

# FORMÁT BNL SOUBORU

[jindroush@seznam.cz](mailto:jindroush@seznam.cz), vpotoček – červenec 2025

## ÚVOD

### Co obsahuje BNL soubor

Informace níže jsou z velké části teorie ověřené na známých souborech, nyní již poměrně dost upřesněné zkoumáním firmware tužky.

- Číslo knihy – podle ťuknutí na tlačítko zapínání pak tužka načte příslušný soubor z SD karty
- Módy knihy – každé místo na stránce může mít asociovaný různý zvuk, přepíná se pomocí speciálních ikon.
- Vazby mezi OID kódem a zvukovými soubory. Pro každý OID kód je tolik zvuků, kolik je módů knihy
- Kvízy – opačná vazba mezi zvukem otázky a OID kódem odpovědi
- Systémové globální tabulky zvuků pro kvízy, zvuky na systémových tlačítkách apod.
- Zvukové soubory MP3

### Vysvětlení módů knihy

- Pokud je mód nastaven na 0, tužka přehrává na střídačku pro stejný objekt na stránce zvuky 0 a 1
- Pokud je mód vyšší, tužka chce přehrát zvuk na pozici MÓD, nebo prostě hledá dále přes všechny OIDy v tabulce. Pokud tedy nějaký objekt nemá reagovat, nestačí nastavit nulový OID, ale musí být asociován s nulovým zvukem.

### Pořadí bloků v souboru

Pořadí jednotlivých bloků odpovídá tomu, jak jsou soubory uspořádány v distribuovaných BNL souborech.

- Hlavička obsahující ukazatele na další struktury a nějaké konstanty
- Tabulka offsetů (převodů OID kódů na zvuky)
- Tabulka kvízů, která svazuje intro kvízu s otázkami a správnými odpověďmi
- Tabulky OIDů
- Tabulky zvuků
- Tabulka offsetů na MP3 soubory
- Zašifrované MP3 soubory

### Číselné formáty

Číselné formáty použité v tomto souboru jsou:

- 8bitové (dále BYTE, bajt)
- 16bitové little-endian (dále WORD)
- 32bitové little-endian (dále DWORD)
- všechny ukazatele jsou absolutní DWORD od začátku souboru
- předpoklad je, že všechna čísla jsou unsigned (neznaménková).
- OID je interní kód tužky, ať už převedený z raw kódu čtečkou z teček z papíru nebo jako virtuální kód použitý ve kvízu. Je to vždy WORD.

- MediaId je index do tabulky MP3 souborů, indexován od 0, WORD.

## **OID KÓDY**

Albi tužka používá OID kódy 2.0. Jejich hodnota je WORDová, může tedy nabývat hodnot 0x0000 až 0xFFFF, i když ve firmware se v některých místech zpracovává jako DWORD.

[sem prdnout obrázky ohledně konstrukce OID 2 kódu]

Hodnota na papíře, tj. raw kód se z neznámého důvodu a v neznámém místě převádí na interní kód, který dále zpracovává tužka. V současné chvíli není známo, jaký je účel této potrhlosti, v každém případě existuje 65536 řádků dlouhá tabulka, která raw kódy na interní převádí.

# HLAVIČKA

Hlavička má délku 0x200 (512 bajtů). Prázdná místa mají hodnotu 0xFFFFFFFF. Ukazatele jsou šifrované.

Offset	Typ	Popis
0x0000	DWORD	Header_key – Tímto se XORují všechny ukazatele v hlavičce, nejvyšší byte hodnoty má dále použití u derivace šifrovacího klíče MP3 souborů. Tento dword obsahuje 2 vzájemně svázané bajty – první a poslední. Druhý a třetí bajt obsahuje počet kvízů (WORD, posunutý o 8 bitů vlevo). První bajt plus poslední bajt DWORDu na 0x140 musí dávat 0xF5.
0x0004	DWORD	? – ukazatel na první hodnotu tabulky OID kódů. Ve všech zkoumaných souborech 0x200. Při pokusech o změnu této hodnoty tužka nikdy nerozpoznala výsledný soubor (pokusy byly o plus minus DWORD, na 0x300 a na 0x400).
0x0008	DWORD	Ukazatel na tabulku offsetů na MP3 soubory
0x000C	DWORD	Ukazatel na tabulku zvuků – přehrávána na první dotyk Start tlačítka
0x0010	DWORD	Ukazatel na tabulku zvuků – přehrávána na druhý dotyk Start tlačítka
0x0014	DWORD	Ukazatel na tabulku zvuků – zvuk při „zavření“ knihy – jak?
0x0018	WORD	V oficiálních souborech vždy 0. Z pokusů vyplynulo, že se jedná o nejnižší prvek v tabulce offsetů, tj. bázi tabulky offsetů.
0x001A	WORD	Poslední použitý OID kód. Délka tabulky offsetů je tím pádem (poslední-báze+1).
0x001C	WORD	Počet použitých media souborů – bohužel nesedí úplně přesně, většinou je o něco menší, než je počet skutečných a využitých MP3 souborů. Tužce však podle pokusů nevadí nastavení na „skutečný“ počet MP3 souborů.
0x001E	WORD	? – vždy 0. Pokus neprokázal, že by jakákoli hodnota zde měla vliv. Pravděpodobně padding předchozího WORDu.
0x0020	DWORD	Ukazatel na tabulku zvuků – neznámý účel
0x0024	DWORD	Ukazatel na tabulku zvuků – zvuk, který se ozve při přepnutí módu
0x0028	DWORD	? – vždy FFFFFFFF
0x002C	DWORD	Book_mode_read - Počet módů, které kniha podporuje (pravděpodobně jen WORD, horní WORD vždy 0 – padding?). Módy jsou přepínány tlačítky jako knížka, žárovka, bublina, vážou jeden OID k více zvukům.
0x0030	DWORD	? – 5x FFFFFFFF
0x0044	DWORD	Ukazatel na tabulku kvízů
0x0048	DWORD	Ukazatel na tabulku OIDů (přehrají se při správné odpovědi na kvíz)
0x004C	DWORD	Ukazatel na tabulku OIDů (přehrají se při správné odpovědi na kvíz)
0x0050	DWORD	Ukazatel na tabulku OIDů (přehrají se při špatné odpovědi na kvíz)
0x0054	DWORD	Ukazatel na tabulku OIDů (přehrají se při špatné odpovědi na kvíz)
0x0058	DWORD	Ukazatel na tabulku OIDů (zvuk z knihy přehrávaný při nečinnosti při běžícím kvízu)
0x005C	WORD	Unikátní číslo knihy – raw kód pro tento OID je vytištěn na tlačítku Start.
0x005E	WORD	0, padding předchozího WORDu. Pokusem zjištěno, že nezávisí na jeho hodnotě.
0x0060	DWORD	15x ukazatel na tabulku zvuků s neznámým použitím (syst. zvuky?)
0x009C	DWORD	Ukazatel na tabulku OIDů (špatná odpověď a konec kvízu)
0x00A0	DWORD	Ukazatel na tabulku OIDů (správná poslední odpověď na otázku s více odpověďmi)
0x00A4	DWORD	Ukazatel na tabulku OIDů (pro otázku s více odpověďmi tato odpověď již označena (nepočítá se za chybu))
0x00A8	DWORD	Ukazatel na tabulku OIDů, nejčastěji s délkou 6. Obsahuje mluvené výsledky kvízu (od žádného dobře, až po všech 5 dobře)

0x00AC	DWORD	8x DWORD 0xFFFFFFFF
0x00CC	DWORD	29x DWORD ukazatele na tabulky médií s neznámým použitím
0x0140	DWORD	Pravděpodobně použito pro derivaci klíče, přesně neznámo. Hodnota nejnižšího bajtu tohoto DWORDu sečtená s nejvyšším bajtem header_key musí být 0xF5. Pokud je tato hodnota nastavena na 0xFFFFFFFF, šifrování MP3 se úplně vypne.
0x0144	BYTE	16 bajtů tvořících klíč k dešifrování MP3 souborů.
0x0154	DWORD	Až po offset 0x200 samé 0xFFFFFFFF

## **TABULKA OFFSETŮ**

Pouze řídový seznam DWORDových ukazatelů – 0xFFFFFFFF je „prázdná“ hodnota. Každý ukazatel ukazuje na místo v souboru, kde se nachází book\_mode\_read tabulek zvuků za sebou. Každá tabulka má 0 nebo 1 zvuk, nezahledl jsem žádnou s větší délkou. Pokusem zjištěno, že více zvuků v tabulce prostě znamená postupné přehrávání zvuků. OID je offset do této tabulky, tím váže OID+mód ke zvuku. Od OIDu se odečítá báze tabulky (0x18 v hlavičce). Módy 0 a 1 se střídají, ať už mód 0 je aktivován automaticky po zapnutí nebo po stisknutí ikony „knížky“ – většina nebo všechny knihy mají vždy 0 a 1 mód shodný. K přepnutí mezi módy 0 a 1 dojde při opětovném načtení stejného OIDu.

## **TABULKA OIDŮ**

Jednoduchá tabulka, která obsahuje WORDový počet položek N a za ním N WORDů OIDů.

## **TABULKA ZVUKŮ**

Jednoduchá tabulka, která obsahuje WORDový počet položek N a za ním N WORDů indexů zvuků.

# TABULKA KVÍZŮ

Nejkomplikovanější a nejméně probádaná část BNL souboru, v této jsou zatím největší nejasnosti:

Začíná seznamem DWORD ukazatelů na jednotlivé hlavičky kvízů. Původně nebyla známa délka této tabulky, hned za ní následuje první hlavička kvízu, tím se dá procházení ukončit – nyní již je možno použít údaj z prvního DWORDu souboru. Počet kvízů většinou odpovídá počtu dvoustran knihy, někdy násobeno více obtížnostmi kvízů.

## Typy kvízů

0. standardní kvíz – tužka pokládá náhodně otázky, očekává odpovědi
1. reverzní kvíz – hráč si vybere otázky a hledá k nim odpovědi
2. [nepoužívaný Albi] – reverzní kvíz, odpovědi se musejí dávat v poměrně přesně v pořadí
3. [nepoužívaný Albi] – jako 0, reakce jako kvíz 2
4. rozšířený standardní kvíz
5. [nepoužívaný Albi]
6. [nepoužívaný Albi]
7. [nepoužívaný Albi]
8. totéž jako typ 4 s fixním pořadím otázek
9. [nepoužívaný Albi], jako 4, s časovým limitem na otázku
10. [nepoužívaný Albi], jako 4, odpovědi „mimo“ jsou indexované počtem takových odpovědí (první chyba, druhá chyba atd.)

Kvízy mají tolerance chyb. V hlavičce je jedna tolerance, ve vyšších typech v odpovědích je rozdíl mezi odpovědí „správný typ, špatný výběr“ vs „úplně mimo“. Tj. např. pro otázku 1+1 je správná odpověď 2, špatná odpověď 3 a odpověď mimo „netopýr“.

## Hlavička kvízu

0x0000	WORD	Typ kvízu ve spodním byte. V horním byte počet tolerovatelných chyb. Pokud je nula, použije se výchozí hodnota 3.
0x0002	WORD	Qcnt – Počet možných otázek kvízu
0x0004	WORD	Počet položených otázek kvízu. Je nutno křížově kontrolovat, že pole na offsetu 0xA8 má vždy délku o jedna větší než je hodnota zde (Všechny špatně až po všechny dobře, N+1 možností). Teorie: podle všeho z toho plyne, že všechny kvízy musí mít nastaveno stejný počet otázek – jinak by nefungovalo správně vyhodnocení, některé knihy toto mají nastaveno různě (nemám k dispozici)
0x0006	WORD	Vyhodnocování odpovědí, většinou 0, občas 1, jednou 2 nebo 5. Vykoumané možnosti: 0 – stačí najít jeden z OIDů v poli odpovědí 1 – chce všechny OIDy v libovolném pořadí 2 – chce všechny OIDy v přesném pořadí 3 – neustále cykluje otázku (chyba ve firmware)
0x0008	WORD	OID vedoucí na zvuk úvodu kvízu. Neplatná hodnota stejně způsobí spuštění správného kvízu bez úvodního zvuku. Teorie: znamená to tedy, že pořadí kvízů je dáno čistě pořadím v tabulce (a tím pádem je napevno nakódováno od 100) a OID je tam pouze jako vazba k úvodnímu zvuku?
0x000A	DWORD	Qcnt krát DWORD ukazatel na jednotlivé otázky

### Jednotlivá otázka kvízu pro typ 0

0x0000	WORD	Neznámá hodnota, dost často rovna druhé hodnotě, i při nastavení na libovolnou hodnotu, klidně stejnou pro všechny otázky, jsem nezaznamenal rozdíl – pro kvíz typu 0.
0x0002	WORD	OID vedoucí na zvuk kvízové otázky
0x0004		Zde je tabulka OIDů, které označují správné odpovědi (stejný formát jako tabulka OIDů popsána výše)

### Jednotlivá otázka kvízu pro typ 1

0x0000	WORD	OID pro otázku
0x0002	WORD	Zvuk pro vybranou otázku
0x0004		Zde je tabulka OIDů, které označují správné odpovědi (stejný formát jako tabulka OIDů popsána výše)

### Jednotlivá otázka kvízu pro typ 4 a 8

0x0000	WORD	OID vedoucí na zvuk kvízové otázky
0x0002	WORD	způsob výběru zvuku při správné odpovědi: 0 = náhodně, 1 = podle indexu odpovědi v seznamu, 2 = podle pořadí správné odpovědi.
0x0004	WORD	BOOL. Pokud je 1, vyžaduje odpovědi ve správném pořadí. Tj. stejně jako pro typy 0, 1 hodnota z hlavičky kvízu +0x06 = 2, ale pro typ 4 tímto způsobem specifikováno pro každou otázku zvlášť. "Globální" 0x06=2 má chování stejné s 0x06=1, obojí jen vyžaduje všechny odpovědi. Pro 0x06=0 stačí jedna odpověď. Pokud je kvíz[0x06]=0 a zároveň otázka[0x04]=1, což je trochu nesmyslné, musí to být ta první.
0x0006	WORD	tolerance počtu špatných odpovědí. Pokud je 0, použije se default 3. (Tolerance počtu "mimo" se bere klasicky z hlavičky kvízu+0x01).
		Tabulka OIDů označujících správné odpovědi
		Tabulka OIDů, seznam špatných odpovědí (Albi nepoužívá)
		Tabulka OIDů, zvuk správné odpovědi. Má být o jedno delší než je počet odpovědí, poslední OID by měl být zvuk pro výzvu k pokračování.
		Tabulka OIDů, zvuk správné opakované odpovědi, přehraje se jeden náhodný
		Tabulka OIDů, zvuk nesprávné odpovědi, měla by být stejně dlouhá jako seznam špatných odpovědí – každá špatná odpověď má svůj „komentář“.
		Tabulka OIDů, zvuk při odpovědi „zcela mimo“
		Tabulka OIDů, zvuk konečného vyhodnocení pozitivního
		Tabulka OIDů, zvuk konečného vyhodnocení negativního



# MP3 SOUBORY

## **Tabulka offsetů na MP3 soubory**

Tabulka pro N MP3 souborů – pouze N+1 DWORDových offsetů ukazujících na začátek MP3 souboru, poslední DWORD je délka celého souboru (a tím i konec posledního MP3 souboru). Začátky MP3 souborů jsou zarovnány na násobky 512, výplň od konce předchozího MP3 souboru jsou opakující se nulové bajty. Konec není zarovnán.

## **MP3 klíč**

Šifrování MP3 používá 16bajtový klíč. Jeho hodnota je vytvořena tak, že se k 16 bajtům (meziklíči), uloženým v hlavičce od adresy 0x144 přičte nejvyšší byte header\_key.

Na adrese 0x140 je nachází prozatím záhadná hodnota, ze které vychází generace meziklíče. Hodnota je relativně nízká, často zleva zarovnaná nulami, takže vypadá jako nějaký ukazatel nebo součet. Zatím se nepodařilo zjistit s čím tato hodnota koreluje.

Na adrese 0x144 se pak nacházejí 4 DWORDy.

DWORD 1 – je zatím generován neznámým způsobem z hodnoty na adrese 0x140 (dost často jsou bajty 2 stejné a bajt 3 podobné), první a poslední bajt je pak provázán pomocí tabulky TblUnk2 [opravit?] z firmware.

DWORD 2 – je 32bitově oříznutý trojnásobek DWORDu 1

DWORD 3 – je celočíselný výsledek dělení DWORDu 2 pěti.

DWORD 4 – je DWORD 3 plus dva.

Komentář: Je naprosto nepochopitelné, proč je meziklíč uložen v souboru BNL, když je algoritmicky snadné ho vygenerovat. Takto vlastně vyložene vybízí k snadnému rozšifrování, protože DWORD 1 prakticky vždy obsahuje 0, takže se dá jednoduše odvodit, že se musí přičíst bajt z header\_key. Navíc, protože je meziklíč uložený v souboru, je pak snadno odvoditelný celý klíč, ještě s přihlédnutím k tomu, že DWORD 3 a DWORD 4 jsou prakticky stejné. Všechno špatně (pro reverzní analýzu dobře).

## **MP3 šifrování**

Šifrování funguje takto:

Vezme se 16 bajtů uložených v hlavičce od offsetu 0x144, ke každému bajtu se přičte nejvyšší bajt header\_key. Vygeneruje se řídký klíč o velikosti 512 (0x200) bajtů a to tak, že

- na každých 16 bajtů se použijí 4 bajty klíče z hlavičky, ty se umístí na offsety 0 až 3 od čísla dělitelného 4
- tj. každých 64 bajtů se použije celý 16 bajtový klíč z hlavičky přesně jednou
- toto se zopakuje v 8 blocích

Offsety 0 až 3 jsou uloženy ve firmware, na adrese, kterou jsem si provizorně nazval tbl\_mp3\_encryption\_offsets. Než jsem na to přišel, dal jsem manuálně dohromady tabulku, která funguje pro všechny BNL soubory.

Níže uvedená tabulka má pro každý bajt vstupního klíče jeden řádek, každý řádek pak říká, jaký má mít bajt klíče offset od čísla dělitelného 4 v každém z 8 bloků.

Tedy první bajt vstupního klíče bude uložen na offsetech: 0x00, 0x41, 0x81, 0xc2, 0x100, 0x141, 0x181, 0x1c2. Druhý bajt pak na offsetech 0x07, 0x47, 0x86, 0xc5, 0x105, 0x146, 0x186, 0x1c5.

```
[0,1,1,2,0,1,1,2],
[3,3,2,1,1,2,2,1],
[2,2,3,1,2,2,3,1],
[1,0,0,0,1,0,0,0],
```

```
[1,2,0,1,1,2,0,1],
[1,2,0,2,1,2,2,2],
[2,1,0,0,2,1,0,0],
[2,3,2,2,2,3,2,2],
```

```
[3,0,3,1,3,0,3,1],
[0,0,1,1,0,3,1,1],
[2,2,3,0,2,2,3,1],
[3,1,0,0,3,1,0,0],
```

```
[3,3,0,2,3,3,1,2],
[1,2,0,0,1,2,0,0],
[2,1,0,3,2,1,3,3],
[0,0,0,0,0,0,0,0]
```

Tedy

```
klíč[ blok * 0x40 + ofs_klíč * 4 + tabulka_výše[ofs_klíč][blok] = vstklíč[ofs_klíč];
```

Tento klíč se pak XORuje ke každému bajtu MP3 souboru. Vynechávají se bajty: 0x00, 0xFF, bajt shodný s bajtem klíče (protože by XOR vedl k 0x00) a bajt shodný s bajtem klíče XOR 0xFF.

Stejný postup se používá pro šifrování i dešifrování souboru.

# VÝCHOZÍ HODNOTY

Číselné hodnoty OIDů jsou zcela jistě rozděleny do několika skupin. Původně toto rozdělení bylo odvozeno z existujících souborů, posléze, po úspěšné analýze tabulky na začátku třetí části firmware, bylo rozdělení lépe objasněno.

Kód knihy byl pozorován od 0x32A po 0xCFC, z analýzy firmware bylo posléze upřesněno na 0x2BD (701) až 0x270F (9999).

Kvízy (jejich „úvodní otázky“ a kódy natištěné na ikonách kostky) začínají vesměs od 0x64 (100). Některé kvízy ovšem vedou na neexistující OIDy zvuků úvodu – vypadá to, že pak tužka nepřehraje žádný zvuk. Podle analýzy firmware kvízy začínají na 0x64 (100) a pokračují až k 0x1F3 (499).

OIDy v OID tabulkách 0x190–0x1BD, výjimečně 0x1F4–0x221.

Většina kódů na první straně knihy začíná OID kódem 0x2AF8 (11000), 0x2AF9, 0x2AFA. Učitel začíná 0x283D, Dinosauři 0x2711 (10001). Poměrně často se dá zaznamenat, že OID kódy pro fyzické stránky knih začínají na takto zarovnaných desítkových číslech. Vzhledem ke konci rozsahu čísel knih na 9999 můžeme odhadnout, že uživatelské kódy začínají na 0x2710 (10000).

## **Zabudované kódy tlačítek**

<b>Ikona</b>	<b>Raw kód na papíře</b>	<b>Interní kód</b>	<b>Firmware kód</b>
Start	Raw id knihy	0x02BD-0x270F	0x0010
Vol+	0x0015	0x0007	0x0030
Vol-	0x0016	0x0008	0x0031
Stop	0x0014	0x0006	0x0080
Porovnání	0x0531	0x0063	0x0050
Opakuje poslední zvuk		0x0009	0x0504 (nebo 0?)
MP3 mp3	0x0141	0x002E	0x0040
MP3 play	0x0143	0x002F	0x0043
MP3 pause	0x0150	0x0030	0x0042
MP3 stop	0x0151	0x0031	0x0044
MP3 prev	0x0153	0x0032	0x0045
MP3 next	0x0180	0x0033	0x0046
WAV Record 001-300		0xEA61-0xEB8C	0x3000-0x312B
WAV Record 301-999		0xF231-0xF4EB	0x312C-0x3257
WAV play 001-300		0xEB8D-0xECB8	0x4000-0x412B
WAV play 301-999		0xF4ED-0xF7A7	0x412C-0x43E6
WAV OK any		0xECB9-0xEDE4	0x7000
WAV OK any		0xF03D-0xF168	0x7001
Audioblok REC (bookidRecXXX.wav)		0xEDE5-0xEF10	0x5000-0x512B
Audioblok PLAY		0xEF11-0xF03C	0x6000-0x612B
Mód 1 / Otevřená kniha	0x000C	0x0004	0x0093
Mód 2 / Žárovka/Play	0x000F	0x0005	0x0094
Mód 3 / Bublina	0x0007	0x0003	0x0092
Mód 4 / Nota / Český překlad (zákl. inf.)	0x0006	0x0002	0x0091
Mód 5 / Český překlad (dialogy)	0x0005	0x0001	0x0090
Mód 6	0x25CF	0x0225	0x0095
Mód 7	0x25D5	0x0226	0x0096

Mód 8	0x25DA	0x0227	0x0097
Mód 9	0x25DF	0x0228	0x0098
Mód 10	0x25FC	0x0229	0x0099
Mód 11	0x2800	0x022A	0x009A
Mód 12	0x2819	0x022B	0x009B
Hlasitost (volume slider)	x	0x000A-0x0019	0x0020-0x002F
Nahrávání vlastního zvuku		0xCB3A	0x60
Ukončení nahrávání		0xCB3B	0x61
Přehrání všech REC		0xCB3C	0x62
Kalkulačka, spuštění		0xCB72	0x81
Kalkulačka, 0-9,+,-,*,/,=,C		0xCB73-0xCB81	0x82 ?
Anglické spellování, nějak asi souvisí se slovníky (?)		0x1F5-0x20E	0x2003-0x201C

Existuje i řada dalších interních kódů firmware, ale zatím neznám jejich význam:

0x2000-0x201C (0x2003-0x201C známé)

0x48-0x4A

0x60-0x62

0xF01-0xF16

0x70-0x77 (v novějším firmware, bez 0x73)

Další rozsahy OIDů v hlavní konverzní funkci, nejdřív se provede toto vyhodnocení, až pak se konzultuje šifrovaná tabulka v třetí části firmware. Naprosto mi zatím uniká důvod duplikace téhož v kódu i v tabulce.

0xFE11	=	0x31	->	vol-
0xFE12	=	0x30	->	vol+
0x9		=		0x504
0xCB3A		=		0x60
0xCB3B		=		0x61
0xCB3C		=		0x62
0xCB83		=		0x108
0x34-0x3A		=		0x100-0x106
0xCB54-0xCB5A		=		0x100-0x106
0x1E,	0xCB52	=		0x109
0x1F,	0xCB53	=		0x10A
0x50,	0xCB70	=		0x10B
0x51,	0xCB71	=		0x10C
0x3C-0x4F		=		0x300-0x313
0xCB5C-0xCB6F		=		0x314-0x327
0xEA61-0xEB8C		=		0x3000-0x312B
0xF231-0xF4EB		=		0x312C-0x3257
0xEB8D-0xECB8		=		0x4000-0x412B
0xF4ED-0xF7A7		=		0x412C-0x43E6
0xEDE5-0xEF10	=	0x5000-0x512B	->	wav record?
0xEF11-0xF03C	=	0x6000-0x612B	->	wav play?
0xECB9-0xEDE4		=		0x7000
0xF03D-0xF168		=		0x7001
0x52,0xCB72		=		0xE6

0x62,0xCB82	=	0xEF
0x5D-0x61	=	0xE8-0xEC
0xCB7D-0xCB81	=	0xE8-0xEC
0x53-0x5C	=	0xF0-0xF9
0xCB73-0xCB7C	=	0xF0-0xF9
0xD2F1-0xE14A	= 0x403 ->	písničky?
0x215	=	0x501
0x216	=	0x502
0x217	=	0x404
0x218	=	0x405
0x219	=	0x406
0x21A	=	0x407
0x21B	=	0x408
0x21C	=	0x503

Zatím nevyjasněné a nezpracované kódy lze popsat na [Google sheetu zde](#)

## Historie

1.0	2.2.2022	Jindroush	první verze
1.1	21.2.2022	Jindroush	přidány kódy tlačítek
1.2	5.3.2022	Jindroush	přidány přesnější rozsahy kódů
1.3	7.4.2022	Jindroush	přidány další rozsahy kódů
1.4	24.6.2025	Jindroush	zpracovány poznámky Vaška Potočka z issue 4: význam byte 6 v kvízu (již dříve reportováno Honzou Janovským na TataGeek, bohužel včas nezpracováno), interní kód 9 (již dříve reportováno darinas), kódy pro kalkulačku (částečně reportováno darinas), opraven rozsah až po 0x77, systémové zvuky a tabulka na 0x14, přidáno vysvětlení generace meziklíče. Přidán link na Google sheet. Ještě nějaké minoritní úpravy u popisu kvízů.
1.5.	23.7.2025	Jindroush	Změněna osnova dokumentu, zpracovány hromady poznámek Vaška Potočka ohledně kvízů.