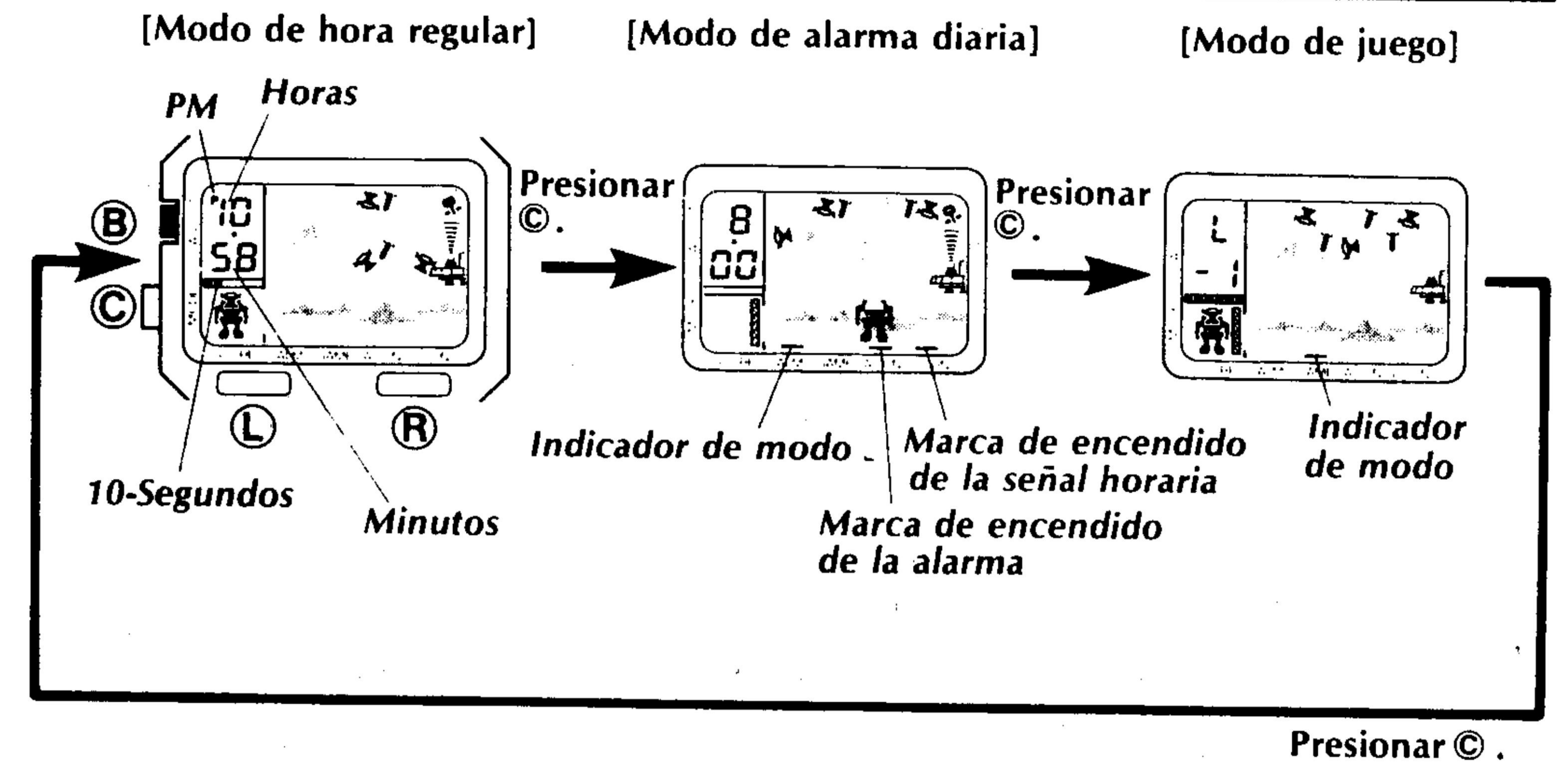


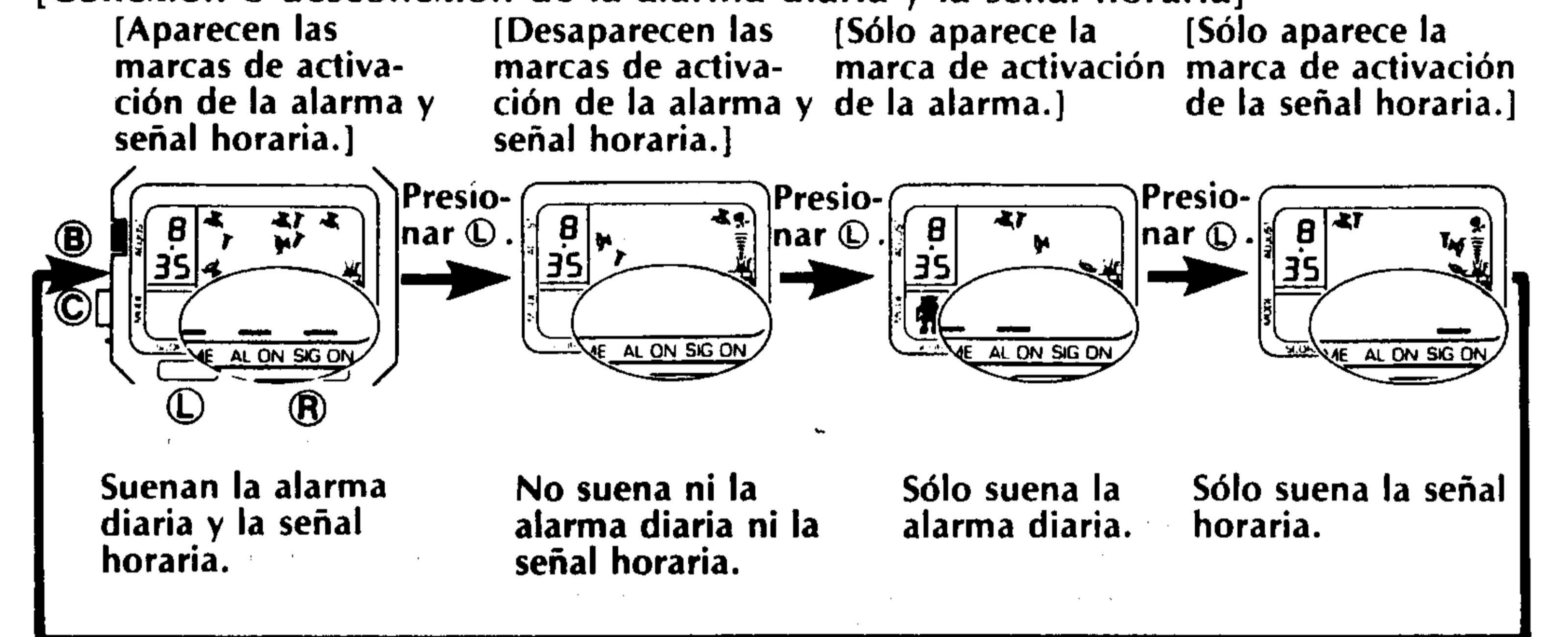
## Lectura de la pantalla



Presionar C.

(Avance digital veloz) Si se mantiene presionado el botón B durante más de 2 segundos, los dígitos avanzarán rápidamente. Al soltar el botón los dígitos se detendrán.

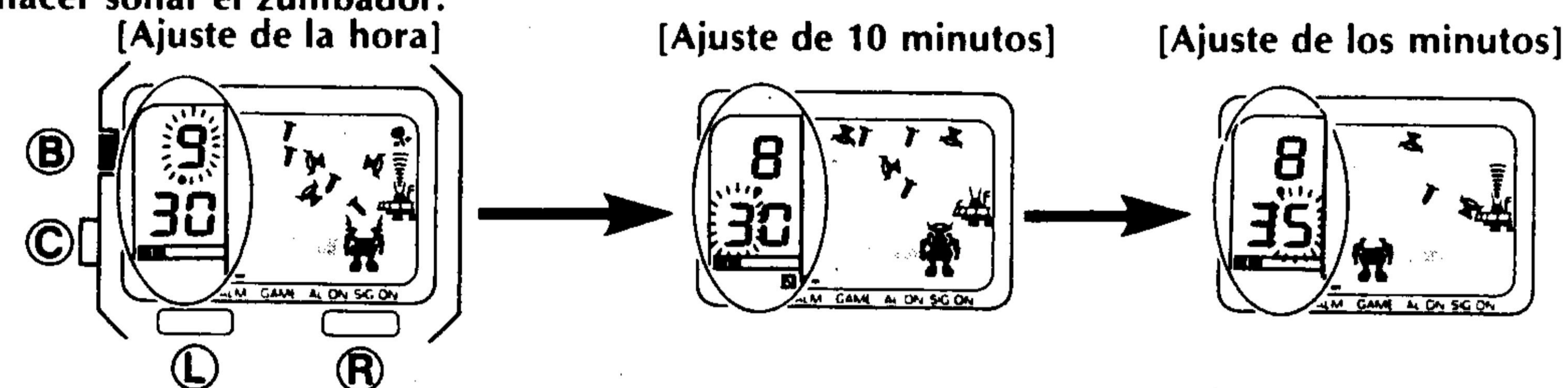
### [Conexión o desconexión de la alarma diaria y la señal horaria]



Presionar L.

## Ajuste de la alarma diaria

Si la alarma está colocada, el timbre sonará durante 20 segundos a la hora preajustada todos los días hasta borrarla. Para detener el zumbador, presionar cualquier botón. Si la señal horaria está colocada sonará a cada hora sobre la hora. (Demostración de sonido) Presionar y mantener el botón B en el modo de alarma para hacer sonar el zumbador.



Presionar B en la función de ajuste de la alarma para ajustar las horas. Avanza una hora cada vez que se presiona B.

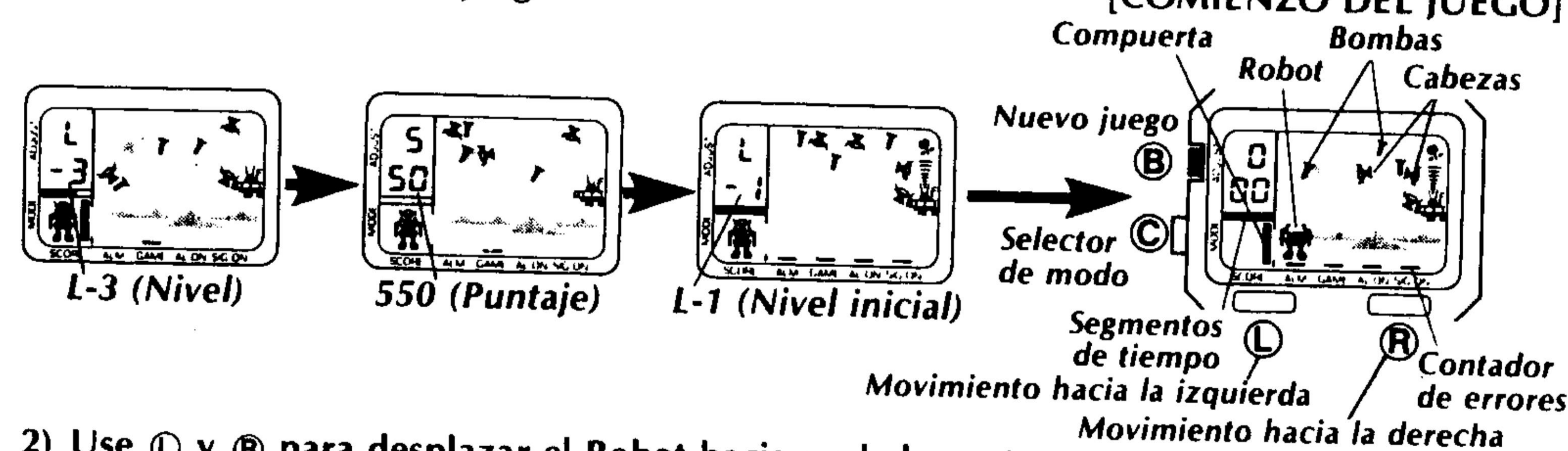
Presionar C para ajustar los 10 minutos. Avanzan 10 minutos cada vez que se presiona C.

Presionar C para ajustar los minutos. Avanza un minuto cada vez que se presiona C. Presionar B para completar.

11

## Cómo jugar

- 1) Presione C para entrar en el modo de juego. Al hacerlo, aparecen en la pantalla el nivel y el puntaje mayores hasta el momento, y se escucha una melodía que indica que puede iniciarse el juego. [COMIENZO DEL JUEGO]



- 2) Use L y R para desplazar el Robot hacia un lado u otro. Para hacer caer una cabeza, el Robot debe llegar hasta el extremo derecho regateando las bombas que caen. Una vez en dicho extremo, pulse B para hacer caer una cabeza. Lleve o las cabezas atrapadas hasta la compuerta a la izquierda de la pantalla y salga por la misma cuando esté abierta. **NOTA: Cada pulsación de B hace caer una cabeza siempre que el Robot se encuentre en el extremo izquierdo.**

13

- Errores:** Cuando cae una bomba sobre el Robot. Cuando la cabeza se cae al suelo. El juego termina: Cuando haya cometido cuatro errores en el mismo nivel o cuando su puntaje llega a 1.599 en el nivel 9.
- 3) Se avanza al siguiente nivel siempre que su puntaje llegue a 1.000. En este caso, el excedente de dicho puntaje máximo para cada nivel (excepto el noveno y último) pasa al siguiente nivel del juego.

- 4) **PRESIONE B PARA JUGAR NUEVAMENTE.** (Sistema de puntaje)

Cabezas	1	2	3	4
Segmentos de tiempo	1	1	1	1
0	1	4	8	16
1	2	8	16	32
2	4	12	24	48
3	6	16	32	64
4	8	20	40	80
5	10	24	48	200
6	12			

Una vez iniciado el juego, va desapareciendo un segmento de tiempo por cada 3,5 segundos que transcurren. Por otro lado, se agregan seis segmentos de tiempo cada vez que logra salir por la compuerta con la cabeza puesta.

### (Cálculo)

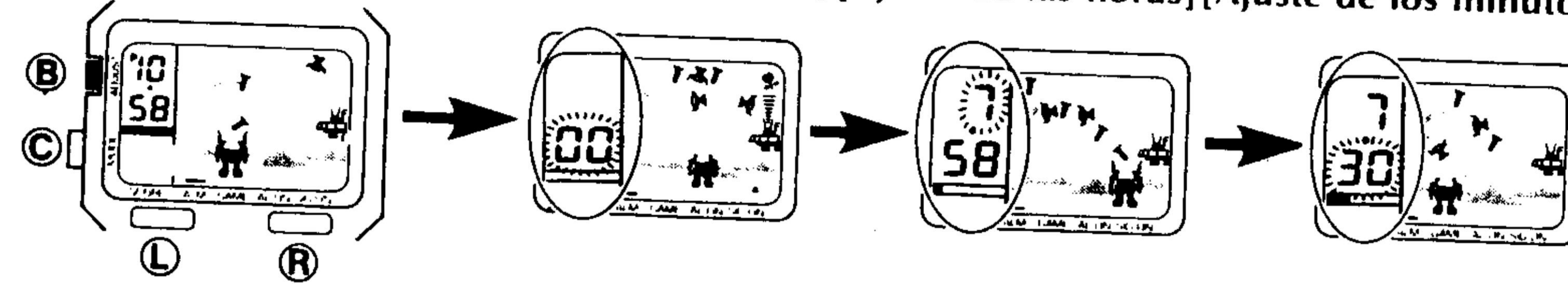
Si logra atrapar tres cabezas de una vez cuando aún restan cuatro segmentos de tiempo, el puntaje obtenido será igual a  $8 + 16 + 32 = 56$  puntos.

14

## Ajuste de la hora

**IMPORTANTE:** El orden de ajuste **DEBE SEGUIRSE** cuando se hace cualquier nuevo ajuste.

[Horario regular] [Ajuste de los segundos] [Ajuste de las horas] [Ajuste de los minutos]



Para ajustar la hora presionar **Ⓡ**.

Para corregir los segundos presionar **Ⓡ** sobre la señal horaria.\*

Para ajustar la hora presionar **Ⓢ**. A cada presión de **Ⓡ** se avanza una hora.

Para ajustar los minutos presionar **Ⓢ**. A cada presión de **Ⓡ** se avanza un minuto. Presionar **Ⓡ** para terminar.

\*La presentación horaria puede mantenerse exactamente corrigiendo los segundos una vez al mes al recibir una señal horaria desde una radio, TV, teléfono, etc.

15

(Avance digital veloz) Si se mantiene presionado el botón **Ⓡ** durante más de 2 segundos, los dígitos avanzarán rápidamente. Al soltar el botón los dígitos se detendrán.

(Corrección independiente) Se puede evitar la corrección de cualquier dígito, si no es necesario, presionando repetidamente el botón **Ⓢ**.

(Conversión a la presentación horaria normal) El reloj vuelve a la presentación horaria normal si se presiona del botón **Ⓡ**, sin importar la función de ajuste de dígitos en que se esté.

(Función de recuperación automática) Al ajustar el reloj, si lo deja solo de 2 a 4 minutos, la presentación retornará automáticamente a la hora corriente.

## Cuidado de su reloj

- Duración de la pila: 3 años desde la fecha de instalación en la fábrica. Al primer signo de descarga (presentación débil), renueve las pilas en una tienda del ramo o en un distribuidor Casio.
- Como este reloj contiene componentes electrónicos de precisión, se sugiere que la cubierta posterior sea abierta únicamente por personal autorizado.
- El reloj es resistente a la transpiración pero no al agua. Tenga cuidado de no mojarlo. El de tipo colgante no satisface el nivel de resistencia a la transpiración.
- Si apareciera agua o condensación en el reloj, hágalo revisar inmediatamente porque el agua puede corroer las piezas electrónicas internas.
- Evite exponerlo a temperaturas extremadamente altas y bajas.
- Aunque el reloj ha sido diseñado para soportar golpes bajo uso normal, se recomienda no someterlo a golpes fuertes, uso rudo o caídas sobre superficies duras.

16

- Evite ajustar la pulsera demasiado fuerte. Debe quedar una soltura que le permita introducir su dedo.
- Limpie el reloj y la pulsera con un paño suave, seco y humedecido en un jabón suave. Para evitar daños al acabado, nunca utilice productos químicos volátiles (tales como bencina, diluyentes, limpiadores por rocío, etc.).  
*Guarde siempre el reloj en un lugar seco cuando no lo utilice.*
- Evite exponer el reloj a productos químicos fuertes como gasolina, solvente de limpieza, rociadores, agentes adhesivos, pinturas, etc., cuya acción puede destruir los sellos, la caja y el acabado.

## Especificaciones

Exactitud a temperatura normal:  $\pm 15$  segundos por mes

Capacidad de presentación:

- Modo de hora corriente
- Horas, minutos, segundos y AM/PM
- Modo de alarma diaria • Señal horaria • Modo de juego

Pila:

Una pila de litio (Tipo: BR-2016)

Aproximadamente 3 años de operación con las BR-2016 (incluye un uso diario de la alarma de 20 segundos y el juego por 3 minutos).

**NOTA:** ES IMPOSIBLE que los componentes de la unidad se dañen o no funcionen bien debido a una operación incorrecta de los botones. Si se presenta información confusa en la pantalla, es porque la secuencia de entrada fue incorrecta. Lea el manual e intente nuevamente.

17