

ELEMEKKEL KAPCSOLATOS FIGYELMEZTETÉSEK

ELEMEKKEL KAPCSOLATOS FIGYELMEZTETÉSEK

1. Az elemeket mindenképpen felnőtt helyezze be és távolítsa el a játékból.
2. Győződj meg róla, hogy az elemek helyesen, polaritásuknak megfelelően lettek helyükre helyezve.
3. Ne tölts újra a nem tölthető elemeket.
4. Az újratölthető elemeket távolítsd el töltés előtt a játékból.
5. Távolítsd el a lemerült elemeket a játékból.
6. Ne használj használt elemet új elemmel párban, vagy újratölthető elemmel.
7. A termék semelyik részét ne próbáld meg hálózathoz kötni.
8. Távolítsd el az elemeket használat után, vagy ha hosszabb ideig nem használod a játékot.
9. Csak olyan elemet használj, ami ajánlott, vagy azonos típusú.
10. Kerüld a rövidzárlatot.
11. Az elemeket újrahasznosítani vagy ártalmatlanítani kell az állami és helyi előírások szerint.

Ez a készülék megfelel az FCC Szabályzat 15. részének. A működés a következő két feltétel függvénye: Ez az eszköz nem okozhat káros interferenciát, és (2) ennek az eszköznek el kell fogadnia minden kapott interferenciát, ideértve azokat a zavarokat is, amelyek nem kívánt működést okozhatnak.

FIGYELMEZTETÉS: Azok a módosítások vagy átalakítások, amelyeket a megfelelő sért felelős fél kifejezetten nem hagyott jóvá, érvényteleníthetik a felhasználó jogosultságát a berendezés üzemeltetésére

MEGJEGYZÉS: Ezt a berendezést tesztelték és megállapították, hogy megfelel a B osztályú digitális eszközökre vonatkozó korlátozásoknak, az FCC szabályok 15. része szerint. Ezeket a határértékeket úgy határozták meg, hogy ésszerű védelmet biztosítsanak a lakóhelyi létesítmények káros zavarása ellen. A berendezés használata sugározhat rádiófrekvenciás energiát, és ha nem az utasításoknak megfelelően telepítik és használják, akkor káros interferenciát okozhat. Ha ez a berendezés káros interferenciát okoz a rádióban vagy a televízióban, amelyet a készülék kikapcsolásával és bekapcsolásával lehet meghatározni, a felhasználónak, meg kell próbálni kijavítani az interferenciát a következők közül egy, vagy több módszerrel:

- Tedd át vagy helyezd át a vevő antennát.
- Növelj a készülék és a vevő közötti távolságot.
- Csatlakoztasd a készüléket egy aljzathoz, amely eltér a vevő csatlakoztatásától.
- Fordulj segítségért a forgalmazóhoz vagy egy tapasztalt rádiós/TV-s szakemberhez.

HOGYAN TISZTÍTSD A DIGITÁLIS CÉLTÁBLÁT

- Töröld meg egy tiszta puha ronggyal, csak vizet használj.
- Ne merítsd víz alá.
- Ne használj kémiai szereket vagy súroló tisztítószerket.

Használata engedélyhez kötött. Gyártó:

Jazwares, LLC. Sunrise, FL, 33326, USA
Jazwares, 16A Crane Grove, London, N7 8LE, United Kingdom
Jazwares GmbH, Mina-Rees-Str. 8, 64295 Darmstadt, Germany.
www.jazwares.com / www.jazwares.de

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

FONTOS:

Kérjük tartsd meg ezt a papírt!
Fontos információkat tartalmaz.

PROBLÉMA?
NE VIDD VISSZA A BOLTBA.
Kérlek hívd az alábbi számot: 1.800.370.1827
(Csak Amerikai felhasználók részére)



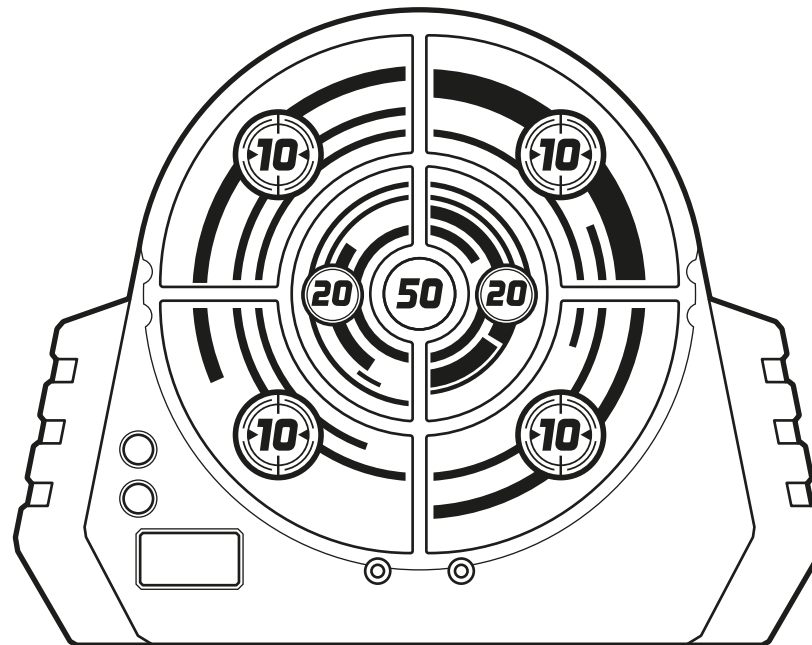
NERF DIGITÁLIS CÉLTÁBLA HASZNÁLATI ÚTMUTATÓJA

KOR
8+

Kérjük olvasd végig alaposan a kézikönyvben található összes információt a telepítési és használati utasításokért.

TARTALMAK

- NERF DIGITÁLIS CÉLTÁBLA



A NERF® a Hasbro védjegye alatt fut,
használata engedélyhez kötött.
©2019 Hasbro. Minden jog fenntartva.



Védd a környezetet úgy, hogy nem a háztartási hulladékok közé dobod ki ezt a terméket. Keresd meg a környéken található újrahasznosító hatóságot.

⚠ VIGYÁZAT:

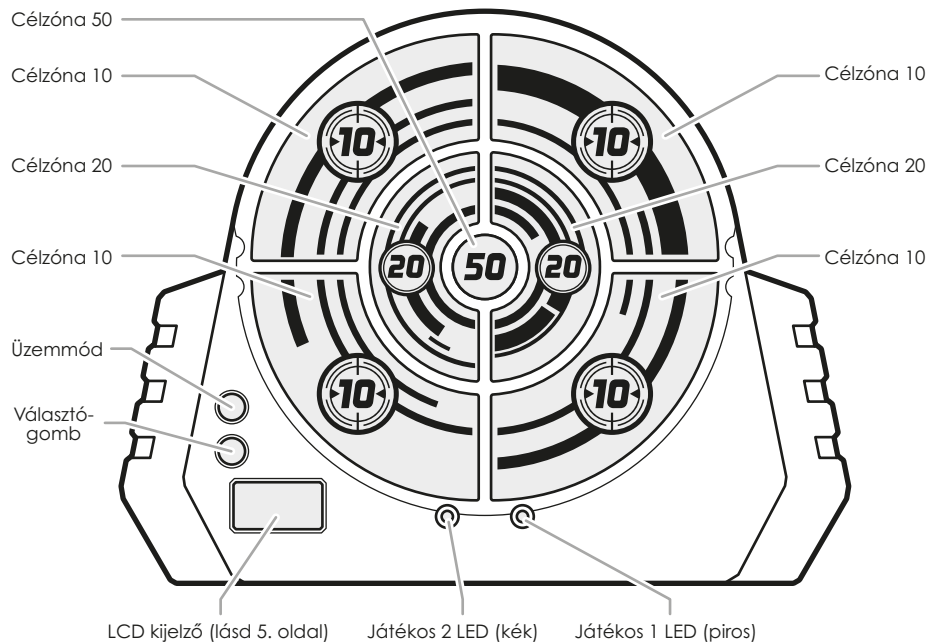
NE állj vagy ülj egyik alkatrészére sem a digitális céltáblának.
NE ejtsd le vagy dobj el a digitális céltáblát.
NE tedd ki semmilyen nedvességnek a digitális céltáblát.

Licensed By:

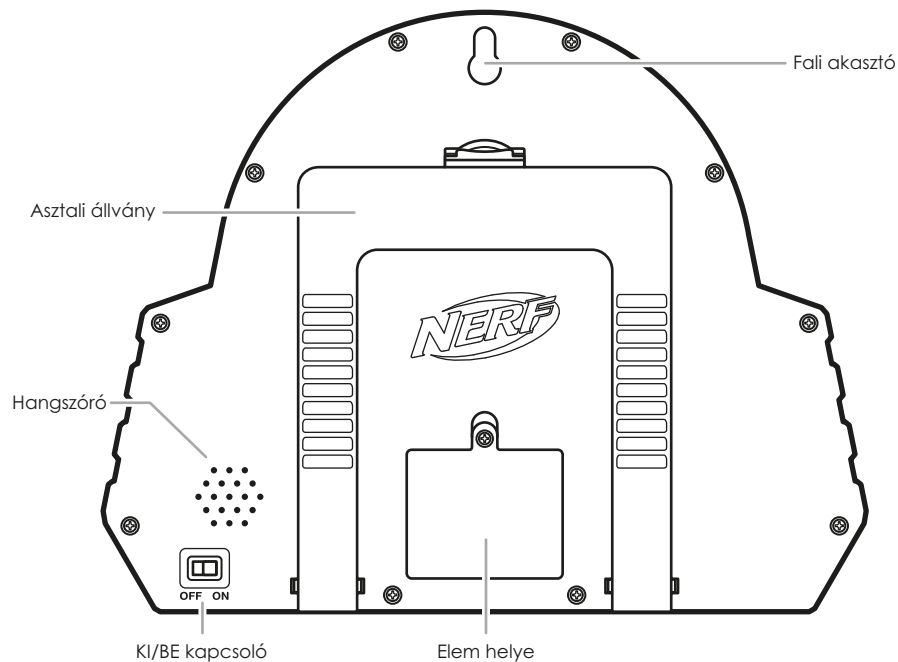


FUNKCIÓK / IRÁNYÍTÁS

ELEJE



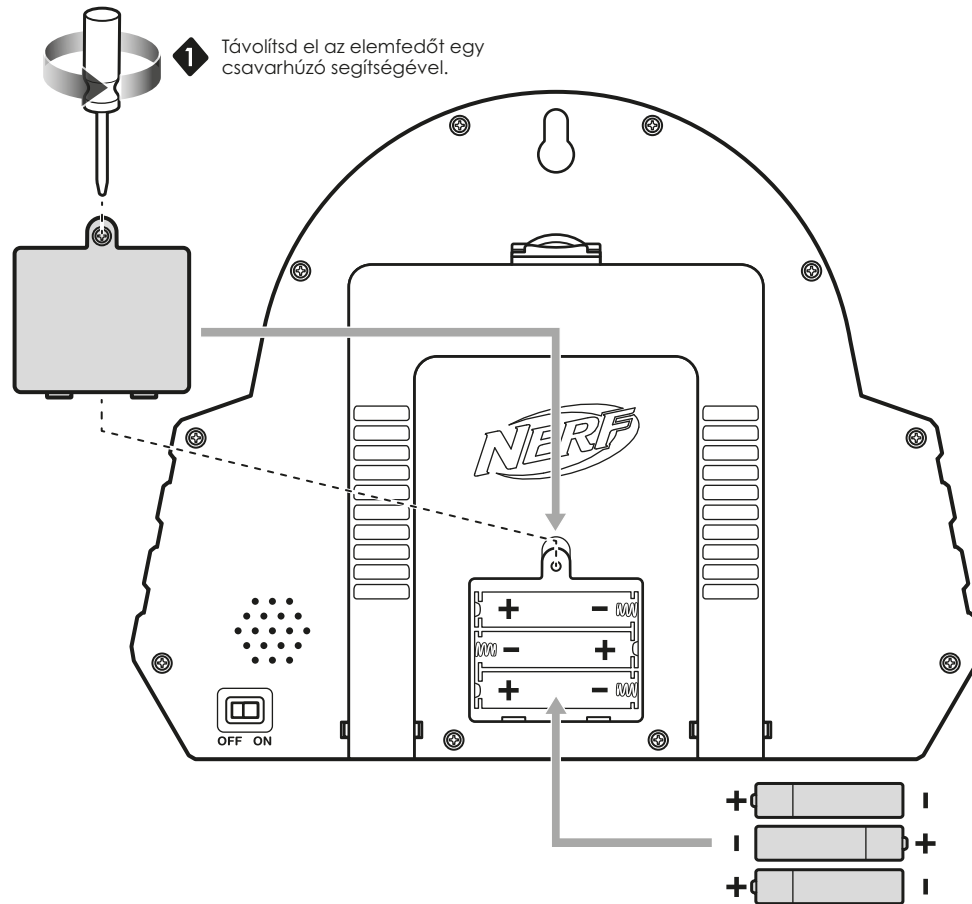
HÁTULJA



TELEPÍTÉS / ELEMCSERE

Használj csavarhúzózt és csavard ki a csavart az óramutató járásával megegyező irányba ahhoz, hogy meglazuljon. Távolítsd el az elemfedőt, ahogy az illusztráción látod, vedd ki a használt elemet és helyezz be helyette 3"AA" LR6 1,5V-s lúgos elemet a helyére.

MEGJEGYZÉS: új elemet használj.

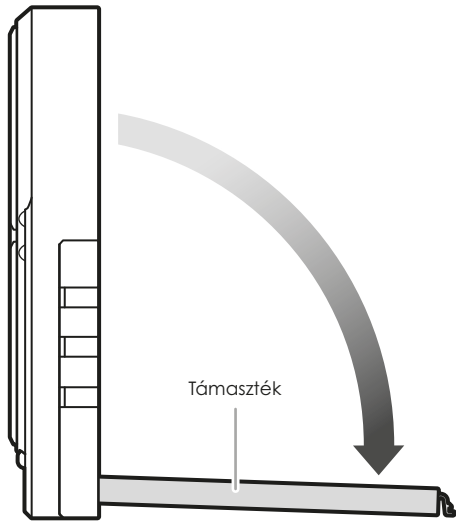


2 Helyezd be az elemeket a megfelelő polaritással, amit megtalálasz elemtartó belsejében feltüntetve. Helyezd vissza az elemfedelelet és húzd meg a csavarokat.

X3 "AA" LR6-ALKÁLI ELEM A CSOMAG NEM TARTALMAZZA

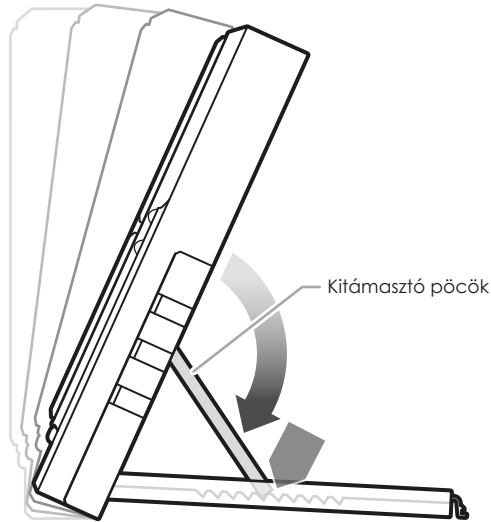
BEÁLLÍTÁSOK

1 Hajtsd le a hátsó támasztékot.

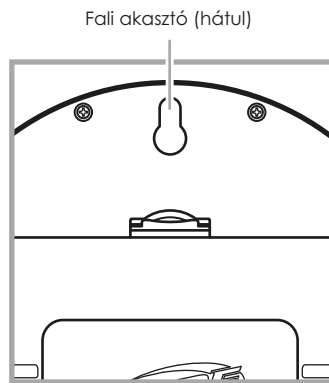
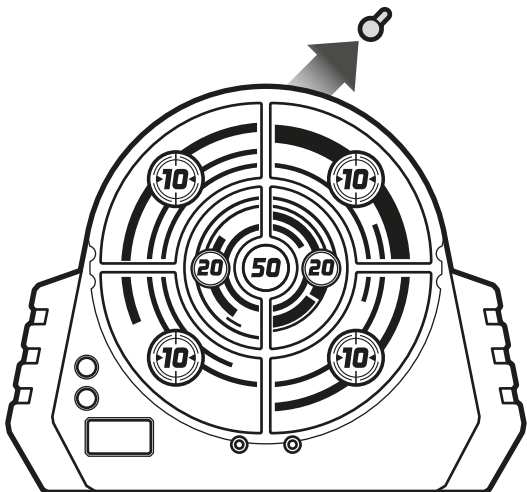


2 Hajtsd ki a kitámasztó pöcköt a kívánt szögbe, majd döntsd meg a céltáblát tetszőlegesen (45-90 fokban).

Az nerf digitális céltábla nem eshet előre vagy hátra, ha eltalálják.



VAGY 3 Akaszd a falra egy szöggel, csavarral vagy tépőzárral (a csomag nem tartalmazza). A fali akasztó résznél függeszd a céltáblát a falba rögzített csavarra vagy szögre.



HOGYAN KELL JÁTSZANI

7 célzóna található:

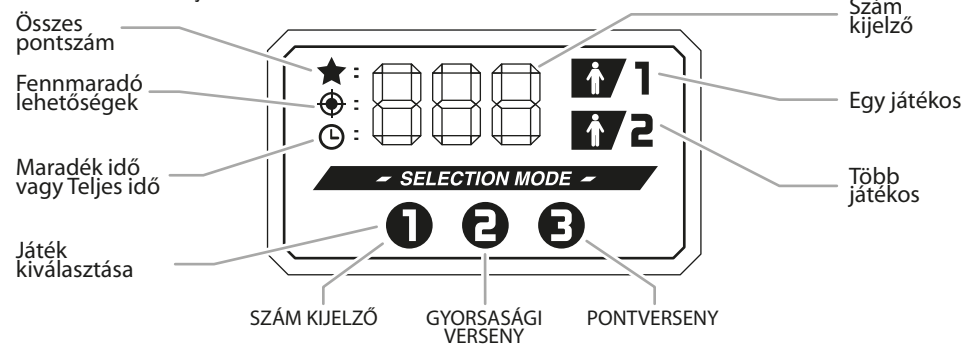
- 4 nagy külső zóna (10 pont)
- 2 közepes középső zóna (20 pont)
- 1 halál központ "bika szeme" zóna (50 pont)

Mindegyik zóna több találatot tud regisztrálni, és függetlenül világíthat a találatok megjelenítésénél, vagy felvillan egy fény az FX megjelenítéséhez. A különböző találatok (10,20,30) mindegyikének külön hangja van, de minden üzemmódban ugyanaz a hangjuk.

A játék opciói, valamint az eredmények és az időmérők megjelennek az LCD kijelzőn.

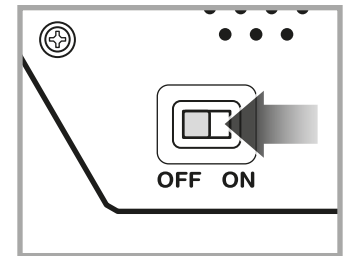
LCD KIJELZŐ

Használd a mód és a választógombokat, hogy navigálni tudj a lehetőségek között az LCD kijelzőn.



KAPCSOLD BE A CÉLTÁBLÁT

Fordítsd a céltábla hátulján található BE/KI kapcsolót BE állásba. A Nerf digitális céltábla hangjelzést ad, amellyel tudatja, hogy az egység BE van kapcsolva.



VÁLASSZ JÁTÉKMÓDOT

Három játékmód közül választhatsz:

- **PONTVERSENY**
- **GYORSASÁGI VERSENY**
- **CÉLZÓ VERSENY**

Nyomd meg a mód gombot. A **Game 1-et (Pontverseny)** fogod látni a kijelzőn, kattints a kiválasztás gombra, hogy véglegesítsd a választásod.

VAGY, nyomd meg a mód gombot újra. **Game 2 (Gyorsasági verseny)** jelenik majd meg a kijelzőn. Nyomd meg a kiválasztás gombot és véglegesítsd a választásod.

VAGY, Nyomd meg a mód gombot ismét és a **Game 3 (Célzó verseny)** jelenik majd meg a kijelzőn. Nyomd meg a kiválasztás gombot és véglegesítsd a választásod. Mindegyik játékmódnak saját specifikus nyitóhangja van.

Következő az egyjátékos mód (Single Player Mode) jelenik meg a kijelzőn. Nyomd meg a kiválasztás gombot és véglegesítsd a választásod.

VAGY, nyomd meg a mód gombot a többjátékos funkcióhoz. Nyomd meg a kiválasztás gombot és véglegesítsd a választásod.

PONTVERSENY JÁTÉKMÓD

CÉL

Minél több pontot szerezni 7 lövés alatt (nincs beállított idő). A játékosnak 7 lehetősége lesz ahhoz, hogy elérje a célját, a pontok addig kerülnek hozzáadásra, amíg a játékos nem teljesíti a 7 lövést.

A célpont megjegyzi a legmagasabb pontszámot.

Többjátékos mód használata esetén a játékosok versenyezhetnek a legmagasabb pontszámért egymás ellen.

Minden zónaütés háromszor villog, és lejátszik egy hangot.

Az LCD-kijelző mutatja az aktuális pontszámot.

A játék végén megjelennek a csapatok összesített eredményei (nagy méretben).

A pontszámok váltakoznak, amíg a Mód gombot nem nyomják meg, vagy amíg az egységet ki nem kapcsolják.

1. Válaszd a PONTVERSENY JÁTÉKMÓDOT (GAME MODE). **1**
2. Nyomd meg a mód gombot a váltáshoz az egyjátékos és a többjátékos mód között. Ha többjátékos: A játék magától vált játékosra, amikor az egyik játékos mind a 7 lövést elvégzi. 1. játékos - piros (piros LED villog) 2. játékos - kék (kék LED villog).
3. Az LCD kijelző elkezd a visszaszámlálást: **3, 2, 1**
4. A játék addig folytatja a pontok hozzáadását, amíg a 7 lövést le nem adták a játékosok.



GYORSASÁGI VERSENY JÁTÉKMÓD

CÉL

30 másodpercen belül szerezz annyi pontot, amennyit csak tudsz!

A játéknak három szintje lesz, amelyben a játékosnak bizonyos számú pontot kell szereznie ahhoz, hogy a következő szintre lépjen. Az első szint 100 pont, a második szint 200 pont, a harmadik szint 300 pont.

Ha a játékos kevesebb, mint 30 másodperc alatt kapja meg a pontot, akkor a hátralévő időt hozzáadja a következő szinthez.

A játék rögzíti a legjobb időt. Többjátékos módban a csapatok versenyezhetnek a legjobb időért egymás ellen.

Ha eltalálják mindegyik zónát, jön 3 villogás és hangot játszik le a céltábla.

Az LCD kijelző követi és megjeleníti az aktuális pontszámot és az időt.

A játék végén a Nerf digitális céltábla zenével és villogó fényekkel ünnepli a győztest/ győzteseket és megjeleníti a teljes pontszámot és az időt.

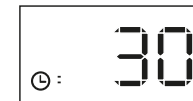
Az eredmények váltakoznak, amíg a mód gombot nem nyomják meg, vagy amíg az egységet ki nem kapcsolják.

1. Válaszd ki a Gyorsasági verseny (SPEED BREAKER) játékmódot **2**
2. Nyomd meg a mód gombot a váltáshoz az egyjátékos és a többjátékos mód között.

Ha több játékos játszik, váltakozva kerül rájuk sor, ahogyan azt a céltábla alján levő LED-ek jelzik.

1. játékos - piros (piros LED villog) 2. játékos - kék (kék LED villog).

3. Az LCD kijelző elkezd a visszaszámlálást: **3, 2, 1**
4. A 30 másodperces visszaszámláló megmutatkozik az LCD kijelzőn. 100 pontot kell elérni az első szinten (LEVEL 1) mielőtt lejár az idő.



CÉLZÓ VERSENY JÁTÉKMÓD

CÉL

Testeld pontosságaidat - a kihagyott lövés pontvesztéssel jár.

A zónák a legalacsonyabb pontszámú célzónától (10 pont), a legmagasabb pontszámú célzónáig (50 pont) világítanak. Minden forduló 10 másodpercig tart. Találj egy villogó célterületet, hogy pontokat szerezhess; háromszor villog, amikor meglöved, hang hallatszik, és továbbra is világít az a szín.

Ha egy játékos nem érte el a célzónát az adott időben, akkor a megvilágított terület kikapcsol, és "kihagyós" hangot ad.

Ha meglősz egy meg nem világított célzónát, az pontlevonással jár.

Többjátékos módban a játékosok versenyeznek a legmagasabb pontszámért. Az LCD nyomon követi és megjeleníti az aktuális pontszámot.

A játék végén az összes eredmény megjelenik (nagy méretben). A pontszámok váltakozva jelennek meg, amíg a mód gombot nem nyomják meg, vagy amíg az egységet ki nem kapcsolják.

1. Válaszd a Célzó verseny játékmódot **3**
2. Nyomd meg a mód gombot a váltáshoz az egyjátékos és a többjátékos mód között.
Ha több játékos játszik, automatikusan váltakozik a játékosok között, ahogyan azt a cél alján lévő LED-ek is jelzik:
1. játékos - piros (piros LED villog); 2. játékos - kék (kék LED villog)
3. Az LCD kijelző elkezd a visszaszámlálást: **3, 2, 1**
4. A 10 pontos célzóna egyikének villogása megkezdődik. Találd el a villogó zónát, és az továbbra is világítani fog. Ezután egy másik célzóna villog majd. Ha nem sikerül elérni a célzónát, elalszik a lámpa.

MEGJEGYZÉS: A játék bármikori befejezéséhez nyomd meg a Mód gombot. A konzol 15 perc téltenség után kikapcsol. A konzol ismételt bekapcsolásához nyomd meg a Mód (Mode) gombot vagy a kiválaszt gombot (Select) újra.