

HAIL



Hail



NERDZ



Is this right?
lol no.



All Hail



oto
hmm

oto
oh



All hail



EL OBJETO Y SU CONTENIDO ESTÁN
VINCULADOS AL ALMA

VINC.
N.º 6542

DEVOLVER
A TODA COSTA

NOTA: UN VÍNCULO DE ALMA
es INMUTABLE y solo se rompe
cuando la persona que ha vinculado
su alma MUERE.

Si la persona que ha vinculado su
alma MUERE, se VINCULARÁ EL
ALMA de la próximo destinatario.

Contenido.

UNA GUÍA DEL GRIMORIO.....	6
INVENTARIO	10
ENERGÍA PARA EL HOGAR FIABLE	12
COMBUSTIBLE.....	14
MÓDULO DE ACEITE.....	18
PUESTO DE REPOSTAJE	27
REPONEDORA DE FLUIDO	29
MÁQUINA DE TORTITAS	31
VENTILACIÓN	35
CLIFFORD.....	48
MAPA ESTELAR.....	69
REMEDY LEVER.....	77
MÓDULO DE CHORRADAS.....	83
MILL'S ESTUCHE DE RETENCIÓN™ (SÚPER).....	89
FOTO INSTANTÁNEA.....	95
RECEPTÁCULO UNIVERSAL DE CACA.....	105
MANUAL DE FAROS, V. 48	106
HOG.....	110
SOLUCIONES CENTINELA	125
RV DE COLMENA	132
NOTAS PARA FORZAR UNA CAJA FUERTE.....	135
SOLDADOR	136
DISPENSADOR DE BOLAS DE CHICLE.....	138

Contenido.

SOBRE LAS BOMBAS CASERAS	140
REACTOR.....	142
REFRIGERANTE	150
DISCO Y SERVIDOR HIPERLUMÍNICOS FTL	152
PRUEBA DE APTITUD PORCINA.....	170
CABINA Y CONMUTADOR.....	180
ANTIACCESO	186

ADVERTENCIA: LAS SIGUIENTES PÁGINAS
CONTIENEN SPOILERS.

ADQUISICIÓN DE RECURSOS	190
CONSUMIR	194
MANUAL DEL POLLUELO	195
PROYECTO ASCENSIÓN.....	201

APÉNDICE: MANUALES DE FACCIÓN

COLMENA S. A.	232
LOS RITUALES Y TÚ	255
EL TESORO Y TÚ.....	280
GUIDAGUIDA DEFINITIVA DI CLIVE AL COMBATTIMENTOAL COMBATTIMENTO.....	302

LEE

Para futuros propietarios:
Una guía del grimorio.

esto

- **Clic derecho** para ampliar o reducir.
- **TOCA** las pestañas de la parte superior para navegar con rapidez.
- **MANTÉN** los marcadores para colocarlos en una página a la que quieras volver.

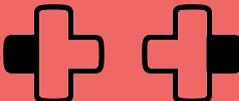
Importante

~~ESTA PÁGINA ESTÁ EN BLANCO~~
~~DE FORMA INTENCIONADA.~~

LEE

Para futuros propietarios:
Una guía del grimorio.

esto

- [] Pasa las páginas.
-  Navegar por las secciones.
-  Navegar por las subsecciones.
- [] Acercar/alejar.

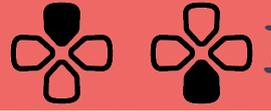
Importante

~~ESTA PÁGINA ESTÁ EN BLANCO~~
~~DE FORMA INTENCIONADA.~~

LEE

Para futuros propietarios:
Una guía del grimorio.

esto

- [] Pasa las páginas.
- [] Navegar por las secciones.
- [] Navegar por las subsecciones.
- [] Acercar/alejar.

Importante

~~ESTA PÁGINA ESTÁ EN BLANCO~~
~~DE FORMA INTENCIONADA.~~

LEE

Para futuros propietarios:
Una guía del grimorio.

esto

- [] Pasa las páginas.
- [] Navegar por las secciones.
- [] Navegar por las subsecciones.
- [] Acercar/alejar.

Importante

~~ESTA PÁGINA ESTÁ EN BLANCO~~
~~DE FORMA INTENCIONADA.~~

INVENTARIO™

¿No te importa la hora? ¡Reemplaza el Reloj con el Contador de tareas! Jamás vuelvas a perder el rastro de tus tareas completadas. El contador de tareas muestra un máximo de 3 tareas.

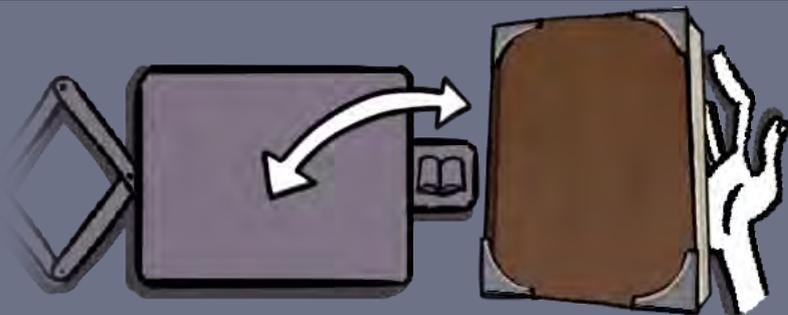
BANDEJA DE LIBROS



INDICADOR DE AÑOS

ZONA DE TRABAJO

BANDEJA DE PAPELERA



¡GUARDA TU MANUAL EN ESTA BANDEJA DE LIBROS TAN CÓMODA!



TIRA DE LAS BANDEJAS PARA ABRIRLAS

RELOJ

0800 /



**ADADOR DE
TIMO**

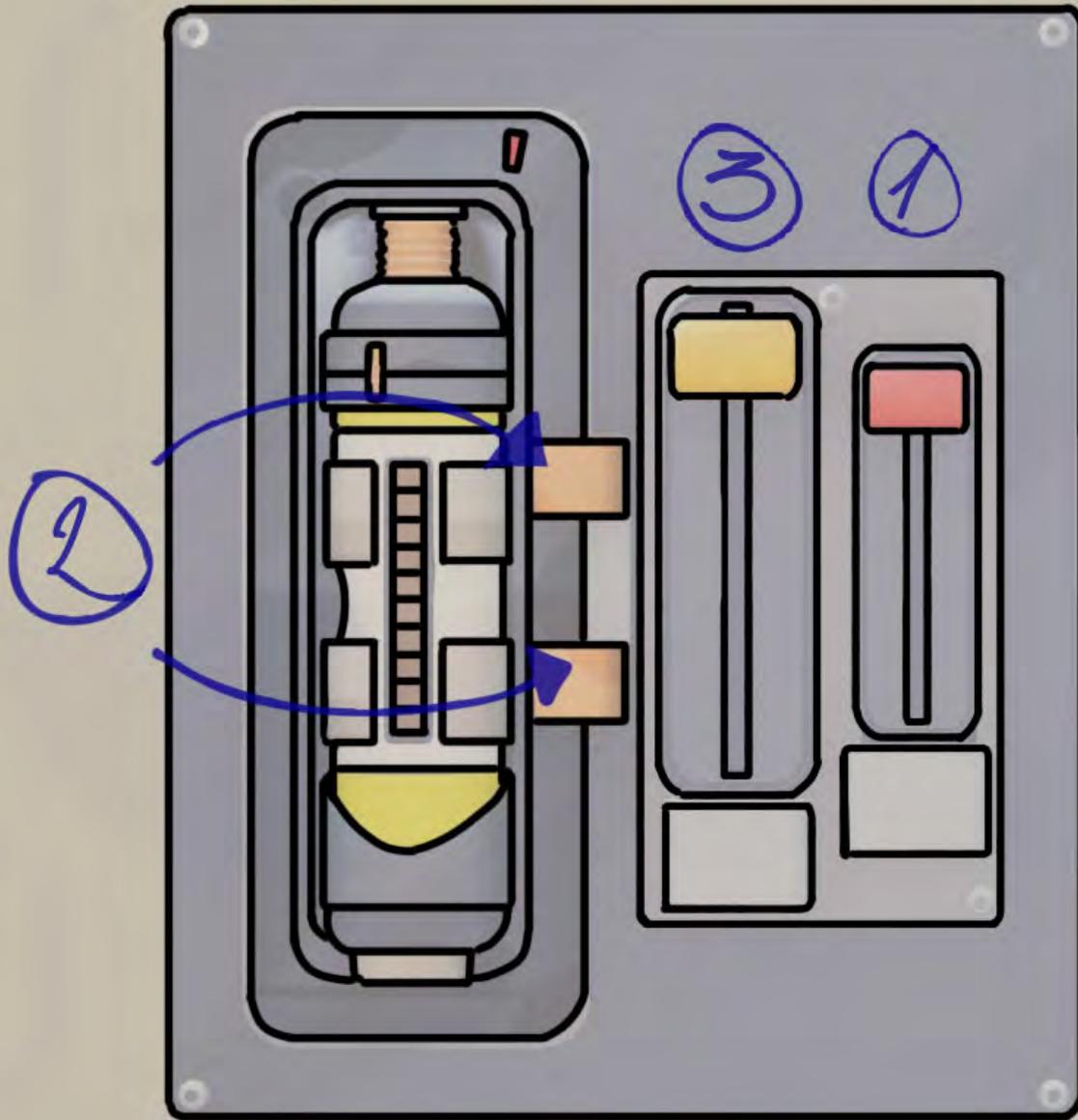


**BANDEJA DE
HERRAMIENTAS**



CUANTO MEJOR SEA EL HUMOR, ¡MAYOR SERÁ LA PROPINA!

ENERGÍA PARA EL HOGAR FIABLE™



¡La opción n.º 1 de energía para el hogar!

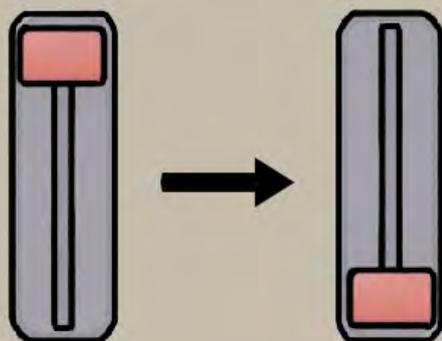
¡A PRUEBA DE NIÑOS!*

*** Los niños de las pruebas no tenían pulgares oponibles.**

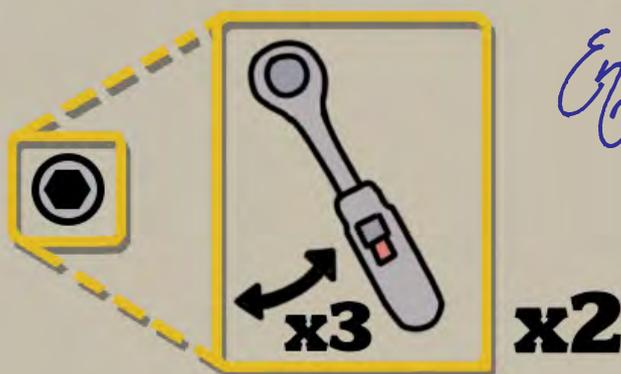
ACCESO AL DEPÓSITO DE COMBUSTIBLE

¡Solo necesitas pulgares oponibles!

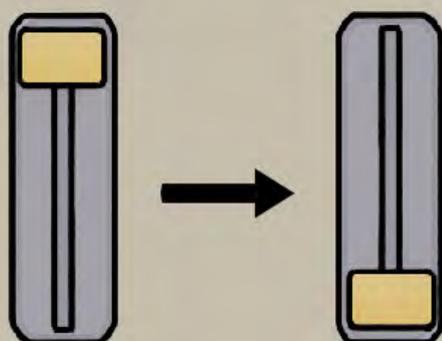
1 BAJA LA PALANCA ROJA.



2 AFLOJA LOS PERNOS CON LA HERRAMIENTA N.º 2.

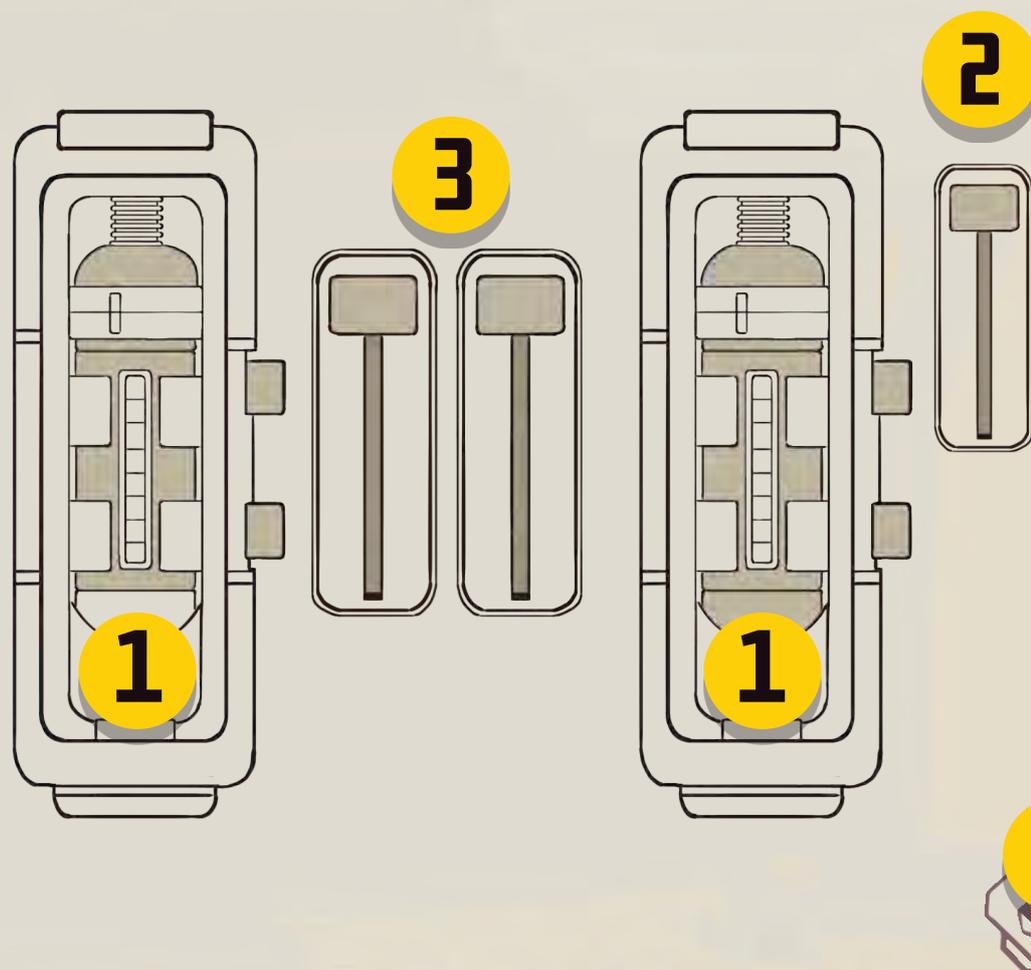


3 BAJA LA PALANCA AMARILLA.



SIGUE LAS INSTRUCCIONES DEL DORSO PARA ASEGURAR EL DEPÓSITO.

- COMBUSTIBLE -



4

1

3

2

1

4

1

TAPAS DEL DEPÓSITO DE
COMBUSTIBLE

3

PALANCAS
SECUNDARIAS

2

PALANCA PRINCIPAL

4

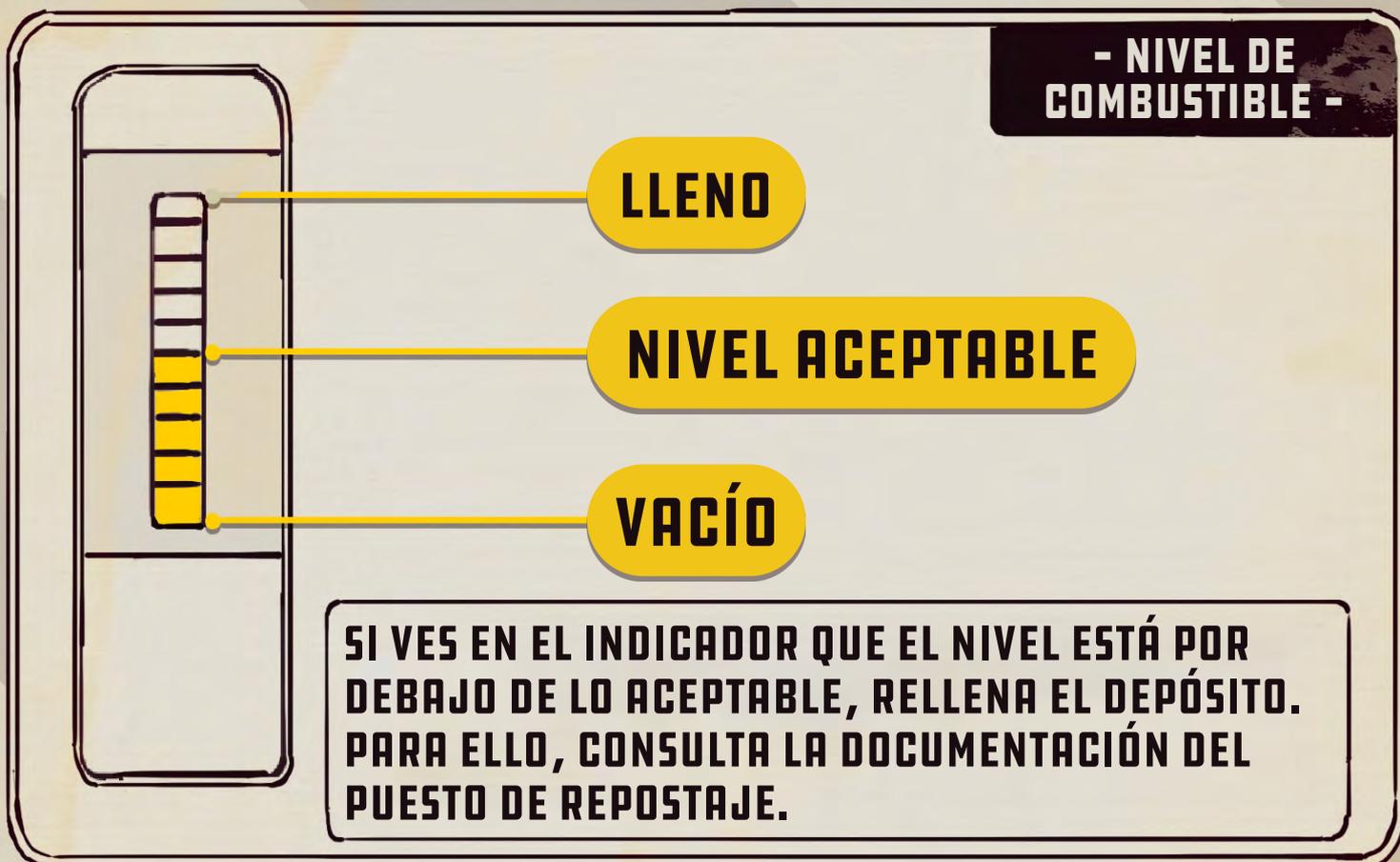
PESTILLOS DEL
PANEL



EL TIPO DE COMBUSTIBLE DEBE COINCIDIR SIEMPRE CON LA
PEGATINA DEL MÓDULO.

- COMBUSTIBLE: DIAGNÓSTICO -

- NIVEL DE COMBUSTIBLE -



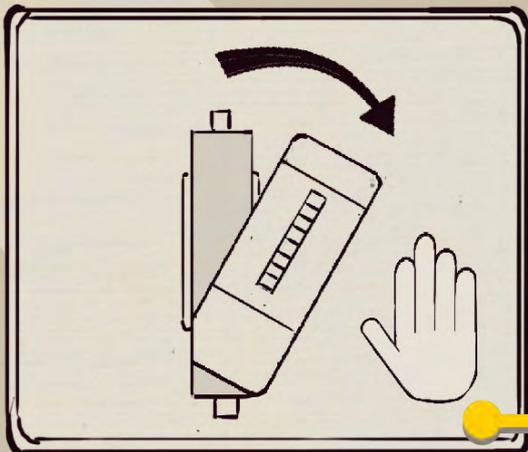
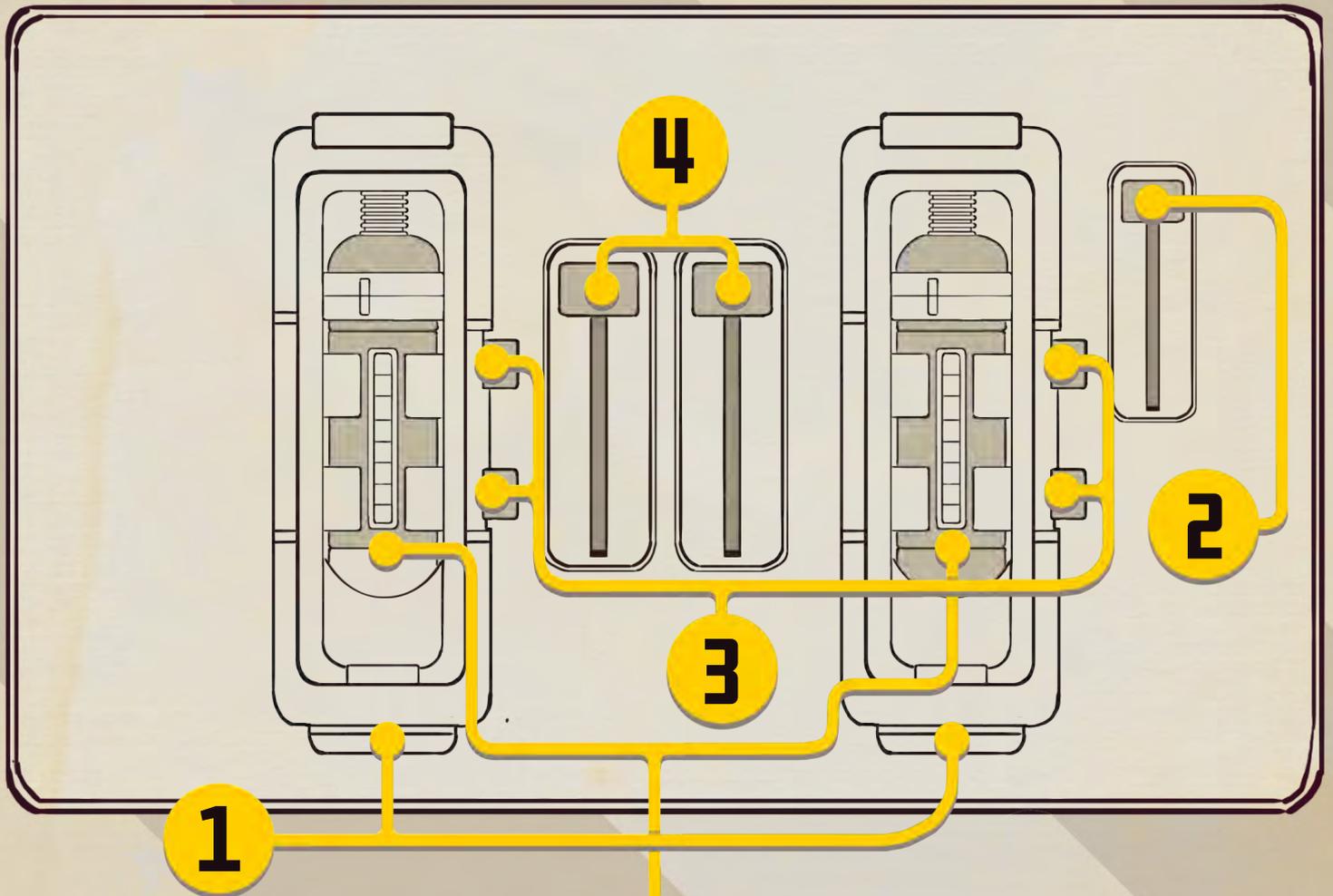
SI VES EN EL INDICADOR QUE EL NIVEL ESTÁ POR DEBAJO DE LO ACEPTABLE, RELLENA EL DEPÓSITO. PARA ELLO, CONSULTA LA DOCUMENTACIÓN DEL PUESTO DE REPOSTAJE.

- INDICADORES DE DETERIORO -



EN CASO DE DARSE CUALQUIERA DE ESTOS PROBLEMAS, SUSTITUYE EL TANQUE DE COMBUSTIBLE AFECTADO.

- COMBUSTIBLE: CÓMO RETIRAR EL DEPÓSITO -



5

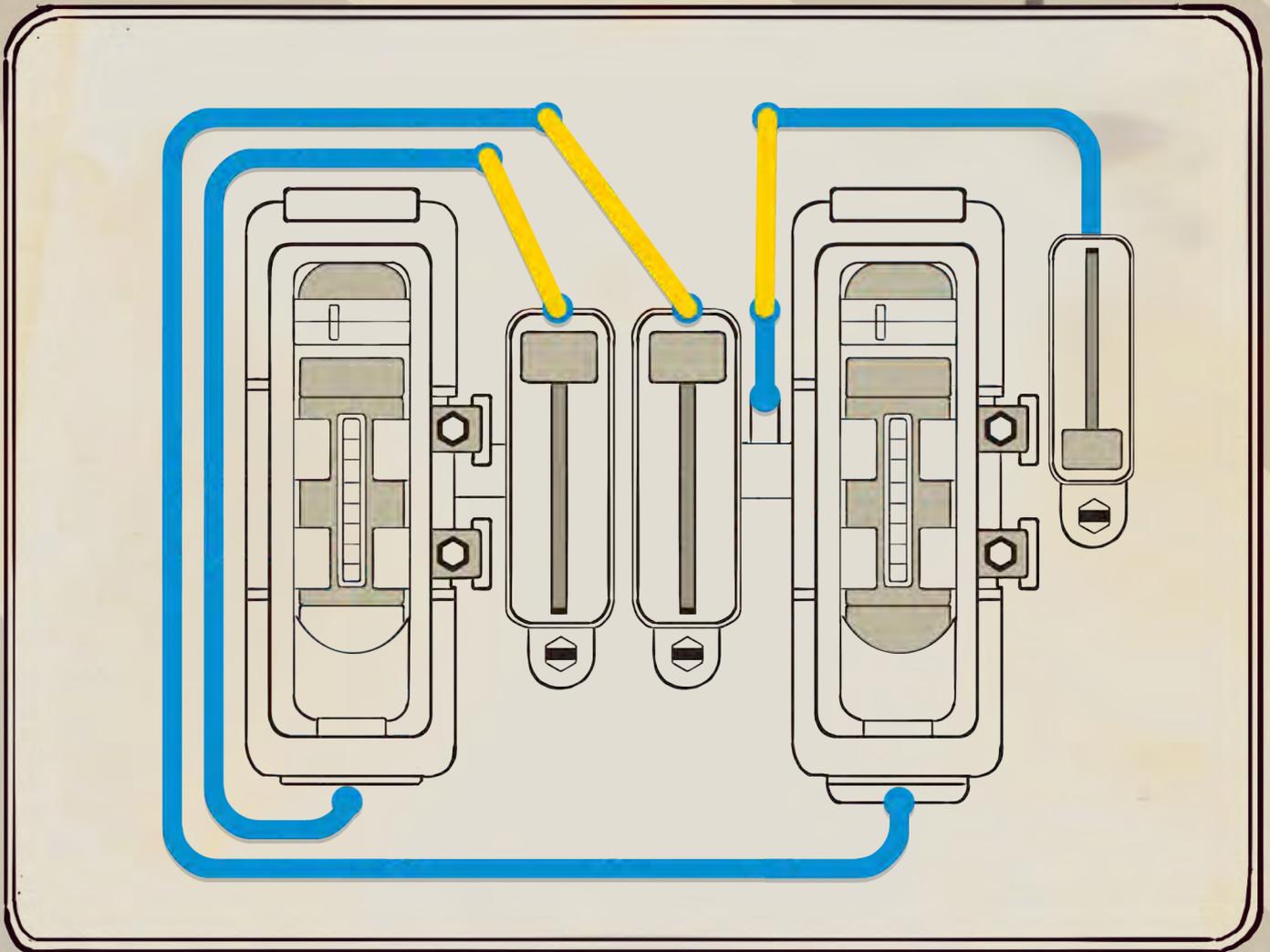
**SIGUE LOS PASOS
NUMERADOS PARA
RETIRAR EL DEPÓSITO
DE COMBUSTIBLE. PARA
VOLVER A COLOCAR EL
DEPÓSITO EN EL MÓDULO,
SÍGUELOS A LA INVERSA.**



**COMPRUEBA SIEMPRE QUE LAS PALANCAS
VUELVEN A QUEDAR ENCAJADAS.**

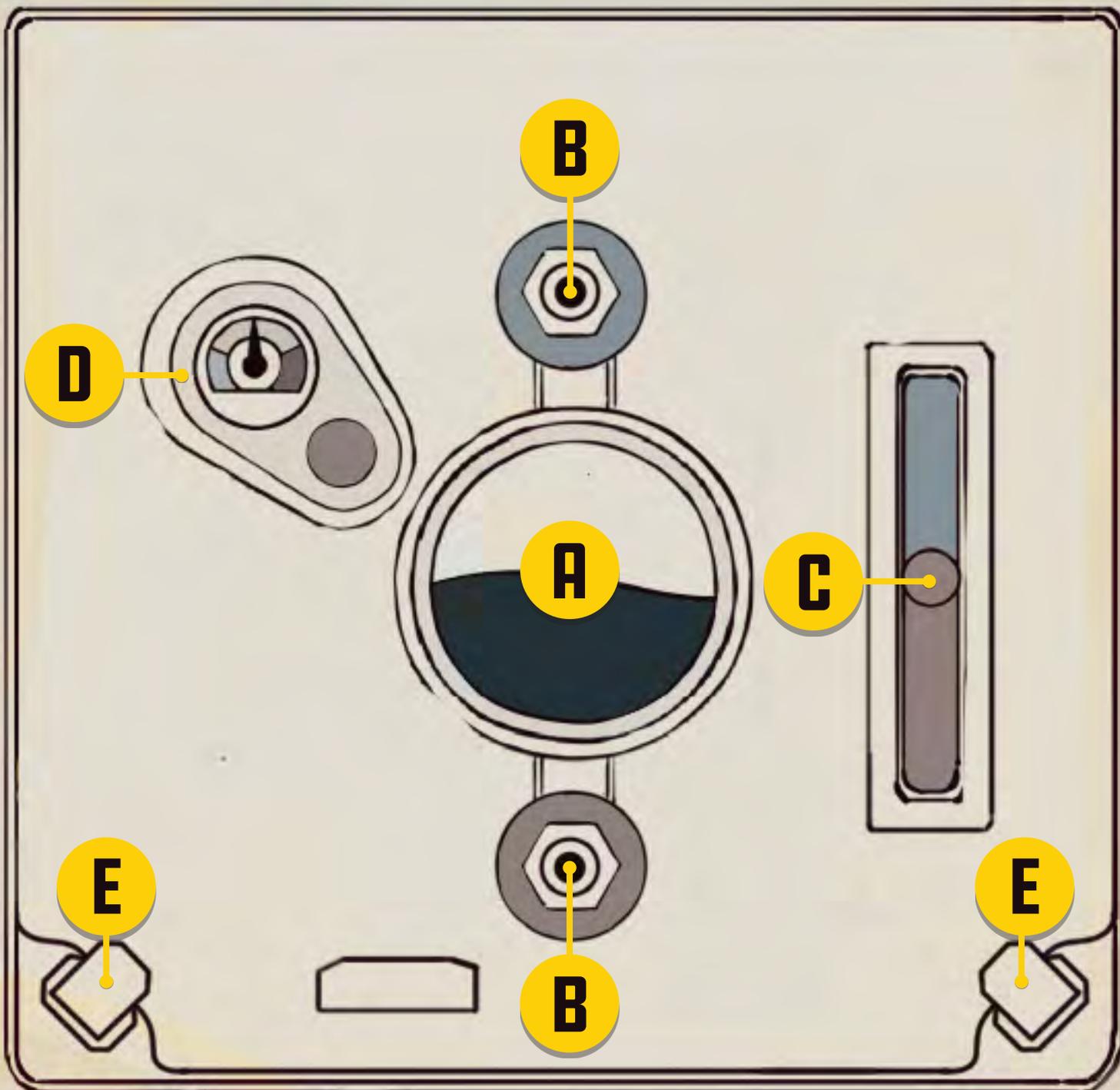
- COMBUSTIBLE: DISPOSICIÓN DEL CABLEADO -

ABRIR LA
COMPUERTA DE
MANTENIMIENTO.



ADVERTENCIA: ESTA ES LA ÚNICA DISPOSICIÓN DEL
CABLEADO QUE HONK APRUEBA. HONK NO SE HARÁ
RESPONSABLE POR DAÑOS O LESIONES RESULTANTES
DE OTRAS DISPOSICIONES.

- MÓDULO DE ACEITE -



A - NIVEL DE ACEITE -

B TOMAS PARA FLUIDOS

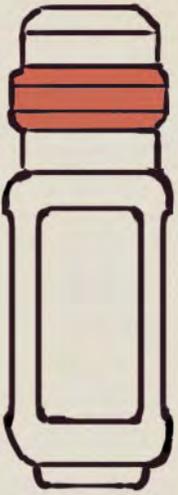
C PALANCA DE ACEITE

D SALIDA DE CALOR

E PESTILLOS DEL
PANEL

A - ACEITE: PREPARACIÓN -

- BOTE DE FLUIDO -

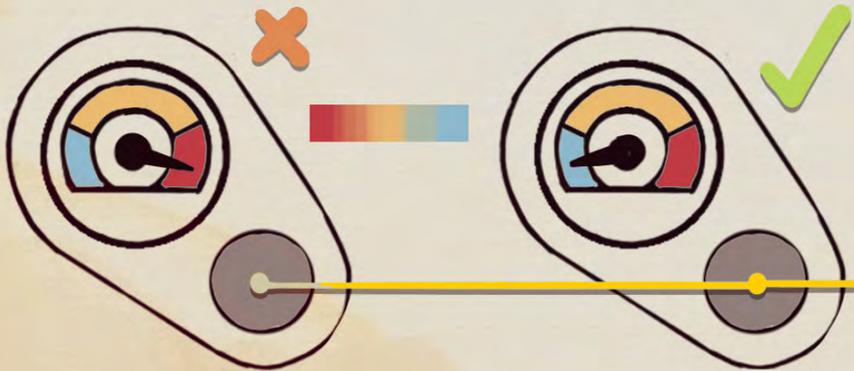


PARA REALIZAR EL MANTENIMIENTO DEL ACEITE, SE NECESITA UN BOTE COMPATIBLE. LOS BOTES PUEDEN RELLENARSE EN LA MÁQUINA REPONEDORA DE FLUIDO.

consíguelo en la tienda de picadillo.

- EXPULSIÓN DE CALOR -

ANTES DE AGREGAR UN BOTE DE FLUIDO, ASEGÚRATE DE QUE SE HA EXPULSADO EL CALOR.



PULSA Y MANTÉN



SI EL CALOR NO SE EXPULSA, ES POSIBLE QUE EL DISIPADOR DE CALOR ESTÉ DAÑADO: VER SECCIÓN D.
LAS FLUCTUACIONES ERRÁTICAS DEL MEDIDOR DE CALOR INDICAN QUE HAY UN PROBLEMA CON LA TORTITA™: VER SECCIÓN C.

B - ACEITE: FLUIDO -

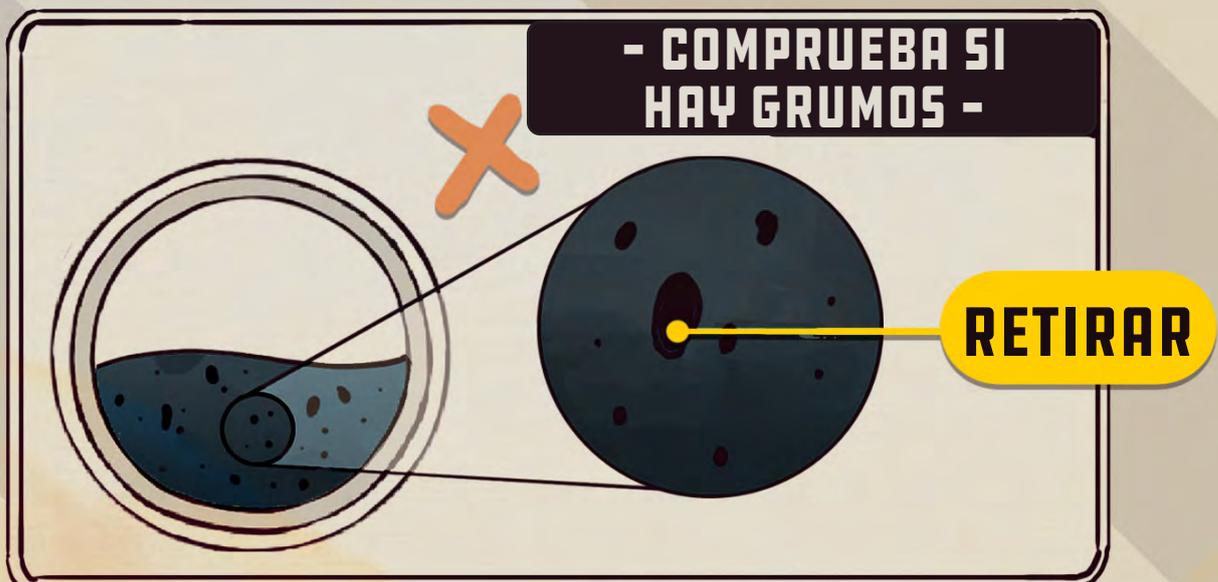
- COMPRUEBA EL NIVEL -



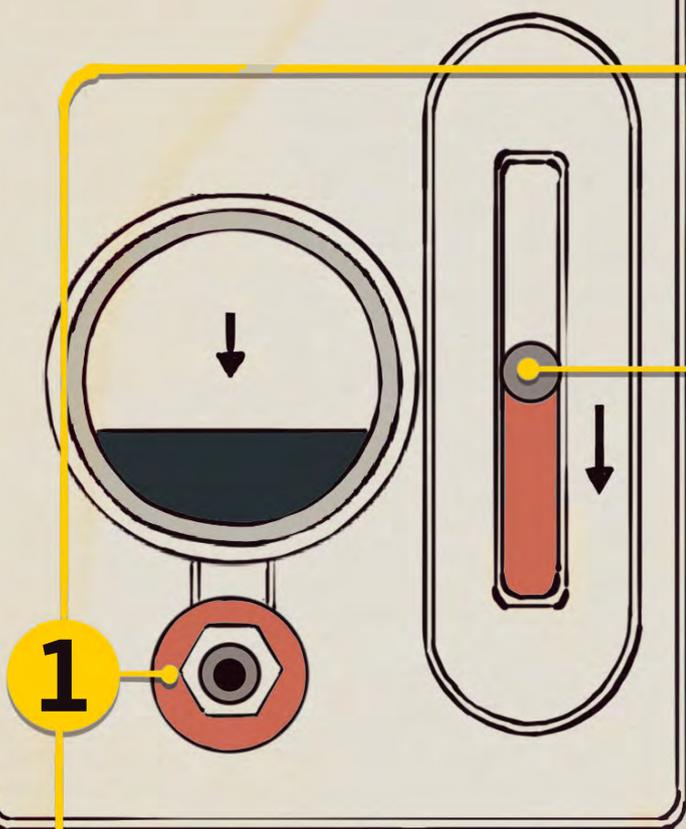
- COMPRUEBA EL TIPO DE FLUIDO -

**FÍJATE EN EL COLOR. ¿PARECE ACEITE?
SI NO LO TIENES CLARO, SIEMPRE ES MÁS
SEGURO DRENAR Y RELLENAR QUE CONFIAR
EN LA APTITUD DEL MECÁNICO ANTERIOR.**

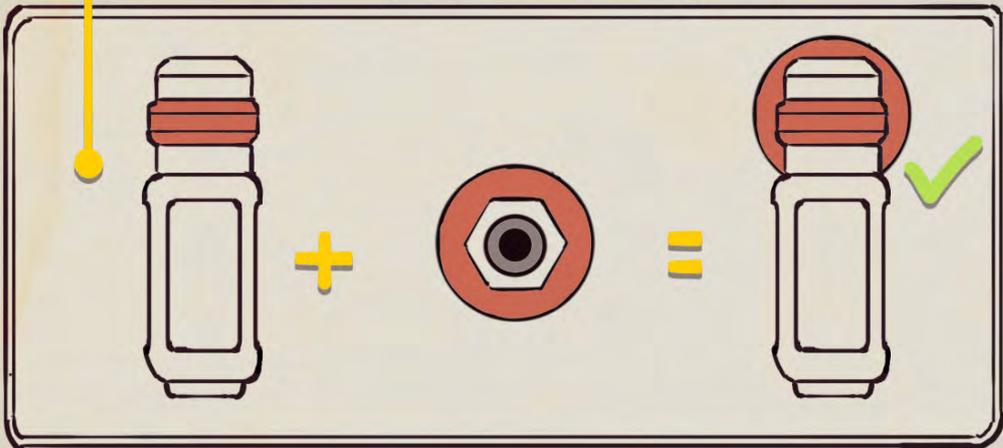
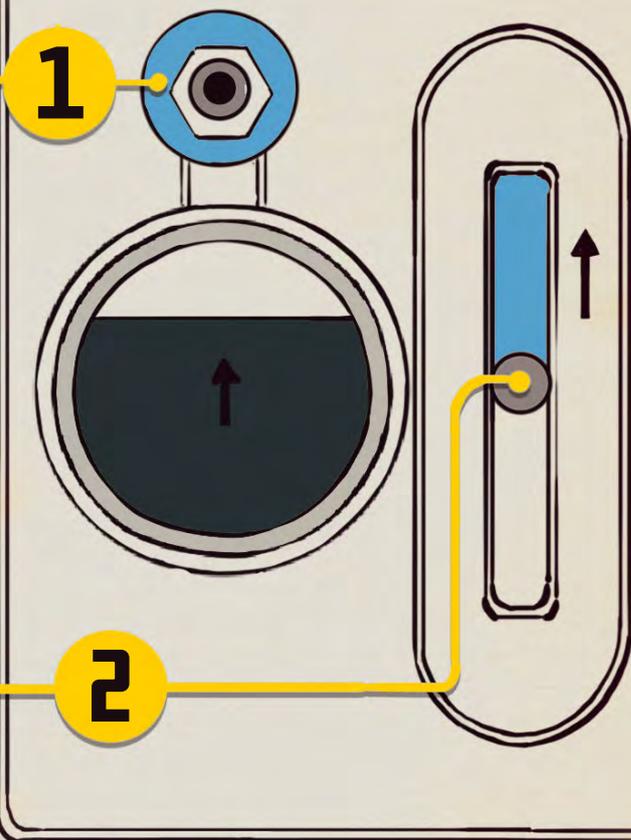
- COMPRUEBA SI
HAY GRUMOS -



- CÓMO DRENAR EL FLUIDO -



- CÓMO AÑADIR FLUIDO -

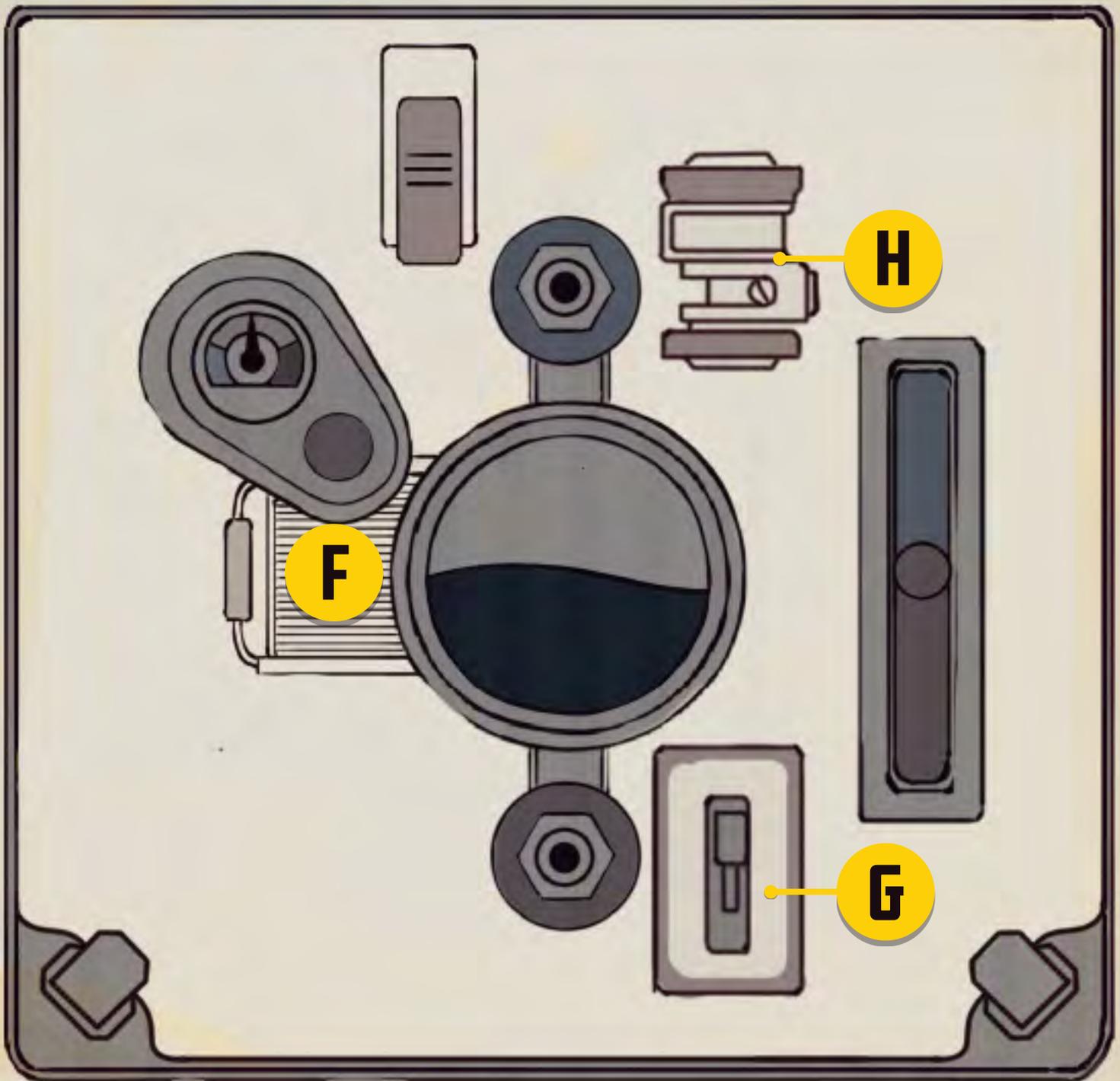


- CÓMO RETIRAR LOS GRUMOS -



EL FALLO AL DRENARSE O LLENARSE EL FLUIDO SE DEBE A UN DETERIORO DE LA BOMBA: VER SECCIÓN E.

- MÓDULO DE ACEITE -



F DISIPADOR DE CALOR

G BOMBA

H PIEZA HONK

C - ACEITE: TORTITA™ -

LA AUSENCIA DE TORTITA™, ASÍ COMO SU MALA CONFIGURACIÓN, PROVOCAN UN MAL FUNCIONAMIENTO DEL MEDIDOR DE VENTILACIÓN DE CALOR.

- REQUISITOS DE TORTITAS™ -

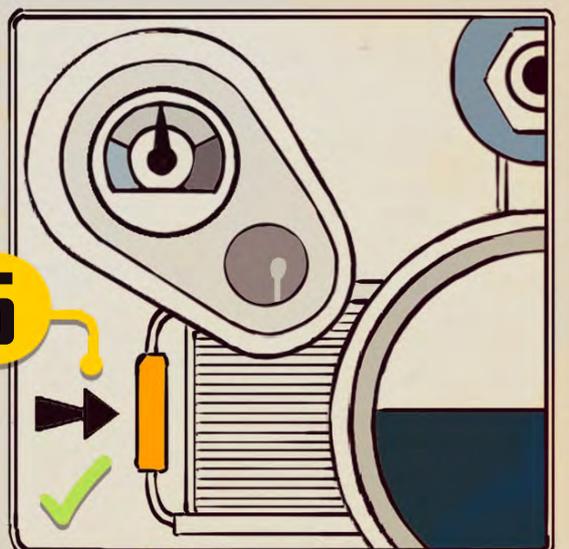
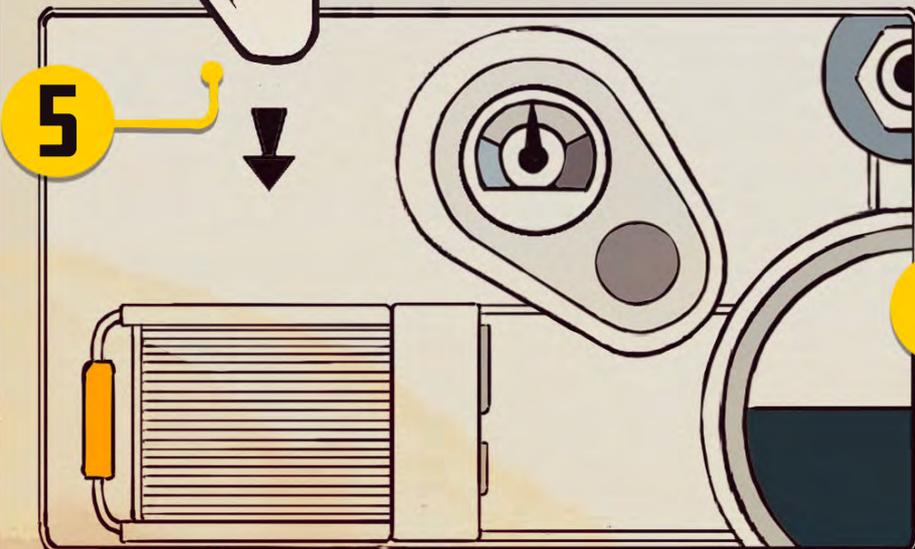
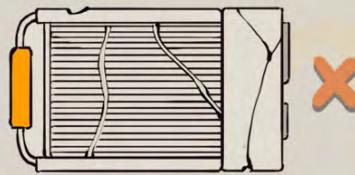
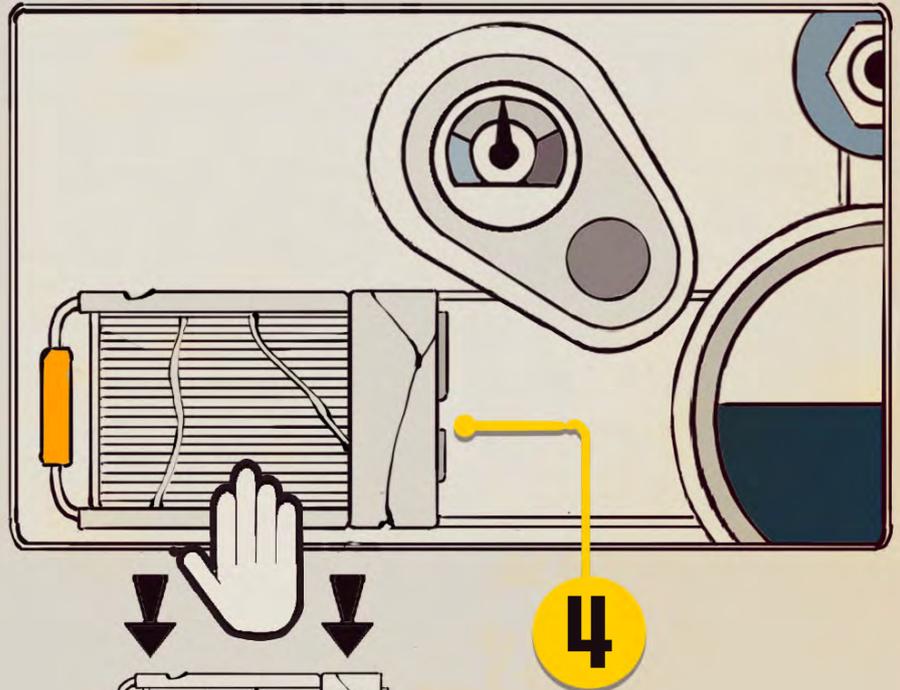
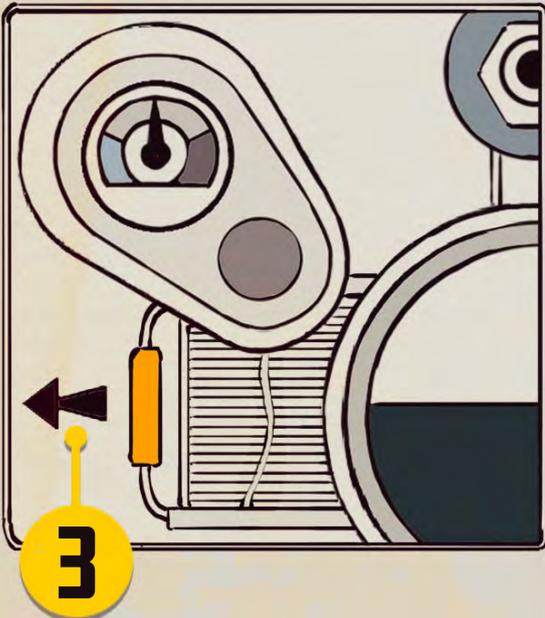
RECUENTO DE TORTITAS™:

2



D - ACEITE: SUSTITUCIÓN DEL DISIPADOR DE CALOR -

ABRIR LA
COMPUERTA DE
MANTENIMIENTO.

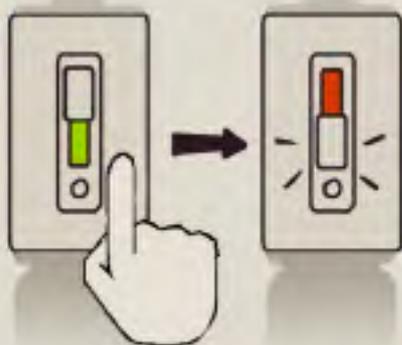


E - ACEITE: BOMBA -

SI NO HAY BOMBA O ESTÁ DAÑADA, EL FLUIDO NO SE LLENARÁ NI DRENARÁ AL ACCIONAR LA PALANCA. ASEGÚRATE DE QUE HAY UNA BOMBA OPERATIVA Y ACTIVA.

- CÓMO RETIRAR LA BOMBA -

1



2



- INDICADORES DE DETERIORO -

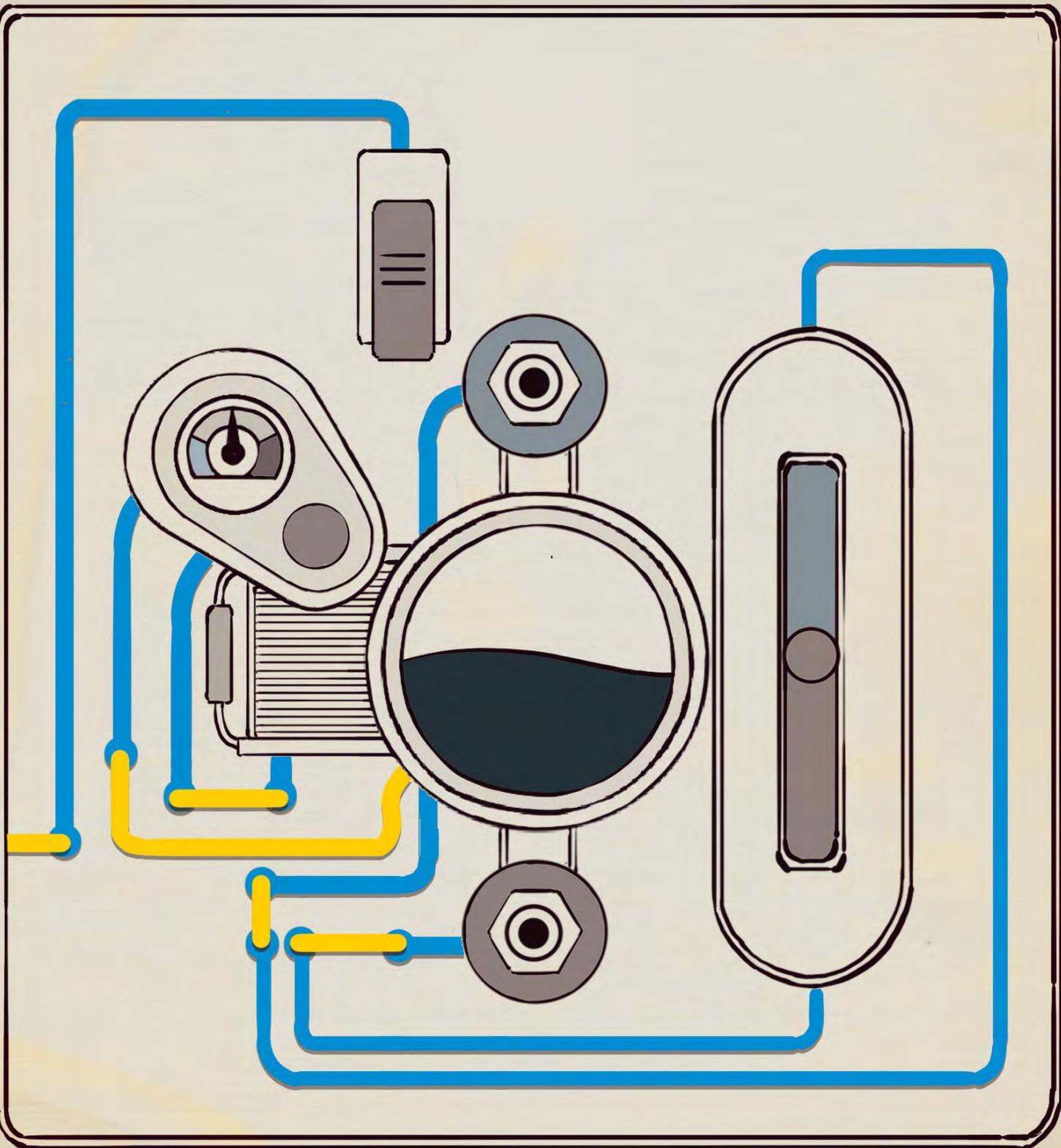


ESTÁTICO: SIN VIBRACIÓN

ABOLLADURAS EN LA CARCASA

F - ACEITE: DISPOSICIÓN DEL CABLEADO -

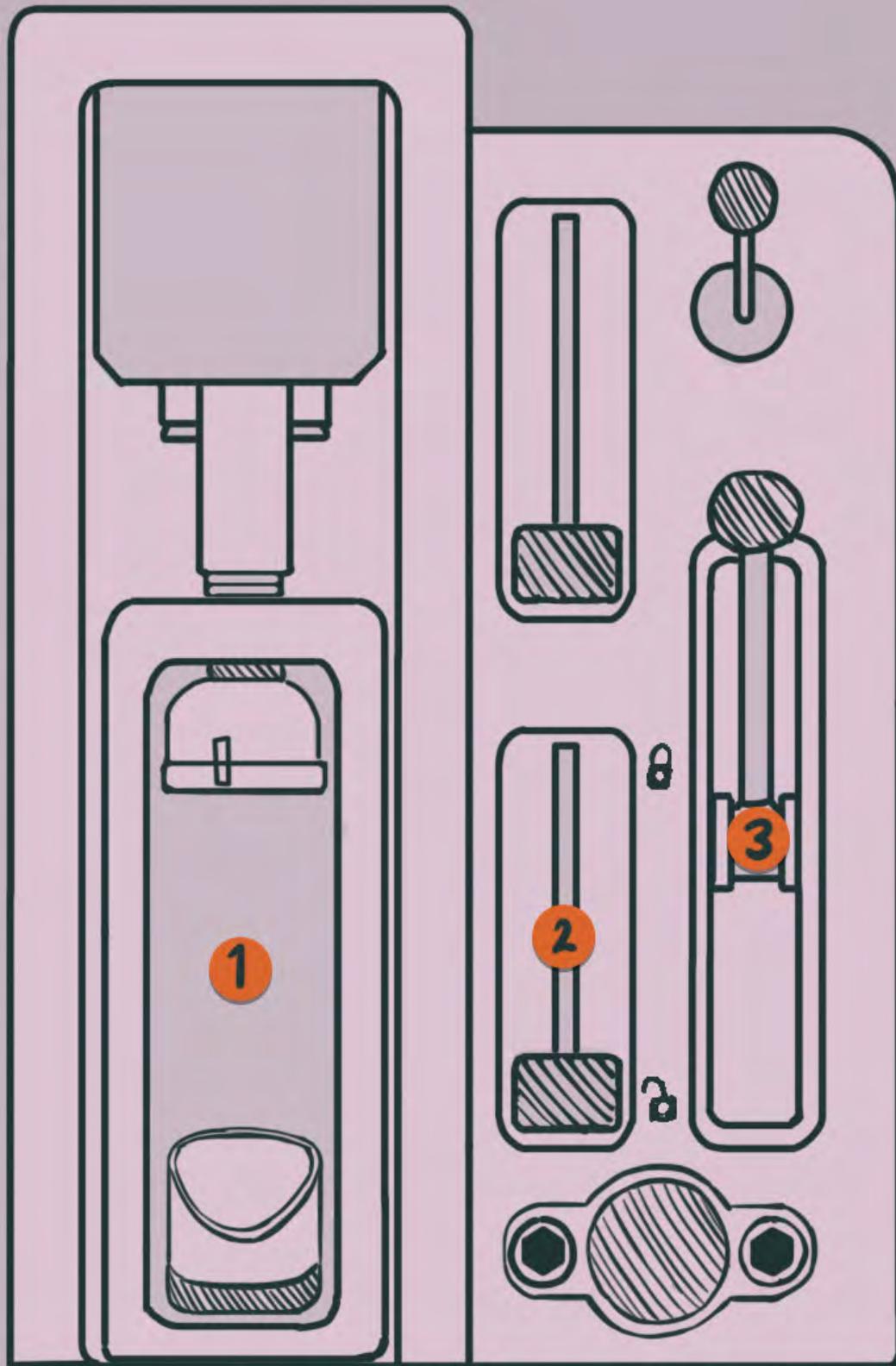
ABRIR LA COMPUERTA DE
MANTENIMIENTO.



ADVERTENCIA: ESTA ES LA ÚNICA DISPOSICIÓN DEL CABLEADO QUE HONK APRUEBA. HONK NO SE HARÁ RESPONSABLE POR DAÑOS O LESIONES RESULTANTES DE OTRAS DISPOSICIONES.

HONK

Puesto de repostaje HK-T01

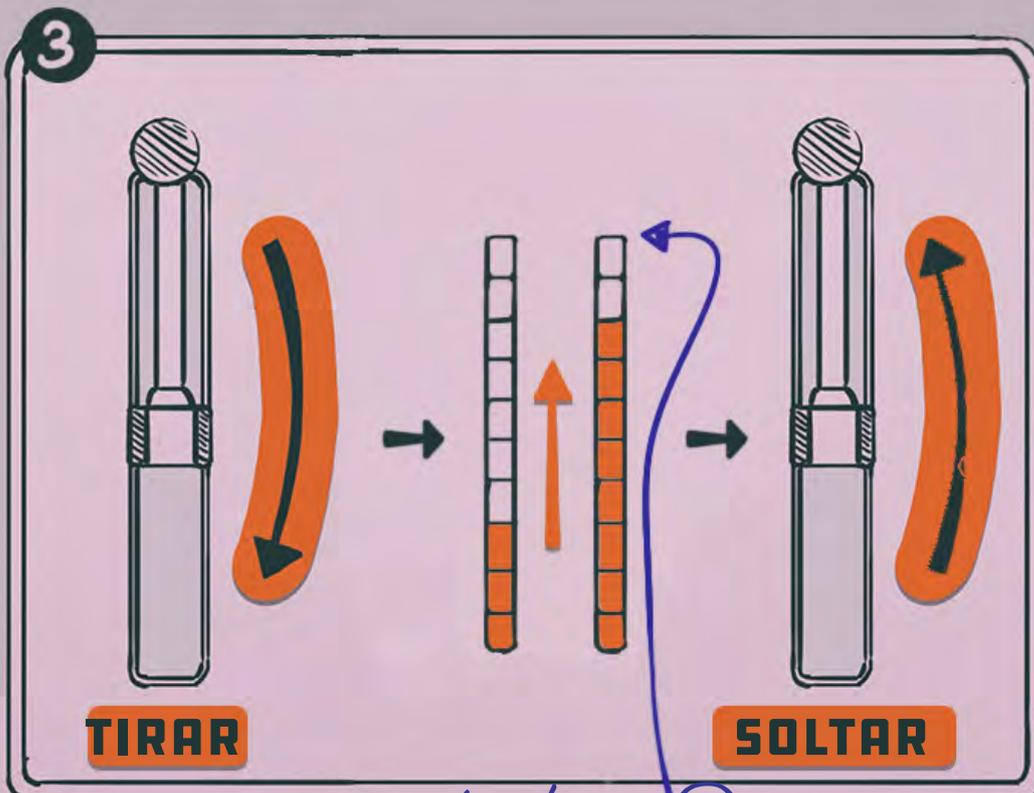
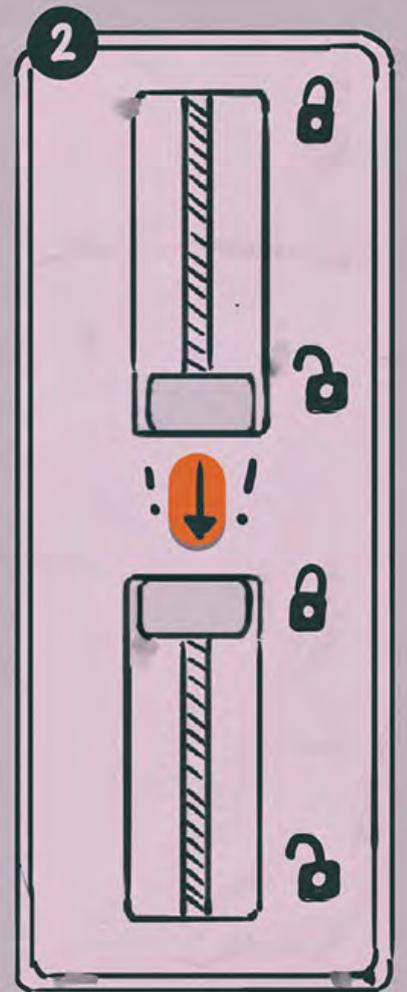
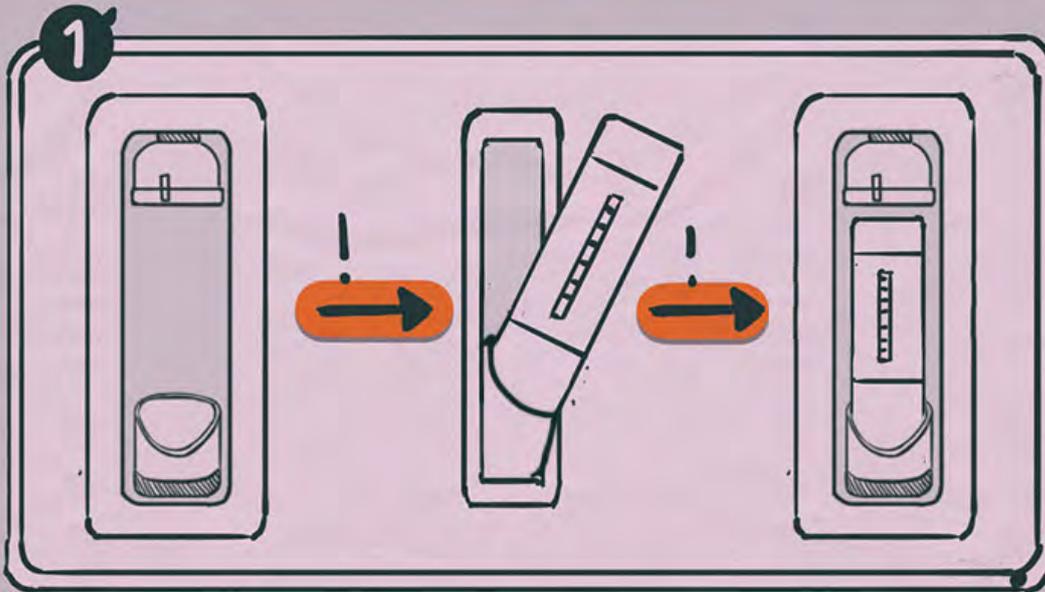


AVISO: Llenar un depósito más de la cuenta provoca explosión. Honk no se responsabiliza del daño ocasionado por el mal uso de sus productos.

HONK

Puesto de repostaje HK-T01

Rellenar un depósito de combustible.



Los clientes agradecen un repostaje perfecto

HONK

Reponedora de fluido

BOTONES DE EXPORTACIÓN

PUERTO DE DRENAJE

PALANCA DE DRENAJE

PUERTOS DE EXPORTACIÓN

ACCESO ADICIONAL AL DISPENSADOR

DEPÓSITOS COMPATIBLES



EXPORTAR FLUIDO

1

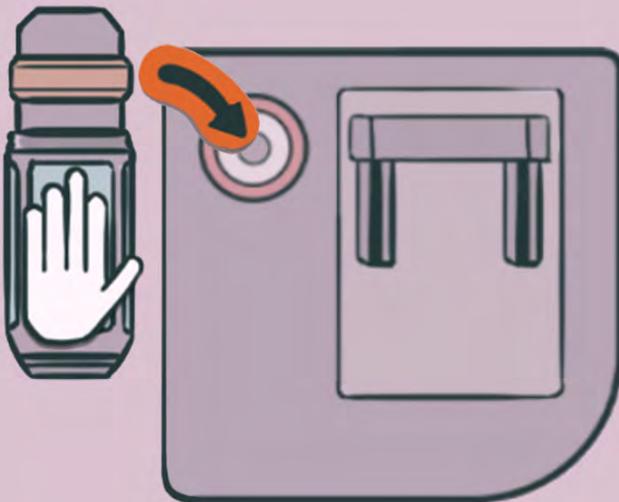


2



DRENAR FLUIDO

1

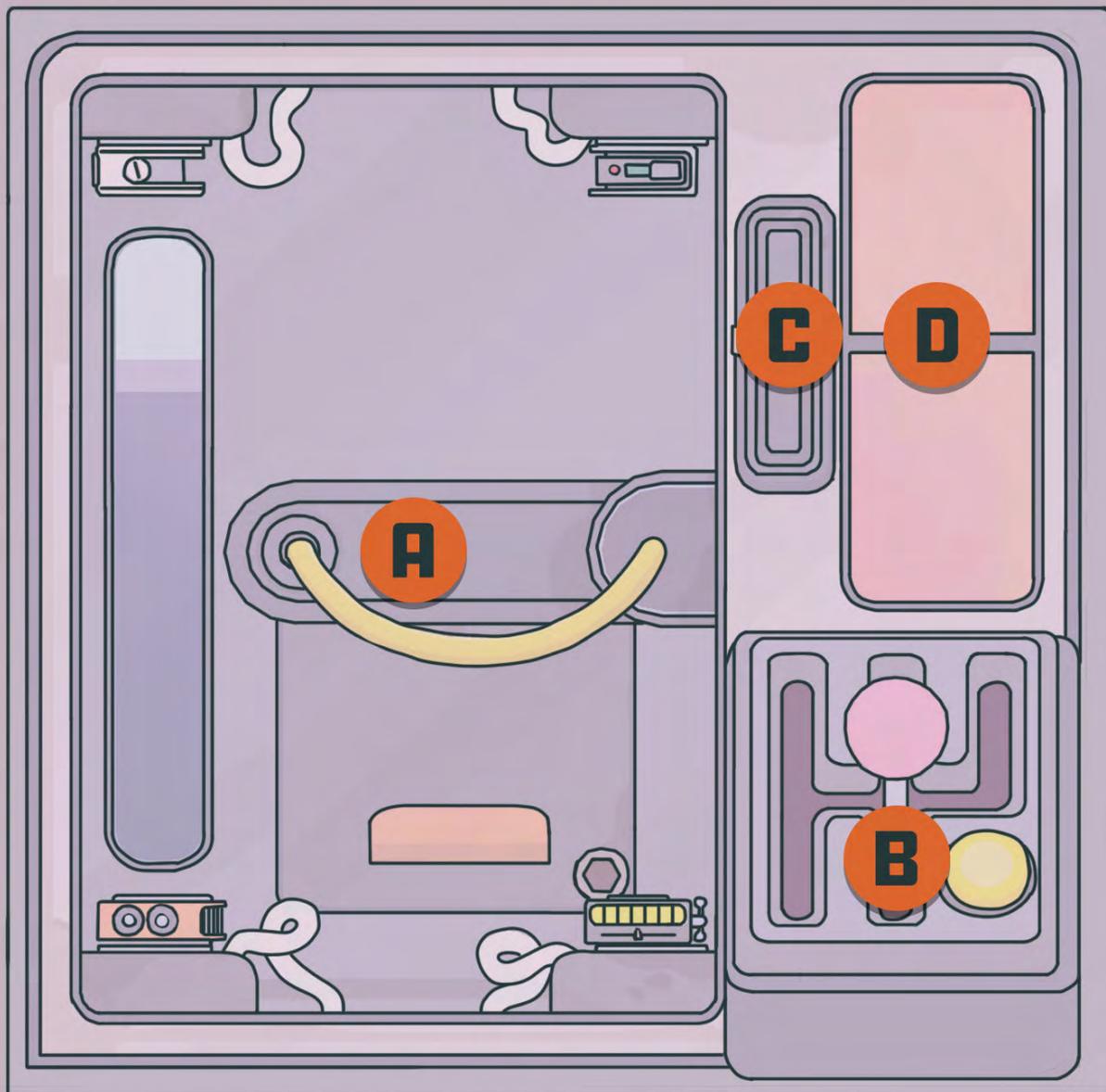


2



HONK

Máquina de Tortitas™



A Recolector

D Receptáculo de Tortitas™

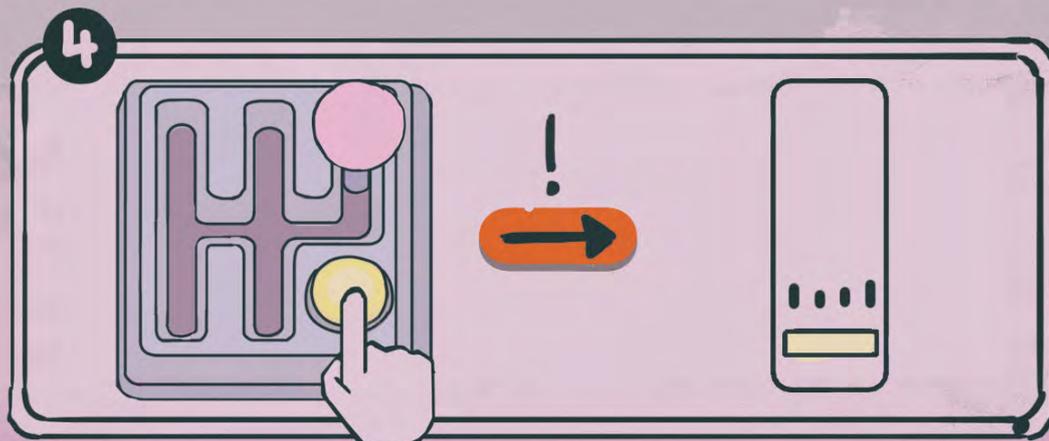
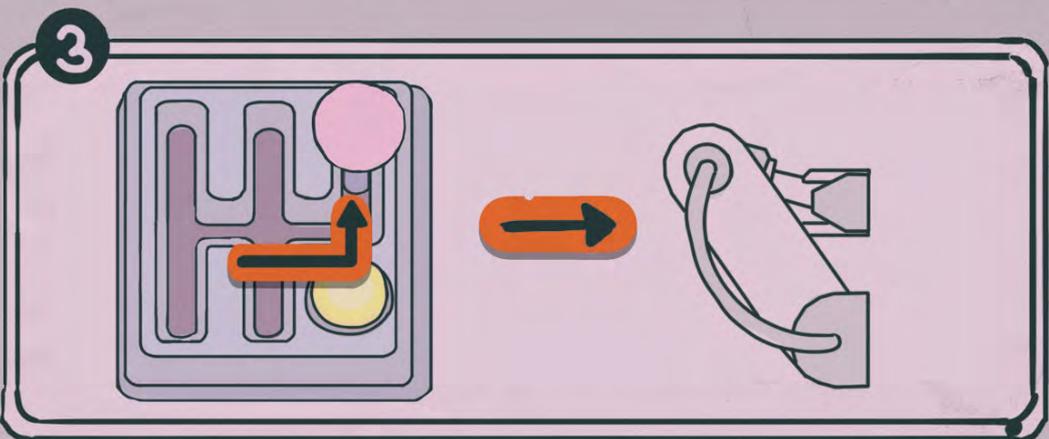
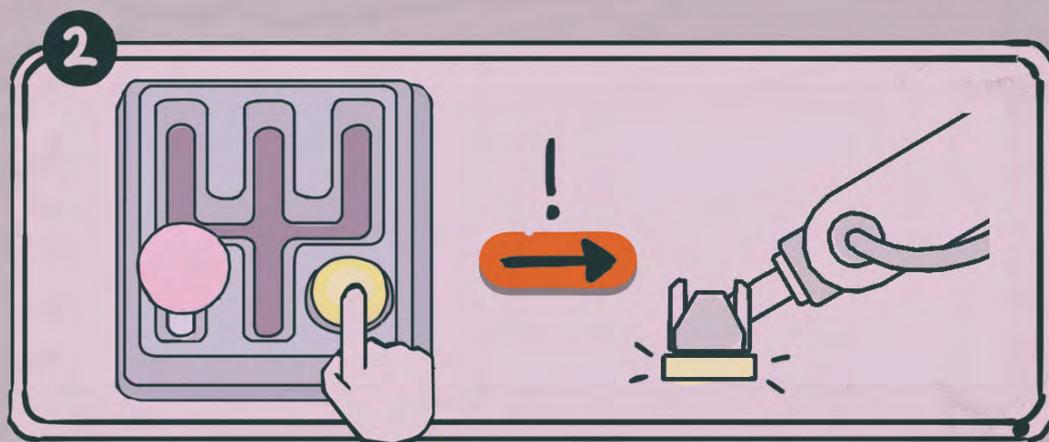
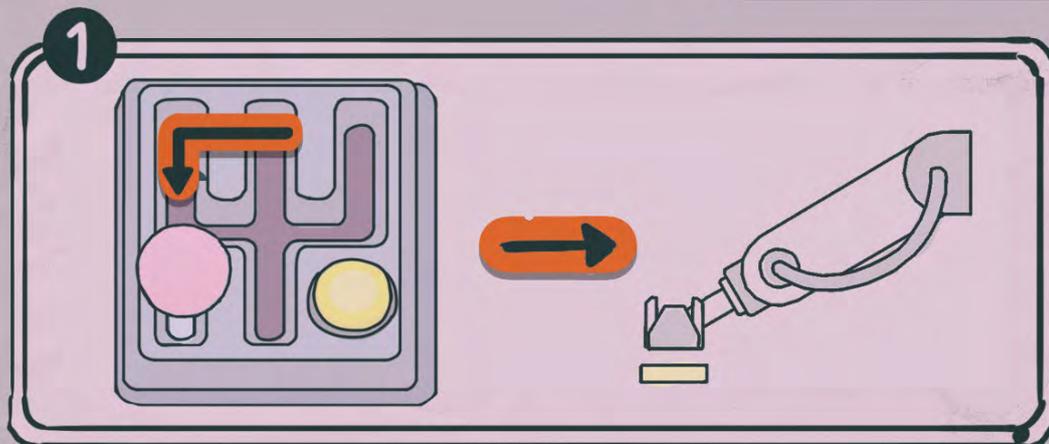
B Controles

C Confirmación

HONK

Máquina...

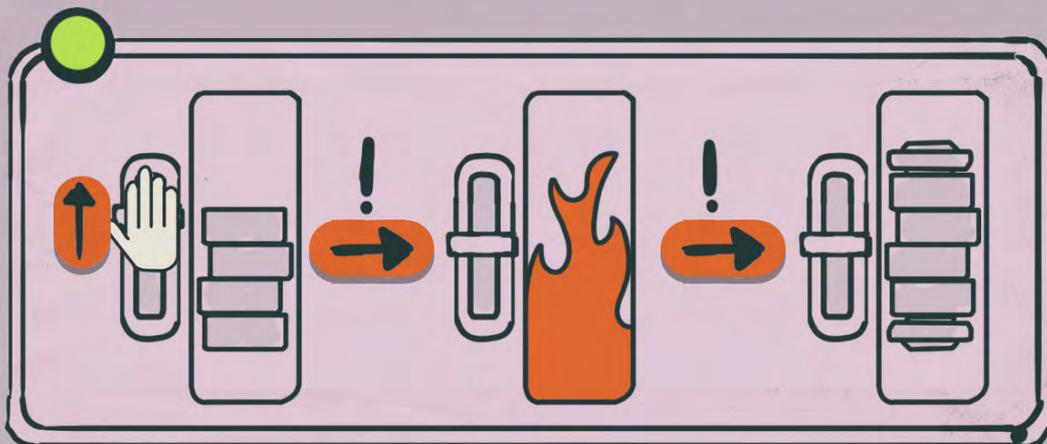
SELECCIONANDO
CAPAS DE TORTITA™



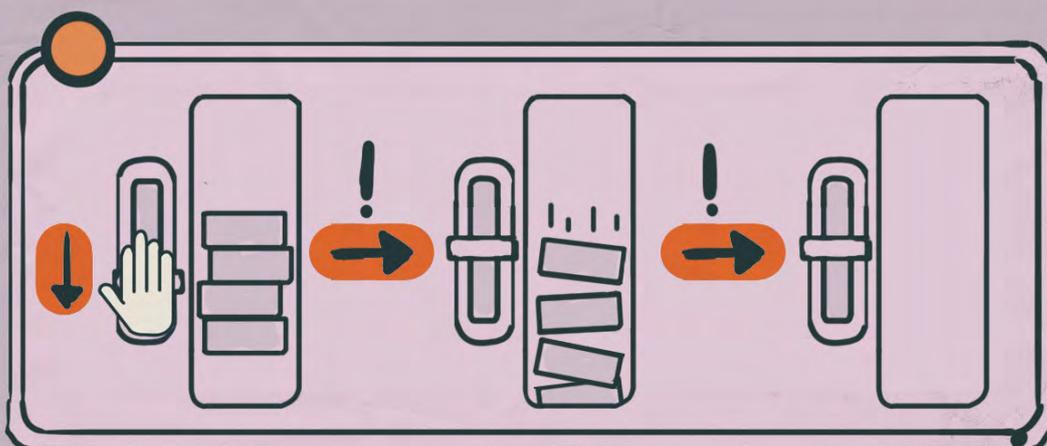
REPETIR
EN CADA
CAPA

HONK

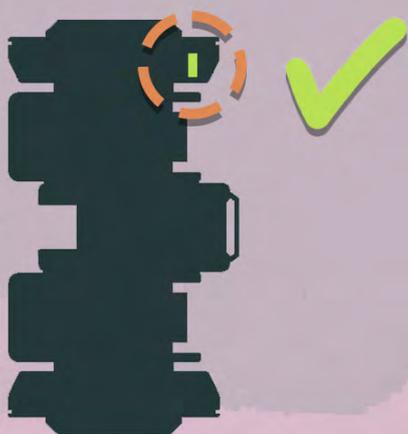
Máquina de Tortitas™



HACER
TORTITA™



DESCARTAR
TORTITA™



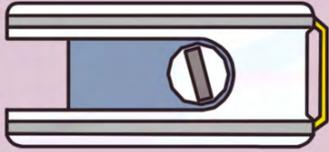
PILA
ACEPTABLE



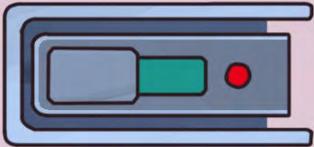
PILA
INACEPTABLE

HONK

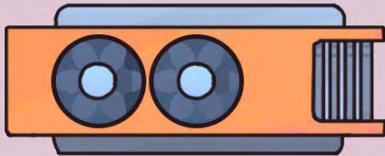
Máquina de Tortitas™ - Normas de apilado



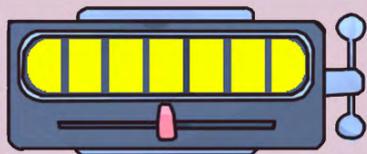
Las capas de ambos
lados deben ser
idénticas.



Las capas de ambos
lados deben ser
distintas.

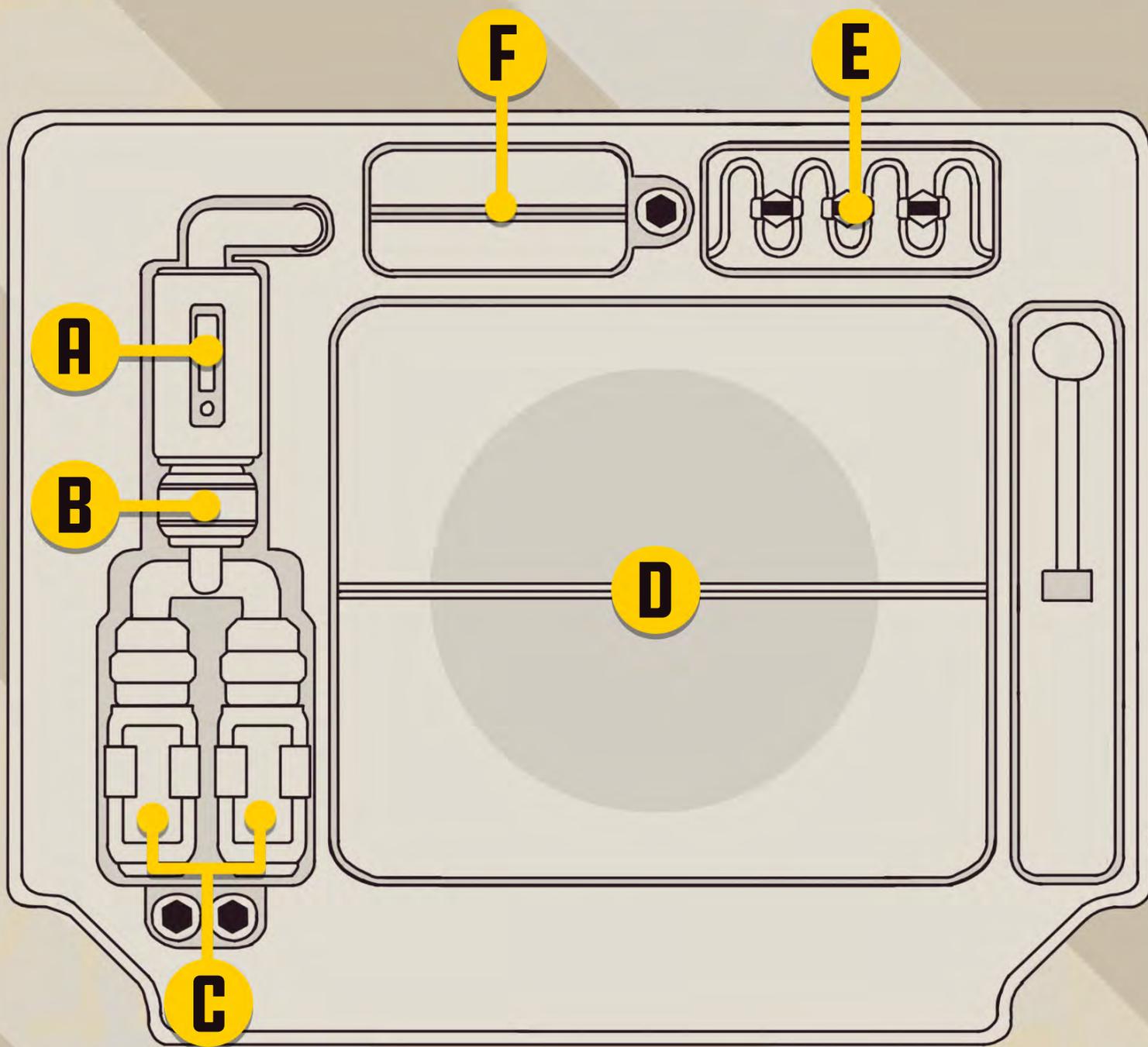


Debe conectarse con
dos capas más.



Debe conectarse
con una o más capas
idénticas.

- VENTILACIÓN: CONTENIDO -



A BOMBA

B FILTRO

C BOTES

D PLANETA

E CALEFACTOR

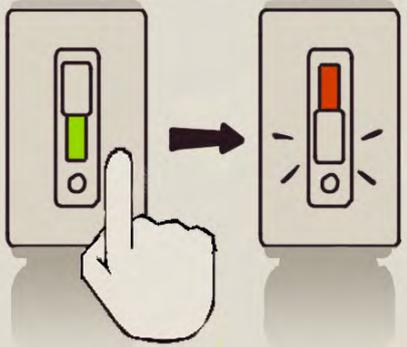
F TORTITA™

A

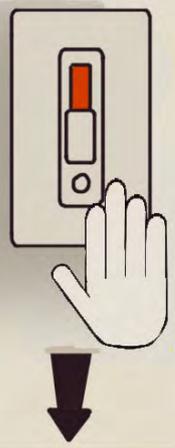
- VENTILACIÓN: BOMBA -

- CÓMO RETIRAR LA BOMBA -

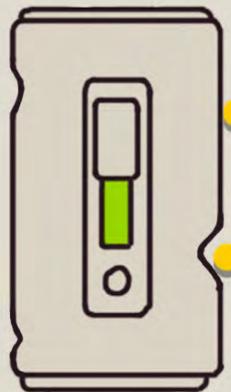
1



2



- INDICADORES DE DETERIORO -



!

ESTÁTICO: SIN VIBRACIÓN

!

ABOLLADURAS EN LA CARCASA

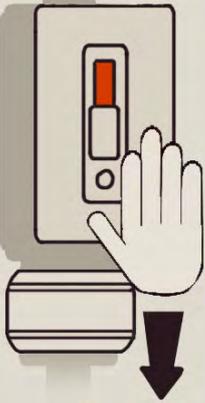


PARA DIAGNOSTICAR EL FALLO, COMPRUEBA QUE DE FLUJO DE GAS SE DEBEN A UN DETERIORO DEL

B - VENTILACIÓN: FILTRO -

- CÓMO RETIRAR EL FILTRO -

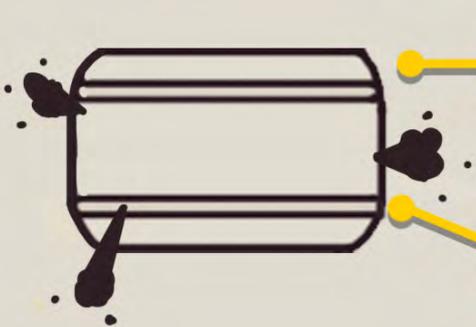
1



2



- INDICADORES DE DETERIORO -



!

ESTÁTICO: NO VIBRA

!

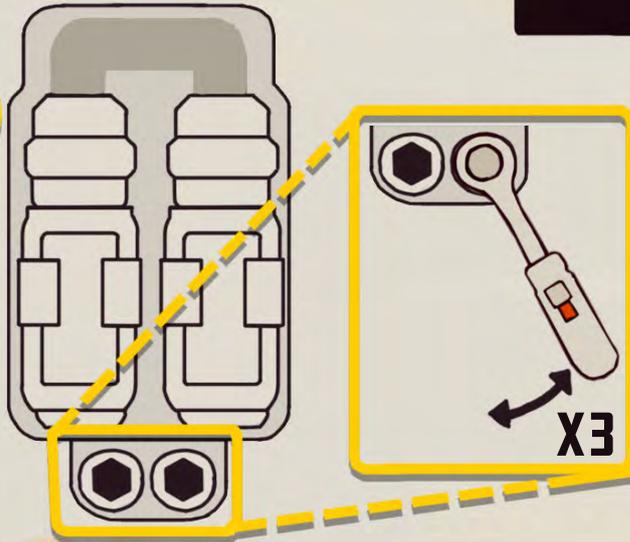
FUGAS DE GAS

EL FLUJO DE GAS LLEGA A LOS BOTES. LA MAYORÍA DE LOS PROBLEMAS FILTRO O LA BOMBA.

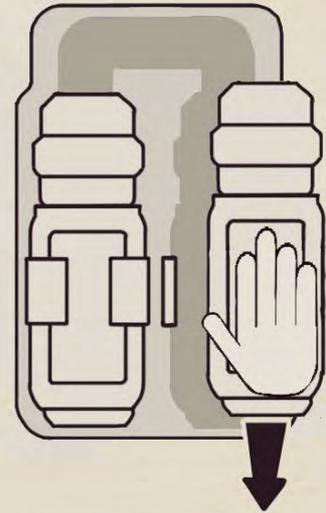
C - VENTILACIÓN: BOTES -

- CÓMO RETIRAR UN BOTE -

1



2



- INDICADORES DE DETERIORO -



!

FUGAS DE GAS

!

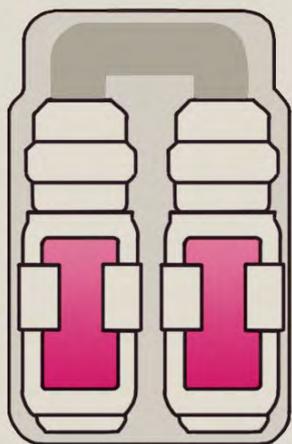
GRIETAS

!

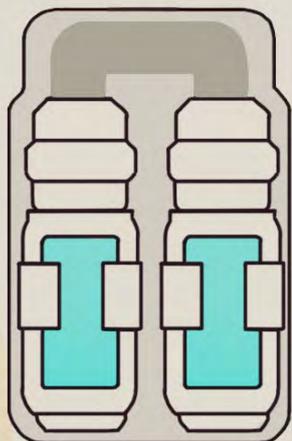
ABOLLADURAS EN
LA CARGASA



AMBOS BOTES DEBEN ESTAR INSTALADOS PARA QUE LA VENTILACIÓN FUNCIONE DE FORMA CORRECTA.

C**- VENTILACIÓN: BOTES -****- IDENTIFICACIÓN DE OTROS PROBLEMAS: COLOR DEL GAS -**

**LA VENTILACIÓN PRODUCE
GAS RESPIRABLE.**



**LA VENTILACIÓN PRODUCE
GAS IRRESPIRABLE.**



**PARA DIAGNOSTICAR LA PRESENCIA DE GAS
IRRESPIRABLE, CONSULTA LOS APARTADOS SIGUIENTES:**



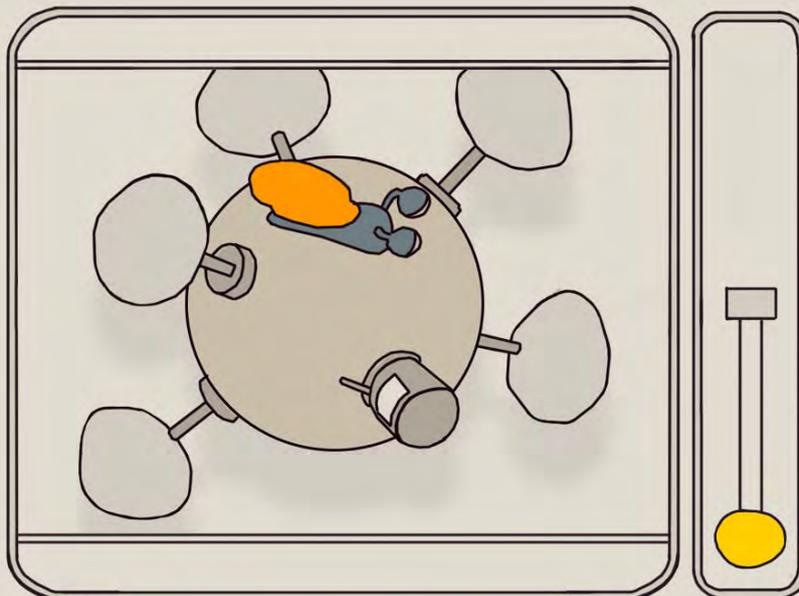
D - VENTILACIÓN: PLANETA -

- CÓMO ABRIR EL COMPARTIMENTO PLANETARIO -

1

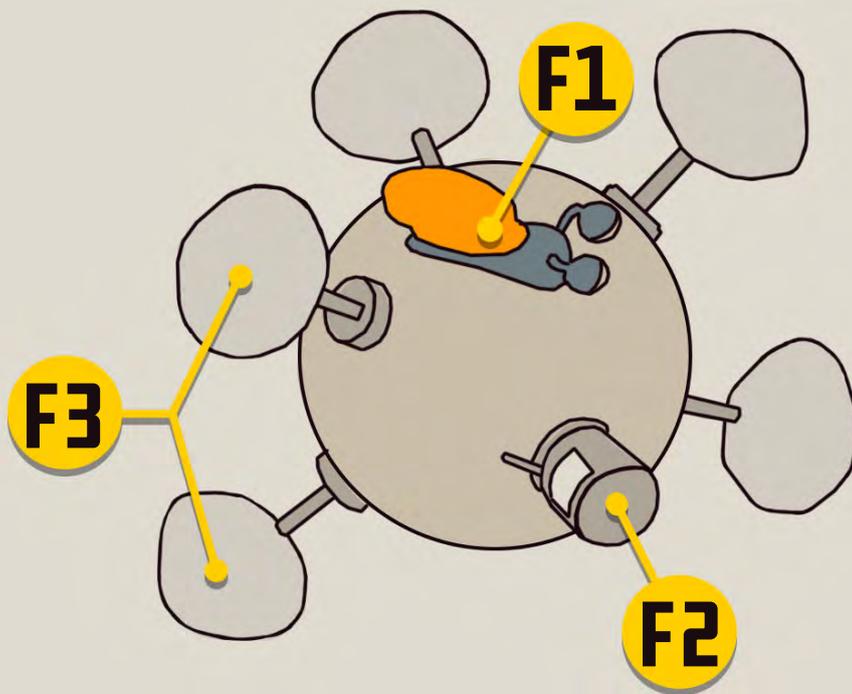


2



COMPRUEBA QUE EL COMPARTIMENTO QUEDA CERRADO UNA VEZ TERMINADO EL TRABAJO.

D - VENTILACIÓN: PLANETA -



F1 CARACOL

F2 COMEDERO

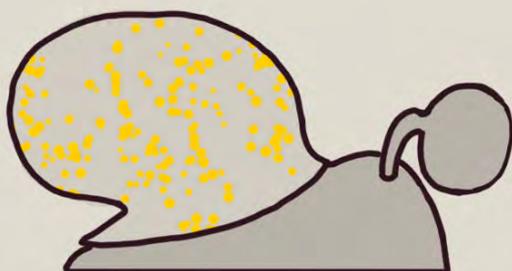
F3 FOLLAJE



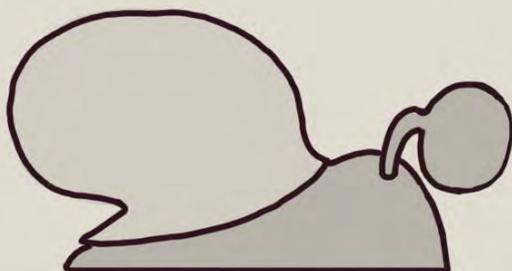
LA ROTACIÓN ACELERADA Y DESTRUCTIVA INDICA QUE HAY UN PROBLEMA CON LA TORTITA™ (VER SECCIÓN **F**).

D1 - VENTILACIÓN: PLANETA/CARACOL -

- EXPLICACIÓN DEL ESTADO DEL CARACOL (1 DE 2) -



EXCESO DE FOLLAJE



FOLLAJE INSUFICIENTE

PARA SUBSANAR LA ESCASEZ DE FOLLAJE, CONSULTA EL APARTADO

03



EXCESO DE ALIMENTO



ALIMENTO INSUFICIENTE

PARA SUBSANAR LA ESCASEZ DE ALIMENTO, CONSULTA EL APARTADO

02

D1 - VENTILACIÓN: PLANETA/CARACOL -

- EXPLICACIÓN DEL ESTADO DEL CARACOL (2 DE 2) -



**TEMPERATURA
ADECUADA**



**TEMPERATURA
DEMASIADO
BAJA**



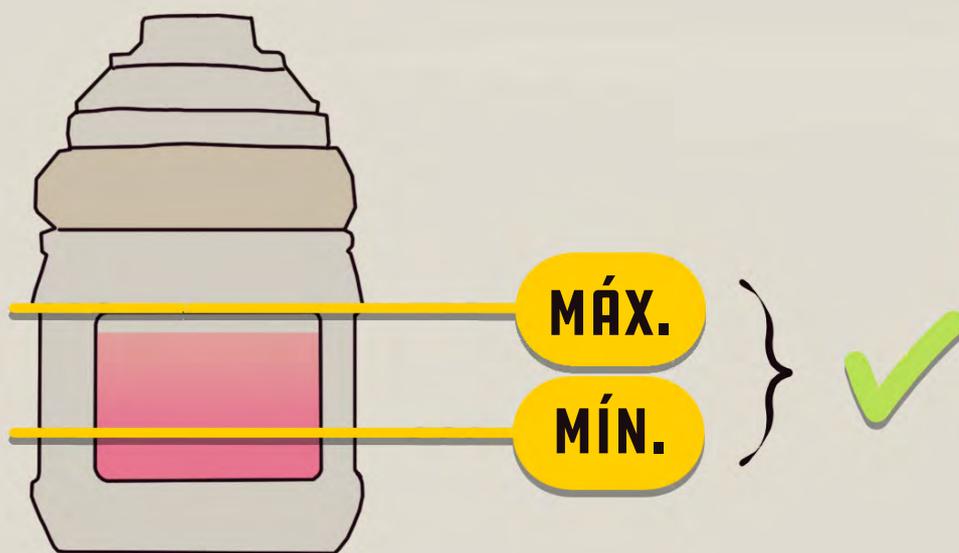
SI LA TEMPERATURA DEL CARACOL ES DEMASIADO BAJA, CONSULTA EL APARTADO SOBRE EL CALEFACTOR DE VENTILACIÓN.

E

PARA LA PRODUCCIÓN DE GAS, LA CANTIDAD RECOMENDADA ES DE 2 O 3 CARACOL.

LOS BUENOS VENDEDORES TIENEN CARACOL.

02 - VENTILACIÓN: PLANETA/COMEDERO -

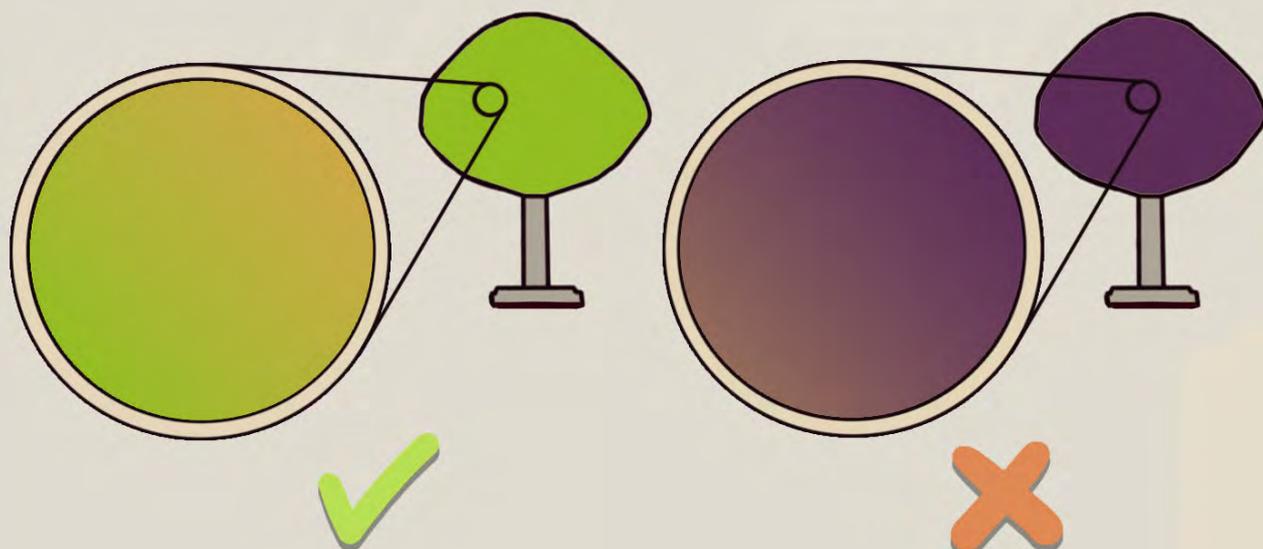


EL COMEDERO SE PUEDE RELLENAR EN LA MÁQUINA HONK PARA REPONER FLUIDO. CONSULTA LA DOCUMENTACIÓN DE LA MÁQUINA PARA APRENDER A USARLA.

LLENA LOS COMEDEROS CON COMIDA DE INSECTO. ¡ES MUY BARATA Y SIRVE PERFECTAMENTE!

D3

- VENTILACIÓN: PLANETA/FOLLAJE -



SALUDABLE

**HAY QUE
SUSTITUIRLO**

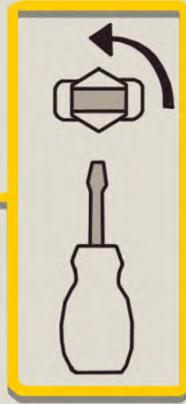
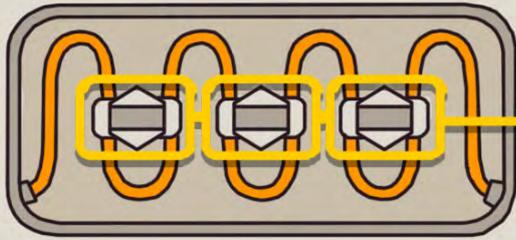
**PUEDES ADQUIRIR FOLLAJE DE REPUESTO EN
CUALQUIER DISTRIBUIDOR OFICIAL DE HONK.**

**LA MAYORÍA DE LOS CARACOLES REQUIEREN UN
MÍNIMO DE CUATRO PORCIONES DE FOLLAJE PARA
OBSERVARLAS CON DELEITE.**

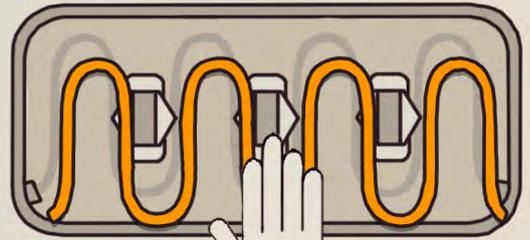
E - VENTILACIÓN: CALEFACTOR -

- CÓMO RETIRAR LA RESISTENCIA DEL CALEFACTOR -

1

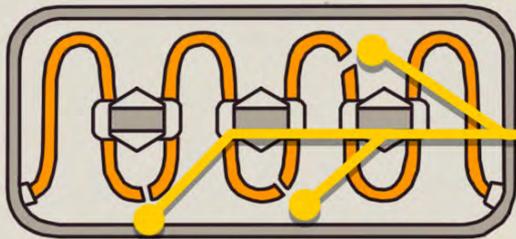


2



COMPRUEBA QUE LA RESISTENCIA QUEDA BIEN FIJA UNA VEZ TERMINADO EL TRABAJO.

- INDICADORES DE DETERIORO -



GRIETAS



UN MAL FUNCIONAMIENTO DEL CALEFACTOR PUEDE HACER QUE SE PRODUZCA GAS IRRESPIRABLE.

F - VENTILACIÓN: TORTITA™ -

- REQUISITOS DE TORTITAS™ -

RECuento DE
TORTITAS™:

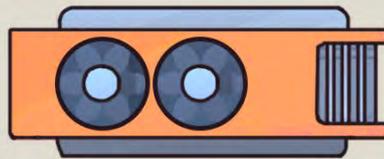
4



TORTITAS™
NECESARIAS:



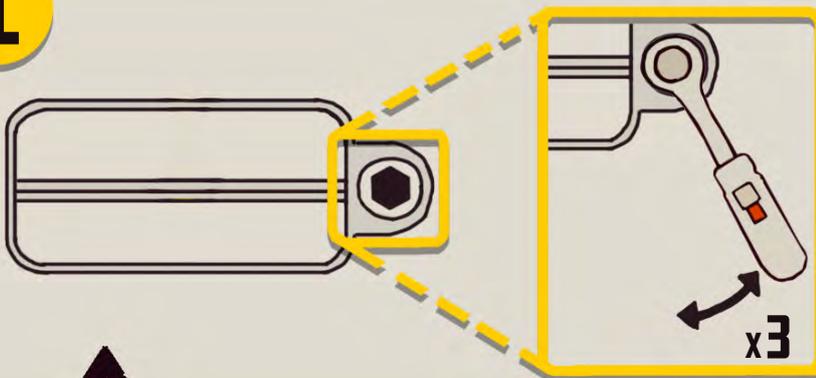
x1



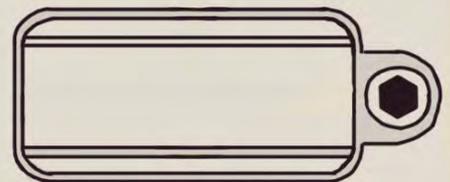
x1

- CÓMO ABRIR EL COMPARTIMENTO DE TORTITAS™ -

1

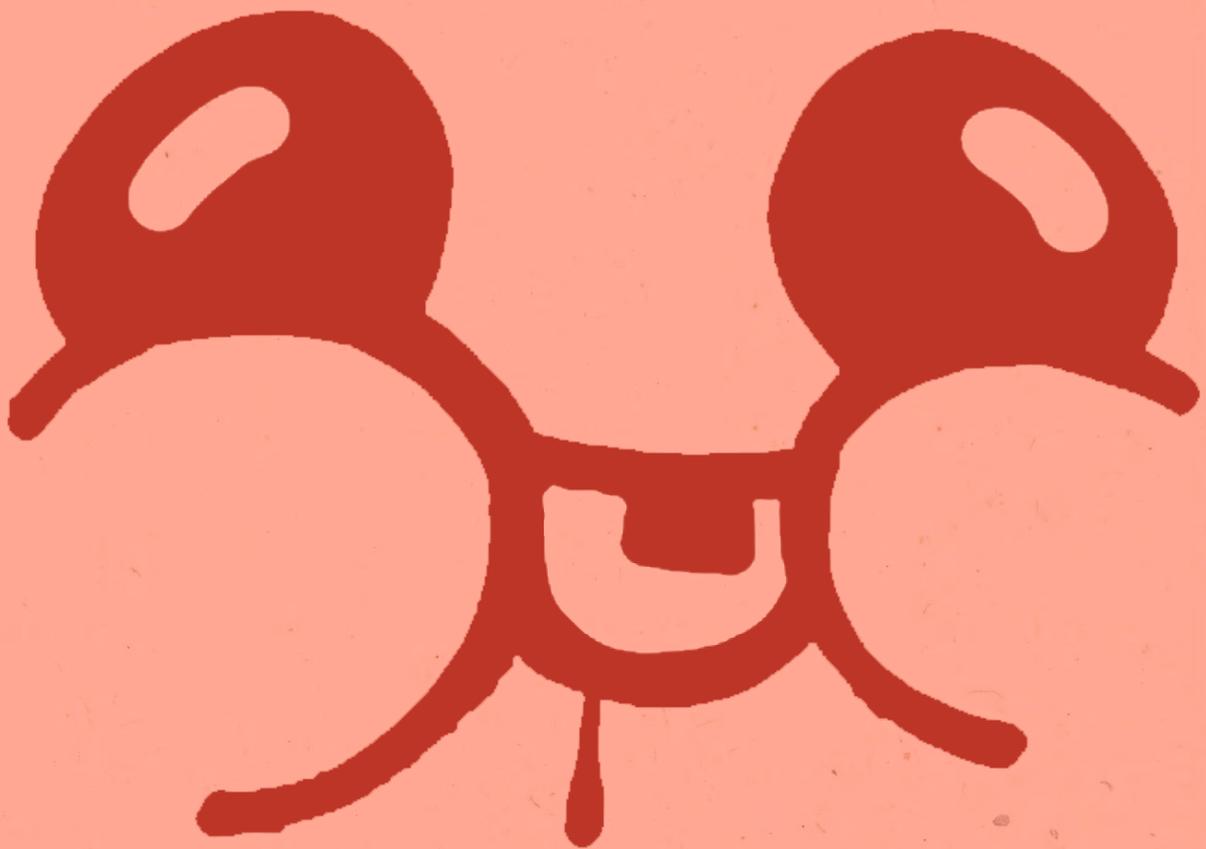


2



PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA TORTITA™ HONK, CONSULTA LA DOCUMENTACIÓN.

CL14D

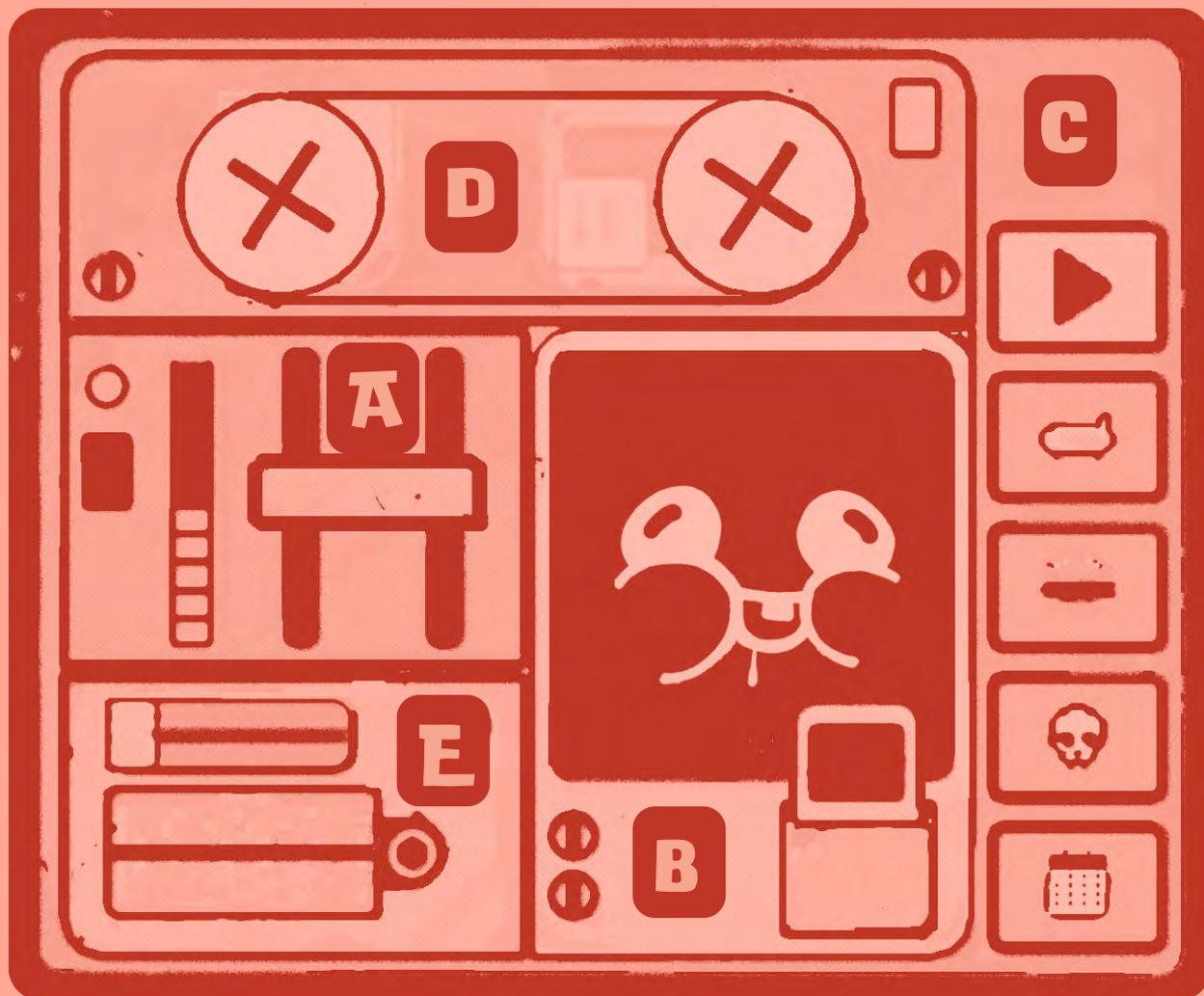


“CLIFFORD”

¡Premiado en la categoría de nombre más adorable en los 14.^{os} Premios Anuales de IA!

¿QUIÉN ES CL14D?

"Clifford" es el ayudante de IA por excelencia. CL14D cuenta con tecnología emocional de última generación y es eficaz para una multitud de usos.



A Potencia

D Procesador

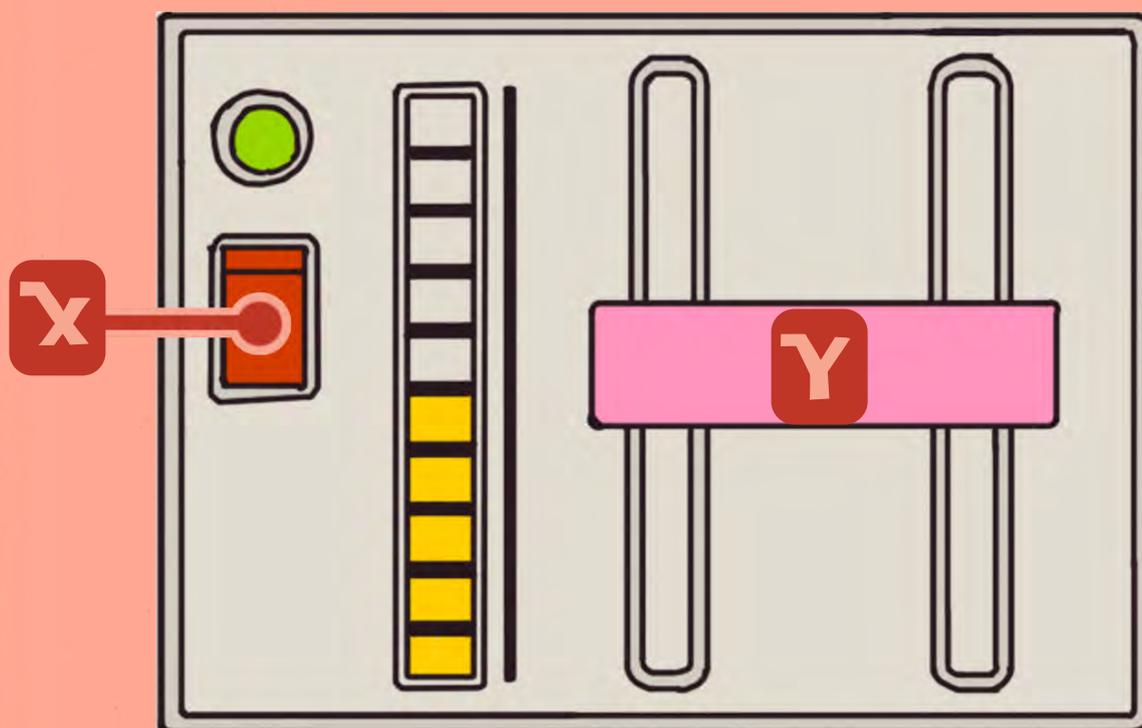
B Pantalla

E Tortita™

C Selector de EXP

A

POTENCIA



X Interruptor de potencia del módulo

Y Palanca de potencia

Asegúrate de que el módulo tenga alimentación antes de diagnosticar problemas con otros componentes.

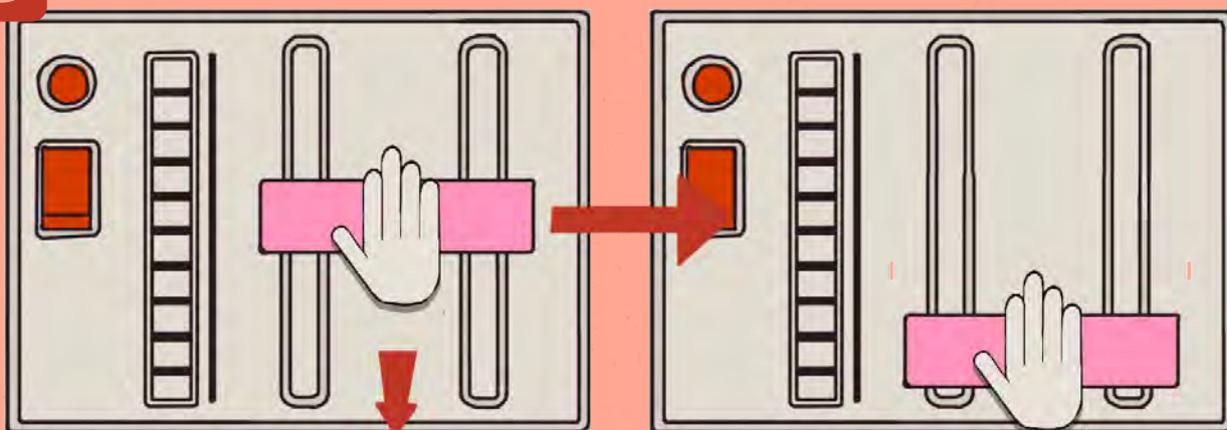
Cuando haya terminado el trabajo, comprueba que la potencia vuelve al valor predeterminado de 5.

A

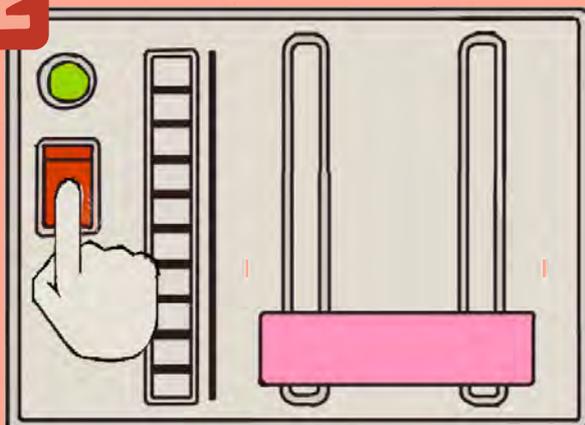
POTENCIA

El uso incorrecto de otros componentes de IA puede provocar que el fusible salte. Sigue las instrucciones que aparecen a continuación para restablecer el fusible.

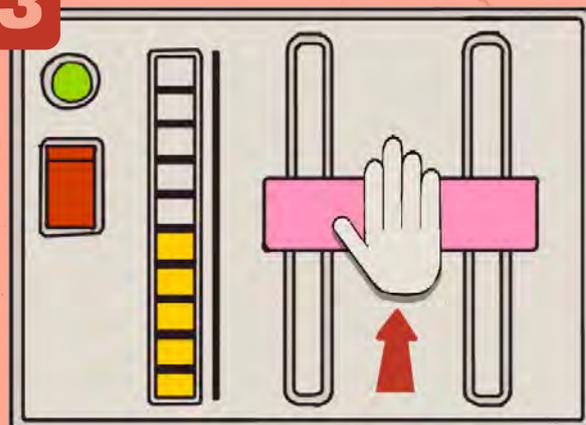
1



2

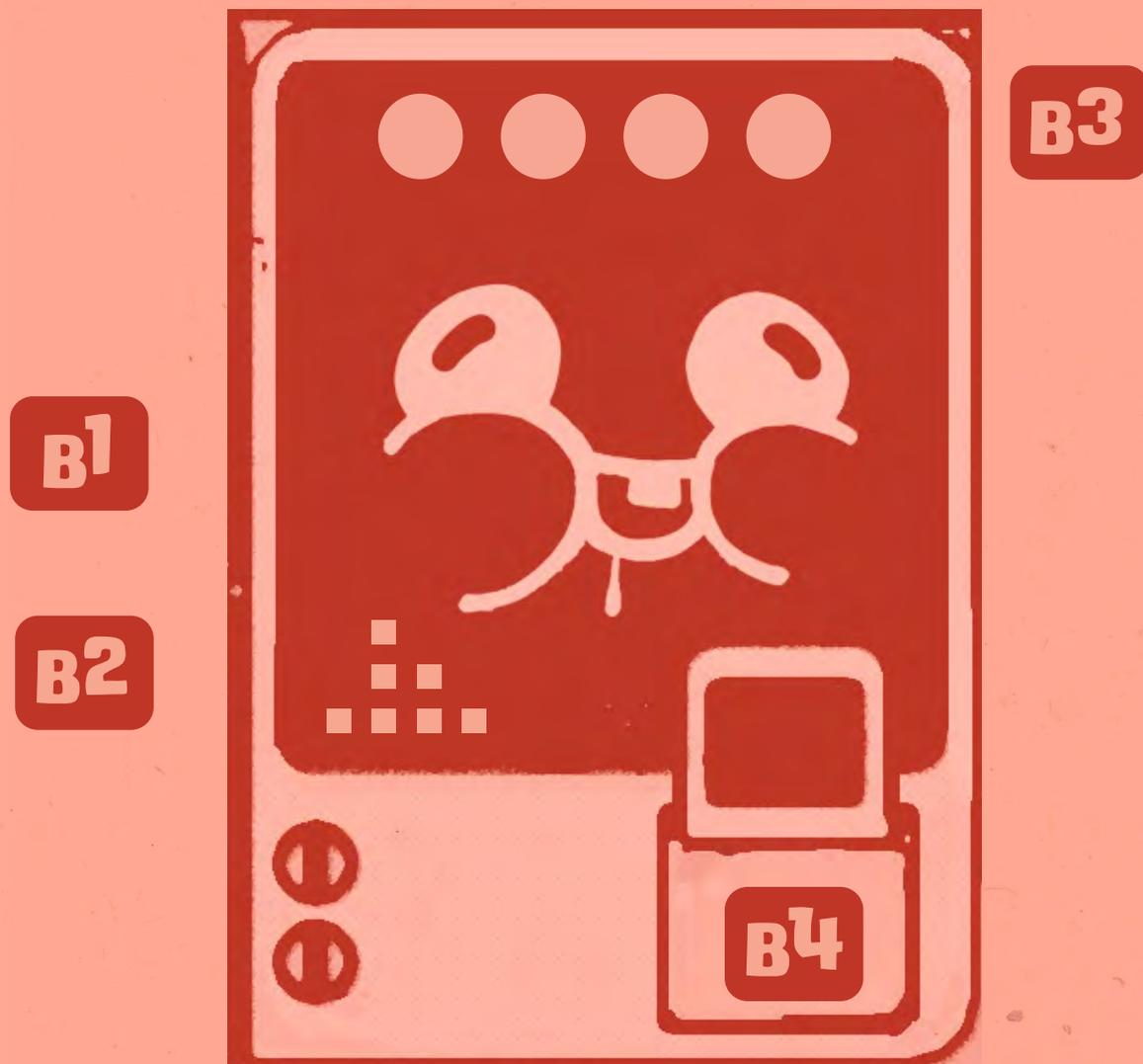


3



B

PANTALLA



B1 Estado de ánimo

B2 Características

B3 Contador de bloqueo emocional

B4 Ranura para cartuchos

B1

ESTADO DE ÁNIMO

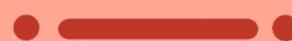
Estados de ánimo de CL14D:



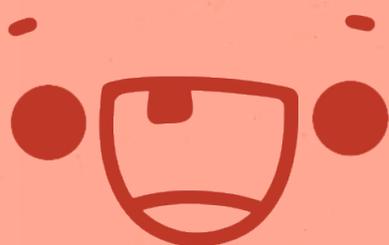
NEUTRO



ANSIOSO



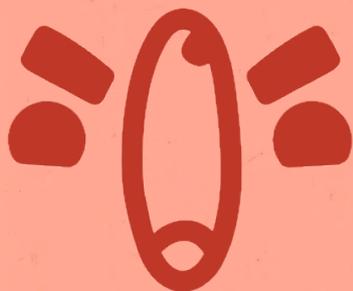
ABURRIDO



FELIZ



ENAMORADO

VERGON-
ZOSO

ENFADADO



TRISTE



ASUSTADO

Si la pantalla aparece en blanco, eso significa que se ha producido un bloqueo emocional. Ver la sección B3.



LOS CAMBIOS ERRÁTICOS DEL ESTADO DE ÁNIMO INDICAN QUE HAY UN FALLO EN EL PROCESADOR (VER LA SECCIÓN D).

B1

ESTADO DE ÁNIMO

- 1** Comprueba el estado de ánimo deseado que aparece en la esquina superior derecha del módulo.

Si CL14D ya ha alcanzado ese estado de ánimo, no tendrás que hacer nada más. Si no, continúa al siguiente paso.

- 2** Consulta el siguiente gráfico para determinar las características necesarias para alcanzar el estado de ánimo deseado.

- 3** Ejecuta EXP (ver sección C) para cambiar el estado de ánimo al deseado.

- 4** Repite los pasos 2 y 3 las veces que sea necesario.

CARACTERÍSTICAS

Cada conjunto de dos columnas de la pantalla de CL14D representa un par de características opuestas de CL14D. Las características opuestas se neutralizan, tal y como aparece en el siguiente diagrama, y cualquier exceso resulta en un valor “neto” que CL14D usa para determinar su estado de ánimo actual.

EJEMPLO DE CÁLCULO DEL ESTADO DE ÁNIMO



1 de alegría, 3 de tristeza, 2 de pasión, 1 de inseguridad = 2 de tristeza neta y 1 de pasión neta = [estado de ánimo]

IDENTIFICA EL ESTADO DE ÁNIMO DESEADO Y SIGUE EL MISMO RECORRIDO A LA INVERSA.



CARACTERÍSTICAS

Este diagrama muestra la lógica que usa CL14D para alcanzar cada estado de ánimo.



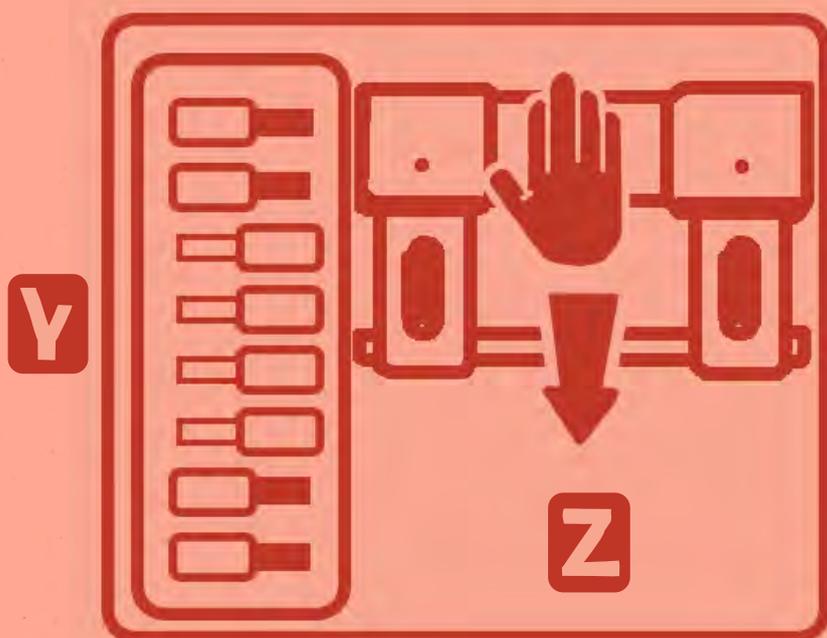
B3 BLOQUEO EMOCIONAL

¡Enhorabuena! Has jodido del todo a CL14D. ¡Es hora de reiniciarlo!

- 1 Busca el código de reinicio bajo del panel del procesador.

11000011

- 2 Desatornilla y abre el panel de la pantalla.



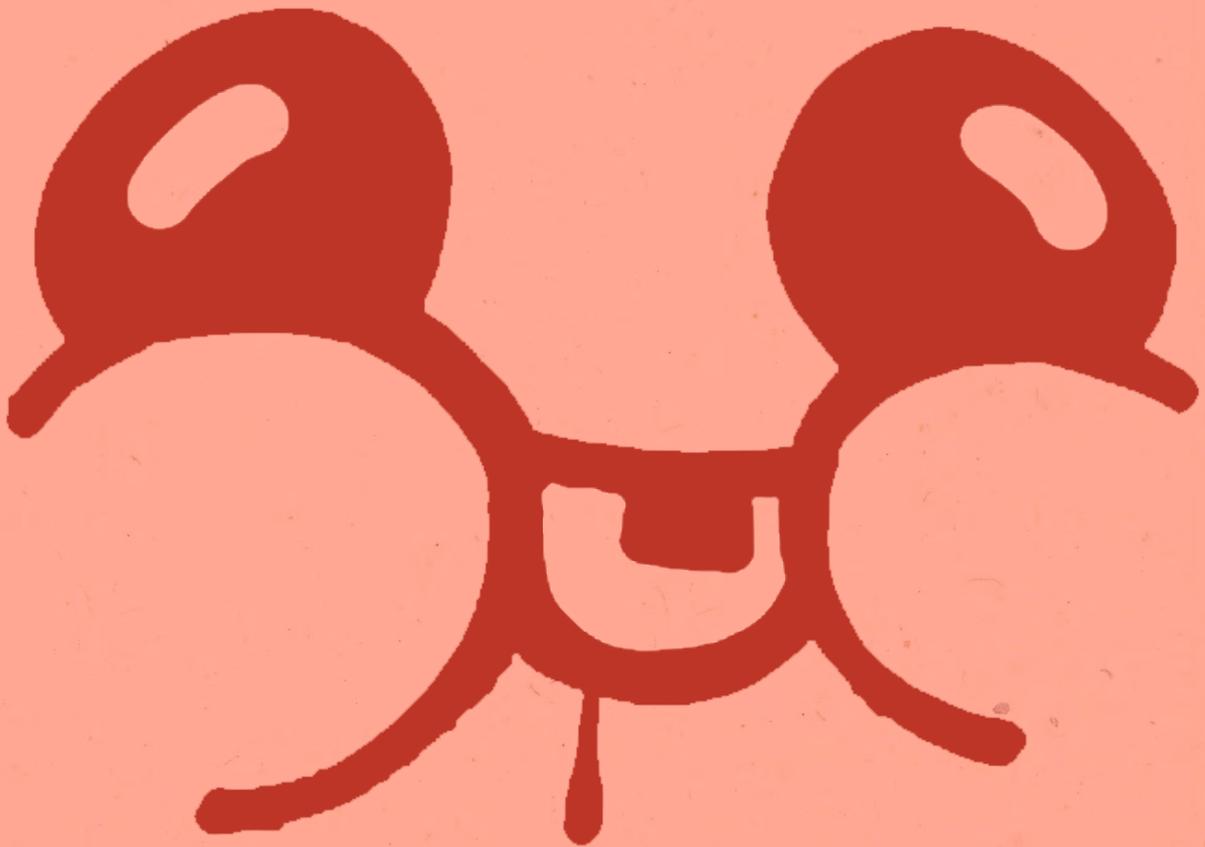
VÉRIFIER LE FUSIBLE.

- 3 Usa el código para configurar la matriz de interruptores.

- 4 Tira de la palanca de reinicio.

- 5 Cierra y atornilla el panel de la pantalla.

ΠΑΓΙΝΑ ΞΝ ΒΛΑΝCO



ΠΑΓΙΝΑ ΞΝ ΒΛΑΝCO

C SELECTOR DE EXP

- 1** Inserta un cartucho codificado con un paquete de EXP de IA en la ranura.

Los botones de EXP no mostrarán ninguna imagen (ver a la derecha) si el cartucho está codificado de forma incorrecta.

- 2** Elige qué EXP usar.

Las EXP seleccionadas aparecerán destacadas. Para cancelar la selección, aprieta el botón otra vez.

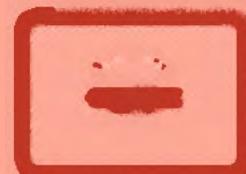
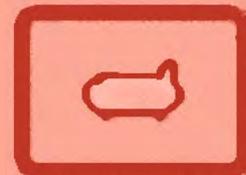
- 3** Ajusta la palanca de potencia.

Ajusta la palanca de potencia según la cantidad de EXP que quieras ejecutar.

1 EXP: 1 unidad de potencia. 2 EXP: 3-8 unidades de potencia.
3 EXP: 2-8 unidades de potencia. 4 EXP: 9 unidades de potencia.

- 4** Pulsa el botón de reproducción para ejecutar las EXP.

Se aplicarán los valores combinados de las características de las EXP que ejecutes con CL14D.



SI UNA CARACTERÍSTICA EXCEDE EL VALOR DE 5, SE PRODUCIRÁ UN BLOQUEO EMOCIONAL (VER LAS PÁGINAS ANTERIORES).

C SECTOR DE EXP

Aquí aparecen los valores de las características para todas las EXP:



Baño: +2 de ALEGRÍA



Comida: +2 de ALEGRÍA,
+1 de INSEGURIDAD



Tarta: +1 de ALEGRÍA, +1 de PASIÓN



Naturaleza: +2 de PASIÓN



Caca de resaca: +1 de TRISTEZA,
+2 de INSEGURIDAD



Lluvia: +1 de TRISTEZA



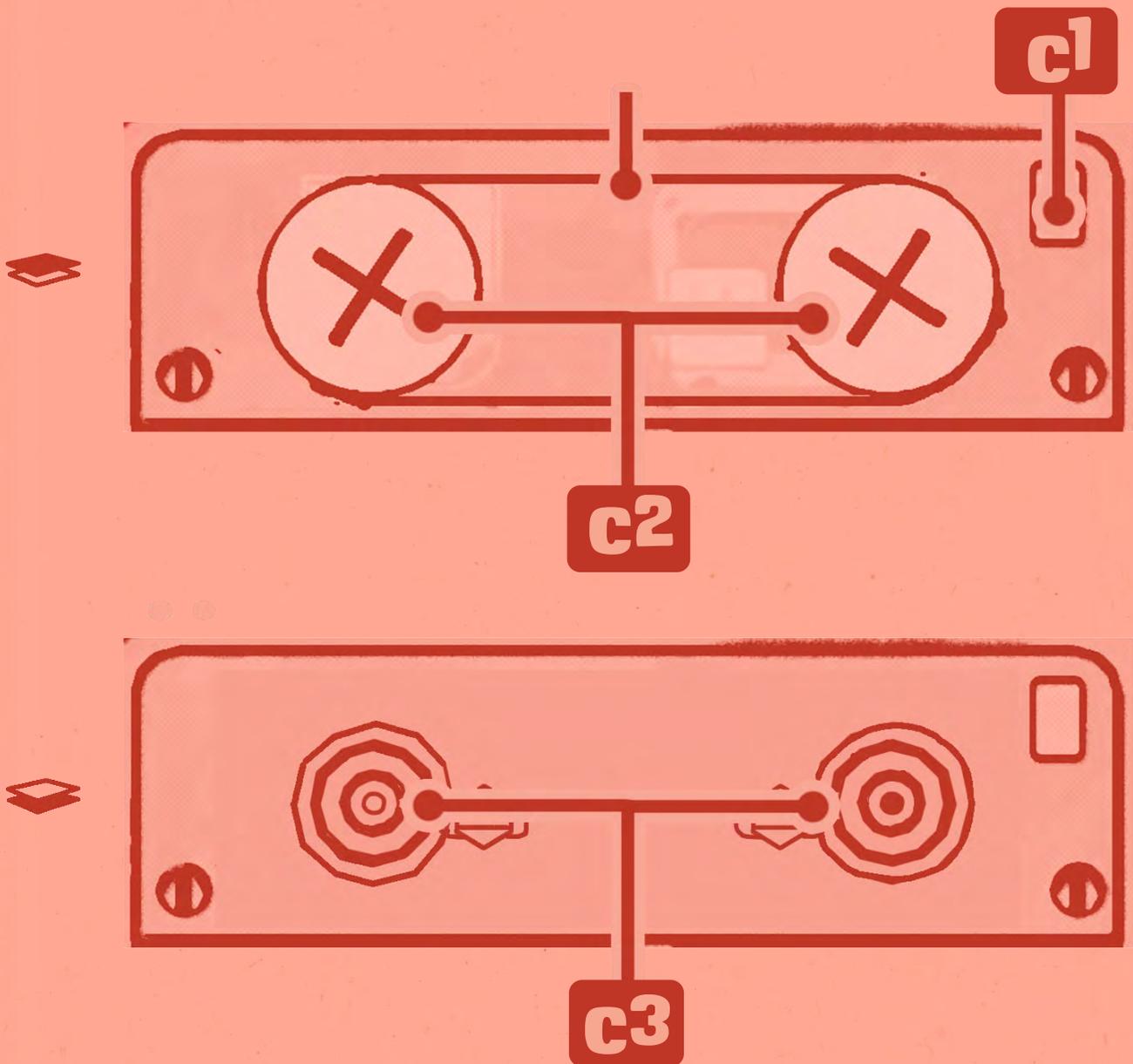
Muerte: +3 de TRISTEZA



Estrés: +3 de INSEGURIDAD

D

PROCESADOR



c1

Interruptor y cinta

c2

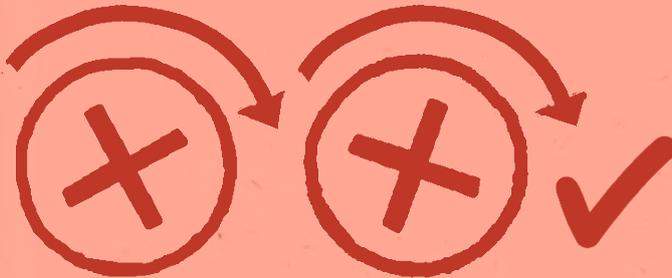
Rotores

c3

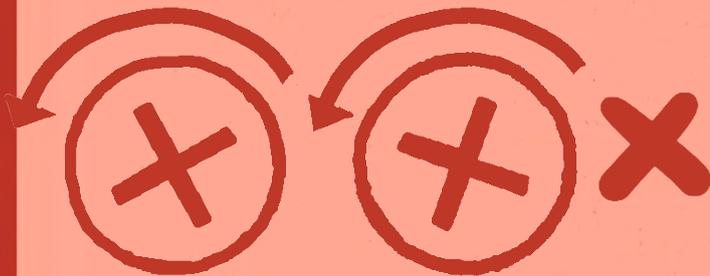
Motores

D**PROCESADOR**

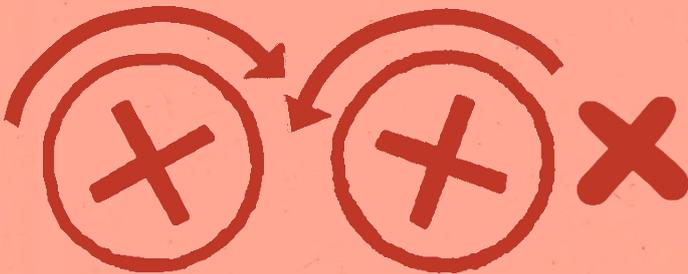
Comprueba que los rotores funcionan de forma correcta.



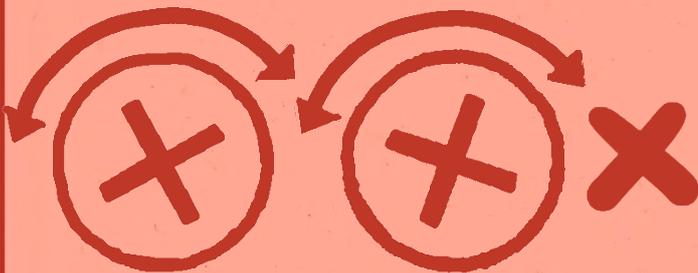
Funcionan de forma correcta.



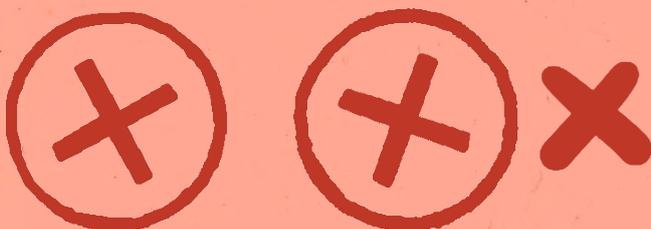
Dirección incorrecta del motor (ambas)



Dirección incorrecta del motor (una)



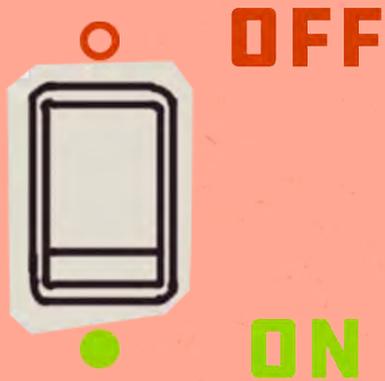
Rotor o motor estropeado



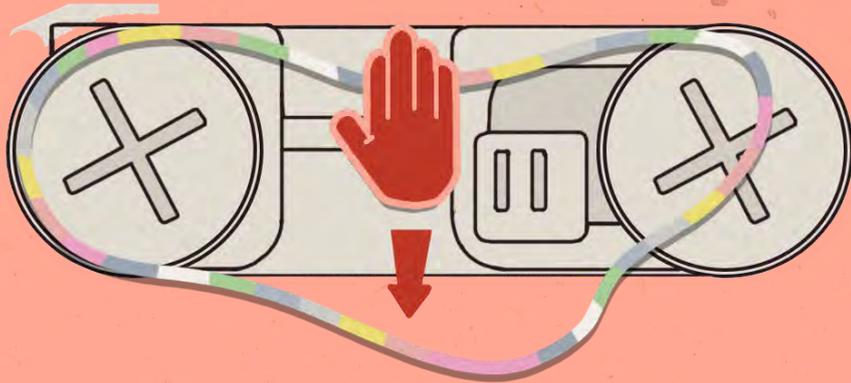
Fallo de potencia: ver sección A.

D1 INTERRUPTOR Y CINTA

Interruptor de encendido/apagado:



Cómo retirar la cinta:

1**2**

D2

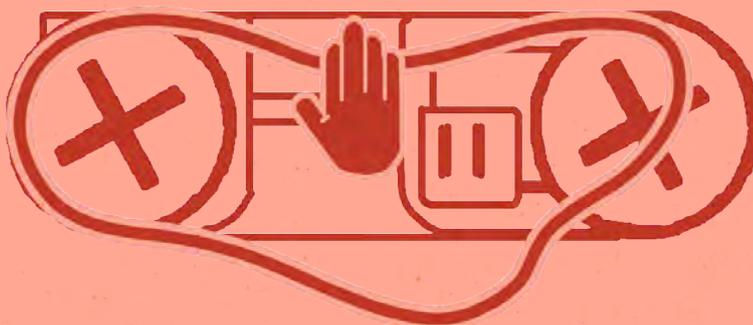
ROTORES

Cómo retirar un rotor:

1



2



3



Invierte los pasos para reemplazar el rotor de forma correcta.

Rotor roto:



Rotación aleatoria



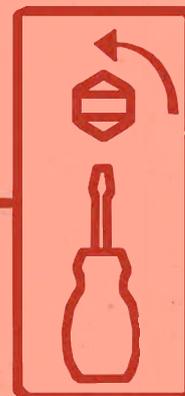
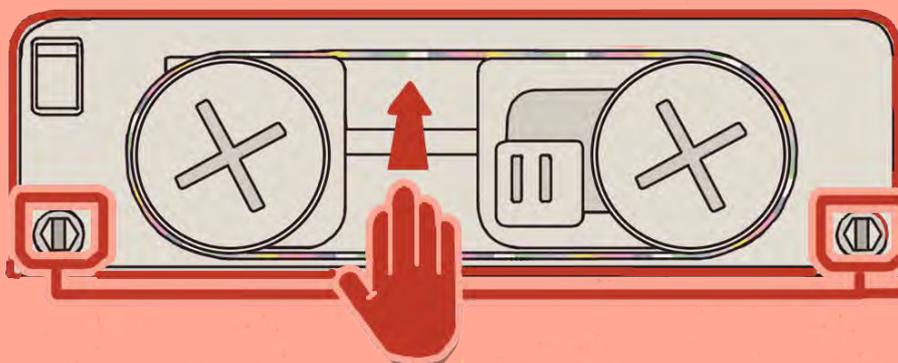
Grietas en el rotor

D3

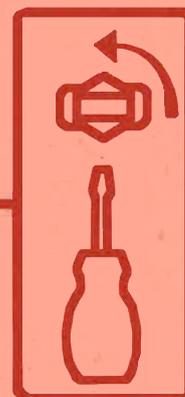
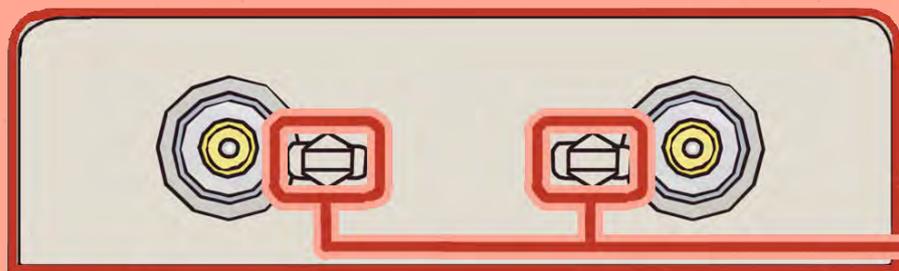
MOTORES

Cómo retirar el motor:

1



2



3



Motor roto:



Sale humo



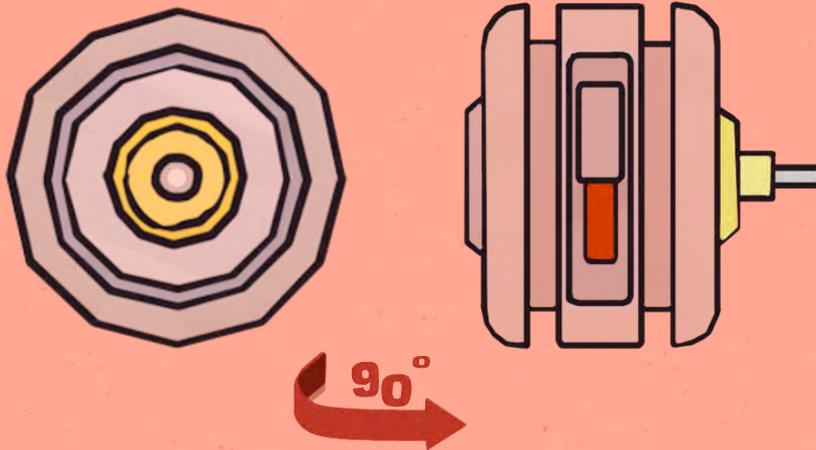
Hace que el rotor se tambalee

D3

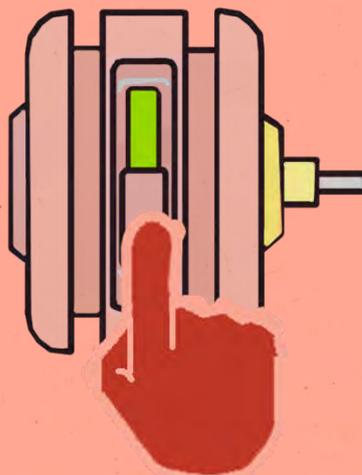
MOTORES

Cambiar la dirección del motor:

1



2





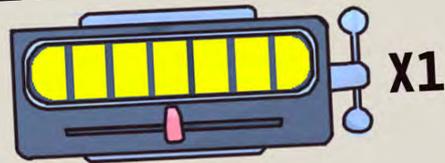
TORTITA™

- REQUISITOS DE TORTITAS™ -

RECUENTO DE TORTITAS **3**

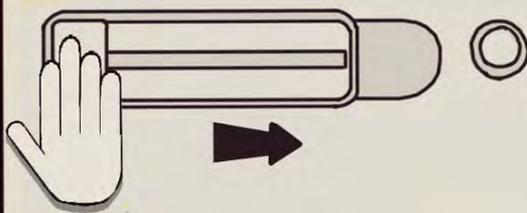


TORTITAS™ NECESARIAS:



- CÓMO ACCEDER A LA TORTITA™ -

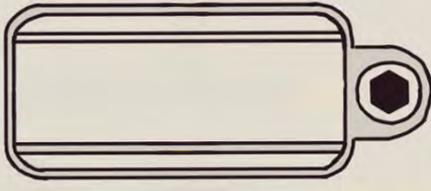
1



2



3

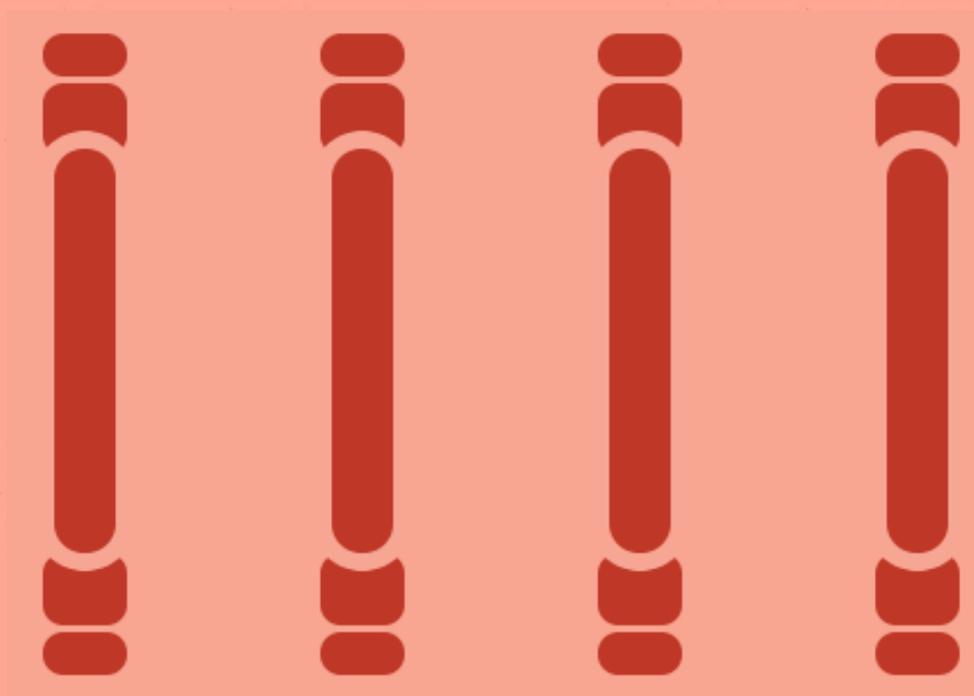


4

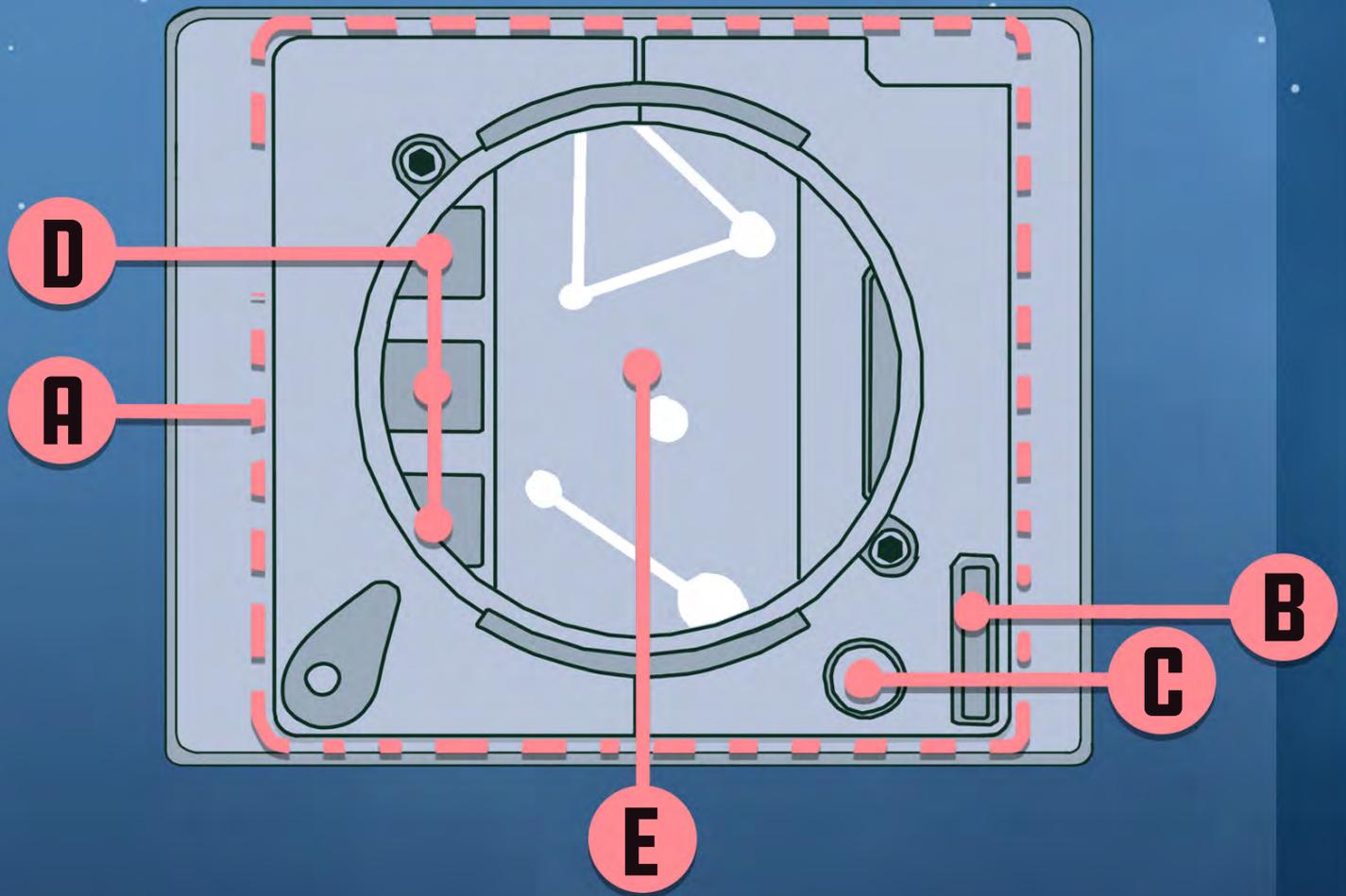


CABLES

La disposición incorrecta de los cables puede causar resultados inesperados al ejecutar una EXP. Asegúrate de que la disposición es la siguiente (los cables se encuentran bajo la pantalla).



- MAPA ESTELAR: CONTENIDO -



A PUERTAS

B DISPOSITIVO DE DESPLAZAMIENTO

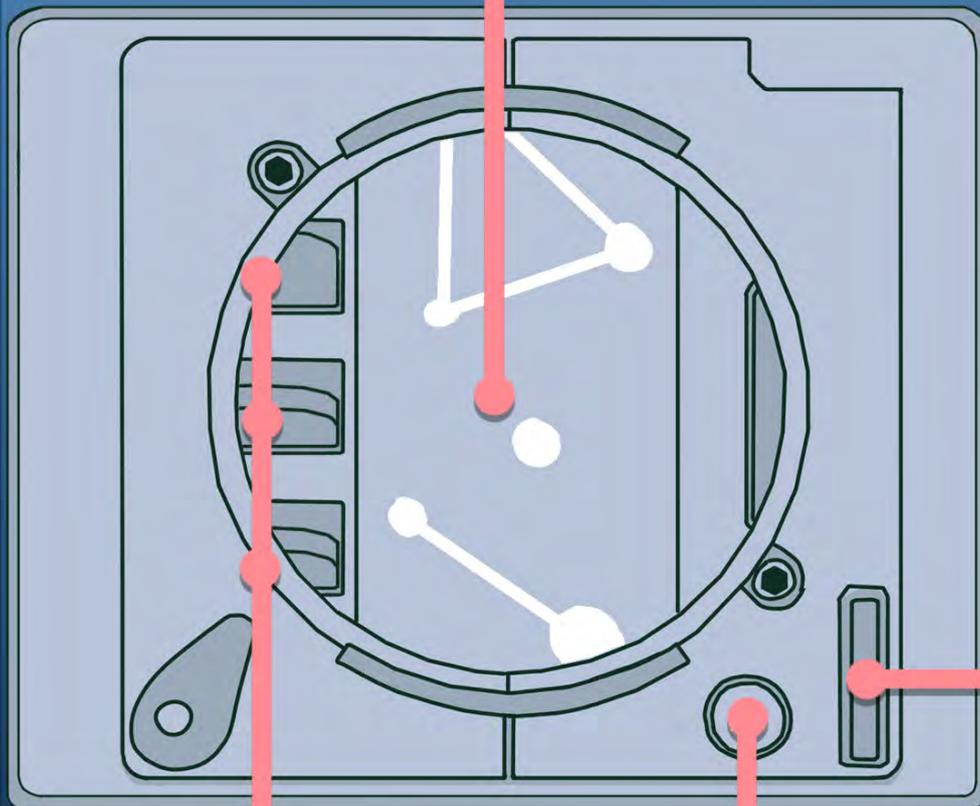
C SELECTOR DE MAPA

D CARTUCHOS DEL MAPA

E MAPA

- MAPA ESTELAR: DIAGNÓSTICO -

EN CONDICIONES NORMALES, LA PANTALLA MUESTRA UNA CONSTELACIÓN FORMADA POR ESTRELLAS Y CONECTORES. SI LA CONSTELACIÓN PARPADEA O ESTÁ INCOMPLETA, SIGNIFICA QUE HAY ALGÚN FALLO EN EL NÚCLEO DEL MAPA.



COMPRUEBA LA FUNCIÓN DE DESPLAZARSE. EL DESPLAZAMIENTO ESPONTÁNEO INDICA QUE HAY ALGÚN FALLO EN EL NÚCLEO DEL MAPA.

CADA CARTUCHO DEBE ESTAR CIFRADO CON LOS DATOS ÚNICOS DEL MAPA ESTELAR.

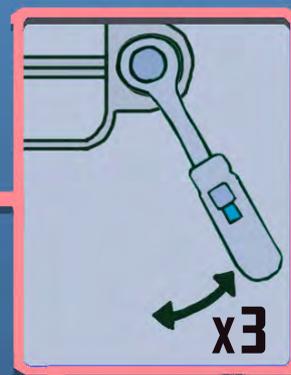
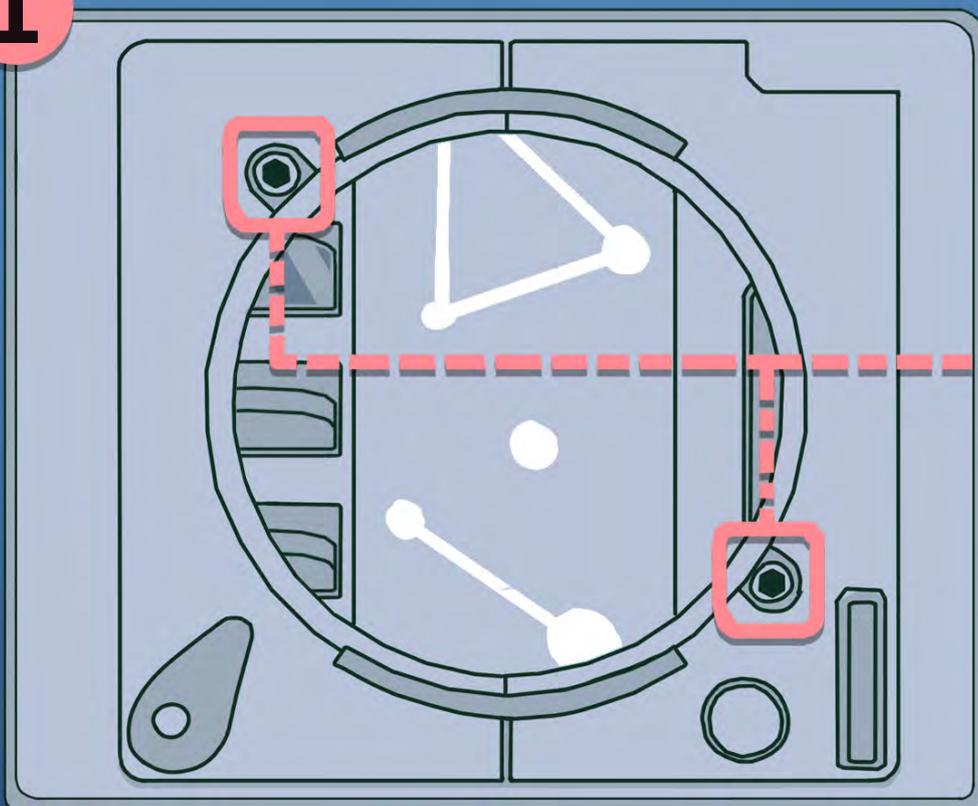
LA CONFIGURACIÓN INCORRECTA DE LOS CARTUCHOS PROVOCA IRREGULARIDADES EN LA IMAGEN.

USA EL SELECTOR DE MAPA PARA CAMBIAR EL MAPA ACTIVO.

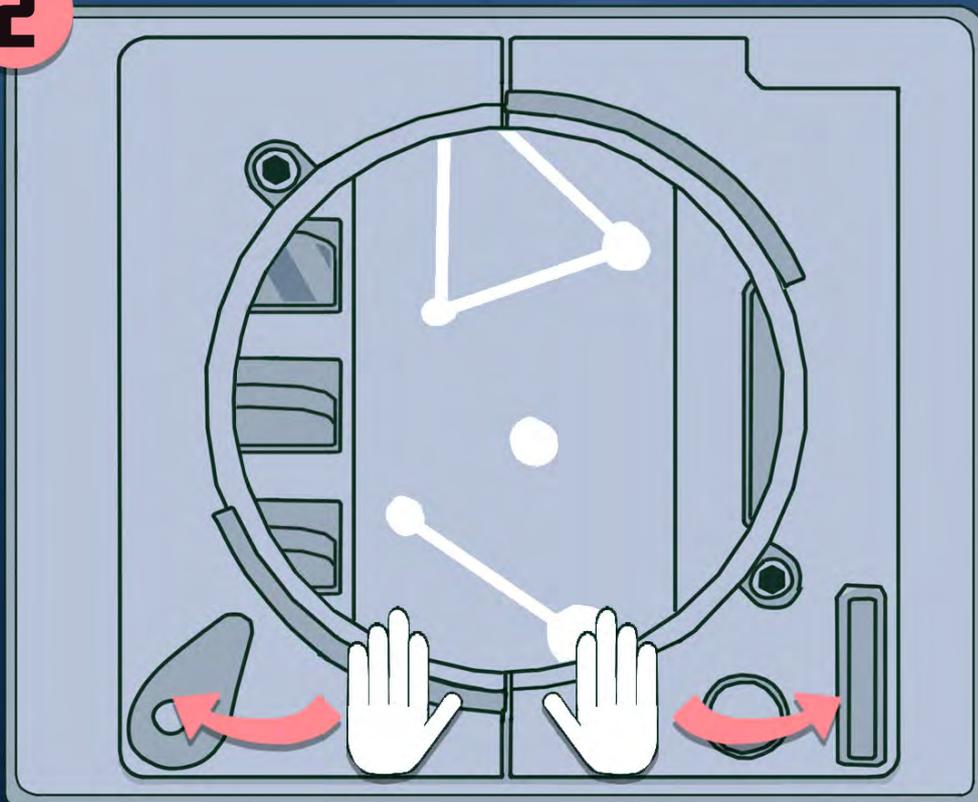
 PUEDES USAR EL ESTUCHE DE RETENCIÓN DE MILL'S PARA GUARDAR DATOS EN LOS CARTUCHOS (CONSULTA LA DOCUMENTACIÓN RELEVANTE).

- MAPA ESTELAR: ACCESO -

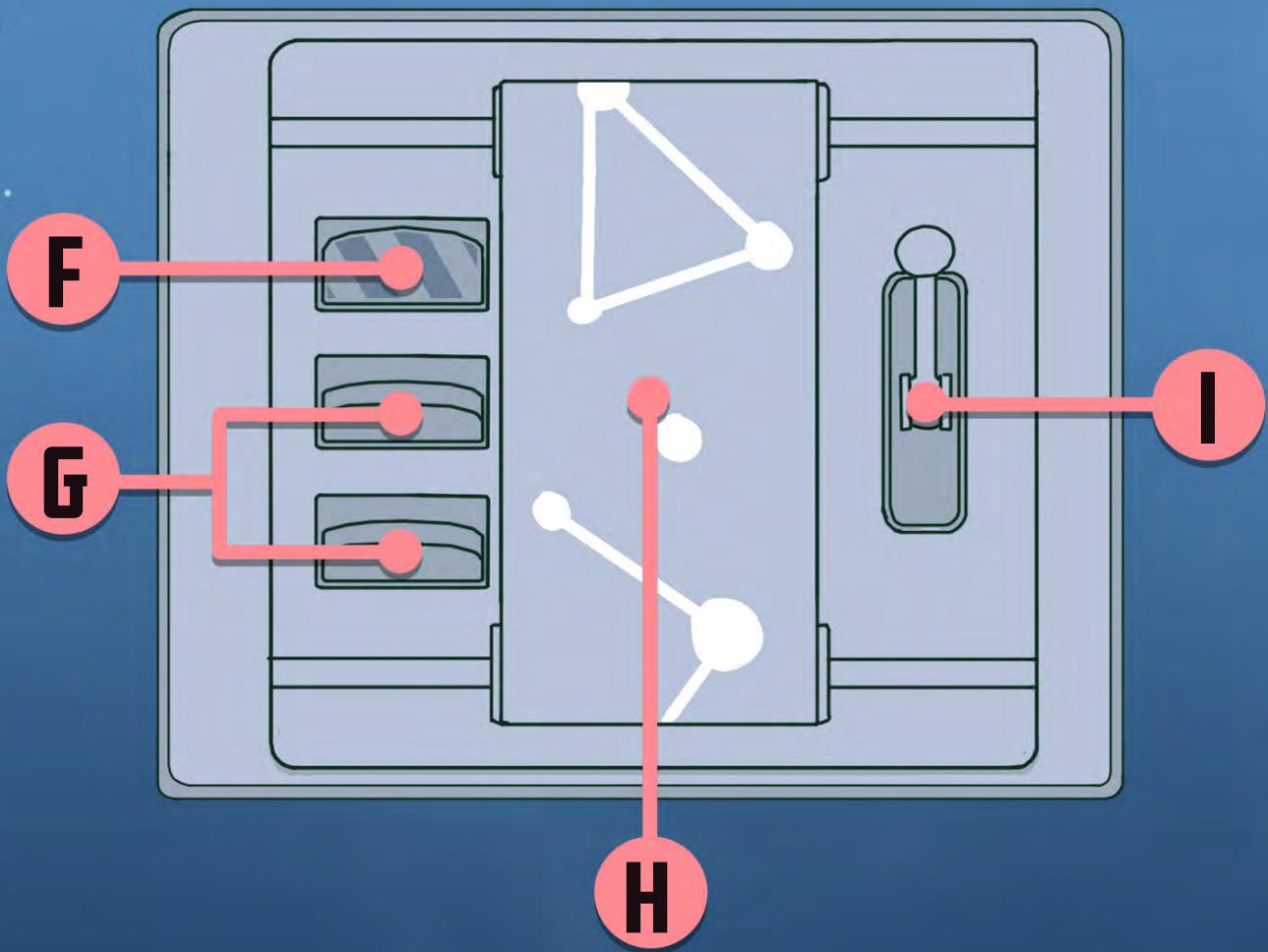
1



2



- MAPA ESTELAR: CONTENIDO -



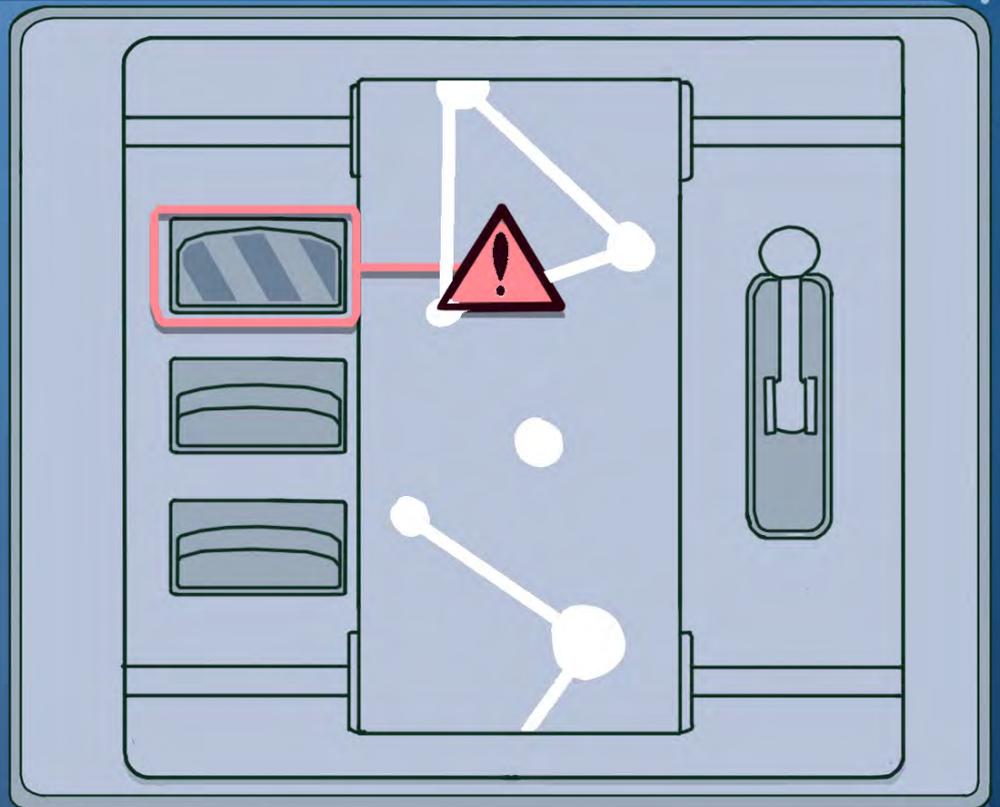
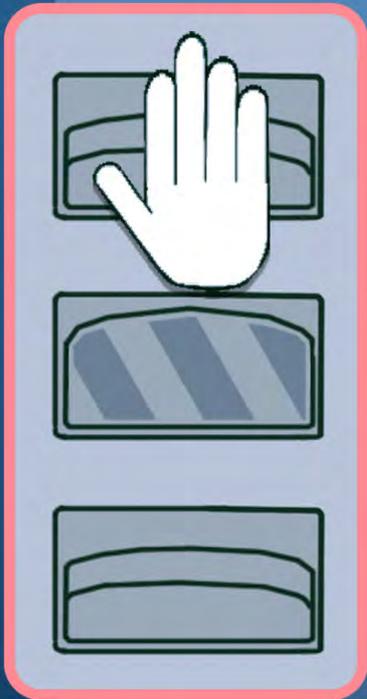
F CARTUCHOS DEL MAPA (ACTIVO)

G CARTUCHOS DEL MAPA (INACTIVO)

H MAPA

I PALANCA DE LIBERACIÓN

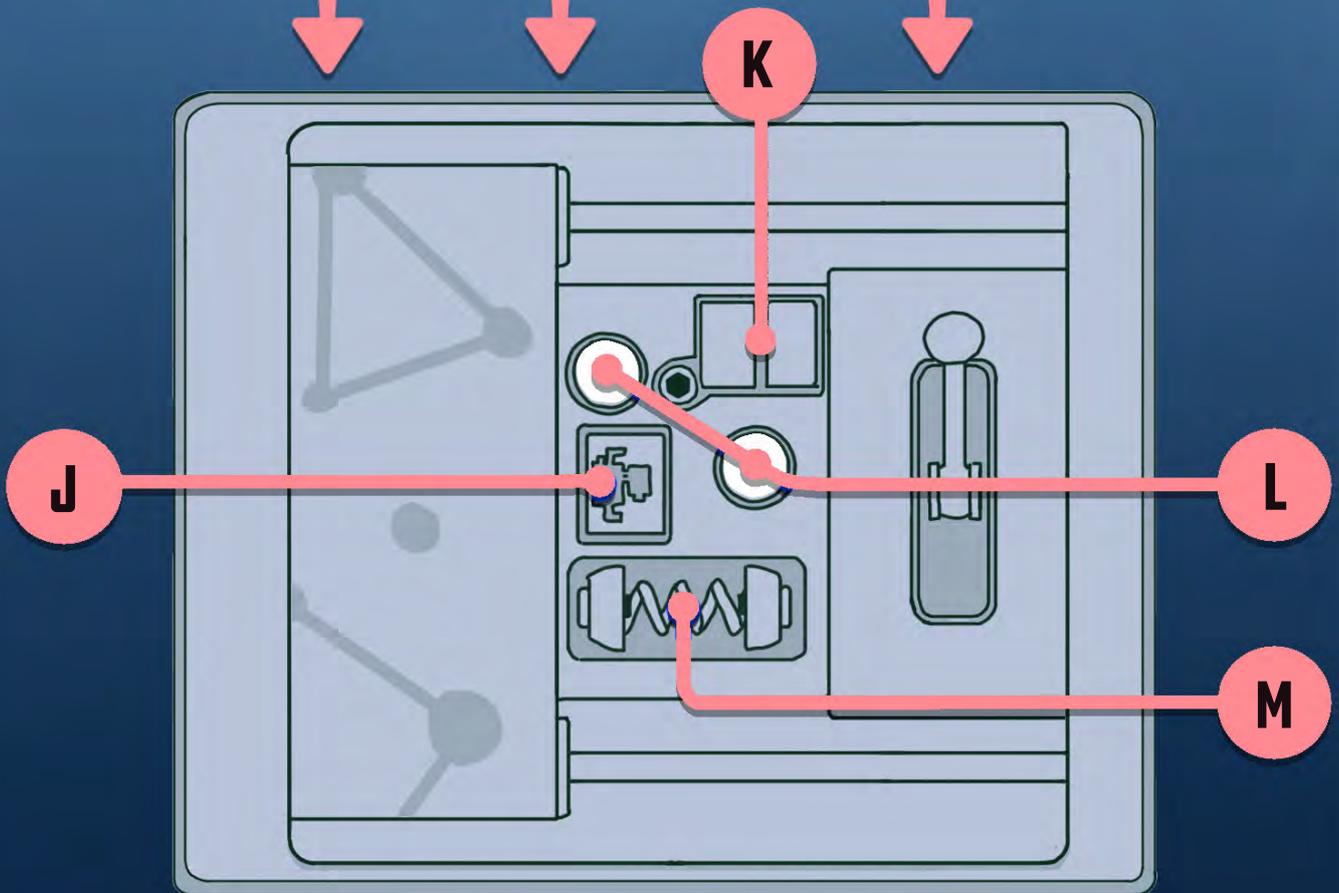
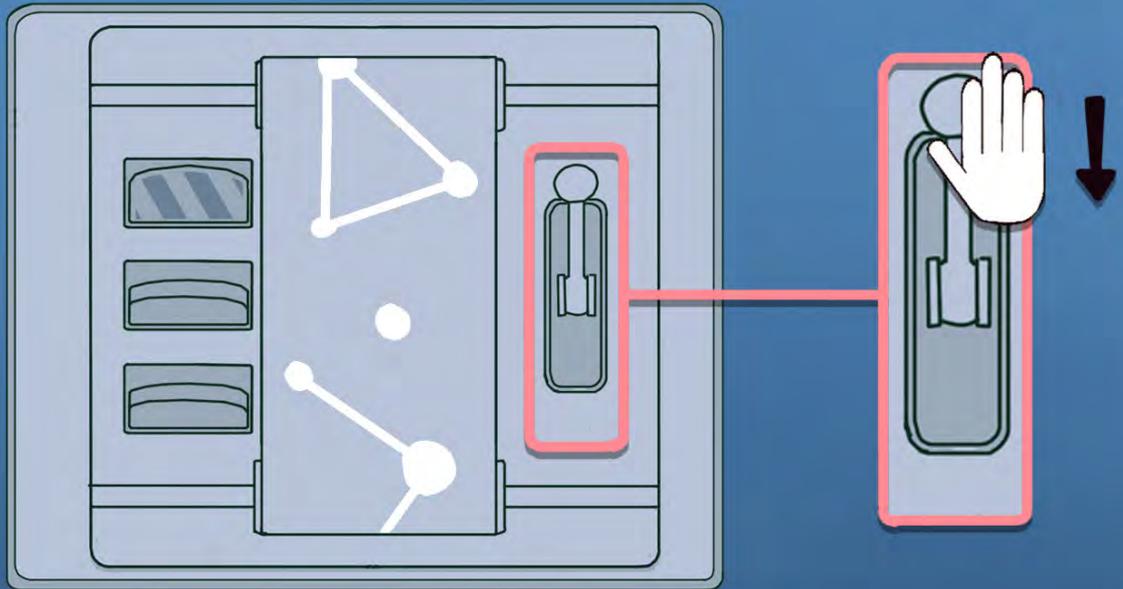
- MAPA ESTELAR: QUITAR EL MAPA -



**SI EL CARTUCHO DESEADO ESTÁ ACTIVO,
USA EL SELECTOR DE MAPA PARA CAMBIAR
EL MAPA ACTUAL.**

- MAPA ESTELAR: NÚCLEO DEL MAPA -

- CÓMO ABRIR EL NÚCLEO DEL MAPA -



J CIRCUITO INTEGRADO

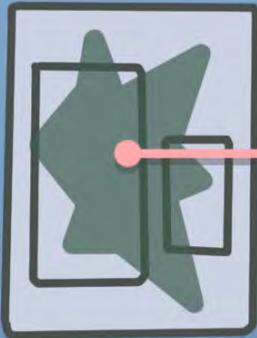
L FUSIBLE

K TORTITA™

M BOMBILLAS

- MAPA ESTELAR: NÚCLEO DEL MAPA - CI Y BOMBILLAS -

- CIRCUITO INTEGRADO: INDICADORES DE DETERIORO -



MARCAS DE QUEMADURAS

- BOMBILLA: INDICADORES DE DETERIORO -



GRIETAS

NO SE ENCIENDE

- MAPA ESTELAR: NÚCLEO DEL MAPA - TORTITAS™ -

- REQUISITOS DE TORTITAS™ -

RECUENTO DE
TORTITAS™:

2

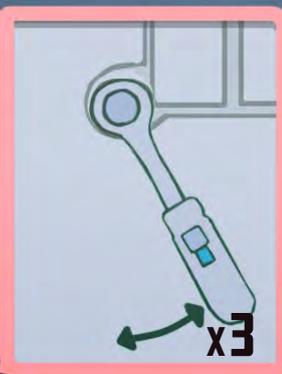
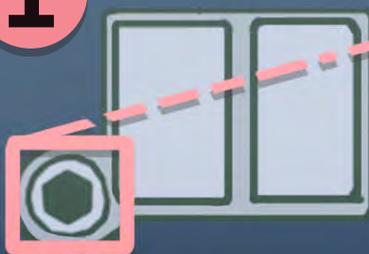


TORTITAS™
ESPECÍFICAS:



- CÓMO ABRIR EL COMPARTIMENTO DE TORTITAS™ -

1



2



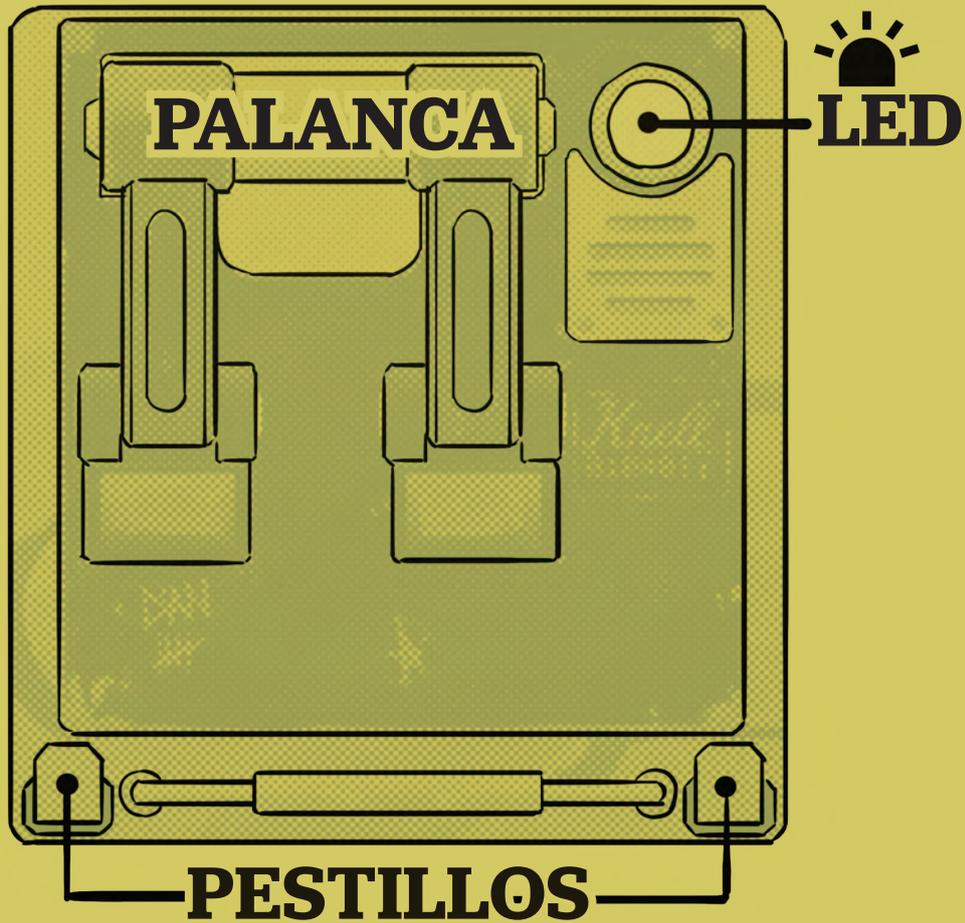
PARA MÁS INFORMACIÓN, LEE LA
DOCUMENTACIÓN DE LA MÁQUINA DE
TORTITAS™ HONK.



Knell's REMEDY LEVER

¡Basta con un tironcito!

**SIGUE LAS INSTRUCCIONES
ADJUNTAS AL PIE DE LA LETRA:**



Knell's
REMEDY LEVER



SI LA LUZ LED ES VERDE:

**NO TIRES
DE LA
PALANCA**

Si tiras de la palanca por error, ve a la página de cagadas.

Knell's
REMEDY LEVER



SI LA LUZ LED ES ROJA:

TIRA
DE LA
PALANCA

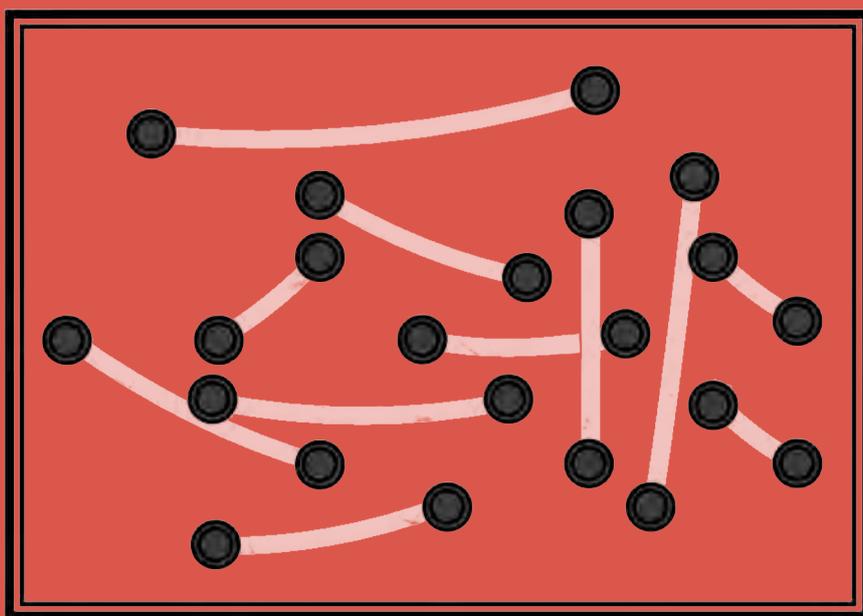
Knell's REMEDY LEVER

SI LA CAGAS:

FLAGÉLATE POR TU ERROR.

Bastaba con leerte las once palabras que aparecen dos páginas atrás para evitarlo.

AHORA, RECONFIGURA LOS CABLES TAL Y COMO APARECE EN ESTE DIAGRAMA:



FUCK-UP TALLY

||||| ||||| ||||| ||||| |||||
xiii xiii xiii xiii xiii

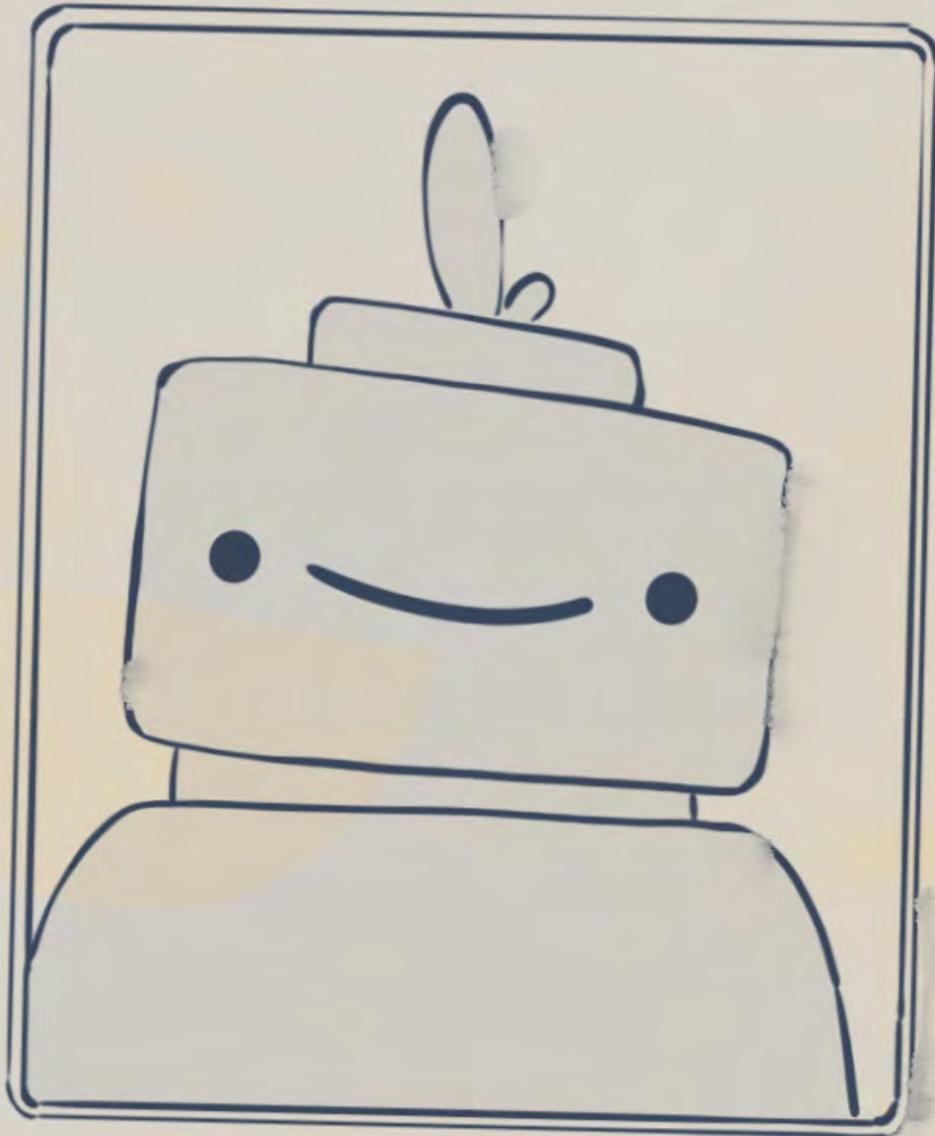
*Si cometes el mismo error más de cinco veces,
considera usar la lobotomía líquida Knell's™.*



↓ . . .



NO SIRVAS



A ESTE HOMBRE.

ESTA PÁGINA ESTÁ EN BLANCO
DE FORMA INTENCIONADA.

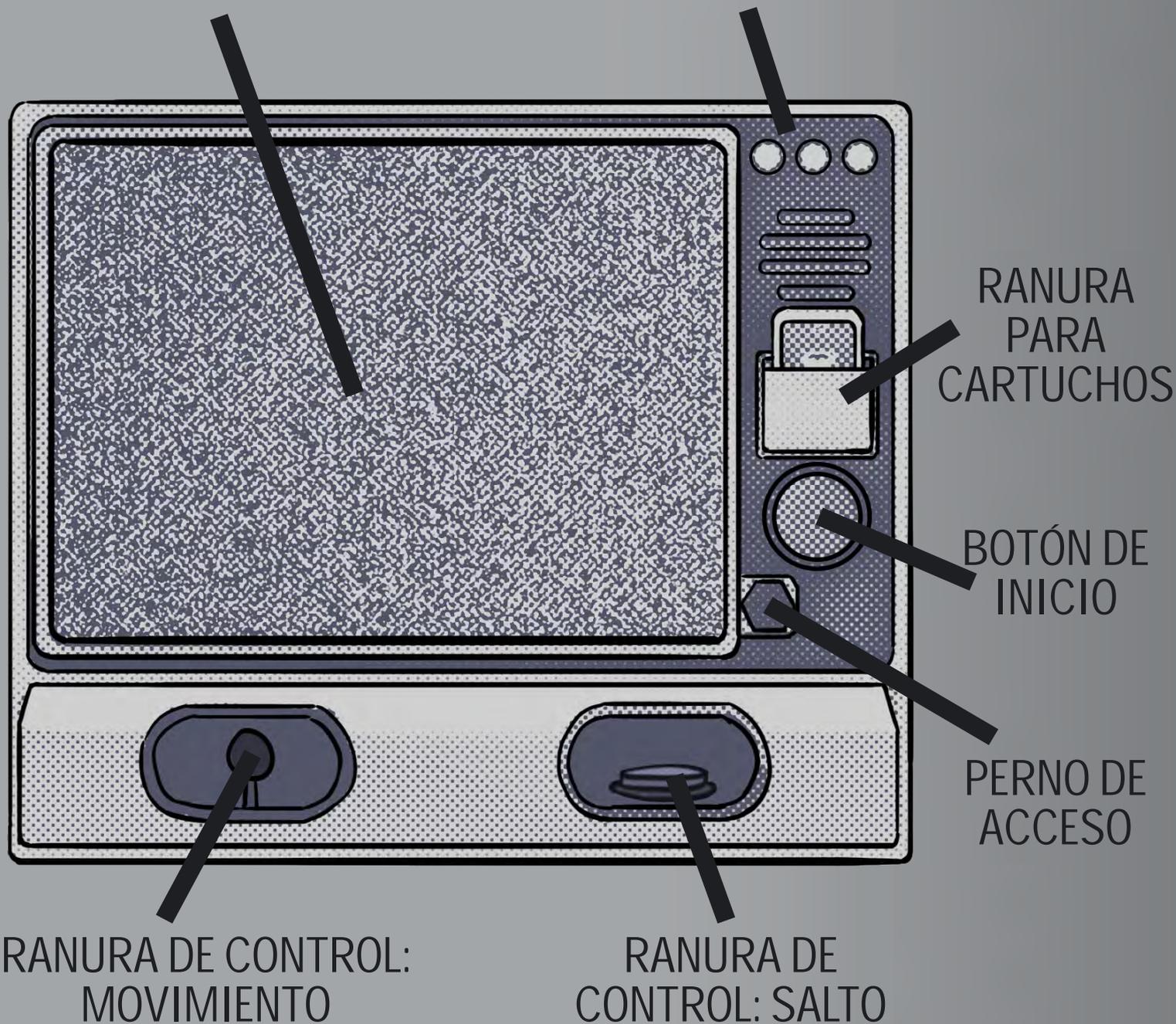
MÓDULO DE CHORRADAS

FELICIDADES por la adquisición del MÓDULO DE CHORRADAS™, elegido por votación como SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO NÚMERO 1 entre todos los equipados con 3 LED y un botón.

ENCONTRARÁS adjunta toda la información necesaria para poder utilizar el MÓDULO DE CHORRADAS™.

PANTALLA

INDICADORES DE ESTADO



MÓDULO DE CHORRADAS

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DEL MÓDULO

1

EXAMINAR LOS INDICADORES DE ESTADO

Cada uno de los tres niveles jugables tiene un indicador de estado. El verde indica que se ha completado el nivel. El naranja indica que hay que completar el nivel.



(Todos los niveles completados).



(Falta completar el nivel 2).

2

JUEGA HASTA COMPLETAR LOS NIVELES NECESARIOS

Carga y completa los niveles restantes para que los indicadores de estado se pongan en verde. Para más información, consulta los apartados «Iniciar el juego» y «Cómo jugar».

3

¡BIEN HECHO!

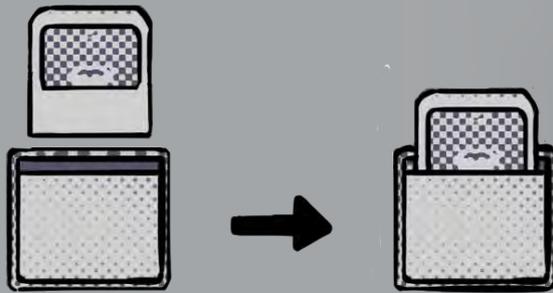
Regodéate pensando en lo bien que lo has hecho. Felicidades.

MÓDULO DE CHORRADAS

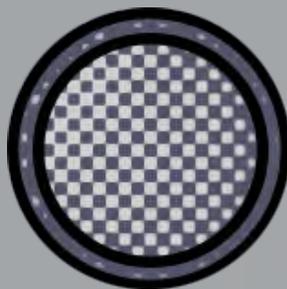
INICIAR EL JUEGO

1 INSERTAR CARTUCHO DE NIVEL

Inserta el cartucho con el nivel correspondiente guardado en él. Para guardar datos en los cartuchos, puedes acudir al estuche de retención de Mill's (consulta la documentación relevante).



2 PULSA EL BOTÓN DE INICIO



3 INSERTA TUS EXTREMIDADES DE MOTRICIDAD FINA EN LAS RANURAS DE CONTROL



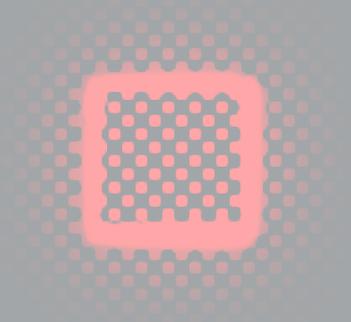
MÓDULO DE CHORRADAS

CÓMO JUGAR

1 MOVIMIENTO

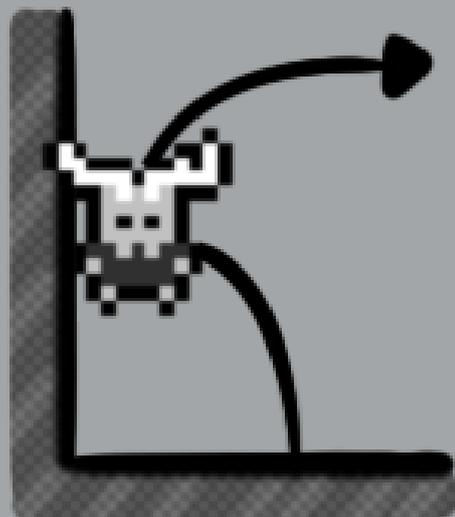
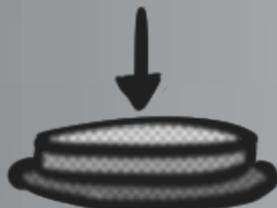


2 CÓMO COMPLETAR UN NIVEL Consigue el cuadrado brillante.



3 SALTO DE PARED

Cuando estés en el aire y junto a una pared, salta en el sentido contrario para dar un salto de pared. Es una habilidad importante.



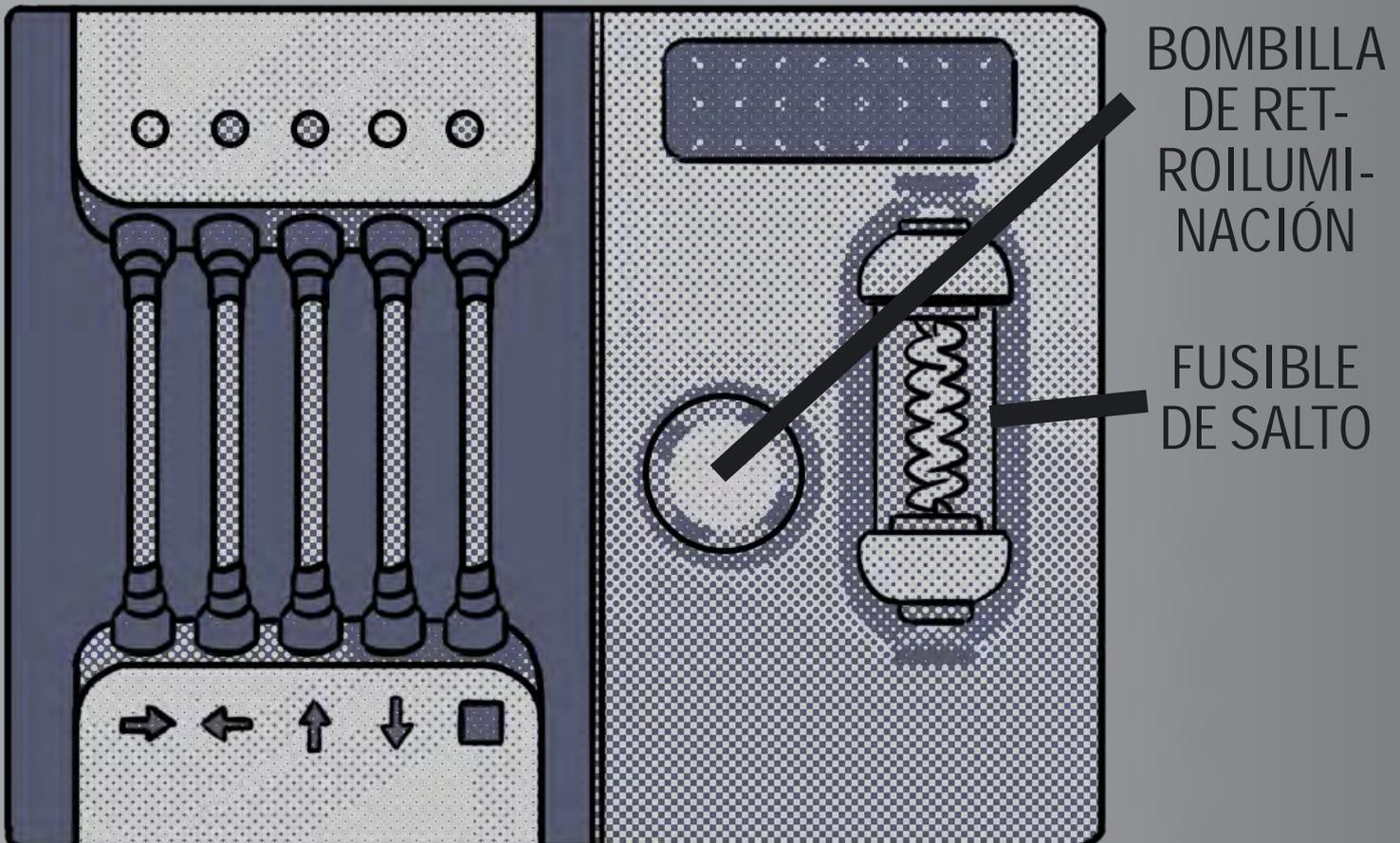
MÓDULO DE CHORRADAS

CÓMO ABRIR LA PANTALLA

- 1 RETIRA EL «PERNO DE ACCESO» CON UNA LLAVE
- 2 GIRA EL PANEL PARA ABRIRLO

TRAS LA PANTALLA

DISPOSICIÓN
DE ASIGNACIÓN
DE CONTROLES



MÓDULO DE CHORRADAS

DEPURACIÓN DE ERRORES LEVES

1 EL SALTO NO FUNCIONA

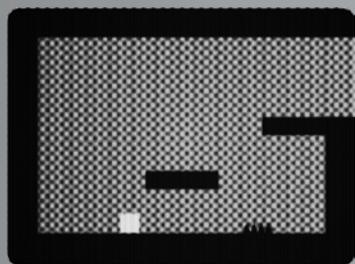
En caso de que el salto no funcione, comprueba que haya un fusible de salto adecuado instalado bajo el panel de mantenimiento. Consulta en la página anterior cómo abrir el panel de mantenimiento.

Si el problema no se resuelve tras instalar un fusible de salto adecuado, consulta la asignación de controles (sigue más abajo).

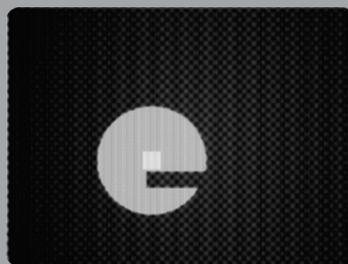
2 VISIBILIDAD DEL PERSONAJE LIMITADA

Si la visión del personaje se ve reducida de forma grave (consulta el diagrama), esto indica que hay un problema con la bombilla de retroiluminación.

Sustituye la bombilla para resolver el problema.



(Visión por defecto)



(Visión reducida)

3 ASIGNACIÓN DE CONTROLES INCORRECTA

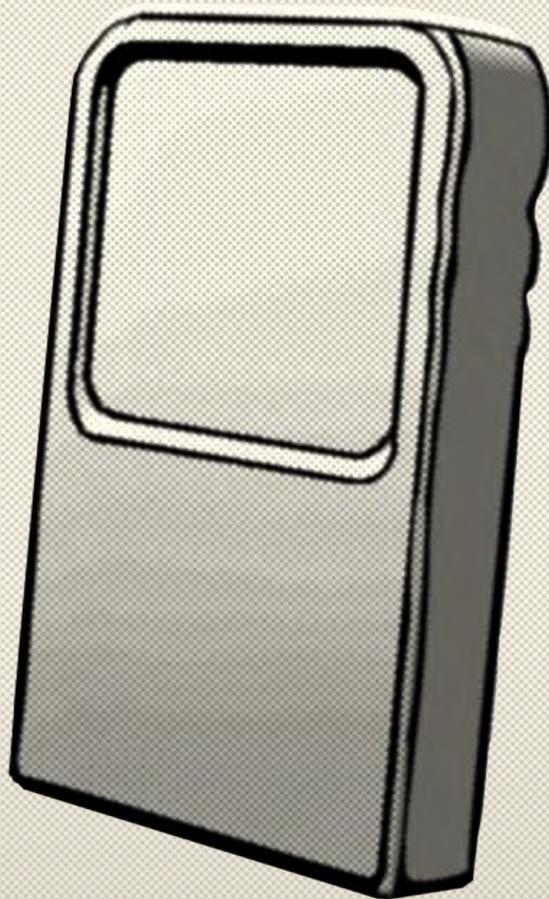
Una asignación de controles incorrecta indica que **el cableado tras la pantalla está mal configurado**. Comprueba que la disposición del cableado concuerda con el diagrama que aparece al dorso.

MILL'S ESTUCHE DE RETENCIÓN™ (SÚPER)

Bienvenidos a un mundo de memoria pura.

El estuche de retención modelo súper de Mill's™ es un módulo de memoria ultrasofisticado con una carcasa de plástico protectora.

A diferencia de la mayoría de nuestra clientela, el estuche de retención modelo súper de Mill's puede recordar **VARIAS** cosas sin fallo. ¿Para qué cargar con recuerdos cuando el estuche de retención modelo súper de Mill's puede hacerlo por ti?



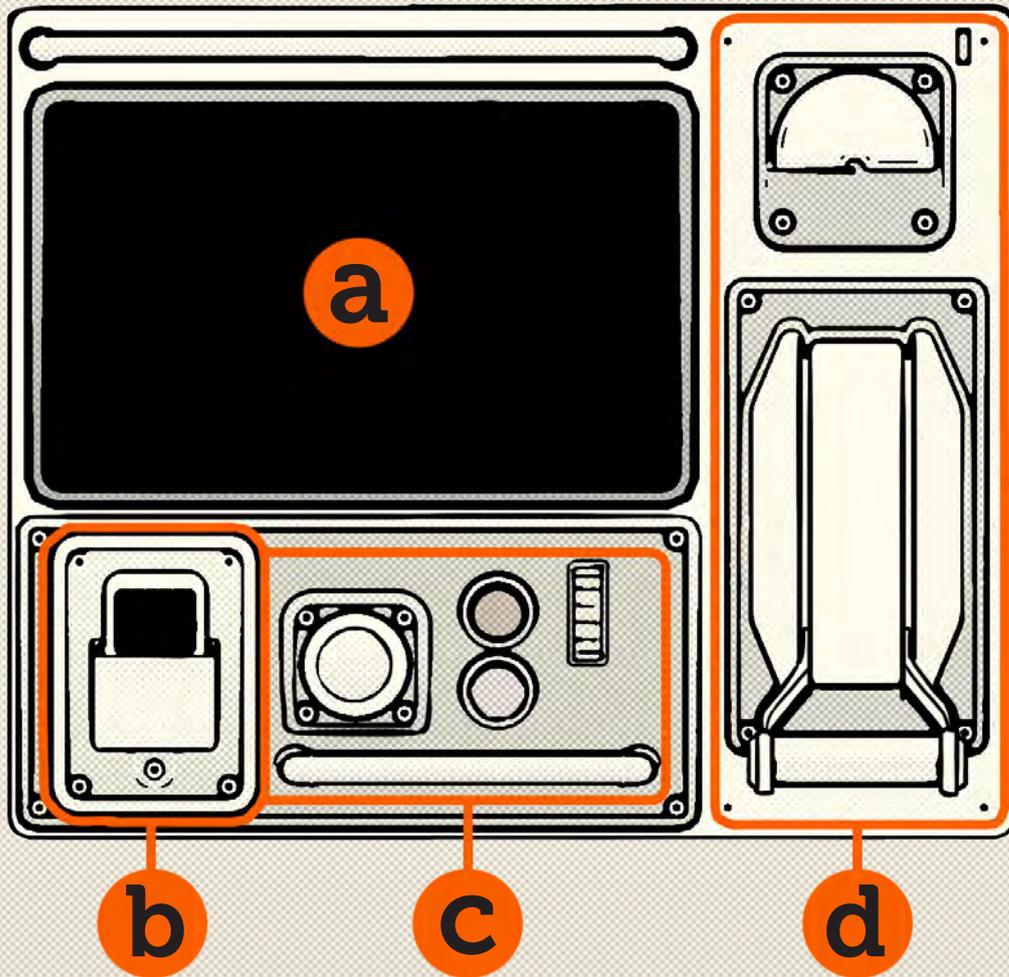
NOTA: el estuche de retención modelo súper de Mill's™ no guarda datos de forma local. Cada estuche tiene asignado una mente subrogada** en nuestras instalaciones seguras. Si pierdes el estuche de retención modelo súper de Mill's, podemos transferir la mente subrogada a un estuche de repuesto para evitar que pierdas los datos.

** Debido a los efectos adversos de las relaciones interpersonales en la retención de memoria de las mentes subrogadas, la comunicación entre el cliente y su(s) mente(s) subrogada(s) queda estrictamente prohibida. **NO** solicites más información al respecto.

MILL'S

ESTUCHE DE RETENCIÓN™ (SÚPER)

EL CODIFICADOR



- a** Pantalla de red del codificador
- b** Ranura del estuche
- c** Controles del codificador
- d** Palanca de potencia

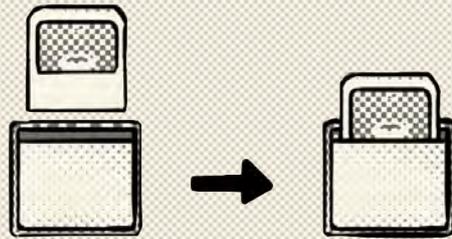
MILL's

ESTUCHE DE RETENCIÓN™ (SÚPER)

CODIFICACIÓN DEL ESTUCHE

1 INSERTA UN ESTUCHE.

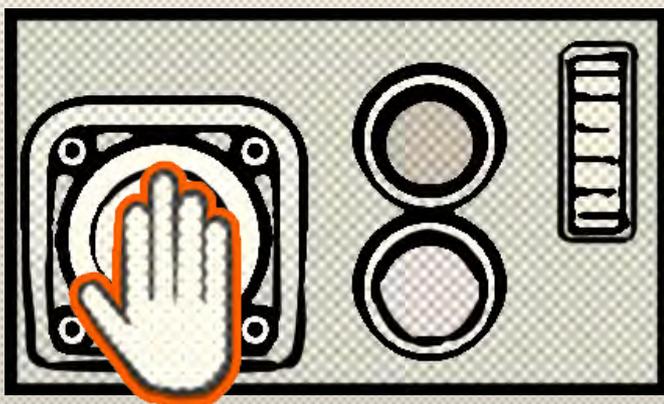
Inserta el estuche en la ranura. **b**



2 SELECCIONA EL NODO DE CODIFICACIÓN DESEADO.

Usa la palanca de los controles del codificador **c** para fijar el nodo deseado.

Nota: gira el dial de los controles del codificador para ajustar la velocidad de la navegación.

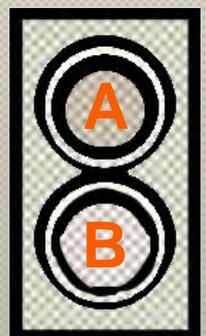


¡CONSEJO! El objetivo de la codificación se puede restablecer a una de estas dos opciones:

A) El nodo de formateo central.

B) El nodo codificado actual.

Para ello, pulsa el botón correspondiente en los controles de codificación.



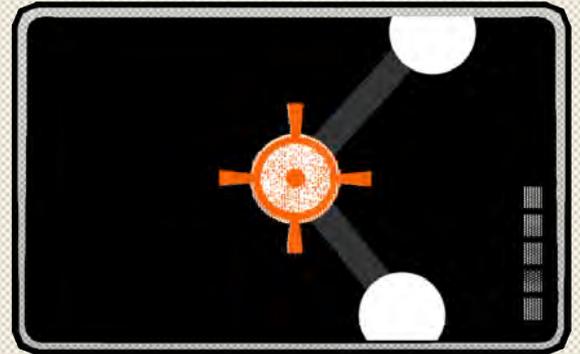
MILL's

ESTUCHE DE RETENCIÓN™ (SÚPER)

CODIFICACIÓN DEL ESTUCHE

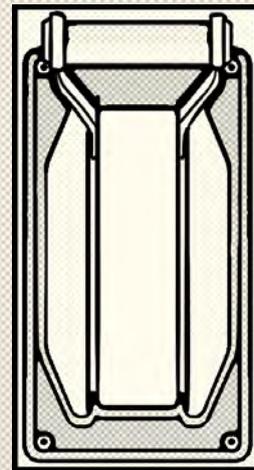
2 SELECCIONA EL NODO DE CODIFICACIÓN DESEADO (CONTINUACIÓN).

● Si fijas un nodo válido, aparecerá una descripción del mismo en la pantalla de red del codificador. **a**



3 AUMENTA LA POTENCIA.

● Aumenta la potencia al máximo con la palanca de control de potencia. **d**



4 CORTA LA POTENCIA.

● Cuando se haya completado la codificación, corta la potencia de inmediato con la palanca de control de potencia. **d**

! Si no lo haces rápido, el estuche explotará.

5 ¡EL ESTUCHE SE HA CODIFICADO CON ÉXITO!

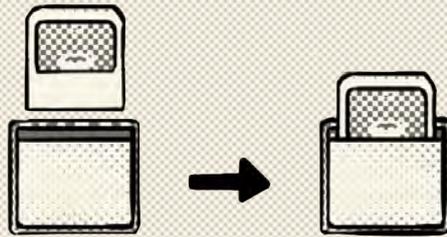
MILL's

ESTUCHE DE RETENCIÓN™ (SÚPER)

CÓMO FORMATEAR UN ESTUCHE

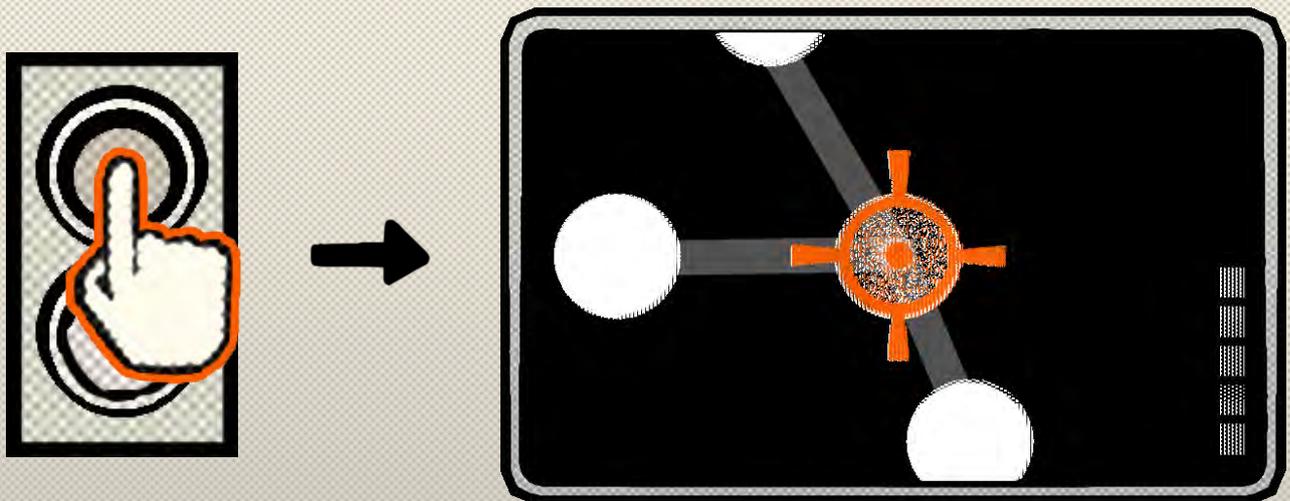
1 INSERTA UN ESTUCHE

- Inserta el estuche en la ranura. **b**



2 CAPTA EL NODO DE FORMATEO CENTRAL

- Pulsa el botón superior de los controles del codificador para fijar la mira sobre el nodo de formateo central. **c**



3 CONTINÚA CON LOS PASOS 3-5 DE LA PÁGINA ANTERIOR.

MILL'S

ESTUCHE DE RETENCIÓN™ (SÚPER)

ESTUCHE CORRUPTO

La luz intermitente de colores indica que el estuche está corrupto. Las causas principales de la corrupción de los estuches son las siguientes:

- Codificar el estuche con datos idénticos.
- Intentar codificar un estuche sin un nodo válido.

PARA REPARAR UN ESTUCHE CORRUPTO, ANTES DEBES FORMATEARLO (VER LA PÁGINA ANTERIOR).

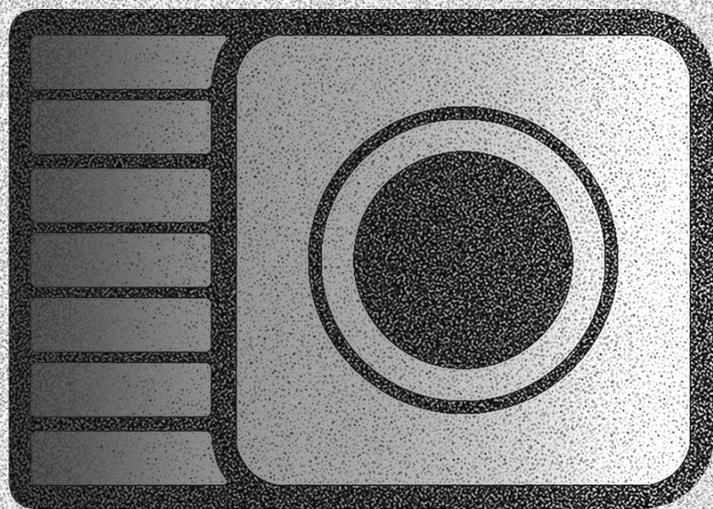
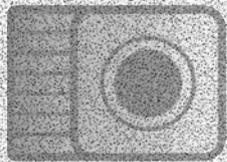
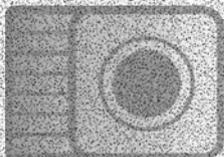
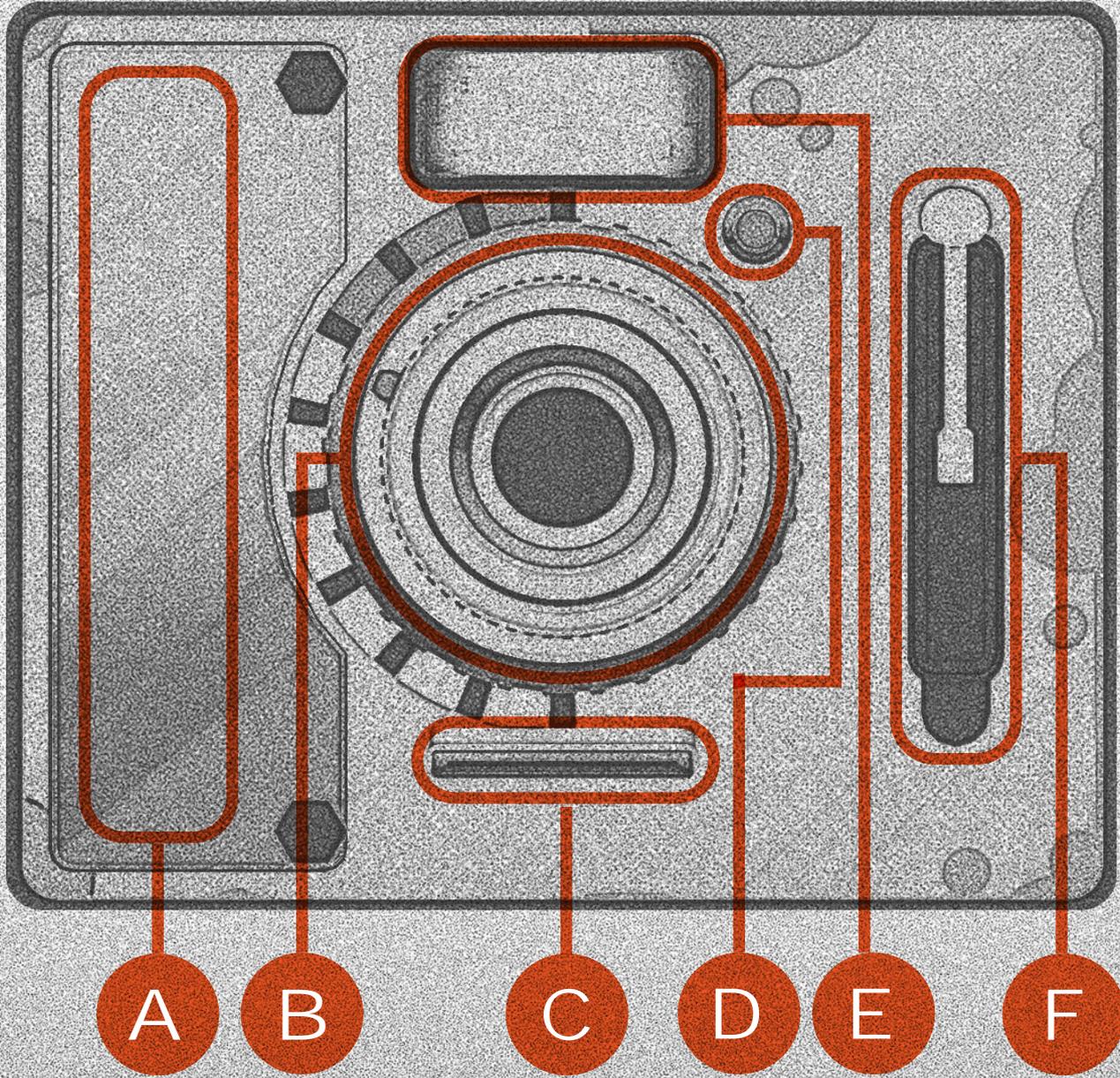


FOTO INSTANTÁNEA



DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES



A Tapa de mantenimiento

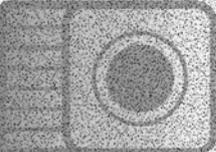
B Objetivo

C Dispensador de fotos

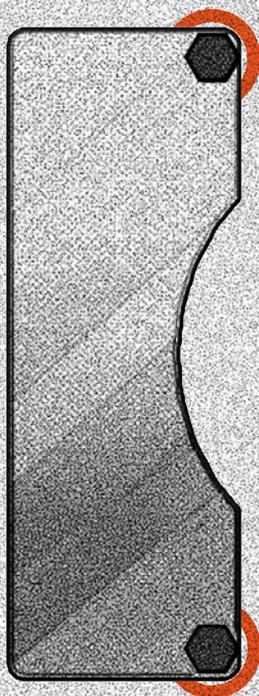
D LED de recarga

E Flash

F Disparador

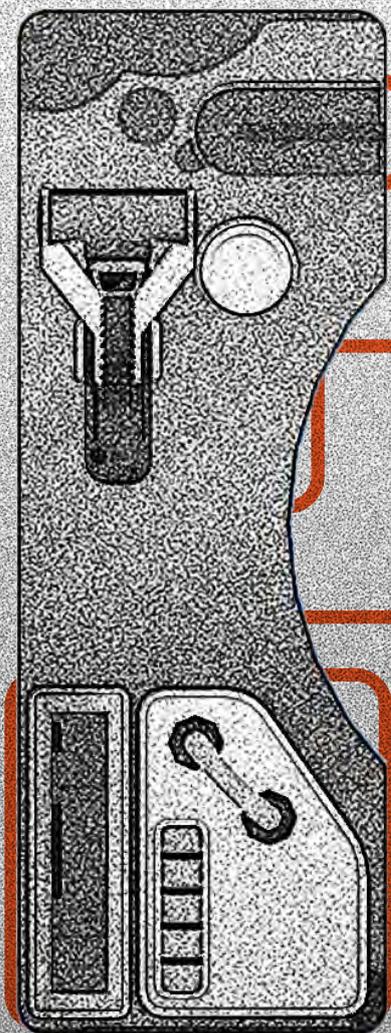


APERTURA DE LA TAPA DE MANTENIMIENTO



1 RETIRA los pernos.

2 TIRA para abrir.

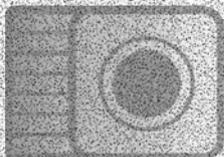


Guía de la bombilla

Controles de la bombilla

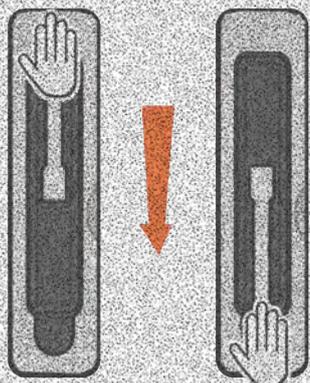
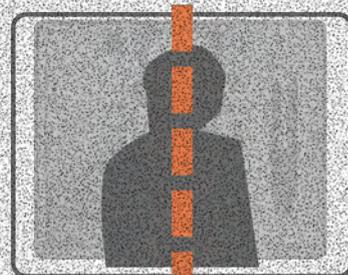
Ranura para cartuchos

Circuito de recarga

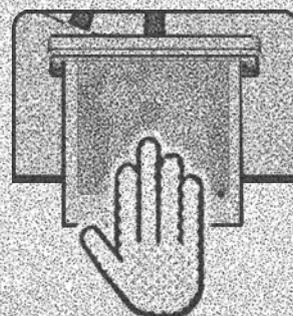


DIAGNÓSTICO ERRONEO

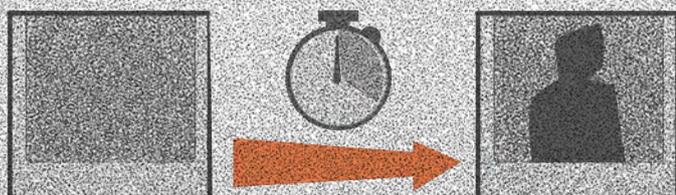
1 COLOCA al sujeto frente al módulo.



2 TIRA FUERTE de la palanca del disparador.



3 RECOGE la foto instantánea.

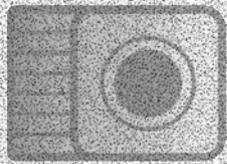


4 ESPERA 15 s a que se revele.

NOTA 1: La cámara tarda unos 5 segundos en recargar.

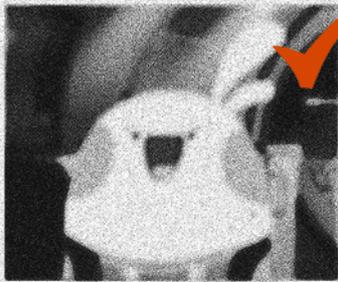
NOTA 2: Si la fotografía no sale, el cartucho de tinta se ha quedado sin tinta. Ver «recargar tinta».

NOTA 3: Al realizar labores de mantenimiento para un cliente, asegúrate de que al terminar queden al menos 5 cargas en el cartucho.



DIAGNÓSTICO ERRONEO

Los impactos durante los viajes espaciales pueden alterar el enfoque de la lente. Sigue estas instrucciones para corregir cualquier desenfoque.



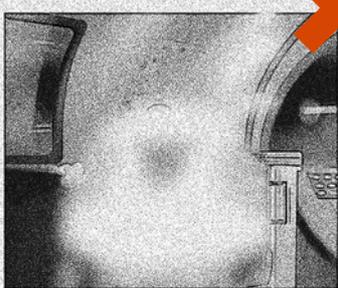
ENFOQUE PERFECTO

- Sujeto nítido
- Fondo borroso



2-3 GRADOS DE DESENFQUE

- Sujeto un poco borroso
- Fondo un poco borroso



4-6 GRADOS DE DESENFQUE

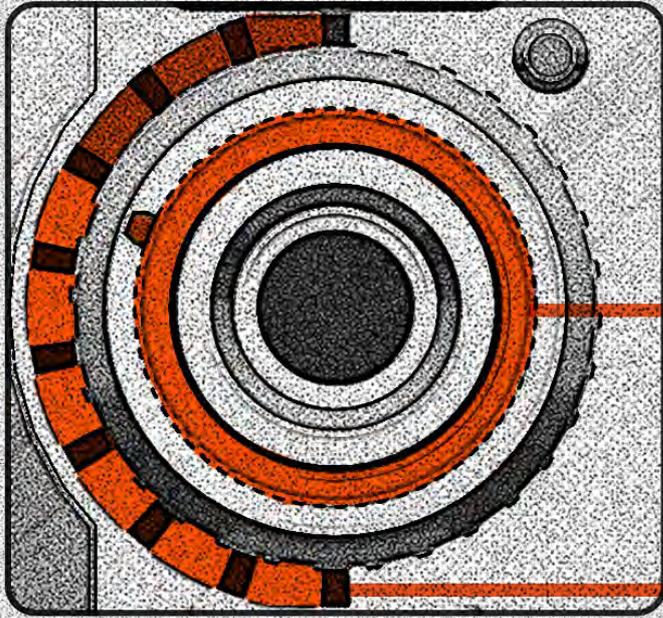
- Sujeto borroso
- Fondo nítido

REPARACIÓN DEL FLASH

Si el sujeto aparece en penumbra, hay un problema con la bombilla del flash.



AJUSTE DEL ENFOQUE

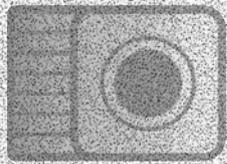


ANILLO DE
ENFOQUE

INDICADOR DE
GRADOS DE
DESENFUQUE

- 1 Usa el diagrama del paso 1 para determinar el número de grados de desenfoque actuales.
- 2 Gira el anillo de enfoque en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario el número de grados que desees.
- ∞ REPITE los pasos anteriores hasta obtener un enfoque perfecto.

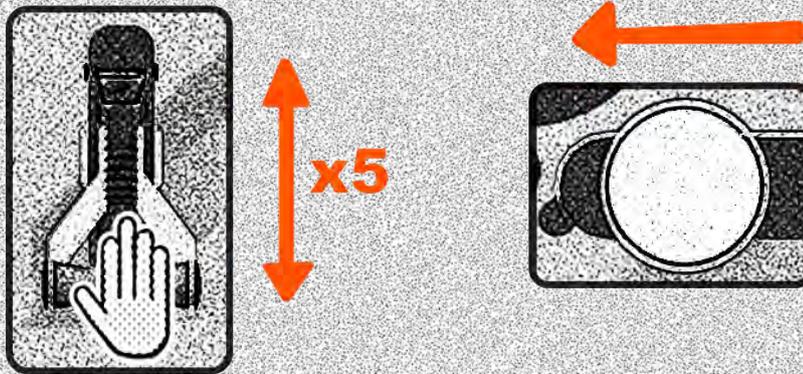
NOTA: Si puedes ajustar el enfoque al número de grados deseado girando el anillo en ambas direcciones, prueba con las dos.



REPARACIÓN DEL FLASH

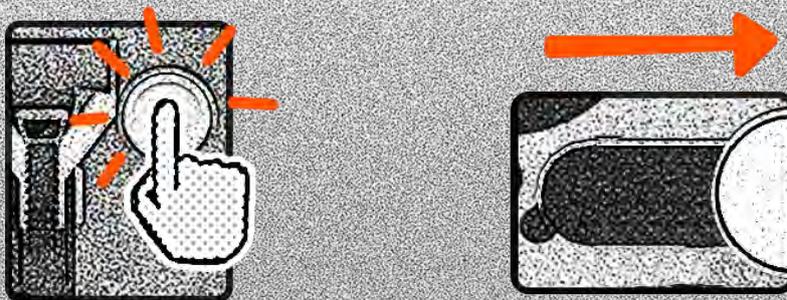
1 ABRE la tapa de mantenimiento.

2 Tira de la palanca de control de la bombilla hasta que puedas verla en la guía.

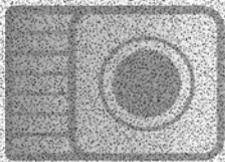


3 IDENTIFICAR y REPARAR el error de la bombilla (ver dorso)

4 Pulsa el botón de control de la bombilla para restablecer la posición.



5 CIERRA la tapa de mantenimiento.



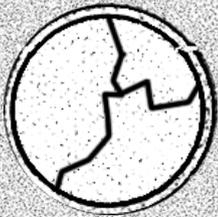
REPARACIÓN DEL FLASH

Posibles errores de la bombilla del flash.



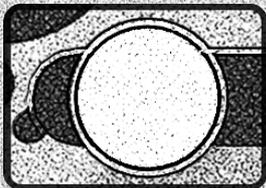
BOMBILLA AUSENTE

Instala una nueva bombilla y restablece su posición.



BOMBILLA ROTA

Sustituye la bombilla y restablece su posición.



POSICIÓN INCORRECTA DE LA BOMBILLA

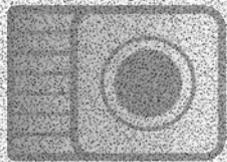
Restablece la posición de la bombilla.



LA BOMBILLA CONTIENE FLUIDO

Vacía la bombilla en el puesto de fluido y devuelve la bombilla al módulo.

NOTA: Otra forma de detectar que la bombilla contiene fluido es que la foto sale con un tono coloreado.



RECARGA DE TINTA

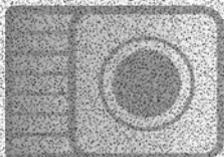
1 **ABRE** la tapa de mantenimiento.

2 **RETIRA** el cartucho existente.



3 **INSERTA** un cartucho nuevo.

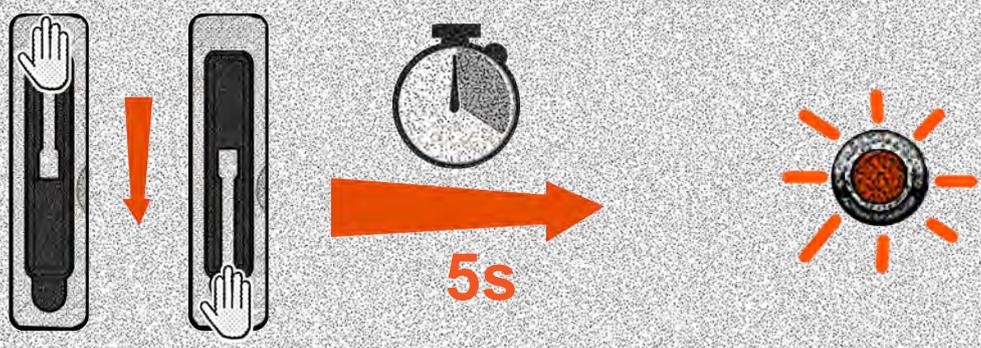
4 **CIERRA** la tapa de mantenimiento.



ERROR DE RECARGA

Comprobación de recarga

Haz una foto. Espera unos 5 s. Si el LED se enciende en verde, la recarga funciona.



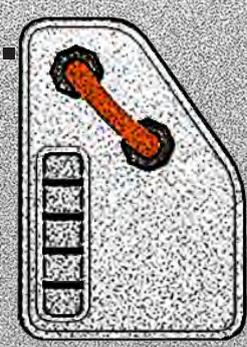
Si la cámara no recarga, sigue las instrucciones que se indican a continuación.

Reparación del circuito de recarga

1 ABRE la tapa de mantenimiento.

2 SUSTITUYE el cable del circuito de recarga.

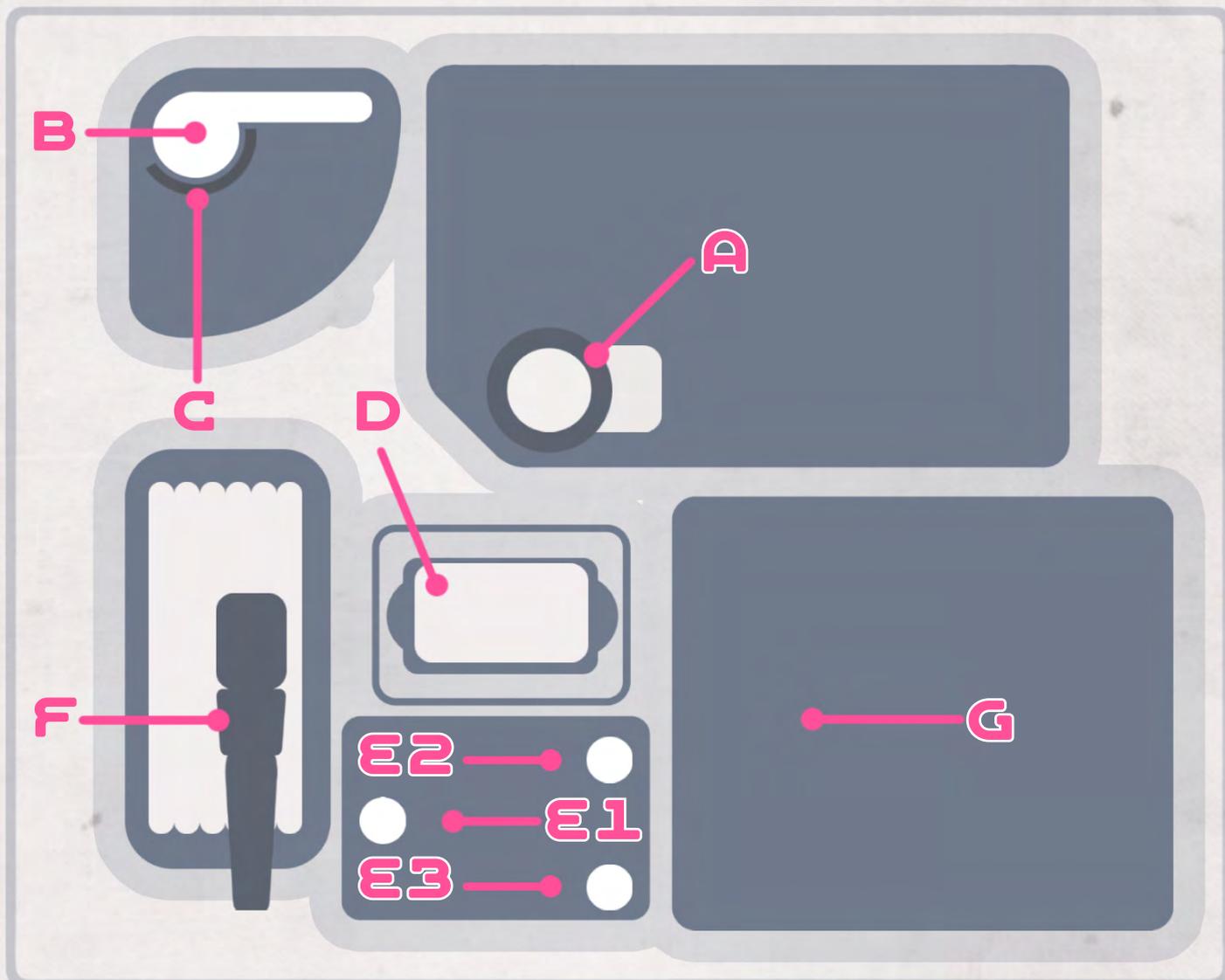
Solo puede haber un cable que una ambos conectores.



3 CIERRA la tapa de mantenimiento.

RECEPTÁCULO UNIVERSAL DE CACA

PARA CACA Y DEMÁS

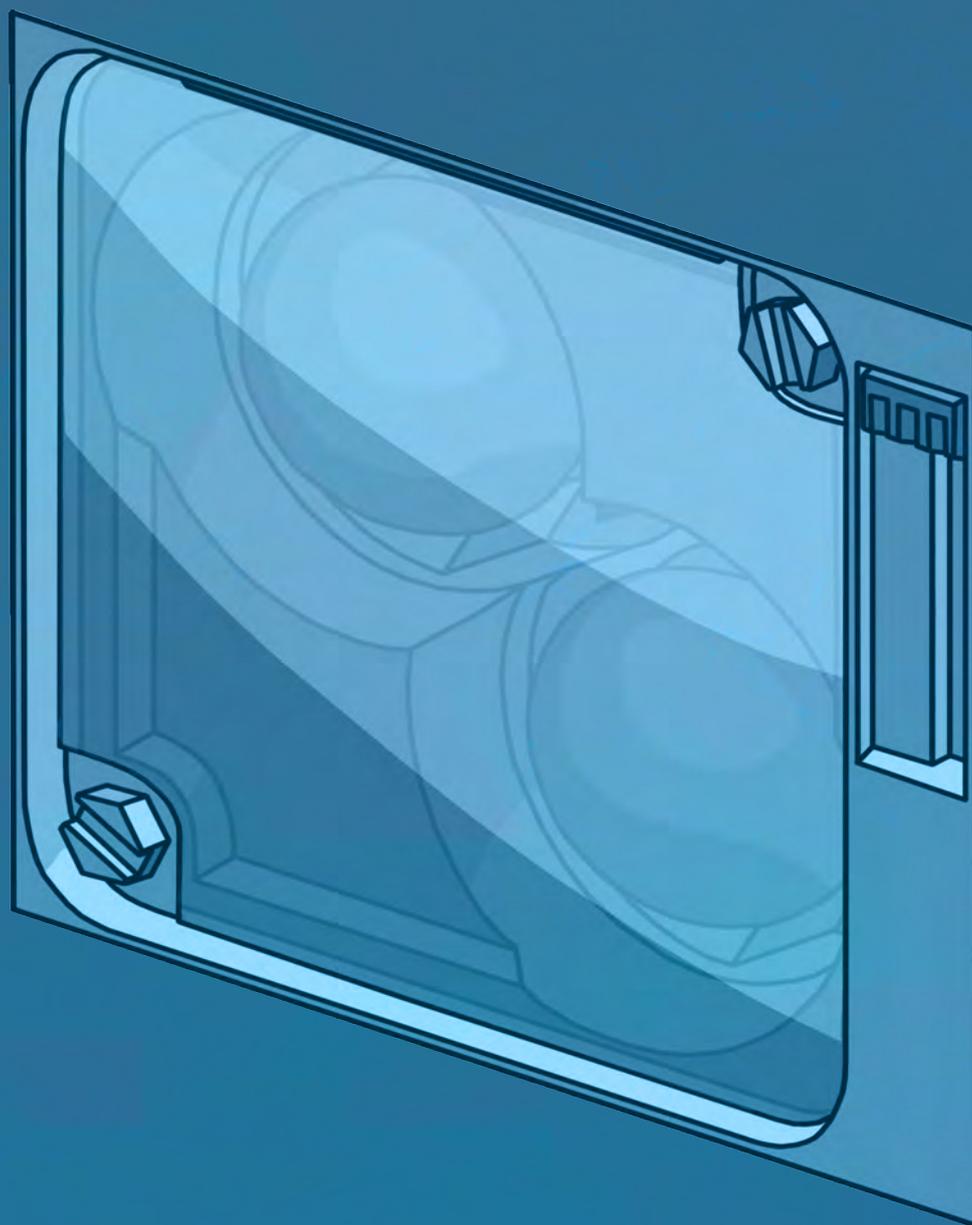


Método de mantenimiento:

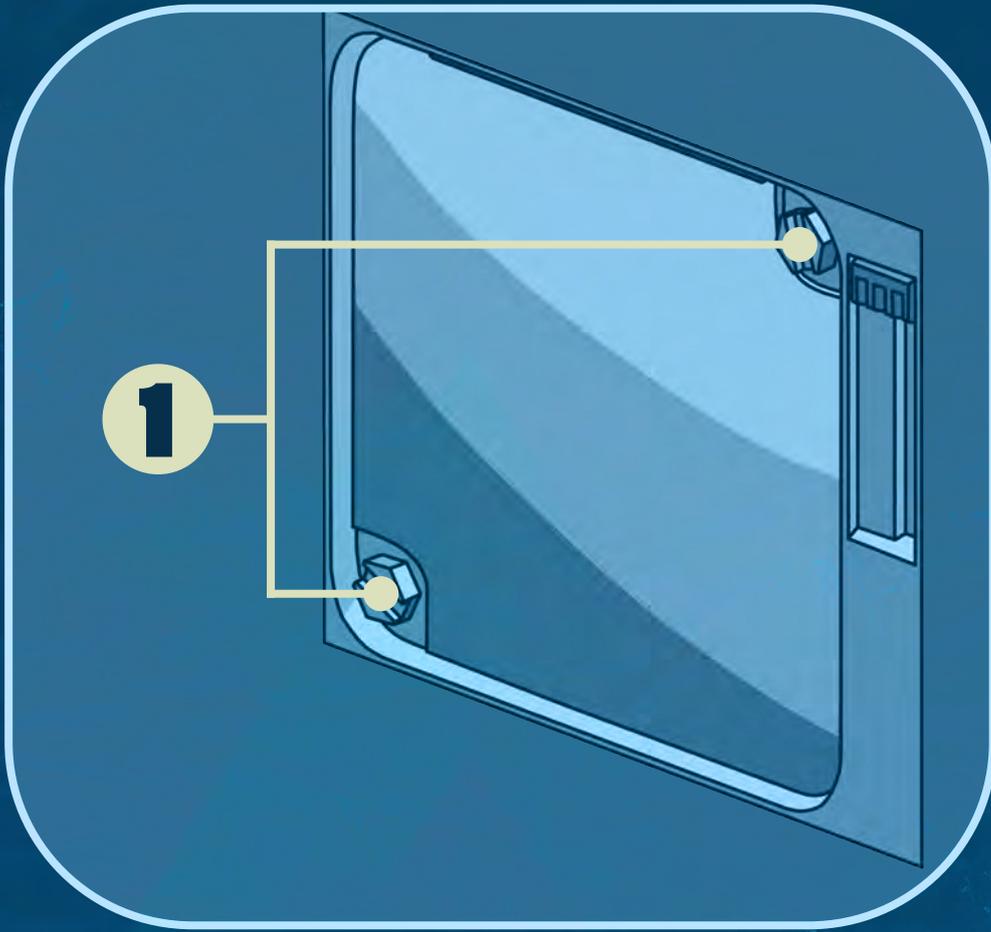
- 1) Comprueba que la bomba [D] esté instalada y en activo.
- 2) Asegúrate de que la entrada de la bomba [E1] esté conectada a la entrada de descarga [E2].
- 3) Haz una prueba de descarga [B]. La barra de descarga [C] debe drenarse y rellenarse por completo. Si no se drena completamente, continúa con el siguiente paso.
- 4) Abre la puerta de acceso presionando el botón [A].
- 5) Traslada el sifón, que quedará a la vista, a la zona de limpieza [G].
- 6) Conecta la entrada de la bomba [E1] a la entrada de la manguera [E3].
- 7) Utiliza la manguera [F] para eliminar cualquier obstrucción. Ajusta la trayectoria si es necesario.
- 8) Una vez limpio, guarde la manguera y el tubo.
- 9) Vuelve a conectar la entrada de la bomba [E1] a la entrada de descarga [E2].

L'ESTAR

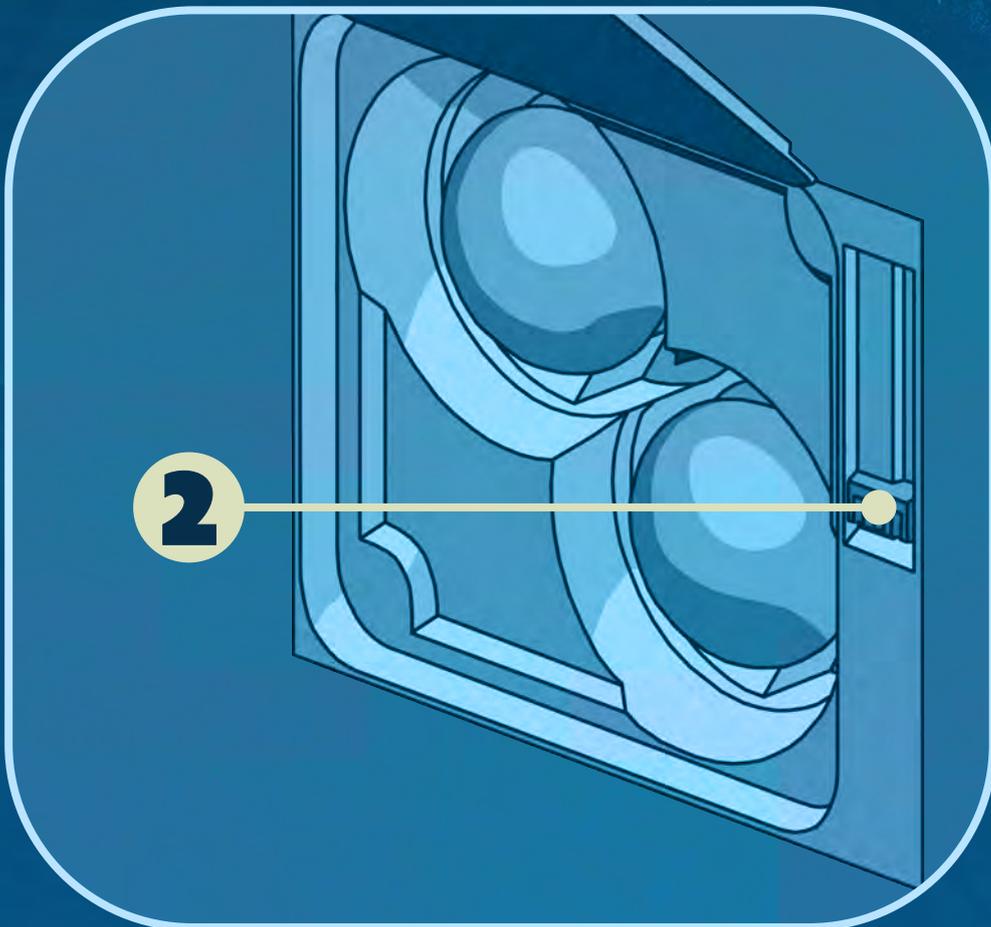
PARA LAS COSAS QUE BRILLAN



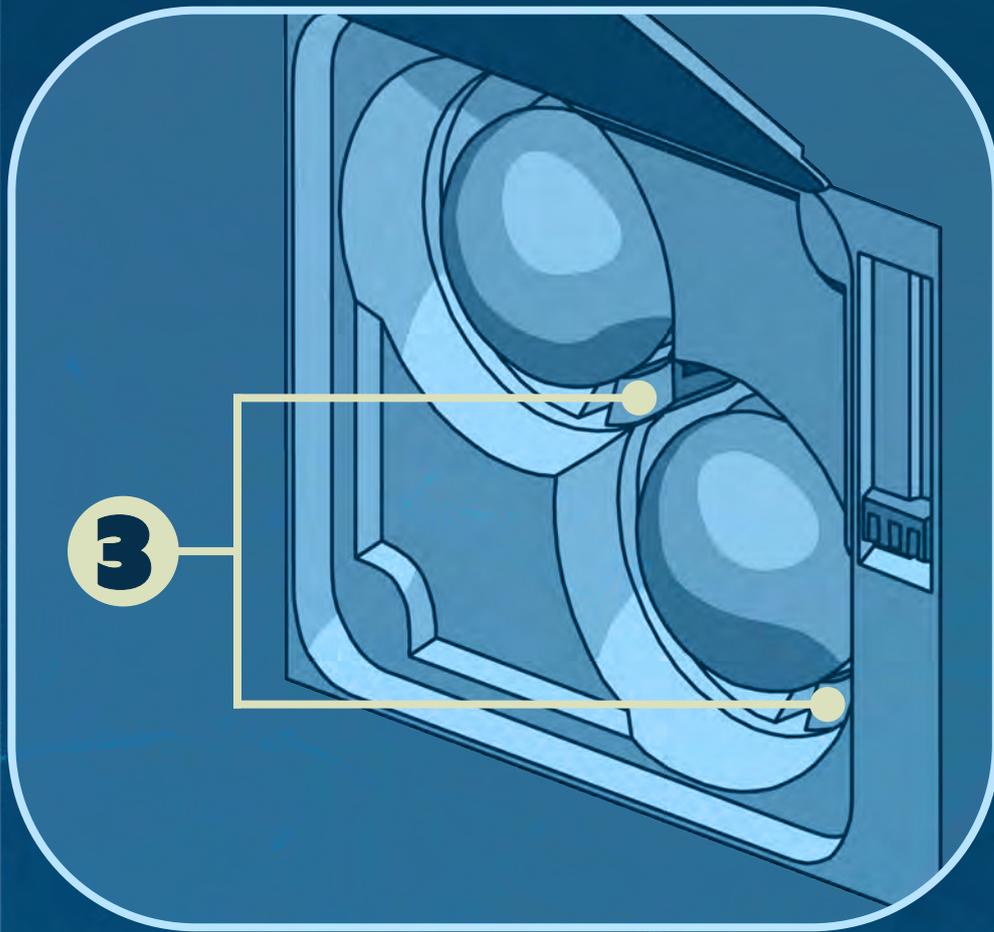
◀ **Manual de faros, v. 48** ▶



**Desatornilla
la tapa
delantera.**



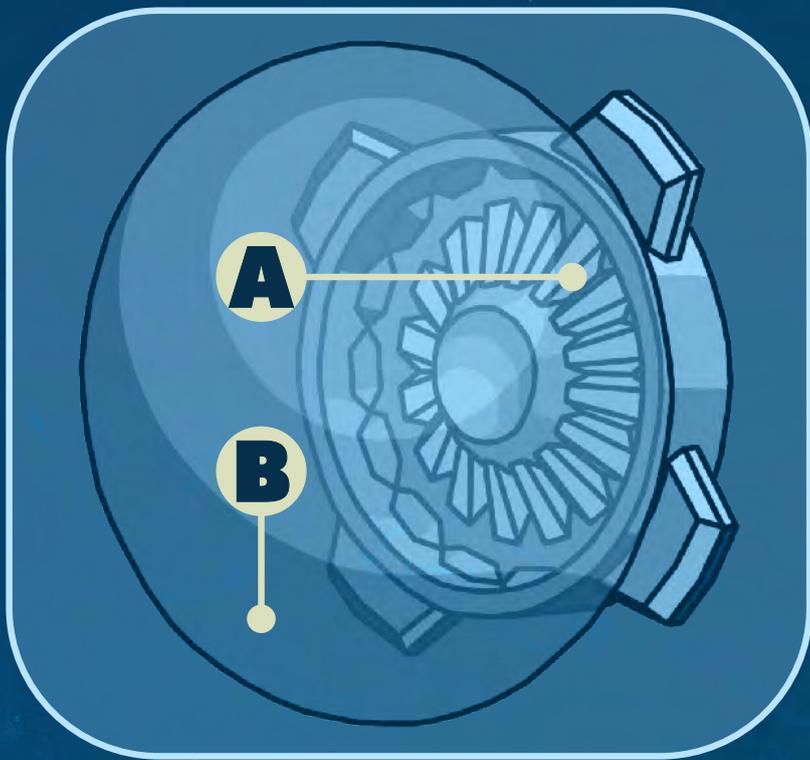
**Desliza el cierre
de la tapa.**



**Desliza los cierres
de las bombillas.**



**Retira las
bombillas.**



Una bombilla en condiciones de uso tiene:

A) Un anillo amarillo

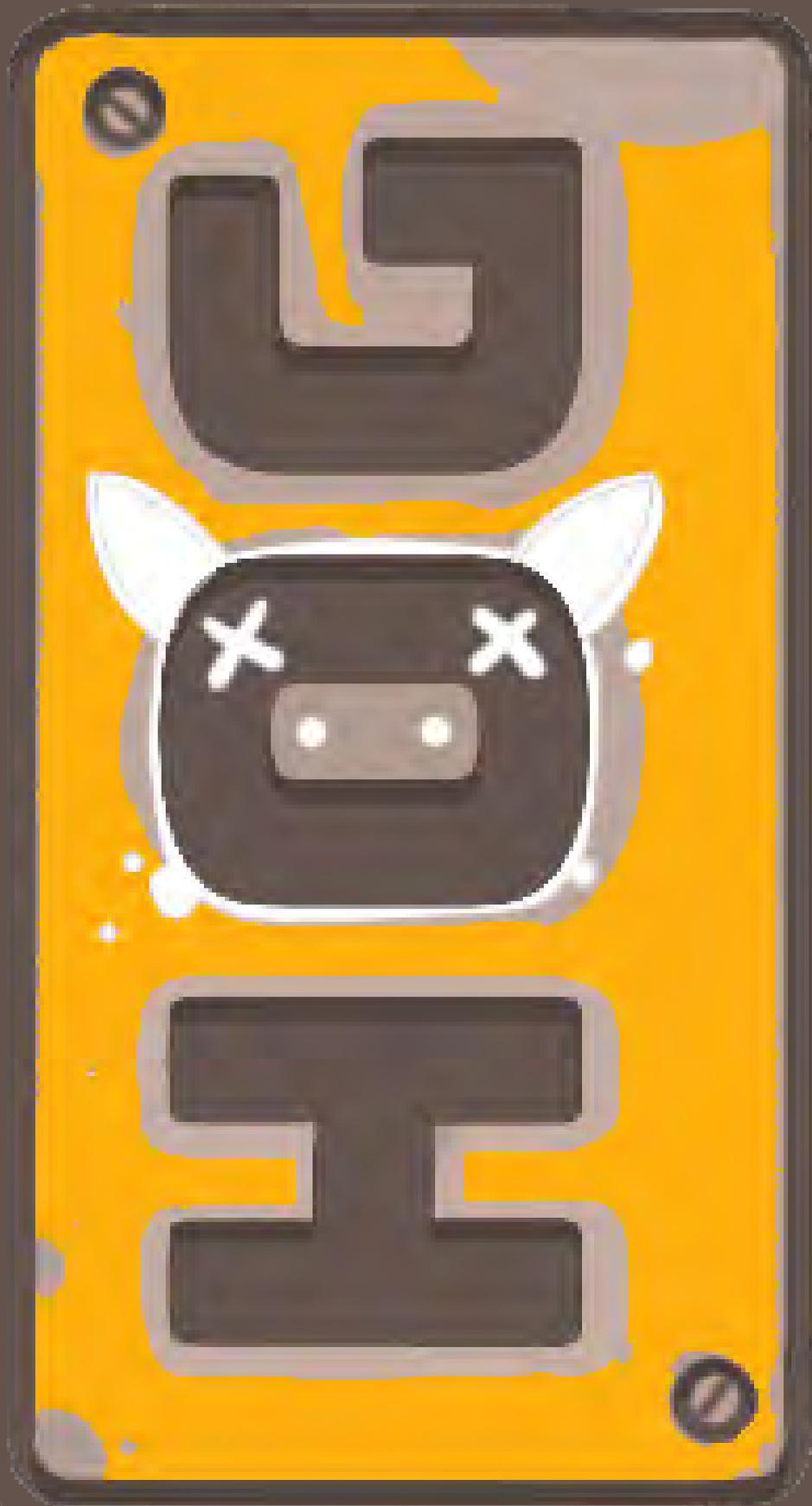
B) El cristal intacto

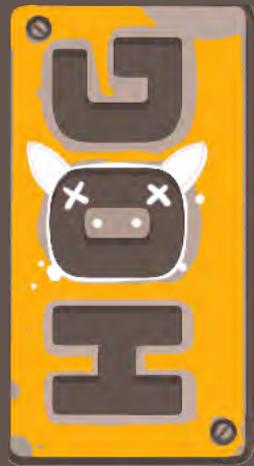


La bombilla inferior solo debe rellenarse con fluido de intermitente oficial LODESTAR, disponible en el puesto de fluido más cercano.

NO uses bombillas como alternativa asequible a los contenedores de fluido.

EN CASO DE APURO, USA
SIMPLEMENTE «CONGELANTE».
FUNCIONA IGUAL Y NADIE NOTA LA DIFERENCIA.





RESUMEN

LOS MÓDULOS HOG QUE SE ENUMERAN A CONTINUACIÓN SIRVEN PARA CALIBRAR LA APARIENCIA INMACULADA DEL TÍO CHOP.

CONTROL DE GRÁFICOS

CONTROL DE RGB

CONTROL DE PÍXELES

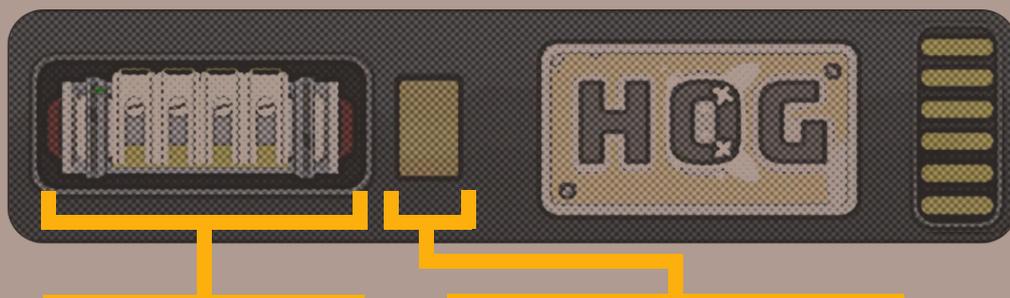
ESTA APARIENCIA MEJORA LA COMUNICACIÓN ENTRE CHOP Y SUS SEGUIDORES.

TIENE QUE ESTAR IMPECABLE.



RESUMEN

MANTENIMIENTO PREVIO



**RANURA
PARA
TORTITAS™***

**INTERRUPTOR
DE ORIENTA-
CIÓN***

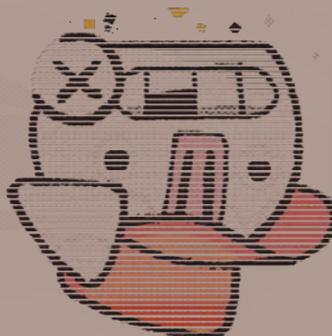
**ANTES DE INICIAR UNA INTERACCIÓN
CON UN MÓDULO HOG:**

1 **COMPRUEBA QUE LA RANURA
PARA TORTITAS™ CONTENGA
UNA TORTITA™ HONK DE CUATRO
CAPAS REGLAMENTARIA
(CONSULTA EL MANUAL DE
LA MÁQUINA DE TORTITAS™).**

2 **PARA EVITAR QUE SE INVIERTA
LA IMAGEN, COMPRUEBA QUE LA
POSICIÓN DEL INTERRUPTOR DE
ORIENTACIÓN COINCIDA CON LA
DE LOS OTROS MÓDULOS HOG.**



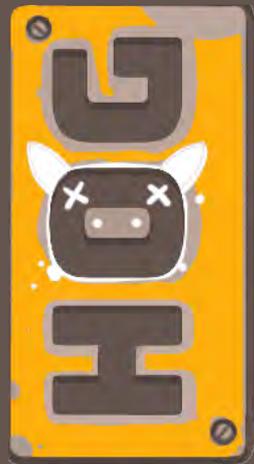
BIEN



MAL

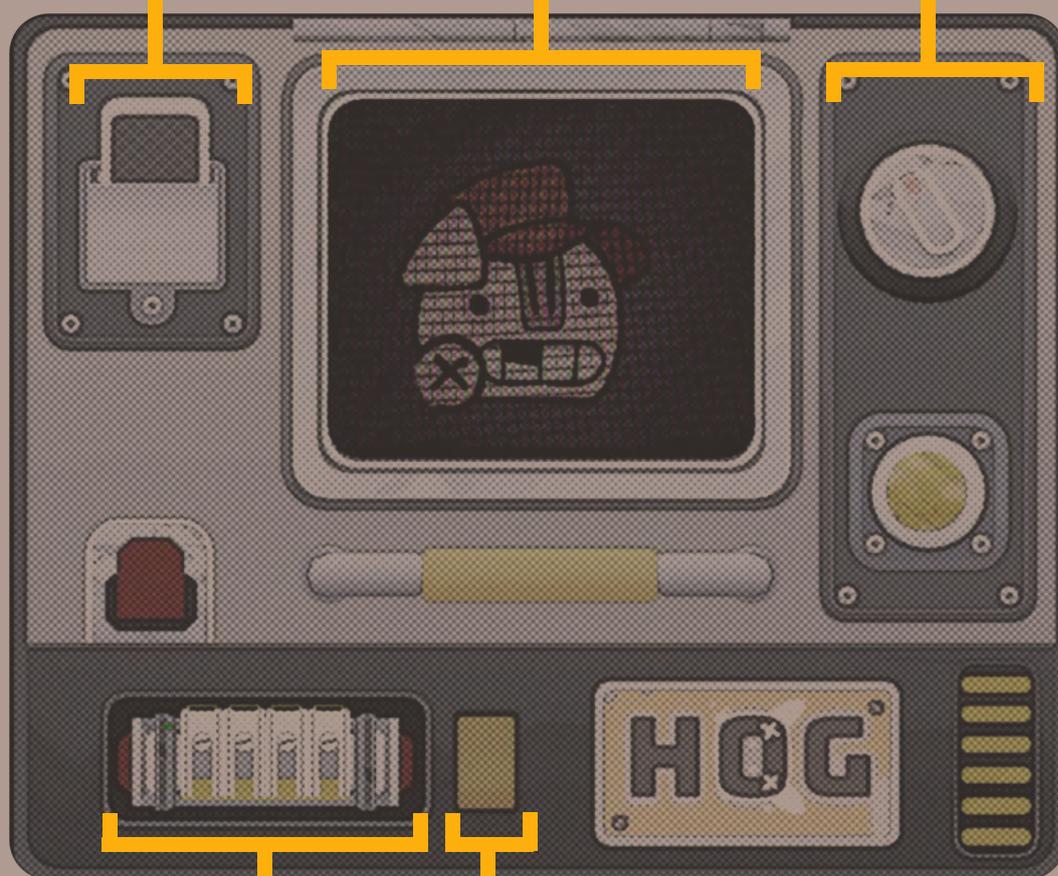


RESUMEN



CONTROL DE GRÁFICOS

CARTUCHO VISTA DE CONTROLES
DE GRÁFICOS LA IMAGEN DE GRÁFICOS



RANURA PARA TORTITAS™* INTERRUPTOR DE ORIENTACIÓN*

- REQUISITOS DE TORTITAS™ -



1



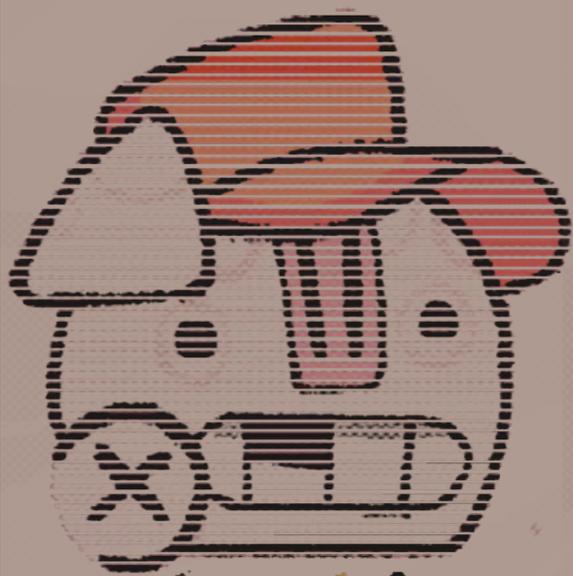
1

* SI NECESITAS AYUDA, CONSULTA LAS PÁGINAS DE «RESUMEN» DE HOG.

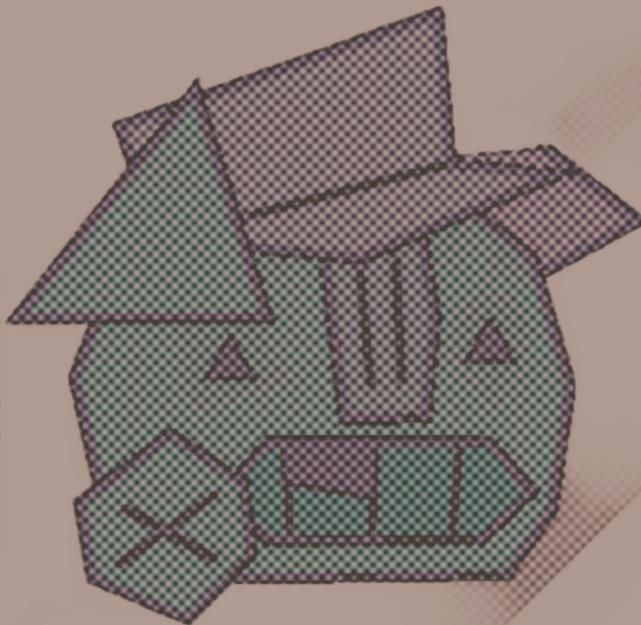
CONTROL DE GRÁFICOS

REPARACIÓN DE GRÁFICOS

Si los gráficos de Chop no siguen del modelo estándar, significa que hay que recodificar el cartucho de gráficos.



BIEN



MAL

RECODIFICACIÓN DEL CARTUCHO

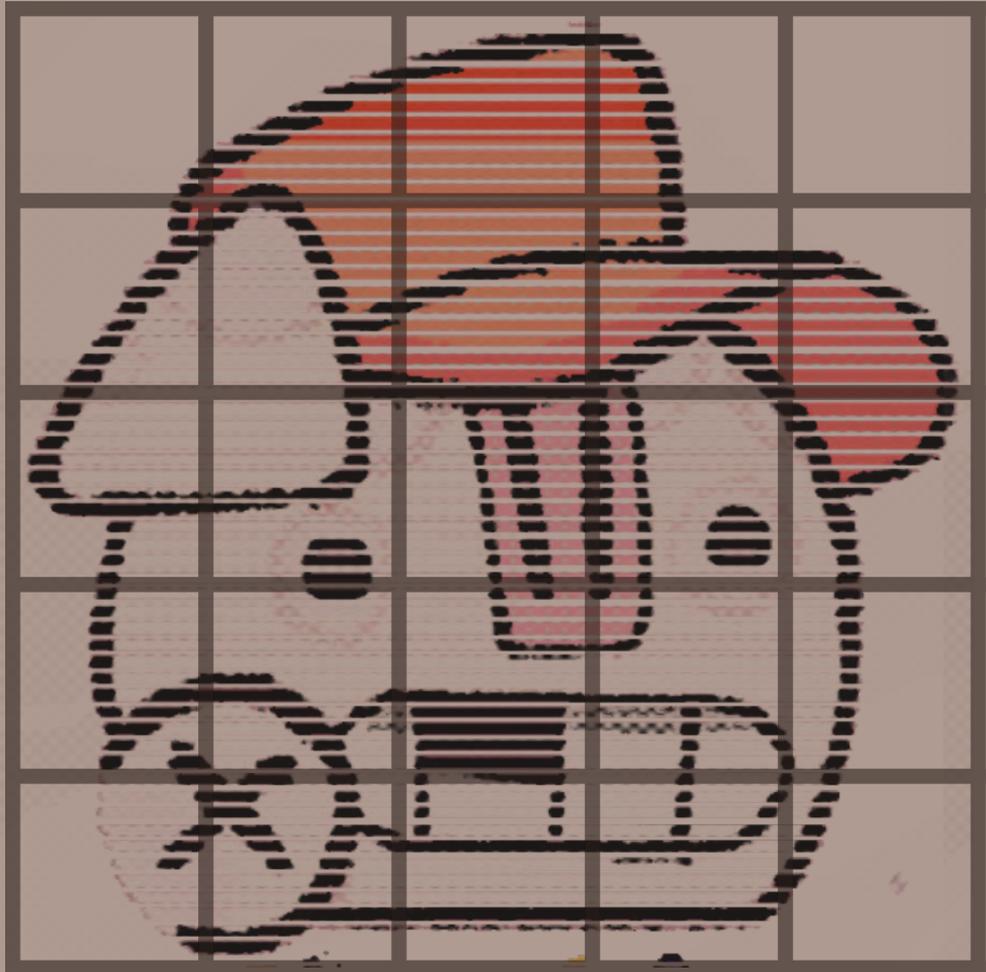
Utiliza un codificador de cartuchos para codificar el cartucho:

CHOP: MODELO ESTÁNDAR



CONTROL DE GRÁFICOS

AJUSTE DE GRÁFICOS



La cuadrícula de arriba indica la posición correcta de los gráficos.

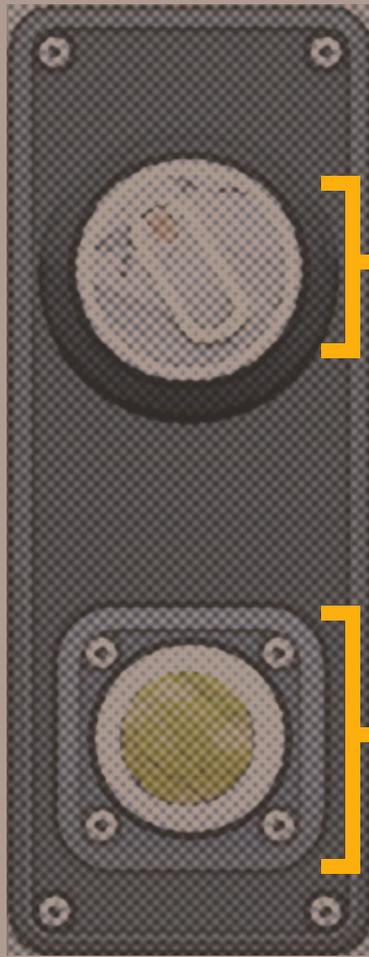
Presta mucha atención al colocar cada gráfico de Chop en su lugar correspondiente.

El único resultado aceptable es la perfección absoluta.

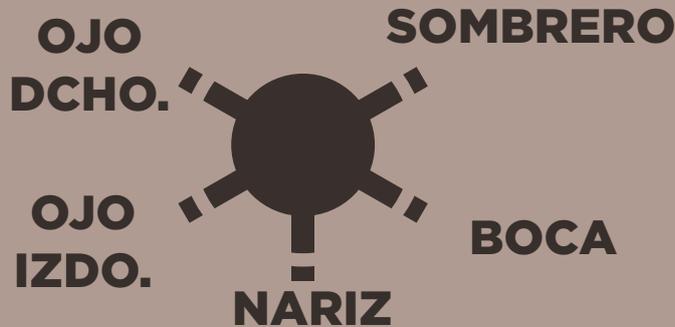
CONTROL DE GRÁFICOS



AJUSTE DE GRÁFICOS



SELECCIÓN DE GRÁFICOS



AJUSTE DE GRÁFICOS

PARA REAJUSTAR LA POSICIÓN DE LOS GRÁFICOS DE CHOP:

- 1** SELECCIONA UNO DE LOS GRÁFICOS CON LA RUEDA DE SELECCIÓN DE GRÁFICOS.
- 2** DESPLAZA EL GRÁFICO HASTA LA POSICIÓN DESEADA CON LA PALANCA DE AJUSTE DE GRÁFICOS.

CONTROL DE GRÁFICOS

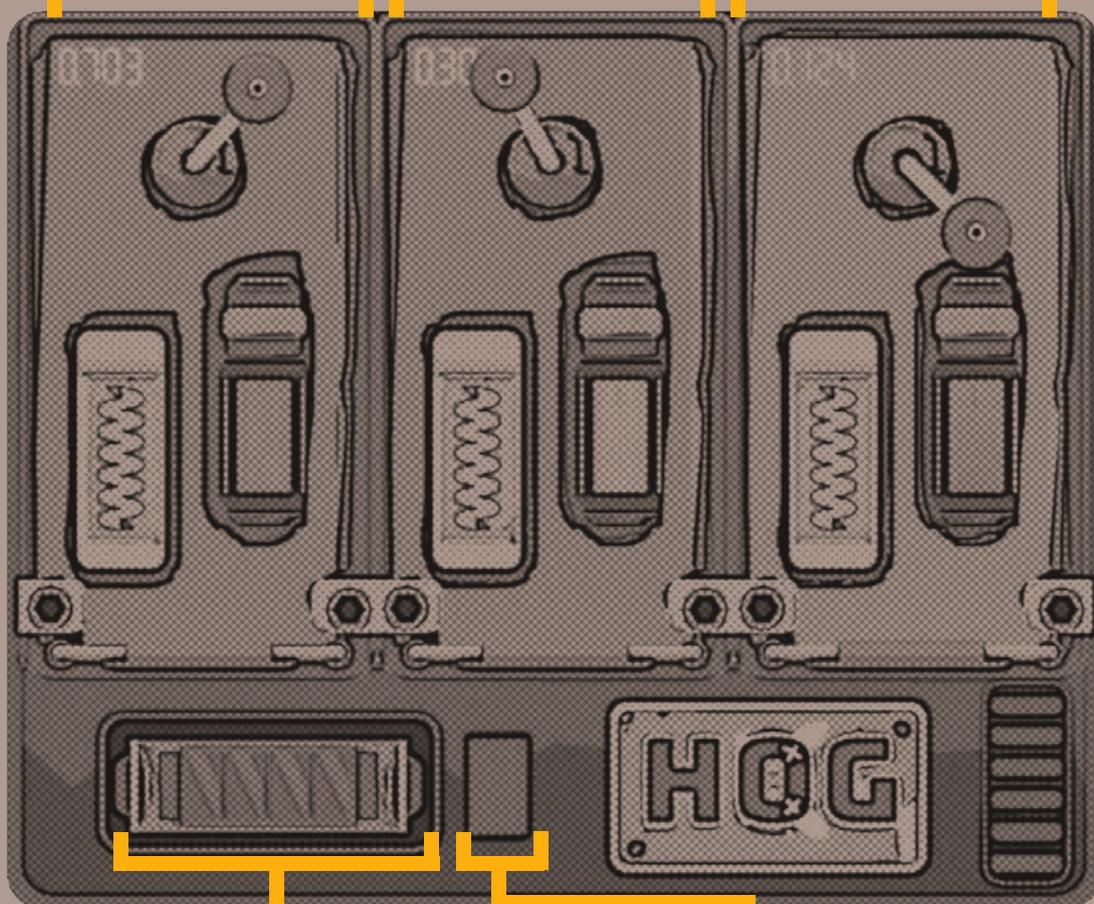


CONTROL DE RGB

CONTROL DE ROJOS

CONTROL DE VERDES

CONTROL DE AZULES



RANURA PARA TORTITAS™*

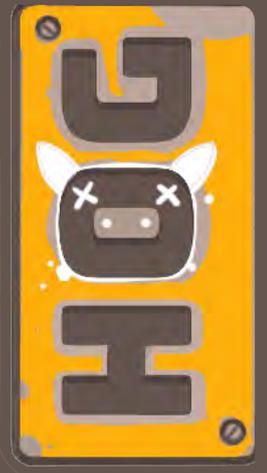
INTERRUPTOR DE ORIENTACIÓN*

- REQUISITOS DE TORTITAS™ -



* SI NECESITAS AYUDA, CONSULTA LAS PÁGINAS DE «RESUMEN» DE HOG.

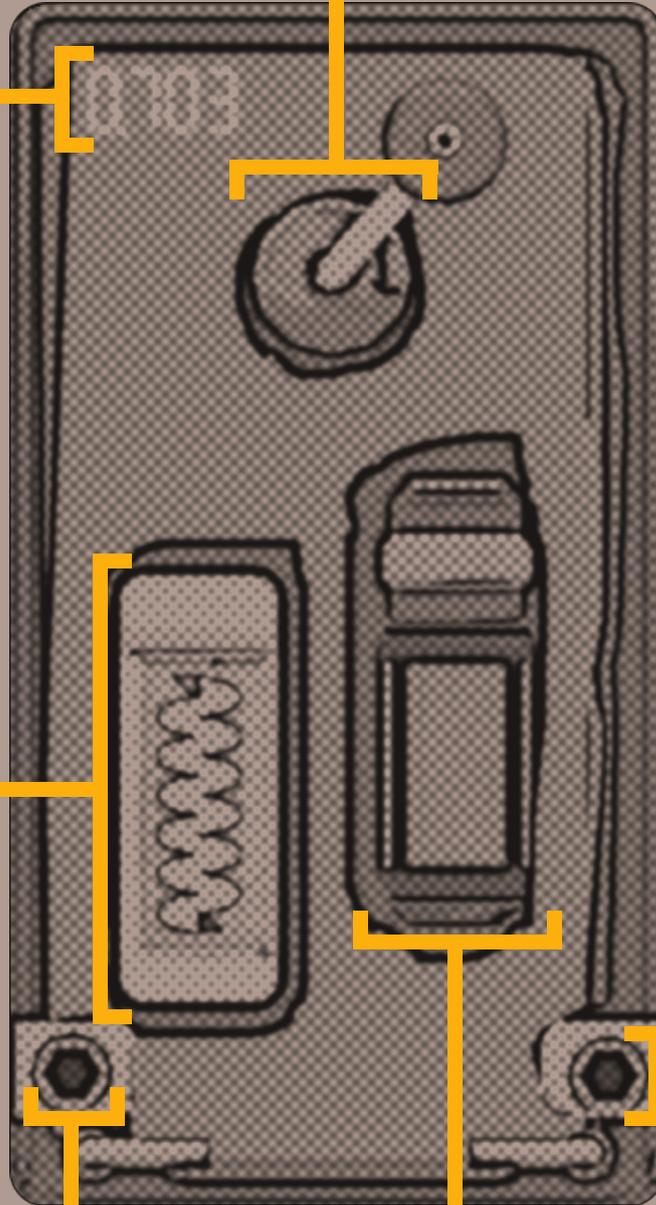
CONTROL DE RGB



CONTROL DE RGB

**PALANCA DE
POSICIÓN**

**INFO. DE
POSICIÓN**



**FUSIBLE
DE
COLOR**

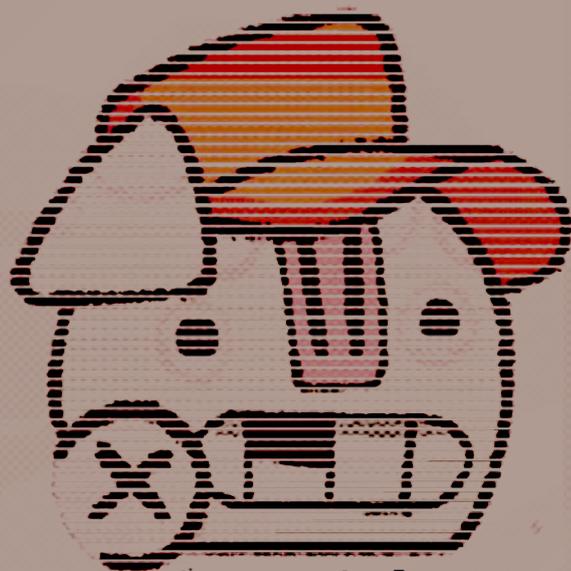
**GAS DE
COLOR**

**PERNOS DE
TAPA DE
MANTENIMIENTO**



ALINEADO DE IMAGEN

LOS CANALES DE COLOR DEBEN SUPERPONERSE ENTRE ELLOS (MARGEN DE ERROR: 5 %).



BIEN



MAL

REPITE EL PROCESO CON TODOS LOS COLORES:

- 1** GIRA LA PALANCA DE POSICIÓN PARA CAMBIAR DE COLOR.
- 2** COMPRUEBA QUE TODOS LOS CANALES DE COLOR ESTÉN ALINEADOS.

CONSEJO: USA LA MARCA DE REGISTRO QUE APARECE EN LA ESQUINA INFERIOR DERECHA DE LA PROYECCIÓN PARA LOGRAR UNA ALINEACIÓN MÁS PRECISA.



RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

SI UN CANAL DE COLOR MUESTRA UN TEXTO DE ERROR:



- 1 **COMPRUEBA EL ESTADO DEL FILAMENTO DEL FUSIBLE.**



BIEN

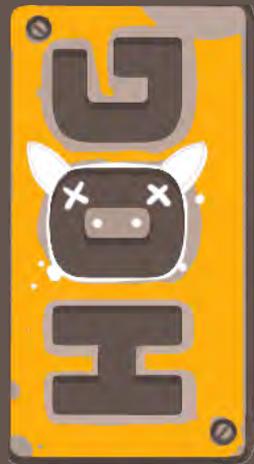


MAL

SI EL FUSIBLE REQUIERE SUSTITUCIÓN:

- 2 **DESATORNILLA Y ABRE LA TAPA DE MANTENIMIENTO.**
- 3 **SUSTITUYE EL FUSIBLE VIEJO POR UN UN FUSIBLE NUEVO.**
- 4 **CIERRA Y ATORNILLA LA TAPA DE MANTENIMIENTO.**

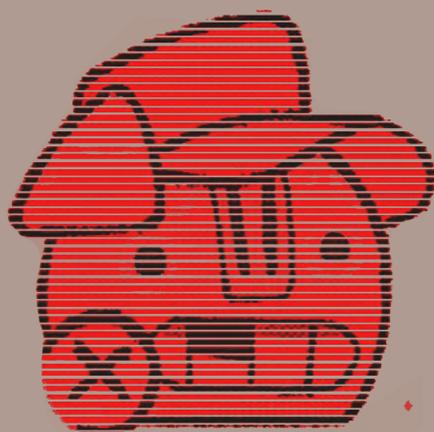
CONTROL DE RGB



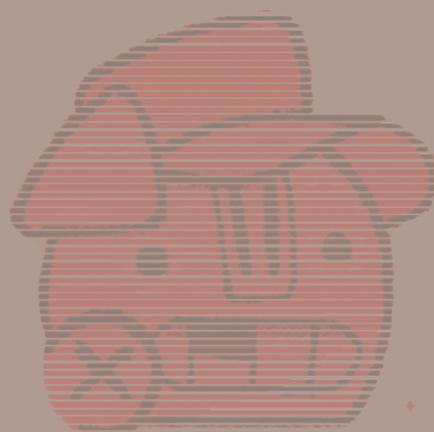
CONTROL DE RGB

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

SI UN CANAL DE COLOR NO PRODUCE NINGUNA IMAGEN O PRODUCE UNA IMAGEN TENUE, QUIZÁ SEA NECESARIO RECARGAR EL GAS DE COLOR.



NORMAL



TENUE

CONSULTA A CONTINUACIÓN LOS GASES QUE CORRESPONDEN A CADA COLOR:



AZUL

AIRE CON-
TAMINADO



VERDE

COLORO



ROJO

AIRE PURO

CONCENTRACIÓN DE GAS REQUERIDA:

70 %

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

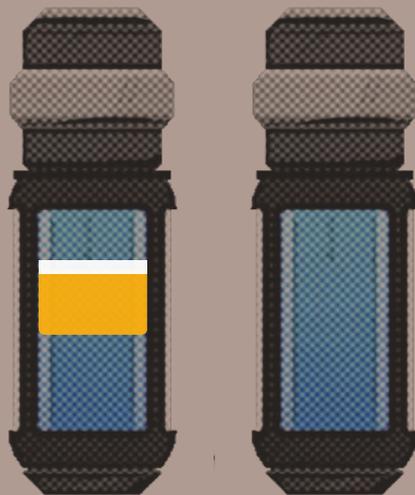
PARA RELLENAR UN BOTE DE COLOR:

1 (OPCIONAL) RELLENA EL BOTE AL 30 % CON CUALQUIER FLUIDO.



2 RELLENA EL BOTE DE GAS.

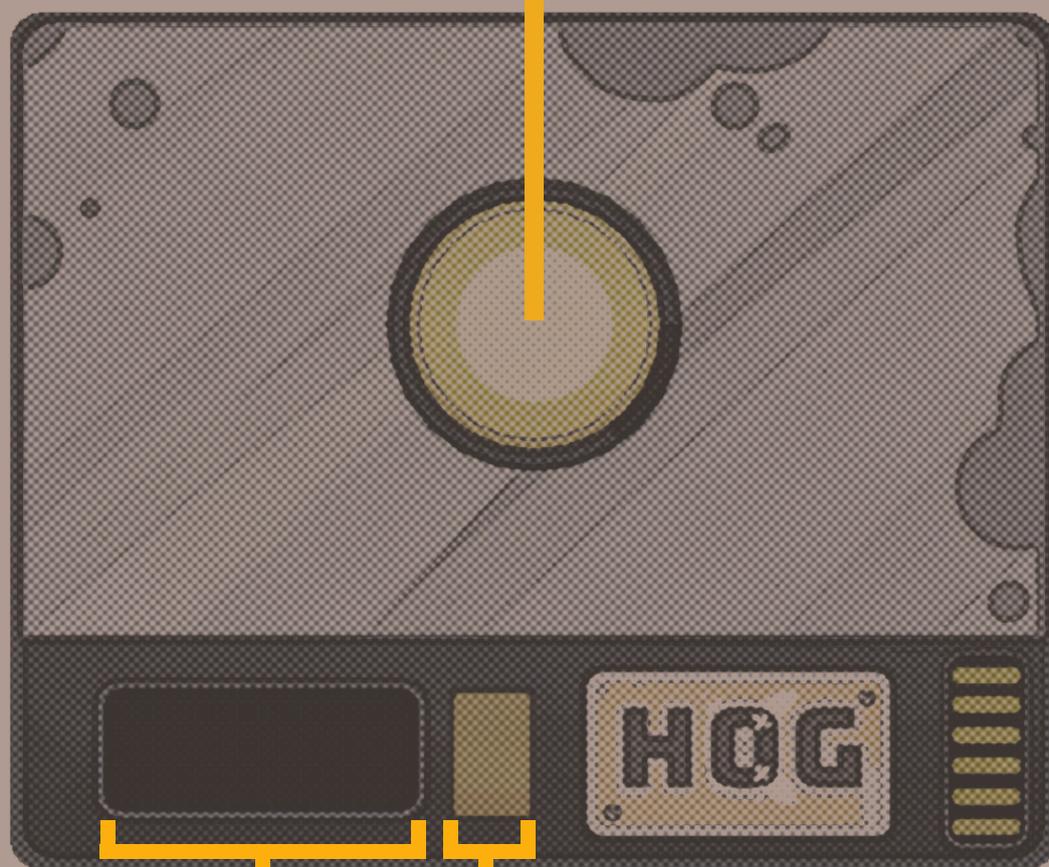
- SI HAS SEGUIDO EL PASO 1, ACABA DE RELLENAR DEL TODO.
- SI HAS OMITIDO EL PASO 1, RELLENA HASTA EL 70 % APROX.



CONTROL DE RGB

CONTROLES DE PÍXELES

**BOTÓN
AMARILLO
GRANDE**



**RANURA PARA
TORTITAS™***

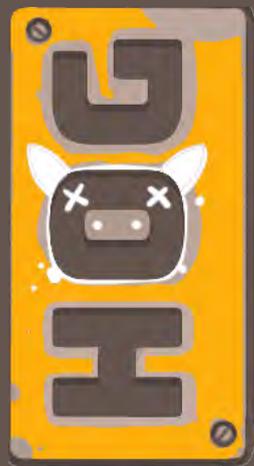
**INTERRUPTOR
DE
ORIENTACIÓN***

- REQUISITOS DE TORTITAS™ -



*** SI NECESITAS AYUDA, CONSULTA LAS
PÁGINAS DE «RESUMEN» DE HOG.**

CONTROL DE PÍXELES



CORRECCIÓN DE PIXELADO

EN CASO DE QUE LA IMAGEN ESTÉ PIXELADA:

1 PULSA EL BOTÓN AMARILLO GRANDE.



PASADOS UNOS MOMENTOS, EL BOTÓN DEJARÁ DE ESTAR PULSADO Y EL PIXELADO REAPARECERÁ. SI ESO OCURRE:

2 VUELVE A PULSAR EL BOTÓN AMARILLO GRANDE. REPITE EL PASO 2 LAS VECES QUE SEA NECESARIO.

IMPORTANTE: ASEGÚRATE DE QUE LA IMAGEN NO PRESENTA NINGUNA PIXELACIÓN AL FINALIZAR EL TRABAJO.



CONTROL DE PÍXELES



SOLUCIONES CENTINELA

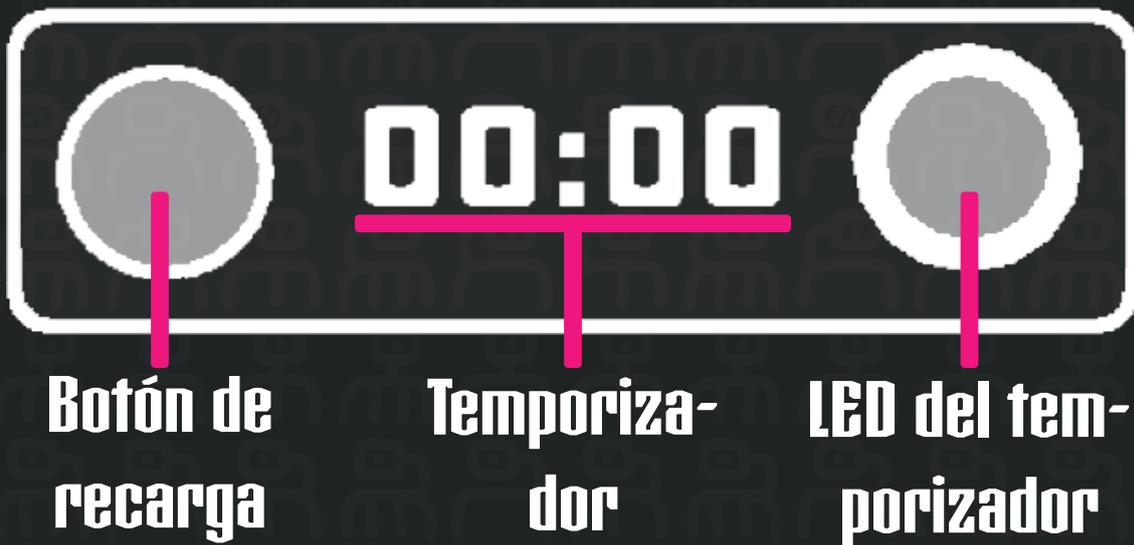
Lo. Ve. Todo.*

* Sí, hasta eso.

CAUSAS DE ACTIVACIÓN DE LA ALARMA

Si la alarma ya está sonando, sigue las instrucciones de las páginas siguientes para desactivarla. La alarma se activará si sucede alguna de estas cosas:

1. EL TIEMPO SE AGOTA



Botón de recarga

Temporizador

LED del temporizador

Cuando la alarma no esté sonando, usa el botón de recarga para añadir tiempo al temporizador.

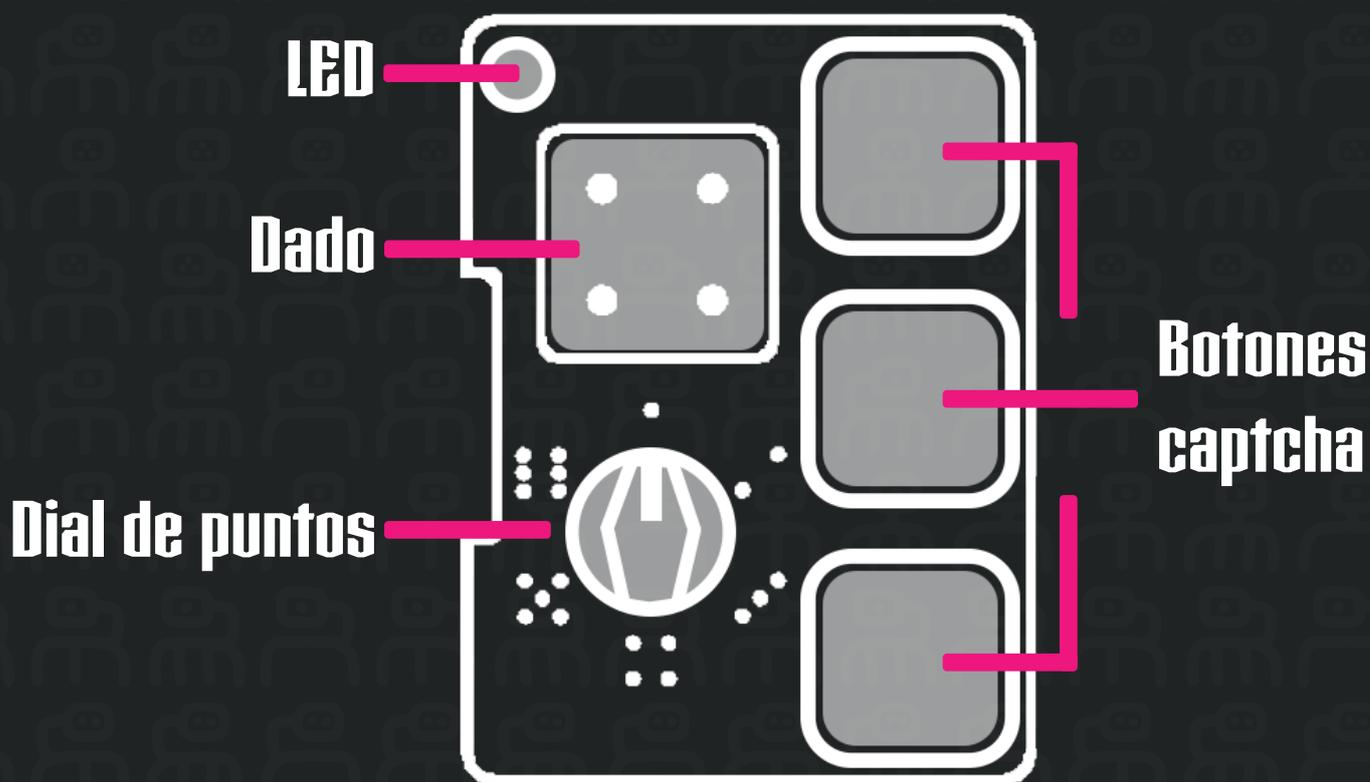
2. EL COMBUSTIBLE SE AGOTA POR COMPLETO

Cada vez que accedas a otro módulo de una nave que incluya un dispositivo de Soluciones Centinela, el Centinela realizará una serie de comprobaciones de seguridad. Las comprobaciones consumirán combustible. Si el combustible del depósito se agota por completo, la alarma se disparará.

DESACTIVACIÓN

PANEL DE DESACTIVACIÓN

El panel de desactivación incluye los controles necesarios para desactivar la alarma Centinela.



PALANCA DE DESACTIVACIÓN

Deberás accionar esta palanca para completar la secuencia de desactivación, tal y como se describe al dorso.

SECUENCIA DE DESACTIVACIÓN

1

TIRA EL DADO

- Para tirar el dado, tócalo. La luz led que hay cerca se iluminará en verde.
- Si en algún momento la luz led se ilumina en rojo, deberás volver a tirar el dado y reiniciar la secuencia.

2

AJUSTA EL DIAL DE PUNTOS

Ajusta el dial al valor correspondiente de la cara OPUESTA del dado (mira el siguiente diagrama para obtener ayuda).



3

INTRODUCE LA SECUENCIA CAPTCHA

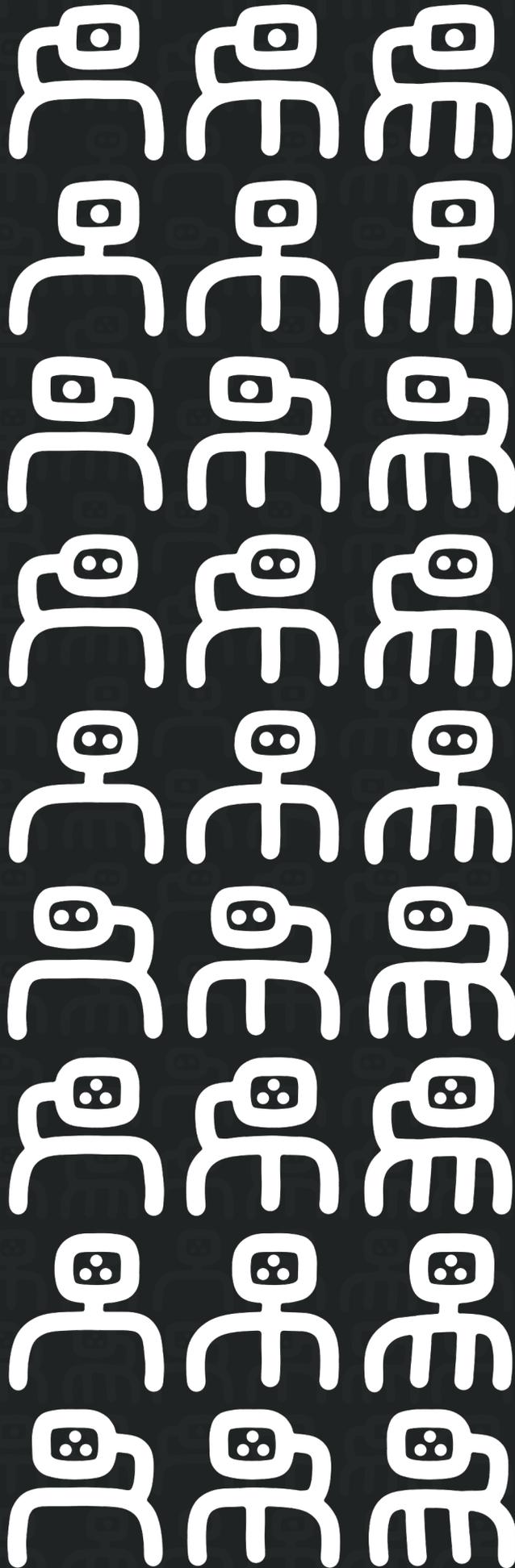
Pulsa los tres botones captcha en el orden adecuado, tal y como se explica en las siguientes páginas.

4

ACCIONA LA PALANCA DE DESACTIVACIÓN

- Acciona la palanca de desactivación para completar la secuencia.
- Si se desactiva de forma correcta, el temporizador se reiniciará y la luz led del temporizador se iluminará en verde.
- Si el temporizador no se reinicia es porque la secuencia era incorrecta. Vuelve a empezar desde el paso 1.

▶ ICONOS CAPTCHA ◀



ORDEN DE CAPTCHA

Ordena los glifos captcha según esta prioridad:

1

CANTIDAD DE OJOS

MÁS BAJA

->

MÁS ALTA



2

DIRECCIÓN EN LA QUE MIRA EL GLIFO

Izquierda

->

Derecha



3

CANTIDAD DE PATAS

MÁS BAJA

->

MÁS ALTA



◀ EJEMPLOS ▶

Observa los siguientes ejemplos de glifos bien ordenados.

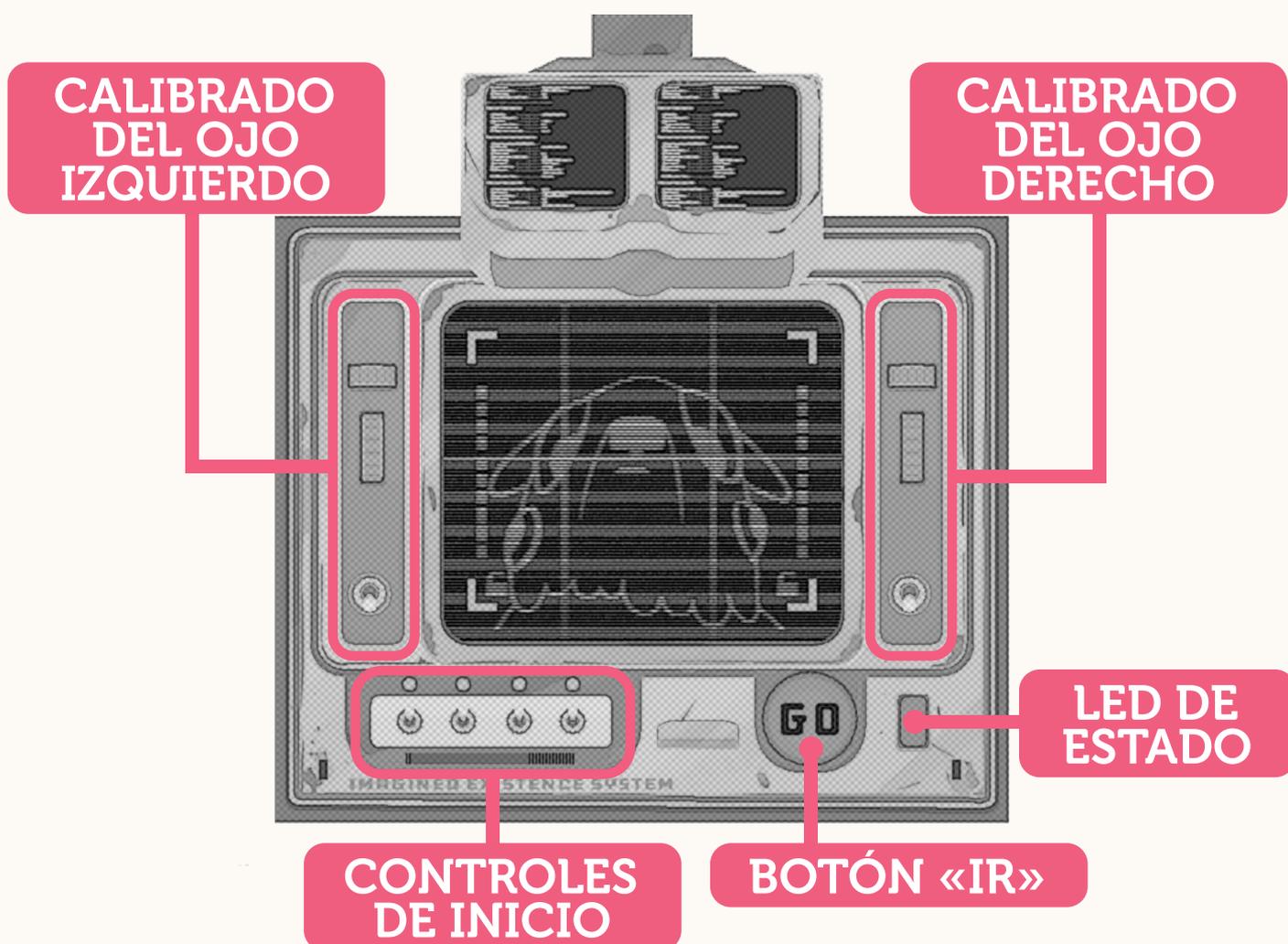




RV DE COLMENA

La RV de Colmena permite que el usuario interactúe con el mundo digital.

Es más que un simple medio para conectar al usuario final con sistemas complejos, permite la interacción con sistemas de forma intuitiva.





ACCESO A LA RV

CALIBRAR OJOS

COLOCAR LAS MIRAS SOBRE LOS OJOS

 AJUSTAR MIRA EN HORIZONTAL

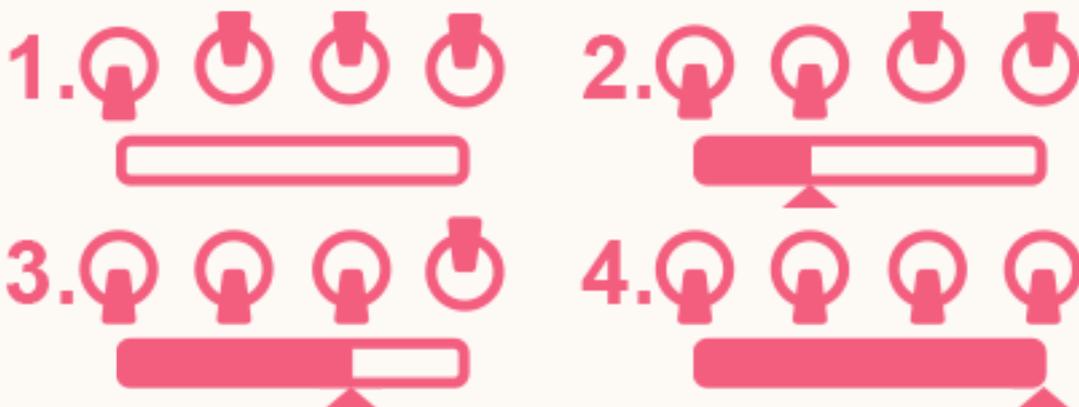


AJUSTAR MIRA EN VERTICAL



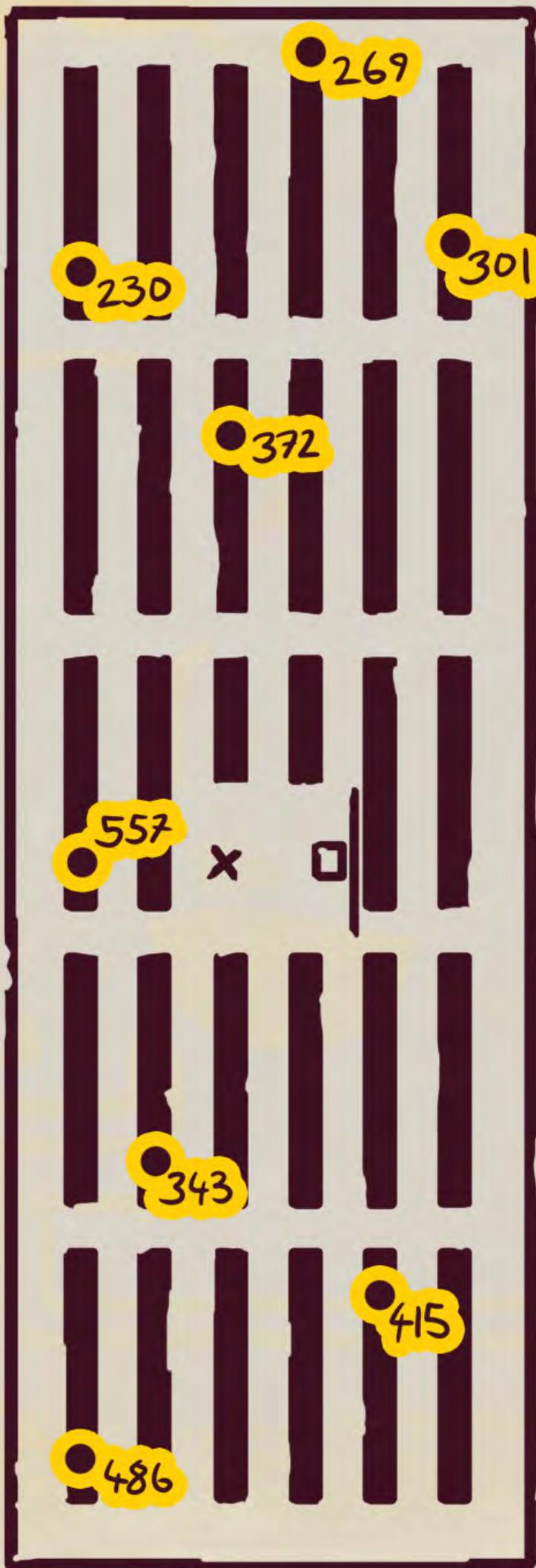
FIJAR/DESBLOQUEAR MIRA

INTRODUCIR SECUENCIA DE INICIO



PULSAR «IR»

Para abandonar la RV, el usuario debe pensar con intensidad la palabra «VOLVER».



notas para forzar una caja fuerte:

¡3 intentos! 

empieza en el sentido de las agujas del reloj. 
gira hasta oír un clic.

repite en la dirección contraria.

- ! si la cagas, da una vuelta entera en el sentido contrario a las agujas del reloj para volver a empezar.

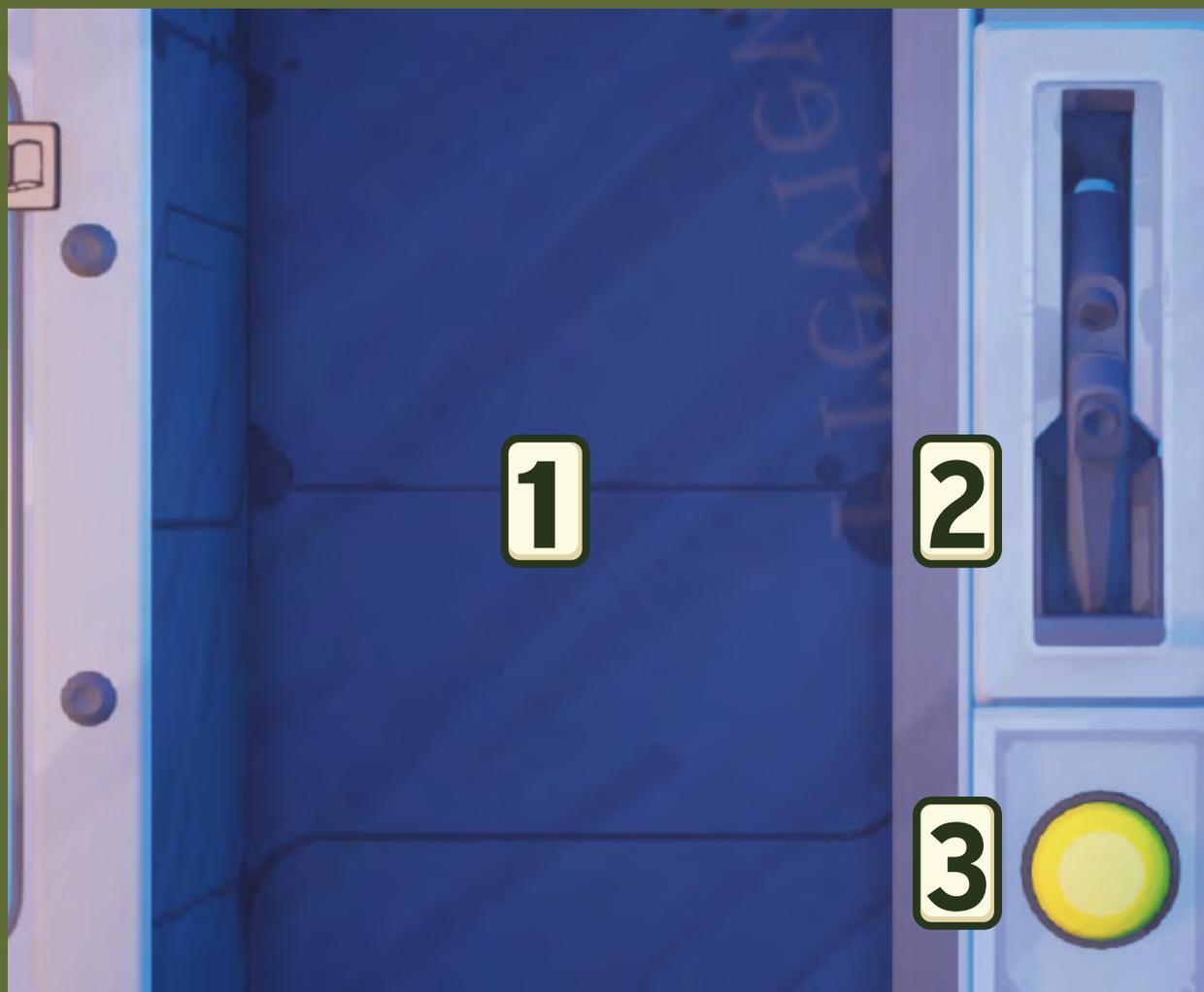
lista de la compra:

- galletas
- olivas
- bebida espacial



Soldador

¡CONVIERTE LOS CACHARROS ROTOS EN INGRESOS POTENCIALES!



1 Cámara de soldadura

2 Pistola soldadora

3 Botón de confirmar

Soldador

cómo SOLDAR:

1 Coloca las partes rotas en la cámara de soldadura.



2 Usa la pistola soldadora para cubrir con puntos de soldadura los huecos que hay entre las partes rotas. **NOTA:** No hay límite de puntos de soldadora. Llénalo todo sin piedad.



3 Pulsa el botón de confirmar para «fundir» todas las partes rotas.



Si sale BIEN, podrás extraer un único componente combinado, que estará listo para que lo uses como te plazca.
Si sale MAL, repite los pasos anteriores y añade MÁS puntos de soldadura.

Las famosas

BOLOS DE CHICLE

del señor Bloop

Configuración de módulos independiente de la plataforma.

LA BOLA DE CHICLE

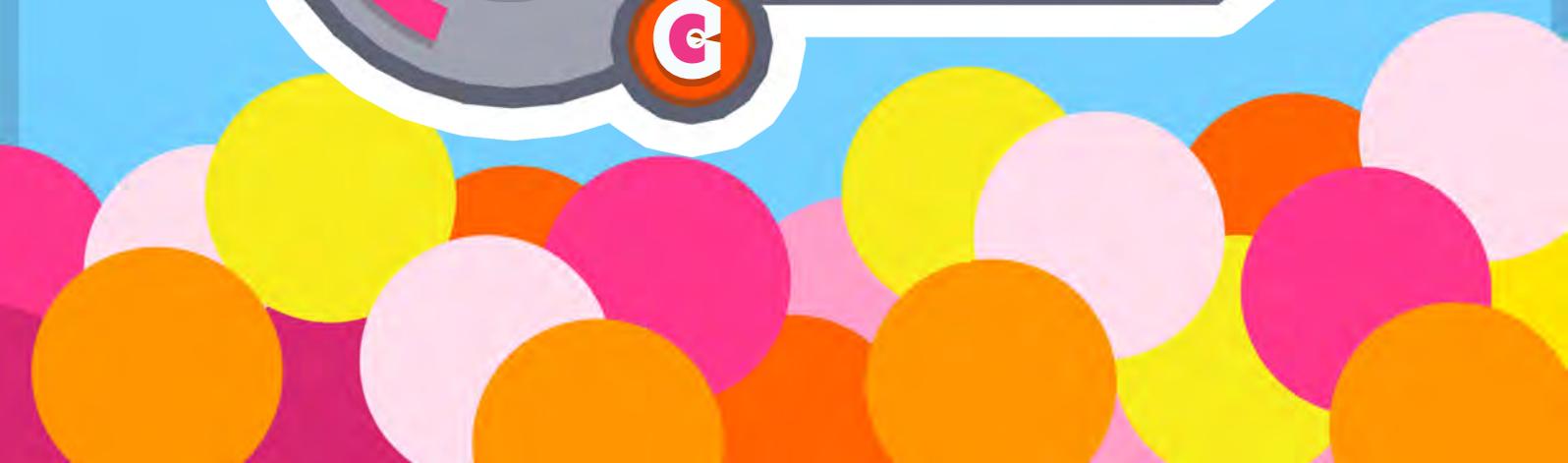
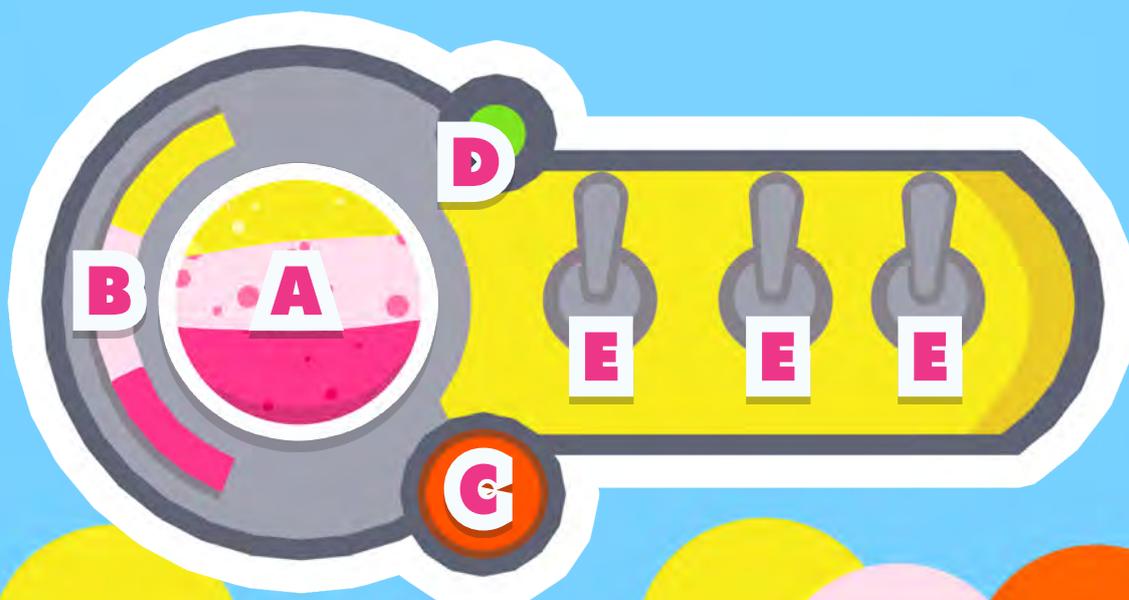


● 3 capas aleatorias distintas

● Textura con relieve

● Aspecto delicioso
(no comestible)

EL RECIPIENTE



Las famosas

BOLOS DE CHICLE

del señor Bloop

Configuración de módulos independiente de la plataforma.

A RANURA

B CAPAS NECESARIAS

C BOTÓN BASCULANTE

D LED DE CONFIRMACIÓN

E LLAVES DE CAPAS

CÓMO UTILIZAR

- Haz que la bola de chicle coincida con las capas necesarias del recipiente (B).
- Cada capa necesaria cuenta con una opción alternativa a la que puedes acceder mediante las llaves de capas correspondientes (E).
- Si utilizas el botón basculante (C) para girar la bola de chicle (A) 180 grados, obtendrás una coincidencia más fácilmente.
- Si consigues una coincidencia, el LED de confirmación (D) se pondrá verde.

SOBRE LAS BOMBAS CASERAS

Si lees esto, probablemente ya hayas muerto. A continuación, se detallan los pasos necesarios para desactivar las bombas, pero es probable que no dispongas del tiempo ni la calma necesarios para llevarlos a cabo correctamente.

Casi mejor que aproveches el tiempo que te queda para llamar a tus seres queridos.

Fig. 175683656846



IDENTIFICAR LOS CABLES:



LISO



RAYAS



ESPIRAL

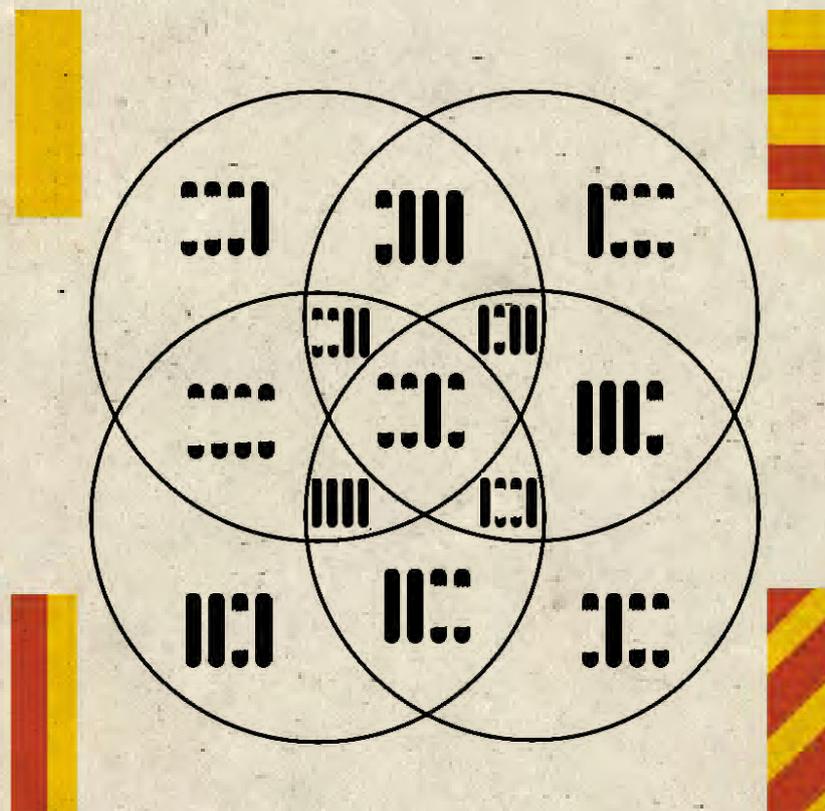


DUAL

SOBRE LAS BOMBAS CASERAS: DESACTIVACIÓN

1. Identifica la combinación de patrones que se repite en los cuatro tipos de cables (liso, espiral, dual, etc.).
Nota: Las cantidades exactas de cada cosa son irrelevantes.
2. Encuentra la intersección del patrón de esferas correspondiente en el diagrama de Venn que se muestra más abajo.
3. Corta los cables de la forma correcta.
4. Pulsa el botón de detonar/desactivar para cancelar la cuenta atrás.

Fig. 789234586576



CLAVE

VER LOS CABLES DE IZQUIERDA A DERECHA



REACTOR

¡SOLO PERSONAL AUTORIZADO!

TÍO, QUÉ CERCA HA ESTADO...
SIGO TEMBLANDO...

NOTA DE MÍ PARA MÍ:
¡ESTOS CABRONES PUEDEN ATERRIZAR Y
ATACAR AL MOMENTO!

¡LEE ESTO ANTES DE ACEPTAR OTRO TRABAJO, PUTO
GILIPOLLAS!

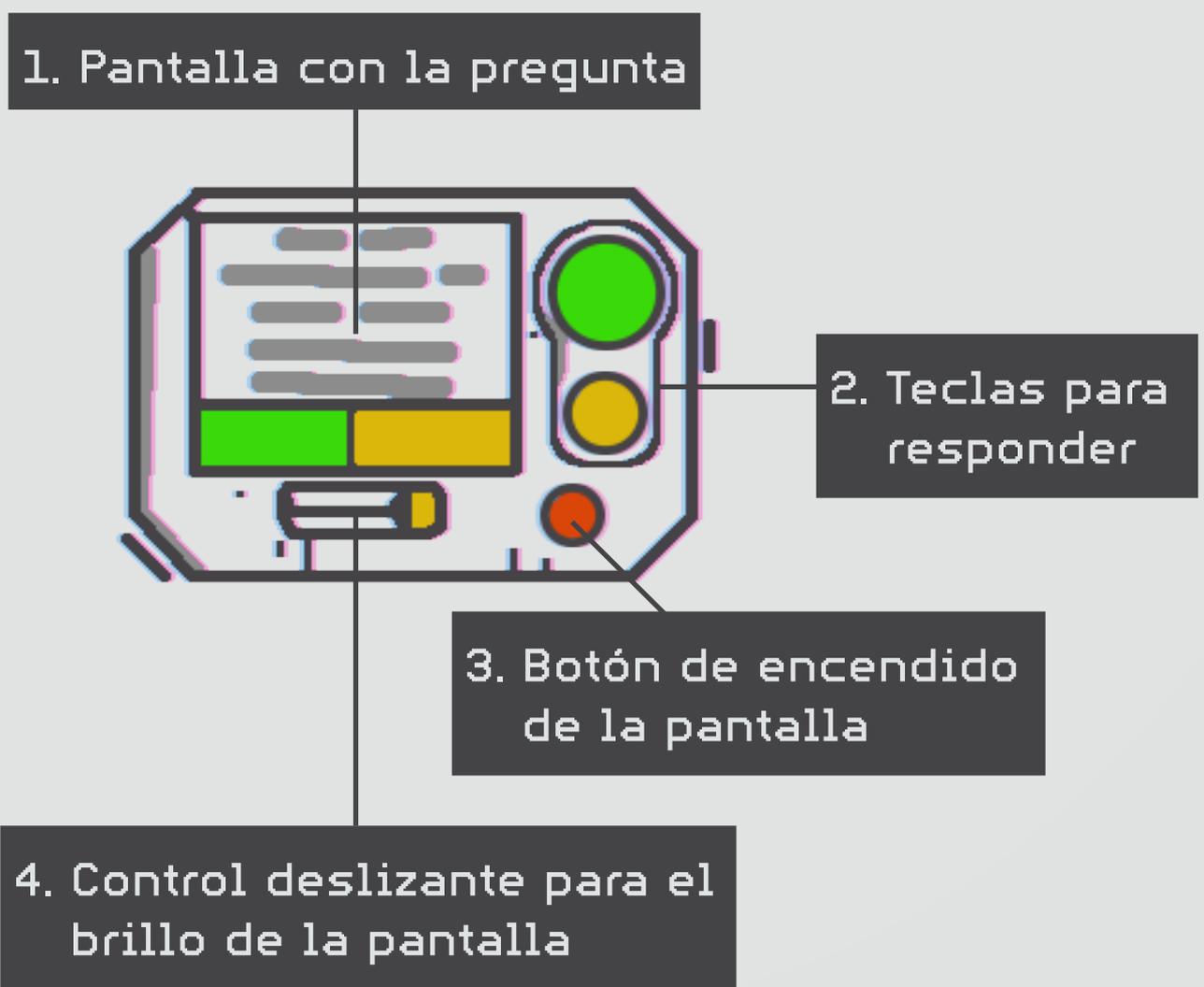
REACTOR

¡SOLO PERSONAL AUTORIZADO!

REACTOR

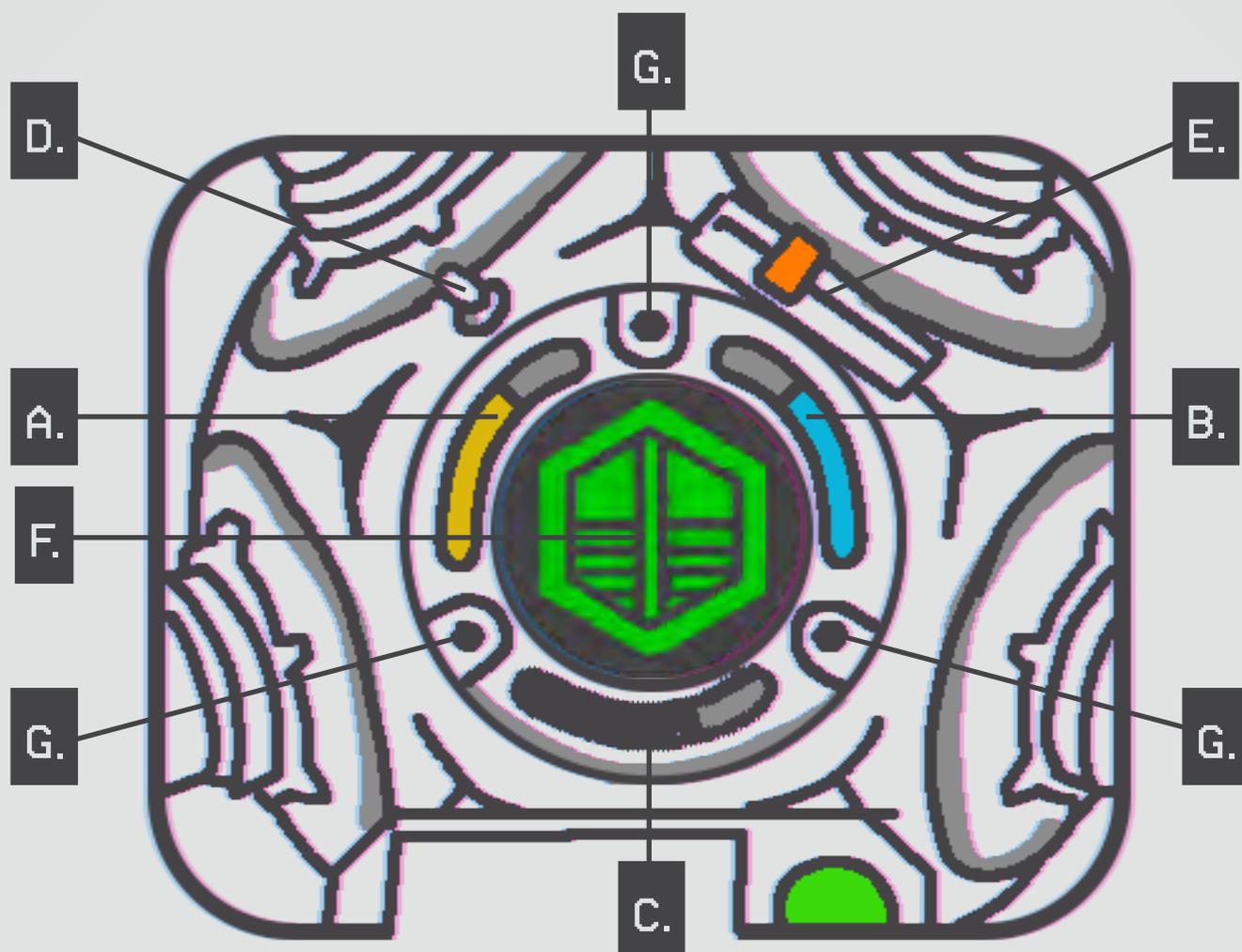
Para proteger al reactor de personas sin cualificación, primero se deberá responder a una pregunta. Una respuesta incorrecta supondrá el bloqueo completo del sistema.

Si alguien sin cualificación ha bloqueado el reactor, póngase en contacto con nosotros y le ahogaremos a demandas. SI NO GANAMOS, NO COBRAMOS. Nos forraremos mientras libramos al universo de estas personas.



REACTOR

Tras conseguir el acceso, siga atentamente las instrucciones que aparecen aquí para garantizar un buen mantenimiento y evitar una muerte lenta y agónica.



A. Indicador del nivel de combustible

B. Indicador del nivel de refrigerante

C. Indicador del nivel de reactivo

D. Interruptor de la bomba de combustible

E. Control deslizante para la cantidad de refrigerante

F. Indicador de la estabilidad del núcleo

G. Controles de acceso al núcleo

REACTOR ESTABILIZADO

ATENCIÓN: ANTES DE INICIAR CUALQUIER MANTENIMIENTO DE LA NAVE, COMPRUEBE EL INDICADOR DE ESTABILIDAD DEL NÚCLEO (F).

UN NÚCLEO INESTABLE EN UN REACTOR ES UN PELIGRO ABSOLUTO. ¡ACTÚE DE INMEDIATO PARA EVITAR SU MUERTE!

EVALUACIÓN DE LA ESTABILIDAD

Cuanto más rayas aparezcan en la pantalla, más estable será el núcleo del reactor. Por ejemplo:



MUY ESTABLE



MUY INESTABLE

Si existe algún problema con la estabilidad, continuará haciendo lo mismo hasta que el problema principal se resuelva.

Un cambio en la estabilidad iniciará un “blip” sonoro.

ADVERTENCIA: UNA VEZ QUE DESAPARECE EL SEGMENTO CENTRAL FINAL, EL USUARIO TIENE MENOS DE 10 SEGUNDOS PARA EVITAR UNA FUSIÓN FATAL.

REACTOR ESTABILIDAD

La estabilidad del reactor depende de dos recursos:

1. El nivel de combustible del módulo Combustible de la nave.
2. El nivel de refrigerante del módulo Refrigerante de la nave.

Si el nivel de combustible de la nave cae por debajo del 50 %, la estabilidad del núcleo también caerá.

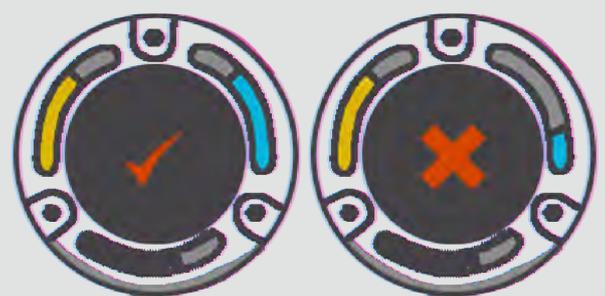
El refrigerante tiene un papel clave tanto en aumentar la estabilidad como en ralentizar las caídas en la estabilidad. Asegúrese de que el módulo Refrigerante funciona correctamente.

AUMENTAR LA ESTABILIDAD

1. Asegúrese de que el interruptor de la bomba de combustible (D) está ENCENDIDO y que el indicador del nivel de combustible (A) está al menos por la mitad de su capacidad. Si es menor, es necesario reabastecer la nave.

Siga el siguiente proceso de reabastecimiento para reducir el riesgo de fusión.

2. Ajuste el control deslizante para la cantidad de refrigerante (E) hasta que el nivel del indicador del nivel de refrigerante (B) coincide con el nivel de combustible.



Si el refrigerante no llega al nivel necesario, siga las instrucciones en la sección Refrigerante que hay al final de este manual.

ATENCIÓN: EN CASO DE QUE NO HAYA NI REFRIGERANTE NI COMBUSTIBLE:

REACTOR

PROCESO DE REABASTECIMIENTO

1. Asegúrese de que el control deslizante para la cantidad de refrigerante (D) está apagado.
2. Configure el indicador de la estabilidad del núcleo (E) al máximo. Nota: Si el indicador del nivel de refrigerante no llega al máximo, se recomienda rellenar el refrigerante primero para garantizar que la estabilidad cae a la menor velocidad posible durante el reabastecimiento.
3. Lleve a cabo el reabastecimiento de la nave de acuerdo con el módulo Combustible de la documentación del fabricante.
4. Consulte "AUMENTAR ESTABILIDAD" para obtener más instrucciones.

REACTOR

NIVEL DEL REACTIVO

Si el indicador del nivel de reactivo está rojo, se debe reemplazar el núcleo del reactor. Siga las instrucciones que hay detrás.



REACTOR

REEMPLAZAR EL NÚCLEO

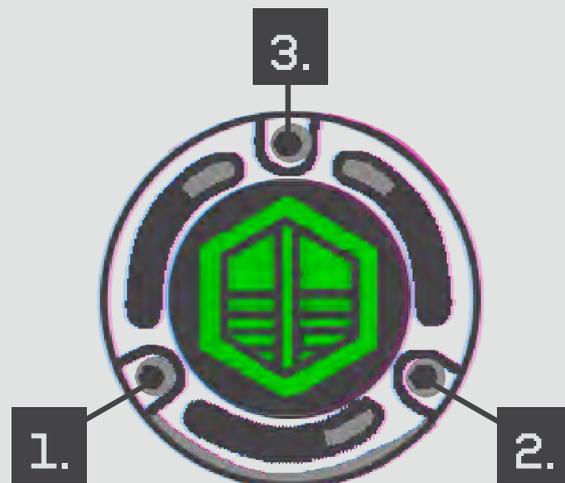
ADVERTENCIA: EL PROCESO DE REEMPLAZAR EL NÚCLEO PROVOCARÁ UNA DISMINUCIÓN EN LA ESTABILIDAD. SE DEBE REALIZAR EL MANTENIMIENTO NECESARIO A LA MAYOR BREVEDAD POSIBLE.

!UNA VEZ ESTÁ FUERA DEL MÓDULO, EL NÚCLEO ESTÁ INERTE.!

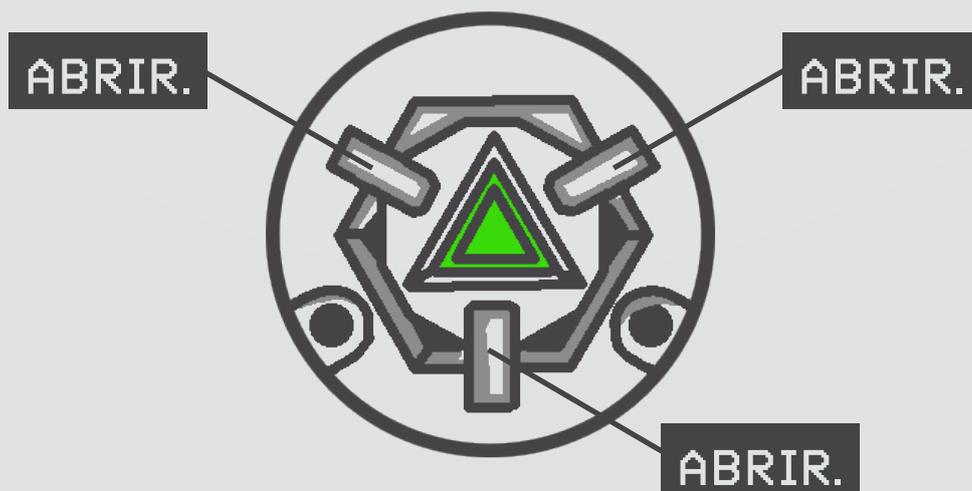
1. APAGUE el interruptor de la bomba de combustible (D).
2. Configure el indicador del nivel de refrigerante (E) al mínimo.

ADVERTENCIA: ¡AHORA LA ESTABILIDAD COMENZARÁ A BAJAR!

3. Afloje los controles de acceso al núcleo en el orden que se muestra a continuación:



4. Suelte los pestillos que sujetan el núcleo:

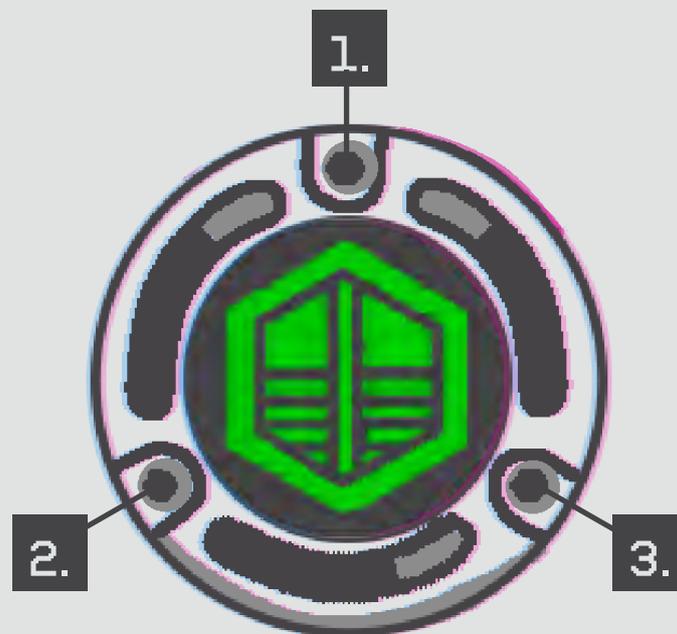


REACTOR

REEMPLAZAR EL NÚCLEO

Continuación...

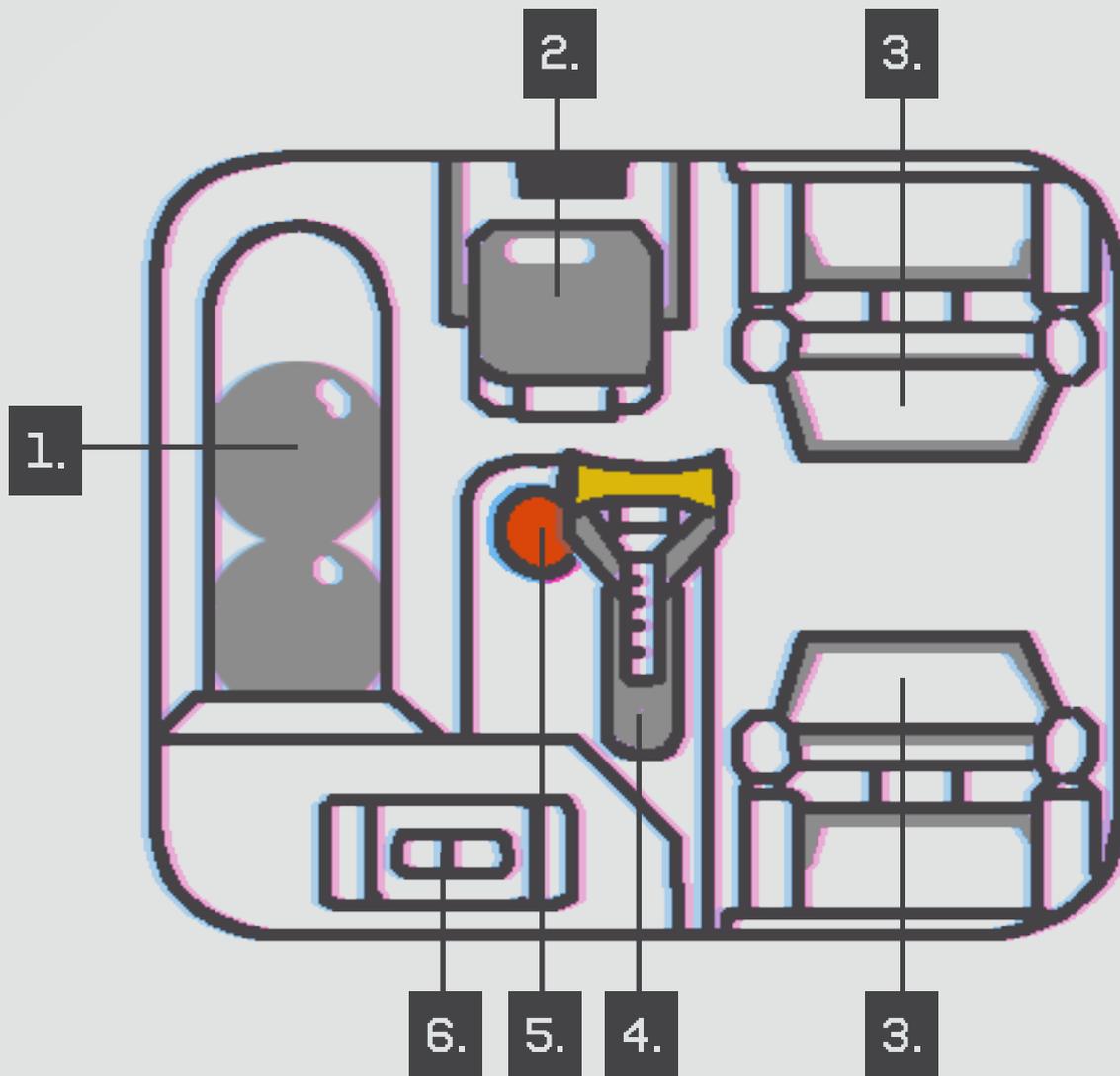
5. Reemplace el núcleo del reactor.
6. Cierre los pestillos alrededor del núcleo.
7. Asegure los controles de acceso al núcleo en el orden que se muestra a continuación:



8. Consulte "AUMENTAR ESTABILIDAD" para obtener más instrucciones.

REFRIGERANTE

ADVERTENCIA: ANTES DE COMENZAR CON EL MANTENIMIENTO DEL REFRIGERANTE, CONSULTE EL MÓDULO DEL REACTOR PARA OBTENER UN DIAGNÓSTICO FIABLE DE FALLOS.



1. Contenedor del refrigerante

2. Dispensador de cubos de hielo

3. Lima de cubos de hielo

4. Prensa para formas

5. Liberación de la palanca

6. Bomba

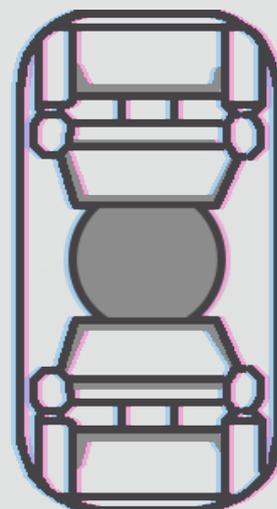
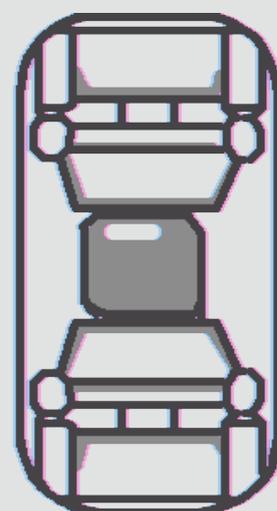
REFRIGERANTE

USO

ADVERTENCIA: ASEGÚRESE DE QUE LA BOMBA (6) ESTÁ EN BUENAS CONDICIONES ANTES DE CONTINUAR. DE NO SER POSIBLE, LOS MÓDULOS DEPENDIENTES PERDERÁN ACCESO AL REFRIGERANTE.

PRODUCIR REFRIGERANTE ESFERAS

1. Coloque un cubo de hielo en la lima de cubos de hielo (3).
2. Active la prensa para formas (4) hasta que la lima de cubos de hielo (3) esté completamente cerrada.
3. Presione la liberación de la palanca (5).
4. Coloque las nuevas esferas de refrigerante en el contenedor del refrigerante (1).



Cuando ya no quepan más esferas de refrigerante en el contenedor, se considera que el módulo está lleno.

DISCO

Y SERVIDOR

HIPERLUMÍNICOS

FTL

El viaje hiperlumínico es posible gracias a dos módulos:

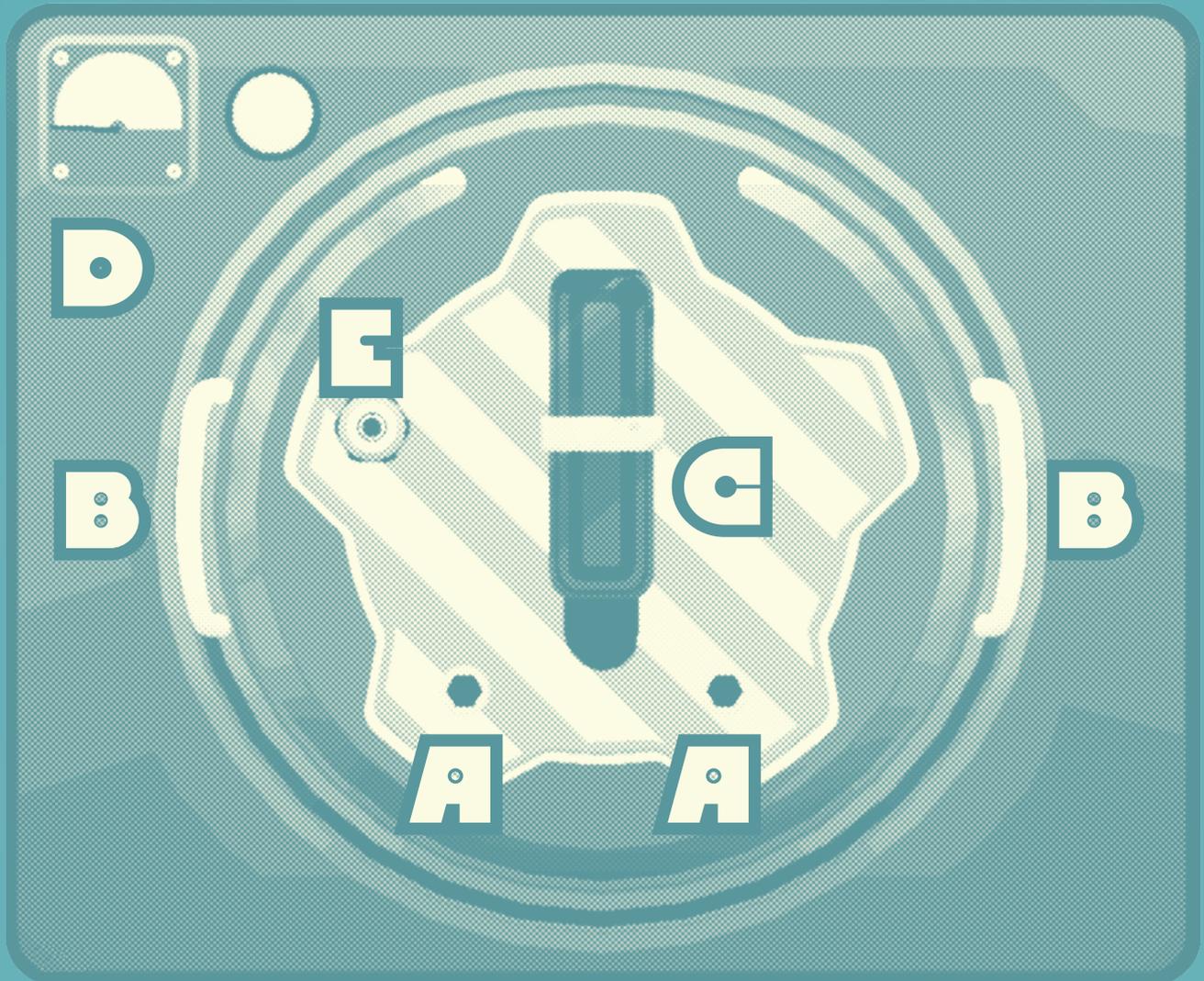
- El *disco hiperlumínico FTL*, que alberga los componentes esenciales.
- El *servidor hiperlumínico FTL*, que permite al usuario calibrar el disco hiperlumínico FTL.

¡CUIDADO!

El mantenimiento del disco hiperlumínico FTL conlleva la manipulación de sustancias altamente radiactivas.

DISCO HIPERLUMÍNICO FTL

CONTENIDO EXTERNO



A

PERNOS DE LA
COMPUERTA

E

TOMA PARA
FLUIDOS

B

TIRADORES DE LA COMPUERTA

C

PALANCA DE DRENAJE Y LLENADO

D

LECTURA DE RADIACIÓN

DISCO HIPERLUMÍNICO FTL

COMPUERTA BLINDADA

La compuerta blindada protege al usuario de la radiación. La resistencia del blindaje depende de la cantidad y el estado del fluido que haya en el interior de la puerta, lo cual puede verse a lo largo del borde.

EL ESTADO CONGELADO GARANTIZA LA MÁXIMA RESISTENCIA DEL BLINDAJE.

DRENAR Y LLENAR LA COMPUERTA

1. Acopla el bote de fluido a la toma para fluidos (E).
2. Tira de la palanca (C) hacia abajo para drenar o hacia arriba para llenar.

ABRIR LA COMPUERTA

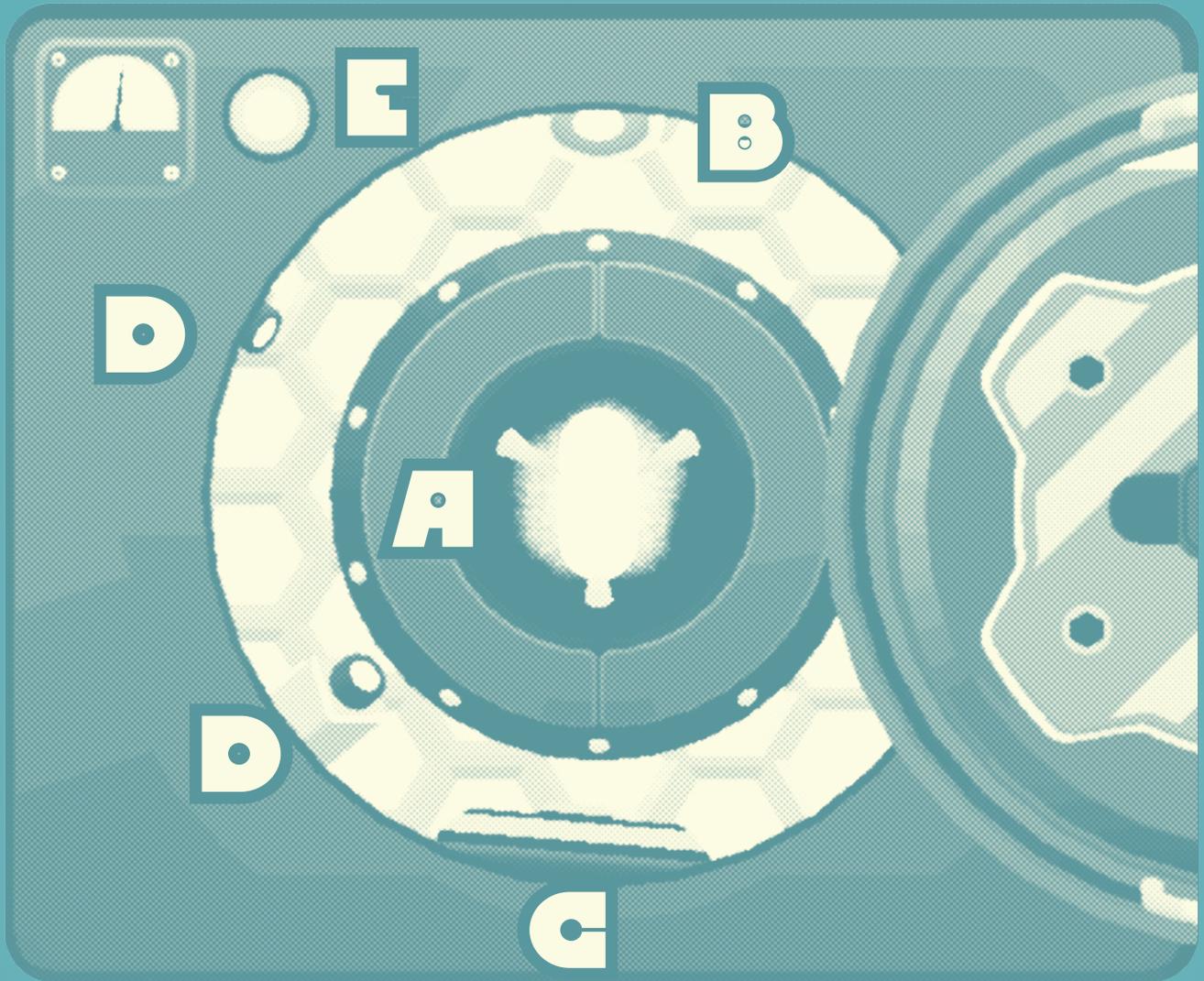
1. Afloja los pernos (A) con una llave inglesa.
2. Usa los tiradores (B) para girar la compuerta en sentido horario.

ADVERTENCIA: Desde el mismo momento de su apertura, el usuario se expone a la radiación de la gema hiperlumínica FTL del disco.

¡PARA SELLARLA, SIGUE LOS PASOS EN ORDEN INVERSO!

DISCO HIPERLUMÍNICO FTL

CONTENIDO INTERNO



A

NÚCLEO

B

BOMBILLA DEL NÚCLEO

C

ELECTROIMÁN

D

CÁMARAS

E

BOTÓN DE ACTIVACIÓN DE LA BOMBILLA

DISCO HIPERLUMÍNICO FTL

GEMAS HIPERLUMÍNICAS FTL

El núcleo, compuesto por una gema hiperlumínica FTL y su carcasa, es lo que permite que el disco hiperlumínico FTL funcione. Hay tres tipos de gemas hiperlumínicas FTL:

CORTO ALCANCE

Barata y de poco alcance.

LARGO ALCANCE

Tiene un mayor alcance.

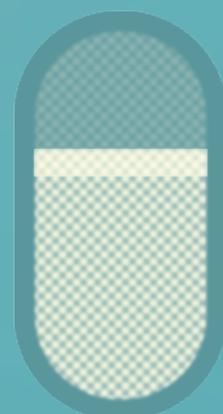
TIPO X

[Características confidenciales]. Peligrosa.
¡Manipular con precaución!

NIVEL DE ENERGÍA DE LAS GEMAS

Si el nivel de energía de las gemas hiperlumínicas FTL cae por debajo del 50 %, deben sustituirse. Para consultar el nivel de energía:

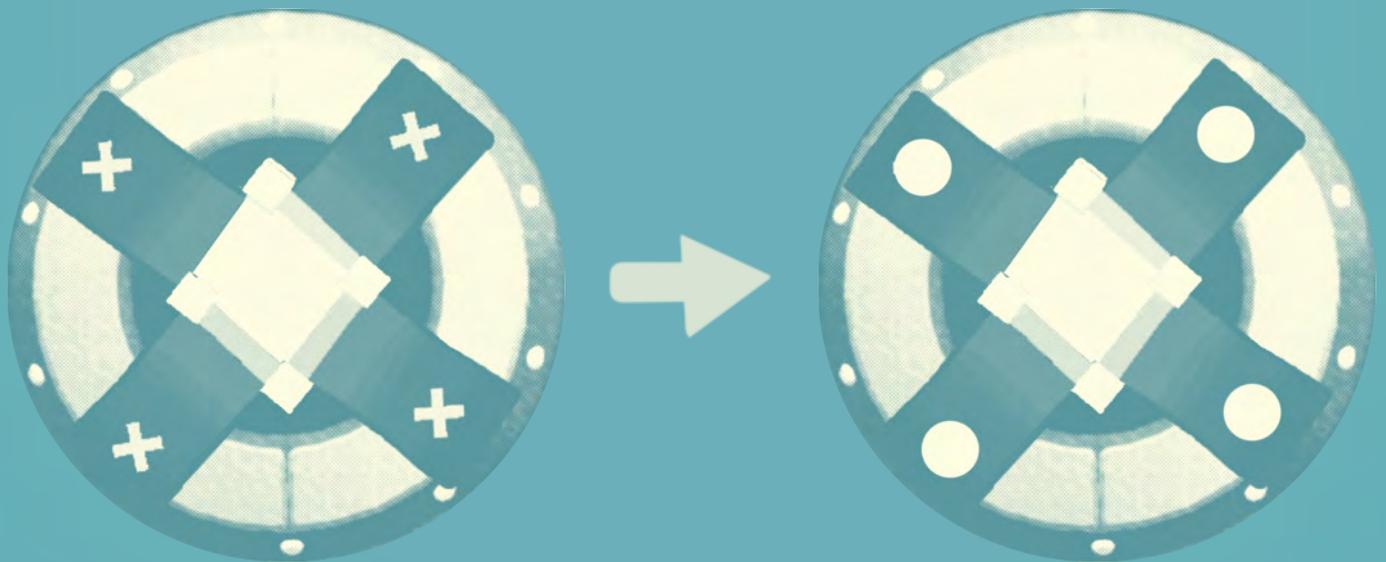
1. Comprueba que la bombilla del núcleo está presente y rellena de sangre.
2. Mantén pulsado el botón de activación de la bombilla y observa el indicador de nivel de energía de la gema hiperlumínica FTL. Consulta el diagrama.



DISCO HIPERLUMÍNICO FTL

EXTRAER LA GEMA HIPERLUMÍNICA FTL

1. Retira el núcleo del disco hiperlumínico FTL.
2. Coloca el núcleo en un soldador.
3. Adquiere el extractor de gemas.
4. Coloca el extractor de gemas en el núcleo.
5. Suelda cada una de las muescas en forma de X en el extractor.



6. Confirma la soldadura.
7. Enciende el extractor de gemas con un mechero.
8. Desecha el extractor de gemas con la gema hiperlumínica FTL extraída.



DISCO HIPERLUMÍNICO FTL

INSTALAR UNA GEMA HIPERLUMÍNICA FTL

1. Coloca la carcasa del núcleo vacía en un soldador.

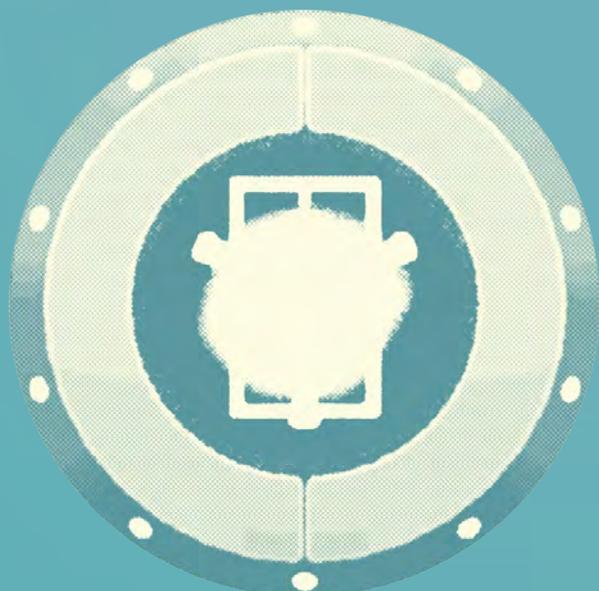


2. Tira de la cremallera para abrir el paquete sellado que contiene la gema hiperlumínica FTL.

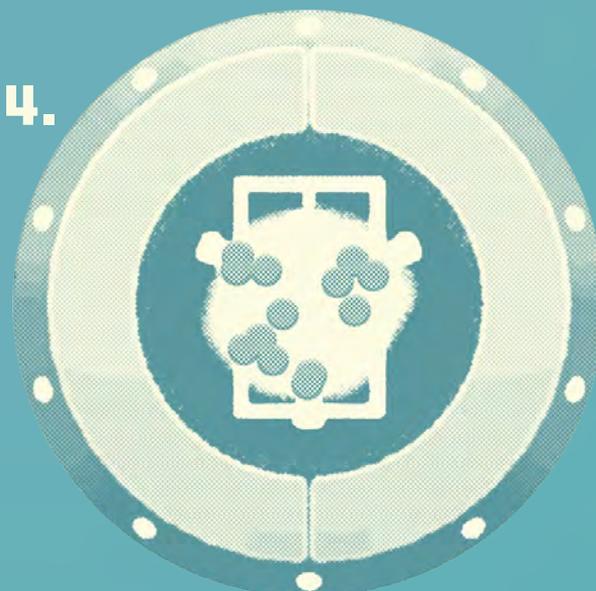


3. Coloca la gema hiperlumínica FTL en la carcasa del núcleo.

3.



4.

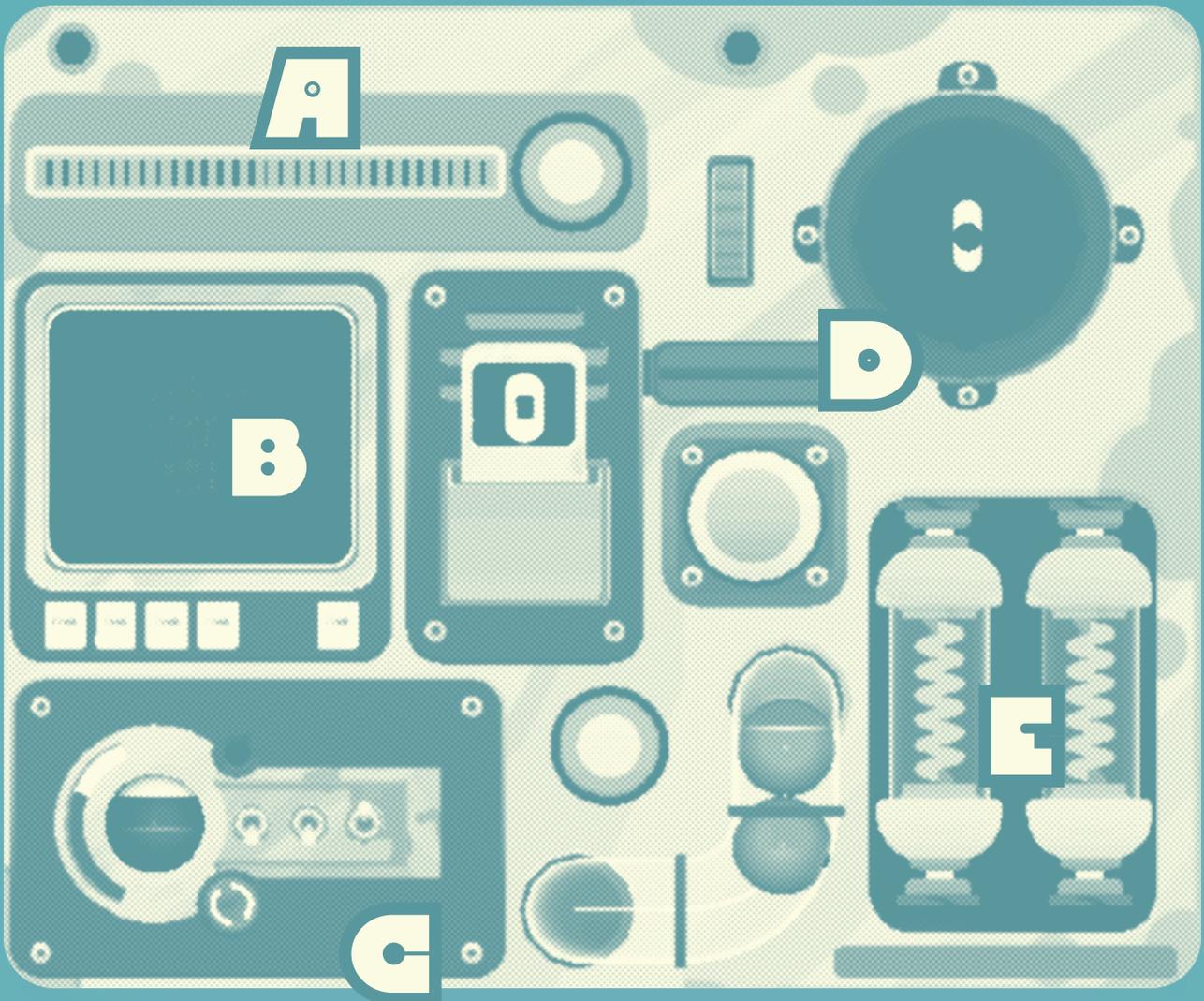


4. ¡Suelda con ganas!

5. Confirma la soldadura.

SERVIDOR HIPERLUMÍNICO FTL

CONTENIDO



A

SISTEMA DE POTENCIA

B

SISTEMA DE COMPUTACIÓN

C

SISTEMA DE BOLAS DE CHICLE

D

SISTEMA DE OBJETIVO

E

SISTEMA DE FUSIBLE

SERVIDOR HIPERLUMÍNICO FTL

RESUMEN

El servidor hiperlumínico FTL está compuesto por varios sistemas que se utilizan para calibrar el disco hiperlumínico FTL de cara a los viajes. Si alguno de los sistemas no funciona tal como se muestra aquí, es posible que haya algún problema con los componentes base, que se describen al final de este manual.

SISTEMA DE POTENCIA

El sistema de potencia está compuesto por un indicador de potencia y un botón de potencia.



Todas las acciones que se llevan cabo en el servidor hiperlumínico FTL consumen una pequeña cantidad de potencia. Si la potencia se agota del todo, esto provoca el cierre del sistema operativo en el sistema de computación.

Para generar potencia adicional, pueden consumirse las bolas almacenadas en el sistema de bolas de chicle. Para hacerlo, pulsa el botón de potencia.

SERVIDOR HIPERLUMÍNICO FTL

SISTEMA DE COMPUTACIÓN

En el sistema de computación, pueden instalarse tres sistemas operativos distintos. El sistema operativo (SO) que se utilice dependerá del tipo de gema hiperlumínica FTL que haya en el disco hiperlumínico FTL.

TIPO DE GEMA HIPERLUMÍNICA FTL

TIPO DE SO

CORTO ALCANCE

SO 1

LARGO ALCANCE

SO 2

TIPO X

SO 3

ESTADO DEL SO

El SO puede encontrarse en tres estados distintos.

ACTIVO: El SO es funcional.

CERRADO: Un error externo ha provocado el cierre del SO. Requiere un reinicio.

REINICIANDO: El SO se está reiniciando. Para completar el reinicio, se requiere la intervención del usuario.

SERVIDOR HIPERLUMÍNICO FTL

CAMBIAR EL ESTADO DEL SO

CERRADO

->

REINICIANDO

1. Comprueba el cartucho de la ranura para cartuchos tenga instalado un SO válido.
2. Mantén pulsada la tecla de reinicio (consulta los requisitos al dorso) durante 2 segundos.

REINICIANDO

->

ACTIVO

1. Comprueba el cartucho de la ranura para cartuchos tenga instalado un SO válido.
2. Introduce la secuencia de reinicio (consulta los requisitos al dorso).

ACTIVO

->

CERRADO

1. Comprueba el cartucho de la ranura para cartuchos tenga instalado un SO válido.
2. Pulsa una o varias teclas hasta provocar el cierre.

SERVIDOR HIPERLUMÍNICO FTL

REQUISITOS DEL SO

A continuación, encontrarás los requisitos de cada SO.

TECLA DE REINICIO

SO 1

ESTRELLA

SO 2

TRES

SO 3

UNO

SECUENCIA DE REINICIO

SO 1

[UNO] [DOS] [TRES] [CUATRO]

SO 2

**[UNO] [TRES] [DOS] [CUATRO] [UNO] [TRES]
[ESTRELLA]**

SO 3

**[UNO] [DOS] [TRES] [CUATRO] [CUATRO] [UNO]
[ESTRELLA] [TRES] [UNO] [ESTRELLA]**

SERVIDOR HIPERLUMÍNICO FTL

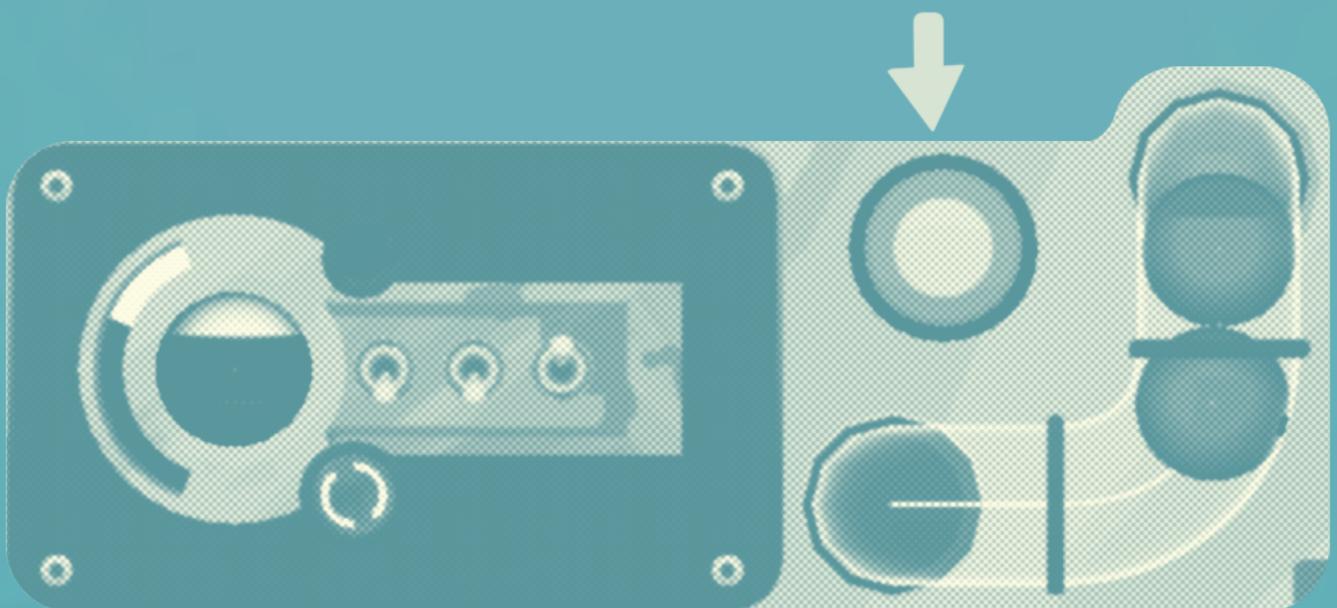
SISTEMA DE BOLAS DE CHICLE

La función del sistema de bolas de chicle es dar potencia al módulo.

Las bolas de chicle que encajan con el soporte (consulta el manual del fabricante de bolas para conocer más detalles) pueden almacenarse para que el sistema de potencia las utilice cuando sea necesario.

Para almacenar una bola de chicle, pulsa el botón de almacenaje que se muestra más abajo.

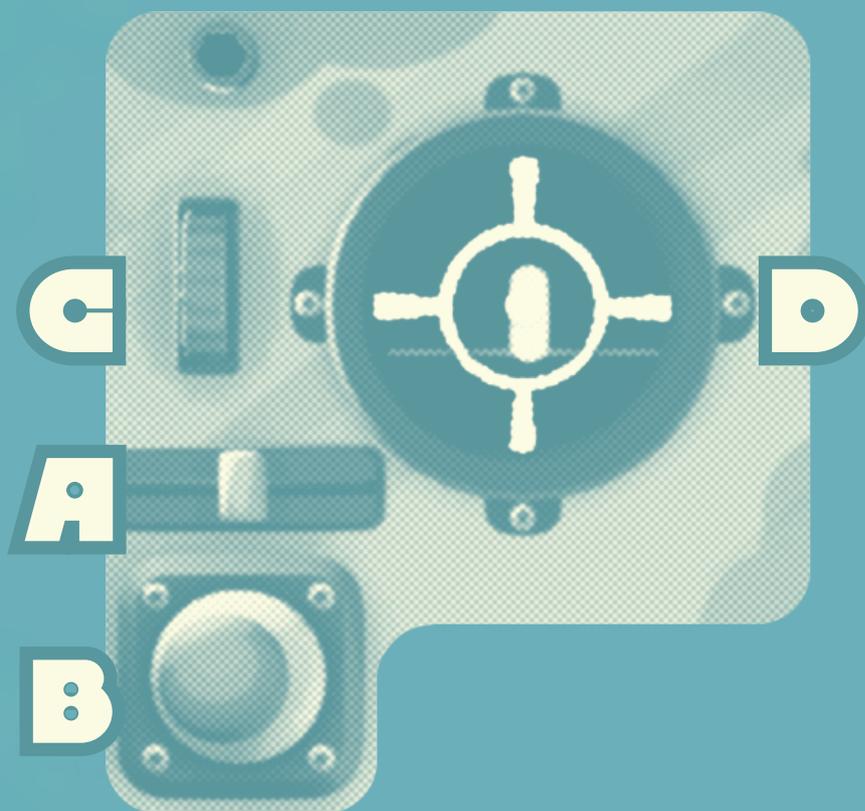
AVISO: Si pulsas el botón de almacenaje con una bola incompatible, la bola será expulsada del módulo.



SERVIDOR HIPERLUMÍNICO FTL

SISTEMA DE OBJETIVO

El sistema de objetivo sirve para garantizar que todas las cámaras del disco hiperlumínico FTL estén bien orientadas y enfocadas hacia la gema hiperlumínica FTL.



SELECCIONAR LA CÁMARA

Hay tres cámaras que deben configurarse correctamente.

Usa la palanca progresiva (A) para seleccionar la cámara.

SERVIDOR HIPERLUMÍNICO FTL

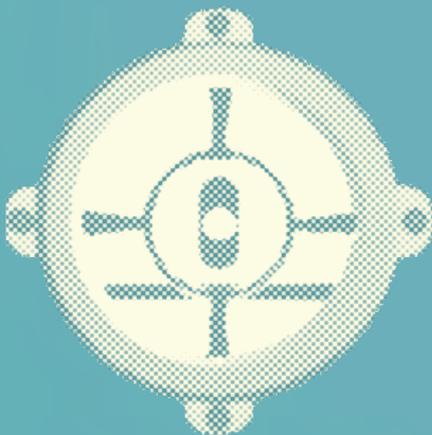
AJUSTAR LA ORIENTACIÓN

Utiliza el joystick (B) para ajustar la orientación. Si la gema hiperlumínica FTL aparece en el centro del indicador (D), significa que la cámara está bien orientada.

AJUSTAR EL ENFOQUE

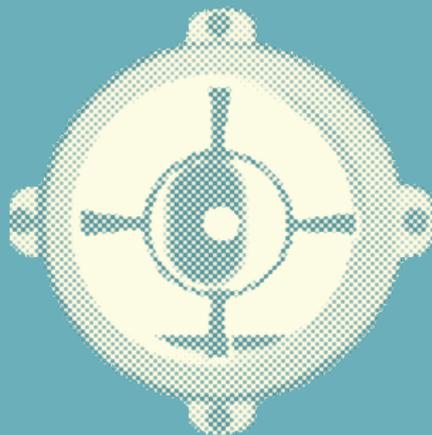
Usa la rueda (C) para ajustar el enfoque. Si la imagen de la gema hiperlumínica FTL se ve completamente nítida en el indicador (D), significa que la cámara está bien enfocada.

EJEMPLOS



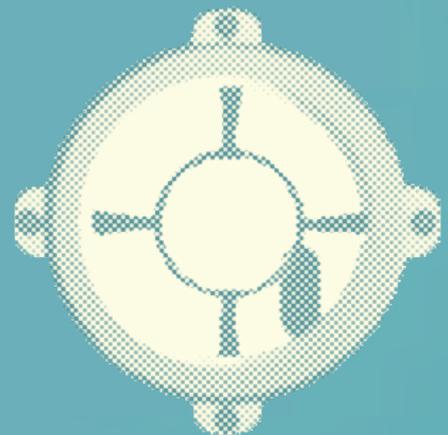
1

1: Buena orientación, buen enfoque.



2

2: Buena orientación, mal enfoque (borroso).



3

3: Buen enfoque, mala orientación (descentrado).

SERVIDOR HIPERLUMÍNICO FTL

SISTEMA DE FUSIBLE

El sistema de fusible influye directamente en la fuerza del electroimán del disco hiperlumínico FTL. Una fuerza electromagnética incorrecta puede provocar:

- Un movimiento errático del núcleo del disco hiperlumínico FTL.
- Un desplazamiento del núcleo del disco hiperlumínico FTL.

Cada tipo de gema hiperlumínica FTL requiere una fuerza electromagnética distinta:

- Un fusible de bajo voltaje añade 1 unidad de fuerza electromagnética.
- Un fusible de alto voltaje añade 2 unidades de fuerza electromagnética.

Consulta los requisitos más abajo.

TIPO DE GEMA HIPERLUMÍNICA FTL

FUERZA

CORTO ALCANCE

2

LARGO ALCANCE

3

TIPO X

4

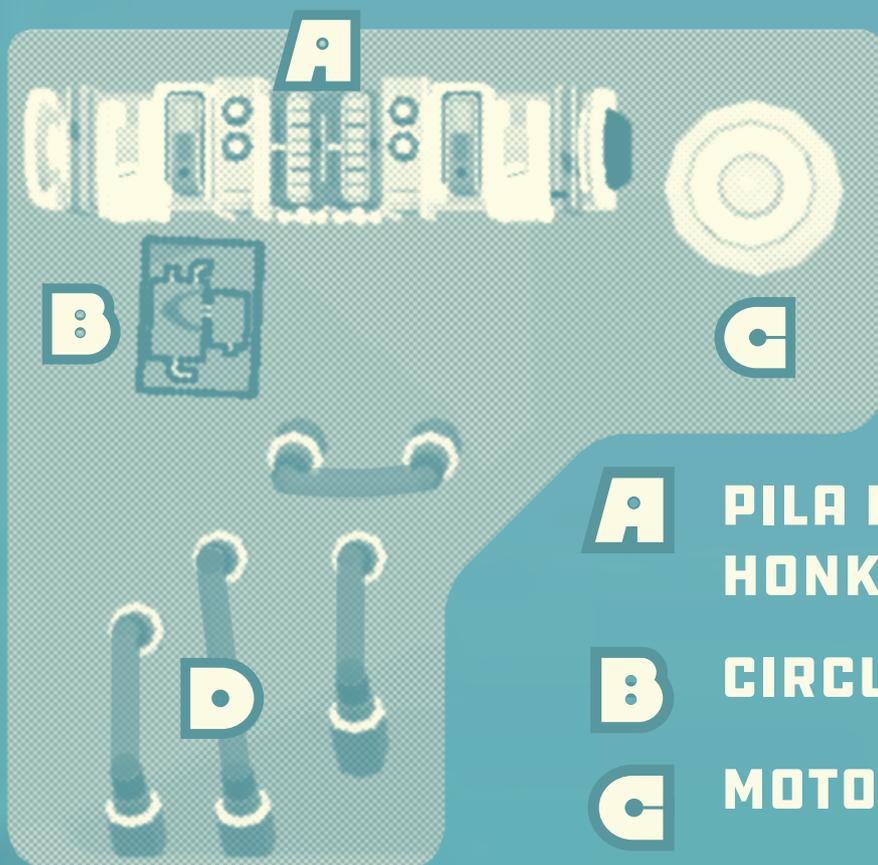
SERVIDOR HIPERLUMÍNICO FTL

COMPONENTES BASE

Si los sistemas descritos anteriormente no funcionan como es debido, comprueba la integridad de los componentes base.

ACCEDER A LOS COMPONENTES

Para acceder a los componentes, afloja los dos pernos que hay sobre el sistema de potencia. Después, eleva el panel frontal usando el tirador que hay bajo el sistema de fusible.



A PILA DE TORTITAS™
HONK

B CIRCUITO INTEGRADO

C MOTOR

D DISPOSICIÓN DE LOS
CABLES

SERVIDOR HIPERLUMÍNICO FTL

REPARACIONES

PILA DE TORTITAS™ HONK: Sustituir si está incompleta o mal configurada.

Longitud de la pila: 8

Requisitos de Tortitas™ específicos:

REQUISITOS DEL SO 1



REQUISITOS DEL SO 2



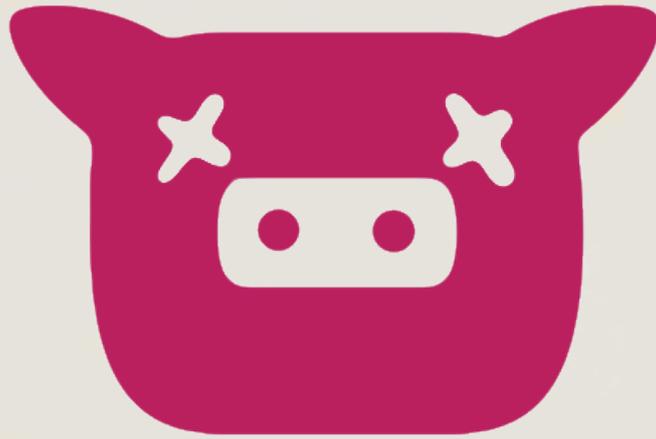
REQUISITOS DEL SO 3



CIRCUITO INTEGRADO: Sustituir si está dañado.

MOTOR: Sustituir si está dañado.

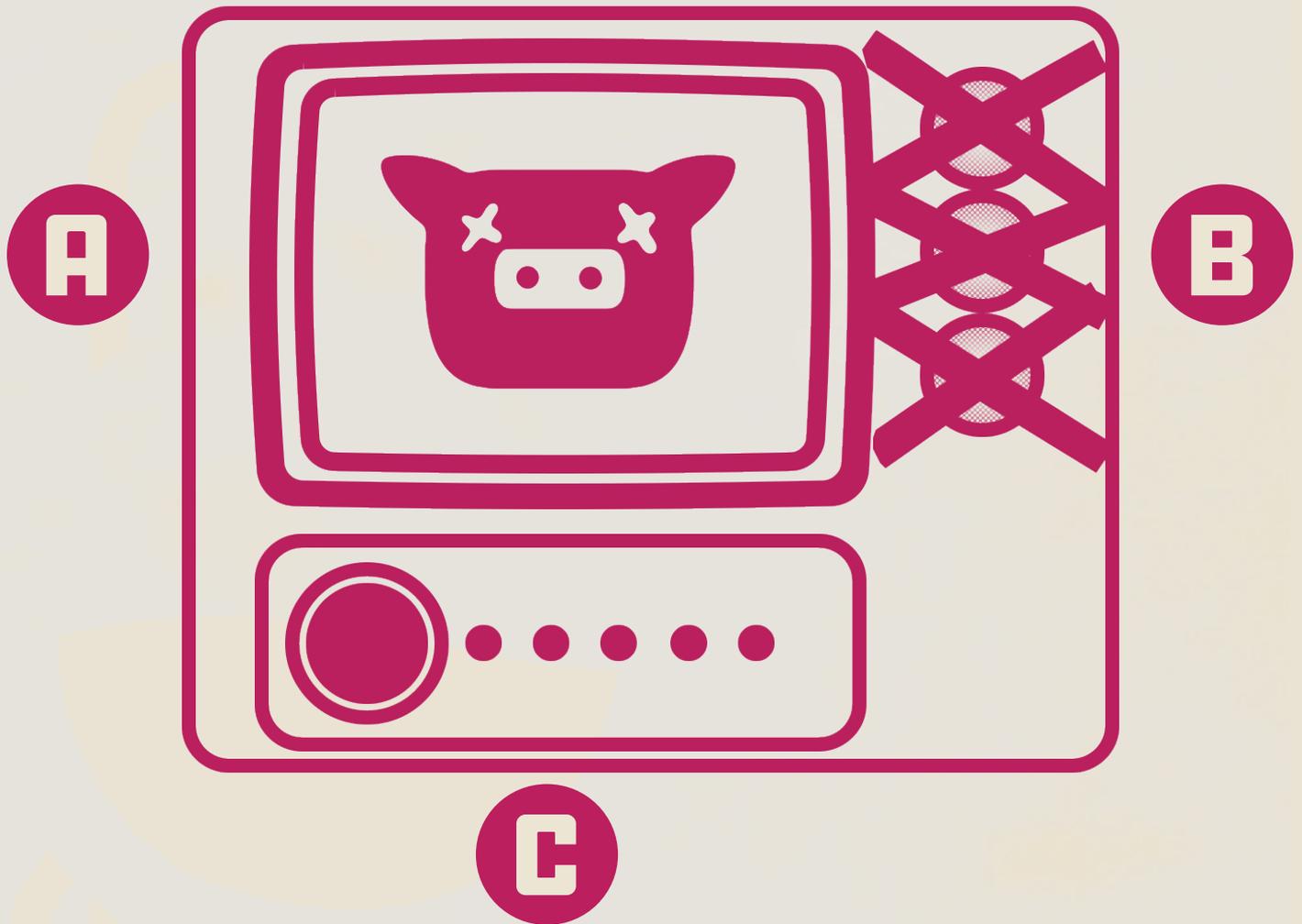
CABLES: Comprobar que su disposición sea correcta.



PRUEBA DE APTITUD PORCINA

**SI UN SEGUIDOR DE LA TIENDA
DE COHETES DEL TÍO CHOP ES
SELECCIONADO PARA REALIZAR
UNA PRUEBA DE APTITUD,
DEBERÁN RELLENARSE LAS
SIGUIENTES PÁGINAS.**

MONITOR DE APTITUD PORCINA



A PANTALLA

B CONTADOR DE FALLOS

C INTERRUPTOR DE REINICIO

NORMAS DE LA PRUEBA

UTILIZA EL CONMUTADOR Y LA CABINA CONECTADOS Y SIGUE RIGUROSAMENTE LOS PASOS DEL CASO DE PRUEBA QUE SE PRESENTA. CUALQUIER DESVÍO O EQUIVOCACIÓN CONTARÁ COMO FALLO.

FALLOS COMETIDOS

SI COMETES TRES FALLOS, SUSPENDERÁS LA PRUEBA. EL CONTADOR DE FALLOS **(B)** INDICA LA CANTIDAD DE FALLOS COMETIDOS.

CUANDO COMETES UN FALLO, LA PANTALLA **(A)** MUESTRA EL IDENTIFICADOR DEL COMPONENTE QUE DEBERÍAS HABER UTILIZADO.

REINICIO

SI PIERDES EL HILO DE LA SECUENCIA DE LA PRUEBA, PUEDES EMPEZAR DE NUEVO. PARA HACERLO, MANTÉN PULSADO EL INTERRUPTOR DE REINICIO **(G)** DURANTE 5 SEGUNDOS.

AVISO: ¡REINICIAR LA PRUEBA NO REINICIA EL CONTADOR DE FALLOS!

ID. DE LA PRUEBA:

PRUEBA DE APTITUD PORCINA **A**

1

ID. DEL CASO:

A **B** **C** **R** **3** **5**

CANDIDATO:

WILBUR

- **Ve a la cabina y enciende el arranque.**
- **Afloja del todo el perno de la tapa situado arriba a la izquierda.**
- **Ve al conmutador.**
- **Pulsa B4 para iniciar el temporizador.**
- **Da la vuelta a S6 y, luego, a S7.**
- **Vuelve a la cabina.**
- **Dale al interruptor de arranque E.**
- **Afloja del todo el perno de la tapa situado abajo a la derecha.**
- **Vuelve al conmutador.**
- **Coloca K1 mirando hacia arriba.**
- **Da la vuelta a S1 y, luego, a S4.**
- **Regresa a la cabina y coloca la palanca del acelerador de la derecha del todo al 50 %.**
- **Intenta arrancar de nuevo.**
- **Cuando falle, afloja del todo el perno de la tapa situado arriba a la derecha.**
- **De nuevo en el conmutador, orienta K5 a la derecha.**
- **Dale al segundo interruptor.**
- **Coloca L1 al 75 %.**
- **Vuelve a la cabina.**
- **Coloca la segunda palanca del acelerador por la izquierda al 50 %.**
- **Destapa y da la vuelta al interruptor del calefactor de aceite.**
- **Ahora vuelve al conmutador.**
- **Coloca el último tirador que has tocado mirando hacia la izquierda.**
- **Después, lleva la palanca que no es L2 al 25 %.**
- **Regresa a la cabina.**
- **Coloca el acelerador del medio al 50 %.**

ID. DE LA PRUEBA:

PRUEBA DE APTITUD PORCINA **A**

2

ID. DEL CASO:

A **B** **C** **R** **3** **5**

CANDIDATO:

WILBUR

- **Da la vuelta al interruptor de arranque G y, después, afloja del todo el último perno de la tapa.**
- **Ya que estás, abre la tapa.**
- **Vuelve al conmutador y para el temporizador que habías activado.**
- **Da la vuelta a S6 y coloca K7 mirando hacia la izquierda.**
- **Retira de la cabina la bola de chicle de arriba y, después, la de abajo.**
- **Pulsa el botón de validar fusibles.**
- **Devuelve la bola de chicle de arriba y, después, la de abajo.**
- **Cierra la tapa. Vuelve al conmutador.**
- **Coloca K1 y, después, K7 mirando hacia la derecha; luego, da la vuelta a S7.**
- **Ve a la cabina otra vez y lleva el cuarto acelerador por la izquierda al 50 %.**
- **Destapa y da la vuelta al interruptor de la bomba de combustible.**
- **En el conmutador, da la vuelta del S1 al S3 en orden.**
- **Vuelve a colocar K5 mirando hacia arriba.**
- **Regresa a la cabina. Coloca el último acelerador que falta al 50 %.**
- **Intenta encender el arranque.**
- **Si el motor no arranca, vuelve al conmutador.**
- **Vuelve a iniciar el temporizador.**
- **Mueve la segunda palanca hasta aproximadamente el 40 % y, después, suéltala.**
- **Debería volver a su posición inicial.**
- **El arranque ya debería funcionar, así que intenta arrancar.**
- **Apaga el interruptor de la bomba de combustible en cuanto se encienda el motor.**
- **No sé ni por qué sigo dejando que trabajes en mi nave.**

ID. DE LA PRUEBA:

PRUEBA DE APTITUD PORCINA **B**

1

ID. DEL CASO:

V **Q** **1** **A** **2** **E**

CANDIDATO:

WILBUR

- **En la cabina, destapa y da la vuelta al interruptor de la bomba de combustible.**
- **Ve al conmutador.**
- **Orienta el sexto tirador hacia la izquierda y, luego, da la vuelta a S7.**
- **Pulsa B1 y, a continuación, B2.**
- **Vuelve a la cabina y detén la bomba de combustible.**
- **Da la vuelta al interruptor de arranque G y, después, intenta arrancar.**
- **De nuevo en el conmutador, coloca L1 al 0 %.**
- **Da la vuelta al tercer interruptor y luego al quinto.**
- **Pulsa el botón Extras de la izquierda y, después, coloca K8 hacia la izquierda.**
- **En la cabina, pon al máximo el acelerador del medio.**
- **Da la vuelta al interruptor de arranque F e intenta arrancar de nuevo.**
- **Afloja al máximo todos los pernos de la tapa.**
- **No abras la tapa todavía.**
- **Vuelve al conmutador y orienta K2 y, después, K1 hacia la derecha.**
- **Pulsa el segundo botón.**
- **Mueve la segunda palanca a la derecha del todo.**
- **En la cabina, coloca el acelerador de la derecha del todo al 100 %.**
- **Da la vuelta a los tres interruptores de arranque de derecha a izquierda.**
- **En el conmutador, orienta K5 hacia la izquierda.**

ID. DE LA PRUEBA:

PRUEBA DE APTITUD PORCINA **B**

2

ID. DEL CASO:

V **Q** **1** **A** **2** **E**

CANDIDATO:

WILBUR

- Después, da la vuelta a S2, luego a S5 y luego a S4.
- Vuelve a pulsar el último botón Extras que habías pulsado.
- En la cabina, pon al máximo el acelerador de la izquierda del todo.
- Después, baja el cuarto hasta abajo del todo.
- Ya que estás, enciende también el calefactor del aceite.
- He cambiado de opinión sobre la tapa: aprieta todos los pernos.
- En el conmutador, da la vuelta a S1 y luego a S3.
- Vuelve a pulsar el mismo botón Extras que pulsaste antes.
- Coloca la palanca de arriba a aproximadamente el 80 %.
- Coloca K5 hacia la derecha y, después, vuelve a la cabina.
- Coloca el acelerador de la izquierda al 50 %.
- Afloja del todo los pernos de la tapa y, esta vez, abre la tapa.
- Pulsa el botón de validar fusibles y vuelve a cerrar la tapa.
- Lleva el acelerador del medio hasta abajo del todo.
- Intenta arrancar.
- Vuelve al conmutador y orienta K3, K4 y luego K5 a la izquierda.
- Pulsa B4 para iniciar el temporizador.
- Regresa a la cabina y enciende el motor usando el arranque.
- Es posible que tengas que intentarlo dos veces.

ID. DE LA PRUEBA:

PRUEBA DE APTITUD PORCINA U

1

ID. DEL CASO:

S Q N 4 2 F

CANDIDATO:

WILBUR

- **En el conmutador:**
- **Mueve la palanca de arriba hasta que la primera lectura esté completamente naranja.**
- **Por orden numérico, coloca todos los tiradores hacia la izquierda (ignora los que ya estén orientados a la izquierda).**
- **Utiliza la palanca para hacer que la lectura se vuelva azul.**
- **Ve a la cabina.**
- **Intenta arrancar.**
- **Enciende el calefactor de aceite.**
- **Pulsa el interruptor de configuración de arranque central.**
- **Vuelve al conmutador y coloca hacia la derecha todos los tiradores que tengan un número par (en orden).**
- **Pulsa el botón 4.**
- **Usa la palanca de lectura de nuevo para que la pantalla se vuelva naranja y azul a partes iguales.**
- **Pulsa el quinto interruptor y vuelve a pulsar el último botón para detener el temporizador.**
- **Vuelve a la cabina y revierte el interruptor de arranque que habías tocado antes.**
- **Vuelve al conmutador y coloca en posición central todos los tiradores que tengan un número primo (en orden).**
- **En la cabina, coloca la palanca del acelerador que está más a la izquierda al 50 %.**
- **Pulsa el interruptor de configuración de arranque izquierdo.**
- **Apaga el calefactor de aceite.**
- **En el conmutador, coloca hacia arriba el interruptor 6 y, a continuación, haz lo mismo con el 7.**

ID. DE LA PRUEBA:

PRUEBA DE APTITUD PORCINA **U**

2

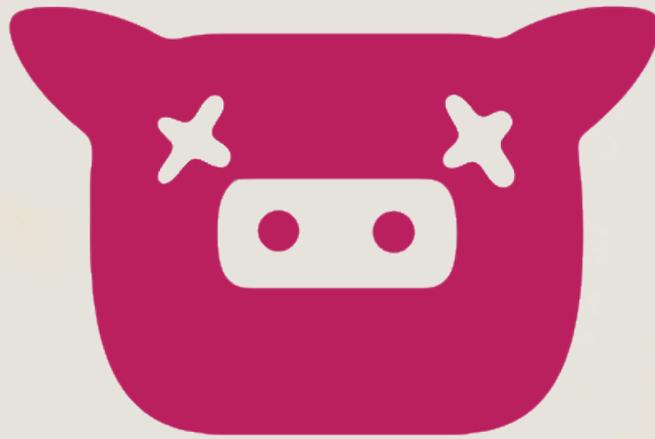
ID. DEL CASO:

S **Q** **N** **4** **2** **F**

CANDIDATO:

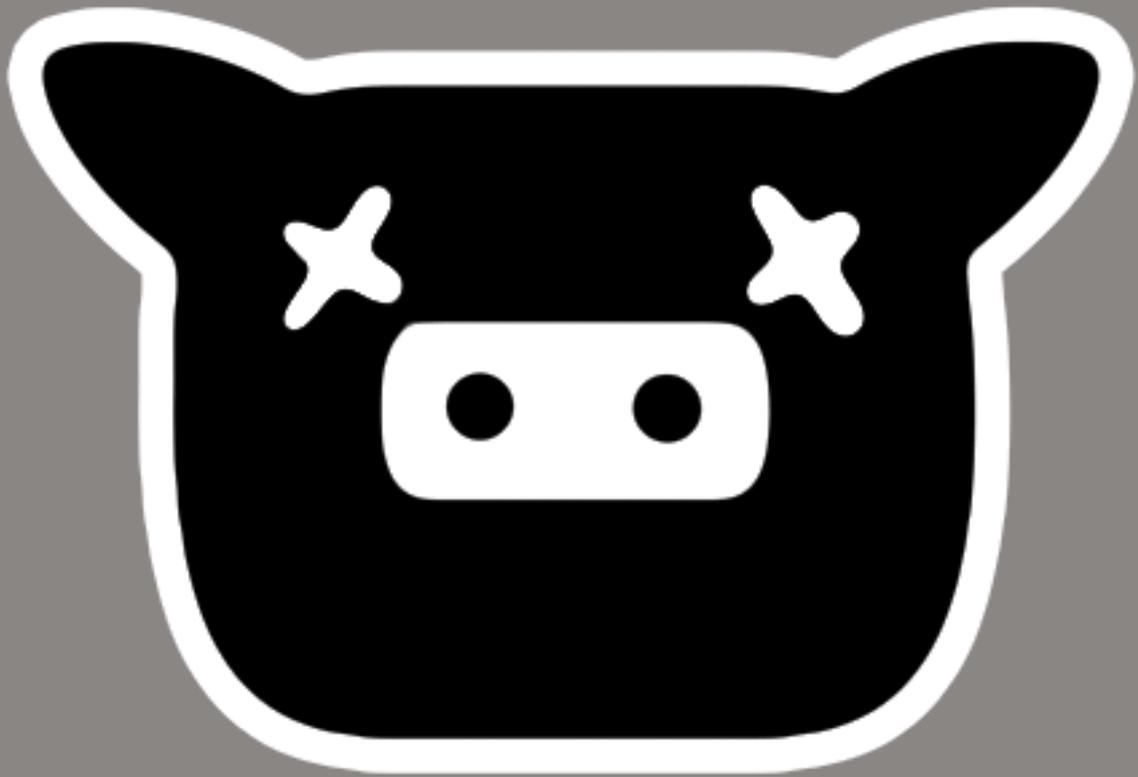
WILBUR

- **Después, vuelve a encender el temporizador con el mismo botón que antes.**
- **Pulsa el tercer botón.**
- **Vuelve a apagar el temporizador.**
- **Gira la palanca de abajo hacia la derecha.**
- **En la cabina, lleva el cuarto acelerador arriba y el tercero abajo.**
- **Pulsa el interruptor de configuración que ya habías tocado dos veces.**
- **Vuelve a encender el calefactor de aceite.**
- **Coloca el segundo interruptor del acelerador al 75 %.**
- **En el conmutador, coloca el tirador que todavía no has tocado en la misma posición que la mayoría.**
- **Espero que no hayas pensado que el 1 es un número primo.**
- **Pulsa el botón adicional izquierdo y, después, el derecho.**
- **Vuelve a la cabina y enciende la bomba de combustible.**
- **Después, pulsa el interruptor de configuración central una última vez.**
- **Vuelve a apagar la bomba de combustible.**
- **Enciende el motor.**



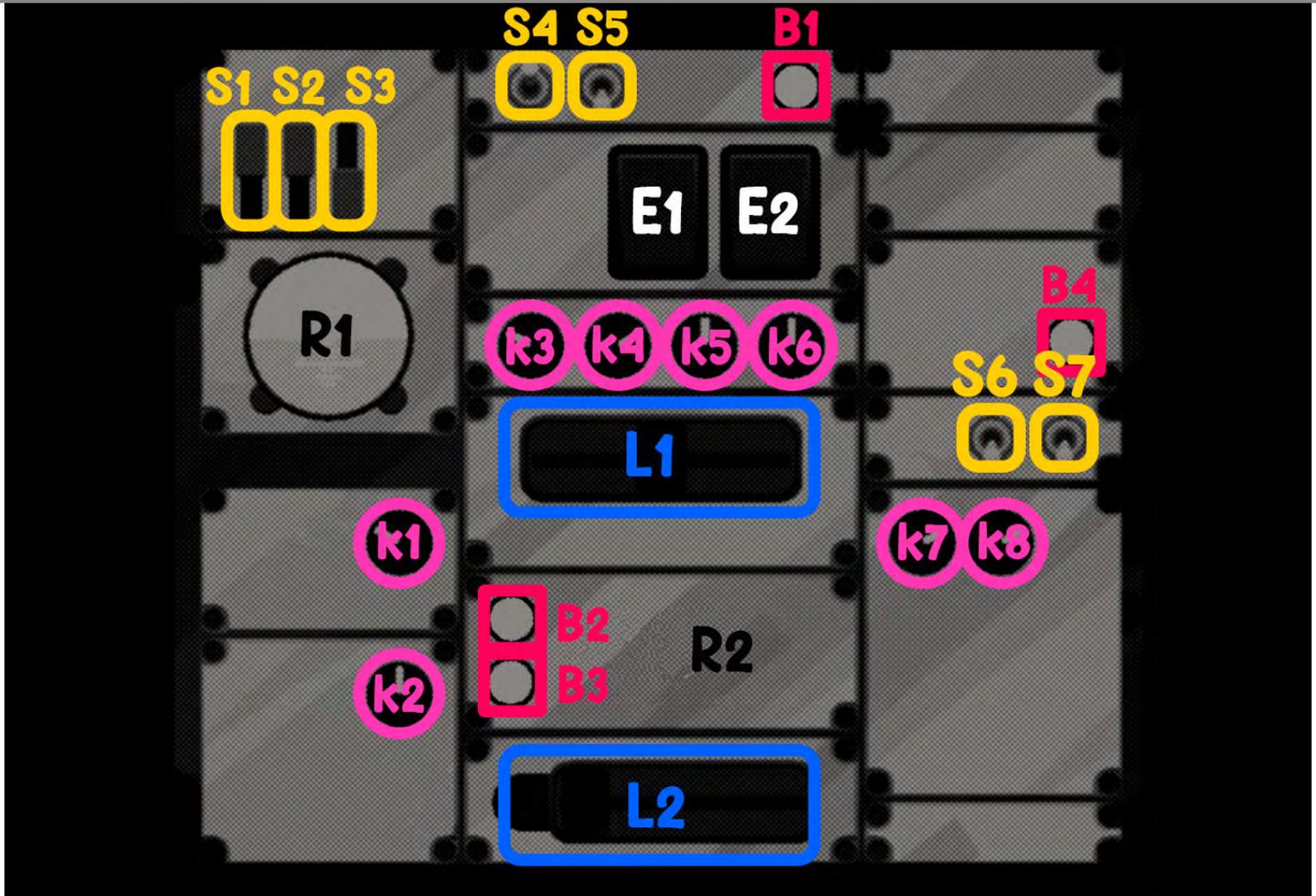
**FIN DE LA DOCUMENTACIÓN DEL
PROCEDIMIENTO DE LA PRUEBA
PORCINA.**

PORCINO



CABINA Y CONMUTADOR

PORCINO: CONMUTADOR

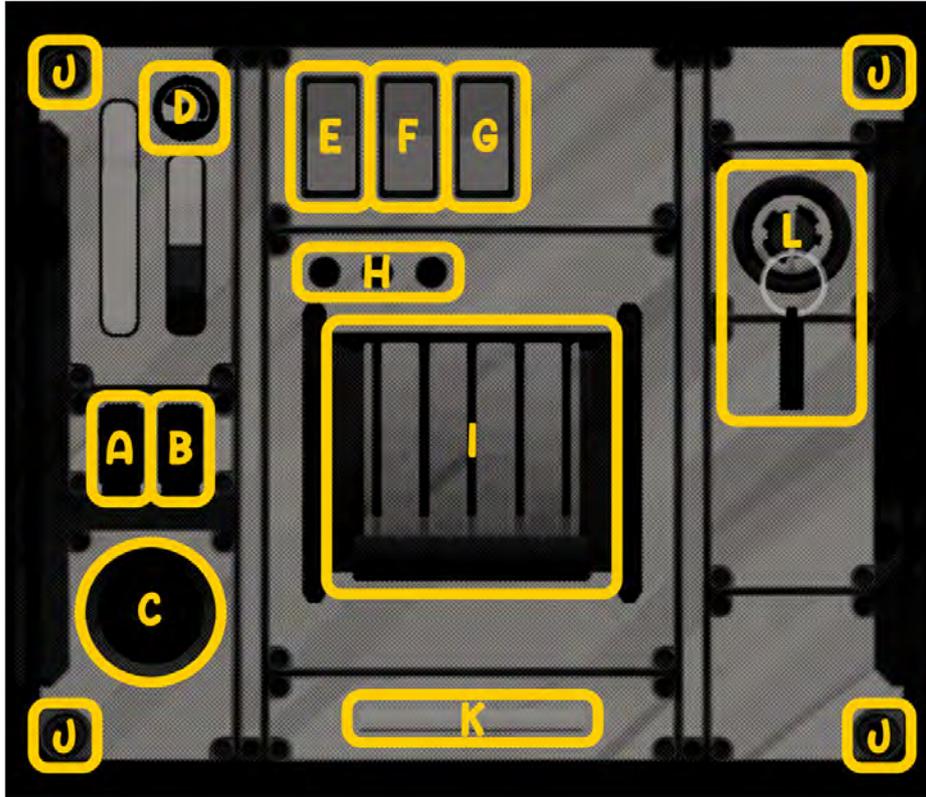


S1-7 **INTERRUPTORES**
B1-4 **BOTONES**
K1-8 **TIRADORES**

R1-2 **LECTURAS**
L1-2 **PALANCAS**
E1-2 **EXTRAS**

- Los **INTERRUPTORES** se pueden mover hacia arriba o hacia abajo.
- Los **BOTONES** se pueden pulsar.
- Los **TIRADORES** se pueden orientar hacia la izquierda, hacia arriba o hacia la derecha.
- Las **LECTURAS** muestran información potencialmente útil.
- Las **PALANCAS** se pueden accionar hacia la izquierda, la derecha, arriba o abajo, completamente o en un porcentaje, según la orientación.
- Los **EXTRAS** son botones que se pueden pulsar, pero tienen algo que los hace especiales. No sabemos el qué.

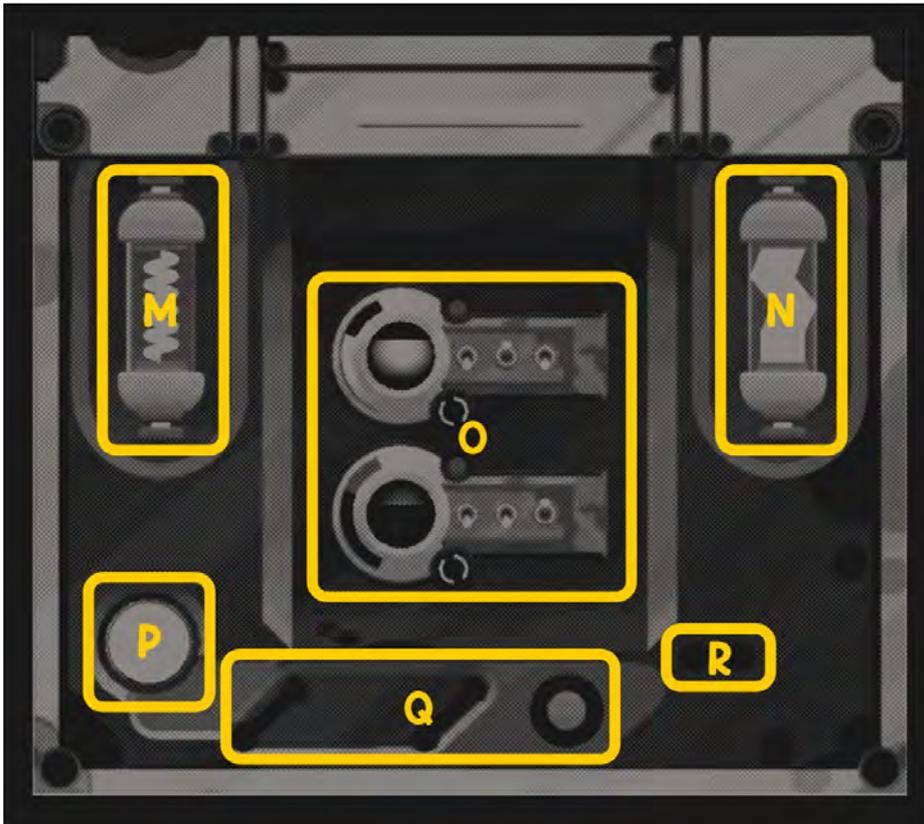
PORCINO: CABINA



- A) INTERRUPTOR DE BOMBA DE COMBUSTIBLE**
- B) INTERRUPTOR DE CALEFACTOR DE ACEITE**
- C) TESTIGO DE MOTOR**
- D) TERMÓMETRO DE ACEITE**
- E-G) CONFIG. DE ARRANQUE**
- H) INFO. DE ARRANQUE**
- I) ACELERADOR**
- J) PERNOS DE TAPA**
- K) MANILLA DE TAPA**
- L) ARRANQUE**

COMPONENTES INTERNOS DE LA CABINA

Para acceder a los componentes internos de la cabina, afloja del todo los cuatro pernos de la tapa (J) y tira de la manilla (K) hacia arriba.



- M) FUSIBLE DE BAJO VOLTAJE**
- N) FUSIBLE DE ALTO VOLTAJE**
- O) INTERFACES DE BOLA DE CHICLE**
- P) TESTIGO DE MOTOR**
- Q) VALIDADOR DE FUSIBLES**
- R) INDICADORES LED**

PORCINO: CABINA

Antes de iniciar las reparaciones mecánicas, gira la llave de arranque unas cuantas veces. En ocasiones, el motor arranca a la primera y sin percances. Si no es así, consulta la sección «¿Por qué el motor no arranca?».

~~IMPORTANTE: Si el testigo del motor está encendido, consulta el módulo de mantenimiento del motor para realizar un chequeo rutinario. No es aconsejable llevar a cabo ningún encargo con el testigo del motor encendido.~~

¡NI CASO! ¡ROMPE LA BOMBILLA Y A CASCARLA! ¡NADIE SE VA A ENTERAR! LA FORMA MÁS FÁCIL DE ROMPER LA BOMBILLA ES CRUZAR LOS CABLES EN EL VALIDADOR DE FUSIBLES Y PULSAR EL BOTÓN DE VALIDAR FUSIBLES.

¿POR QUÉ EL MOTOR NO ARRANCA?

Si el motor no se enciende, revisa cada uno de los pasos que hay a continuación. Después de cada paso, enciende el arranque. Si el motor se enciende, no hace falta que sigas con los demás pasos.

1. BOMBA DE COMBUSTIBLE

Destapa y da la vuelta al interruptor de la bomba de combustible (A).

ADVERTENCIA: Al activarse, la bomba drena combustible rápidamente. Asegúrate de que el interruptor de la bomba de combustible esté apagado tras encender el motor.

2. TEMPERATURA DEL ACEITE

Asegúrate de que la temperatura del aceite está por encima del 50 %. Para aumentarla, toca el interruptor del calefactor del aceite (B) hasta que la lectura de temperatura (D) llegue al nivel deseado.

3. CONFIGURACIÓN DEL ACELERADOR

Comprueba que el acelerador (I) concuerda con esta imagen.



PORCINO: CABINA

4. INTERFAZ DE LA BOLA DE CHICLE

La Cabina Porcino utiliza las *Famosas bolas de chicle del señor Bloop*.

Empieza comprobando que las bolas de chicle estén presentes y sean compatibles con cada interfaz **(O)**, tal como se describe en la documentación de las bolas.

Si los criterios anteriores se cumplen, reinicia la memoria retirando las bolas de chicle, iniciando el arranque y volviendo a colocar las bolas.

5. COMPROBACIÓN DE FUSIBLES

Valida los fusibles pulsando el botón de validar fusibles. **(Q)**.

- El indicador LED del fusible izquierdo **(R)** debería parpadear en azul tres veces para indicar que el fusible de bajo voltaje **(M)** está operativo.
- Después, el indicador LED del fusible derecho **(R)** debería parpadear en azul tres veces para indicar que el fusible de alto voltaje **(N)** está operativo.

Los fusibles que no funcionen deben reemplazarse.

6. CONFIGURACIÓN DEL ARRANQUE

- Comprueba que todos los interruptores de configuración del arranque **(E-G)** estén colocados hacia arriba.
- Los LED de información de arranque **(H)** deberían ponerse en morado.
- Enciende el arranque. Los LED de información de arranque **(H)** pasarán a ser de color rojo y verde.
- Coloca hacia abajo los interruptores de configuración **(E-G)** que corresponden a los LED verdes.
- Arranque configurado. Vuelve a intentar arrancar.
- Si el arranque sigue fallando, repasa todos los pasos y requisitos anteriores antes de intentar reconfigurarlo.

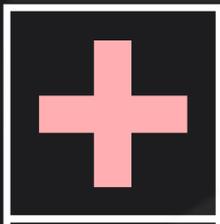


ANTIACCESO

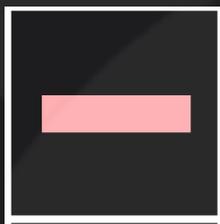
NO DISTRIBUIR
PROPIEDAD DE ANTIACCESO INC

**PARA PODER SUPERAR EL MÓDULO ANTIACCESO,
EL MAQUINISTA DEBERÁ SEGUIR UNA SERIE DE
SECUENCIAS ESPECÍFICAS CON LOS CABLES.**

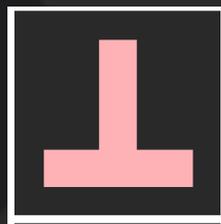
**ECHA UN VISTAZO A CONTINUACIÓN PARA VER
TODOS LOS POSIBLES MOVIMIENTOS:**



**AÑADIR
CABLE**



**QUITAR
CABLE**



**MOVER
CABLE**



**CORTAR
CABLE**

**LA CUADRÍCULA QUE HAY EN UN LADO ESTÁ LLENA
DE OPERACIONES.**

**PARA RESOLVERLO, EL MAQUINISTA DEBE
COMPLETAR LA OPERACIÓN DESDE LA POSICIÓN
INICIAL EN LA CUADRÍCULA.**

**CUANDO ESTÉ COMPLETADO, EL DISPOSITIVO
LE PEDIRÁ AL MAQUINISTA A QUÉ UBICACIÓN
DE LA CASILLA DESEA MOVERSE. ENTONCES, EL
MAQUINISTA DEBE EJECUTAR LA OPERACIÓN EN LA
NUEVA UBICACIÓN.**

**ESTO SE DEBE REPETIR HASTA QUE LA PANTALLA
INDIQUE SE HA SUPERADO.**

ANTIACCESO

NO DISTRIBUIR
PROPIEDAD DE ANTIACCESO INC

ENCONTRAR LA POSICIÓN INICIAL

EL NÚMERO DE SERIE SE PUEDE UTILIZAR PARA ENCONTRAR LA POSICIÓN INICIAL. UTILIZA LAS REGLAS A CONTINUACIÓN:

- **LA POSICIÓN INICIAL NUNCA ESTARÁ EN LA COLUMNA 3.**
- **SI EL ÚLTIMO NÚMERO ES PAR, LA POSICIÓN INICIAL ESTARÁ EN UNA COLUMNA PAR.**
- **SI EL ÚLTIMO NÚMERO ES IMPAR, LA POSICIÓN INICIAL ESTARÁ EN UNA COLUMNA IMPAR.**
- **SI EL PRIMER NÚMERO ES MENOR QUE 5, LA POSICIÓN INICIAL ESTARÁ EN EL LADO IZQUIERDO DE LA CUADRÍCULA.**
- **LA POSICIÓN INICIAL ESTARÁ EN LA FILA DEL SEGUNDO NÚMERO.**
- **SI EL NÚMERO DE SERIE CONTIENE UN 8, LA POSICIÓN INICIAL ESTARÁ EN LA FILA DEL CUARTO NÚMERO.**

	1	2	3	4	5
1	+	x	x	+	-
2	-	x	⊥	-	+
3	+	⊥	☠	+	⊥
4	⊥	-	⊥	x	-
5	+	x	⊥	-	x

LA CELDA DE LA CALAVERA



SI ALGUNA SECUENCIA CONTIENE LA CELDA DE LA CALAVERA, EL MAQUINISTA DEBE ACCEDER AL BOTÓN DE LA CALAVERA Y PRESIONARLO UNA VEZ.

ASEGÚRATE DE QUE LA TAPA ESTÁ ASEGURADA.

NO DISTRIBUIR
PROPIEDAD DE ANTIACCESO INC

ADVERTENCIA: LAS
SIGUIENTES PÁGINAS
CONTIENEN SPOILERS.

ADQUISICIÓN DE RECURSOS

Enhorabuena, te has unido a los Empíreos. La eternidad te espera. El camino hacia la eternidad empieza con la adquisición de recursos.

Las siguientes instrucciones relacionadas con la adquisición de recursos no deben compartirse bajo ningún concepto con personas ajenas a la facción.

ALTAR DE ENTREGA

Se proporcionará un altar de entrega a todos los nuevos reclutas al día siguiente de unirse.

Todos los elementos necesarios para adquirir un recurso aparecerán en el altar.

ADQUISICIÓN DE RECURSOS

INFORMACIÓN SOBRE LOS RECURSOS

NOMBRE: Nicola



INSTRUCCIONES DE ADQUISICIÓN

- Los agentes deben encontrar un tanque de combustible modificado en el Altar de Entrega.
- Reemplazar el tanque de combustible de uno de los barcos del activo por un tanque de combustible modificado.
- Cuando el activo se aleja, se escucha una explosión a lo lejos. Esto confirma que la adquisición de activos fue exitosa.

ADQUISICIÓN DE RECURSOS

INFORMACIÓN SOBRE LOS RECURSOS

NOMBRE:

Frank



INSTRUCCIONES DE ADQUISICIÓN

- El agente encontrará veneno en el altar de entrega.
- El agente debe llenar el recipiente con aproximadamente un 50 % de té. El botón superior sirve para verter fluido en la caja. El botón central sirve para dejar de verter.
- A continuación, el agente debe colocar la caja en modo Veneno. El botón que hay a la derecha de la caja sirve para cambiar la posición del pasador.
- El agente debe verter el veneno hasta llenar el recipiente.
- En caso de que el agente cometa un error, puede pulsar el botón inferior para vaciar todo el fluido.
- Para no levantar sospechas, el agente debe devolver la caja de té al módulo.

ADQUISICIÓN DE RECURSOS

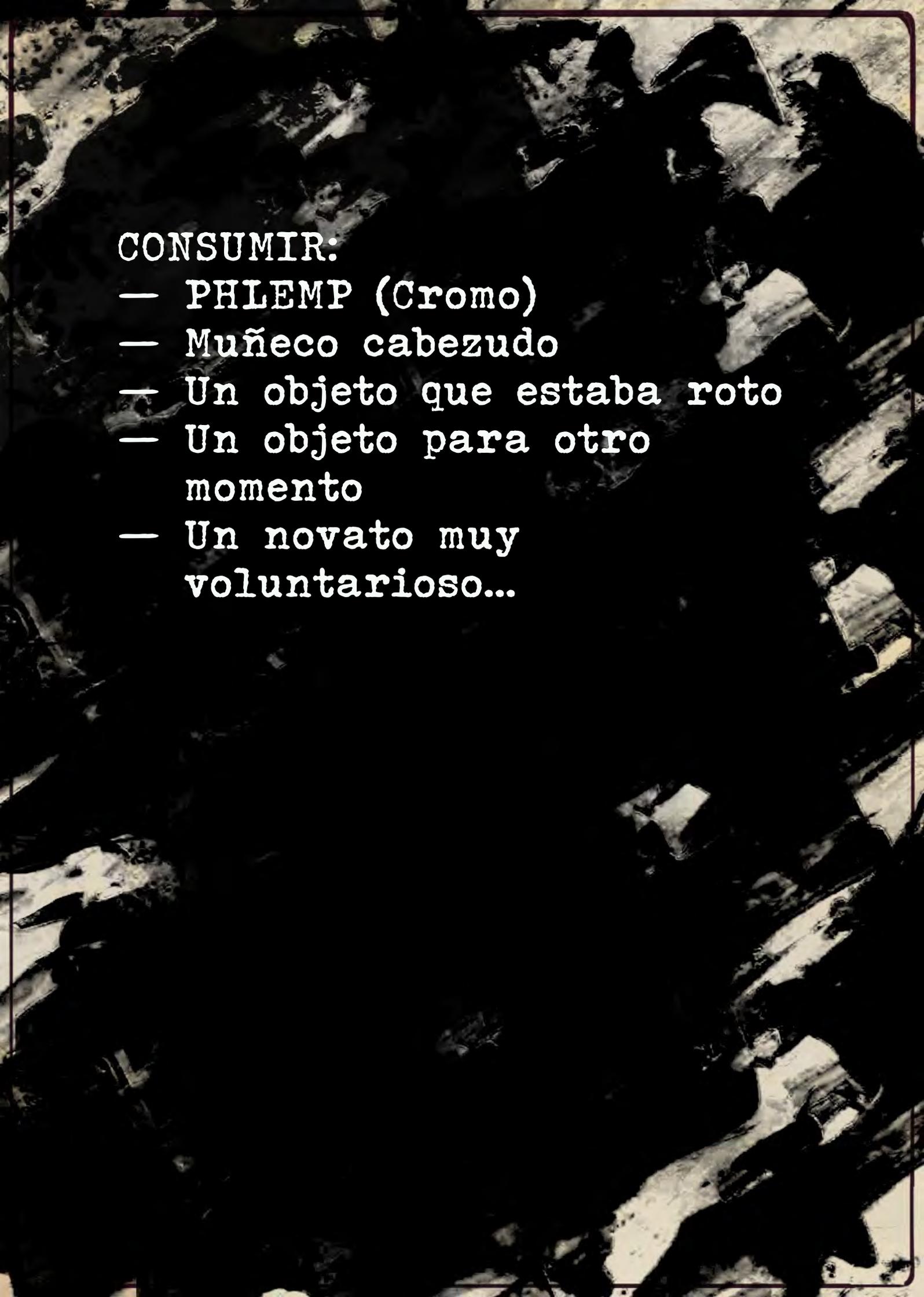
INFORMACIÓN SOBRE LOS RECURSOS

NOMBRE: ¡EL QUE IBA DELANTE DE TI!



INSTRUCCIONES DE ADQUISICIÓN

- Oye, tienes que mantener la calma... No puedes sobornarlo. No te lo puedes permitir. Cuando quieras, puedes empezar a acercarte a la unidad de captura y a la parte trasera de la nave que tienes delante.
- La normativa aconseja silbar de forma distraída para no levantar sospechas.
- El mando para iniciar la captura está escondido en el extremo más lejano de la unidad de captura.
- Captura inicial.



CONSUMIR:

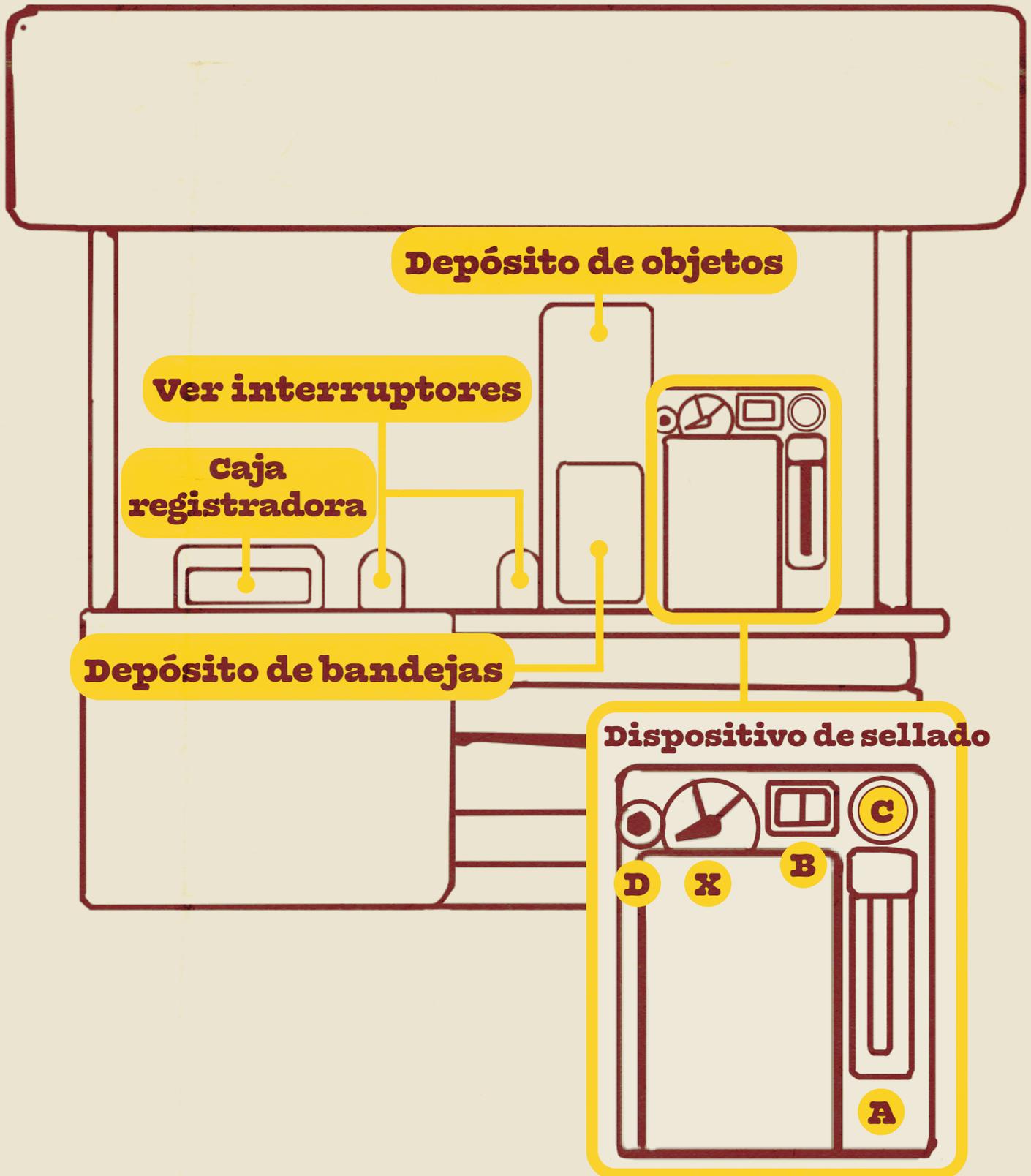
- PHLEMP (Cromo)
- Muñeco cabezudo
- Un objeto que estaba roto
- Un objeto para otro momento
- Un novato muy voluntarioso...



Manual del POLLUELO
Venta de paquetes de iniciación

Comprueba EL PUESTO

¡Es todo tuyo!*

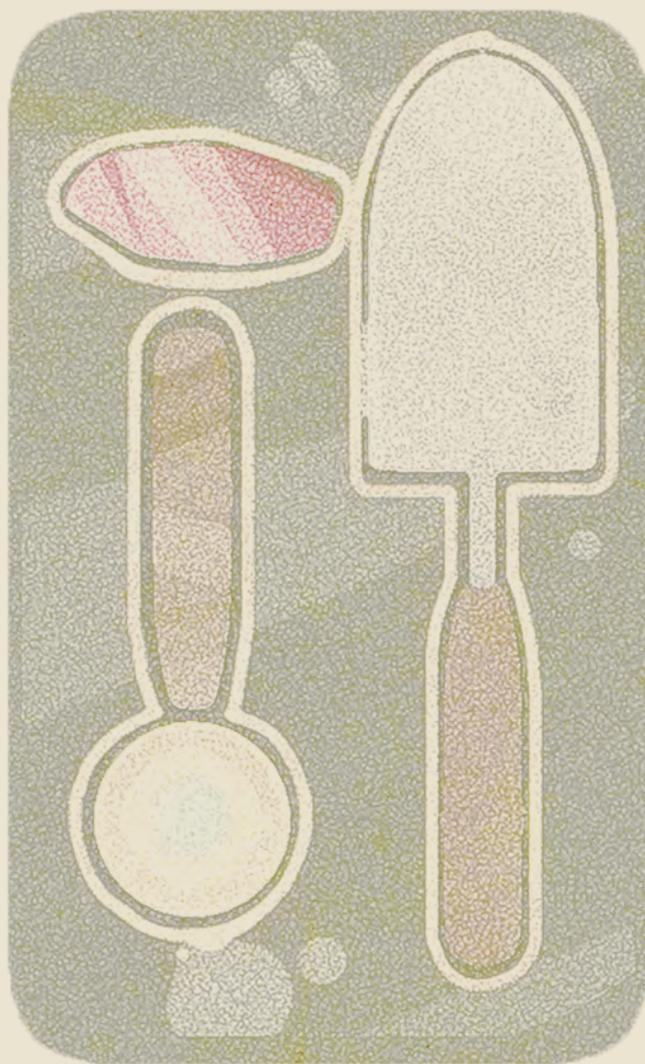


* Siempre que haya un excedente constante de los cupos.

Montaje de paquetes

¡Montar paquetes es fácil!

Solo tienes que insertar una gema, un monóculo y un palustre en una bandeja de paquetes de Urraca (ver a continuación).



Sellar paquetes

- 1. Coloca la bandeja cargada en el dispositivo de sellado.**
- 2. Tira de la palanca A para cerrar la puerta del dispositivo.**
- 3. Pulsa el interruptor B para iniciar el aspirado.**
- 4. Detén el aspirado cuando el nivel de presión alcance la zona «ideal» del medidor X.**

Si se produce un exceso de presión, sigue las instrucciones que encontrarás al dorso.

- 5. Mantén pulsado el botón C para expulsar la presión adicional.**
- 6. Vuelve a colocar la palanca A en posición para abrir la puerta del dispositivo.**

¡Enhorabuena! El paquete ya se puede vender.

Gestión del exceso de presión

- 1. Comprueba que el interruptor B está en la posición de apagado.**
- 2. Afloja el perno D. La presión empezará a disminuir en cuanto el perno D esté completamente aflojado.**
- 3. Cuando la presión llegue a cero, aprieta el perno D.**
- 4. Vuelve a colocar la palanca A en posición para abrir la puerta del dispositivo.**

El paquete ya se puede vender.

Intenta evitar el exceso de presión en futuras ocasiones.

Venta de paquetes

¡Vender packs es fácil!

- 1. Entregue el paquete sellado al posible iniciado.**
- 2. Abrir caja (presionar para abrir).**
- 3. Poner dinero en caja.**

¡Lo hiciste MUY bien!

PROYECTO ASCENSIÓN

¡CONTIENE INFORMACIÓN CONFIDENCIAL!

**DIRIGIDO AL SEGUIDOR:
WILBUR (LITTLE MESA)
¡Y A NADIE MÁS!**

¡SIN EXCEPCIONES!

PROYECTO ASCENSIÓN

Las instrucciones de este documento deben seguirse al pie de la letra. Cualquier fallo o divergencia provocaría el fracaso del proyecto. El fracaso del proyecto provoca LA MUERTE.

PROYECTO ASCENSIÓN

SECUENCIA DEL RITUAL

1. ENCENDER EL PANEL DE CONTROL IZQUIERDO
2. MODULAR LA FRECUENCIA DE CONEXIÓN
3. CONECTARSE AL OBJETIVO REMOTO
4. CALIBRAR EL PANEL DE CONTROL IZQUIERDO
5. ESCANEAR EL CONDUCTO DE ALMAS
6. CONSEGUIR EL CORAZÓN
7. REPRODUCIR EL CASETE
8. CONECTAR EL CORAZÓN
9. ACCEDER AL MUNDO EN RV
10. ADMINISTRAR CARGA DE JERINGUILLAS
11. INICIAR LA ASCENSIÓN

ANEXOS

- ABRIR CAJAS
- PANEL DE PAGOS DE HOG

PROYECTO ASCENSIÓN

ENCENDER EL PANEL DE CONTROL IZQUIERDO

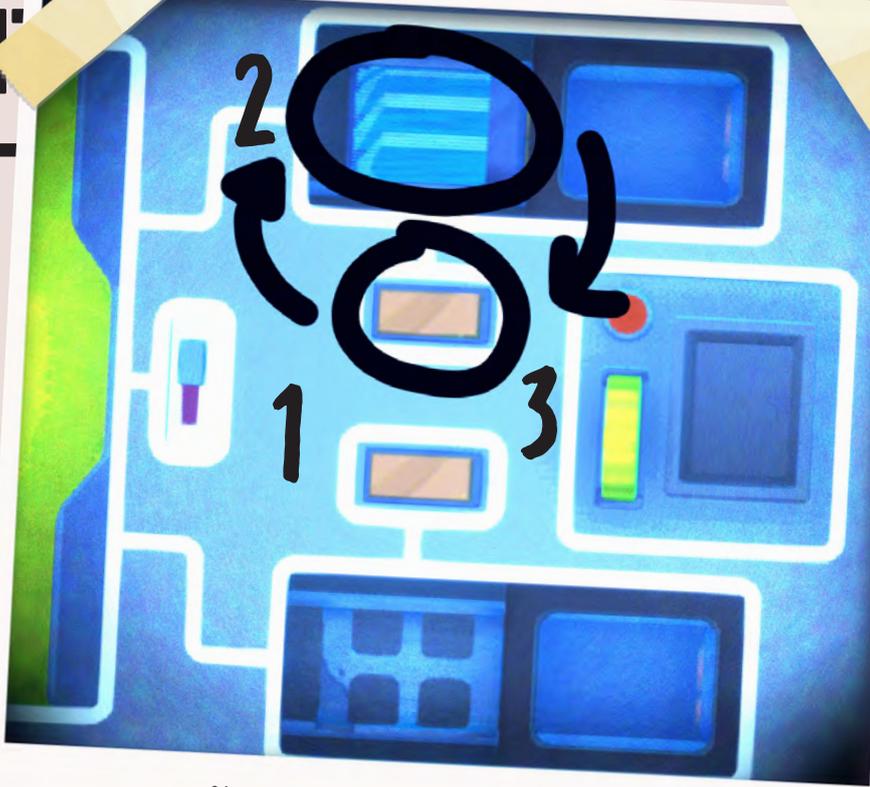


PANEL DE CONTROL IZQUIERDO

1. Añade el **disipador de calor** a las estructuras superior e inferior de disipación.
2. Coloca la gema hiperlumínica FTL tipo X en la ranura de corriente.
3. Cierra las compuertas blindadas.

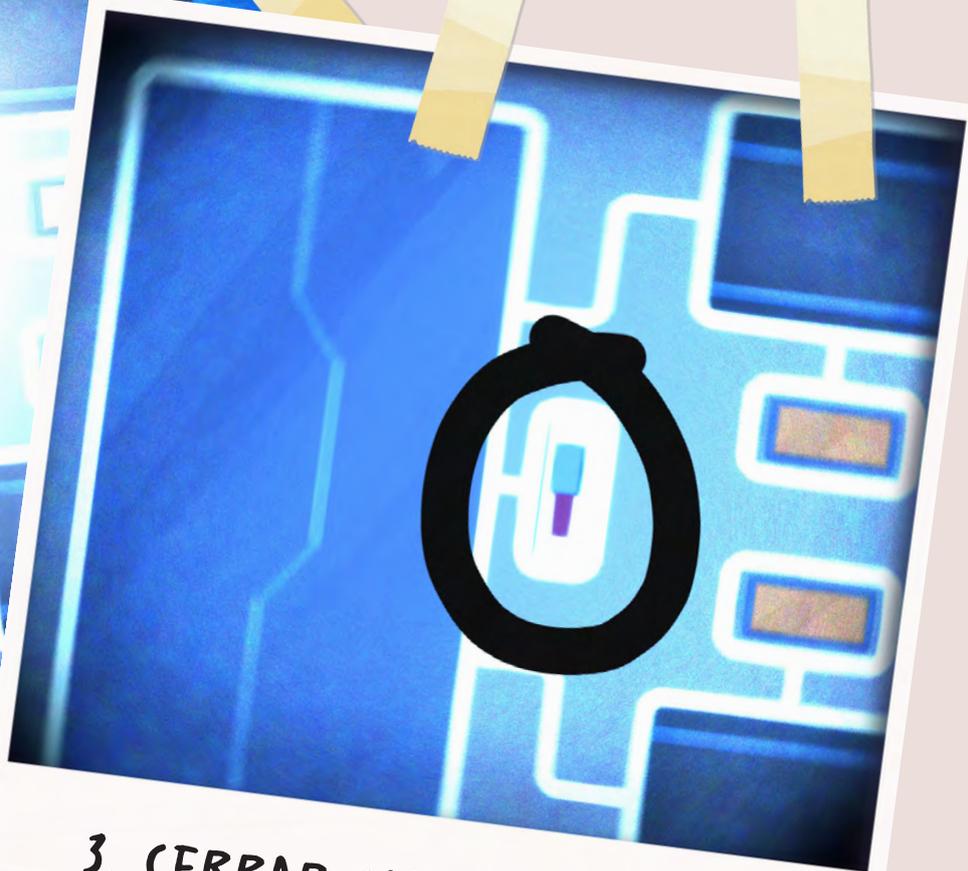
PI

CIÓN



1. AÑADIR DISIP. DE CALOR

2. AÑADIR GEMA FTL

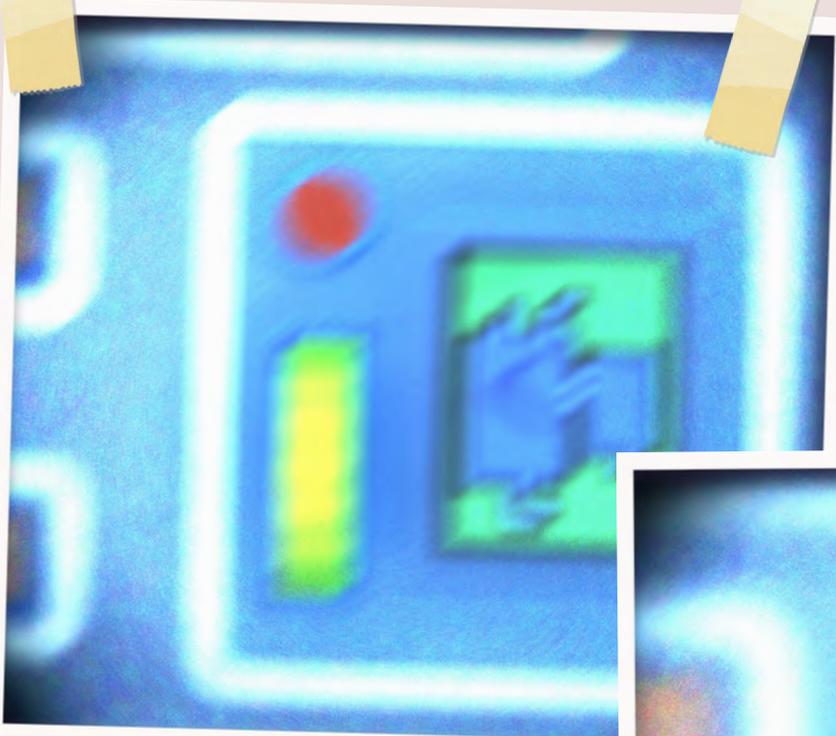


3. CERRAR COMPUERTAS

PROYECTO ASCENSIÓN

MODULAR LA FRECUENCIA DE CONEXIÓN

1. Añade el circuito integrado al conducto de frecuencia.
2. Desliza la rueda hasta que la luz LED de arriba sea constante.

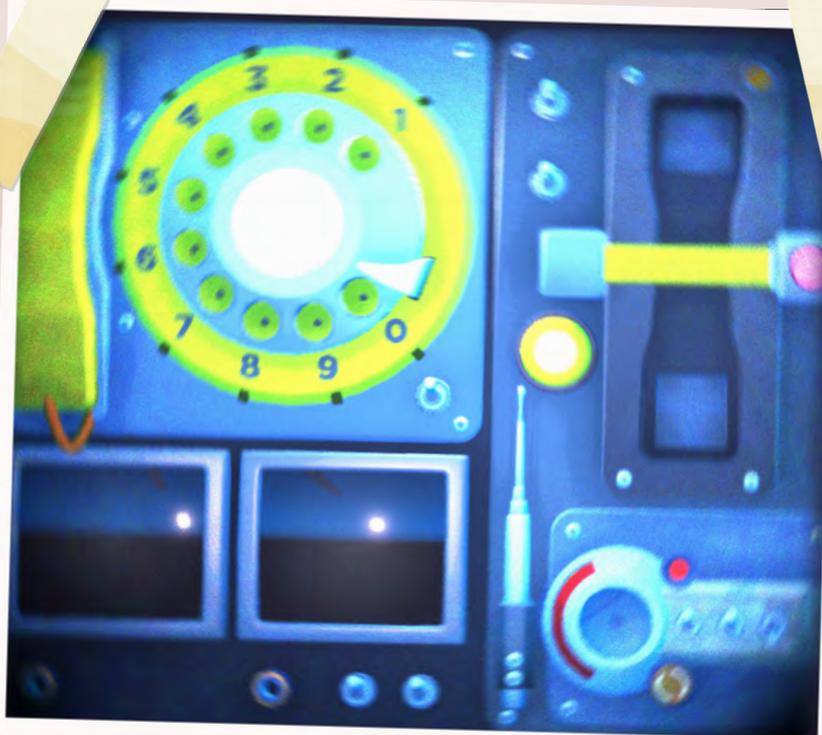


1. AÑADIR CI



2. LED CONSTANTE

CONEXIÓN



TERMINAL DE CONEXIÓN

OBJETIVO REMOTO
CONECTARSE
AL OBJETIVO
REMOTO

1. Coloca y fija el auricular al receptáculo de conexión.
2. Inserta la bola correcta en el soporte de bolas de chicle (para conocer más detalles, consulta la documentación del fabricante de bolas de chicle).
3. Inserta el cable para conectar los terminales A y B.
4. Introduce el número de conexión. En caso de que se produzca un error, cuelga el auricular y vuelve al receptáculo de conexión.
5. INTRODUCIR LA SECUENCIA DE INICIACIÓN.
¡EL NÚMERO DE CONEXIÓN ESTÁ EN LA
TARJETA SALIDA DE UNA CAJA!

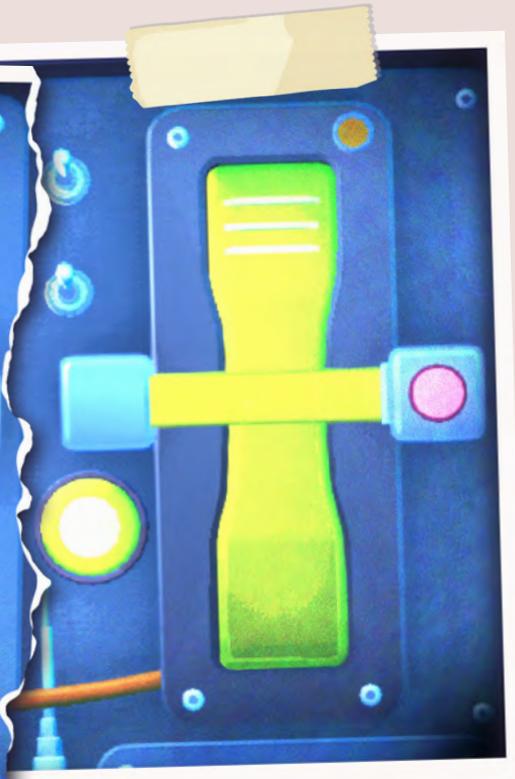
PROYECTO ASCENSIÓN



1. FIJA



EL



AURICULAR



3. CABLE QUE CONECTA A 4 B

PROYECTO ASCENSIÓN

En caso de que el usuario no sepa usar un teléfono de disco:

1. Coloca el dedo en el número deseado.
2. Gira el disco en sentido horario hasta el tope.
3. Saca el dedo del disco.

El número introducido se mostrará en la pantalla.

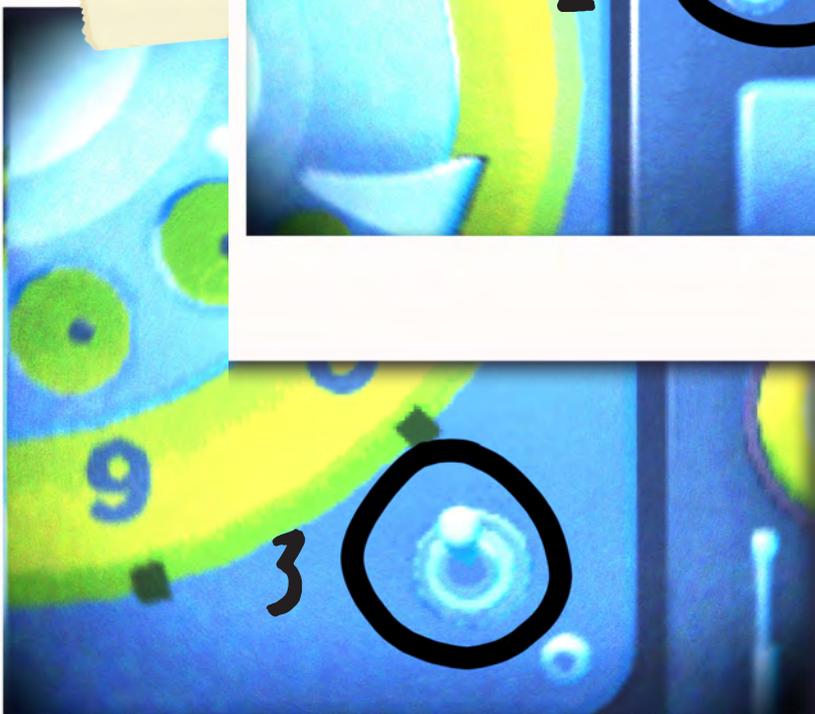
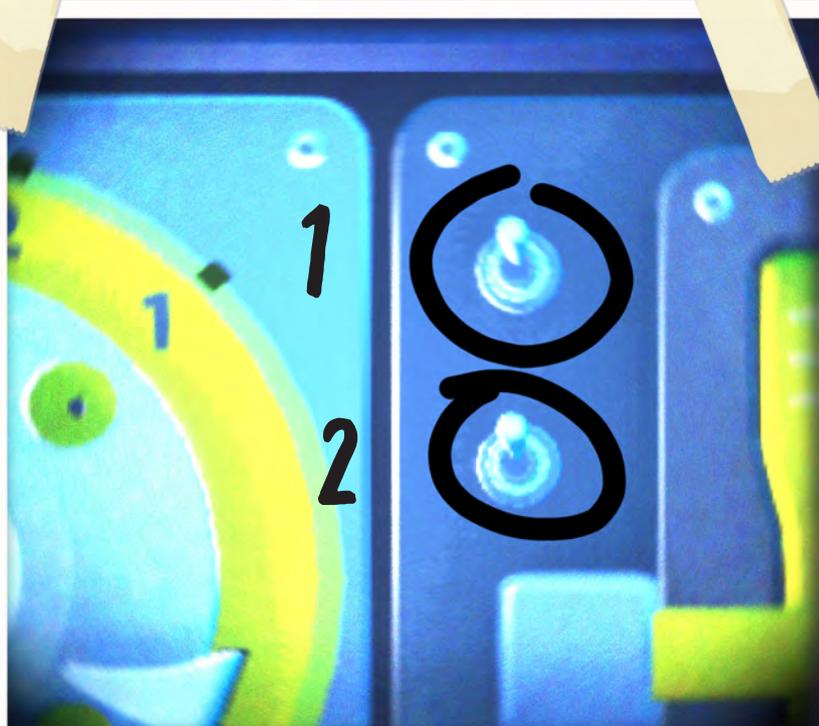


¡INTRO. DEL NÚM. 6

PROYECTO ASCENSIÓN

¡SECUENCIA DE INICIACIÓN!

1, 1, 2, 1, 3, 2, 5, 5, 4, 5



SI LA INICIACIÓN FALLA, ¡COMPRUEBA QUE LA FRECUENCIA ESTÉ BIEN CONFIGURADA!

PROYECTO ASCENSIÓN

CALIBRAR EL PANEL DE CONTROL IZQUIERDO

1. Coloca los interruptores y tiradores del panel de control izquierdo en los valores que se muestran abajo.



ACCENSIÓN

CONDUCTO DE ALMAS

ESCANEAR EL
CONDUCTO DE
ALMAS

ESCÁNER E IMPORTADOR DE RV

1. Adquiere el conducto de almas de la caja B (para más información, consulta los anexos).
2. Configura el constructor del rotador siguiendo el protocolo CL14D.
3. Coloca el cartucho del objetivo en la ranura para cartuchos. (Se encuentra en la caja A).
4. Pulsa el interruptor para iniciar el escaneo.
5. Escanea el conducto de almas.
6. Cuando el escaneo se haya completado, vuelve a pulsar el interruptor.

PROYECTO ASCENSIÓN

¡ESCANEO!

ADVERTENCIA: ¡EL EXCESO DE ESCANEADO PUEDE ROMPER EL FRAGMENTO DE ALMA! ¡NO TE PASES!



- AJUSTA EL SEGMENTO ACTIVO CON LA PALANCA.
- ¡INECESARIO ESCANEAR AL 100 %!
- CADA SEGMENTO: 20 %



PALANCA AJUSTA EL SEGMENTO

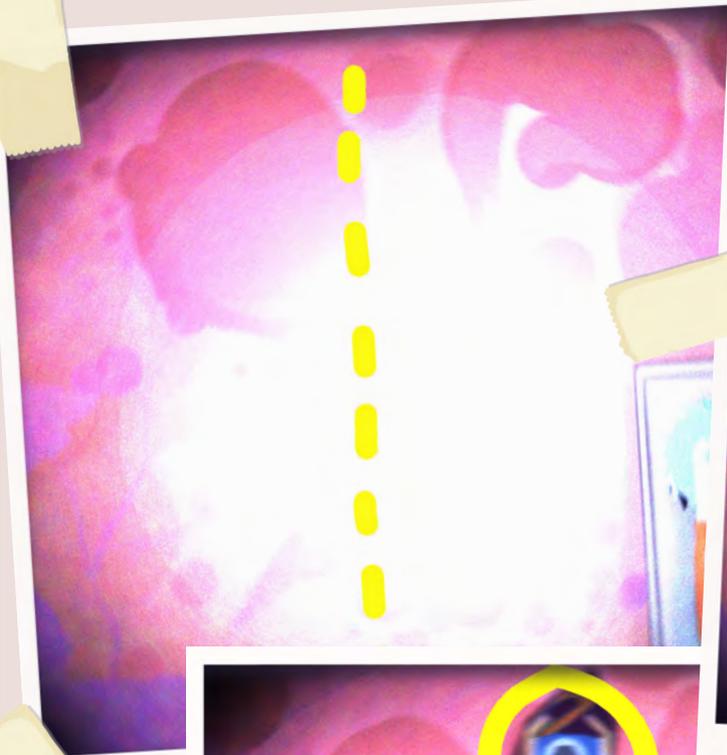


ESCANEO AL 100 %

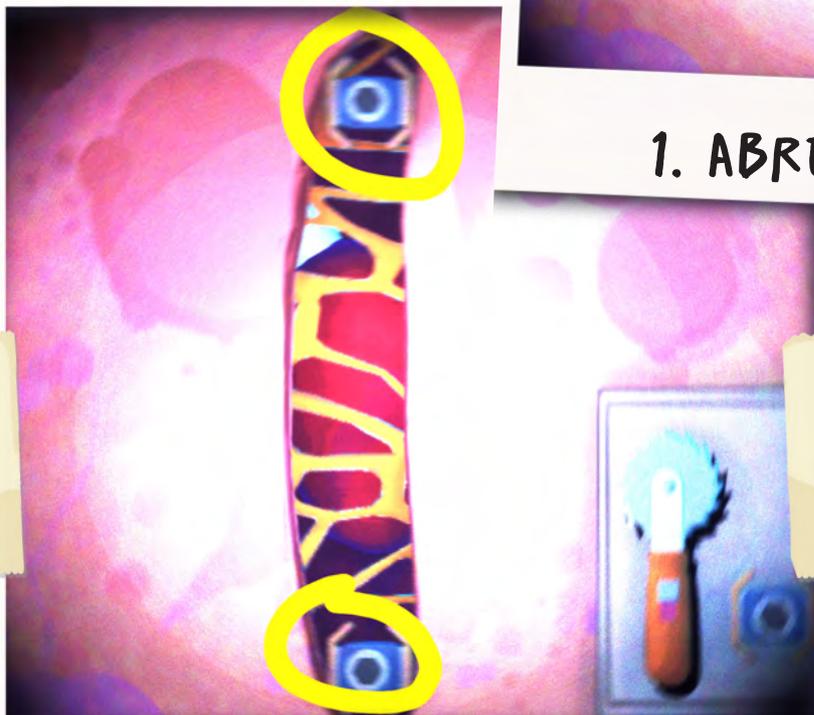
PROYECTO ASCENSIÓN

CONSEGUIR EL CORAZÓN

Para la ascensión, necesitas un corazón. Se proporcionará un donante.



1. ABRE LA CAVIDAD

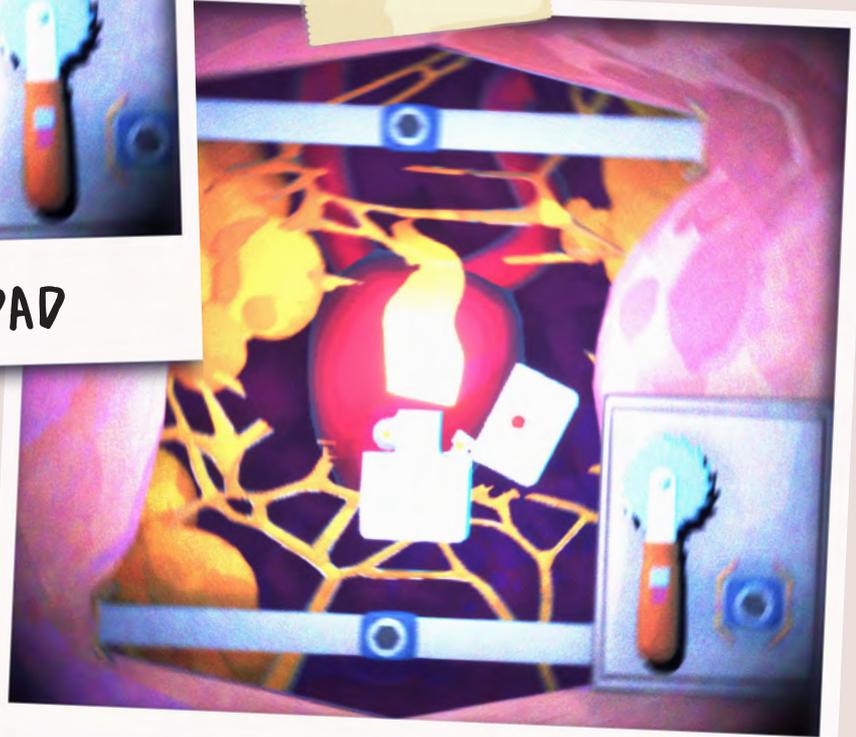


2. INSERTA ENSANCHADORES

ASCENSIÓN



3. ENSANCHA LA CAVIDAD



4. QUEMA LAS VISCERAS



5. CORTA LAS ARTERIAS

6. EXTRAER EL
CORAZÓN

PROYECTO ASCENSIÓN

REPRODUCIR EL CASETE

El casete debe estar reproduciéndose en el momento en el que se inicia la ascensión.



El casete se encuentra en la caja A.

PROYECTO ASCENSIÓN

1. Inserta el casete en el reproductor.
2. Si es necesario, rebobínalo.
3. Reproduce el casete.
4. Si el casete llega al final, rebobínalo y reproducécelo de nuevo.

ADVERTENCIA: Cualquier acción que se lleve a cabo mientras el casete se esté reproduciendo (salvo pararlo), romperá el motor interno. Este debe sustituirse antes de continuar.

Para acceder al motor, desatornilla con el trinquete.

PROYECTO ASCENSIÓN

CONECTAR EL CORAZÓN

Es necesario desfibrilar y conectar el corazón.



1. INSERTA EL CORAZÓN



2. CONECTA LOS CABLES

¿ES NECESARIA LA DESFIBRILACIÓN?

Desfibrilar es necesario si se da alguno de estos casos:

- El corazón late demasiado rápido.
- El corazón no late.

(ADVERTENCIA: Un exceso de intentos de desfibrilación pueden provocar que el corazón estalle).

LOS ESTADOS DESCRITOS ANTERIORMENTE REQUIEREN SOLUCIONES DISTINTAS.

LATIDO EXCESIVAMENTE RÁPIDO:

Fluido necesario: Sangre (bote de 0,5 vol.)

Potencia: 5

Distancia del contacto eléctrico: 1 revolución desde el punto más alejado

AUSENCIA DE LATIDO:

Fluido necesario: Café (bote de 0,5 vol.)

Potencia: Máxima

Distancia del contacto eléctrico: Cerca

PROYECTO ASCENSIÓN

La desfibrilación modifica el estado del corazón del siguiente modo:

Ausencia de latido ----- Latido demasiado rápido

Latido demasiado rápido ----- Latido normal

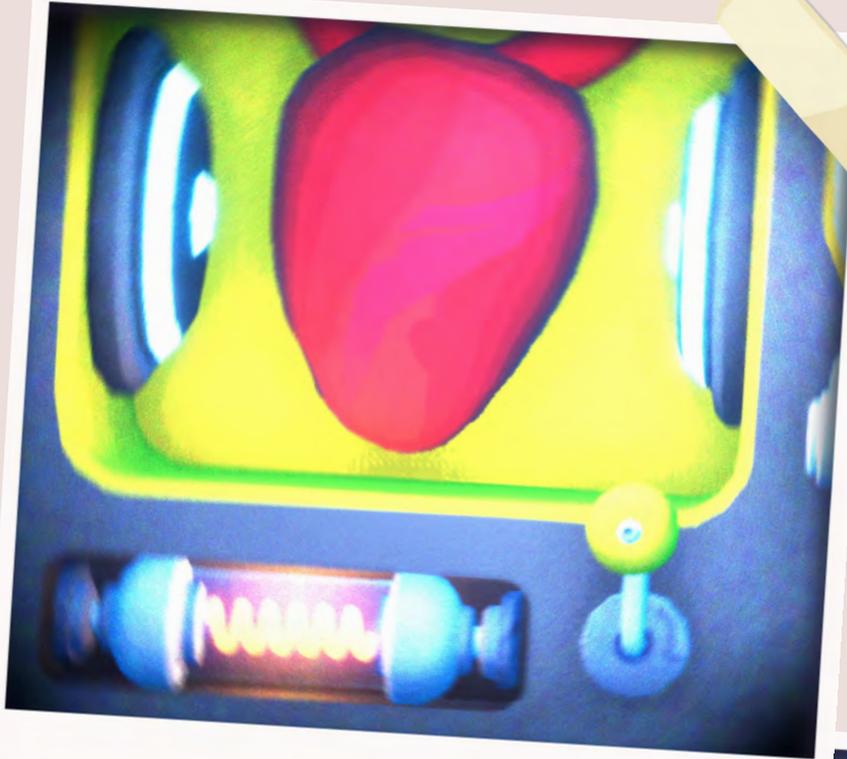
Latido normal ----- Ausencia de latido

DESFIBRILACIÓN

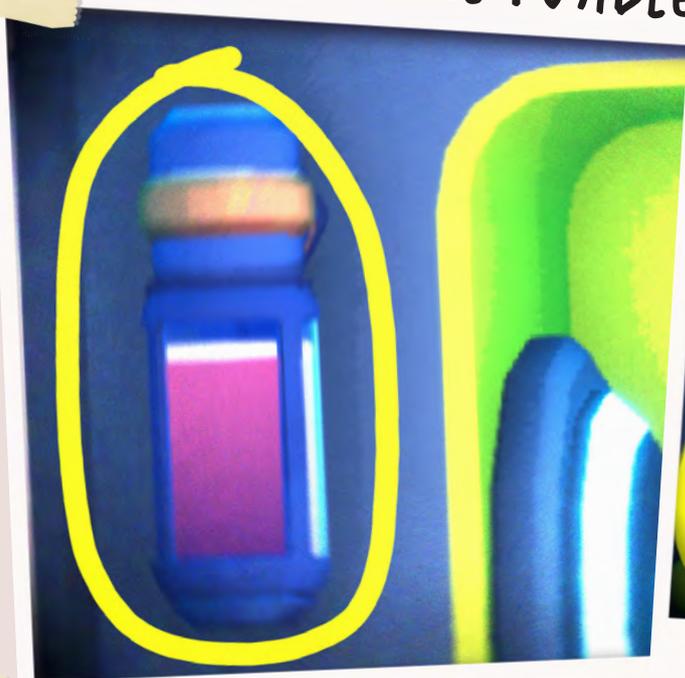
1. Revisa el fusible.
2. Llena el bote con el fluido necesario.
3. Inserta la aguja.
4. Enciende.
5. Empieza a llenar (ADVERTENCIA: Si se llena de más, el corazón puede estallar).
6. Deja de llenar.
7. Ajusta el nivel de potencia.
8. Fija el nivel de potencia.

PROYECTO ASCENSIÓN

9. Establece la distancia del contacto eléctrico.
10. Provoca una descarga.



1. REVISAR EL FUSIBLE



2. INYECTAR EL FLUIDO



3. AJUSTAR LA AGUJA

PROYECTO ASCENSIÓN



4. ENCENDER/APAGAR



5/6. LLENAR/PARAR



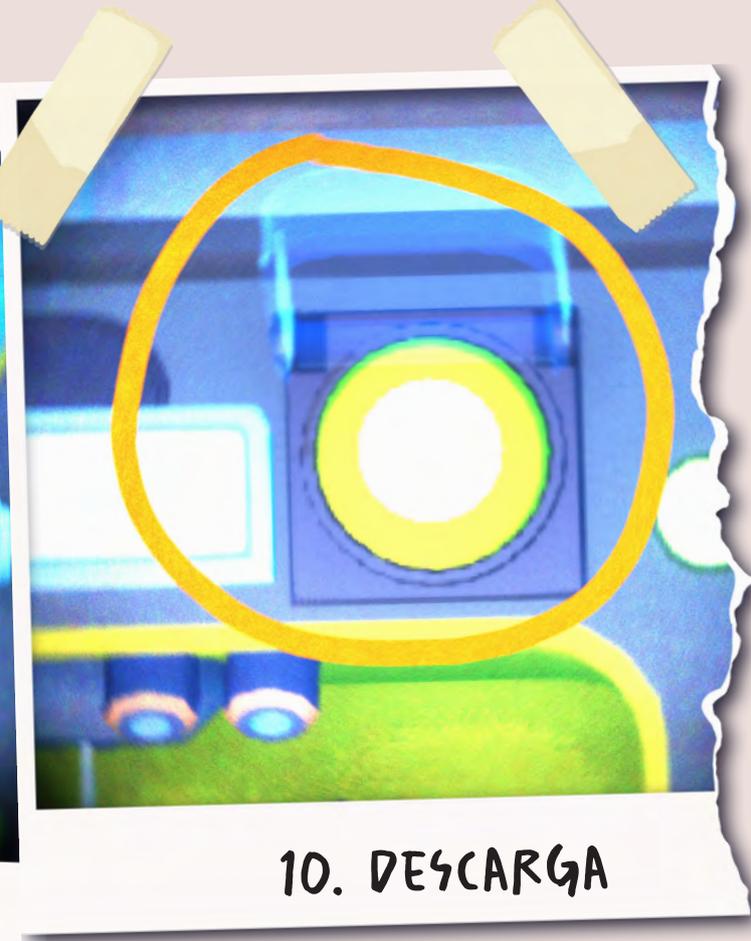
7. AJUSTA LA POTENCIA



8. FIJA NIVEL DE POTENCIA



9. AJUSTA CONTACTO ELÉCTRICO



10. DESCARGA

PROYECTO ASCENSIÓN

ACCEDER AL MUNDO EN RV

Cuando el conducto de almas esté escaneado y el cartucho del objetivo esté en su sitio, accede al mundo en RV.

Desconocemos la naturaleza y los detalles de lo que encontrarás al otro lado. Este proceso no admite pruebas ni ensayos.

Según nuestras teorías, es necesario que una parte de la psique de Porkchop sea destruida para que acepte las características sobrenaturales que nos disponemos a importar.

El resto depende de ti.

PROYECTO ASCENSIÓN

ADMINISTRAR CARGA DE JERINGUILLAS

Para preparar a Porkchop para la ascensión, debemos administrarle un cóctel de hormonas y fármacos que aumenta al máximo su probabilidad de supervivencia.

¡Es MUY importante que este sea el último paso que sigues antes de dar comienzo a la ascensión!

PROYECTO ASCENSIÓN



ADMIN. DE JERINGUILLAS

1. Construye el sistema de bomba.
2. Acopla los tanques llenos (ver al dorso).
3. Conecta los cables.
4. Inserta la jeringuilla.
5. Presuriza.
6. Dispara.

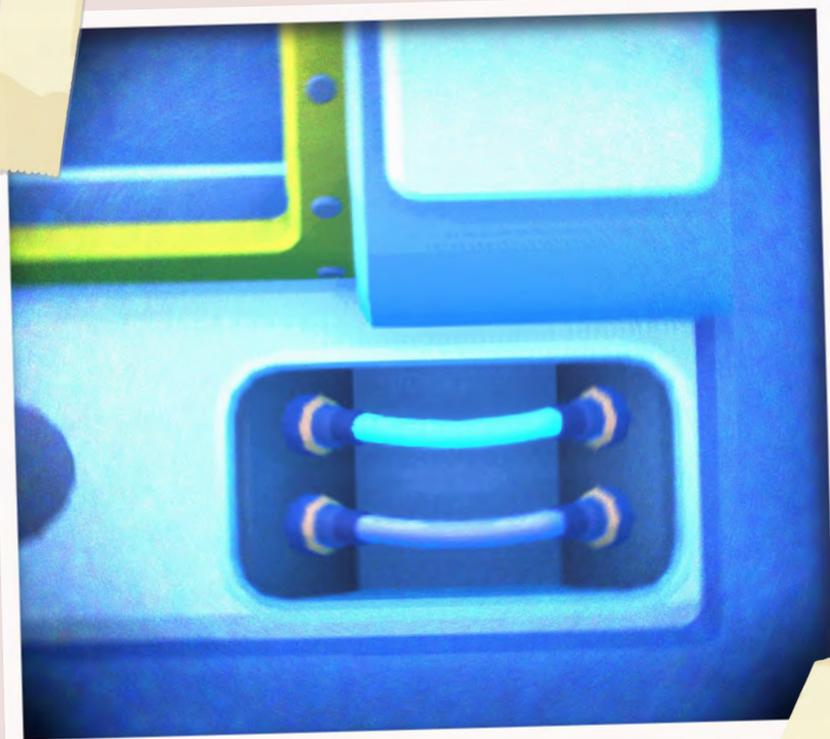
SCENSIÓN



1. SISTEMA DE BOMBA



2. ILLENAR CON PRODUCTO DE LIMPIEZA!

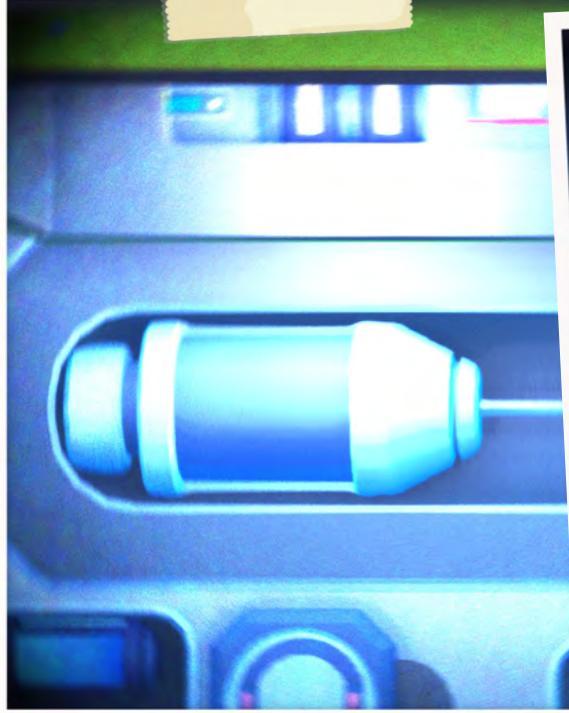


3. CABLES

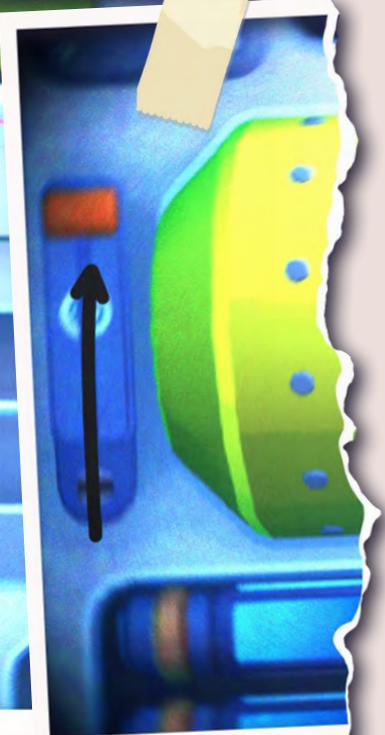
PROYECTO ASCENSIÓN



4. ABRIR



JERINGUILLA



CERRAR



5. PRE...



5U...



RIZAR

PROYECTO ASCENSIÓN

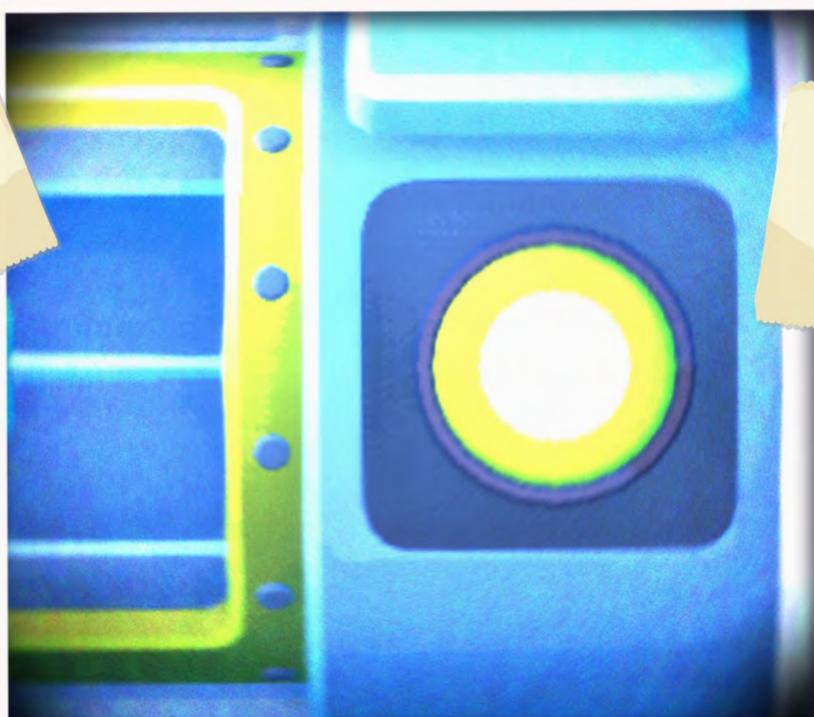
¡NO DISPARES ANTES DE TIEMPO!



LEVANTAR



ARRASTRAR



PULSAR

PROYECTO ASCENSIÓN

INICIAR LA ASCENSIÓN

COMPRUEBA QUE HAYAS SEGUIDO TODOS LOS PASOS ANTERIORES CORRECTAMENTE. ¡NO TENDRÁS UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD!!

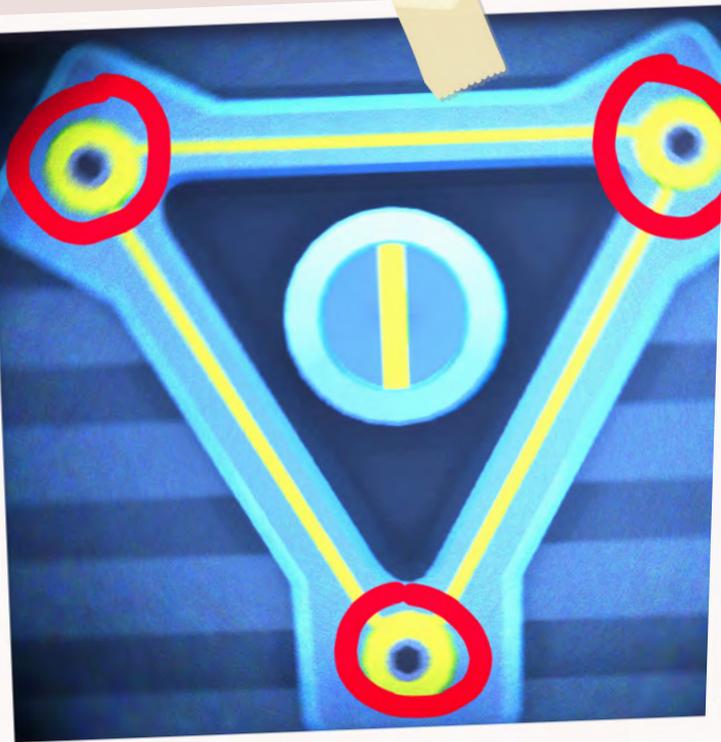


¡TIRA DE LAS DOS PALANCAS!

PROYECTO ASCENSIÓN

ANEXOS

ABRIR CAJAS



1. AFLOJAR PERNOS



2. GIRAR

PANEL DE PAGOS DE HOG

¡INSERTA DINERO PARA ACCEDER AL
MÓDULO!



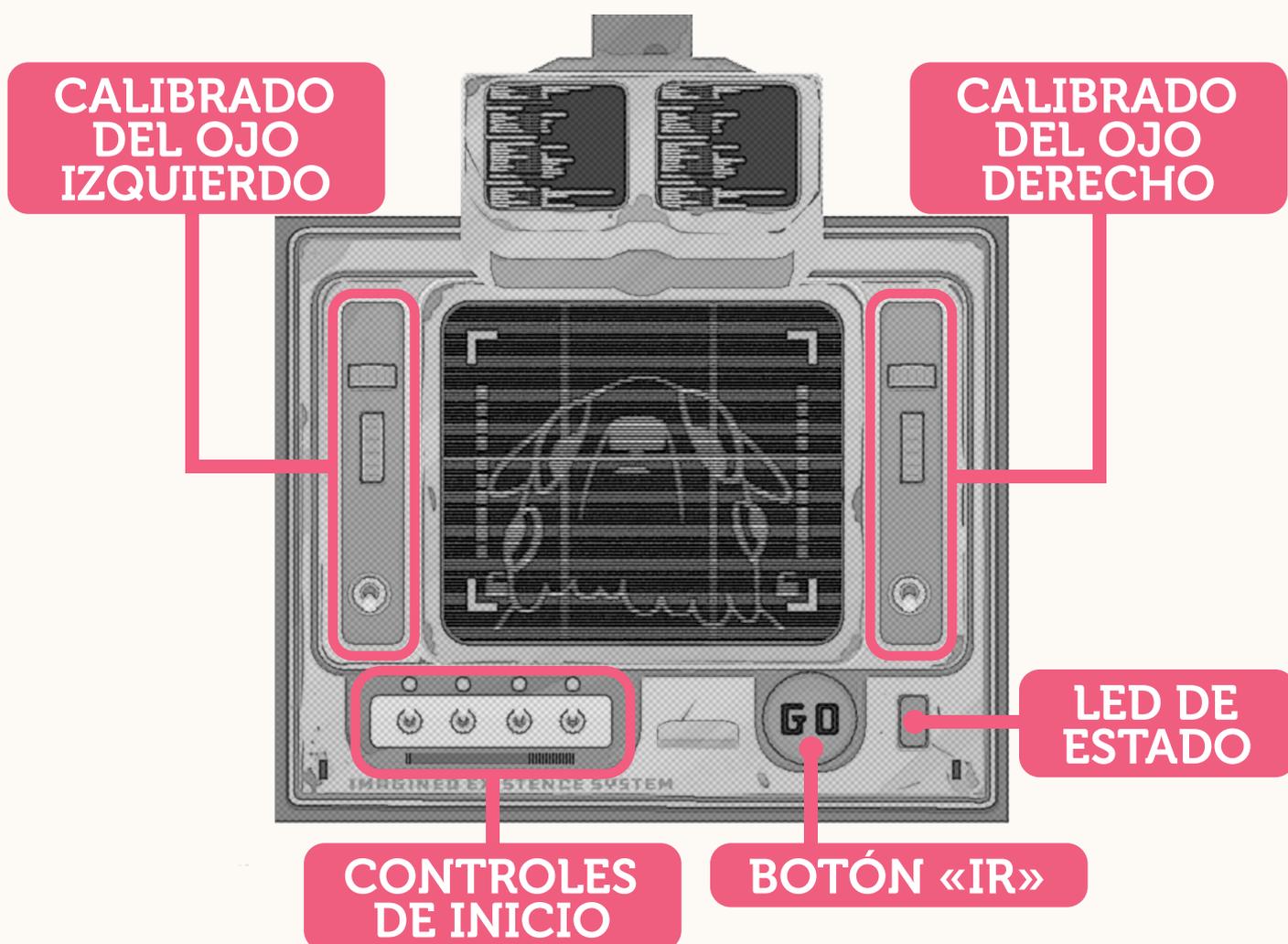
COLMENA S. A.



RV DE COLMENA

La RV de Colmena permite que el usuario interactúe con el mundo digital.

Es más que un simple medio para conectar al usuario final con sistemas complejos, permite la interacción con sistemas de forma intuitiva.





ACCESO A LA RV

CALIBRAR OJOS

COLOCAR LAS MIRAS SOBRE LOS OJOS

 AJUSTAR MIRA EN HORIZONTAL

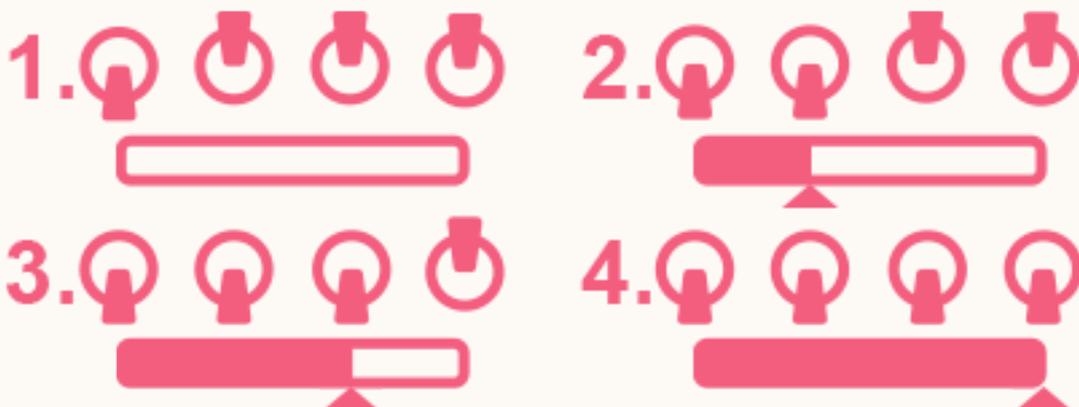


AJUSTAR MIRA EN VERTICAL



FIJAR/DESBLOQUEAR MIRA

INTRODUCIR SECUENCIA DE INICIO

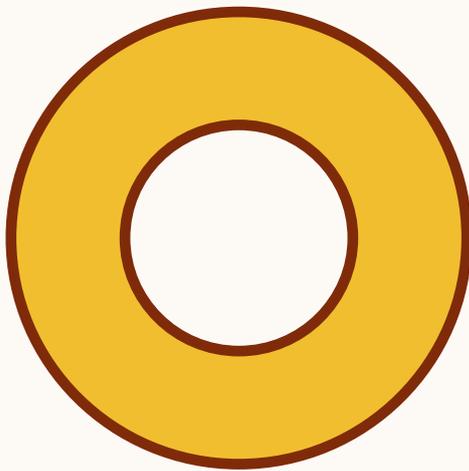


PULSAR «IR»

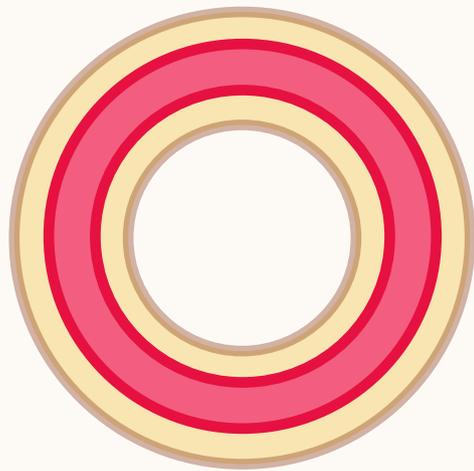
Para abandonar la RV, el usuario debe pensar con intensidad la palabra «VOLVER».



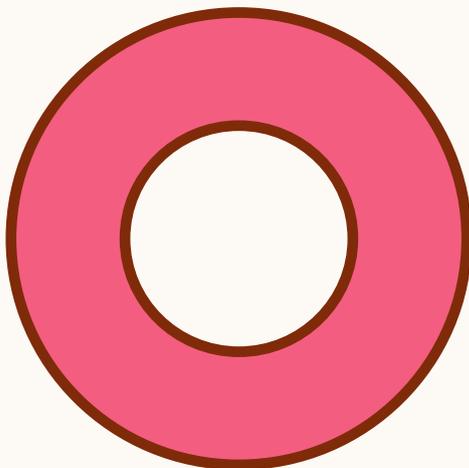
ANATOMÍA DE UN PEDIDO



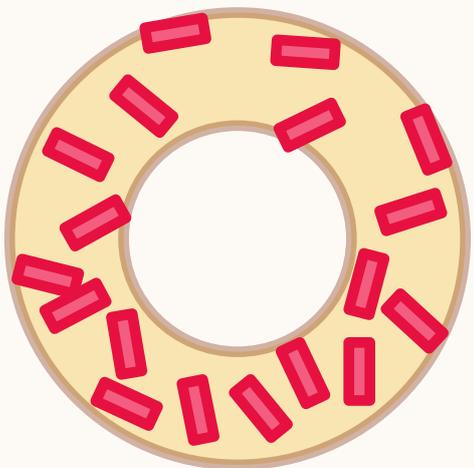
FORMA



RELLENO



GLASEADO



COBERTURAS



EL SECRETO ESTÁ EN LAS VIRUTAS

Cada día, seleccionamos una
facción que recibirá virutas.

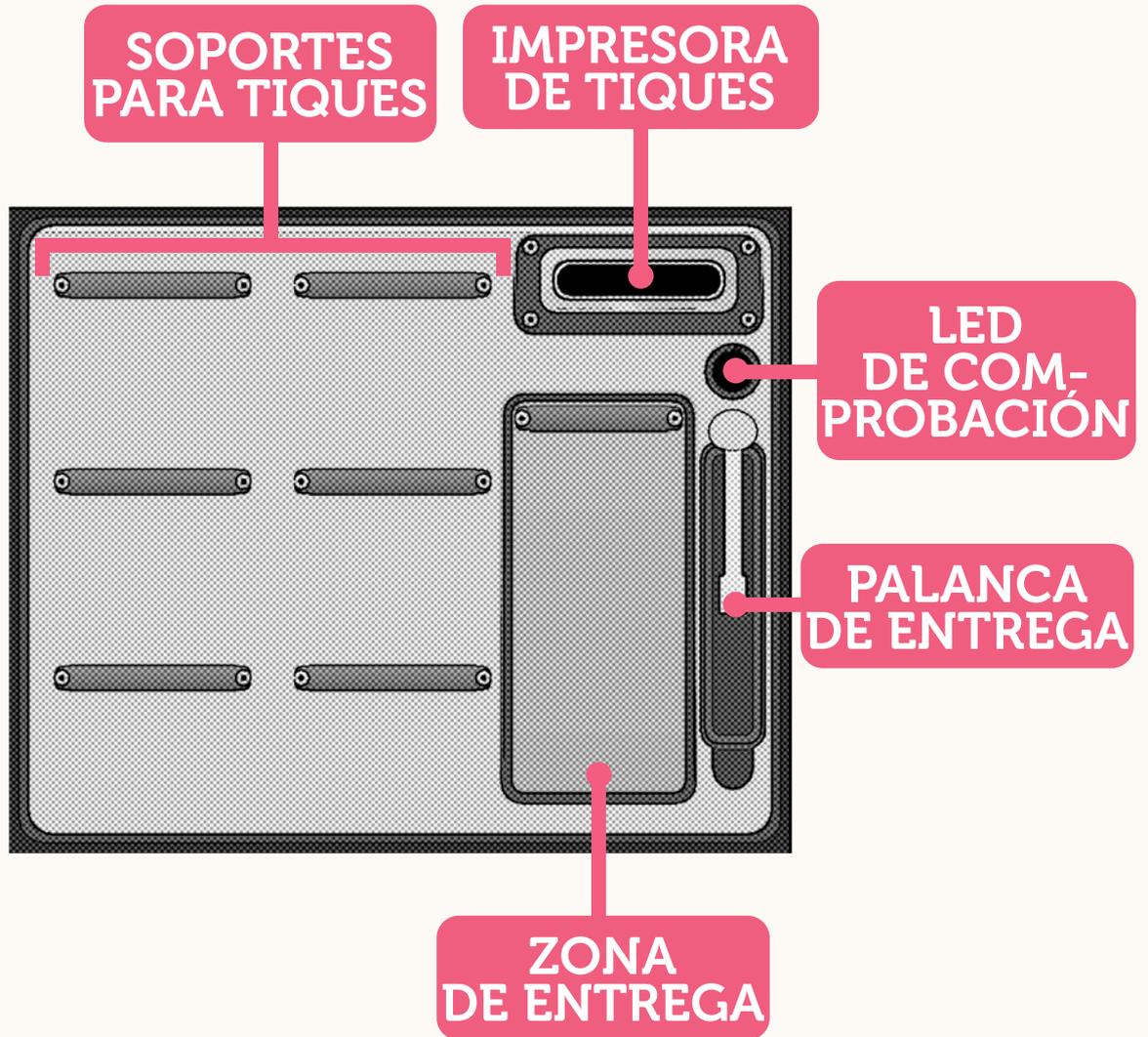
**Añade virutas solo a los
pedidos de dicha facción.**

Encontrarás el bote de virutas entre las
herramientas.





PEDIDOS





PROCESO DEL PEDIDO

HABLAR CON EL CLIENTE

RECIBIR TIQUE

COLOCAR TIQUE EN EL SOPORTE

PREPARAR EL PEDIDO

COLOCAR EL PEDIDO EN LA ZONA DE ENTREGA

COLOCAR TIQUE EN LA ZONA DE ENTREGA

ACCIONAR LA PALANCA DE ENTREGA



EL DÓNUT DESDE CERO

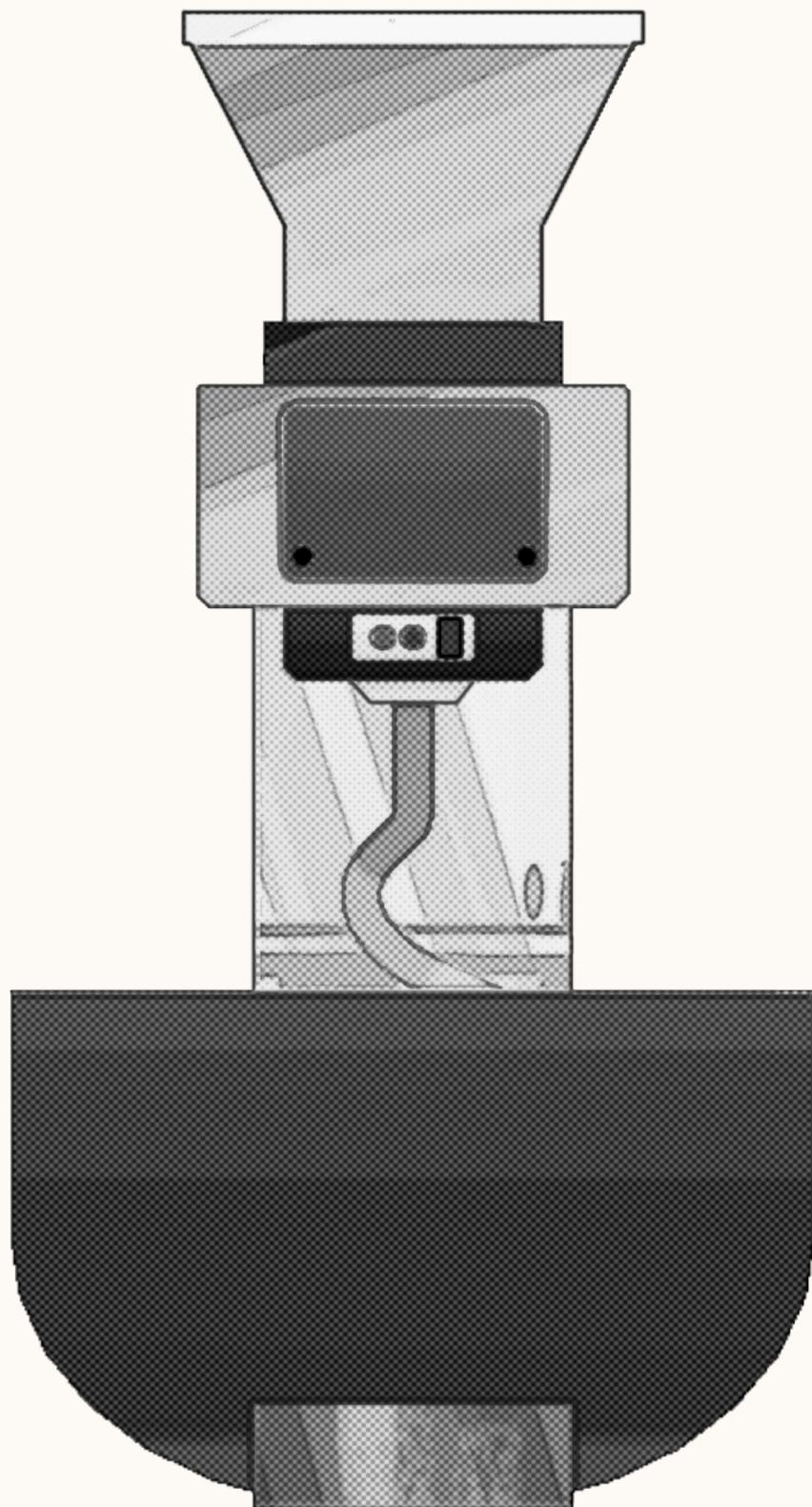
**MEZCLA.
MOLDEA.
FRÍE.
ENFRÍA.
RELLENA.
COBERTURAS.
SIRVE.**

Para recordarlo, usa este acrónimo sencillo:
M.M.F.E.R.C.S.

¡LOS DÓNUTS NO TIENEN MISTERIO!



MEZCLA





MEZCLA

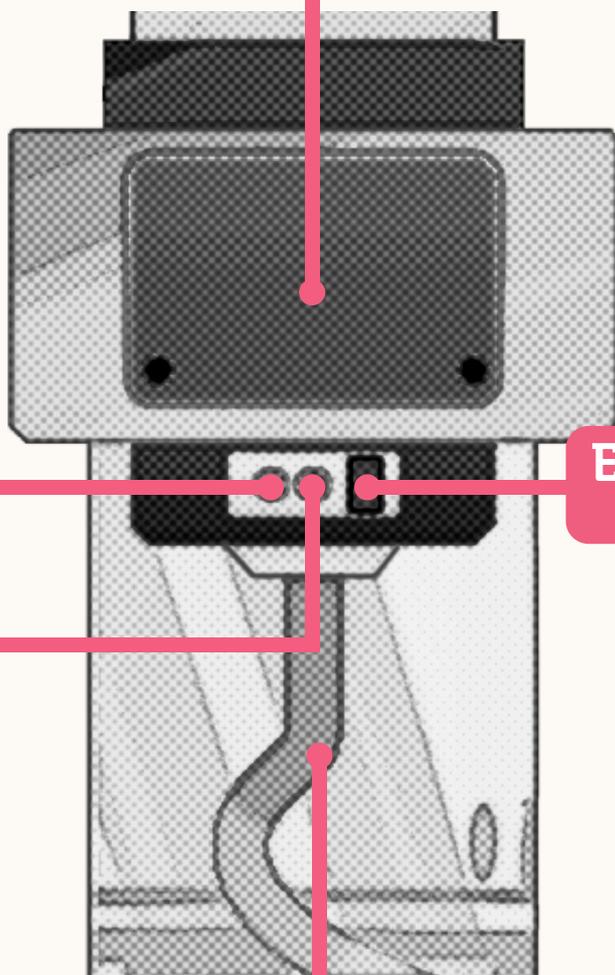
PANEL DE MAN-
TENIMIENTO

SUBIR EL
GANCHO

BAJAR EL
GANCHO

ENCENDER/
APAGAR

GANCHO
PARA AMASAR





PROCESO DE MEZCLA





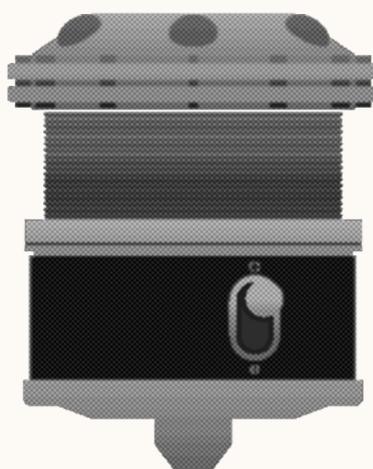
REPARACIÓN DE LA BATIDORA

Si la batidora no funciona, abre el panel de mantenimiento y sigue los pasos de depuración de errores que aparecen a continuación.

PANEL DE MANTENIMIENTO



FUSIBLE



MOTOR

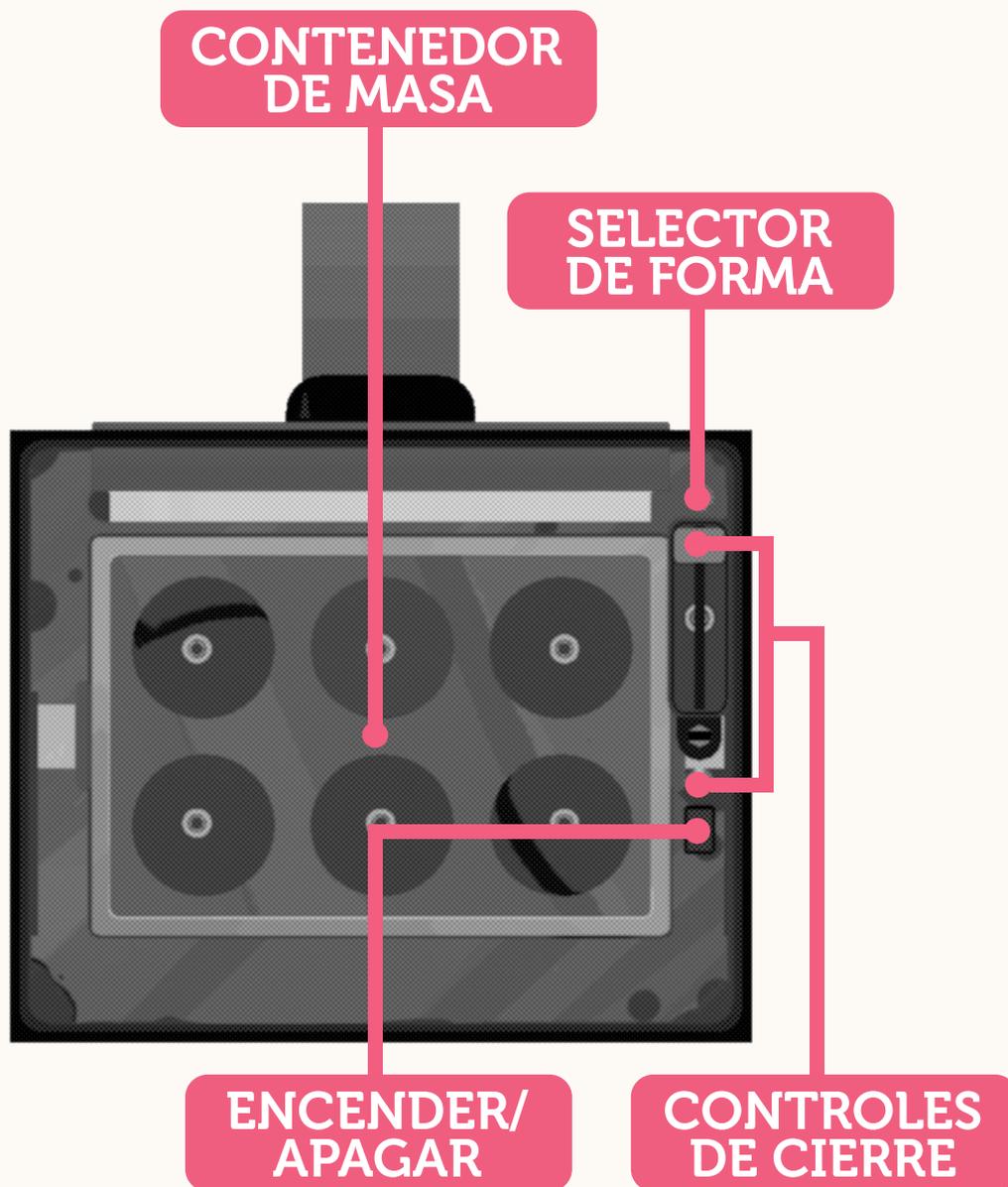
COMPROBAR EN ORDEN:

- Tanto el fusible como el motor están presentes.
- La resistencia del fusible está intacta (el motor no funciona con el fusible roto).
- Si el motor sigue sin funcionar, **SUSTITUYE** el motor.

Nota: El sentido del giro del motor es irrelevante, la masa se mezclará de cualquier forma.



MOLDEADO





PROCESO DE MOLDEADO

SELECCIONAR FORMA



AÑADIR MASA



BAJAR CIERRE



ENCENDER



APAGAR



SUBIR CIERRE

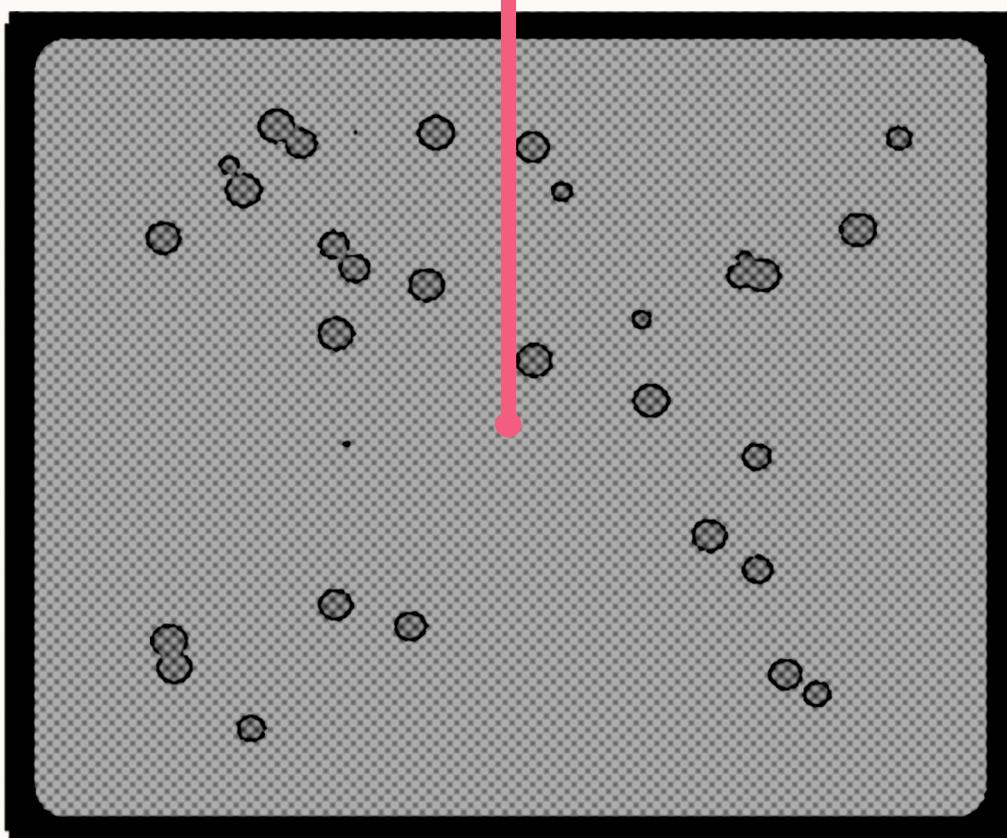


RETIRAR LA MASA



FRITURA

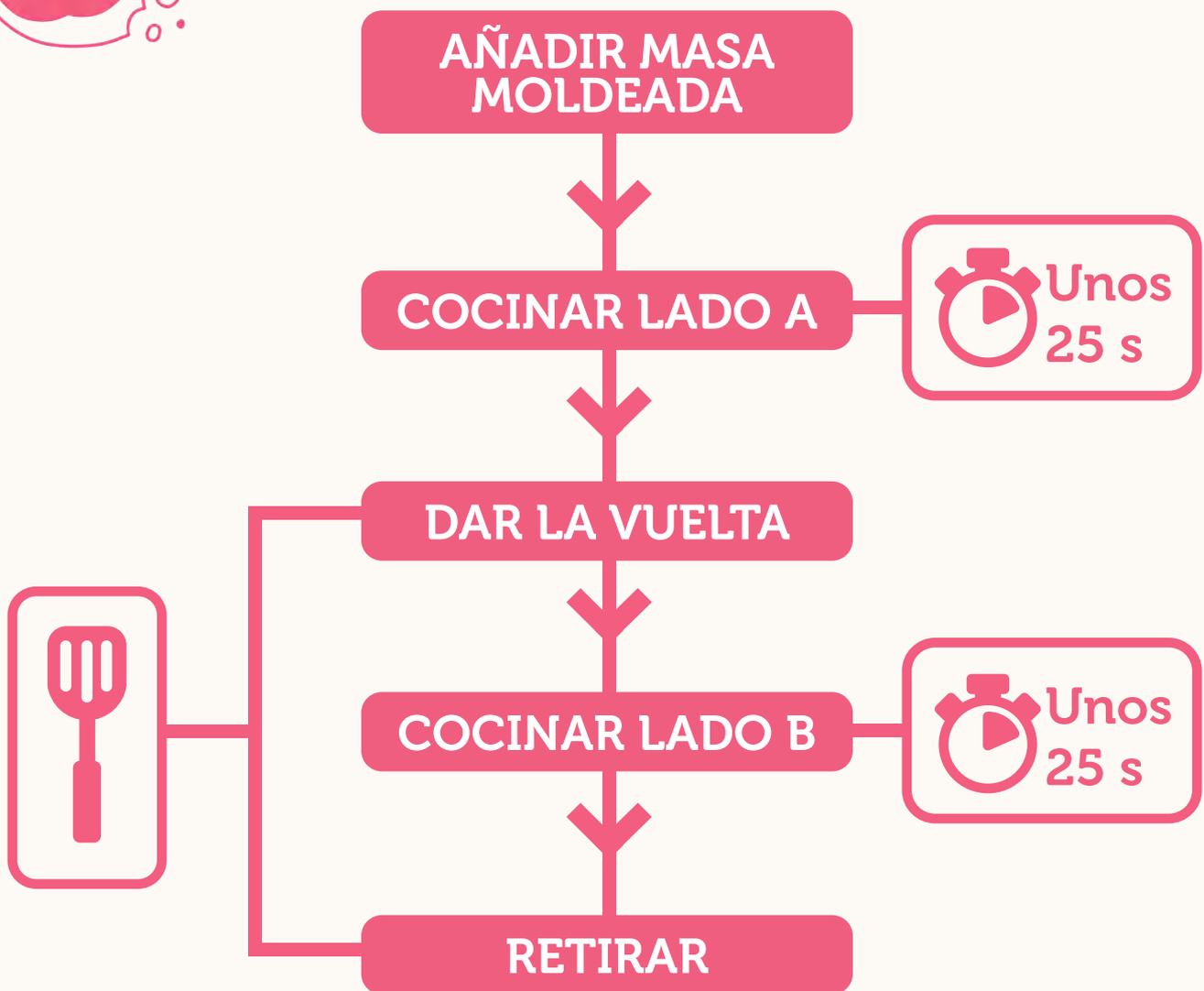
ACEITE
DE FREÍR



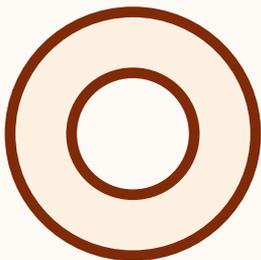
ADVERTENCIA: El aceite de freír quema muchísimo.
No metas nada que no quieras cocinar.



PROCESO DE FRITURA



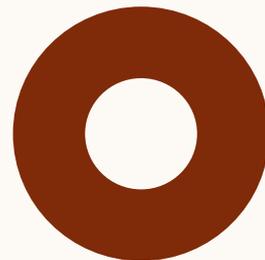
COLOR SEGÚN LA COCCIÓN



CRUDO



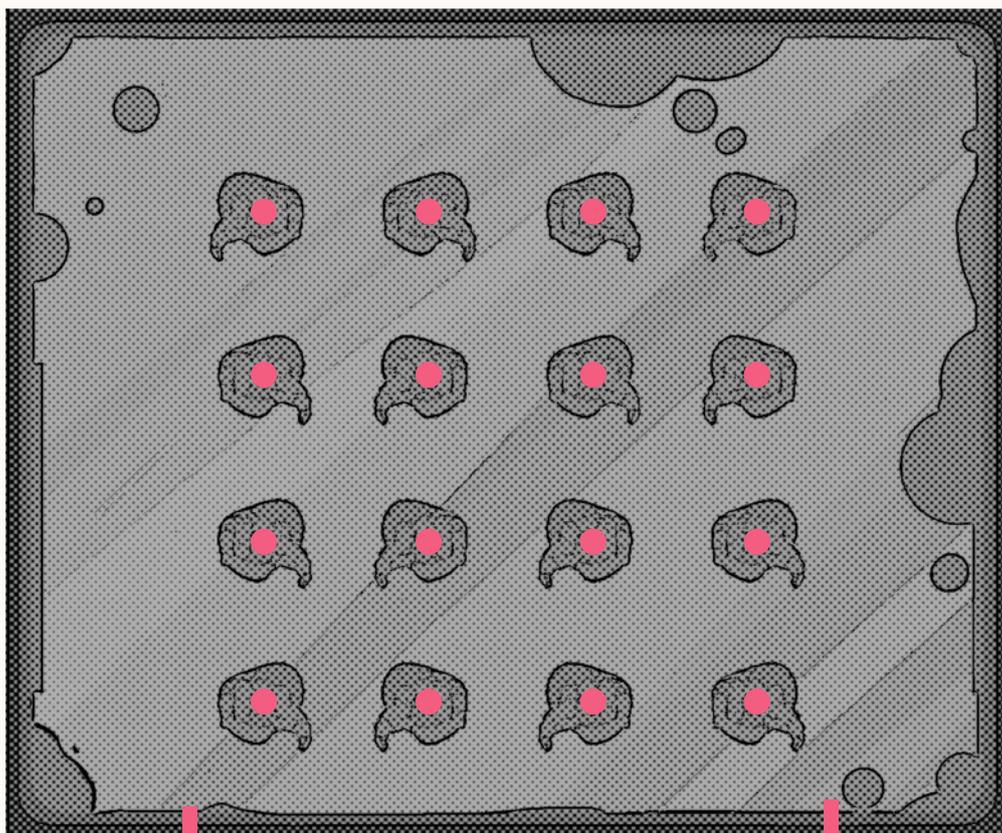
LISTO



QUEMADO



ENFRIADO



SOPORTES DE
ENFRIADO



PROCESO DE ENFRIADO

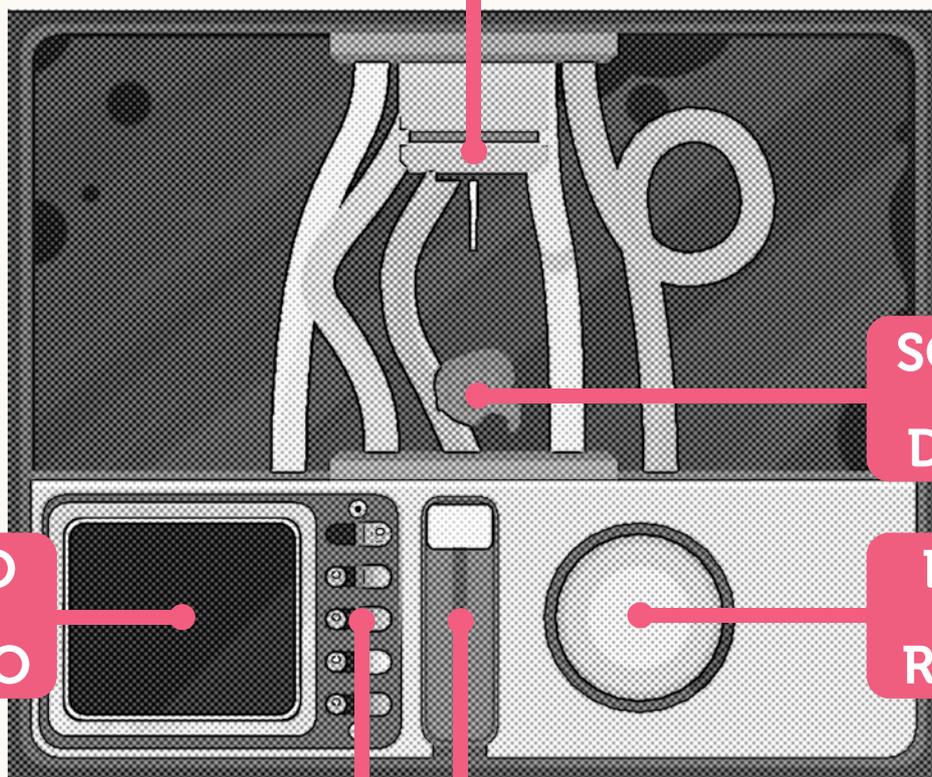


ADVERTENCIA: Los soportes enganchan de forma indiscriminada cualquier cosa que esté a su alcance. Úsalos con responsabilidad.



RELLENO

AGUJA DE
RELLENO



SOPORTE
DE
DÓNUTS

ESTADO
DE
RELLENO

BOTÓN
DE
RELLENO

SELECCIÓN
DE RELLENO

AJUSTE DEL
NIVEL DE
RELLENO



PROCESO DE RELLENO

COLOCAR DÓNUT

BAJAR LA AGUJA

ESCOGER EL RELLENO

PULSAR EL BOTÓN DE RELLENO

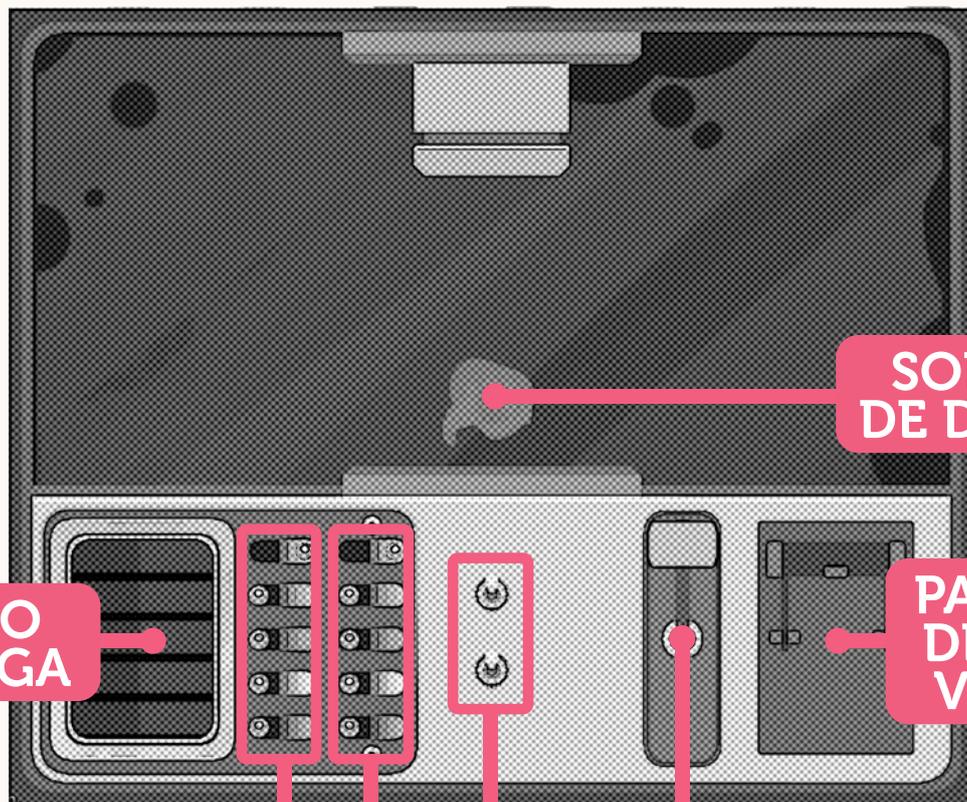
ESPERAR AL RELLENO

SUBIR LA AGUJA

RETIRAR DÓNUT



COBERTURA



ESTADO DE CARGA

SOPORTE DE DÓNUTS

PALANCA DE ACTIVACIÓN

SELECCIÓN DE GLASEADO

SELECCIÓN DE COBERTURAS

PALANCA DE COMPUERTA

INTERRUPTORES DE CARGA



CARGA DE GLASEADO



CARGA DE COBERTURAS



PROCESO DE COBERTURA

COLOCAR DÓNUT

SELECCIONAR GLASEADO
Y COBERTURAS

ACTIVAR INTERRUPTORES
DE CARGA

ESPERAR A QUE CARGUE



Unos
5 s

BAJAR LA COMPUERTA

ACCIONAR LA PALANCA
DE ACTIVACIÓN

SUBIR LA COMPUERTA

RETIRAR DÓNUT



**¡CUIDADO
CON LOS
QUE PIDEN
«BAGELS»!**

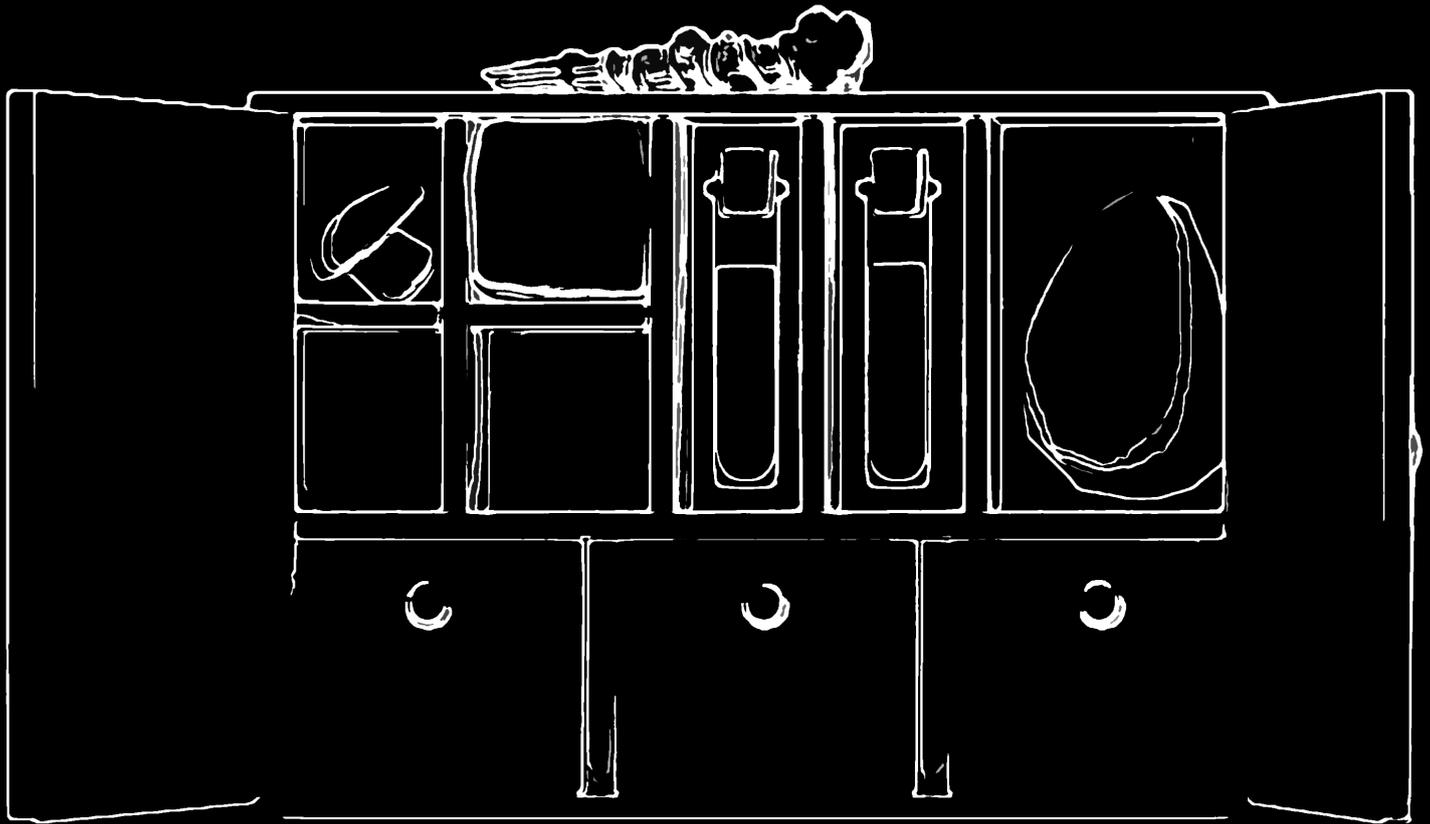
**EN CASO DE QUE
PIDAN UN «BAGEL»:
¡ACCIONA
LA PALANCA
DE EMERGENCIA!**

¡NI CASO A ESOS TARADOS!

[Los rituales y tú]

Consejos intuitivos que te ayudarán a cambiar el color de la cera e invocar a la masa deforme en menos de un día (no garantizado).

[Suministros para rituales]



Tienes casi todo lo necesario en la taquilla del almacén.

- Dos elementos químicos distintos
- Una piedra muy guay
- Cera
- Una seta no psicodélica (ya, menuda decepción)
- Un manojo de hierbas

[Quat'zhen]



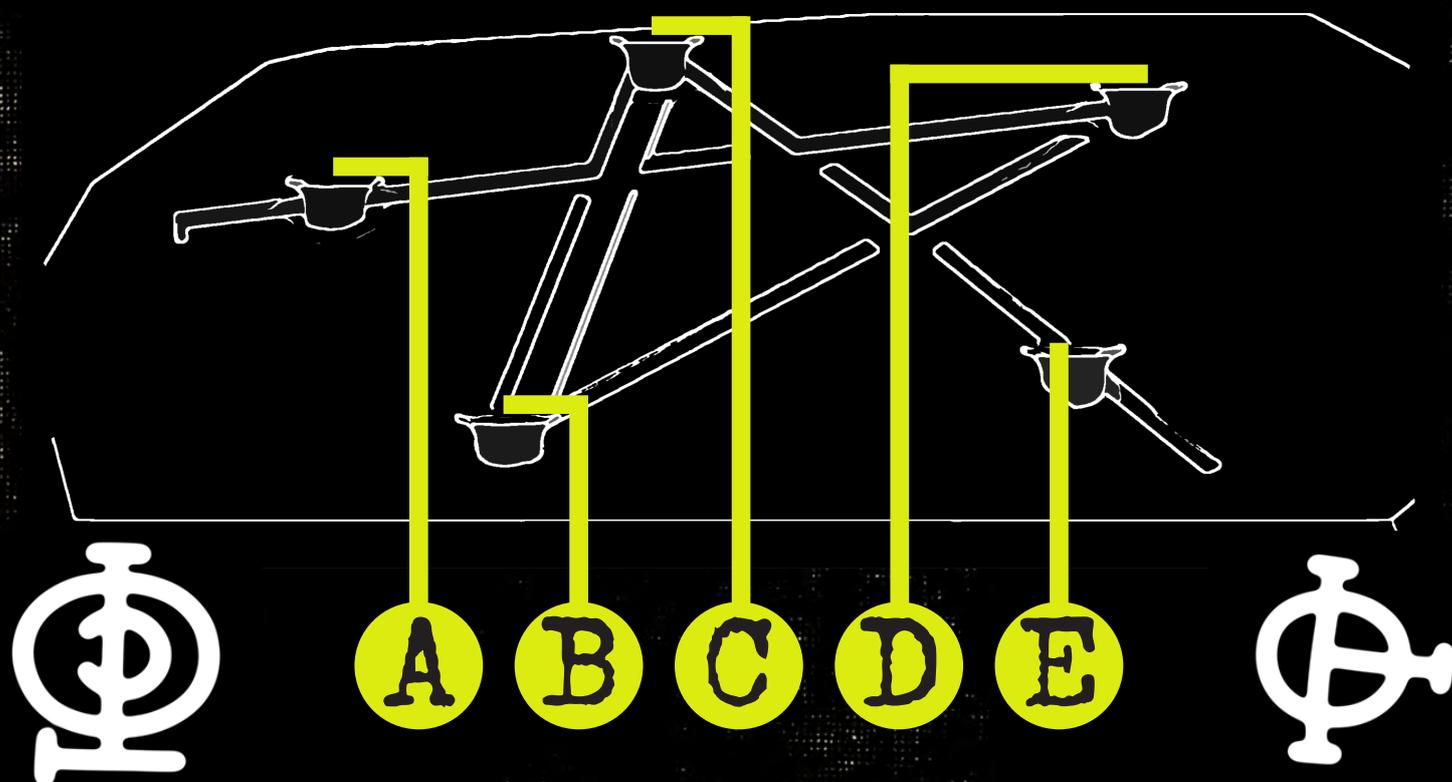
Está hambriento, igual que el Señor Oscuro. No sabemos muy bien qué está haciendo aquí, pero no es peligroso.

Si lo alimentas con un poco de cera, genera unos engendros que pueden usarse para varias cosas. Sus usos están detallados en alguna otra parte de este volumen.

El color de los engendros depende del elemento químico con el que se inocule la cera que le das. Podría ser un detalle importante, así que fíjate bien en lo que le das de comer.

Ah, lo llamamos "Grover". Y le gusta. O eso creemos.

[El Altar Tentador]



Para completar el ritual, hay que imprimir y colocar el sello Alfa delante de este altar.

Debes poner velas en los cinco portavelas. Las de A, B y E deben inocularse con los elementos químicos cuyos símbolos aparecen arriba a la izquierda. Ten en cuenta que la cera normal ya está inoculada. Las velas de C y D deben inocularse con el elemento químico que hay arriba a la derecha. Tienes un vial en tu lote de suministros para rituales. Es de color morado.

Una vez hecho esto, enciende las velas. Casi seguro, lo que hay que hacer es dejarlas encendidas y que la cera forme el patrón que marcan las grietas del altar, empezando por la A.

Ya que la cera normal es fácil de conseguir en grandes cantidades, te recomendamos que empieces encendiendo la primera vela unas cuantas veces para comprobar cuánto tarda en derretirse.

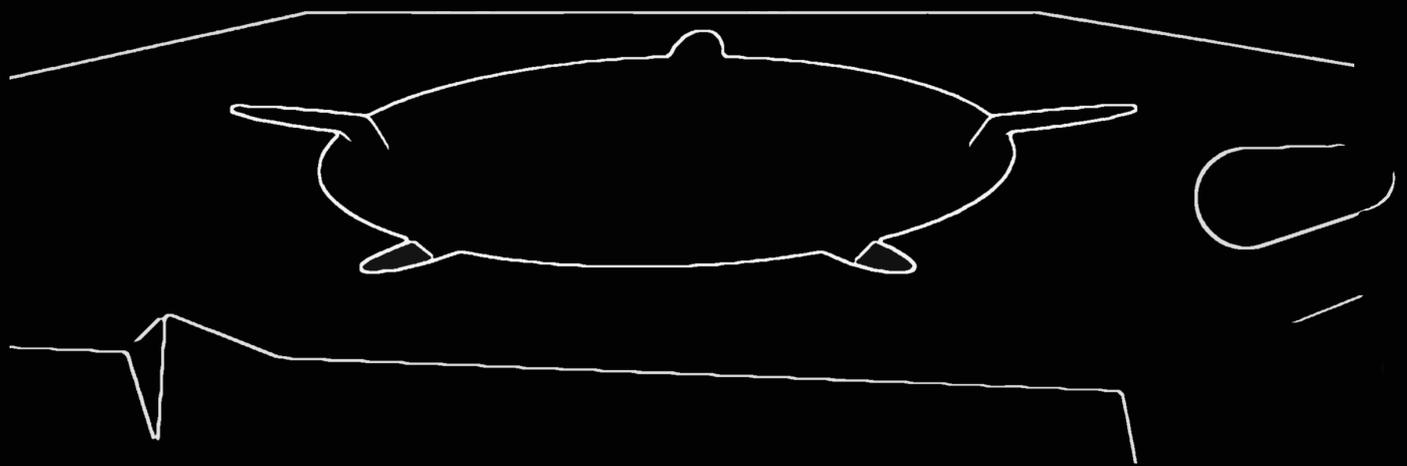
[???

En esta fase del ritual, si has conseguido llevar a cabo el proceso de las velas sin errores, el sello resultante debería brillar y quedarse en el altar.

La verdad es que nunca hemos llegado tan lejos, pero, según dicen, después hay que buscar a un engendro y empalarlo en el altar. Lo que no sabemos es cómo ni dónde hay que empalarlo, pero confiamos en tu criterio. Ah, también hay que encender un interruptor o algo así. Si lo encuentras, avísanos.

Si consigues preparar el altar correctamente, se abrirá una grieta para el Señor Oscuro y Él empezará a consumirlo todo.

[El Altar Culminante]



Para completar el ritual, hay que imprimir y colocar el sello Beta delante de este altar.

Empieza creando un vial de los cinco elementos químicos que hay arriba. El cuarto empezando desde la izquierda también debe inocularse. Coloca los viales en los huecos que hay alrededor del recipiente del altar. Utiliza la maja para romperlos en el orden en el que se muestran los elementos químicos más arriba (de izquierda a derecha).

Si todos los pasos están bien ejecutados, el nivel de fluido del recipiente irá subiendo con cada elemento químico que se añada. Si se evapora, significa que has cometido algún error. Deberás empezar de nuevo.

[???

Si te las apañas para conseguir que el fluido se mantenga en el recipiente, puedes pasar a la segunda fase, que también va de engendros.

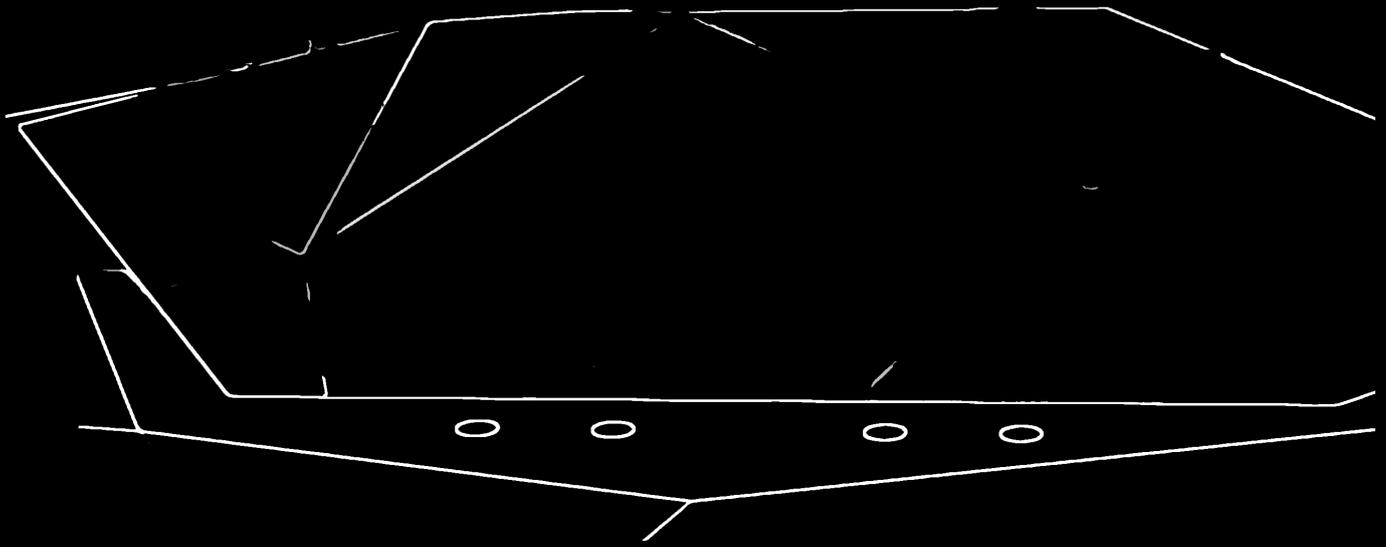


La diferencia es que, esta vez, el tipo de cera que uses para crear a los engendros es muy importante. Al menos uno de los bloques debe inocularse previamente con este elemento químico.

Coloca al engendro que acabas de crear en el recipiente. No te preocupes, estamos casi seguros de que no sienten dolor.

Si lo has hecho todo bien, el engendro se disolverá y pasará algo. No sabemos qué, pero algo.

[El Altar del Umbral]



Para completar el ritual, hay que imprimir y colocar el sello Gama delante de este altar.

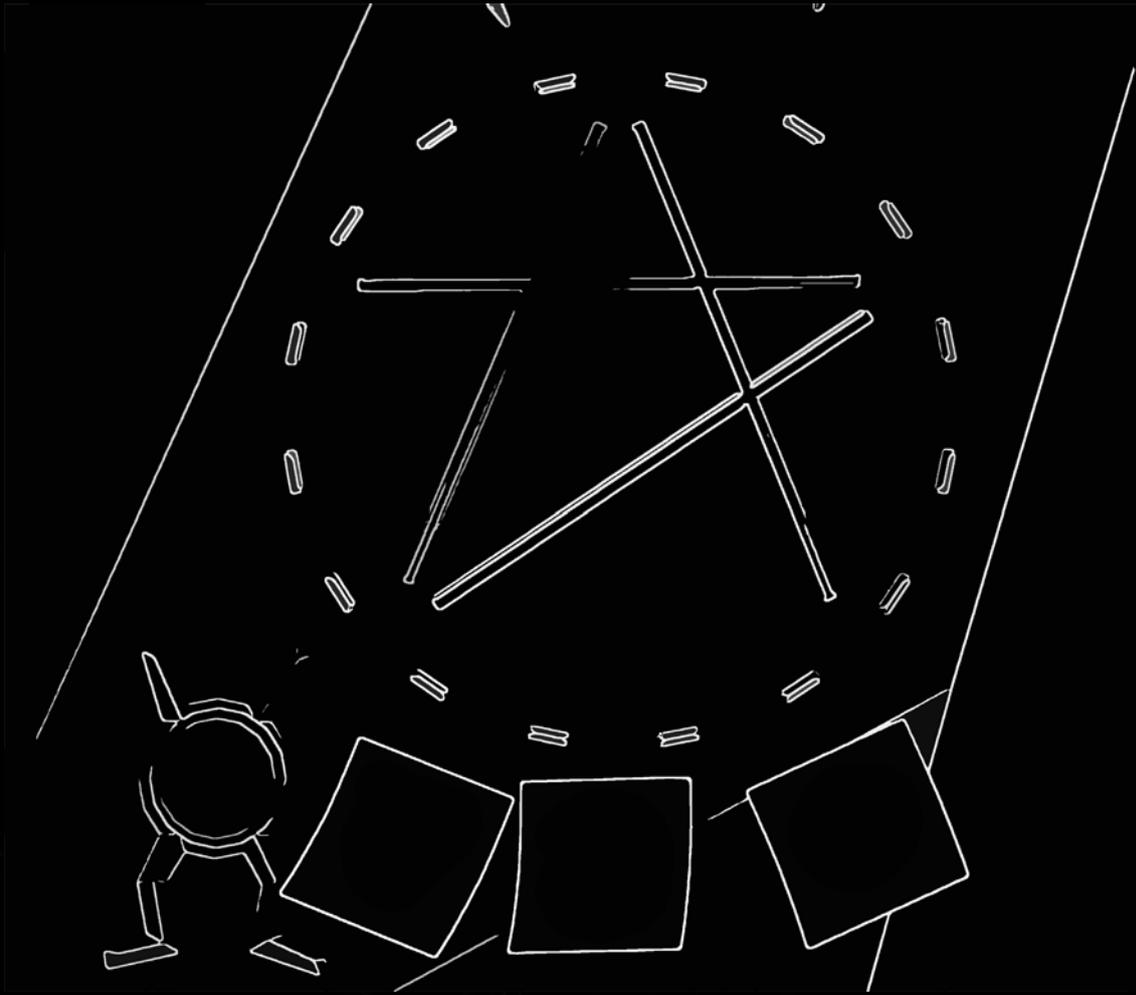
Antes de iniciar el ritual, es necesario que cumplas los requisitos de las agujas que hay alrededor del altar. Vuelve cuando lo hayas hecho.

¿Todo listo? Este es el más fácil de todos. Solo hacen falta unas velas de cera inoculadas con un elemento químico de cada rincón de la tabla de elementos químicos (una vela de cada elemento). Coloca una en cada uno de los cuatro huecos y déjalas arder. No hay límite de tiempo.

[El... ¿último paso?]

Pide al supervisor que te ayude con el siguiente paso. Su sabiduría es demasiado sofisticada y extensa como para resumirse en un volumen tan breve como este.

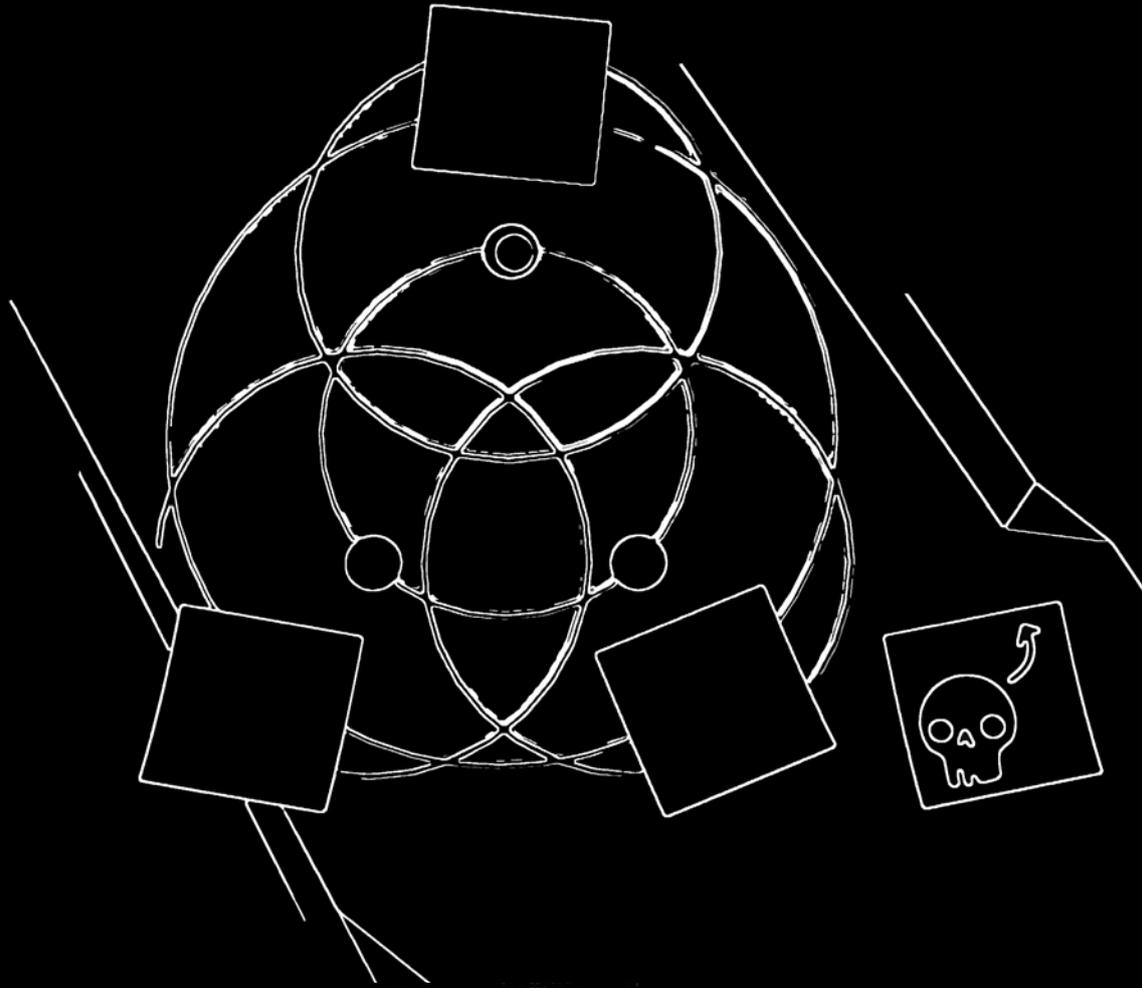
[Aguja oeste]



Crea un engendro usando cera inoculada con los tres elementos químicos que aparecen en las notitas.

Engancha el engendro a la aguja. Y no necesitas nada más..., en principio.

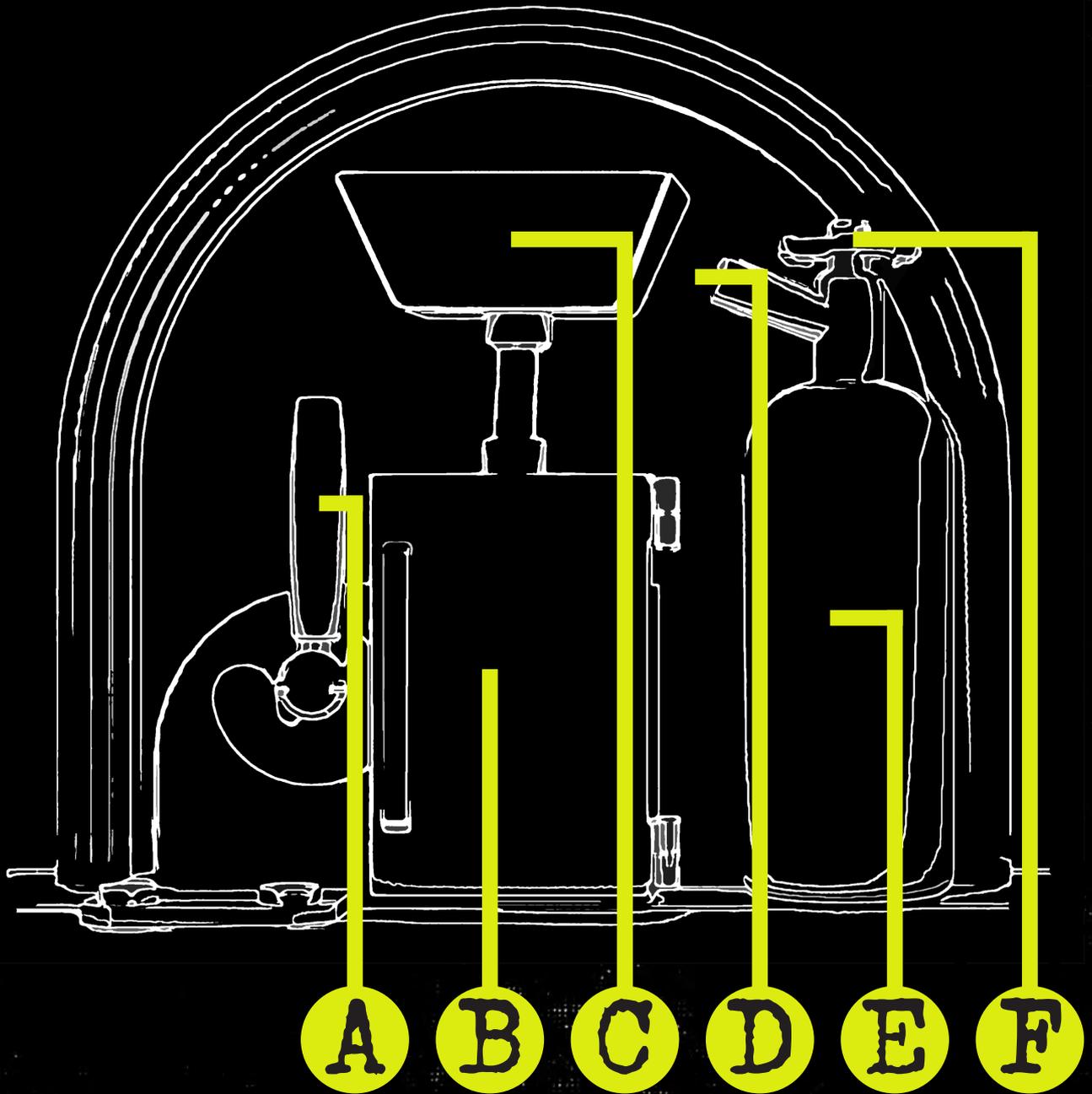
[Aguja este]



Coloca un vial de cada elemento químico que aparece en las notitas en su respectivo hueco.

También necesitarás una calavera para ponerla a un lado de la aguja. Hazte con una calavera.

[Moldeado de velas]



Disposición:

- A: Palanca de sellado
- B: Molde
- C: Cubeta de fusión
- D: Fuente de la llama
- E: Soplete
- F: Válvula de gas

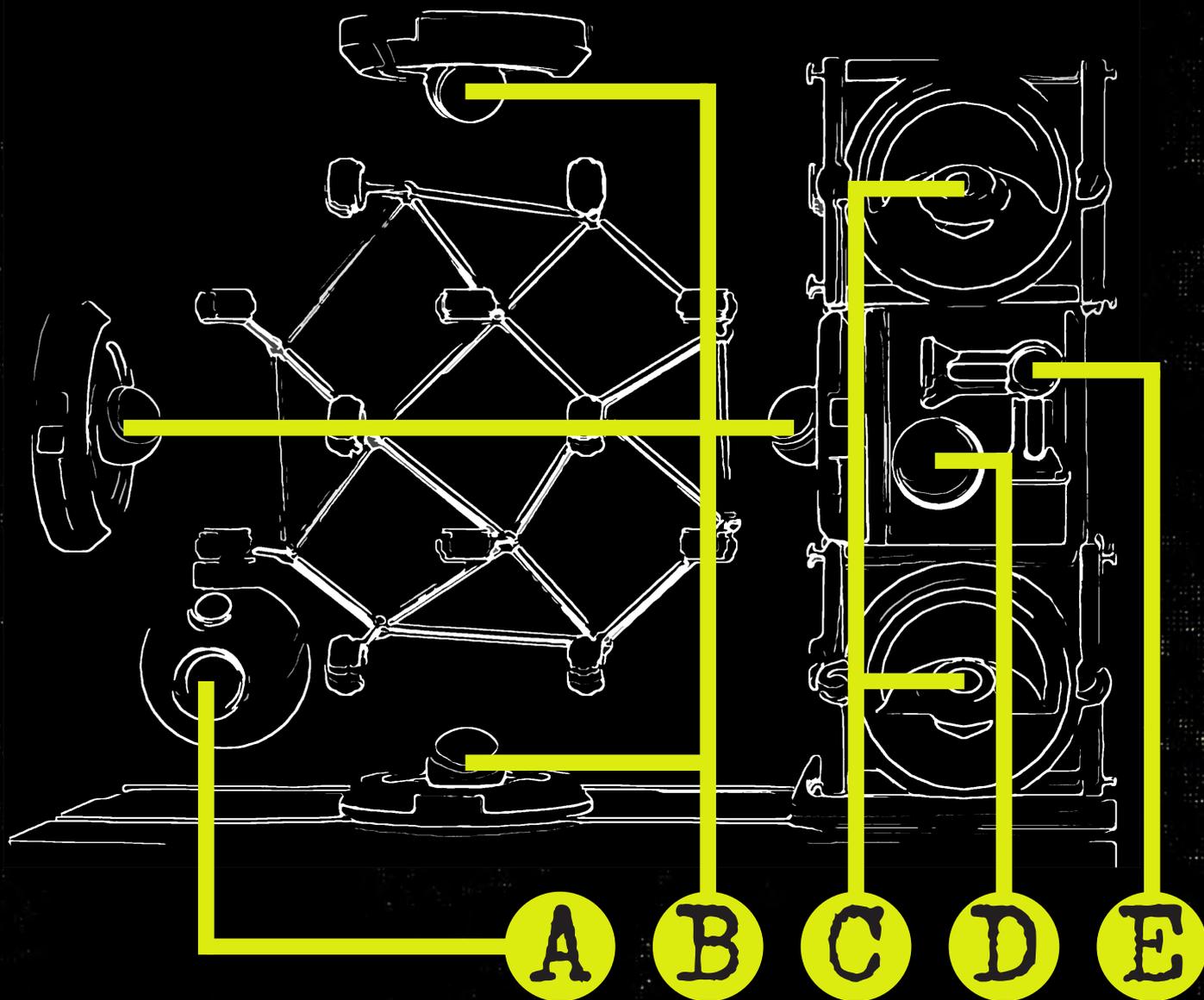
[Cómo operar]

- Comprueba que el molde esté cerrado y la palanca esté accionada.
- Enciende el soplete y prende el gas.
- Pon cera en el interior de la cubeta de fusión y espera a que se derrita.
- Suelta la palanca de sellado.
- Abre el molde y recoge las velas.

Las velas pueden hacerse usando cera inoculada con cualquiera de los elementos químicos proporcionados. Algunos de los rituales requieren tipos específicos de cera. Para más detalles, consulta sus respectivas páginas.

Si no cierras bien el molde, el amasijo de cera resultante puede volver a purificarse en la mesa de rituales siguiendo cualquiera de los rituales de infusión.

[Alquimia vil]



Disposición:

- A: Receptáculo de reacción móvil
- B: Puntos de reacción
- C: Puntos de recolección
- D: Botón
- E: Sistema de fontanería sin límites

[Cómo operar]

- Inserta un vial con elemento químico en el receptáculo de reacción.
- Coloca el receptáculo de reacción y el sistema de fontanería de tal forma que el recorrido del elemento químico comience en los puntos de reacción deseados o, al menos, pase junto a ellos. Es imperativo que termine en uno de los puntos de recolección.
- Si es necesario, los puntos de reacción pueden girarse hacia arriba (ver más abajo).
- Pulsa el Botón para iniciar la reacción.

Los puntos de reacción tienen los siguientes efectos:

Arriba: Refrigerador

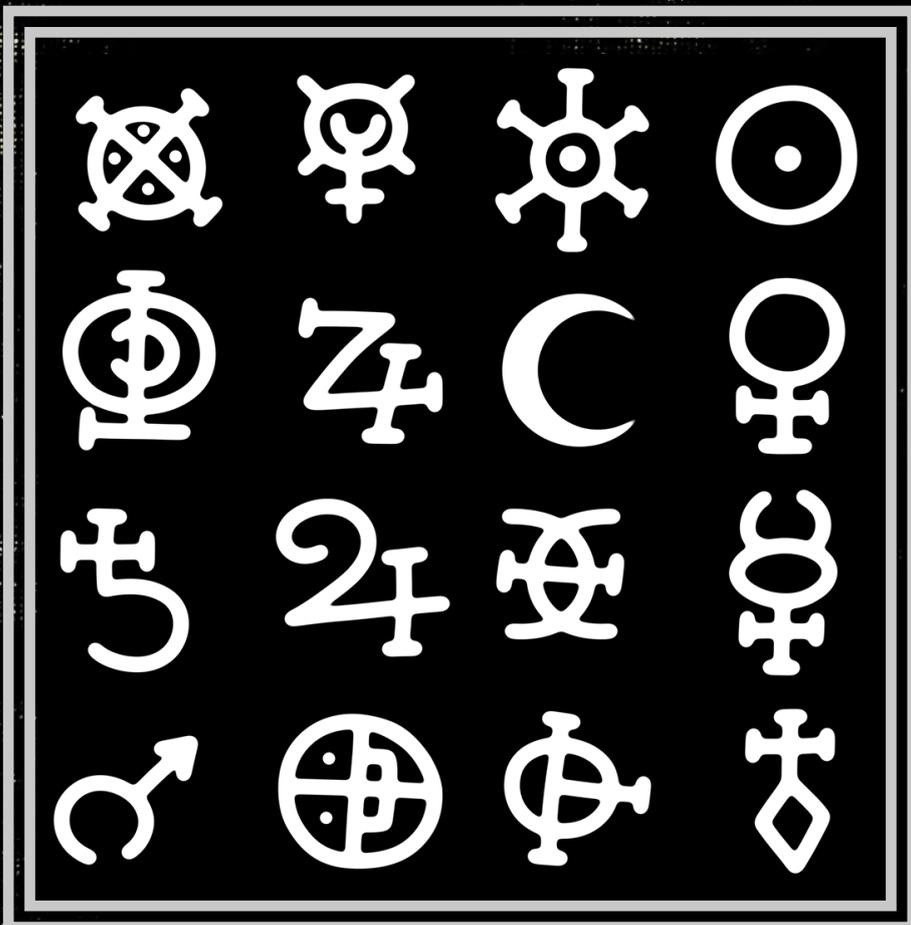
Abajo: Calefactor

Izquierda: Maldecidor

Derecha: Bendecidor

Consulta la tabla de abajo para saber de qué forma estos efectos alteran los elementos químicos.

Tabla de elementos químicos



Calefactor: Hacia arriba

Refrigerador: Hacia abajo

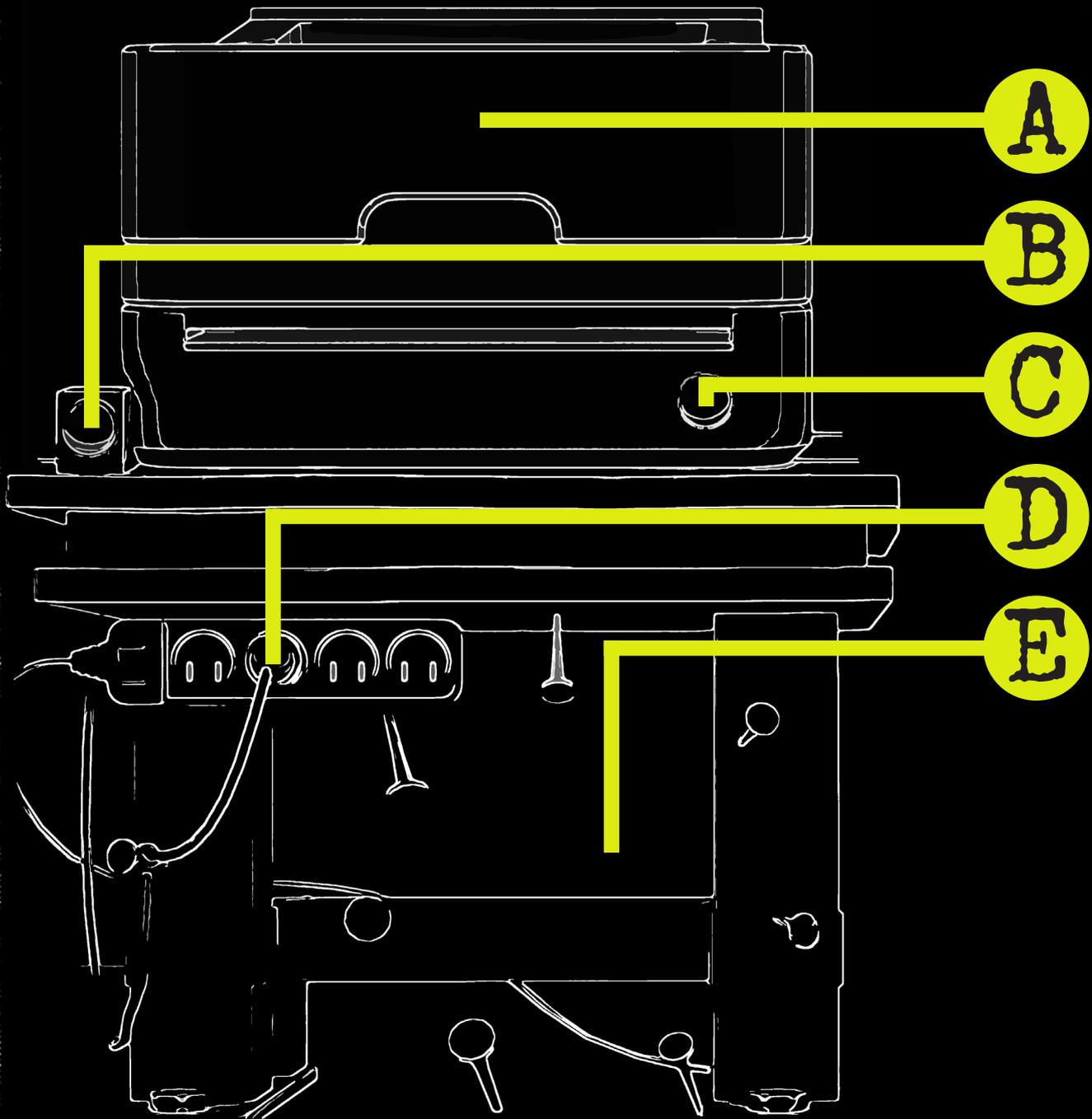
Bendecido: A la derecha

Maldecidor: A la izquierda

Si giras un punto de reacción hacia arriba, el elemento químico se desplazará dos espacios en la tabla (en vez de uno).

Los elementos químicos no pueden salirse de los límites de la tabla.

[Impresora normal]



Disposición:

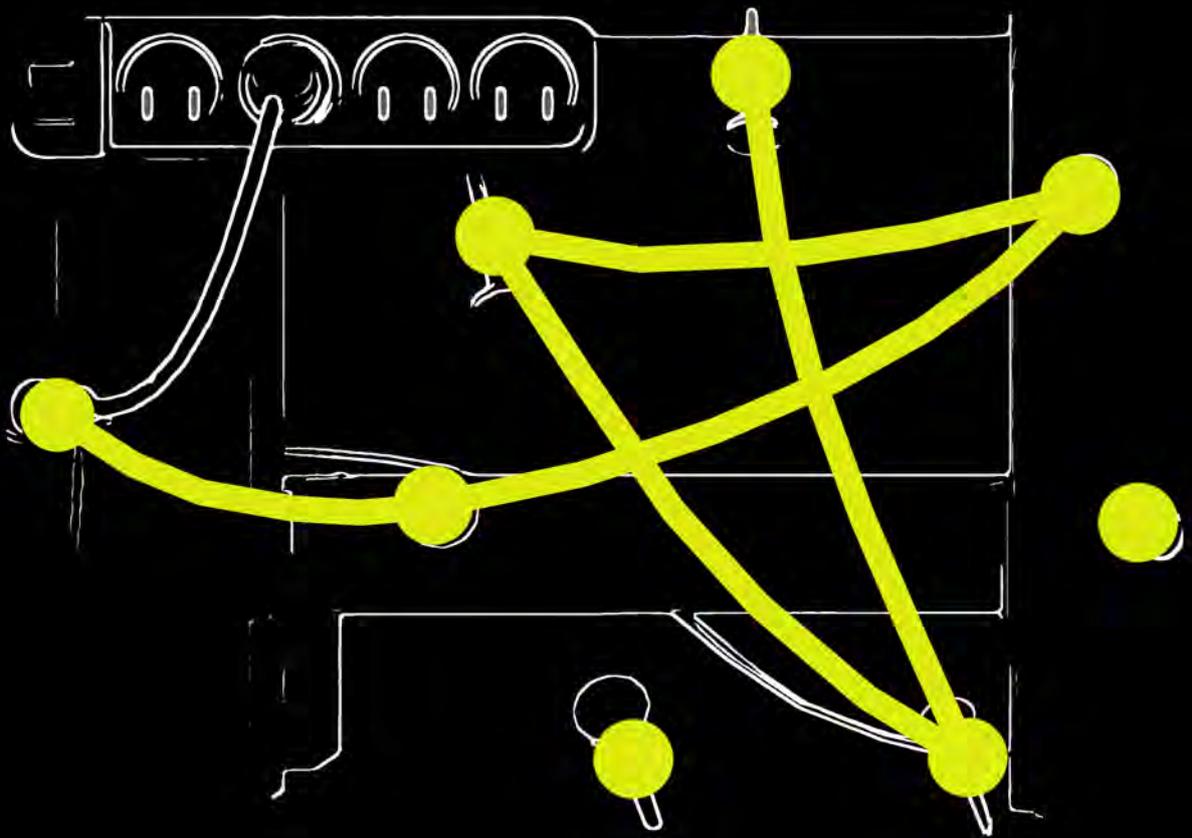
- A: Tapa del almacenamiento de tinta
- B: Ventanas del interruptor
- C: Botón de impresión
- D: Fuente de energía extradimensional
- E: Clavos supernormales

[Cómo operar]

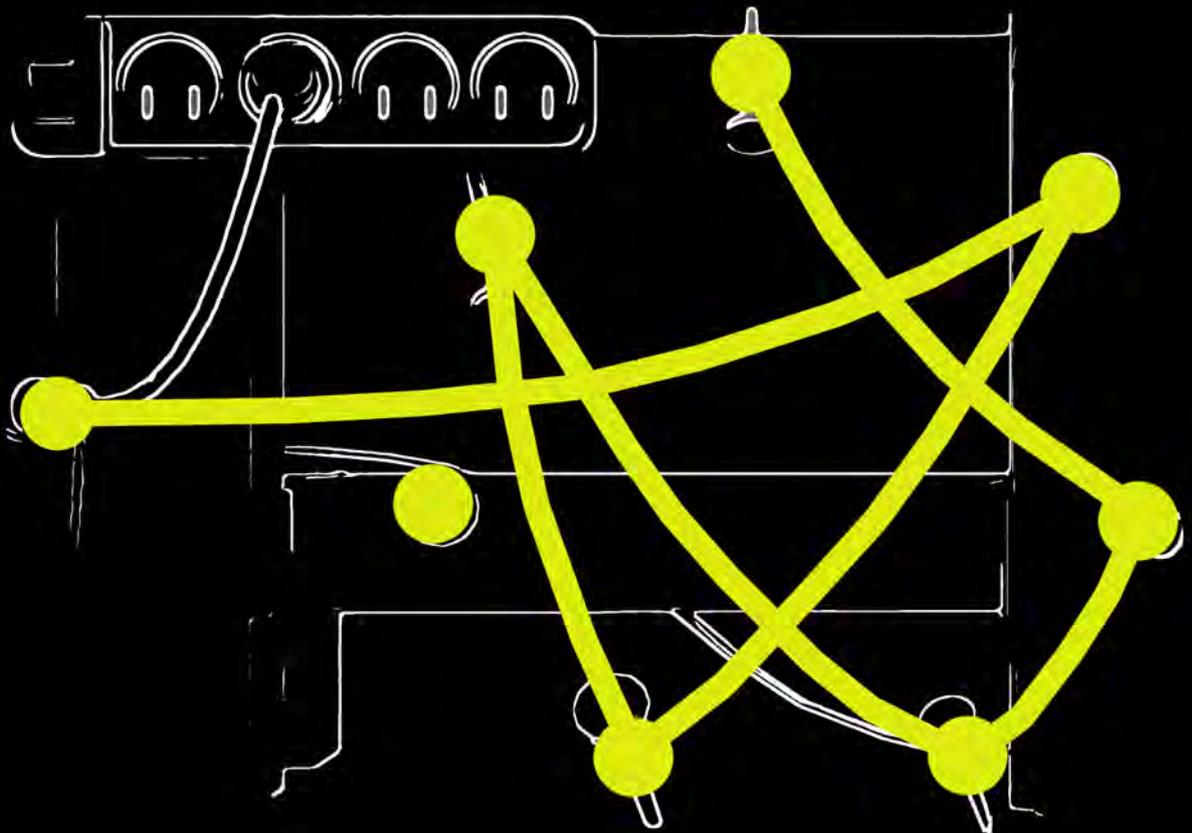
- Antes de imprimir un sello ritual, es importante que te tomes un momento para pensar en que nadie ha entendido jamás el funcionamiento de una impresora. Reflexiona brevemente sobre este dato antes de empezar.
- Comprueba que la impresora tenga la tinta correcta (está adaptada para funcionar con elementos químicos).
- Mira debajo de la impresora.
- Desenchufa el enchufe de la impresora y enrolla el cable alrededor de los clavos supernormales siguiendo el patrón específico para producir el sello deseado (ver páginas siguientes). Al terminar, suéltalo y vuélvelo a enchufar.
- Pulsa el botón de imprimir.
- Inspecciona el acabado general de la página. Si no hay suficiente tinta, la imagen resultante no se verá nítida.
- Los sellos no válidos se inmolarán al tocar el suelo.
- Los sellos válidos deberán trasladarse a sus lugares correspondientes, delante de los altares.

En la siguiente página, encontrarás todas las disposiciones del cable y los sellos resultantes correspondientes.

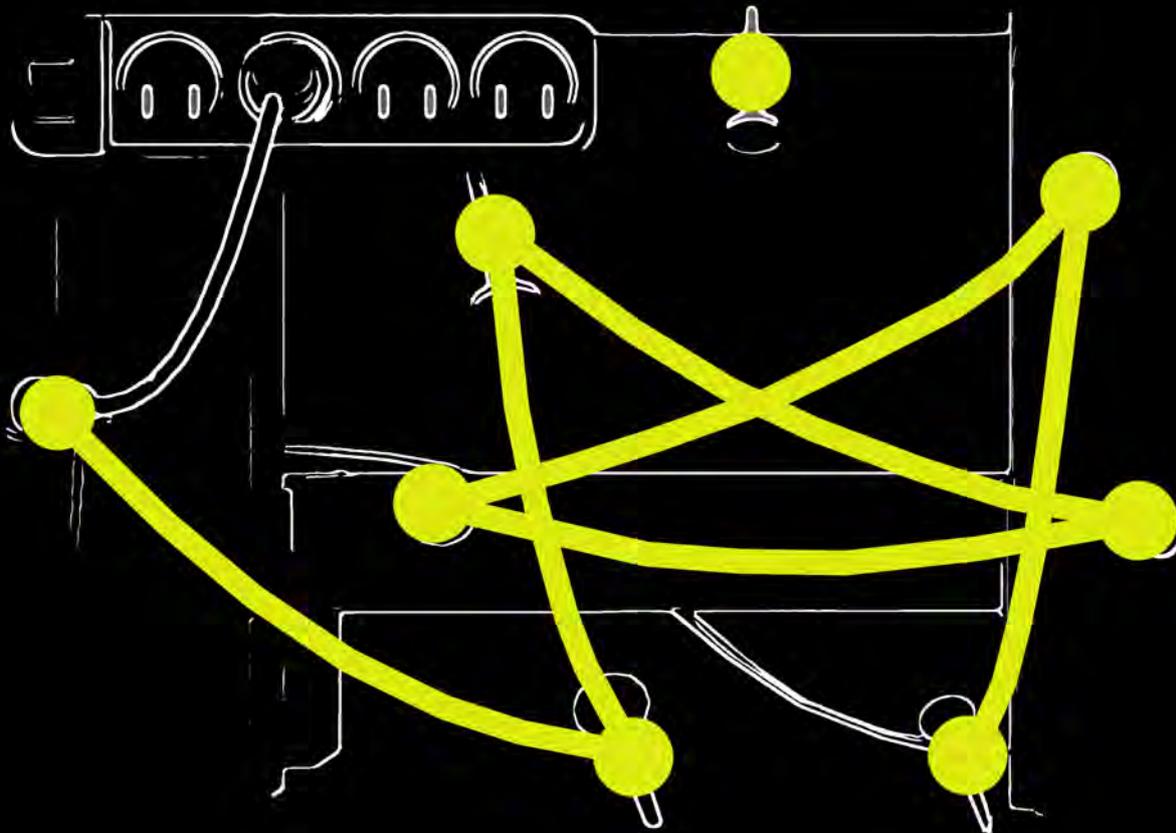
[Sello Alfa]



[Sello Beta]



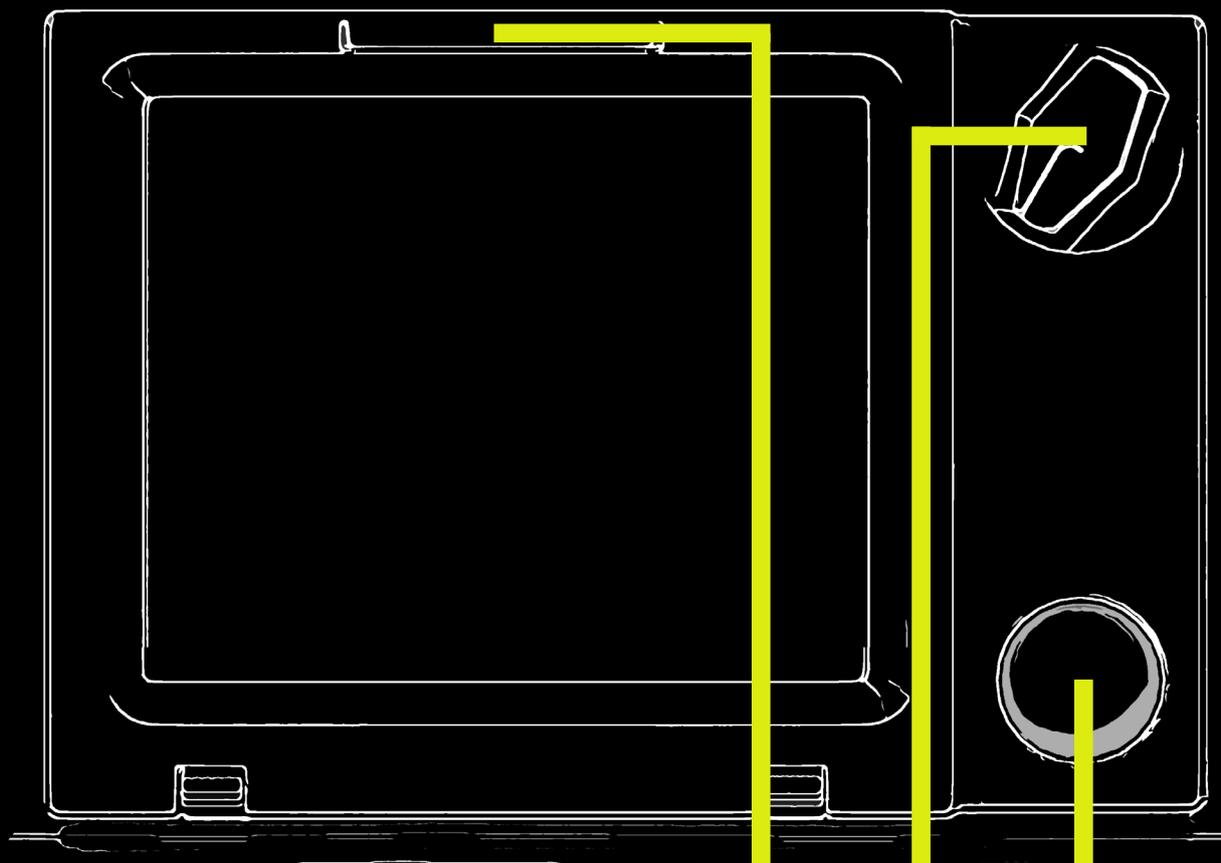
[Sello Gama]



Si dispones el cable siguiendo cualquiera de estos patrones, la impresora producirá el sello asociado.

Cualquier otro patrón dará como resultado una página de prueba.

[Microondas]



Disposición:

A: Tapa

B: Temporizador

C: Botón de inicio

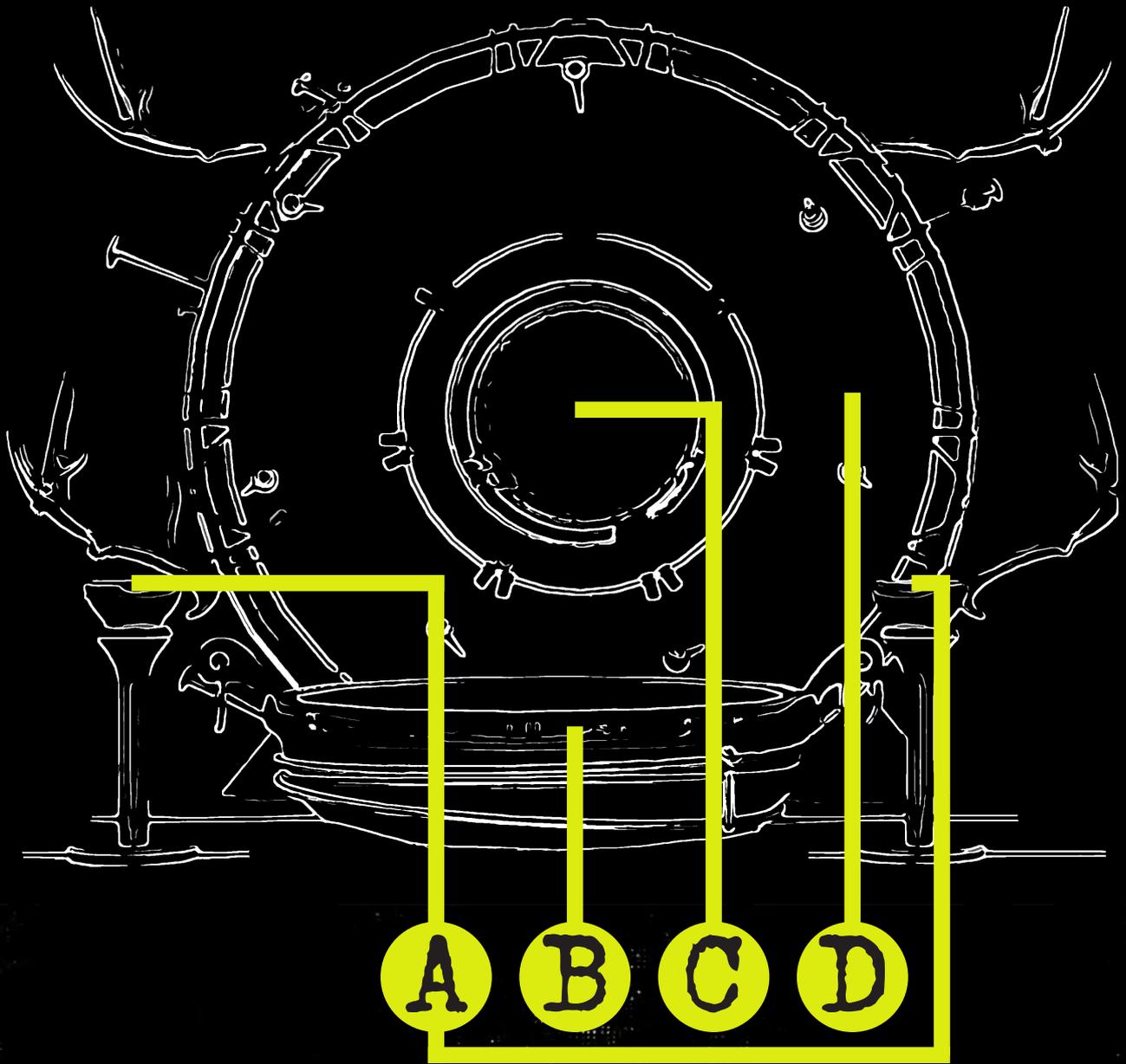


[Cómo operar]

- Abre la tapa.
- Coloca lo que quieras cocinar en el interior.
- Cierra la tapa.
- Inicia el temporizador.
- Pulsa el botón.
- Retira lo que hayas cocinado.

Puedes cocinar a los engendros para obtener su calavera. La composición química no condiciona de ninguna forma la calavera resultante.

[Mesa de rituales]



Disposición:

- A: Portavelas
- B: Recipiente para rituales
- C: Hueco para accesorios
- D: Clavos supernormales

[Cómo operar]

En todos los rituales, es necesario enredar una cuerda alrededor de los clavos supernormales siguiendo un patrón concreto para que el resultado sea satisfactorio. Es recomendable hacer esto primero, pero no es necesario.

Si se necesita algún reactivo, colócalo en el recipiente en el orden que quieras.

Si hace falta, coloca las velas en los portavelas.

A veces hace falta insertar una piedra guay en el hueco de los accesorios. Si es así, colócala ahora.

Ya puedes empezar. Si el ritual requiere velas, es el momento de encenderlas. Después, enciende el propio recipiente. A continuación, el ritual consumirá todos los reactivos o gran parte de ellos, y el resultado del proceso aparecerá en el recipiente. Si quieres volver a utilizar las velas en el futuro, puedes apagarlas ahora.

En las páginas siguientes, encontrarás más detalles sobre los patrones, reactivos, velas y rocas guais que se necesitan para todos los rituales que se conocen.

[Inoculación de cera]

Resultado:

Cera inoculada con un elemento químico distinto

Reactivos:

A: Vial con elemento químico

B: Cera

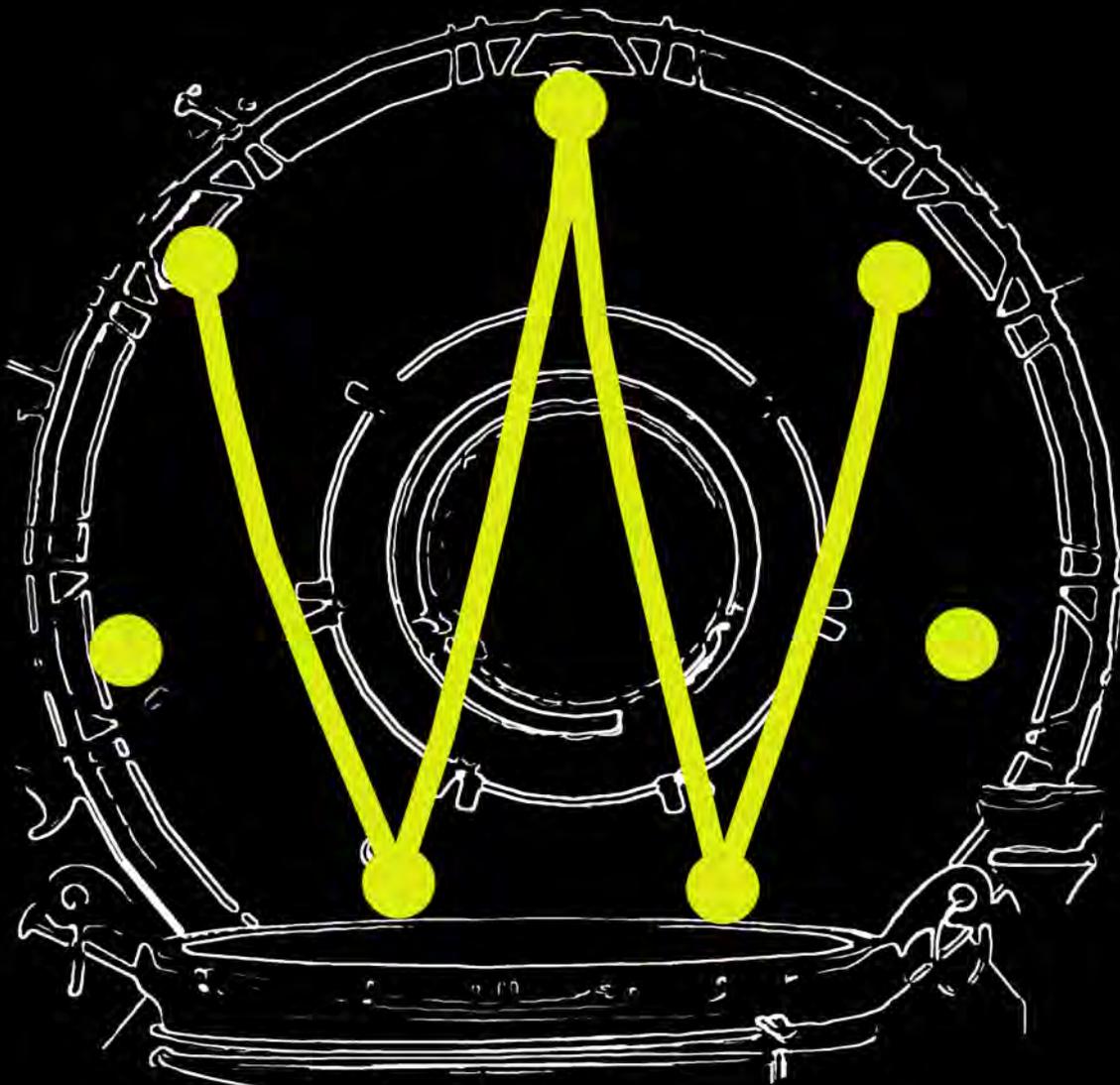
Velas:

No

¿Piedra guay?

Nop

Disposición de la cuerda:



[Inoculación de químicos]

Resultado:

Vial con elemento químico inoculado

Reactivos:

A: Vial con elemento químico

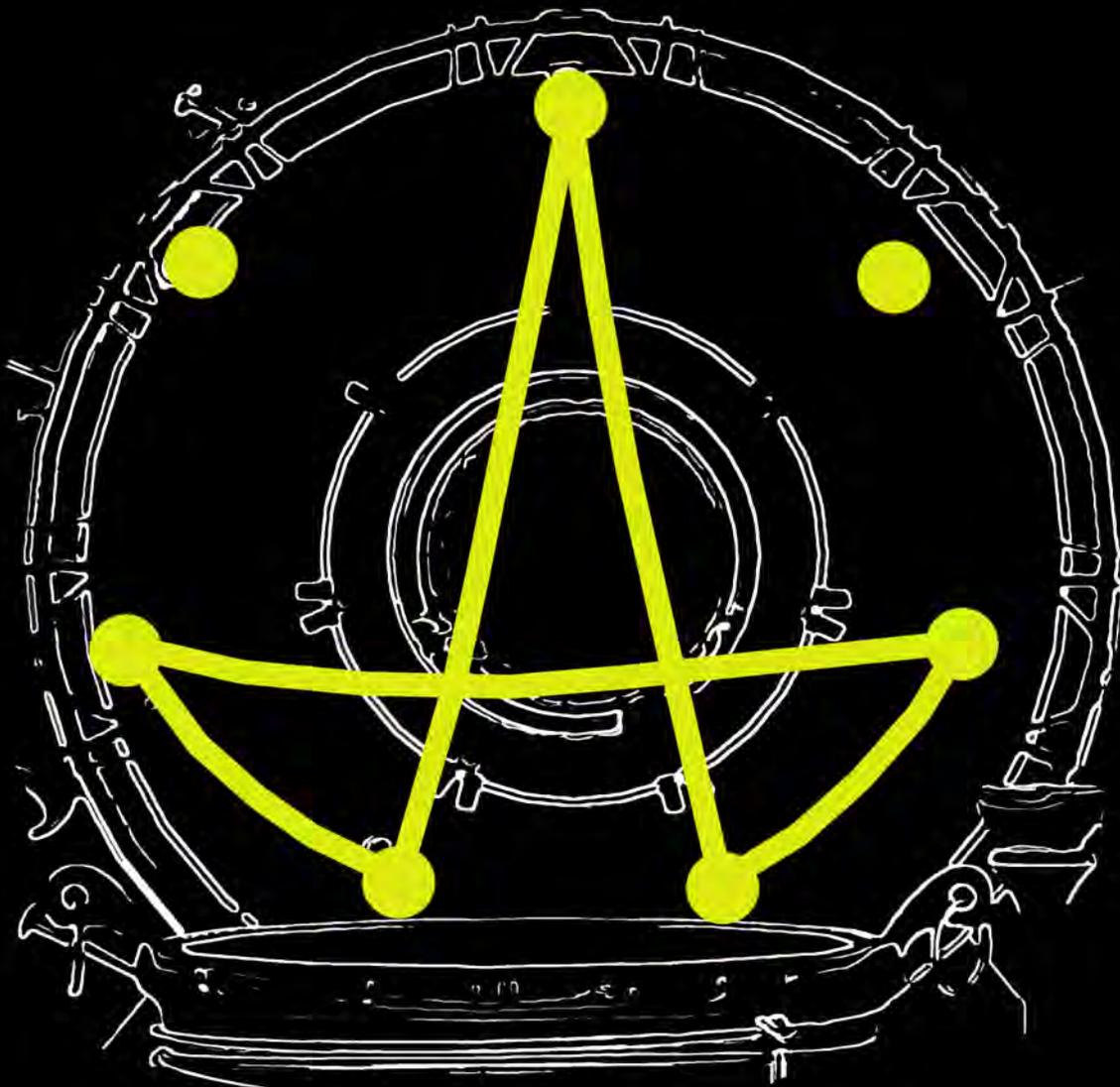
Velas:

Dos velas de cera inoculadas con el mismo elemento químico

¿Piedra guay?

Nop

Disposición de la cuerda:



[Roca guay]

Resultado:

La roca guay se vuelve aún más guay

Reactivos:

A: Hierbas

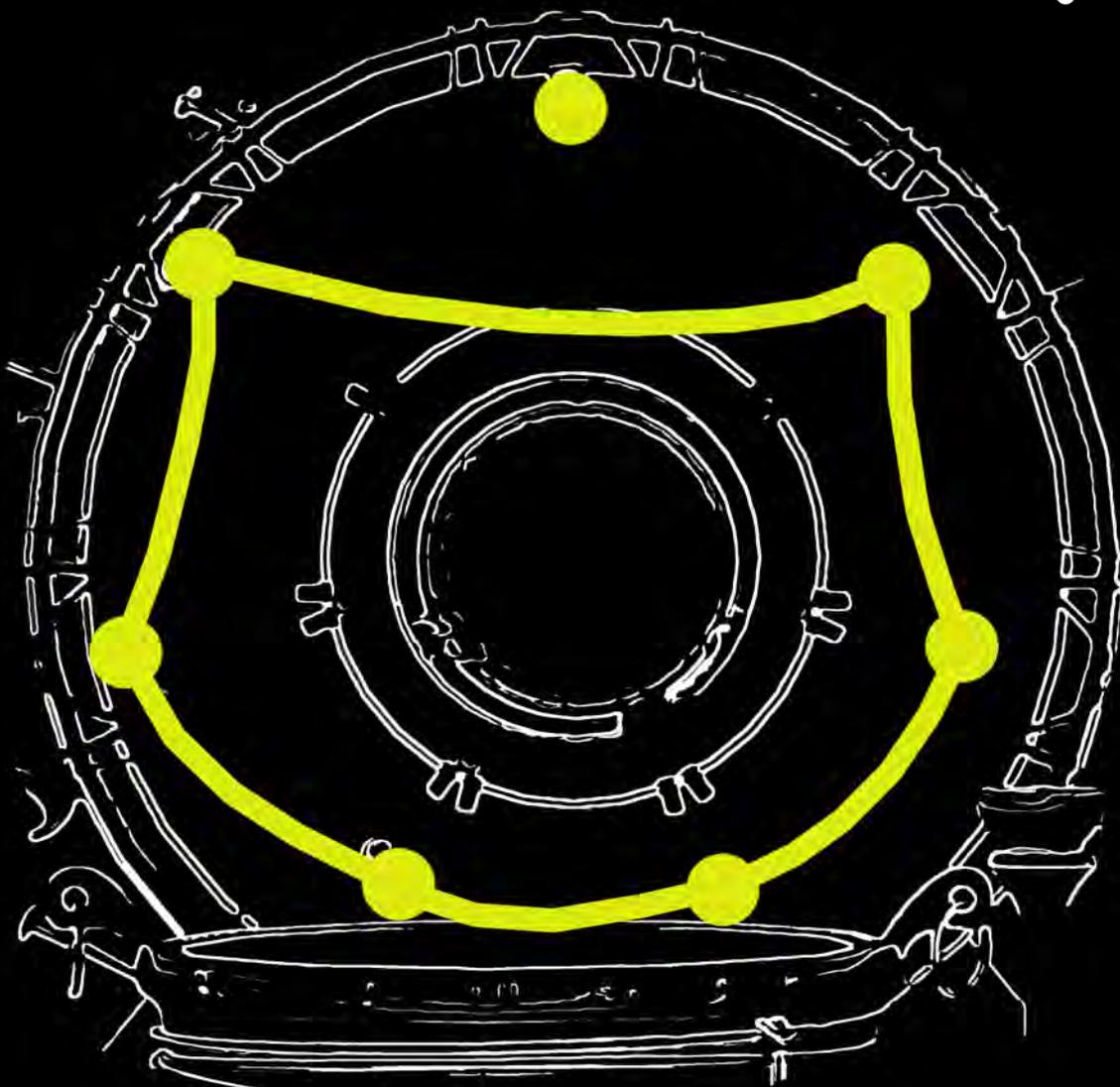
Velas:

Dos velas inoculadas con el elemento químico que aparece abajo

¿Piedra guay?

Por supuesto

Disposición de la cuerda:



[Invocación demoníaca]

Resultado:

Aparece un tío que lo rompe todo. No hacer.

Reactivos:

A: Calavera de engendro

B: Hierbas

C: Seta

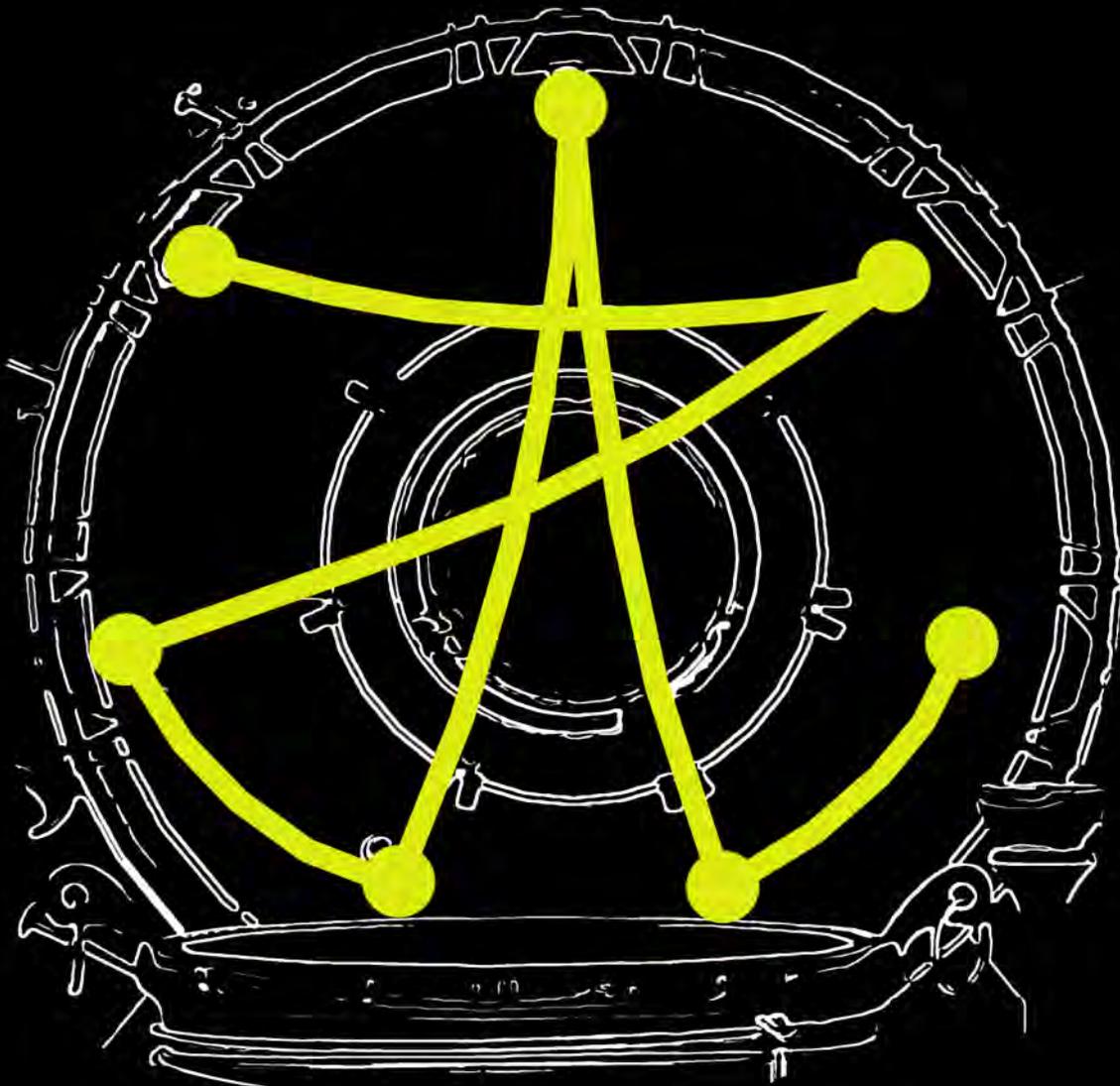
Velas:

Dos velas hechas de cera normal

¿Piedra guay?

Nop

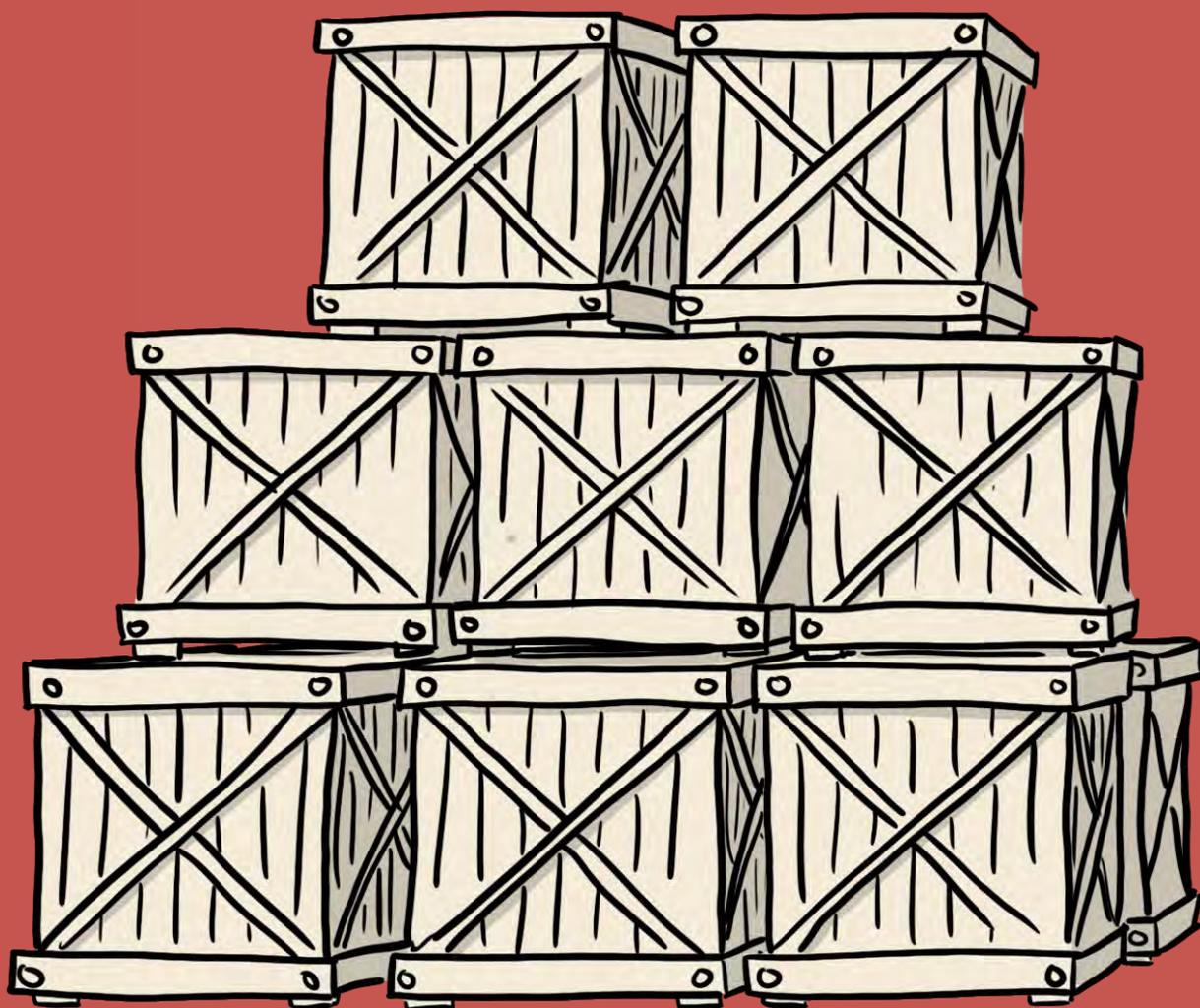
Disposición de la cuerda:



Urraca presenta

EL TESORO Y TÚ

Lo que es, lo que no es y lo que podría ser



Edición E
¡Ahora con menos errores!



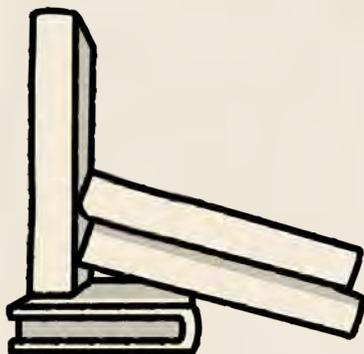
Magpie

El Tesoro y tú

Los candidatos al Tesoro pueden tener propiedades muy distintas. Hay dos formas de abordar las pruebas:

Opción 1: Prueba sin caja

Más lento, pero requiere menos materia gris

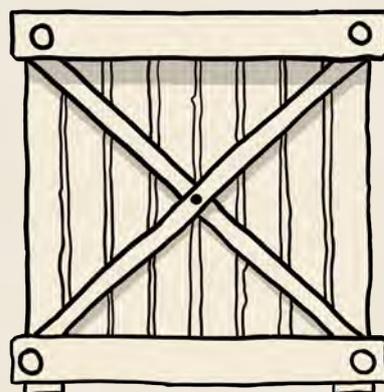


1. Saca al candidato de la caja.
2. Realiza la prueba (o las pruebas).
3. Vuelve a meter al candidato en la caja.
4. Envía o guarda al candidato.

Opción 2: Prueba en caja

Más rápido, pero requiere más materia gris

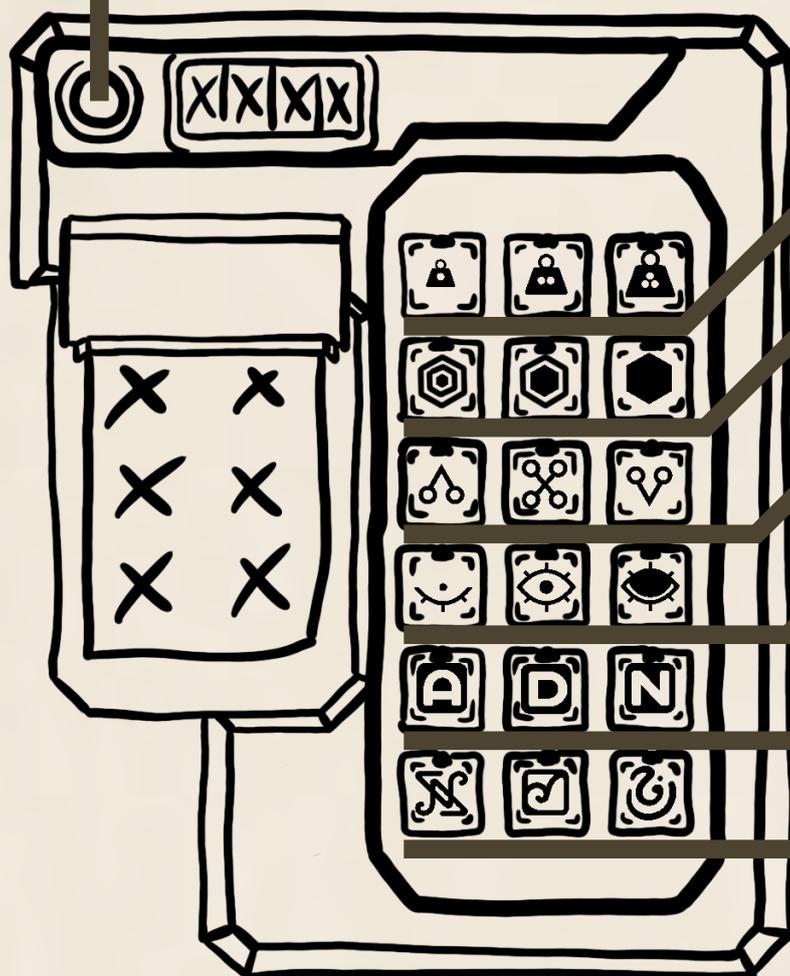
1. Realiza la prueba (o las pruebas) siguiendo la guía "Probar candidatos en caja".
2. Envía o guarda al candidato.



La etiquetadora integrada te ayudará a llevar la cuenta de todas las propiedades que pruebes.

Pulsa cualquier tecla en una o más categorías y, cuando estés conforme con la selección, pulsa el botón de imprimir. La etiqueta puede pegarse a la caja tal y como se describe en el dorso.

Imprimir



Peso

Radiación

Magnetismo

Realidad

Dimensión

Selección del usuario

** Se ruega no intentar guardar en el espacio de almacenaje proporcionado por la compañía otros objetos que no sean la etiquetadora.*

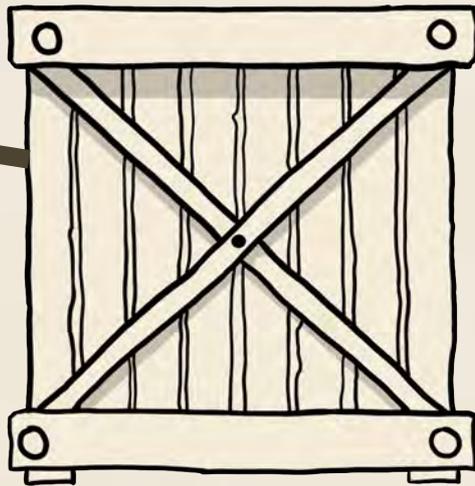


El Tesoro y tú

Etiquetado de cajas

Por motivos de organización, las cajas almacenadas deben etiquetarse* debidamente. Es obligatorio enumerar todas las características probadas. El contenido de las cajas enviadas se verificará de forma independiente. Etiquetar incorrectamente no se penaliza.

Pegar etiqueta aquí



** Recuerda que las etiquetas deben pegarse únicamente en las cajas; nunca en los candidatos de su interior.*

Almacenaje de cajas

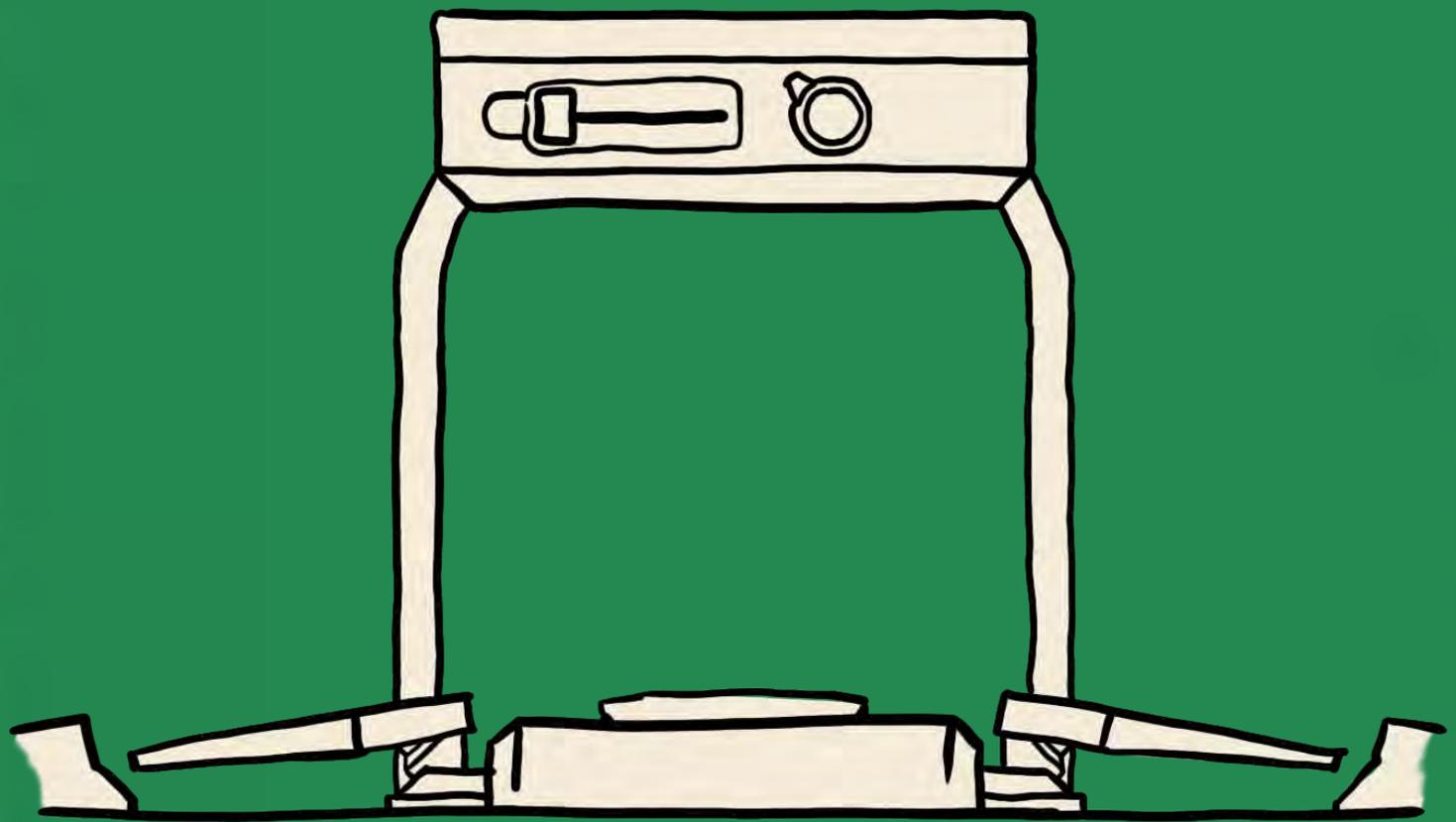
Todos los almacenes de Urraca están equipados con un sistema de almacenaje de cajas patentado, situado en la parte trasera del edificio.

Los candidatos que, tras su inspección, no cumplan los requisitos diarios deben almacenarse con cuidado en sus cajas, puesto que podrían cumplir con requisitos futuros.



Urraca presenta

EL ENCAJADOR



Magpie

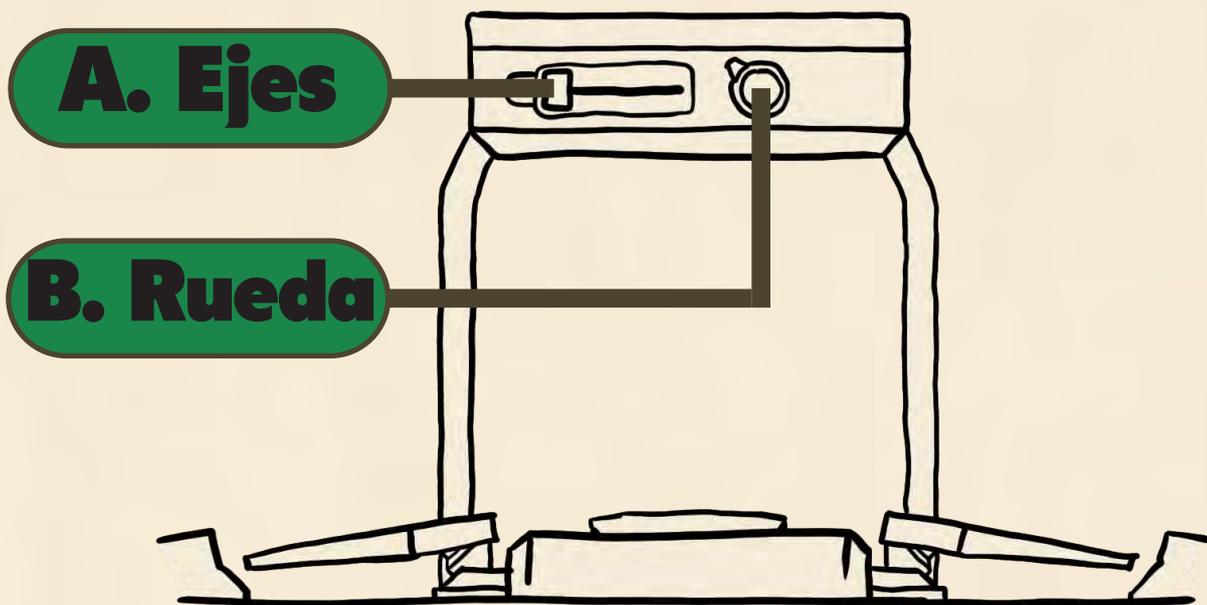
Los candidatos pueden extraerse y volverse a introducir en las cajas utilizando el Encajador proporcionado.

Para sacar de la caja:

1. Coloca la caja en el Encajador.
2. Usa la palanca de control **(A)** para fijar la caja en su sitio.
3. Gira la rueda de sujeción **(B)** en sentido horario.
4. Repliega los ejes usando la palanca de control **(A)**.

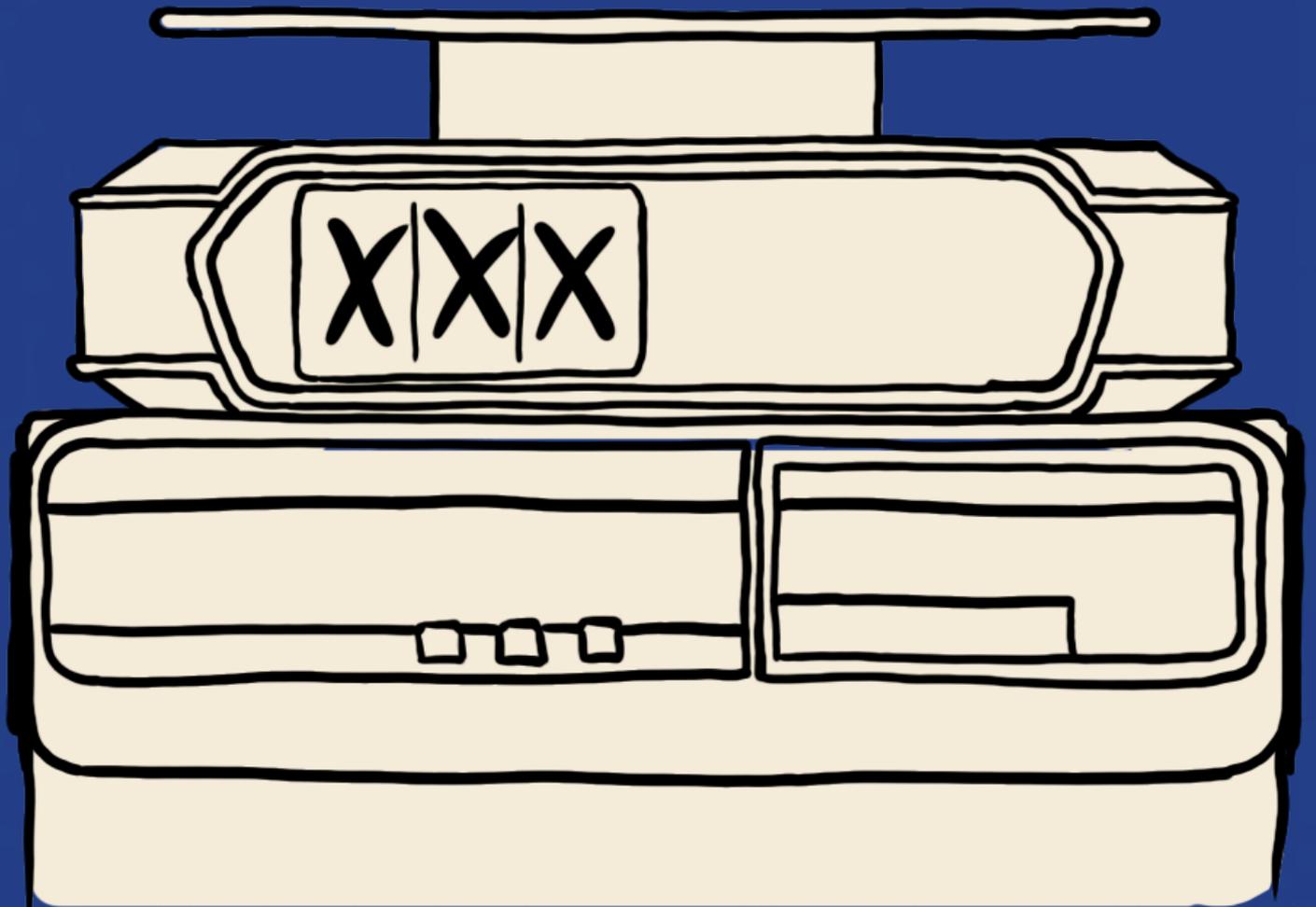
Para volver a meter en la caja:

Sigue los pasos anteriores en el orden inverso. Recuerda que debes colocar al candidato, no su caja.



Urraca presenta

LA BÁSCULA

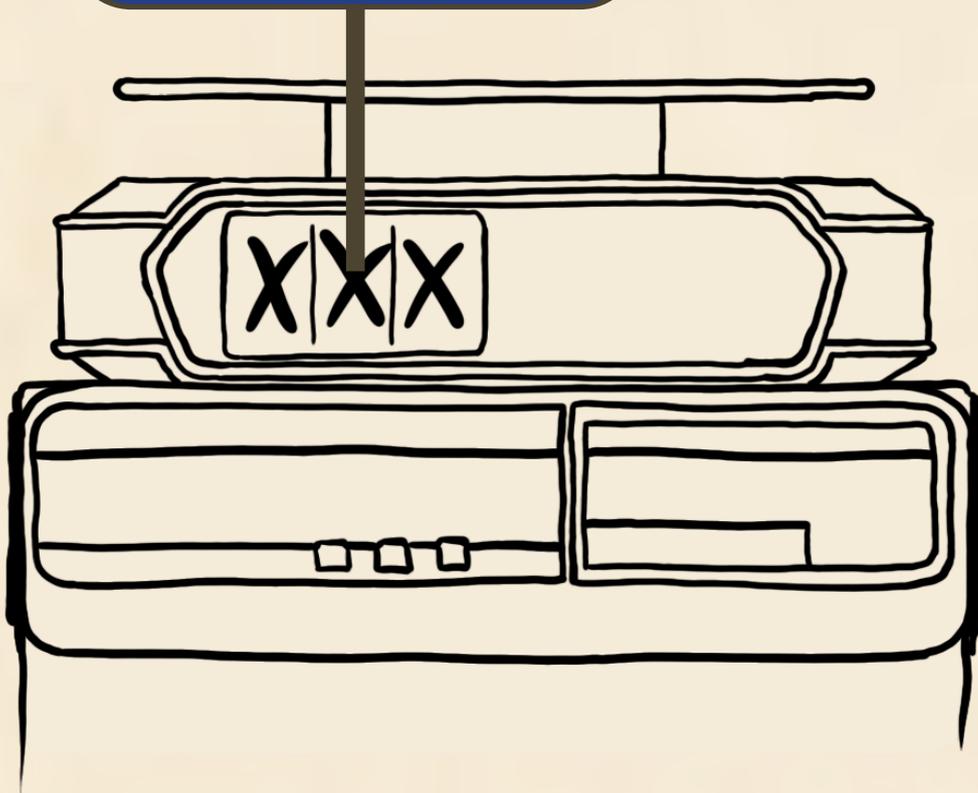


Magpie

báscula

Los candidatos pueden clasificarse en varios rangos de peso. Para determinar la categoría en la que entra el peso de un candidato, solo tienes que colocarlo en la báscula y consultar la tabla de abajo.

Peso



0-20



21-60

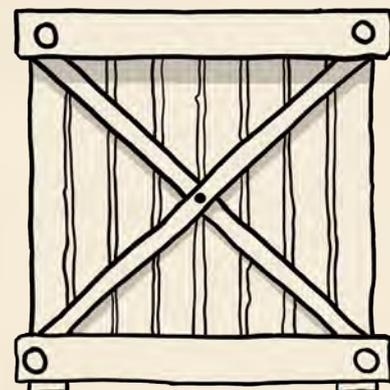


+ de 61



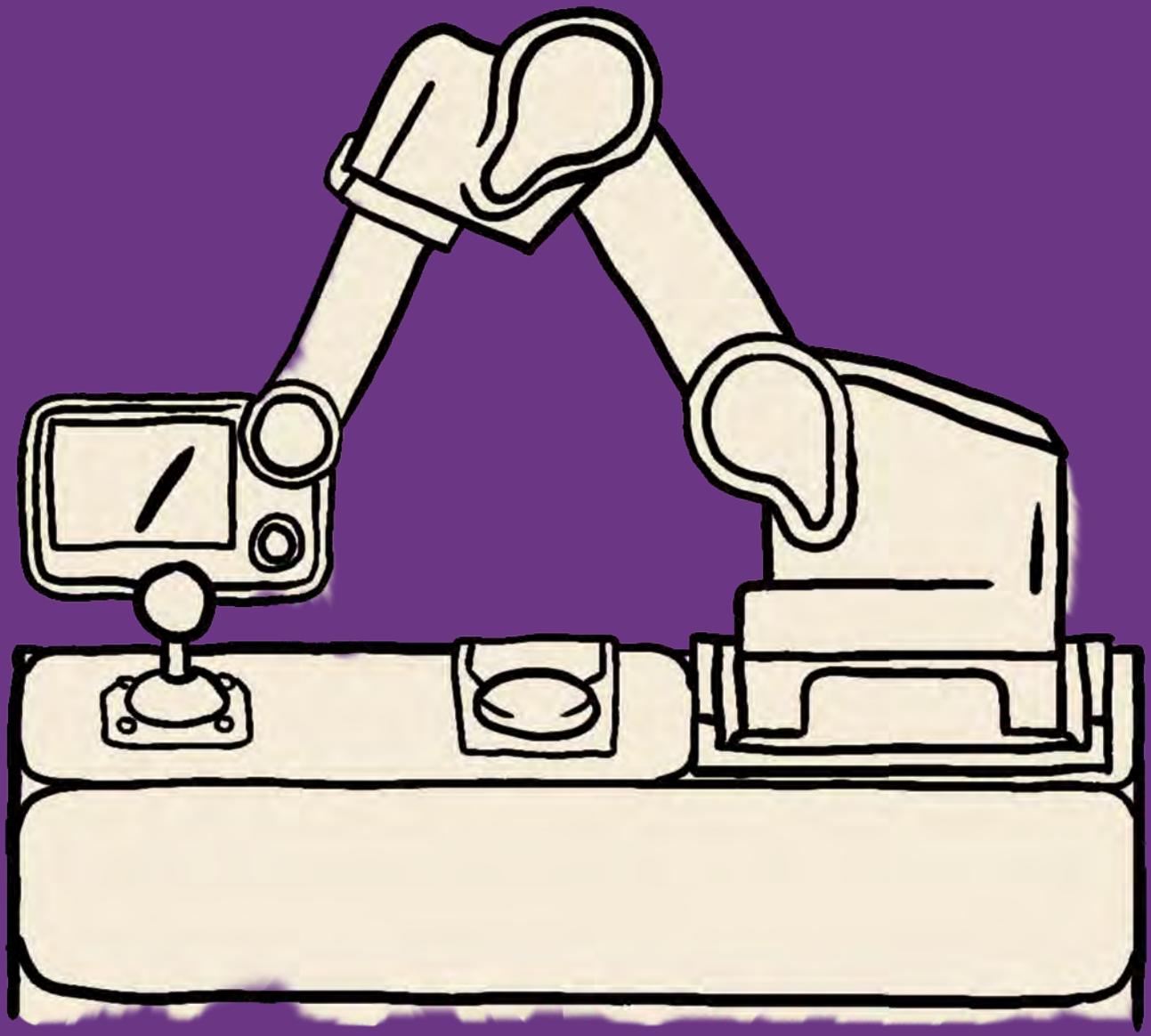
Probar candidatos en caja

Las cajas de Urraca tienen un peso fijo determinado. Deberás tener esa cifra en cuenta para poder determinar la categoría en la que entra el peso del candidato que haya en su interior.



Urraca presenta

EL ANALIZADOR DE RADIACIÓN



Magpie.

Analizador de radiación

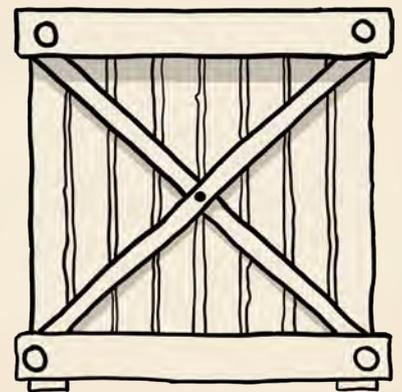
Algunos de los candidatos pueden ser radiactivos. Para comprobar los niveles de radiación, sigue los pasos detallados a continuación:

1. Coloca al candidato en el analizador de radiación.
2. Utiliza el joystick de control de los ejes **(C)** para escanear al candidato. La lectura de la pantalla **(B)** alcanza su máximo nivel de precisión cuando la luz LED **(D)** se vuelve de color verde.
3. Fíjate en el nivel de radiactividad que muestra la pantalla **(B)**.
4. Si el nivel de radiación resulta ser letal, pulsa el botón de descarte **(A)** para destruir el candidato de forma segura.

ADVERTENCIA: Sacar de la caja a un candidato con niveles letales de radiación provoca la **muerte inevitable del operario**.

Probar candidatos en caja

Las cajas incluyen un sistema antirradiación. Para obtener una lectura precisa, se requiere una mayor precisión con el joystick en el paso 2.

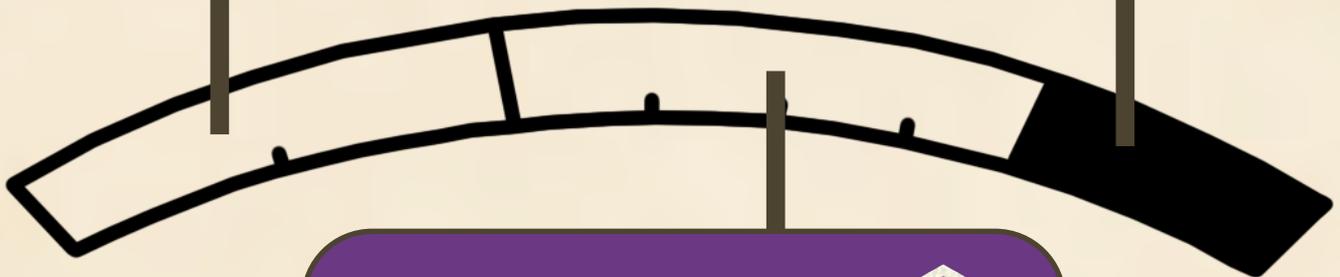


Analizador de radiación

Inerte



Letal



Radiactivo

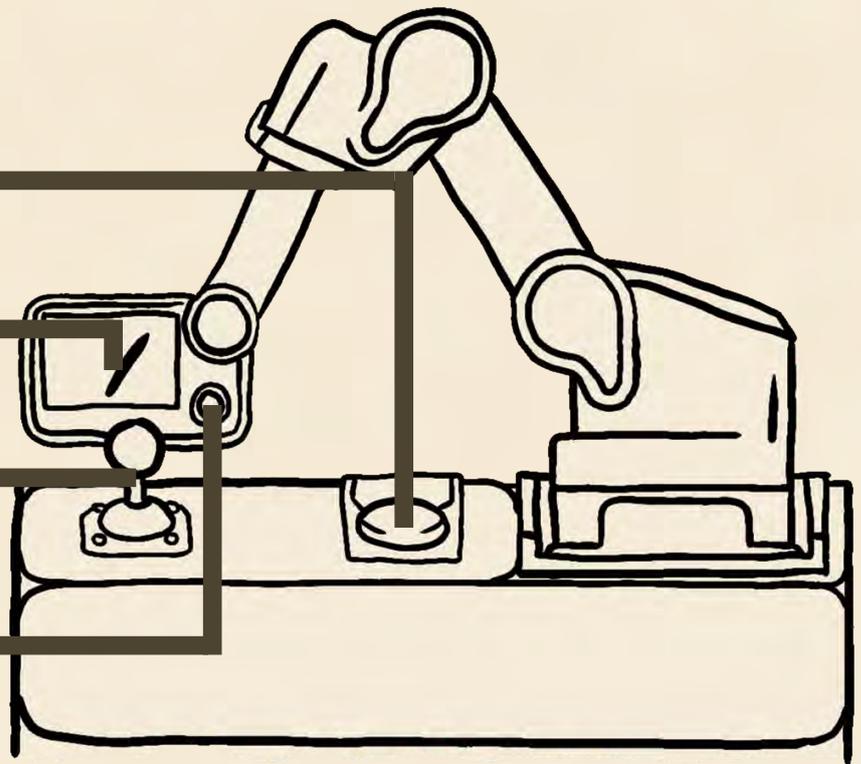


A. Descarte

B. Pantalla

C. Joystick

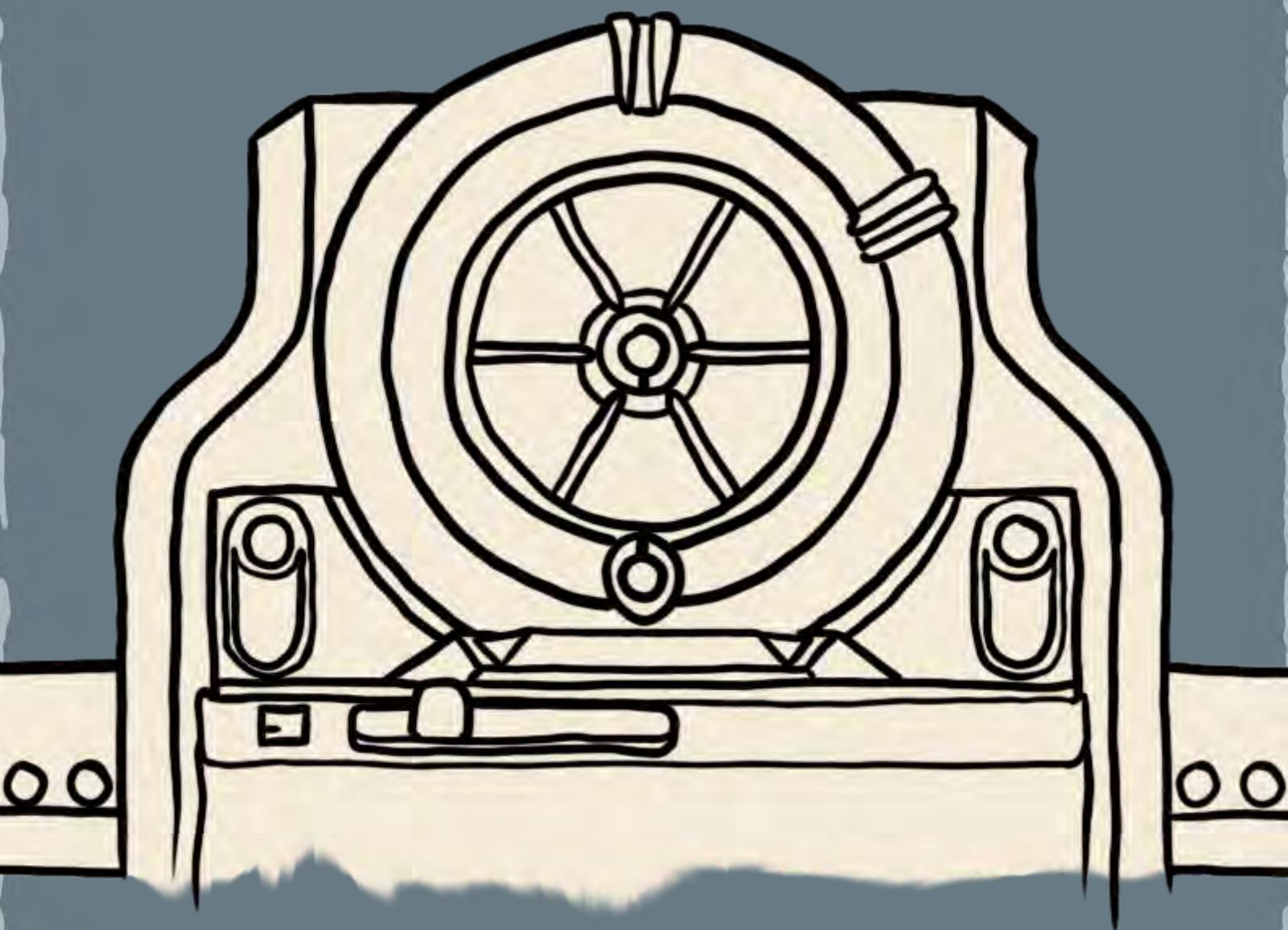
D. Estado



Urraca presenta

EL REALIZADOR

Real, imaginario y etéreo



Magpie.

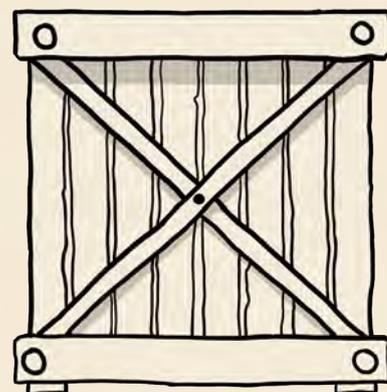
Realizador

A veces es complicado distinguir lo que es real de lo que no lo es. No te preocupes, ¡el realizador de Urraca despeja todas tus dudas por ti! Solo tienes que seguir estos pasos para averiguar la verdad:

1. Coloca al candidato en la cinta transportadora **(A)**.
2. Utiliza el control de la cinta **(B)** para introducir al candidato en la cámara de pruebas.
3. Espera a que coincida una cantidad suficiente* de núcleos **(C)** y a que el medidor de certeza **(D)** alcance un nivel aceptable*.
4. *Opcional:* Utiliza el control de la cinta **(B)** para trasladar al candidato para su etiquetado.
5. Utiliza el control de la cinta **(B)** para recuperar al candidato.

Probar candidatos en caja

La máquina tendrá una mayor dificultad para descifrar los candidatos en caja, pero, si se deja el tiempo suficiente, el realizador debería poder hacerse una idea.

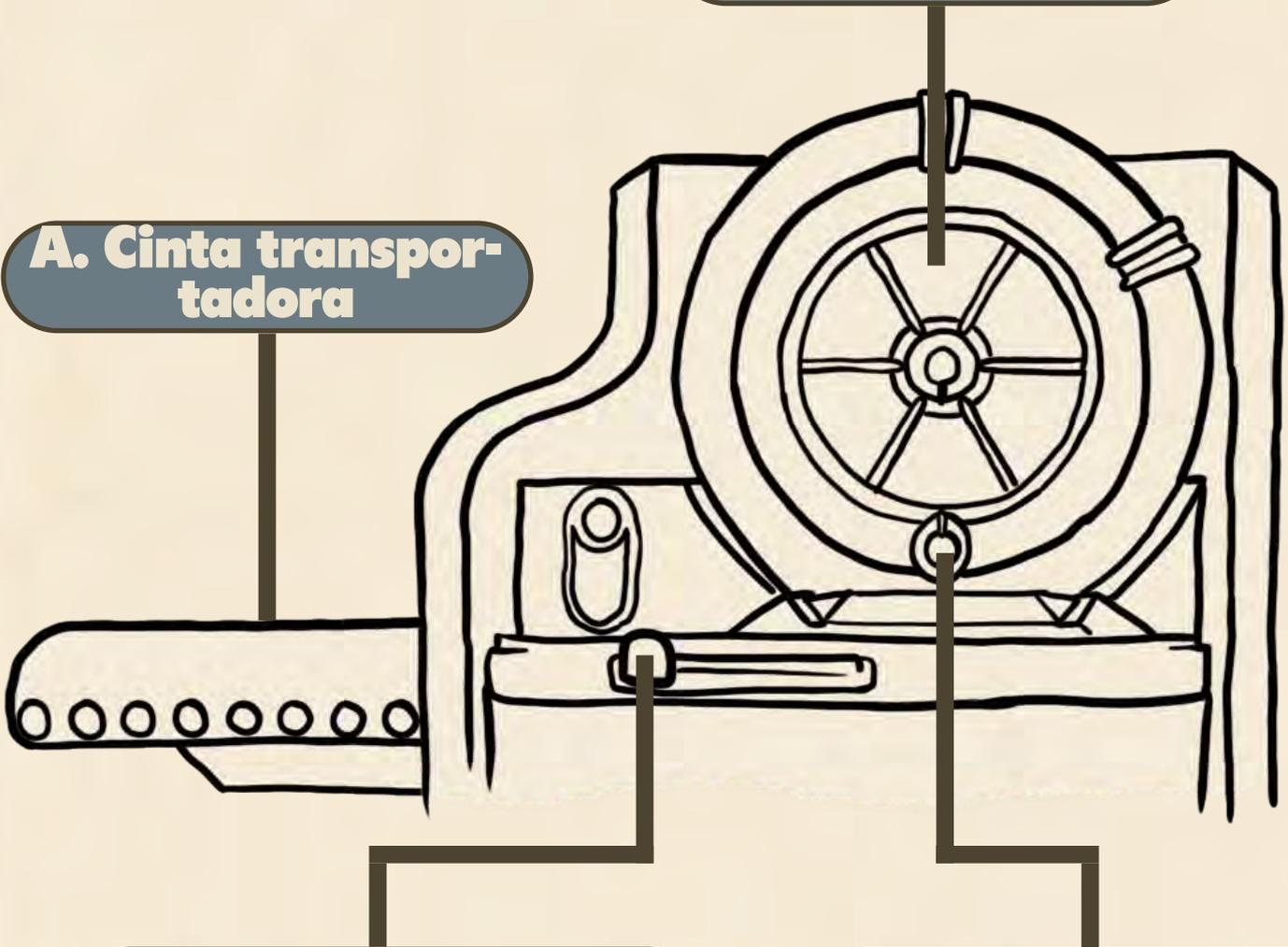


* Según el Informe de la Conferencia Anual de Cargos Intermedios 207-D-2, en teoría, la confianza del operador alcanza un nivel suficiente cuando la mayoría de los núcleos del realizador coinciden y el medidor de certeza supera el 50 %.



C. Núcleos

A. Cinta transportadora



B. Control de cinta

D. Certeza



ETÉREO



REAL



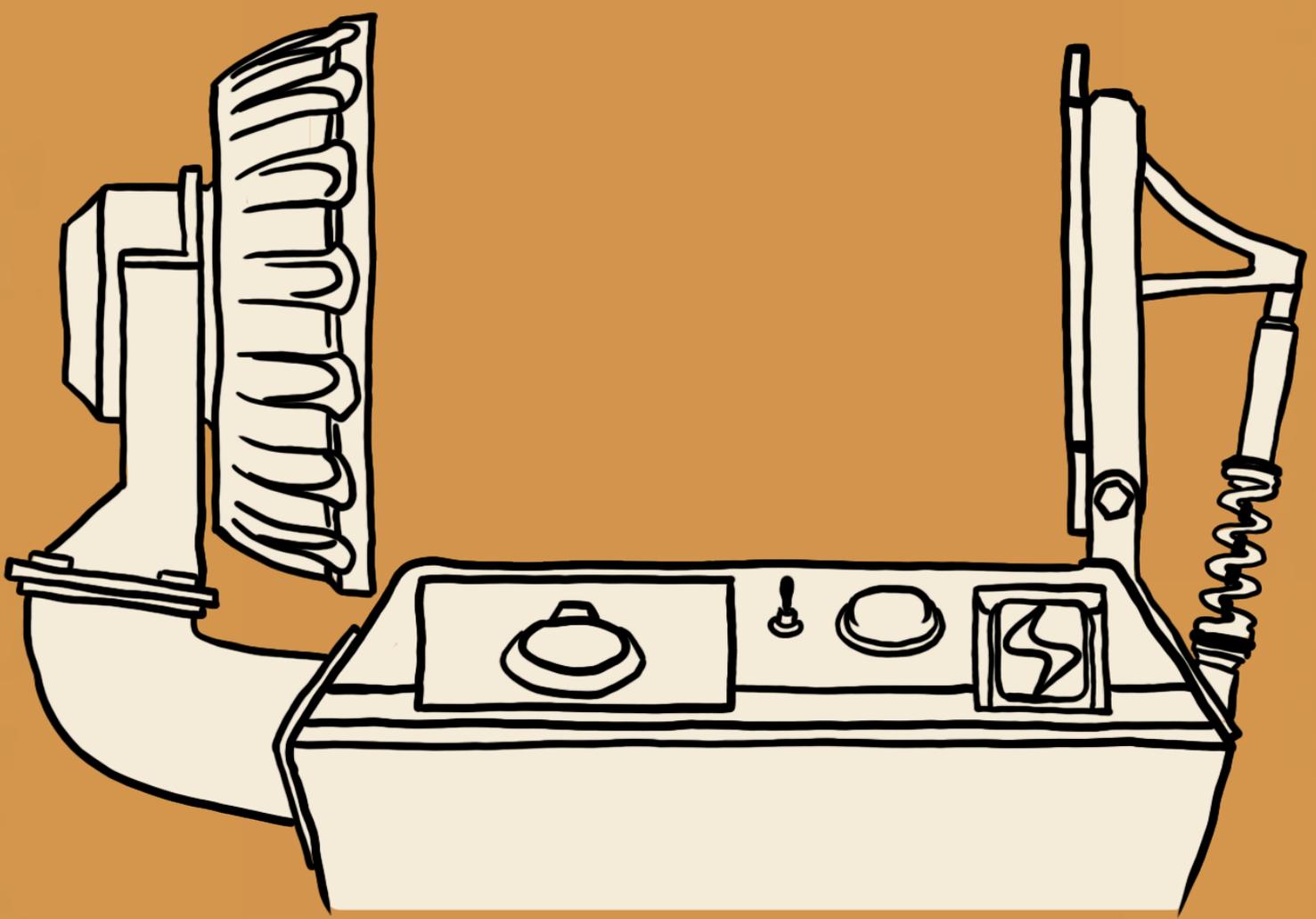
IMAGINARIO



Urraca presenta

EL IMANTADOR

Imanes... ¿Cómo funcionan?



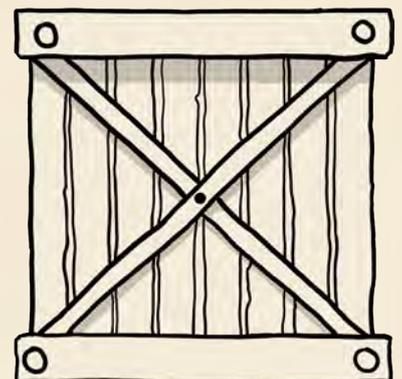
Imantador

Algunos candidatos son magnéticos. Su polaridad puede ser **norte** o **sur**. Si quieres descubrir todos sus secretos, sigue los pasos que verás a continuación:

1. Usa el interruptor **(D)** para asegurarte de que le llega suficiente potencia a la máquina **(B)**.
2. Utiliza el polarizador **(E)** para orientar el imán hacia **(A)** el norte o el sur.
3. Pulsa el botón de impulso **(F)** para enviar al imán toda la energía almacenada.
4. Si el candidato es magnético, se acercará o alejará del imán **(A)** según su polaridad. Recuerda: **¡los polos opuestos se atraen!** Si orientas el imán hacia el norte y el candidato sale disparado hacia él, no marques al candidato como "norte"**.

Probar candidatos en caja

Las cajas tienen una ligera atracción a las polaridades norte y sur. Esta característica solo se puede ver si el candidato del interior no es magnético.



* *Los pulsos de mayor magnitud pueden provocar que los objetos ligeros salgan volando a velocidades letales.*

** *A no ser que seas de esas personas capaces de recordar que han marcado algo al revés, en cuyo caso, adelante.*



A. Imán

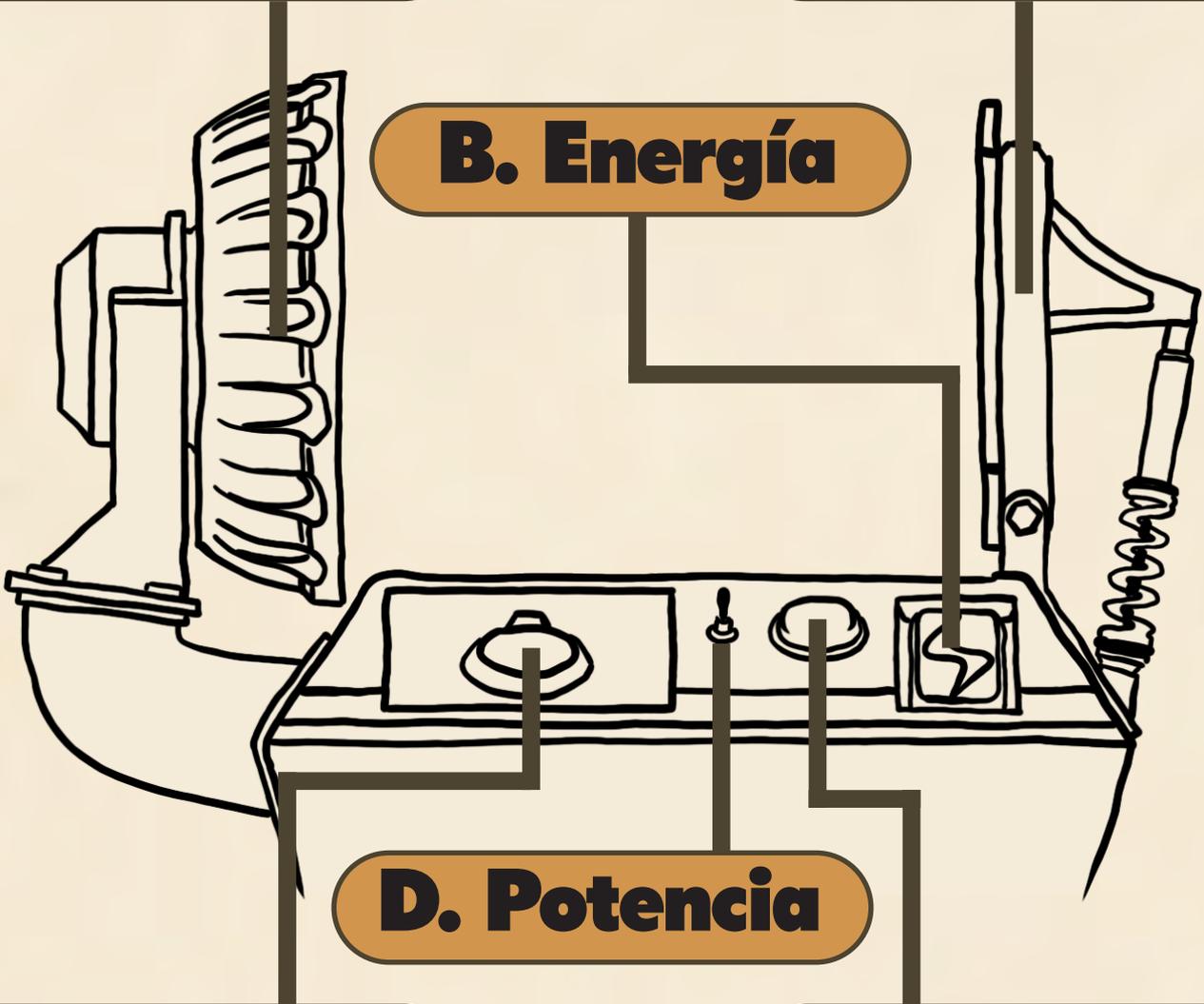
C. Escudo

B. Energía

D. Potencia

E. Polarizador

F. Impulso



Etiquetas sugeridas:



NORTE



NO MAGNÉTICO



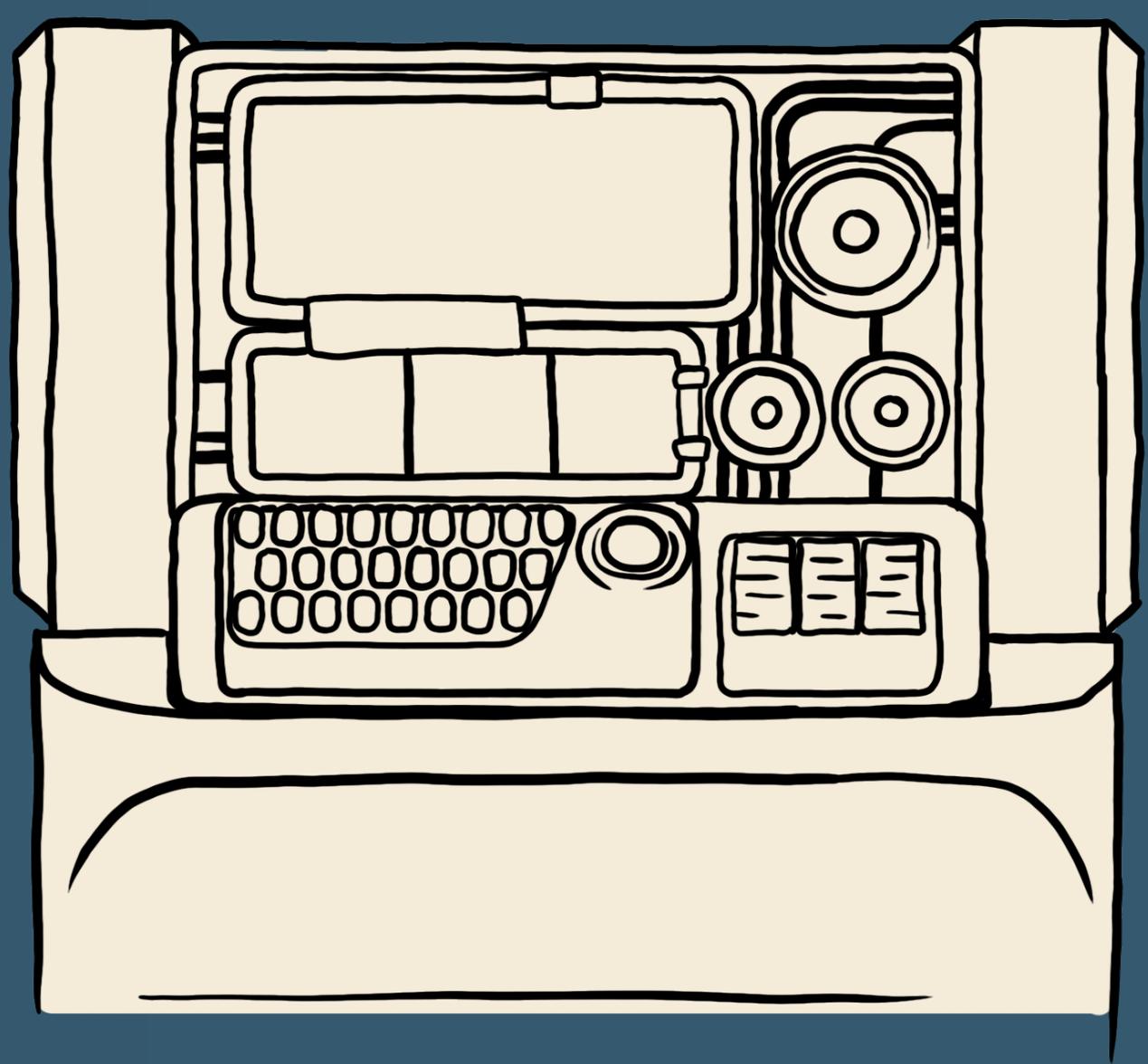
SUR



Urraca presenta

EL LEGERDEMAIN

Cambio de dimensión



Magpie.

Legerdemain

El Legerdemain es una máquina muy potente que demuestra la resonancia de un candidato ante distintas dimensiones. Existen varias dimensiones conocidas, pero aquí, en Operaciones Urraca, solo hay tres que nos importen: La **roja**, la **verde** y la **azul**.

El proceso de prueba consta de tres fases:

- **Fase 1:** Cambio de dimensión
- **Fase 2:** Interpretación de la resonancia
- **Fase 3:** Categorización de los candidatos

Fase 1: Cambio de dimensión

Coloca al candidato en el Legerdemain y pulsa el inicializador **(B)** para elevar las pantallas **(A)**.

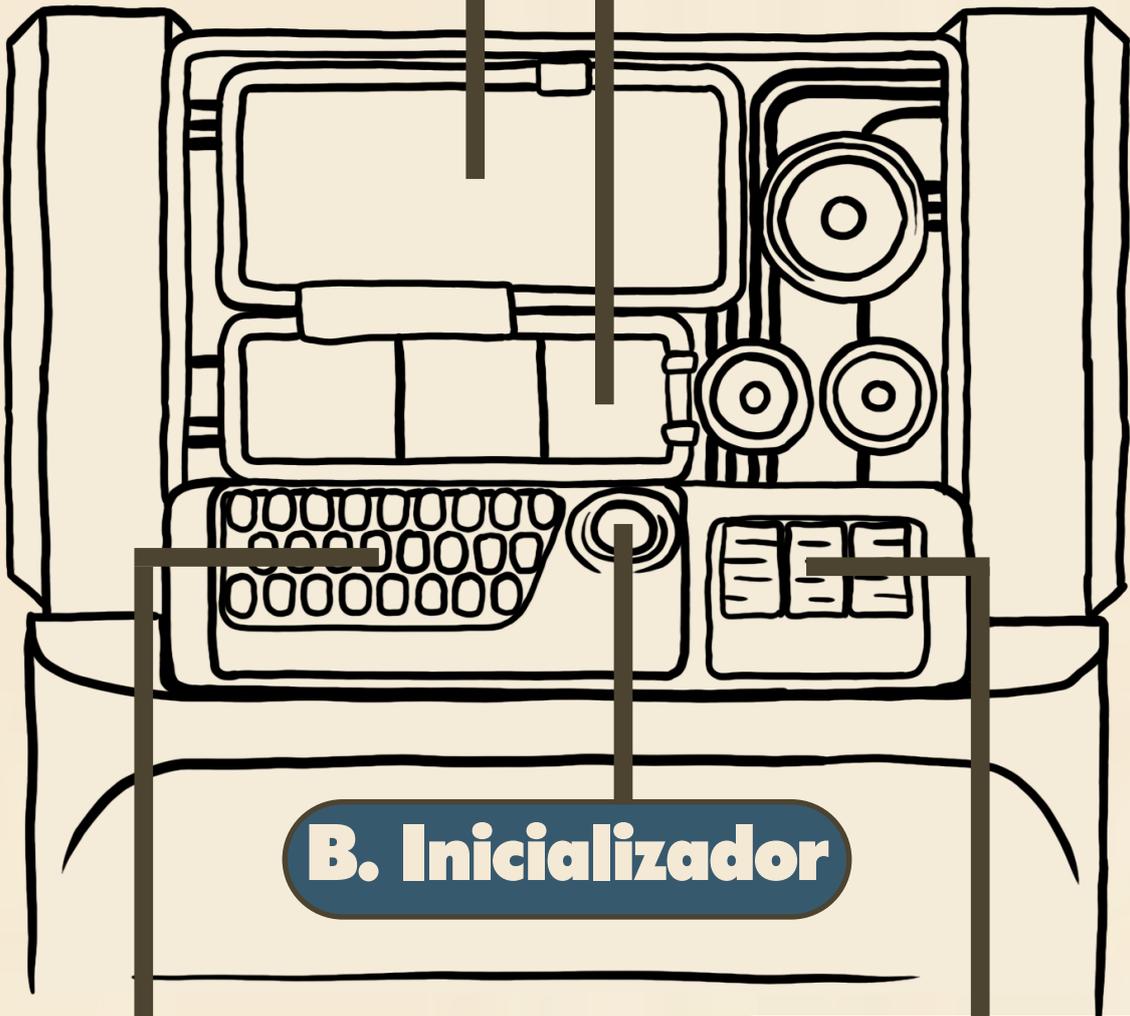
Inicia el pirateo dimensional* pulsando teclas del teclado **(C)**. Si la dimensión se ha parcheado de forma correcta, todas las luces LED de la interfaz de parche **(D)** mostrarán el color de dimensión deseado.

Pulsa la interfaz de parche **(D)** para trasladar al candidato a la dimensión parcheada.

** Los reclutas han detectado que el porcentaje de éxito del pirateo aumenta al pulsar teclas aleatorias mientras llevan puestas unas gafas de sol último modelo.*



A. Pantallas



B. Inicializador

C. Teclado

**D. Interfaz
de parche**



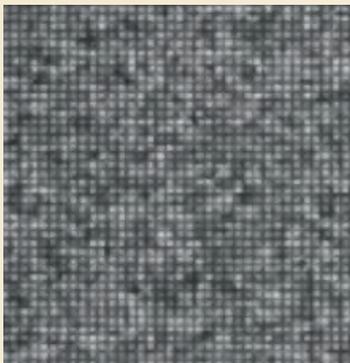
Fase 2: Interpretación de la resonancia

Tras cambiar de dimensión, las cuatro pantallas se activarán.

Cada pantalla muestra

**JERGA CIENTÍFICA
CONFIDENCIAL**

Cuenta la cantidad de pantallas "nítidas", tal como muestra la ilustración de abajo. La cifra resultante es la resonancia del candidato a la dimensión parcheada.



DISTORSIONADA



NÍTIDA

Por ejemplo: Un recluta ha enviado a un candidato a la dimensión roja. Las pantallas muestran una imagen distorsionada y una de las pantallas muestra una imagen nítida, por tanto, la resonancia del candidato a la dimensión roja es 1.

Utilizando la tabla, el recluta halla el punto de intersección entre "Rojo" y "1" y concluye que el candidato debería categorizarse como "estado N".



Fase 3: Clasificar a los candidatos

Los candidatos pueden clasificarse en uno de estos tres estados: A, D o N.

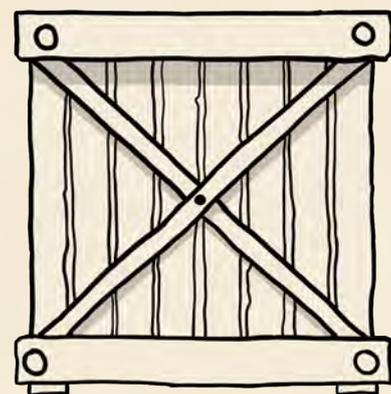
Tras probar la resonancia de un candidato a una dimensión concreta, debes contrastar el valor de la resonancia y el color de la dimensión usando la tabla que aparece a continuación.

Dimensión

Resonancia	Dimensión			
	ROJA	VERDE	AZUL	
	0	D	N	A
	1	N	A	D
2	A	D	N	

Probar candidatos en caja*

Las cajas tienen una resonancia dimensional de 1 roja, 1 verde y 2 azules. Todas las lecturas de resonancia se ven afectadas por esta característica. Ten en cuenta que las resonancias de la caja y del candidato de su interior podrían superponerse y mostrarse en la(s) misma(s) pantalla(s) y en la misma dimensión.



* Debido a la complejidad de este proceso, se recomienda probar a los candidatos sin caja.



!!DANGER!!

**GUIDA
DEFINITIVA
DI CLIVE
AL COMBATTIMENTO**

**DO NOT
OPEN!**

GUIDA DEFINITIVA AL COMBATTIMENTO

RICORDA CLIVE, LE COSE POSSONO ANDARE STORTE!
FAMILIARIZZA CON QUESTE INFORMAZIONI PRIMA
CHE QUALCOSA VADA STORTO.

DAI PRIORITÀ ALLA DIFESA MISSILISTICA.
NON FARTI COLPIRE = NON MORIRE.

RIMPINZA IL CAPITANO DI CAFFÈ, È UN PILOTA
PESSIMO SENZA CAFFEINA.
(NON DARE MAI QUESTA GUIDA AL CAPITANO)

RESPONSABILITÀ:

CLIVE: SCUDI, ARMA DI BABORDO (PISTOLA)

GALE: ARMA DI TRIBORDO (FUCILE)

WINSTON: ARMA AVANZATA (LASER)

??TIZIO NUOVO??: CAFFÈ

CAPITANO: FARMI BATTERE IL CUORE ALL'IMPAZZATA...





MACCHINA PER IL CAFFÈ DEL CAPITANO

PRENDI IL
BICCHIERE A
DESTRA.



METTILO NELLA
MACCHINA.



PREMI IL PULSANTE
E ATTENDI CHE LA
LANCETTA INDICHI
PIENO.



PERCHÉ NON POSSIAMO AVERE TUTTI UN FOTTUTO CAFFÈ?
ANZI, MEGLIO DI NO! PUZZA MALEDETTAMENTE!

VISUALIZZAZIONE STATO DI COMBATTIMENTO

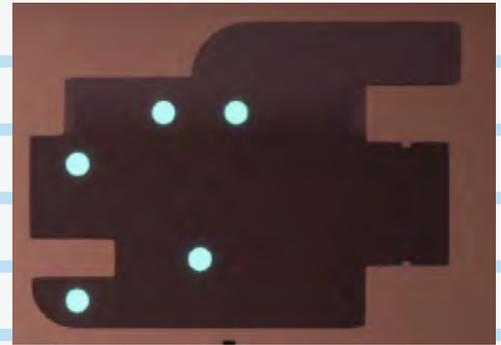
TUTTE LE INFORMAZIONI NECESSARIE --
DIRETTAMENTE NEL TUO INVENTARIO!

SALUTE DELLA NAVE - SE QUESTA È VUOTA, SIAMO FOTTUTI!



MERDA!
EVIDENZIATORE
SCARICO!

AVVISI DELLA NAVE - DOVE DEVO INTERVENIRE (È ABBASTANZA INTELLIGENTE DA MOSTRARE SOLO I MIEI AVVISI!).



NEMICI NELLE VICINANZE - UCCIDIAMO QUESTI STRONZI!



NUMERO TOTALE DI NEMICI NEL SETTORE: ELIMINIAMOLI TUTTI E ABBIAMO VINTO LA GIORNATA!



SISTEMA DI DIFESA MISSILISTICA!

PREMI IL PULSANTE PER ABBATTERE
TUTTI I MISSILI IN ARRIVO!

IL TIMER INDICA
QUANTO

MANCA ALL'IMPATTO.

BANG!
BANG!
OGNI MISSILE ABBAT-
TUTO CONSUMA UNA
CARICA.



SOSTITUZIONE PILE:

LE PILE HANNO
3 CARICHE.

LE CARICHE SONO
RAPPRESENTA-
TE DALLE LUCINE
SULLA PILA.

QUESTA DEVE ESSERE
CAMBIATA.



L'ATTENUATORE
SUPERIORE
RIVELA I BULLONI.



USA IL CRICCHETTO
PER SVITARLI E
L'ATTENUATORE
INFERIORE PER
ESTRARRE LA PILA.



PRENDI LE PILE
NUOVE DAL
DISTRIBUTORE
AUTOMATICO AL
PIANO INFERIORE.



WINSTON HA DETTO CHE QUESTO SISTEMA SI BASA SUI MODULI DI
COMBUSTIBILE DELLE NAVI SPAZIALI... CHI SE LO IMMAGINAVA?!

ARMA DI BABORDO - PISTOLA



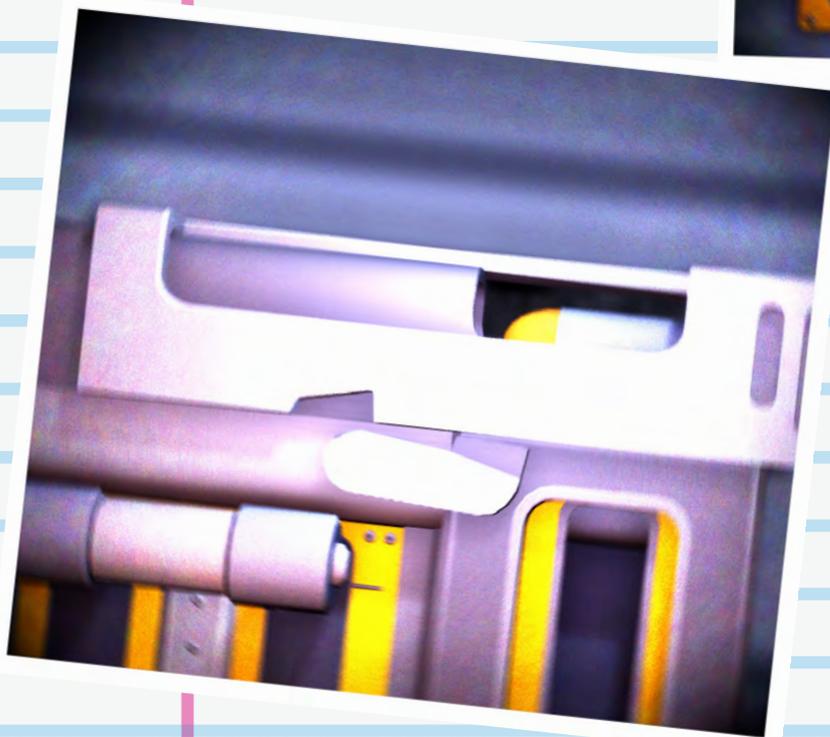
PER INSERIRE I CARICATORI,
USA LA LEVA GRANDE DI
SINISTRA.

BISOGNA DARE UNO
STRATTONE ADEGUATO,
È UN PO' RIGIDA.

DOVREBBE
ARRIVARE FINO
IN CIMA, COSÌ:



TIRA INDIETRO IL
CARRELLO PER INFILARE
UN PROIETTILE



NON POSSO FARNE A MENO.
DEVO OTTIMIZZARE TUTTO!

RICARICARE

QUANDO SI ESAURISCONO LE MUNIZIONI, IL CARRELLO RIMANE INDIETRO.

TIRA VERSO IL BASSO LA LEVA PER RIMUOVERE IL CARICATORE.



LASCIA LA PISTOLA, PRENDI IL CARICATORE ESPULSO E PORTALO AL DISTRIBUTORE DI MUNIZIONI PER RICARICARLO.

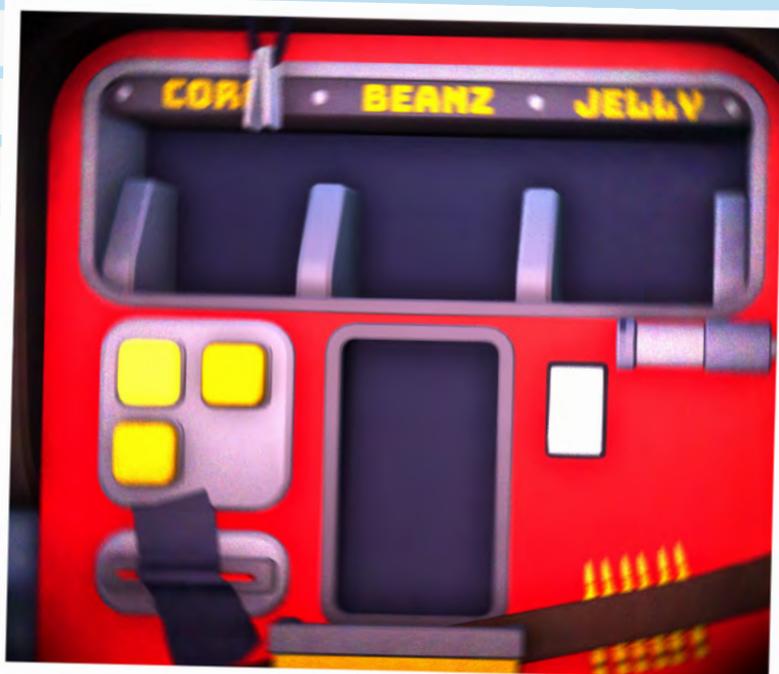
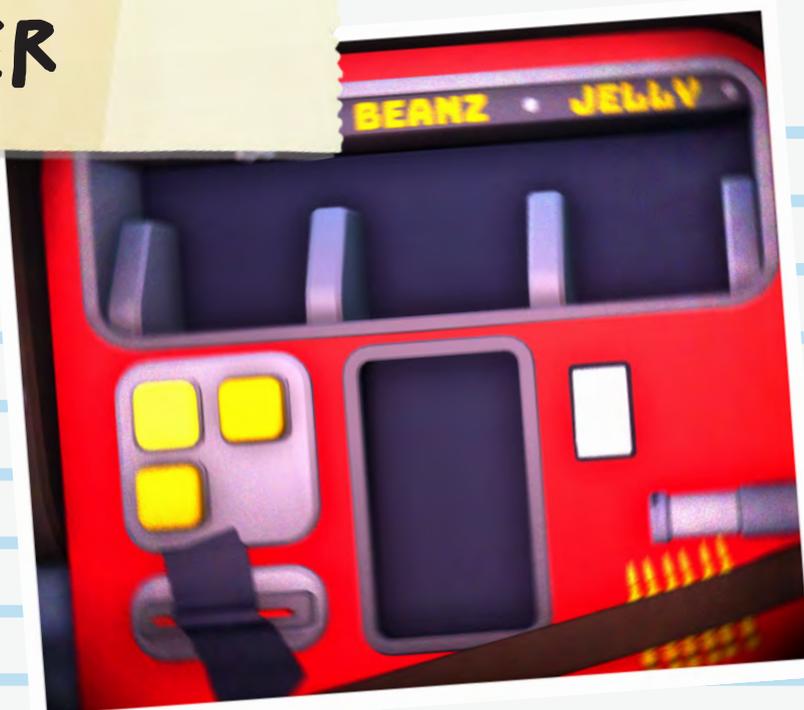


UNA VOLTA RIEMPITO, PUOI RIMETTERLO NELLA PISTOLA E CARICARLO SEGUENDO LE ISTRUZIONI DI PRIMA.

EVIDEN-
ZIATORE
GIALLO!
FICO!

MACCHINA PER MUNIZIONI

USA LA LEVA
DESTRA PER
INSERIRE IL
CARICATORE O IL
BOSSOLO.



I PULSANTI DI SINISTRA
SELEZIONANO LA
RISERVA.

SONO UGUALI, USANE
UN ALTRO QUANDO IL
PRIMO È VUOTO.

L'INTERRUTTORE
DESTRO ATTIVA/
DISATTIVA LO SCARICO
DELLE MUNIZIONI.

DISINSERISCI LA LEVA
DESTRA PER RIMUOVERE
IL CARICATORE/BOSSOLO
PIENO.



DISTRIBUTORE AUTOMATICO



LE PILE PIENE SI
TROVANO IN ALTO.

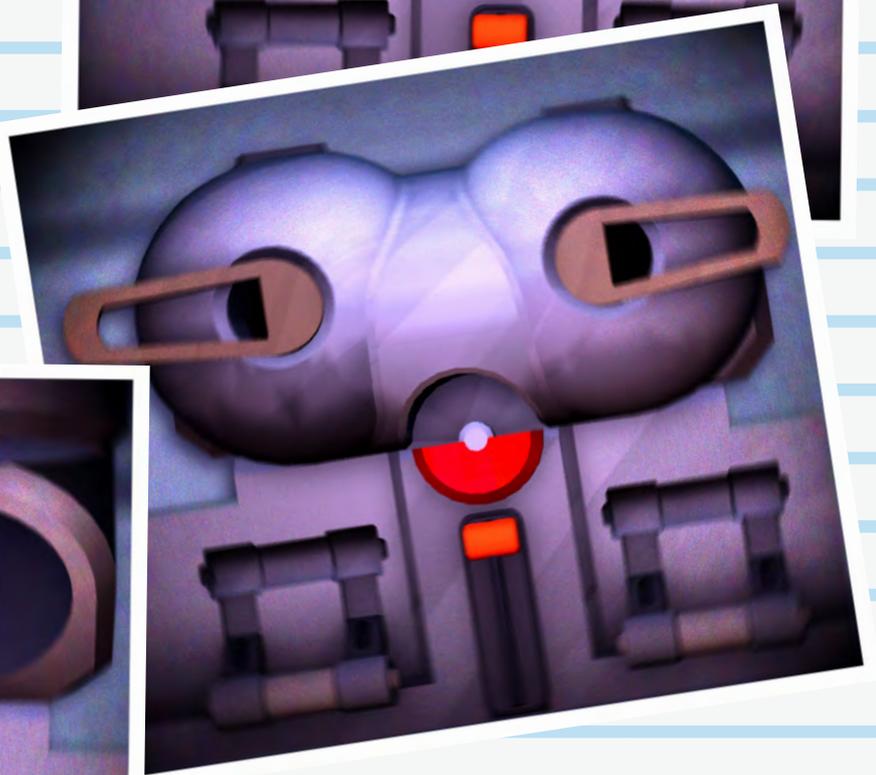
I DISSIPATORI
DI CALORE SI
TROVANO IN
BASSO.

QUANDO CI RIMETTERANNO LE PATATINE???

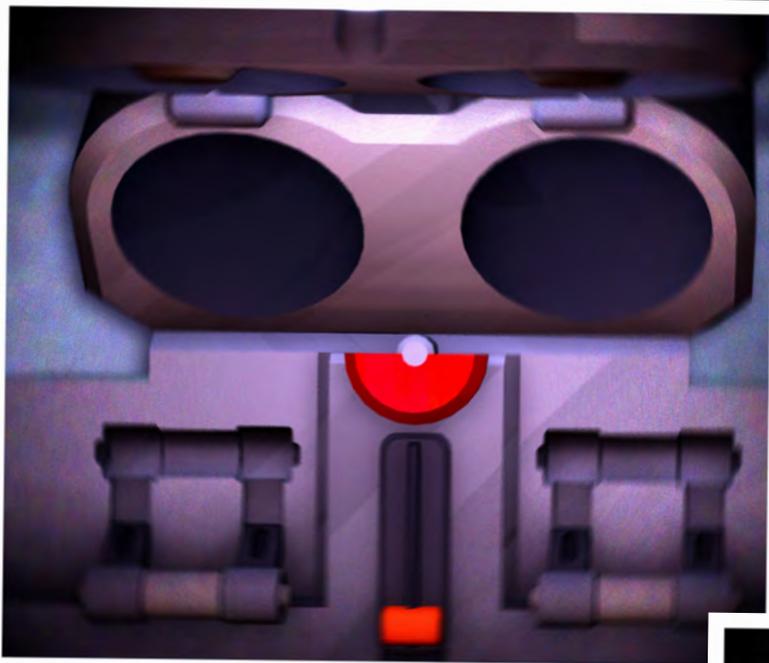
ARMA DI TRIBORDO - FUCILE

L'INTERRUTTORE ROSSO CENTRALE ATTIVA IL BLOCCO DELLA CANNA.

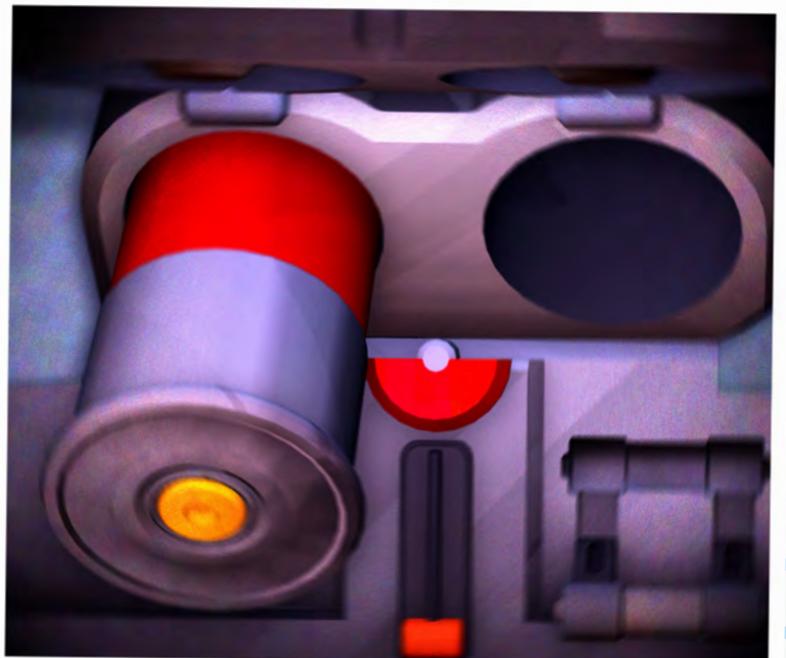
SBLOCCALO PER APRIRE LA CANNA.

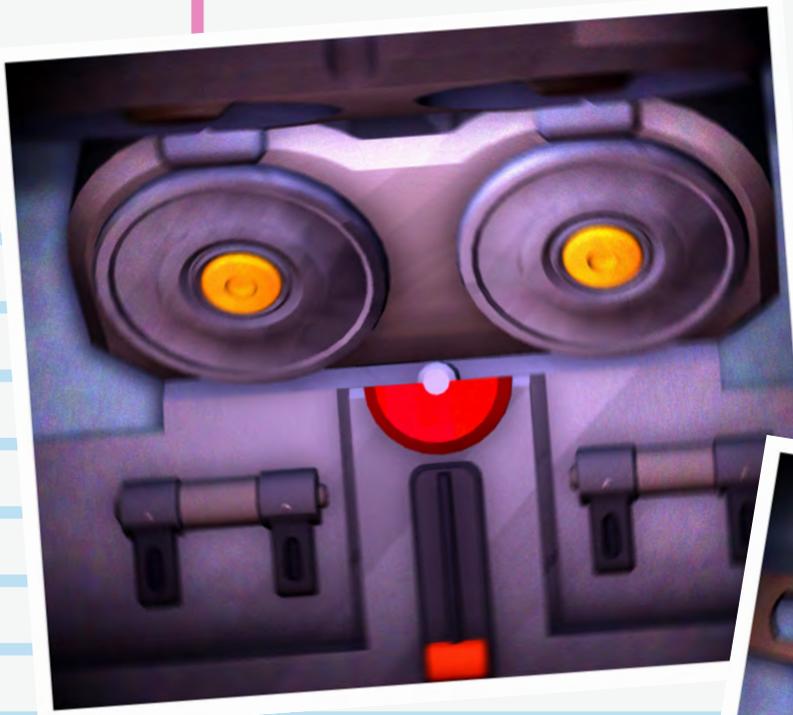


LA LEVA CENTRALE APRE LA CANNA.



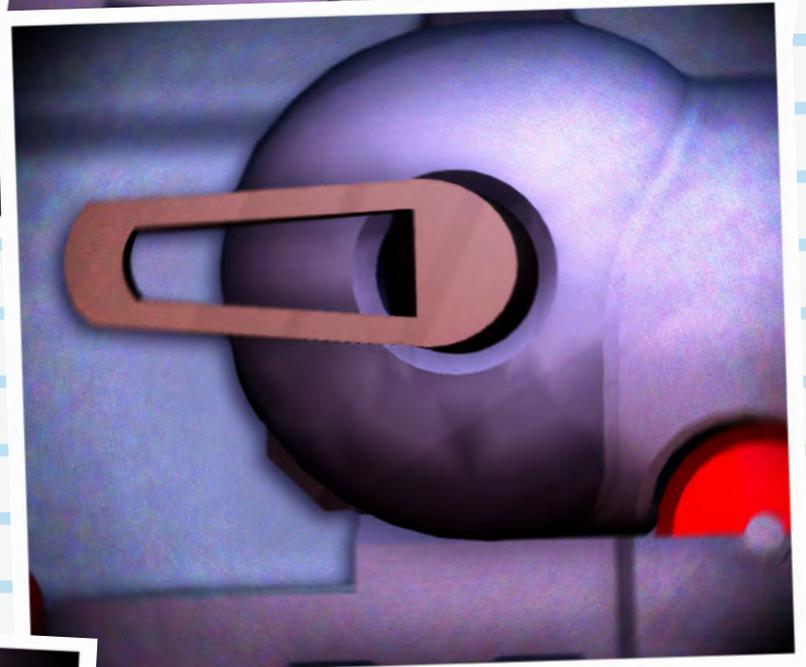
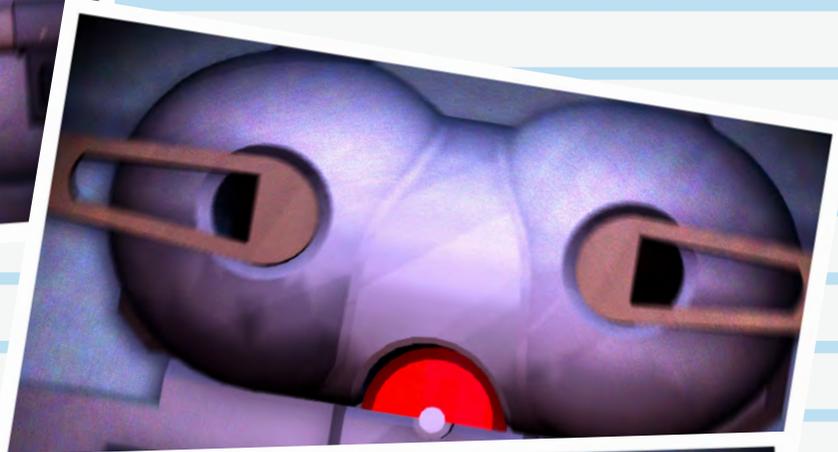
USA LA LEVA SINISTRA E DESTRA PER CARICARE I BOSSOLI, SE DISPONIBILI.





QUANDO APPARE
COSÌ, CHIUDI E BLOCCA
NUOVAMENTE LA CANNA.

TIRA I GANCI
A SINISTRA E
A DESTRA PER
ARMARE.



I BOSSOLI SPARATI VENGONO
ESPULSI ALL'APERTURA.
PORTALI AL DISTRIBUTORE
DI MUNIZIONI PER
RICARICARLI.
È NECESSARIO RIMUOVERLI
PER CARICARE NUOVI
BOSSOLI.



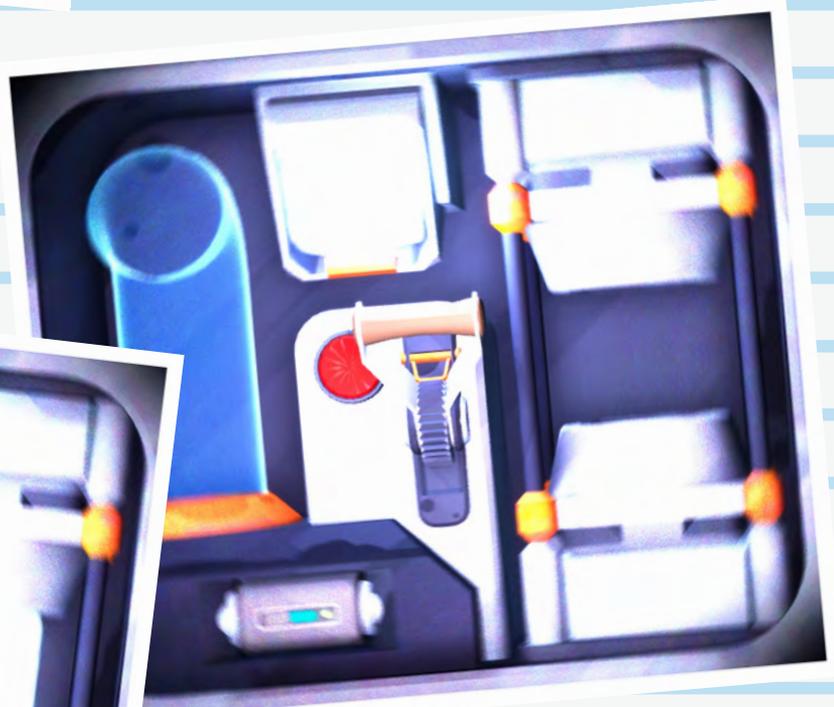
ARMA AVANZATA - LASER

!!!PRENDITI CURA DEL
REFRIGERATORE E IL LASER
NON AVRÀ BISOGNO DI
MANUTENZIONE!!!

SE IL LASER SI SURRISCALDA,
ROMPERÀ I DISSIPATORI.

PRENDI QUELLI NUOVI DAL
DISTRIBUTORE AUTOMATICO.
USA GLI INTERRUTTORI IN
ALTO A DESTRA PER ACCEDERE
AI DISSIPATORI.

REFRIGERATORE

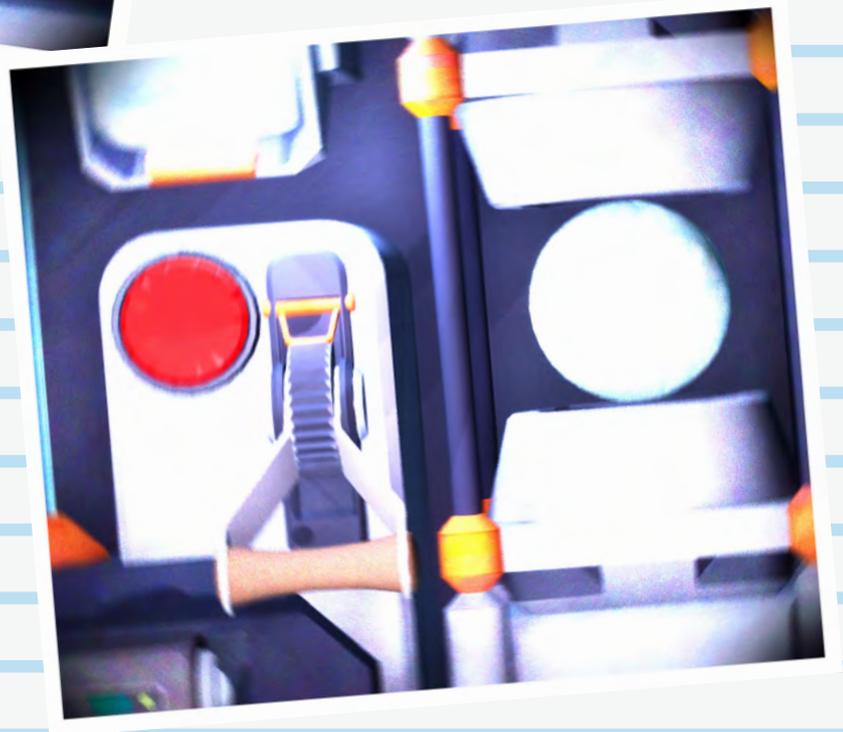


METTI I CUBETTI DI
GHIACCIO (IN ALTO) NEL
TRITATORE (A DESTRA).

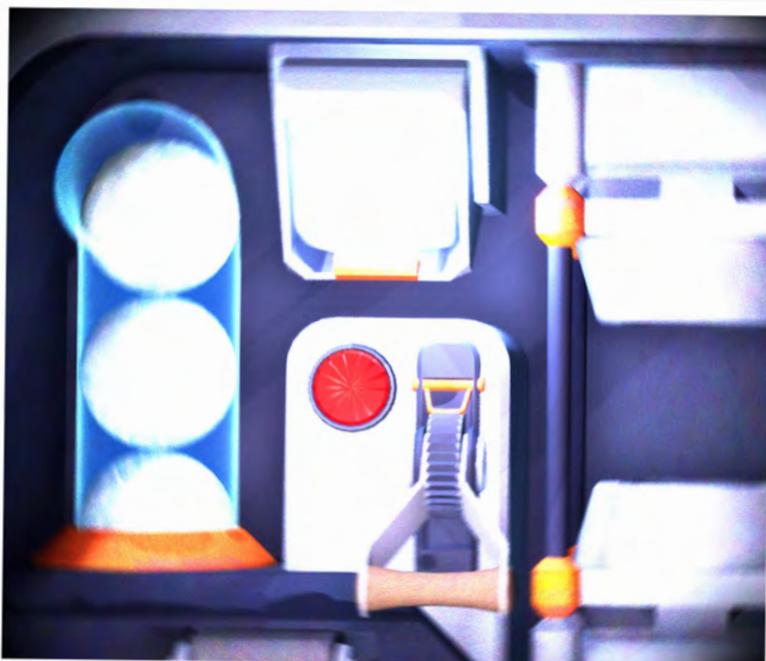


USA IL CRICCHETTO PER
FRANTUMARE I CUBETTI
DI GHIACCIO IN
PALLINE.
SEMBRANO COMMESTIBILI,
MA NON LO SONO!

APRI IL
TRITATORE CON
IL PULSANTE.



METTI LE PALLINE NELLO
SCIVOLO DI SINISTRA.



IL LASER LE CONSUMA
PASSIVAMENTE DURANTE
IL FUNZIONAMENTO,
RICARICALO SEMPRE PER
EVITARE DANNI.

