



**HANDLEIDING
VOOR BOMMEN
ONTMANTELEN**

www.keeptalkinggame.com

Versie 2-nl

Verificatiecode: 474

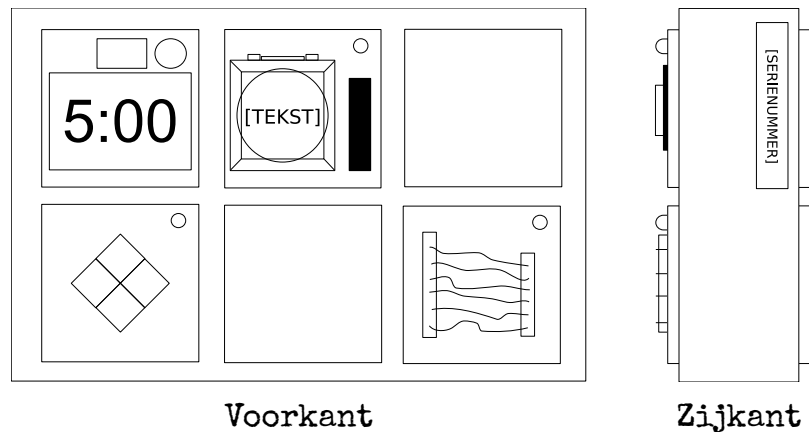
Welkom in de gevaarlijke en uitdagende wereld van het ontmantelen van bommen.

Bestudeer deze handleiding zorgvuldig; jij bent de expert. Op deze pagina's staat alles wat je moet weten om zelf de meest verraderlijke bommen onschadelijk te maken. En bedenk — één kleine leesfout kan al fataal zijn.

Bommen Ontmantelen

Een bom explodeert zodra de tijdklok 0:00 bereikt of als er te veel fouten zijn gemaakt. De enige manier om de bom onschadelijk te maken is door alle modules uit te schakelen voordat de tijd op is.

Voorbeeldbom



Modules

Elke bom heeft maximaal 11 modules die uitgeschakeld moeten worden. Elke module staat op zichzelf, dus ze kunnen in een willekeurige volgorde uitgeschakeld worden.

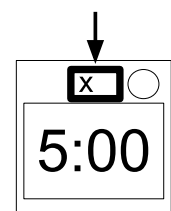
Instructies voor het uitschakelen van modules staan in Sectie 1. "Behoeftige" modules werken wat anders en staan in Sectie 2.

Fouten

Als de Ontmantelaar een fout maakt, wordt dat aangegeven op de indicator boven de tijdklok. Bommen met een foutenindicator exploderen na drie fouten. De tijdklok tikt sneller als je een fout hebt gemaakt.

Als er geen foutenindicator boven de tijdklok staat, dan explodeert de bom bij de eerste fout. Geen ruimte voor fouten dus.

Foutenindicator



Informatie Verzamelen

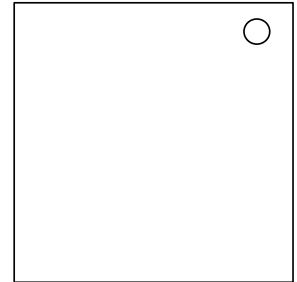
Sommige modules hebben specifieke informatie nodig over de bom, zoals het serieumnummer. Zulke dingen staan op de bovenkant, onderkant of zijkanten van de bom. Zie bijlage A, B en C voor hulp bij het identificeren.

Sectie 1: Modules

Modules kan je herkennen aan de LED in de rechterbovenhoek.

Als de LED groen is, is de module uitgeschakeld.

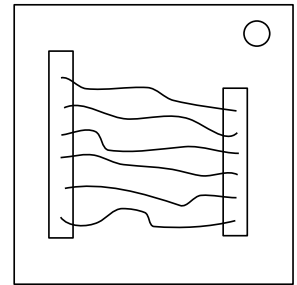
Alle modules moeten uitgeschakeld worden om de bom te ontmantelen.



Over de Draden

Draden zijn het levensbloed van elektronica! Wacht, nee, elektriciteit is het levensbloed. Draden zijn eerder de slagaderen. De aderen? Maakt niet uit...

- Een dradenmodule kan 3 tot 6 draden hebben.
- Precies één draad moet worden doorgeknipt om de module uit te schakelen.
- De volgorde van de draden is van boven naar beneden.



3 draden:

Als er geen rode draden zijn, knip de tweede draad door.

Anders: Als de laatste draad wit is, knip de laatste draad door.

Anders: Als er meer dan één blauwe draad is, knip de laatste blauwe draad door.

Anders: Knip de laatste draad door.

4 draden:

Als er meer dan één rode draad is en het laatste cijfer van het serienummer is oneven, knip de laatste rode draad door.

Anders: Als de laatste draad geel is en er is geen rode draad, knip de eerste draad door.

Anders: Als er exact één blauwe draad is, knip de eerste draad door.

Anders: Als er meer dan één gele draad is, knip de laatste draad door.

Anders: Knip de tweede draad door.

5 draden:

Als de laatste draad zwart is en het laatste cijfer in het serienummer oneven is, knip de vierde draad door.

Anders: Als er exact één rode draad en meer dan één gele draad is, knip de eerste draad door.

Anders: Als er geen zwarte draden zijn, knip de tweede draad door.

Anders: Knip de eerste draad door.

6 draden:

Als er geen gele draden zijn en het laatste cijfer in het serienummer oneven is, knip de derde draad door.

Anders: Als er exact één gele en meer dan één witte draad is, knip de vierde draad door.

Anders: Als er geen rode draden zijn, knip de laatste draad door.

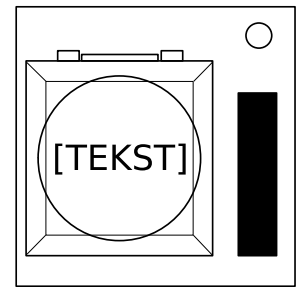
Anders: Knip de vierde draad door.

Over de Knop

Je zou denken dat als op een knop 'indrukken' staat dat het duidelijk is wat je moet doen. Die manier van denken leidt tot explosies.

Zie Bijlage A voor een overzicht van indicatoren.

Zie Bijlage B voor een overzicht van batterijen.



Lees de regels van boven naar beneden. Voer de eerste actie uit waarvoor alle voorwaarden gelden:

1. Als de knop blauw is en er staat "Afbreken" op de knop, druk de knop in en houd hem ingedrukt. Lees verder onder 'Een ingedrukte knop loslaten'.
2. Als er meer dan 1 batterij aanwezig is en er staat "Ontsteken" op de knop, druk de knop in en laat hem onmiddellijk los.
3. Als de knop wit is en er is een brandende indicator met de tekst CAR, druk de knop in en houd hem ingedrukt. Lees verder onder 'Een ingedrukte knop loslaten'.
4. Als er meer dan 2 batterijen zijn en er is een brandende indicator met de tekst FRK, druk de knop in en laat hem onmiddellijk los.
5. Als de knop geel is, druk de knop in en houd hem ingedrukt. Lees verder onder 'Een ingedrukte knop loslaten'.
6. Als de knop rood is en er staat "Vasthouden" op de knop, druk de knop in en laat hem onmiddellijk los.
7. Als geen van bovenstaande regels van toepassing is, druk de knop in en houd hem ingedrukt. Lees verder onder 'Een ingedrukte knop loslaten'.

Een ingedrukte knop loslaten

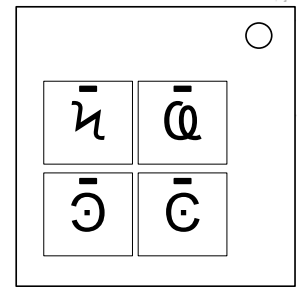
Zolang de knop ingedrukt blijft, licht er een gekleurde strip aan de rechterkant van de module op. De kleur van de strip bepaalt wanneer de knop moet worden losgelaten:

- Blauwe strip: laat los wanneer de tijdklok een 4 in één van de posities heeft.
- Witte strip: laat los wanneer de tijdklok een 1 in één van de posities heeft.
- Gele strip: laat los wanneer de tijdklok een 5 in één van de posities heeft.
- Elke andere kleur strip: laat los wanneer de tijdklok een 1 in één van de posities heeft.

Over het Toetsenbord

Ik weet niet zeker wat de symbolen betekenen, maar ik denk dat het iets occults is.

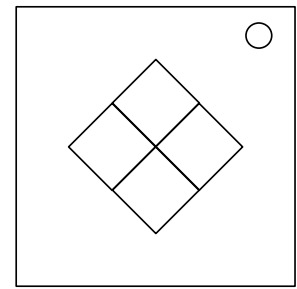
- Maar één van onderstaande kolommen bevat alle vier de symbolen van het toetsenbord.
- Druk op de vier toetsen in de volgorde dat die symbolen voorkomen in die kolom, van boven naar beneden.



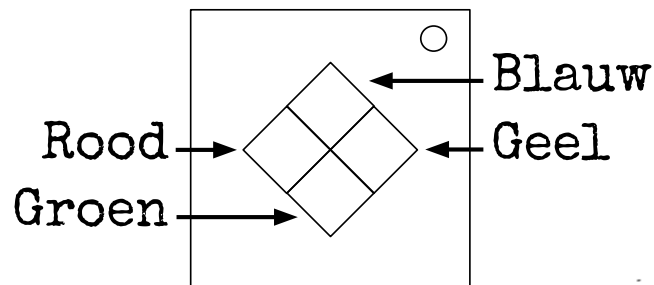
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	Ω	¶	¶	Ë
λ	⊖	Ω	Ђ	Ђ	≠
λ	Ω	Ж	И	©	æ
И	☆	¿	Ж	¶	Ψ
κ	κ	λ	¿	Ξ	Й
⊖	¿	☆	¶	★	Ω

Over de Gekleurde Knoppen

Dit lijkt misschien op dat kinderspeelgoed waar je het patroon moet nadoen, behalve dat dit een slechte namaak is die nog geen euro waard zou zijn.



1. Één van de vier knoppen flitst.
2. Kies de juiste tabel hieronder uit, en druk op de kleurknop die hoort bij de flitskleur die je net zag.
3. De originele knop flitst opnieuw, gevolgd door een andere. Gebruik de tabel om nu twee kleuren te bepalen, en druk de bijbehorende knoppen na elkaar in.
4. Elke keer dat je de juiste kleurknop invoert, wordt de reeks één flits langer. Vul elke keer de hele reeks opnieuw in, net zo lang totdat de module is uitgeschakeld.



Als het serienummer wel een klinker bevat:

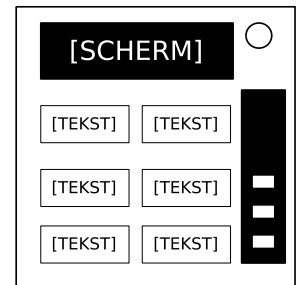
		Rode Flits	Blauwe Flits	Groene Flits	Gele Flits
Druk op de knop:	Geen Fouten	Blauw	Rood	Geel	Groen
	1 Fout	Geel	Groen	Blauw	Rood
	2 Fouten	Groen	Rood	Geel	Blauw

Als het serienummer geen klinker bevat:

		Rode Flits	Blauwe Flits	Groene Flits	Gele Flits
Druk op de knop:	Geen Fouten	Blauw	Geel	Groen	Rood
	1 Fout	Rood	Blauw	Geel	Groen
	2 Fouten	Geel	Groen	Blauw	Rood

Over "Wat" staat op de knop

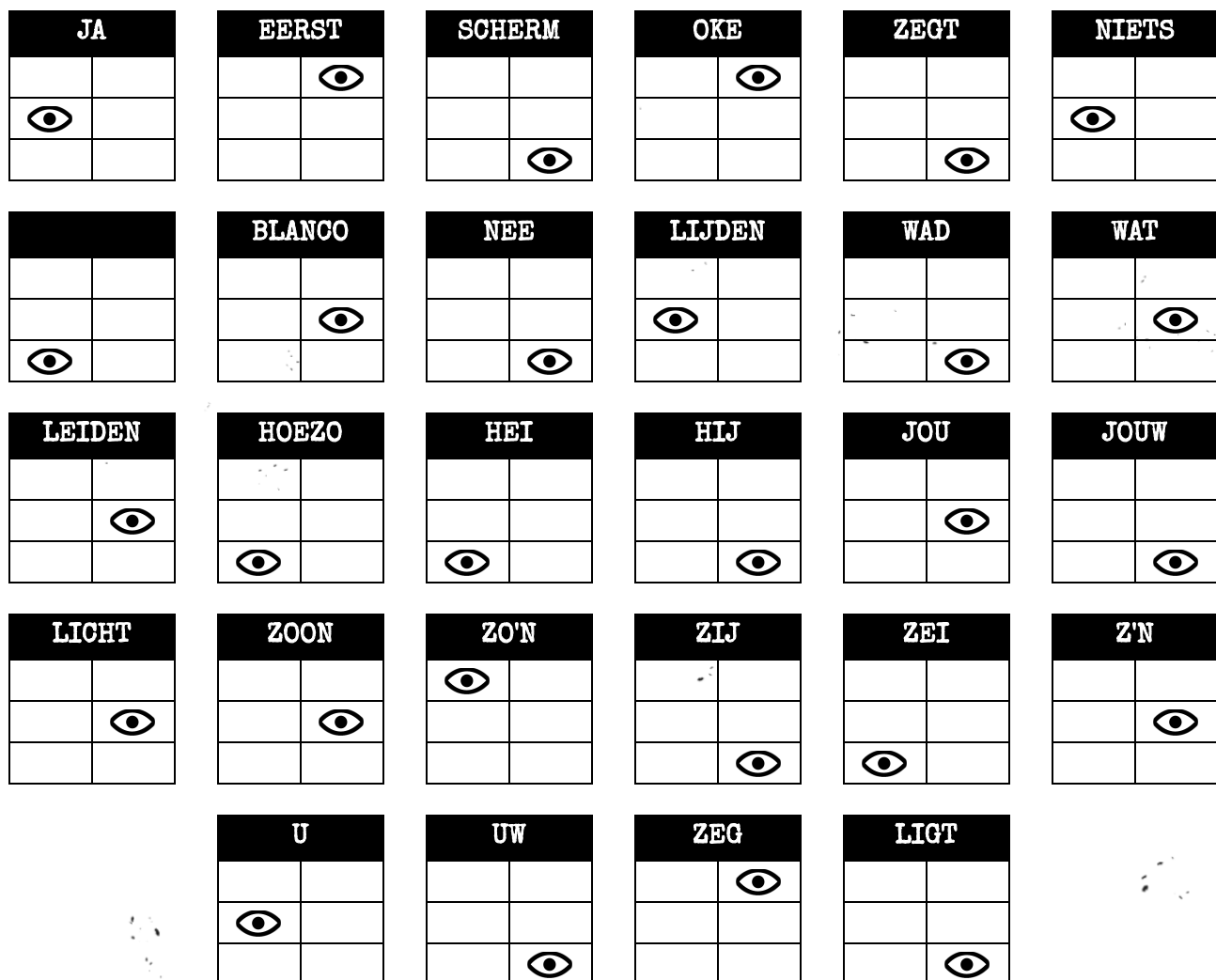
Dit mechanisme ziet er misschien uit alsof het uit een komedieroutine komt, wat grappig had kunnen zijn als er geen bom aan vastzat. Ik houd het kort, want woorden maken het alleen maar ingewikkelder.



1. Lees het woord op het scherm en gebruik stap 1 om te bepalen van welke knop het opschrift moet worden gelezen.
2. Gebruik vervolgens dit opschrift in stap 2 om te bepalen welke knop moet worden ingedrukt.
3. Herhaal totdat de module is uitgeschakeld.

Stap 1:

Lees het woord op het scherm, en lees het opschrift op de knop die volgens het schema hieronder bij dat woord hoort. Ga daarna door naar stap 2.



Stap 2:

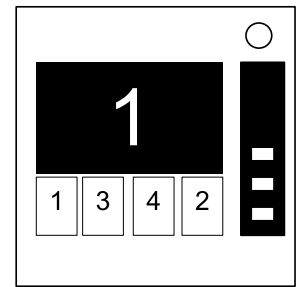
Bepaal in de onderstaande tabel de rij die hoort bij het in stap 1 gelezen opschrift. Druk op de knop waarvan het opschrift als eerste voorkomt in deze rij.

"WAD?":	JA, OKE, OH OH, MIDDEN, LINKS, DRUK, RECHTS, BLANCO, WAD?, NEE, EERST, OHHH, NIETS, WACHT
"EERST":	LINKS, OKE, JA, MIDDEN, NEE, RECHTS, NIETS, OHHH, WACHT, WAD?, BLANCO, OH OH, DRUK, EERST
"NEE":	BLANCO, OHHH, WACHT, EERST, OH OH, WAD?, RECHTS, JA, NIETS, LINKS, DRUK, OKE, NEE, MIDDEN
"BLANCO":	WACHT, RECHTS, OKE, MIDDEN, BLANCO, DRUK, WAD?, NIETS, NEE, OH OH, LINKS, OHHH, JA, EERST
"NIETS":	OH HH, RECHTS, OKE, MIDDEN, JA, BLANCO, NEE, DRUK, LINKS, OH OH, WACHT, EERST, NIETS, WAD?
"JA":	OKE, RECHTS, OH HH, MIDDEN, EERST, OH OH, DRUK, WAD?, NIETS, JA, LINKS, BLANCO, NEE, WACHT
"OH OH":	OH HH, OH OH, LINKS, NIETS, WAD?, BLANCO, MIDDEN, NEE, OKE, EERST, WACHT, JA, DRUK, RECHTS
"OH HH":	WAD?, NIETS, LINKS, OH OH, OKE, JA, RECHTS, NEE, DRUK, BLANCO, OH HH, MIDDEN, WACHT, EERST
"LINKS":	RECHTS, LINKS, EERST, NEE, MIDDEN, JA, BLANCO, OH OH, OH HH, WACHT, DRUK, WAD?, OKE, NIETS
"RECHTS":	JA, NIETS, WAD?, DRUK, NEE, WACHT, OH OH, RECHTS, MIDDEN, LINKS, OH HH, BLANCO, OKE, EERST
"MIDDEN":	BLANCO, WAD?, OKE, OH OH, NIETS, DRUK, NEE, WACHT, LINKS, MIDDEN, RECHTS, EERST, OH HH, JA
"OKE":	MIDDEN, NEE, EERST, JA, OH HH, NIETS, WACHT, OKE, LINKS, WAD?, BLANCO, DRUK, OH OH, RECHTS
"WACHT":	OH HH, NEE, BLANCO, OKE, JA, LINKS, EERST, DRUK, OH OH, WACHT, NIETS, WAD?, RECHTS, MIDDEN
"DRUK":	RECHTS, MIDDEN, JA, WAD?, DRUK, OKE, NIETS, OH HH, BLANCO, LINKS, EERST, OH OH, NEE, WACHT
"JOU":	ZO ALS, JOUW, LICHT, ZO'N, DOOR, AH HA, LAATST, VAST, WAT?, JOU, HA HA, ZOALS, KLAAR, ONDER
"JOUW":	LICHT, DOOR, ZOALS, AH HA, WAT?, KLAAR, HA HA, VAST, JOU, ONDER, ZO'N, ZO ALS, LAATST, JOUW
"LICHT":	HA HA, JOUW, AH HA, LICHT, DOOR, LAATST, ZO ALS, ONDER, ZO'N, JOU, WAT?, VAST, ZOALS, KLAAR
"ZO'N":	JOU, ZO'N, LAATST, DOOR, HA HA, JOUW, ONDER, LICHT, WAT?, AH HA, ZO ALS, KLAAR, ZOALS, VAST
"LAATST":	KLAAR, ONDER, LAATST, AH HA, WAT?, ZO ALS, LICHT, VAST, ZO'N, ZOALS, DOOR, HA HA, JOUW, JOU
"ONDER":	AH HA, ZO ALS, DOOR, WAT?, ZO'N, LAATST, HA HA, KLAAR, ONDER, JOU, ZOALS, VAST, JOUW, LICHT
"AH HA":	AH HA, LICHT, JOUW, JOU, KLAAR, VAST, HA HA, DOOR, ZO ALS, ZOALS, ZO'N, LAATST, ONDER, WAT?
"HA HA":	LAATST, ONDER, JOUW, ZO'N, DOOR, HA HA, KLAAR, JOU, AH HA, ZOALS, LICHT, ZO ALS, VAST, WAT?
"WAT?":	JOU, VAST, ZO'N, LICHT, ONDER, KLAAR, HA HA, ZOALS, JOUW, AH HA, LAATST, DOOR, WAT?, ZO ALS
"KLAAR":	ZO ALS, AH HA, DOOR, WAT?, LICHT, LAATST, ZO'N, VAST, ZOALS, JOU, ONDER, JOUW, HA HA, KLAAR
"DOOR":	WAT?, AH HA, HA HA, LICHT, VAST, ZO ALS, DOOR, ZOALS, KLAAR, JOUW, LAATST, ZO'N, ONDER, JOU
"VAST":	JOUW, ONDER, KLAAR, HA HA, JOU, LAATST, ZO ALS, WAT?, ZO'N, DOOR, VAST, AH HA, LICHT, ZOALS
"ZO ALS":	JOUW, KLAAR, ZOALS, ZO'N, JOU, VAST, AH HA, LAATST, ZO ALS, ONDER, WAT?, DOOR, LICHT, HA HA
"ZOALS":	ZO'N, DOOR, ONDER, LAATST, VAST, KLAAR, HA HA, WAT?, AH HA, JOU, ZOALS, ZO ALS, JOUW, LICHT

Over het Geheugen

*Herinneringen zijn vergankelijk, maar dat is alles wanneer een bom af kan gaan.
Opletten dus!*

- Druk op de juiste knop om door te gaan naar de volgende fase. Voltooi alle fases om de module te ontwapenen.
- Als er op een onjuiste knop wordt gedrukt, dan wordt de module gereset naar fase 1.
- De volgorde van de knopposities is van links naar rechts.



Fase 1:

Als het scherm "1" toont, druk op de knop in de tweede positie.

Als het scherm "2" toont, druk op de knop in de tweede positie.

Als het scherm "3" toont, druk op de knop in de derde positie.

Als het scherm "4" toont, druk op de knop in de vierde positie.

Fase 2:

Als het scherm "1" toont, druk op de knop met het cijfer "4" erop.

Als het scherm "2" toont, druk op de knop in dezelfde positie als in fase 1 is gedrukt.

Als het scherm "3" toont, druk op de knop in de eerste positie.

Als het scherm "4" toont, druk op de knop in dezelfde positie als in fase 1 is gedrukt.

Fase 3:

Als het scherm "1" toont, druk op de knop met hetzelfde cijfer als in fase 2 is gedrukt.

Als het scherm "2" toont, druk op de knop met hetzelfde cijfer als in fase 1 is gedrukt.

Als het scherm "3" toont, druk op de knop in de derde positie.

Als het scherm "4" toont, druk op de knop met het cijfer "4" erop.

Fase 4:

Als het scherm "1" toont, druk op de knop in dezelfde positie als in fase 1 is gedrukt.

Als het scherm "2" toont, druk op de knop in de eerste positie.

Als het scherm "3" toont, druk op de knop in dezelfde positie als in fase 2 is gedrukt.

Als het scherm "4" toont, druk op de knop in dezelfde positie als in fase 2 is gedrukt.

Fase 5:

Als het scherm "1" toont, druk op de knop met hetzelfde cijfer als in fase 1 is gedrukt.

Als het scherm "2" toont, druk op de knop met hetzelfde cijfer als in fase 2 is gedrukt.

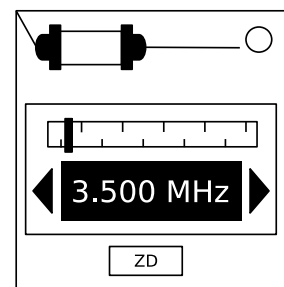
Als het scherm "3" toont, druk op de knop met hetzelfde cijfer als in fase 4 is gedrukt.

Als het scherm "4" toont, druk op de knop met hetzelfde cijfer als in fase 3 is gedrukt.

Over de Morsecode

Een verouderde vorm van maritieme communicatie? Wat nu? Gelukkig is het echte morsecode, dus let goed op, en misschien leer je nog wat.

- Interpreteer het signaal van het flitsende licht met de Morsecodetabel om één van de woorden uit de rechter tabel te spellen.
- Het signaal herhaalt zich, met een zeer lange pauze tussen elke herhaling.
- Wanneer het woord is geïdentificeerd, stel de bijbehorende frequentie in en druk op de Zend (ZD) knop.



Wat betekenen die flitsen nou?

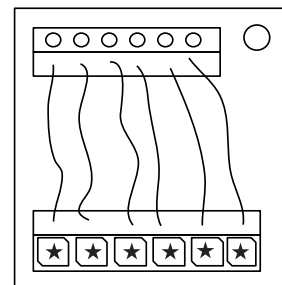
1. Een korte flits staat voor een punt.
2. Een lange flits staat voor een streep.
3. Er is een lange pauze tussen de letters.
4. Er is een zeer lange pauze voordat het woord herhaald wordt.

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	— — — — ●

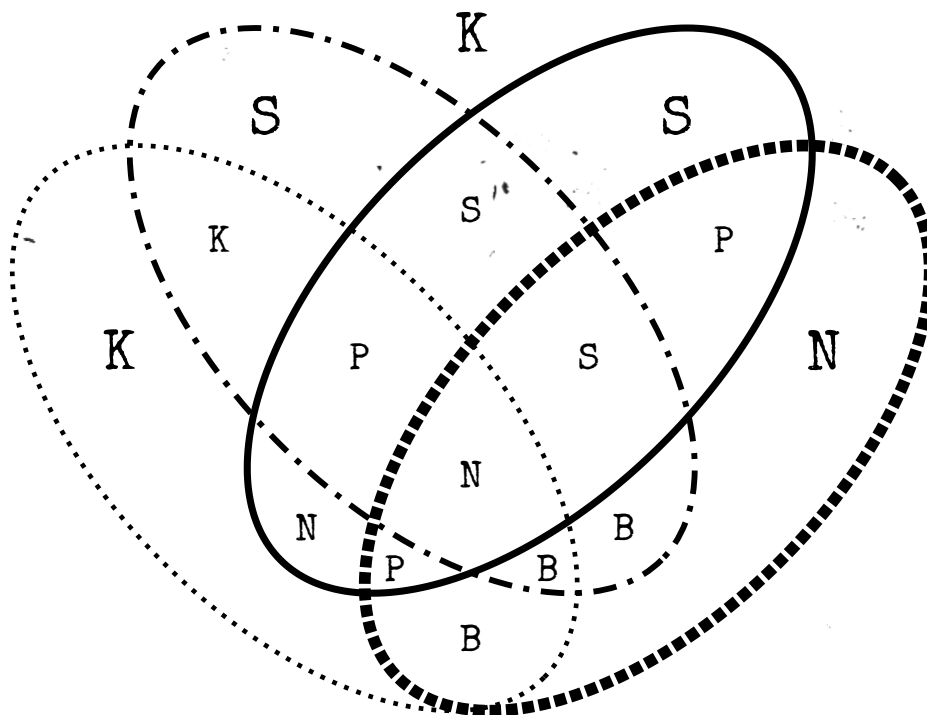
Als het woord is:	Reageer op frequentie:
spons	3.505 MHz
vlieg	3.515 MHz
stuks	3.522 MHz
ijzer	3.532 MHz
opzij	3.535 MHz
poker	3.542 MHz
regie	3.545 MHz
friet	3.552 MHz
namen	3.555 MHz
motor	3.565 MHz
markt	3.572 MHz
kunst	3.575 MHz
amber	3.582 MHz
abdij	3.592 MHz
droog	3.595 MHz
bezig	3.600 MHz

Over de Ingewikkelde Draden

Deze draden zijn anders dan de andere. Sommige zijn gestreept! Dat maakt ze compleet anders. Het goede nieuws is dat we een beknopte set instructies gevonden hebben. Misschien iets te beknopt...



- Kijk naar elke draad: er is een LED boven en plaats voor een "★" symbool onder de draad.
- Voor **elke** combinatie van draadkleuren, LED en symbool kan je in het onderstaande Venndiagram aflezen of de draad wel of niet doorgeknipt moet worden.
- Elke draad kan in meerdere kleuren gestreept zijn.



	Draad bevat rood
	Draad bevat blauw
	Heeft ★ symbool
	LED is aan

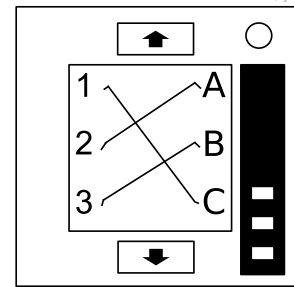
Letter	Instructie
K	Knip de draad
N	Knip de draad niet
S	Knip de draad als het laatste cijfer van het serienummer even is
P	Knip de draad als de bom een parallelle poort heeft
B	Knip de draad als de bom twee of meer batterijen heeft

Zie Bijlage B voor een overzicht van batterijen.

Zie Bijlage C voor een overzicht van poorten.

Over de Dradenreeksen

Het is moeilijk te zeggen hoe dit mechanisme werkt. Hoewel het ingenieus in elkaar zit, moeten er gemakkelijkere manieren zijn om negen draden te ordenen.

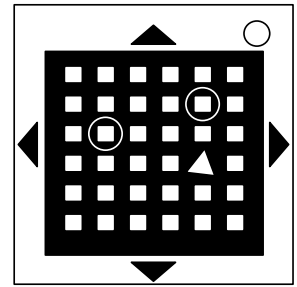


- Deze module bestaat uit een aantal panelen met draden, maar slechts één paneel is tegelijk zichtbaar. Met het pijltje omlaag kan je naar het volgende paneel gaan, en met het pijltje omhoog naar het vorige.
- Ga pas naar het volgende paneel als alle draden die je op het huidige paneel moet doorknippen zijn doorgeknipt.
- Knip de draden zoals beschreven in onderstaande tabel. Ook de draden uit de voorgaande panelen tellen mee voor het bepalen of je moet knippen of niet.

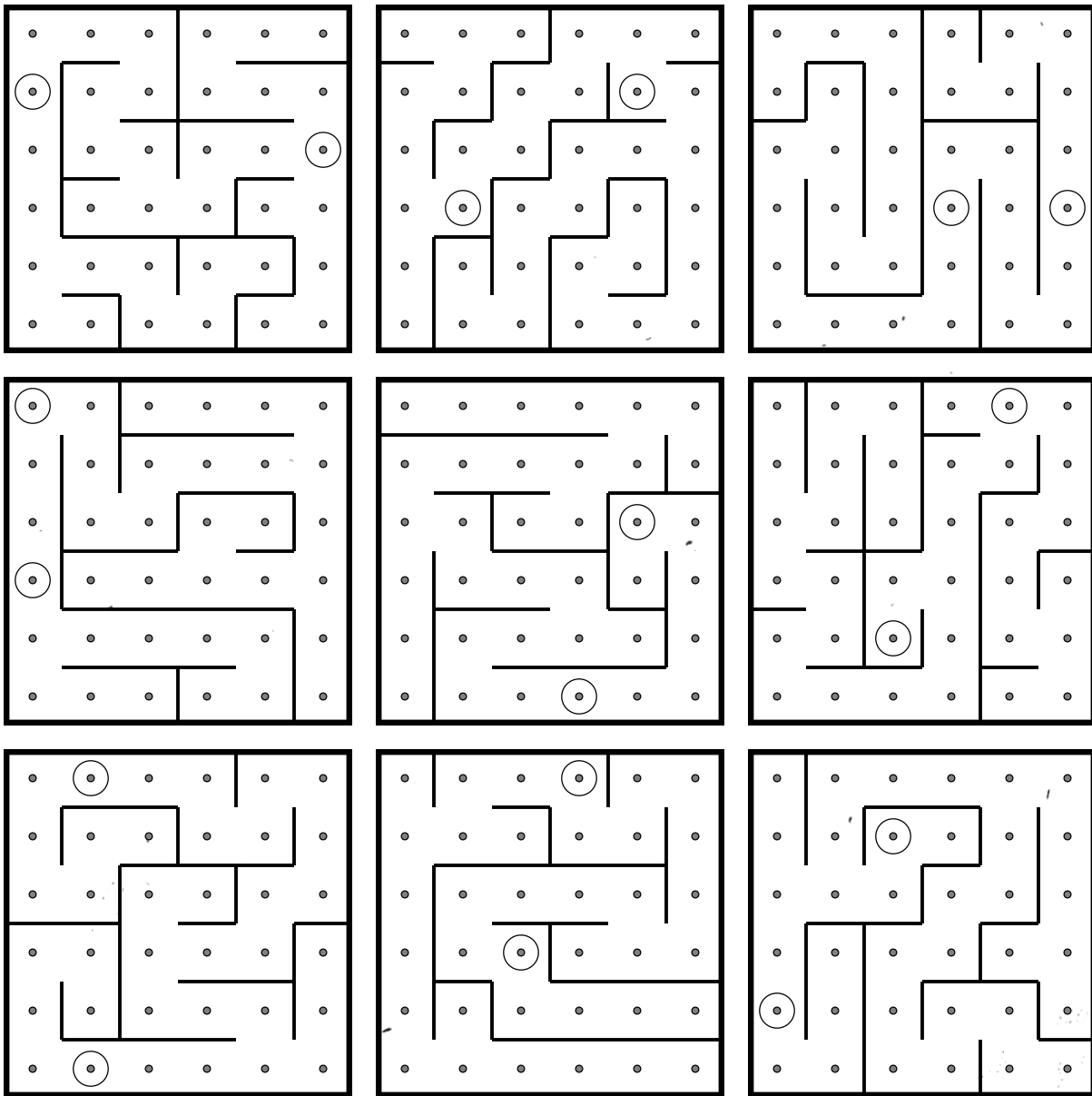
Rode draden		Blauwe draden		Zwarte draden	
Aantal	Knip als verbonden met:	Aantal	Knip als verbonden met:	Aantal	Knip als verbonden met:
Eerste rode draad	C	Eerste blauwe draad	B	Eerste zwarte draad	A, B of C
Tweede rode draad	B	Tweede blauwe draad	A of C	Tweede zwarte draad	A of C
Derde rode draad	A	Derde blauwe draad	B	Derde zwarte draad	B
Vierde rode draad	A of C	Vierde blauwe draad	A	Vierde zwarte draad	A of C
Vijfde rode draad	B	Vijfde blauwe draad	B	Vijfde zwarte draad	B
Zesde rode draad	A of C	Zesde blauwe draad	B of C	Zesde zwarte draad	B of C
Zevende rode draad	A, B of C	Zevende blauwe draad	C	Zevende zwarte draad	A of B
Achtste rode draad	A of B	Achtste blauwe draad	A of C	Achtste zwarte draad	C
Negende rode draad	B	Negende blauwe draad	A	Negende zwarte draad	C

Over het Doolhof

Het ziet eruit als een doolhof, waarschijnlijk gestolen van zo'n kinderplacemat uit een restaurant.

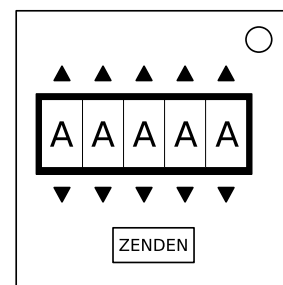


- Vind het doolhof met dezelfde ronde markeringen.
- De Ontmantelaar moet het witte licht met de pijltjes naar de rode driehoek navigeren.
- **Waarschuwing:** Ga niet over de lijnen in het doolhof. Deze zijn onzichtbaar op de bom.



Over het Wachtwoord

Gelukkig voldoet dit wachtwoord niet aan de veiligheidseisen van de overheid: minstens 22 hoofd- en kleine letters, getallen en speciale karakters in een willekeurige volgorde zonder palindromen langer dan 3.



- Met de pijltjes omhoog en omlaag kan je alle letters bekijken die op die positie zouden kunnen staan.
- Van de woorden die je daarmee kan maken is er maar één die hieronder staat.
- Als je het juiste woord ingevuld hebt, druk dan op de 'zenden'-knop.

buurt	elfde	emmer	feest	hallo
hoezo	ijken	ijsco	intro	jawel
joker	juist	kliko	kruik	kwast
kweek	motje	oever	omega	opent
opera	opsta	piano	robot	setje
spoor	tafel	thema	turbo	vader
waaks	water	weide	zalig	zesde

Sectie 2: Behoefte Modules

Behoefte modules kunnen niet worden uitgeschakeld, maar vormen een terugkerend gevaar.

Behoefte modules kan je herkennen aan het 2-cijferige scherm bovenin. Omgaan met de bom kan de behoefte modules activeren. Als ze eenmaal actief zijn, moeten ze regelmatig gedeactiveerd worden. Als dit te lang niet gebeurt en hun klok nul wordt, wordt een fout gerekend.

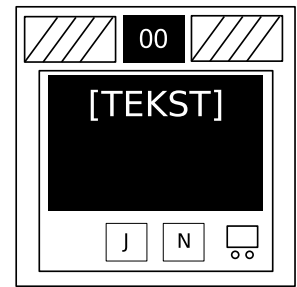
Blijf opletten: behoefte modules kunnen elk moment opnieuw activeren

00

Over het Ontluchten van Gas

Hacken is hard werken! Nouja, meestal. Dit werk zou een drinkend vogeltje die steeds weer op dezelfde knop zou drukken, ook uit kunnen voeren.

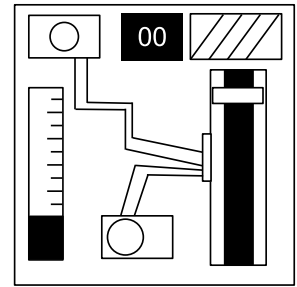
- Reageer op de vraag van de computer door op "J" voor "Ja" of "N" voor "Nee" te drukken.



Over het Ontladen van de Condensator

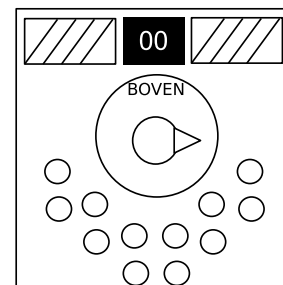
Ik gok dat dit bedoeld is om jouw aandacht te blijven trekken. Anders zou het een slecht stuk elektronica zijn.

- Ontlaad de condensator, voor hij overbelast raakt, door de hendel omlaag te houden.



Over de Aanwijzer

Onnodig ingewikkeld en eindeloos tijdrovend. Stel je voor dat deze deskundigheid voor iets anders dan het maken van duivelse puzzles werd gebruikt.



- De draaiknop kan naar vier verschillende posities worden gedraaid.
- De draaiknop moet op de juiste positie staan wanneer de tijdsklok op de module op nul komt.
- De juiste positie kan bepaald worden aan de hand van de aan/uit-configuratie van de twaalf LED's.
- De posities zijn relatief ten opzichte van het label "BOVEN", dat niet bovenaan hoeft te staan.

LED-Configuraties

Naar boven draaien als:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Naar beneden draaien als:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Naar links draaien als:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Naar rechts draaien als:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = Brandende LED

Bijlage A: Overzicht van Indicatoren

Gelabelde indicatoren kunnen gevonden worden aan alle kanten van de bom.





Algemene Indicatoren

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

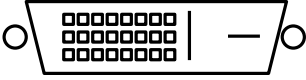
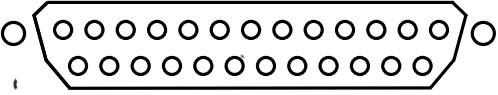

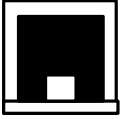
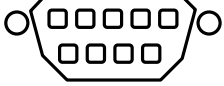

Bijlage B: Overzicht van Batterijen

Batterijen kunnen gevonden worden in houders aan alle kanten van de bom.

Batterij	Soort
	AA
	D

Bijlage C: Overzicht van Poorten

Digitale en analoge poorten kunnen gevonden worden aan alle kanten van de bom.

Poort	Naam
	DVI-D
	Parallel
	PS/2
	RJ-45
	Serieel
	Stereo RCA