

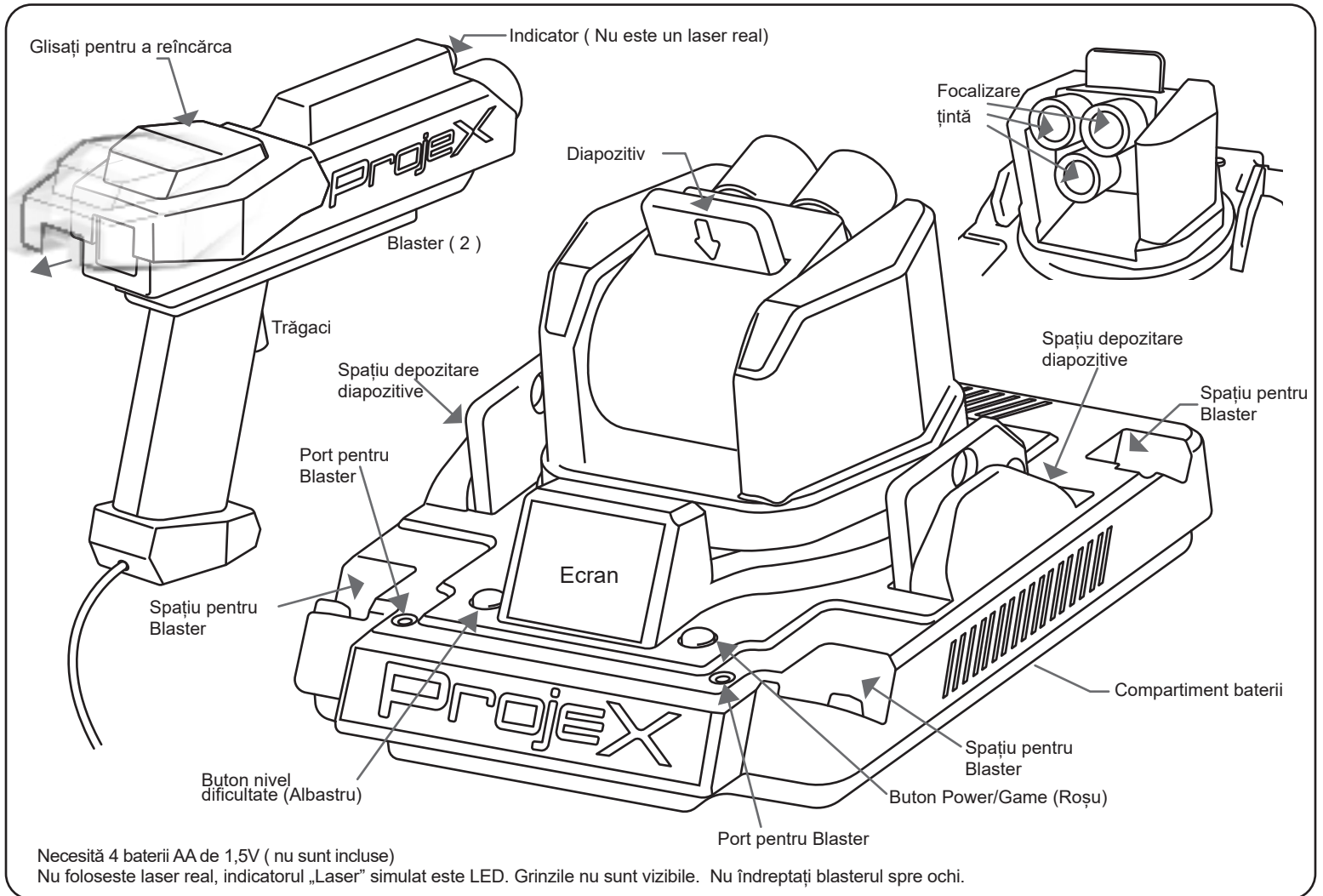
52608/
52709

INSTRUCȚIUNI pentru configurare – Citiți înainte de a începe!

**Vârsta
6+ ani**

Projex™

PROJECTING GAME ARCADE



**DACĂ PROJEX NU FUNCȚIONEAZĂ CORECT,
VERIFICAȚI URMĂTOARELE:**

- SUNT INSTALATE BATERII NOI
- DIAPOZITIVUL ESTE CORECT INSERAT
- MĂCAR UN BLASTER ESTE INSERAT ÎN BAZĂ

DACĂ VEDEȚI „Lb” PE AFIȘAJ, BATERIILE SUNT SLABE ȘI TREBUIE INSERATE BATERII NOI.

DACĂ PROJEX ÎNCĂ NU FUNCȚIONEAZĂ CORECT, URMAȚI ACEȘTI PAȘI:

- SCOATEȚI BATERIILE DIN COMPARTIMENT.
- ȚINEȚI APĂSAT BUTONUL DE PORNIRE TIMP DE 5 SECUINDE.
- REINSERAȚI BATERIILE ȘI ÎNCERCAȚI DIN NOU.

FCC:

Acest dispozitiv respectă partea 15 din Regulile FCC. Funcționarea este supusă următoarelor două condiții: (1) Acest dispozitiv nu poate cauza interferențe dăunătoare și (2) acest dispozitiv trebuie să accepte orice interferență primită, inclusiv interferențe care pot cauza o funcționare nedorită.

Atenție: modificările sau modificările neaprobate în mod expres de partea responsabilă de conformitate ar putea anula autoritatea utilizatorului de a opera echipamentul.

NOTĂ: Acest echipament a fost testat și s-a constatat că respectă limitele pentru un dispozitiv digital de Clasa B, în conformitate cu Partea 15 a Regulilor FCC. Aceste limite sunt concepute pentru a oferi o protecție rezonabilă împotriva interferențelor dăunătoare într-o instalație rezidențială. Acest echipament generează, utilizează și poate radia energie de frecvență radio și, dacă nu este instalat și utilizat în conformitate cu instrucțiunile, poate provoca interferențe dăunătoare comunicațiilor radio. Cu toate acestea, nu există nicio garanție că interferențele nu vor apărea într-o anumită instalație. Dacă acest echipament provoacă interferențe dăunătoare recepției radio sau televiziunii, ceea ce poate fi determinat prin oprirea și pornirea echipamentului, utilizatorul este încurajat să încerce să corecteze interferența prin una sau mai multe dintre următoarele măsuri: Reorientați sau relocalați antena de recepție. Măriți distanța dintre echipament și receptor. Conectați echipamentul la o priză pe un circuit diferit de cel la care este conectat receptorul. Consultați un tehnician radio/TV cu experiență.

INFORMAȚII DE SIGURANȚĂ PRIVIND BATERIILE

- Bateriile nereîncărcabile nu trebuie reîncărcate.
- Bateriile reîncărcabile trebuie scoase din proiectorul Projex înainte de a fi încărcate.
- Bateriile reîncărcabile trebuie încărcate numai sub supravegherea unui adult.
- Diferite tipuri de baterii sau baterii noi și uzate nu trebuie amestecate.

- Se vor utiliza numai baterii de același tip sau echivalent, conform recomandărilor.
- Bateriile trebuie introduse cu polaritatea corectă (+ și -).
- Bateriile epuizate trebuie scoase din jucărie.
- Bornele de alimentare nu trebuie scurtcircuitate.
- Păstrați fișa de instrucțiuni pentru referință, deoarece conține informații importante.

For Customer Service

Send all correspondence to:

email: custserv@nsi-int.com

NSI International Inc.,
235 West 23rd Street, 4th Floor, New York, NY 10011
Attn: Quality Control Department
Telephone: 888-425-9113

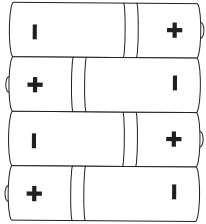
www.projexgame.com

INSTRUCȚIUNI pentru configurare – Citiți înainte de a începe!

- 1** Folosiți o șurubelniță în cruce pentru a scoate capacul compartimentului bateriei, situat în partea de jos a bazei.

Introduceți 4 baterii AA (respectați polaritatea „+” și „-“), apoi închideți compartimentul.

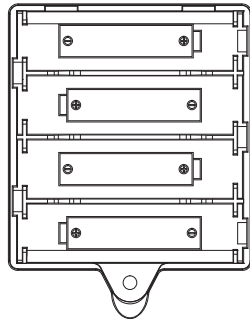
Închideți capacul și strângeți șurubul.



DACĂ PE DISPLAY APARE „LB”, TREBUIE ÎNLOCUITE BATERIILE.

Capac
Șurubelniță cu cap în cruce (nu este inclusă)

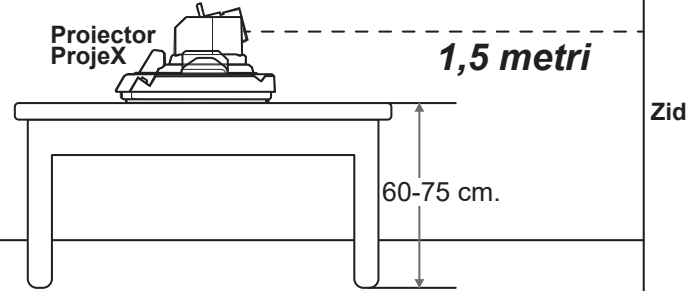
Bottom of Base



- 2** ProjeX funcționează cel mai bine într-o cameră întunecată, pe un perete de culoare deschisă care nu are imagini sau tapet pe el
Așezați unitatea ProjeX pe o masă joasă (60-75 cm. înălțime), cu capetele proiectoarelor îndreptate spre perete.

Proiectorul trebuie să se afle la o distanță de aproximativ 1,5 metri de perete.

NOTĂ: Proiectorul nu va funcționa corect pe un perete întunecat, ori acoperit cu tapet sau diverse modele.



- 3** Jocul include 3 diapozitive animate cu imagini țintă.



Țintă



Model Extraterestru

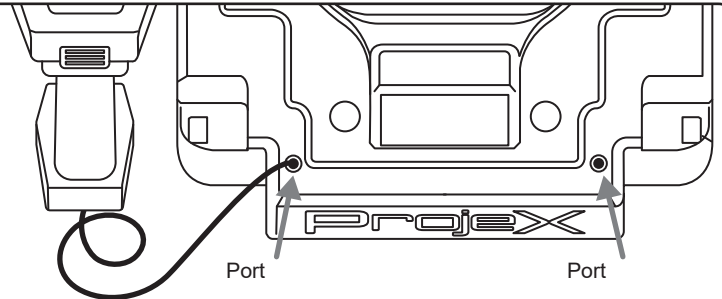
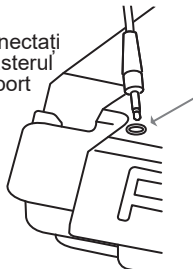


Model Rață

Imagine	Culoare	Grad dificultate
Țintă	Albastru	Ușor
Extraterestru	Roșu	Mediu
Rață	Alb	Dificil

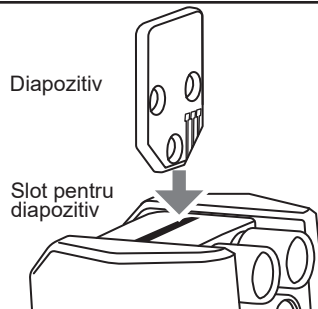
- 4** Conectați UNUL dintre Blasterele ProjeX la portul pentru Blaster, așa cum se arată în figură. Puteți folosi oricare dintre porturi pentru oricare dintre blaster.
IMPORTANT! Pentru jocurile cu un singur jucător, DOAR UN BLASTER este CONECTAT.
Conectați al doilea blaster NUMAI pentru jocul în 2 !

Conectați Blasterul în port

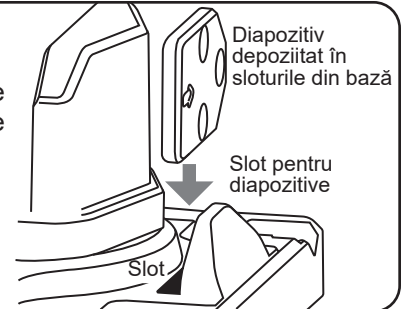


- 5** Introduceți diapozitivul în slot, așa cum se arată în figură.
Asigurați-vă că ați introdus diapozitivul în poziția corectă – dacă nu se potrivește, nu forțați, înseamnă că nu ați poziționat corect.

NOTĂ: Jocurile nu vor începe să ruleze dacă diapozitivul nu este corect introdus.



Depozitați mai multe diapozitive în sloturile din bază.



- 6** Apăsăți butonul Pornire/ Joc (Roșu) pentru a porni jocul.

Pentru a focaliza ținta, rotiți Target Focus.

Fiecare cap de proiector se va aprinde timp de 20 de secunde pentru a permite focalizarea țintei.
Reîncărcați blasterul pentru a începe jocul.



- 7** Reîncărcați fiecare blaster pentru a intra în modul de calibrare.
Lovii ținta!
La fiecare lovitură, ținta se va muta de la poziția 1 la 5.

Dacă ținta nu poate fi lovită:

- Întunecați zona de joacă sau mutați-vă într-o cameră mai întunecată.
- Înlocuiți bateriile cu baterii NOI
- Apăsăți butonul ON/OFF oricând, pentru a evita modul de calibrare.

