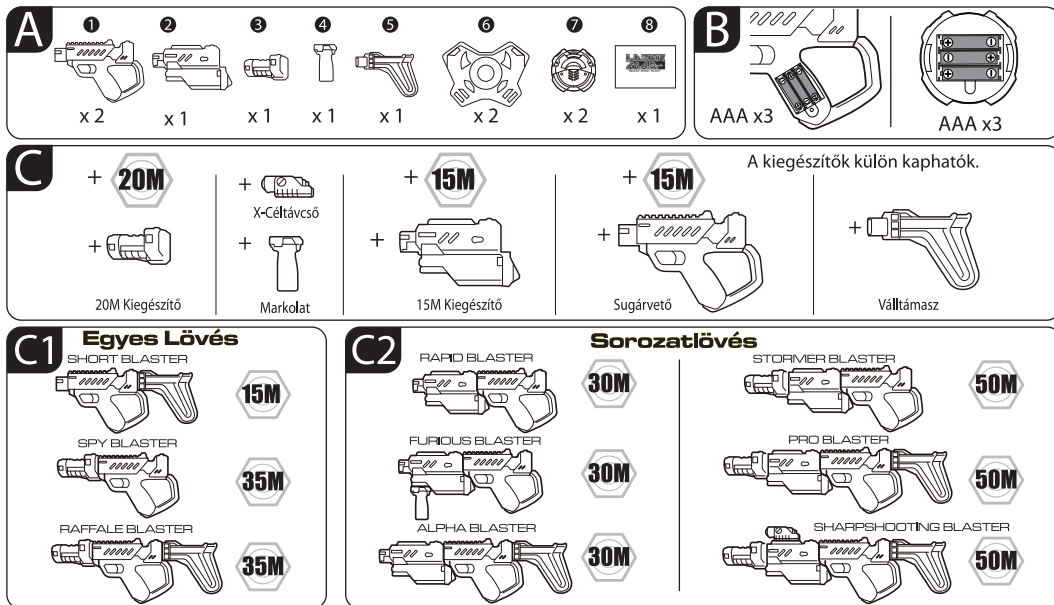




Silverlit® Silverlit SAS, 80 rue Barthelemy Danjou,
92100 Boulogne-Billancourt / France.
©2018 Silverlit. Minden jog fenntartva.



Magyarországon forgalmazza
és importálja:
Modell & Hobby Kft.
1033 Budapest, Szőlőkert u. 4/B.
Tel.: (1) 431 7451; info@modell.hu



A. Tartozékok (Lásd A. ábra)

- 1 Sugárvető x 2 2 15M Kiegészítő x 1 3 20M Kiegészítő x 1 4 Markolat x 1
5 Válttámasz x 1 6 X-Pánt x 2 7 M.A.D. Célpont x 2
8 Használati Útmutató x 1

B. Az elemek behelyezése

Sugárvető és M.A.D. Célpont

- Egy Phillips fejű csavarhúzó segítségével lazítsa meg az elemtartó rekesz fedelét tartó csavart az óramutató járásával ellentétes irányba csavarva azt. (Lásd B. ábra)
- Helyezzen be 3 db „AAA” elemet (nem tartozék) az elemtartó rekeszbe a jelzésnek megfelelően, ügyelve a helyes polarításra.
- Zárja vissza az elemtartó rekeszt: húzza meg a csavart az óramutató járásával megegyező irányba.

C. Állítson össze egyedi Sugárvetőt (Lásd a C. ábra)

A Lazer M.A.D. sorozatban különféle kiegészítők segítségével a játékosoknak lehetőségük nyílik a különféle taktikai csatákra saját kialakítású sugárvetőt összeszerelni.

- **Sorozatlovészhez:** csatlakoztassa a 15M Kiegészítőt az Alap Sugárvetőhöz

- **A Sugárvető hatótávolságának növeléséhez:** csatlakoztassa a 15M Kiegészítőt, hogy a sugárnyaláb hatótávolságát 15 méterrel megnövelje. Csatlakoztassa a 20M Kiegészítőt, hogy a hatótávolságot 20 méterrel megnövelje.

- A különféle kiegészítők csatlakoztatásával módjában áll a különféle hanghatásokat és a találatok jelzését kioldani.

- **Kombinációk Egyes Lovészhez** (Lásd C1 ábra)

- Egyes Lovészhez nyomja meg és engedje vissza a ravaszt.
- A lövésenkénti súlyosabb találatokhoz tartsa lenyomva 3 másodpercen át a ravaszt, majd engedje vissza.

- **Kombinációk Sorozatlovészhez** (Lásd C2 ábra)

- Sorozatlovészhez tartsa lenyomva a ravaszt.

- **Az újratöltés menete:**

Újratöltéshez húzza vissza a zárváratot.

Minden újratöltés után a lövések maximális száma:

- 10 lövés (15M Kiegészítő nélkül) • 25 lövés (15M Kiegészítővel)

D. A Sugárvető részei (Lásd D. ábra)

1. Kiegészítő csatlakozó (Csatlakoztasson különféle kiegészítőket a különféle hatótávolságokhoz, hangeffektusokhoz és a sorozatlovész beállításához/kikapcsolásához)

2. Ravasz

3. Kiegészítő csatlakozó (Csatlakoztasson különféle kiegészítőket a különféle hatótávolságokhoz, hangeffektusokhoz és a sorozatlovész beállításához/kikapcsolásához)

4. Fényhatás

5. Hangszóró

6. Csapatválasztó

7. Elemtartó rekesz

8. Zárvárat (újratöltéshez húzza vissza)

9. IR kibocsátó (infravörös)

10. Hangszóró

11. Bekapcsoló gomb / Csapatválasztó (2 különböző kapcsoló)

12. LED jelző

13. Vevő

E. Felkészülés a csatára (Lásd E. ábra)

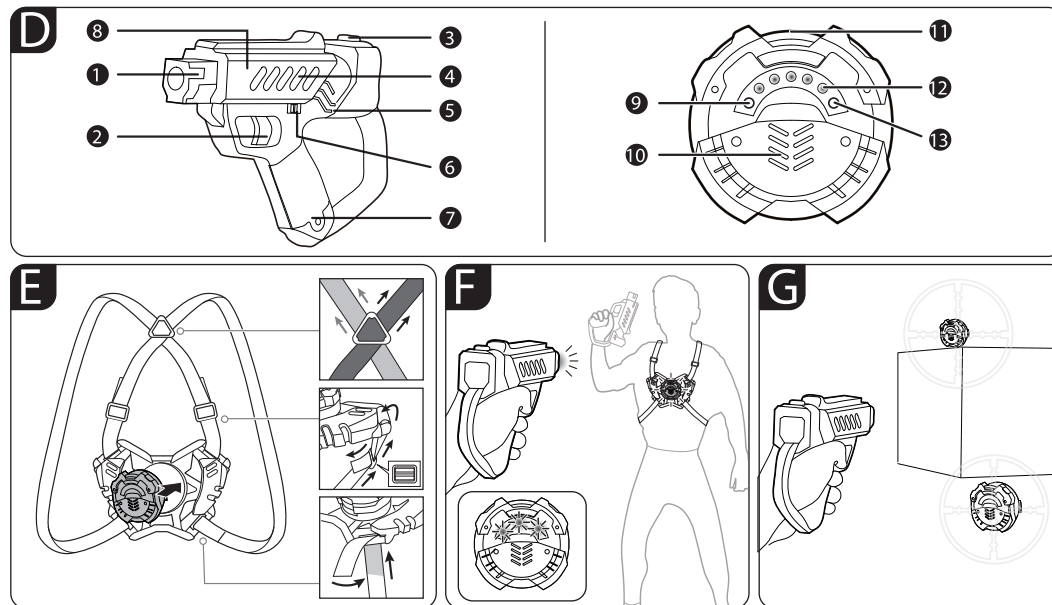
Csatolja fel a M.A.D. Célpontot. A M.A.D. Célpont jelzi életeinek számát, valamint az ellenfelei cél táblájaként is szolgál.

F. Csata (több játékos) (Lásd F. ábra)

A játékosok két csapatot alakítanak a harchoz. A csapatválasztáshoz csúsztassuk a kapcsolót a Team A vagy a Team B állásba a Sugárvetőn és a M.A.D. Célponton. A M.A.D. Célpont jelzi az életei számát a csata folyamán, alapértelmezésként 20 életpont van beállítva. A csata megnyeréséhez addig lövöldözzön ellenfelei M.A.D. Célpontjára a sugárvetőjével, amíg az ellenfelei életeinek száma 0 nem lesz, ekkor magas sipolás hallható a M.A.D. Célpontból. Az okozott sérülés függ sugárvetőjének összeállításától. A M.A.D. Célpont jelzi, ha találatot kap és mutatja a maradék életeinek számát. Támadjon meg és semmisítse meg az ellenséges csapat valamennyi tagját, hogy megnyerje a csatát.

G. Gyakorló Hadműveletek (Egy Játékos / Több játékos) (Lásd a G. ábrát)

Ebben a játékmódban a játékosok egy csapatot alkotnak a M.A.D. Célpontokkal szemben. Miután felkészült a csatára, állítsa az összes meglévő M.A.D. Célpontot a falra, vagy asztalra, ezek jelképezik most az ellenfeleket. Csúsztassa M.A.D. Célpontját és a sugárvetőt ugyanabba a csapatválasztó állásba, és az ellenfelek csapatválasztó gombját az ellentétes csapateré. Minden játékos az ellenséges célpont 20 életponttal indul. Az ellenséges célpontok véletlenszerűen fognak támadni és védekezni a csata folyamán, a játékosoknak le kell nulláznuk az összes célpont életpontjait a győzelemhez.



6 éves kórtól



Biztonsági Óvintézkedések:

Amennyiben a játékot hosszabb ideig nem használja, mindig távolítsa el az elemeket. Figyelem: Minden olyan módosítás a terméken, 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 felhívott 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 felhívott felügyeletet 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.

Elemkészlet (X-Céltávasz):

- ☉ Tápegység : ———
- ☉ Teljesítmény : DC 3 V / 0,3 W
- ☉ Elemek : 2 x 1,5 V "AA13" / LR44 (nem tartozék)

Elemkészlet (M.A.D. célpont):

- ☉☉☉ Tápegység : ———
- ☉☉☉ Teljesítmény : DC 4,5 V / 0,675 W
- ☉☉☉ Elemek : 3 x 1,5 V "AAA" / LR03/AM4 (nem tartozék)

FCC nyilatkozat

A készüléket teszteltük, és az FCC-szabályzat 15. részének megfelelően „B” osztályú digitális eszköz előírásainak felelt meg. A korlátozások lakóterületi telepítéskor megbízható védelmet nyújtanak a káros interferenciával szemben. A készülék rádiófrekvenciás energiát hoz létre, használ és sugároz. Ha a készüléket nem a gyártó útmutatásai alapján telepítik és használják, akkor káros interferenciát okozhat a rádiókommunikációban. Arra azonban nincs garancia, hogy egy adott telepítési helyzetben nem lép fel interferencia. Ha a készülék káros interferenciát okoz a rádió- vagy televíziókészülék vételében, amelynek tényéről a készülék ki- és bekapcsolásával győződhet meg, javasoljuk, hogy az interferencia megszüntetése érdekében a következő lépéseket hajtsa végre: Forgassa el vagy helyezze át a vevőantennát. Növelje a távolságot a készülék és a vevő között. Csatlakoztassa a készüléket a vevőegységű különálló hálózati aljzathoz. Kérje a kereskedő vagy szakképzett szerelő segítségét.

Elektromos és Elektronikus Berendezések Hulladékként történő kezelése (WEEE)

Amennyiben a játékot már nem használja, távolítsa el az összes elemet és elkülönítve dobja ki. Vigye az elektromos berendezéseket a helyileg illetékes gyűjtőpontra. A termék többi alkatrésze háztartási hulladékként kidobható.

Az áthúzott kuka szimbólum azt jelzi, hogy az elemeket, újratölthető elemeket, gombelemeket, akkumulátorokat stb. tilos a háztartási hulladékba dobni. Az elemek károsak az egészségre és a környezetre. Kérjük, segítsen megővni a környezetet az egészségügyi kockázatoktól. A termék hasznos élettartama végén ne dobja normál háztartási hulladékba. Kérdezze meg a helyileg illetékes hatóságot, vagy az illetékes hulladékkezelő központot, és juttassa el a gyűjtőhelyre az elektromos és elektronikus készülékek hasznosítása és újrahasznosítása céljából.

Figyelem!

Az elemeket kézzel távolítsuk el a rekeszből az egyik pozitív végűt felfelé húzva.



NE távolítsa el, vagy helyezze be az elemeket hegyes fém tárgy segítségével.

