



1. TARTOZÉKOK

- PUPBO x 1

- OKOSCSONT x 1

- HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ 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 fél tudta és engedélye nélkül történik, a használati jog elvesztésével jár.

Elemekkel kapcsolatos figyelmeztetések:

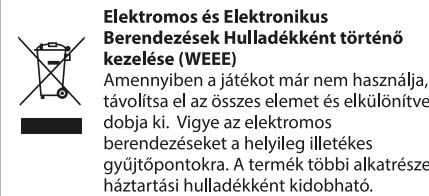
- A nem újratölthető elemeket ne töltsé újra.
- Töltés előtt távolítsa el az újratölthető elemeket a játékból.
- Az újratölthető elemek töltését felnőtt végezze.
- Ne keverje a különböző típusú, használt és új elemeket.
- Csak az ajánlott vagy az azzal egyenértékű elemeket használja.
- Az elemek behelyezésénél ügyeljen a helyes polarításra.
- A lemerült elemeket távolítsa el a játékból.
- Ne zárja rövidre 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 cseréjénél felnőtt 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.



TIPPEK

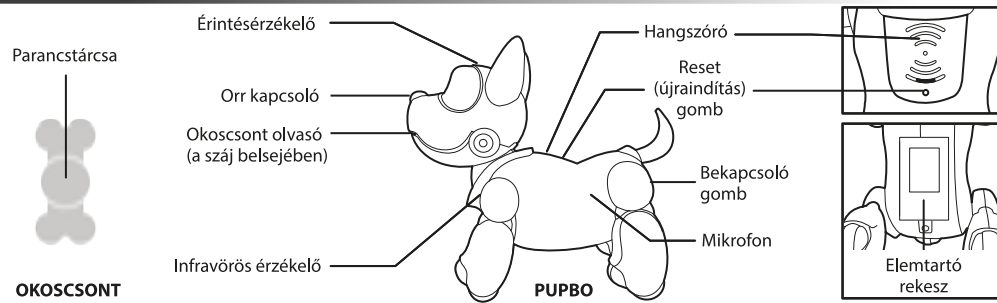
A legjobb és maximális működés fenntartása érdekében javasolt az elemeket új alkáli típusúakra cserélni.

PUPBO elemszámségelete:

- 0-1 Tápegység: ---
- 0-2 Teljesítmény: DC 6 V / 12 W
- 0-3 Elemek: 4 x 1.5 V "AA"/LR6 / AM3 (nem tartozék)

Silverlit® Silverlit SAS, 80 rue Barthelemy Danjou, 92100 Boulogne-Billancourt / France. ©2017 Silverlit. Minden jog fenntartva.

3. ALKATRÉSZ LISTA



4. AZ ELEMÉK 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 4 db „AA” 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).

5. ÁLTALÁNOS JELLEMZŐK

PUPBO egy interaktív robot kutyas az alábbi jellemzőkkel:

- MOZGÁS MINDEN IRÁNYBA – vezérlésének köszönhetően PUPBO képes sétálni, futni, támadni, forogni, ülni és trükköket végrehajtani.
- PUPBO -nak különböző fejlettségi szintjei vannak, ezáltal minden fejlődési szakaszban másféleképpen reagál: ÚJSZÜLÖTT, ÁTMENETI, FIATALKORÚ szakasz.
- NEVEZD EL – Elnevezhetjük PUPBO kutyusunkat egyszerűen egy új nevet rögzítve az alapértelmezett név parancs helyett, „HI PUPBO”.
- VÁLÁSZREAKCIÓN A SZÓBELI PARANCSSRA – alapértelmezett funkcióban PUPBO érzékeli a szóbeli parancsokat (angol nyelven) és ennek megfelelően 11 trükköt képes végrehajtani. PUPBO -nak úgy is betaníthatunk trükköket, hogy saját hangunkon rögzítjük a parancsokat.
- PUPBO figyel az általunk kibocsátott hangra és követi a hang irányát.
- JUTALMAZÁS ÉS BÜNTETÉS – MEGBÜNTETHETJÜK PUPBO -ot, ha csintalan, vagy KÉNYEZTETHETJÜK, ha jól viselkedik.
- PUPBO reagál más PUPBO kutyusra, ellenőrizhetjük PUPBO állapotát az ingyenes mobilalkalmazás segítségével.

6. A JÁTÉK MENETE

6.1 A JÁTÉK KEZDETE

1. PUPBO működését befolyásolják a szőnyeg szálai. Ezért javasolt PUPBO -val sima felületű helyen játszani.
2. Ne játsszunk PUPBO -val asztalon, hogy a leeséséből eredő esetleges károkat és sérüléseket elkerüljük.
3. Fordítsuk a bekapcsoló gombot ON (be) állásba. PUPBO „blink blink” hangjelzéssel reagál és néhány másodpercig keresni fogja a társát (2. ábra).
4. Amennyiben PUPBO nem észlel a közelében másik társat, üdvözlő műveletet végez és készen áll a játékra.

6.2 PUPBO VEZÉRLÉSE

Kétféleképpen irányíthatjuk PUPBO kutyusunkat

I.) BARÁTSÁGOS ÜZEMMÓD (Angol nyelvű szóbeli parancsokkal):

- II.) Amikor PUPBO még áll üdvözlőjük: „HI PUPBO” és a kutyus válaszként neki, és szemmel narancssárgán világítanak. Mondjunk egy parancsot (angolul) a kutyusnak. Például, „SIT DOWN” (Ülj!) (3. ábra)
- III.) A kutyus végrehajtja a megfelelő trükköt, majd vár a következő parancsra.
- IV.) Ismételtük meg a fenti lépéseket, hogy PUPBO újabb trükköt hajtson végre.

2. HÜSÉGES ÜZEMMÓD (hangutasítások testreszabása)

- I.) Amikor PUPBO még áll üdvözlőjük: „HI PUPBO” (vagy szólítsuk úgy, ahogy átvettük), a kutyus ugatni fog és szemmel narancssárgán világítanak, így várja az újabb parancsunkat.
- II.) Mondjuk az egyik beállított parancsunkat PUPBO -nak. Például a „SIT DOWN” (Ülj!) parancsot, amit az anyanyelvünkön rögzítettünk.
- III.) PUPBO végrehajtja a megfelelő trükköt, majd vár a következő parancsra.
- IV.) Ismételtük meg a fenti lépéseket, hogy PUPBO újabb trükköt hajtson végre.

MEGJEGYZÉSEK:

1. Miután PUPBO megtanulta az új trükköt parancsvezérlés üzemmódban, a megfelelő angol hangutasítás is végrehajtható lesz.
2. Miután PUPBO -ot személyre szabott parancsokkal képeztük ki, ő automatikusan átvált HÜSÉGES ÜZEMMÓD-ra és csak ezekre a parancsainkra fog reagálni.
- A BARÁTSÁGOS ÜZEMMÓD-ba történő visszatéréshez tartuk lenyomva PUPBO orr gombját és ezzel egyidőben kapcsoljuk be a kapcsolót ON állásba csúsztatva.

6.3 PUPBO ÁTNEVEZÉSE ÉS BETANÍTÁSA

1. Az OKOSCSONT használatával átnevezhetjük PUPBO-t és elvégezhetjük betanítását.
2. Nevezzük át PUPBO-t - az alapértelmezett név a „HI PUPBO”, ezt személyre szabhatjuk egy saját név parancssal helyettesítve.
3. Kiképzés - A hangparancsokat saját anyanyelvünkkel is beállíthatjuk (beleértve az alapértelmezett 3 parancsot)
4. Kövessük az alábbi lépéseket PUPBO nevének vagy kiképzésének személyre szabásához: - Érintsük meg és tartssuk 5 másodpercig a PUPBO fejét, PUPBO abbahagyja a mozgást és készen áll a kiképzésre (4. ábra)
- Forgassuk az OKOS CSONT-on a parancstárcsát a megfelelő parancs kiválasztásához (5. ábra), majd helyezzük be a kutyus szájába (6. ábra).
- A PUPBO ugatni kezd, és szemmel narancssárga színre váltanak.
- Mondjuk ki a hangparancsot a saját nyelvünkön 1 alkalommal (7. ábra)
- Amennyiben a hangparancs rögzítése sikeres volt: PUPBO egyet vakkant, ha a hangparancs nem érvényes, PUPBO kettőt vakkant.
- Ismételtük meg újra a parancsot, amíg a PUPBO szemmel zöld színre nem váltanak.
- Vegyük ki az OKOSCSONT-ot PUPBO szájából, most PUPBO készen áll a következő parancsok betanítására vagy játszathatunk közvetlenül hangvezérléssel.

MEGJEGYZÉSEK:

- (I) A személyre szabható hangparancs javasolt hossza ne haladja meg a 3 másodpercet.
- (II) A parancs kiadásakor a háttérzajok befolyásolják PUPBO hallásának pontosságát, ezért hangutasításunkat mindig csendes környezetben állítsuk be.
- (III) Győződjünk meg róla, hogy a hangparancsok kiejtése mindig egyenletesen történjen.

6.4 PUPBO DÉDELGETÉSE

1. PUPBO dédelgetéséhez vagy jutalmazásához érintsük meg egyszer a fejét, ez növeli PUPBO Boldogság és Egészség szintjét (4. ábra).
2. PUPBO dédelgetése után integressünk kezünkkel előtte balról jobbra vagy jobbról balra, ezután PUPBO mozgásával követni fogja az általunk mutatott irányt (8. ábra).

6.5 BÜNTETÉS

- Amikor PUPBO türelmetlen vagy csintalan, nyomjuk meg az orrát, hogy lenyugtassuk (9. ábra).

6.6 AKADÁLY KIKERÜLÉSE

- PUPBO automatikusan tudja hogyan kerülje ki az előtte lévő akadályokat, amikor semmiféle parancsot sem kap. (10. ábra)

6.7 FEJLŐDÉSI SZINTEK

1. PUPBO fejlődési szinteken megy át, melyek a következők: ÚJSZÜLÖTT, ÁTMENETI és FIATAL. Minden fejlettségi szinten különféleképpen reagál.
2. PUPBO gyorsabban fog fejlődni, amennyiben rendszeresen adunk parancsokat neki, vagy dédelgetjük. PUPBO fejlettségi szintjét ellenőrizhetjük a mobil App segítségével (olvassuk el a részleteket a 6.11 részről).
3. PUPBO ÚJSZÜLÖTT állapotba (alapértelmezett) történő visszaállításához, nyomjuk meg a RESET gombot és ezzel egyidőben kapcsoljuk be a kapcsolót ON állásba csúsztatva. Amint egyszer PUPBO-t visszaállítottuk, az összes addigi adat és beállítás törlődik.

6.8 PARANCS TÁBLÁZAT

- Kezdetben PUPBO felismerni a nevet: „HI PUPBO” nevét és további 3 hangparancsot.
- A 12 parancsot lentiekben részletezzük:

1. SIT DOWN / ÜLJ!	Alapértelmezett beállítás, helyettesíthető személyre szabható parancssal
2. WALK WALK / SÉTÁLJ!	Alapértelmezett beállítás, helyettesíthető személyre szabható parancssal
3. RUN RUN / SZALADJ!	Alapértelmezett beállítás, helyettesíthető személyre szabható parancssal
4. SPIN NOW / FOROGJ!	Nincs beállítva, képezzük az OKOSCSONTTAL, hogy feloldjuk ezt a parancsot és helyettesíthessük egy egyéni parancssal.
5. COME HERE / GYERE IDE!	Nincs beállítva, képezzük az OKOSCSONTTAL, hogy feloldjuk ezt a parancsot és helyettesíthessük egy egyéni parancssal.
6. POUNCE / UGORJ!	Nincs beállítva, képezzük az OKOSCSONTTAL, hogy feloldjuk ezt a parancsot és helyettesíthessük egy egyéni parancssal.
7. LET'S PLAY / JÁTSSZUNK!	Nincs beállítva, képezzük az OKOSCSONTTAL, hogy feloldjuk ezt a parancsot és helyettesíthessük egy egyéni parancssal.
8. SING A SONG / ÉNEKELJ EGY DALT!	Nincs beállítva, képezzük az OKOSCSONTTAL, hogy feloldjuk ezt a parancsot és helyettesíthessük egy egyéni parancssal.
9. GOOD DOG / JÓ KUTYA!	Nincs beállítva, képezzük az OKOSCSONTTAL, hogy feloldjuk ezt a parancsot és helyettesíthessük egy egyéni parancssal.
10. BAD DOG / ROSSZ KUTYA!	Nincs beállítva, képezzük az OKOSCSONTTAL, hogy feloldjuk ezt a parancsot és helyettesíthessük egy egyéni parancssal.
11. GO TO SLEEP / MENJ ALUDNI!	Nincs beállítva, képezzük az OKOSCSONTTAL, hogy feloldjuk ezt a parancsot és helyettesíthessük egy egyéni parancssal.
12. NAME ME / NEVEZZ EL! (HI PUPBO)	PUPBO alapértelmezett név parancsa a következő: „HI PUPBO”, helyettesíthető személyre szabható parancssal

6.9 GYORSMENÜ A SZÓBELI PARANCSSOKHOZ

1. SIT DOWN (Ülj!)	Mondd: HI PUPBO, SIT DOWN (Szia PUPBO, ülj!)		PUPBO leül, vagy vakkantással válaszol.
2. WALK WALK (Sétálj!)	Mondd: HI PUPBO, WALK WALK (Szia PUPBO, sétálj!)		PUPBO sétál, vagy vakkantással válaszol.

3. RUN RUN (Szaladj!)	Mondd: HI PUPBO, RUN RUN (Szia PUPBO, szaladj!)		PUPBO szaladni kezd, vagy vakkantással válaszol.
4. SPIN NOW (Forogj!)	Mondd: HI PUPBO, SPIN NOW (Szia PUPBO, forogj!)		PUPBO körbefordul, vagy vakkantással válaszol.

5. COME HERE (Gyere ide!)	Mondd: HI PUPBO, COME HERE (Szia PUPBO, gyere ide!)		PUPBO elindul felénk, vagy vakkantással válaszol.
6. POUNCE (Ugorj!)	Mondd: HI PUPBO, POUNCE! (Szia PUPBO, ugorj!)		PUPBO ugrik, vagy vakkantással válaszol.

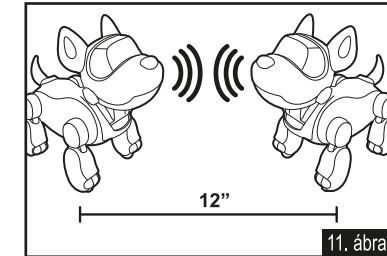
7. LET'S PLAY (Játsszunk!)	Mondd: HI PUPBO, LET'S PLAY (Szia PUPBO, játsszunk!)		PUPBO aktívan visszajelez, vagy vakkantással válaszol.
8. SING A SONG (Énekelj!)	Mondd: HI PUPBO, SING A SONG (Szia PUPBO, énekelj!)		PUPBO énekel egy dalt, vagy vakkantással válaszol.

10. BAD DOG (Rossz kutya!)	Mondd: HI PUPBO, BAD DOG (Szia PUPBO, rossz kutya!)		PUPBO bűnbánó nyüszítéssel reagál, vagy vakkantással válaszol.
9. GOOD DOG (Jó kutya!)	Mondd: HI PUPBO, GOOD DOG (Szia PUPBO, jó kutya!)		PUPBO „I love you” (Szeretek!) mondattal, vagy vakkantással válaszol.

11. GO TO SLEEP (Aludj!)	Mondd: HI PUPBO, GO TO SLEEP (Szia PUPBO, aludj!)		PUPBO elalszik, vagy vakkantással válaszol.
12. NAME ME (Nevezd el!)	Mondd: HI PUPBO, NAME ME (Szia PUPBO, nevezd el!)		Ezután PUPBO egy vakkantással válaszol, ekkor ismételtük meg az új nevet.

6.10 TÁRSAS ÜZEMMÓD

- Párosítsuk PUPBO-t társával:
1. Helyezzük el a két PUPBO kutyust egymástól legfeljebb 30 cm-es távolságban, úgy, hogy azok egymás felé nézzenek (11. ábra)
 2. Kapcsoljuk be az egyik PUPBO-t 4 is 3 másodpercen belül, ekkor mindkét PUPBO egyszerre hangeffektust hallat, ez jelzi, hogy a párosítás sikeres volt.
 3. Kapcsoljuk be a másik PUPBO-t.
 4. Ismételtük meg a 3. lépést minden újabb párosítandó PUPBO kutyussal.
 5. Amint mindegyik PUPBO kutyus párosítása befejeződött, csak a vezér kutyus fog reagálni a szóbeli parancsokra és ő fogja továbbítani a kiadott parancsot ultrahanggal a többi kutyusnak, hogy a megfelelő műveletet egyszerre végrehajtsák.



6.11 MOBILALKALMAZÁS

- Amint PUPBO BIOS-a szinkronizálva lett a mobilalkalmazással, az alábbiak válnak láthatóvá az okostelefon kijelzőjén: (12. ábra)
- Kiskedvenc neve
 - Fejlettségi szintje
 - Fitness szintje
 - Vidámság szintje
 - Képességi szintek (a betanított trükkök feloldva)
 - Az alkalmazás letölthető az App Store-ból vagy a Google Play Áruházból



7. ENERGIAHASZNÁLAT ÉS GYÁRI ALAPHELYZETBE ÁLLÍTÁS

- 7.1 Amikor az elemek játék közben merülően vannak, vagy ha bekapcsoljuk, PUPBO figyelmeztető hangot hallat, hogy jelezze, majd alvó üzemmódba kapcsol.
- 7.2 Miután PUPBO felöltött és megtanulta az összes trükköt, újraindíthatjuk PUPBO újszülött állapotát, egy gémkapocs segítségével nyomjuk meg a RESET gombot, és kapcsoljuk be PUPBO-t, ezután PUPBO ugatásba kezd.

8. HIBAEHÁRÍTÁS

Tünet	Okok	Javítás
PUPBO nem reagál.	- PUPBO ki van kapcsolva („OFF”). - PUPBO elemei le vannak merülve.	- Állítsuk a kapcsolót „ON” (be) állásba. - Cseréljük ki a kutyusban az elemeket.
PUPBO működése hirtelen leáll játék közben.	- PUPBO elemei le vannak merülve. - PUPBO felborult	- Cseréljük ki a kutyusban az elemeket. - Helyezzük PUPBO-t egy sík felületre, és aktiválásához érintsük meg a homlokát.
PUPBO nem reagál a hangparancsra.	- A játék környezetében túl nagy a zaj. - A hangparancs nem pontos	- Igyekezzünk PUPBO-val kevésbé zajos környezetben játszani. - Bizonyosodjunk meg róla, hogy a kiadott szóbeli parancs megegyezik a beprogramozottakkal.



PUPBO™ Model & Hobby TOYS interaktív



INGYENES APP AZ EXTRA MOKÁÉRT!

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