



BOMBE

Desarmerings

-manual

Version 1 (FAN TRANSLATION -Danish)

Verifikationskode: 241

Revision 3

Velkommen til en farlig og udfordrende verden af bombedesarmering!

Studér denne manual omhyggeligt; du er eksperten. På disse sider finder du alt hvad du behøver at vide, for at afvæbne selv de mest ondsindede og indviklede bomber.

Og husk - Et lille fejltrin eller forglemmelse, og det hele kan være ovre!

(N.B. Dette er en fan oversættelse, og er ikke verificeret af udviklerne af spillet, der derfor heller ikke yder support på denne oversættelse.)

(Find den originale, supportstøttede, engelske manual på www.bombmanual.com)

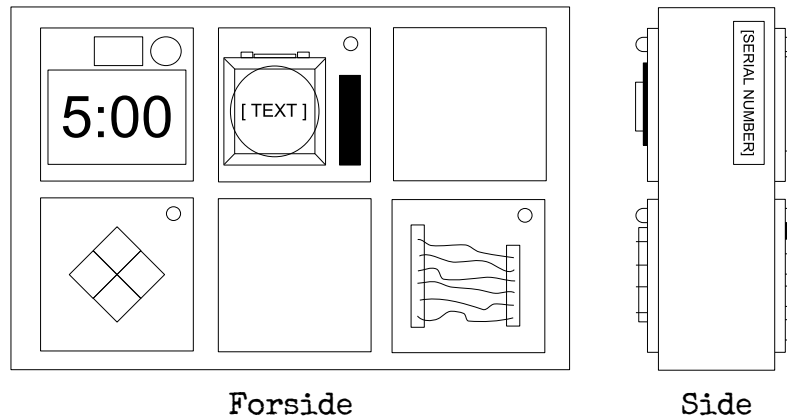
- af FactCheckingCuz 12.10.2015

(Sidst rettet 06.12.15 - Revision 3)

Desarmering 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

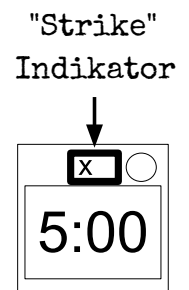


Moduler

Hver bombe kan bestå af op til 11 moduler, der skal afvæbnes. Hvert modul er diskret, og kan afvæbnes i vilkårlig rækkefølge. Instruktioner til at afvæbne moduler kan findes i afsnit 1. "Krævende moduler" udgør særlige tilfælde, og er beskrevet i afsnit 2.

"Strikes"

Når afvæbneren laver en fejl, vil bomben registrere den som en såkaldt "strike", der vil blive vist på "strike-indikatoren" over nedtællingsuret. Bomber med en strike-indikator eksploderer på den tredje strike. Nedtællingsuret vil begynde at tælle hurtigere ned, efter en strike er registreret af bomben. Hvis der ikke er en strike-indikator til stede over nedtællingsuret, vil bomben eksplodere på den første strike, hvilket ikke giver plads til fodfejl.



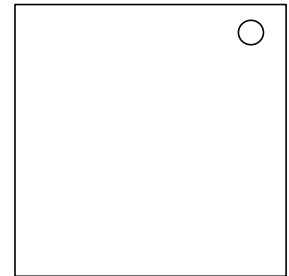
Indsamling af informationer

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

Sektion 1: Moduler

Moduler kan kendes på en LED pære i øverste højre hjørne.
Når denne lyser grønt, er modulet afvæbnet.

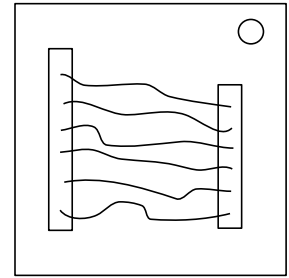
Alle moduler skal afvæbnes, for at desarmere bomben.



Om ledninger

Ledninger er elektronikkens hjerteblod! Nej vent, elektricitet er hjerteblodet. Ledninger er mere som arterier. Blodårer? Bare glem det...

- Et ledningsmodul kan have 3-6 ledninger på sig.
- Det er kun nødvendigt at klippe en korrekt ledning, for at afmontere modulet.
- Sortering af ledninger begynder med den første fra toppen.



3 ledninger:

Hvis der ikke er røde ledninger, klip 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, klip da den første ledning.

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

Ellers klip 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, klip den første ledning.

Ellers, hvis der ikke er nogen sorte ledninger, klip 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 nogen røde ledninger, klippes den sidste ledning.

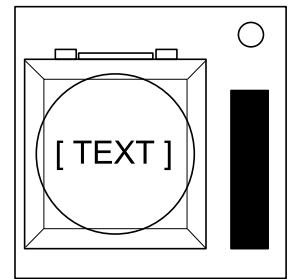
Ellers klippes den fjerde ledning.

Om 'Knappen'

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

Se billag A for reference for indikator identifikation.

Se billag B for reference for batteri identifikation.



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

1. Hvis knappen er blå og der står "Abort" på den, hold da 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 "Detonate", skal du trykke og straks slippe knappen.
3. Hvis knappen er hvid, og der er en tændt indikator med mærket "CAR" , hold da knappen og se punktet "At slippe en holdt knap".
4. Hvis der er mere end 2 batterier på bomben, og der er en tændt indikator med mærket FRK, skal du trykke og straks slippe knappen.
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, skal du trykke og straks slippe knappen.
7. Hvis ingen af ovenstående regler gælder, hold da knappen og se punktet "At slippe en holdt knap".

At slippe en holdt knap

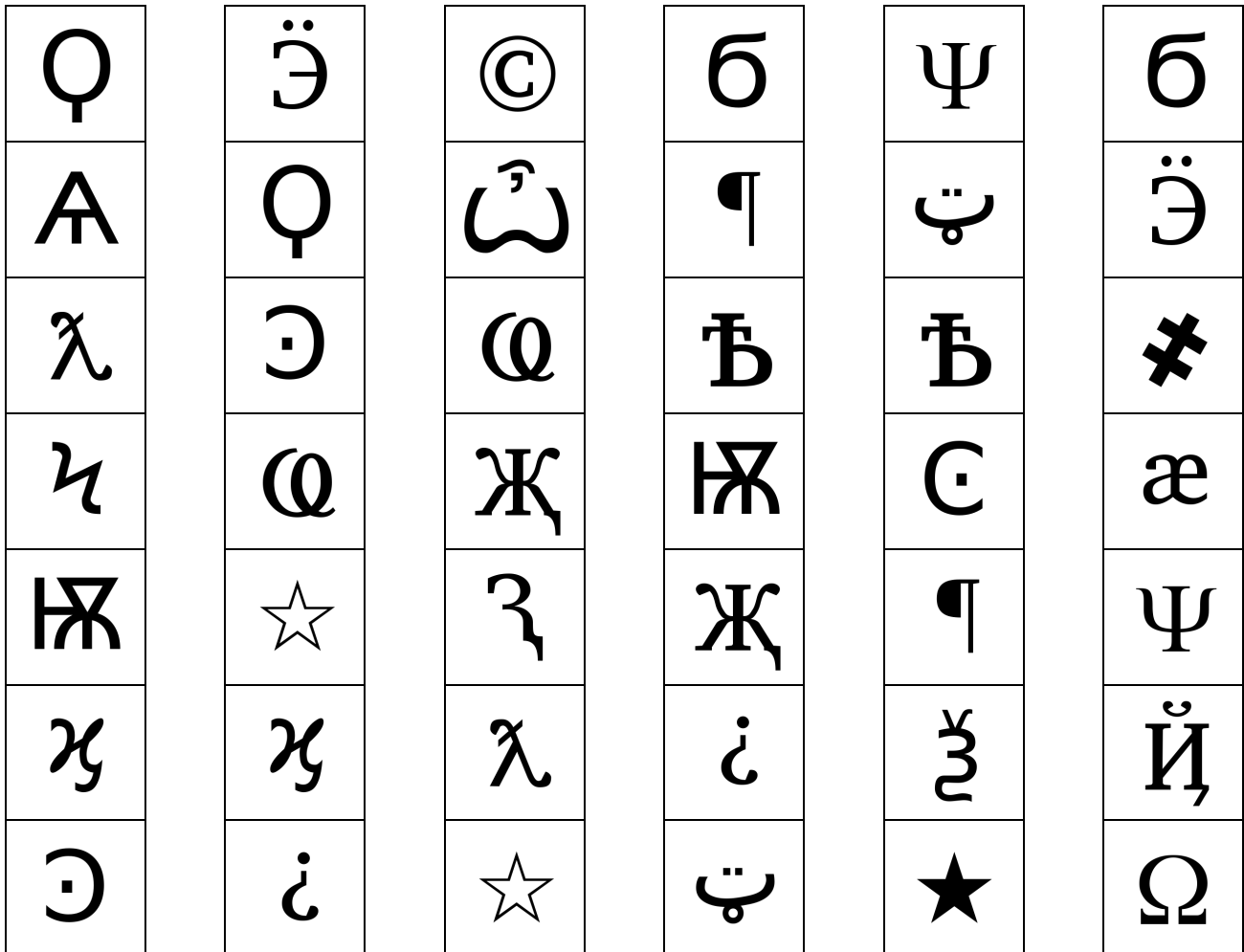
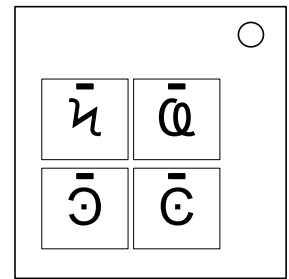
Når du holder en knap nede, vil en farvet stribe lyse op på højre side af modulet. Afhængig af stribens farve, skal du slippe knappen på et bestemt tidspunkt.

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

Om tastaturer

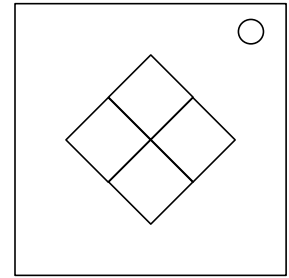
Jeg er ikke sikker på hvad disse symboler er, men jeg tror de har noget at gøre med det okkulte.

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

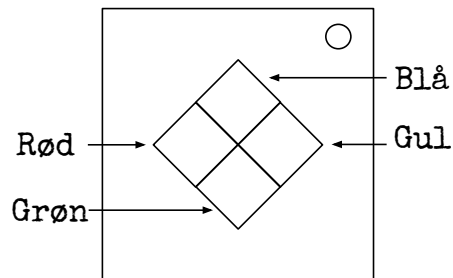


Om "Simon Siger"

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 Tiger butik.



1. En af de fire farvede knapper vil blinke.
2. Brug den korrekte tabel herunder, til at trykke 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 med en, for hver gang du indtaster en korrekt sekvens, indtil modulet er afvæbnet.



Hvis serienummeret indeholder en vokal:

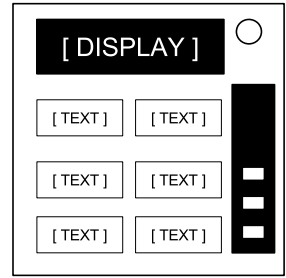
		Rødt Blink	Blåt Blink	Grønt Blink	Gult Blink
Tryk på knap:	Ingen Strikes	Blå	Rød	Gul	Grøn
	1 Strike	Gul	Grøn	Blå	Rød
	2 Strikes	Grøn	Rød	Gul	Blå

Hvis serienummeret ikke indeholder en vokal:

		Rødt Blink	Blåt Blink	Grønt Blink	Gult Blink
Tryk på knap:	Ingen Strikes	Blå	Gul	Grøn	Rød
	1 Strike	Rød	Blå	Gul	Grøn
	2 Strikes	Gul	Grøn	Blå	Rød

Om "Hvem er på første?"

Denne himstregims, er som taget ud af en sketch komedie, hvilket muligvis ville være sjovt, hvis det ikke havde med en bombe at gøre. Jeg vil forholde mig i korthed, da ord kun bidrager til at komplicere tingene.



1. Aflæs displayet på bomben, og brug trin 1 til at afgøre hvilket knap-mærkat du skal aflæse.
2. Ved at bruge dette knap-mærkat, brug da 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 mærkatet for en bestemt knap, og forstæt til trin 2:

YES [Eye in middle-left]	FIRST [Eye in top-right]	DISPLAY [Eye in bottom-right]	OKAY [Eye in top-right]	SAYS [Eye in bottom-right]	NOTHING [Eye in middle-left]
[Eye in bottom-left]	BLANK [Eye in middle-right]	NO [Eye in bottom-right]	LED [Eye in middle-left]	LEAD [Eye in bottom-right]	READ [Eye in middle-right]
RED [Eye in middle-right]	REED [Eye in bottom-left]	LEED [Eye in bottom-left]	HOLD ON [Eye in bottom-right]	YOU [Eye in middle-right]	YOU ARE [Eye in bottom-right]
YOUR [Eye in middle-right]	YOU'RE [Eye in middle-right]	UR [Eye in middle-left]	THERE [Eye in bottom-right]	THEY'RE [Eye in middle-left]	THEIR [Eye in middle-right]
	THEY ARE [Eye in middle-left]	SEE [Eye in bottom-right]	C [Eye in middle-right]	CEE [Eye in bottom-right]	

Trin 2:

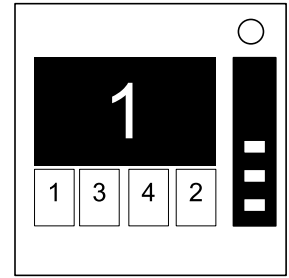
Ved at bruge mærkatet fra trin 1, tryk på det første ord der fremgår i den tilsvarende liste.

"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
"UHHH":	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

Om huskespillet

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

- Tryk på den rigtige knap, for at komme videre 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 til 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 den samme position, du trykkede i fase 1.

Hvis displayet viser 3, tryk på knappen den første position.

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

Fase 3:

Hvis displayet viser 1, tryk på knappen med det samme tal, du trykkede i fase 2.

Hvis displayet viser 2, tryk på knappen med det samme tal, du trykkede i fase 1.

Hvis displayet viser 3, tryk på knappen i den tredje position.

Hvis displayet viser 4, tryk på knappen med tallet "4".

Fase 4:

Hvis displayet viser 1, tryk på knappen i den samme position, du trykkede i fase 1.

Hvis displayet viser 2, tryk på knappen i den første position.

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

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

Fase 5:

Hvis displayet viser 1, tryk på knappen med samme tal, du trykkede på i fase 1.

Hvis displayet viser 2, tryk på knappen med samme tal, du trykkede på i fase 2.

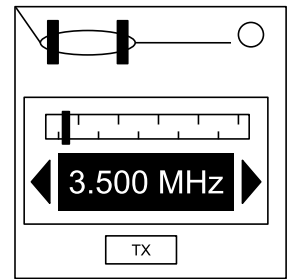
Hvis displayet viser 3, tryk på knappen med samme tal, du trykkede på i fase 4.

Hvis displayet viser 4, tryk på knappen med samme tal, du trykkede på 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 blinkede lys ved hjælp af morsekodediagrammet, til at stave et af ordene i tabellen.
- Signalet afspilles i en løkke, med et langt mellemrum imellem gentagelserne.
- Når du har identificeret ordet, indstil den tilsvarende frekvens og tryk på transmit (TX) knappen.



International morsekode

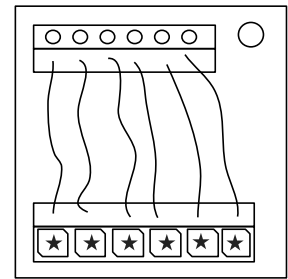
1. Et kort blink repræsenterer en prik.
2. Et langt blink repræsenterer en streg.
3. Der er et langt mellemrum mellem bogstaver.
4. Der er et meget langt mellemrum, inden ordet gentages.

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

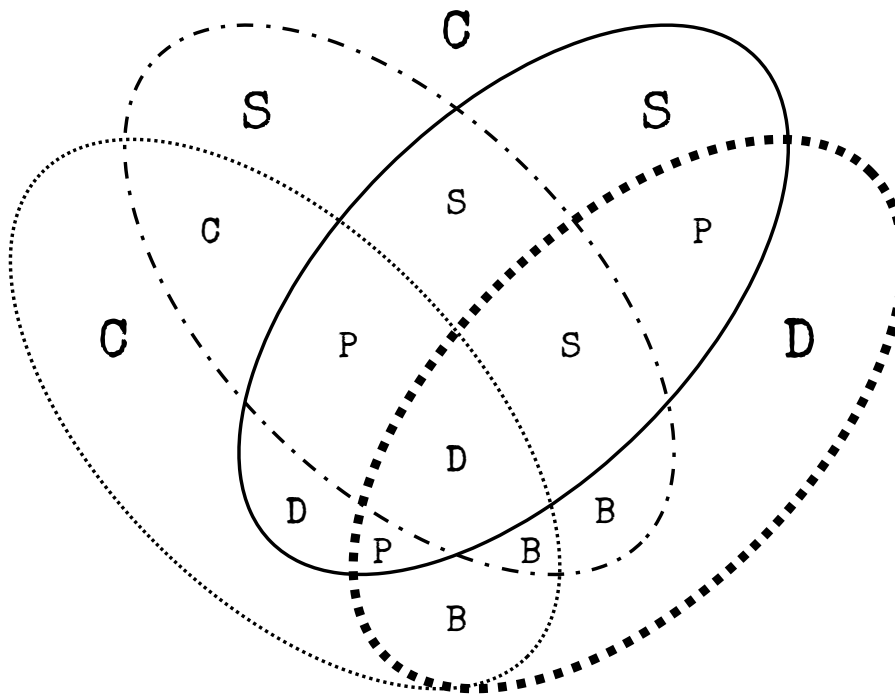
Hvis ordet er:	Svar på frekvens:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz





Om komplekse ledninger

Disse ledninger er ikke som de andre. Nogle af dem har striber! Det gør dem fuldstændigt 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 en LED pære over ledningen og et område til et "★" symbol under ledningen.
- For **hver** ledning/LED/symbol kombination, brug Venn diagrammet herunder, til at beslutte, om ledningen skal klippes eller ej.
- Hver ledning kan være stribet med flere farver.



	Ledning har rød farve
	Ledning har blå farve
	Har ★ symbol
	LED pære er tændt

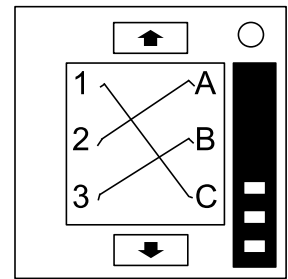
Bogstav	Instruktion
C	Klip ledningen
D	Klip ikke ledningen
S	Klip ledningen hvis det sidste ciffer i serielnummeret er lige
P	Klip ledningen hvis bomben har en parallel port
B	Klip ledningen hvis bomben har to eller flere batterier

Se billag B for reference for batteri identifikation.

Se billag C for reference for port identifikation.

Om ledningssekvenser

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



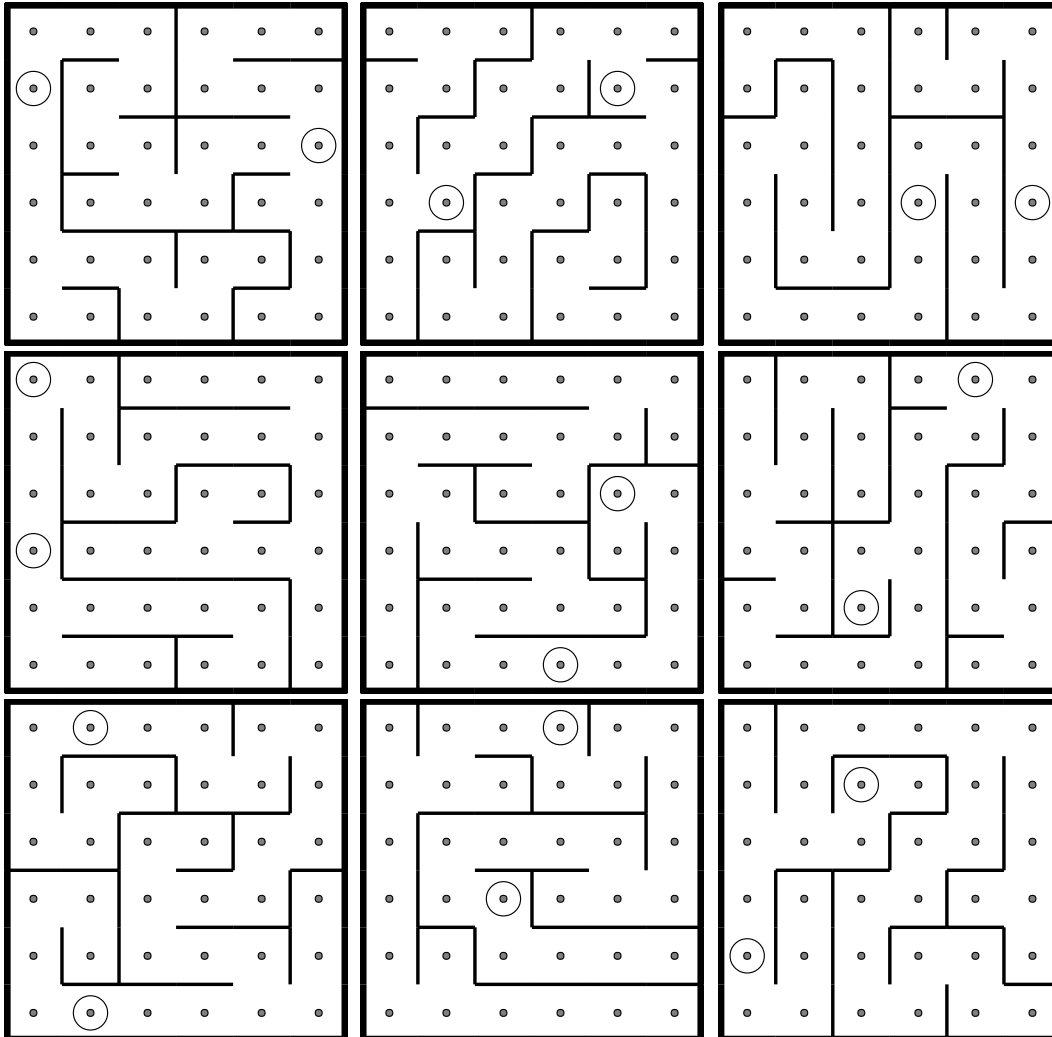
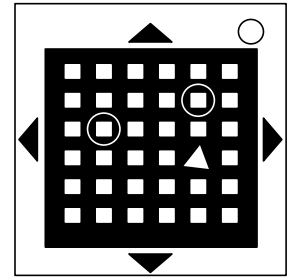
- Inden i dette modul er der flere paneler med ledninger i, men kun et panel er synligt ad gangen. Skift til det næste panel, ved at trykke på pil-ned knappen, og det forrige panel ved at trykke på pil-op knappen.
- Skift ikke til næste panel, før du er sikker på at du har klippet alle de nødvendige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

Forekomster af røde ledninger		Forekomster af blå ledninger		Forekomster af sorte ledninger	
Lednings forekomst	Klip hvis forbundet med:	Lednings forekomst	Klip hvis forbundet med:	Lednings forekomst	Klip hvis forbundet med:
Første røde forekomst	C	Første blå forekomst	B	Første sorte forekomst	A, B or C
Anden røde forekomst	B	Anden blå forekomst	A or C	Anden sorte forekomst	A or C
Tredje røde forekomst	A	Tredje blå forekomst	B	Tredje sorte forekomst	B
Fjerde røde forekomst	A or C	Fjerde blå forekomst	A	Fjerde sorte forekomst	A or C
Femte røde forekomst e	B	Femte blå forekomst	B	Femte sorte forekomst	B
Sjette røde forekomst	A or C	Sjette blå forekomst	B or C	Sjette sorte forekomst	B or C
Syvende røde forekomst	A, B or C	Syvende blå forekomst	C	Syvende sorte forekomst	A or B
Ottende røde forekomst	A or B	Ottende blå forekomst	A or C	Ottende sorte forekomst	C
Niende røde forekomst	B	Niende blå forekomst	A	Niende sorte forekomst	C

Om labyrinter

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

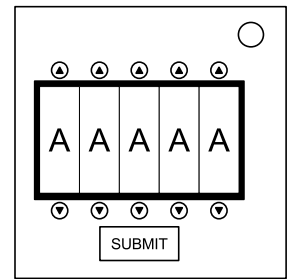
- Find labyrinten med matchende cirkelformede markeringer.
- Afvæbneren skal navigere det hvide lys, til den røde trekant ved hjælp af pile-knapperne.
- **Advarsel:** Kryds ikke linjerne som er vist i labyrinten. Disse linjer er usynlige på bombedisplayet.



Om kodeord

Heldigvis virker det ikke som om, at dette kodeord møder regeringens sikkerhedsstandard for kodeord: 22 cifre, store og små bogstaver, tal i tilfældig rækkefølge, og uden palindromer over tre cifre.

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



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

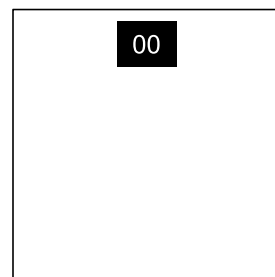
Section 2: Krævende Moduler

Krævende moduler kan ikke afvæbnes, og udgør derfor en vedvarende trussel.

Krævende moduler kan identificeres på et lille to-cifret nedtællingsur i midten af toppen af modulet. Interaktion med en bombe kan forårsage, at modulet aktiveres. Når modulet er aktiveret, skal det jævnlige tilses, indtil tiden på nedtællingsuret løber ud, for at undgå en "strike".

Vær agtpågivende! Krævende moduler kan genaktiveres til hver en tid.

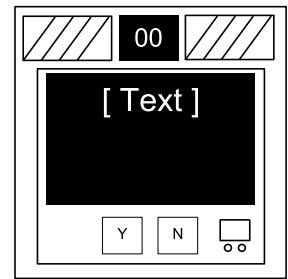
(N.B. Krævende moduler kaldes "Needy modules" i selve spillet)



Om udluftning af gas

Det er hårdt arbejde at hacke computere! Eller, som regel er det i hvert fald. Denne opgave kunne udføres af selv en simpel "drikkende fugl", der trykker på den samme knap igen og igen.

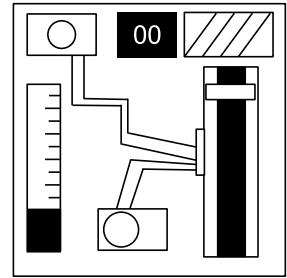
- Reager på computerens forespørgsel ved at trykke Y for "Yes" eller N for "No".



Om afladning af kapacitator

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

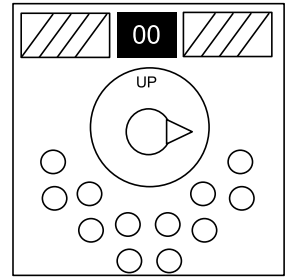
- Aflad kapacitatoren inden den overlader ved at presse håndtaget ned.



Om drejeknapper

Unødvendigt kompliceret og endeløst afkrævende din opmærksomhed. Forstil dig hvis sådan en ekspertise var kanaliseret ud i 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 af on/off konfigurationen af de 12 LED pærer.
- Knap positionerne er relative til "UP" mærkatet som kan roteres.



LED Konfiguration

Opad Position:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Nedad 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 LED pære

Billag A: Reference for indikator-identification

Markerede indikatorlys forefindes på bombens sider.

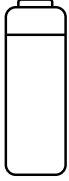



Almindelige indikatorer

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

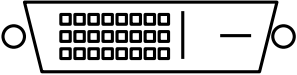
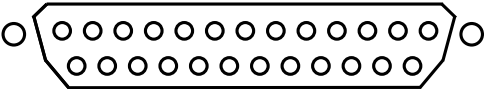


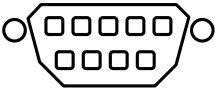

Billag B: Reference for batteri identifikation

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

Batteri	Type
	AA
	D

Billag C: Reference for port identification

Digitale og analoge porte forefindes på siderne af bombebeklædningen.

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