



NAVODILA ZA ONESPOSOBITEV BOMBE

1. različica

Verifikacijska koda: 241

V slovenščino prevedel BirdCute

3. popravljena različica

Pozdravljeni v nevaren in izzivov poln svet onesposabljanja bomb.

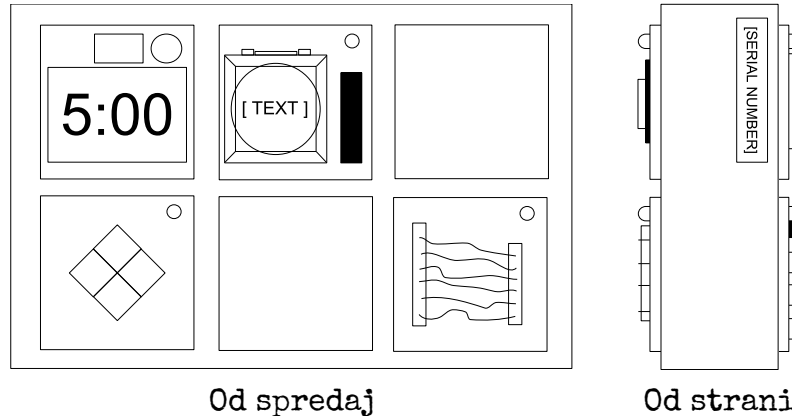
Ta priročnik previdno preučite; vi ste strokovnjak. Na teh straneh boste našli vse, kar morate vedeti, da lahko onesposobite še tako zahrbtno bombo.

Zapomnite si - Zaradi ene majhne napake je lahko vsega konec!

Onesposabljanje bomb

Bomba bo eksplodirala, ko čas na zaslonu doseže 0:00 ali ko ste pri onesposabljanju storili preveč napak. Edini način za onesposobitev bombe je deaktivacija vseh modulov, preden čas poteče.

Primer bombe



Od spredaj

Od strani

Moduli

Vsaka bomba ima do 11 modulov, ki jih morate deaktivirati. Vsak modul je samostojen, deaktivirate pa jih lahko v poljubnem vrstnem redu.

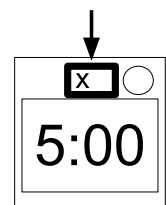
Navodila za deaktivacijo modulov se nahajajo v 1. poglavju. "Nestrpni" ("Needy") moduli so posebnost, opisani pa so v 2. poglavju.

Napake

Če deminer stori napako, jo bo bomba zabeležila na števcu nad zaslonom za preostali čas. Bombe, ki imajo števec napak, bodo eksplodirale, ko deminer stori tretjo napako. Ko je zabeležena napaka, se bo čas na zaslonu odšteval hitreje.

Če nad zaslonom za preostali čas ni števca napak, bo bomba eksplodirala takoj po prvi napaki.

Števec
napak



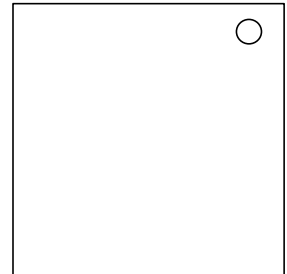
Zbiranje informacij

Nekatera navodila za onesposabljanje bomb bodo zahtevala določene informacije o bombi, na primer njeno serijsko številko. Tak podatek se običajno nahaja zgoraj, spodaj ali na strani bombe. Za več navodil si preberite Dodatek A, B in C, kar vam bo pomagalo pri deaktiviranju določenih modulov.

1. poglavje: Moduli

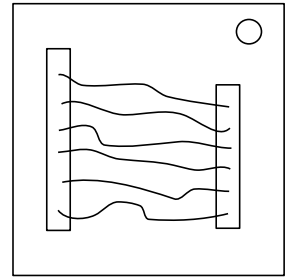
Module lahko prepoznate po LED žarnici v zgornjem desnem kotu. Ko ta žarnica zasveti zeleno, je bil modul deaktiviran.

Da onesposobite bombo, morate deaktivirati vse module.



0 žicah

Žice so gonilna sila elektronike! Ne, čakaj malo, to je elektrika. Žice so bolj kot arterije. Ali vene? Saj ni važno ...



- Modul z žicami ima 3-6 žic.
- Samo ena pravilna žica mora biti prerezana za deaktivacijo modula.
- Vrstni red žic se šteje od zgoraj navzdol.

3 žice:

Če ni nobenih rdežih žic, prerežite drugo žico.

Če zgornje ne drži in je zadnja žica bela, prerežite zadnjo žico.

Če zgornje ne drži in je na modulu več kot ena modra žica, prerežite zadnjo izmed modrih žic.

Če nič od zgornjega ne drži, prerežite zadnjo žico.

4 žice:

Če je na modulu več kot ena rdeča žica, zadnja številka serijske številke pa je liha, prerežite zadnjo rdečo žico.

Če zgornje ne drži, zadnja žica je rumena, rdečih pa ni, prerežite prvo žico.

Če zgornje ne drži in je na modulu le ena modra žica, prerežite prvo žico.

Če zgornje ne drži, na modulu pa je več kot ena rumena žica, prerežite zadnjo žico.

Če nič od zgornjega ne drži, prerežite drugo žico.

5 žic:

Če je zadnja žica črna, zadnja številka serijske številke pa je liha, prerežite četrto žico.

Če zgornje ne drži, na modulu pa je točno ena rdeča žica in več kot ena rumena, prerežite prvo žico.

Če zgornje ne drži in ni nobenih črnih žic, prerežite drugo žico.

Če nič od zgornjega ne drži, prerežite prvo žico.

6 žic:

Če ni nobenih rumenih žic, zadnja številka serijske številke pa je liha, prerežite tretjo žico.

Če zgornje ne drži, na modulu pa je točno ena rumena in več kot ena bela žica, prerežite četrto žico.

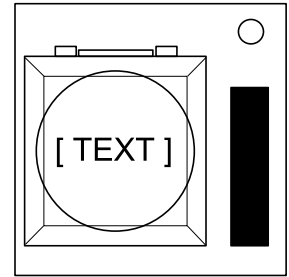
Če zgornje ne drži in ni nobenih rdečih žic, prerežite zadnjo žico.

Če nič od zgornjega ne drži, prerežite četrto žico.

O gumbu

*Lahko bi mislili, da vas gumb neposredno vabi k pritisku nanj.
Takšno mišljenje vas pripelje do eksplozije.*

*Preberite dodatek A za napotke glede indikatorjev.
Preberite dodatek B za napotke glede baterij.*



Tem navodilom sledite v vrstnem redu, v katerem so zapisana. Opravite prvo stvar, ki velja za vas:

1. Če je gumb moder in ima napis "Abort", pritisnite gumb, ga držite in se ravnajte po navodilih "Spuščanje držanega gumba".
2. Če je na bombi več kot ena baterija, na gumbu pa piše "Detonate", gumb pritisnite in ga nemudoma izpustite.
3. Če je gumb bel, na bombi pa se nahaja osvetljen indikator CAR, gumb držite in se ravnajte po navodilih "Spuščanje držanega gumba".
4. Če sta na bombi več kot dve bateriji in osvetljen indikator FRK, gumb pritisnite in ga nemudoma izpustite.
5. Če je gumb rumen, gumb držite in se ravnajte po navodilih "Spuščanje držanega gumba".
6. Če je gumb rdeč, na njem pa piše "Hold", gumb pritisnite in ga nemudoma izpustite.
7. Če nič od zgornjega za vas ne velja, gumb držite in se ravnajte po navodilih "Spuščanje držanega gumba".

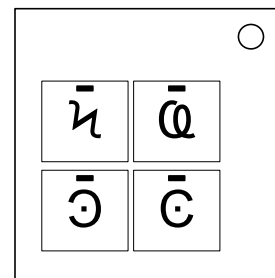
Spuščanje držanega gumba

Če gumb pritisnete in ga držite, se bo na desni strani modula osvetlil barvni trak. Glede na njegovo barvo gumb izpustite ob določenem času:

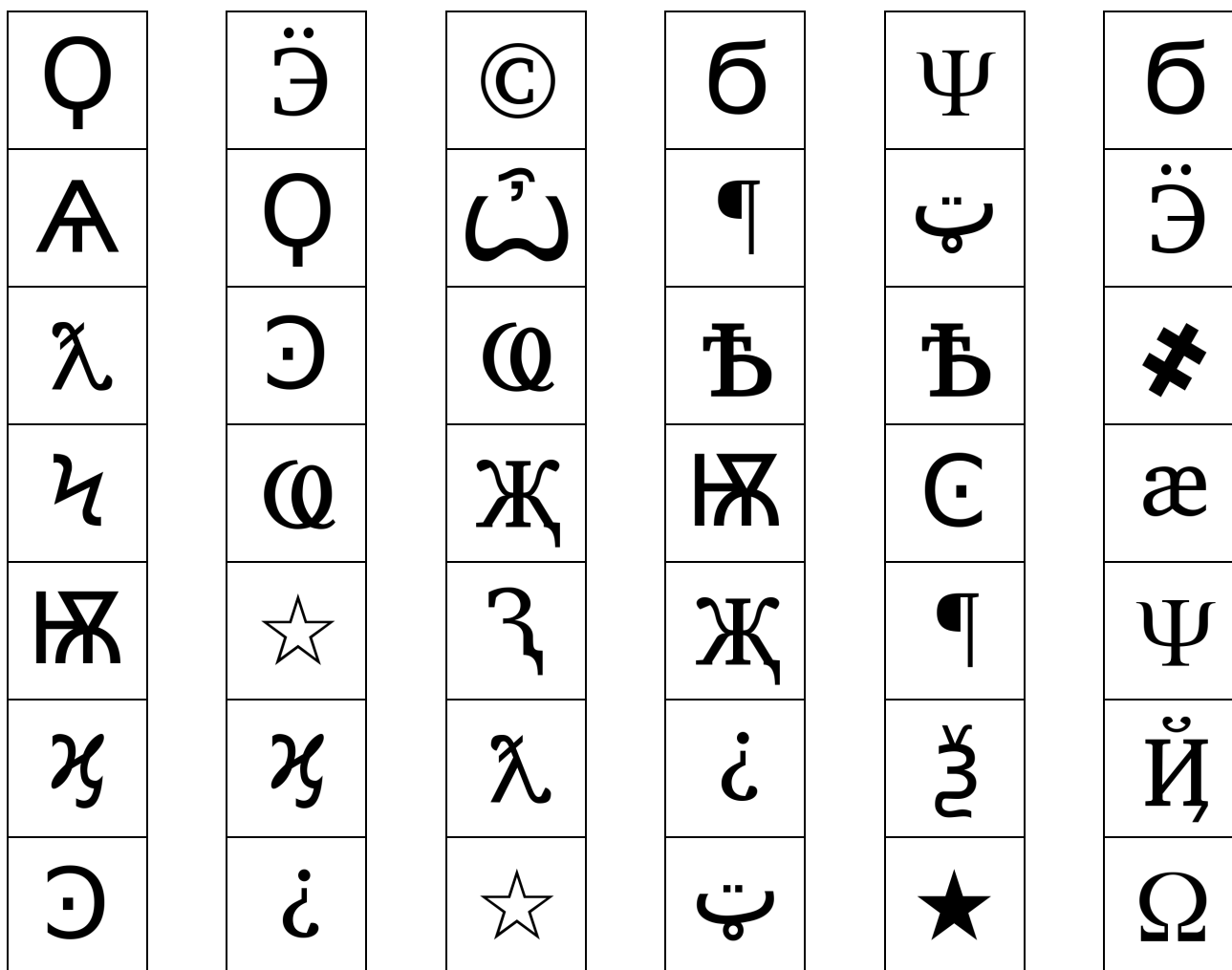
- **Moder trak:** gumb izpustite, ko je na na zaslonu s časom na katerem koli mestu številka 4.
- **Bel trak:** gumb izpustite, ko je na na zaslonu s časom na katerem koli mestu številka 1.
- **Rumen trak:** gumb izpustite, ko je na na zaslonu s časom na katerem koli mestu številka 5.
- **Trak katere druge barve:** gumb izpustite, ko je na na zaslonu s časom na katerem koli mestu številka 1.

0 tipkah

Nisem prepričan, kaj ti simboli pomenijo, sumim pa, da so povezani s čim okultnim.

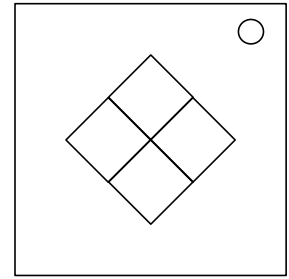


- Le en izmed spodnjih stolpcev ima vse štiri simbole, ki se nahajajo na tipkovnici.
- Pritisnite štiri tipke v vrstnem redu od zgoraj navzdol, kot se simboli pojavijo v tistem stolpcu.

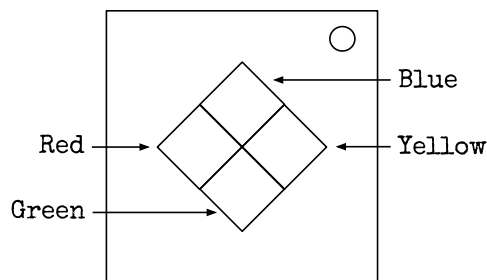


O igri Simon pravi

Ta modul je kot ena tistih igrač, ki ste jih igrali kot otrok, kjer ste morali ponoviti vzorce, ki so se pojavljali. To je enaka stvar, le da je bila najbrž kupljena v eni od tistih trgovin za 1 evro.



1. En izmed obarvanih gumbov se bo vsake toliko zabliskal.
2. Z uporabo pravilne tabele spodaj pritisnite gumb z ustrezno barvo.
3. Spet se bo zabliskal isti gumb kot prej, temu pa bo sledil blisk novega gumba. To zaporedje ponavljajte v pravilnem vrstnem redu z uporabo tabele.
4. Zaporedje se bo podaljšalo vsakič, ko pravilno pritisnete na gumbe, dokler se modul ne deaktivira.



Če serijska številka vsebuje samoglasnik:

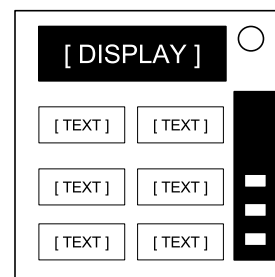
		Rdeč blisk	Moder blisk	Zelen blisk	Rumen blisk
Gumb, ki ga morate pritisniti:	Brez napak	Modra	Rdeča	Rumena	Zelena
	1 napaka	Rumena	Zelena	Modra	Rdeča
	2 napaki	Zelena	Rdeča	Rumena	Modra

Če serijska številka ne vsebuje samoglasnika:

		Rdeč blisk	Moder blisk	Zelen blisk	Rumen blisk
Gumb, ki ga morate pritisniti:	Brez napak	Modra	Rumena	Zelena	Rdeča
	1 napaka	Rdeča	Modra	Rumena	Zelena
	2 napaki	Rumena	Zelena	Modra	Rdeča

0 igri Kdo bo prvi?

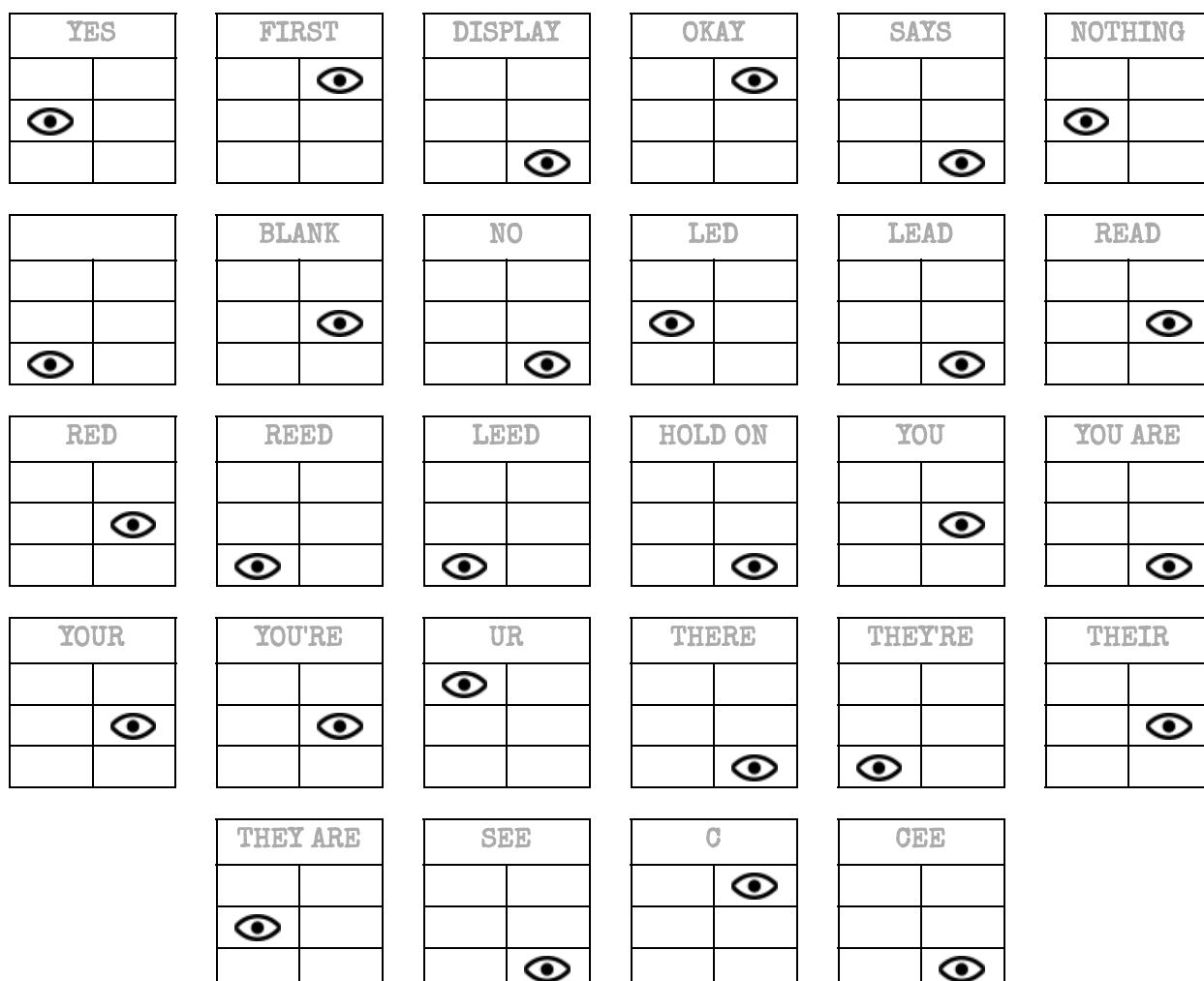
Ta naprava je podobna površni komediji, kar bi bilo morda zabavno, če ne bi bila priklopljena na bombo. Poskušal bom biti kratek, saj besede le otežujejo stvari.



1. Preberite napis na zaslonu in s pomočjo 1. koraka ugotovite, na katerem gumbu morate prebrati napis.
2. Glede na napis uporabite 2. korak, da ugotovite kateri gumb morate pritisniti.
3. To ponavljajte, dokler modul ni deaktiviran.

1. korak:

Glede na besedo na zaslonu ugotovite, na katerem gumbu morate prebrati napis, nato pa nadaljujte z drugim korakom:



2. korak:

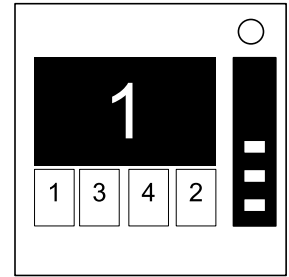
Glede na napis, ki ste ga dobili s 1. korakom, pritisnite prvi gumb, ki ima napis, ki ga najdete v vrstici s prej pridobljeno besedo:

"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

0 spominu

Spomin je krhka zadeva, kot je tudi vse drugo, ko eksplodira bomba, zato bodite pozorni!

- Prisnite pravilen gumb za napredovanje na naslednjo stopnjo.
- Pritisk na napačen gumb vrne modul nazaj na 1. stopnjo.
- Vrstni red gumbov se upošteva od leve proti desni.



1. stopnja:

- Če je na zaslonu 1, pritisnite gumb na drugem mestu.
- Če je na zaslonu 2, pritisnite gumb na drugem mestu.
- Če je na zaslonu 3, pritisnite gumb na tretjem mestu.
- Če je na zaslonu 4, pritisnite gumb na četrtem mestu.

2. stopnja:

- Če je na zaslonu 1, pritisnite gumb z napisom "4".
- Če je na zaslonu 2, pritisnite gumb na enakem mestu, kot tisti na stopnji 1.
- Če je na zaslonu 3, pritisnite gumb na prvem mestu.
- Če je na zaslonu 4, pritisnite gumb na enakem mestu, kot tisti na stopnji 1.

3. stopnja:

- Če je na zaslonu 1, pritisnite gumb z enakim napisom, kot tisti na stopnji 2.
- Če je na zaslonu 2, pritisnite gumb z enakim napisom, kot tisti na stopnji 1.
- Če je na zaslonu 3, pritisnite gumb na tretjem mestu.
- Če je na zaslonu 4, pritisnite gumb z napisom "4".

4. stopnja:

- Če je na zaslonu 1, pritisnite gumb na enakem mestu, kot tisti na stopnji 1.
- Če je na zaslonu 2, pritisnite gumb na prvem mestu.
- Če je na zaslonu 3, pritisnite gumb na enakem mestu, kot tisti na stopnji 2.
- Če je na zaslonu 4, pritisnite gumb na enakem mestu, kot tisti na stopnji 2.

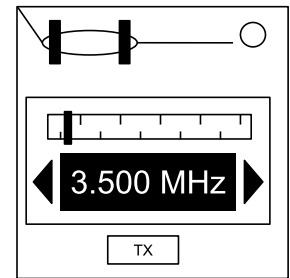
5. stopnja:

- Če je na zaslonu 1, pritisnite gumb z enakim napisom, kot tisti na stopnji 1.
- Če je na zaslonu 2, pritisnite gumb z enakim napisom, kot tisti na stopnji 2.
- Če je na zaslonu 3, pritisnite gumb z enakim napisom, kot tisti na stopnji 4.
- Če je na zaslonu 4, pritisnite gumb z enakim napisom, kot tisti na stopnji 3.

O Morsejevi abecedi

Zastarela oblika mornariške komunikacije? Kaj nas bo še doletelo? Ta Morsejeva abeceda je vsaj v izvorni obliki, zato bodite pozorni, saj se boste morda še česa naučili.

- Z Morsejevo abecedo prevedite signal utripajoče lučke, da razberete eno iz besed v tabeli.
- Signal se bo ponavljal, med ponavljanji pa bo dolg premor.
- Ko identificirate besedo, nastavite ujemajočo se frekvenco in pritisnite na gumb za oddajanje ("TX")



Kako prevesti Morsejevo abecedo

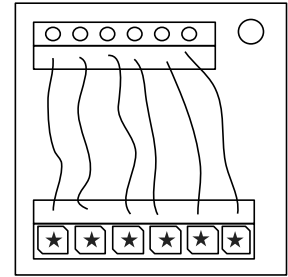
1. Kratak blisk predstavlja piko.
2. Dolg blisk predstavlja črto.
3. Med črkami je dolg premor.
4. Med ponovitvami besede je zares dolg premor.

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 ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■

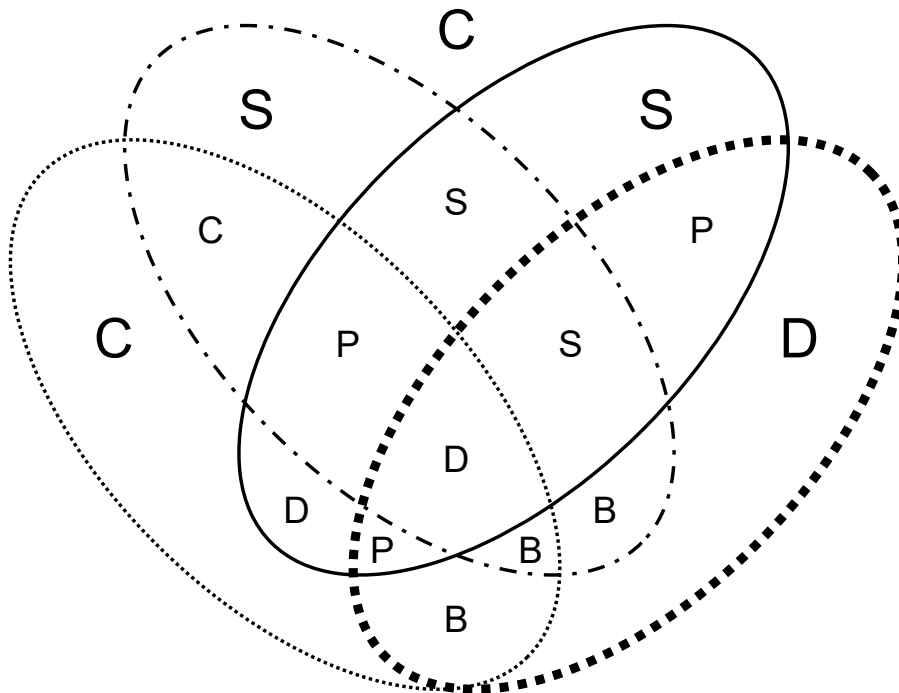
če je beseda:	Odgovorite na frekvenci:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

O zapletenih žicah

Te žice niso take kot prejšnje. Nekatere so progaste! Zaradi tega so popolnoma drugačne. Na srečo smo našli jedrnat komplet navodil, kako ravnati z njimi! Morda so ta navodila kar preveč jedrnata...



- Poglejte vsako žico: nad vsako je LED lučka in pod vsako prostor za simbol "★".
- Za **vsako** kombinacijo žice/LED lučke/simbola uporabite spodnji Vennov diagram, ki vam pomaga pri odločitvi, če morate žico prerezati ali ne.
- Vsaka žica ima lahko proge večih barv.



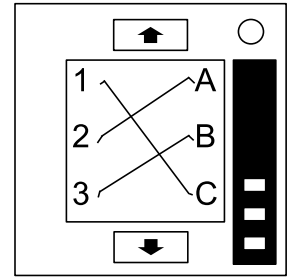
	Na žici je rdeča barva
	Na žici je modra barva
	Ima simbol ★
	LED lučka je prižgana

Črka	Navodilo
C	Prerežite žico
D	Ne prerežite žice
S	Prerežite žico, če je zadnja številka serijske številke soda
P	Prerežite žico, če je na bombi paralelni vhod
B	Prerežite žico, če ima bomba dve ali več bateriji.

Preberite dodatek B za napotke glede baterij.
Preberite dodatek B za napotke glede vhodov.

O zaporedjih žic

Težko je reči, kako točno ta mehanizem deluje. Zasnovan je izjemno dobro, a gotovo mora obstajati lažji način za obvladovanje devetih žic.



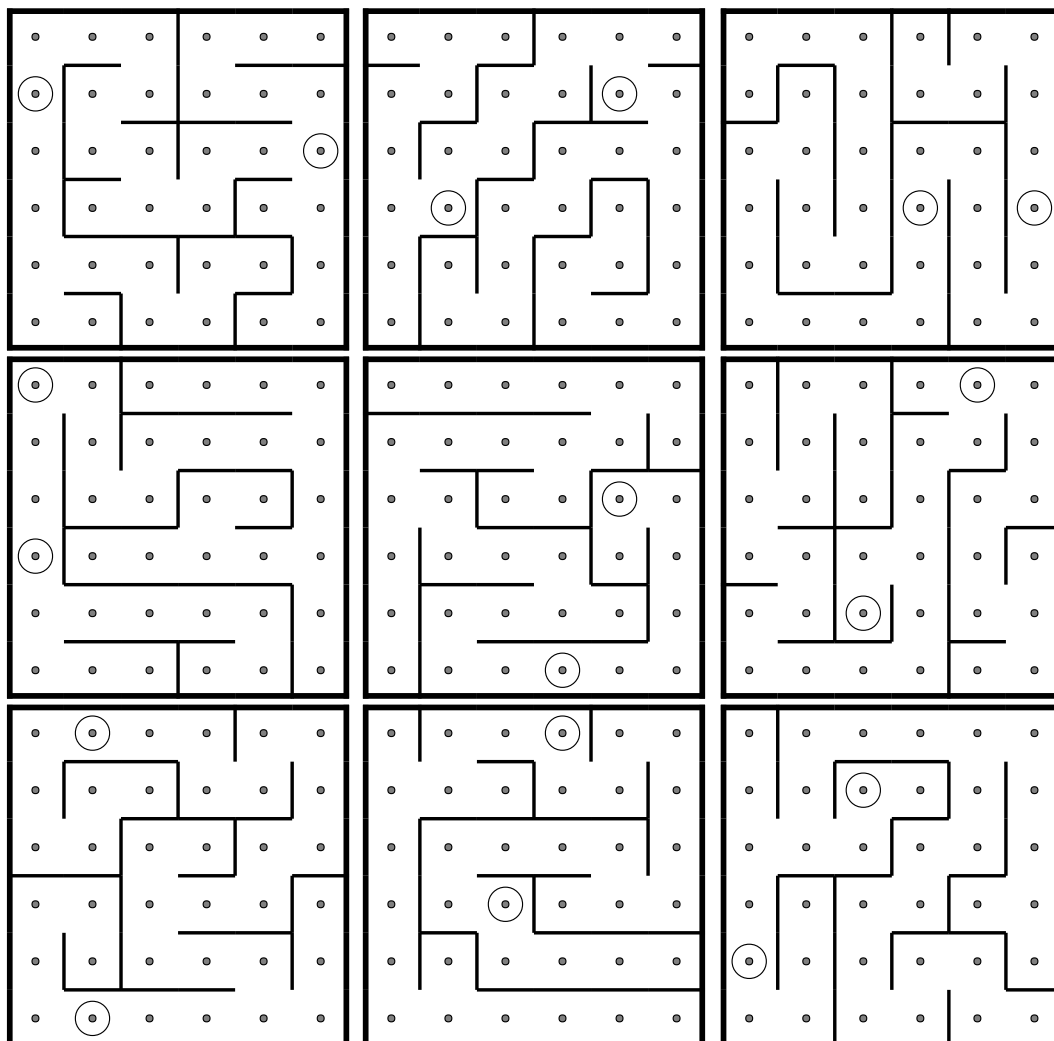
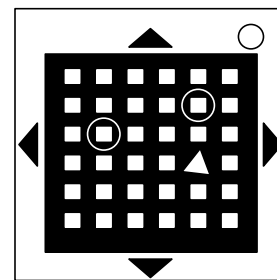
- Na tem modulu je nekaj plošč z žicami na vsaki izmed njih, toda vidite lahko le eno ploščo naenkrat. Na naslednjo ploščo preklopite z smerno tipko navzdol, na prejšnjo pa s tipko navzgor.
- Dokler ne prerežete vseh potrebnih žic na trenutni plošči, ne preklaplajte na naslednjo ploščo.
- Žice prerežite kot je navedeno v sledeči tabeli. Pojavljanje žic se seštevata na vseh ploščah na istem modulu.

Pojavljanje rdečih žic		Pojavljanje modrih žic		Pojavljanje črnih žic	
Pojavljanje žic	Prerežite, če je vezana na:	Pojavljanje žic	Prerežite, če je vezana na:	Pojavljanje žic	Prerežite, če je vezana na:
Prvi pojav rdeče žice	C	Prvi pojav modre žice	B	Prvi pojav črne žice	A, B ali C
Drugi pojav rdeče žice	B	Drugi pojav modre žice	A ali C	Drugi pojav črne žice	A ali C
Tretji pojav rdeče žice	A	Tretji pojav modre žice	B	Tretji pojav črne žice	B
Četrty pojav rdeče žice	A ali C	Četrty pojav modre žice	A	Četrty pojav črne žice	A ali C
Peti pojav rdeče žice	B	Peti pojav modre žice	B	Peti pojav črne žice	B
Šesti pojav rdeče žice	A ali C	Šesti pojav modre žice	B ali C	Šesti pojav črne žice	B ali C
Sedmi pojav rdeče žice	A, B ali C	Sedmi pojav modre žice	C	Sedmi pojav črne žice	A ali B
Osmi pojav rdeče žice	A ali B	Osmi pojav modre žice	A ali C	Osmi pojav črne žice	C
Deveti pojav rdeče žice	B	Deveti pojav modre žice	A	Deveti pojav črne žice	C

O labirintih

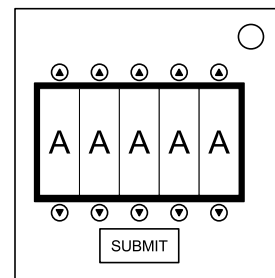
To je nekakšne vrste labirint, najbrž ukraden iz restavracijskih pogrinjkov.

- Poiščite pravi labirint s pomočjo ujemajočih se krogov.
- Deminer mora belo lučko pripeljati do rdečega trikotnika s pomočjo smernih tipk na modulu.
- **Opozorilo:** Črt, prikazanih na labirintu, ne smete prečkati. Te črte so na bombi nevidne.



0 geslih

Na srečo ta gesla ne dosegaajo standardov vladnih varnostnih organizacij: 22 znakov, velike in male začetnice ter številke v naključnem vrstnem redu brez palindromov nad dolžino 3.



- Gumbi nad in pod vsako črko menjajo med možnimi črkami na tem položaju.
- Samo ena kombinacija možnih črk se bo ujemala s spodnjimi gesli.
- Pritisnite gumb "Submit", ko ste nastavili pravilno besedo.

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

2. poglavje: Nadležni moduli

Nadležnih modulov ne morete deaktivirati, predstavljajo pa ponavljajočo se nevarnost.

Nadležne module lahko prepoznate po majhnem števcu za 2 števkami na zgornjem delu modula. Upravljanje z bombo lahko povzroči, da se eden izmed nadležnih modulov aktivira. Ko se to zgodi, morate poskrbeti za začasno deaktivacijo modula, da preprečite pridobitev napake.

Bodite na preži: nadležni moduli se lahko kadar koli ponovno aktivirajo.

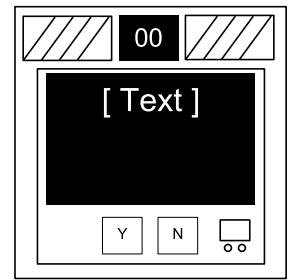


00

O uhajajočem plinu

Hekanje je težavno delo! No, vsaj običajno je temu tako. To opravilo pa bi najbrž lahko opravil običajen pijanček, ki zna pritiskati na isti gumb znova in znova.

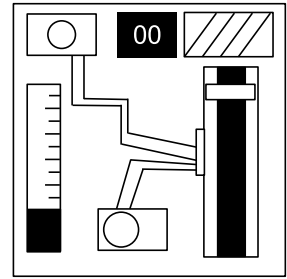
- Na vprašanja računalnika odgovorite s pritiskom tipke "Y" za "Da" in "N" za "Ne".



O izpraznitvi kondenzatorja

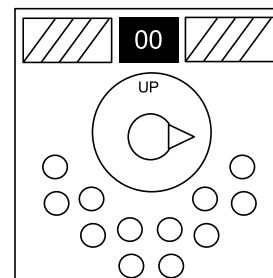
Ugibal bom, da je ta modul narejen izključno za preusmerjanje vaše pozornosti, saj gre v nasprotnem primeru le za slabo delo električarja.

- Z držanjem ročice izpraznite kondenzator, preden se preobremeni.



O gumbih

Po nepotrebem zapleteno in neskončno nadležno. Predstavljajte si, da bi tako znanje uporabljali še za kaj drugega kot za zlobne uganke.



- Gumb je lahko zasukan v enega izmed štirih položajev.
- Gumb mora biti v pravem položaju, ko čas na modulu doseže nič.
- Zahtevani položaj lahko ugotovite glede na osvetlitev dvanajstih LED lučk.
- Položaji gumba so relativni glede na napis "UP" (gor), ki je lahko vsakič na drugem položaju.

Osvetlitev LED lučk

Zgornji položaj:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Spodnji položaj:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Levi položaj:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Desni položaj:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = Prižgana LED lučka

Dodatek A: Identifikacija indikatorjev

S kodo označene indikatorje lahko najdete na ohišju bombe.


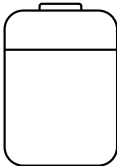


Običajni indikatorji

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

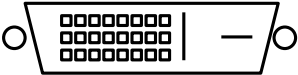
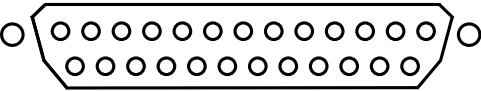


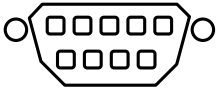

Dodatek B: Identifikacija baterij

Običajne vrste baterij lahko najdete priklopljene na ohišju bombe.

Baterija	Vrsta
	AA
	D

Dodatek C: Identifikacija vhodov

Digitalne in analogne vhode lahko najdete na ohišju bombe.

Vhod	Ime
	DVI-D
	Paralelni
	PS/2
	RJ-45
	Serijski
	Stereo RCA