

Software del juego rana



La máquina tiene 8 botones

Los 6 botones rectangulares se utilizan para activar la casilla del siguiente jugador o equipo. Jugador cuando es individual y equipo cuando es colectivo.

Los 2 botones triangulares son para navegar en las siguientes opciones:
 Seleccionar individual o por equipos y cantidad de jugadores por equipo.

Escoger a que puntaje van a jugar.

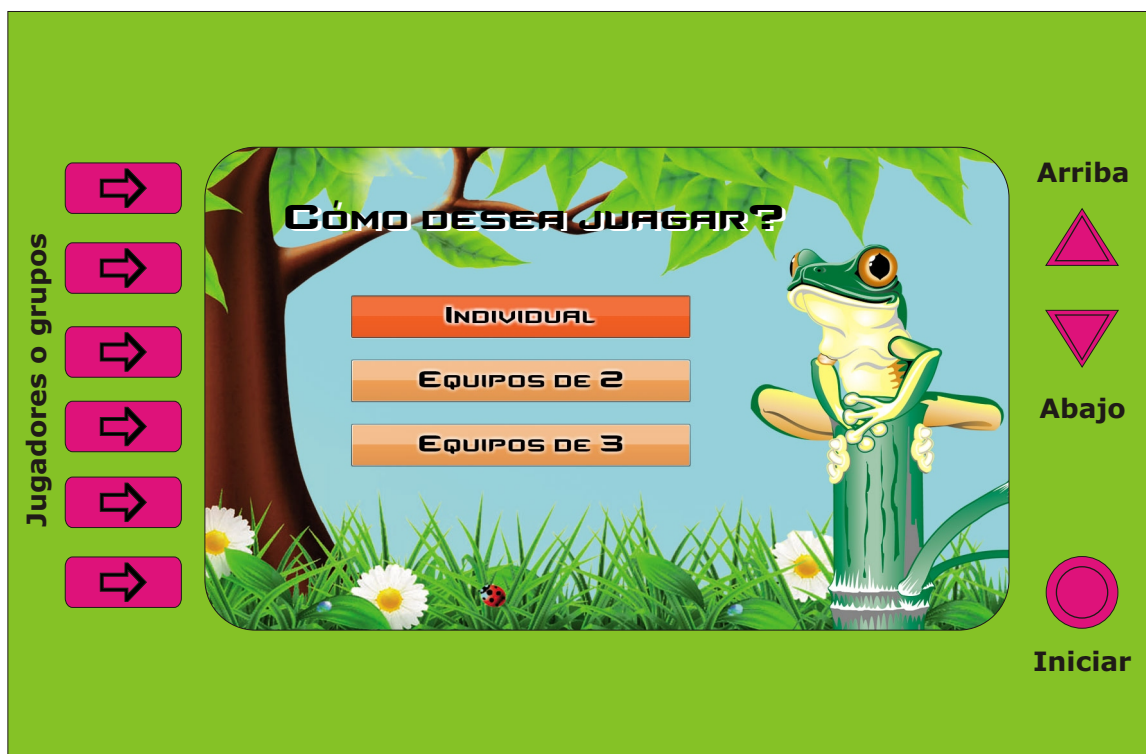
Opción de blanqueada deseada.

Definir si continúan al siguiente chico o terminan el juego.

El último botón es iniciar o aceptar y funciona como Enter.

NOTA: Es importante que cuando la máquina esté sola y nadie esté jugando, haya un video que se dispare cada 5 minutos y llame la atención de los clientes y así se animen a jugar.

Selección individual o equipos



Con las dos flechas triangulares se puede seleccionar si desea jugar individual o por equipos. Al escoger su opción resaltada en color, presiones el botón iniciar para continuar.

Selección de puntaje meta



Con las dos flechas triangulares se escoge el puntaje o meta a la que se quiere llegar. El puntaje escogido se resalta. Luego se presiona el botón iniciar para aceptar y pasar a la siguiente pantalla.

Un chico es equivalente a un set y la cantidad de sets que completan el juego serán seleccionados por acuerdo de los jugadores. Ya sea antes del juego, durante el juego o podrán pedir revancha al final del juego.

Selección del puntaje de la blanqueada



Una regla importante en el juego de rana es la blanqueada. Consiste en que si un jugador en su turno no inserta ni una sola argolla en los huecos, recibe un castigo que consiste en restarle puntos. La cantidad de puntos a restar se acordará entre los jugadores y se seleccionará antes de comenzar el juego.

Si los jugadores acuerdan que la blanqueada no tendrá sanción, deberán seleccionar la casilla de ninguna; de esta forma no existirán ni sanciones y tampoco se mostrará la pantalla de blanqueadas.

Hay un archivo XML en la carpeta del programa rana que permite configurar la cantidad de blanqueadas. En las reglas standard son 5 blanqueadas.

Inserte monedas

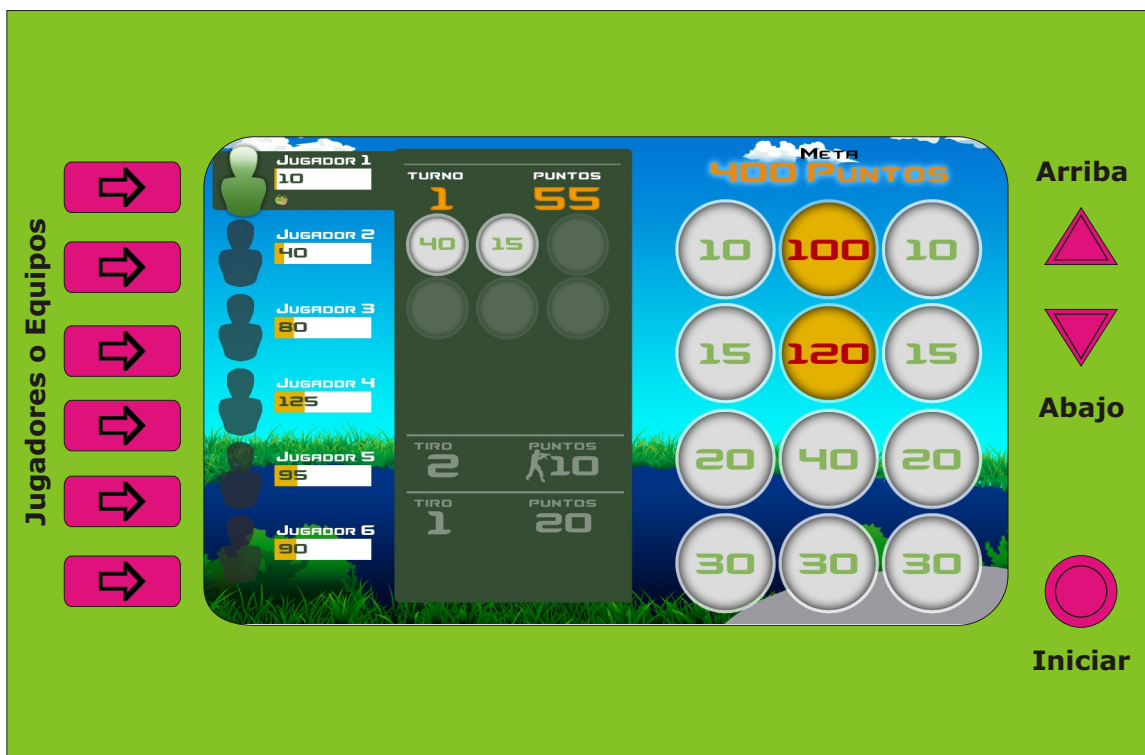


En esta pantalla se determina cuantos jugadores o grupos van a jugar. Si el puntaje meta seleccionado es inferior a 1600, una moneda bastará para activar un jugador. Si el puntaje meta seleccionado es superior a 1200, se deberán insertar dos monedas por jugador. Esto aplica para individual o equipos.

Cuando se selecciona jugar por equipos se deberá insertar una moneda por cada uno de los jugadores del equipo si el puntaje es inferior a 1600 e insertará 2 monedas por jugador si el puntaje es mayor a 1200 y aparecerá en letras, debajo de la silueta Equipo 1, Equipo 2, etc.

Ejemplo: Si se seleccionan equipos de 3 jugadores con un puntaje inferior a 1600, cada jugador deberá insertar una moneda para un total de 3 monedas por equipo y en ese instante se resaltará la silueta del equipo 1. De igual manera para el equipo 2 y así sucesivamente. Si el puntaje meta es de 1600 en adelante, cada jugador deberá insertar 2 monedas. Es decir que cada equipo deberá insertar 6 monedas para que se active la silueta del equipo 1 y así sucesivamente.

Jugando



Al iniciar el juego se ven en la pantalla los orificios; con sus respectivos puntajes que corresponden a cada orificio en el mueble de la rana. En Colombia se usan 6 argollas para lanzar por cada turno de cada jugador. En otros países que juegan rana usan más argollas. Este programa permite variar hasta 9 la cantidad de argollas que lanzará cada jugador.

Cuando se juega en modo individual, este programa resalta la silueta del jugador activo, muestra el puntaje por lanzamiento, por turno y total.

En la parte inferior muestra el acumulado de las 3 últimas jugadas.

Cuando se juega en modo de equipo el programa reconoce el equipo distinguiéndolo con un número; Equipo 1, Equipo 2, etc. Y a su vez distingue del equipo a cada jugador, asignándole una letra dentro de la silueta.

El juego de Rana se equilibra en probabilidades alternando los jugadores, ya sea individual o por equipos.

La letra debe ser grande y bien contrastada, ya que el jugador está a 4 metros de distancia.

Cuando se inserta una argolla en un orificio el programa hace un sonido llamativo.

Cuando se inserta una argolla en la rana (100 puntos) o ranita (120 puntos) se ve una imagen de pantalla completa de celebración.

Celebración de Rana



La rana grande equivale a 100 puntos y se celebra por 5 segundos mostrando un pantallazo de celebración y el programa vuelve automáticamente a la pantalla de juego.

Suena una música prediseñada y una voz dice: RANA!!

Celebración de Rana



Cuando alguien logra insertar en la ranita (120 puntos), se ve un pantallazo de celebración y se celebra. Es como meter un gol. Luego de 5 segundos el programa vuelve a la pantalla de juego automáticamente.

Celebración de Rana



Si el jugador inserta todas las argollas en orificios diferentes y una en la rana o en la ranita, eso es moñona.

Si el jugador inserta todas las argollas en orificios diferentes y una en la rana y otra en la ranita, eso también es moñona. El orden en que se insertan las argolas no altera la moñona. Lo importante es que todas las argollas entren en los orificios y al menos una en la rana o en la ranita.

El jugador gana instantáneamente el juego y se retira para que los demás continúen compitiendo.

NOTA: Hay un gancho opcional en frente del panel de orificios que es prácticamente imposible de que alguien enganche una argolla en él. Pero si lo logra, es moñona.

Debe programarse con Keydown.

Ganador del chico

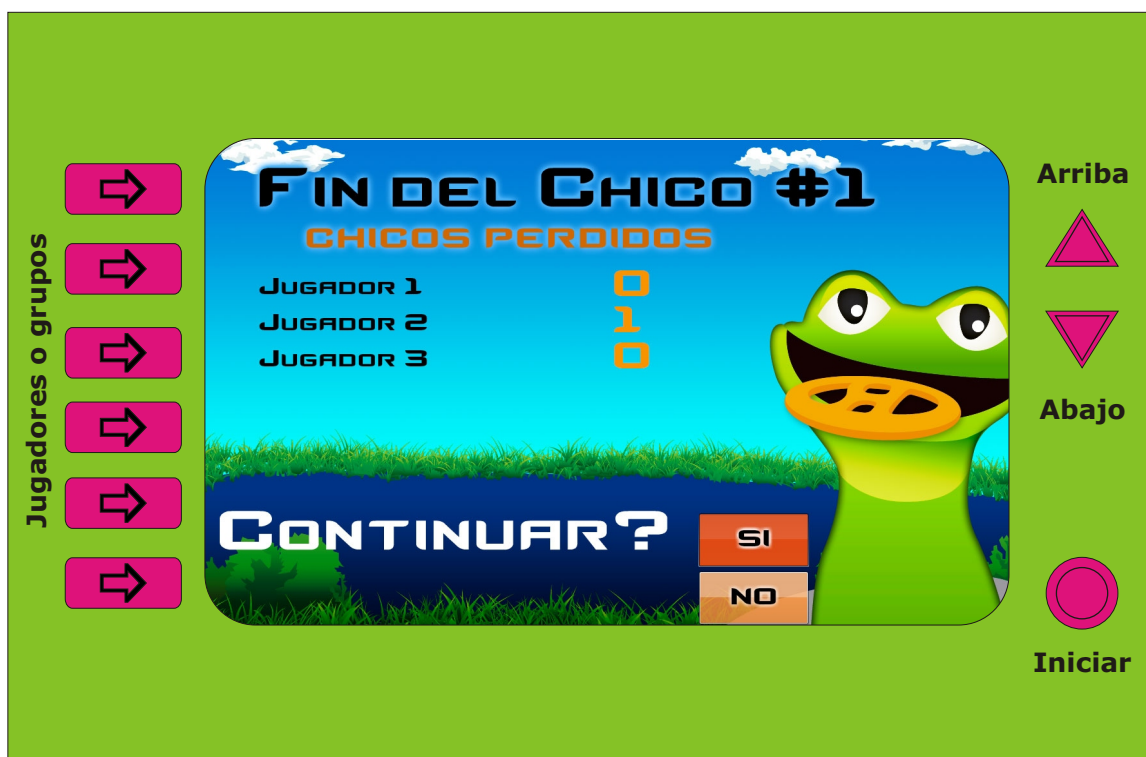


Cuando uno de los jugadores llega a la meta se muestra una pantalla de triunfo por unos 10 segundos y suena música de celebración. Luego el jugador ganador se retira y siguen jugando los otros jugadores, para que al final queden solo dos jugadores que se disputarán quien paga la cuenta.

La pantalla deberá retornar de manera automática a la pantalla de juego resaltando la silueta del siguiente jugador y la imagen o silueta del jugador ganador deberá permanecer inactiva y tenue. Cada vez que un jugador gane se muestra la pantalla de ganador y su silueta será estática y deberá estar resaltado el siguiente jugador.

Se deben usar tipos de letras legibles, grandes y divertidas. Esto es un juego!!

Fin del chico



Puntaje final del juego

Esta pantalla muestra los resultados acumulados (sumados) desde el principio (primer chico), hasta el fin, sin importar la cantidad de chicos jugados.

En este momento se muestran los chicos perdidos de cada jugador o equipo.

Si selecciona la opción de Si continuar el juego, el record se guarda automáticamente para ser sumado con el siguiente chico.

Si selecciona la opción de No continuar el juego, el programa borra todo de manera automática y vuelve a la pantalla inicial.

Mapeo del Teclado

Este es el listado de teclas para utilizar el software. En teoría se deben usar las teclas junto al teclado numérico. Si está en un portátil sin teclado numérico utilice la tecla de FN y luego oprima la tecla del número o símbolo deseado (generalmente U,I,O, etc).

Iniciar => ENTER
 Navegar y escoger => FLECHA ARRIBA
 Navegar y escoger => FLECHA ABAJO
 Sumar puntos 1 => NUMPAD 0
 Sumar puntos 2 => NUMPAD .
 Sumar puntos 3 => NUMPAD +
 Sumar puntos 4 => NUMPAD 1
 Sumar puntos 5 => NUMPAD 2
 Sumar puntos 6 => NUMPAD 3
 Sumar puntos 7 => NUMPAD 4
 Sumar puntos 8 => NUMPAD 5
 Sumar puntos 9 => NUMPAD 6
 Sumar puntos 10 => NUMPAD 7
 Sumar puntos 11 => NUMPAD 8
 Sumar puntos 12 => NUMPAD 9
 Cambiar Turno a Jugador 1 => INSERT
 Cambiar Turno a Jugador 2 => HOME
 Cambiar Turno a Jugador 3 => PAGE_UP
 Cambiar Turno a Jugador 4 => DELETE
 Cambiar Turno a Jugador 5 => END
 Cambiar Turno a Jugador 6 => PAGE_DOWN
 Insertar Crédito => Click Izquierdo del Ratón

Los puntos que se suman se configuran en el archivo configuracion.xml Por defecto son: 1. 30 2. 30 3. 30 4. 20 5. 40 6. 20 7. 15 8. 120 9. 15 10. 10 11. 100 12. 10

Falta definir tecla para entrar a donde se ve cuantos créditos se han insertado en el mes.

Todas las imágenes y sonidos deben estar externos para que el fabricante de ranas pueda personalizar el software.