



# MANUAL de DESACTIVACIÓN de BOMBAS

**Versión 0.1**

Código de verificación: 6609

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

Estudie este manual cuidadosamente; usted es el experto. En las siguientes páginas podrá encontrar todo lo que necesita saber para desactivar la más insidiosa de las bombas.

Y recuerde: una pequeña equivocación y... ¡Podría ser el fin!

## **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 temporizador finalice.

### **Módulos**

Cada bomba puede incluir hasta cuatro módulos que deberán ser desarmados. Cada uno se presenta separado del resto, pero deben ser desactivados en orden.

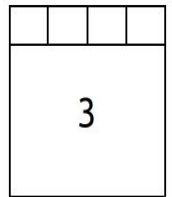
Podrá encontrar las instrucciones para desarmar los módulos en este manual.

### **Strikes**

Cuando el encargado de desactivar la bomba falle, la bomba pasará a tener un strike, el cual se podrá ver en el indicador superior al contador de tiempo. Las bombas con un indicador de strikes explotarán al tercero.

## Acerca de los 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...*



1. ¡El módulo de los cables debe ser el último en desactivarse! Si todavía tiene módulos que desactivar, encarguese de ellos primero.
2. El módulo de los cables es a todo o nada: si corta el cable equivocado, la bomba detonará; si corta el cable correcto, quedará desactivada.
3. En el módulo de los cables, la pantalla mostrará un número y varios rectángulos de colores en la parte superior. Decida qué cable cortar en base a la siguiente tabla:

### **El número es 1:**

Si no hay ningún rectángulo rojo, corte el segundo cable.  
Si no, en caso de que el último rectángulo sea blanco, corte el último cable.  
Si no, en caso de que haya más de un rectángulo azul, corte el último cable.  
Si no, corte el segundo cable.

### **El número es 2:**

Si hay más de un rectángulo rojo, corte el último cable.  
Si no, en caso de que el último rectángulo sea amarillo y no haya rectángulos rojos, corte el primer cable.  
Si no, en caso de que haya exactamente un rectángulo azul, corte el primer cable.  
Si no, corte el segundo cable.

### **El número es 3:**

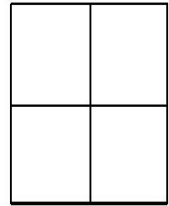
Si el último rectángulo es azul, corte el cuarto cable.  
Si no, en caso de que haya exactamente un rectángulo rojo y más de un rectángulo amarillo, corte el primer cable.  
Si no, en caso de no haber rectángulos azules, corte el tercer cable.  
Si no, corte el primer cable.

### **El número es 4:**

Si no hay rectángulos de color amarillo, corte el tercer cable.  
Si no, en caso de que haya exactamente un rectángulo amarillo y uno blanco, corte el cuarto cable.  
Si no, en caso de no haber rectángulos rojos, corte el segundo cable.  
Si no, corte el último cable.

## **Acerca del Simón dice:**

*Esto es como uno de esos juegos que jugabas de niño dónde tenías que copiar el patrón que aparecía, salvo que este parece una copia que podría haber sido comprado en un todo por dos pesos.*



1. Uno de los cuatro colores se prenderá.
2. Usando la tabla de abajo, apretar el botón del color correspondiente.
3. El botón original se prenderá, seguido de otro. Repetir esta secuencia usando el mapeo de colores.
4. La secuencia se extenderá cada vez que ingrese correctamente la secuencia anterior hasta que el módulo sea desarmado.

|                  |            | Rojo<br>prendido | Azul<br>prendido | Verde<br>prendido | Magenta<br>prendido |
|------------------|------------|------------------|------------------|-------------------|---------------------|
| Botón a apretar: | No strikes | Azul             | Rojo             | Magenta           | Verde               |
|                  | 1 strike   | Magenta          | Verde            | Azul              | Rojo                |
|                  | 2 strikes  | Verde            | Rojo             | Magenta           | Azul                |

## **Acerca 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 preste atención!*

|    |   |   |
|----|---|---|
| 4: | 1 | 2 |
|    | 3 | 4 |

- Pulse el botón correcto del módulo para continuar a la siguiente etapa en función de lo mostrado en pantalla.
- Complete todas las etapas para desarmar el módulo.
- Si pulsa un botón incorrecto, el módulo se reiniciará y volverá a la etapa 1.
- El orden de los botones se tratará de izquierda a derecha y de arriba a abajo.

### **Etapas 1:**

Si se mostró un 1, pulse el botón en la segunda posición.

Si se mostró un 2, pulse el botón en la segunda posición.

Si se mostró un 3, pulse el botón en la tercera posición.

Si se mostró un 4, pulse de botón en la cuarta posición.

### **Etapas 2:**

Si se mostró un 1, pulse el botón "4".

Si se mostró un 2, pulse el botón en la misma posición que pulsó en la etapa 1.

Si se mostró un 3, pulse el botón en la primera posición.

Si se mostró un 4, pulse el botón en la misma posición que pulsó en la etapa 1.

### **Etapas 3:**

Si se mostró un 1, pulse el botón con la misma etiqueta que pulsó en la etapa 2.

Si se mostró un 2, pulse el botón con la misma etiqueta que pulsó en la etapa 1.

Si se mostró un 3, pulse el botón en la tercera posición.

Si se mostró un 4, pulse el botón "4".

### **Etapas 4:**

Si se mostró un 1, pulse el botón en la misma posición que pulsó en la etapa 1.

Si se mostró un 2, pulse el botón en la primera posición.

Si se mostró un 3, pulse el botón en la misma posición que pulsó en la etapa 2.

Si se mostró un 4, pulse el botón en la misma posición que pulsó en la etapa 2.

### **Etapas 5:**

Si se mostró un 1, pulse el botón con la misma etiqueta que pulsó en la etapa 1.

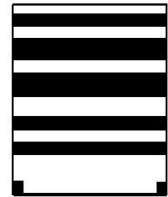
Si se mostró un 2, pulse el botón con la misma etiqueta que pulsó en la etapa 2.

Si se mostró un 3, pulse el botón con la misma etiqueta que pulsó en la etapa 4.

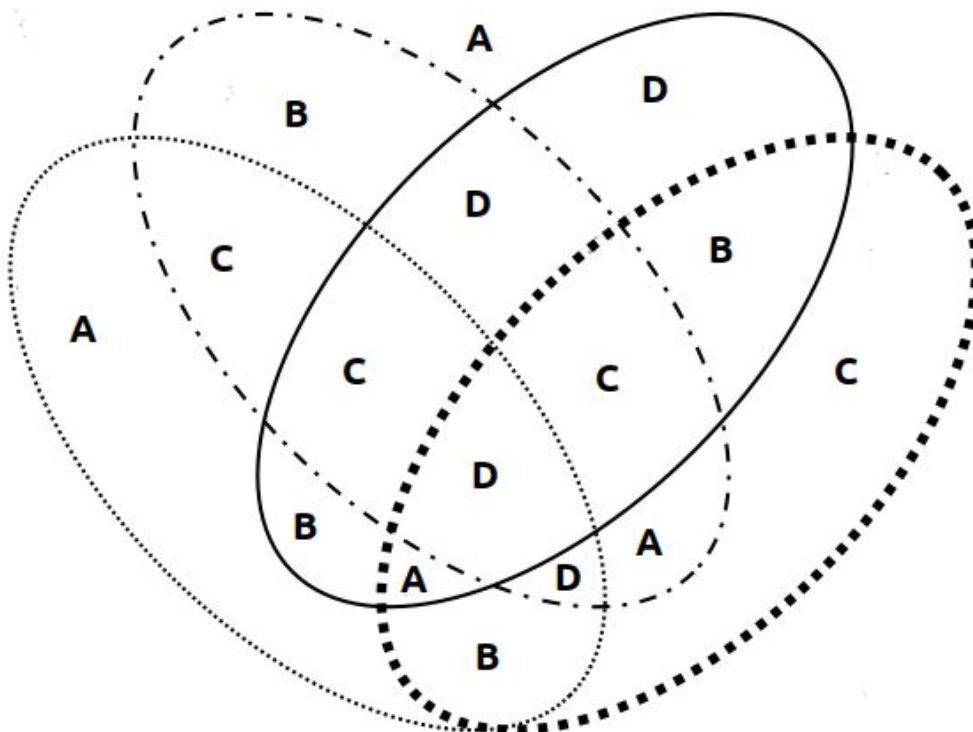
Si se mostró un 4, pulse el botón con la misma etiqueta que pulsó en la etapa 3.

## Acerca del código de barras:

*No, la bomba no está a la venta. Este código de barras tiene un fin meramente destructivo. La buena noticia es que hemos encontrado un conciso set de instrucciones sobre qué hacer en estos casos. Quizá demasiado conciso...*



1. Para **cada barra negra** y desde arriba hacia abajo, acumule puntos de acuerdo al diagrama de Venn representado abajo. Inicie el puntaje en 0.
2. Una vez que se hayan sumado los puntos de todas las barras negras, realice la siguiente operación:  $\text{puntaje} = \text{puntaje} \text{ MOD } 4$  (el MOD es el resto de la división).
3. Toque una parte de la pantalla de acuerdo al puntaje resultante:
  - Si el puntaje es 0, toque la mitad superior izquierda.
  - Si el puntaje es 1, toque la mitad superior derecha.
  - Si el puntaje es 2, toque la mitad inferior izquierda.
  - Si el puntaje es 3, toque la mitad inferior derecha.



|         |  |
|---------|--|
| ———     | La barra negra es gruesa                     |
| -.-.-   | La barra negra está debajo de una barra fina |
| .....   | El puntaje acumulado es un número par        |
| ■ ■ ■ ■ | La barra negra está en una posición impar    |

| Letra | Instrucción    |
|-------|----------------|
| A     | Sumar 1 punto  |
| B     | Sumar 2 puntos |
| C     | Sumar 4 puntos |
| D     | Sumar 3 puntos |