



MANUEL DU DÉMINEUR

Version 1

Code de vérification: 241

Traduction par gplaurin, basé sur le texte de celui de Sgnurf.

CE MANUEL EST NON OFFICIEL ET NON VÉRIFIÉ PAR L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DU JEU.

Bienvenue dans le monde dangereux et intransigeant du déminage.

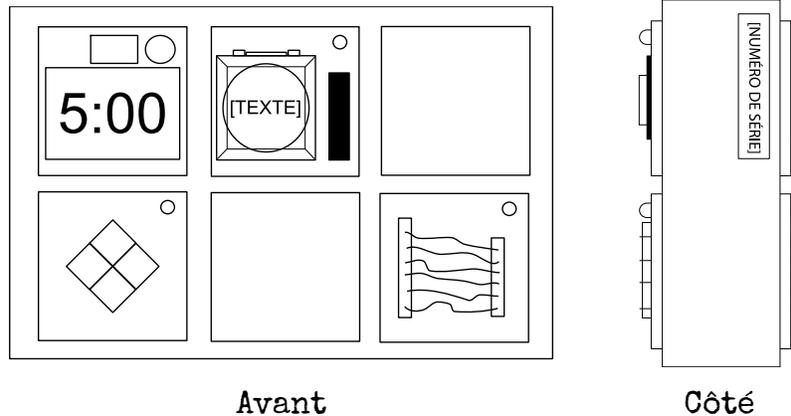
Étudiez ce manuel attentivement; vous êtes l'expert. Dans ces pages vous trouverez tout ce que vous avez besoin de savoir pour désamorcer les bombes les plus traîtres.

Et rappelez-vous : la moindre petite erreur peut tout faire exploser !

Désamorcer des bombes

Une bombe explose lorsque son compte à rebours atteint 0:00 ou lorsque trop d'erreurs ont été commises. La seule façon de désamorcer la bombe est de désactiver chacun de ses modules avant que le temps ne soit écoulé.

Exemple de Bombe



Modules

Chaque bombe contient jusqu'à 11 modules qui doivent être désactivés. Chaque module est indépendant et ils peuvent être désactivés dans n'importe quel ordre.

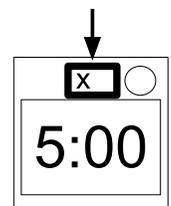
Les instructions pour désactiver les modules se trouvent dans la section 1. Les modules "Needy" sont des cas spéciaux et sont décrits dans la section 2.

Fautes

Quand le démineur fait une erreur, celle-ci est enregistrée par la bombe et est affichée sur l'indicateur de fautes au-dessus du compte à rebours. Les bombes avec un indicateur de fautes explosent à la troisième erreur commise. Le compte à rebours devient plus rapide après qu'une faute a été enregistrée.

S'il n'y a pas d'indicateur au-dessus du compte à rebours, la bombe explosera à la première faute, ne laissant pas de place à l'erreur.

Indicateur de faute

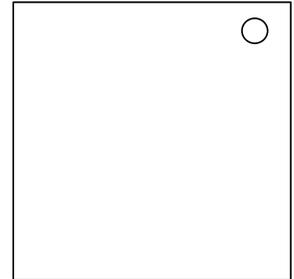


Obtenir des informations

Certaines instructions nécessiteront d'obtenir des informations à propos de la bombe, comme son numéro de série. Ce type d'information est en général trouvé au-dessus, au-dessous ou sur les côtés de la bombe. Référez-vous aux annexes A, B et C pour plus de détails sur comment obtenir ces informations supplémentaires.

Section 1 : Modules

Les Modules sont identifiés par une LED dans le coin supérieur droit. Quand la LED est verte, le module a été désactivé.

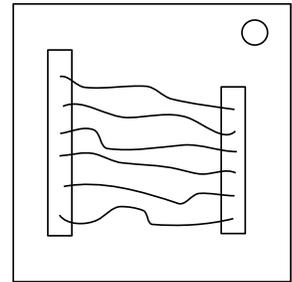


Chaque module doit être désactivé pour désamorcer la bombe.

À Propos des Fils

Les fils sont la sève qui alimente les circuits électriques. Euh, non, l'électricité est la sève qui alimente les circuits électriques. Les fils sont plutôt les artères... Les artères d'arbres... Oubliez-ça...

- Un module fils contient entre 3 et 6 fils.
- Seulement un fil doit être coupé afin de désactiver le module.
- L'ordre des fils commence par celui du haut.



3 fils :

S'il n'y a pas de fil rouge, coupez le deuxième fil.
 Sinon, si le dernier fil est blanc, coupez le dernier fil.
 Sinon, s'il y a plus d'un fil bleu, coupez le dernier fil bleu.
 Sinon, coupez le dernier fil.

4 fils :

S'il y a plus d'un fil rouge et si le dernier chiffre du numéro de série est impair, coupez le dernier fil rouge.
 Sinon, si le dernier fil est jaune et qu'il n'y a pas de fil rouge, coupez le premier fil.
 Sinon, s'il y a exactement un fil bleu, coupez le premier fil.
 Sinon, s'il y a plus d'un fil jaune, coupez le dernier fil.
 Sinon, coupez le deuxième fil.

5 fils :

Si le dernier fil est noir et que le dernier chiffre du numéro de série est impair, coupez le quatrième fil.
 Sinon, s'il y a exactement un fil rouge et s'il y a plus d'un fil jaune, coupez le premier fil.
 Sinon, s'il n'y a pas de fil noir, coupez le second fil.
 Sinon, coupez le premier fil.

6 fils :

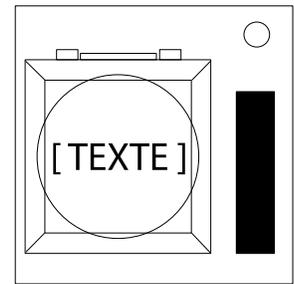
S'il n'y a pas de fil jaune et si le dernier chiffre du numéro de série est impair, coupez le troisième fil.
 Sinon, s'il y a exactement un fil jaune et s'il y a plus d'un fil blanc, coupez le quatrième fil.
 Sinon, s'il n'y a pas de fil rouge, coupez le dernier fil.
 Sinon, coupez le quatrième fil.

À propos du Bouton

On pourrait penser qu'appuyer sur un bouton est assez simple. C'est le genre de pensée qui fait que les gens se font exploser.

Se référer à l'annexe A pour identifier les indicateurs.

Se référer à l'annexe B pour identifier les piles.



Suivez ces règles dans l'ordre dans lequel elles sont listées.

Effectuez la première action qui correspond aux conditions :

1. Si le bouton est bleu et est marqué "Abort", appuyez et maintenez-le enfoncé et référez-vous à "Relâcher un Bouton Enfoncé".
2. S'il y a plus d'une pile sur la bombe et que le bouton est marqué "Detonate", appuyez et relâchez immédiatement le bouton.
3. Si le bouton est blanc et s'il y a un indicateur allumé avec la mention CAR, appuyez et maintenez-le enfoncé et référez-vous à "Relâcher un Bouton Enfoncé".
4. S'il y a plus de 2 piles sur la bombe et s'il y a un indicateur allumé avec la mention FRK, appuyez et relâchez immédiatement le bouton.
5. Si le bouton est jaune, appuyez et maintenez-le enfoncé et référez-vous à "Relâcher un Bouton Enfoncé".
6. Si le bouton est rouge et est marqué "Hold", appuyez et relâchez immédiatement le bouton.
7. Si aucun des cas ci-dessus ne convient, maintenez-le enfoncé et référez-vous à "Relâcher un Bouton Enfoncé".

Relâcher un Bouton Enfoncé

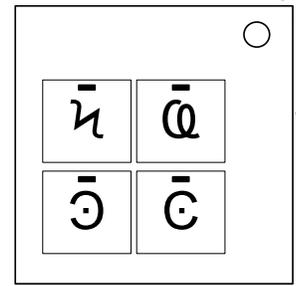
Lorsque vous appuyez sur le bouton, une bande colorée s'allume sur le côté droit du module. Vous devez relâcher le bouton à un moment spécifique en fonction de la couleur de cette bande :

- **Bande Bleue :** relâchez lorsque le compte à rebours affiche un 4 à n'importe quelle position.
- **Bande Blanche :** relâchez lorsque le compte à rebours affiche un 1 à n'importe quelle position.
- **Bande Jaune :** relâchez lorsque le compte à rebours affiche un 5 à n'importe quelle position.
- **Bande d'une autre couleur :** relâchez lorsque le compte à rebours affiche un 1 à n'importe quelle position.

À propos des Symboles

Je ne sais pas ce que sont ces symboles, mais je soupçonne quelque sorcellerie.

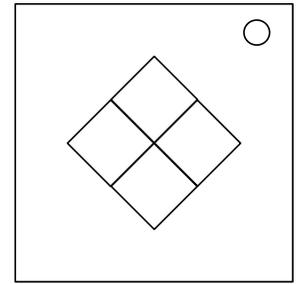
- Seulement une des colonnes ci-dessous possède les quatre symboles présents sur le clavier.
- Appuyez sur les 4 boutons dans l'ordre dans lequel les symboles apparaissent dans cette colonne (de haut en bas).



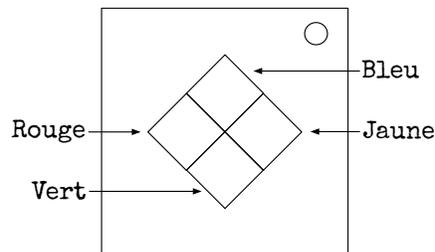
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	Ɔ	¶	ᵽ	Ë
λ	ᵽ	Q	Ђ	Ђ	≠
h	Q	Ж	И	С	æ
И	☆	Ꞥ	Ж	¶	Ψ
Ꞥ	Ꞥ	λ	¿	Ꞥ	Й
ᵽ	¿	☆	ᵽ	★	Ω

À propos de SIMON

C'est le genre de jeu auquel vous jouiez enfant où il faut répéter la séquence jouée, sauf que celui-là semble être une copie probablement achetée aux puces.



1. L'un des quatre boutons colorés va clignoter.
2. En utilisant la table adéquate ci-dessous, appuyez sur le bouton qui correspond à la couleur.
3. Le bouton initial va clignoter, puis un autre.
Recommencez la séquence depuis le début en utilisant les correspondances de couleur.
4. La séquence augmentera de 1 chaque fois que vous entrez la bonne réponse jusqu'à ce que le module soit désactivé.



Si le numéro de série contient une voyelle :

		Flash Rouge	Flash Bleu	Flash Vert	Flash Jaune
Bouton à appuyer :	Aucune Faute	Bleu	Rouge	Jaune	Vert
	1 Faute	Jaune	Vert	Bleu	Rouge
	2 Fautes	Vert	Rouge	Jaune	Bleu

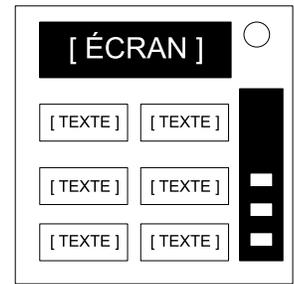
Si le numéro de série ne contient pas de voyelle :

		Flash Rouge	Flash Bleu	Flash Vert	Flash Jaune
Bouton à appuyer :	Aucune Faute	Bleu	Jaune	Vert	Rouge
	1 Faute	Rouge	Bleu	Jaune	Vert
	2 Fautes	Jaune	Vert	Bleu	Rouge

À propos de Qui est le Premier

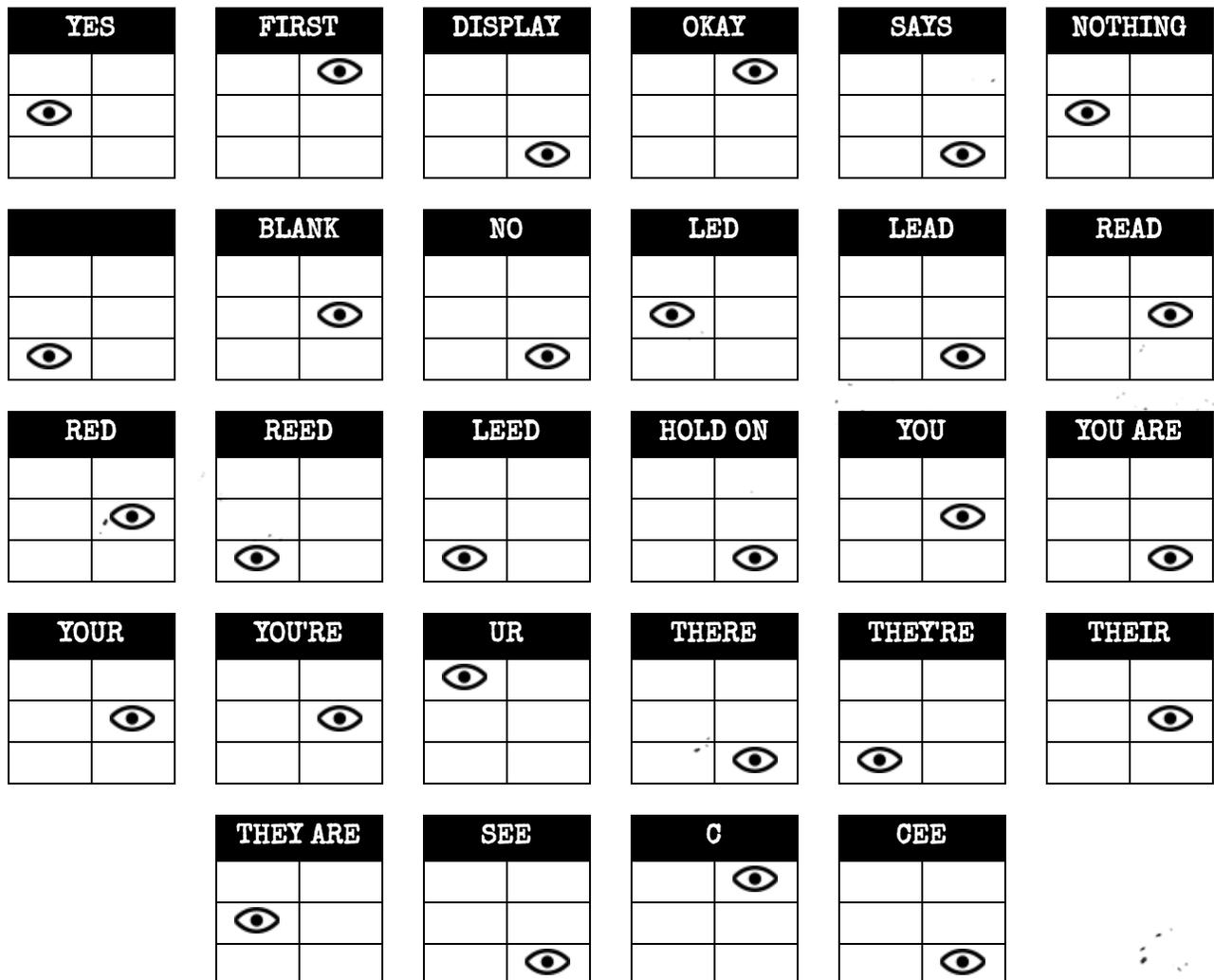
Ce dispositif est un peu comme un sketch comique, ce qui aurait pu être amusant s'il n'était pas relié à une bombe.

1. Lisez le mot affiché et utilisez l'étape 1 pour déterminer quelle étiquette lire.
2. Avec le mot de cette étiquette, utilisez l'étape 2 pour déterminer sur quel bouton appuyer.
3. Recommencez jusqu'à ce que le module soit désactivé.



Étape 1 :

En fonction du mot affiché lisez l'étiquette du bouton correspondant et passez à l'étape 2 :



Étape 2 :

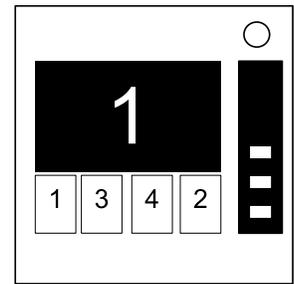
En utilisant l'étiquette de l'étape 1, appuyez sur le premier bouton dont l'étiquette apparait dans la liste correspondante :

"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

À propos de Mémoire

La mémoire est une chose fragile, mais bon tout l'est quand une bombe explose, alors faites attention !

- Appuyez sur le bon bouton pour passer à l'étape suivante. Réussissez toutes les étapes pour désactiver le module.
- Appuyer sur un mauvais bouton réinitialisera le module à l'étape 1.
- Les boutons sont ordonnés de gauche à droite.



Étape 1 :

Si l'écran affiche 1, appuyez sur le bouton en deuxième position.
 Si l'écran affiche 2, appuyez sur le bouton en deuxième position.
 Si l'écran affiche 3, appuyez sur le bouton en troisième position.
 Si l'écran affiche 4, appuyez sur le bouton en quatrième position.

Étape 2 :

Si l'écran affiche 1, appuyez sur le bouton portant le chiffre « 4 ».
 Si l'écran affiche 2, appuyez sur le bouton à la même position qu'à l'étape 1.
 Si l'écran affiche 3, appuyez sur le bouton en première position.
 Si l'écran affiche 4, appuyez sur le bouton à la même position qu'à l'étape 1.

Étape 3 :

Si l'écran affiche 1, appuyez sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 2.
 Si l'écran affiche 2, appuyez sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 1.
 Si l'écran affiche 3, appuyez sur le bouton en troisième position.
 Si l'écran affiche 4, appuyez sur le bouton portant le chiffre « 4 ».

Étape 4 :

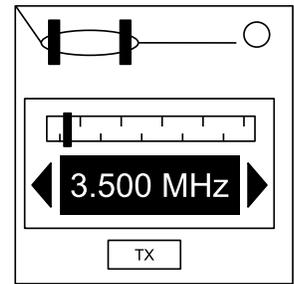
Si l'écran affiche 1, appuyez sur le bouton à la même position qu'à l'étape 1.
 Si l'écran affiche 2, appuyez sur le bouton en première position.
 Si l'écran affiche 3, appuyez sur le bouton à la même position qu'à l'étape 2.
 Si l'écran affiche 4, appuyez sur le bouton à la même position qu'à l'étape 2.

Étape 5 :

Si l'écran affiche 1, appuyez sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 1.
 Si l'écran affiche 2, appuyez sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 2.
 Si l'écran affiche 3, appuyez sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 4.
 Si l'écran affiche 4, appuyez sur le bouton ayant le même chiffre qu'à l'étape 3.

À propos du Code Morse

Une forme de communication navale désuète ? Et après ? Au moins il s'agit du Code Morse authentique, alors soyez attentif, vous apprendrez peut-être quelque chose.



- Interprétez le signal de l'ampoule qui clignote en utilisant la table de décodage Morse pour épeler un mot du tableau sur la droite.
- Le signal est en boucle, chaque répétition étant espacée par une longue pause.
- Lorsque le mot a été identifié, réglez la puissance correspondante et appuyez sur le bouton de transmission (TX).

Comment Interpréter

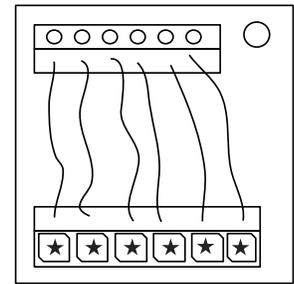
1. Un clignotement court correspond à un point.
2. Un clignotement long correspond à un tiret.
3. Il y a une pause entre chaque lettre.
4. Il y a un très longue pause entre chaque répétition du mot.

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 — — — — —

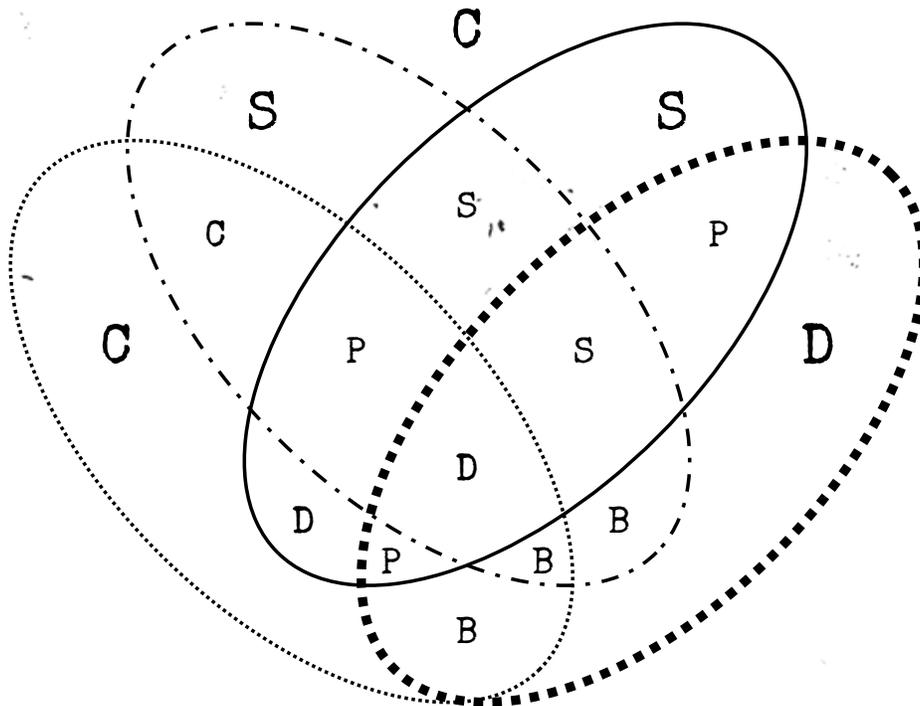
Si le mot est :	Répondre sur la fréquence :
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

À propos des Fils Complicqués

Ces fils ne sont pas comme les autres. Certains ont des rayures ! Ça fait d'eux des fils complètement différents. La bonne nouvelle c'est que l'on a trouvé un ensemble d'instructions concis! Peut-être un peu trop concis...



- Regardez chaque fil : il y a une DEL au-dessus du fil et un espace pour un symbole "★" au-dessous.
- Pour chaque combinaison fil/LED/symbole, utilisez le diagramme de Venn ci-dessous pour déterminer si le fil doit être coupé.
- Chaque fil peut être rayé avec de multiples couleurs.



	Le fil a une coloration rouge
	Le fil a une coloration bleu
	Symbole ★ présent
	La DEL est allumée

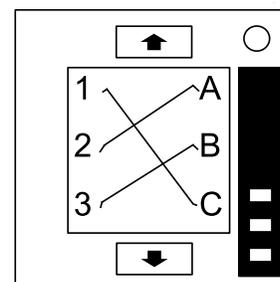
Lettre	Instruction
C	Couper le fil
D	Ne couper pas le fil
S	Coupez le fil si le dernier chiffre du numéro de série est pair
P	Coupez le fil si la bombe a un port parallèle
B	Coupez le fil si la bombe a deux piles ou plus

Se référer à l'annexe B pour identifier les piles.

Se référer à l'annexe C pour identifier les ports.

À propos des Séquences de Fil

Il est difficile de dire comment ce mécanisme fonctionne. La conception est plutôt impressionnante, mais il y avait sûrement des façons plus simples de gérer 9 fils.

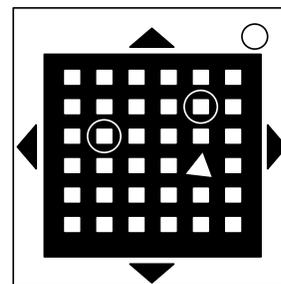


- Ce module contient plusieurs panneaux avec des fils, mais un seul panneau est visible à la fois. Passez au panneau suivant en utilisant le bouton « bas » et au panneau précédent en utilisant le bouton « haut ».
- Ne passez pas au panneau suivant avant d'être sûr d'avoir coupé tous les fils du panneau en cours.
- Coupez les fils en suivant les indications ci-dessous. Les apparitions de fils se cumulent au fur et à mesure des panneaux du module.

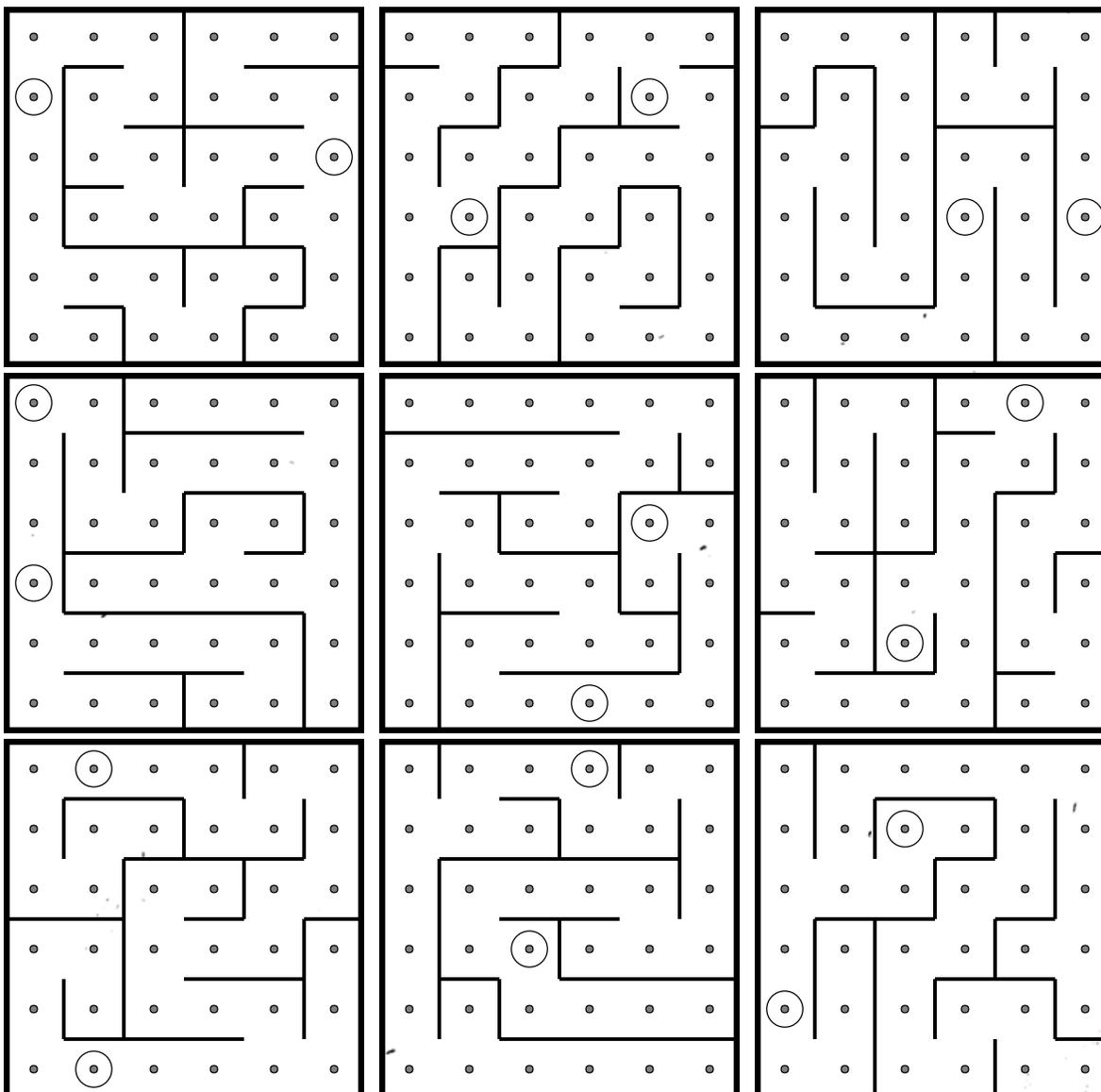
Fil Rouge		Fil Bleu		Fil Noir	
Apparition	Coupez si connecté à :	Apparition	Coupez si connecté à :	Apparition	Coupez si connecté à :
Premier fil rouge	C	Premier fil bleu	B	Premier fil noir	A, B ou C
Deuxième fil rouge	B	Deuxième fil bleu	A ou C	Deuxième fil noir	A ou C
Troisième fil rouge	A	Troisième fil bleu	B	Troisième fil noir	B
Quatrième fil rouge	A ou C	Quatrième fil bleu	A	Quatrième fil noir	A ou C
Cinquième fil rouge	B	Cinquième fil bleu	B	Cinquième fil noir	B
Sixième fil rouge	A ou C	Sixième fil bleu	B ou C	Sixième fil noir	B ou C
Septième fil rouge	A, B ou C	Septième fil bleu	C	Septième fil noir	A ou B
Huitième fil rouge	A ou B	Huitième fil bleu	A ou C	Huitième fil noir	C
Neuvième fil rouge	B	Neuvième fil bleu	A	Neuvième fil noir	C

À propos des Labyrinthes

On dirait un genre de labyrinthe, probablement plagié sur un napperon d'une table de restaurant.



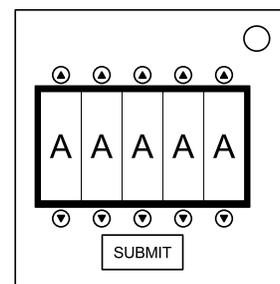
- Trouvez le labyrinthe dont les repères circulaires correspondent.
- Le démineur doit amener le point blanc jusqu'au triangle rouge en utilisant les boutons en forme de flèche.
- **Attention :** ne traversez pas les lignes du labyrinthe. Ces lignes n'apparaissent pas sur la bombe.



À propos des Mots de Passe

Heureusement, ces mots de passe ne semblent pas répondre aux normes de sécurité gouvernementale : 22 caractères, minuscules et majuscules, chiffres, le tout dans n'importe quel ordre et sans palindrome de plus de 3 caractères.

- Les boutons au-dessus et au-dessous des lettres permettent de passer en revue les possibilités pour cette position.
- Une seule et unique combinaison des lettres disponibles correspondra à un mot de passe dans le tableau ci-dessous.
- Appuyez sur le bouton « submit » lorsque le mot a été correctement configuré.



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 : Modules « Needy »

Les Modules « Needy » ne peuvent pas être désarmés et constituent un danger récurrent.

Les modules « Needy » peuvent être identifiés par un petit compteur à 2 chiffres positionné en haut et au centre du module. Interagir avec la bombe peut activer ces modules. Une fois activés, le démineur devra régulièrement dorloter ces modules avant que leur compte à rebours n'expire pour éviter une faute.

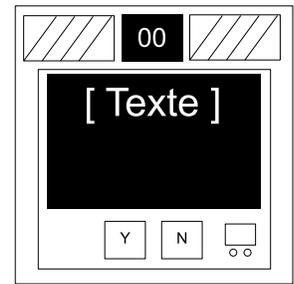
Soyez attentifs : les modules « Needy » peuvent se réactiver à n'importe quel moment.

00

À propos de l'Évacuation des Gaz

Pirater des ordinateurs est une tâche ardue! Enfin, en général. Cette tâche pourrait probablement être accomplie par un oiseau buveur appuyant sur la même touche indéfiniment.

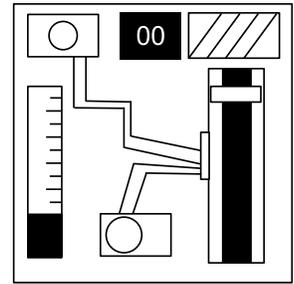
- Répondez à la question posée par l'ordinateur en appuyant sur « Y » pour « Oui » et « N » pour « Non »



À propos de la Décharge du Condensateur

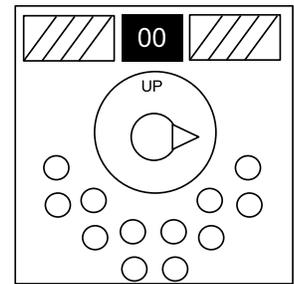
À mon avis, ce module est là juste pour accaparer votre attention, sinon c'est vraiment un travail d'électronique de mauvaise qualité.

- Déchargez le condensateur en appuyant sur le levier avant qu'il ne soit surchargé.



À propos des Molettes

Inutilement compliqué et indéfiniment « Needy ». Imaginez si ce genre d'expertise était utilisé pour faire autre chose que des casse-têtes diaboliques.



- La molette peut être tournée dans 4 positions différentes.
- La molette doit être dans la bonne position quand le compte à rebours du module atteint zéro.
- La bonne position peut être déterminée par les douze DEL et leur état (éteinte ou allumée).
- Les positions de la molette sont relatives à la mention « UP » (haut), qui peut avoir subi une rotation.

Configuration des DEL

Position « Haut » :

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Position « Bas » :

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Position « Gauche » :

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Position « Droite » :

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = Del Allumée

Annexe A : Identification des Indicateurs

Des indicateurs, composés d'un libellé et d'une lumière, peuvent se trouver sur les côtés de la bombe.



Indicateurs courants :

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

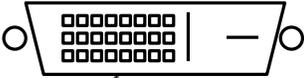
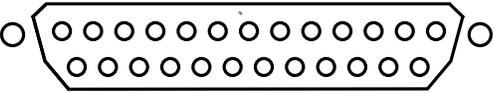
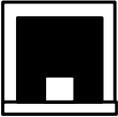
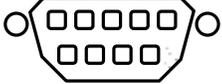
Annexe B : Identification des Piles

Des piles de types classiques peuvent se trouver sur les côtés de la bombe.

Pile	Type
	AA
	D

Annexe C : Identification des Ports

Des ports numériques et analogiques peuvent se trouver sur les côtés de la bombe.

Port	Nom
	DVI-D
	Parallèle
	PS/2
	RJ-45
	Série
	Stéréo RCA