

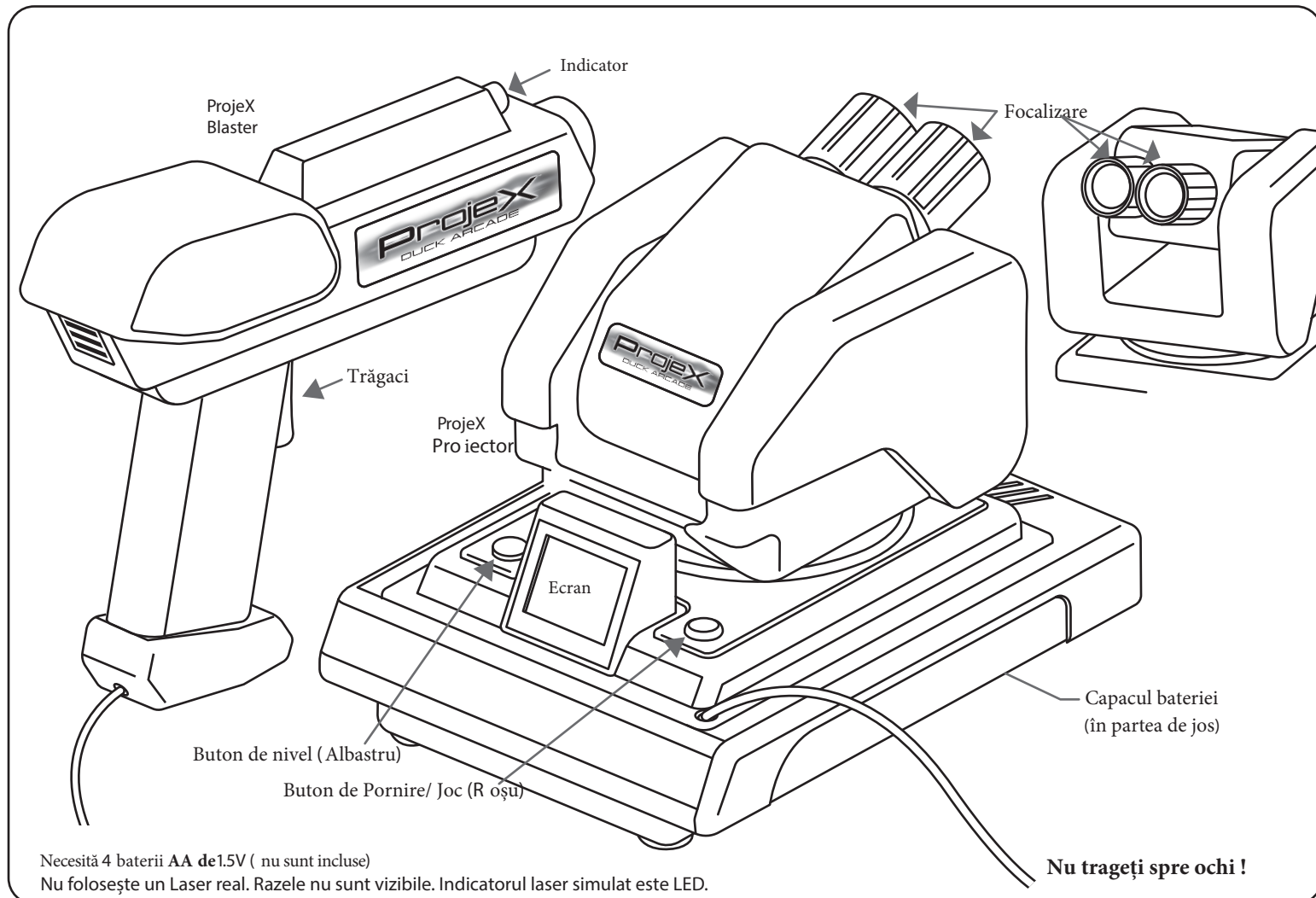
52718

INSTRUCȚIUNI - CITIȚI ÎNAINTE DE UTILIZARE!

Vârsta 6+

ProjeX™

DUCK ARCADE



Necesită 4 baterii AA de 1.5V (nu sunt incluse)

Nu folosește un Laser real. Razele nu sunt vizibile. Indicatorul laser simulat este LED.

Nu trageți spre ochi !**DACĂ JUCĂRIA NU FUNCȚIONEAZĂ CORECT, ASIGURAȚI-VĂ CĂ:**

- AȚI INSTALAT BATERII NOI

DACĂ VEDEȚI "Lb" PE ECRAN, ÎNSEAMNĂ CĂ BATERIILE SUNT SLABE ȘI TREBUIE ÎNLOCUITE CU UNELE NOI.

DACĂ PROJEX ÎNCĂ NU FUNCȚIONEAZĂ CORECT, URMAȚI ACEȘTI PAȘI:

- SCOATEȚI BATERIILE DIN COMPARTIMENTUL PENTRU BATERII
- ȚINEȚI APĂSAT BUTONUL DE PORNIRE TIMP DE 5 SECUNDE
- 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 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 relocați 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 pentru ajutor.

INFORMAȚII DE SIGURANȚĂ A BATERIEI

- 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.

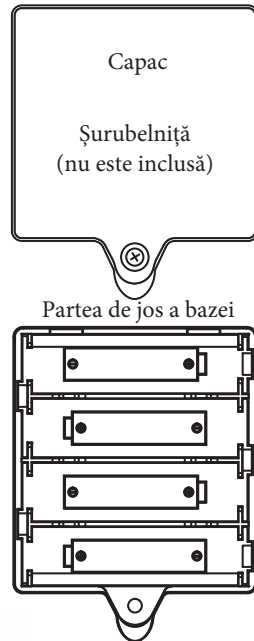
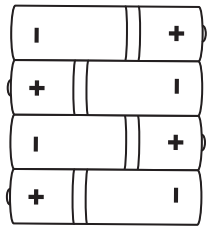
For Customer Service
Send all correspondence to:
email: custserv@nsi-int.com

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

Manufactured by NSI International, Inc. New York, NY 10011
© and ™ 2023 NSI International, Inc., and NSI Products (HK) Limited.
Toate drepturile rezervate. Patents Pending. Dezvoltat în New York
City, USA. Fabricat în China www.projexgame.com

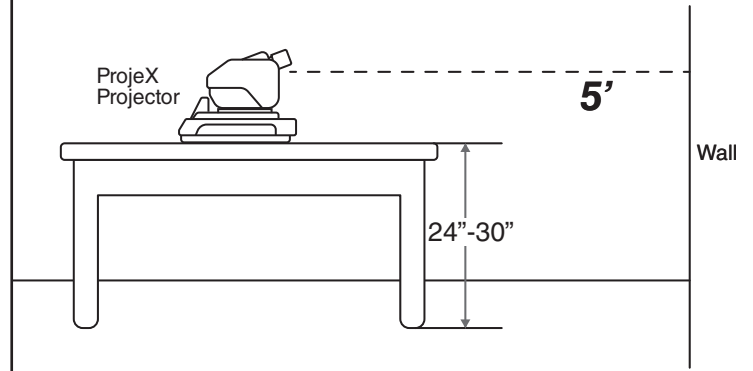
INSTRUCȚIUNI DE INSTALARE - CITIȚI ÎNAINTE DE UTILIZARE!

- 1** Folosiți o șurubelniță pentru a scoate capacul compartimentului bateriei (partea de jos a bazei). Introduceți 4 baterii AA (respectați polaritatea + și -), apoi închideți compartimentul și strângeți șurubul.

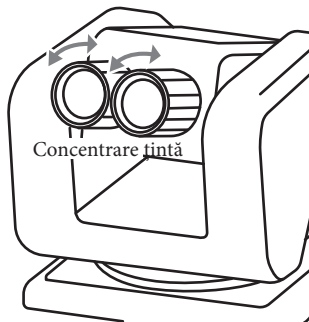


DACĂ PE ECRAN APARE "Lb" ÎNLOCUIȚI BATERIILE CU UNELE NOI.

- 2** ProjeX funcționează cel mai bine atunci când este jucat într-o cameră întunecată, pe un perete de culoare deschisă, care nu are imagini pictate sau tapet pe el. Puneți-vă baza ProjeX Game Arcade pe o masă joasă (60-75 cm. înălțime) cu capetele proiecteurului îndreptate spre perete. Proiectorul trebuie să fie la distanță de 1,5 metri de perete. NOTĂ: ProjeX NU va funcționa pe pereți de culoare închisă, pereți cu tapet sau modele pictate.



- 3** Apăsați butonul Pornire/Joc (butonul roșu) pentru a porni ProjeX. Pentru a focaliza imaginea țintă, rotiți Focalizarea țintă. Fiecare cap de proiector se va aprinde timp de 20 de secunde pentru a permite timp de focalizare.



- 4** Pentru a selecta jocul, apăsați butonul Pornire/Joc (butonul roșu) pentru a avansa prin opțiunile de selectare a jocului (g1, g2 sau g3)



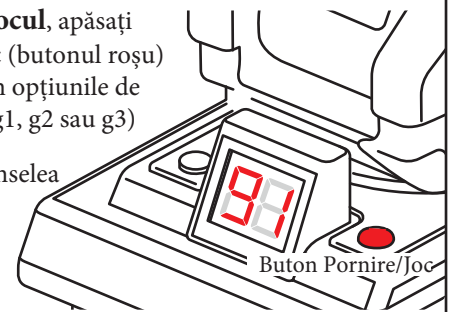
g1: De-a v-ați ascunselea



g2: Skeet



g3: Cale aleatorie



- 5** Pentru a selecta nivelul, apăsați butonul NIVEL (albastru) pentru a selecta nivelul (L1, L2, L3)



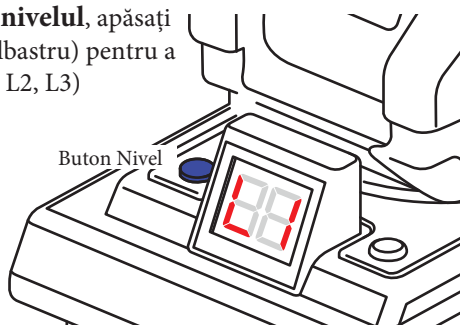
L1: Începător



L2: Intermediar



L3: Expert



Apăsați Blaster Trigger pentru a confirma după finalizarea setării nivelului și jocului.

- 6** Joacă SOLO (un jucător) sau cu mai mulți jucători (folosind 1 Blaster)

La sfârșitul fiecărui joc, puteți selecta jocuri și niveluri noi sau pur și simplu apăsați pe declanșatorul blasterului pentru a juca același joc și același nivel, din nou. Scorul final va fi afișat pe segmentul LED. Unitatea se va opri după ce nu a fost utilizată timp de 2 minute.

Unitatea se va opri automat dacă bateriile sunt descărcate.

Țineți apăsat butonul Pornire/Joc timp de 5 secunde pentru a opri unitatea.

Sfaturi:

1. Alegeți cel mai bun mediu pentru a juca așa cum este descris în pasul doi.
2. Asigurați-vă că indicatorul țintit este pe țintă.
3. Explorează ținta de mai multe ori.

Dezare:

Dacă ținta este greu de lovit:

1. Joacă-te într-o cameră mai întunecată.
2. Joacă-te pe un perete deschis la culoare și fără tapet.
3. Înlocuiește bateriile cu unele noi.
4. Mută Projex mai aproape de perete.