



MAZE BREAKER 2

SI 88493

Wiek 5+



OSTRZEŻENIE:

Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesiąca życia, małe części, ryzyko zadławienia.



Zużyte urządzenia elektryczne są surowcami wtórnymi – nie wolno wyrzucać ich do pojemników na odpady domowe, ponieważ mogą zawierać substancje niebezpieczne dla zdrowia ludzkiego i środowiska! Prosimy o aktywną pomoc w oszczędnym gospodarowaniu zasobami naturalnymi i ochronie środowiska naturalnego przez przekazanie zużytego urządzenia do punktu składowania surowców wtórnych - zużytych urządzeń elektrycznych.



Zużyte, całkowicie rozładowane baterie i akumulatory muszą być wyrzucane do specjalnie oznakowanych pojemników, oddawane do punktów przyjmowania odpadów specjalnych lub sprzedawcom sprzętu elektrycznego.

1. Zawartość dostawy

- Maze Breaker x 1
- Instrukcja obsługi x 1
- Mapa x 1

2. Środki ostrożności i ostrzeżenia

Wyjmij baterię z zabawki, jeśli nie jest używana.

Ostrzeżenie: : Zmiany lub modyfikacje tego urządzenia, które nie są zatwierdzone przez stronę odpowiedzialną za zgodność mogą unieważnić uprawnienia użytkownika do obsługi sprzętu

Ostrzeżenia dotyczące baterii:

- Baterii jednorazowych nie należy ładować ponownie.
- Akumulatory należy wyjąć z zabawki przed ładowaniem.
- Akumulatory należy ładować pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie należy mieszać różnych typów baterii oraz baterii nowych i używanych.
- Należy używać wyłącznie baterii tego samego typu lub równoważnego, co jest zalecane.
- Baterie należy wkładać z zachowaniem właściwej polaryzacji. (+ i -)
- Wyczerpane baterie należy wyjąć z zabawki.
- Nie należy zwierać zacisków zasilających.
- Nie mieszaj starych i nowych baterii.
- Nie mieszaj baterii alkalicznych, standardowych (węglowo-cynkowych) i akumulatorów (niklowo-kadmowych).

Notatka:

- Podczas instalowania lub wymiany baterii zaleca się nadzór rodziców.
- Zaleca się wymianę baterii, gdy tylko funkcja ulegnie pogorszeniu.
- Należy zachować instrukcję i opakowanie, ponieważ zawierają ważne informacje.
- Użytkownicy powinni ściśle przestrzegać instrukcji obsługi podczas obsługi produktu.
- W środowisku z wyładowaniami elektrostatycznymi zabawka może działać nieprawidłowo i wymagać zresetowania przez użytkownika.

Czyszczenie i pielęgnacja:

- Zawsze wyjmuj baterie z zabawki, jeśli nie jest ona używana przez dłuższy czas.
- Delikatnie przetrzyj zabawkę czystą, wilgotną szmatką.
- Trzymaj zabawkę z dala od bezpośredniego światła słonecznego i/lub bezpośredniego źródła ciepła.
- Nie zanurzaj zabawki w wodzie, gdyż może to spowodować uszkodzenie podzespołów elektronicznych.

Wymagania dotyczące baterii (robot):



Zasilacz : 



Moc znamionowa: DC 3 V/1,5 W



Baterie: 2 x 1,5 V „AAA”/LR03 / AM4

(brak w zestawie)

Oświadczenia FCC

To urządzenie jest zgodne z częścią 15 przepisów FCC. Działanie podlega następującym dwóm warunkom:

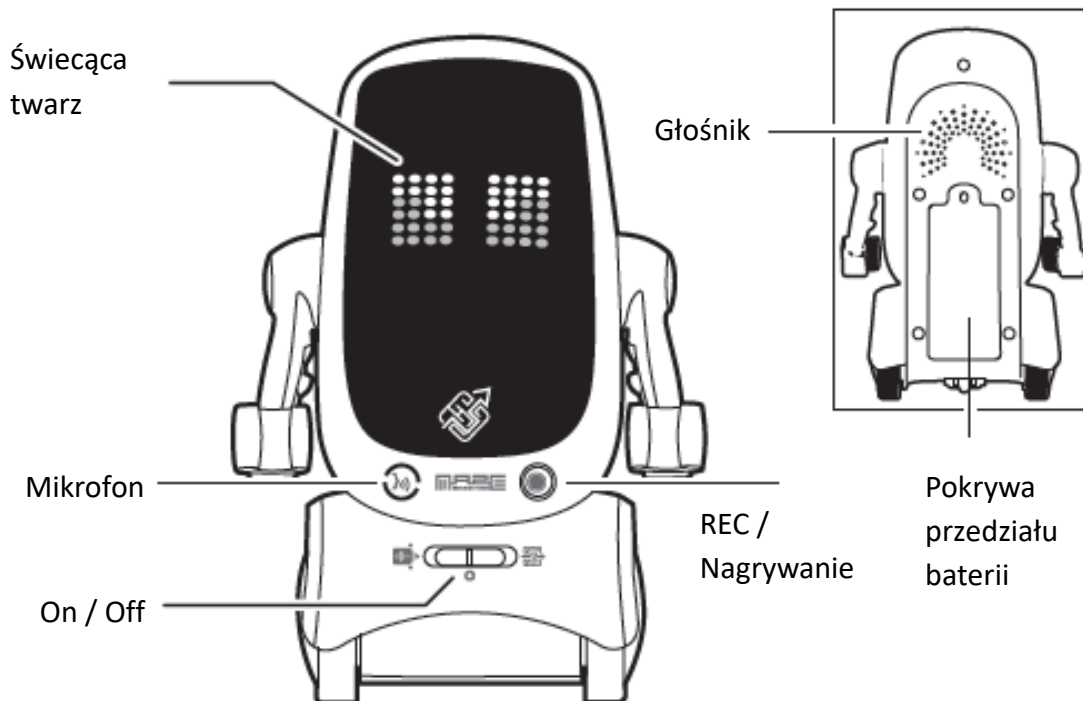
- 1) To urządzenie nie może powodować szkodliwych zakłóceń oraz
- 2) 2) To urządzenie musi akceptować wszelkie odbierane zakłócenia, w tym zakłócenia, które mogą powodować

Niepożądane operacje.

UWAGA: To urządzenie zostało przetestowane i uznane za zgodne z ograniczeniami dla urządzeń cyfrowych klasy B, zgodnie z częścią 15 przepisów FCC. Ograniczenia te mają na celu zapewnienie rozsądnej ochrony przed szkodliwymi zakłóceniami w budynkach mieszkalnych. To urządzenie generuje, wykorzystuje i może emitować energię o częstotliwości radiowej oraz, jeśli nie jest zainstalowane i używane zgodnie z instrukcją, może powodować szkodliwe zakłócenia w komunikacji radiowej. Jednakże, nie ma gwarancji, że w konkretnej instalacji nie wystąpią zakłócenia. Jeśli ten sprzęt powoduje szkodliwe zakłócenia w odbiorze radia lub telewizji, które można stwierdzić wyłączając urządzenie, zachęca się użytkownika do podjęcia próby skorygowania zakłóceń za pomocą jednego lub kilku z następujących środków:

- Zmień orientację lub położenie anteny odbiorczej.
- Zwiększ odległość między sprzętem a odbiornikiem.
- Podłącz urządzenie do gniazdka w innym obwodzie niż ten, do którego podłączony jest odbiornik.
- Skonsultuj się ze sprzedawcą lub doświadczonym technikiem radiowo-telewizyjnym w celu uzyskania pomocy.

3. Identyfikacja części

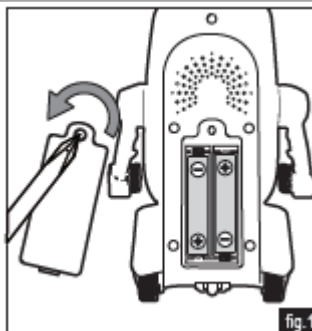


NOTATKA! Rzeczywista wydajność gry MAZE BREAKER w reakcji na klaskanie/stukanie może się różnić w zależności od otoczenia. Aby uzyskać najlepszy wynik, zagraj w MAZE BREAKER w cichym pokoju, aby zminimalizować zakłócenia od dźwięków otoczenia.

4. Instalacja baterii

Upewnij się, że włącznik zasilania jest włączony
Pozycja „WYŁĄCZONA”.

- Użyj śrubokręta, aby poluzować śrubę w komorze baterii.
- Włóż 2 baterie „AAA” (brak w zestawie). do komory baterii zgodnie z prawidłową polaryzacją pokazaną wewnątrz i dokręć śrubę zgodnie z ruchem wskazówek zegara. (rys.1)



5. Cechy ogólne

MAZE BREAKER to interaktywny robot, który potrafi tańczyć, odtwarzać głosy, biegać po ścieżce lub labiryncie automatycznie.


- MAZE BREAKER reaguje na różne rodzaje wejść:

- Podążaj za czarnymi liniami, biegaj, aby znaleźć wyjście z labiryntu lub pozostać w zamkniętej pętli.
- Konwertuj wiadomość wejściową na głos robota i odtwarzaj.
- Różna reakcja zależy od odbieranego sygnału dźwiękowego.

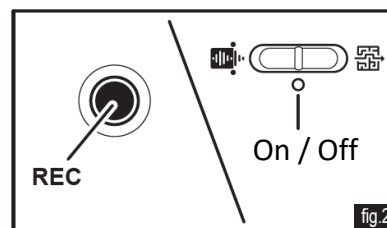
5. Jak się bawić

6.1 ZACZNIJ GRAĆ

- Przesuń przełącznik zasilania na „”, aby przejść do trybu odtwarzania.

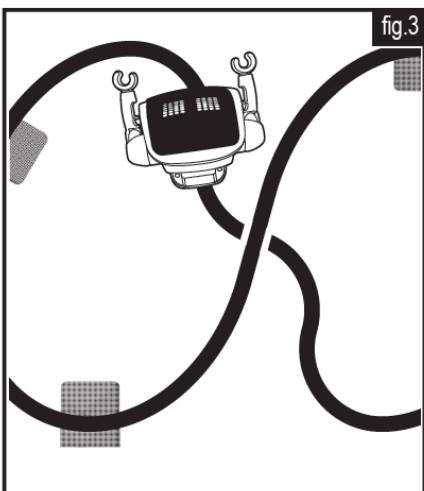
- Przesuń przełącznik zasilania na „”, aby wejść w „Tryb wyszukiwania ścieżki”.

Po wejściu w „Tryb wyszukiwania ścieżki” musisz umieścić MAZE BREAKER na „Mapę trasy” i nacisnąć „Przycisk REC”, aby rozpocząć grę. (rys.2)

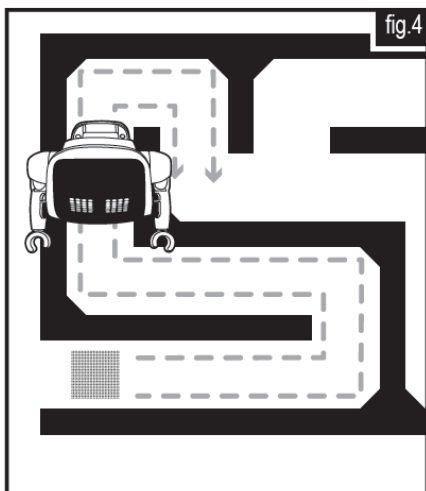


6.2 TRYB ZNAJADOWANIA TRASY

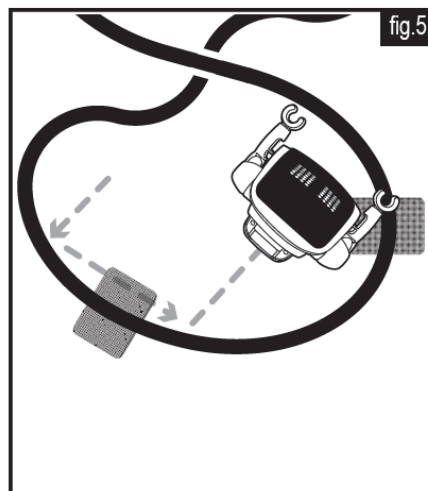
(A) CZARNA LINIA ŚCIEŻKI



(B) LABIRYNT CZARNEJ LINII



(C) CZARNA LINIA ZAMKNIĘTA PĘTLA



MAZE BREAKER jest w stanie wykryć powyższe ścieżki, które są wydrukowane na dołączonej „Mapie trasy” i mogą podążać PO NICH automatycznie.

WAŻNE WSKAZÓWKI:

Znak składania papieru na „Mapie trasy” może mieć wpływ na ruch i dokładność robota, aby uzyskać maksymalną wydajność, przed rozpoczęciem odtwarzania należy rozłożyć papier w idealnym stanie.

(A) LINIA CZARNEJ ŚCIEŻKI (rys.3):

Umieść MAZE BRAKER dokładnie w obszarze czarnej linii i naciśnij przycisk „REC”, aby rozpocząć grę. MAZE BREAKER będzie podążał po czarnej linii.

(B) LABIRYNT (rys.4):

Umieść MAZE BRAKER na szarym obszarze i naciśnij przycisk „REC”, aby rozpocząć grę. MAZE BREAKER będzie próbował znaleźć możliwe wyjście.

(C) PĘTLA (rys.5):

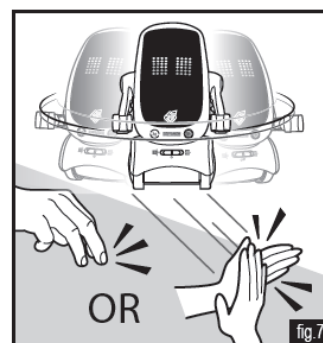
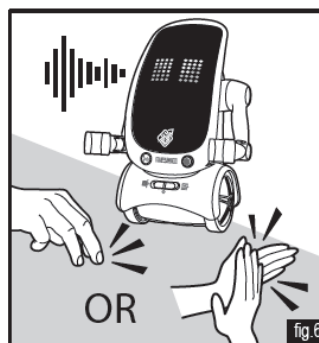
Umieść MAZE BRAKER dokładnie na białym obszarze i naciśnij przycisk „REC”, aby rozpocząć grę. MAZE BREAKER będzie poruszać się tylko wewnątrz obszaru ograniczonego czarną linią.

6.3 TRYB GRY

6.3.1 TRYB AKCJI

- Odpowiedzi MAZE BRAKER na dźwięki, takie jak stukanie lub (klaskanie w dłonie)

- Pojedyncze uderzenie (stuknięcie lub klaskanie w dłonie) - MAZE BRAKER odtworzy nagraną wiadomość. (rys. 6)
- Więcej niż dwa uderzenia (stuknięcie lub klaskanie w dłonie) – MAZE BRAKER poruszy się lub zatańczy (rys. 7)



6.3.2 TRYB ROZMOWY

- MAZE BREAKER może nagrać do 3 wiadomości, a co 3 sekundy możesz nagrać kolejną wiadomość .
- Naciśnij raz przycisk REC, aby rozpocząć, a oczy MAZE BREAKERA zaczną szybko migać.
- Wypowiedz wiadomość po tym, jak MAZE BREAKER wygeneruje sygnał dźwiękowy.
- MAZE BREAKER wygeneruje sygnał dźwiękowy BEEP-BEEP po zakończeniu nagrywania wiadomości.
- MAZE BREAKER automatycznie odtworzy ostatnią wiadomość, aby potwierdzić, że nagranie się powiodło.
- MAZE BREAKER automatycznie powróci do trybu bezczynności po odtwarzaniu.
- Aby usunąć nagrane wiadomości, nagraj nowe wiadomości, które chcesz zastąpić, lub naciśnij i przytrzymaj przycisk przez 5 sekund, aż MAZE BREAKER wygeneruje dźwięk BEEP-BEEP-BEEP.

6.3.3 TRYB PAROWANIE

Wykonaj poniższe kroki, aby sparować MAZE BREAKER

1. Postaw MAZE BREAKER razem w odległości 12 cali od siebie (rys. 8)
2. Włącz jeden z MAZE BREAKER
3. Włącz kolejny MAZE BREAKER w ciągu 2 sekund, a usłyszysz efekt dźwiękowy z obu MAZE BREAKER w tym samym czasie, oznacza to, że parowanie powiodło się
4. Powtórz krok 3 dla każdego MAZE BREAKER, dla którego chcesz połączyć.
5. Jeśli jeden lub oba MAZE BREAKER zaczną się poruszać lub mówić bez sekwencji, oznacza to, że nie udało im się połączyć w pary. Należy ponownie powtórzyć 2 krok w celu parowania.
6. Po sparowaniu wszystkich MAZE BREAKER będą wchodzić w interakcję wzajemnie i reagować na sygnały dźwiękowe w taki sam sposób, jak w przypadku Tryb AKCJI.

