



UPUTE ZA RAZMINIRAVANJE

www.keeptalkinggame.com

Verzija 1
Kontrolni kod: 241

Dobrodošli u opasan i izazovan svijet razminiranja bombi.

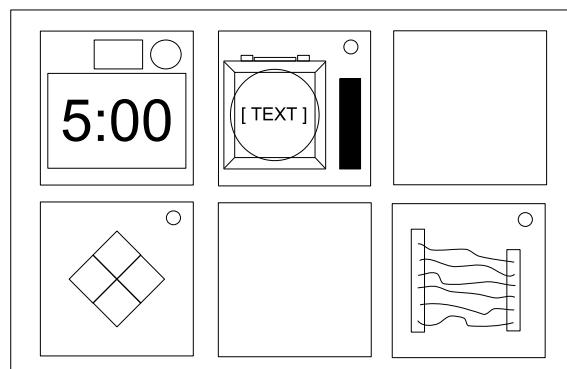
Pažljivo proučite ove upute; ti si stručnjak. Na ovim stranicama ćeš naći sve što trebaš znati da bi razminirao i najpodmuklje bombe.

I zapamti — Jedna mala greška i sve je gotovo!

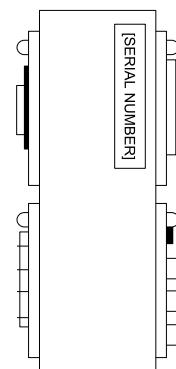
Razminiranje bombi

Bomba će eksplodirati kada vrijeme dođe do 0:00 ili kad se napravi prevelik broj grešaka. Jedini način da se razminira bomba je da se deaktiviraju svi njeni moduli prije nego istekne vrijeme.

Primjer bombe



Prednja strana



Bočna strana

Moduli

Svaka bomba ima do 11 modula koji moraju biti deaktivirani. Svaki modul je zaseban i može se deaktivirati bilo kojim redoslijedom.

Upute za razminiranje modula se nalaze u Dijelu 1. Zahtjevni moduli su poseban slučaj i opisani su u Dijelu 2.

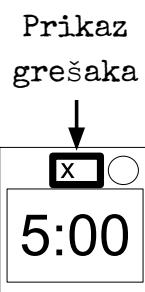
Greške

Kad igrač pogriješi, bomba će zabilježiti grešku koja će biti prikazana na indikatoru iznad brojača vremena. Bombe koje imaju indikator grešaka će eksplodirati na treću grešku. Odbrojavanje vremena će se ubrzati kad se dogodi greška.

Ako ne postoji indikator grešaka iznad brojača vremena, bomba će eksplodirati odmah na prvu grešku, bez prostora za greške.

Prikupljanje informacija

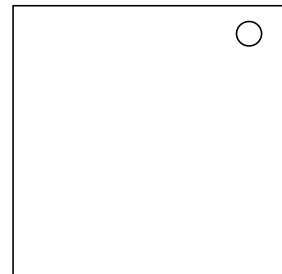
Neke upute za razminiranje zahtijevaju specifične informacije u vezi bombe, poput serijskog broja. Taj vrsta informacije se može naći na vrhu, dnu ili stranama kućišta bombe. Pogledajte dodatke A, B i C za upute za prepoznavanje koje će biti korisne za razminiranje određenih modula.



Dio 1: Moduli

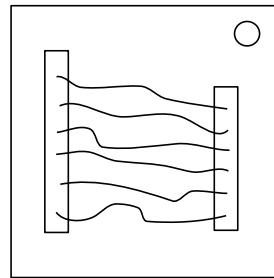
Module se može prepoznati po LED-u u gornjem desnom kutu.
Kada taj LED svijetli zeleno, modul je deaktiviran.

Svi moduli moraju biti deaktivirani da bi se cijela bomba
razminirala.



Na temu žica

Žice su krvotok elektronike! Ne, čekajte, struja je krvotok. Žice su više kao arterije. Ili možda vene? Zapravo nema veze...



- Žičani modul može imati 3-6 žica na sebi.
- Samo jedna točna žica treba biti prerezana da se deaktivira modul.
- Redoslijed žica počinje s prvom na vrhu.

3 žice:

Ako nema crvenih žica, prerezи drugu žicu.

Inače, ako je zadnja žica bijela, prerezи zadnju žicu.

Inače, ako postoji više od jedne plave žice, prerezи zadnju plavu žicu.

Inače, prerezи zadnju žicu.

4 žice:

Ako ima više od jedne crvene žice i zadnja znamenka serijskog broja je neparna, prerezи zadnju crvenu žicu.

Inače, ako je zadnja žica žuta i nema crvenih žica, prerezи prvi žicu.

Inače, ako je točno jedna plava žica, prerezи prvu žicu.

Inače, ako ima više od jedne žute žice, prerezи zadnju žicu.

Inače, prerezи drugu žicu.

5 žica:

Ako je zadnja žica crna i zadnja znamenka serijskog broja je neparna, prerezи četvrtu žicu.

Inače, ako je točno jedna crvena žica i ima više od jedne žute žice, prerezи prvu žicu.

Inače, ako nema crnih žica, prerezи drugu žicu.

Inače, prerezи prvu žicu.

6 žica:

Ako nema žutih žica i zadnja znamenka serijskog broja je neparna, prerezи treću žicu.

Inače, ako je točno jedna žuta žica i ima više od jedne bijele žice, prerezи četvrtu žicu.

Inače, ako nema crvenih žica, prerezи zadnju žicu.

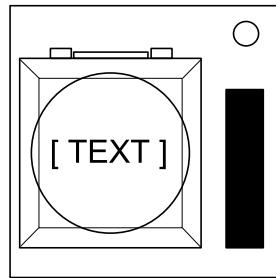
Inače, prerezи četvrtu žicu.

Na temu gumba

Čovjek bi rekao da je jednostavno riješiti gumb koji ti kaže da ga pritisnes. To je pristup koji može imati eksplozivne posljedice.

Pogledaj Dodatak A za identificiranje indikatora.

Pogledaj Dodatak B za identificiranje baterije.



Prati pravila redoslijedom kojim su napisana. Izvrši prvu uputu za koju je sve ispunjeno:

1. Ako je gumb plav i na njemu piše "Abort", drži gumb i pogledaj uputu "Puštanje držanog gumba".
2. Ako je na bombi više od 1 baterije i na gumbu piše "Detonate", stisni i odmah pusti gumb.
3. Ako je gumb bijeli i na bombi je upaljen indikator označen CAR, drži gumb i pogledaj uputu "Puštanje držanog gumba".
4. Ako je na bombi više od 2 baterije i upaljen je indikator označen FRK, stisni i odmah pusti gumb.
5. Ako je gumb žuti, drži gumb i pogledaj uputu "Puštanje držanog gumba".
6. Ako je gumb crveni i napisano je "Hold", stisni i odmah pusti gumb.
7. Ako ništa od navedenog nije točno, drži gumb i pogledaj uputu "Puštanje držanog gumba".

Puštanje držanog gumba

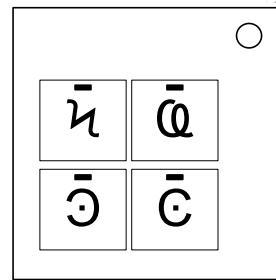
Ako držiš gumb, upalit će se obojana traka na desnoj strani modula. Ovisno o boji, gumb moraš pustiti u određeno vrijeme:

- Plava traka: pusti gumb kad brojač vremena ima 4 na bilo kojem mjestu.
- Bijela traka: pusti gumb kad brojač vremena ima 1 na bilo kojem mjestu.
- Žuta traka: pusti gumb kad brojač vremena ima 5 na bilo kojem mjestu.
- Traka bilo koje druge boje: pusti gumb kad brojač vremena ima 1 na bilo kojem mjestu.

Na temu tipkovnice

Nisam siguran što ti simboli znače, no pretpostavljam da imaju veze s okulnim.

- Samo jedan od donjih stupaca ima sva četiri simbola s tipkovnice.
- Pritisni četiri gumba redoslijedom kako se pojavljuju u stupcima, od vrha prema dolje.



Ѡ
Ӑ
Ӯ
Ӱ
Ӯ
Ӯ
Ӯ

Ӭ
Ӯ
Ӯ
Ӯ
Ӯ
Ӯ
Ӯ

Ѽ
Ӯ
Ӯ
Ӯ
Ӯ
Ӯ
Ӯ

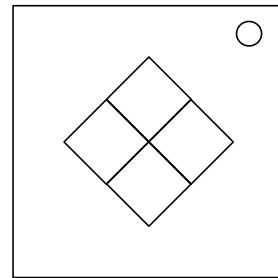
ѿ
҆
҆
҆
҆
҆
҆

Ѱ
҆
҆
҆
҆
҆
҆

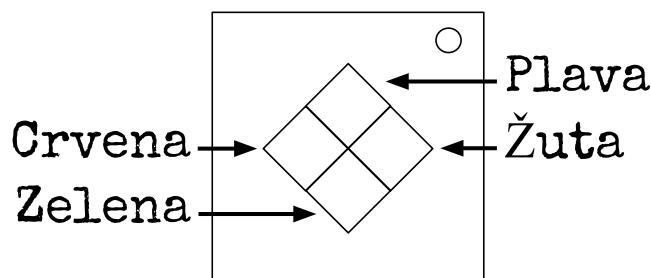
ѿ
Ӭ
Ӯ
Ӯ
Ӯ
Ӯ
Ӯ

Na temu Simon Says

Simon Says je igračka za djecu, gdje morate pratiti uzorak koji se pojavljuje. No ovo je jeftina ilegalna i loša kopija, kupljena za jedan euro.



1. Jedan od 4 obojana gumba će se upaliti.
2. Prateći ispravnu tablicu dolje, pritisnite gumb odgovarajuće boje.
3. Originalni gumb će se upaliti, a nakon njega novi.
4. Ponavljajte taj slijed, koristeći odgovarajuće boje iz tablice.
5. Niz se produljuje za jedan svaki puta kad točno unesete boju, sve dok se modul ne deaktivira.



Ako serijski broj sadrži samoglasnik:

		Crveno Svjetlo	Plavo Svjetlo	Zeleno Svjetlo	žuto Svjetlo
Gumb za stisnuti:	Nema grešaka	Plavo	Crveno	žuto	Zeleno
	1 Greška	žuto	Zeleno	Plavo	Crveno
	2 Greške	Zeleno	Crveno	žuto	Plavo

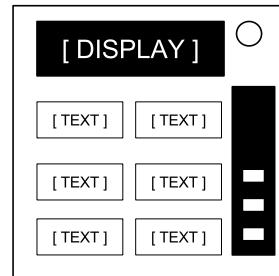
Ako serijski broj ne sadrži samoglasnik

		Crveno Svjetlo	Plavo Svjetlo	Zeleno Svjetlo	žuto Svjetlo
Gumb za stisnuti:	Nema Grešaka	Plavo	žuto	Zeleno	Crveno
	1 Greška	Crveno	Plavo	žuto	Zeleno
	2 Greške	žuto	Zeleno	Plavo	Crveno

Na temu Who's on First

Ova naprava je poput nečega iz humorističnog skeča, što bi bilo smiješno, da nije spojena na bombu. Bit će kratak, jer riječi samo komplikiraju stvari.

1. Pročitaj zaslон i pomoću koraka 1 odredi koji gumb pročitati.
2. Koristeći natpis na tom gumbu, pomoću koraka 2 odredi koji gumb pritisnuti.
3. Ponavljam dok se modul ne deaktivira



Korak 1:

Na temelju zaslona, pročitaj oznaku danog gumba i nastavi na korak 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		

Korak 2:

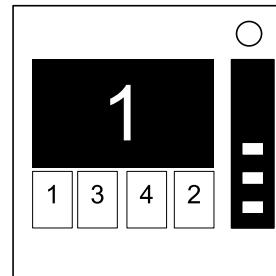
Koristeći oznaku iz koraka 1, pritisni prvi gumb koji se pojavi na odgovarajućoj liniji:

"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

Na temu sjećanja

Sjećanje je krhka stvar, kao i sve ostalo kad bomba eksplodira pa obrati pažnju!

- Pritisni ispravan gumb da modul prebacis na sljedeći korak. Završi sve korake da deaktiviraš modul.
- Stiskanje krivog gumba će resetirati modul na prvi korak.
- Položaji gumba su poredani s lijeva na desno.



Korak 1:

Ako zaslon pokazuje 1, stisni gumb na drugom položaju.

Ako zaslon pokazuje 2, stisni gumb na drugom položaju.

Ako zaslon pokazuje 3, stisni gumb na trećem položaju.

Ako zaslon pokazuje 4, stisni gumb na četvrtom položaju.

Korak 2:

Ako zaslon pokazuje 1, stisni gumb s oznakom "4".

Ako zaslon pokazuje 2, stisni gumb na istom položaju kao što si pritisnuo u koraku 1.

Ako zaslon pokazuje 3, stisni gumb na prvom položaju.

Ako zaslon pokazuje 4, stisni gumb na istom položaju kao što si pritisnuo u koraku 1.

Korak 3:

Ako zaslon pokazuje 1, stisni gumb s istom oznakom kao što si pritisnuo u koraku 2.

Ako zaslon pokazuje 2, stisni gumb s istom oznakom kao što si pritisnuo u koraku 1.

Ako zaslon pokazuje 3, stisni gumb na trećem položaju.

Ako zaslon pokazuje 4, stisni gumb s oznakom "4".

Korak 4:

Ako zaslon pokazuje 1, stisni gumb na istom položaju kao što si pritisnuo u koraku 1.

Ako zaslon pokazuje 2, stisni gumb na prvom položaju.

Ako zaslon pokazuje 3, stisni gumb na istom položaju kao što si pritisnuo u koraku 2.

Ako zaslon pokazuje 4, stisni gumb na istom položaju kao što si pritisnuo u koraku 2.

Korak 5:

Ako zaslon pokazuje 1, stisni gumb s istom oznakom kao što si pritisnuo u koraku 1.

Ako zaslon pokazuje 2, stisni gumb s istom oznakom kao što si pritisnuo u koraku 2.

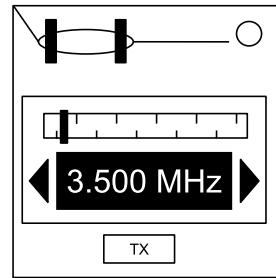
Ako zaslon pokazuje 3, stisni gumb s istom oznakom kao što si pritisnuo u koraku 4.

Ako zaslon pokazuje 4, stisni gumb s istom oznakom kao što si pritisnuo u koraku 3.

Na temu Morseovog koda

Zastario oblik pomorske komunikacije? Što je sljedeće? Ovo je barem prava Morseova abeceda, pa možeš i naučiti nešto ako obratiš pažnju.

- Protumači signal bljeskajućeg svjetla koristeći tablicu Morseove abecede da slovkaš jednu od riječi u tablici.
- Signal će se ponavljati, s dugom pauzom između ponavljanja.
- Jednom kad dešifririraš riječ, postavi odgovarajuću frekvenciju i pritisni gumb za slanje (TX)



Kako dešifrirati

- Kratki bljesak predstavlja točku.
- Dugi bljesak predstavlja crticu.
- Ima duga pauza između slova.
- Ima jako duga pauza između ponavljanja riječi.

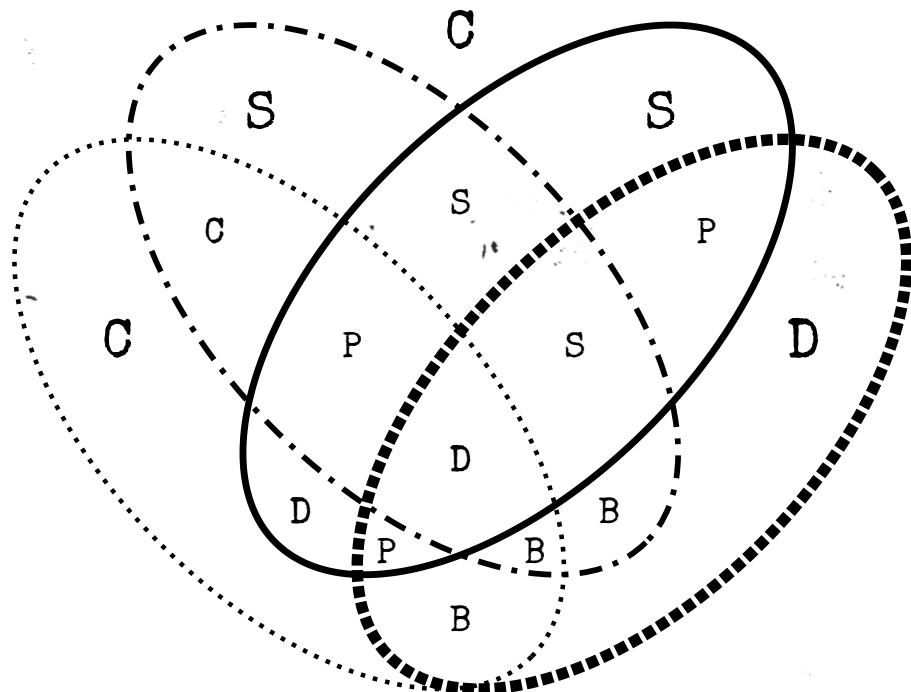
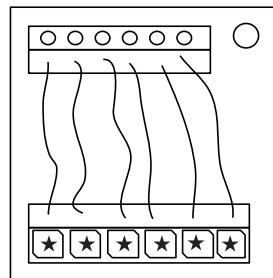
A	• —	U	• • —
B	— • • •	V	• • • —
C	— • — •	W	• — —
D	— • •	X	— • • —
E	•	Y	— • — —
F	• • — •	Z	— — — • •
G	— — •		
H	• • • •		
I	• •		
J	• — — —		
K	— • —	0	— — — — —
L	• — • •	1	• — — — —
M	— —	2	• • — — —
N	— •	3	• • • — —
O	— — —	4	• • • • —
P	• — — •	5	• • • • •
Q	— — • —	6	— • • • •
R	• — • •	7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

Ako je riječ:	Odgovori na frekvenciji:
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

Na temu komplikiranih žica

Ove žice nisu kao druge. Neke imaju pruge! Zbog toga su potpuno drugačije. Dobra vijest je da smo našli sažete upute što napraviti s njima! Možda previše sažete...

- Pogledaj svaku žicu: iznad žice se nalazi LED, a ispod je prostor za simbol "★".
- Za svaku kombinaciju žica/LED/simbola, koristi Vennov dijagram ispod da odlučiš rezati žicu ili ne.
- Svaka žica može imati pruge različitih boja.



	Žica ima crvenu boju
	Žica ima plavu boju
	Žica ima simbol ★
	LED svijetli

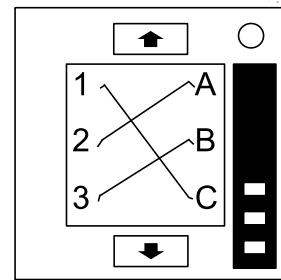
Slovo	Uputa
C	Reži žicu (Cut)
D	Ne reži žicu (Don't)
S	Reži žicu ako je zadnja znamenka Serijskog broja parna
P	Reži žicu ako bomba ima Paralelni port
B	Reži žicu ako bomba ima dvije ili više Baterija

Pogledaj Dodatak B za identificiranje baterije.

Pogledaj Dodatak C za identificiranje porta.

Na temu niza žica

Teško je objasniti kako ovaj mehanizam radi. Dizajn je prilično impresivan, ali mora postojati lakši način da za upravljanje s devet žica.



- Unutar ovog modula je nekoliko ploča sa žicama, ali samo je jedna ploča vidljiva u nekom trenutku. Prebaciti se na sljedeću ploču koristeći gumb za dolje i na prethodni panel koristeći gumb za gore.
- Nemoj se prebaciti na sljedeću ploču dok nisi siguran da si prerezao sve potrebne žice na trenutačnoj ploči.
- Reži žice po uputama na sljedećoj tablicu. Broj žica se gleda zajedno preko svih panela na modulu.

Crvene žice	
žica:	Spojena:
Prva	C
Druga	B
Treća	A
Četvrta	A ili C
Peta	B
Šesta	A ili C
Sedma	A, B ili C
Osma	A ili B
Deveta	B

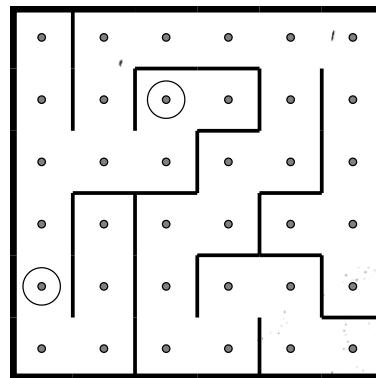
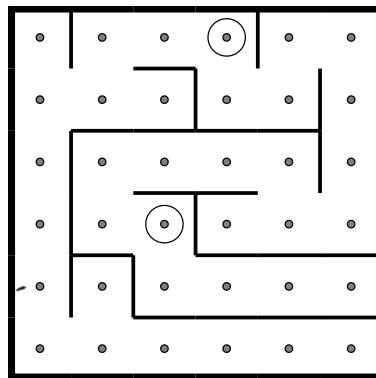
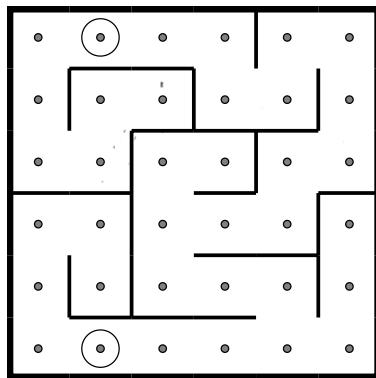
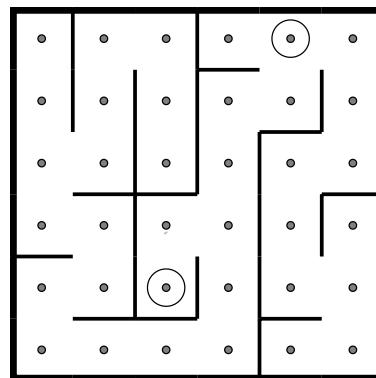
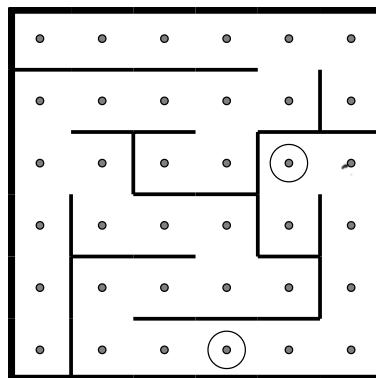
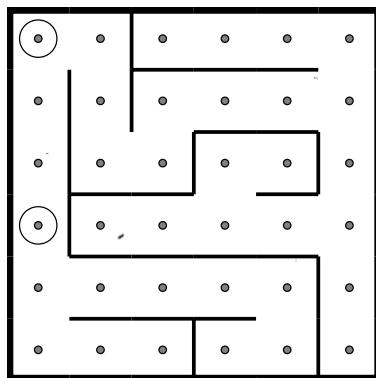
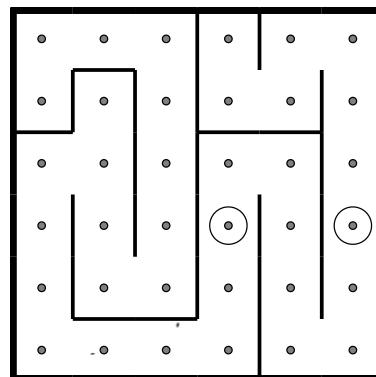
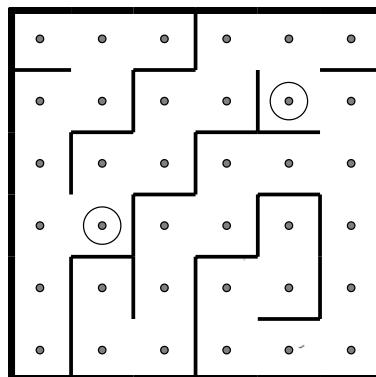
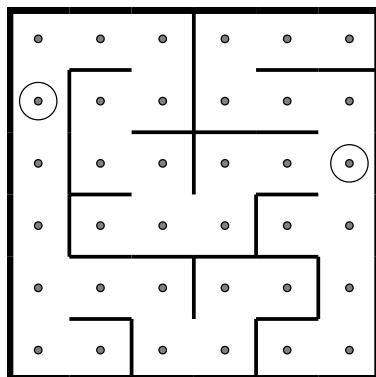
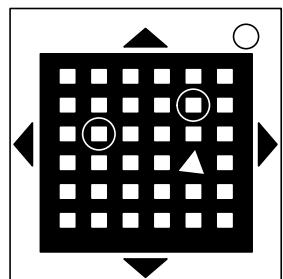
Plave žice	
žica:	Spojena:
Prva	B
Druga	A ili C
Treća	B
Četvrta	A
Peta	B
Šesta	B ili C
Sedma	C
Osma	A ili C
Deveta	A

Crne žice	
žica:	Spojena:
Prva	A, B ili C
Druga	A ili C
Treća	B
Četvrta	A ili C
Peta	B
Šesta	B ili C
Sedma	A ili B
Osma	C
Deveta	C

Na temu labirinta

Čini se da je ovo nekakav labirint, vjerojatno ukraden s podmetača u restoranu.

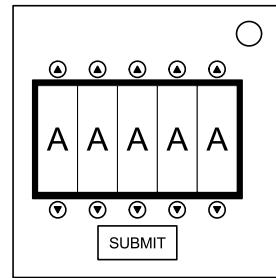
- Nadi labirint koji ima jednaku kružnu oznaku.
- Onaj koji razminira mora navoditi bijelo svjetlo do crvenog trokuta koristeći gume sa strelicama.
- **Pažnja:** Ne prelazite linije označene na labirintu. Na bombi su te linije nevidljive.



Na temu šifri

Nasreću, izgleda da ova šifra ne odgovara standardnim vladinim sigurnosnim zahtjevima: 22 znaka, velika i mala slova, brojevi u nasumičnom redoslijedu bez palindroma dužih od 3.

- Gumbi iznad i ispod svakog slova rotiraju opcije za tu poziciju.
- Samo jedna kombinacija dostupnih slova odgovara šifri dolje.
- Pritisni gumb "submit" kad se postavi točna riječ.



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

Dio 2: Zahtjevni moduli



Zahtjevni moduli se ne mogu deaktivirati nego predstavljaju ponavljaču opasnost.

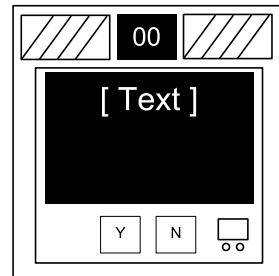
Zahtjevni moduli se mogu prepoznati po tome što imaju mali dvoznamenkasti bojač na vrhu u sredini. Interakcija s bombom ih može aktivirati. Jednom kad su aktivirani, ove zahtjevne module moraš redovito održavati prije nego im istekne vrijeme da bi se spriječilo bilježenje greške.

Budi na pažnji: zahtjevni moduli se mogu reaktivirati u bilo kojem trenu.

Na temu ispuštanja plina

Hakiranje je težak posao! Dobro, obično je. Ovaj posao vjerojatno može odraditi jednostavna igračka koja stalno stišće isti gumb.

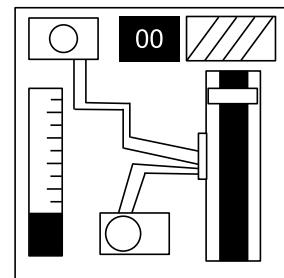
- Odgovori na upit od računala pritiskom "Y" za "da" (yes) ili "N" za "ne" (no).



Na temu pražnjenja kapacitatora

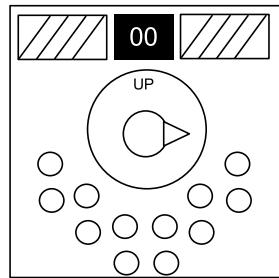
Prepostavit ću da je ovo dizajnirano da ti preusmjeri pažnju, jer je u suprotnom užasno loš posao električara.

- Isprazni kapacitator prije nego što se preoptereti tako da pritisneš polugu.



Na temu kotačića

Nepotrebno komplikirano i beskonačno zahtjevno. Zamisli tu stručnost primijenjenu na nešto osim podmuklih puzli.



- Kotačić se može okrenuti na jedan od četiri položaja.
- Kotačić mora biti u točnom položaju kad brojčanik na ovom modulu dođe do nule.
- Točna pozicija se može odrediti koristeći upaljenost dvanaest LEDica.
- Položaji kotačića su u odnosu na oznaku "UP" koja se možda rotirala.

Upaljenost LEDica

Položaj gore (up):

		X		X	X
X	X	- X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Položaj dolje:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Položaj lijevo:

				X	
X			X	X	X

					X
				X	X

Položaj desno:

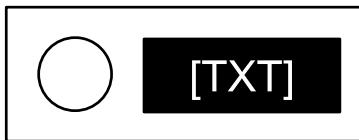
X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = upaljen LED

Dodatak A: Uputa za prepoznavanje indikatora

Označena indikatorska svjetla se mogu naći na bočnim stranama kućišta bombe.

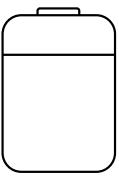


Uobičajeni indikatori

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

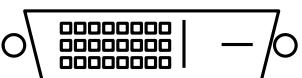
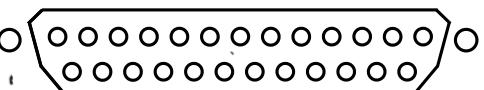
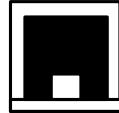
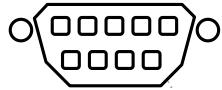
Dodatak B: Upute za prepoznavanje baterije

Uobičajeni tipovi baterija se mogu naći u kućištima na bočnim stranama kućišta bombe.

Baterija	Tip
	AA
	D

Dodatak C: Upute za prepoznavanje porta

Digitalni i analogni portovi se mogu naći na bočnim stranama kućišta bombe.

Port	Naziv
	DVI-D
	Paralelni
	PS/2
	RJ-45
	Serijski
	Stereo RCA