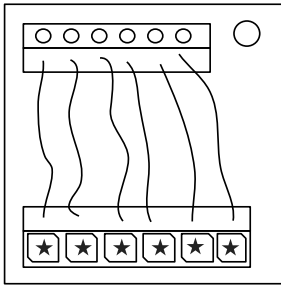
מגיב בתדר:	אם המילה היא:
3.505 MHz	אתמול
3.515 MHz	קופסה
3.522 MHz	שבלול
3.532 MHz	קיפוד
3.535 MHz	קקטוס
3.542 MHz	שרביט
3.545 MHz	שבתאי
3.552 MHz	ממחטה
3.555 MHz	שרשרת
3.565 MHz	נקניק
3.572 MHz	קיטור
3.575 MHz	קוביה
3.582 MHz	שיפוע
3.592 MHz	ברווז
3.595 MHz	ציפור
3.600 MHz	חלקיק

כיצד לפרש

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

ש	● ● ●
ת	■
א	■ ●
ב	● ● ● ■
ג	● ■ ■ ■
ד	● ● ■ ■
ה	■ ■ ■ ■
ו	●
ז	● ● ■ ■ ■
ח	● ● ● ●
ט	■ ■ ● ●
י	● ●
כ	■ ● ■ ■
ל	● ● ■ ■ ●
מ	■ ■ ■ ■
נ	● ■ ■ ■
ס	● ■ ■ ■ ■
ע	■ ■ ■ ■ ■
פ	● ■ ■ ■ ■
צ	■ ■ ■ ■ ■
ק	■ ■ ■ ■ ■
ר	● ■ ■ ■ ■

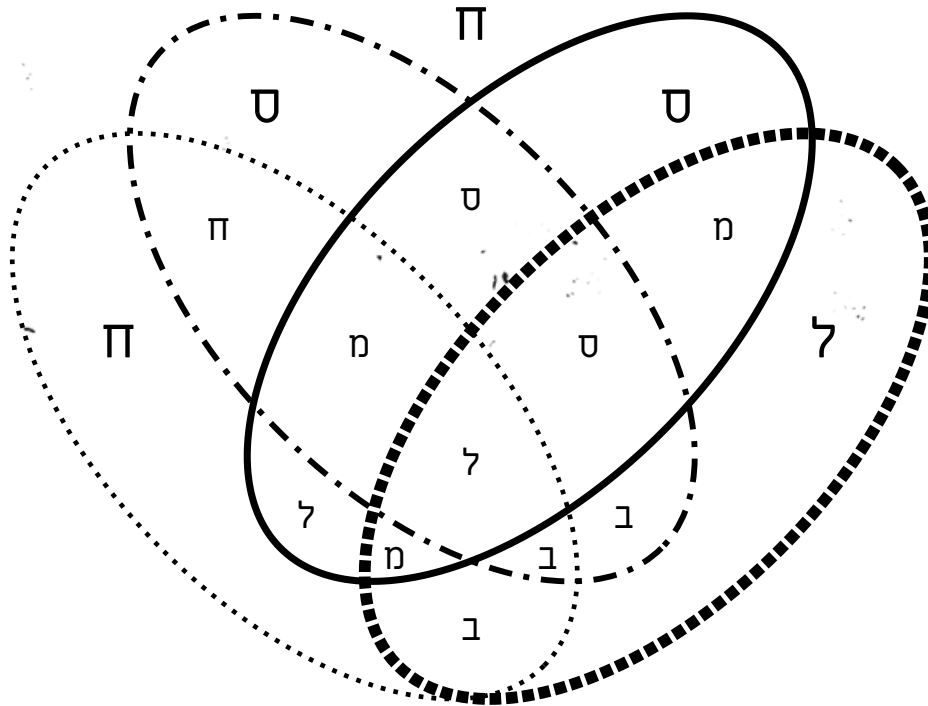
0	■ ■ ■ ■ ■
1	■ ■ ■ ■ ■ ●
2	■ ■ ■ ■ ■ ● ●
3	■ ■ ■ ■ ■ ● ● ●
4	■ ■ ■ ■ ■ ● ● ● ●
5	■ ■ ■ ■ ■ ● ● ● ● ●
6	■ ■ ■ ■ ■ ● ● ● ● ● ●
7	■ ■ ■ ■ ■ ● ● ● ● ● ● ●
8	■ ■ ■ ■ ■ ● ● ● ● ● ● ● ●
9	■ ■ ■ ■ ■ ● ● ● ● ● ● ● ● ●



בנושא החופטים המסובכים

חופטים 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.



אות	הוראה
ח	לחתוך את החוט
ל	<u>לא</u> לחתוך את החוט
ט	לחתוך את החוט אם הספרה האחרונה של המספר הסידורי היא זוגית
מ	לחתוך את החוט אם לפצצה יש מחבר מקבילי
ב	לחתוך את החוט אם לפצצה יש שתי סוללות או יותר

לחופט יש צבע אדום

לחופט יש צבע כחול

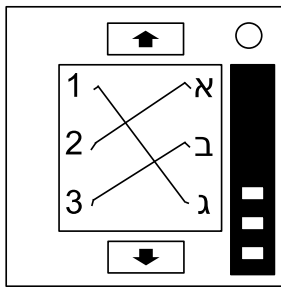
יש סמל ★

נורית לד מוארת

עיינו בנספח ב' עבור זיהוי סוללות.
עיינו בנספח ג' עבור זיהוי מחברי יציאה.

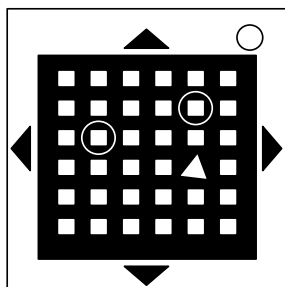
בנושא רצפי החוטים

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.

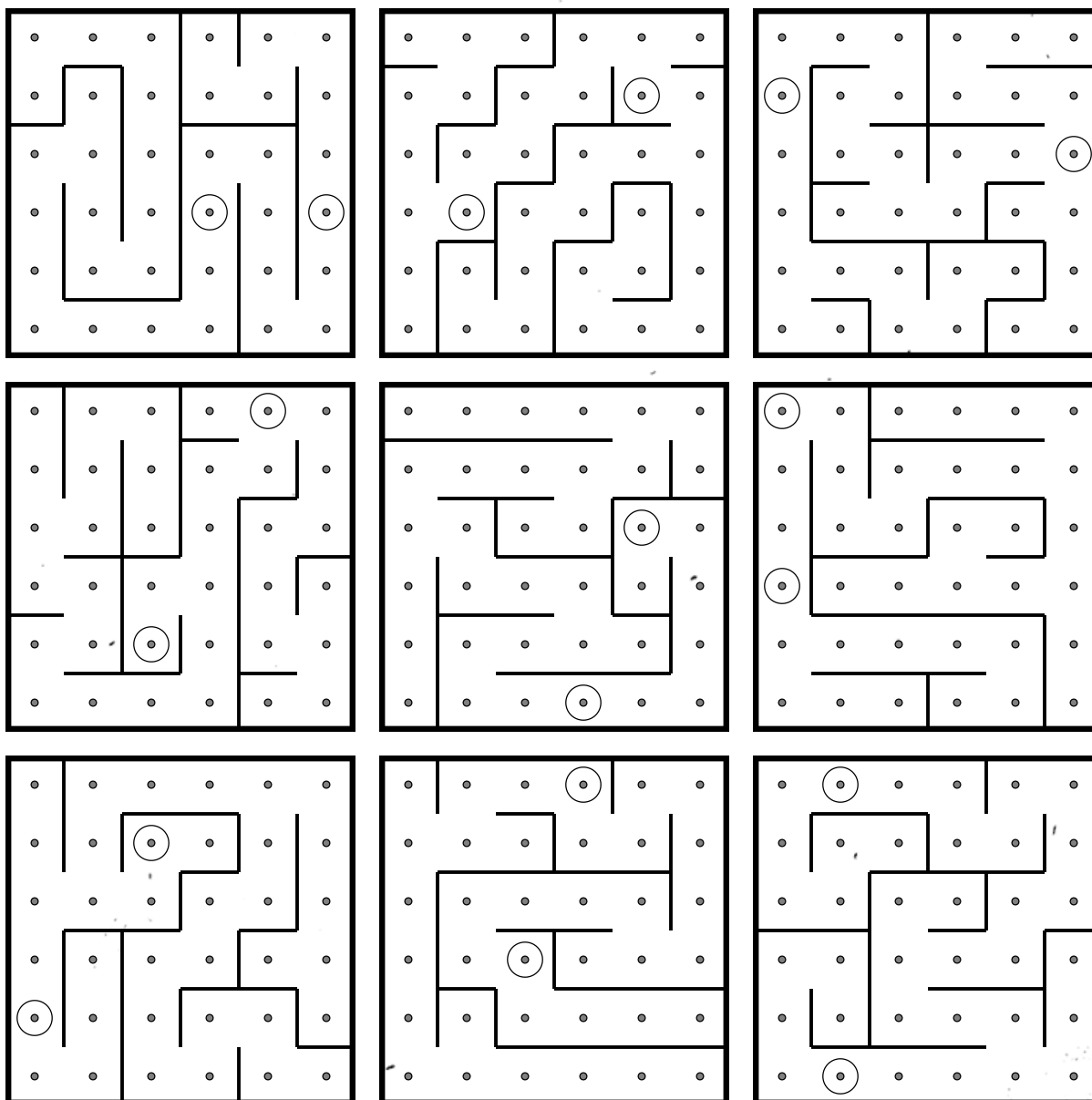
מופעי חוט שחור		מופעי חוט כחול		מופעי חוט אדום	
לחתוך אם מחובר אל:	מופע חוט	לחתוך אם מחובר אל:	מופע חוט	לחתוך אם מחובר אל:	מופע חוט
א', ב' או ג'	מופע שחור ראשון	ב'	מופע כחול ראשון	ג'	מופע אדום ראשון
א' או ג'	מופע שחור שני	א' או ג'	מופע כחול שני	ב'	מופע אדום שני
ב'	מופע שחור שלישי	ב'	מופע כחול שלישי	א'	מופע אדום שלישי
א' או ג'	מופע שחור רביעי	א'	מופע כחול רביעי	א' או ג'	מופע אדום רביעי
ב'	מופע שחור חמישי	ב'	מופע כחול חמישי	ב'	מופע אדום חמישי
ב' או ג'	מופע שחור שישי	ב' או ג'	מופע כחול שישי	א' או ג'	מופע אדום שישי
א' או ב'	מופע שחור שביעי	ג'	מופע כחול שביעי	א', ב' או ג'	מופע אדום שביעי
ג'	מופע שחור שמיני	א' או ג'	מופע כחול שמיני	א' או ב'	מופע אדום שמיני
ג'	מופע שחור תשיעי	א'	מופע כחול תשיעי	ב'	מופע אדום תשיעי

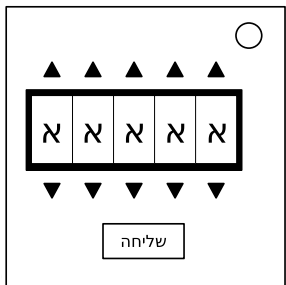


בנושא המבוכים

נראה שמדובר במעין מבוך, שנגבב כלל 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.





בנושא הסיסמאות

למרבית 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.

אבטיח	אטליז	אמנות	אפרוח	ארטיק
בוטיק	ביטוח	ברווז	דוגמה	דחליל
זירוז	זרנוק	חללית	ירווה	כוסמת
כתובת	מחוגה	מצודה	נחשול	ניצול
סיסמה	סיפוח	פרוטה	ציפור	צלצול
ריבוע	רצועה	שאלות	שושלת	שיעול
שליטה	שמיכה	תינוק	תנשמת	תרדמת

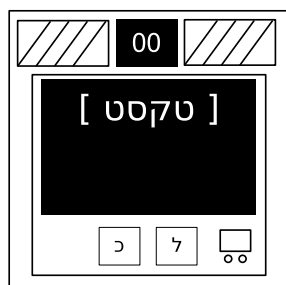
00

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.

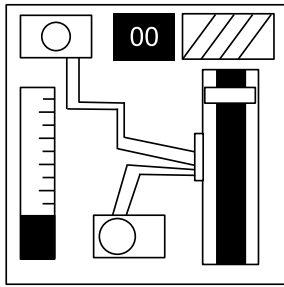
הישארו דרוכים: מודולים תלוליים עשויים להפעיל עצמם מחדש בכל עת.



בנושא גז האוורור

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.

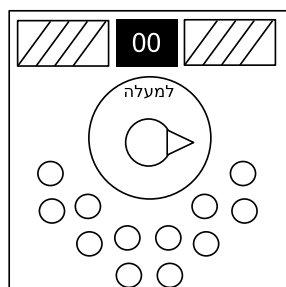
- יש להשיב להנחיות המחשב באמצעות לחיצה על "כ" עבור "כן" או "ל" עבור "לא".



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

תצורות נוריות לד

מיקום הידידת למעלה:

X		X		X	
	X	X		X	X

		X		X	X
X	X	X	X		X

מיקום הידידת למטה:

X		X		X	
	X				X

	X	X			X
X	X	X	X		X

מיקום הידידת לצד שמאל:

				X	
			X	X	

				X	
X			X	X	X

מיקום הידידת לצד ימין:

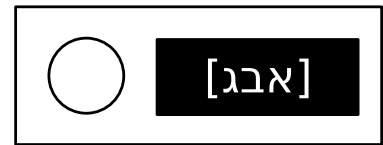
X		X	X		
X	X	X		X	

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X = נורית לד מוארת

נספח א': זיהוי נורות בקרה

נורות בקרה מתויגות ניתן למצוא על גבי צידי הפצצה.

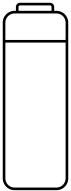
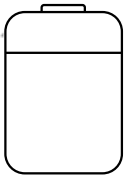


תיוגים נפוצים

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

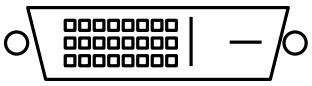
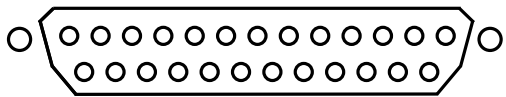

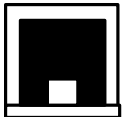
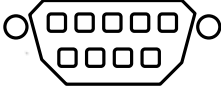
נספח ב': זיהוי סוללות

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	