



מדריך לנטרול פצצות

www.keeptalkinggame.com

גרסה: he-2 מופשט (עברית)
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!

תוכן עניינים

כדי לאפשר לחיצה 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)

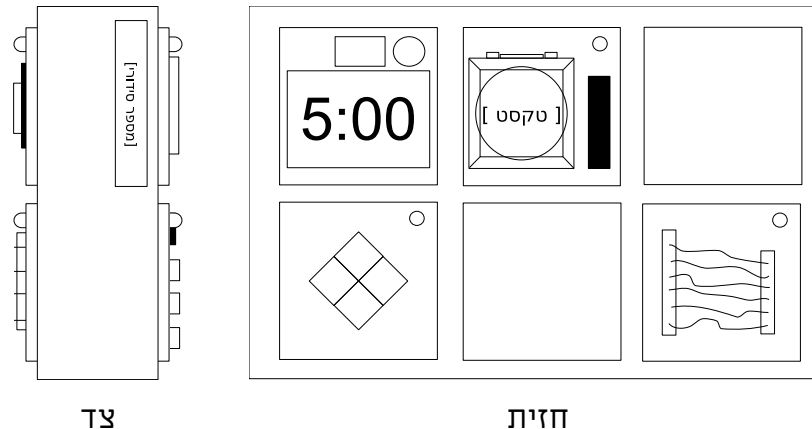
מודולים תלוליים:

1. גז אוורור
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

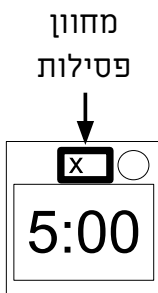
כל פצצה תכלול עד 11 מודולים שיש לנטרל. כל מודול הוא נפרד, וניתן לנטרלם בכל סדר.

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

פסילות

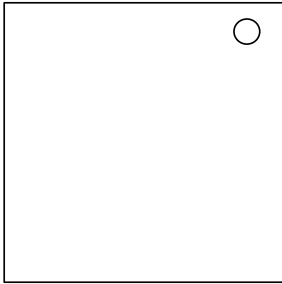
כאשר המנטרל טועה, הפצצה תתעד פסילה לחובתו וזו תוצג על גבי מחוון הפסילות מעל מונה הזמן. פצצות עם מחוון פסילה יתפוצצו לאחר הפסילה השלישית. לאחר כל פסילה שתירשם, יגבר קצב הספירה לאחור.

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



איסוף מידע

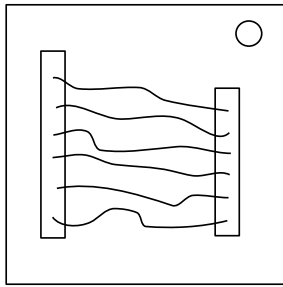
הוראות מסוימות לנטרול ידרשו מידע ספציפי על הפצצה, כמו המספר הסידורי. מידע מסוג זה ניתן למצוא בדרך כלל בחלקו העליון, התחתון או על גבי אחד מצידיה של הפצצה. ראו נספחים א', ב' ו-ג' לקבלת הוראות זיהוי שיעזרו בנטרול מודולים אלה.



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

4 חוטים:

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 חוטים:

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

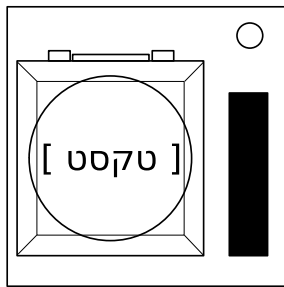
לשאל 'כמה שחורים / אדומים / צהובים?'
אם (שחורים = 0) וגם (אדומים \neq 1) או (צהובים > 2): לחתוך חוט שני.

אחרת, לחתוך חוט ראשון.

6 חוטים:

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

אחרת, לחתוך חוט רביעי.



בנושא הכפתור

ניתן לחשוב שכפתור שמורה לכם ללחיצה 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	

לחיצה	להחזיק	לפוצץ		ביטול	כיתוב	צבע

שחרור כפתור מוחזק

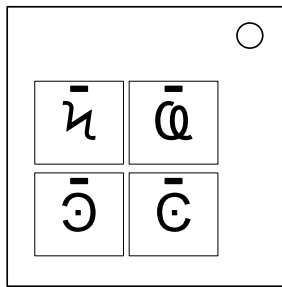
אם תחזיקו את הכפתור לחוץ, רצועה צבעונית תאיר בצד ימין של המודול. על סמך צבעה, יש לשחרר את הכפתור בנקודת זמן מסוימת:

- 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.

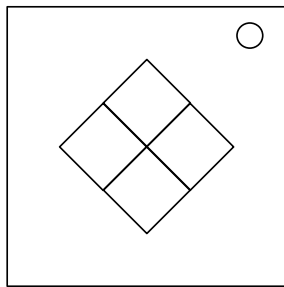
בנושא לוח המקשים

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.



ש	מזלג	ש	קרדיט	אירו	בלון
אירו	סמיילי	פסקה	שפס	בלון	AT
אי שוויון	BT	BT	זנב חזיר	כ"ף	גימ"ל
AE	C	תמנון	KK	זנב חזיר	ברק
מזלג	פסקה	KK	דל"ת	כוכב חלול	תמנון
N הפוכה	שלוש	סימן שאלה	גימ"ל	H עם קרס	H עם קרס
אומגה	כוכב מלא	סמיילי	כוכב חלול	סימן שאלה	כ"ף



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.

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.

[צג]

○

[טקסט]

[טקסט]

[טקסט]

[טקסט]

[טקסט]

[טקסט]

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:

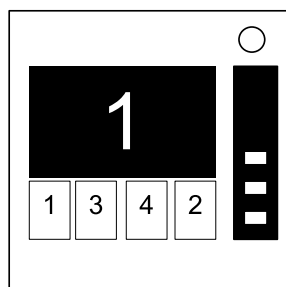
↓ למטה	← שמאל	כרה
↓ למטה	→ ימין	לא
↔ אמצע	→ ימין	מחר
↓ למטה	→ ימין	מכר
↓ למטה	← שמאל	משימה
↔ אמצע	→ ימין	עם
↓ למטה	→ ימין	צג
↔ אמצע	→ ימין	קרא
↔ אמצע	← שמאל	קרה
↔ אמצע	→ ימין	קריאה
↓ למטה	→ ימין	קרע
↑ למעלה	→ ימין	ראשון
↓ למטה	→ ימין	רגע
↔ אמצע	→ ימין	ריק

↓ למטה	← שמאל	
↑ למעלה	← שמאל	אבא
↓ למטה	→ ימין	אומר
↓ למטה	→ ימין	אח
↓ למטה	← שמאל	אי
↓ למטה	→ ימין	איך
↑ למעלה	→ ימין	אך
↔ אמצע	← שמאל	אם
↔ אמצע	→ ימין	אתה
↑ למעלה	→ ימין	בסדר
↔ אמצע	→ ימין	הבא
↓ למטה	→ ימין	היא
↔ אמצע	← שמאל	כלום
↔ אמצע	← שמאל	כן

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



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:

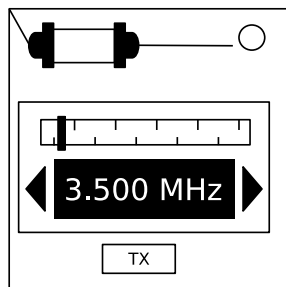
- המספר על הצג הוא 1 - כפתור שספרתו זהה לספרה בשלב 2
- המספר על הצג הוא 2 - כפתור שספרתו זהה לספרה בשלב 1
- המספר על הצג הוא 3 - מיקום שלישי
- המספר על הצג הוא 4 - כפתור שספרתו '4'

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:

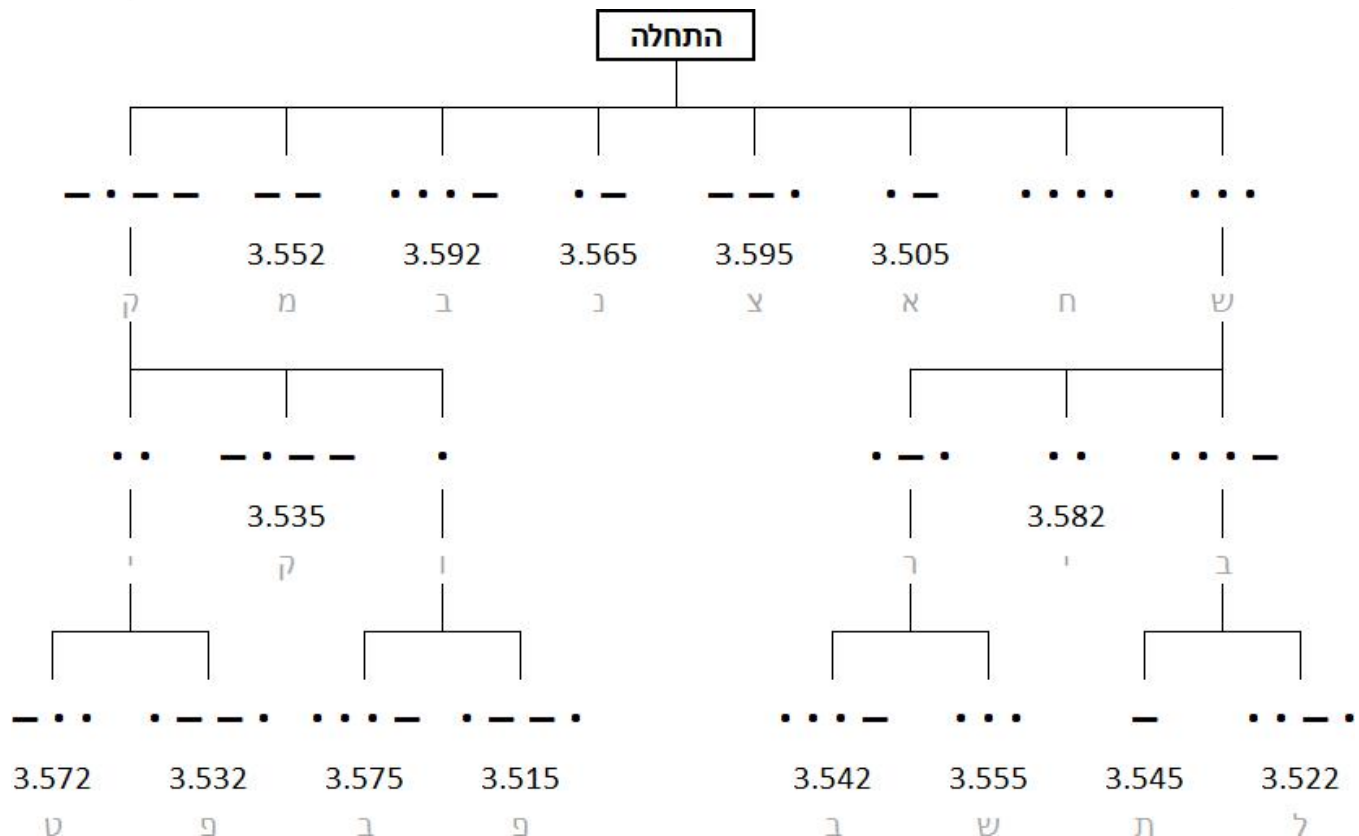
- המספר על הצג הוא 1 - כפתור שספרתו זהה לספרה בשלב 1
- המספר על הצג הוא 2 - כפתור שספרתו זהה לספרה בשלב 2
- המספר על הצג הוא 3 - כפתור שספרתו זהה לספרה בשלב 4
- המספר על הצג הוא 4 - כפתור שספרתו זהה לספרה בשלב 3

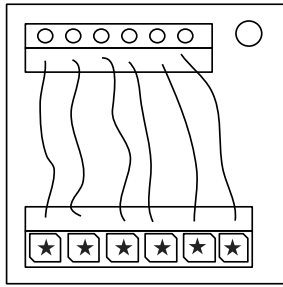


בנושא קוד המורס

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	לד + ★	כחול
לא לחתוך	לא	לד	
לא לחתוך		★	
לחתוך	כן	ללא	
לא לחתוך	לא	★	

לחתוך	כן	לד + ★	אדום
לא לחתוך	לא	סוללות ≤ 2 ? לד	
לחתוך		★	
לחתוך	כן	ללא	
לא לחתוך	לא	★	

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

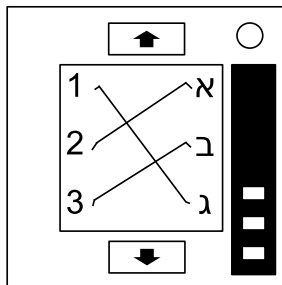
לחתוך	כן	לד + ★	אדום וכחול
לא לחתוך	לא	לד	
לא לחתוך		★	
לחתוך	כן	ללא	
לא לחתוך	לא	★	

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.

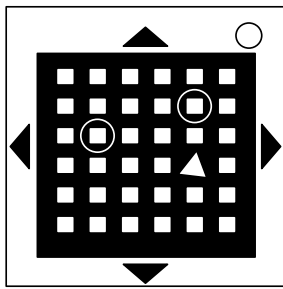


- בתוך מודול זה ישנם מספר לוחות עם חוטים עליהם, אך רק לוח אחד גלוי בכל פעם. ניתן לעבור ללוח הבא באמצעות הכפתור למטה וללוח הקודם באמצעות הכפתור למעלה.
- אין לעבור ללוח הבא עד שאתם בטוחים שחתכתם את כל החוטים הדרושים בלוח הנוכחי.
- יש לחתוך את החוטים לפי ההוראות בטבלה הבאה. מופעי חוט מצטברים על כל הלוחות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

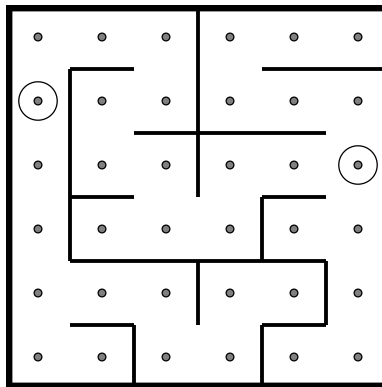
מופעי חוט שחור		מופעי חוט כחול		מופעי חוט אדום	
לחתוך אם מחובר אל:	מופע חוט	לחתוך אם מחובר אל:	מופע חוט	לחתוך אם מחובר אל:	מופע חוט
לחתוך	שחור ראשון	B	כחול ראשון	C	אדום ראשון
A / C	שחור שני	A / C	כחול שני	B	אדום שני
B	שחור שלישי	B	כחול שלישי	A	אדום שלישי
A / C	שחור רביעי	A	כחול רביעי	A / C	אדום רביעי
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

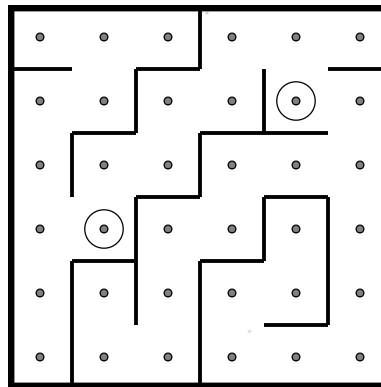
נראה שמדובר במעין מבוך, שנגנב ככל הנראה ממצעית נייר לצלחת במסעדה.



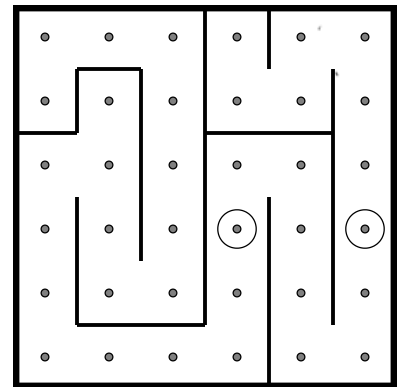
- יש למצוא את המבוך עם הסימונים המעגליים התואמים.
- על מנטרל הפצצה לנווט את האור הלבן למשולש האדום באמצעות כפתורי החצים.
- אזהרה:** אין לחצות את הקווים המוצגים במבוך. קווים אלה אינם מוצגים על גבי הפצצה.
- לעיון מהיר, העמודות הייחודיות עבור מעגלי החיווי מצוינות מתחת לכל מבוך.



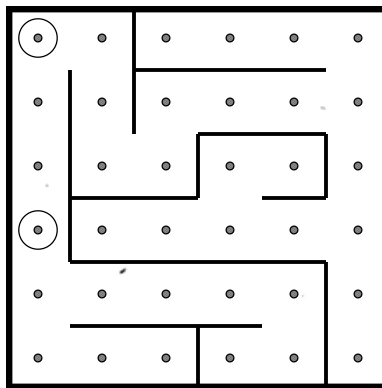
1



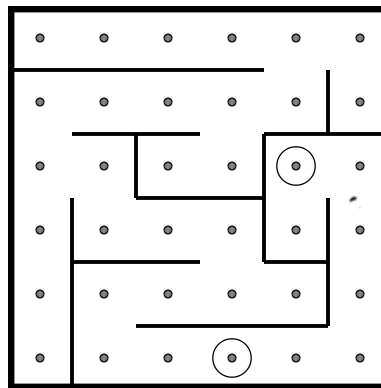
2



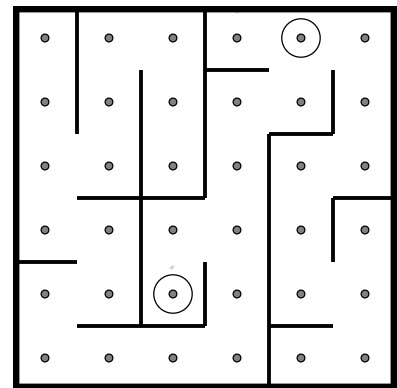
4



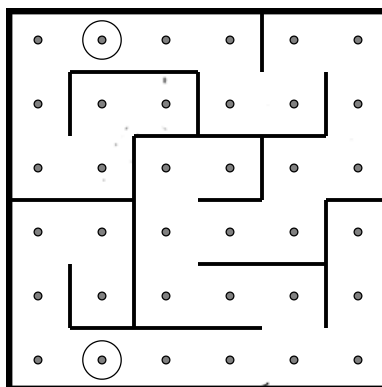
1



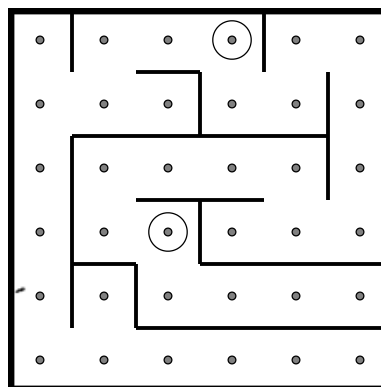
4



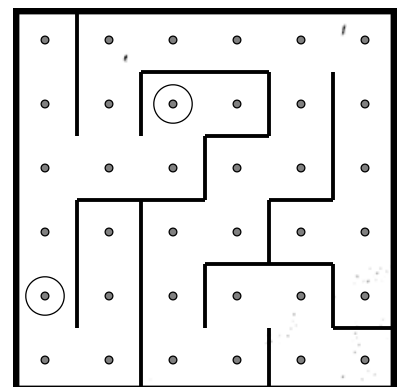
3



2



3



1

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.

- 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 הראשונה, השורה השנייה היא האות השנייה.

ז		ד		ב			א				
ר	י	ח	ו	ר	י	ו	ר	פ	מ	ט	ב
זרנוק	זירוז	דחליל	דוגמה	ברווז	ביטוח	בוטיק	ארטיק	אפרוח	אמנות	אטליז	אבטיח

צ		פ	ס	נ		מ		כ		י	ח
ל	י	ר	י	י	ח	צ	ח	ת	ו	ר	ל
צלצול	ציפור	פרוטה	סיסמה סיפוח	ניצול	נחשול	מצודה	מחוגה	כתובת	כוסמת	ירושה	חללית

ת			ש					ך	
ר	נ	י	מ	ל	י	ו	א	צ	י
תרדמת	תנשמת	תינוק	שמיכה	שליטה	שיעול	שושלת	שאלות	רצועה	ריבוע

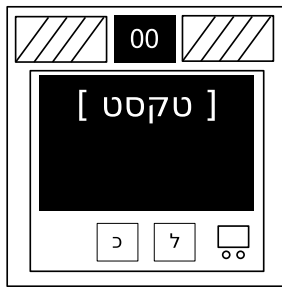
00

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.



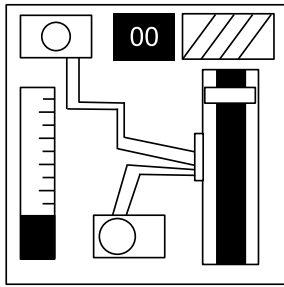
בנושא גז האוורור

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 "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 "גז אוורור?" המודול יזכיר לכם כי "אוורור מונע פיצוץ".
- לעומת זאת, אם עונים "כן" כאשר השאלה היא "לפוצץ?" הפצצה תתפוצץ ללא אזהרה.



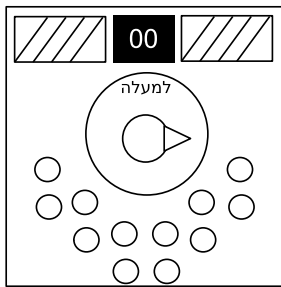
בנושא פריקת קבלים

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

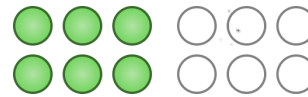








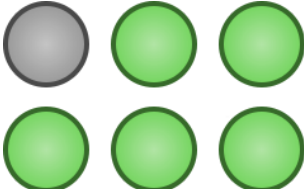

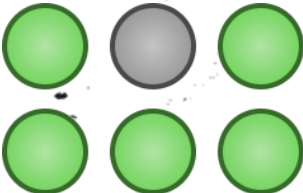

- ניתן להפנות את הידית לאחד מארבעה מצבים.
- על הידית להיות במצב הנכון כאשר מונה הזמן של המודול מגיע לאפס.
- את המיקום הנכון ניתן לקבוע על סמך תצורת ההפעלה (מוארת/כבויה) של שתים-עשרה נוריות הLED.
- מצבי הידית הן ביחס לתווית "UP", שעלולה להיות מסובבת.

התווית "UP" עלולה שלא להופיע כלפי מעלה



נדרשים לדעת רק את שש נוריות הLED השמאליות

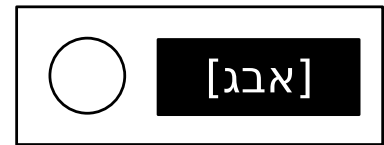


 x4		 למעלה	
 x1	 x0	 שמאל	
 x3			 למטה
		 ימין	

= נורית LED מוארת

נספח א': זיהוי נורות בקרה

נורות בקרה מתויגות ניתן למצוא על גבי צידי הפצצה.


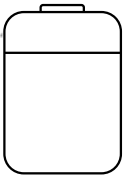


תיוגים נפוצים

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

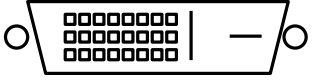
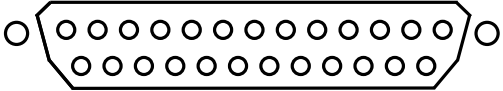

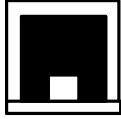
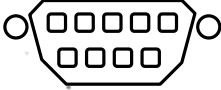
נספח ב': זיהוי סוללות

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	