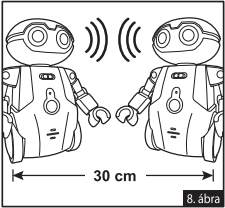


6.3.2 HANGFELVÉTEL ÜZEMMÓD

- MAZE BREAKER 3 üzenet rögzítésére alkalmas, 1 üzenet hosszúsága 3 másodperc lehet.
- Nyomjuk meg a REC (felvétel) gombot egyszer a kezdéshez és a MAZE BREAKER szeme gyorsan villogni kezd.
- Amint MAZE BREAKER egy sípoló hangot hallat (BIP) mondjuk fel az üzenetünket.
- Amint MAZE BREAKER két sípoló hangot hallat (BIP-BIP) az üzenet rögzítése befejeződött.
- MAZE BREAKER automatikusan lejátssza az utoljára rögzített üzenetet, hogy visszaigazolja a felvételt.
- A felvett üzenetek törléséhez, egyszerűen rögzítsünk új üzeneteket vagy nyomjuk le és tartsuk úgy a gombot 5 másodpercig, ekkor a MAZE BREAKER egy három sípszóból álló hangeffektust (BIP-BIP-BIP) fog hallatni.

6.3.3 TÁRSAS ÜZEMMÓD

- Az alábbi műveletsort követve párosíthatjuk a MAZE BREAKER-eket.
1. Helyezzük a párosítandó MAZE BREAKER-eket arccal egymással szembe 30 cm távolságon belül (8. ábra).
 2. Kapcsoljuk be az egyik MAZE BREAKER-t.
 3. Kapcsoljuk be a másik MAZE BREAKER-t 2 másodpercen belül, ekkor mindkét MAZE BREAKER egyszerre hangeffektust hallat, amely a párosítás sikerességét jelzi.
 4. Ismételjük meg a 3. lépést minden egyes újabb MAZE BREAKER párosításához.
 5. Amennyiben az egyik, vagy mindkét MAZE BREAKER elkezd körbe-körbe mozogni, vagy beszélni bármilyen sorrend követése nélkül, a párosítás nem volt sikeres. Ismételjük meg a 2. lépéstől a műveletsort a párosításhoz.
 6. Amint az összes MAZE BREAKER párosítva lett, hatással lesznek egymásra és a hangvezérlésekre ugyanolyan módon fognak reagálni, mint a MŰVELET üzemmódban.



FIGYELEM! A Maze Breaker tapsolásra/ kopogásra adott reagálásának aktuális teljesítménye jelentősen változhat a környezettől függően. A legjobb eredmény érdekében, a Maze Breakerrel egy viszonylag csendes szobában játszunk, hogy minimalizáljuk a különféle környezeti zajokat.

6.4 MOBILALKALMAZÁS

- Töltsük le az alkalmazást az Apple App Store-ból vagy a Google Play-ről.
- A közvetlen irányítás és a csapatjáték funkciók a mobilapplikációban is elérhetőek, a részletek végett olvassuk el a használati útmutató vonatkozó szakaszát.

7. ENERGIATAKARÉKOSSÁG

- 7.1 Energiatakarékosági okból a MAZE BREAKER egy figyelmeztető hangot ad ki, amennyiben nem kap parancsot, majd minden 15 másodpercen megismétli ezt.
- 7.2 MAZE BREAKER alvó üzemmódba kapcsol miután a figyelmeztető hangot 3 alkalommal lejátszotta.
- 7.3 A MAZE BREAKER ismételt beüzemeléséhez fordítsa a kapcsolót előbb „OFF” (ki), majd „ON” (be) állásba.



Töltsd le a Google Play-ről



Az Android a Google Inc. bejegyzett védjegye. A Google Play a Google Inc. bejegyzett védjegye.



Töltsd le az App Store-ból



Az Apple, az Apple logo, iPhone, iPad touch az Apple Inc. USA-ban és más országokban bejegyzett védjegyei. Az App Store az Apple Inc. szellemi jelle.



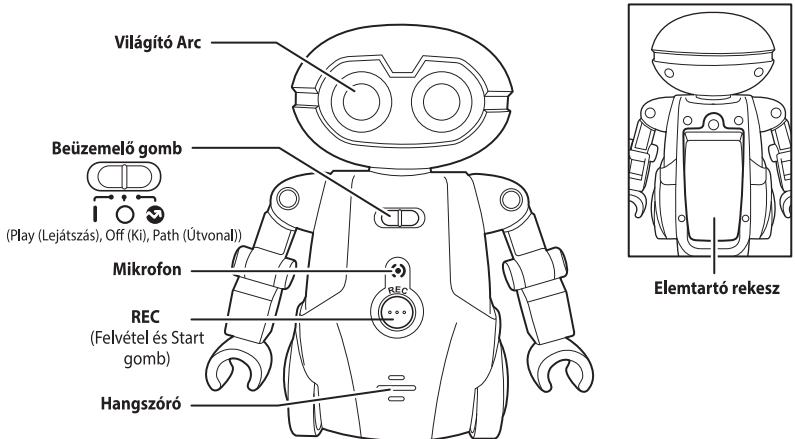
INGYENES APP AZ EXTRA MÓKAÉRT!

Maze Breaker™



Magyarországon forgalmazza és importálja:
Modell & Hobby Kft. 1097 Budapest,
Könyves Kálmán krt. 12-14.
Tel: 06-1/431-7451;
www.modellhobby.hu

3. ALKATRÉSZ LISTA

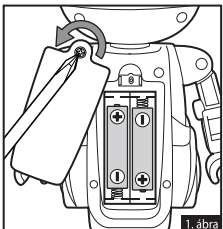


4. AZ ELEMEK BEHELYEZÉSE

Győződjön meg róla, hogy a bekapcsoló gomb „OFF” állásban van-e.

- Egy csavarhúzó segítségével lazítsa meg az elemtartó rekesz fedelét tartó csavart az óramutató járásával ellentétes irányba csavarva azt.

Helyezzen be 2 db „AAA” elemet (nem tartozék) az elemtartó rekeszbe a jelzésnek megfelelően, ügyelve a helyes polarításra, majd húzza meg a csavart az óramutató járásával megegyező irányba (1. ábra).



FIGYELEM!

Az elemeket kézzel távolítsuk el a rekeszből az egyik pozitív végüket felfelé húzva.

NE távolítsa el, vagy helyezze be az elemeket hegyes fém tárgy segítségével.

5. ÁLTALÁNOS JELLEMZŐK

- **MAZE BREAKER egy interaktív robot, amely képes táncolni, hangfelvételt lejátszani, útvonalat vagy labirintust követni.**
- **MAZE BREAKER különféle beviteli parancsokra reagál:**

- Követi a fekete vonalakat, megtalálja a labirintusból kivezető utat, vagy egy zárt hurkon belül marad.
- A MAZE BREAKER átalakítja a beviteli üzeneted robohangra és visszajátssza.
- A kiadott hangparancsotól függően különféleképpen reagál.
- A MAZE BREAKER irányítható mobilalkalmazással is, amely elérhető IOS vagy Android verzióban is.
- Reagál más MAZE BREAKER robotokra, vagy egyéb Silverlít Robotra.
- Nézd meg az ingyenes alkalmazást és tudj meg többet.





5+ éves kortól



FIGYELEM!
FULLADÁSVESZÉLY! – Apró alkatrészek.
3 éves kor alatti gyermeknek nem alkalmas.

1. TARTOZÉKOK

- Maze Breaker x 1
- Használati Tartozék x 1
- Útvonal térkép x 1

2. ÓVINTÉZKEDÉSEK ÉS FIGYELMEZTETÉSEK

Biztonsági Óvintézkedések:

Amennyiben a játékot hosszabb ideig nem használja, mindig távolítsa el az elemeket. Figyelem: Minden olyan módosítás a termékben, amely a termék biztonsági megfelelőségéért felelős fel tudja és engedélye nélkül történik, a használati jog elvesztésével jár.

Elemekkel kapcsolatos figyelmeztetések:

- A nem újratölthető elemeket ne töltsé újra.
- Töltés előtt távolítsa el az újratölthető elemeket a játékból.
- Az újratölthető elemek töltését felhőtt végezze.
- Ne keverje a különböző típusú, használt és új elemeket.
- Csak az ajánlott vagy az azzal egyenértékű elemeket használja.
- Az elemek behelyezésénél ügyeljen a helyes polarításra.
- A lemerült elemeket távolítsa el a játékból.
- Kérjük, zárja meg az elemek kivezetéseit.
- Ne keverje a régi és új elemeket.
- Ne keverje az alkáli, hagyományos (karbon-cink) vagy újratölthető (nikkel-kadmium) elemeket.

Megjegyzés:

- Az elemek behelyezésénél és cserijénél felhőtt felügyelete ajánlott.
- Amennyiben a játék működésében zavart tapasztal, az elemek cseréje javasolt.
- Kérjük, őrizze meg a használati útmutatót a jövőbeni hivatkozás végett.
- A játék működtetése folyamán szigorúan kövesse a használati útmutató előírásait.
- Elektrosztatikus környezetben a termék meghibásodhat, ami a termék újraindítását igényelheti.

A termék karbantartása:

- Amennyiben a játékot hosszabb ideig nem használja, mindig távolítsa el az elemeket.
- Tiszta kendővel törölje át a terméket.
- A játékot közvetlen napsütéstől és/vagy közvetlen hőforrástól tartsa távol.
- Ne merítse a terméket vízbe, mert az károsítja az elektromos alkatrészeket.

FCC nyilatkozat

A készüléket teszteltük, és az FCC-szabályzat 15. részének megfelelően „B” osztályú digitális eszköz előírásainak felelt meg. A korlátozások lakóterületi telepítéskor megbízható védelmet nyújtanak a káros interferenciával szemben. A készülék rádiófrekvenciás energiát hoz létre, használ és sugároz. Ha a készüléket nem a gyártó útmutatásai alapján telepítik és használják, akkor káros interferenciát okozhat a rádiókommunikációban. Arra azonban nincs garancia, hogy egy adott telepítési helyzetben nem lép fel interferencia. Ha a készülék káros interferenciát okoz a rádió- vagy televíziókészülék vételében, amelynek tényéről a készülék ki-és bekapcsolásával győződhet meg, javasoljuk, hogy az interferencia megszüntetése érdekében a következő lépéseket hajtsa végre: Forgassa el vagy helyezze át a vevőantennát. Növelje a távolságot a készülék és a vevő között. Csakakoztassa a készüléket a védegyeségtől különböző hálózati alkatrészhez. Kérje a kereskedő vagy szakképzett szerelő segítségét.



Elektromos és Elektronikus Berendezések Hulladéként történő kezelése (WEEE)

Amennyiben a játékot már nem használja, távolítsa el az összes elemet és elkülönítve dobja ki. Vigye az elektromos berendezéseket a helyileg illetékes gyűjtőpontokra. A termék többi alkatrésze háztartási hulladékként kidobható.

TIPPEK

A legjobb és maximális működés fenntartása érdekében javasolt az elemeket új alkáli típusúakra cserélni.

MAZE BREAKER elemszükséglete:



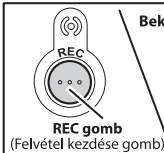
Tápegység:
Tápellátás: DC 3 V / 1.5 W
Elemek: 2 x 1.5 V "AAA"/LR03 /
AM4 / Mignon
(nem tartozék)

Silverlít® Silverlít SAS, 80 rue Barthélemy Danjou, 92100 Boulogne-Billancourt / France.
©2016 Silverlít. Minden jog fenntartva.

6. A JÁTÉK MENETE

6.1 A JÁTÉK KEZDETE:

- Csúsztassuk a bekapcsoló gombot I állásba, így elindíthatjuk a Játék Üzemmódot.
- Csúsztassuk a bekapcsoló gombot II állásba, így elindíthatjuk az „Útvonalkereső Üzemmódot”. Miután beléptünk az „Útvonalkereső Üzemmódba” rá kell helyeznünk a MAZE BREAKER robotot az Útvonal térképre, és meg kell nyomnunk a „REC” gombot, hogy a játék elkezdődhessen. (2. ábra)

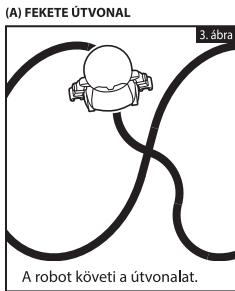


Bekapcsoló gomb

REC gomb
(Felvétel kezdése gomb)

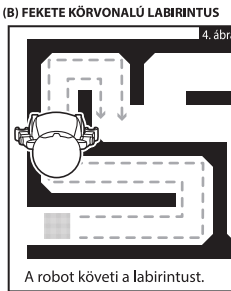
6.2 ÚTVONALKERESŐ ÜZEMMÓD

(A) FEKETE ÚTVONAL



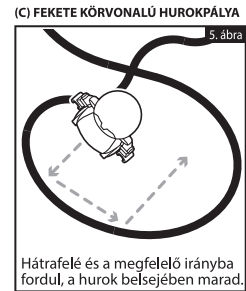
A robot követi a útvonalat.

(B) FEKETE KÖRVONALÚ LABIRINTUS



A robot követi a labirintust.

(C) FEKETE KÖRVONALÚ HUROPÁLYA



Hátrafelé és a megfelelő irányba fordul, a hurok belsejében marad.

A MAZE BREAKER képes felismerni a fenti útvonalakat, amelyek a mellékelt „Útvonalterkép”-re vannak nyomtatva és automatikusan követhetők.

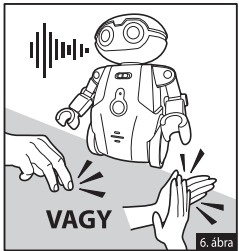
FONTOS TIPP: Az „Útvonal Térkép” hajtása befolyásolhatja a Robot mozgásának pontosságát, a maximális teljesítmény fenntartása érdekében simítsuk ki a papírt teljesen mielőtt játszani kezdenénk.

- FEKETE ÚTVONAL (3. ábra):**
Helyezzük a MAZE BREAKER-t pontosan a **fekete vonalra** és nyomjuk meg a „REC” gombot a játék kezdetéhez. MAZE BREAKER követni fogja a fekete vonalat.
- LABIRINTUS (4. ábra):**
Helyezzük a MAZE BREAKER-t pontosan a **szürke részre** és nyomjuk meg a „REC” gombot a játék kezdetéhez. MAZE BREAKER megpróbálja megkeresni a labirintusból kivezető útvonalat.
- FEKETE KÖRVONALÚ HUROPÁLYA (5. ábra):**
Helyezzük a MAZE BREAKER-t pontosan a **fehér részre** és nyomjuk meg a „REC” gombot a játék kezdetéhez. MAZE BREAKER csak a fekete vonallal határolt területen belül fog mozogni.

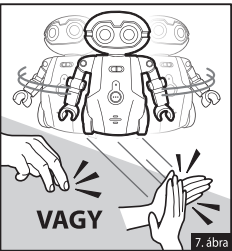
6.3 JÁTÉK ÜZEMMÓD

6.3.1 MŰVELET ÜZEMMÓD

- MAZE BREAKER reagál a hangokra, mint például a kopogásra vagy a tapsolásra, a következőképpen válaszol a különféle kapott parancsokra:
- Egy koppintás (vagy taps) – a felvett üzenetek visszajátssza (6. ábra)
- Több mint két koppintás (vagy tapsolás) – mozdulatsorral vagy táncal reagál (7. ábra)



VAGY



VAGY