



BOMB

DEFUSAL

MANUAL

Version 1

Verification Code: 241

Dutch Fan-translation by Schaapje82
Fan-translation template by HackerFinn

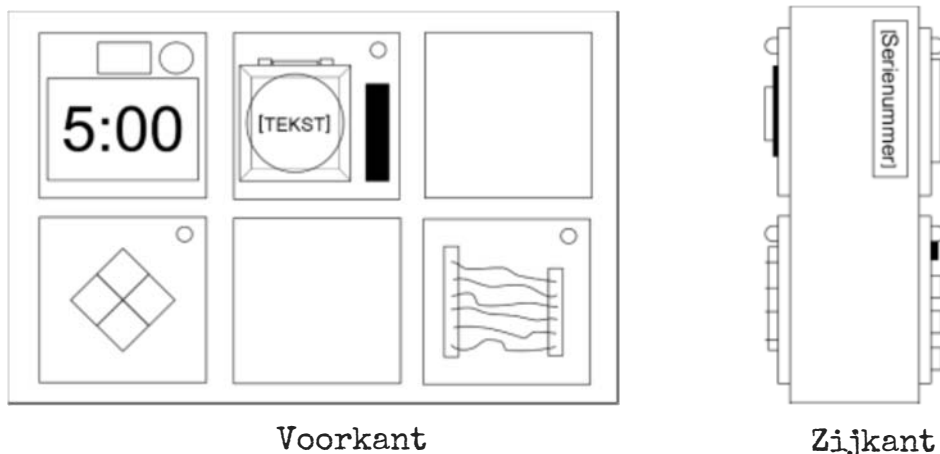
Welkom in de gevaarlijke en uitdagende wereld van het ontmantelen van bommen.

Bestudeer deze handleiding goed; jij bent de expert. Op deze pagina's vind je alles wat je nodig hebt om zelfs de meest listige bommen te ontmantelen. En onthoud - Eén kleine vergissing en alles kan voorbij zijn!

Bommen ontmantelen

Een bom ontploft zodra de timer 0:00 bereikt of wanneer er te veel fouten zijn gemaakt. De enige manier om een bom te ontmantelen is door alle modules uit te schakelen voordat de tijd voorbij is.

Voorbeeldbom



Modules

Elke bom kan tot 11 modules bevatten die moeten worden uitgeschakeld. Elke module staat op zichzelf. Ze kunnen in willekeurige volgorde worden uitgeschakeld.

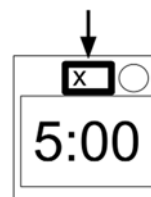
Instructies voor het uitschakelen van de modules kunnen worden gevonden in Sectie 1. “Veeleisende” modules zijn een geval apart en worden beschreven in Sectie 2.

Fouten

Als de ontmantelaar fouten maakt, zal de bom deze aangeven op de indicator boven de tijds klok. Bommen met een foutenindicator ontploffen bij de derde fout. Na een fout zal de tijd sneller verlopen.

Als er geen foutenindicator boven de tijds klok staat, zal de bom bij de eerste fout ontploffen. Er is geen ruimte voor vergissingen.

Fouten-
indicator

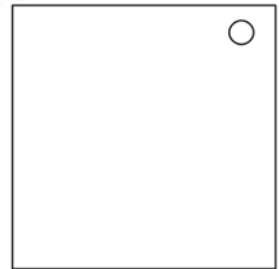


Informatie verzamelen

Soms is er bij uitschakelinstructies specifieke informatie nodig over de bom, bijvoorbeeld het serienummer. Deze informatie kan meestal op de bovenkant, onderkant of zijkanten van de bom gevonden worden. Zie bijlages A, B en C voor identificatieinstructies die handig kunnen zijn bij het ontmantelen van sommige modules.

Sectie 1: Modules

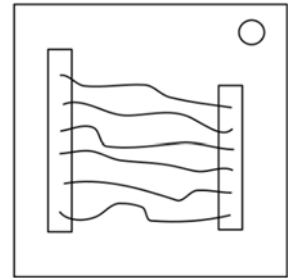
Modules kun je herkennen aan een LED in de rechterbovenhoek. Als deze LED groen brandt is de module uitgeschakeld.



Alle modules moeten worden uitgeschakeld om de bom te ontmantelen.

Over elektrische draden

Elektrische draden zijn het levensbloed van electronica! Nee, wacht, elektriciteit is het levensbloed. Draden zijn meer de slagaderen. De aderen? Maakt niet uit....



- Een module met elektrische draden kan 3 tot 6 draden hebben.
- Slechts de **enige** juiste draad moet worden doorgeknipt om de module uit te schakelen.
- De draden worden van bovenaf geteld.

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 zijn geen rode draden, knip de eerste draad door.

Anders: Als er precies 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 van het serienummer is oneven, knip de vierde draad door.

Anders: Als er precies één rode draad is en meer dan één gele, 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 van het serienummer is oneven, knip de derde draad door.

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

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

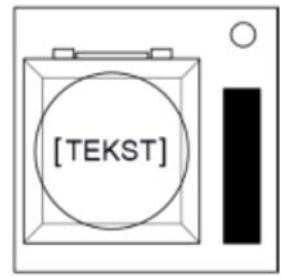
Anders: Knip de vierde draad door.

Over de knop

Je denkt misschien dat een knop met de tekst 'Druk op mij' simpel is. Precies dat soort gedachtes zorgt ervoor dat er mensen worden opgeblazen.

Zie Bijlage A voor de indicatoridentificatie.

Zie Bijlage B voor de batterijidentificatie.



Volg deze regels op in de volgorde waarin ze zijn opgeschreven. Voer de eerste actie uit die toepasbaar is:

1. Als de knop blauw is met de tekst "Abort", druk dan op de knop, houd vast en ga verder met "Een ingedrukte knop loslaten".
2. Als er meer dan één batterij op de bom zit en er staat "Detonate" op de knop, druk deze dan in en laat onmiddellijk weer los.
3. Als de knop wit is en er is een brandende indicator met het label "CAR", druk op de knop, houd vast en ga verder met "Een ingedrukte knop loslaten".
4. Als er meer dan twee batterijen op de bom zitten en er is een brandende indicator met het label "FRK", druk de knop in en laat deze onmiddellijk weer los.
5. Als de knop geel is, druk op de knop, houd vast en ga verder met "Een ingedrukte knop loslaten".
6. Als de knop rood is met de tekst "Hold", druk deze dan in en laat onmiddellijk weer los.
7. Als geen van bovenstaande zaken van toepassing is, druk op de knop, houd vast en ga verder met "Een ingedrukte knop loslaten".

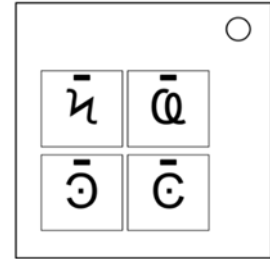
Een ingedrukte knop loslaten

Als je de knop indrukt en vasthoudt, zal er een gekleurde stroop rechts op de module gaan branden. Afhankelijk van de kleur hiervan, moet je de knop op een bepaald moment loslaten.

- Blauwe strook: laat los wanneer de timer een 4 bevat
- Witte strook: laat los wanneer de timer een 1 bevat
- Gele strook: laat los wanneer de timer een 5 bevat
- Elke andere kleur strook: laat los wanneer de timer een 1 bevat

Over keypads

Ik weet niet wat deze symbolen precies betekenen, maar volgens mij heeft het te maken met het occulte.

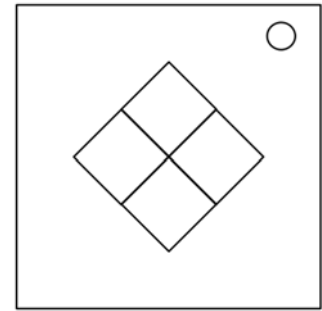


- Slechts één van onderstaande kolommen bevat alle symbolen van het keypad.
- Klik op de vier knoppen in de volgorde waarin de symbolen in die kolom staan (van boven naar beneden).

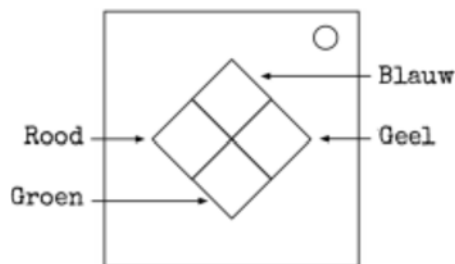
Q	Ë	©	б	Ψ	б
A	Q	☪	¶	ᵀ	Ë
λ	☉	Ω	Ђ	Ђ	≠
ㄣ	Ω	Ж	ИЖ	©	æ
ИЖ	☆	Ꞥ	Ж	¶	Ψ
Ꞥ	Ꞥ	λ	¿	Ꞥ	Й
☉	¿	☆	ᵀ	★	Ω

Over Simon Zegt

Dit is een van die spelletjes die je als kind speelde waar je het patroon moest herhalen. Alleen deze komt waarschijnlijk uit een 1-eurowinkel.



1. Eén van de vier gekleurde knoppen zal knippen.
2. Gebruik de tabel hieronder en klik op de knop met die kleur.
3. De originele knop zal knippen, gevolgd door een andere knop. Herhaal deze volgorde gebruikmakend van de kleurtabel.
4. De volgorde zal bij elke goede reeks, één kleur langer worden totdat je de module hebt uitgeschakeld.



Als het serienummer een klinker bevat:

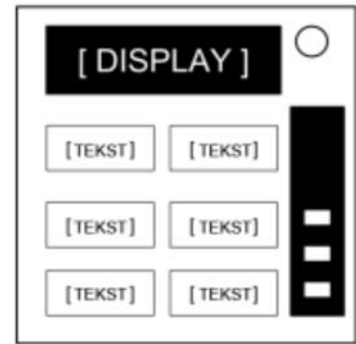
		Knippert rood	Knippert blauw	Knippert groen	Knippert geel
Druk op knop:	0 fouten	Blauw	Rood	Geel	Groen
	1 fout	Geel	Groen	Blauw	Rood
	2 fouten	Groen	Rood	Geel	Blauw

Als het serienummer geen klinker bevat:

		Knippert rood	Knippert blauw	Knippert groen	Knippert geel
Druk op knop:	0 fouten	Blauw	Geel	Groen	Rood
	1 fout	Rood	Blauw	Geel	Groen
	2 fouten	Geel	Groen	Blauw	Rood

Over Who's on First

Dit apparaat lijkt wel uit een komedie te komen, wat misschien grappig zou zijn als er geen bom aan vast zat. Ik hou dit kort, gezien woorden de boel alleen maar ingewikkeld maken.



1. Lees de display en doe stap 1 om te bepalen welke tekst moet worden gelezen.
2. Gebruikmakend van deze tekst, doe stap 2 om te bepalen welke knop moet worden ingedrukt.
3. Herhaal totdat de module is uitgeschakeld.

Stap 1:

Zoek de juiste tabel gebaseerd op de tekst op het display. Lees de tekst op de aangegeven knop en ga verder met stap 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 	O 	OOE 	

Step 2:

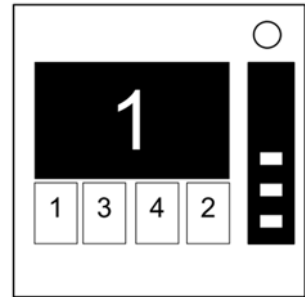
Gebruik de gevonden tekst uit stap 1 en druk op de eerste knop die in de bijbehorende rij staat.

"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

Over Memory

Het geheugen is een breekbaar iets. Maar alles is breekbaar als er een bom ontploft, dus let op!

- Druk op de juiste knop om naar de volgende fase te komen.
Doorloop alle fases om de module uit te schakelen.
- Een verkeerde knop indrukken zorgt ervoor dat de module weer in fase 1 komt.
- De volgorde van de knoppen wordt van links naar rechts geteld.



Fase 1:

Als er een 1 staat, druk op de tweede knop.

Als er een 2 staat, druk op de tweede knop.

Als er een 3 staat, druk op de derde knop.

Als er een 4 staat, druk op de vierde knop.

Fase 2:

Als er een 1 staat, druk op de knop met de "4".

Als er een 2 staat, druk op de knop op de positie die je ook in fase 1 indrukte.

Als er een 3 staat, druk op de eerste knop.

Als er een 4 staat, druk op de knop op de positie die je ook in fase 1 indrukte.

Fase 3:

Als er een 1 staat, druk op de knop met hetzelfde label als in fase 2.

Als er een 2 staat, druk op de knop met hetzelfde label als in fase 1.

Als er een 3 staat, druk op de derde knop.

Als er een 4 staat, druk op de knop met de "4".

Fase 4:

Als er een 1 staat, druk op de knop op de positie die je ook in fase 1 indrukte.

Als er een 2 staat, druk op de eerste knop.

Als er een 3 staat, druk op de knop op de positie die je ook in fase 2 indrukte.

Als er een 4 staat, druk op de knop op de positie die je ook in fase 2 indrukte.

Fase 5:

Als er een 1 staat, druk op de knop met hetzelfde label als in fase 1.

Als er een 2 staat, druk op de knop met hetzelfde label als in fase 2.

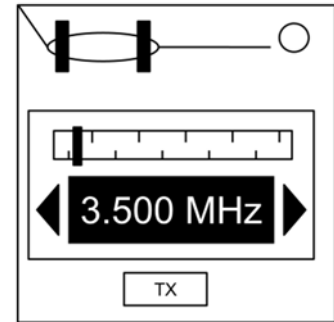
Als er een 3 staat, druk op de knop met hetzelfde label als in fase 4.

Als er een 4 staat, druk op de knop met hetzelfde label als in fase 3.

Over de Morse-codering

Een oude vorm van scheepscommunicatie? Wat zal het volgende zijn? Het is wel échte Morsecode, dus let op, misschien leer je nog wat.

- Vertaal het signaal van het knipperlicht met de Morsecodeschema om een van de woorden uit de tabel te maken.
- Het signaal herhaalt zich met een lange pauze tussen de herhalingen.
- Als het woord is gevonden, voer de juiste frequentie in en druk op de verzendknop (TX).

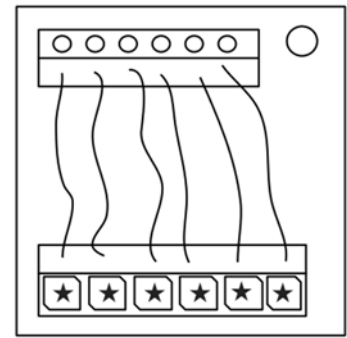


International Morse Code	
1. The length of a dot is one unit. 2. A dash is three units. 3. The space between parts of the same letter is one unit. 4. The space between letters is three units. 5. The space between words is seven units.	
A ● —	U ● ● —
B — ● ● ●	V ● ● ● —
C — ● — ●	W ● — ● ●
D — ● ●	X — ● ● —
E ●	Y — ● — —
F ● ● — ●	Z — — ● ●
G — — ●	
H ● ● ● ●	
I ● ●	
J ● — — —	
K — ● —	
L ● — ● ●	
M — —	
N — ●	
O — — —	
P ● — — ●	
Q — — ● —	
R ● — ●	
S ● ● ●	
T —	
	1 ● — — —
	2 ● ● — — —
	3 ● ● ● — —
	4 ● ● ● ● —
	5 ● ● ● ● ●
	6 — ● ● ● ●
	7 — — ● ● ●
	8 — — — ● ●
	9 — — — — ●
	0 — — — — —

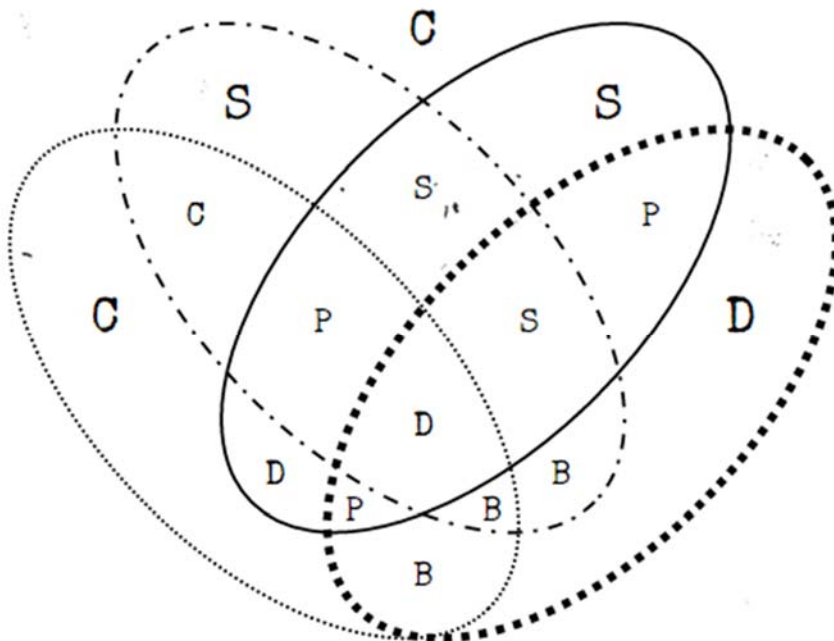
Is het woord:	Stel deze frequentie in:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

Over ingewikkelde elektrische draden

Deze draden zijn niet zoals de andere. Sommige hebben strepen! Dat maakt ze compleet anders. Het goede nieuws is dat we beknopte instructies ervoor hebben gevonden! Misschien te beknopt...



- Kijk naar elke draad: er zit een LED boven de draad en ruimte voor een "★"-symbool onder de draad.
- Gebruik voor **elke** draad/LED/symbool-combinatie het Venn-diagram hieronder om te bepalen of je de draad moet doorknippen.
- Elke draad kan meerdere kleuren strepen hebben.



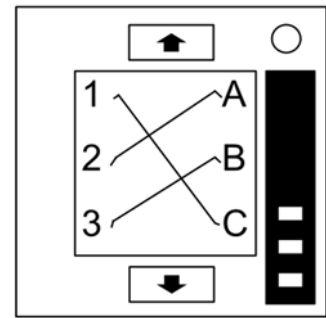
	Draad bevat de kleur rood
	Draad bevat de kleur blauw
	Heeft een ★-symbool
	LED is aan

Letter	Instructie
C	Knip de draad door
D	Knip de draad niet door
S	Knip de draad door als het laatste cijfer van het serienummer even is.
P	Knip de draad door als de bom een parallele poort heeft.
B	Knip de draad door als de bom twee of meer batterijen heeft.

Zie Bijlage B voor batterijidentificatie.
 Zie Bijlage C voor aansluitingidentificatie.

Over dradenreeksen

Het is moeilijk te zeggen hoe dit mechanisme werkt. De bouwkunde is indrukwekkend, maar er is vast een makkelijkere manier om 9 draden aan te sluiten.



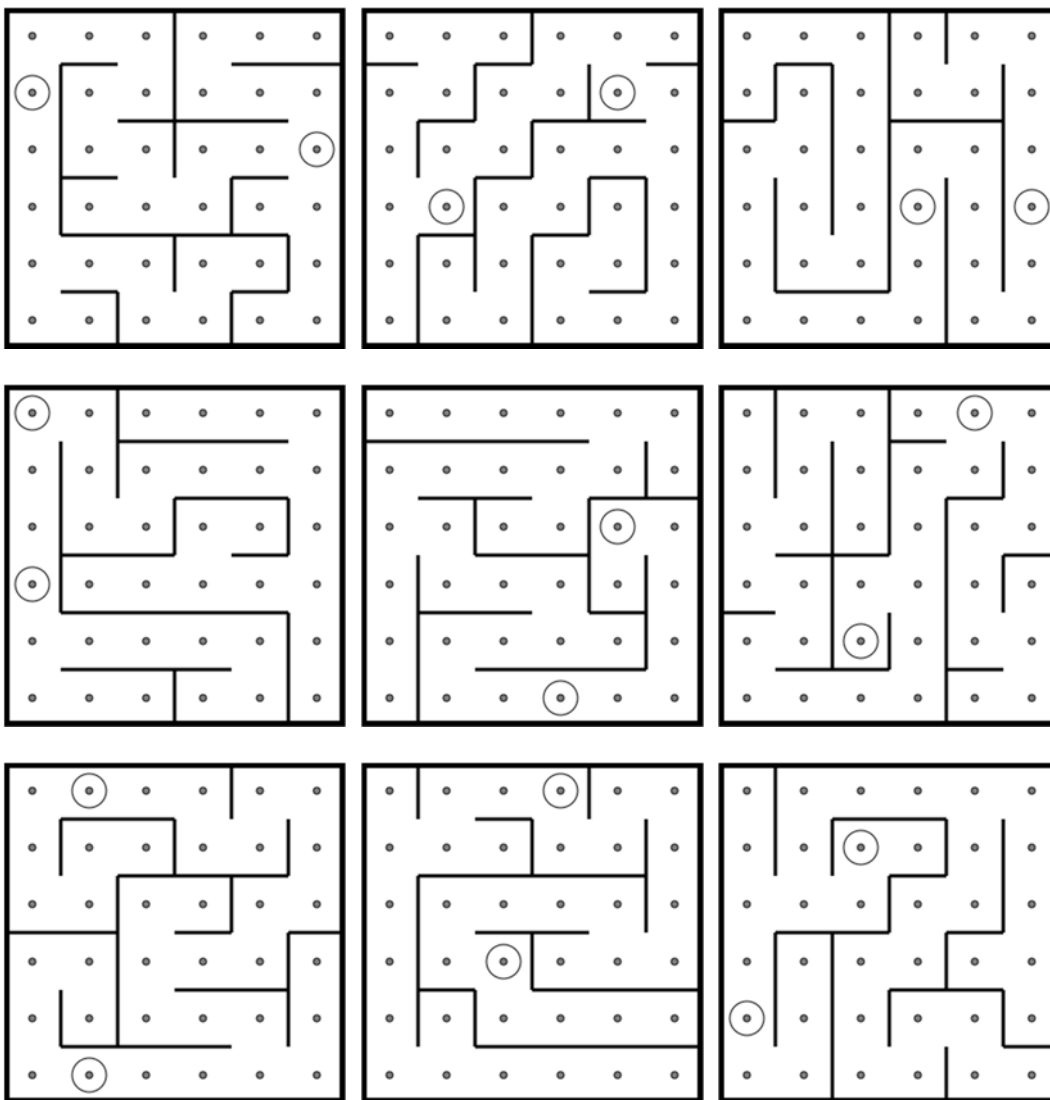
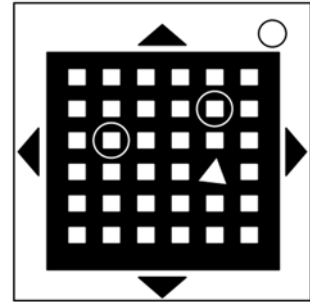
- Binnen deze module zijn diverse panelen met draden erop. Er is maar één paneel tegelijk zichtbaar. Ga naar het volgende paneel met de pijl omlaag en naar de vorige met de pijl omhoog.
- Ga niet naar het volgende paneel tot je er zeker van bent dat je alle benodigde draden op het huidige paneel hebt doorgeknipt.
- Knip de draden door volgens de volgende tabellen. Bij het aantal keer voorkomen van draden worden de draden op alle panelen binnen de module opgeteld.

Aantal rode draden		Aantal blauwe draden		Aantal zwarte draden	
Voorkomen van draden	Knip als verbonden met	Voorkomen van draden	Knip als verbonden met	Voorkomen van draden	Knip als verbonden met
Eerste rode	C	Eerste blauwe	B	Eerste zwarte	A, B or C
Tweede rode	B	Tweede blauwe	A or C	Tweede zwarte	A or C
Derde rode	A	Derde blauwe	B	Derde zwarte	B
Vierde rode	A or C	Vierde blauwe	A	Vierde zwarte	A or C
Vijfde rode	B	Vijfde blauwe	B	Vijfde zwarte	B
Zesde rode	A or C	Zesde blauwe	B or C	Zesde zwarte	B or C
Zevende rode	A, B or C	Zevende blauwe	C	Zevende zwarte	A or B
Achtste rode	A or B	Achtste blauwe	A or C	Achtste zwarte	C
Negende rode	B	Negende blauwe	A	Negende zwarte	C

Over doolhoven

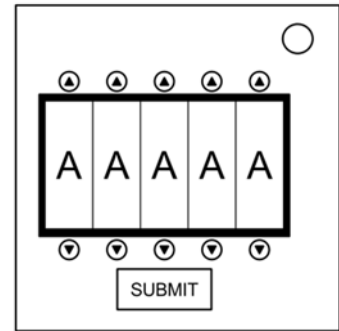
Dit lijkt wel een doolhof. Vast gestolen van de placemat in een restaurant.

- Vind het doolhof met de overeenkomende ronde markeringen.
- De ontmantelaar moet het witte lichtje naar de rode driehoek brengen d.m.v. de pijlknoppen.
- **Waarschuwing:** Ga niet over de lijnen in het doolhof heen. Deze lijnen zijn op de bom niet te zien.



Over de wachtwoorden

Gelukkig voldoet dit wachtwoord niet aan de veiligheidseisen van de regering: 22 tekens, zowel hoofd- als kleine letters, getallen in willekeurige volgorde zonder palindromen groter dan drie.



- De knoppen boven en onder elke letter bladeren door de opties voor die positie.
- Slechts één combinatie van de letters kan een woord uit onderstaande lijst vormen.
- Druk op de 'submit'-knop zodra het wachtwoord ingevoerd is.

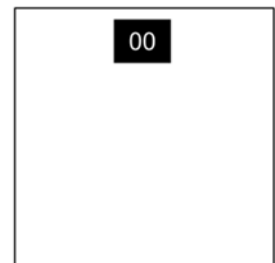
about	after	again	below	could
every	first	found	great	house
large	learn	never	other	place
plant	point	right	small	sound
spell	still	study	their	there
these	thing	think	three	water
where	which	world	would	write

Sectie 2: Veeleisende modules

Veeleisende modules kunnen niet worden uitgeschakeld,
maar vormen een terugkerend risico.

Veeleisende modules hebben een kleine timer van 2 cijfers
bovenaan het midden. Ze kunnen worden geactiveerd door
interactie met de bom. Zodra ze geactiveerd zijn, moet er
regelmatig naar deze modules worden gekeken voor hun tijd
voorbij is.

Blijf opletten: Deze modules kunnen zichzelf weer
activeren.



Over afreageren

Computers hacken is zwaar werk! Nou ja, dat is het meestal. Dit werkje kan waarschijnlijk ook worden gedaan door een geautomatiseerde knopjesdrukker.

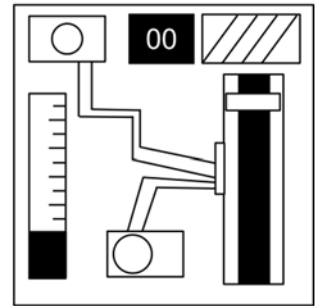
- Reageer op de computerteksten door “Y” voor “Ja” en “N” voor “Nee” aan te klikken.



Over overdruk

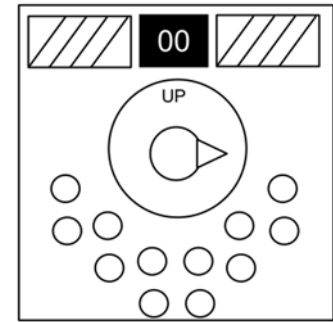
Ik ga ervan uit dat dit alleen is om je af te leiden, want anders is het wel erg slechte elektronica.

- Druk de hendel naar beneden en houdt deze omlaag om de druk uit de condensator te laten ontsnappen.



Over knoppen

Onnodig ingewikkeld en oneindig veeleisend: Stel je voor dat deze expertise voor iets anders werd gebruikt dan het maken van diabolische puzzels.



- De knop kan op vier posities worden gezet.
- De knop moet in de juiste positie staan wanneer de timer op deze module de nul bereikt.
- De juiste positie kan worden bepaald via de aan/uit-configuratie van de twaalf LED's.
- De positie van de knop is relatief tot het label "UP", welke gedraaid kan zijn.

LED-configuraties

Knop naar "UP":

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Knop naar beneden:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Knop naar links:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Knop naar rechts:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = verlichte LED

Bijlage A: Indicatoridentificatie

Gelabelde indicatorlichten kunnen aan de zijkant van de bom worden gevonden.


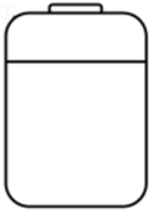


Gebruikelijke indicatoren

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


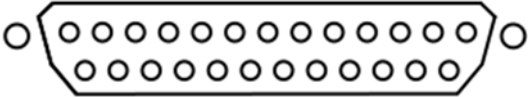




Bijlage B: Batterijidentificatie

De gebruikelijke batterijsoorten kunnen aan de zijkanten van het omhulsel van de bom worden gevonden.

Batterij	Type
	AA
	D

Bijlage C: Poortidentificatie

Digitale en analoge poorten kunnen worden gevonden op de zijkanten van het omhulsel van de bom.

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