

GB29518(#1001) SoccerBot ball- Instruction sheet (GBUK)

Size: A4 (double side printing)

(Date: 04 Dec 23)



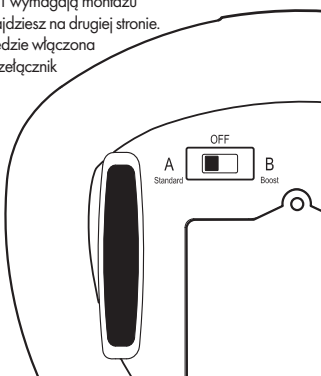
1. URUCHAMIANIE PRODUKTU

Na początku INTELIWENTNA PIŁKA i SOCCERBOT wymagają montażu baterii. Dokładne instrukcje dotyczące tej kwestii znajdziesz na drugiej stronie. Kiedy baterie zostaną poprawnie włożone, piłka będzie włączona i gotowa do gry. Aby uruchomić robota, przesuń przełącznik na spodzie, przesuwając go na tryb A lub B.

Tryb standardowy A (oznaczony jako „Standard”) – do twardych, gładkich powierzchni.

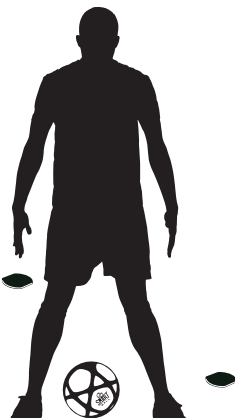
Tryb turbo B (oznaczony jako „Boost”) – do trudniejszych tj. miękkich powierzchni, jak np. dywan z krótkim włosiem.

Po skończonej grze pamiętaj, aby wyłączyć robota, przesuwając przełącznik na spodzie na pozycję OFF. Pozostawienie go w trybie A lub B będzie skutkowało stopniowym rozładowywaniem baterii.



2. PRZYGOTOWANIE POLA GRY

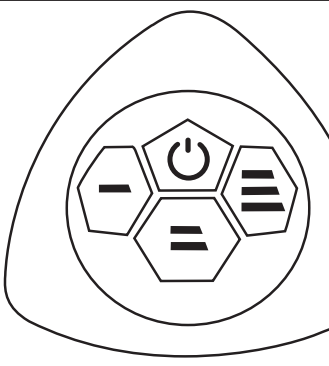
SOCCERBOT jest produktem przeznaczonym do użytku wyłącznie w pomieszczeniach. Czujnik śledzenia nie będzie działał na zewnątrz. Wymaga płaskiej i gładkiej powierzchni. Połóż PIŁKĘ u swoich stóp. SOCCERBOTA ustaw w odległości ok. 1 metra od piłki, tak aby był skierowany w jej stronę. 4 DYSKI z zestawu pozwolą Ci ustalić aktywne pole gry, wewnątrz którego powinieneś znajdować się wraz z piłką i robotem. Sugerujemy obszar o powierzchni 1,5 x 1,5 m. Możesz go jednak dostosować zarówno wielkością, jak i kształtem, do przestrzeni, jaką dysponujesz. Pamiętaj, że im mniejsze pole, tym gra będzie trudniejsza. Przed startem upewnij się jeszcze, że wyznaczone pole jest bezpieczne dla Ciebie w piłkę nożną i wolne od przeszkód, o które Ty lub SOCCERBOT moglibyście uderzyć. Sprawdź również, czy powierzchnia, na której zamierzasz grać, nie jest zbyt śliska i zadbaj o odpowiednie obuwie.



3. ROZPOCZYMYMY ROZGRYWKĘ

Celem gry jest jak najdłuższe utrzymanie piłki w ruchu, podczas gdy SOCCERBOT będzie próbował Cię pokonać, uderzając w nią. Drybluj i kontroluj piłkę, aby uniknąć inteligentnego przeciwnika. Przez cały czas musisz pozostawać w polu gry, wyznaczonym przez dyski. Utrzymuj piłkę na podłodze, nie rób przetrzetek, bo uderzysz w robota lub stracisz kontrolę nad piłką. Nie kop SOCCERBOTA ani na nim nie stawaj, aby uniemożliwić mu zablokowanie piłki – możesz go w ten sposób zniszczyć.

Rozpoczynając grę, wybierz 1 z 3 poziomów prędkości. Wolny (—), średni (—) lub szybki (—). Naciśnij odpowiedni przycisk na górnej części SOCCERBOTA. Następnie stań za piłką, SOCCERBOT będzie teraz przemieszczał się w jej kierunku, aby ją zablokować/uderzyć. Za każdym razem, kiedy SOCCERBOT uderzy w piłkę, stracisz jedno życie. Masz 3 życia na grę. Przy trzecim uderzeniu gra dobiegnie końca i SOCCERBOT zatrzyma się. Jeśli po 5 minutach nie straciłeś wszystkich żyć i nadal utrzymujesz się przy piłce, zwyciężasz! Gra ponownie dobiegnie końca, a SOCCERBOT przestanie próbować ją przechwycić. Na wyświetlaczu robota wyświetli się uzyskany przez Ciebie wynik, a zaraz po nim najwyższy, jaki dotąd uzyskano na urządzeniu. Aby ponownie rozegrać piłkarski pojedynek, popraw pole gry (jeśli to zasadne), umieść piłkę oraz robota na ich pozycjach startowych i wybierz za pomocą przycisku odpowiedni poziom prędkości.



WYŚWIETLACZ I PRZYCISKI

Im dłużej uda Ci się utrzymać z dala od robota, tym wyższy będzie Twój wynik końcowy. Punkty bonusowe otrzymasz za każde ocalone życie. Kiedy gra dobiegnie końca, na ekranie ujrzysz ten symbol: — a po nim zostanie wyświetlony uzyskany przez Ciebie wynik. Aktualny najwyższy wynik uprzedzi ten symbol: —

Więcej informacji na temat przycisków i wyświetlanych symboli znajdziesz w poniższym przewodniku.

TRYB STANDBY	SOCCERBOT jest gotowy do rozegrania piłkarskiego pojedynku.	—
WSKAŹNIK PRĘDKOŚCI	Oznacza prędkość – L1 (wolny) itd.	L--1 L--2 L--3
POZIOM WYŻEJ	Symbol ten wyświetlany jest podczas rozgrywki co 30 sekund, aby gracz mógł oszacować, ile czasu pozostało do końca.	— —
POZA ZASIĘGIEM	Kiedy robot wyjdzie poza zasięg śledzenia lub nie będzie w stanie wykryć piłki, usłyszysz sygnał dźwiękowy, a na wyświetlaczu zacznie migać Twój aktualny wynik.	15 10
WYNIK CZĄSTKOWY	Za każdą sekundę, w której uda Ci się uniknąć przeciwnika, otrzymujesz punkty.	0 5 10
UDERZENIE PIŁKI	Za każdym razem, kiedy SOCCERBOT uderzy w piłkę, tracisz życie. Masz 3 życia na całą grę.	-1 -2 -3
WYNIK KOŃCOWY	Po zakończonej grze na wyświetlaczu pojawi się zaprezentowany symbol, a następnie uzyskany przez Ciebie wynik.	- - 9000
AKTUALNY NAJWYŻSZY WYNIK	Po zaprezentowaniu wyniku końcowego, na wyświetlaczu ukaże się ten symbol, a następnie aktualny najwyższy wynik, jaki osiągnięto na urządzeniu.	— — 9000
WYMIENI BATERIE	Rozgrzywka nie może być kontynuowana, ponieważ poziom naładowania baterii w SOCCERBOTE jest za niski. Postępuj zgodnie z instrukcjami montażu i wymiany baterii.	— — — —
ZATRZYMANIE	Jeśli w trakcie użytkowania produktu naciśniesz ten przycisk, rozgrzywka natychmiast się zakończy, a SOCCERBOT zatrzyma się. Jeśli z kolei przytrzymasz przycisk przez 3 sekundy, robot przejdzie w tryb uśpienia.	— — — —
WYBÓR POZIOMU PRĘDKOŚCI	Wybieraj spośród 3 dostępnych poziomów prędkości robota: 1 – wolny, 2 – średni, 3 – szybki.	— = —
RESETOVANIE NAJWYŻSZEGO WYNIKU	Przez 5 sekund przytrzymaj jednocześnie wciśnięte przyciski poziomego wolnego i szybkiego, aby aktualny najwyższy wynik na tym urządzeniu wyniósł 0.	— + —
URUCHAMIANIE I WYŁĄCZANIE URZĄDZENIA	Kiedy nie korzystasz z SOCCERBOTA, przesuń przełącznik na spodzie na pozycję OFF. Pozostawienie go w trybie A lub B będzie skutkowało stopniowym rozładowywaniem baterii.	A OFF B

WSKAZÓWKI

Czujniki SOCCERBOTA potrafią wykryć INTELIWENTNĄ PIŁKĘ z odległości nie większej niż ok. 1,5 m. Podczas całej rozgrywki staraj się więc pozostawać w jego zasięgu.

Jeśli SOCCERBOT jest schowany za jakimś obiektem i nie pozostaje w bezpośredniej linii z piłką, nie będzie potrafił określić jej aktualnego położenia. Jeśli piłka znajdzie się poza zasięgiem czujników SOCCERBOTA, robot zacznie kręcić się w miejscu lub poruszać w losowych kierunkach, aby ponownie ją namierzyć. Musisz przesunąć piłkę bliżej niego, aby urządzenia nawiązały połączenie, i zrestartować grę. Jeśli przez 20 sekund robot nie namierzy piłki, zakończy poszukiwania i gra zostanie uznana za nieważną, a Twój wynik wyniesie 0 punktów.

Spróbuj zmieniać kształt i wielkość swojego pola gry. Rzucaj sobie wyzwania i wychodź poza strefę własnego komfortu, próbując mniejszej przestrzeni. Będzie trudniej, ale na tym polega porządnym treningu.

Jeśli chcesz, w każdej chwili możesz zresetować do 0 aktualny najwyższy wynik. W tym celu zapoznaj się z sekcją WYŚWIETLACZ I PRZYCISKI.

Możesz grać sam, starając się pobić swój rekord, lub rzucić wyzwanie przyjaciołom. Rozgrywajcie na zmianę piłkarskie pojedynki z SOCCERBOTE i porównujcie wyniki. Kto z was ma największą smykałkę do dryblowania?

WAŻNE INFORMACJE

INTELIWENTNA PIŁKA, w której znajdują się odpowiednio naładowane baterie, jest zawsze gotowa do gry. Wyłącz się automatycznie po krótkim czasie, jeśli nie będzie używana i pozostanie nieruchoma. Zalecamy grę piłką lekko napompowaną, miękką i delikatnie gąbczastą w dotyku. Ułatwi Ci to panowanie nad nią w ciasnych pomieszczeniach. W razie potrzeby, możesz ją dopompować za pomocą ręcznej pompy do piłek (brak w zestawie).

SOCCERBOT nie będzie prawidłowo działał na dywanach z długim włosiem lub na innych nierównych powierzchniach. Produkt przeznaczony jest wyłącznie do użytku w zamkniętych pomieszczeniach. Jego czujniki śledzące nie będą prawidłowo działać w bezpośrednim świetle słonecznym.

Elektroniczne moduły czujników robota i piłki nie są wodoodporne. Zawsze pamiętaj, aby po skończonej zabawie wyłączyć SOCCERBOTA (OFF).

Jeśli potrzebujesz więcej informacji, wejdź na naszą stronę:

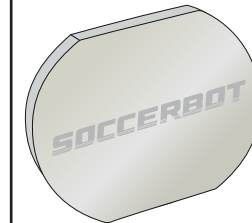
www.epee.pl



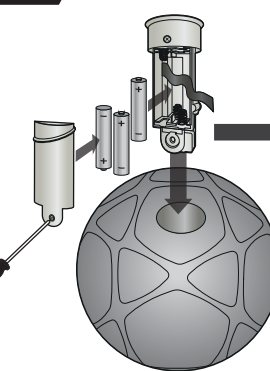
MONTAŻ I WYMIANA BATERII W INTELIWENTNEJ PIŁCE

INTELIWENTNA PIŁKA wymaga 3 baterii AAA (LR03) 1,5V (niezawarte w zestawie). Postępuj zgodnie z poniższymi zaleceniami.

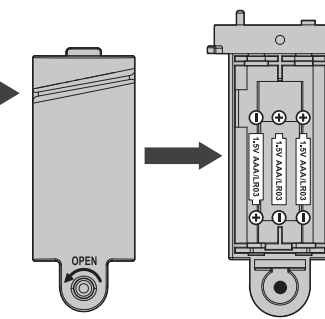
DO WYCIĄGNIĘCIA CZUJNIKA Z PIŁKI BĘDZIESZ POTRZEBOWAŁ DYSKI Z ZESTAWU.



Na górnej części czujnika piłki znajduje się wgłębienie. Włóż w nie dyski i przekreślaj go, aby wyciągnąć czujnik.



Odkręć pokrywę komory na baterie za pomocą śrubokręta (brak w zestawie), włóż do środka 3 nowe baterie AAA (LR03) 1,5V, a następnie zakręć pokrywę.



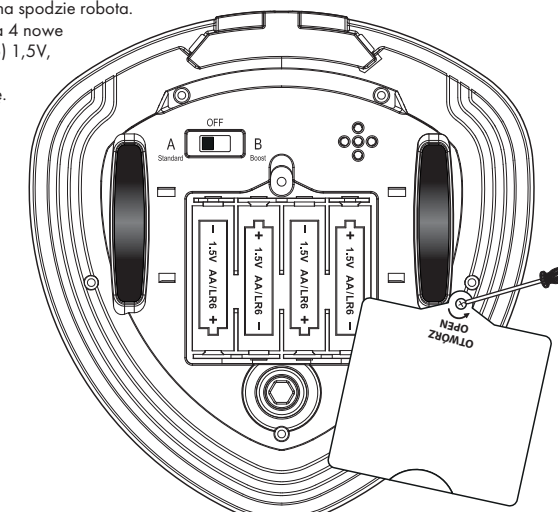
Delikatnie włóż czujnik z powrotem do piłki i wkręć za pomocą dysku.

Jeśli baterie zostały poprawnie włożone, czujnik zaświeci się na czerwono. Piłka wyłączy się automatycznie po krótkim czasie, jeśli nie będzie używana i pozostanie nieruchoma.

MONTAŻ I WYMIANA BATERII W SOCCERBOTE

SOCCERBOT wymaga 4 baterii AA (LR6) 1,5V (niezawarte w zestawie). Postępuj zgodnie z poniższymi zaleceniami.

Za pomocą śrubokręta (brak w zestawie) odkręć pokrywę komory na baterie, znajdującą się na spodzie robota. Włóż do środka 4 nowe baterie AA (LR6) 1,5V, a następnie zakręć pokrywę.



Zawsze pamiętaj, aby po skończonej zabawie wyłączyć SOCCERBOTA (OFF). To pomoże wydłużyć czas użytkowania baterii.

OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, ze względu na drobne elementy łatwe do połknięcia – ryzyko udławienia. W przypadku połknięcia niezwłocznie skontaktować się z lekarzem. Ta zabawka wytwarza błysk, który może wywołać epilepsję u osób wrażliwych. Jeśli Ty sam lub ktoś z Twojej rodziny wykazywał kiedykolwiek objawy epilepsji (ataki drgawek, nagłe utraty przytomności) w warunkach migoczącego oświetlenia, przed rozpoczęciem zabawy poradź się lekarza. Nie wolno siadać ani stawać na produkcie. Podczas użytkowania produktu małe dzieci i zwierzęta powinny pozostać pod opieką osoby dorosłej. Należy zachować opakowanie, etykiety lub ulotki, na których zamieszczone są informacje o zabawce. Przed podaniem zabawki dziecku należy usunąć opakowanie i wszystkie jego elementy. Kolory i kształty mogą się nieznacznie różnić od tych pokazanych na opakowaniu.

UWAGA: Używaj robota z dala od włosów oraz innych zanieczyszczeń, aby uniknąć zablokowania jego części ruchomych (kół). W celu ochrony żywotności baterii, po skończonej zabawie przesuń przełącznik na spodzie robota na pozycję „OFF”. Nie dopuszczaj do kontaktu produktu z wodą.

Inteligentny robot wymaga 4 baterii AA (LR6) 1,5V. Baterie niezawarte w zestawie. Inteligentna piłka wymaga 3 baterii AAA (LR03) 1,5V. Baterie niezawarte w zestawie.

Nie likwidować ze stałymi odpadami miejskimi, lecz zbierać oddzielnie. Porzucenie lub niewłaściwe stosowanie substancji lub komponentów elektrycznych, które znajdują się w tym aparacie, może okazać się szkodliwe dla środowiska. Symbol, na którym widnieje „pojemnik na śmieci na kółkach, z czarną kreską u dołu” oznacza, że niniejszy aparat został wprowadzony do handlu po 13/08/05 r. i podlega obowiązkowi zróżnicowanego zbierania odpadów. Wszelkie nadużycia będą karane według prawa.

UWAGA:

- Ze względu na małe części, zaleca się instalowanie i wymianę baterii wyłącznie przez osoby dorosłe.
- Nie należy mieszać baterii różnego typu, np. jednorazowych i baterii do ponownego ładowania, a także baterii nowych z używanymi.
- Baterie muszą być włożone zgodnie z polaryzacją (+/-) zaprezentowaną w komorze na baterie.
- Jeśli zabawka jest nieużywana przez dłuższy czas lub baterie się wyczerpały, należy je niezwłocznie usunąć, aby nie uszkodziły zabawki.
- Nie należy ładować baterii, które nie są do tego przeznaczone.
- Baterie przed ponownym ładowaniem należy bezwzględnie usunąć z zabawki.
- Demontaż i ładowanie baterii powinny być wykonane przez osobę dorosłą lub pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie wolno dopuścić do zwarcia na zaciskach. Nie rób spiecia.
- Nie należy zasilać zabawki za pomocą innych źródeł energii niż baterie alkaliczne.
- Zużyte baterie należy wyrzucić do specjalnie oznakowanego pojemnika.
- Nie wrzucać baterii do ognia, mogą eksplodować lub wycieć.
- Przed każdym użyciem należy sprawdzić czy produkt nie nosi śladów uszkodzenia elementów elektrycznych. W razie usterki, nie używać go do czasu naprawy.

Producent:
Golden Bear Products Ltd.
Hortonwood 40, Telford, Shropshire,
TF1 7EY, U.K. Tel: 01952 608308
www.goldenbear toys.com



EU Authorised Representative
Vulcan Consulting,
38/39 Fitzwilliam Square West,
Dublin 2, D02 NX53, Ireland.

Importer/Dystrybutor:
EPEE Polska Sp. z o.o.
al. Bohaterów Warszawy 15-16
70-370 Szczecin
www.epee.pl

