

SMART BALL SOCCERBOT

INSTRUKCJA OBSŁUGI

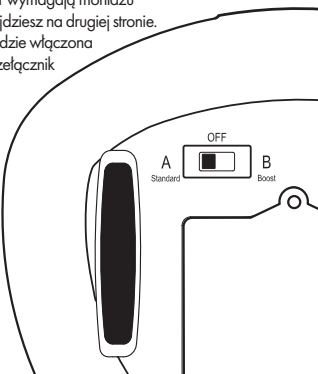
1. URUCHAMIANIE PRODUKTU

Na początku INTELIGENTNA 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

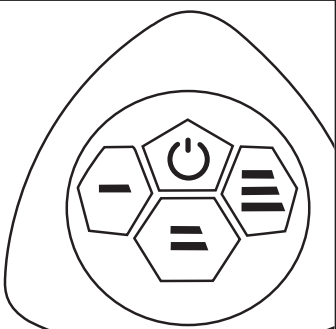
SOCCERBOT jest produktem przeznaczonym do użytku wyłącznie w pomieszczeniach. Czujnik śledzenia nie będzie działał na zewnątrz. Wymaga płaskiej i gładkiej powierzchni. Połóż PIŁKĘ u swoich stóp. SOCCERBOTA ustaw w odległości ok. 1 metra od piłki, tak aby był skierowany w jej stronę. 4 DYSKI z zestawu pozwolą Ci ustalić aktywne pole gry, wewnątrz którego powinienes 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 do gry 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. ROZPOCZYNAJEMY 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 przerutek, 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 PRZYSKIS

Im dłużej uda Ci się utrzymać z dala od robota, tym wyższy będzie Twój wynik końcowy. Punkty bonusowe otrzymasz za każde ocalale 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: — a po nim zostanie wyświetlony uzyskany przez Ciebie wynik. Aktualny najwyższy wynik uprzedzi ten symbol: — a po nim zostanie wyświetlony uzyskany przez Ciebie wynik.

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.	11 11
POZA ZASIĘGIEM	Kiedy robot wyjdzie poza zasięg śledzenia lub nie będzie w stanie wykryć piłki, usłyszysz sygnał dzwinkowy, 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 pojawią 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.	11 11 9000
WYMIENI BATERIE	Rozgrzywka nie może być kontynuowana, ponieważ poziom naładowania baterii w SOCCERBOCIE 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.	ON
WYBÓR POZIOMU PRĘDKOŚCI	Wybieraj spośród 3 dostępnych poziomów prędkości robota: 1 – wolny, 2 – średni, 3 – szybki.	— = ≡
RESETOWANIE NAJWYŻSZEGO WYNIKU	Przez 5 sekund przytrzymaj jednocześnie wciśnięte przyciski poziomów 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 INTELIGENTNĄ PIŁKĄ 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 zresetować 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 trening. Jeśli chcesz, w każdej chwili możesz zresetować do 0 aktualny najwyższy wynik. W tym celu zapoznaj się z sekcją WYŚWIETLACZ I PRZYSKIS. Możesz grać sam, starając się pobić swój rekord, lub rzucić wyzwanie przyjaciołom. Rozgrywkę na zmianę piłkarskie pojedynki z SOCCERBOTE i porównujcie wyniki. Kto z was ma największą smykalkę do dryblowania?

WAŻNE INFORMACJE

INTELIGENTNA 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:

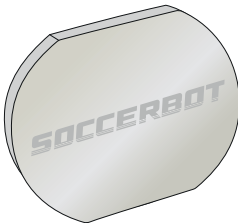
www.epee.pl



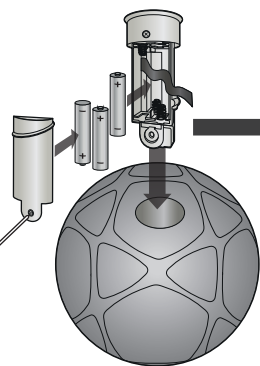
MONTAŻ I WYMIANA BATERII W INTELIGENTNEJ PIŁCE

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

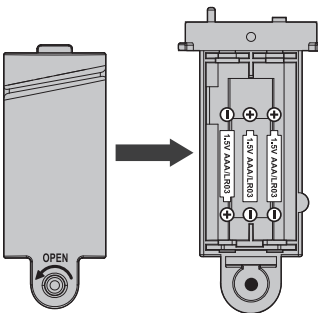
DO WYCIĄGNIĘCIA CZUJNIKA Z PIŁKI BĘDZIESZ POTRZEBOWAŁ DYSKU Z ZESTAWU.



Na górnej części czujnika piłki znajduje się wgłębienie. Włóż w nie dysk 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.



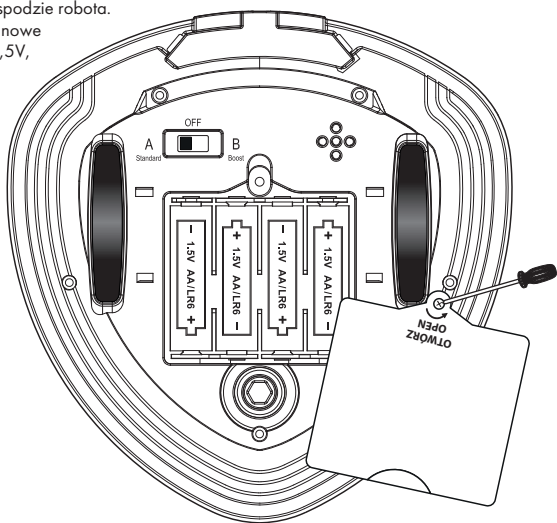
Delikatnie włóż czujnik z powrotem do piłki i wkręć za pomocą dysku.

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 SOCCERBOCIE

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.

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 spięcia.
- 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 wyciec.
- Przed każdym użyciem należy sprawdzić czy produkt nie nosi śladów uszkodzenia elementów elektrycznych. W razie usterki, nie używać go do czasu naprawy.

You can find the instructions in English by scanning the QR code (on the previous page).

Návod v slovenskom jazyku nájdete po naskenovaní QR kódu (na predchádzajúcej strane).

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 widzicie „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 obowiązkom zwrócić do zbierania odpadów. Wszelkie nadużycia będą karane według prawa.



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



SMART BALL SOCCERBOT INSTRUCTIONS

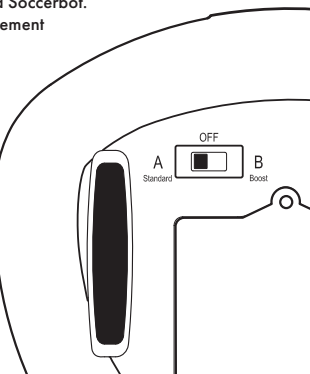


1. POWER UP

Insert your batteries into both the football and Soccerbot. Follow the separate battery insertion/ replacement instructions. Once the batteries are inserted the ball is switched on and ready to go! Switch on the SOCCERBOT by choosing either mode A or mode B, you will find the switch on the underside of the BOT.

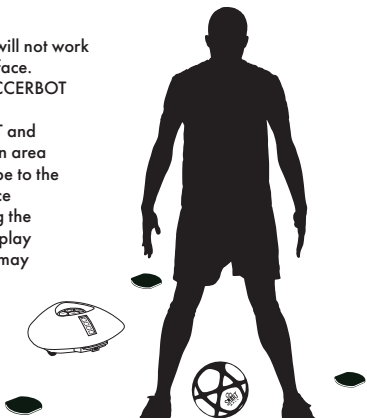
Mode A (Standard) - for hard floor surfaces
Mode B (Boost) - for soft floor surfaces such as short pile carpet

Always switch the SOCCERBOT to OFF when not in use. If left in mode A or mode B the batteries will discharge slowly.



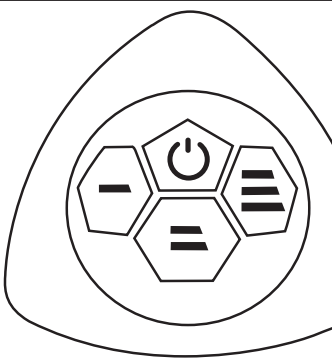
2. PREPARE THE GAME ZONE

This is an indoor product only. The tracking sensors will not work outdoors. It needs to be played on a flat smooth surface. Place the FOOTBALL at your feet and place the SOCCERBOT facing the ball approximately 1 metre away. Place the 4 x ZONE DISKS around the SOCCERBOT and yourself to mark out the active play zone. Suggest an area of 1.5 x 1.5 metres square. However, this area can be to the size and shape of your own choosing based on space available, the smaller the zone the more challenging the game play. Ensure there are no obstacles inside the play zone that you may collide with or the SOCCERBOT may bump into, ensure it's a safe area to play football and you can't get hurt. Check the playing surface is not highly polished or slippery and you are wearing appropriate footwear.



3. LET'S PLAY A GAME

The purpose of the game is to keep the ball moving whilst the SOCCERBOT attempts to tackle you by striking the ball. Use small touches and keep close control of the ball to avoid the BOT. Ensure you stay within the safe PLAY ZONE marked by the 4 discs at all times. Keep the ball on the floor at all times, do not chip the ball over the BOT or you will lose control. Do not kick or stand on the SOCCERBOT to prevent it from tackling the ball. There are three different speed levels to choose between to start the Game. Slow (—) medium (=) or fast (≡). Press the corresponding button on the top of the SOCCERBOT. Step back behind the ball ready to play, the SOCCERBOT will now charge towards the ball and attempt to strike the ball. If the SOCCERBOT strikes the ball you will lose a life. You have 3 lives. If the SOCCERBOT strikes the ball 3 times it's game over and the SOCCERBOT will stop and end the game. If the SOCCERBOT doesn't manage to steal all your 3 lives after 5 mins of play then the game will end and the SOCCERBOT will stop chasing the ball. You win! The SOCCERBOT will then display your final score followed by the current highest score. To play again, adjust the GAME ZONE area if required, place the ball and the SOCCERBOT in their starting positions and press a suitable skill level button, slow, medium or fast.



DISPLAY SCREEN AND BUTTONS

The longer you survive the higher your final score. Gain bonus points for finishing the game with lives to spare. When the game ends the screen will flash this symbol [—] followed by your final game score. It will then flash this symbol [—] followed by the current highest score. Refer to the guide for more information on buttons and screen symbols

PRODUCT ON STANDBY	SOCCERBOT is ready for game play.	--
GAME SPEED INDICATOR	Denotes speed - L1 for low speed etc.	L--1 L--2 L--3
LEVEL UP	During game play this symbol is displayed every 30 seconds to update the player on game time.	11 11
OUT OF RANGE	When the BOT goes out of tracking range or it can't detect the ball, the screen flashes with your current score and will make a beeping sound.	15 10
IN GAME SCORE	For every second you survive points are added to your score.	0 5 10
TACKLE	When the SOCCERBOT strikes the ball a tackle is made and a player loses a life. Player has 3 lives.	-1 -2 -3
FINAL SCORE	When the game is over the screen flashes up this symbol followed by the final score achieved during game play.	- - 9000
CURRENT HIGHEST SCORE	Following the FINAL SCORE update the SOCCERBOT displays this symbol followed by the current HIGHEST SCORE recorded.	11 11 9000
CHANGE BATTERIES	The battery power is too low to continue, change the batteries in the SOCCERBOT. Following the battery replacement instructions as supplied.	----
OFF	If you press this button during game play it will end the game immediately and stop the SOCCERBOT. If you hold down this button for 3 seconds it will put the bot into sleep mode.	[Power Button]
SELECT GAME SPEED	choose from 3 different game speeds 1 is slow : 2 is medium : 3 is fast	[Slow] [Medium] [Fast]
RESET HIGH SCORE TO ZERO	Hold down the Low + High speed buttons together for 5 seconds to RESET the high score back to zero.	[Slow] + [Fast]
POWER SWITCH	Switch to OFF when not playing with the BOT to conserve battery life. If left in modes A or B the batteries will discharge slowly.	A [OFF] B

Item Number: 1001
Made in China

TIPS AND HINTS

The SOCCERBOT sensors have a range of approx. 1.5 metres to detect the ball location. Stay within this range for continuous game play. If the SOCCERBOT is hidden behind an object and is not in direct line of sight of the ball it will not be able to detect the ball's location. If the ball is out of range of the SOCCERBOT sensors, the BOT will start to spin on the spot or start hunting for the ball to try to locate the football. You need to move the ball closer to the BOT to re-engage with the SOCCERBOT and restart the game play. If the BOT can't find the football within 20 seconds it will stop searching and end the game. You will score ZERO points and the game is void. Try varying your game play zone in size and shape. Go with a smaller zone than you feel comfortable with to really challenge and develop your close control skills. You can reset the high score back to zero if required. Refer to the DISPLAY SCREEN AND BUTTONS instructions.

IMPORTANT INFORMATION

Once the batteries are inserted into the ball it is always switched on and ready to play. The ball will auto-switch off if it's not being played with and the ball is stationary for a short period of time. We recommend that you play with the ball slightly deflated, soft and slightly squashy to the touch. This makes it easier to control in tight spaces. You can inflate the ball with a hand pump (not provided) to increase the firmness if desired. The SOCCERBOT won't perform correctly on long pile carpet or uneven surfaces. This product is strictly for indoor use. The SOCCERBOT tracking sensors will not work in direct sunlight and the SOCCERBOT and the ball's electronic sensor module are not water resistant. Always switch the SOCCERBOT to OFF when not in use.

JOIN THE CHALLENGE

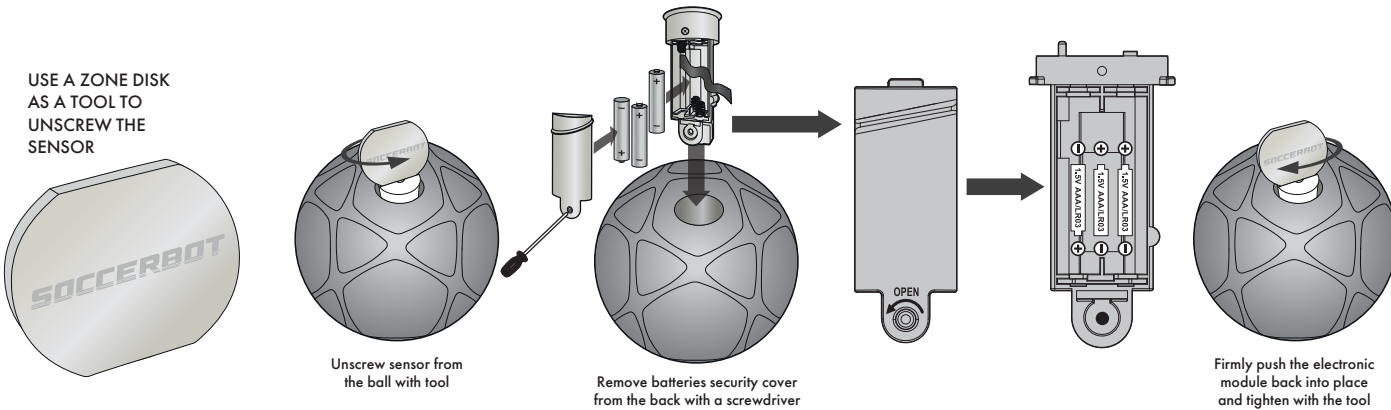


Golden Bear Products Ltd.
Hortonwood 40, Telford, Shropshire,
TF1 7EY, U.K. Tel: 01952 608308
www.goldenbear toys.com

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

BALL UNIT BATTERIES

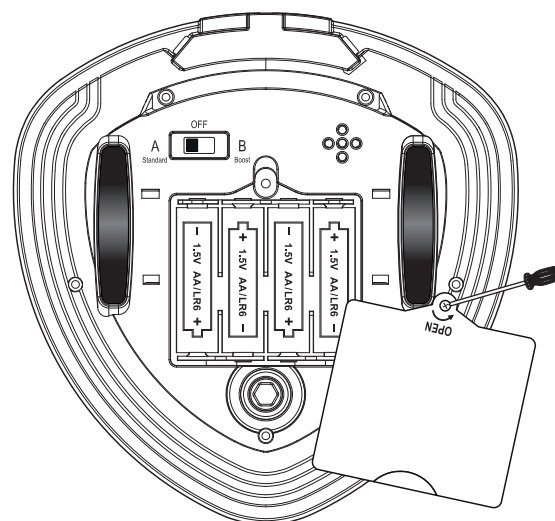
INSERT 3 xAAA BATTERIES INTO YOUR BALL AS SHOWN BELOW



The ball will auto-switch off if it's not being played with and the ball is stationary for a short period of time.

SOCCERBOT BATTERIES

INSERT 4xAA BATTERIES INTO YOUR BALL AS SHOWN BELOW



Always switch to 'OFF' when not in use, to preserve battery life.

TO REPLACE BATTERIES

- Removal and replacement of batteries should be carried out by an adult or under adult supervision.
- Unscrew the single screw on the battery cover.
- Ensure batteries are inserted correctly, observing the + and - marks on the battery compartment. Replace batteries using 4 x AA size 1.5v Alkaline batteries in the bot and 3 x AAA size 1.5v Alkaline batteries in the ball.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Replace battery cover and screw down.
- Do not attempt to charge non-rechargeable batteries. Do not short circuit the contacts in the battery compartment. Exhausted batteries should be removed from the product.
- Only batteries of the same or equivalent type as those recommended are to be used.
- Dispose of old batteries properly, never dispose of batteries in a fire. Remove batteries after use if storing for long periods.
- Do not mix old (used) and new batteries or batteries of different types.
- Please retain the above information for reference.
- If the product is dropped the batteries can become dislodged. Remove the battery cover and re-insert batteries.
- If after following the instructions and checking the batteries this product does not function properly, please contact Golden Bear Products Ltd.
- Do not bring into contact with water.
- 4 x AA and 3 x AAA 1.5V batteries (NOT INCLUDED)

WARNING: Not suitable for children under 36 months due to small parts posing a possible choking hazard.

WARNING: This toy produces flashes that may trigger epilepsy in sensitised individuals.

CAUTION: To prevent entanglement keep hair away from moving parts.

SMART BALL SOCCERBOT

NÁVOD NA POUŽITIE



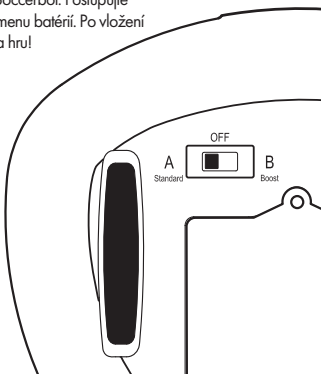
1. ZAPNUTIE PRODUKTU

Vložte batérie do futbalovej lopty aj do zariadenia Soccerbot. Postupujte podľa samostatných pokynov na vloženie alebo výmenu batérií. Po vložení batérií je lopta automaticky zapnutá a pripravená na hru! Zapnite zariadenie SOCCERBOT výberom režimu A alebo B – prepínač sa nachádza na spodnej strane robota.

Režim A (Štandard) – pre tvrdé povrchy

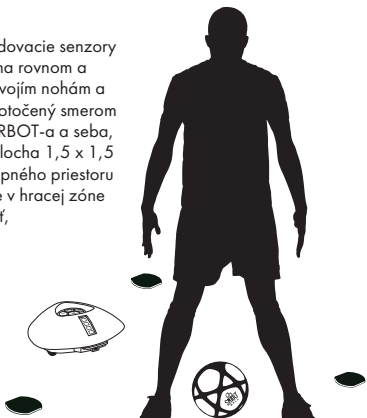
Režim B (Boost) – pre mäkké povrchy, ako sú koberec s krátkym vlasom

Vždy prepínajte SOCCERBOT do polohy OFF, keď sa nepoužíva. Ak zostane v režime A alebo B, batérie sa budú pomaly vybiť.



2. PRÍPRAVA HRACEJ ZÓNY

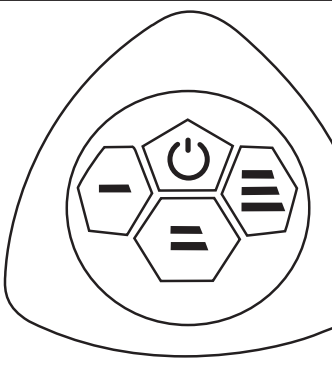
Tento produkt je určený len na použitie v interiéri. Sledovacie senzory nefungujú vo vonkavom prostredí. Hra sa musí hrať na rovnom a hladkom povrchu. Umiestnite FUTBALOVÚ LOPTU k svojim nohám a SOCCERBOT približne 1 meter pred ňu, tak aby bol otočený smerom k lopte. Umiestnite 4 ZÓNOVÉ DISKY okolo SOCCERBOT-a a seba, aby ste vyznačili aktívnu hraciu zónu. Odporúča sa plocha 1,5 x 1,5 metra. Túto oblasť si však môžete upraviť podľa dostupného priestoru – čím menšia zóna, tým náročnejšia hra. Uistite sa, že v hracej zóne nie sú žiadne prekážky, o ktoré by ste mohli zakopnúť, alebo do ktorých by mohol naraziť SOCCERBOT. Dbajte na to, aby išlo o bezpečný priestor na hru, v ktorom sa nemôžete zraniť. Skontrolujte, či hrací povrch nie je príliš lesklý alebo klzký a či máte vhodnú obuv.



3. POĎME SI ZAHRAŤ HRU

Cieľom hry je udržiavať loptu v pohybe, zatiaľ čo sa SOCCERBOT pokúša zasiahnuť loptu a tým vás „zastaviť“. Používajte jemné dotykky a majte loptu pod kontrolou, aby ste sa vyhli BOT-ovi. Vždy zostaňte v bezpečnej HRACEJ ZÓNE vyznačenej 4 diskami. Loptu držte neustále na zemi, nekopte ju ponad BOT-a, inak stratíte kontrolu. Nekopte do SOCCERBOT-a ani naň nestúpajte, aby ste mu nezabránili v zákroku.

Na začiatok hry si môžete vybrať z troch rôznych rýchlostí: pomalá (—), stredná (=) alebo rýchla (≡). Stlačte príslušné tlačidlo na hornej časti zariadenia SOCCERBOT. Ustúpte za loptu a pripravte sa na hru – SOCCERBOT sa rozbehne smerom k lopte a pokúsi sa ju zasiahnuť. Ak SOCCERBOT zasiahne loptu, stratíte jeden život. Máte 3 životy. Ak zasiahne loptu 3-krát, hra končí a SOCCERBOT sa zastaví. Ak vám SOCCERBOT nevezme všetky 3 životy počas 5 minút hry, hra sa skončí a SOCCERBOT prestane nasledovať loptu. Vyhrali ste! SOCCERBOT potom zobrazí vaše konečné skóre, po ktorom následne zobrazí aktuálne najvyššie skóre. Ak si chcete zahrať znova, upravte podľa potreby oblasť HRACEJ ZÓNY, umiestnite loptu a SOCCERBOT do počiatočných pozícií a stlačte tlačidlo zodpovedajúce zvolenej úrovni – pomalá, stredná alebo rýchla.



OBRAZOVKA A TLAČIDLÁ

Čím dlhšie prežijete, tým vyššie bude vaše konečné skóre. Získate bonusové body, ak hru dokončíte so zvýšenými životmi. Keď sa hra skončí, obrazovka zobliká týmto symbolom (— —), po ktorom sa zobrazí vaše konečné herné skóre. Následne zobliká týmto symbolom (— F — F —), po ktorom sa zobrazí aktuálne najvyššie skóre.

Viac informácií o tlačidlách a symboloch na obrazovke nájdete v návode.

PRODUKT V POHOTOVOSTNOM REŽIME	SOCCERBOT je pripravený na hru.	— —
UKAZOVATEĽ RÝCHLOSTI HRY	Označuje rýchlosť – L1 pre nízku rýchlosť atď.	L — — 1 L — — 2 L — — 3
POSTÚPENIE NA ĎALŠIU ÚROVEŇ	Počas hry sa tento symbol zobrazí každých 30 sekúnd, aby hráča informoval o čase hry.	— F — F —
MIMO DOSAHU	Keď sa BOT dostane mimo dosah sledovania alebo nedokáže zistiť polohu lopty, obrazovka zobliká s vašim aktuálnym skóre a zoznie pípnutie.	15 10
SKÓRE V HRE	Za každú sekundu, ktorú prežijete, sa k vášmu skóre pripočítavajú body.	0 5 10
ZÁKROK	Keď SOCCERBOT zasiahne loptu, dôjde k zákroku a hráč stratí jeden život. Hráč má 3 životy.	— 1 — 2 — 3
KONEČNÉ SKÓRE	Keď sa hra skončí, obrazovka zobliká týmto symbolom, po ktorom sa zobrazí konečné skóre dosiahnuté počas hry.	— — 9000
AKTUÁLNE NAJVIŠŠIE SKÓRE	Po zobrazení KONEČNÉHO SKÓRE Soccerbot zobrazí tento symbol, po ktorom nasleduje aktuálne najvyššie dosiahnuté skóre.	— F — F — 9000
VYMEŇTE BATÉRIE	Energia batérie je príliš nízka na pokračovanie, vymeňte batérie v zariadení SOCCERBOT. Postupujte podľa dodaných pokynov na výmenu batérií.	— — — —
OFF	Ak počas hry stlačíte toto tlačidlo, hra sa okamžite ukončí a SOCCERBOT sa zastaví. Ak toto tlačidlo podržíte 3 sekundy, BOT sa prepne do režimu spánku.	⏻
VÝBER RÝCHLOSTI HRY	Vyberte si z 3 rôznych rýchlostí hry: 1 je pomalá : 2 je stredná : 3 je rýchla	— = ≡
VYNULOVANIE NAJVIŠŠIEHO SKÓRE	Podržte súčasne tlačidlá pre nízku a vysokú rýchlosť po dobu 5 sekúnd, aby ste vynulovali najvyššie skóre na nulu.	— + ≡
HLAVNÝ VYPÍNAČ	Prepnite do polohy OFF, keď sa s BOT-om nehráte, aby ste šetrili batériu. Ak zostane v režime A alebo B, batérie sa budú pomaly vybiť.	A OFF B

TIPY A RADY

Senzory SOCCERBOT majú dosah približne 1,5 metra na detekciu polohy lopty. Zostaňte v tomto dosahu pre plynulú hru.

Ak je SOCCERBOT skrytý za nejakým objektom a nemá priamu viditeľnosť na loptu, nedokáže určiť jej polohu.

Ak je lopta mimo dosahu senzorov SOCCERBOT, BOT sa začne otáčať na mieste alebo ju začne hľadať, aby sa pokúsil lokalizovať loptu. Je potrebné priblížiť loptu k BOT-ovi, aby sa znovu spojil so SOCCERBOT a hra mohla pokračovať. Ak BOT nedokáže nájsť loptu do 20 sekúnd, prestane ju hľadať a hra sa ukončí. Získate NULA bodov a hra bude neplatná.

Skúste meniť veľkosť a tvar svojej hracej zóny. Ak sa na to budete cítiť, zvolte menšiu hraciu zónu, aby ste si dali skutočnú výzvu a rozvinuli svoje zručnosti v ovládaní lopty na krátku vzdialenosť.

V prípade potreby môžete vynulovať najvyššie skóre. Pozrite si pokyny v oblasti OBRAZOVKA A TLAČIDLÁ.

DÔLEŽITÉ INFORMÁCIE

Po vložení batérií do lopty je lopta vždy zapnutá a pripravená na hru. Automaticky sa vypne, ak sa s ňou nehrá a zostane nehybná po určitý čas. Odporúčame hrať s mierne vyfúknutou loptou, ktorá je mäkká a na dotyk mierne stlačitelná. Uľahčuje to ovládanie v stiesnených priestoroch. V prípade potreby ju môžete dofúkať ručnou pumpou (nie je súčasťou balenia), aby bola tvrdšia. SOCCERBOT nebude správne fungovať na koberecoch s dlhým vlasom alebo na nerovných povrchoch.

Tento produkt je určený výhradne na použitie v interiéri. Sledovacie senzory SOCCERBOT nefungujú na priamom slnečnom svetle a ani SOCCERBOT, ani elektronický senzorový modul v lopte nie sú vodotesné.

Vždy prepínajte SOCCERBOT do polohy OFF, keď sa nepoužíva.

PRIDAJ SA K VÝZVE

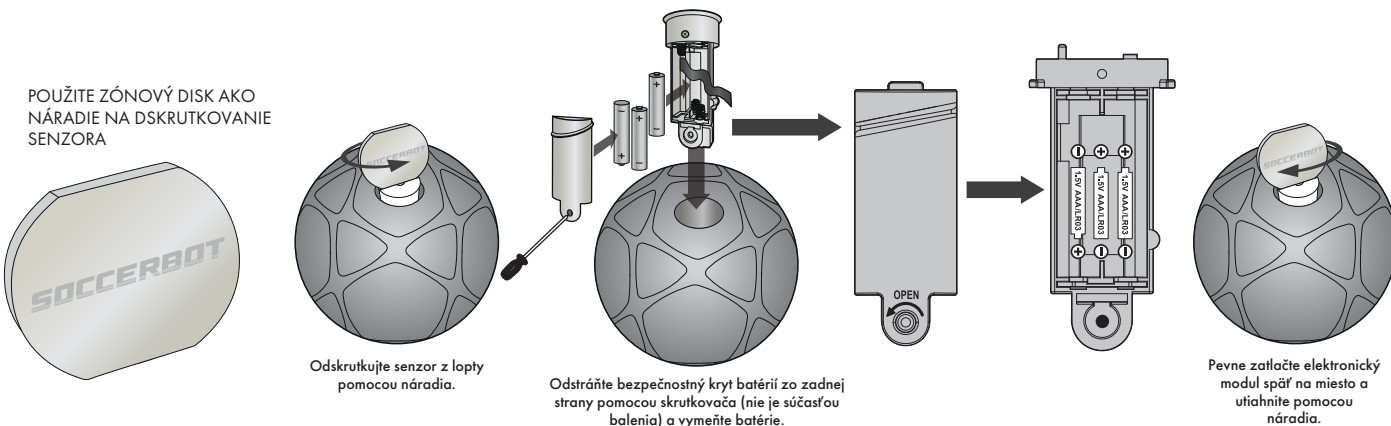
www.epee.pl



Číslo položky: EP60127
Vyrobené v Číne

BATÉRIE V LOPTE

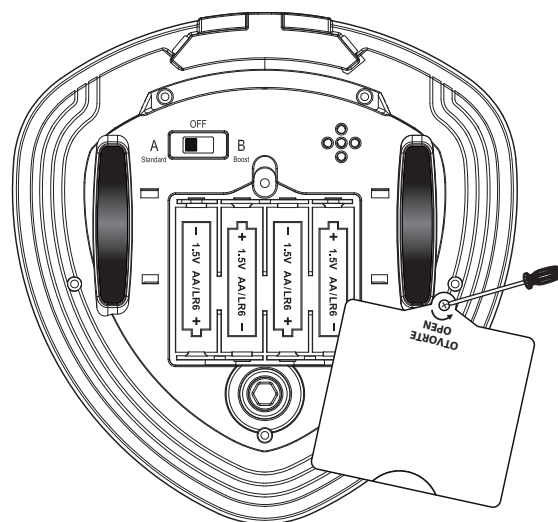
VLOŽTE 3 X AAA BATÉRIE DO LOPTY PODĽA OBRÁZKU NIŽŠIE



Lopta sa automaticky vypne, ak sa s ňou nehrá a zostane nehybná po krátky čas.

BATÉRIE V SOCCERBOT-E

VLOŽTE 4 X AA BATÉRIE DO LOPTY PODĽA OBRÁZKU NIŽŠIE



Vždy prepnite do polohy „OFF“, keď sa zariadenie nepoužíva, aby ste šetrili batériu.

UPOZORNENIE! Nevhodné pre deti mladšie ako 3 roky z dôvodu malých častí, ktoré môžu byť ľahko prehltnuté – riziko zadusenia. V prípade prehltnutia okamžite kontaktujte lekára. Táto hračka vysiela záblesky, ktoré môžu vyvolať epileptický záchvat u citlivých osôb. Na výrobku nesmieste sedieť ani stáť. Malé deti a zvieratá musia byť pri používaní pod dohľadom dospelých osôb. Odstráňte všetok obalový materiál pred odovzdaním hračky dieťaťu. Tento návod uschovajte na budúce použitie, pretože obsahuje dôležité informácie. Obsah balenia, farby a tvary sa môžu líšiť od zobrazenia na obale.

UPOZORNENIE: Aby ste predišli zamotaniu, držte vlasy ďalej od pohyblivých častí. Vždy prepínajte na „OFF“, keď sa hračka nepoužíva, aby sa predĺžila životnosť batérií. Nevystavujte kontaktu s vodou.

Symbol preškrtnutej podčiarknutej nádoby na odpad na produkte alebo balení označuje elektrozariadenia, dovezené alebo vyrobené po 13. 8. 2005 a tiež označuje, že tento výrobok nesmie byť vyhodený do komunálneho odpadu. Povinnosťou užívateľa je odovzdať akékoľvek opotrebované elektrozariadenia na vopred určené zberné miesto na recykláciu elektrických a elektronických zariadení. Ďalšie informácie o možnostiach odovzdania odpadu na recykláciu získate na príslušnom obecnom alebo mestskom úrade, od firmy zaoberajúcej sa zberom a zvozom odpadu, na webových stránkach kolektívnych systémov www.retela.sk, na portáli MŽP alebo v obchode, kde ste produkt zakúpili. Zariadenie odovzdávajte nedemontované, kompletne, aby z neho neunikali nebezpečné látky. Symbol preškrtnutej nádoby na odpad na batériách, ich obaloch alebo na elektrozariadeniach, ktoré ich obsahujú, vyjadruje, že batérie nepatria do odpadkového koša ani kontajnera s komunálnym odpadom. Použitie batérie alebo akumulátory môžete bezplatne odovzdať na mnohých miestach označených ako "miesta spätného odberu". Sú to najmä predajne elektropotrebičov, supermarkety a hypermarkety, zberné dvory.

VÝMENA BATÉRIÍ

- Vyberanie a výmenu batérií by mal vykonávať dospelý alebo by mala prebiehať pod dohľadom dospelých osôb.
- Odskrutkujte skrutku na kryte batérií.
- Uistite sa, že batérie sú vložené správne, podľa označení + a – v priestore pre batérie. Vymeňte batérie za dve batérie typu 4xAA 1,5 V alkalické do robota a tri batérie typu 3xAAA 1,5 V alkalické do lopty.
- Nabíjateľné batérie sa smú nabíjať len pod dohľadom dospelých osôb.
- Nabíjateľné batérie je potrebné z hračky vybrať pred nabíjaním.
- Nasadte späť kryt batérií a zaskrutkujte ho.
- Nepokúšajte sa nabíjať nenabíjateľné batérie. Neskrutkujte kontakty v priestore pre batérie. Vybité batérie treba z výrobku odstrániť.
- Používajte iba batérie rovnakého alebo ekvivalentného typu ako sú odporúčané.
- Použitie batérie zlikvidujte správnym spôsobom, nikdy ich nevyhadzujte do ohňa. Po použití a pri dlhodobom skladovaní batérie vyberte.
- Nemiešajte staré (použitie) a nové batérie ani batérie rôznych typov.
- Uložte si tieto informácie na budúce použitie.
- Ak výrobok spadne, batérie sa môžu uvoľniť. Odstráňte kryt batérií a znova vložte batérie.
- Ak po vykonaní všetkých pokynov a kontrole batérií výrobok nefunguje správne, kontaktujte spoločnosť Golden Bear Products Ltd.
- Neprichádzajte do kontaktu s vodou.
- 4 x AA a 3 x AAA 1,5 V batérie (NIE SÚ SÚČASŤOU BALENIA).



Výrobca:
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.



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

