



MANUAL DE DEZAMORSARE A BOMBELOR

www.keeptalkinggame.com

Versiunea 1-ro
Codul de Verificare: 626

Bine ai venit în lumea periculoasă și complicată de dezamorsare a bombelor.

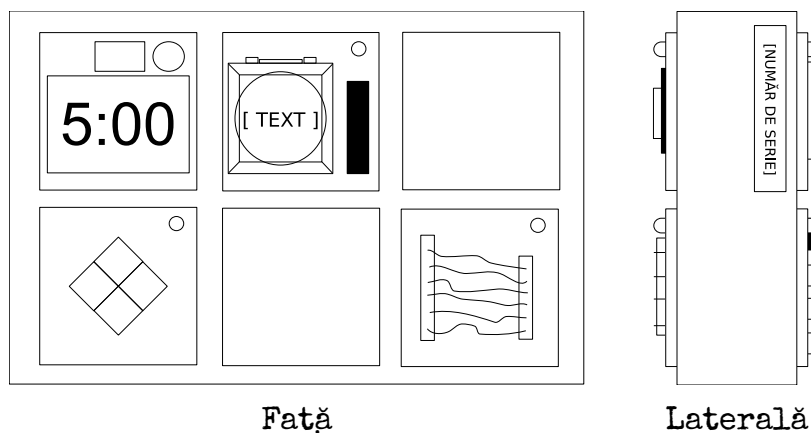
Studiază manualul atent; tu ești expertul. În aceste pagini vei găsi tot ce ai nevoie pentru a dezamorsa chiar și cele mai complicate bombe.

Și ține minte — O singură greșală și totul se poate termina!

Dezamorsând Bombe

Bomba va exploda când timer-ul va atinge 0:00 sau când prea multe greseli au fost detectate. Singura metodă pentru a dezamorsa o bombă este de a dezamorsa toate modulele înainte ca timer-ul să atingă 0:00.

Bombă de Exemplu



Module

Fiecare bombă va conține un maxim de 11 module care trebuie să fie dezarmate. Fiecare modul este diferit și poate fi dezarmat în orice ordine.

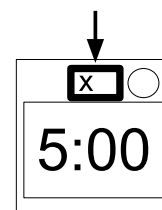
Instrucțiunile pentru dezarmare pot fi găsite în Secțiunea 1. Modulele „Nevoiașe” prezintă un caz special și sunt descrise în Secțiunea 2.

Greseli

Când Defuserul face o greșală, bomba va înregistra o greșală, care va fi arătată pe indicator deasupra cronometrului. Bombele cu un indicator de greseli vor exploda la a treia greșală. Timerul va începe să numere mai rapid după ce o greșală a fost înregistrată.

Dacă nici un indicator nu este prezent, bomba va exploda la prima greșală, lăsând 0 spațiu pentru greseli.

Indicator
de
Greseli



Adună informații

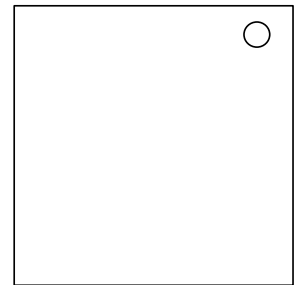
Unele instrucțiuni vor avea nevoie de informații specifice despre bombă cum ar fi numărul de serie. Informațiile pot fi găsite pe marginile bombei. Vezi Apendix A, B, C pentru identificare instrucțiunilor, care pot fi folositoare în dezarmarea unor module.

Secțiunea 1: Module

Modulele pot fi identificate prin LED-ul din dreapta sus.

Când LED-ul devine verde, modulul a fost completat.

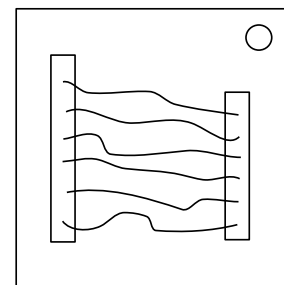
Toate modulele trebuie dezarmate pentru a dezamorsa bomba.



Despre Fire

Firele sunt sângele electronicelor! Stai, nu, electricitatea este sângele. Firele sunt mai mult artere. Vene? Nu contează..

- Un modul poate avea de la 3 la 6 fire în total.
- Doar unul dintre fire trebuie tăiat pentru a dezarma modulul.
- Ordinea firelor este de sus în jos.



3 fire:

Dacă nu sunt fire roșii, taie-l pe al doilea.

Altfel, dacă ultimul fir este alb, taie-l pe ultimul.

Altfel, dacă sunt mai mult de un fir albastru, taie-l pe ultimul albastru.

Altfel, taie-l pe ultimul alb.

4 fire:

Dacă sunt mai multe fire roșii decât 1 și ultima cifră a numărului de serie este impar, taie pe ultimul fir roșu.

Altfel, dacă ultimul fir este galben și nu sunt fire roșii, taie-l pe primul.

Altfel, dacă sunt exact 1 fir albastru, taie primul fir.

Altfel, dacă sunt mai multe de un fir galben, taie-l pe ultimul.

Altfel taie al doilea fir.

5 fire:

Dacă ultimul fir este negru și ultima cifră a codului de serie este impar, taie al 4-lea fir.

Altfel, dacă este exact 1 fir roșu și sunt mai multe fire galbene decât cele roșii, taie-l pe primul.

Altfel, dacă nu există fire negre, taie al doilea fir.

Altfel taie primul fir.

6 fire:

Dacă nu sunt fire galbene și ultima cifră din codul de serie este impar, taie-l pe al 3-lea.

Altfel, dacă există exact un fir galben și sunt mai multe fire albe decât fire galbene, taie-l pe al 4-lea.

Altfel, dacă nu există fire roșii, taie-l pe ultimul fir.

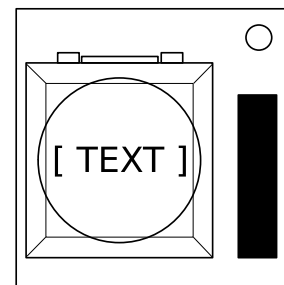
Altfel, taie-l pe al patrulea.

Despre Buton

Ai putea crede că un buton spunându-ți să îl apesi este destul de direct. Asta e atitudinea care îi face pe oameni să explodeze

Vezi Apendix A pentru Identificarea Indicatoarelor

Vezi Apendix B pentru Identificarea Bateriilor



Urmează următoarele reguli în ordinea în care apar. Fă prima acțiune care se aplică:

1. Dacă butonul este albastră și zice Abort, ține apăsat butonul și uită-te la „Ridică un buton apăsat.”
2. Dacă sunt mai mult de o baterie și butonul zice „Detonează” doar atinge-l
3. Dacă butonul e alb și există un indicator luminat pe care scrie CAR, ține-l apăsat și uită-te la „Ridică un buton apăsat.”
4. Dacă sunt mai mult de 2 baterii, și este un indicator luminat FRK, atinge-l.
5. Dacă butonul este galben, ține apăsat butonul și uită-te la „Ridică un buton apăsat”
6. Dacă butonul este roșu și spune „Ține Apăsat”, atinge-l.
7. Dacă niciuna din anterioarele nu se aplică, Ține apăsat butonul și uită-te la „Ridică un Buton Apăsat”

Ridică un Buton Apăsat

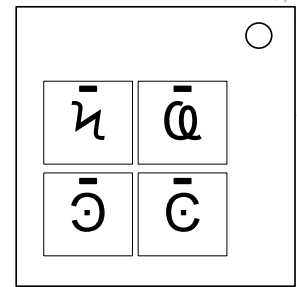
Dacă ții apăsat un buton, o dungă colorată va apărea în dreapta lui. Pe baza acelei culori, trebuie să ridici butonul la un anumit moment:

- Dungă Albastră: nu-l mai ține apăsat când apare un 4 în cronometru.
- Dungă Albă: nu-l mai ține apăsat când apare un 1 în cronometru.
- Dungă Galbenă: nu-l mai ține apăsat când apare un 5 în cronometru.
- Dungă de Altă Culoare: nu-l mai ține apăsat când apare un 1 în cronometru.

Despre Taste

Nu sunt singur ce sunt aceste simboluri, dar suspectez că au o legătură cu un cult satanic.

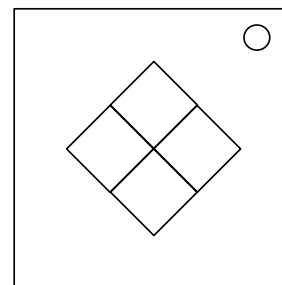
- Doar una din coloane are toate cele 4 simboluri de pe taste.
- Apasă butoanele în ordinea în care apar de sus în jos.



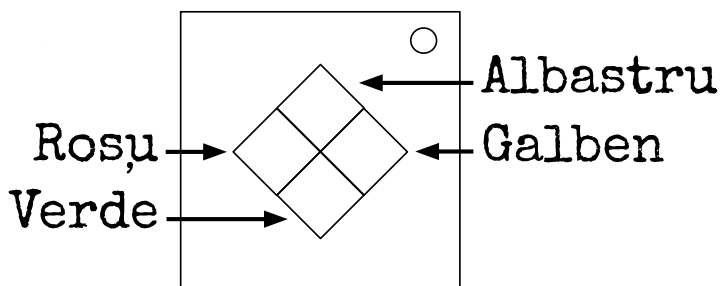
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	ٲ	¶	ٲ	Ë
λ	☉	Q	Ђ	Ђ	✕
ㄣ	Q	Ж	ИЖ	©	æ
ИЖ	☆	Ꞥ	Ж	¶	Ψ
℥	℥	λ	¿	ㄣ	Й
☉	¿	☆	ٲ	★	Ω

Despre Simon Spune

Acest lucru este una dintre acele jucării cu care te jucai când erai mic, unde trebuia să repeți ce lumini se aprindeau, dar acesta se pare că a fost cumpărat de la un magazin cu cinci lei.



1. Una dintre cele 4 culori va lumina
2. Folosind tabelul corect, apasă butonul corespunzător.
3. Butonul original va lumina, urmat de altul. Repetă această secvență folosind tabelul.
4. Secvența se va lungii de fiecare dată când introduci o secvență corectă.



Dacă codul de serie conține o vocală:

		Lumină Rosie	Lumină Albastră	Lumină Verde	Lumină Galbenă
Butoane de apăsat:	0 Greșeli	Albastru	Rosu	Galben	Verde
	1 Greșeală	Galben	Verde	Albastru	Rosu
	2 Greșeli	Verde	Rosu	Galben	Albastru

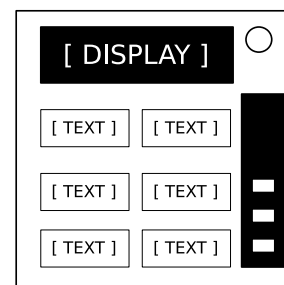
Dacă codul de serie nu conține o vocală:

		Lumină Rosie	Lumină Albastră	Lumină Verde	Lumină Galbenă
Butoane de apăsat:	0 Greșeli	Albastru	Galben	Verde	Rosu
	1 Greșeală	Rosu	Albastru	Galben	Verde
	2 Greșeli	Galben	Verde	Albastru	Rosu

Despre Cine e Primul

Această invenție este la fel ca un lucru dintr-o carte de povești, care poate fi amuzantă, dacă nu ar fi fost conectată cu o bombă. O s-o las așa, deoarece cuvintele doar încurcă lucrurile.

1. Citește display-ul și folosește primul stagiul pentru a determina ce buton să citești.
2. Folosind acest buton, folosește stagiul 2 pentru a determina ce buton să apeși.
3. Repetă până modulul este dezarmat.



Stagiul 1:

Bazat pe display, citește ceea ce scrie pe butonul particular și du-te la stagiul 2.

DA	PRIMUL	APASĂ	PRIVEȘTE	CE	C
S	GOL	ROL	PA	PARTE	SOARTĂ
CAP	PAC	DREAPTA	STANGA	STAI	PAI
ARTĂ	ULTIMUL	TU	EU	DISPLAY	
AR	R	NIMIC	GATA		

Stagiul 2:

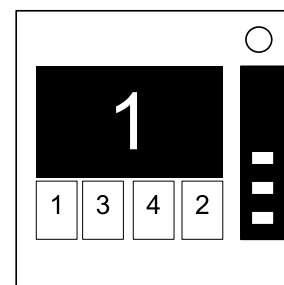
Folosind ceea ce ai obținut de la stagiul 1, apasă primul buton care apare pe listă:

"MIJLOC":	MARE, UH UH, MIC, UHHH, SIGUR, ESTI, CE?, LA FEL, MIJLOC, LAFEL, TU ESTI, URMATOR, SOARE, UH HUH
"TU ESTI":	SIGUR, UH UH, MARE, UHHH, LAFEL, CE?, SOARE, URMATOR, UH HUH, MIJLOC, LA FEL, MIC, ESTI, TU ESTI
"LAFEL":	LA FEL, URMATOR, UH HUH, TU ESTI, MIC, MIJLOC, CE?, MARE, SOARE, SIGUR, ESTI, UH UH, LAFEL, UHHH
"LA FEL":	UH HUH, CE?, UH UH, UHHH, LA FEL, ESTI, MIJLOC, SOARE, LAFEL, MIC, SIGUR, URMATOR, MARE, TU ESTI
"SOARE":	URMATOR, CE?, UH UH, UHHH, MARE, LA FEL, LAFEL, ESTI, SIGUR, MIC, UH HUH, TU ESTI, SOARE, MIJLOC
"MARE":	UH UH, CE?, URMATOR, UHHH, TU ESTI, MIC, ESTI, MIJLOC, SOARE, MARE, SIGUR, LA FEL, LAFEL, UH HUH
"MIC":	URMATOR, MIC, SIGUR, SOARE, MIJLOC, LA FEL, UHHH, LAFEL, UH UH, TU ESTI, UH HUH, MARE, ESTI, CE?
"URMATOR":	MIJLOC, SOARE, SIGUR, MIC, UH UH, MARE, CE?, LAFEL, ESTI, LA FEL, URMATOR, UHHH, UH HUH, TU ESTI
"SIGUR":	CE?, SIGUR, TU ESTI, LAFEL, UHHH, MARE, LA FEL, MIC, URMATOR, UH HUH, ESTI, MIJLOC, UH UH, SOARE
"CE?":	MARE, SOARE, MIJLOC, ESTI, LAFEL, UH HUH, MIC, CE?, UHHH, SIGUR, URMATOR, LA FEL, UH UH, TU ESTI
"UHHH":	LA FEL, MIJLOC, UH UH, MIC, SOARE, ESTI, LAFEL, UH HUH, SIGUR, UHHH, CE?, TU ESTI, URMATOR, MARE
"UH UH":	UHHH, LAFEL, TU ESTI, MARE, URMATOR, SOARE, UH HUH, UH UH, SIGUR, MIJLOC, LA FEL, ESTI, MIC, CE?
"UH HUH":	URMATOR, LAFEL, LA FEL, UH UH, MARE, SIGUR, TU ESTI, ESTI, MIC, UH HUH, SOARE, MIJLOC, CE?, UHHH
"ESTI":	CE?, UHHH, MARE, MIJLOC, ESTI, UH UH, SOARE, URMATOR, LA FEL, SIGUR, TU ESTI, MIC, LAFEL, UH HUH
"CAR":	RAC, PROST, INTELIGENT, CE FACI?, SIMON, LAC, EU SUNT, STAI, SUNT?, CAR, CAL, LUNĂ, TASTE, SUNT
"PROST":	INTELIGENT, SIMON, LUNĂ, LAC, SUNT?, TASTE, CAL, STAI, CAR, SUNT, CE FACI?, RAC, EU SUNT, PROST
"INTELIGENT":	CAL, PROST, LAC, INTELIGENT, SIMON, EU SUNT, RAC, SUNT, CE FACI?, CAR, SUNT?, STAI, LUNĂ, TASTE
"CE FACI?":	CAR, CE FACI?, EU SUNT, SIMON, CAL, PROST, SUNT, INTELIGENT, SUNT?, LAC, RAC, TASTE, LUNĂ, STAI
"EU SUNT":	TASTE, SUNT, EU SUNT, LAC, SUNT?, RAC, INTELIGENT, STAI, CE FACI?, LUNĂ, SIMON, CAL, PROST, CAR
"SUNT":	LAC, RAC, SIMON, SUNT?, CE FACI?, EU SUNT, CAL, TASTE, SUNT, CAR, LUNĂ, STAI, PROST, INTELIGENT
"LAC":	LAC, INTELIGENT, PROST, CAR, TASTE, STAI, CAL, SIMON, RAC, LUNĂ, CE FACI?, EU SUNT, SUNT, SUNT?
"CAL":	EU SUNT, SUNT, PROST, CE FACI?, SIMON, CAL, TASTE, CAR, LAC, LUNĂ, INTELIGENT, RAC, STAI, SUNT?
"SUNT?":	CAR, STAI, CE FACI?, INTELIGENT, SUNT, TASTE, CAL, LUNĂ, PROST, LAC, EU SUNT, SIMON, SUNT?, RAC
"TASTE":	RAC, LAC, SIMON, SUNT?, INTELIGENT, EU SUNT, CE FACI?, STAI, LUNĂ, CAR, SUNT, PROST, CAL, TASTE
"SIMON":	SUNT?, LAC, CAL, INTELIGENT, STAI, RAC, SIMON, LUNĂ, TASTE, PROST, EU SUNT, CE FACI?, SUNT, CAR
"STAI":	PROST, SUNT, TASTE, CAL, CAR, EU SUNT, RAC, SUNT?, CE FACI?, SIMON, STAI, LAC, INTELIGENT, LUNĂ
"RAC":	PROST, TASTE, LUNĂ, CE FACI?, CAR, STAI, LAC, EU SUNT, RAC, SUNT, SUNT?, SIMON, INTELIGENT, CAL
"LUNĂ":	CE FACI?, SIMON, SUNT, EU SUNT, STAI, TASTE, CAL, SUNT?, LAC, CAR, LUNĂ, RAC, PROST, INTELIGENT

Despre Memorie

Memoria este fragilă dar la fel este totul când o bombă explodează, deci fii atent!

- Apasă butoanele în ordinea bună pentru a progresa la următorul nivel. Completează toate stagiile pentru a dezarma modulul.
- Apăsând un buton gresit va reseta modulul la stagiul 1.
- Poziția butoanelor sunt ordonate de la stânga la dreapta.



Stadiul 1:

Dacă display-ul spune 1, apasă butonul, din poziția a doua.

Dacă display-ul spune 2, apasă butonul, din poziția a doua.

Dacă display-ul spune 3, apasă butonul, din poziția a treia.

Dacă display-ul spune 4, apasă butonul în a patra poziție.

Stadiul 2:

Dacă display-ul spune 1, apasă butonul pe care scrie "4".

Dacă ceea ce scrie pe buton este 2, apasă pe aceeași poziție pe care ai apăsă în stadiul 1.

Dacă display-ul spune 3, apasă butonul în prima poziție.

Dacă ceea ce scrie pe buton este 4, apasă pe aceeași poziție pe care ai apăsă în stadiul 1.

Stadiul 3:

Dacă display-ul spune 1, apasă butonul care are același număr în stadiul 2.

Dacă display-ul spune 2, apasă butonul care are același număr în stadiul 1.

Dacă display-ul spune 3, apasă butonul, din poziția a treia.

Dacă display-ul spune 4, apasă butonul pe care scrie "4".

Stadiul 4:

Dacă ceea ce scrie pe buton este 1, apasă pe aceeași poziție pe care ai apăsă în stadiul 1.

Dacă display-ul spune 2, apasă butonul în prima poziție.

Dacă ceea ce scrie pe buton este 3, apasă pe aceeași poziție pe care ai apăsă în stadiul 2.

Dacă ceea ce scrie pe buton este 4, apasă pe aceeași poziție pe care ai apăsă în stadiul 2.

Stadiul 5:

Dacă display-ul spune 1, apasă butonul care are același număr în stadiul 1.

Dacă display-ul spune 2, apasă butonul care are același număr în stadiul 2.

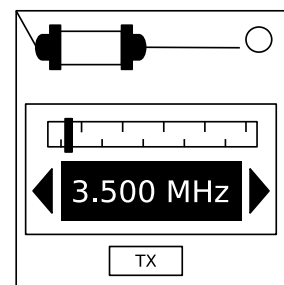
Dacă display-ul spune 3, apasă butonul care are același număr în stadiul 4.

Dacă display-ul spune 4, apasă butonul care are același număr în stadiul 3.

Despre Codul Morse

O metodă veche de comunicație navală? Ce urmează? Cel puțin e Codul Morse, deci fii atent și poate vei învăța ceva.

- Interpretează semnalul folosind tabelul de mai jos, pentru a scrie un cuvânt de mai jos.
- Semnalul se va repeta, cu un spațiu lung între repetiții.
- Odată ce cuvântul este identificat, setează frecvența corespunzătoare și apasă butonul de transmis (TX).



Cum Interpretezi

1. O lumină scurtă reprezintă un punct.
2. O lumină lungă reprezintă o dungă.
3. Un spațiu lung se află între litere.
4. Un spațiu foarte lung se află între cuvinte.

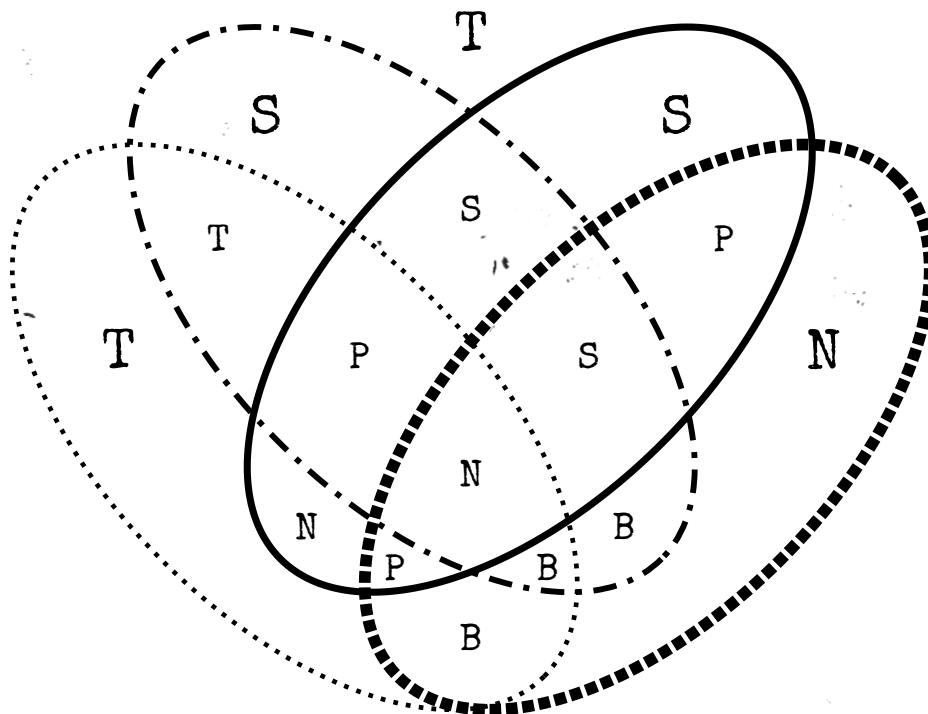
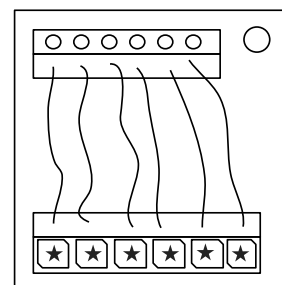
A	● ■	R	● ■ ●
Â	● ■ ■ ● ■	S	● ● ●
Ă	● ■ ● ■	S,	■ ■ ■ ■ ■
B	■ ● ● ●	T	■
C	■ ● ■ ●	U	● ● ■
D	■ ● ●	V	● ● ● ■
E	●	W	● ■ ■
F	● ● ■ ●	X	■ ● ● ■
G	■ ■ ●	Y	■ ● ■ ■
H	● ● ● ●	Z	■ ■ ● ●
I	● ●		
Î	● ●		
J	● ■ ■ ■		
K	■ ● ■		
L	● ■ ● ●		
M	■ ■		
N	■ ●		
O	■ ■ ■		
P	● ■ ■ ●		
Q	■ ■ ● ■		

Dacă cuvântul este:	Răspunde prin frecvența:
mare	3.505 MHz
taie	3.515 MHz
străin	3.522 MHz
carte	3.532 MHz
câine	3.535 MHz
barbă	3.542 MHz
bombă	3.545 MHz
tare	3.552 MHz
bine	3.555 MHz
tonic	3.565 MHz
soarta	3.572 MHz
sare	3.575 MHz
parte	3.582 MHz
sens	3.592 MHz
dinte	3.595 MHz
comic	3.600 MHz

Despre Fire Complicate

Aceste fire nu sunt ca celelalte. Au dungi! Asta o face complet diferit. Vestile bune sunt că am găsit o rezolvare! Poate prea concis...

- Uită-te la fiecare fir: Deasupra este un LED și un spațiu pentru o "★" dedesubtul firului.
- Pentru **fiecare** fir/LED/simbol combinație, folosește diagrama Venn pentru a decide ce să faci cu firul.
- Fiecare fir poate avea mai multe culori.



---	Firul este roșu
—	Firul este albastru
...	Are ★
■	LED-ul este aprins

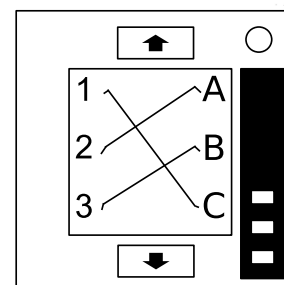
Litera	Instructiuni
T	Taie firul
N	Nu tăia firul
S	Taie firul dacă ultima cifră a codului de serie este par.
P	Taie firul dacă există un port paralel
B	Taie firul dacă sunt 2 sau mai mult de 2 baterii.

Vezi Apendix B pentru Identificarea Bateriilor

Vezi Apendix C pentru Identificarea Porturilor

Despre Secvențe de Fire

Este greu să zicem cum acest mecanism funcționează. Ingineria din acest mecanism este impresionantă, dar trebuie să fie o metodă mai simplă pentru nouă fire.



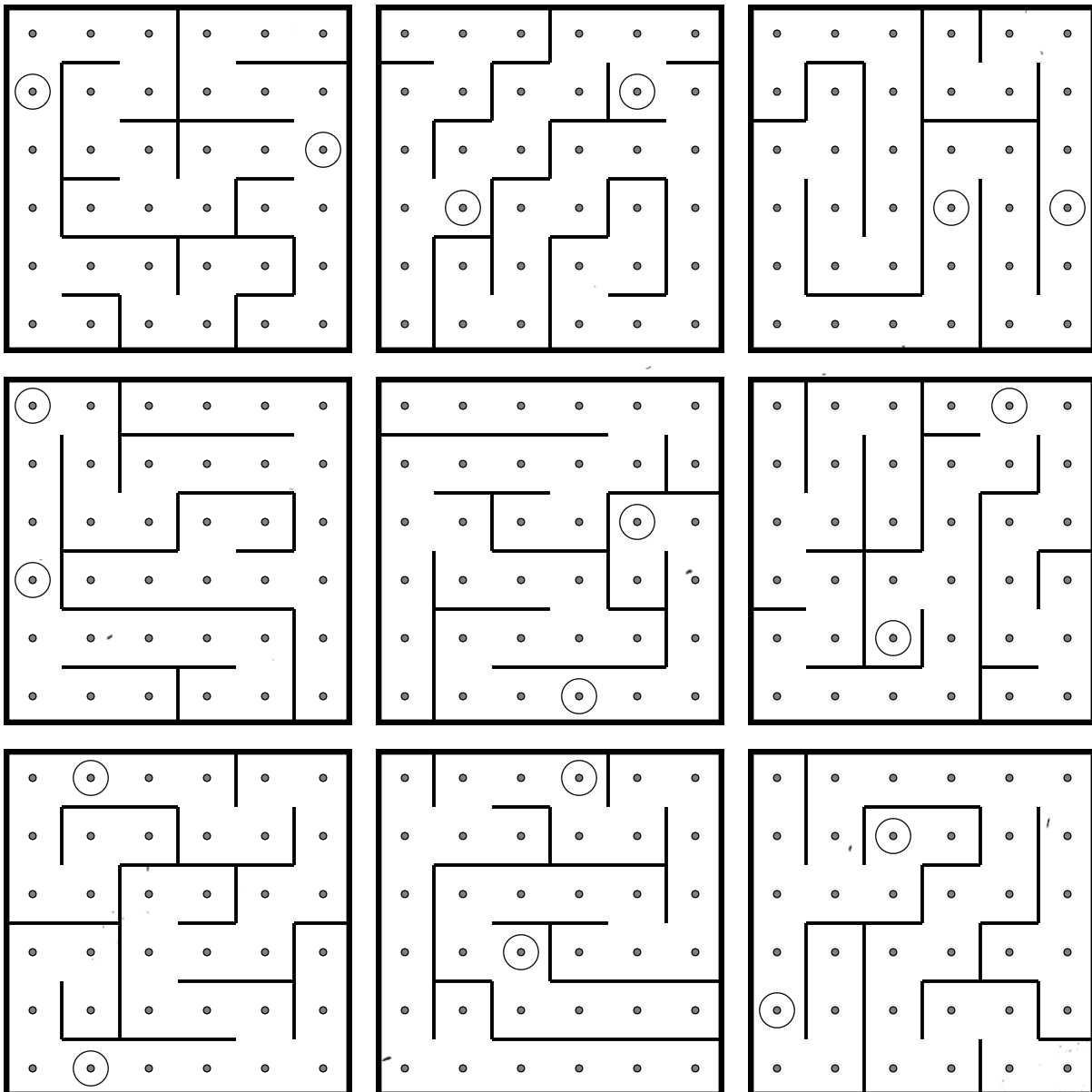
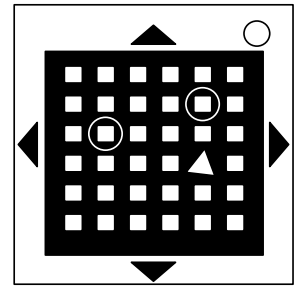
- În acest modul sunt multe panouri cu fire pe ele, dar doar un panou este vizibil o dată. Schimbă la următorul panou folosind butonul de săgeată în jos. Du-te la panoul anterior folosind butonul de săgeată în sus.
- Nu schimba la următorul panou până ești sigur că ai tăiat toate firele necesare pe panoul actual.
- Taie firele după tabel. Întâlnirile cu fire sunt cumulate peste tabele.

Întâlniri cu Fire Roși		Întâlniri de Fire Albastre		Întâlniri de Fire Negre	
Întâlniri cu Fire	Taie dacă este conectat cu:	Întâlniri cu Fire	Taie dacă este conectat cu:	Întâlniri cu Fire	Taie dacă este conectat cu:
Primul fir roșu	C	Primul fir albastru	B	Primul fir negru	A, B sau C
Al doilea fir roșu	B	Al doilea fir albastru	A sau C	Al doilea fir negru	A sau C
Al treilea fir roșu	A	Al treilea fir albastru	B	Al treilea fir negru	B
Al patrulea fir roșu	A sau C	Al patrulea fir albastru	A	Al patrulea fir negru	A sau C
Al cincelea fir roșu	B	Al cincelea fir albastru	B	Al cincelea fir negru	B
Al șaselea fir roșu	A sau C	Al șaselea fir albastru	B sau C	Al șaselea fir negru	B sau C
Al șaptelea fir roșu	A, B sau C	Al șaptelea fir albastru	C	Al șaptelea fir negru	A sau B
Al optulea fir roșu	A sau B	Al optulea fir albastru	A sau C	Al optulea fir negru	C
Al nouălea fir roșu	B	Al nouălea fir albastru	A	Al nouălea fir negru	C

Despre Labirint

Asta arată ca un labirint, probabil furat de la un restaurant.

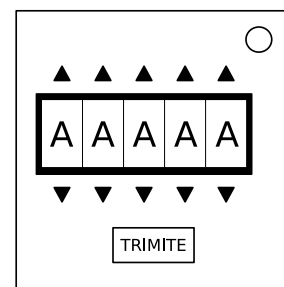
- Găsește labirintul cu cercuri asemănătoare.
- Defuserul trebuie să navigheze cu lumina albă până la triunghiul roșu folosind săgețile.
- **Atenție:** Nu atinge liniile albe. Liniile sunt invizibile pe bombă.



Despre Parole

Din fericire, această parolă nu este la nivelul standard de securitate a guvernului: 22 caractere, Litere Mari și Mici, numere la întâmplare.

- Butoanele de deasupra și de sub fiecare literă vor parcurge posibilitățile pentru poziția respectivă.
- O singură combinație din literele disponibile se va potrivi mai jos cu o parolă.
- Apasă butonul Trimite atunci când cuvântul corect a fost format.



acasa	atent	beton	cadou	dejun
efect	fazan	geniu	harta	ideal
joben	lacom	magic	nimic	opune
pasaj	raion	sapun	sumar	tavan
tenis	ultra	unchi	unghi	varza
veste	virus	volum	vreme	vulpe
zadar	zahar	zavor	zebra	zgura

Secțiunea 2: Nevoiase

Modulele nevoiase nu pot fii dezarmate, dar tot prezintă un pericol.

Modulele nevoiase pot fii identificate prin un mic cronometru din 2 cifre în mijloc sus. Interacționând cu bomba poate să le activeze. Odată ce sunt activate, aceste module trebuie verificate ocazional înainte să le expire timpul, pentru a nu primi o greșală.

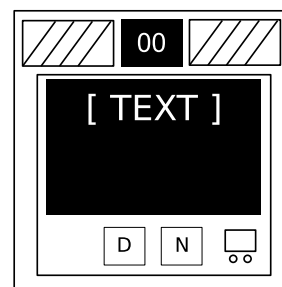
Observă: modulele nevoiase se pot reactiva după ceva timp.

00

Despre Ventilarea Gazului

Hackurile sunt greu de făcut! Acest lucru poate fi făcut de o pasăre care apasă aceeași cheie non-stop.

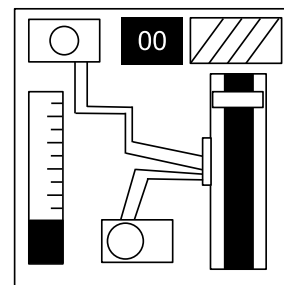
- Răspunde la întrebări Prin "D" pentru "Da" sau "N" pentru "Nu".



Despre Descărcarea Capacitatorului

O să ghicesc că asta este doar făcută pentru a te distra, pentru că dacă nu, bomba asta este făcută rău.

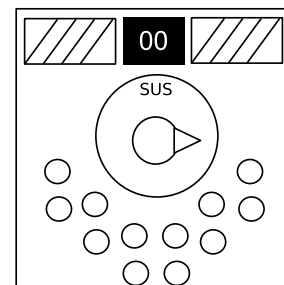
- Descarcă capacitatorul înainte să se supraîncarce prin ținerea mânerului în jos.



Despre Buton Rotitor

Complicat fără nevoie și nevoiase pentru totdeauna. Imaginează-ți dacă aceste lucruri erau folosite pentru crearea la mai mult decât puzzle-uri malefice.

- Mânerul Rotitor poate fi rotit în patru direcții.
- Mânerul Rotitor trebuie să fie în poziția corectă înainte ca acesta să atingă zero.
- Poziția corectă poate fi detectată prin aprinderea LED-urilor.
- Pozițiile pot fi detectate prin semnul "SUS", care se va roti.



Configurări LED

Poziția Sus:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Poziția Jos:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Poziția Stânga:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Poziția Dreapta:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

x = LED Luminat

Apendix A: Identificarea Indicatoarelor

Indicatoarele pot fii găsite pe laturile bombei.

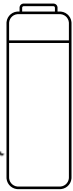
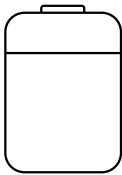


Indicatoare Comune

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

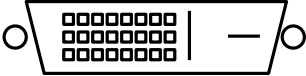
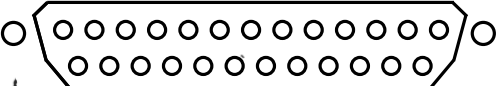


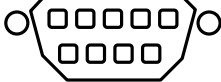

Apendix B: Indetificarea Bateriilor

Tipuri de baterii comune pot fii găsite pe lateralele bombei.

Baterie	Tip
	AA
	D

Apendix C: Identificarea Porturilor

Porturi digitale sau analogice pot fii găsite pe lateralele bombei.

Porturi	Nume
	DVI-D
	Paralel
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	RCA Stereo