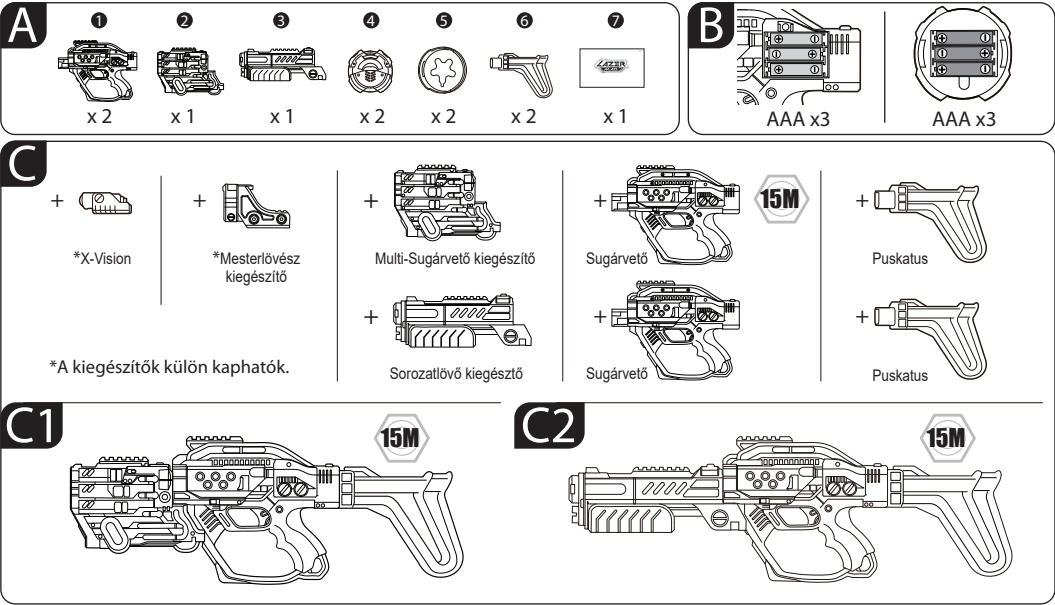
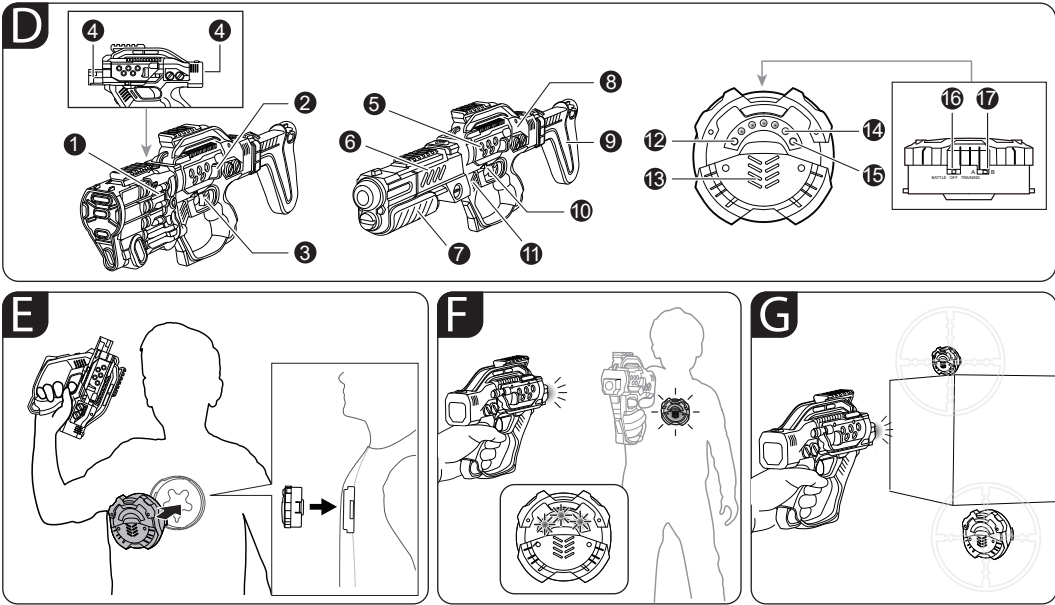




MAGYAR
A. Tartozékok („A” kép)
1 Sugárvető X x 2 2 Multi-Sugárvető kiegészítő x 1 3 Sorozatlövő kiegészítő x 1
4 M.A.D. Célpont x 2 5 Célpont csipető x 2 6 Váltásmáz x 2 7 Használati utasítás x 1
B. Az elemek behelyezése
Sugárvető X és M.A.D. Célpont
- Egy Phillips fejű csavarhúzó segítségével lazítsa meg az elemtartó rekesz fedelét
- 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 („C” kép)
A Lazer M.A.D. sorozatban különféle kiegészítők segítségével a játékosoknak lehetőségük nyílik a különféle taktikai csatákra saját kialakítású sugárvetőt összerakni.
- **Unlock Extra Damage Point** by attaching Multi-Blaster Module. („C1” kép)
- **A különböző hanghatások és sérülési pontok feloldása** a sorozat lövő modul csatlakoztatásával. („C2” kép)
Hogyan töltsé újra (Sorozatlövő kiegészítő)
Húzza hátra a szánt az újratöltéshez.
Minden egyes újratöltés után 1x lehet robbantani, ha félrehúzza a félrehúzót, akkor maximum 6 töltényt tud eltárolni a játékosok maximum 6x tudnak lőni anélkül, hogy újra kéne tölteni.
D. Alkatrészek azonosítása („D” kép)
1. Multi-Sugárvető modul (5 sugárvető 1 menetben)
2. Újratöltő csúszka
3. Ravasz/indító
4. Tartozék csatlakozó (Különböző tartozékokat csatlakoztasson a különböző robbanási tartományhoz és hanghatáshoz, és engedélyezze / tiltsa le a folyamatos robbanást)
5. Fényhatás
6. Sorozatlövő kiegészítő

7. Újratöltő pumpa
8. Akkumulátor rekesz
9. Pisztoly tartó
10. Csapatválasztó
11. Hangszóró
12. IR jeladó
13. Hangszóró
14. Életpontjelző vagy alacsony akkumulátorjelző (Ha a LED-ek villogni kezdenek, cserélje ki az új elemeket)
15. Vevő
16. Hálózati kapcsoló / Csapatválasztó (2 különböző kapcsolók)
17. Csapatválasztó
E. Készüljön fel a csatára („E” kép)
Csatlolja fel a M.A.D. célpont jelzőt. A cél az élet jelzője és az ellenség célpontja.
F. Battle OPS (Multiplayer = többjátékosfunkció) („F” kép)
A játékosok két csapatot alakítanak ki 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. Támadja meg és semmisítse meg az ellenséges csapat valamennyi tagját, hogy megnyerje a csatát.
G. Gyakorló Hadműveletek (Egy Játékos / Több játékos) („G” kép)
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 csapaterá. Minden játékos és 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.

Silverlit® Silverlit SAS, 80 rue Barthelemy Danjou, 92100 Boulogne-Billancourt / France.
©2019 Silverlit. All rights reserved.



MAGYAR
8 éves kortól ajánlott!
FIGYELEM!
FULLADÁSVESZÉLY! 3 év alatti gyermekek számára nem ajánlott.

Biztonsági Övintézkedések:
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 garancia elvesztéséhez vezethet.
Elemekkel kapcsolatos figyelmeztetések:
- A nem újratölthető elemeket ne töltsé újra.
- Töltés előtt távolítsa el az újratölthető elemeket a játékból.
- Az újratölthető elemek töltését felhírt végezzze.
- 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 felhírt 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 kisülés környezetében a termék hibásan működhet, a termék újraindítása szükséges lehet.

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.

A sugárvető elemigénye (Blaster X):
Tápegység : DC 4.5 V / 1.125W
Feszültség : 3 x 1.5 V „AAA” LR03/AM4
Típus : (a csomag nem tartalmazza)
A M.A.D. célpont elemigénye:
Tápegység : DC 4.5 V / 0.9W
Feszültség : 3 x 1.5 V „AAA” LR03/AM4
Típus : (a csomag nem tartalmazza)

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 radiofrekvenciás 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 vevőegységtől különböző 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 hegyes fémtárgy segítségével.

FIGYELEM!
Az elemeket kézzel távolítsuk el a rekeszből az egyik pozitív végüket felfelé húzva.

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