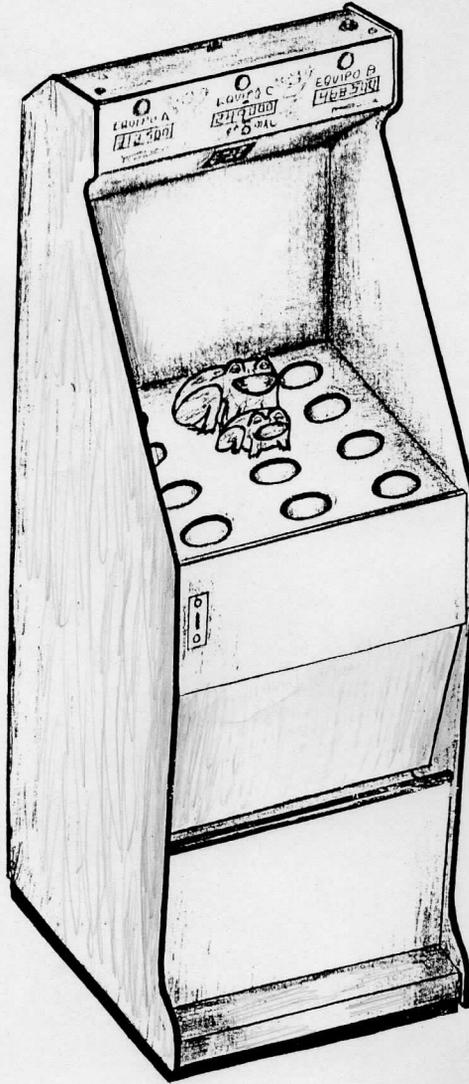


ERICEL

# JUEGO DE RANA ELECTRONICO



MANUAL DE INSTRUCCIONES

## CONTENIDO

ESPECIFICACIONES.....	2
CARACTERISTICAS GENERALES.....	3
INSTALACION.....	4
DISTRIBUCION DE PUNTOS EN LOS HUECOS.....	4
TABLERO DE CONTROL Y VISUALIZACION.....	5
INICIALIZACION.....	6
EQUIPOS DE JUEGO Y PUNTAJES.....	7
CODIGO DE PROTECCION.....	8
SONIDOS Y MELODIAS.....	9
RELOJ TEMPORIZADOR.....	9
CODIGOS DE FALLAS.....	10
PRECAUCIONES Y MANTENIMIENTO.....	12

### ESPECIFICACIONES

Dimensiones: Alto 150 cm, Ancho 50 cm, Fondo 60 cm.

Peso: 40 Kilogramos.

Consumo: 15 watio.

Voltaje: 115 voltios A. C. 60 Hz.

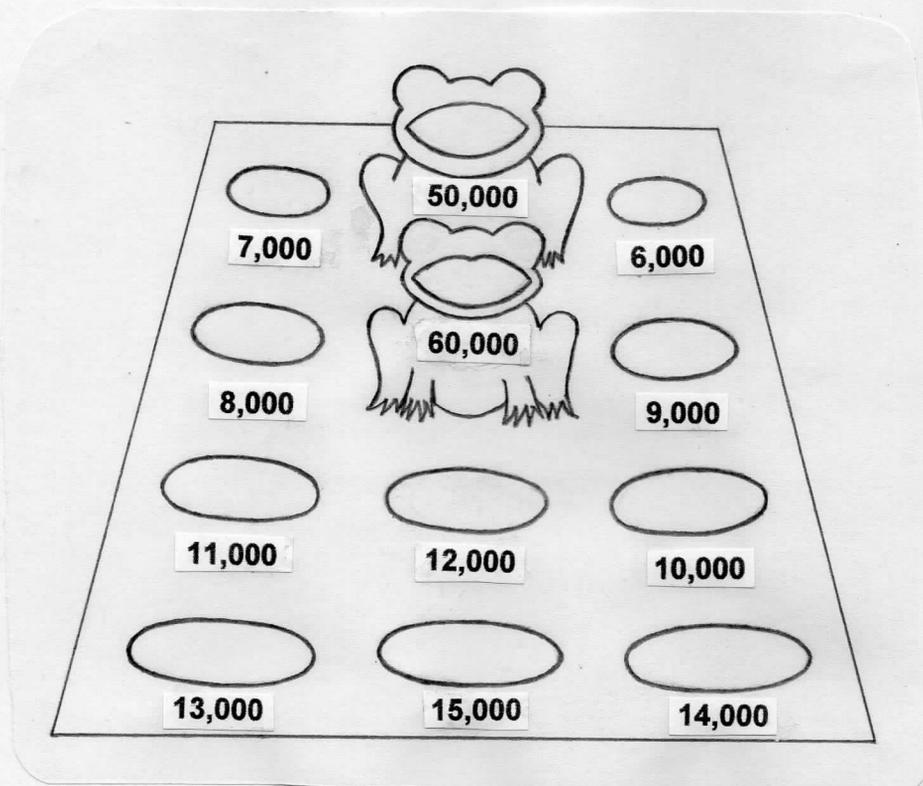
## CARACTERISTICAS GENERALES

- \* Sistema totalmente electrónico con tecnología digital microcomputarizada.
- \* Detectores ópticos de las argollas.
- \* Tres (3) visualizadores (displays) de seis (6) dígitos, con posibilidad de acumular hasta 999,500 puntos cada uno.
- \* Sistema de autopruueba y detección automática de fallas.
- \* Reloj y Temporizador para programar el tiempo de juego proporcionalmente a la cantidad de monedas introducidas.
- \* Conservación de toda la información en caso de perder la energía eléctrica.
- \* Doce (12) melodías distintas y sonidos incorporados.
- \* Monedero y contador de monedas.
- \* Tres (3) equipos distintos: Equipo A, Equipo B y Equipo C.
- \* Fácil manejo para el usuario.
- \* Posibilidad de corregir el último evento ocurrido.
- \* Puntaje parcial para el jugador de turno.
- \* Puntajes distintos para cada uno de los huecos.
- \* Bandeja recolectora de argollas.
- \* Código de protección antirrobo.
- \* Muy bajo consumo de energía eléctrica.
- \* Sofisticado mueble.
- \* Un (1) año de garantía.

## INSTALACION

El proceso de encendido se realiza automáticamente cuando se conecta la máquina a la red eléctrica de 115 voltios corriente alterna a 60 Hz.

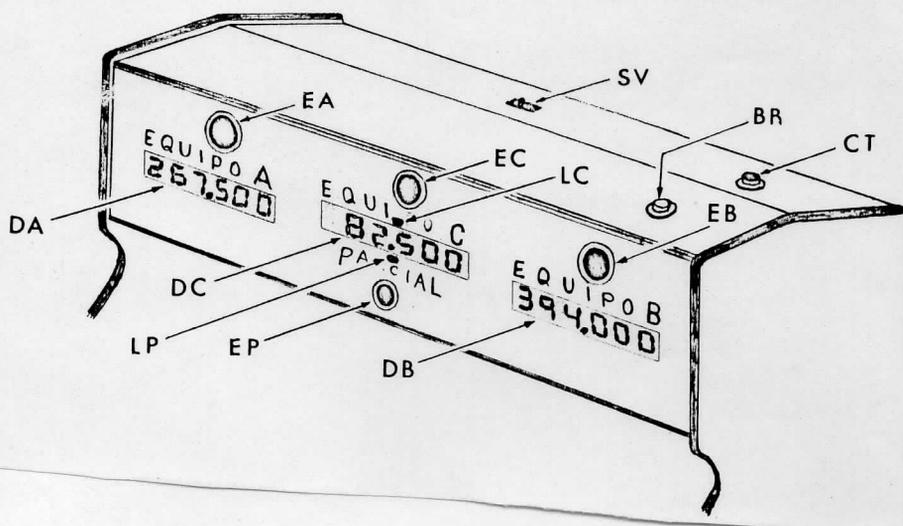
## PUNTAJES DE LOS HUECOS



Los puntajes son distintos para cada uno de los huecos y varían desde **6,000** hasta **60,000** puntos.

Cuando la argolla es introducida a través de un hueco, es detectada por un haz de luz, observándose el puntaje correspondiente en el display central. La máquina puede detectar hasta tres (3) argollas simultáneamente.

## TABLERO DE CONTROL Y VISUALIZACION



'DA' Visualizador puntaje Equipo A.

'DB' Visualizador puntaje Equipo B.

'DC' Visualizador puntaje Equipo C o puntaje Parcial.

<EA> Botón para sumar puntaje parcial al Equipo A.

<EB> Botón para sumar puntaje parcial al Equipo B.

<EC> Botón para sumar puntaje parcial al equipo C.

<EP> Botón de corrección y manejo puntaje parcial.

<BR> Botón para permitir borrado de puntajes.

<CT> Botón para ver tiempo disponible de juego.

<SV> Suiche para controlar volumen (alto, medio, bajo).

'LC' Indicador de visualización en 'DC' del puntaje Equipo C.

'LP' Indicador de visualización en 'DC' del puntaje parcial.

## INICIALIZACION

ER91C COPYRIGHT ERICEL



Cuando la máquina empieza a funcionar el display central muestra el aviso "ER91C COPYRIGHT ERICEL" y los displays laterales muestran los avisos "RANITA" y "SAPITO".

Se debe mantener pulsada cualquier tecla hasta que la máquina la detecte y pase al modo operacional, observándose uno de los siguientes casos:

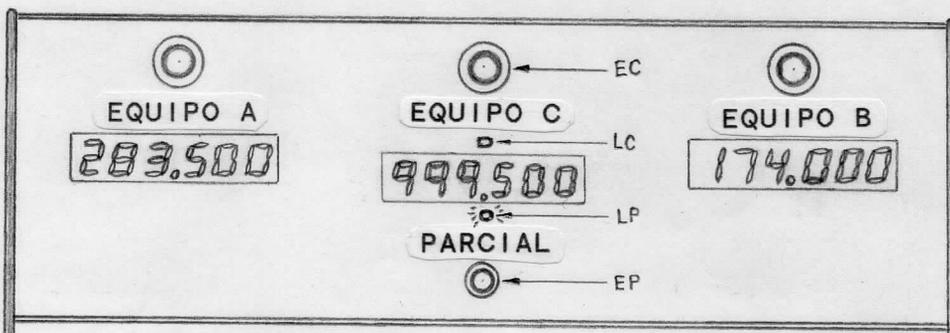
-Cuando el display central muestra el aviso "CODIGO" es indispensable introducir el código asignado correctamente para que la máquina empiece a funcionar, ya que ha perdido toda la información de su memoria.

-Cuando no hay tiempo disponible de juego se observará el aviso "ERICEL" permaneciendo inhabilitadas todas sus funciones hasta que reciba por lo menos una moneda.

-Cuando permanece alguna tecla o hueco activo se observará el código de falla correspondiente, permitiendo detectar el daño si existe.

En el modo operacional se observarán los puntajes de los equipos y tiempo disponible de juego, acumulados la última vez que se uso la máquina.

## EQUIPOS DE JUEGO Y PUNTAJES



Puede llevar simultáneamente el marcador de tres (3) equipos y el puntaje parcial, almacenando hasta 999,500 puntos para cada uno.

### PUNTAJE PARCIAL

El puntaje parcial corresponde al jugador de turno que esta lanzando las argollas, sin importar a cual equipo pertenece. Cuando esta encendido el indicador 'LP', se observa en el display central 'DC' el puntaje parcial.

Toda argolla cuando entra a un hueco es detectada, generando un zumbido y mostrando el puntaje correspondiente durante 3 segundos, luego se suma automáticamente al puntaje parcial previo.

Cuando la argolla entra por la boca de la ranita o del sapito se genera una melodía y se observa la palabra "RANITA" o "SAPITO" y luego su puntaje respectivo.

El botón <EP> se utiliza para manejar el puntaje parcial y para hacer correcciones del último evento ejecutado, dándose las siguientes opciones:

1. Cuando se estan sumando puntos parciales si se pulsa una vez resta los puntos de la última argolla detectada y si se pulsa de nuevo resta también la penúltima.

2. Para borrar todo el puntaje parcial, se debe pulsar teniendo oprimido el botón <BR>.

3. Se puede recuperar el puntaje parcial que ha sido sumado a cualquier equipo, cuando se pulsa después de efectuada esta operación y no ha ocurrido otro evento.

### PUNTAJE DEL EQUIPO A

El display **'DA'** muestra el puntaje total del Equipo A. Para sumar el puntaje parcial pulsar el botón **<EA>**. Para borrar el puntaje total del Equipo A pulsar el botón **<EA>** teniendo oprimido el botón **<BR>**.

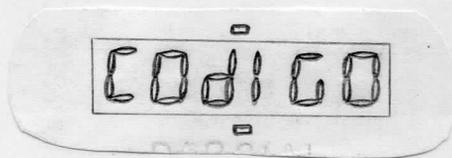
### PUNTAJE DEL EQUIPO B

El display **'DB'** muestra el puntaje total del Equipo B. Para sumar el puntaje parcial pulsar el botón **<EB>**. Para borrar el puntaje total del Equipo B pulsar el botón **<EB>** teniendo oprimido el botón **<BR>**.

### PUNTAJE DEL EQUIPO C

El puntaje total del Equipo C lo muestra el display **'DC'** cuando esta encendido el indicador **'LC'** y es almacenado en memoria cuando hay puntaje parcial, debido a que utilizan el mismo display. Para sumar el puntaje parcial pulsar el botón **<EC>**. Para borrar el puntaje total del Equipo C pulsar el botón **<EC>** teniendo oprimido el botón **<BR>**.

### CODIGO DE PROTECCION



Cuando observamos la palabra "CODIGO" en el display central se debe ejecutar, consistiendo en una secuencia de seis (6) argollas que deben ser introducidas en los huecos, en un orden específico para cada máquina, existiendo solo una secuencia correcta en más de 3 millones de posibilidades distintas.

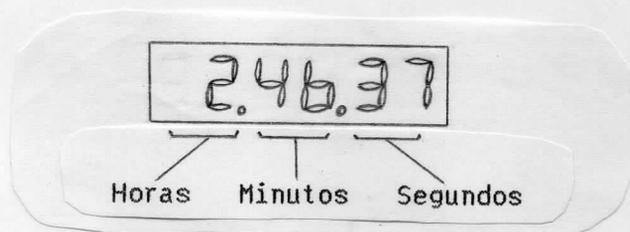
El código es indispensable introducirlo cuando la máquina ha perdido la memoria para que pase al modo operacional. Se debe renovar periódicamente cada vez que transcurren entre 200 y 400 horas de uso, tiempo en el cual lo preguntará cada vez que se enciende la máquina, si no se actualiza llegará el momento en que no pasará al modo operacional.

El código de protección se utiliza para inhabilitar la máquina en caso de robo. También para detectar cuando se ha borrado la información de la memoria.

## SONIDOS Y MELODIAS

Cada vez que una argolla pasa a través de un hueco, al ser detectada se escucha un pito que dura 3 segundos. Cuando la argolla entra por la boca de la ranita o del sapito se escucha inicialmente un chillido y luego una melodía. La máquina tiene doce (12) melodías incorporadas con una duración entre 10 a 20 segundos y se van rotando automáticamente.

## RELOJ TEMPORIZADOR



El tiempo disponible de juego es programado por el usuario en proporción a la cantidad de monedas introducidas. Por cada moneda de \$50 pesos se adicionaran diez (10) minutos más de tiempo.

Al pulsar el botón <CT> observamos en el display central 'EC' el tiempo disponible de juego, el cual va transcurriendo regresivamente y cuando termine, aparecerá el aviso "ERICEL" y la máquina no detectará mas eventos hasta que reciba por lo menos una moneda, después de lo cual continuará el juego donde estaba, sin sufrir los puntajes previos alteración alguna.

El máximo tiempo que se puede programar son 3 horas.

Internamente la máquina tiene otro botón <TT> que al pulsarlo permite ver el tiempo total de uso. Se puede borrar el tiempo disponible de juego cuando se pulsa <TT> teniendo oprimido el botón <BR>.

## CONTADOR DE MONEDAS

La suma total de monedas introducidas es contabilizada por la máquina, borrándose cuando pierde la información de la memoria.

Para observarlo pulsar <CT> teniendo oprimido <BR>.

## CODIGOS DE FALLAS

E.A

E.B

E.C

E.P

B.R.

D.C.

A.R.

La máquina cada vez que se conecta, hace una autopruueba para diagnosticarse los problemas que presente. Las fallas que puede detectar son las siguientes:

- "E.A" Botón Equipo A permanentemente activo.
  - "E.B" Botón Equipo B permanentemente activo.
  - "E.C" Botón Equipo C permanentemente activo.
  - "E.P" Botón puntaje parcial permanentemente activo.
  - "B.R." Botón para borrar permanentemente activo.
  - "D.C." Detector de monedas desconectado o dañado.
  - "A.R." Más de tres detectores de argollas dañados o desconectados.
- Cuando hay un hueco activo permanentemente se observará su puntaje respectivo, desactivándose luego automáticamente, permitiendo jugar con esta limitación.
- Cuando esta permanentemente activo el botón <CT> se observará inicialmente el tiempo disponible de juego.

**NOTA:** Para observar los avisos es conveniente tener programado tiempo disponible de juego.

### BATERIA INCORPORADA (OPCIONAL)

Mediante la incorporación de baterías recargables y un circuito adicional, la máquina puede operar durante 2 horas sin energía externa y recargar automáticamente las baterías cuando se instale energía externa.

## PRECAUCIONES Y MANTENIMIENTO

-No permita que la luz del Sol incida directamente sobre la máquina, porque no permite ver bien los puntajes en los displays e impide el buen funcionamiento de los detectores de argollas. Usela en interiores y sitios sombreados.

-No la utilice en sitios excesivamente húmedos o donde haya mucho polvo, arena o tierra, porque se pueden ensuciar los detectores de argollas, los cuales funcionan por medio de un haz de luz.

-No manipule los circuitos electrónicos porque son susceptibles a daños por descargas electrostáticas. Asesorese por nuestro personal técnico para solucionar los problemas que se presenten.

REFERENCIA: \_\_\_\_\_

Número de Serie: \_\_\_\_\_

Fecha de compra: \_\_\_\_\_

**ERICEL**

Calle 23H # 96F 69 - Tel. 464 53 44 - [www.ericel.com](http://www.ericel.com)

Bogota, D. C. Colombia