



---

# ІНСТРУКЦІЯ ЗІ ЗНЕШКОДЖЕННЯ БОМБИ

---

[www.keeptalkinggame.com](http://www.keeptalkinggame.com)

Версія 1

Код перевірки: 241

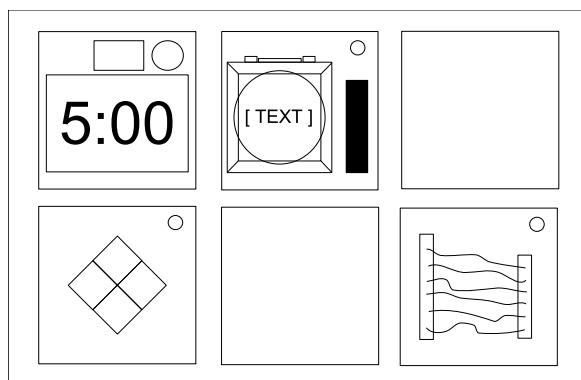
Ласкаво просимо в небезпечний і складний світ знешкодження бомб.

Уважно вивчіть цю інструкцію — ви експерт. На цих сторінках ви знайдете все, що необхідно знати про те, як знешкодити навіть найпідступніші бомби.  
І пам'ятайте — одна маленька помилка, і все може закінчитися жахливо!

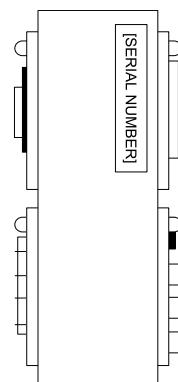
# Знешкодження бомб

Бомба вибухає тоді, коли її таймер зворотнього відліку доходить до 0:00, або коли було зафіковано занадто багато помилок. Єдиним способом знешкодження бомби є знешкодження всіх її модулів до того, як на таймері закінчиться час.

Приклад бомби



Лицьова сторона



Бічна сторона

## Модулі

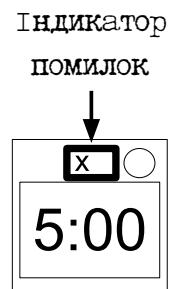
Кожна бомба містить до 11 модулів, які необхідно знешкодити. Кожен модуль цілком незалежний, іх можна знешкоджувати в будь-якому порядку.

Інструкції по знешкодженню модулів можна знайти в 1 розділі. "Вимогливі" модулі становлять окремий випадок і описані в 2 розділі.

## Помилки

Якщо Сапер допускає помилку, це буде відображенено на індикаторі помилок над таймером зворотнього відліку. Бомби з індикатором помилок підриваються після третьої помилки. З кожною новою допущеною помилкою таймер пришвидшується.

Якщо над таймером немає індикатора, то бомба вибухне з першою ж помилкою.



## Збір інформації

Деякі інструкції по знешкодженню бомб потребують певної інформації про бомбу, наприклад, її серійного номера. Подібна інформація зазвичай знаходиться зверху, знизу або по боках бомби. Дивіться Додатки А, Б і В за інструкціями, які вам знадобляться при знешкодженні певних модулів.

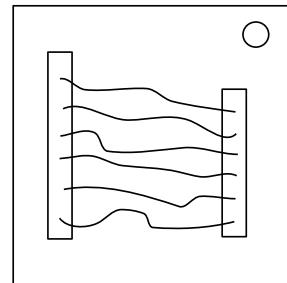
## Розділ 1: Модулі

Модулі можна ідентифікувати по світлодіоду в правому верхньому куті. Світлодіод, що світиться зеленим, показує що модуль уже знешкоджений.

Для знешкодження бомби необхідно знешкодити всі модулі.

## На тему дротів

Дроти — кров електроніки! Стоп, ні, кров — це електрика. Дроти, швидше, артерії. Чи вени? Не важливо...



- Модуль з дротами може мати від 3 до 6 дротів.
- Тільки один правильний дріт необхідно перерізати для того, щоб знешкодити модуль.
- Дроти нумеруються від первого згори вниз.

### 3 дроти:

Якщо немає червоних дротів, ріжте другий.

Інакше, якщо останній дріт білий, ріжте останній.

Інакше, якщо синіх дротів більше, ніж один, ріжте останній синій.

Інакше ріжте останній.

### 4 дроти:

Якщо червоних дротів більше, ніж один, і остання цифра серійного номера непарна, ріжте останній червоний.

Інакше, якщо останній дріт жовтий, а червоних дротів немає, ріжте перший.

Інакше, якщо є тільки один синій дріт, ріжте перший.

Інакше, якщо жовтих дротів більше, ніж один, ріжте останній.

Інакше ріжте другий.

### 5 дротів:

Якщо останній дріт чорний, і остання цифра серійного номера непарна, ріжте четвертий.

Інакше, якщо є тільки один червоний дріт лише, а жовтих дротів більше, ніж один, ріжте перший.

Інакше, якщо чорних дротів немає, ріжте другий.

Інакше ріжте перший.

### 6 дротів:

Якщо жовтих дротів немає, і остання цифра серійного номера непарна, ріжте третій.

Інакше, якщо є тільки один жовтий дріт, а білих дротів більше, ніж один, ріжте четвертий.

Інакше, якщо червоних дротів немає, ріжте останній.

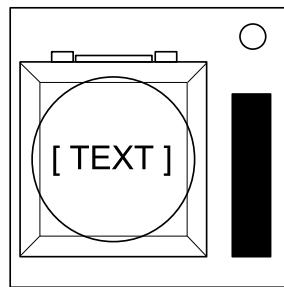
Інакше, ріжте четвертий.

## На тему кнопок

Вам може здатись, що кнопка, яка просить ії натиснути — самоочевидна. Саме так люди і підриваються.

Дивіться Додаток А для визначення індикатора.

Дивіться Додаток Б для визначення батарейки.



Слідуйте наступним правилам в тому порядку, в якому вони вказані. Виконайте дію яка задовільняє вимоги:

1. Якщо кнопка синя, і з надписом "Abort", затисніть кнопку і дивіться пункт "Відпускання натиснутої кнопки".
2. Якщо на бомбі більше, ніж одна батарейка, а на кнопкі написано "Detonate", затисніть і негайно відпустіть кнопку.
3. Якщо кнопка біла, а на корпусі бомби горить індикатор "CAR", затисніть кнопку і дивіться пункт "Відпускання натиснутої кнопки".
4. Якщо на бомбі більше 2 батарейок, а на корпусі бомби світиться індикатор "FRK", затисніть і одразу відпустіть кнопку.
5. Якщо кнопка жовта, затисніть кнопку і дивіться пункт "Відпускання натиснутої кнопки".
6. Якщо кнопка червона, а на кнопкі написано "Hold", затисніть і одразу відпустіть кнопку.
7. Якщо не підходить жоден із вище вказаних пунктів, затисніть кнопку і дивіться пункт "Відпускання натиснутої кнопки".

### Відпускання натиснутої кнопки

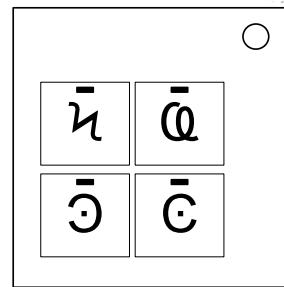
Якщо ви затиснули кнопку, на правій стороні модуля засвітиться кольорова смужка. В залежності від ії кольору вам потрібно буде відпустити кнопку в певний момент часу:

- Синя смужка: відпустіть, коли будь-яка цифра на таймері буде рівна 4.
- Біла смужка: відпустіть, коли будь-яка цифра на таймері буде рівна 1.
- Жовта смужка: відпустіть, коли будь-яка цифра на таймері буде рівна 5.
- Смужка іншого кольору: відпустіть, коли будь-яка цифра на таймері буде рівна 1.

## На тему клавіатур

Незрозуміло, що це за символи, але підозрюю, що це щось пов'язане з оккультизмом.

- Лише один із стовпчиків нижче містить всі чотири символи з клавіатури.
- Натисніть чотири клавіші в тому порядку, в якому ці символи зустрічаються в стовпчику зверху до низу.



Q
А
Ѥ
Ҥ
Ӣ
ӢҲ
ӢҴ

Ё
Ӯ
Ӭ
Ӱ
Ӯ
Ӯ
Ӯ

Ը
Ӯ
Ӯ
Ӯ
Ӯ
Ӯ
Ӯ

б
ң
Ң
Ңң
Ңң
Ңң
Ңң

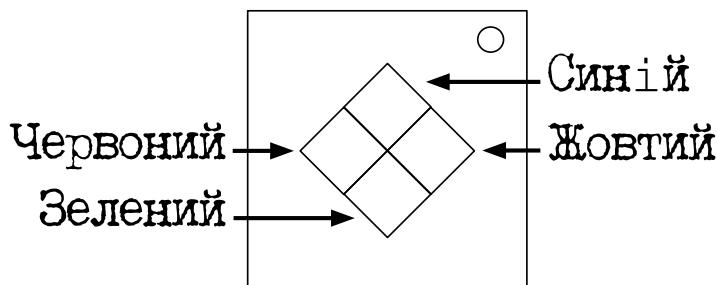
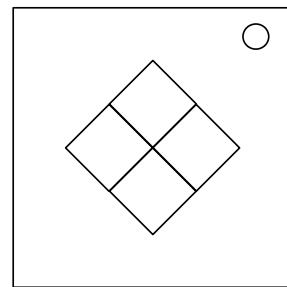
Ѱ
Ҧ
Ҧ
ҦҦ
ҦҦ
ҦҦ
ҦҦ

б
Ӭ
Ӯ
Ӯ
Ӯ
Ӯ
Ӯ

## На тему "Саймон каже"

Це схоже на одну з тих іграшок якими ти грався в дитинстві, де треба було повторити послідовність, хіба що оце найімовірніше підробка з магазину "Все по гривні".

1. Засвітиться одна із кольорових кнопок.
2. Використовуючи відповідну таблицю нижче, натисніть на кнопку потрібного кольору.
3. Засвітиться та ж кнопка, що і на початку, а за нею ще одна.
- Повторіть цю послідовність в тому ж порядку, використовуючи таблицю кольорів.
4. Послідовність буде збільшуватися післяожної успішно введеної послідовності, аж поки модуль не буде знешкоджений.



Якщо в серійному номері є голосна:

		Червоний спалах	Синій спалах	Зелений спалах	Жовтий спалах
Натисніть кнопку:	Без Помилок	Синя	Червона	Жовта	Зелена
	1 Помилка	Жовта	Зелена	Синя	Червона
	2 Помилки	Зелена	Червона	Жовта	Синя

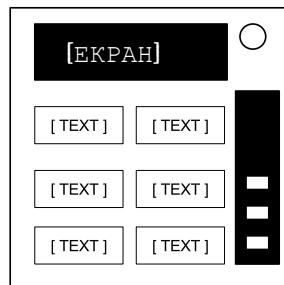
Якщо в серійному номері немає голосних:

		Червоний спалах	Синій спалах	Зелений спалах	Жовтий спалах
Натисніть кнопку:	Без Помилок	Синя	Жовта	Зелена	Червона
	1 Помилка	Червона	Синя	Жовта	Зелена
	2 Помилки	Жовта	Зелена	Синя	Червона

На тему "— А вас як звати? — Авас."

Ця конструкція схожа на цю з комедійної репризи, що могло б бути смішно, якби вона не була причеплена до бомби. Буду лаконічним, бо слова все ускладнюють.

1. Прочитайте екран, і використайте крок 1, щоб визначити, надпис на якій кнопці прочитати.
2. Використовуючи надпис з кнопки, використайте крок 2 щоб визначити, яку кнопку натиснути.
3. Повторяйте, поки не знешкодите модуль.

**Крок 1:**

В залежності від слова на екрані, прочитайте надпис на відповідній кнопці і переходьте до 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	

**Крок 2:**

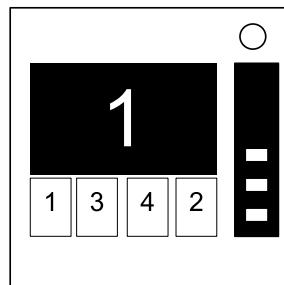
Використовуючи слово із 1 кроку, натисніть на першу кнопку, яка з'явиться в відповідному списку:

"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 тему пам'яті

Пам'ять — крихка штуковина, як і все інше, коли вибухає бомба, так що будьте обережні!

- Натисніть правильну кнопку, щоб перевести модуль на наступний етап. Пройдіть всі етапи, щоб знешкодити модуль.
- Натискання неправильної кнопки поверне модуль на перший етап.
- Позиції кнопок рахуються зліва направо.



### Етап 1:

Якщо на екрані 1, натисніть кнопку на другій позиції.

Якщо на екрані 2, натисніть кнопку на другій позиції.

Якщо на екрані 3, натисніть кнопку на третій позиції.

Якщо на екрані 4, натисніть кнопку на четвертій позиції.

### Етап 2:

Якщо на екрані 1, натисніть кнопку з цифрою "4".

Якщо на екрані 2, натисніть кнопку на тій позиції, яку ви натиснули на 1 етапі.

Якщо на екрані 3, натисніть кнопку на першій позиції.

Якщо на екрані 4, натисніть кнопку на тій позиції, яку ви натиснули на 1 етапі.

### Етап 3:

Якщо на екрані 1, натисніть кнопку з тою цифрою, яку ви натиснули на 2 етапі.

Якщо на екрані 2, натисніть кнопку з тою цифрою, яку ви натиснули на 1 етапі.

Якщо на екрані 3, натисніть кнопку на третій позиції.

Якщо на екрані 4, натисніть кнопку з цифрою "4".

### Етап 4:

Якщо на екрані 1, натисніть кнопку на тій позиції, яку ви натиснули на 1 етапі.

Якщо на екрані 2, натисніть кнопку на першій позиції.

Якщо на екрані 3, натисніть кнопку на тій позиції, яку ви натиснули на 2 етапі.

Якщо на екрані 4, натисніть кнопку на тій позиції, яку ви натиснули на 2 етапі.

### Етап 5:

Якщо на екрані 1, натисніть кнопку з тою цифрою, яку ви натиснули на 1 етапі.

Якщо на екрані 2, натисніть кнопку з тою цифрою, яку ви натиснули на 2 етапі.

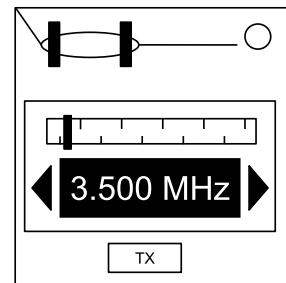
Якщо на екрані 3, натисніть кнопку з тою цифрою, яку ви натиснули на 4 етапі.

Якщо на екрані 4, натисніть кнопку з тою цифрою, яку ви натиснули на 3 етапі.

## На тему азбуки Морзе

Застарілі морські комунікації? І що далі? Ну, добре що це хоч справжня азбука Морзе, так що дивіться уважно, може, щось і вивчите.

- Прочитайте повідомлення з мигаючої лампочки використовуючи таблицю азбуки Морзе. Ви отримаєте одне зі слів у таблиці зліва.
- Сигнал буде повторюватись з великими проміжками між повторами.
- Після визначення слова встановіть відповідну частоту і натисніть кнопку передачі (TX).



### Як читати

- Короткий спалах означає крапку.
- Довгий спалах означає тире.
- Між літерами — довгий проміжок.
- Між повторами слова — дуже довгий проміжок.

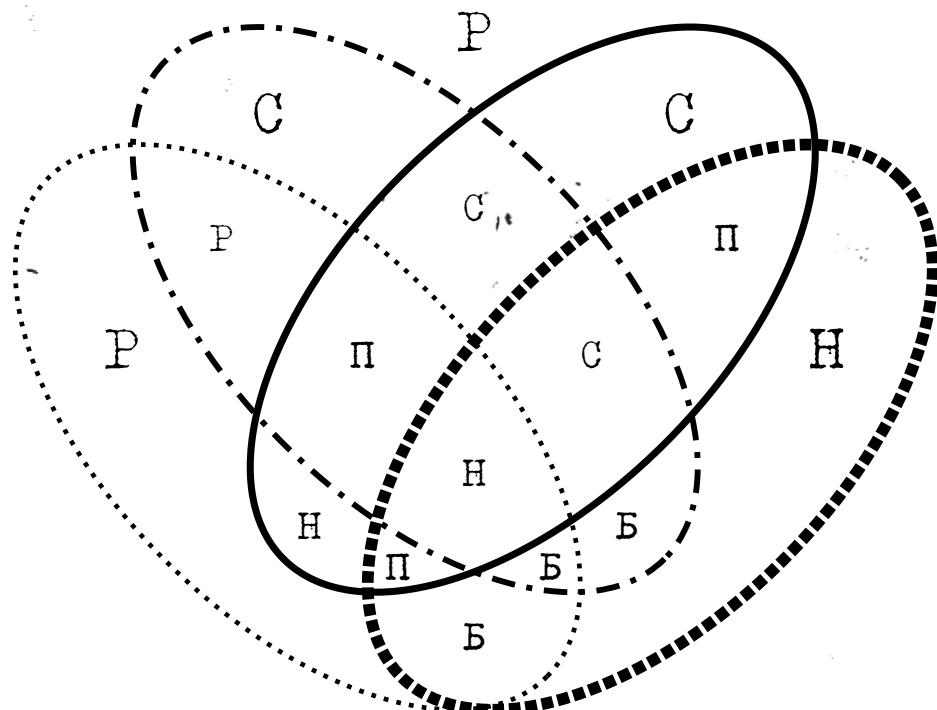
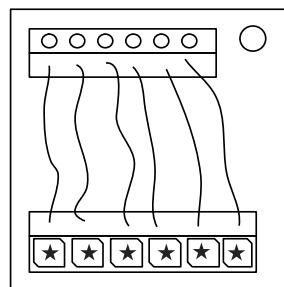
A	• —	U	• • —
B	— • • •	V	• • • —
C	— • — •	W	• — —
D	— • •	X	— • —
E	•	Y	— • — —
F	• • — •	Z	— — — •
G	— — —		
H	• • • •		
I	• •		
J	• — — — —		
K	— • —	0	— — — — —
L	• — — • •	1	• — — — —
M	— —	2	• • — —
N	— •	3	• • • —
O	— — —	4	• • • • —
P	• — — — •	5	• • • • •
Q	— — — • —	6	— • • • •
R	• — — •	7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

Якщо слово:	Відповісти на частоті:
shell	3.505 МГц
halls	3.515 МГц
slick	3.522 МГц
trick	3.532 МГц
boxes	3.535 МГц
leaks	3.542 МГц
strobe	3.545 МГц
bistro	3.552 МГц
flick	3.555 МГц
bombs	3.565 МГц
break	3.572 МГц
brick	3.575 МГц
steak	3.582 МГц
sting	3.592 МГц
vector	3.595 МГц
beats	3.600 МГц

## На тему ускладнених дротів

Ці дроти не такі, як раніше. Деякі із них смугасті! Це робить їх зовсім іншими. Добре, що ми знайшли коротку інструкцію до них! Можливо, аж занадто коротку...

- Подивітесь на кожен дріт: над дротом є діод, а під дротом є місце для символа "★".
- Для **кожної** комбінації дріт-діод-символ використовуйте наведену нижче діаграму Венна, щоб зрозуміти, різати дріт, чи ні.
- Дроти можуть мати смужки декількох кольорів.



	Дріт має червоний колір
	Дріт має синій колір
	Має символ ★
	Діод горить

Буква	Інструкція
P	Ріжте дріт
H	Не ріжте дріт
C	Ріжте дріт, якщо остання цифра серійного номеру парна.
П	Ріжте дріт, якщо у бомби є паралельний порт
Б	Ріжте дріт, якщо у бомби дві чи більше батарейок

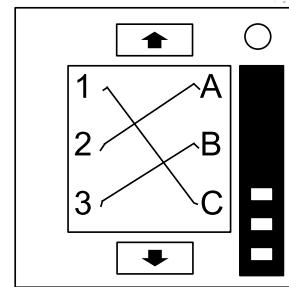
Дивіться додаток Б для довідки з ідентифікації батареї.

Дивіться додаток В для довідки з ідентифікації портів.

## На тему послідовності дротів

Важко сказати, як працює цей механізм. Проектування вражає, але дев'ять дротів напевне можна було розмістити якось простіше.

- В цьому модулі декілька панелей з дротами, але видно лише одну за раз. Ви можете переключатися на наступну панель, використовуючи кнопку вниз, або на попередню, використовуючи кнопку вверх.
- Не переходьте до наступної панелі, поки не впевнені, що перерізали всі необхідні дроти на поточній панелі.
- Перерізайте дроти за наведеною нижче таблицею. Появи дротів враховуються наскрізно по всіх панелях в межах одного модуля.



Поява червоного дроту	
Поява дроту	Різати, якщо підключений до:
Перший червоний	C
Другий червоний	B
Третій червоний	A
Четвертий червоний	A або C
П'ятий червоний	B
Шостий червоний	A або C
Сьомий червоний	A, B або C
Восьмий червоний	A або B
Дев'ятий червоний	B

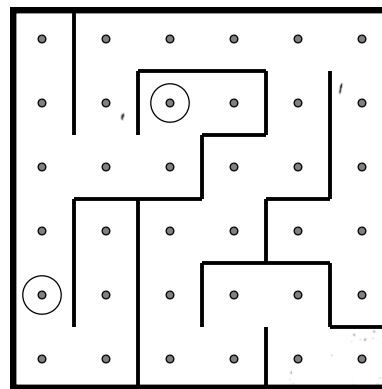
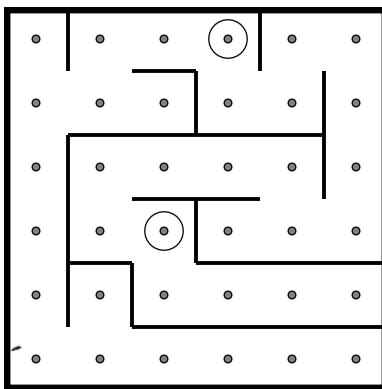
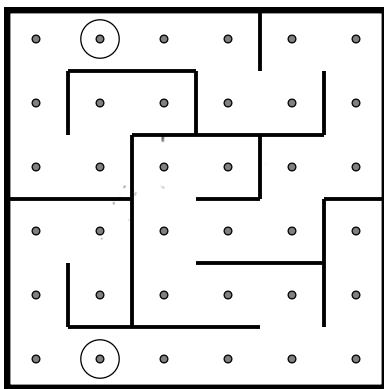
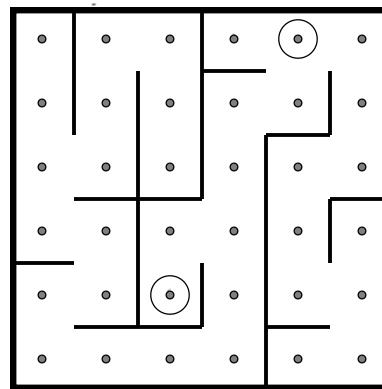
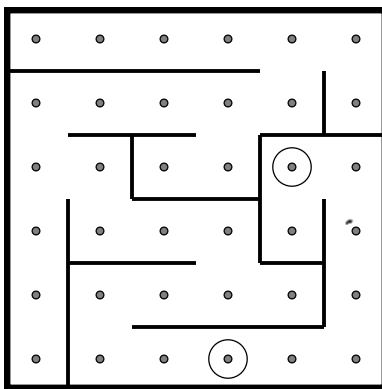
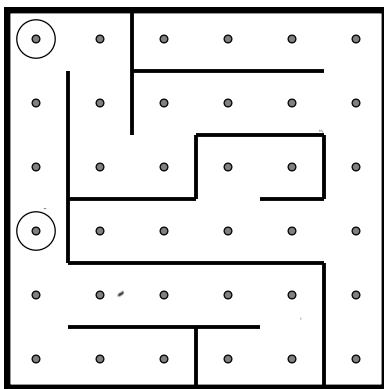
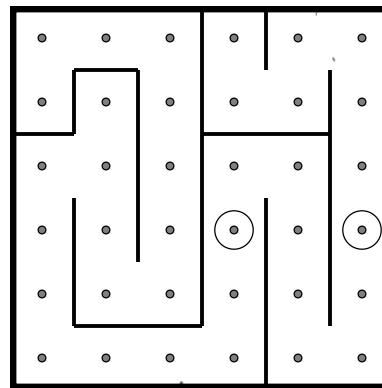
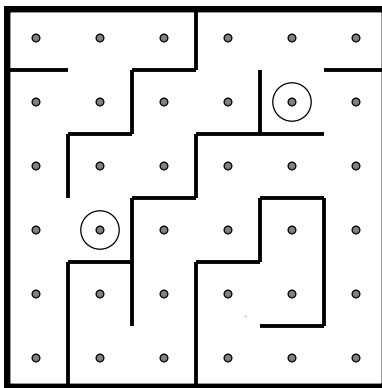
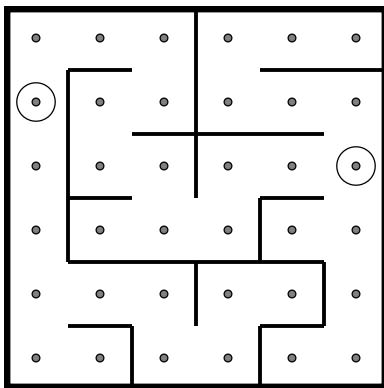
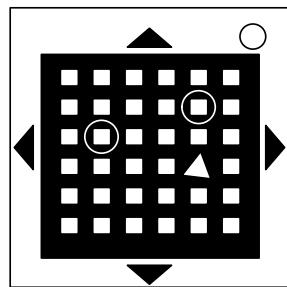
Поява синього дроту	
Поява дроту	Різати, якщо підключений до:
Перший синій	B
Другий синій	A або C
Третій синій	B
Четвертий синій	A
П'ятий синій	B
Шостий синій	B або C
Сьомий синій	C
Восьмий синій	A або C
Дев'ятий синій	A

Поява чорного дроту	
Поява дроту	Різати, якщо підключений до:
Перший чорний	A, B або C
Другий чорний	A або C
Третій чорний	B
Четвертий чорний	A або C
П'ятий чорний	B
Шостий чорний	B або C
Сьомий чорний	A або B
Восьмий чорний	C
Дев'ятий чорний	C

## На тему лабірінтів

Схоже на якийсь лабірінт, мабуть передергий з ресторанної серветки.

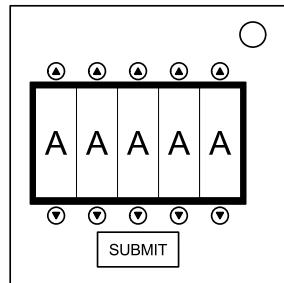
- Знайдіть лабірінт, у якому співпадають круглі мітки.
- Сапер мусить провести білий вогник до червоного трикутника за допомогою кнопок зі стрілками.
- **Обережно:** не перетинайте накреслені в лабірінті лінії. Ці лінії не видно на бомбі.



## На тему паролів

На цього, пароль, здається, не відповідає стандартам державної безпеки: 22 символи, великі і малі, числа у випадковому порядку без паліндромів розміром більше 3.

- Кнопки над і під кожною буквою переключають можливі букви в одній позиції.
- Тільки одна комбінація доступних букв відповідатиме паролю із таблиці наведеної нижче.
- Натисніть кнопку "SUBMIT" після набору правильного слова.



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

## Розділ 2: Вимогливі модулі

Вимогливі модулі не можна знешкодити, вони несуть в собі періодичну загрозу.

Вимогливі модулі можна ідентифікувати за двоцифровим таймером зверху. Взаємодія з бомбою може активувати їх. Після активації цим модулям необхідно регулярно приділяти увагу до того, як час на їхньому таймері вийде, щоб уникнути помилок.

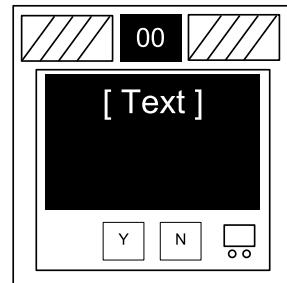
Будьте уважні: вимогливі модулі можуть в будь який момент активуватися повторно.

00

## На тему випускання пари

Злам комп'ютерів — складна штука! Ну, зазвичай. Але цей могла б ламанути навіть проста механічна пташечка, що клює одну і ту ж кнопку раз за разом!

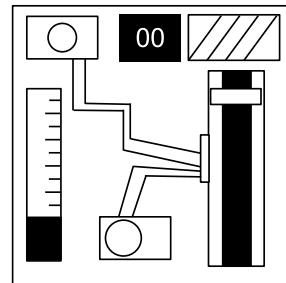
- Відповідайте на запити комп'ютера кнопкою "Y", якщо "Yes", або "N", якщо "No".



## На тему розряду конденсаторів

Мені здається, що ця штука тут тільки для того, щоб відволікти вас, бо в іншому випадку це просто дуже халтурно зроблена електроніка.

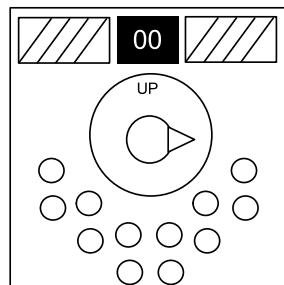
- Розрядіть конденсатор до того, як його проб'є, потягнувши важіль донизу.



## На тему ручок

Занадто складний і безмежно вимогливий. Уявіть, якби всі ці вміння спрямували на щось інше ніж дияволські головоломки.

- Ручку можна встановлювати в одну із чотирьох позицій.
- Ручка повинна стояти в потрібній позиції, коли таймер модуля дійде до нуля.
- Правильну позицію можна визначити за станом увімк/вимк дванадцяти світлодіодів.
- Позиція ручки встановлюється відносно того де написано "UP" [вгору], напис може бути повернутим.



## Конфігурації діодів

### Позиція вверх:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

### Позиція вниз:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

### Позиція вліво:

				X	
X			X	X	X

					X	
				X	X	

### Позиція вправо:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = Запалений діод

## Додаток А: довідка з визначенням індикаторів

По боках корпусу бомби можна знайти підписані індикаторні лампи.

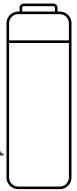
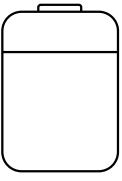


### Типові індикатори

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

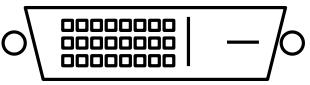
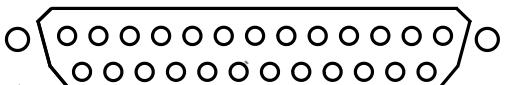
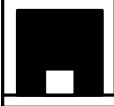
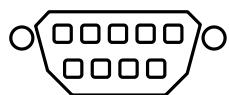
## Додаток В: довідка з визначенням батарей

У гніздах по боках корпусу бомби можна знайти стандартні батарейки.

Батарея	Тип
	AA
	D

**Додаток В: довідка з визначенням портів**

По боках корпусу бомби можна знайти цифрові й аналогові порти.

Порт	Назва
	DVI-D
	Паралельний
	PS/2
	RJ-45
	Послідовний
	Стерео RCA ("тюльпан")