



BOMBE- MANUAL

Versjon 1

Verifiseringskode: 241

Velkommen til det farlige og utfordrende yrket som bombetekniker.

*Les denne manualen nøye; du er eksperten. På disse sidene vil du finne alt du trenger for å desarmere de mest innviklede bombene verden har sett.
Og husk — en liten feil, og det hele kan være over!*

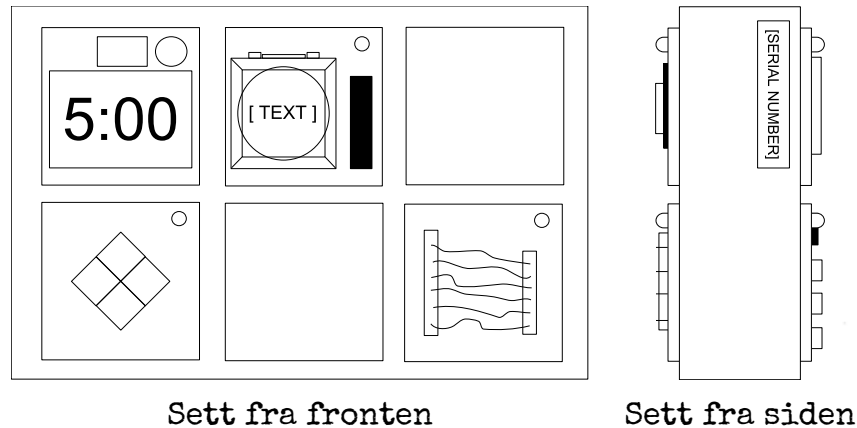
Oversatt av Ole Martin Handeland (ktne@olemartin.org), med hjelp fra Stig Andreassen (stig@ikt-huset.no, GameIT prosjektet). Opprett gjerne en sak på <https://github.com/olemartinorg/ktne-norwegian> om du finner en skriveleif.

*This is an **unofficial** translation, it is not endorsed or supported by the developers of Keep Talking and Nobody Explodes.*

Desarmering av bomber

En bombe eksploderer når tidtakeren når 0:00, eller når du har gjort for mange tabber ("strikes"). Den eneste måten å stoppe bomben på er å desarmere alle modulene før tiden renner ut.

Eksempelbombe



Moduler

Hver bombe har opp til 11 moduler som må dearmes. Hver moduler er uavhengig av de andre, og de kan dearmes i vilkårlig rekkefølge.

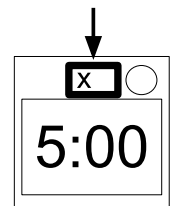
Instruksjoner for å uskadeliggjøre moduler finner du i seksjon 1. "Kravstore" moduler er noe for seg selv, og beskrives i seksjon 2.

Tabber

Når bombeteknikeren gjør en feil vil tabbeindikatoren (som vises over tidtakeren) fylles opp. Bomber som har tabbeindikatorer eksploderer når du gjør en tredje tabbe, og tidtakeren teller ned raskere om du først har gjort en tabbe.

Hvis det ikke er noen tabbeindikator på bomben, betyr det at bomben vil eksplodere første gang du gjør en feil. Vær forsiktig!

Tabbeindikator



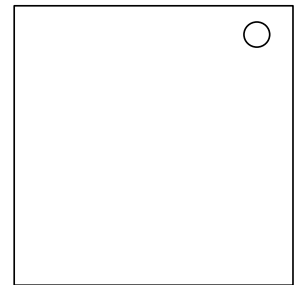
Innhenting av informasjon

Noen ganger trenger ekspertene spesifikk informasjon om bomben for å kunne gi instruksjoner om hvordan den skal desarmes — for eksempel bombens serienummer. Denne informasjonen finner du vanligvis på bunnen, toppen eller sidene av bombedekselet. Se appendiks A, B eller C for detaljer om hvordan du kan identifisere disse.

Seksjon 1: Moduler

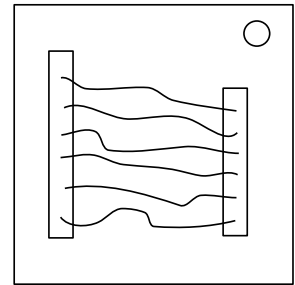
Alle moduler har et lys øverst i høyre hjørne. Når dette lyset er grønt, er modulen desarmert.

Alle moduler må desarmeres for å uskadeliggjøre bomben.



Ledninger

Ledninger er blodet til all elektronikk! Nei, vent. Det er vel elektrisitet som er blodet? Ledninger er vel som blodårer? Eller er det elektronene som er blodet? Samma det...



- En ledningsmodul har 3 til 6 ledninger.
- Du skal bare kutte en ledning for å desarmere modulen.
- Rekkefølgen starter fra toppen.

3 ledninger:

Hvis det ikke er noen røde ledninger, kutt den andre ledningen.
Ellers, om den siste ledningen er hvit, kutt den siste ledningen.
Ellers, om det er mer enn en blå ledning, kutt den siste blå ledningen.
Ellers, kutt den siste ledningen.

4 ledninger:

Hvis det er mer enn en rød ledning og det siste tallet i serienummeret er et oddetall, kutt den siste røde ledningen.
Ellers, hvis den siste ledningen er gul og det ikke er noen røde ledninger, kutt den første ledningen.
Ellers, hvis det er nøyaktig en blå ledning, kutt den første ledningen.
Ellers, hvis det er mer enn en gul ledning, kutt den siste ledningen.
Ellers, kutt den andre ledningen.

5 ledninger:

Hvis den siste ledningen er svart, og det siste tallet i serienummeret er et oddetall, kutt den fjerde ledningen.
Ellers, om det er nøyaktig en rød ledning og det er mer enn en gul ledning, kutt den første ledningen.
Ellers, hvis det ikke er noen svarte ledninger, kutt den andre ledningen.
Ellers, kutt den første ledningen.

6 ledninger:

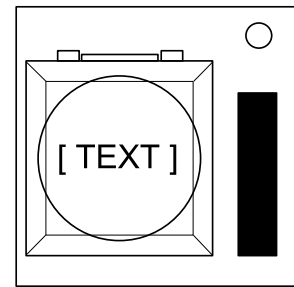
Hvis det ikke er noen gule ledninger, og det siste tallet i serienummeret er et oddetall, kutt den tredje ledningen.
Ellers, hvis det er nøyaktig en gul ledning og det er mer enn en hvit ledning, kutt den fjerde ledningen.
Ellers, hvis det ikke er noen røde ledninger, kutt den siste ledningen.
Ellers, kutt den fjerde ledningen.

Den store knappen

Du tror kanskje at det å trykke på en knapp som forteller deg at du skal trykke på den er ganske så rett frem, men det er denslags som fører til uheldige eksplosjoner.

Se i appendiks A for oversikt over de ulike indikatorene.

Se i appendiks B for oversikt over de ulike typene batterier.



Følg disse reglene i den rekkefølgen de står. Utfør den første handlingen som passer til situasjonen:

1. Hvis knappen er blå og det står "Abort" på den, hold inne knappen og følg oppskriften under "slippe en trykket knapp".
2. Hvis det er mer enn 1 batteri på bomben, og det står "Detonate" på knappen, trykk inn knappen og slipp den umiddelbart.
3. Hvis knappen er hvit og det er finnes en opplyst indikator med påskriften "CAR", hold inne knappen og følg oppskriften under "slippe en trykket knapp".
4. Hvis det er flere enn 2 batterier på bomben, og det er en opplyst indikator med påskriften "FRK", trykk inn knappen og slipp den umiddelbart.
5. Hvis knappen er gul, hold den inne og følg oppskriften under "slippe en trykket knapp".
6. Hvis knappen er rød og det står "Hold" på den, trykk den inn og slipp den umiddelbart.
7. Hvis ingen av reglene over passet, hold inne knappen og følg oppskriften under "slippe en trykket knapp".

Slippe en trykket knapp

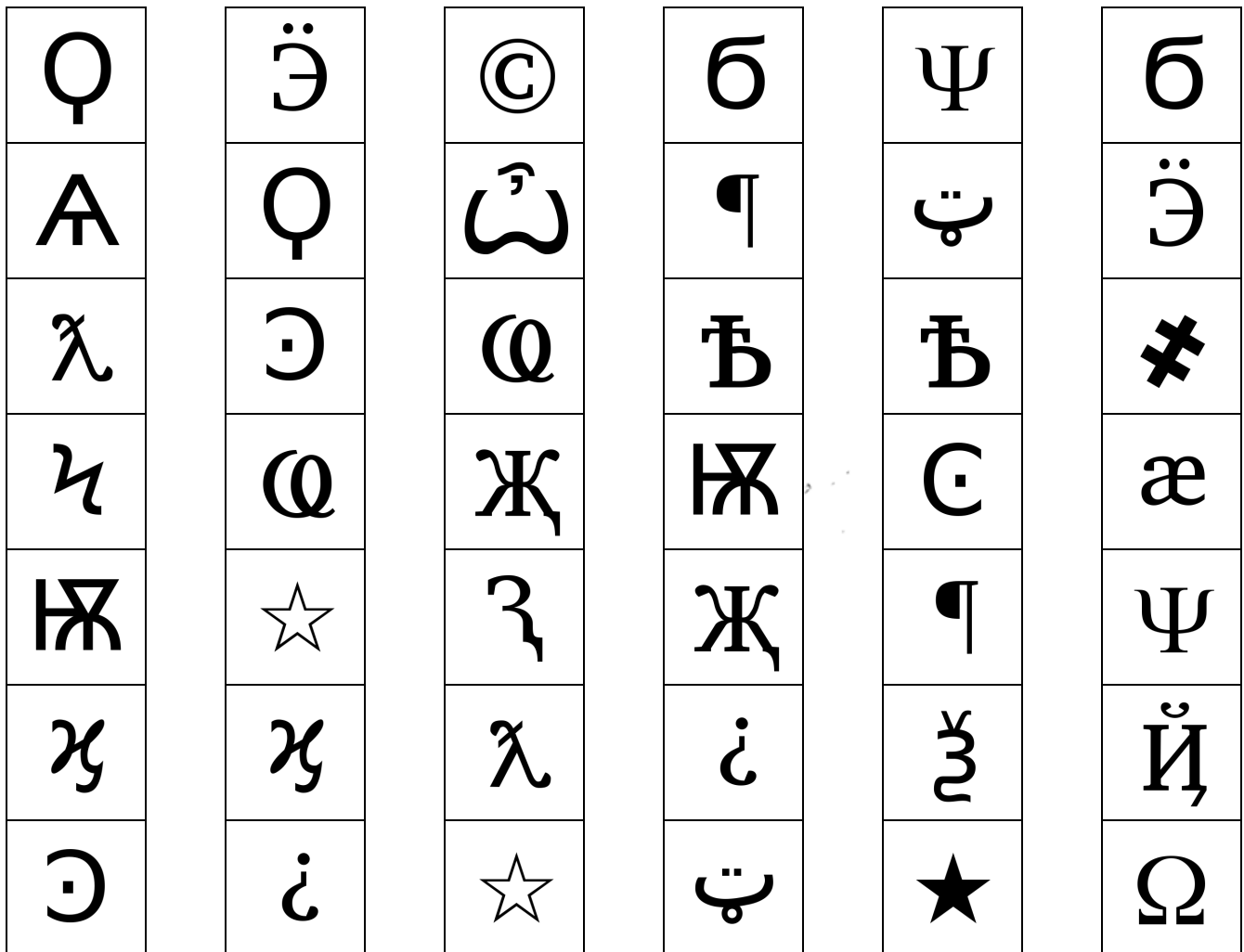
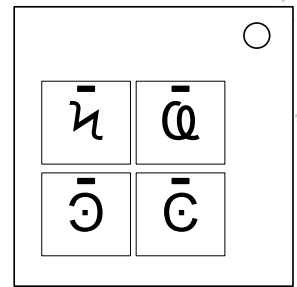
Når du holder inne knappen, vises det en farget stripe på høyre side av knappen. Se på tidtakeren, og slipp knappen på et spesifikt tidspunkt:

- Blå stripe: slipp knappen når tidtakeren har et 4-tall i hvilken som helst posisjon.
- Hvit stripe: slipp knappen når tidtakeren har et 1-tall i hvilken som helst posisjon.
- Gul stripe: slipp knappen når tidtakeren har et 5-tall i hvilken som helst posisjon.
- Alle andre farger: slipp knappen når tidtakeren har et 1-tall i hvilken som helst posisjon.

Symboler

Jeg er ikke sikker på hva disse symbolene betyr, men jeg mistenker at de har noe med det okkulte å gjøre.

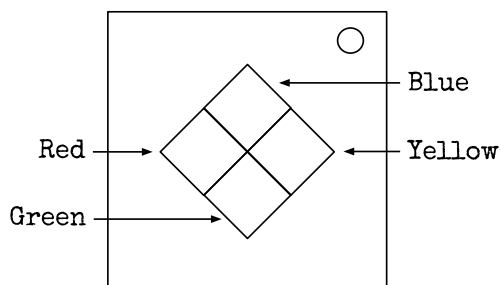
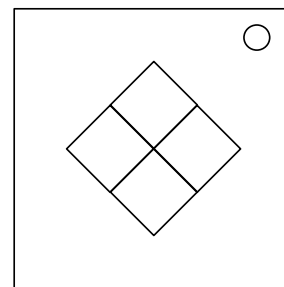
- Bare en av kolonnene har alle de fire symbolene vist i modulen.
- Trykk på de fire knappene i den rekkefølgen symbolene vises under — fra topp til bunn.



Gjenta etter meg

Dette er som en av de lekene du lekte med som barn der du måtte gjenta mønsteret som ble vist, men dette er nok en billig kopi fra kina.

1. En av de fire fargede knappene vil blinke.
2. Bruk den riktige tabellen under, og trykk på knappen med den tilsvarende fargen.
3. Den opprinnelige knappen vil blinke igjen, fulgt av en annen. Gjenta denne sekvensen med oversettingstabellen..
4. Sekvensen blir lengre for hver gang du treffer riktig, helt til modulen er dearmert.



Hvis serienummeret inneholder en vokal (utenom Y, den er ikke en vokal på engelsk):

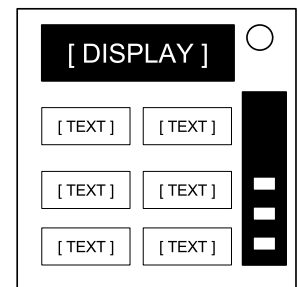
		Rødt blink	Blått blink	Grønt blink	Gult blink
Trykk på:	Ingen tabber	Blå	Rød	Gul	Grønn
	1 tabbe	Gul	Grønn	Blå	Rød
	2 tabber	Grønn	Rød	Gul	Blå

Hvis serienummeret ikke inneholder en vokal:

		Rødt blink	Blått blink	Grønt blink	Gult blink
Trykk på:	Ingen tabber	Blå	Gul	Grønn	Rød
	1 tabbe	Rød	Blå	Gul	Grønn
	2 tabber	Gul	Grønn	Blå	Rød

Hvem er på første?

Denne modulen ser ut som noe fra en sketsj fra Abbott & Costello, som kunne vært morsomt om det ikke var koblet til en bombe. Jeg skal holde dette kort, siden flere ord bare gjør dette værre.



1. Les ordet på toppen og bruk "steg 1" for å finne ut hvilken av knappene du vil at bombeteknikeren skal lese.
2. Bruk ordet som står på knappen, og slå det opp i "steg 2" (på neste side) for å finne ut hvilken knapp bombeteknikeren skal trykke på.
3. Gjenta dette helt til modulen er desarmert.

Steg 1:

Basert på displayet på toppen, les ordet som står på knappen i en gitt posisjon, og fortsett til "steg 2":

YES [] [] [] [] [] []	FIRST [] [] [] [] [] []	DISPLAY [] [] [] [] [] []	OKAY [] [] [] [] [] []	SAYS [] [] [] [] [] []	NOTHING [] [] [] [] [] []
[] [] [] [] [] []	BLANK [] [] [] [] [] []	NO [] [] [] [] [] []	LED [] [] [] [] [] []	LEAD [] [] [] [] [] []	READ [] [] [] [] [] []
RED [] [] [] [] [] []	REED [] [] [] [] [] []	LEED [] [] [] [] [] []	HOLD ON [] [] [] [] [] []	YOU [] [] [] [] [] []	YOU ARE [] [] [] [] [] []
YOUR [] [] [] [] [] []	YOU'RE [] [] [] [] [] []	UR [] [] [] [] [] []	THERE [] [] [] [] [] []	THEY'RE [] [] [] [] [] []	THEIR [] [] [] [] [] []
THEY ARE [] [] [] [] [] []	SEE [] [] [] [] [] []	C [] [] [] [] [] []	CEE [] [] [] [] [] []		

Steg 2:

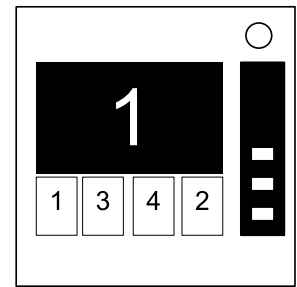
Bruk ordet du fikk opplest fra "steg 1", trykk på den første knappen som vises i denne listen:

"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

Hukommelse

Hukommelsen er en skjør greie, men så er alt skjørt når det kommer til en eksploderende bombe, så følg nøye med!

- Trykk på riktig knapp (en av de 4 på bunnen) for å gå videre til neste steg. Gå gjennom alle stegene for å desarmere modulen.
- Hvis du trykker feil, resettes modulen tilbake til steg 1.
- Knappene-posisjoner er fra venstre til høyre.



Steg 1:

Om displayet viser 1, trykk på den andre knappen.
 Om displayet viser 2, trykk på den andre knappen.
 Om displayet viser 3, trykk på den tredje knappen.
 Om displayet viser 4, trykk på den fjerde knappen.

Steg 2:

Om displayet viser 1, trykk på den knappen det står "4" på.
 Om displayet viser 2, trykk på knappen med samme posisjon som du trykket på i steg 1.
 Om displayet viser 3, trykk på den første knappen.
 Om displayet viser 4, trykk på knappen med samme posisjon som du trykket på i steg 1.

Steg 3:

Om displayet viser 1, trykk på knappen med det samme tallet som du trykket på i steg 2.
 Om displayet viser 2, trykk på knappen med det samme tallet som du trykket på i steg 1.
 Om displayet viser 3, trykk på den tredje knappen.
 Om displayet viser 4, trykk på den knappen det står "4" på.

Steg 4:

Om displayet viser 1, trykk på knappen med samme posisjon som du trykket på i steg 1.
 Om displayet viser 2, trykk på den første knappen.
 Om displayet viser 3, trykk på knappen med samme posisjon som du trykket på i steg 2.
 Om displayet viser 4, trykk på knappen med samme posisjon som du trykket på i steg 2.

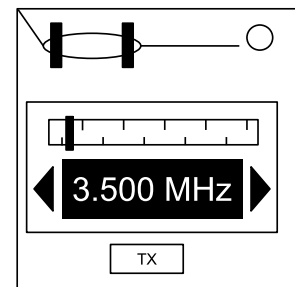
Steg 5:

Om displayet viser 1, trykk på knappen med det samme tallet som du trykket på i steg 1.
 Om displayet viser 2, trykk på knappen med det samme tallet som du trykket på i steg 2.
 Om displayet viser 3, trykk på knappen med det samme tallet som du trykket på i steg 4.
 Om displayet viser 4, trykk på knappen med det samme tallet som du trykket på i steg 3.

Morsekode

En urgammel maritim kommunikasjons-metode? Hva blir det neste? Det er i hvert fall ekte morsekode, så følg med — kanskje lærer du noe!

- Tolk signalet fra det blinkende lyset ved hjelp av morse-alfabetet under. Resultatet skal bli et av ordene i tabellen til høyre.
- Signalet vil gjentas, med en lang pause mellom hver gang.
- Når du har funnet ut hvilket ord det er, sett tilsvarende frekvens på senderen, og trykk på "TX"-knappen.



Hvordan tolke morsekode

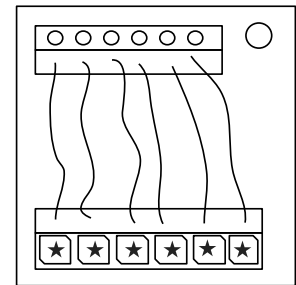
1. Et kort blink representerer en prikk.
2. Et langt blink representerer en strek.
3. Det er en kort pause mellom hver bokstav.
4. Det er en lengre pause før ordet gjentas.

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	■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■

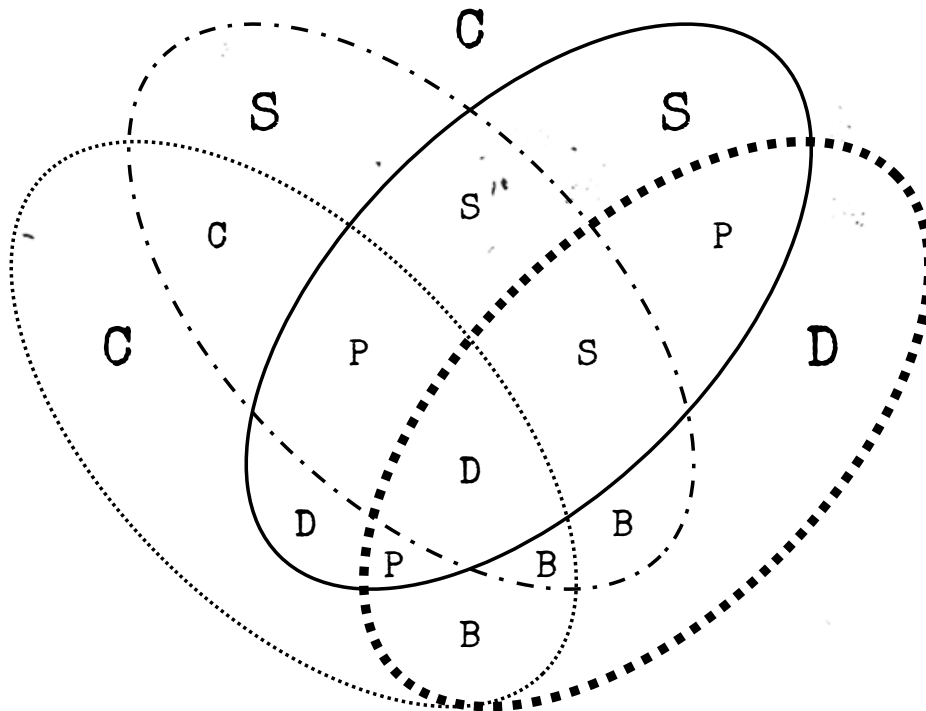
Ord:	Svar på frekvens:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

Kompliserte ledninger

Disse ledningene er ikke som de andre. Noen har striper! Det gjør de helt forskjellige! De gode nyhetene er at vi har funnet noen helt tydelige regler på hvilke ledninger som skal kuttes. Kanskje litt for tydelige...



- Se på hver ledning: det er en lampe over ledningen og plass til et "★"-symbol under ledningen.
- For **hver** kombinasjon av ledningsfarge/lampe/symbol, bruk venn-diagrammet under for å avgjøre om ledningen skal kuttes eller ikke.
- Hver ledning kan ha striper med flere farger.



	Ledningen har rød farge
	Ledningen har blå farge
	Har ★-symbol
	Lampen er på

Bokstav	Instruksjon
C	Kutt ledningen
D	Ikke kutt ledningen
S	Kutt ledningen hvis det siste tallet i serienummeret er et partall
P	Kutt ledningen hvis bomben har en parallellport.
B	Kutt ledningen hvis bomben har to eller flere batterier.

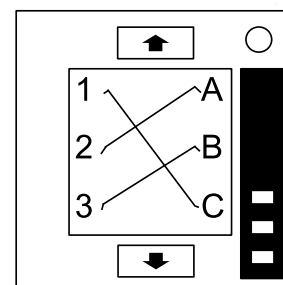
Se i appendiks B for oversikt over de ulike typene batterier.

Se i appendiks C for oversikt over de ulike portene.

Ledningssekvenser

Det er litt vanskelig å forklare hvordan denne mekanismen fungerer.

Ingeniørkunsten er ganske imponerende, men det må da være en lettere måte å håndtere ni ledninger på?



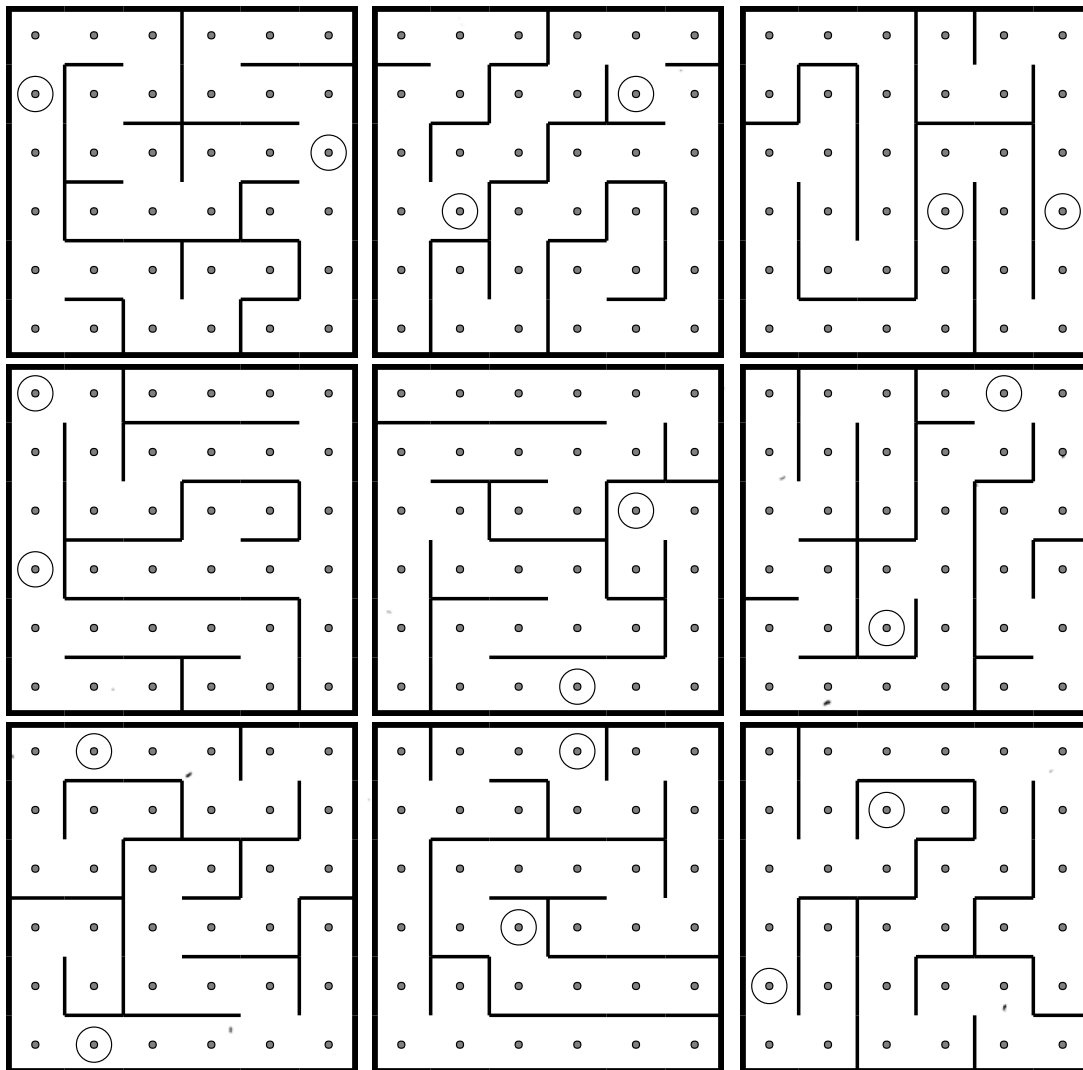
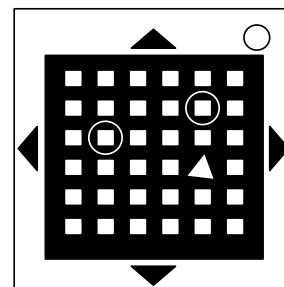
- I denne modulen er det flere paneler med ledninger, men bare et panel er synlig om gangen. Bytt til neste panel ved å bruke ned-knappen, og til forrige panel ved å bruke opp-knappen.
- Ikke gå til neste panel før du er sikker på at du har kuttet alle de riktige ledningene på panelet du står på..
- Kutt ledningene som beskrevet i tabellen under. Forekomstene er kumulative over alle panelene innen modulen.

Røde ledninger		Blå ledninger		Svarte ledninger	
Forekomst	Kutt om tilkoblet:	Forekomst	Kutt om tilkoblet:	Forekomst	Kutt om tilkoblet:
Første forekomst	C	Første forekomst	B	Første forekomst	A, B or C
Andre forekomst	B	Andre forekomst	A or C	Andre forekomst	A or C
Tredje røde forekomst	A	Tredje forekomst	B	Tredje forekomst	B
Fjerde røde forekomst	A or C	Fjerde forekomst	A	Fjerde forekomst	A or C
Femte forekomst	B	Femte forekomst	B	Femte forekomst	B
Sjette forekomst	A or C	Sjette forekomst	B or C	Sjette forekomst	B or C
Syvende forekomst	A, B or C	Syvende forekomst	C	Syvende forekomst	A or B
Åttende forekomst	A or B	Åttende forekomst	A or C	Åttende forekomst	C
Niende forekomst	B	Niende forekomst	A	Niende forekomst	C

Labyrinter

Dette ser ut som en eller annen slags labyrint. Muligens stjålet fra et barnerom.

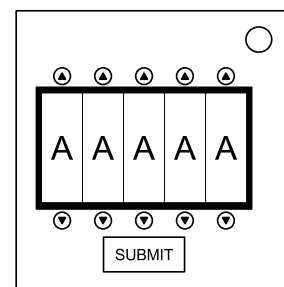
- Finn labyrinten med matchende sirkelmarkeringer.
- Bombeteknikeren må navigere den hvite firkanten til den røde trekanten ved bruk av pil-knappene.
- **Advarsel:** Ikke kryss linjene i labyrinten — de er usynlige på bomben.



Passord

Heldigvis følger ikke disse passordene det samme sikkerhetsreglementet som på jobben. Minimum 22 tegn, små og store bokstaver, minst fem tall, og sikkert tre spesialtegn som ikke finnes på ditt tastatur.

- Pil-knappene over og under hvert felt brukes for å gå gjennom de mulige bokstavene for hvert felt.
- Bare en kombinasjon av av de tilgjengelige bokstavene matcher ett av passordene under.
- Trykk på "submit"-knappen når du har lagt inn riktig passord.



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

Seksjon 2: Kravstore moduler

Kravstore moduler kan ikke desarmeres, men utgjør en tilbakevendende trussel.

Kravstore moduler gjenkjennes ved at de har en egen tosifret tidtaker på toppen. Når du rører bomben kan disse bli aktivert. Når de er aktivert må disse håndteres jevnlig for å unngå en ubehagelig overraskelse.

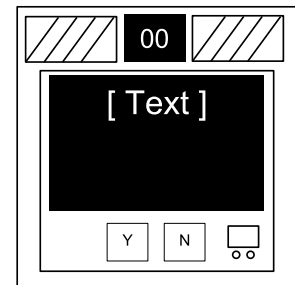
Følg med! Kravstore moduler kan bli re-aktivert når som helst.

00

Gassventilering

Bombedesarmering er innviklet! Vel, noen ganger er i hvert fall det. Denne jobben kunne vel blitt utført av en vippefugl som trykker den samme knappen om og om igjen.

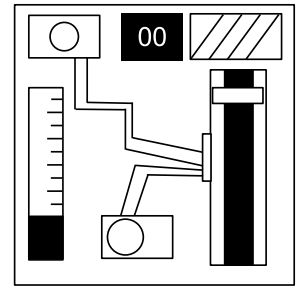
- Svar på spørsmålet ved å trykke "Y" for ja, eller "N" for nei. Det er alltid bedre å lette litt på trykket enn å vente til det revner.



Kondensatorutladning

Jeg tipper at dette bare er ment å distrahere deg, hvis ikke ville det bare vært dårlig kretsdesign.

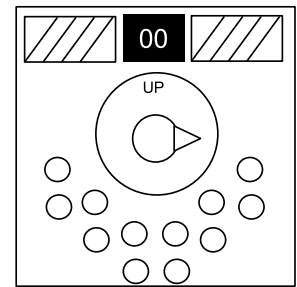
- Lad ut kondensatoren før den blir overbelastet ved å holde ned spaken på høyre side.



Skruknapper

Unødvendig kompliserte og veldig kravstore. Hvis koketoppen min var så innviklet, ville jeg nok sultet ihjel.

- Skruknappen kan vris til en av fire posisjoner.
- Knappen må stå i riktig posisjon når nedtelleren treffer null.
- Riktig posisjon finner du ved å slå opp tilstanden til de 12 lampene.
- Skruknappens posisjon er relative til "UP"-merket, som kan bli rotert.



Lampetilstander

Skru oppover (mot "UP"):

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Skru nedover:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Skru til venstre:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Skru til høyre:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = lysende lampe

Appendiks A: Indikatorliste

Merkede indikatorlys finner du på sidene av bombedekselet.





Vanlige indikatorer

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

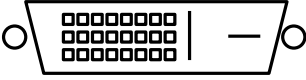
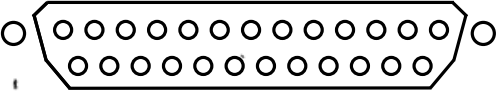

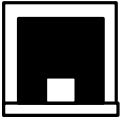
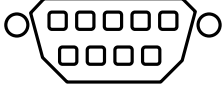

Appendiks B: Batterityper

Du kan finne noen vanlige batterityper på sidene av bombedeckselet.

Batteri	Type
	AA
	D

Appendiks C: Porter

Du kan finne noen digitale og analoge porter på sidene av bombedeckselet.

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