

CarCraft Minecraft Wereld Handboek voor leraren/onderwijzers

Bereid door ATERMON BV

Inhoudstafel

1.Introduction to Minecraft: Education Edition.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Game specs, account setup and download.	3
1.2 Run the worlds	Error! Bookmark not defined.
1.3 Navigation.....	5
2. CarCraft: Challenges.....	6
2.1 Challenge 0 – Introduction.....	6
2.2 Challenge 1 - Foundations of Internal Combustion	Error! Bookmark not defined.
2.3 Challenge 2- Classification of IC engines.	Error! Bookmark not defined.
2.4 Challenge 3 – Identification of engine components.....	Error! Bookmark not defined.
2.5 Challenge 4 – Identification of ICE components	Error! Bookmark not defined.
2.6 Challenge 5 – Identification of ICE types	Error! Bookmark not defined.
2.7 Challenge 6 – Calculation of Engine Capacity.....	Error! Bookmark not defined.
2.8 Challenge 7 – Identification of components of a four-stroke engine	Error! Bookmark not defined.
2.9 Challenge 8 - Put in order the strokes of a four-stroke engine.	Error! Bookmark not defined.
2.10 Challenge 9 – Identification of tuning components.....	Error! Bookmark not defined.
2.11 Challenge 10 – Put in order the Engine Tuning Components .	Error! Bookmark not defined.

1. Inleiding tot Minecraft: Onderwijseditie

Het volgende document is een handboek voor leraren, opvoeders en IT-specialisten om hun leerlingen te begeleiden bij het bereiken van de uitdagingen van het spel. Dit document is uitsluitend bedoeld voor leraren en mensen die u intern het spel laten besturen. Studenten hoeven geen toegang te hebben tot deze informatie.

Deze gids geeft informatie over de eerste stappen om het spel te downloaden en uit te voeren en om door de gecreëerde werelden te navigeren. Het document bevat ook gedetailleerde scenario's met de omvang van elke activiteit, zodat docenten het plan van hun les kunnen opstellen voordat ze deze activiteit introduceren. In elke activiteit zijn ook hacks opgenomen waarmee docenten kunnen controleren of hun leerlingen de activiteiten nauwkeurig hebben uitgevoerd.

1.1 Spel specificaties, account setup en download.

Voordat u begint, moet u het Minecraft Education Edition Package downloaden volgens de vereisten van uw apparaat. Je kunt de editie vinden op de volgende Link: <https://education.minecraft.net/en-us/get-started/download>

Als uw computer in Microsoft Windows S-modus draait, moet u de S-modus uitschakelen om de Minecraft Education Edition te kunnen downloaden.

Hoe deactiveer je Microsoft S-modus.

Met de Microsoft S-modus heeft de gebruiker alleen toegang tot apps die kunnen worden gedownload uit de Microsoft App store. Om de S-modus uit te schakelen, moet u:

- Een nieuwe Microsoft-account maken die niet is gelicentieerd als werk of school
- Dit Microsoft-account verbinden met de laptop
- Open vervolgens op uw pc met Windows 10 in de S-modus Instellingen > Update & beveiliging > Activering.
- Zoek het gedeelte Overschakelen naar Windows 10 Home of Overschakelen naar Windows 10 Pro en selecteer vervolgens de koppeling Ga naar de winkel.
- Opmerking: Selecteer niet de koppeling onder Upgrade uw editie van Windows. Dat is een ander proces dat u in de S-modus houdt.
- Op de pagina die in de Microsoft Store verschijnt (Switch out of S mode of een soortgelijke pagina), selecteert u de knop Get. Nadat u deze actie hebt bevestigd, kunt u apps van buiten de Microsoft Store installeren.

<https://answers.microsoft.com/en-us/windows/forum/all/s-mode-how-to-turn-off-windows-10/53ce25ce-734b-48b8-8d1e-baa5adb5d88b>

Om het spel te gaan gebruiken moet je een Minecraft Education License aanschaffen. Er zijn 2 soorten licenties te verkrijgen, academische en commerciële. Bezoek de volgende link om te controleren voor welke licentie je in aanmerking komt:

<https://educommunity.minecraft.net/hc/en-us/articles/360061371532-Purchasing-Options-for-Minecraft-Education-Edition-Licenses>

1.2 De werelden uitvoeren

Zodra je de Minecraft Education Edition hebt gedownload, moet je de werelden met de naam "McWorld" bestanden hebben. Zodra je dubbelklikt op deze bestanden, zullen ze automatisch het Minecraft Education systeem openen. Het zal je vragen in te loggen met het account waarvoor je een licentie van Microsoft voor Minecraft Education hebt verkregen. De werelden vereisen de laatste Minecraft Education versie om goed te werken.

Een andere optie is om de wereld handmatig te importeren. Bij het laden van het spel, na het toevoegen van je gegevens, druk je op play en dan zie je rechtsonder de knop "Import".

Heb je andere problemen bij het laden van de wereld? Kijk of een van deze oplossingen kan helpen.

PROBLEEM: De wereld heeft geen NPC in.

OPLOSSING: Dat betekent dat het BEHAVIOR PACK niet goed geladen is met de wereld.

Verlaat de wereld (maar niet de Minecraft app). Zoek de wereld die je zoekt en selecteer INSTELLINGEN. Aan de linkerkant van je scherm probeer je de TAB te vinden waarop staat BEHAVIOR PACKS. Dan zie je twee TABS op het hoofdscherm. ACTIEVE PAKKEN en MIJN PAKKEN. Uw gedragspakket moet in het tabblad MIJN PAKKEN staan, waarop u moet klikken en activeren selecteren. Als u niet zeker weet welk pakket u nodig heeft, kijk dan bij de ACTIEVE PACKS en er zou moeten staan "Dit pakket ontbreekt". Zoek het pack met dezelfde naam op het tabblad MIJN PACKS en activeer het.

PROBLEEM: The world has boards that have weird text, say something like board.act.1. NPC's have weird dialogue. ETC

OPLOSSING: Dat betekent dat het RESOURCE PACK niet goed geladen is met de wereld. Verlaat de wereld (maar niet de Minecraft app). Zoek de wereld die je zoekt en selecteer INSTELLINGEN. Probeer aan de linkerkant van je scherm de TAB te vinden waarop RESOURCE PACKS staat. Dan zie je twee TABS op het hoofdscherm. ACTIEVE PAKKEN en MIJN PAKKEN. Uw gedragspakket moet in het tabblad MIJN PAKKEN staan, waarop u moet klikken en activeren selecteren. Als u niet zeker weet welk pakket u nodig heeft, kijk dan naar de ACTIEVE PACKS en een daarvan zou moeten zeggen: "Dit pakket ontbreekt". Zoek het pack met dezelfde naam op het tabblad MIJN PACKS en activeer het.

Kijk of u beide problemen heeft, ga naar beide oplossingen.

PROBLEEM: The world is in a different language.

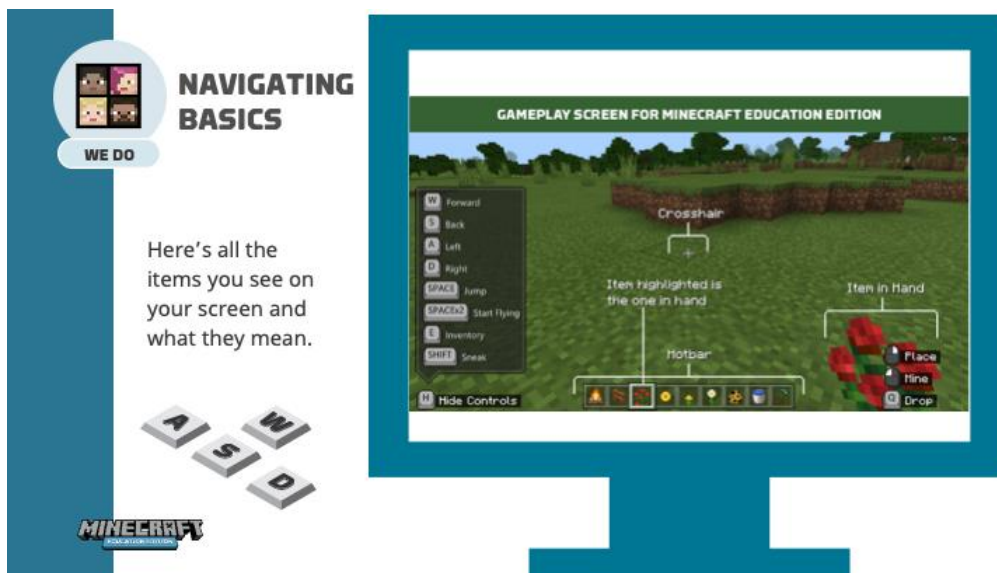
OPLOSSING: De CARCRAFT werelden zijn vertaald in verschillende talen. Misschien heb je een wereld die in een andere taal is dan de jouwe. Zoek de juiste taal en begin opnieuw. Als dit niet werkt, stel dan de taal van de Minecraft app in volgens je voorkeur via de INSTELLINGEN. Selecteer in de Engelse versie de optie English US, niet UK.

1.3 Navigatie

Zodra je de wereld hebt geopend, moet je door het spel navigeren. De navigatie is mogelijk met behulp van je toetsenbord en muis. De te gebruiken toetsen van het toetsenbord zijn:

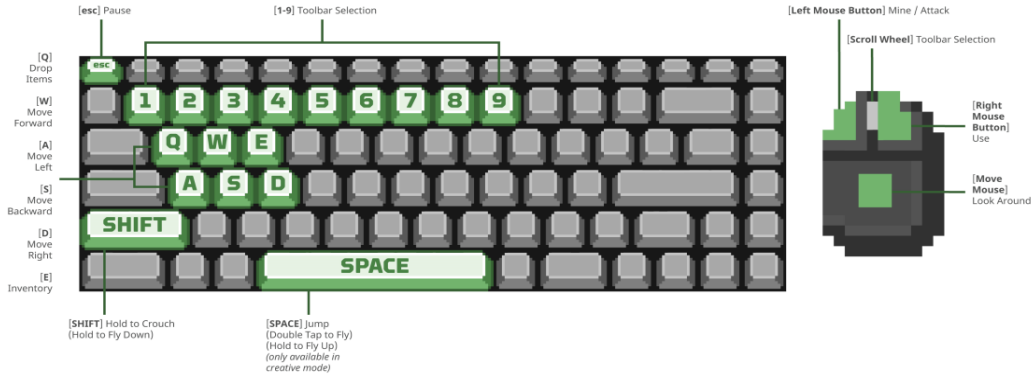
- W - Voorwaarts bewegen
- A - Naar links
- S - Achteruit
- D - Naar rechts
- SPACE - Springen (dubbele SPACE om te vliegen als je in de creatieve modus loopt)
- E - Open inventaris
- Q - Gooi geselecteerde object
- T - Open de chat
- C - Open Code Builder
- / - Open chat en voeg automatisch het eerste karakter toe als "/"

Je kunt de richting ook aangeven door je muis te bewegen.



CONTROLS DIAGRAM

KEYBOARD COMMANDS



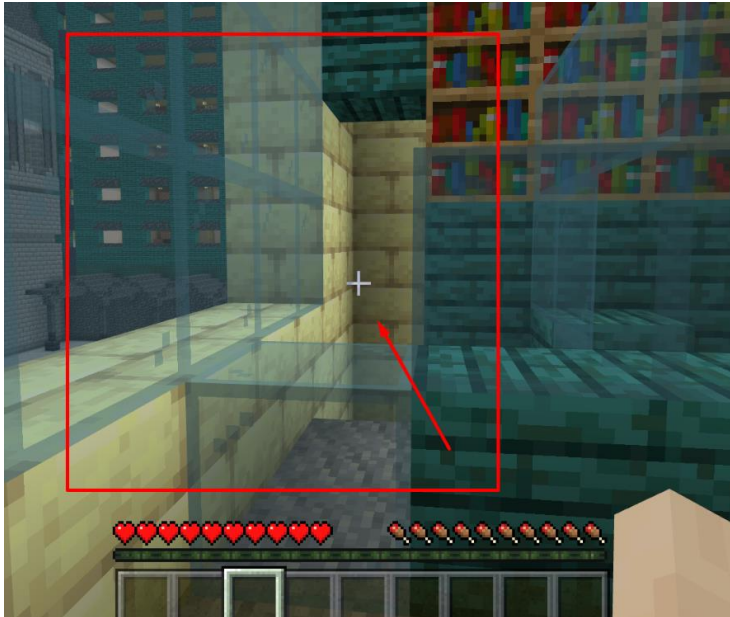
2. CarCraft: Uitdagingen

2.1 Uitdaging 0 – Introductie



De speler spawn in een huis in de stad "Kython". Daar verschijnt onmiddellijk tekst als ondertiteling, die verandert afhankelijk van de locatie van de speler. De tekst bevat informatie en controles over het spel.

- Gebruik WASD om te bewegen
- Gebruik [SPATIE] om te springen
- Gebruik [rechts klikken] voor interactie met mensen en voorwerpen
- Scroll om door de hotbar te bladeren
- Gebruik H voor meer hints voor de besturing.

HINT: DE UITGANG IS HIER

De speler moet het pad volgen, de deuren openen en buiten het huis uitkomen, waar een NPC staat.

NPC Burger

Praat met de NPC om je de weg te wijzen.

De NPC instrueert je om naar het hoogste gebouw van de stad te gaan, dat aan de overkant van de straat staat. In de volgende afbeelding zie je de ingang.



De speler kan vrij rondlopen in de stad. Het hoogste gebouw ligt aan de overkant van de weg. Als je het gebouw binnengaat vind je de lobby. Er is ook een NPC in de lobby.

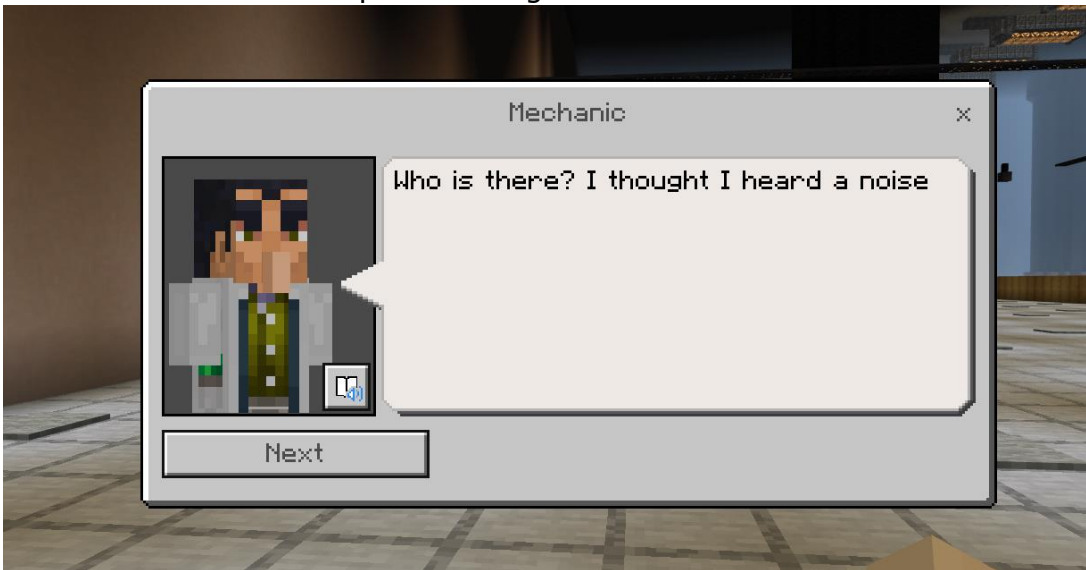
Lobby NPC Conciërge:



Praat met de NPC om je de weg te wijzen.

Aan de linkerkant vind je de lift. Stap in en druk op de knop links om geteleporteerd te worden naar de K13A verdieping, waar alle uitdagingen plaatsvinden.

Bij het bereiken van de verdieping en het verlaten van de lift verschijnt de NPC "Mechanic" automatisch achter de speler en begint de discussie.

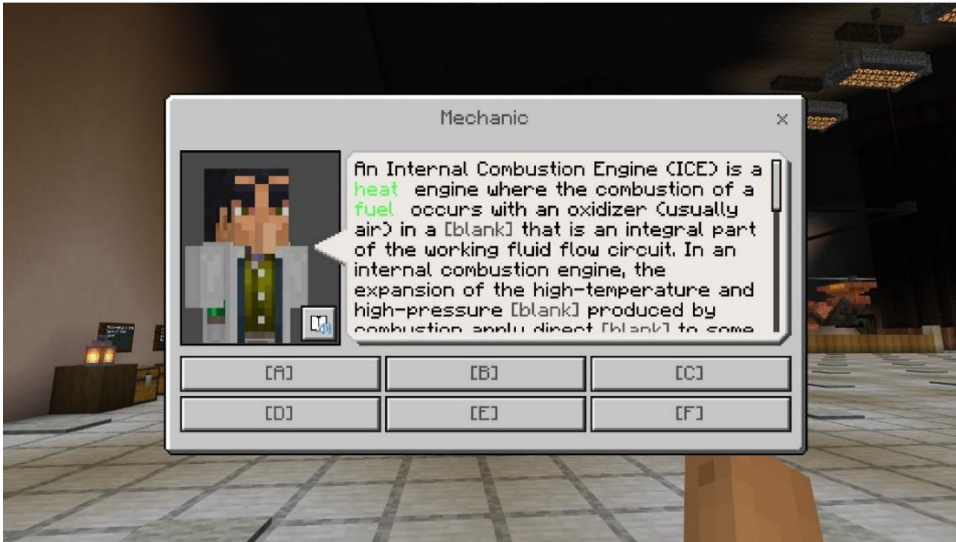


De speler en de NPC worden telkens geteleporteerd naar de plaats waar de uitdagingen zullen plaatsvinden. Om elke uitdaging te beginnen en te eindigen moet de speler praten met de NPC "Mechanic". Dit geldt ook voor gevallen tijdens de uitvoering van de uitdaging.

2.2 Uitdaging 1 - Grondslagen van de interne verbranding

Dit is een invuloefening.

De gebruiker moet op de PDF klikken om deze te downloaden en zo mogelijk af te drukken. In dat document worden de letters gekoppeld aan de woorden die in de tekst ontbreken. Er zijn geen tijdsbeperkingen voor het geven van een volledig antwoord. Leerlingen hebben geen beperkingen op het aantal keren dat de uitdaging kan worden gedaan.



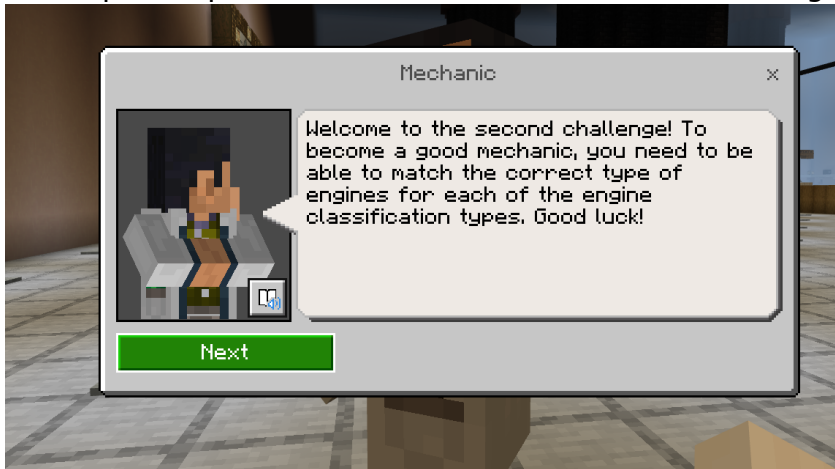
OPLOSSING:

Een interne verbrandingsmotor (ICE) is een warmtemotor waarbij de verbranding van een brandstof met een oxidator (gewoonlijk lucht) plaatsvindt in een verbrandingskamer die een integrerend deel uitmaakt van het stromingscircuit van de werkvloeistof. In een verbrandingsmotor wordt door de expansie van de bij hoge temperatuur en hoge druk ontstane **§gassen§** een directe **§kracht§** uitgeoefend op een onderdeel van de motor. De kracht wordt meestal uitgeoefend op **§zuigers§**. Deze kracht verplaatst het onderdeel over een afstand, waarbij **§chemische energie§** wordt omgezet in nuttige **§mechanische energie§**.

In letters is de juiste volgorde: A E B C F G D H

2.3 Uitdaging 2- Classificatie van IC-motoren.

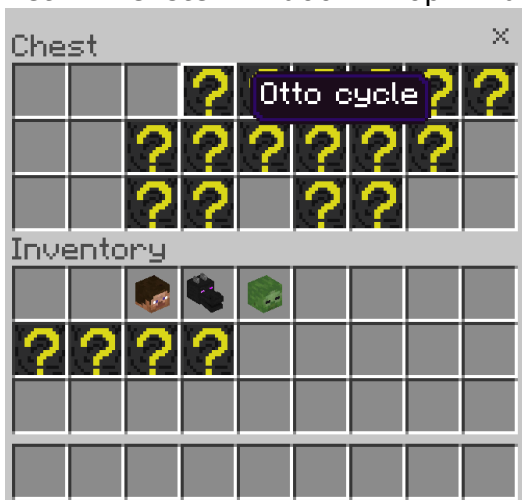
Ga en praat opnieuw met de Mechanic om de 2e uitdaging te beginnen.



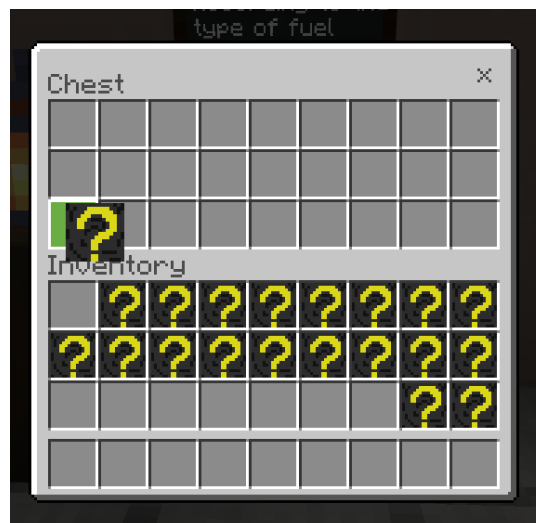
Open de kist die je in het midden van de kamer vindt.



Neem alle elementen en verplaats ze één voor één naar je inventaris. Als je klaar bent, sluit je het venster door op de X in de rechterbovenhoek te drukken.



Ga voor elke kist staan. Open de kisten en verplaats volgens de beschrijving op het bord hierboven, de relevante elementen uit je inventaris naar de kist.



Zodra je klaar bent ga je terug en praat je met de monteur. Als alles op de juiste manier is afgestemd zal de NPC je meedelen dat de missie is voltooid.


OPLOSSING:

Beschrijving	<p>Volgens het type brandstof dat wordt gebruikt:</p> <p>Volgens het aantal slagen per cyclus:</p> <p>Volgens de ontstekingsmethode:</p> <p>Volgens de verbrandingscyclus:</p> <p>Volgens het aantal cilinders:</p> <p>Volgens de opstelling van de cilinders:</p> <p>Volgens de wijze van koeling:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Benzinemotor. - Dieselmotor. - gasmotor. -Bi-fuel motor. - 4-takt motoren. - 2-takt motoren. - elektrische ontsteking (SI). -Compressieontsteking (CI). - Otto-cyclus. - Dieselpercyclus. - Dubbele verbranding. . - met één cilinder. -multi-cilinder. - Verticale motor. - horizontaal. - motor. - Radiale motor. - V-motor. - Luchtgekoelde motor. - watergekoelde motor.
---------------------	---	--

2.4 Uitdaging 3 - Identificatie van motoronderdelen

Na het voltooien van uitdaging 2 wordt de gebruiker automatisch geteleporteerd naar uitdaging 3 . Praat met de NPC om je te begeleiden.



Op de bank staan acht onderdelen van de motor. Om verder te komen moet de leerling met de monteur praten. De monteur noemt één voor één de namen van de onderdelen en de leerling moet het juiste motoronderdeel aanklikken. Met andere woorden, de monteur vraagt naar een onderdeel en de leerling moet het vinden.

De leerlingen moeten alle onderdelen aan de juiste afbeeldingen koppelen. Er zijn geen tijdsbeperkingen voor het geven van een volledig antwoord. Leerlingen hebben geen beperking op het aantal keren dat de uitdaging kan worden aangegaan. Daarom kan de leerling de onderdelen één voor één aanklikken tot hij het juiste onderdeel heeft gevonden. Zodra alle items met succes zijn geïdentificeerd, moet de monteur zeggen:

"Goed gedaan partner, tot ziens in het volgende level!"

OPLOSSING:



"Weet je welke de Cilinder is?"



"Weet je welke de Piston is?"



"Weet je welke de zuigerveren zijn?"



"Weet je welke de verbindingsstang is?"



"Weet je wat de kruk en de krukas zijn?"



"Weet je welke de kleppen zijn?"



"Weet je welke het vliegwiel is?"



"Weet je welke de Carter is?"

2.5 Uitdaging 4 - Identificatie van ICE-componenten

Als je de vorige uitdaging met succes hebt voltooid, word je geteleporteerd naar Uitdaging 4.

Praat met de NPC Monteur



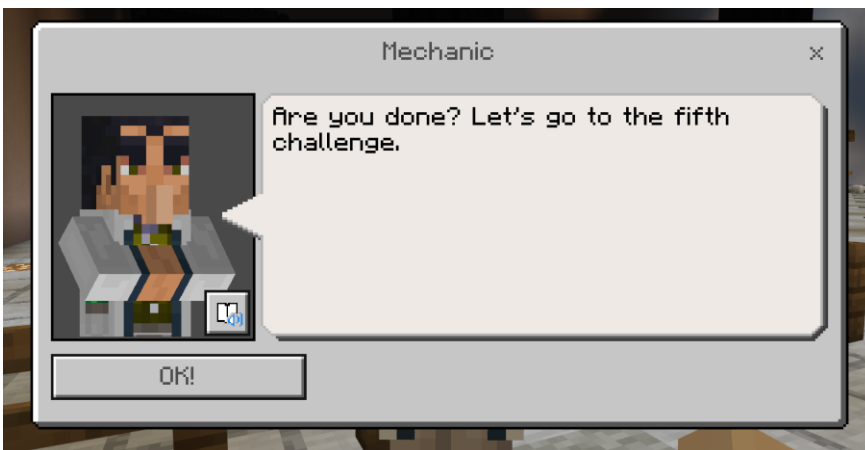
De technicus heet de leerling welkom en toont de grafiek van de ICE-onderdelen aan de muur. Dan verschijnt er een kist met 15 verschillende ICE-onderdelen, en de speler moet ze matchen met de item frames die overeenkomen met de afbeelding. Open de kist om alle voorwerpen naar je inventaris te verplaatsen.



Selecteer met het scrollwiel van uw muis het element uit de knoppenbalk. De naam verschijnt zodra je het element hebt geselecteerd. Ga dichterbij de afbeelding staan om elk element in het juiste vakje te plaatsen. Druk 2 keer op de SPATIE knop om de hogere lege vakjes te bereiken.

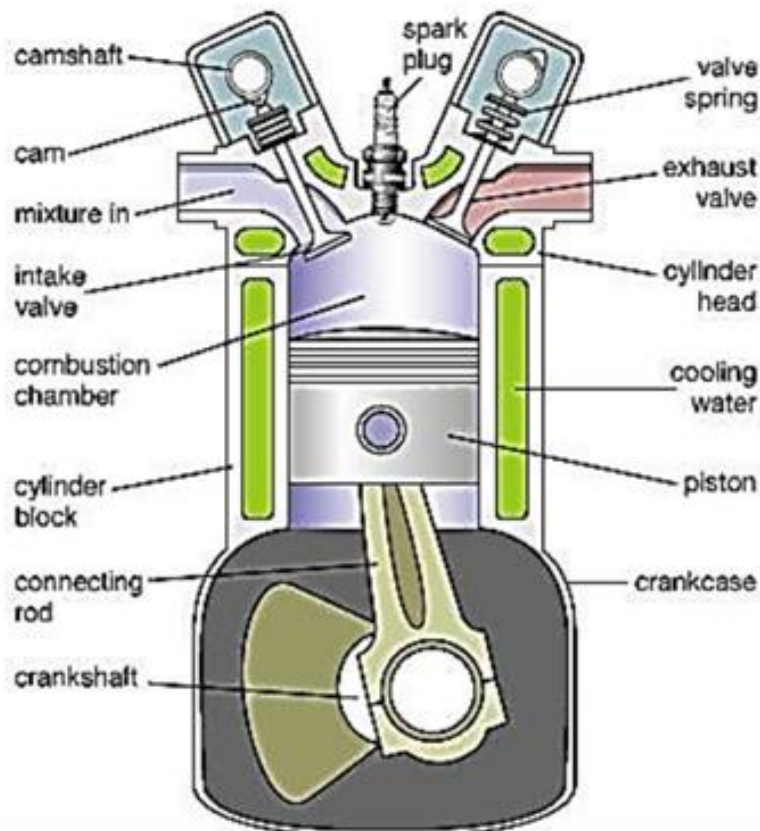


Als je de vakjes correct hebt ingevuld, verschijnt er een bericht dat de uitdaging is voltooid. Druk op Ok en ga weer met de monteur praten.



OPLOSSING:

Engines Parts



2.6 Uitdaging 5 - Identificatie van ICE-types

Als je de vorige uitdaging met succes hebt voltooid, word je geteleporteerd naar Uitdaging 5.

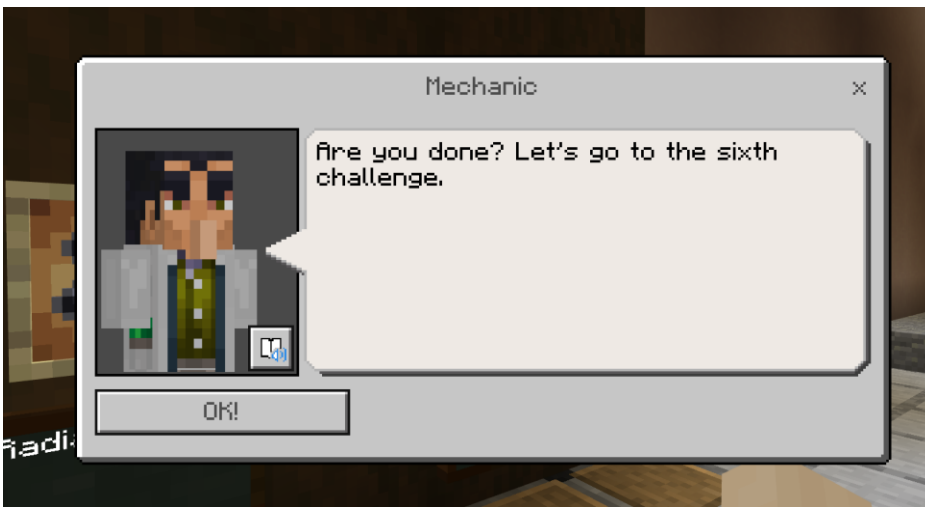
Praat met de NPC om te beginnen. Dan verschijnt er een kist om te openen en de voorwerpen te krijgen die te maken hebben met de verbrandingsmotor.



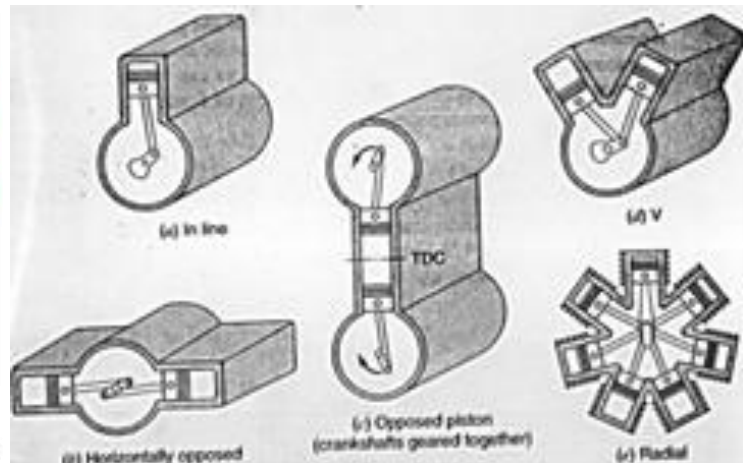
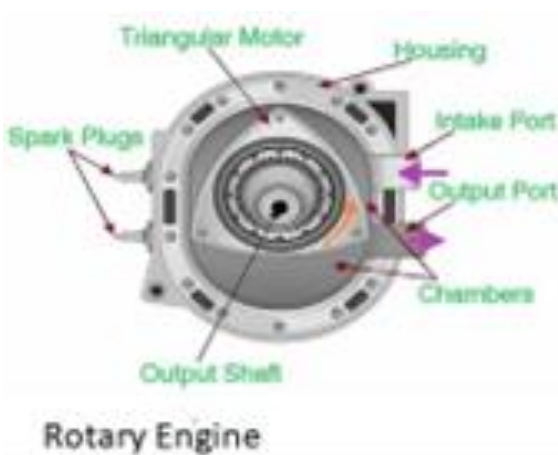
De gebruiker moet de items matchen met het juiste frame volgens de naam op het bord onder het frame. De speler moet de ICE-types afbeeldingen matchen met de ICE-types labels.



Als de gebruiker klaar is en de voorwerpen correct zijn geïdentificeerd, ga dan terug naar de monteur en praat.

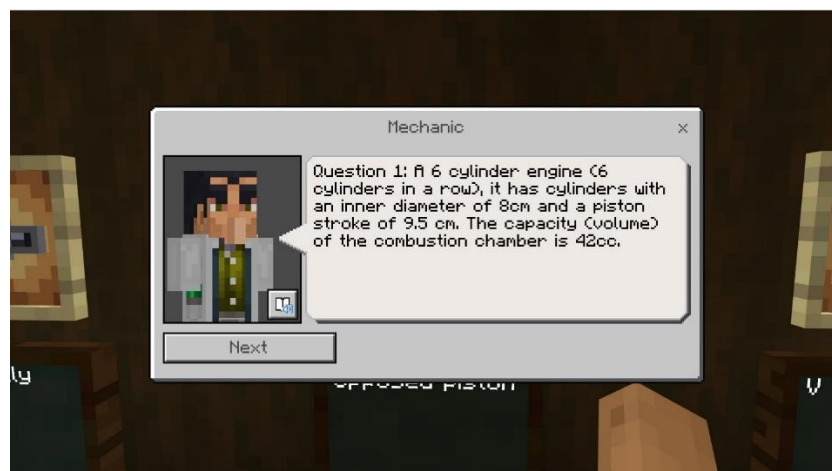


OPLOSSING:



2.7 Uitdaging 6 - Berekening van de motorcapaciteit

Als je de vorige uitdaging met succes hebt voltooid, word je geteleporteerd naar Uitdaging 6.



Zodra de gebruiker op de monteur klikt, heet de monteur de leerling welkom, en vraagt de leerling hem te helpen met een berekening. De vragen worden gepresenteerd in een meerkeuzeformaat.

OPLOSSING:

Vraag 1: Een motor met 6 cilinders (6 cilinders achter elkaar), heeft cilinders met een binnendiameter van 8 cm en een zuigerslag van 9,5 cm. De inhoud (volume) van de verbrandingskamer is 42 cc. Bereken de totale cilinderinhoud van de motor. Juist: 2,8 lt

Bereken de compressieverhouding van de motor. Juist: 69,1:1

Vraag 2: Een 4-cilinder motor (4 cilinders achter elkaar), heeft cilinders met een inwendige diameter van 7cm en een zuigerslag van 8cm. De inhoud (volume) van de verbrandingskamer is 42cc.

Bereken de totale cilinderinhoud van de motor. Juist: 1,2 lt

Bereken de compressieverhouding van de motor. Juist: 8,32:1

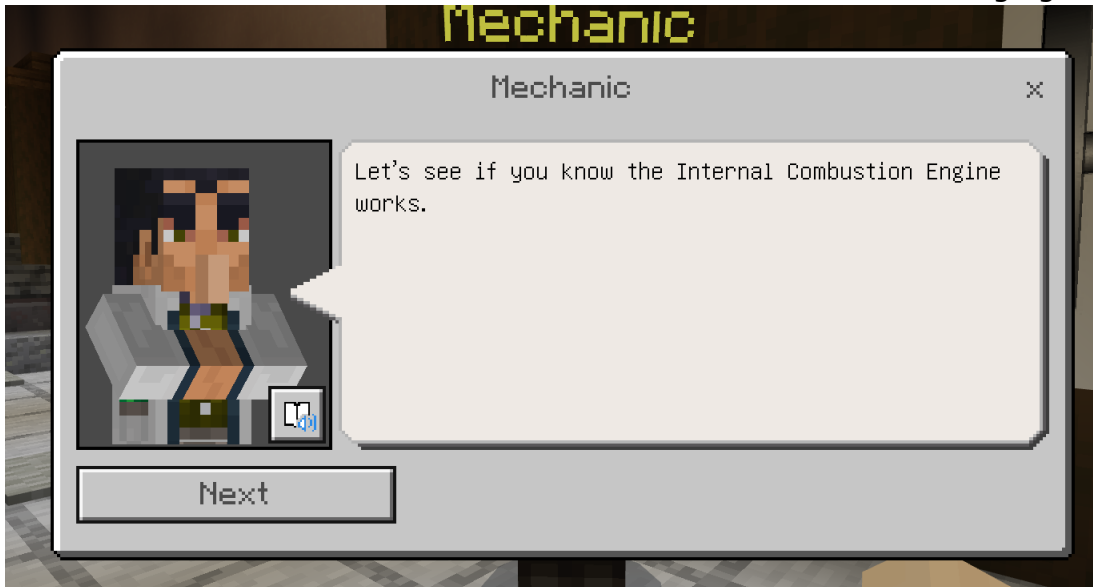
Vraag 3: Een 3-cilinder motor (3 cilinders achter elkaar), heeft cilinders met een inwendige diameter van 7,5 cm en een zuigerslag van 9 cm. De inhoud (volume) van de verbrandingskamer is 42 cc. Bereken de totale cilinderinhoud van de motor. Juist: 1,2 lt

Bereken de compressieverhouding van de motor. Juist: 10,5:1

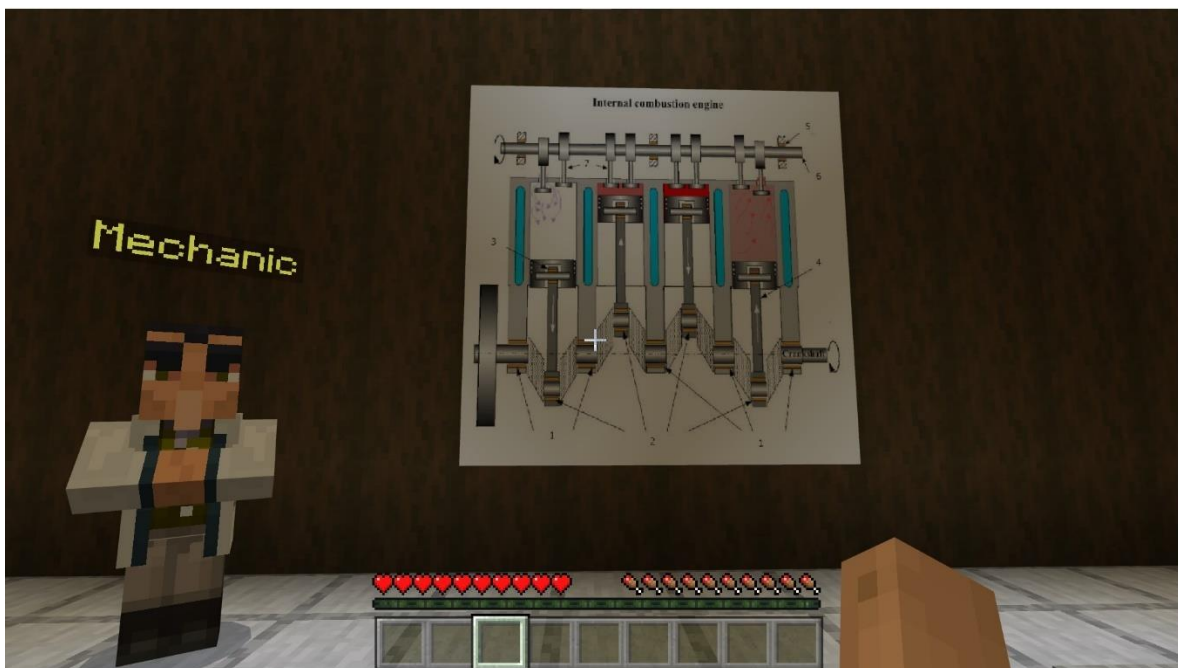


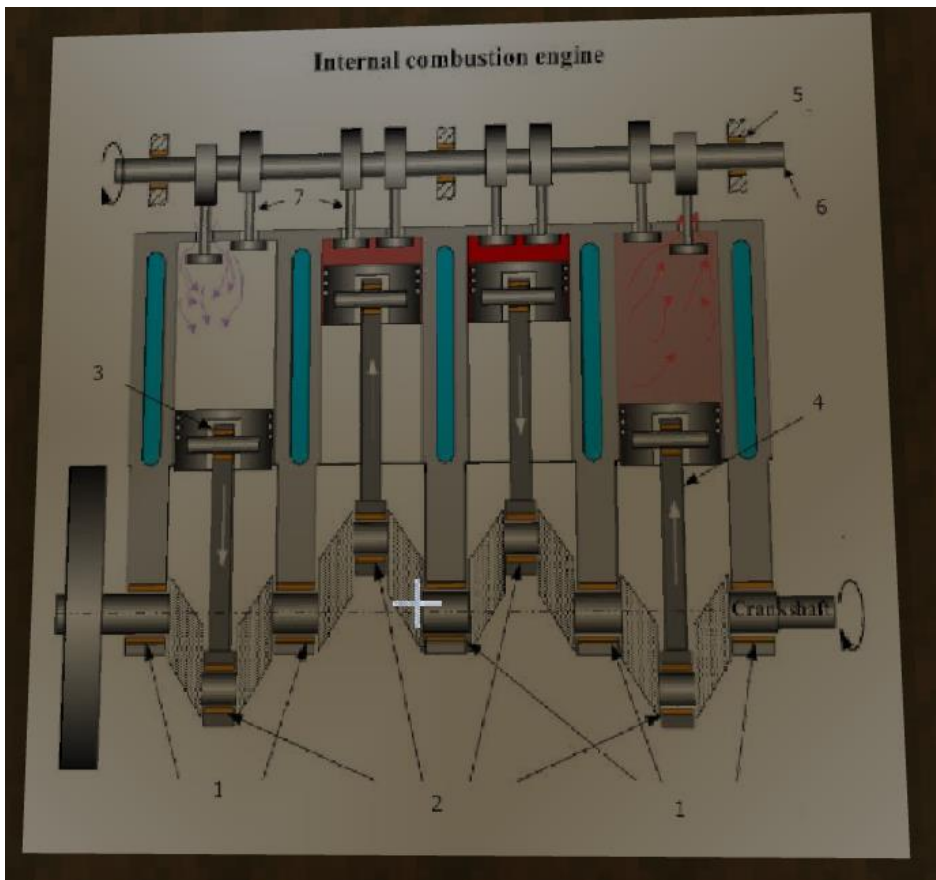
2.8 Uitdaging 7 - Identificatie van onderdelen van een viertaktmotor

Praat met de NPC om de uitdaging te starten.



Bekijk de afbeelding van de verbrandingsmotor. Praat nogmaals met de monteur en start deze keer de quiz.





7 Antwoorden:

- 1: Hoofdlagers
- 2: Drijfstanglagers
- 3: Kleine eindbus
- 4: Drijfstang
- 5: Nokkenaslager/bus
- 6: Nokkenas
- 7: Kleppen

OPLOSSING: 2,4,1,7,6,5,3

2.9 Uitdaging 8 - Zet de slagen van een viertaktmotor in volgorde

Praat met de NPC om de uitdaging te starten. Tijdens deze uitdaging moet de gebruiker elke fase van de viertaktmotor in de juiste volgorde activeren. De gebruiker moet de hendel van elke fase naar beneden bewegen om hem te activeren. Als je klaar bent praat je weer met de NPC.



OPLOSSING:

Van links naar rechts is de juiste volgorde om de fasen te activeren het 3e beeld, 2e beeld, 4e beeld 1e beeld.

2.10 Uitdaging 9 - Identificatie van afstemmingscomponenten.



Tijdens deze uitdaging moet de gebruiker de door de monteur gevraagde voorwerpen identificeren. De monteur zal om het item vragen en de gebruiker gaat rond en vindt dan het item en klikt op de knop.

Item 1 (Turbo): Een door een turbine aangedreven, geforceerd inductieapparaat dat het vermogen van een interne verbrandingsmotor verhoogt door extra samengeperste lucht in de verbrandingskamer te blazen.

Item 2 (Intercooler) Een intercooler is een mechanisch apparaat dat wordt gebruikt om een gas af te koelen na compressie. Het comprimeren van een gas verhoogt de interne energie ervan, waardoor de temperatuur stijgt. Een intercooler heeft meestal de vorm van een warmtewisselaar die de afvalwarmte van een gascompressor verwijdert.

Punt 3 (Luchtfilter) Een deeltjesluchtfilter is een apparaat dat bestaat uit vezelachtige of poreuze materialen die vaste deeltjes zoals stof, pollen, schimmels en bacteriën uit de lucht verwijderen. Filters met een adsorberend of katalyserend middel zoals houtskool kunnen ook geuren en gasvormige verontreinigingen zoals vluchtige organische stoffen of ozon verwijderen.

Punt 4 (Inlaatspruitstuk) In de autotechniek is een inlaatspruitstuk het deel van een motor dat het brandstof/luchtmengsel naar de cilinders voert. Het woord spruitstuk komt van het Oudengelse woord manigfeald en verwijst naar het vermenigvuldigen van één in vele.

Punt 5 (Verhoogde verbranding van de motor - Opnieuw spuiten van de cilinderkop) Dit onderdeel moet mogelijk opnieuw worden geslepen om de vlakheid te herstellen of de oppervlakteafwerking te verbeteren, of zelfs worden gefreesd om de hoogte van het dek te veranderen om verschillende redenen.

Punt 6 (ECU Tuning) Chip tuning is het veranderen of wijzigen van een wisbare programmeerbare read-only geheugenchip in de elektronische regelenheid van een auto of

ander voertuig om superieure prestaties te bereiken, of het nu gaat om meer vermogen, schonere emissies of een betere brandstofefficiëntie.

Item 7 (Nokkenasvervanging) Een roterend object dat puntige nokken bevat, die rotatiebeweging omzet in wederzijdse beweging.

Punt 8 (Vliegwielerlichting) Een lichter vlieg wiel ontlast de motor en laat de motor vrijer toeren maken, als bonus is er minder gewicht te verplaatsen zodat de motor meer van het beschikbare vermogen kan gebruiken om het voertuig voort te stuw. Met een lichter vlieg wiel kan het toerental sneller stijgen en dalen.

Punt 9 (gesmede zuigers) Bij het smeden van zuigers moet het materiaal vloeien en zich vormen rond de smeedmatrijs, waardoor de basisvorm en -structuur van de zuigers ontstaat. Dit gebeurt over het algemeen in twee verschillende processen: een isothermische hydraulische pers of een mechanische pers.

Punt 10 (Uitlaatspruitstuk) In de autotechniek verzamelt een uitlaatspruitstuk de uitlaatgassen van meerdere cilinders in één pijp. Het woord spruitstuk komt van het Oudengelse woord manigfeald en verwijst naar het samenvouwen van meerdere in- en uitgangen.

Punt 11 (Race-katalysator) Een katalysator is een voorziening voor emissiebeheersing die giftige gassen en verontreinigende stoffen in uitlaatgassen van een verbrandingsmotor omzet in minder giftige verontreinigende stoffen door een redox-reactie te katalyseren.

Punt 12 (Injector) Een injector is een systeem van leidingen en sproeiers dat wordt gebruikt om de stroom van een vloeistof onder hoge druk zodanig te leiden dat een vloeistof onder lagere druk in de straal wordt opgenomen en door een kanaal naar een gebied met hogere druk wordt gevoerd. Het is een vloeistofdynamische pomp zonder bewegende delen, behalve een klep om de inlaatstroom te regelen.

Item 13 (Nitro) Een brandstof die een gedeelte (gewoonlijk tussen 10% en 40%) nitromethaan gemengd met methanol bevat. After the user clicks all the items in the correct order the challenge is completed, and the names appear above each item.



OPLOSSING:

Beginnend met de klok mee vanaf de eerste links is de juiste volgorde Item 1,2,3,10, 9, 5, 6, 8, 4, 11, 7, 12, 13.

Praat nogmaals met de NPC om naar de laatste uitdaging te gaan.

2.11 Uitdaging 10 - De onderdelen van de motortuning op orde brengen

Als je de vorige uitdaging hebt volbracht, word je geteleporteerd naar uitdaging 10, de laatste.



Het doel van deze uitdaging is dat de leerlingen afstemcomponenten in de juiste volgorde plaatsen. De uitdaging is verdeeld in verschillende fasen. Er is een Cilinderblok op de bank, en de NPC zal de speler de componenten geven. Om de componenten te krijgen, moet de gebruiker vanaf het begin en na het voltooien van elke fase met de NPC praten. Je moet op Q klikken om het Item te gebruiken dat je hebt geselecteerd in de hotbar.

Als de speler faalt, schieten er vuren rond en zegt de monteur:

Mechanic :Oh nee! Snel! Doof het vuur!

Als het vuur eenmaal uit is

Monteur: Oké. Laten we opnieuw beginnen.

De uitdaging wordt gereset.



(fase 1)

De speler ontvangt de krukas, 4 zuigers, een vliegwiell en een oliepan.

OPLOSSING: Juiste volgorde -> Krukas, 4 Gesmede Zuigers, Vliegwiell, Oliepan.

Dan krijgt de gebruiker de cilinderkop en voegt die toe met de Q. Dan praat hij weer met de NPC.

(Fase 2)

1. De gebruiker moet eerst het uitlaatspruitstuk, het inlaatspruitstuk en de injectoren plaatsen.
2. Daarna voegt de gebruiker de turbo toe (het uitlaatspruitstuk moet op zijn plaats zitten om de turbo te kunnen plaatsen).
3. Dan voegt de gebruiker de intercooler toe (de turbo en het inlaatspruitstuk moeten al op hun plaats zitten).
4. Dan voegt de gebruiker het luchtfilter toe (de turbo moet eerst op zijn plaats zitten)
5. Dan voegt de gebruiker de RCC -Racing Catalyst Converter toe (de turbo moet op zijn plaats zitten).

Als de speler de uitdaging met succes volbrengt, is de missie voltooid en eindigt het spel.

