



MANUAL de DESACTIVACIÓN :: 1 +) 1 L/

Versión 1

Código de verificación: 241

Versión 6 de la traducción
Traducido por Silithur
Remaquetado por yeuk0

Revisión 2

Bienvenido al peligroso y desafiante mundo de la desactivación de bombas.

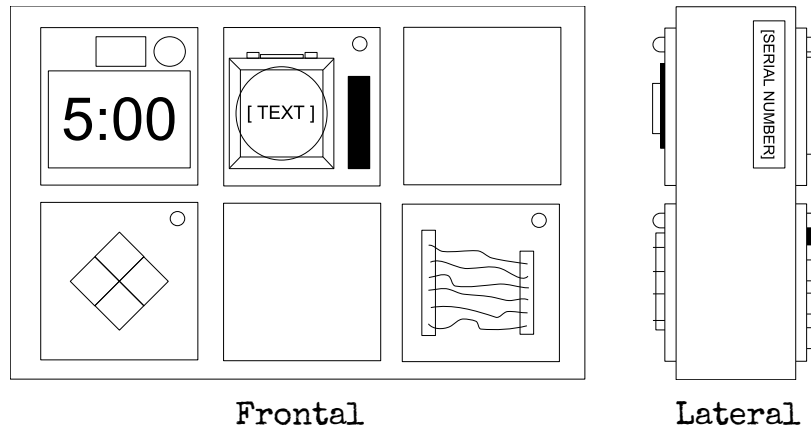
Estudia este manual cuidadosamente; tú eres el experto. En estas páginas podrás encontrar todo lo que necesitas saber para desactivar la más insidiosa de las bombas.

Y recuerda — una pequeña equivocación y... ¡Todo podría terminar!

Desactivando bombas

Una bomba explotará cuando su contador llegue a 0:00 o cuando se sucedan varios fallos en el proceso de desactivación. La única forma de desactivar una bomba es desarmar todos sus módulos antes de que el contador termine.

Ejemplo de bomba



Módulos

Cada bomba puede incluir hasta 11 que deberán ser desarmados. Cada módulo es discreto y podrán ser desactivados en cualquier orden.

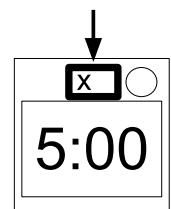
Podrás encontrar las instrucciones para desarmar los módulos en la Sección 1. Los módulos “necesarios” presentan casos especiales y se explican en la Sección 2.

Strikes

Cuando el encargado de desactivar la bomba falle, la bomba pasará a tener un strike, el cual se podrá ver en el indicador encima del contador de tiempo. Las bombas con un indicador de strikes explotarán al tercer strike. El contador de tiempo continuará su cuenta atrás más rápido si se sucedió un strike.

Si la bomba no tiene ningún indicador de strikes, ésta explotará al primer fallo, no dejando lugar a error alguno.

Indicador de Strike



Reunir información

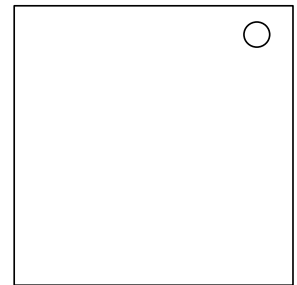
Algunas instrucciones de desarmado requieren de información específica de la bomba, como su número de serie. Este tipo de información normalmente se encuentra en la parte superior, inferior o lateral de la cubierta de la bomba. Observa el Apéndice A, B y C para ver instrucciones de identificación que le podrían ser útiles para desarmar determinados módulos.

Sección 1: Módulos

Los módulos pueden ser identificados por un LED en la esquina superior derecha.

Cuando el LED brille en verde, el módulo habrá sido desactivado.

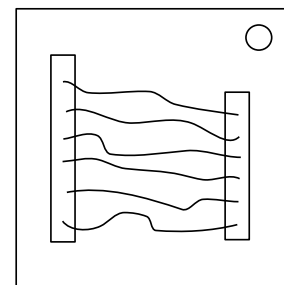
Todos los módulos deben ser desarmados para desactivar la bomba.



En caso de cables

¡Los cables son el alma de los aparatos! Espera, no, la electricidad es el elemento fundamental... Los cables son más como las arterias. ¿Las venas? no importa...

- Un módulo cableado puede tener de 3 a 6 cables en él.
- Sólo es necesario cortar el cable correcto para desarmar el módulo.
- El orden de los cables comienza desde el superior al inferior.



3 cables:

Si no hay cable rojo, corte el segundo cable.

De lo contrario, si el último cable es blanco, corte el último cable.

De lo contrario, si hay más de un cable azul, corte el último cable azul.

De lo contrario, corte el último cable.

4 cables:

Si hay más de un cable rojo y el último dígito del número de serie de la bomba es impar, corte el último cable rojo.

De lo contrario, si el último cable es amarillo y no hay cables rojos, corte el primer cable.

De lo contrario, si hay exactamente un cable azul, corte el primer cable.

De lo contrario, si hay más de un cable amarillo, corte el último cable.

De lo contrario, corte el segundo cable.

5 cables:

Si el último cable es negro y el último dígito del número de serie de la bomba es impar, corte el cuarto cable.

De lo contrario, si hay exactamente un cable rojo y hay más de un cable amarillo, corte el primer cable.

De lo contrario, si no hay cables negros, corte el segundo cable.

De lo contrario, corte el primer cable.

6 cables:

Si no hay cables de color amarillo y el último dígito del número de serie de la bomba es impar, corte el tercer cable.

De lo contrario, si hay exactamente un cable amarillo y hay más de un cable blanco, corte el cuarto cable.

De lo contrario, si no hay cables rojos, corte el último cable.

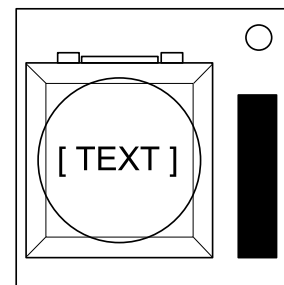
De lo contrario, corte el cuarto cable.

En caso de un botón

Puede que piense que un botón que le indica que sea pulsado es un mecanismo sencillo. Ese es el tipo de pensamiento que hace que la gente explote.

Véase el Apéndice A para la identificación del indicador.

Véase el Apéndice B para la identificación de la batería.



Siga estas reglas en el orden en el que aparecen. Realice la primera acción que se indica:

1. Si el botón es de color azul y pone "Abort", mantenga pulsado el botón y mire el apartado "Soltar un botón pulsado".
2. Si hay más de una batería en la bomba y en el botón pone "Detonate", pulse e inmediatamente suelte el botón.
3. Si el botón es de color blanco y la bomba tiene un indicador con la etiqueta "CAR", mantenga pulsado el botón y mire el apartado "Soltar un botón pulsado".
4. Si hay más de dos baterías en la bomba y tiene un indicador con la etiqueta "FRK", pulse e inmediatamente suelte el botón.
5. Si el botón es de color amarillo, mantenga pulsado el botón y mire el apartado "Soltar un botón pulsado".
6. Si el botón es de color rojo y pone "Hold", pulse e inmediatamente suelte el botón.
7. Si nada de lo anterior es aplicable, mantenga pulsado el botón y mire el apartado "Soltar un botón pulsado".

Soltar un botón pulsado

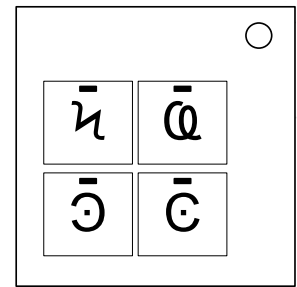
Si usted mantiene un botón pulsado, una banda de color se iluminará en el lado derecho del módulo. Basándose en ese color se debe soltar el botón en un punto específico en el tiempo:

- Banda azul: soltar cuando el contador de tiempo tenga un 4 en cualquier posición.
- Banda blanca: soltar cuando el contador de tiempo tenga un 1 en cualquier posición.
- Banda amarilla: soltar cuando el contador de tiempo tenga un 5 en cualquier posición.
- Banda de otro color: soltar cuando el contador de tiempo tenga un 1 en cualquier posición.

En caso de un teclado

No estoy seguro de qué son estos símbolos, pero sospecho que tienen algo que ver con el ocultismo.

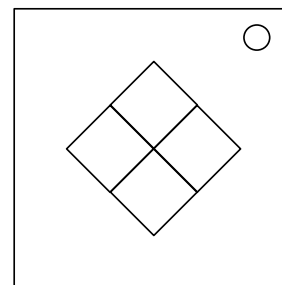
- Sólo una de las columnas de abajo tiene los cuatro símbolos que se verán en el teclado.
- Pulse los cuatro botones en el orden en que aparecen de arriba abajo dentro de esa columna.



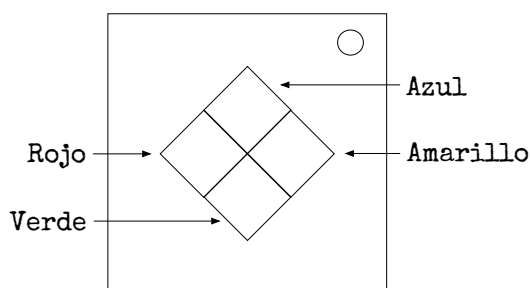
Q	Ë	©	б	Ψ	б
А	Q	ٲ	¶	ٲ	Ë
λ	᠐	Q	Ђ	Ђ	✕
h	Q	Ж	Н	С	æ
Н	☆	Ꞥ	Ж	¶	Ψ
Ꞥ	Ꞥ	λ	¿	Ꞥ	Й
᠐	¿	☆	ٲ	★	Ω

En caso de "Simón dice"

Es uno de esos juguetes con los que seguramente has jugado de niño dónde tienes que hacer coincidir los patrones que aparecen, excepto que éste es una imitación que, probablemente, fue comprado en una tienda de todo a cien.



1. Uno de los cuatro botones de colores parpadeará.
2. Usando la tabla adecuada de las mostradas a continuación, pulse el botón con el color correspondiente.
3. El botón original parpadeará, seguido de otro. Repite esta secuencia en orden usando la tabla de colores.
4. La secuencia se alargará en un color más cada vez que se resuelva correctamente hasta que el módulo sea desarmado.



Si el número de serie contiene una vocal:

		Parpadeo rojo	Parpadeo azul	Parpadeo verde	Parpadeo amarillo
Botón a presionar	Sin Strikes	Azul	Rojo	Amarillo	Verde
	1 Strike	Amarillo	Verde	Azul	Rojo
	2 Strikes	Verde	Rojo	Amarillo	Azul

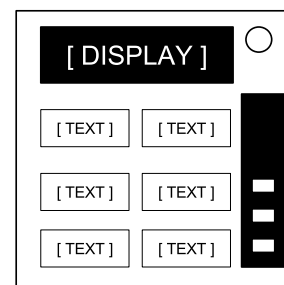
Si el número de serie no contiene una vocal:

		Parpadeo rojo	Parpadeo azul	Parpadeo verde	Parpadeo amarillo
Botón a presionar	Sin Strikes	Azul	Amarillo	Verde	Rojo
	1 Strike	Rojo	Azul	Amarillo	Verde
	2 Strikes	Amarillo	Verde	Azul	Rojo

En caso de "Quién va primero"

Este artilugio es como algo sacado de un sketch de comedia, lo que podría ser gracioso si no estuviera conectado a una bomba. Mejor ser breve, las palabras sólo complican las cosas...

1. Lea la pantalla y utilice el paso 1 para determinar la etiqueta del botón a leer.
2. Utilizando la etiqueta del botón, use el paso 2 para determinar el botón a pulsar.
3. Repítalo hasta que el módulo sea desarmado.



Paso 1:

Basándose en lo que ponga en la pantalla, lea la etiqueta del botón mostrado abajo y continúe en el paso 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 [] [] [] [] [] []	

Paso 2:

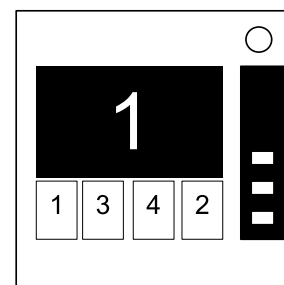
Usando la etiqueta obtenida en el paso 1, pulse el primer botón que aparezca en esta lista:

"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

En caso del Juego de memoria

La memoria es algo frágil, pero también lo son todas las cosas cuando una bomba está a punto de explotar, ¡así que presta atención!

- Pulse el botón correcto del módulo para continuar a la siguiente etapa. Complete todas las etapas para desarmar el módulo.
- Si pulsas un botón incorrecto, el módulo se reseteará hasta la etapa 1.
- El orden de los botones se tratará de izquierda a derecha.



Etapas 1:

Si en la pantalla sale un 1, pulse el botón en la segunda posición.
Si en la pantalla sale un 2, pulse el botón en la segunda posición.
Si en la pantalla sale un 3, pulse el botón en la tercera posición.
Si en la pantalla sale un 4, pulse el botón en la cuarta posición.

Etapas 2:

Si en la pantalla sale un 1, pulse el botón "4".
Si en la pantalla sale un 2, pulse el botón en la misma posición que pulsó en la etapa 1.
Si en la pantalla sale un 3, pulse el botón en la primera posición.
Si en la pantalla sale un 4, pulse el botón en la misma posición que pulsó en la etapa 1.

Etapas 3:

Si en la pantalla sale un 1, pulse el botón con la misma etiqueta que pulsó en la etapa 2.
Si en la pantalla sale un 2, pulse el botón con la misma etiqueta que pulsó en la etapa 1.
Si en la pantalla sale un 3, pulse el botón en la tercera posición.
Si en la pantalla sale un 4, pulse el botón "4".

Etapas 4:

Si en la pantalla sale un 1, pulse el botón en la misma posición que pulsó en la etapa 1.
Si en la pantalla sale un 2, pulse el botón en la primera posición.
Si en la pantalla sale un 3, pulse el botón en la misma posición que pulsó en la etapa 2.
Si en la pantalla sale un 4, pulse el botón en la misma posición que pulsó en la etapa 2.

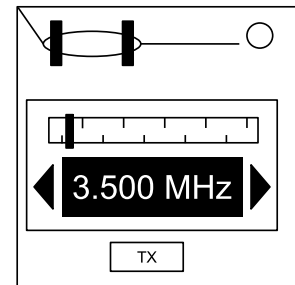
Etapas 5:

Si en la pantalla sale un 1, pulse el botón con la misma etiqueta que pulsó en la etapa 1.
Si en la pantalla sale un 2, pulse el botón con la misma etiqueta que pulsó en la etapa 2.
Si en la pantalla sale un 3, pulse el botón con la misma etiqueta que pulsó en la etapa 4.
Si en la pantalla sale un 4, pulse el botón con la misma etiqueta que pulsó en la etapa 3.

En caso de código morse

¿Una anticuada forma de comunicación naval? ¿Qué será lo siguiente? Por lo menos es el genuino código morse, así que presta atención y puede que aprenda algo.

- Interprete la señal de luz intermitente con la tabla de código morse para conseguir una de las palabras proporcionadas en la tabla de abajo.
- La señal se reproducirá infinitamente, con una gran separación entre repeticiones.
- Cuando la palabra sea identificada, ponga la frecuencia correspondiente en el módulo y presione el botón de transmisión (TX).



Código morse internacional

1. La longitud de un punto es una unidad.
2. Una raya son tres unidades.
3. El espacio entre las partes de una letra es una unidad.
4. El espacio entre las letras es de tres unidades.
5. El espacio entre las palabras es de siete unidades.

A ● ■■■
 B ■■■ ● ● ●
 C ■■■ ● ■■■ ●
 D ■■■ ● ●
 E ●
 F ● ● ■■■ ●
 G ■■■ ■■■ ●
 H ● ● ● ●
 I ● ●
 J ● ■■■ ■■■ ■■■
 K ■■■ ● ■■■
 L ● ■■■ ● ●
 M ■■■ ■■■
 N ■■■ ●
 O ■■■ ■■■ ■■■
 P ● ■■■ ■■■ ●
 Q ■■■ ■■■ ● ■■■
 R ● ■■■ ●
 S ● ● ●
 T ■■■

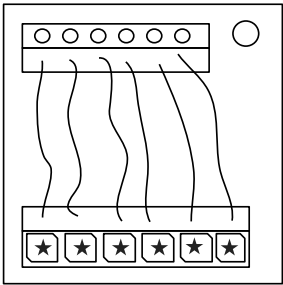
U ● ● ■■■
 V ● ● ● ■■■
 W ● ■■■ ■■■
 X ■■■ ● ● ■■■
 Y ■■■ ● ■■■ ■■■
 Z ■■■ ■■■ ● ●

1 ● ■■■ ■■■ ■■■ ■■■
 2 ● ● ■■■ ■■■ ■■■
 3 ● ● ● ■■■ ■■■
 4 ● ● ● ● ■■■
 5 ● ● ● ● ●
 6 ■■■ ● ● ● ●
 7 ■■■ ■■■ ● ● ●
 8 ■■■ ■■■ ■■■ ● ●
 9 ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ●
 0 ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■

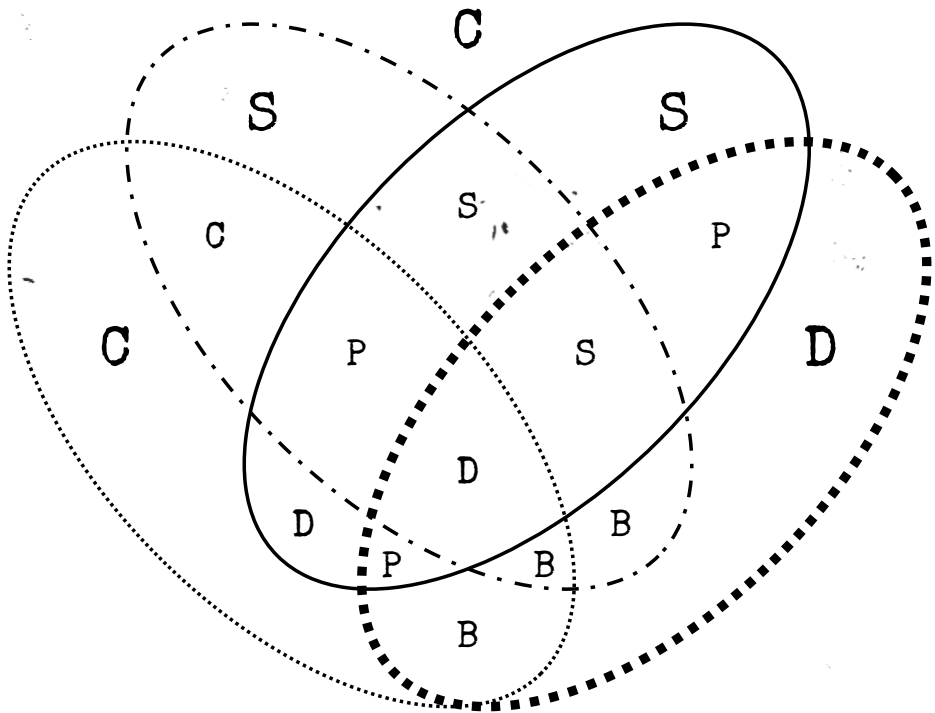
Si la palabra es:	Corresponde a:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

En caso de cables complejos

Estos cables no son como los demás... ¡Algunos tienen rayas! Eso los hace completamente diferentes. La buena noticia es que hemos encontrado un conciso set de instrucciones sobre qué hacer en estos casos. Quizá demasiado conciso...



- Mire cada uno de los cables: hay un LED sobre el cable y un espacio para el símbolo "★" bajo él.
- Para **cada una** de las combinaciones cable/LED/símbolo, use el diagrama de Venn representado abajo para decidir si el cable deberá ser cortado o no.
- Cada cable puede tener rayas de múltiples colores.



El cable tiene color rojo

El cable tiene color azul

El cable tiene un símbolo ★

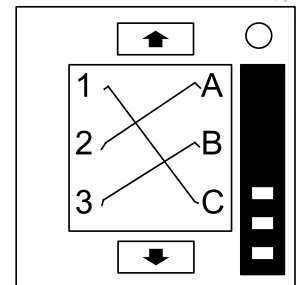
El LED está encendido

Letra	Instrucción
C	Corte el cable
D	No corte el cable
S	Corte el cable si el último dígito del número de serie es par
P	Corte el cable si la bomba tiene un puerto "Parallel"
B	Corte el cable si la bomba tiene dos o más baterías

Véase el Apéndice B para la identificación de la batería.
Véase el Apéndice C para la identificación del puerto.

En caso de secuencias de cables

Es difícil explicar cómo funciona este mecanismo. Su ingeniería es bastante impresionante, pero tiene que existir una manera más simple de gestionar nueve cables.



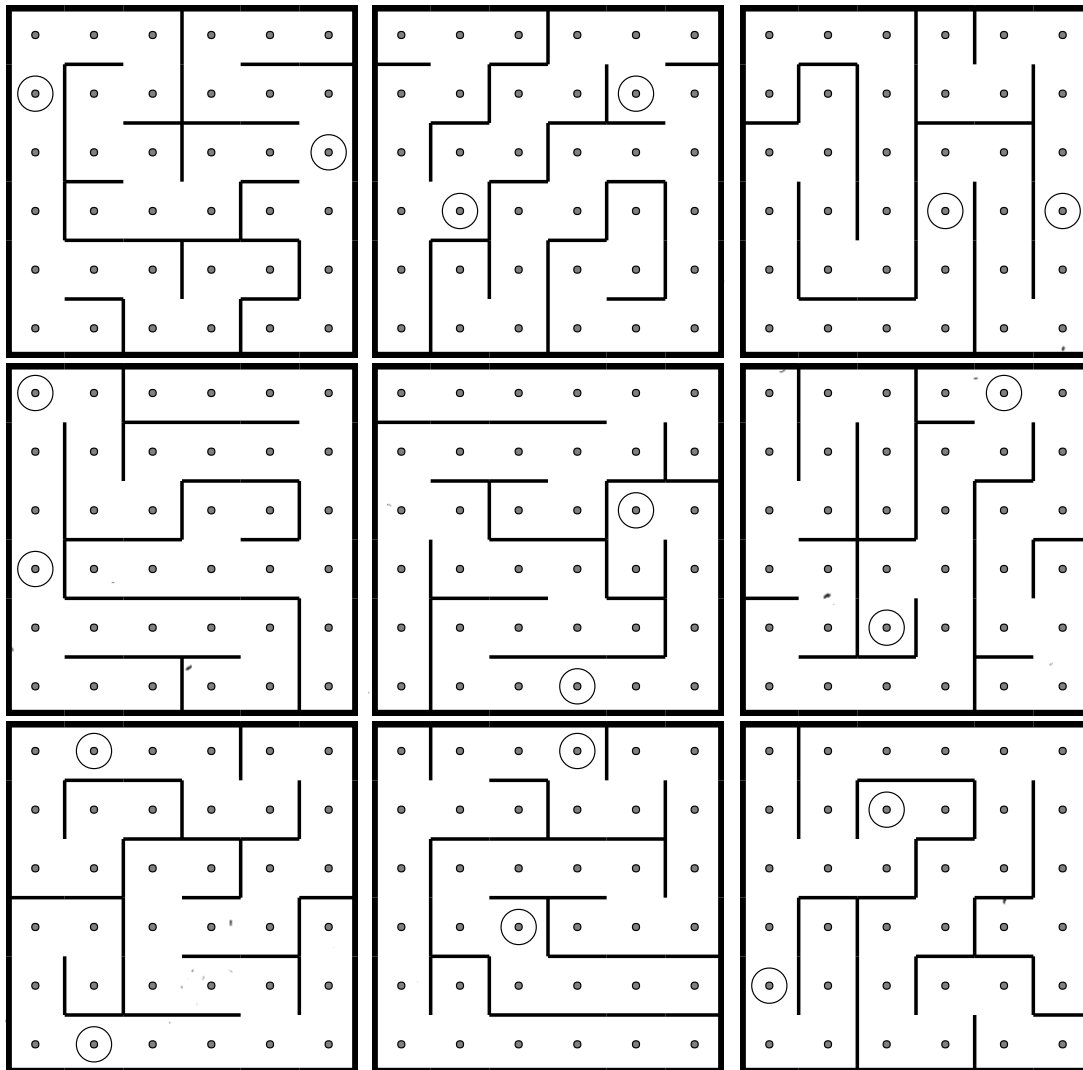
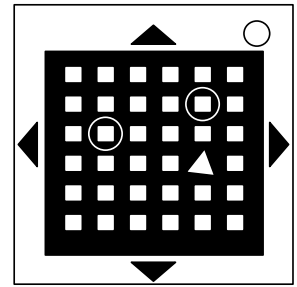
- Dentro de este módulo existen varios paneles con cables en ellos, pero sólo uno de los paneles es visible al mismo tiempo. Cambie al siguiente panel usando el botón inferior y para volver al panel previo use el botón superior.
- No cambie al siguiente panel hasta que esté seguro de que ha cortado todos los cables necesarios en el panel actual.
- Corte los cables indicados en la siguiente tabla. Las apariciones de los cables son acumulativas en todos los paneles dentro del módulo.

Aparición de cable rojo		Aparición de cable azul		Aparición de cable negro	
Apariciones	Cortar si conecta con:	Apariciones	Cortar si conecta con:	Apariciones	Cortar si conecta con:
Primer cable rojo	C	Primer cable azul	B	Primer cable negro	A, B o C
Segundo cable rojo	B	Segundo cable azul	A o C	Segundo cable negro	A o C
Tercer cable rojo	A	Tercer cable azul	B	Tercer cable negro	B
Cuarto cable rojo	A o C	Cuarto cable azul	A	Cuarto cable negro	A o C
Quinto cable rojo	B	Quinto cable azul	B	Quinto cable negro	B
Sexto cable rojo	A o C	Sexto cable azul	B o C	Sexto cable negro	B o C
Séptimo cable rojo	A, B o C	Séptimo cable azul	C	Séptimo cable negro	A o B
Octavo cable rojo	A o B	Octavo cable azul	A o C	Octavo cable negro	C
Noveno cable rojo	B	Noveno cable azul	A	Noveno cable negro	C

En caso de laberintos

Parece algún tipo de laberinto, probablemente robado de un mantel de papel de algún restaurante.

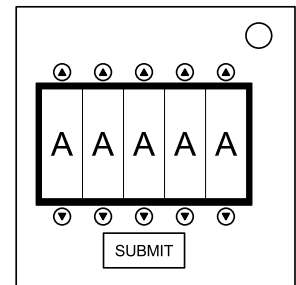
- Resuelve el laberinto emparejando las marcas circulares.
- El encargado de desactivar la bomba debe manejar la luz blanca hasta llegar al triángulo rojo usando los botones con flechas.
- **Advertencia:** No atraviese las líneas que se muestran en el laberinto. Estas líneas son invisibles en la bomba.



En caso de contraseñas

Afortunadamente esta contraseña no parece cumplir los requisitos de seguridad del gobierno: 22 caracteres, mayúsculas y minúsculas, números en orden aleatorio y sin ningún palíndromo por encima de tres sílabas.

- Los botones encima y debajo de cada letra hacen un ciclo con las posibles letras en esa posición.
- Sólo una combinación de las letras disponibles coincidirá con una de las contraseñas proporcionadas abajo.
- Pulse el botón "Submit" cuando haya formado la palabra correcta.



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

Sección 2: Módulos necesarios

00

Los módulos necesarios no pueden ser desarmados y suponen un peligro recurrente.

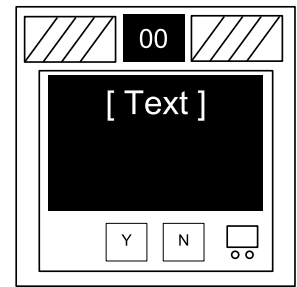
Los módulos necesarios pueden ser identificados gracias al pequeño contador de tiempo de 2 dígitos en la parte superior central del módulo. Interactuar con la bomba puede hacer que éstos se activen. Una vez activados, estos módulos necesarios deben ser atendidos con regularidad antes de que su contador termine, para así evitar un strike.

Manténgase alerta: los módulos necesarios pueden reactivarse en cualquier momento.

En caso de pantalla con mensajes

¡Hackear computadoras es un duro trabajo! Bueno, por lo general lo es. Este trabajo probablemente podría ser ejecutado por un sencillo pajarito balancín pulsando el mismo botón una y otra vez.

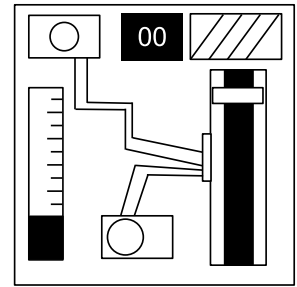
- Responda a los mensajes del computador con la tecla "Y" para responder "Sí" o "N" para responder "No".



En caso de descargador de condensadores

Voy a suponer que su única intención es ocupar tu atención, de lo contrario esto es un trabajo de electrónica de pésima calidad.

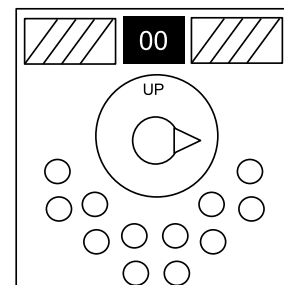
- Descargue el condensador antes de que se sobrecargue manteniendo presionada la palanca.



En caso de perillas giratorias

Innecesariamente complicados e infinitamente necesarios. Imagínenese si estos conocimientos fueran aplicados en algo distinto a este rompecabezas diabólico.

- La perilla puede ser girada hacia una de las cuatro posibles posiciones.
- La perilla debe estar en la posición correcta cuando el temporizador llegue a cero.
- La posición correcta debe ser determinada por la configuración en la que estén iluminados los doce LEDs
- Las posiciones de la perilla mostradas abajo están determinadas por la etiqueta "UP", la cual puede encontrarse girada.



Configuración de LEDs

Posición "UP" (arriba):

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

Posición "DOWN" (abajo):

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

Posición "LEFT" (izquierda)

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

Posición "RIGHT" (derecha)

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = LED encendido

Apéndice A: Identificación del indicador

Las luces del indicador se pueden encontrar a los lados de la carcasa de la bomba.

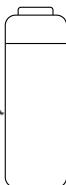



Indicaciones comunes

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

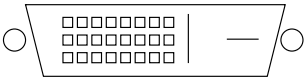
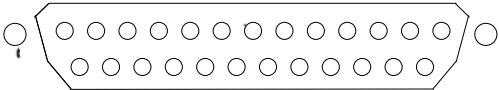

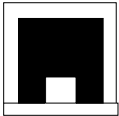
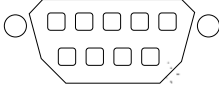

Apéndice B: Indentificación de la batería

Las baterías comunes se pueden encontrar en conectores a los lados de la carcasa de la bomba.

Batería	Tipo
	AA
	D

Apéndice C: Identificación del puerto

Los puertos analógicos y digitales se pueden encontrar a los lados de la carcasa de la bomba.

Puerto	Nombre
	DVI-D
	Parallel
	PS/2
	RJ-45
	Serial
	Stereo RCA