

Super Armatron

Cat. No. 60-2576

©1995 Tandy Corporation.
Todos los Derechos Reservados.
Radio Shack es una marca registrada de Tandy Corporation.

Super Armatron es un juego de destreza y coordinación. Juegue usted solo o rete a un amigo. Vea como podrá usted manipular este brazo tipo robot en una competencia contra el tiempo.

COLOCACION DE LAS CALCOMANIAS

1. Envuelva las calcomanías alrededor de ambos toneles.

2. Pegue la calcomanía Radio Shack.

3. Pegue la calcomanía Super Armatron

INSTALACION DE LAS BATERIAS

Se requerirá instalar dos baterías Radio Shack Cat. No. 23-550, tipo D para energizar su robot Armatron.

Siga estos pasos para instalar las baterías.

1. Deslice la cubierta del compartimento para las baterías, ubicada en la parte inferior de la base, hacia la dirección que señala la flecha y levántela.

2. Inserte dos baterías tipo D en el interior del compartimento, de acuerdo con los símbolos de polaridad (+ y -) marcados en su interior.

3. Vuelva a instalar la cubierta.

PREPARATIVOS PARA EL JUEGO

Cada jugador deberá preparar el Super Armatron y cada módulo al iniciar cada juego.

1. Coloque el módulo cerrado y el plano aproximadamente a una distancia de 20 cms. de la base del Super Armatron.

2. Prepare el módulo de la energía.

Una vez que el juego se inicie, la base del Super Armatron y los módulos no deberán ser movidos con la mano.

PROPOSITO DEL JUEGO

Su responsabilidad es usar el brazo Super Armatron para transferir las esferas, los conos y los toneles del módulo cerrado, hacia el módulo abierto. ¡Hágalo cuidadosamente, ya que si uno de los toneles se llegara a caer, “explotará” y usted perderá el juego.

El brazo Super Armatron ofrece 10 NIVELES DE ENERGIA (ventanillas). La ventanilla color anaranjada indica que el nivel de energía está cargado en su totalidad; la ventanilla color negro indica que la energía se ha descargado totalmente. Usted perderá un NIVEL DE ENERGIA (de color anaranjado a negro) cada vez que el cronómetro descendente complete un ciclo.

1. Haga girar la perilla **RESET** hacia adelante hasta que el cronómetro descendente refleje una lectura de 55. Todos los 10 NIVELES DE ENERGIA además del cronómetro descendente reflejan el color anaranjado (indicación de carga máxima).

Nota: Si usted desea jugar con menos carga que la máxima, continúe girando la perilla **RESET** hacia adelante hasta que alcance el nivel de energía deseado.

2. Coloque el interruptor **ON/OFF** en la posición **ON**, y usted está listo para iniciar el juego.

Nota: El brazo Super Armatron no funcionará si todos los NIVELES DE ENERGIA están en color negro.

3. Use los controles para transferir las esferas y los conos desde la parte superior del módulo cerrado, hacia el módulo abierto. Abra el módulo cerrado para extraer los toneles con combustible líquido en el interior de los toneles. Cuidadosamente levante los toneles uno por uno y colóquelos en el módulo plano. Vea “USO DE LOS CONTROLES” y “AJUSTE DE LA VELOCIDAD”.
4. En cuanto haya transferido todas las piezas, coloque el interruptor **OFF/ON** en la posición **OFF**.

El número de niveles de energía color anaranjado que no hayan sido consumidos, cuentan como puntos hacia su puntuación final. Vea “Puntuación” para sumar todos los puntos ganados en cada una de las transferencias hechas y cada nivel de energía que no haya sido consumido. ¡La mayor puntuación gana el juego!

USO DE LOS CONTROLES

POSICION A

Mueve la mano hacia abajo.

POSICION B

Mueve la mano hacia arriba.

POSICION C

Mueve la mano hacia la izquierda con relación a la junta con el codo.

POSICION D

Mueve la mano hacia la izquierda con relación a la junta con el codo.

POSICION E

Mueve todo el brazo hacia la izquierda

POSICION G

Mueve todo el brazo hacia abajo

CONTROL IZQUIERDO

CONTROL I

Para abrir la mano, gíre el control hacia la izquierda. Para cerrar la mano, gíre el control hacia la derecha hasta que escuche un chasquído. Esto le asegurará que se ha obtenido un buen “agarre” en el objeto que esté levantando.

POSICION F

Mueve todo el brazo hacia la derecha

POSICION H

Mueve todo el brazo hacia arriba.

CONTROL IZQUIERDO

CONTROL J

Para hacer girar la mano hacia la izquierda, gíre el control hacia la derecha. Para girar la mano hacia la derecha, gíre el control hacia la izquierda.

Ajuste de la velocidad

Para reducir la velocidad, empuje lentamente el control en la dirección deseada. Para incrementar la velocidad, empuje totalmente el control hacia la dirección deseada.

PUNTUACION

Esferas—5 puntos cada una

Conos—10 puntos cada uno

Toneles—15 puntos cada uno

Cada uno de los niveles no consumidos—10 puntos

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

- Mantenga el brazo Super Armatron seco.
- Use baterías nuevas. Extraiga las baterías agotadas o débiles.
- Manipule el brazo Super Armatron cuidadosamente. No lo deje caer al piso.
- Mantenga el brazo Super Armatron alejado del polvo y las grasas.
- No use el Super Armatron bajo condiciones extremas de temperatura.
- Limpie el Super Armatron con un trapo húmedo para limpiarlo.
- No modifique ni altere los componentes internos del Super Armatron.

Importante: Para mantener el brazo Super Armatron funcionando sin ningún tipo de problemas, no lo levante del brazo, ni intente desarmarlo.