



MANUAL de DESACTIVACIÓN de BOMBAS

Versión 1

Código de verificación: 241

Revisión 3

Versión 6 de la traducción

steamcommunity.com/app/341800/discussions/0/481115363855491836/

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

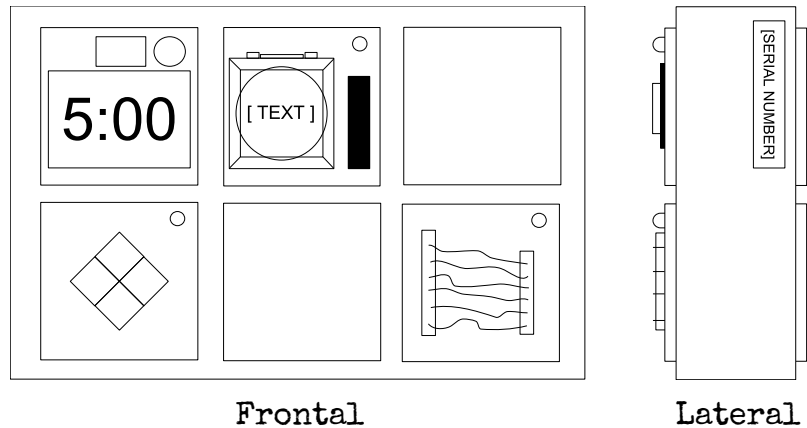
Estudie este manual cuidadosamente; usted es el experto. En las siguientes páginas podrá encontrar todo lo que necesita saber para desactivar la más insidiosa de las bombas.

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.

Ejemplo de bomba



Módulos

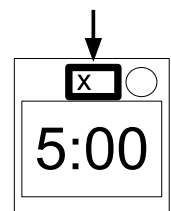
Cada bomba puede incluir hasta once módulos que deberán ser desarmados. Cada uno se presenta separado del resto y es posible desactivarlos en cualquier orden.

Podrá encontrar las instrucciones para desarmar los módulos en la Sección 1. Los módulos “demandantes” 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 superior al contador de tiempo. Las bombas con un indicador de *strike* explotarán al tercero. El temporizador continuará su cuenta atrás más rápido si ocurre un *strike*.

Indicador de *strike*



Si la bomba no tiene ningún indicador de *strike*, ésta explotará al primer fallo sin dar lugar a error alguno.

Reunir información

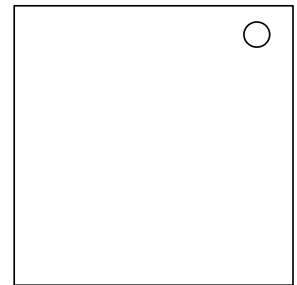
Algunas instrucciones de desarmado requieren de información específica de la bomba, como su número de serie. Este tipo de información normalmente se encuentra en la parte superior, inferior o lateral de la carcasa de la bomba. Observe el Apéndice A, B y C para instrucciones de identificación que le podrían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

Sección 1: Módulos

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

Cuando éste brille en verde, se habrá desarmado.

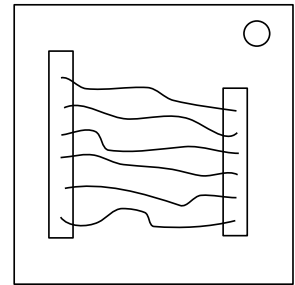
Todos los módulos deben ser desarmados para llevar a cabo la desactivación de la bomba.



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...

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



3 cables:

Si no hay cable rojo, corte el segundo cable.

Si no, en caso de que el último cable sea blanco, corte el último cable.

Si no, en caso de que haya más de un cable azul, corte el último cable azul.

Si no, 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.

Si no, en caso de que el último cable sea amarillo y no haya cables rojos, corte el primer cable.

Si no, en caso de que haya exactamente un cable azul, corte el primer cable.

Si no, en caso de que haya más de un cable amarillo, corte el último cable.

Si no, 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.

Si no, en caso de que haya exactamente un cable rojo y más de un cable amarillo, corte el primer cable.

Si no, en caso de no haber cables negros, corte el segundo cable.

Si no, 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.

Si no, en caso de que haya exactamente un cable amarillo y más de un cable blanco, corte el cuarto cable.

Si no, en caso de no haber cables rojos, corte el último cable.

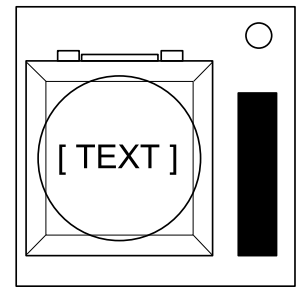
Si no, corte el cuarto cable.

Acerca de El Botón

Puede que piense que un botón que le indica que sea pulsado es un mecanismo sencillo. Ése es el tipo de pensamiento que hace que todo 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 aplique:

1. Si el botón es de color azul y dice "Abort" ([TEXT] en la imagen), mantenga pulsado el botón y consulte el apartado "Soltar un botón presionado".
2. Si hay más de una batería en la bomba y en el botón dice "Detonate" ([TEXT] en la imagen), pulse e inmediatamente suelte el botón.
3. Si el botón es de color blanco y la bomba tiene un indicador encendido con la etiqueta "CAR", mantenga pulsado el botón y consulte el apartado "Soltar un botón presionado".
4. Si hay más de dos baterías en la bomba y tiene un indicador encendido con la etiqueta "FRK", pulse e inmediatamente suelte el botón.
5. Si el botón es de color amarillo, mantenga pulsado el botón y consulte el apartado "Soltar un botón presionado".
6. Si el botón es de color rojo y dice "Hold" ([TEXT] en la imagen), 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 presionado".

Soltar un botón presionado

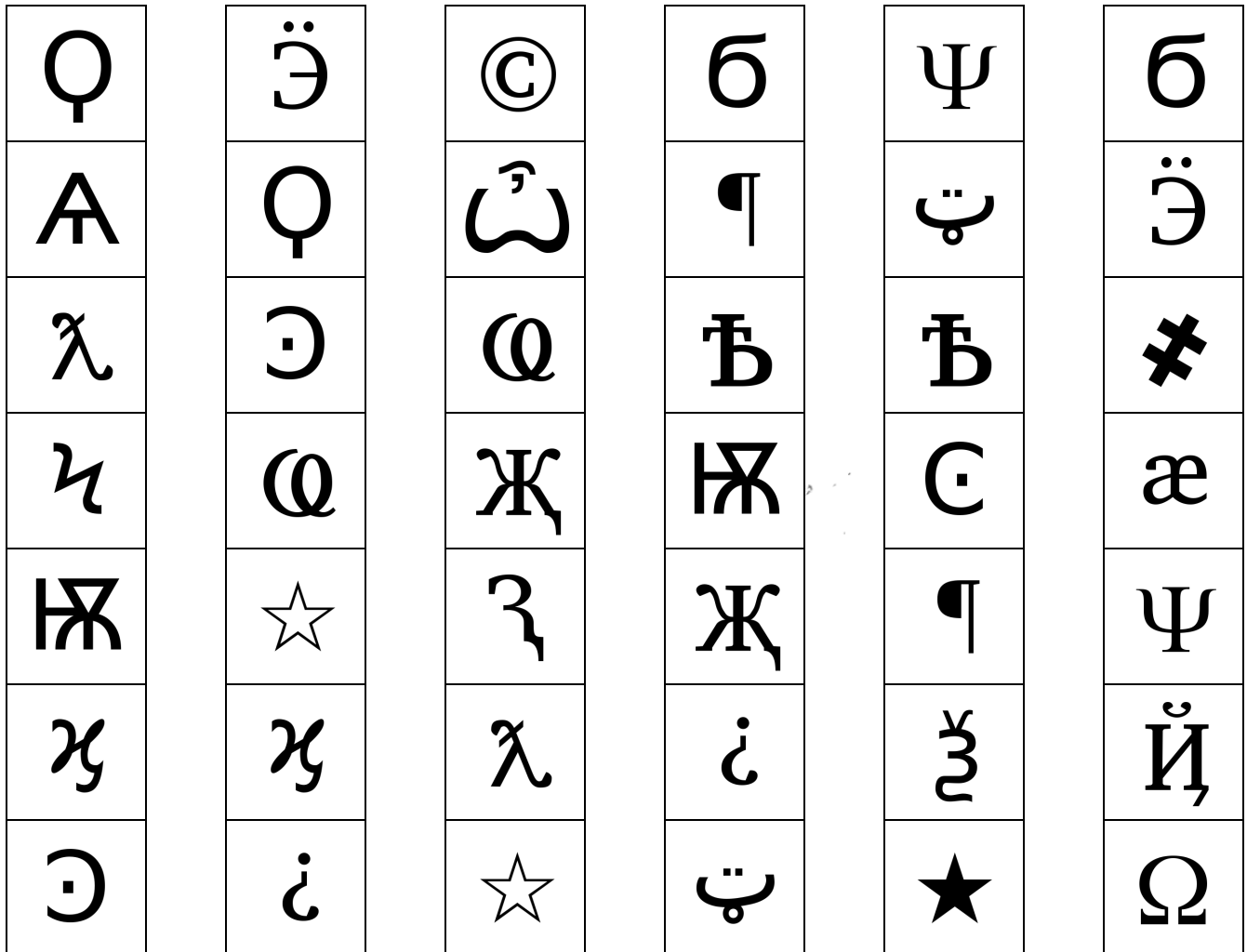
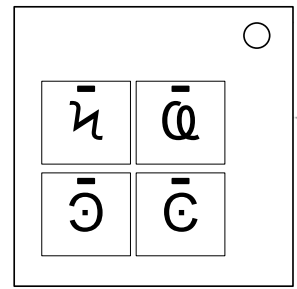
Si mantiene un botón presionado, una banda de color se iluminará en el lado derecho del módulo. Basándose en ese color, se debe soltar el botón en un punto específico en el tiempo:

- 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.

Acerca del teclado

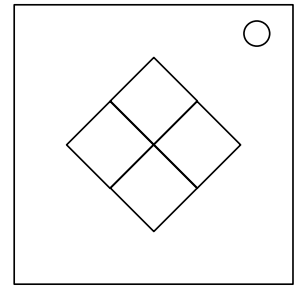
No estoy seguro de qué son estos símbolos, pero sospecho que tienen algo que ver con el ocultismo.

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

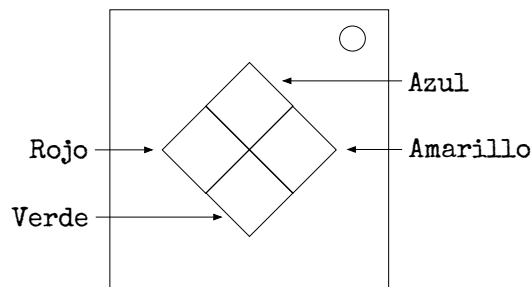


Acerca de "Simón dice"

Es uno de esos juguetes con los que seguramente has jugado de niño donde tienes que hacer repetir los patrones que aparecen. Excepto que ésta es una imitación que, probablemente, fue comprada 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. Repita 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:

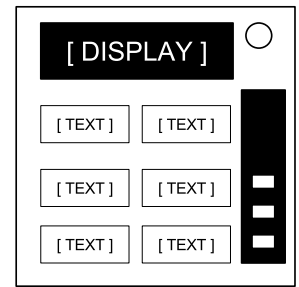
		Parpadeo rojo	Parpadeo azul	Parpadeo verde	Parpadeo amarillo
Botón a presionar	Sin strikes	Azul	Rojo	Amarillo	Verde
	1 strike	Amarillo	Verde	Azul	Rojo
	2 strikes	Verde	Rojo	Amarillo	Azul

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

Acerca de "¿Quién está en primera?"

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 solo complican las cosas...



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

Paso 1:

En base a la palabra mostrada en la pantalla, lea la etiqueta del botón que se indica 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:

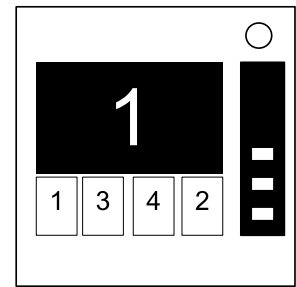
Usando la etiqueta obtenida en el paso 1, pulse el primer botón que aparezca en esta lista:

"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

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!

- 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 reseteará hasta la etapa 1.
- El orden de los botones se tratará de izquierda a derecha.



Etapa 1:

Si se muestra un 1, pulse el botón en la segunda posición.
 Si se muestra un 2, pulse el botón en la segunda posición.
 Si se muestra un 3, pulse el botón en la tercera posición.
 Si se muestra un 4, pulse de botón en la cuarta posición.

Etapa 2:

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

Etapa 3:

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

Etapa 4:

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

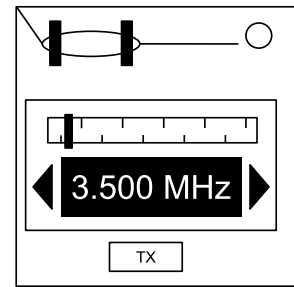
Etapa 5:

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

Acerca del código morse

¿Una anticuada forma de comunicación naval? ¿Qué será lo siguiente? Por lo menos se trata del genuino código morse, así que preste atención y quizá 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".



Cómo interpretarlo

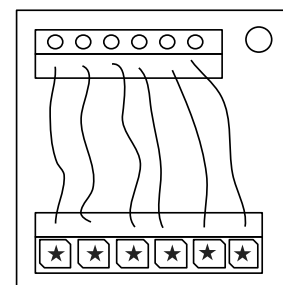
1. Un parpadeo corto es un punto.
2. Un parpadeo largo es una raya.
3. Hay un gran espacio entre letras.
4. Hay un espacio aún mayor entre repeticiones.

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 █ █ █ █ █ █

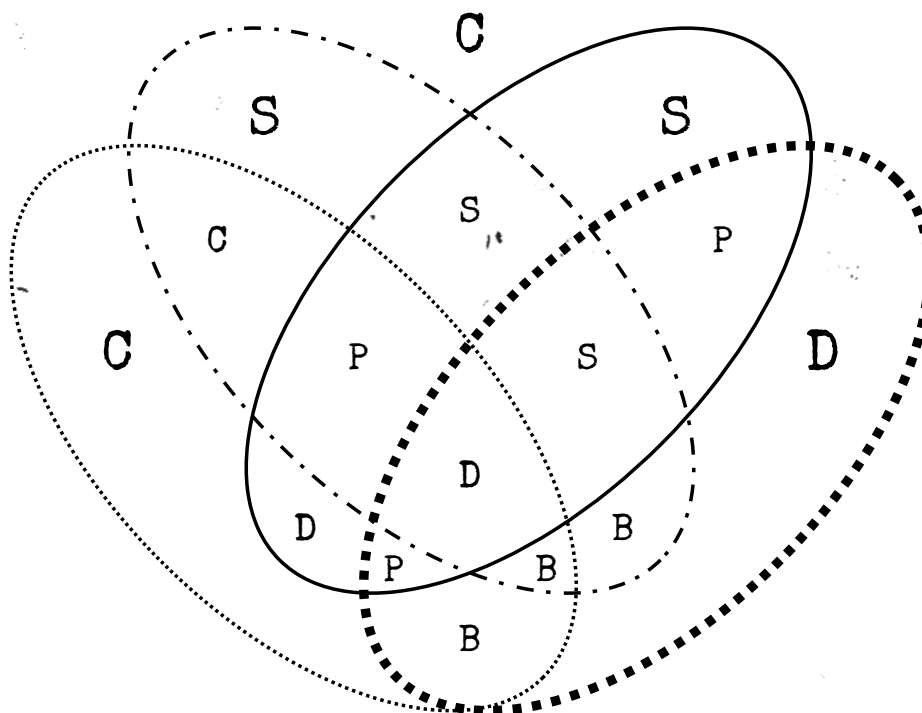
Si la palabra es:	Equivale a:
shell	3.505 MHz
halls	3.515 MHz
slick	3.522 MHz
trick	3.532 MHz
boxes	3.535 MHz
leaks	3.542 MHz
strobe	3.545 MHz
bistro	3.552 MHz
flick	3.555 MHz
bombs	3.565 MHz
break	3.572 MHz
brick	3.575 MHz
steak	3.582 MHz
sting	3.592 MHz
vector	3.595 MHz
beats	3.600 MHz

Acerca de los 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...



- Observe los cables: hay un LED encima y un espacio para el símbolo "★" bajo cada uno.
- 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.



	Cable con color rojo
	Cable con color azul
	Cable con símbolo ★
	Cable con LED encendido

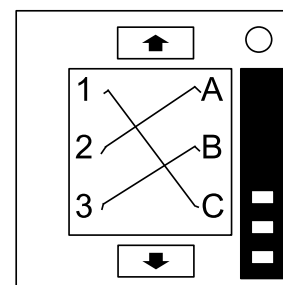
Letra	Instrucción
C	Corte el cable
D	No corte el cable
S	Corte el cable si el último dígito del número de serie es par
P	Corte el cable si la bomba tiene un puerto paralelo
B	Corte el cable si la bomba tiene dos o más baterías

Véase el Apéndice B para la identificación de la batería.

Véase el Apéndice C para la identificación del puerto.

Acerca de las secuencias de cables

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



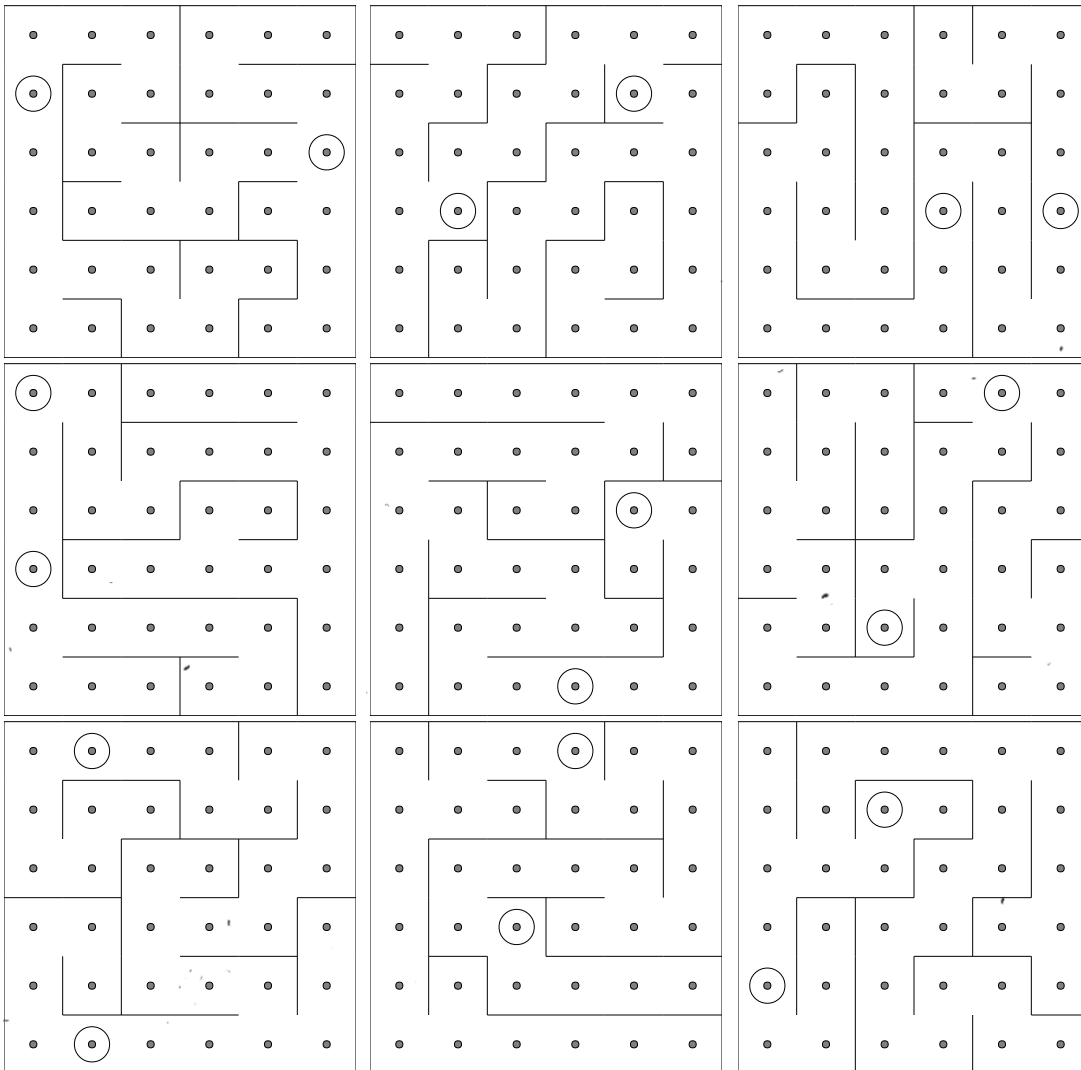
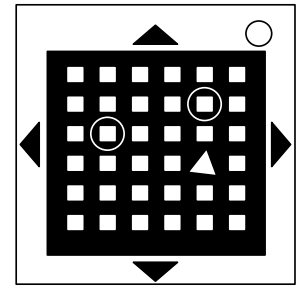
- Dentro de este módulo existen varios paneles con cables en ellos, pero solo uno de los paneles es visible al mismo tiempo. Para cambiar de panel, pulse el botón inferior. Pulse el botón superior para volver atrás.
- No cambie al siguiente panel hasta que esté seguro de que ha cortado todos los cables necesarios en el panel actual.
- Corte los cables como se indica en la siguiente tabla. El número de veces que aparecen los cables es acumulativo para todos los paneles del módulo.

Aparición de cable rojo		Aparición de cable azul		Aparición de cable negro	
Repeticiones	Cortar si conecta con:	Repeticiones	Cortar si conecta con:	Repeticiones	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

Acerca del laberinto

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

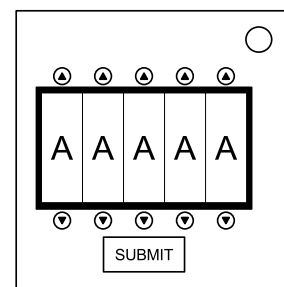
- Identifique el laberinto comparando las marcas circulares del módulo con las de los esquemas inferiores.
- Debe manejar la luz blanca hasta llegar al triángulo rojo usando los botones con flechas.
- **Advertencia:** No atravesese las paredes del laberinto. Estas líneas son invisibles en la bomba.



Acerca de la contraseña

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

- Los botones superiores e inferiores de cada letra recorren las distintas opciones para esa posición.
- Solo 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 demandantes de su atención

Los módulos demandantes de atención no pueden ser desarmados y suponen un peligro recurrente.

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

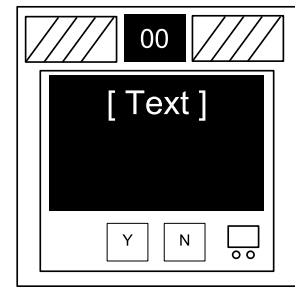
Manténgase alerta: los módulos demandantes pueden reactivarse en cualquier momento.

00

Acerca de la pantalla con mensajes

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

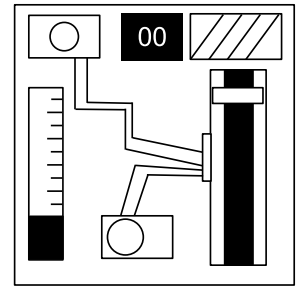
- Responda a los mensajes [Text] del computador con la tecla "Y" para responder "Sí" o "N" para responder "No".



Acerca del descargador de condensadores

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

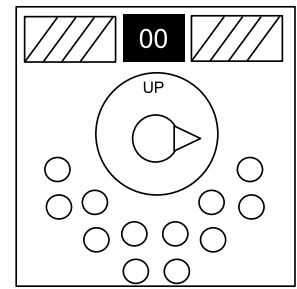
- Descargue el condensador antes de que se sobrecargue manteniendo presionada la palanca.



Acerca del interruptor giratorio

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

- El interruptor puede ser girado hacia una de las cuatro posibles posiciones.
- El interruptor debe estar en la posición correcta cuando el temporizador llegue a cero.
- La posición correcta puede ser determinada por la manera en la que estén iluminados los doce LEDs.
- Las posiciones del interruptor 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

Los indicadores lumínicos etiquetados [TXT] se pueden encontrar a los lados de la carcasa de la bomba.

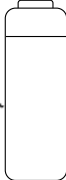
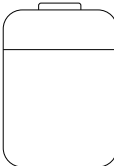


Indicadores comunes

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

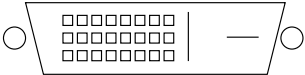
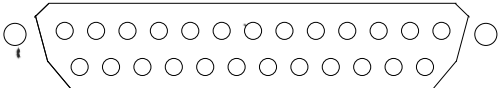

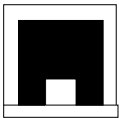
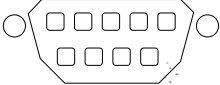

Apéndice B: Identificación de la batería

Se pueden encontrar tipos de baterías comunes conectadas 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
	Paralelo
	PS/2
	RJ-45
	Serie
	RCA estéreo