



BOMBEMANUAL

www.keeptalkinggame.com

Version 1-da

Verifikationskode: 354

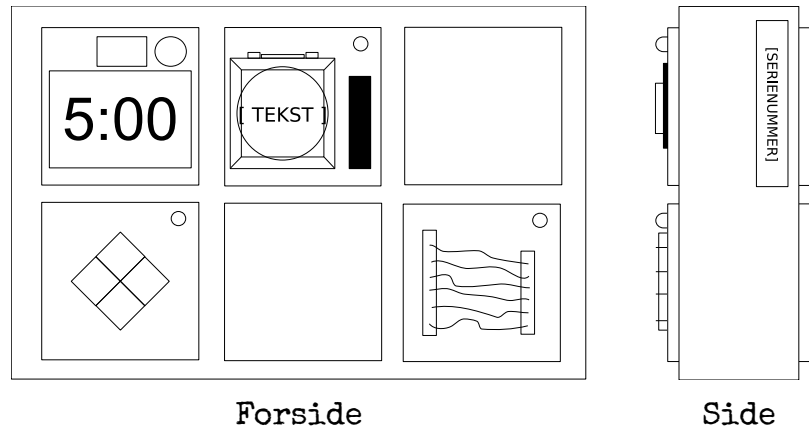
Velkommen til den farlige og udfordrende verden indenfor demontering af bomber.

Studér denne manual omhyggeligt; du er eksperten. På disse sider finder du alt, hvad du behøver for at afvæbne selv de mest ondsidede og indviklede bomber. Og husk — En lille forglemmelse og det hele kan være overstået!

Demontering af bomber

En bombe eksploderer, når dens nedtællingsur når 0:00, eller når for mange fejl er registreret. Den eneste måde at uskadeliggøre en bombe på, er at afvæbne alle dens moduler, før tiden på dens nedtællingsur udløber.

Bombeeksempel



Moduler

Hver bombe indeholder op til 11 moduler, som skal afvæbnes. Hvert modul er diskret, og kan afvæbnes i vilkårlig rækkefølge.

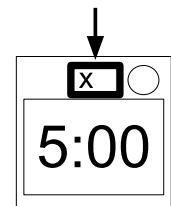
Instruktioner for at afvæbne moduler kan findes i afsnit 1. "Krævende moduler" udgør særlige tilfælde, og er beskrevet i afsnit 2.

Fejl

Når Demontøren laver en fejl, vil bomben registrere fejlen, hvilket vil blive vist på indikatoren over nedtællingsuret. Bomber med en fejllindikator eksploderer ved den tredje fejl. Nedtællingen vil begynde at tælle hurtigere efter en fejl er registreret.

Hvis der ikke er nogen fejllindikator til stede over nedtællingsuret, vil bomben eksplodere ved den første fejl, hvilket ikke giver plads til fodfejl.

Fejllindikator



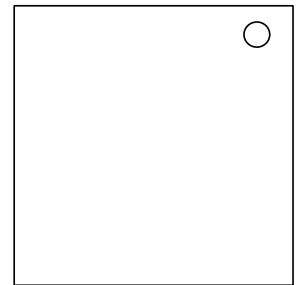
Indsamling af information

Nogle instrukser kræver specifikke oplysninger om bomben, såsom serienummeret. Denne type oplysninger kan typisk findes på toppen, bunden, eller siderne af bombens yderbeklædning. Se bilag A, B, eller C for identifikationsinstrukser, der kan være nyttige for at afvæbne bestemte moduler.

Afsnit 1: Moduler

Moduler kan kendes på et LED-lys i øverste højre hjørne. Når dette lyser grønt, er modulet afvæbnet.

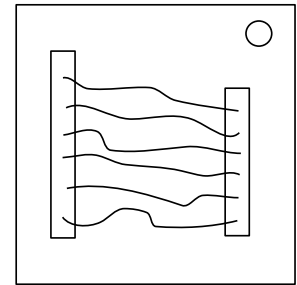
Alle moduler skal afvæbnes for at demontere bomben.



Om ledninger

*Ledninger er elektronikkens hjerteblood! Nej vent, elektricitet er hjertebloodet.
Ledninger er mere som arterier. Blodårer? Bare glem det...*

- Et ledningsmodul kan have 3-6 ledninger monteret.
- Kun den ene korrekte ledning skal klippes over for at afvæbne modulet.
- Sortering af ledninger begynder med den første fra toppen.



3 ledninger:

Hvis der ikke er røde ledninger, klippes den anden ledning.

Ellers, hvis den sidste ledning er hvid, klippes den sidste ledning.

Ellers, hvis der er mere end én blå ledning, klippes den sidste blå ledning.

Ellers klippes den sidste ledning.

4 ledninger:

Hvis der er mere end én rød ledning, og det sidste ciffer i serienummeret er ulige, klippes den sidste røde ledning.

Ellers, hvis den sidste ledning er gul, og der ikke er røde ledninger, klippes den første ledning.

Ellers, hvis der præcis er én blå ledning, klippes den første ledning.

Ellers, hvis der er mere end én gul ledning, klippes den sidste ledning.

Ellers klippes den anden ledning.

5 ledninger:

Hvis den sidste ledning er sort, og det sidste ciffer i serienummeret er ulige, klippes den fjerde ledning.

Ellers, hvis der præcis er én rød ledning og mere end én gul ledning, klippes den første ledning.

Ellers, hvis der ikke er nogle sorte ledninger, klippes den anden ledning.

Ellers klippes den første ledning.

6 ledninger:

Hvis der ikke er gule ledninger, og det sidste ciffer i serienummeret er ulige, klippes den tredje ledning.

Ellers, hvis der præcis er én gul ledning og mere end én hvid ledning, klippes den fjerde ledning.

Ellers, hvis der ikke er nogle røde ledninger, klippes den sidste ledning.

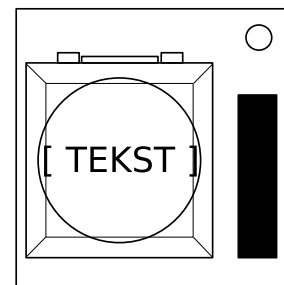
Ellers klippes den fjerde ledning.

Om Knappen

Du tænker måske, at en knap hvor på der står, at du skal trykke på den, er temmelig nem at håndtere. Det er den slags tanker, der får folk sprængt i luften.

Se bilag A vedr. reference for indikatoridentifikation.

Se bilag B vedr. reference for batteriidentifikation.



Følg disse regler i den rækkefølge de er opstillet. Udfør den første handling der gælder:

1. Hvis knappen er blå og der står "Afbryd" på den, hold knappen nede og se punktet "At slippe en holdt knap".
2. Hvis der er mere end 1 batteri på bomben, og der på knappen står "Detonér", tryk og slip knappen omgående.
3. Hvis knappen er hvid, og der er en oplyst indikator med teksten "CAR", hold knappen nede og se punktet "At slippe en holdt knap".
4. Hvis der er mere end 2 batterier på bomben, og der er en oplyst indikator med teksten "FRK", tryk og slip knappen omgående.
5. Hvis knappen er gul, hold da knappen og se punktet "At slippe en holdt knap".
6. Hvis knappen er rød, og der står "Hold" på den, tryk og slip knappen omgående.
7. Hvis ingen af ovenstående regler gælder, hold knappen nede og se punktet "At slippe en holdt knap".

At slippe en holdt knap

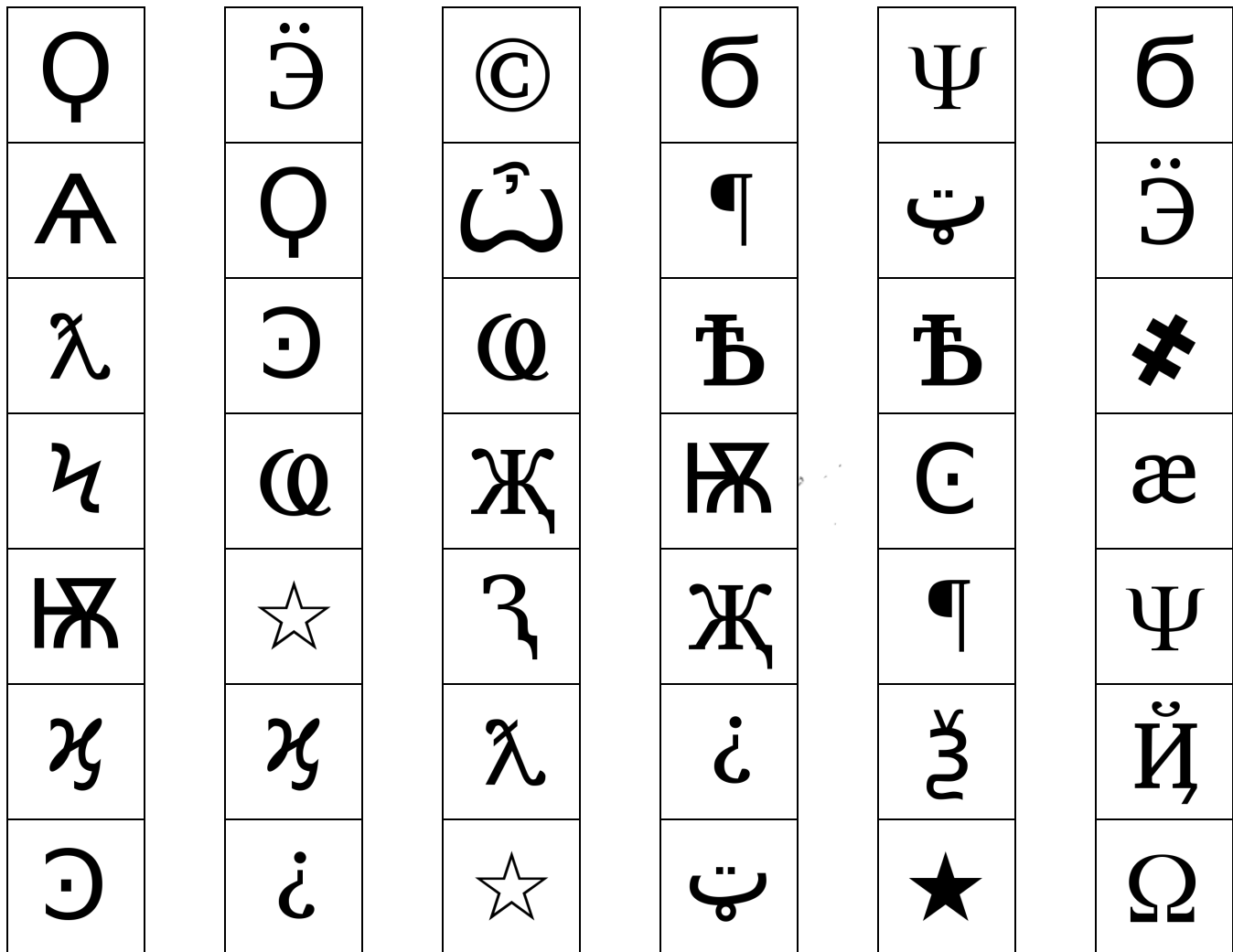
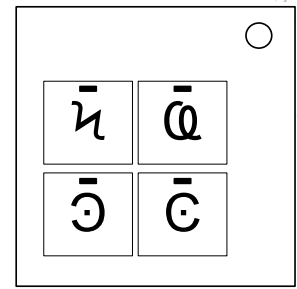
Når du holder en knap nede, vil en farvet stribe lyse op på højre side af modulet. Afhængig af dens farve skal du slippe knappen på et bestemt tidspunkt:

- Blå stribe: Slip når nedtællingsuret viser 4 i en vilkårlig position.
- Hvid stribe: Slip når nedtællingsuret viser 1 i en vilkårlig position.
- Gul stribe: Slip når nedtællingsuret viser 5 i en vilkårlig position.
- Enhver anden farve stribe: Slip når nedtællingsuret viser 1 i en vilkårlig position.

Om tastaturer

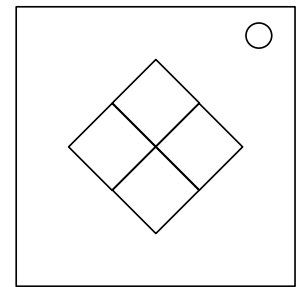
Jeg er ikke sikker hvad disse symboler er, men jeg mistænker dem for at have noget at gøre med det okkulte.

- Kun én kolonne nedenfor har alle fire symboler fra tastaturet.
- Tryk på de fire knapper i den rækkefølge de optræder fra top til bund i den pågældende kolonne.

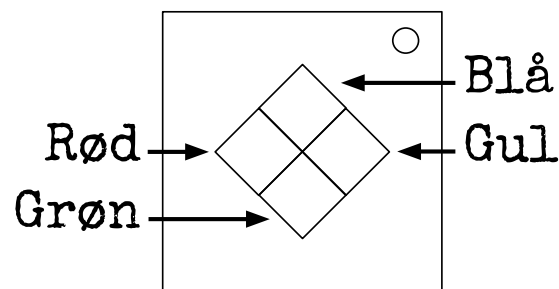


Om Simon Siger

Dette er ligesom sådan et legetøj du legede med som barn, hvor du skulle matche et mønster der blev vist, lige bortset fra, at dette er et knaldtilbud, der sikkert er købt i en 10-kronersbutik.



1. En af de fire farvede knapper vil blinke.
2. Brug den korrekte tabel nedenfor og tryk på knappen med tilsvarende farve.
3. Den oprindelige knap vil blinke, efterfulgt af en anden. Gentag denne sekvens i rækkefølge ved at bruge farvekortlægningen.
4. Sekvensen forlænges ned én, for hver gang du indtaster en korrekt sekvens, indtil modulet er afvæbnet.



Hvis serienummeret indeholder en vokal:

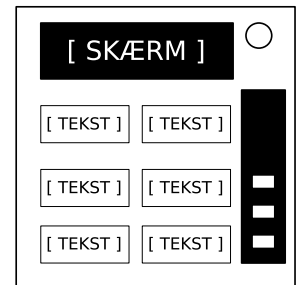
		Rødt blink	Blåt blink	Grønt blink	Gult blink
Tryk på knap:	Ingen fejl	Blå	Rød	Gul	Grøn
	1 fejl	Gul	Grøn	Blå	Rød
	2 fejl	Grøn	Rød	Gul	Blå

Hvis serienummeret ikke indeholder en vokal:

		Rødt blink	Blåt blink	Grønt blink	Gult blink
Tryk på knap:	Ingen fejl	Blå	Gul	Grøn	Rød
	1 fejl	Rød	Blå	Gul	Grøn
	2 fejl	Gul	Grøn	Blå	Rød

Om Hvem Begynder?

Denne dims er som taget ud af en sketchkomedie, hvilket muligvis ville være sjovt, hvis den ikke var forbundet til en bombe. Jeg vil forholde mig i korthed, da ord kun bidrager til at komplicere tingene.



1. Aflæs displayet og brug trin 1 til at afgøre hvilken knap-tekst du skal aflæse.
2. Ved at bruge denne knap-tekst, brug trin 2 til at afgøre hvilken knap, der skal trykkes på.
3. Gentag indtil modulet er afvæbnet.

Trin 1:

Afhængigt af hvad displayet viser aflæs teksten for en bestemt knap og fortsæt til trin 2:

JA	FØRSTE	FORFRA	OKAY	INGENTING	LEGE
	BLANK	NEJ	BOR	HJUL	VEJR
DUER	BEGGE	JUL	BORD	DU	DU ER
HVER	BÆKKE	VÆRD	DER	DER ER	DE
DE ER	SE	C	LEJE		

Trin 2:

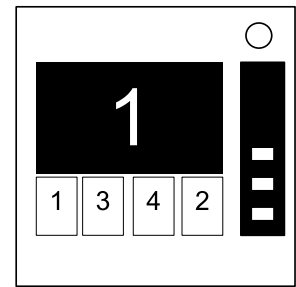
Ved at bruge teksten fra trin 1, tryk på den første knap der fremgår i den tilsvarende liste:

"KLAR":	JA, OKAY, HVAD, MIDT, VENSTRE, TRYK, HØJRE, BLANK, KLAR, NEJ, FØRSTE, ØHHH, INTET, VENT
"FØRSTE":	VENSTRE, OKAY, JA, MIDT, NEJ, HØJRE, INTET, ØHHH, VENT, KLAR, BLANK, HVAD, TRYK, FØRSTE
"NEJ":	BLANK, ØHHH, VENT, FØRSTE, HVAD, KLAR, HØJRE, JA, INTET, VENSTRE, TRYK, OKAY, NEJ, MIDT
"BLANK":	VENT, HØJRE, OKAY, MIDT, BLANK, TRYK, KLAR, INTET, NEJ, HVAD, VENSTRE, ØHHH, JA, FØRSTE
"INTET":	ØHHH, HØJRE, OKAY, MIDT, JA, BLANK, NEJ, TRYK, VENSTRE, HVAD, VENT, FØRSTE, INTET, KLAR
"JA":	OKAY, HØJRE, ØHHH, MIDT, FØRSTE, HVAD, TRYK, KLAR, INTET, JA, VENSTRE, BLANK, NEJ, VENT
"HVAD":	ØHHH, HVAD, VENSTRE, INTET, KLAR, BLANK, MIDT, NEJ, OKAY, FØRSTE, VENT, JA, TRYK, HØJRE
"ØHHH":	KLAR, INTET, VENSTRE, HVAD, OKAY, JA, HØJRE, NEJ, TRYK, BLANK, ØHHH, MIDT, VENT, FØRSTE
"VENSTRE":	HØJRE, VENSTRE, FØRSTE, NEJ, MIDT, JA, BLANK, HVAD, ØHHH, VENT, TRYK, KLAR, OKAY, INTET
"HØJRE":	JA, INTET, KLAR, TRYK, NEJ, VENT, HVAD, HØJRE, MIDT, VENSTRE, ØHHH, BLANK, OKAY, FØRSTE
"MIDT":	BLANK, KLAR, OKAY, HVAD, INTET, TRYK, NEJ, VENT, VENSTRE, MIDT, HØJRE, FØRSTE, ØHHH, JA
"OKAY":	MIDT, NEJ, FØRSTE, JA, ØHHH, INTET, VENT, OKAY, VENSTRE, KLAR, BLANK, TRYK, HVAD, HØJRE
"VENT":	ØHHH, NEJ, BLANK, OKAY, JA, VENSTRE, FØRSTE, TRYK, HVAD, VENT, INTET, KLAR, HØJRE, MIDT
"TRYK":	HØJRE, MIDT, JA, KLAR, TRYK, OKAY, INTET, ØHHH, BLANK, VENSTRE, FØRSTE, HVAD, NEJ, VENT
"DU":	KLART, HÆLD, HELD, RIDER, NÆSTE, HMMM, RIDDER, STOP, HVAD?, DU, HM, VENDT, FÆRDIG, REDER
"HÆLD":	HELD, NÆSTE, VENDT, HMMM, HVAD?, FÆRDIG, HM, STOP, DU, REDER, RIDER, KLART, RIDDER, HÆLD
"HELD":	HM, HÆLD, HMMM, HELD, NÆSTE, RIDDER, KLART, REDER, RIDER, DU, HVAD?, STOP, VENDT, FÆRDIG
"RIDER":	DU, RIDER, RIDDER, NÆSTE, HM, HÆLD, REDER, HELD, HVAD?, HMMM, KLART, FÆRDIG, VENDT, STOP
"RIDDER":	FÆRDIG, REDER, RIDDER, HMMM, HVAD?, KLART, HELD, STOP, RIDER, VENDT, NÆSTE, HM, HÆLD, DU
"REDER":	HMMM, KLART, NÆSTE, HVAD?, RIDER, RIDDER, HM, FÆRDIG, REDER, DU, VENDT, STOP, HÆLD, HELD
"HMMM":	HMMM, HELD, HÆLD, DU, FÆRDIG, STOP, HM, NÆSTE, KLART, VENDT, RIDER, RIDDER, REDER, HVAD?
"HM":	RIDDER, REDER, HÆLD, RIDER, NÆSTE, HM, FÆRDIG, DU, HMMM, VENDT, HELD, KLART, STOP, HVAD?
"HVAD?":	DU, STOP, RIDER, HELD, REDER, FÆRDIG, HM, VENDT, HÆLD, HMMM, RIDDER, NÆSTE, HVAD?, KLART
"FÆRDIG":	KLART, HMMM, NÆSTE, HVAD?, HELD, RIDDER, RIDER, STOP, VENDT, DU, REDER, HÆLD, HM, FÆRDIG
"NÆSTE":	HVAD?, HMMM, HM, HELD, STOP, KLART, NÆSTE, VENDT, FÆRDIG, HÆLD, RIDDER, RIDER, REDER, DU
"STOP":	HÆLD, REDER, FÆRDIG, HM, DU, RIDDER, KLART, HVAD?, RIDER, NÆSTE, STOP, HMMM, HELD, VENDT
"KLART":	HÆLD, FÆRDIG, VENDT, RIDER, DU, STOP, HMMM, RIDDER, KLART, REDER, HVAD?, NÆSTE, HELD, HM
"VENDT":	RIDER, NÆSTE, REDER, RIDDER, STOP, FÆRDIG, HM, HVAD?, HMMM, DU, VENDT, KLART, HÆLD, HELD

Om Hukommelse

Hukommelse er en skrøbelig størrelse, men sådan er alt andet også, når en bombe sprænger, så vær opmærksom!

- Tryk på den korrekte knap for at fortsætte til næste fase. Færdiggør alle faser for at afvæbne modulet.
- Hvis du trykker på en forkert knap, genstarter modulet til fase 1.
- Knappernes positioner er arrangeret fra venstre mod højre.



Fase 1:

Hvis displayet viser 1, tryk på knappen i anden position.
Hvis displayet viser 2, tryk på knappen i anden position.
Hvis displayet viser 3, tryk på knappen i tredje position.
Hvis displayet viser 4, tryk på knappen i fjerde position.

Fase 2:

Hvis displayet viser 1, tryk på knappen med tallet "4".
Hvis displayet viser 2, tryk på knappen i samme position du trykkede i fase 1.
Hvis displayet viser 3, tryk på knappen i første position.
Hvis displayet viser 4, tryk på knappen i samme position du trykkede i fase 1.

Fase 3:

Hvis displayet viser 1, tryk på knappen med samme tal som i fase 2.
Hvis displayet viser 2, tryk på knappen med samme tal som i fase 1.
Hvis displayet viser 3, tryk på knappen i tredje position.
Hvis displayet viser 4, tryk på knappen med tallet "4".

Fase 4:

Hvis displayet viser 1, tryk på knappen i samme position du trykkede i fase 1.
Hvis displayet viser 2, tryk på knappen i første position.
Hvis displayet viser 3, tryk på knappen i samme position du trykkede i fase 2.
Hvis displayet viser 4, tryk på knappen i samme position du trykkede i fase 2.

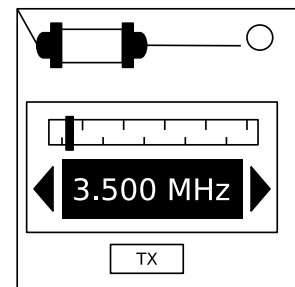
Fase 5:

Hvis displayet viser 1, tryk på knappen med samme tal som i fase 1.
Hvis displayet viser 2, tryk på knappen med samme tal som i fase 2.
Hvis displayet viser 3, tryk på knappen med samme tal som i fase 4.
Hvis displayet viser 4, tryk på knappen med samme tal som i fase 3.

Om Morsekode

En antikveret form for maritim kommunikation? Hvad bliver det næste? I det mindste er det ægte morsekode, så vær opmærksom og du vil måske lære noget.

- Fortolk signalet fra det blinkende lys ved hjælp af morsekodediagrammet til at stave et af ordene i tabellen.
- Signalet afspilles i en løkke med et langt mellemrum mellem gentagelserne.
- Når du har identificeret ordet, indstil den tilsvarende frekvens og tryk på transmit-knappen (TX).



International morsekode

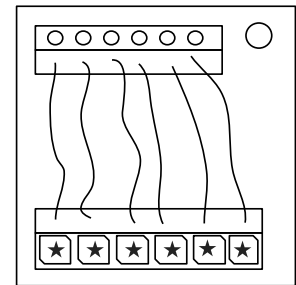
1. Et kort blink repræsenterer en prik.
2. Et langt blink repræsenterer en streg.
3. Der er et langt mellemrum mellem bogstaver.
4. Der er et meget langt mellemrum, inden ordet gentages.

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

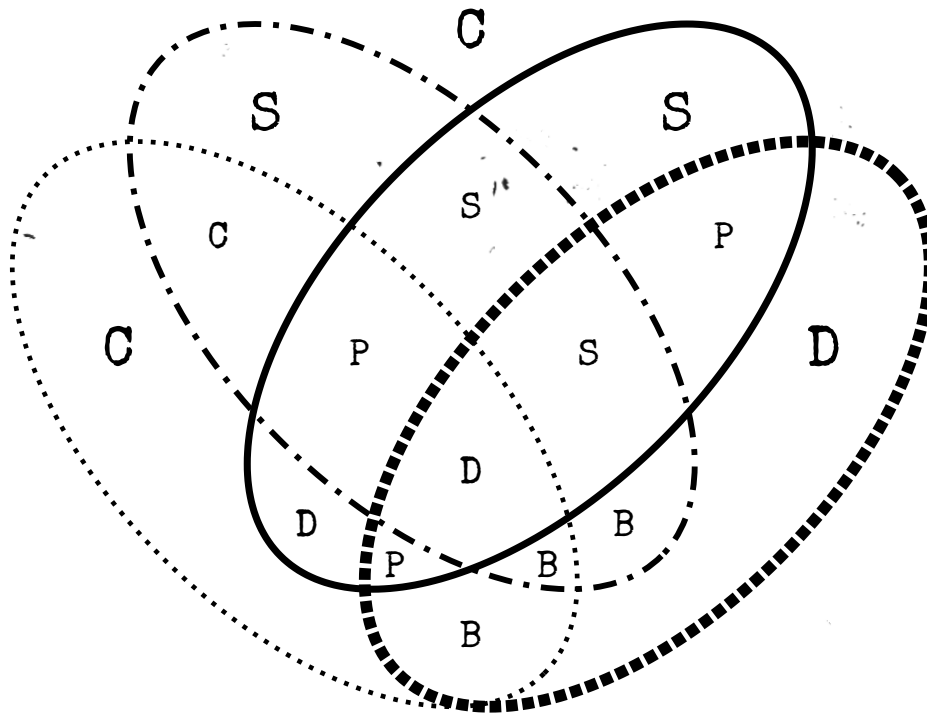
Hvis ordet er:	Svar på frekvens:
skala	3.505 MHz
eller	3.515 MHz
hjerte	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
kasser	3.535 MHz
poker	3.542 MHz
romeo	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
store	3.555 MHz
bombe	3.565 MHz
ramme	3.572 MHz
skema	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vektor	3.595 MHz
brugt	3.600 MHz





Om Indviklede Ledninger

Disse ledninger er ikke som de andre. Nogle har striber! Det gør dem fuldstændig anderledes. Den gode nyhed er, at der forefindes kortfattede instrukser for, hvad der skal stilles op med dem. Måske lidt for kortfattede...



- Se på hver enkelt ledning:: Der er et LED-lys over ledningen og et område til et "★"-symbol under ledningen.
- For **hver** kombination af ledning/LED/symbol, anvend nedenstående Venn-diagram for at afgøre hvorvidt ledningen skal klippes.
- Hver ledning kan være stribet med flere farver.



	Ledning er farvet rød
	Ledning er farvet blå
	Har ★-symbol
	LED er tændt

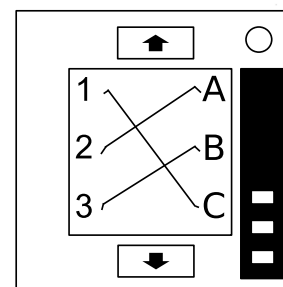
Bogstav	Instruktion
C	Klip ledningen
D	Klip ikke ledningen
S	Klip ledningen hvis det sidste ciffer i serienummeret er lige.
P	Klip ledningen hvis bomben har en parallelport.
B	Klip ledningen hvis bomben har to eller flere batterier.

Se bilag B vedr. reference for batteriidentifikation.

Se bilag C vedr. reference for portidentifikation.

Om Ledningssekvenser

Det er vanskeligt at sige, hvordan denne mekanisme fungerer. Ingeniørarbejdet er ret imponerende, men der må have været en nemmere måde at håndtere ni ledninger.

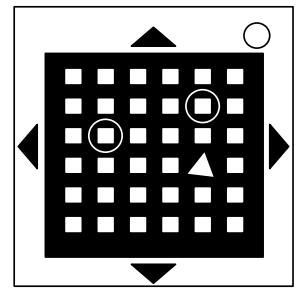


- Indeni dette modul er der adskillige paneler med ledninger i, men kun et panel er synligt af gangen. Skift til det næste panel ved at trykke på ned-knappen, og det forrige panel ved at trykke på op-knappen.
- Skift ikke til næste panel før du er sikker på, at du har klippet alle nødvendige ledninger på det aktuelle panel.
- Klip ledningerne som foreskrevet i følgende tabel. Ledningsforekomsterne er kumulative over alle paneler i modulet.

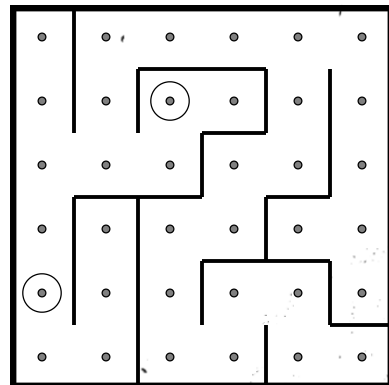
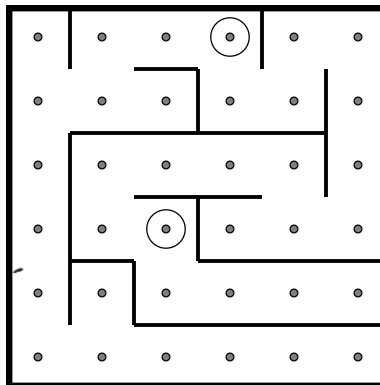
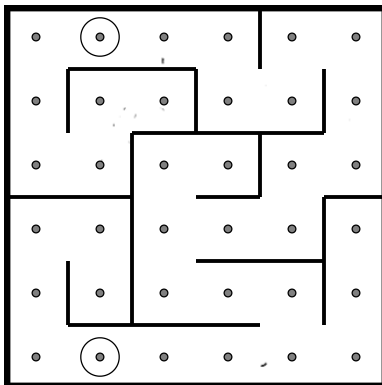
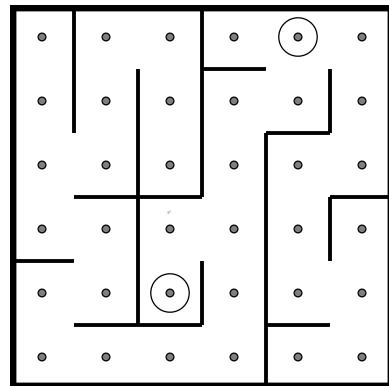
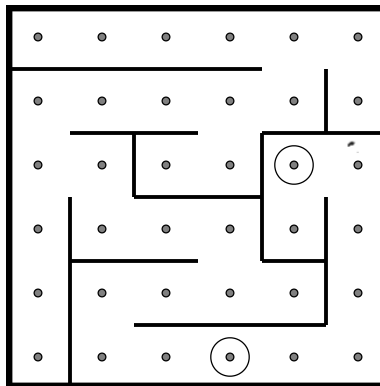
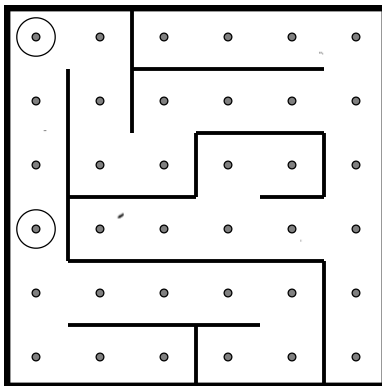
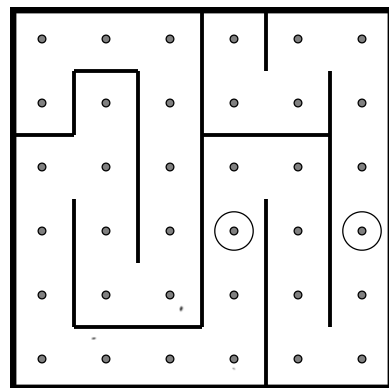
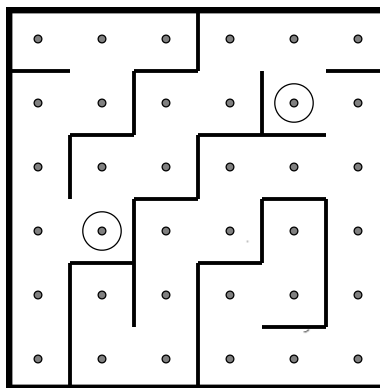
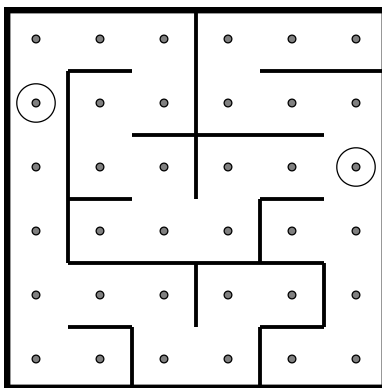
Røde ledningsforekomster		Blå ledningsforekomster		Sorte ledningsforekomster	
Ledningsforekomster	Klip hvis forbundet til:	Ledningsforekomster	Klip hvis forbundet til:	Ledningsforekomster	Klip hvis forbundet til:
Første røde forekomst	C	Første blå forekomst	B	Første sorte forekomst	A, B eller C
Anden røde forekomst	B	Anden blå forekomst	A eller C	Anden sorte forekomst	A eller C
Tredje røde forekomst	A	Tredje blå forekomst	B	Tredje sorte forekomst	B
Fjerde røde forekomst	A eller C	Fjerde blå forekomst	A	Fjerde sorte forekomst	A eller C
Femte røde forekomst	B	Femte blå forekomst	B	Femte sorte forekomst	B
Sjette, røde forekomst	A eller C	Sjette blå forekomst	B eller C	Sjette sorte forekomst	B eller C
Syvende røde forekomst	A, B eller C	Syvende blå forekomst	C	Syvende sorte forekomst	A eller B
Ottende røde forekomst	A eller B	Ottende blå forekomst	A eller C	Ottende sorte forekomst	C
Niende røde forekomst	B	Niende blå forekomst	A	Niende sorte forekomst	C

Om Labyrinter

Dette ser ud som en slags labyrint, som sikkert er stjålet fra en dækkeserviet fra en restaurant.



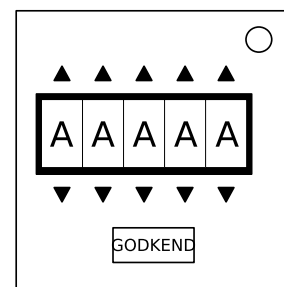
- Find labyrinten med matchende cirkelformede markeringer.
- Demontøren skal navigere det hvide lys til den røde trekant ved hjælp af pile-knapperne.
- **Advarsel:** Kryds ikke linjerne vist i labyrinten. Disse linjer er usynlige på bomben.



Om Adgangskoder

Heldigvis virker det ikke som om, at dette kodeord lever op til regeringens sikkerhedsstandard: 22 cifre, store og små bogstaver, tal i tilfældig rækkefølge, og uden palindromer længere end 3.

- Knapperne over og under hvert bogstav gennemløber mulighederne for den pågældende position.
- Kun en kombination af de tilgængelige bogstaver vil matche et af nedenstående kodeord.
- Klik på "Godkend"-knappen når det korrekte ord er indstillet.



alger	angre	arver	banan	bjørn
brage	cykel	damer	drage	dreng
flugt	fragt	frugt	kanon	krage
lampe	leger	løber	maske	nylig
nøgle	opera	raket	robot	råber
salat	slags	smage	tager	taske
trang	ussel	våben	ørnen	åbent

Afsnit 2: Krævende moduler

Krævende moduler kan ikke afvæbnes og udgør derfor en gentagen trussel.

Krævende moduler kan identificeres på et lille 2-cifret nedtællingsur i midten af toppen. Interaktion med bomben kan forårsage, at modulet aktiveres. Når modulet er aktiveret, skal det jævnlige tilses, før tiden på nedtællingsuret udløber for at undgå en fejl.

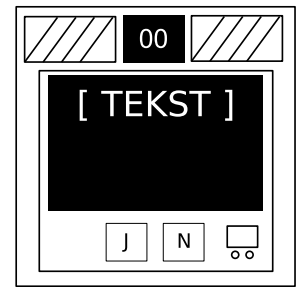
Vær agtpågivende: Krævende moduler kan genaktivere sig selv til enhver tid.

00

Om Udluftning

Det er hårdt arbejde at hacke computere! Som regel er det. Denne opgave kunne sikkert udføres af en simpel "drikkende fugl", der trykker på den samme knap igen og igen.

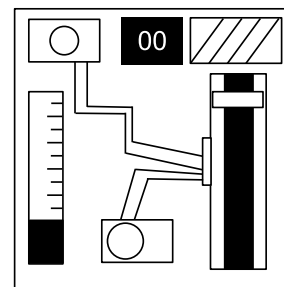
- Reager på computerens forespørgsel ved at trykke på J for "Ja" eller N for "Nej".



Om afladning af kondensatorer

Jeg vil skyde på, at dette kun er til for at holde dig vågen, for ellers er det noget elektronisk makværk.

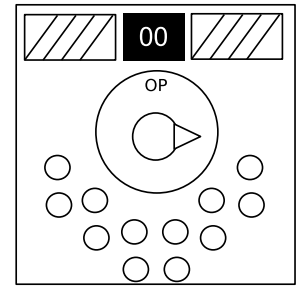
- Aflad kondensatoren inden den overlader ved at presse håndtaget ned.



Om drejeknapper

Unødvendigt kompliceret og endeløst krævende. Forestil dig, hvis sådan en ekspertise blev brugt til andet end diabolske puslespil.

- Knappen kan drejes til en af fire forskellige positioner.
- Knappen skal være i den korrekte position når modulets nedtællingsur når nul.
- Den korrekte position kan bestemmes ud fra konfigurationen af de 12 LED-lys.
- Knap-positioner er relative til "OP"-markeringen, som kan være roteret.



LED-konfigurationer

Op position:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Ned position:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Venstre position:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Højre position:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = Tændt

Bilag: Reference For Indikatoridentifikation

Markerede indikatorlys forefindes på bombens sider.

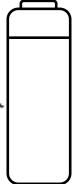



Almindelige Indikatorer

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

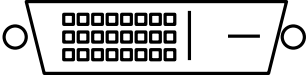
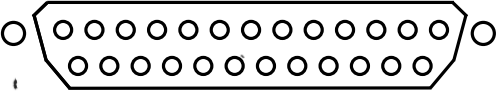

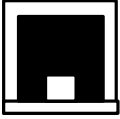
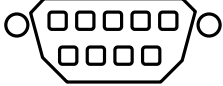

Bilag B: Referencer for batteriidentifikation

Almindelige batterityper kan lokaliseres i indeslutninger på siderne af bombens yderbeklædning.

Batteri	Type
	AA
	D

Bilag C: Reference for portidentifikation

Digitale og analoge porte forefindes på siderne af bomben.

Port	Navn
	DVI-D
	Parallel
	PS/2
	RJ-45
	Seriell
	Stereo RCA