

A vibrant, detailed illustration of various Street Fighter characters in a dynamic, overlapping composition. Characters like Ryu, Ken, Chun-Li, and others are depicted in various poses, some appearing to be in the middle of a fight or a crowd. The style is classic anime-style digital art with bold lines and a rich color palette.

PROYECTO
ARCADE
URUGUAY

- MANUAL DE USUARIO -

Gracias por adquirir el producto, ahora tenes un Arcade portable, con el que podés jugar no sólo en tu casa sino en el lugar que vos quieras.

PRIMER CONTACTO CON EL EQUIPO

ESTRUCTURA, HARDWARE Y COMPONENTES:

El equipo está construido con Mdf de 18mm de espesor, con laminado melamínico negro para garantizar una excelente durabilidad; en su parte inferior cuenta con 4 pequeñas patitas para que el mismo no se apoye directamente en la superficie donde se vaya a utilizar. Su estructura es super resistente, pensado para durar toda la vida.

Sus botones y mandos son originales de Arcade, mas adelante se detallará en la garantía, pero el equipo cuenta con respaldo post-venta, incluyendo sus botones y mandos.

En su parte superior se encuentran: botones y mandos correspondientes a ambos jugadores, cada jugador cuenta con 6 botones con distribución de tipo *Street Fighter* + 1 botón de Coins (fichas o créditos) + botón Player con iluminación LED (correspondería al Start).

En sus laterales se encuentran: botón izquierdo y derecho para los juegos **Pinball**.

En su parte posterior se encuentran:

- Botón de encendido
- Conexión para cable de poder (directo a 220v), (cable incluido)
- Panel de conexiones: (puertos USB, salida de audio, conexión LAN (Internet por cable), puerto HDMI para conectar a Televisores LED, LCD, Proyector, etc... y puerto VGA [por si se quiere conectar a un monitor CRT, o TV que no disponga de HDMI], (cable HDMI incluido).

Su Hardware esta basado en PC, lo cual garantiza el excelente rendimiento del Arcade, diferenciándose sustancialmente de similares propuestas que se encuentran a la venta en el mercado, como por ejemplo equipos basados en la placa RaspBerry Pi o en Pandora Box, siendo estos últimos de inferior performance y limitando a la plataforma en cuanto a sistemas y juegos que puede ejecutar, ya que su hardware es equivalente al de una Tablet promedio del mercado.

Proyecto Arcade es un emprendimiento personal, el 100% del equipo fue pensado, diseñado, construido y configurado por quien escribe estas líneas, no hay importadores, revendedores, etc..., soy Técnico Informático, perfeccionista en cuanto a lo que hago, amante de la tecnología y de los videojuegos, por lo tanto soy yo mismo, a través de este Proyecto, quien brinda la garantía que mas adelante se describirá.

Ampliando en aspectos de Hardware los Arcades son configurados con:

- Micro Procesador Intel **dobles núcleo (Core2Duo/DualCore-equivalente)**.
- **4Gb** de Memoria RAM.
- Unidad de almacenamiento **(SSD)** -Disco de estado sólido- de 120Gb, 10 veces mas rápido que un disco duro convencional, lo cual brinda altísima velocidad y fluidez general en comparación a un Disco duro convencional, el equipo no tarda mas de 5 segundos en apagar (o menos!).
- **Tarjeta Gráfica -DEDICADA- de 1Gb Ddr3**, esto significa que posee una tarjeta gráfica aparte, no se utiliza la que viene integrada en la motherboard como se hace en la mayoría de los casos de terceros que se dedican a la venta de arcades (ya que quien tuvo la primer idea de comenzar a construir Arcades lo hizo reciclando un PC que ya estaba obsoleto), gracias a la implementación de una tarjeta Gráfica dedicada la plataforma se mueve de manera excelente y los sistemas y juegos que se pueden jugar van mas allá de los clásicos de arcade (los Sistemas/consolas se detallarán mas adelante en este manual).
- Fuente de alimentación genérica.
- Motherboard compatible con el hardware descrito anteriormente.

SISTEMA UTILIZADO EN LA PLATAFORMA

El sistema implementado en el Arcade es Attract Mode, hace un tiempo que migramos de HyperSpin (sistema con el cual iniciamos el proyecto), pasando por GameEx Arcade Edition, resolviendo algunos detalles que presentaba HyperSpin, estacionando definitivamente en Attract Mode, ya que hemos adquirido suficiente experiencia para evaluar y afirmar que estamos frente a un MUCHO mejor sistema en todos sus aspectos.

El 100% del sistema está configurado por Proyecto Arcade Uruguay, tanto estéticamente como a nivel de controles, resoluciones y demás, así como es un excelentísimo sistema, es muy complicado de configurar y -Armar- ya que es altamente customizable y configurable, y para lograr una experiencia de usuario completa hay que dedicar muchísimas horas, ya sea consiguiendo o comprando contenidos multimedia (imágenes, videos, temas visuales y demás), así como propiamente customizar y configurar correctamente, la Plataforma, los Sistemas, y en algunos casos Juego por Juego; una vez dicho esto, ya que es donde más horas se dedican, continuamos.

Ni bien se encienda el equipo se verá una pantalla de inicio mientras se carga la plataforma y sus respectivos sistemas, juegos y demás.

Ni bien haya iniciado el sistema, quedará situado en el menú principal, en el mismo verá los ítems ordenados en formato de lista vertical, acompañados cada uno de ellos, por sus temas visuales.

Moviendo el mando 1 hacia arriba o abajo se desplazará a través de los diferentes **Sistemas** incorporados, (Arcades, Consolas, Pinball, Utilidades, etc...), hacia la izquierda o derecha se retrocede o avanza de a 5 ítems a la vez (avance o retroceso rápido, ideal para cuando queremos desplazarnos más rápido para encontrar un juego), todo esto se detalla en profundidad a continuación.

El Mando 1 visto de arriba sería así:

Start	Botón1	Botón2	Botón3
Joystick			
Créditos	Botón4	Botón5	Botón6

El botón Start sirve para entrar dentro del sistema seleccionado, al presionarlo el Arcade cambia de pantalla y muestra una nueva con los ítems (juegos) que están dentro de ese sistema en cuestión, ahora en formato de Rueda, similar a HyperSpin, con el mismo botón iniciamos el juego en donde estamos parados, con el botón de Créditos vamos un paso atrás, Ej: si estamos parados en un juego de la rueda, al presionarlo retrocedemos a la pantalla anterior, o sea la pantalla principal de selección de Sistemas.

CONTROLES DENTRO DE LA INTERFASE DEL SISTEMA, RESUMIENDO

Los controles que se utilizan en la interfase del sistema son siempre con el Player 1 y los botones centrales del Arcade (verde y blanco) tanto en el menú principal como en cualquier Rueda son los siguientes:

- Mando arriba/abajo: desplazarse a través del menú/rueda.
- Mando izq/der: avanzar de a página, dejando presionado Derecha o Izquierda lo hace de forma ultra rápida, útil para moverse a ítem que está lejos.
- Botón Start: seleccionar.
- Botón Créditos: volver/paso atrás.
- Botón1: avanzar a la próxima letra, Ej: si estamos en la A, nos lleva a la B.
- Botón4: retroceder a la letra anterior, Ej: de la B a la A.
- Botón2: cambiar a los favoritos del sistema donde estamos, y viceversa.

- Botón central verde: añadir/quitar juego de favoritos.
- Botón central blanco: En la interfase de Attract Mode sirve para volver un paso atrás al igual que el de Créditos, pero en realidad su función es salir de los juegos, y cuando se está situado en el menú principal apagar el Arcade.

Una vez finalizado el detalle de los controles a utilizar en lo que respecta a **Attract Mode**, en lo sucesivo a lo largo del manual se encuentran los diagramas de botones para cada Sistema del Arcade.

En este Arcade hay miles de juegos, luego de depurar listas enormes sobrecargadas con juegos repetidos y demás, los Sistemas integrados son los siguientes (nótese la etiqueta -Arcade- para los correspondientes a las maquinas recreativas y -Consola- para los sistemas de consolas):

Sistemas -Arcade-:

- **Arcade Classics (Mame):** Comprende aprox. 2500 juegos Arcade de todos los tiempos, juegos de Capcom Play System 1 y 2, (CPSI/CPSII), Neo-Geo, SNK, todos los clásicos *Street Fighter* de Arcade, así como también, *Mortal Kombat*, *Killer Instinct*, *The King Of Fighters*, *Fatal Fury*, *Art Of Fighting*, *World Heroes Metal Slug*, *The Punisher*, *Cadillacs & Dinosaurs*, *Capitan Comando*, y un largoooo etc...
- **Sammy AtomisWave:** Juegos de Arcade del año 2003 en adelante, luego de que Neo-Geo desapareció, SNK comenzó a lanzar sus juegos bajo esta plataforma, muy buenos juegos gráficamente, incluye varios *The King Of Fighters* nuevos, de los mejores que se pueden ver en un arcade, acá en Uruguay no recuerdo haber visto esta plataforma.
- **CPS3:** En esta plataforma Arcade se sacaron solo unos pocos juegos, dentro de ellos están las 3 versiones de *Street Fighter III*.
- **ZiNc:** Este sistema se especializa en los juegos 3D, por ende está toda la Saga de *Street Fighter EX*, *Tekken 1* y *Tekken 2* (las demás se ejecutaban con fallos y la idea es que la experiencia de juego sea excelente), entre muchos interesantes juegos que quizás no fueron muy nombrados por estos lados.

- **Sega Model 2:** Sistema en el que se lanzaron juegos como *Daytona*, *Sega Rally*, *Sega Touring Car*, *Virtua Striker*, *The House Of The Dead*, y un largo etc...
- **Sega Model 3:** Sucesor del anterior, títulos como *Daytona 2*, *Virtua Striker 2*, en sus versiones 98 y 99, *Shooters* como *Jurassic Park – The Lost World*, *Star Wars Trilogy*, y mucho más... (los Arcades que están en el mercado no disponen de juegos como estos).

IMPORTANTE: en Star Wars Trilogy, para jugar deben conectar un mouse ya que es el mando y con el clic se dispara, una vez que ejecuten el juego, no insertar Coin hasta que aparezca Darth Vader en la intro sino no funcionará bien el juego.

- **PC Games:** aquí añadimos algunos extras como: *Virtua Tennis 4*, *TerrorDrome*, *Ultimate Marvel Vs Capcom 3*, como para que se evidencie lo que es capaz de mover el equipo, además aquí se encuentra el Sistema *FightCade*, a través del cual podemos jugar On-Line a cerca de 200 juegos Arcade, es de lo mejor que tiene este Arcade, a través de este Sistema puedes jugar contra gente de todo el mundo, juegos como *Street Fighter*, *The King Of Fighters*, *Super Sidekicks*, *Marvel vs Capcom* y demás, ESPECTACULAR!!! (característica que nos hace únicos en el mercado).
- **Sega Naomi:** Sistema Arcade de donde Sega versionó la mayoría de los juegos para *Dreamcast*, pero los originales eran Arcade!
- **Taito Type X/NessicaxLive:** Sistema Arcade lanzado en el 2004, dentro de los que podemos encontrar *The King Of Fighters XII* y *XIII*, la Espectacular *Ultra Street Fighter IV*, *El épico Contra*, si, ese mismo que conocemos todos pero versión Arcade y con gráficos notables. entre otros, es una plataforma con MUY BUENOS GRÁFICOS.
- **Pinball FX 2:** Si bien no es Arcade, sino que es un Sistema para PC, entra en esta categoría ya que sus gráficos son una maravilla, es como jugar a un *Flipper* de salón de maquinitas con unos efectos especiales de hoy día, otra joya que hay por acá.
- **Pinball Classics:** Una colección de las tablas clásicas que tu mente pueda recordar... no ves una que te gustaba jugar? La incorporamos!

Sistemas -Consola-:

- **Atari 2600:** Tooodos los juegos super retro del clásico *Atari 2600!*
- **Nintendo Entertainment System (NES):** Tooodos los juegos de *Nintendo* o *Familly Game*.
- **Super Nintendo Entertainment System (SNES):** Tooodos los juegos de *Super Nintendo*.
- **Nintendo 64:** Tooodos los juegos de *Nintendo 64*.
- **Sega Genesis:** Tooodos los juegos de *Sega Genesis*.
- **Sony PlayStation:** colección de juegos épicos de esta consola revolucionaria.

En el menú principal hay un ítem llamado Utilidades, dentro del mismo está “**Soporte Técnico**” mediante el cual podemos conectarnos a tu arcade remotamente para corregir algo de ser necesario (con previa habilitación tuya claro).

También se encuentra “**Ajuste de Resolución**”, adjunto al diagrama de botones se explicará su uso.

Además de tener acceso a éste mismo manual de usuario para que puedas consultar cualquier duda que tengas, mas allá de nuestro soporte.

Ahora vamos con todos los diagramas de botones para la plataforma:

Notas:

- *En juegos de 4 botones con distribución clásica se respetó el orden Arcade, por ejemplo en las King Of Fighters están configurados los botones: 1/2/4/5, en los de 3 botones generalmente: 1/2/3 (sino probar: 4/5/6), y en los de 6: del 1 al 6, válido por ejemplo para FightCade y Arcade Classics.*
- *Para el caso de Juegos de disparos (Shooters) como Star Wars Trilogy, The Lost World, etc... se dispara (clic-izq) y mueve la mira con el mouse (no incluido), y se recarga con clic-der o apuntando fuera de la pantalla.*
- *En ambos sistemas Pinball, se golpea la bola con los botones laterales del Arcade y se lanza la bola con Start (Mando1).*
- *Al final, se explicará la interfase inicial de FightCade y la utilización de Ajuste de Resolución, en ambos casos el mando 1 funciona como mouse y los botones de clic y scroll se detallan en el diagrama de botones de Ajuste de Resolución, también se utiliza la misma configuración para cuando haya que desplazarse a través del manual u algún otro documento que esté disponible para su lectura.*

-ARCADE's-

PROYECTO **ARCADE** (Mortal Kombat)

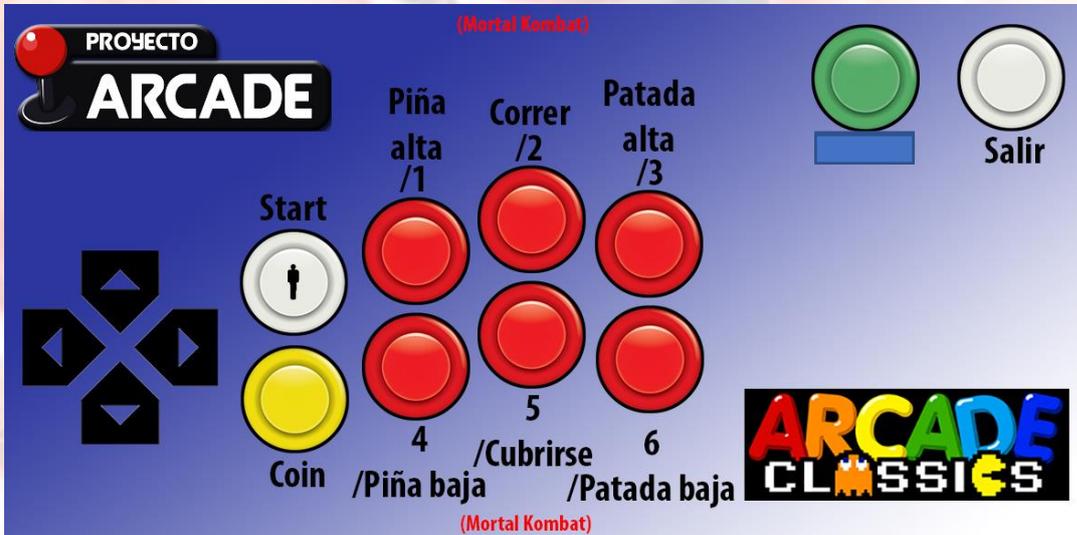


Diagram of the Mortal Kombat arcade control panel. It features a 3x3 grid of red buttons. The top row buttons are labeled: 'Piña alta /1', 'Correr /2', and 'Patada alta /3'. The middle row buttons are labeled: '4', '5', and '6'. The bottom row buttons are labeled: '/Piña baja' and '/Patada baja'. To the left of the grid is a white 'Start' button with a person icon and a yellow 'Coin' button. To the right is a green button with a blue bar below it and a white 'Salir' button. A directional pad is on the far left. The 'ARCADE CLASSICS' logo is on the right.

Start

Coin

5

6

Salir

ARCADE CLASSICS

(Mortal Kombat)

PROYECTO **ARCADE** (Virtua Striker)



Diagram of the Virtua Striker arcade control panel. It features a 3x3 grid of red buttons. The top row buttons are labeled: 'Acelerar', 'Frenar /pase largo -alto', and 'Pase corto -bajo'. The middle row buttons are labeled: 'Tiro' and 'Pase corto -bajo'. The bottom row buttons are labeled: 'Frenar /pase largo -alto' and 'Pase corto -bajo'. To the left of the grid is a white 'Start' button with a person icon and a yellow 'Coin' button. To the right is a green button with a blue bar below it and a white 'Salir' button. A directional pad is on the far left. The 'SEGA M2' logo is on the right.

Start

Coin

5

6

Salir

SEGA M2

(Virtua Striker)

PROYECTO **ARCADE** (Virtua Striker 2)



Diagram of the Virtua Striker 2 arcade control panel. It features a 3x3 grid of red buttons. The top row buttons are labeled: 'Acelerar', 'Frenar /pase largo -alto', and 'Pase corto -bajo'. The middle row buttons are labeled: 'Tiro' and 'Pase corto -bajo'. The bottom row buttons are labeled: 'Frenar /pase largo -alto' and 'Pase corto -bajo'. To the left of the grid is a white 'Start' button with a person icon and a yellow 'Coin' button. To the right is a green button with a blue bar below it and a white 'Salir' button. A directional pad is on the far left. The 'MODEL3' logo is on the right.

Start

Coin

5

6

Salir

MODEL3

(Virtua Striker 2)

PROYECTO
ARCADE

Seleccionar misión

Start

Coin

Salir



This panel shows the control layout for the Star Wars Trilogy Arcade. It features a directional pad on the left, a Start button with a person icon, and a yellow Coin button. There are six red buttons arranged in a 2x3 grid, labeled 'Seleccionar misión'. On the right, there is a green button with a blue bar underneath and a white button labeled 'Salir'. The Star Wars Trilogy Arcade logo is positioned in the bottom right corner.

PROYECTO
ARCADE

Start

Coin

Piña débil

Piña media

Piña fuerte

Patada débil

Patada media

Patada fuerte

Pantalla completa

Salir



This panel shows the control layout for Fightcade. It features a directional pad on the left, a Start button with a person icon, and a yellow Coin button. There are six red buttons arranged in a 2x3 grid, labeled 'Piña débil', 'Piña media', 'Piña fuerte' in the top row and 'Patada débil', 'Patada media', 'Patada fuerte' in the bottom row. On the right, there is a green button with the text 'Pantalla completa' and a white button labeled 'Salir'. The Fightcade logo is positioned in the bottom right corner.

PROYECTO
ARCADE

Start

Coin

Super golpe

Golpe 2

Golpe 3

Golpe 4

Salir



This panel shows the control layout for Virtua Tennis 4. It features a directional pad on the left, a Start button with a person icon, and a yellow Coin button. There are four red buttons arranged in a 2x2 grid, labeled 'Super golpe', 'Golpe 2', 'Golpe 3' in the top row and 'Golpe 4' in the bottom row. On the right, there is a green button with a blue bar underneath and a white button labeled 'Salir'. The Virtua Tennis 4 logo is positioned in the bottom right corner.

-CONSOLAS-

PROYECTO
ARCADE



Diagram of an Atari 2600 control panel. It features a black directional pad on the left. To its right are two white buttons: 'Select' (top) and 'Reset' (bottom, yellow). Further right are six red buttons arranged in two columns of three. The top-left button is labeled 'Fire', and the bottom-left button is labeled 'Dificultad A/B'. On the far right are two white buttons: 'Pausa' (green) and 'Salir' (white). The Atari 2600 logo is positioned at the bottom right.

Fire

Select

Reset

Dificultad A/B

Pausa

Salir

ATARI 2600

PROYECTO
ARCADE

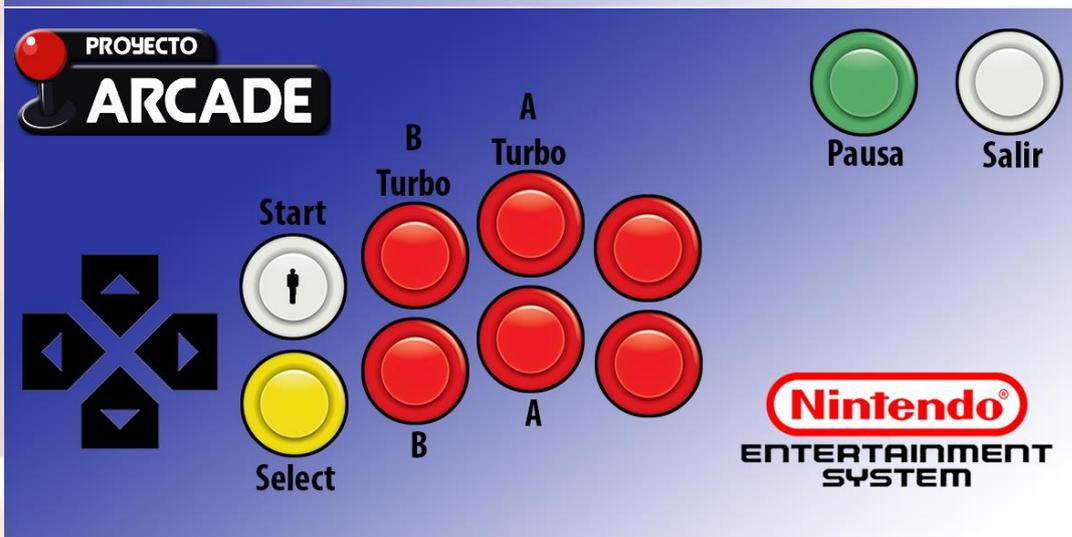


Diagram of a Nintendo Entertainment System control panel. It features a black directional pad on the left. To its right are two white buttons: 'Start' (top) and 'Select' (bottom, yellow). Further right are six red buttons arranged in two columns of three. The top-left button is labeled 'B Turbo', and the bottom-left button is labeled 'B'. The top-right button is labeled 'A Turbo', and the bottom-right button is labeled 'A'. On the far right are two white buttons: 'Pausa' (green) and 'Salir' (white). The Nintendo Entertainment System logo is positioned at the bottom right.

Start

Select

B Turbo

B

A Turbo

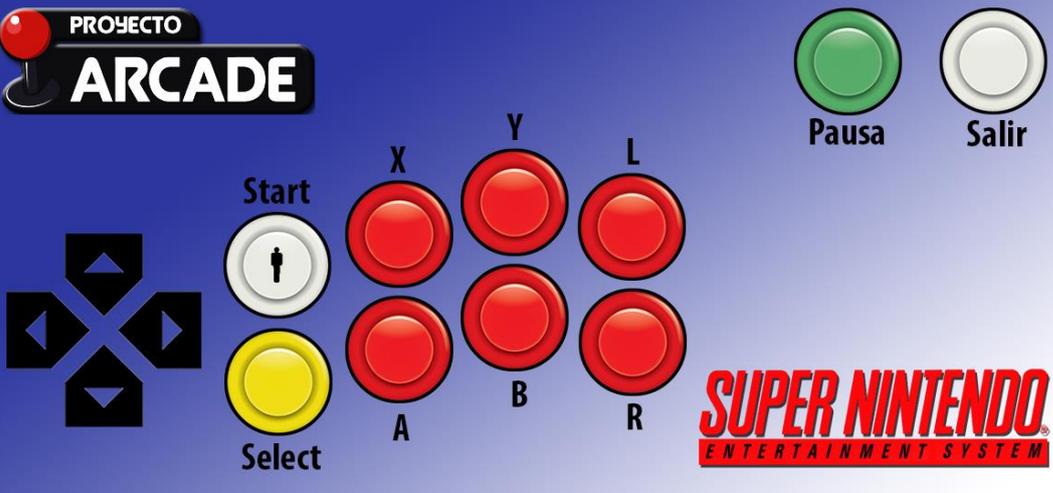
A

Pausa

Salir

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

PROYECTO **ARCADE**



Start

Select

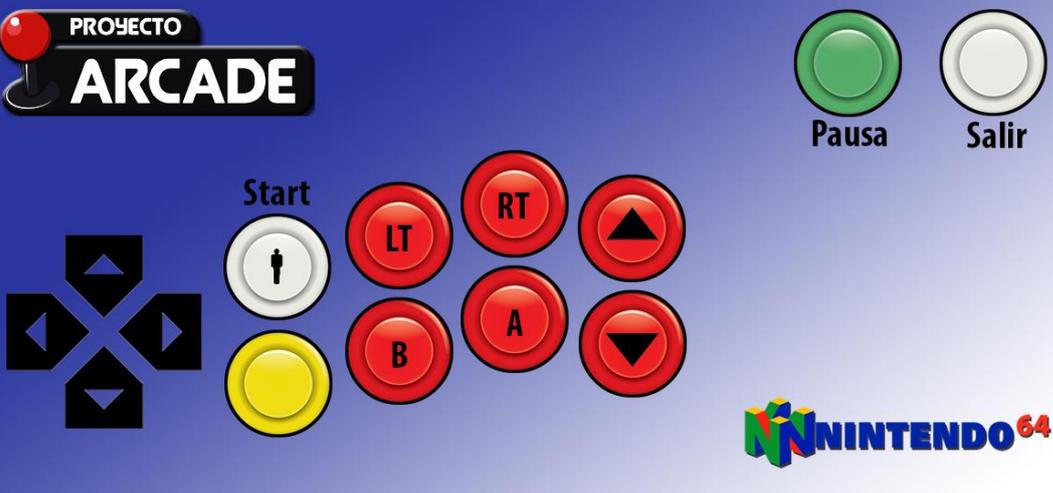
X Y L

A B R

Pausa Salir

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

PROYECTO **ARCADE**



Start

Pausa Salir

LT RT

B A

NINTENDO 64

PROYECTO **ARCADE**

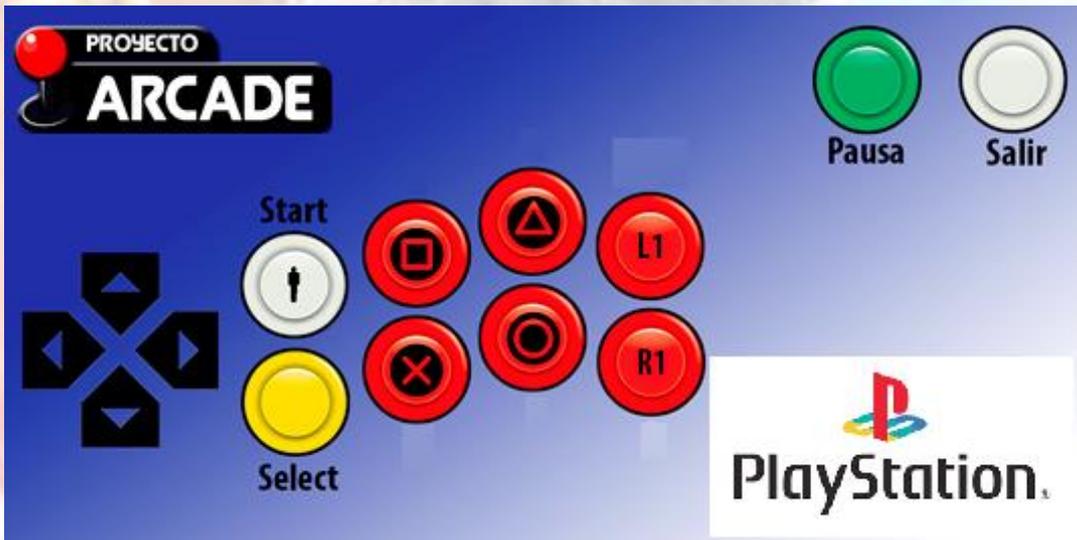


Start

Pausa Salir

1 2 3

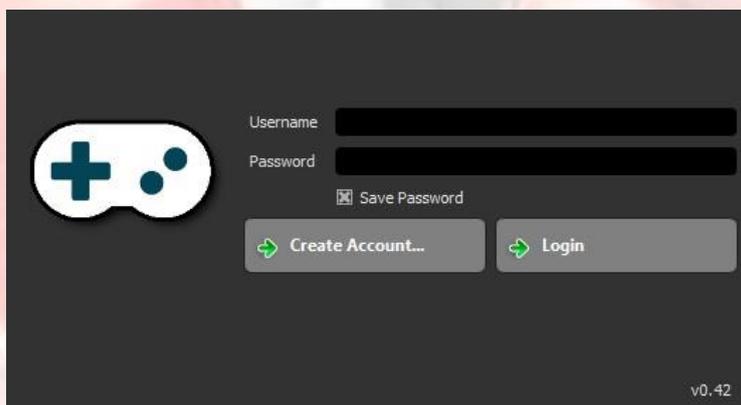
SEGA
GENESIS



NOTA: Los diagramas que no están en las imágenes es porque utilizan la distribución clásica de 3, 4 o 6 botones, aquí se mostraron los que tienen asignaciones de botones diferentes.

SISTEMA FIGHTCADE

Para poder jugar a los juegos del Sistema FightCade OnLine es necesario registrarse previamente en la página de dicha plataforma, el Arcade se entrega ya con el Usuario y Contraseña precargados, por lo tanto al iniciar aparece una pantalla como la siguiente:



Solo hay que moverse con el mando 1 (funcionando como mouse en este caso) y hacer click con el botón 1 donde dice Login.

Una vez hecho esto, aparecerá una pantalla dividida en 3 partes, la de la izquierda muestra la lista de juegos (en blanco los disponibles) y a su izquierda un numero que indica la cantidad de jugadores que están en línea para jugar ese juego, en el medio un visor con un chat donde se puede escribir y es visible para todos, además de visualizarse ahí cuando un jugador nos invitó a jugar o cuando nosotros lo hacemos.

Como pasa en un chat, hay veces que retamos un jugador y éste no nos acepta ni rechaza, al lado de donde nos muestra que retamos a ese jugador nos aparece la opción para cancelar la invitación, de igual modo para rechazar invitaciones recibidas.

En el panel derecho se ve la lista de jugadores que están en el juego que seleccionamos anteriormente en el panel izquierdo, junto al nombre de cada uno hay un pequeño ícono:

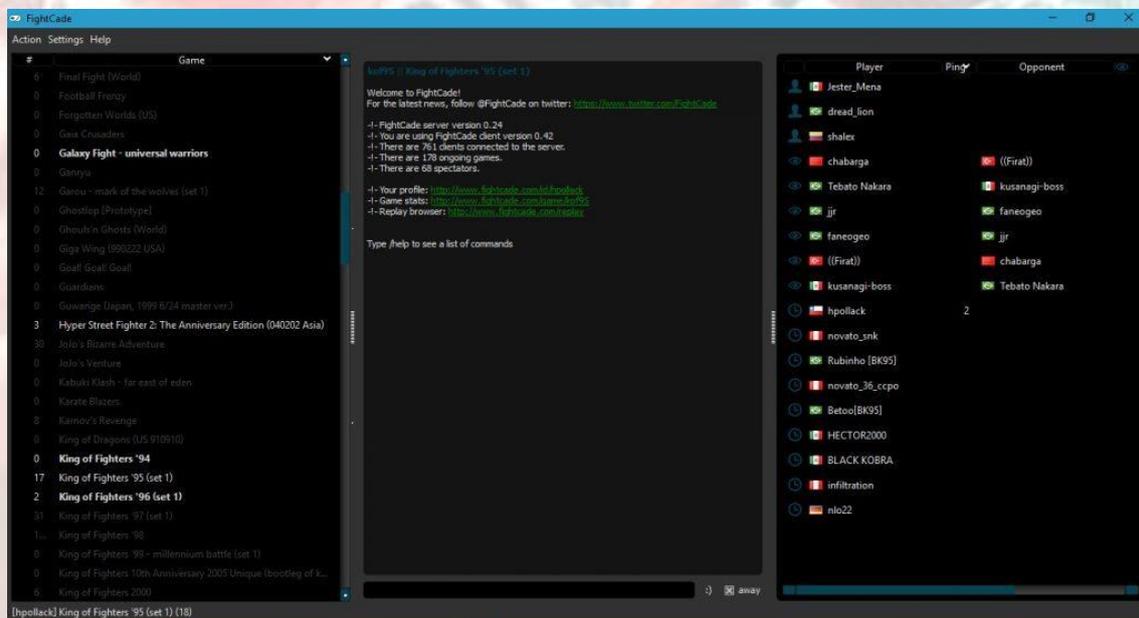


: si tiene este ícono significa que lo podemos retar, haciendo clic encima del mismo, ahí veremos en el panel central que nos muestra que hemos retado al usuario, y al lado la palabra cancelar por si queremos cancelar la invitación, también en este panel aparece la notificación de un reto recibido, también con la opción de cancelarlo.



: si tiene este, significa que se encuentra jugando con otro, haciendo clic en el ícono podemos entrar en el juego como espectador y ver la partida.

En la imagen siguiente se ven los 3 paneles:



Una vez aceptado un reto, ya sea enviado o recibido, automáticamente se abrirá una ventana con el juego, ni bien esto ocurra presionar el botón central verde para pasar al modo pantalla completa y a disfrutar!!!, dentro del juego se utiliza el diagrama de botones descrito anteriormente.

NOTA: Para salir de un juego, ya sea que se esté como espectador o como jugador, lo hacemos con el botón Blanco Central, pero para cerrar el sistema FightCade debemos movernos con el mando hasta la cruz de arriba a la derecha, y presionar B1, para cerrar la ventana del programa de forma manual y volver al menú principal.

AJUSTE DE RESOLUCIÓN

En la mayoría de los casos sucede que al conectar el arcade en algún TV o Monitor, el mismo cambia su resolución ya que suele suceder que se autoajusta a la resolución nativa de la pantalla a la que se acaba de conectar.

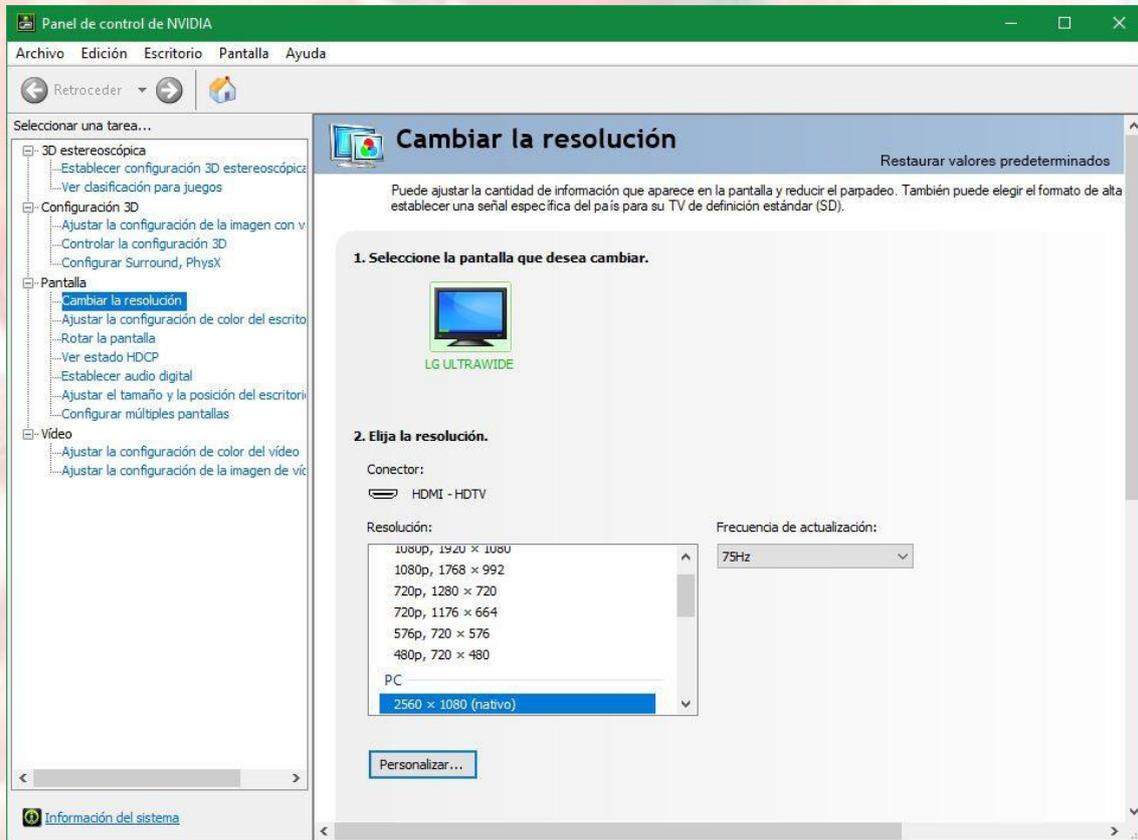
Esto puede ocurrir si la TV es de muy alta resolución, por ej: 4K, y se nota si al moverse por el menú o ejecutar un juego no va del todo fluido.

Es por esto que se integró dentro de **Utilidades** el ítem **-Ajuste de Resolución-**, a través del mismo podemos re-configurar la resolución recomendada para el arcade, siendo la misma 1280x720, (en el caso que hayan 2 opciones en 1280x720, puede que haya una del tipo 1080p – 1280x720 y otra 1080i – 1280x720, siempre seleccionar la que termina en “p”), lo que estamos haciendo con esto es ajustando la resolución del Sistema Base (Windows) para lograr la mejor experiencia en cuanto a fluidez y apariencia **-Retro-**, además de ahorrar en recursos de memoria y demás, siendo esto vital para que los aprovechen los juegos.

La pantalla inicial se ve de la siguiente manera:



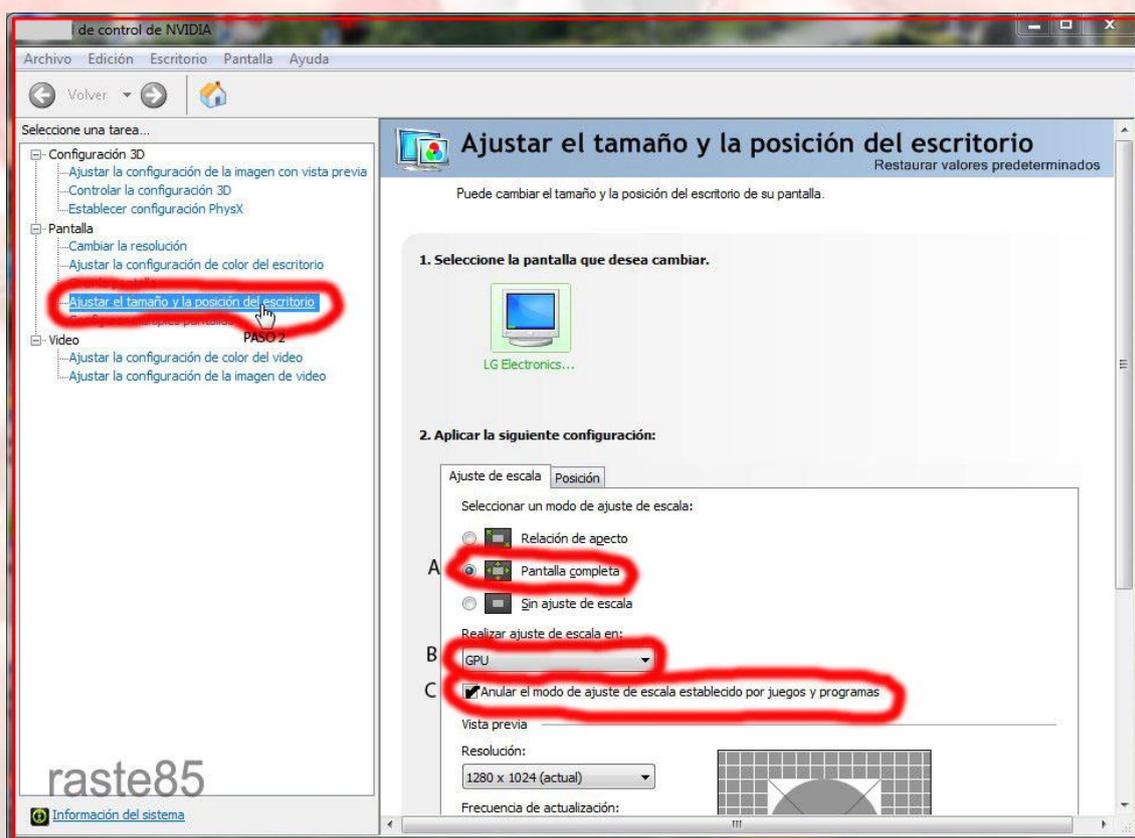
PASO 1: Para setear la resolución en 1280x720, nos desplazamos con el mando1 al panel izquierdo y hacemos clic con el botón 1 donde dice - **cambiar de resolución**-, se abrirá una imagen como la siguiente:



Haciendo clic en la flecha hacia abajo o utilizando los botones de scroll del mouse (B3-subir/B6-bajar) nos desplazamos dentro de esa pequeña ventana hasta que encontremos 1280x720 (60Hz), la seleccionamos haciendo click (siempre B1) y luego clickeamos más abajo en aplicar, la pantalla parpadeará indicando que cambió de resolución y nos preguntará si la queremos conservar, hacemos clic en "SI" para conservarla.

Nota: en el caso que no aparezca como opción 1280x720, debemos crearla, haciendo clic donde dice personalizar y posteriormente ingresar 1280 en el ancho y 720 en el alto.

PASO 2: Utilizando los controles al igual que en el paso anterior, nos dirigimos esta vez a **-ajustar el tamaño y la posición del escritorio-**, y cambiamos los campos A, B y C, de manera que queden tal cual se ve en la imagen citada a continuación, igual que en el paso anterior, una vez que se vea tal cual se ve abajo, clicar en APLICAR y luego en SI.



Posteriormente salimos del apartado Ajuste de resolución con el botón salir (botón central blanco).

Importante: Es necesario repetir ambos pasos cada vez que el Arcade se conecte a una nueva Pantalla, ya que siempre por defecto se auto-configura en la resolución nativa de la misma a la cual se conectó, consumiendo recursos de la tarjeta gráfica en vano, ya que los sistemas y juegos están en resoluciones nativas de 1024x768 (o aún mas baja), y por ende se desperdiciarían recursos gráficos sin sentido alguno.

Con el apartado anteriormente descrito quedaría finalizado el manual, espero sirva de ayuda y haya quedado comprensible ya se trató de explicar todo lo más profundo posible tratando de evitar confusión.

A continuación se detalla la garantía del equipo, ya que la misma es diferencial de acuerdo a cada componente, en este aspecto también Proyecto Arcade logra diferenciarse del resto de las propuestas que ofrecen garantía general de 3 meses, o incluso hay quienes venden sin dar garantía alguna, lo cual es incoherente ya que el usuario necesita tener un respaldo en un producto de este tipo.

Más allá de los plazos de garantía, en lo personal me desempeño como Técnico Informático, por lo cual realizo mantenimientos, actualizaciones o cualquier cosa relacionada, por lo tanto puede comunicarse por cuestiones del equipo o de informática en general, sin más, a continuación se discriminan las garantías:

- **Funcionamiento de mandos y botones:** 6 meses.
- **MotherBoard:** 6 meses.
- **Micro Procesador:** 6 meses.
- **Memoria RAM:** 6 meses.
- **Fuente de alimentación:** de funcionamiento.
- **Disco de estado sólido (SSD):** 1 año.
- **Tarjeta Gráfica:** 6 meses.

Que disfrutes de la experiencia única de jugar a juegos de toda la vida con palancas y botones ARCADE cuando y donde quieras!!!

- FIN -