



MANUALE
DISINNESCO
BOMBA

www.keeptalkinggame.com

Versione 1-it
Codice di Verifica: 345

Benvenuto nel pericoloso e stimolante mondo del disinnescare bombe!

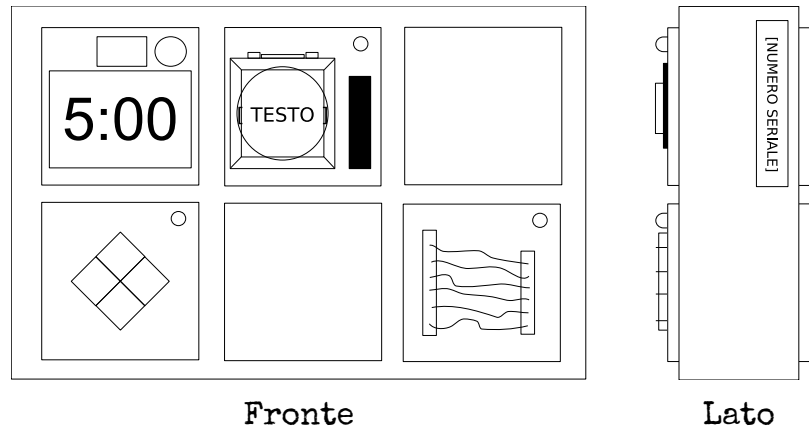
Studia questo manuale attentamente; sei l'esperto. In queste pagine troverai tutto ciò di cui avrai bisogno per sapere come disinnescare perfino la più insidiosa delle bombe.

E ricorda — Una piccola svista e potrebbe essere tutto finito!

Disinnescare Bombe

La bomba esploderà quando il suo timer arriverà a 0:00 o in caso vengano commessi troppi errori. L'unico modo per disinnescare la bomba è disarmare tutti i suoi moduli prima che il tempo scada.

Bomba di Esempio



Moduli

Ogni bomba includerà fino a 11 moduli che dovranno essere disarmati. Tutti i moduli sono indipendenti tra di loro e possono essere disarmati nell'ordine che si preferisce.

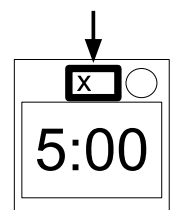
Le istruzioni per disarmare i moduli possono essere trovate nella Sezione 1. I moduli "Esigenti" sono un caso speciale e sono descritti nella Sezione 2.

Errori

Quando l'Artificiere commette un errore, la bomba lo registrerà e lo mostrerà sull'indicatore sopra il timer. Le bombe con un indicatore di errori esploderanno al terzo errore. Il timer scorrerà più velocemente dopo ogni errore.

In caso nessun indicatore sia presente sopra al timer, la bomba esploderà al primo errore, lasciando nessun margine di errore.

Indicatore di Errori



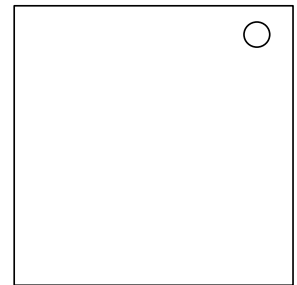
Ottenere Informazioni

Per disarmare alcuni moduli saranno richieste informazioni specifiche sulla bomba, come il numero seriale. Questo tipo di informazioni può essere trovato solitamente sopra, sotto o sui lati della bomba. Vedi Appendice A, B e C per le istruzioni di identificazione che potrebbero essere utili in certi casi.

Sezione 1: Moduli

I Moduli possono essere identificati da un LED nell'angolo in alto a destra. Quando il LED è verde, il modulo è stato disarmato.

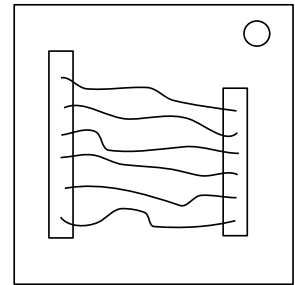
Tutti i moduli devono essere disarmati per disinnescare la bomba.



In Materia di Cavi

I cavi sono la linfa vitale dell'elettronica! Aspetta, no, l'elettricità è la linfa vitale. I cavi sono più tipo le arterie. Oppure le vene? Vabbè, non importa...

- Il modulo Cavi può avere dai 3 ai 6 cavi.
- Per disarmare il modulo bisogna tagliare solo un cavo, quello corretto.
- I cavi sono ordinati partendo dal primo in alto.



3 cavi:

Se non ci sono cavi rossi, taglia il secondo cavo.
 Altrimenti, se l'ultimo cavo è bianco, taglia l'ultimo cavo.
 Altrimenti, se c'è più di un cavo blu, taglia l'ultimo cavo blu.
 Altrimenti, taglia l'ultimo cavo.

4 cavi:

Se c'è più di un cavo rosso e l'ultima cifra del numero seriale è dispari, taglia l'ultimo cavo rosso.
 Altrimenti, se l'ultimo cavo è giallo e non ci sono cavi rossi, taglia il primo cavo.
 Altrimenti, se c'è esattamente un cavo blu, taglia il primo cavo.
 Altrimenti, se c'è più di un cavo giallo, taglia l'ultimo cavo.
 Altrimenti, taglia il secondo cavo.

5 cavi:

Se l'ultimo cavo è nero e l'ultima cifra del numero seriale è dispari, taglia il quarto cavo.
 Altrimenti, se c'è esattamente un cavo rosso e più di un cavo giallo, taglia il primo cavo.
 Altrimenti, se non ci sono cavi neri, taglia il secondo cavo.
 Altrimenti, taglia il primo cavo.

6 cavi:

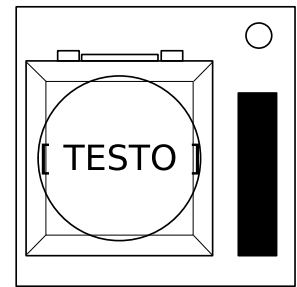
Se non ci sono cavi gialli e l'ultima cifra del numero seriale è dispari, taglia il terzo cavo.
 Altrimenti, se c'è esattamente un cavo giallo e più di un cavo bianco, taglia il quarto cavo.
 Altrimenti, se non ci sono cavi rossi, taglia l'ultimo cavo.
 Altrimenti, taglia il quarto cavo.

In Materia del Pulsante

Potresti pensare che un pulsante che ti dice di premerlo sia abbastanza chiaro. Quello è il tipo di pensiero che fa esplodere la gente.

Vedi Appendice A per indicazioni sull'identificazione degli indicatori.

Vedi Appendice B per indicazioni sull'identificazione delle batterie.



Segui queste regole nell'ordine in cui sono scritte. Esegui la prima azione che vale:

1. Se il pulsante è blu e c'è scritto "Annulla", tieni premuto il pulsante e controlla "Rilasciare un Pulsante Premuto".
2. Se c'è più di una batteria sulla bomba e sul pulsante c'è scritto "Detona", premi e rilascia immediatamente il pulsante.
3. Se il pulsante è bianco e c'è un indicatore acceso con etichetta "CAR", tieni premuto il pulsante e controlla "Rilasciare un Pulsante Premuto".
4. Se ci sono più di due batterie sulla bomba e c'è un indicatore acceso con etichetta "FRK", premi e rilascia immediatamente il pulsante.
5. Se il pulsante è giallo, tieni premuto il pulsante e controlla "Rilasciare un Pulsante Premuto".
6. Se il pulsante è rosso e c'è scritto "Tieni", premi e rilascia immediatamente il pulsante.
7. Se nessuna delle precedenti situazioni si applica, tieni premuto il pulsante e controlla "Rilasciare un Pulsante Premuto"

Rilasciare un Pulsante Premuto

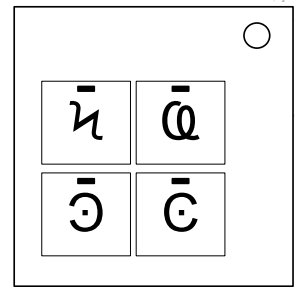
Se tieni premuto il pulsante, una striscia colorata si illuminerà sul lato destro del modulo. Basandoti sul colore, devi rilasciare il pulsante in un preciso istante.

- Striscia blu: rilascia quando il timer ha un 4 in qualsiasi posizione.
- Striscia bianca: rilascia quando il timer ha un 1 in qualsiasi posizione.
- Striscia gialla: rilascia quando il timer ha un 5 in qualsiasi posizione.
- Striscia di un altro colore: rilascia quando il timer ha un 1 in qualsiasi posizione.

In Materia di Tastierini

Non so cosa siano questi simboli, ma ho il sospetto che abbiano a che fare con qualcosa di occulto.

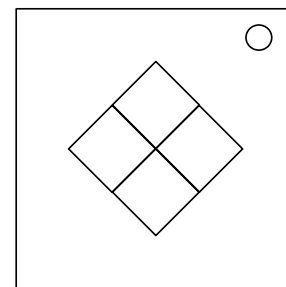
- Solo una colonna di queste contiene tutti e 4 i simboli nel Tastierino.
- Premi i 4 pulsanti nell'ordine i cui simboli appaiono nella colonna dall'alto verso il basso.



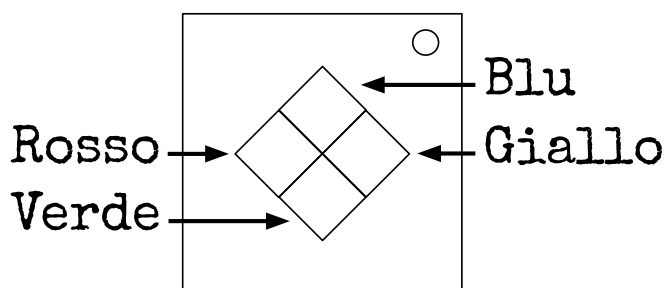
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	Ɔ	¶	ᵀ	Ë
λ	ᵀ	Q	Ђ	Ђ	≠
Ɔ	Q	Ж	ИЖ	С	æ
ИЖ	☆	Ɔ	Ж	¶	Ψ
Ɔ	Ɔ	λ	¿	Ɔ	Й
ᵀ	¿	☆	ᵀ	★	Ω

In Materia di Simon Dice

Questo è come uno di quei giocattoli con cui giocavi da bambino in cui dovevi ripetere il pattern che compariva, solo che questa è una taroccata che probabilmente è stata presa da una bancarella.



1. Uno dei quattro pulsanti colorati lampeggerà.
2. Usando la tabella corretta, premi il pulsante con il colore corrispondente.
3. Il pulsante originale lampeggerà, seguito da un altro. Ripeti questa sequenza in ordine usando la mappatura dei colori.
4. La sequenza si allungherà di uno ogni volta che immetti la sequenza correttamente, finchè il modulo non sarà disarmato.



Se il numero seriale contiene una vocale:

		Lampeggio Rosso	Lampeggio Blu	Lampeggio Verde	Lampeggio Giallo
Pulsante da premere:	0 Errori	Blu	Rosso	Giallo	Verde
	1 Errore	Giallo	Verde	Blu	Rosso
	2 Errori	Verde	Rosso	Giallo	Blu

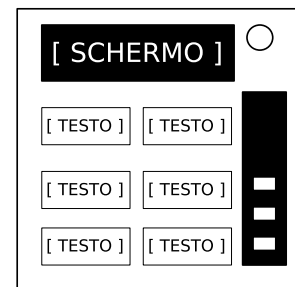
Se il numero seriale non contiene una vocale:

		Lampeggio Rosso	Lampeggio Blu	Lampeggio Verde	Lampeggio Giallo
Pulsante da premere:	0 Errori	Blu	Giallo	Verde	Rosso
	1 Errore	Rosso	Blu	Giallo	Verde
	2 Errori	Giallo	Verde	Blu	Rosso

In Materia di Incomprensioni

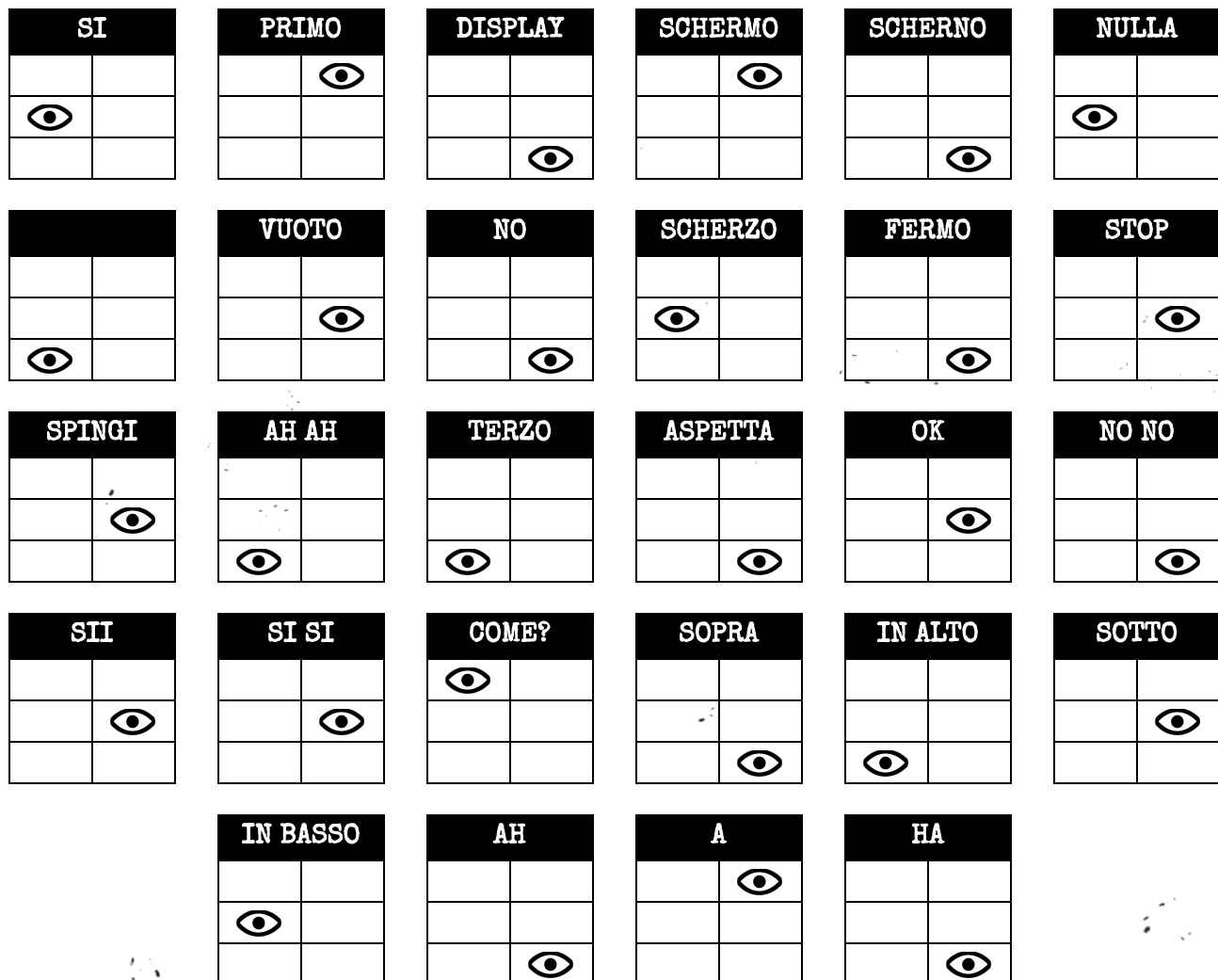
Questo congegno sembra essere uscito da uno sketch comico, che potrebbe essere anche divertente se non fosse connesso ad una bomba. La faccio corta, in quanto le parole potrebbero solo complicare la faccenda.

1. Leggi lo schermo e vai allo step 1 per determinare quale pulsante leggere.
2. Usando la scritta sul tasto, vai allo step 2 per determinare quale pulsante premere.
3. Ripeti finché il modulo non sarà disarmato.



Step 1:

Basandoti sullo schermo, leggi l'etichetta di un pulsante in particolare, e procedi allo step 2:



Step 2:

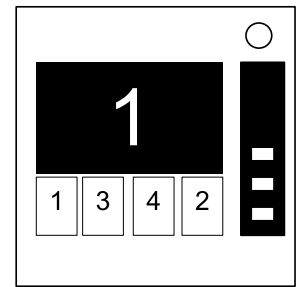
Usando la scritta dallo step 1, premi il primo pulsante che appare in corrispondenza della sua lista di parole:

"PRONTO":	SI, OKAY, COSA, IN MEZZO, SINISTRA, OK, DESTRA, VUOTO, PRONTO, NO, PRIMO, EH, NULLA, FERMO
"PRIMO":	SINISTRA, OKAY, SI, IN MEZZO, NO, DESTRA, NULLA, EH, FERMO, PRONTO, VUOTO, COSA, OK, PRIMO
"NO":	VUOTO, EH, FERMO, PRIMO, COSA, PRONTO, DESTRA, SI, NULLA, SINISTRA, OK, OKAY, NO, IN MEZZO
"VUOTO":	FERMO, DESTRA, OKAY, IN MEZZO, VUOTO, OK, PRONTO, NULLA, NO, COSA, SINISTRA, EH, SI, PRIMO
"NULLA":	EH, DESTRA, OKAY, IN MEZZO, SI, VUOTO, NO, OK, SINISTRA, COSA, FERMO, PRIMO, NULLA, PRONTO
"SI":	OKAY, DESTRA, EH, IN MEZZO, PRIMO, COSA, OK, PRONTO, NULLA, SI, SINISTRA, VUOTO, NO, FERMO
"COSA":	EH, COSA, SINISTRA, NULLA, PRONTO, VUOTO, IN MEZZO, NO, OKAY, PRIMO, FERMO, SI, OK, DESTRA
"EH":	PRONTO, NULLA, SINISTRA, COSA, OKAY, SI, DESTRA, NO, OK, VUOTO, EH, IN MEZZO, FERMO, PRIMO
"SINISTRA":	DESTRA, SINISTRA, PRIMO, NO, IN MEZZO, SI, VUOTO, COSA, EH, FERMO, OK, PRONTO, OKAY, NULLA
"DESTRA":	SI, NULLA, PRONTO, OK, NO, FERMO, COSA, DESTRA, IN MEZZO, SINISTRA, EH, VUOTO, OKAY, PRIMO
"IN MEZZO":	VUOTO, PRONTO, OKAY, COSA, NULLA, OK, NO, FERMO, SINISTRA, IN MEZZO, DESTRA, PRIMO, EH, SI
"OKAY":	IN MEZZO, NO, PRIMO, SI, EH, NULLA, FERMO, OKAY, SINISTRA, PRONTO, VUOTO, OK, COSA, DESTRA
"FERMO":	EH, NO, VUOTO, OKAY, SI, SINISTRA, PRIMO, OK, COSA, FERMO, NULLA, PRONTO, DESTRA, IN MEZZO
"OK":	DESTRA, IN MEZZO, SI, PRONTO, OK, OKAY, NULLA, EH, VUOTO, SINISTRA, PRIMO, COSA, NO, FERMO
"PREMI":	CERTO, NO NO, SII, SI SI, DOPO, EH?, COME?, ALT, COSA?, PREMI, E?, COME, FATTO, NOO
"NO NO":	SII, DOPO, COME, EH?, COSA?, FATTO, E?, ALT, PREMI, NOO, SI SI, CERTO, COME?, NO NO
"SII":	E?, NO NO, EH?, SII, DOPO, COME?, CERTO, NOO, SI SI, PREMI, COSA?, ALT, COME, FATTO
"SI SI":	PREMI, SI SI, COME?, DOPO, E?, NO NO, NOO, SII, COSA?, EH?, CERTO, FATTO, COME, ALT
"COME?":	FATTO, NOO, COME?, EH?, COSA?, CERTO, SII, ALT, SI SI, COME, DOPO, E?, NO NO, PREMI
"NOO":	EH?, CERTO, DOPO, COSA?, SI SI, COME?, E?, FATTO, NOO, PREMI, COME, ALT, NO NO, SII
"EH?":	EH?, SII, NO NO, PREMI, FATTO, ALT, E?, DOPO, CERTO, COME, SI SI, COME?, NOO, COSA?
"E?":	COME?, NOO, NO NO, SI SI, DOPO, E?, FATTO, PREMI, EH?, COME, SII, CERTO, ALT, COSA?
"COSA?":	PREMI, ALT, SI SI, SII, NOO, FATTO, E?, COME, NO NO, EH?, COME?, DOPO, COSA?, CERTO
"FATTO":	CERTO, EH?, DOPO, COSA?, SII, COME?, SI SI, ALT, COME, PREMI, NOO, NO NO, E?, FATTO
"DOPO":	COSA?, EH?, E?, SII, ALT, CERTO, DOPO, COME, FATTO, NO NO, COME?, SI SI, NOO, PREMI
"ALT":	NO NO, NOO, FATTO, E?, PREMI, COME?, CERTO, COSA?, SI SI, DOPO, ALT, EH?, SII, COME
"CERTO":	NO NO, FATTO, COME, SI SI, PREMI, ALT, EH?, COME?, CERTO, NOO, COSA?, DOPO, SII, E?
"COME":	SI SI, DOPO, NOO, COME?, ALT, FATTO, E?, COSA?, EH?, PREMI, COME, CERTO, NO NO, SII

In Materia di Memory

La memoria è una cosa molto fragile, come tutte le altre cose quando c'è di mezzo una bomba, quindi fai attenzione!

- Premi il pulsante corretto per far proseguire il modulo allo stage successivo. Completa tutti gli stage per disarmare il modulo.
- Premere un pulsante sbagliato resetterà il modulo allo stage 1 e ti darà un errore.
- L'ordine dei pulsanti è da sinistra verso destra.



Stage 1:

Se il display mostra 1, premi il secondo pulsante.
 Se il display mostra 2, premi il secondo pulsante.
 Se il display mostra 3, premi il terzo pulsante.
 Se il display mostra 4, premi il quarto pulsante.

Stage 2:

Se il display mostra 1, premi il pulsante con scritto "4".
 Se il display mostra 2, premi il pulsante nella stessa posizione dello stage 1.
 Se il display mostra 3, premi il primo pulsante.
 Se il display mostra 4, premi il pulsante nella stessa posizione dello stage 1.

Stage 3:

Se il display mostra 1, premi il pulsante con la stessa scritta premuto nello stage 2.
 Se il display mostra 2, premi il pulsante con la stessa scritta premuto nello stage 1.
 Se il display mostra 3, premi il terzo pulsante.
 Se il display mostra 4, premi il pulsante con scritto "4".

Stage 4:

Se il display mostra 1, premi il pulsante nella stessa posizione dello stage 1.
 Se il display mostra 2, premi il primo pulsante.
 Se il display mostra 3, premi il pulsante nella stessa posizione dello stage 2.
 Se il display mostra 4, premi il pulsante nella stessa posizione dello stage 2.

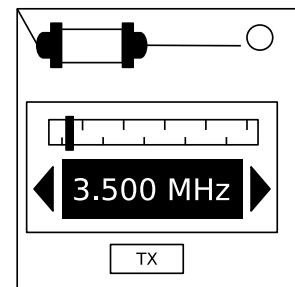
Stage 5:

Se il display mostra 1, premi il pulsante con la stessa scritta premuto nello stage 1.
 Se il display mostra 2, premi il pulsante con la stessa scritta premuto nello stage 2.
 Se il display mostra 3, premi il pulsante con la stessa scritta premuto nello stage 4.
 Se il display mostra 4, premi il pulsante con la stessa scritta premuto nello stage 3.

In Materia di Codice Morse

Un metodo antiquato di comunicazione navale? E poi cos'altro? Almeno questo Codice Morse è genuino, quindi stai un po' attento e magari potresti anche imparare qualcosa.

- Interpreta il segnale dall'accensione della luce usando la tabella del Codice Morse per ottenere una delle parole.
- Il segnale si ripeterà, con una lunga pausa tra le ripetizioni.
- Una volta che la parola sarà stata identificata, imposta la frequenza corrispondente e premi il pulsante di trasmissione (TX).



Come Interpretare

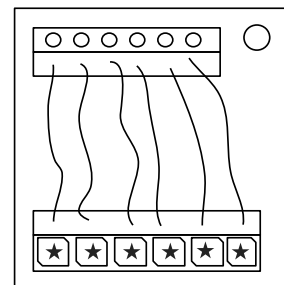
1. Un'accensione breve rappresenta un punto.
2. Un'accensione lunga rappresenta una linea.
3. C'è un lungo stacco tra le lettere.
4. C'è uno stacco ancora più lungo prima che la parola si ripeta.

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	— — — — ●

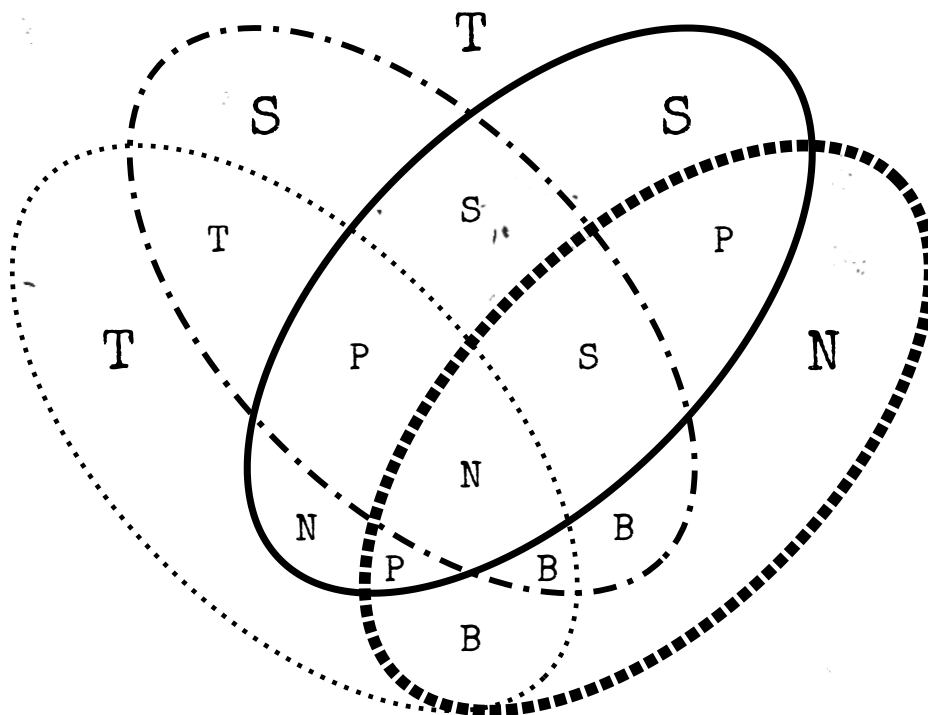
Se la parola è:	Rispondi con la frequenza:
bolle	3.505 MHz
resto	3.515 MHz
pollo	3.522 MHz
morso	3.532 MHz
verso	3.535 MHz
terre	3.542 MHz
anche	3.545 MHz
paura	3.552 MHz
pelle	3.555 MHz
chela	3.565 MHz
pasto	3.572 MHz
bombe	3.575 MHz
pausa	3.582 MHz
sauna	3.592 MHz
forse	3.595 MHz
sorso	3.600 MHz

In Materia di Cavi Complessi

Questi cavi non sono come gli altri. Alcuni hanno delle strisce! Questo li rende completamente diversi. La buona notizia è che abbiamo trovato un breve set di istruzioni sul cosa farci! Forse un po' troppo breve...



- Osserva attentamente ogni cavo: ognuno ha un LED sopra e uno spazio per il simbolo "★" sotto.
- Per ogni combinazione cavo/LED/simbolo, usa il diagramma di Venn qui sotto per decidere se tagliare il cavo.
- Ogni cavo potrebbe avere strisce di più colori.



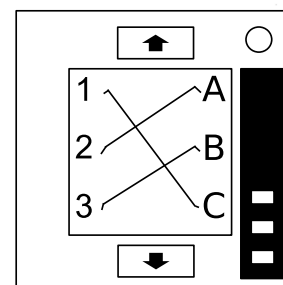
	Il cavo è rosso
	Il cavo è blu
	Ha il simbolo ★
	Il LED è acceso

Lettera	Istruzione
T	Taglia il cavo
N	Non tagliare il cavo
S	Taglia il cavo se l'ultima cifra del numero seriale è pari
P	Taglia il cavo se la bomba ha una porta "Parallel"
B	Taglia il cavo se la bomba ha due o più batterie.

Vedi Appendice B per indicazioni sull'identificazione delle batterie.
Vedi Appendice C per indicazioni sull'identificazione delle porte.

In Materia di Sequenze di Cavi

È difficile dire come funzioni questo meccanismo. L'ingegnerizzazione è veramente impressionante, ma dovrebbe esserci un altro modo più semplice per gestire nove cavi.

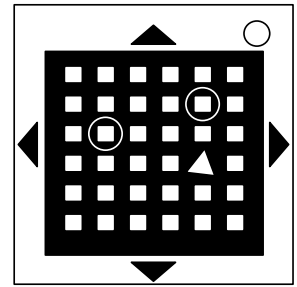


- In questo modulo ci sono vari pannelli con dei cavi, ma è visibile solo un pannello alla volta. È possibile vedere gli altri pannelli premendo i pulsanti freccia sopra e sotto.
- Non passare al pannello successivo fino a quando non sei sicuro di aver tagliato tutti i cavi necessari sul pannello corrente.
- Devi tagliare i cavi a seconda di ciò che c'è scritto nella tabella seguente. La ricorrenza del colore dei cavi è cumulativa tra tutti i pannelli del modulo.

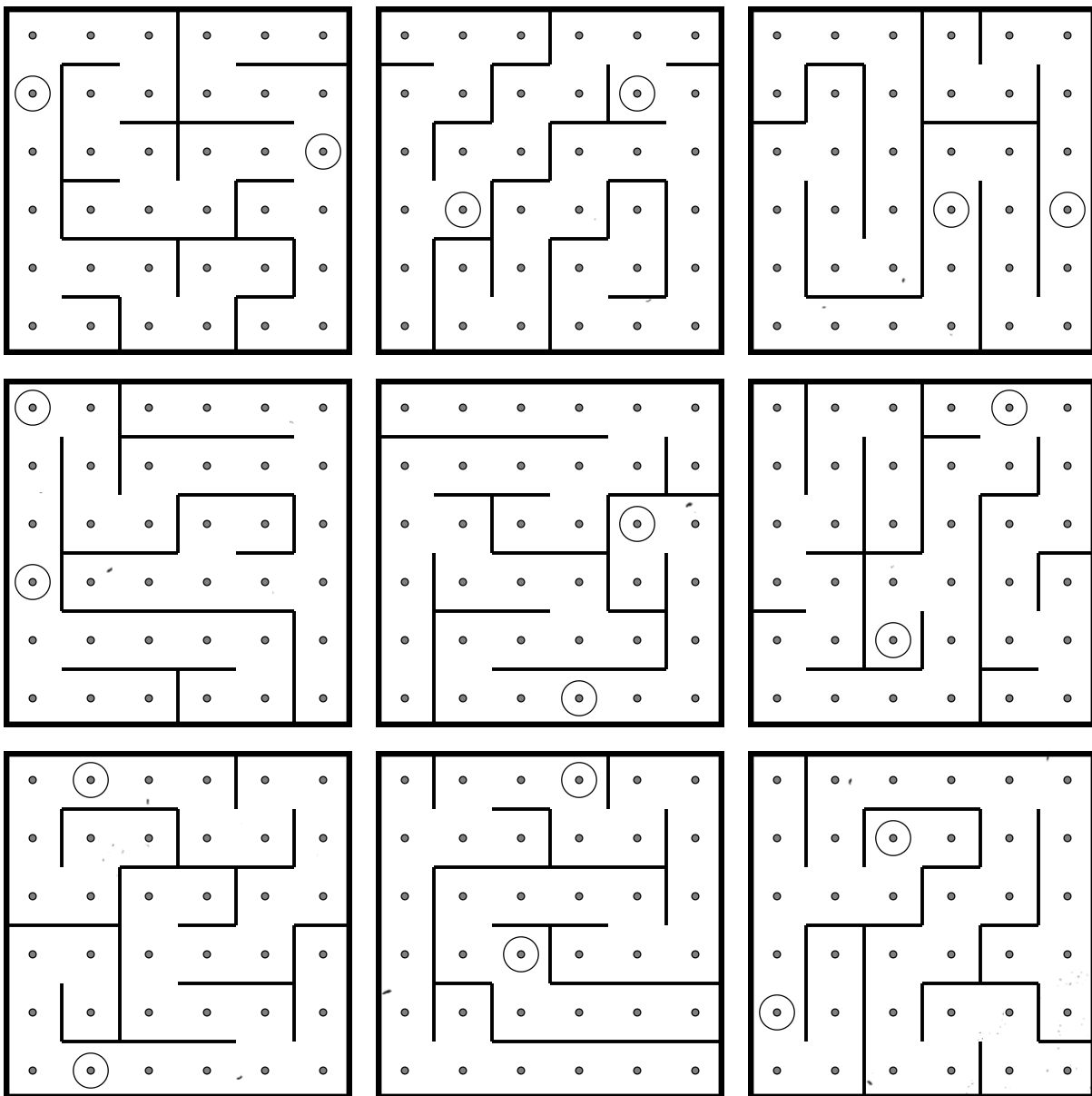
Ricorrenze Cavo Rosso		Ricorrenze Cavo Blu		Ricorrenze Cavo Nero	
Num. Ricorrenza	Taglia se connesso a:	Num. Ricorrenza	Taglia se connesso a:	Num. Ricorrenza	Taglia se connesso a:
Primo cavo rosso	C	Primo cavo blu	B	Primo cavo nero	A, B o C
Secondo cavo rosso	B	Secondo cavo blu	A o C	Secondo cavo nero	A o C
Terzo cavo rosso	A	Terzo cavo blu	B	Terzo cavo nero	B
Quarto cavo rosso	A o C	Quarto cavo blu	A	Quarto cavo nero	A o C
Quinto cavo rosso	B	Quinto cavo blu	B	Quinto cavo nero	B
Sesto cavo rosso	A o C	Sesto cavo blu	B o C	Sesto cavo nero	B o C
Settimo cavo rosso	A, B o C	Settimo cavo blu	C	Settimo cavo nero	A o B
Ottavo cavo rosso	A o B	Ottavo cavo blu	A o C	Ottavo cavo nero	C
Nono cavo rosso	B	Nono cavo blu	A	Nono cavo nero	C

In Materia di Labirinti

Sembra essere qualche tipo di labirinto, forse rubato da qualche tovaglietta di un ristorante.



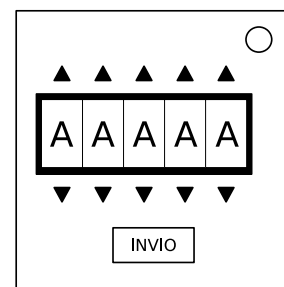
- Trova il labirinto con i cerchi corrispondenti a quelli nel modulo.
- L'Artificiere deve far navigare la luce bianca verso il triangolo rosso usando i pulsanti freccia.
- **Attenzione:** Non attraversare le linee mostrate nel labirinto. Sono invisibili nella bomba.



In Materia di Password

Per fortuna questa password non sembra soddisfare i requisiti di sicurezza governativi. 22 caratteri, maiuscole e minuscole, numeri messi a caso senza nessun palindromo di più di 3 lettere.

- I pulsanti sopra e sotto ogni lettera permetteranno di mostrare le varie lettere per quella posizione.
- Solo una combinazione delle lettere disponibili corrisponderà ad una password.
- Premi il pulsante "INVIO" una volta che la parola corretta è stata impostata.



abaco	aceto	adoro	balzo	capra
dacci	danno	danza	detto	dieci
dieta	entro	festa	fiera	gnomo
hotel	largo	latte	nuoto	opera
pizza	posto	pozzo	radio	salve
salvi	scudo	secco	sigla	tanto
tempo	tetro	tetto	tosse	tozzo

Sezione 2: Moduli Esigenti

00

I moduli esigenti non possono essere disarmati e pongono un pericolo continuo.

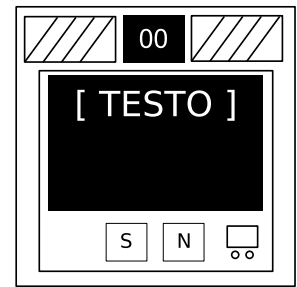
I moduli esigenti possono essere identificati come un modulo con un piccolo timer a 2 cifre in alto. Interagendo con la bomba potrebbero attivarsi. Una volta attivati, questi moduli devono essere continuamente tenuti d'occhio prima che il loro timer scada per evitare un errore.

Stai attento: i moduli esigenti possono riattivarsi in qualsiasi momento.

In Materia di Sfogo Gas

Hackerare un computer è roba bella tosta! Di solito. Questo lavoro potrebbe anche essere svolto da un uccello alcolizzato che preme lo stesso tasto all'infinito.

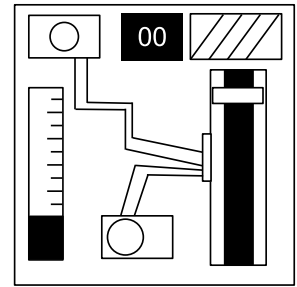
- Rispondi alle domande del computer premendo "S" per "Si" o "N" per "No"



In Materia di Scarica il Condensatore

Scommetto che questa cosa esiste solo per distrarti, perchè altrimenti è un lavoro di elettronica davvero pessimo.

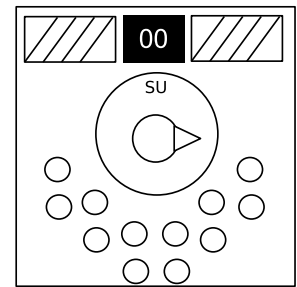
- Scarica il condensatore prima che si sovraccarichi tenendo abbassata la leva.



In Materia di Manopole

Eccessivamente complicato e infinitamente rischioso. Immagina se tale conoscenza fosse stata usata per fare qualcosa di diverso da puzzle diabolici.

- La manopola può essere posizionata in una delle 4 diverse posizioni.
- La manopola deve essere nella posizione corretta una volta che il timer del modulo raggiungerà lo 0.
- La posizione corretta può essere determinata dallo stato dei 12 LED.
- Le posizioni della manopola sono relative alla scritta "SU", che potrebbe essere ruotata.



Configurazioni LED

Posizione Su:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Posizione Giù:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Posizione Sinistra:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Posizione Destra:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = LED Acceso

Appendice A: Riferimento per l'Identificazione degli Indicatori

Gli indicatori si possono trovare ai lati della bomba.


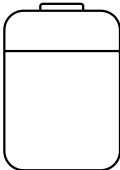


Indicatori Comuni

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

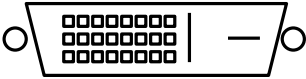
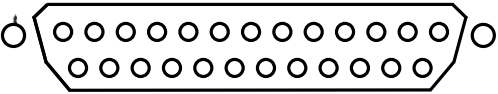

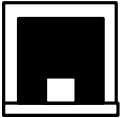
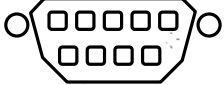

Appendice B: Riferimento per l'Identificazione delle Batterie

I tipi comuni di batterie possono essere trovati dentro custodie ai lati della bomba.

Batteria	Tipo
	AA
	D

Appendice C: Riferimento per l'Identificazione delle Porte

Le porte digitali e analogiche possono essere trovate ai lati della bomba.

Porta	Nome
	DVI-D
	Parallel
	PS/2
	RJ-45
	Seriale
	Stereo RCA