



РУКОВОДСТВО
ПО ОБЕЗВРЕЖИВАНИЮ
БОМБЫ

Версия 1

Проверочный код: 241

Издание 2

Добро пожаловать в опасный и трудный мир обезвреживания бомб.

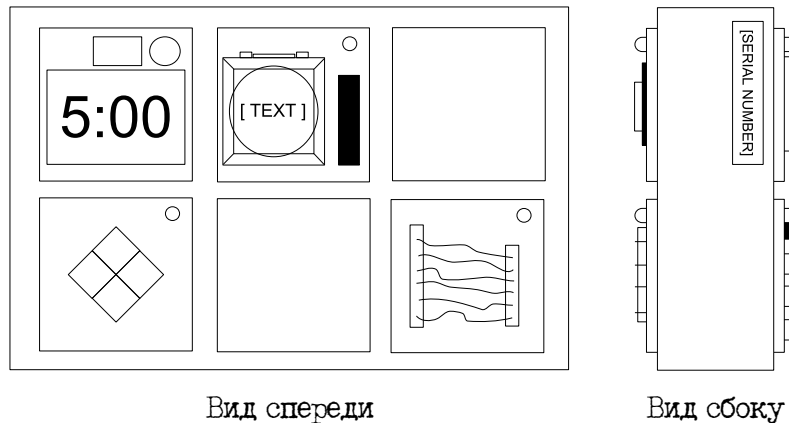
Внимательно изучите это руководство; вы эксперт. На страницах руководства вы найдете всё, что необходимо знать о том, как обезвредить даже самые коварные бомбы.

И помните — одна оплошность, и всё может скверно закончиться!

Обезвреживание бомб

Бомба взрывается тогда, когда её обратный таймер доходит до 0:00, или когда было зафиксировано слишком много ошибок. Единственный способ обезвредить бомбу — это обезвредить все её модули, прежде чем на таймере кончится время.

Пример бомбы



Вид спереди

Вид сбоку

Модули

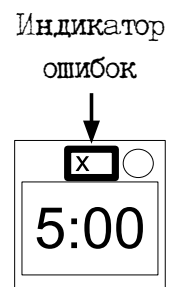
Каждая бомба включает в себя до 11 модулей, которые необходимо обезвредить. Каждый модуль автономен; их можно обезвреживать в любом порядке.

Инструкции по обезвреживанию модулей можно найти в 1 разделе. "Нестабильные" модули требуют особого подхода и описаны во 2 разделе.

Ошибки

Если Сапёр допускает ошибку, это будет отображено на индикаторе ошибок над обратным таймером. Бомбы с индикатором ошибок взрываются на третьей ошибке. С каждой новой допущенной ошибкой таймер будет идти быстрее.

Если над таймером нет индикатора, то бомба взорвется при первой же ошибке, не оставляя шансов на оплошности.



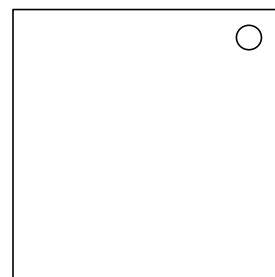
Сбор информации

Некоторые инструкции по обезвреживанию требуют определенной информации о бомбе, например, её серийный номер. Подобная информация обычно располагается сверху, снизу или по бокам бомбы. Смотрите Приложения А, Б и В для соответствующих инструкций, полезных при обезвреживании определенных модулей.

Раздел 1: Модули

Модули можно определить по светодиоду в правом верхнем углу.
Горящий зеленым светодиод указывает, что модуль уже обезврежен.

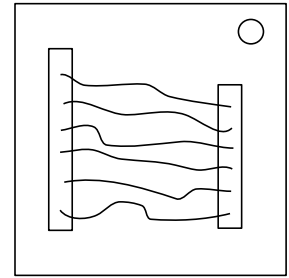
Для обезвреживания бомбы необходимо обезвредить все модули.



Провода

Провода – кровь электроники! Стоп, нет, кровь — это электричество. Провода, скорее, артерии. Вены? Не важно...

- Модуль с проводами имеет от 3 до 6 проводов.
- Только один правильный провод необходимо перерезать для обезвреживания модуля.
- Нумерация проводов отсчитывается, начиная от верхнего.



3 провода:

Если нет красных проводов, режьте второй.

Иначе, если последний провод белый, режьте последний.

Иначе, если синих проводов больше, чем один, режьте последний синий.

Иначе режьте последний.

4 провода:

Если красных проводов больше, чем один, и последняя цифра серийного номера нечетная, режьте последний красный.

Иначе, если последний провод желтый, а красных проводов нет, режьте первый.

Иначе, если синий провод всего один, режьте первый.

Иначе, если желтых проводов больше, чем один, режьте последний.

Иначе режьте второй.

5 проводов:

Если последний провод черный, и последняя цифра серийного номера нечетная, режьте четвертый.

Иначе, если красный провод всего один, а желтых проводов больше, чем один, режьте первый.

Иначе, если черных проводов нет, режьте второй.

Иначе режьте первый.

6 проводов:

Если желтых проводов нет, и последняя цифра серийного номера нечетная, режьте третий.

Иначе, если желтый провод всего один, а белых проводов больше, чем один, режьте четвертый.

Иначе, если красных проводов нет, режьте последний.

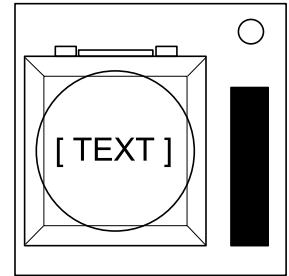
Иначе режьте четвертый.

Кнопка

Кажется, что если на кнопке написано, что её нужно нажать, то тут и думать не о чем. Вот из-за такого люди и взрываются.

Смотрите Приложение А для определения индикатора.

Смотрите Приложение Б для определения батарейки.



Следуйте следующим правилам в том порядке, в котором они указаны.

Выполните первое подходящее действие:

1. Если кнопка синяя, а на кнопке написано "Abort", задержите кнопку и смотрите пункт "Удержание кнопки".
2. Если на бомбе больше 1 батарейки, а на кнопке написано "Detonate", нажмите и резко отпустите кнопку.
3. Если кнопка белая, а на корпусе бомбы есть горящий индикатор "CAR", задержите кнопку и смотрите пункт "Удержание кнопки".
4. Если на бомбе больше 2 батареек, а на корпусе бомбы есть горящий индикатор "FRK", нажмите и резко отпустите кнопку.
5. Если кнопка желтая, задержите кнопку и смотрите пункт "Удержание кнопки".
6. Если кнопка красная, а на кнопке написано "Hold", нажмите и резко отпустите кнопку.
7. Если не подходит ни одно из вышеперечисленных правил, задержите кнопку и смотрите пункт "Удержание кнопки".

Удержание кнопки

Если вы начали удерживать кнопку, на правой стороне модуля зажжется цветная полоска.

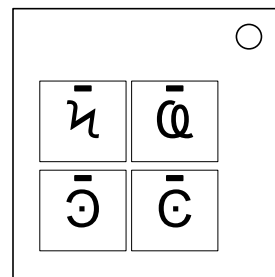
В зависимости от её цвета вам нужно отпустить кнопку в определенный момент времени:

- Синяя полоска: отпустите, когда любая цифра таймера будет равна 4.
- Белая полоска: отпустите, когда любая цифра таймера будет равна 1.
- Желтая полоска: отпустите, когда любая цифра таймера будет равна 5.
- Любая другая полоска: отпустите, когда любая цифра таймера будет равна 1.

Клавишные панели

Непонятно, что это за закорючки, но подозреваю, что они какие-то оккультные.

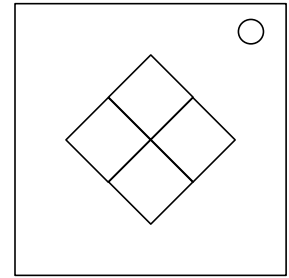
- Лишь один из столбцов ниже содержит все четыре символа с клавиатуры.
- Жмите четыре клавиши в том порядке, в котором эти символы расположены в этом столбце сверху вниз.



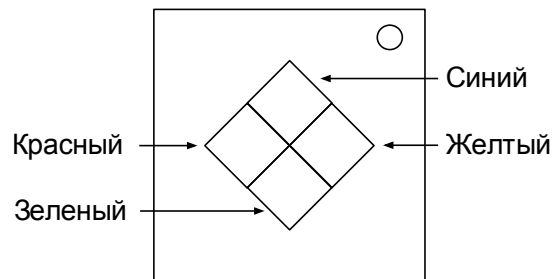
Q	Э	©	б	Ψ	б
А	Q	ŵ	¶	ᵽ	Э
λ	ᵽ	Q	Ђ	Ђ	≠
н	Q	Ж	Н	С	æ
Н	☆	¿	Ж	¶	Ψ
н	н	λ	¿	з	Й
ᵽ	¿	☆	ᵽ	★	Ω

Саймон говорит

Это как та детская игрушка, где нужно было повторять то, что светится, только это какая-то подделка, которую наверняка купили в магазине "всё по тридцать".



1. Загорается одна из цветных кнопок.
2. Используя подходящую таблицу снизу, нажмите на кнопку соответствующего цвета.
3. Загорится та же кнопка, что и в начале, а за ней еще одна.
Повторите эту последовательность в том же порядке, используя таблицу цветов.
4. Последовательность будет удлиняться после каждой успешно введенной последовательности, пока модуль не будет обезврежен.



Если в серийном номере содержится гласная:

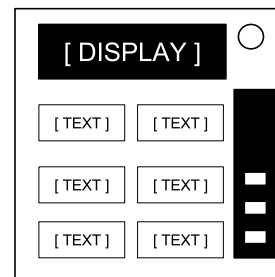
		Красная вспышка	Синяя вспышка	Зеленая вспышка	Желтая вспышка
Нажмите:	Нет ошибок	Синий	Красный	Желтый	Зеленый
	1 ошибка	Желтый	Зеленый	Синий	Красный
	2 ошибки	Зеленый	Красный	Желтый	Синий

Если в серийном номере гласных нет:

		Красная вспышка	Синяя вспышка	Зеленая вспышка	Желтая вспышка
Нажмите:	Нет ошибок	Синий	Желтый	Зеленый	Красный
	1 ошибка	Красный	Синий	Желтый	Зеленый
	2 ошибки	Желтый	Зеленый	Синий	Красный

А вас как зовут

Эта игра слов практически взята из одной известной репризы, и тут можно было бы посмеяться, если бы она не была привязана к бомбе. Буду краток, а то слова всё усложняют.



1. Зачитайте слово на экране и определите в 1 шаге, какую кнопку следует прочитать.
2. Используя слово с этой кнопки, определите во 2 шаге, какую кнопку следует нажать.
3. Повторяйте, пока не обезвредите модуль.

Шаг 1:

В зависимости от слова на экране прочитайте слово на определяемой ниже кнопке и перейдите к шагу 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 [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []	

Шаг 2:

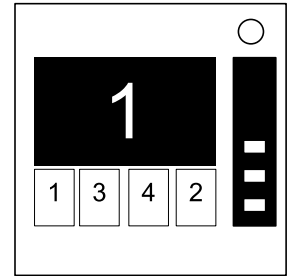
Используя слово из 1 шага, **нажмите на первую кнопку**, которая появляется в подходящем списке:

"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

Память

Память — хрупкая штукавина, как и всё остальное, когда взрывается бомба, так что будьте внимательней!

- Нажмите правильную кнопку, чтобы перевести модуль в следующий этап. Завершите все этапы, чтобы обезвредить модуль.
- Нажатие неверной кнопки вернет модуль на первый этап.
- Позиции кнопок отсчитываются слева направо.



Этап 1:

Если на экране 1, нажмите кнопку на второй позиции.
Если на экране 2, нажмите кнопку на второй позиции.
Если на экране 3, нажмите кнопку на третьей позиции.
Если на экране 4, нажмите кнопку на четвертой позиции.

Этап 2:

Если на экране 1, нажмите кнопку со значением "4".
Если на экране 2, нажмите кнопку на той же позиции, которую вы нажали на 1 этапе.
Если на экране 3, нажмите кнопку на первой позиции.
Если на экране 4, нажмите кнопку на той же позиции, которую вы нажали на 1 этапе.

Этап 3:

Если на экране 1, нажмите кнопку с тем же значением, которое вы нажали на 2 этапе.
Если на экране 2, нажмите кнопку с тем же значением, которое вы нажали на 1 этапе.
Если на экране 3, нажмите кнопку на третьей позиции.
Если на экране 4, нажмите кнопку со значением "4".

Этап 4:

Если на экране 1, нажмите кнопку на той же позиции, которую вы нажали на 1 этапе.
Если на экране 2, нажмите кнопку на первой позиции.
Если на экране 3, нажмите кнопку на той же позиции, которую вы нажали на 2 этапе.
Если на экране 4, нажмите кнопку на той же позиции, которую вы нажали на 2 этапе.

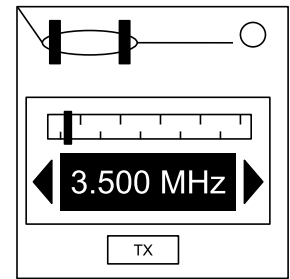
Этап 5:

Если на экране 1, нажмите кнопку с тем же значением, которое вы нажали на 1 этапе.
Если на экране 2, нажмите кнопку с тем же значением, которое вы нажали на 2 этапе.
Если на экране 3, нажмите кнопку с тем же значением, которое вы нажали на 4 этапе.
Если на экране 4, нажмите кнопку с тем же значением, которое вы нажали на 3 этапе.

Азбука Морзе

Устаревшая форма морского сообщения? А дальше что? Ну, хотя бы это настоящая азбука Морзе, так что смотрите в оба, может, что-нибудь да запомните.

- Интерпретируйте сигнал моргающей лампочки, используя таблицу азбуки Морзе, чтобы получить одно из слов из таблицы.
- Сигнал зациклен и имеет большой промежуток между повторениями.
- После определения слова установите соответствующую частоту и нажмите кнопку передачи (TX).



Международная азбука Морзе

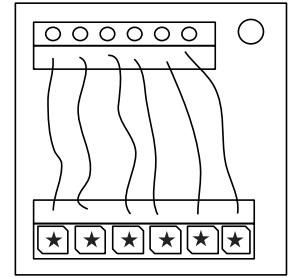
1. Длина точки — 1 единица.
2. Длина тире — 3 единицы.
3. Пробел между частями одной буквы — 1 единица.
4. Пробел между буквами — 3 единицы.
5. Пробел между словами — 7 единиц.

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

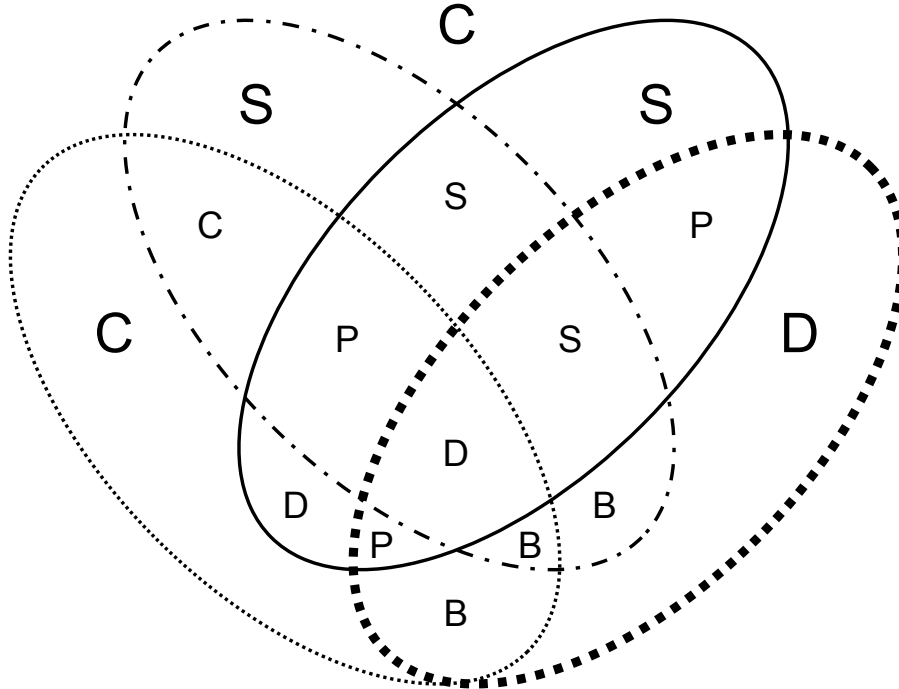
Если слово:	Ответить на частоте:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

Усложненные провода

Эти провода не такие, как прежде. Некоторые из них полосатые! Так что они совершенно другие. Хорошо, что мы нашли краткий набор инструкций к ним! Правда, возможно, слишком краткий...



- Посмотрите на каждый провод: над проводом есть светодиод, а под ним есть место под символ "★".
- Для **каждой** связки провод-светодиод-символ используйте приведенную ниже диаграмму Венна, чтобы понять, нужно ли резать провод или нет.
- Провода бывают полосатыми.



	Провод красный
	Провод синий
	Символ ★
	Горит светодиод

Буква	Инструкции
C	Резьте провод
D	Не резьте провод
S	Резьте, если последняя цифра серийного номера четная
P	Резьте, если у бомбы есть параллельный порт
B	Резьте, если у бомбы две или более батареек

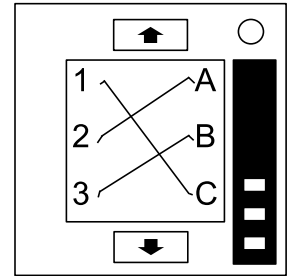
Смотрите Приложение Б для определения батарейки.

Смотрите Приложение В для определения порта.

Последовательности проводов

Сложно сказать, как работает этот механизм. Впечатляющая проводка, но девять проводов явно можно расположить как-то проще.

- В этом модуле несколько панелей с проводами, но одновременно видно лишь одну. Вы можете переключаться на следующую панель, используя кнопку вниз, или на предыдущую, используя кнопку вверх.
- Не переходите к следующей панели, пока не будете уверены, что перерезали все необходимые провода на текущей.
- Перережьте провода, следуя приведенной ниже таблице. Появления проводов суммируются между всеми панелями в рамках одного модуля.

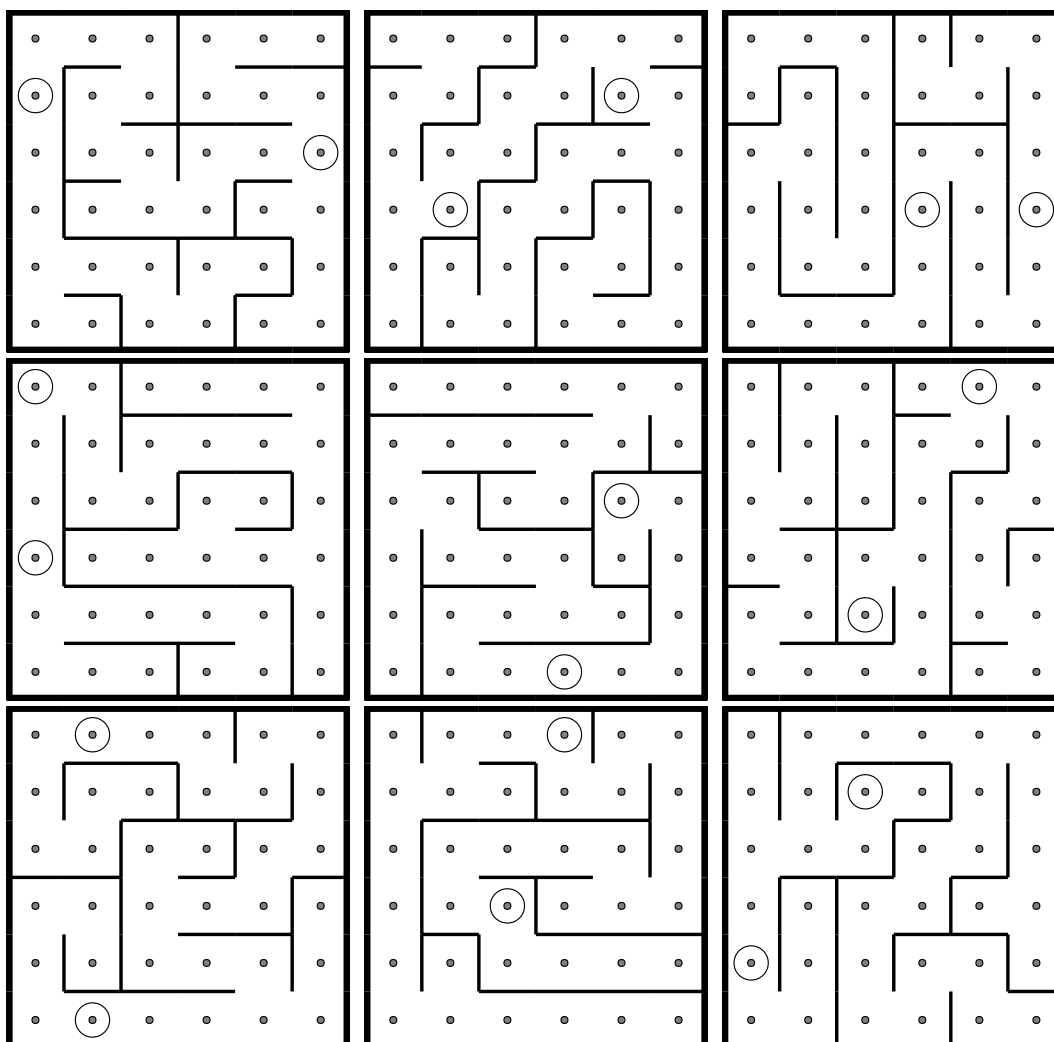
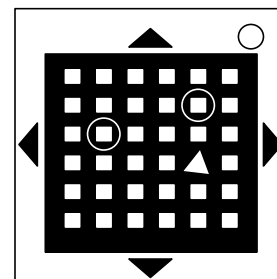


Появление красного провода		Появление синего провода		Появление черного провода	
Появление провода	Резать, если подключен к:	Появление провода	Резать, если подключен к:	Появление провода	Резать, если подключен к:
Первый красный	C	Первый синий	B	Первый черный	A, B или C
Второй красный	B	Второй синий	A или C	Второй черный	A или C
Третий красный	A	Третий синий	B	Третий черный	B
Четвертый красный	A или C	Четвертый синий	A	Четвертый черный	A или C
Пятый красный	B	Пятый синий	B	Пятый черный	B
Шестой красный	A или C	Шестой синий	B или C	Шестой черный	B или C
Седьмой красный	A, B или C	Седьмой синий	C	Седьмой черный	A или B
Восьмой красный	A или B	Восьмой синий	A или C	Восьмой черный	C
Девятый красный	B	Девятый синий	A	Девятый черный	C

Лабиринт

Похоже на какой-то лабиринт, наверняка украденный с подноса забегаловки.

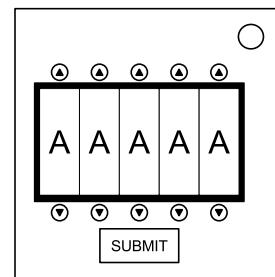
- Найдите лабиринт с совпадающими круглыми отметками.
- Сапер должен провести белый кружок до красного треугольника при помощи кнопок со стрелками.
- **Осторожно:** не пересекайте отмеченные в лабиринте линии. Эти линии не видно на бомбе.



Пароль

К счастью, пароль, кажется, не соответствует требованиям стандартов государственной безопасности: 22 символа, прописные и строчные, случайные числа без палиндромов размером больше 3.

- Кнопки над и под каждой буквой меняют возможные буквы в одной позиции.
- Только одна комбинация доступных букв совпадёт с паролем из приведенной ниже таблицы.
- Нажмите кнопку "SUBMIT" после установки подходящего слова.



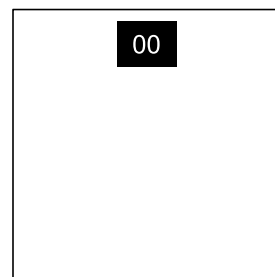
about	after	again	below	could
every	first	found	great	house
large	learn	never	other	place
plant	point	right	small	sound
spell	still	study	their	there
these	thing	think	three	water
where	which	world	would	write

Раздел 2: Нестабильные модули

Нестабильные модули нельзя обезвредить, но они влекут за собой периодическую угрозу.

Нестабильные модули можно определить по двухцифровому таймеру сверху. Взаимодействие с бомбой может активировать их. После активации этими нестабильными модулями необходимо регулярно управлять, прежде чем их таймер истечет, иначе вам засчитают ошибку.

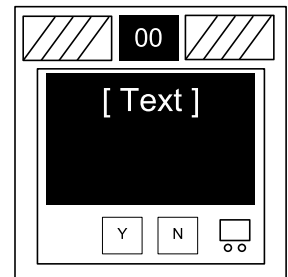
Будьте внимательны: нестабильные модули могут в любой момент активироваться повторно.



Выпуск пара

Взлом компьютеров крайне сложен! Ну, обычно. А это смогла бы сделать даже механическая пьющая птичка, ключающая одну и ту же кнопку раз за разом.

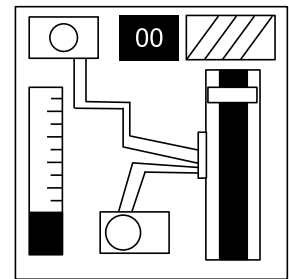
- Отвечайте на запросы компьютера кнопкой "Y", если "да", или "N", если "нет".



Разрядка конденсатора

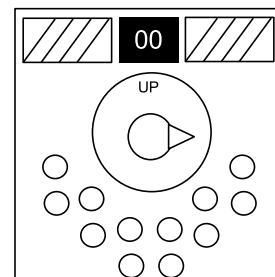
Мне кажется, что это здесь только для того, чтобы отвлечь вас, потому что эта инсталляция сделана крайне отвратно.

- Разрядите конденсатор, зажимая рычаг, прежде чем он перегрузится.



Поворотная ручка

Илишне сложно и вечно требовательно. Представьте, если бы все эти умения вложили во что-нибудь другое, а не в дьявольские головоломки.



- Ручку можно устанавливать в одну из четырех позиций.
- Ручка должна стоять в нужной позиции, когда таймер модуля достигнет нуля.
- Верную позицию можно определить по состоянию вкл./выкл. двенадцати светодиодов.
- Позиция ручки устанавливается относительно надписи "UP" [верх], которая может быть повернута.

Варианты конфигураций светодиодов

Позиция вверх:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Позиция вниз:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Позиция влево:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Позиция вправо:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = горящий светодиод

Приложение А: Определение индикатора

По бокам корпуса бомбы можно обнаружить подписанные световые индикаторы.





Примеры индикаторов

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

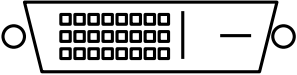
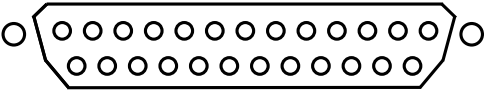


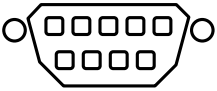

Приложение Б: Определение батареек

По бокам корпуса бомбы можно обнаружить стандартные батарейки.

Батарейка	Тип
	AA
	D

Приложение В: Определение порта

По бокам корпуса бомбы можно обнаружить цифровые и аналоговые порты.

Порт	Название
	DVI-D
	Parallel
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	Stereo RCA