



راهنمای خنثی سازی

بمب

www.keeptalkinggame.com

ترجمه: محمد واحدی

نسخه ۱

کد تایید: ۲۴۱

به دنیای خطرناک و چالش برانگیز خنثی سازی بمب خوش آمدید

این راهنما را به دقت مطالعه کنید.

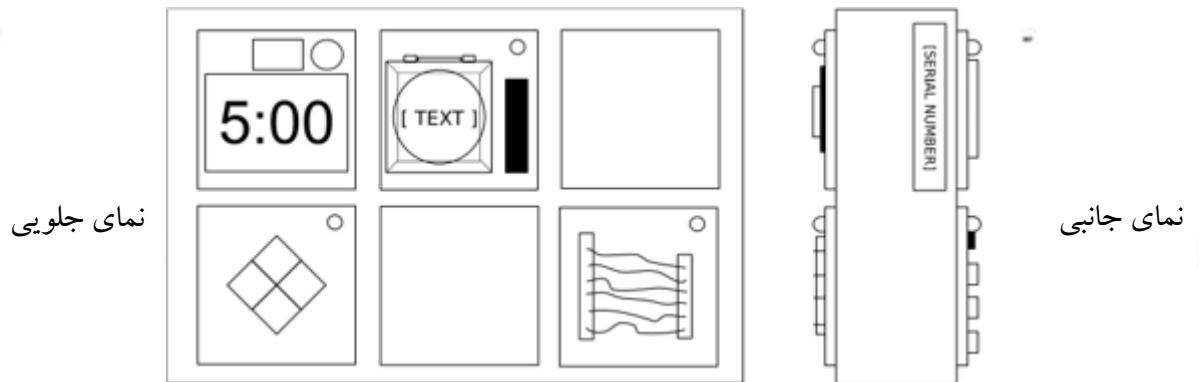
شما متخصص خنثی سازی هستید.

در این راهنما تمام اطلاعات مورد نیاز برای خنثی سازی مرموز ترین بمب ها را خواهید یافت.

و به یاد داشته باشید... یک بی توجهی کوچک میتواند به پایان ماجرا منتهی شود.

خنثی سازی بمب ها

وقتی شمارشگر معکوس به 0:00 برسد، یا اگر بیش از تعداد مجاز اشتباه رخ دهد بمب منفجر میشود. تنها راه خنثی سازی بمب این است که تمام ماژول های آن قبل از صفر شدن شمارشگر خنثی شوند
نمونه یک بمب



ماژول ها

هر بمب میتواند تا حداکثر ۱۱ ماژول داشته باشد که باید خنثی شوند. ماژول ها مجزا هستند و میتوانند به ترتیب داخواه خنثی شوند. دستور العمل خنثی کردن ماژول ها را میتوانید در بخش ۱ مطالعه کنید. "ماژولهای نیازمند" موارد خاصی را شامل میشوند که در بخش ۲ مطرح شده است.

فرصتها (اشتباهات)

وقتی خنثی کننده بمب مرتکب اشتباهی شود، بمب یک اشتباه ثبت میکند که روی نشانگر بالای شمارشگر معکوس نمایش داده میشود. بمبهایی که نشانگر اشتباهات دارند به هنگام وقوع سومین اشتباه منفجر میشوند. به محض وقوع اولین اشتباه شمارش معکوس با سرعت بیشتری شمرده میشود.

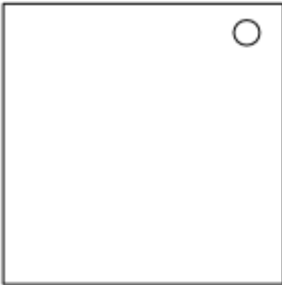


اگر هیچ نشانگر اشتباهاتی بالای شمارنده معکوس وجود نداشته باشد، بمب به محض وقوع اولین اشتباه منفجر میشود، که به این معنیست که هیچ فرصت اشتباهی برای خنثی کننده وجود ندارد.

جمع آوری اطلاعات

برخی دستور العملهای خنثی سازی اطلاعات خاصی در مورد بمب نیاز دارند، مثل شماره سریال. این نوع اطلاعات معمولاً بالا، پایین یا طرفین کیف بمب وجود دارند. لطفاً به ضمیمه های "الف"، "ب" و "ج" برای دستورالعمل های شناسایی که برای خنثی سازی بعضی ماژول ها کاربرد دارد مراجعه کنید

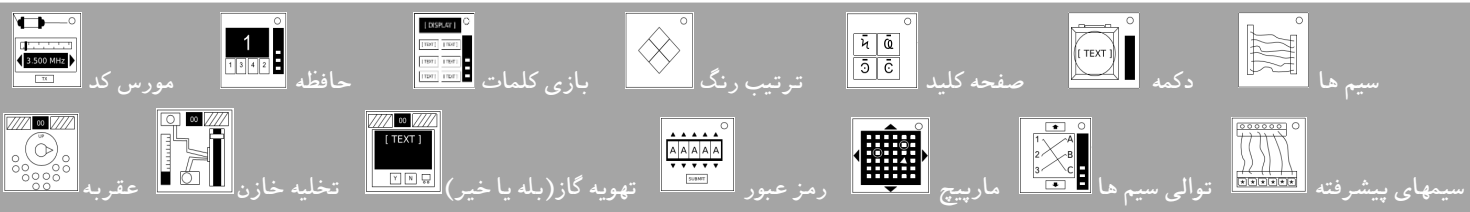
بخش ۱ : ماژول ها



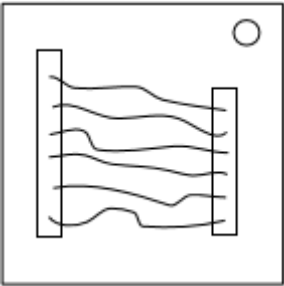
ماژول ها را میتوان به وسیله یک لامپ LED که در گوشه ی بالا، سمت راست آنهاست شناسایی کرد

وقتی این LED به رنگ سبز درآید به معنی خنثی شدن آن ماژول است

برای خنثی شدن بمب همه ماژول ها باید خنثی شوند.



سیم ها



- مازول سیم میتواند از ۳ تا ۶ سیم داشته باشد.
- برای خشی شدن بمب فقط یک سیم صحیح باید بریده شود.
- ترتیب شمارشی سیمها از بالا به پایین است.

سیم ۳:

اگر هیچ سیم قرمزی وجود ندارد، سیم دوم را ببرید.
 در غیر این صورت، اگر آخرین سیم سفید است، آخرین سیم را ببرید.
 در غیر این صورت، اگر بیش از یک سیم آبی وجود دارد، آخرین سیم آبی را ببرید.
 در غیر این صورت، آخرین سیم را ببرید.

سیم ۴:

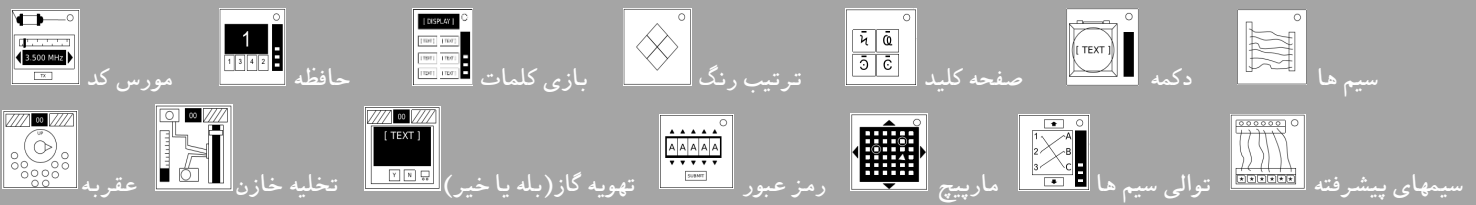
اگر بیش از یک سیم قرمز وجود دارد و آخرین رقم شماره سریال فرد است، آخرین سیم قرمز را ببرید.
 در غیر این صورت، اگر آخرین سیم زرد است، و هیچ سیم قرمزی وجود ندارد، اولین سیم را ببرید.
 در غیر این صورت، اگر دقیقا یک سیم آبی وجود دارد، اولین سیم را ببرید.
 در غیر این صورت، اگر بیش از یک سیم زرد وجود دارد، آخرین سیم را ببرید.
 در غیر این صورت، دومین سیم را ببرید.

سیم ۵:

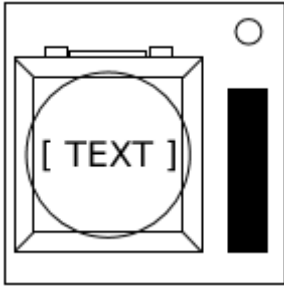
اگر آخرین سیم سیاه است و آخرین رقم شماره سریال فرد است، چهارمین سیم را ببرید.
 در غیر این صورت، اگر دقیقا یک سیم قرمز وجود دارد و بیش از یک سیم زرد وجود دارد، اولین سیم را ببرید.
 در غیر این صورت، اگر هیچ سیم سیاهی وجود ندارد، دومین سیم را ببرید.
 در غیر این صورت، اولین سیم را ببرید.

سیم ۶:

اگر هیچ سیم زردی وجود ندارد، و آخرین رقم شماره سریال فرد است، سومین سیم را ببرید.
 در غیر این صورت، اگر دقیقا یک سیم زرد وجود دارد و بیش از یک سیم سفید وجود دارد، چهارمین سیم را ببرید.
 در غیر این صورت، اگر هیچ سیم قرمزی وجود ندارد، آخرین سیم را ببرید.
 در غیر این صورت، چهارمین سیم را ببرید.



دکمه



برای "شناسایی نشانگر" به ضمیمه "الف" رجوع کنید.

برای "شناسایی باتری" به ضمیمه "ب" رجوع کنید.

قوانین زیر را به ترتیب ذکر شده رعایت کنید

۱. اگر دکمه آبی است و روی آن کلمه "Abort" نوشته شده است، دکمه را نگه دارید و به قسمت "رهاسازی دکمه" رجوع کنید.

۲. اگر بمب بیشتر از یک باتری داشته باشد، و روی دکمه کلمه "Detonate" نوشته شده است، دکمه را فشار داده و بلافاصله رها کنید.

۳. اگر دکمه سفید است و یک نشانگر روشن با برچسب "CAR" وجود دارد، دکمه را نگه دارید و به قسمت "رهاسازی دکمه" رجوع کنید.

۴. اگر بمب بیش از دو باتری داشته باشد و یک نشانگر روشن با برچسب "FRK" وجود دارد، دکمه را فشار داده و بلافاصله رها کنید.

۵. اگر دکمه زرد است، دکمه را نگه دارید و به قسمت "رهاسازی دکمه" رجوع کنید.

۶. اگر دکمه قرمز است و روی آن کلمه "Hold" نوشته شده است، دکمه را فشار داده و بلافاصله رها کنید.

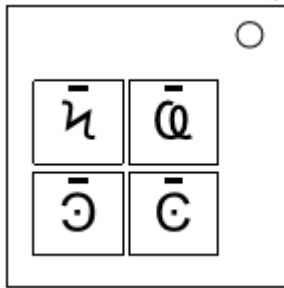
۷. اگر هیچ کدام از موارد بالا مشمول شرایط بمب نیست، دکمه را نگه دارید و به قسمت "رهاسازی دکمه" رجوع کنید.

رهاسازی دکمه

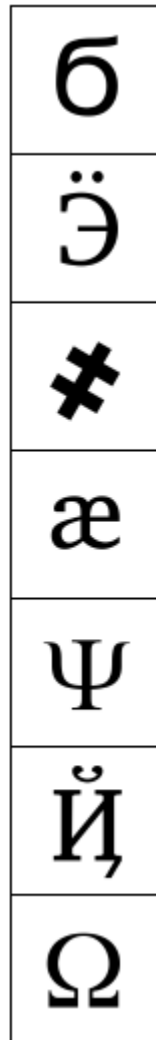
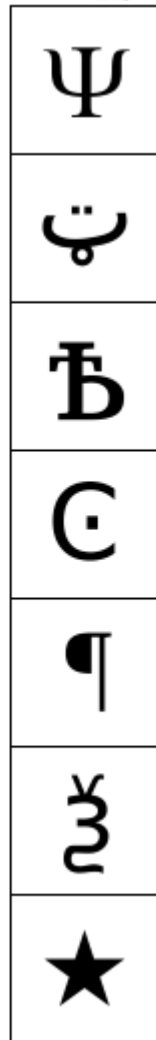
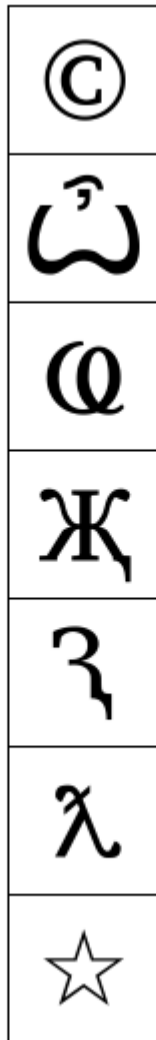
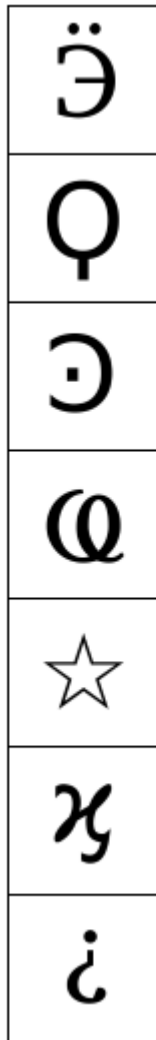
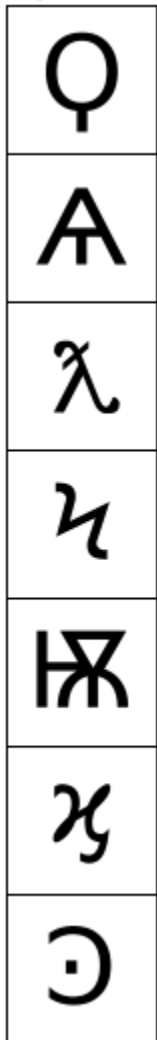
اگر شروع به نگه داشتن دکمه کنید، نوار رنگی سمت راست دکمه روشن میشود. شما باید بر اساس این رنگ دکمه را یک زمان خاص رها کنید:

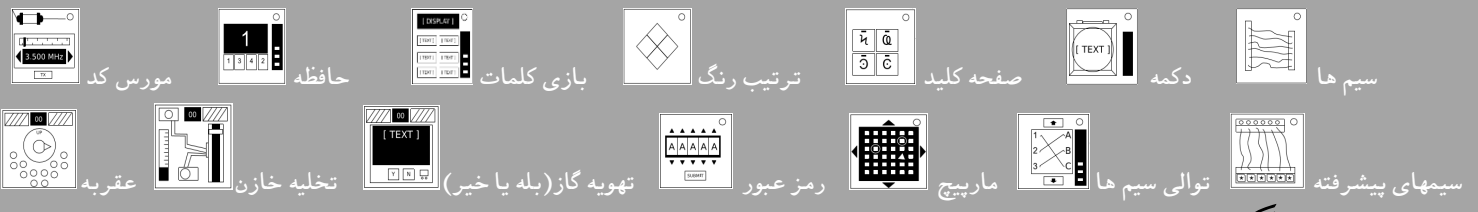
- نوار آبی: دکمه را زمانی رها کنید که رقم شمارنده معکوس شامل عدد ۴ بشود.
- نوار سفید: دکمه را زمانی رها کنید که رقم شمارنده معکوس شامل عدد ۱ بشود.
- نوار زرد: دکمه را زمانی رها کنید که رقم شمارنده معکوس شامل عدد ۵ بشود.
- نوار با رنگهای دیگر: دکمه را زمانی رها کنید که رقم شمارنده معکوس شامل عدد ۱ بشود.

صفحه کلید

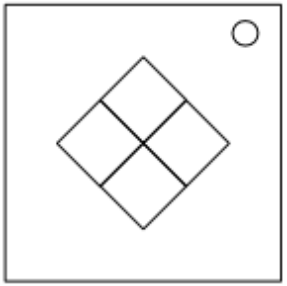


- فقط یکی از ستون‌های زیر شامل هر چهار نماد در صفحه کلید می‌شود.
- این چهار کلید را به ترتیبی که از بالا به پایین در ستون مورد نظر ظاهر شده‌اند فشار دهید.





ترتیب رنگ

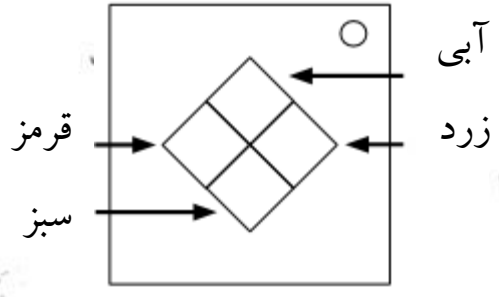


۱. یکی از چهار دکمه رنگی چشمک میزند.

۲. با استفاده از جدول مناسب که در زیر درج شده، دکمه متناظر با رنگ نشان داده شده را پیدا کرده و فشار دهید.

۳. دکمه رنگی آغازین بار دیگر روشن میشود، و بعد از آن دکمه دیگری روشن میشود. توالی مشاهده شده را به ترتیب و با استفاده از نقشه رنگهای درج شده در جدول انجام دهید.

۴. این توالی هر بار که ترتیب رنگها را درست وارد کنید یک مرحله طولانی تر میشود تا زمانی که ماژول خنثی شود.

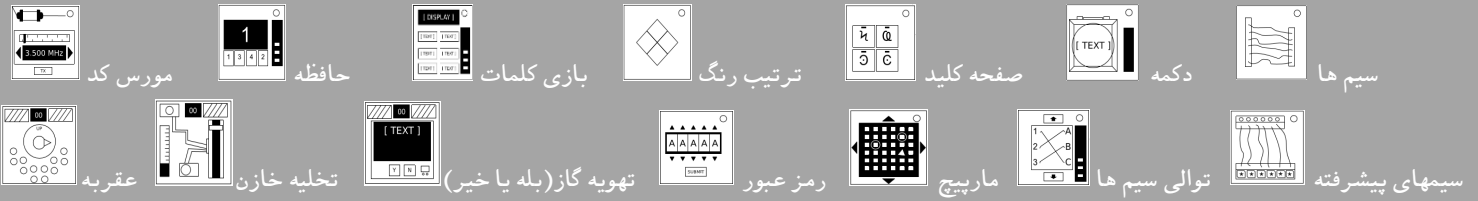


اگر شماره سریال شامل حروف صدا دار انگلیسی (U، I، E، O، A) است.

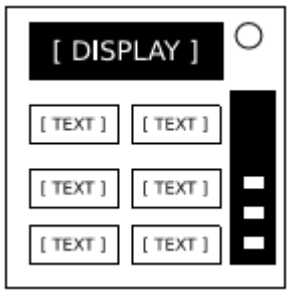
		چشمک قرمز	چشمک آبی	چشمک سبز	چشمک زرد
دکمه ای که باید فشرد	بدون اشتباه	آبی	قرمز	زرد	سبز
	۱ اشتباه	زرد	سبز	آبی	قرمز
	۲ اشتباه	سبز	قرمز	زرد	آبی

اگر شماره سریال شامل حروف صدا دار انگلیسی (U، I، E، O، A) نیست.

		چشمک قرمز	چشمک آبی	چشمک سبز	چشمک زرد
دکمه ای که باید فشرد	بدون اشتباه	آبی	زرد	سبز	قرمز
	۱ اشتباه	قرمز	آبی	زرد	سبز
	۲ اشتباه	زرد	سبز	آبی	قرمز



بازی کلمات



۱. کلمه نشان داده شده در نمایشگر را بخوانید و از "گام اول" استفاده کنید تا بفهمید کلمه ی روی کدام دکمه باید خوانده شود.

۲. با استفاده از این کلمه، از "گام دوم" استفاده کنید تا بفهمید کدام دکمه را باید فشار دهید.

۳. این فرایند را تکرار کنید تا مازول خنثی شود.

گام اول:

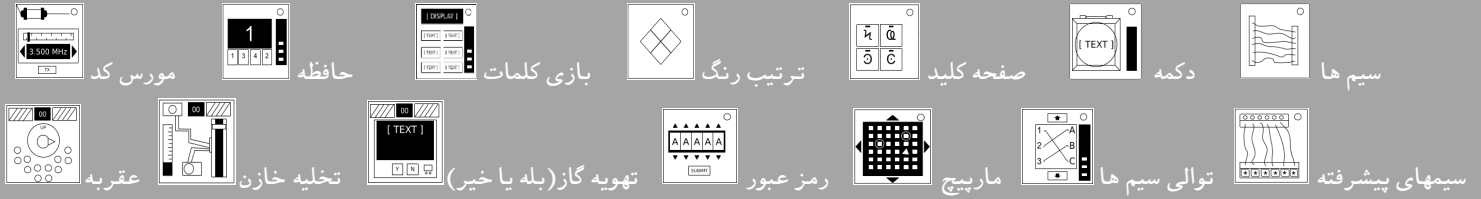
بر اساس کلمه روی نمایشگر، کلمه نوشته شده روی دکمه مورد نظر را بخوانید و به "گام دوم" بروید.

YES	FIRST	DISPLAY	OKAY	SAYS	NOTHING
RED	REED	LEED	HOLD ON	YOU	YOU ARE
YOUR	YOU'RE	UR	THERE	THEY'RE	THEIR
THEY ARE	SEE	O	CEE		

گام دوم:

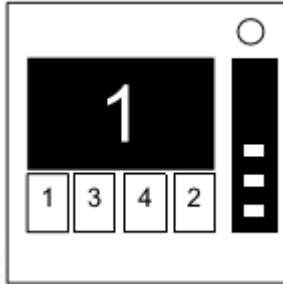
بر اساس کلمه پیدا شده توسط گام اول، اولین دکمه ای که در لیست کلمه های متناظر با آن در جدول پایین آمده را فشار دهید.
(ترتیب کلمه ها از چپ به راست)

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
UHH	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



حافظه

- دکمه صحیح را فشار دهید تا ماژول را به مرحله بعدی پیش ببرید. همه مراحل را کامل کنید تا ماژول خنثی شود.
- فشردن یک دکمه اشتباه باعث میشود تا ماژول به مرحله اول باز گردد.
- ترتیب موقعیت دکمه‌ها از چپ به راست است.



مرحله ۱:

- اگر نمایشگر عدد ۱ را نشان میدهد، دکمه واقع در موقعیت دوم را فشار دهید.
- اگر نمایشگر عدد ۲ را نشان میدهد، دکمه واقع در موقعیت دوم را فشار دهید.
- اگر نمایشگر عدد ۳ را نشان میدهد، دکمه واقع در موقعیت سوم را فشار دهید.
- اگر نمایشگر عدد ۴ را نشان میدهد، دکمه واقع در موقعیت چهارم را فشار دهید.

مرحله ۲:

- اگر نمایشگر عدد ۱ را نشان میدهد، دکمه با برچسب عدد "۴" را فشار دهید.
- اگر نمایشگر عدد ۲ را نشان میدهد، دکمه ای که موقعیت یکسان با دکمه مرحله ۱ دارد را فشار دهید.
- اگر نمایشگر عدد ۳ را نشان میدهد، دکمه واقع در موقعیت اول را فشار دهید.
- اگر نمایشگر عدد ۴ را نشان میدهد، دکمه ای که موقعیت یکسان با دکمه مرحله ۱ دارد را فشار دهید.

مرحله ۳:

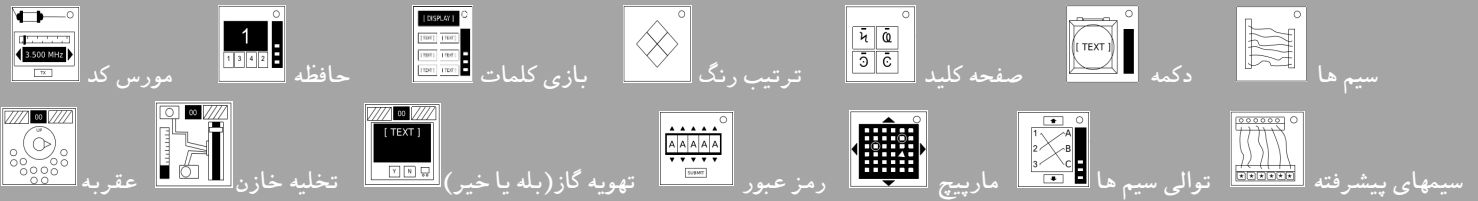
- اگر نمایشگر عدد ۱ را نشان میدهد، دکمه ای که برچسب عدد یکسان با مرحله ۲ دارد را فشار دهید.
- اگر نمایشگر عدد ۲ را نشان میدهد، دکمه ای که برچسب عدد یکسان با مرحله ۱ دارد را فشار دهید.
- اگر نمایشگر عدد ۳ را نشان میدهد، دکمه واقع در موقعیت سوم را فشار دهید.
- اگر نمایشگر عدد ۴ را نشان میدهد، دکمه با برچسب عدد "۴" را فشار دهید.

مرحله ۴:

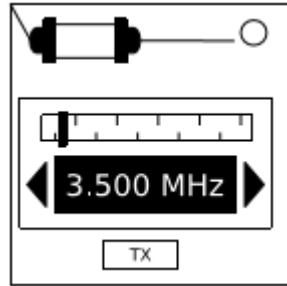
- اگر نمایشگر عدد ۱ را نشان میدهد، دکمه ای که موقعیت یکسان با دکمه مرحله ۱ دارد را فشار دهید.
- اگر نمایشگر عدد ۲ را نشان میدهد، دکمه واقع در موقعیت اول را فشار دهید.
- اگر نمایشگر عدد ۳ را نشان میدهد، دکمه ای که موقعیت یکسان با دکمه مرحله ۲ دارد را فشار دهید.
- اگر نمایشگر عدد ۴ را نشان میدهد، دکمه ای که موقعیت یکسان با دکمه مرحله ۲ دارد را فشار دهید.

مرحله ۵:

- اگر نمایشگر عدد ۱ را نشان میدهد، دکمه ای که برچسب عدد یکسان با مرحله ۱ دارد را فشار دهید.
- اگر نمایشگر عدد ۲ را نشان میدهد، دکمه ای که برچسب عدد یکسان با مرحله ۲ دارد را فشار دهید.
- اگر نمایشگر عدد ۳ را نشان میدهد، دکمه ای که برچسب عدد یکسان با مرحله ۴ دارد را فشار دهید.
- اگر نمایشگر عدد ۴ را نشان میدهد، دکمه ای که برچسب عدد یکسان با مرحله ۳ دارد را فشار دهید.



مورس کد



- سیگنال نور چشمک زن، در حال علامت دادن یک کلمه به صورت مورس کد است
- توسط چارت ترجمه مورس کد، سیگنال نور چشمک زن را ترجمه کنید تا به یکی از کلمه های موجود در جدول دست یابید.
- سیگنال مدام تکرار میشود، با فاصله زمانی طولانی بین هر تکرار.
- وقتی کلمه مشخص شد، فرکانس مربوط به آن کلمه را تنظیم کنید و دکمه مخابره (TX) را فشار دهید.

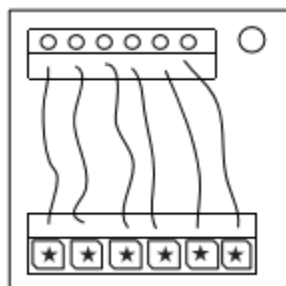
چگونگی ترجمه

۱. یک چشمک کوتاه نشان دهنده یک نقطه است.
۲. یک چشمک طولانی نشان دهنده یک خط است.
۳. بین هر حرف یک فاصله نسبتاً طولانی وجود دارد.
۴. فاصله ای طولانی بین تکرار هر کلمه وجود دارد

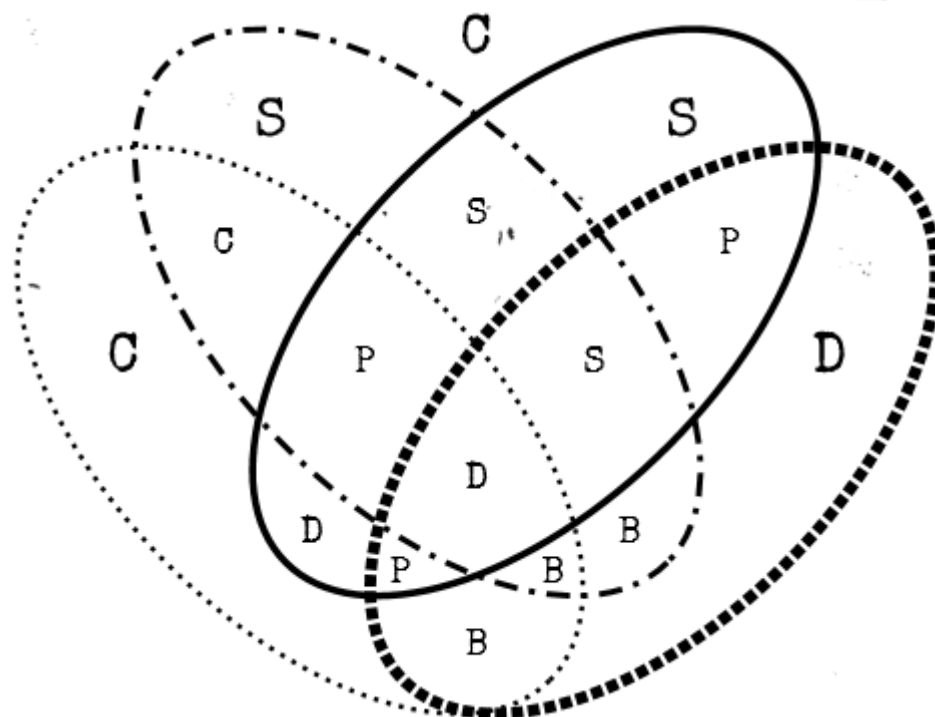
A	• —	U	• • —
B	— • • •	V	• • • —
C	— • — •	W	• — —
D	— • •	X	— • • —
E	•	Y	— • — —
F	• • — •	Z	— — • •
G	— — •		
H	• • • •		
I	• •		
J	• — — —		
K	— • —	0	— — — —
L	• — • •	1	• — — — —
M	— —	2	• • — — —
N	— •	3	• • • — —
O	— — —	4	• • • • —
P	• — — •	5	• • • • •
Q	— — • —	6	— • • • •
R	• — •	7	— — •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

کلمه	فرکانس
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

سیم های پیشرفته



- به هر سیم نگاه کنید: یک چراغ LED بالای هر سیم و مکانی برای یک علامت "★" پایین هر سیم وجود دارد.
- برای ترکیب هر سیم/LED/★ از دیاگرام درج شده استفاده کنید که تصمیم بگیرید آیا سیم مورد نظر باید قطع شود یا خیر.
- هر سیم میتواند از چندین رنگ تشکیل شده باشد.

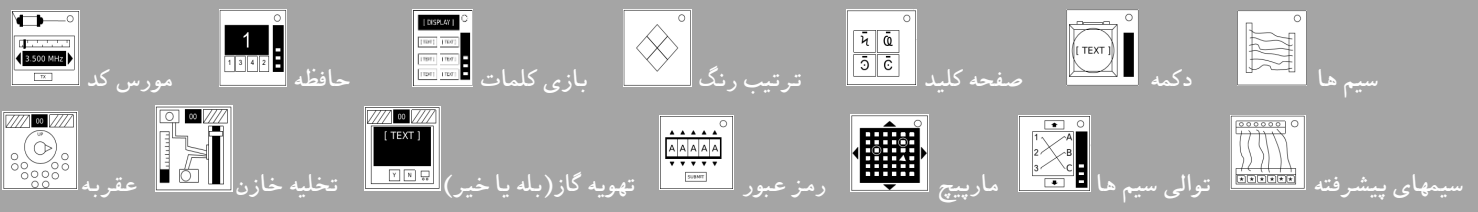


	سیم شامل رنگ قرمز است
	سیم شامل رنگ آبی است
	علامت ★ دارد
	LED روشن است

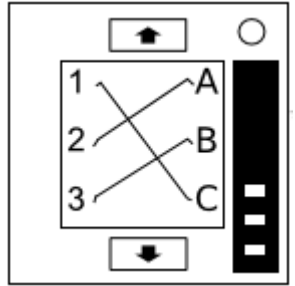
حرف	دستورالعمل
C	سیم را ببرید
D	سیم را <u>ن</u> برید
S	اگر آخرین رقم شماره سریال زوج است، سیم را ببرید
P	اگر بمب یک درگاه موازی* دارد، سیم را ببرید
B	اگر بمب تعداد ۲ یا بیشتر باتری* دارد، سیم را ببرید

برای "شناسایی باتری" به ضمیمه "ب" رجوع کنید.*

برای "شناسایی درگاه" به ضمیمه "ج" رجوع کنید.*



توالی سیم ها



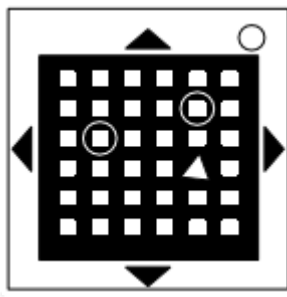
- در این ماژول چندین پنل وجود دارد که بر روی آنها سیم هایی کار گذاشته شده، اما در هر مقطع فقط یک پنل قابل مشاهده است. با استفاده از دکمه پایین به پنل بعدی و با استفاده از دکمه بالا به پنل قبلی بروید.
 - به هیچ عنوان تا زمانی که مطمئن نشدید تمام سیم های لازم در پنل حاضر را قطع کرده اید به پنل بعدی نروید.
 - سیم ها را با توجه به دستورالعمل جدول زیر قطع کنید. تعداد پیشامد سیم، شامل مجموع تعداد ظهور آن رنگ در تمامی پنل های ماژول است. *
- بدین معنی که رنگ خاصی از سیم برای چندمین بار است که مشاهده میشود. *

پیشامد های سیم قرمز	
پیشامد سیم	اگر به این حرف متصل بود بریده شود
اولین پیشامد قرمز	C
دومین پیشامد قرمز	B
سومین پیشامد قرمز	A
چهارمین پیشامد قرمز	C یا A
پنجمین پیشامد قرمز	B
ششمین پیشامد قرمز	C یا A
هفتمین پیشامد قرمز	C یا B ، A
هشتمین پیشامد قرمز	B یا A
نهمین پیشامد قرمز	B

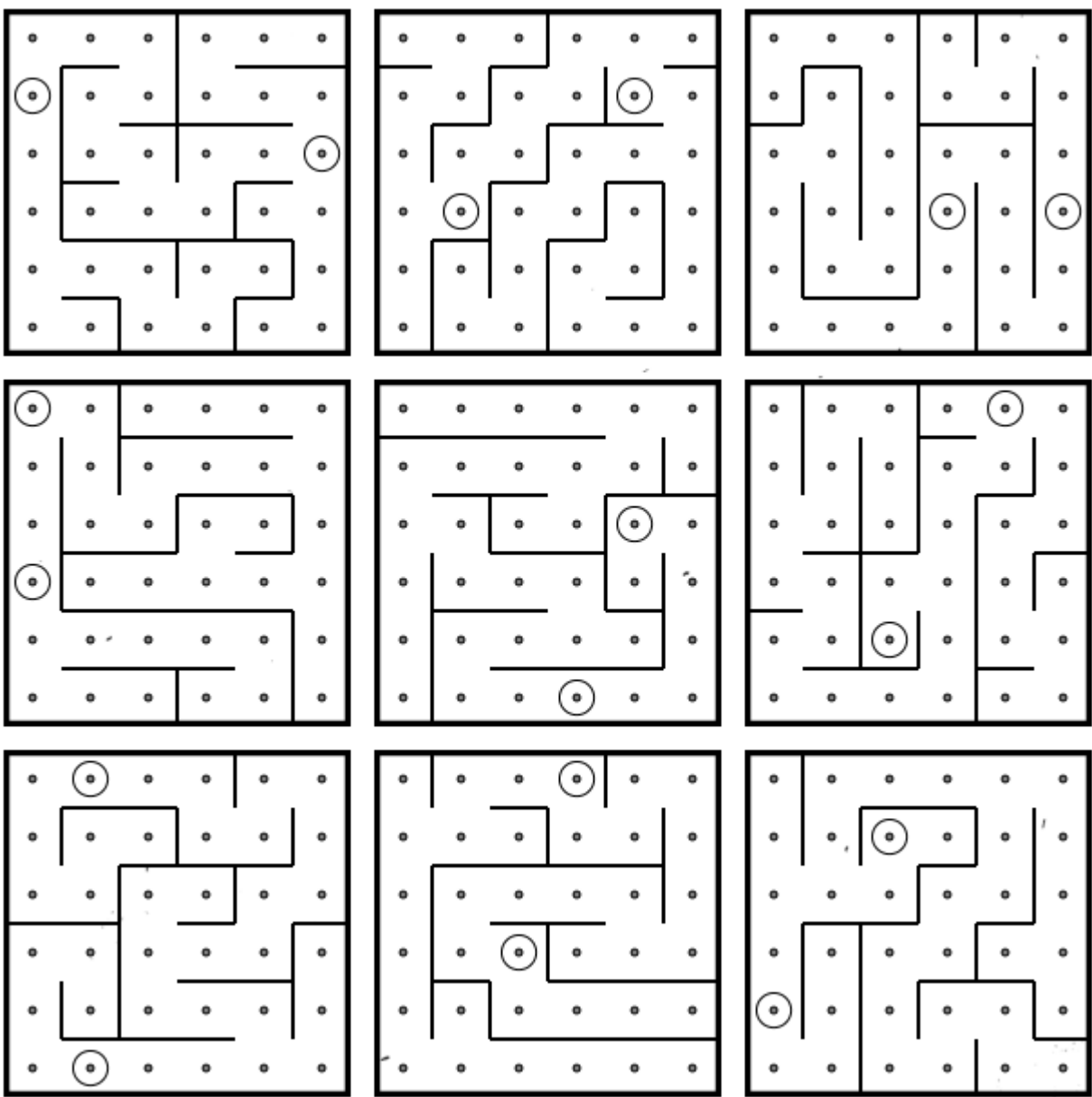
پیشامد های سیم آبی	
پیشامد سیم	اگر به این حرف متصل بود بریده شود
اولین پیشامد آبی	B
دومین پیشامد آبی	C یا A
سومین پیشامد آبی	B
چهارمین پیشامد آبی	A
پنجمین پیشامد آبی	B
ششمین پیشامد آبی	C یا B
هفتمین پیشامد آبی	C
هشتمین پیشامد آبی	C یا A
نهمین پیشامد آبی	A

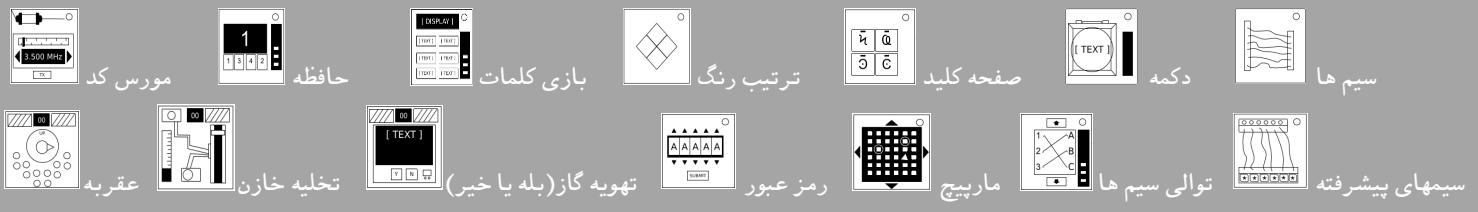
پیشامد های سیم سیاه	
پیشامد سیم	اگر به این حرف متصل بود بریده شود
اولین پیشامد سیاه	A ، B یا C
دومین پیشامد سیاه	C یا A
سومین پیشامد سیاه	B
چهارمین پیشامد سیاه	C یا A
پنجمین پیشامد سیاه	B
ششمین پیشامد سیاه	C یا B
هفتمین پیشامد سیاه	B یا A
هشتمین پیشامد سیاه	C
نهمین پیشامد سیاه	C

مارپیچ

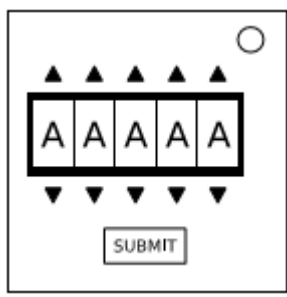


- ماریچی که مارکهای دایره ای با موقعیت یکسانی با ماریچ روی مازول دارد را از لیست زیر پیدا کنید.
- فرد خنثی کننده باید با استفاده از دکمه های جهت دار نقطه سفید را به مثلث قرمز هدایت کند.
- هشدار: از خطهایی که روی ماریچ نشان داده شده اند رد نشوید. این خطها روی بمب نامرئی هستند.





رمز عبور



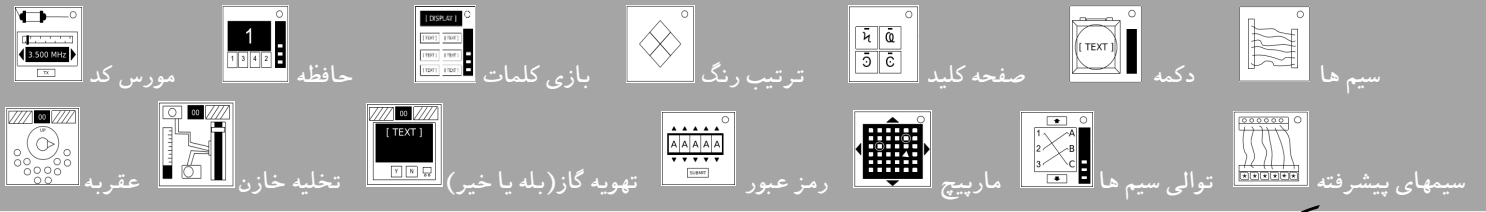
- دکمه های بالا و پایین هر حرف بین تمام حروف محتمل در آن موقعیت گردش میکند.
- فقط یک ترکیب از حروف موجود با یکی از رمز عبور های جدول پایین یکسان است.
- وقتی کلمه درست جایگذاری شد دکمه submit را فشار دهید.

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

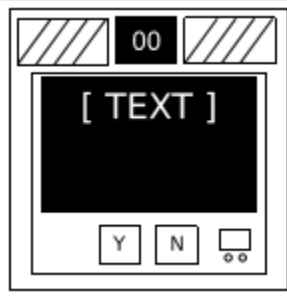
بخش ۲ : ماژول های نیازمند

ماژول های نیازمند خنثی نمیشوند، اما باعث بروز خطری میشوند که در حین عملیات خنثی سازی تکرار میشود.

ماژول های نیازمند را میتوان از روی شمارشگر دو رقمی در بالای ماژول شناسایی کرد. انجام عملیات روی بمب میتواند باعث فعال شدن آنها شود. به محض فعال شدن، باید قبل از اینکه شمارنده آنها به اتمام برسد به آنها رسیدگی شود تا از وقوع یک اشتباه جلوگیری شود. آگاه باشید: ماژول های نیازمند ممکن است در هر زمانی دوباره فعالسازی شوند.

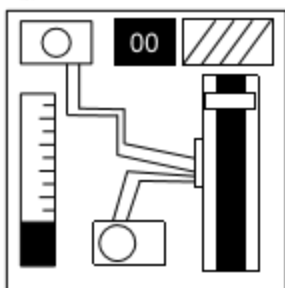
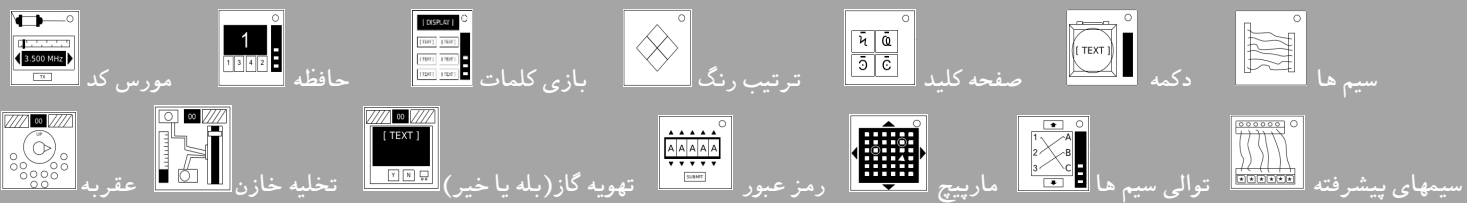


تهویه گاز (بله یا خیر)



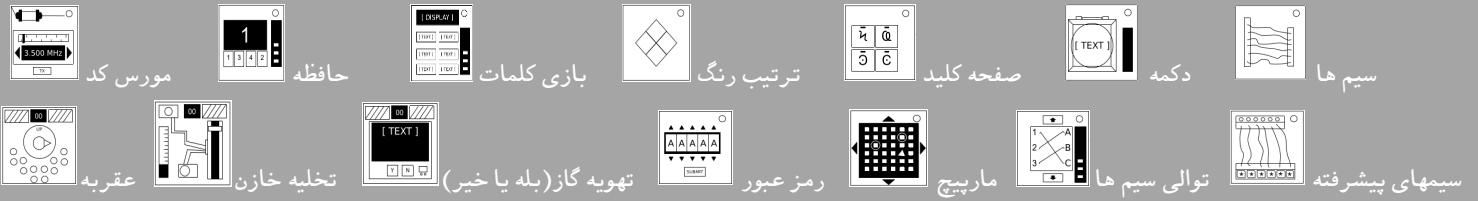
- به سوالات کامپیوتر پاسخ دهید. دکمه "Y" را برای "بله" و دکمه "N" را برای "خیر" فشار دهید.

توجه: پاسخ به سوال "DETONATE?" منفی و پاسخ به سوال "VENT GAS?" مثبت است.

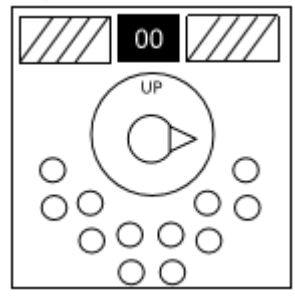


تخلیه خازن

- خازن را قبل از اینکه دچار اضافه بار شود با پایین نگه داشتن اهرم تخلیه کنید.



عقربه



- عقربه میتواند روی یکی از چهار موقعیت تنظیم شود.
- وقتی که شمارنده این ماژول به انتها میرسد، عقربه باید در موقعیت صحیح قرار گرفته باشد.
- موقعیت صحیح عقربه را میتوان از الگوی روشن یا خاموش بودن ۱۲ LED که پایین عقربه قرار دارند و مقایسه آن با جدول های زیر به دست آورد.
- جهت های عقربه با توجه به اینکه برچسب "UP (بالا)" در کدام سمت قرار دارد نسبی است، چرا که برچسب UP همیشه در بالا نیست و ممکن است به پایین، چپ یا راست تغییر مکان دهد.

الگوهای LED

جهت بالا

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

جهت پایین

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

جهت چپ

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

جهت راست

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

LED = X روشن

ضمیمه الف: شناسایی نشانگر

چراغهای نشانگر برچسبدار را میتوان در اطراف کیف بمب پیدا کرد.


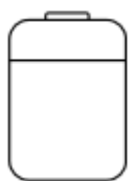


نشانگر های متداول:

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

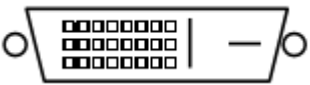
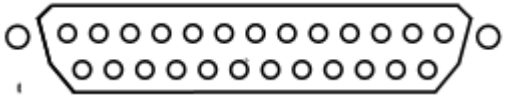




ضمیمه ب: شناسایی باتری

باتری های معمول را میتوان در محفظه های موجود در اطراف کیف بمب پیدا کرد

باتری	نوع
	AA
	D

ضمیمه ج: شناسایی درگاه

درگاه‌های دیجیتال و آنالوگ را میتوان در اطراف کیف بمب پیدا کرد.

شکل ظاهری درگاه	نام درگاه
	DVI-D
	Parallel
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	Stereo RCA