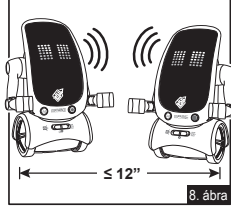


6.3.2. BESZÉLGETÉSI MÓD

- MAZE BREAKER legfeljebb 3 üzenetet rögzíthet, és minden alkalommal 1 üzenetet rögzíthet 3 másodpercig.
- Az indításhoz nyomja meg egyszer a REC gombot, és a MAZE BREAKER villogni fog.
- Mondja el az üzenetet, miután a MAZE BREAKER hangjelzést ad.
- MAZE BREAKER egy sípoló hangot ad, amikor az üzenet rögzítése befejeződik.
- AMAZE BREAKER automatikusan lejátszsa az utolsó üzenetet a sikeres felvétel megerősítésére
- AMAZE BREAKER a lejátszás után automatikusan visszatér alvó üzemmódba.
- A rögzített üzenetek töröléséhez rögzítsen új üzeneteket azok helyettesítésére, vagy tartsa lenyomva a gombot 5 másodpercig, amíg a MAZE BREAKER csipogás-bip-bip-hangjelzést ad.

6.3.3 KÍSÉRŐ RENDSZER

- Kövessen az alábbi lépéseket a MAZE BREAKER párosításához
1. Helyezze a MAZE BREAKEReket egymástól 12 hüvelyk távolságra (8. ábra).
 2. Kapcsolja be az egyik MAZE BREAKER-t.
 3. 4. 2 másodpercen belül kapcsolja be a következő MAZE BREAKER-t. Ekkor mindkét MAZE BREAKER-ből egyszerre hallani fogja a hanghatást, ami azt jelenti, hogy a párosítás sikeres volt. 5. Kapcsolja be a következő MAZE BREAKER-t.
 4. Ismétlje meg a 3. lépést minden olyan MAZE BREAKER esetében, amelyet hozzá kíván adni a párosításhoz.
 5. Ha az egyik vagy mindkét MAZE BREAKER sorrendtől eltérően kezd mozogni vagy beszélni, az azt jelenti, hogy nem sikerült a párosítás. Ismétlje meg az eljárást a 2. lépéstől a párosításhoz.
 6. Ha az összes MAZE BREAKER párosítva van, akkor ugyanúgy kommunikálnak és reagálnak a hangbemenetekre, mint AKCIÓ üzemmódban.



MEGJEGYZÉS! A Maze Breaker tényleges teljesítménye a tapsra/tapintásra reagálva jelentősen eltérhet a környezettől függően. A legjobb eredmény elérése érdekében a Maze Breakerrel viszonylag csendes szobában játsszon, hogy a környezeti hangok minél kisebb mértékben zavarják a játékot.

6.4 MOBIL ALKALMAZÁS

- Töltse le az alkalmazást az App Store-ból vagy a Google Play alkalmazásból.
- A mobilalkalmazáson közvetlen vezérlési és csoportos játékfunkciók állnak rendelkezésre. A részletekért lásd az információs lapot.

7. ENERGIATAKARÉKOSÁG

- 7.1 Az energiatakarékoság érdekében a MAZE BREAKER riasztási hangot ad ki, ha nem érkezik bemenet, és a riasztási hangot 15 másodpercenként megismétli.
- 7.2 A MAZE BREAKER alvó üzemmódba lép, miután a hangos emlékeztető 3 alkalommal megszólal.
- 7.3 A MAZE BREAKER felébresztéséhez fordítsa a hálózati kapcsolót "OFF" állásba, majd

GET IT ON
Google Play

Android is a trademark of Google Inc. Google Play is a trademark of Google Inc.

Download on the
App Store

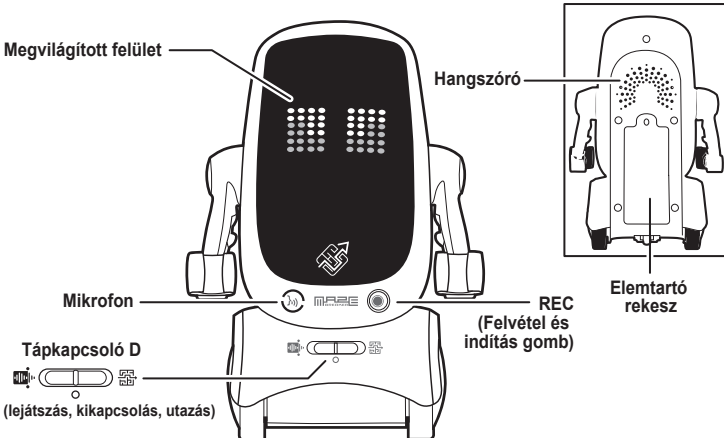
Apple, the Apple logo, iPhone, iPad and iPod touch are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc.



Maze Breaker 2™



3. AZ ALKATRÉSZEK AZONOSÍTÁSA



4. AZ AKKUMULÁTOR BESZERELÉSE

Győződjön meg róla, hogy a hálózati kapcsoló "OFF" állásban van.

- Lazítsa ki az elemtartó csavarját az óramutató járásával ellentétes irányban egy csavarhúzóval.
- Tegyen be 2 x "AAA" elemet (nem tartozék) az elemtartóba a benne feltüntetett polaritásnak megfelelően, és húzza meg a csavart az óramutató járásával megegyező irányban. (1. ábra)



5. ÁLTALÁNOS FUNKCIÓ

- MAZE BREAKER egy interaktív robot, amely képes táncolni, hangot lejátszani, automatikusan navigálni egy ösvényen vagy labirintusban.
- MAZE BREAKER különböző típusú bemenetekre reagál:
 - Követi a fekete vonalakat és fut, keresi a kiutat a labirintusból, vagy a zárt hurokban marad.
 - A beírt üzenetet robothangá alakítja és visszaadja.
 - A kapott hangbemenettől függően másképp reagál.
 - A MAZE BREAKER a mobiltelefonos alkalmazáson keresztül vezérelhető, amely IOS és Android verzióban is elérhető.
 - Kölcsönhatásba lép egy másik MAZE BREAKERY vagy egy másik Silverlit robottal. Látogasson el ingyenes alkalmazásunkba, hogy többet tudjon meg.



5+ korosztály számára

MAZE BREAKER 2

MEGJEGYZÉS:

Nem alkalmas 36 hónapnál fiatalabb gyermekek számára, apró alkatrészek, fulladásveszély.

1. CSOMAG TARTALMA

- Labirintustörő x 1
- Használati útmutató x 1
- Útvonalterkép x 1

2. BIZTONSÁGI ÖVINTÉZKEDÉSEK ÉS FIGYELMEZTETÉSEK

Övintézkedések:

- Vegye ki az elemeket a játékból, ha nem használja.
- Megjegyzés: Ha az akkumulátort feltölti, azt le kell választani az áramellátásról. A berendezésnek a megfelelő féltől nem kijejezten jóváhagyott módosításai vagy módosításai a felhasználónak a berendezés üzemeltetésére vonatkozó jogosultságának elvesztését eredményezhetik.
- Figyelmeztetés:**
 - A nem újratölthető elemeket nem szabad újratölteni
 - Az újratölthető elemek töltés előtt ki kell venni a játékból.
 - Az újratölthető akkumulátorokat felelős felügyelet mellett kell feltölteni.
 - Különböző típusú akkumulátorokat vagy új és használt akkumulátorokat nem szabad összekeverni.
 - Csak az ajánlott azonos vagy azzal egyenértékű típusú elemeket szabad használni.
 - Az akkumulátorokat a megfelelő polaritással kell behelyezni (+ és -)
 - A lemerült akkumulátorokat el kell távolítani a játékból
 - A tápsatlakozókat nem szabad rövidre zárn
 - Ne keverje össze a régi és új akkumulátorokat. Ne keverje az alkáli, normál (szén-cink) vagy újratölthető (nikkel-kadmium) elemeket.
- Megjegyzés:**
 - Az elemek beszerelésekor vagy cseréjekor szülői felügyelet ajánlott.
 - Az akkumulátort ajánlott kicserélni, amint a funkciója megromlik.
 - A használati utasítást és a csomagolást meg kell őrizni, mivel fontos információkat tartalmaz.
 - A felhasználóknak szigorúan be kell tartaniuk a használati utasítást a termék üzemeltetése során.
 - Elektrosztatikus kisüléssel járó környezetben a minta megbísbítható, és a felhasználónak vissza kell állítania a mintát.
- Ápolás és karbantartás:**
 - Mindig vegye ki az elemeket a játékból, ha hosszabb ideig nem használja.
 - A játékot óvatosan törölje le egy tiszta, nedves ruhával.
 - A játékot tartsa távol a közvetlen napfénytől és/vagy a közvetlen hőtől
 - Ne merítse a játékot vízbe, mert az károsíthatja az elektronikus részeségeket.

FCC nyilatkozat

Ez a készülék megfelel az FCC szabályok 15. részének. A berendezés üzemeltetésének meg kell felelnie a következő feltételeknek:

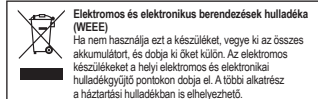
- 1) A berendezés nem okozhat káros interferenciát, és 2) el kell fogadnia minden kívülről érkező interferenciát, beleértve azokat az interferenciákat is, amelyek károsan befolyásolhatják a működését.

Megjegyzés: Ez a berendezés tesztelték, és megállapították, hogy megfelel az FCC szabályok 15. szakaszában meghatározott B osztályú digitális eszközökre vonatkozó határértékeknek.

"Ezek a határértékek azért lettek megállapítva, hogy megfelelő védelmet nyújtsanak az otthoni káros interferenciák ellen. Ez a berendezés a rádióhullám-sávban energiát termel, használ és sugározhat, és ha nem a használati utasításoknak megfelelően telepítik és használják, káros interferenciát okozhat a rádióhullámok átvitelében. Ugyanakkor nincs garancia arra, hogy az adott berendezésekben nem lép fel interferencia.

Ha ez a berendezés olyan káros interferenciát okoz a rádió- vagy televízió vételen, amely a berendezés ki- és bekapcsolásával kimutatható, a felhasználó az alábbi intézkedések közül egyet vagy többet megtehet az interferencia megszüntetése érdekében:

- A vevőantenna átállítása vagy áthelyezése. Jobb elkülöníteni a berendezést a vevőtől
- A berendezés és a vevőkészülék csatlakoztatása különböző konnektorokhoz vagy áramkörökhez
- Kérjen segítséget egy rádiós vagy TV-jelre szakosodott kereskedőtől vagy technusától.



TIPS

A legjobb és maximális teljesítmény csak új és alkáli elemekkel érhető el.

A MAZE BREAKER akkumulátorkövetelményei:

Tápegység	: DC 3 V / 1.5 W
Rating	: DC 3 V / 1.5 W
Akkumulátorok	: 2 x 1.5 V "AAA"/LR03 / AA4 (nem tartozék)

Distributor:
ConQuest entertainment, Kolbenova 961/27d
198 00, Praha, www.cqe.hu, info@cqe.hu
420 284 000 120

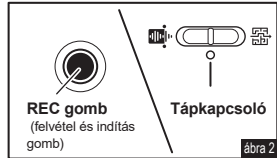


Silverlit SAS, 80 rue Barthelemy Danjou, 92100 Boulogne-Billancourt / France.
©2024 Silverlit. All rights reserved.

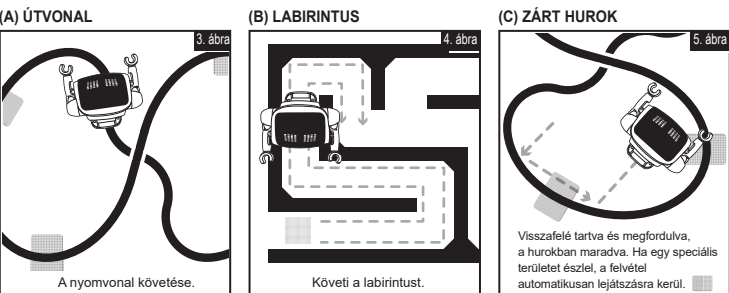
6. HOGYAN KELL JÁTSZANI

6.1 A JÁTÉK ELINDÍTÁSA

- Mozdítsa a hálózati kapcsolót a játék üzemlépéséhez szükséges állásba.
- Mozdítsa a hálózati kapcsolót az útkereső üzemlépéshez szükséges állásba. Az "útvonalterkép" üzemlépésbe való belépés után helyezze a MAZE BREAKER-t az "útvonalterképre", és nyomja meg a "REC" gombot a játék elindításához. (2. ábra)



6.2 ÚTKERESŐ ÜZEMMÓD



A MAZE BREAKER képes felismerni a fenti útvonalakat, amelyek a mellékelt "útvonalterképre" vannak nyomtatva, és automatikusan követni tudja azokat.

FONTOS TIPP: A maximális teljesítmény érdekében játék előtt egyenesítse ki a papírt.

- ÚT (3. ábra):** Helyezze a MAZE BREAKER-t pontosan a fekete vonalra, és nyomja meg a "REC" gombot a játék elindításához. A MAZE BREAKER ennek megfelelően követni fogja a fekete vonalat.
- LABIRINTUS (4. ábra):** Helyezze a MAZE BREAKER-t pontosan a szürke területre, és nyomja meg a "REC" gombot a játék elindításához. A MAZE BREAKER megpróbálja megkeresni a lehetséges kiutat.
- ZÁRT VÁLTÁS (5. ábra):** Helyezze a MAZE BREAKER-t pontosan a fehér területre, és nyomja meg a "REC" gombot a játék elindításához. A MAZE BREAKER csak a területet határoló fekete vonalon belül fog mozogni.

6.3 JÁTÉKMÓD

6.3.1 AKCIÓ MÓD

- MAZE BREAKER a következő módon reagál az olyan hangjelzésekre, mint a kopogás vagy a kéz tapolása:
- Egyszeri kopogás (vagy kéztaps)
- Felvett üzenet lejátszása (6. ábra).
- Kétféle több kopogás (vagy kéztaps) - mozgással vagy táncjal való reagálás. (7. ábra)

