



# OLIVER



KAPITAN GWIEZDNEJ  
ZAŁOGI POŻARNICZEJ



STEROWANIE  
RUCHEM  
RĘKI



STEROWANIE IR

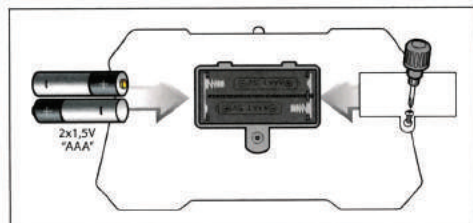
**INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA**  
PRZED UŻYCIEM UWAGAŃNIE PRZECZYTAJ INSTRUKCJĘ

# INSTRUKCJA MULTIFUNKCJONALNEGO ROBOTA

## PILOT STEROWANIA – WYMIANA BATERII

Przed użyciem prosimy włożyć baterie:

1. Pilot wymaga 2 baterii 1,5 V typu AAA.
2. Do otwarcia pokrywy na baterię użyj krzyżowy śrubokręt.
3. Włóż baterie zgodnie z oznaczeniem polaryzacji na rysunku.
4. Ponownie zaśrubuj pokrywę na baterię.



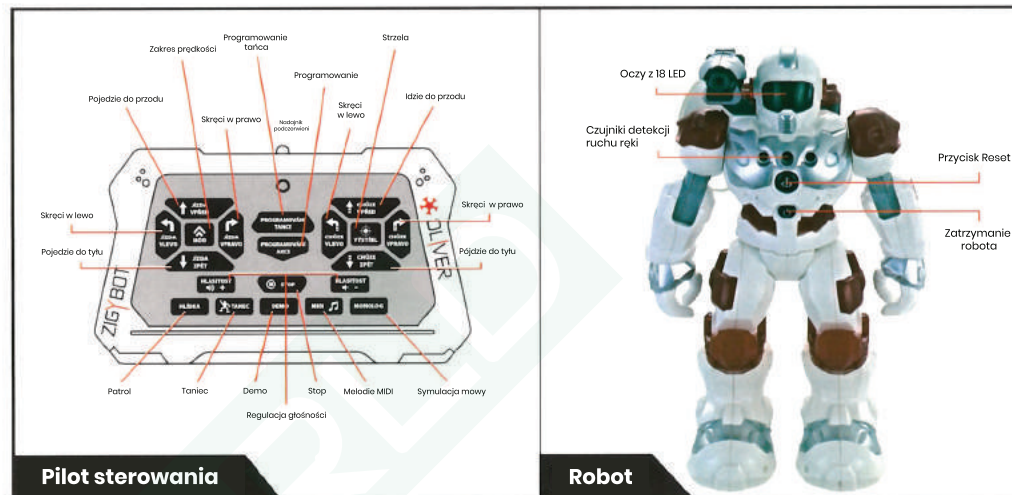
## Baterie – ostrzeżenie

1. Doradzamy używać baterie alkaliczne.
2. Mogą być używane i naładowane baterie.
3. Nie ładuj baterii, które nie są do tego przeznaczone.
4. Baterii nie skracać, nie rozdzielać, ani nie wkładać do ognia.
5. Ładowanie baterii może odbywać się tylko pod nadzorem osoby dorosłej.
6. Baterię przed ładowaniem wyjmij z zabawki.
7. Baterię umieść zgodnie z polaryzacją.
8. Nie łącz różnych gatunków baterii oraz starych z nowymi.
9. Używaj ten sam lub podobny typ baterii.
10. Rozładowaną baterię wyjmij z zabawki.
11. Jeśli nie będziesz używać zabawki przez najbliższą dobę, wyjmij baterię z zabawki.
12. Nie rozdzielaj części do ładowania.
13. Nie wystawiaj zabawki na działanie promieni słonecznych, aby nie doszło do uszkodzeń.
14. Nie umieszczaj baterii w wodzie.
15. Przechowuj baterie w suchym pomieszczeniu.

## Ładowanie robota



1. Umieść kabel USB w otworze jak pokazano na rysunku.
2. Drugi koniec kabla podłącz do portu USB.
3. Czas ładowania baterii wynosi w przybliżeniu ok. 2-3 godziny. W ciągu tego czasu będzie świecić lampka ładowania. Bateria wytrzyma ok. 2 godziny.
4. Jak ładowanie zostanie zakończone (lampka zgaśnie), odłącz kabel.



Pilot sterowania

Robot

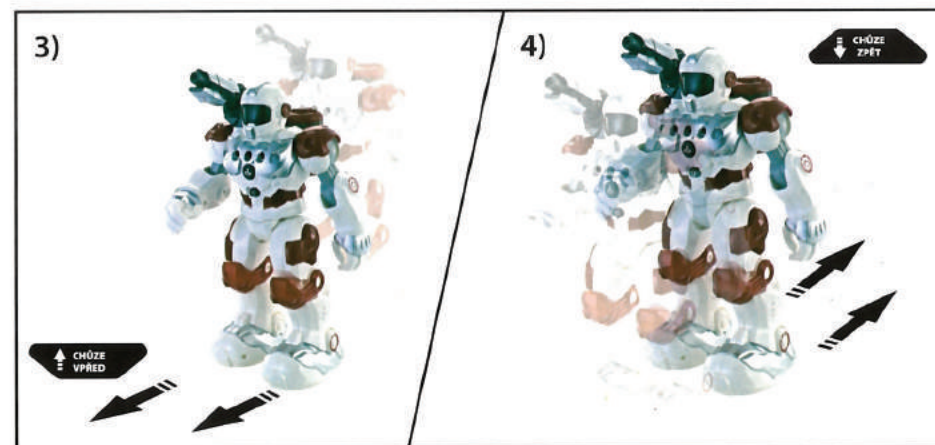
## Opis funkcji:

### 1. Włączanie i wyłączenie

Naciśnięciem przycisku Włączenie/Wyłączenie robota na ciele robot włączy się. Ponowne naciśnięcie przycisku spowoduje wyłączenie robota. Jeśli robot jest w trybie spania, naciśnij przycisk RESET, robot się ponownie zaktywuje.

### 2. Automatyczne wyłączenie

Jeśli robot jest włączony a nie będzie używany przez najbliższą dobę, będzie przypominał o sobie sygnałem dźwiękowym. Jeśli nie dostanie polecenia po dobie, tak po ok. 5 minutach przejdzie w tryb uśpienia.

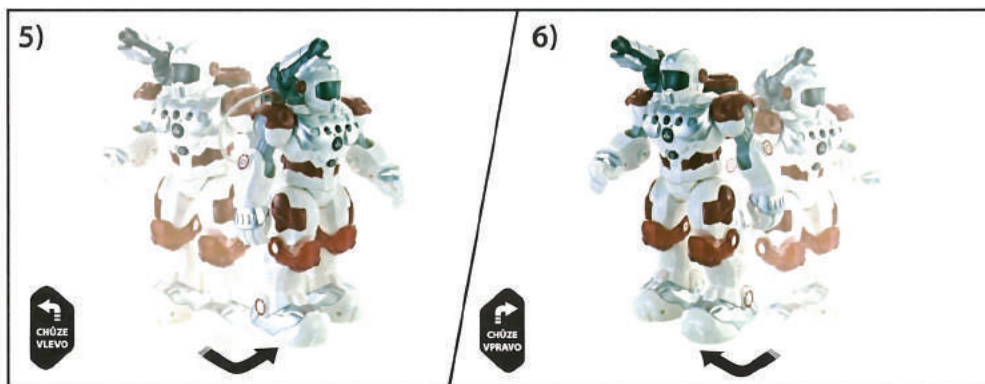


### 3. Chodzenie do przodu

Przyciśnij przycisk CHODZENIE DO PRZODU, robot zrobi krok do przodu. Dla płynnego poruszania przytrzymaj przycisk lub kilkakrotnie naciśnij.

### 4. Chodzenie do tyłu

Przyciśnij przycisk CHODZENIE DO TYŁU, robot zrobi krok do tyłu. Dla płynnego poruszania przytrzymaj przycisk lub kilkakrotnie naciśnij.

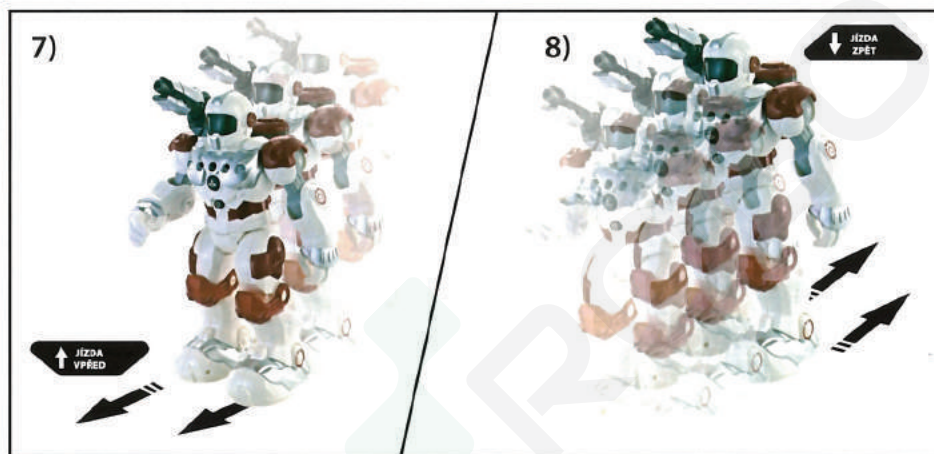


### 5. Chodzenie w lewo

Przyciśnij przycisk CHODZENIE W LEWO, robot pójdzie w lewo.

### 6. Chodzenie w prawo

Przyciśnij przycisk CHODZENIE W PRAWO, robot pójdzie w prawo.

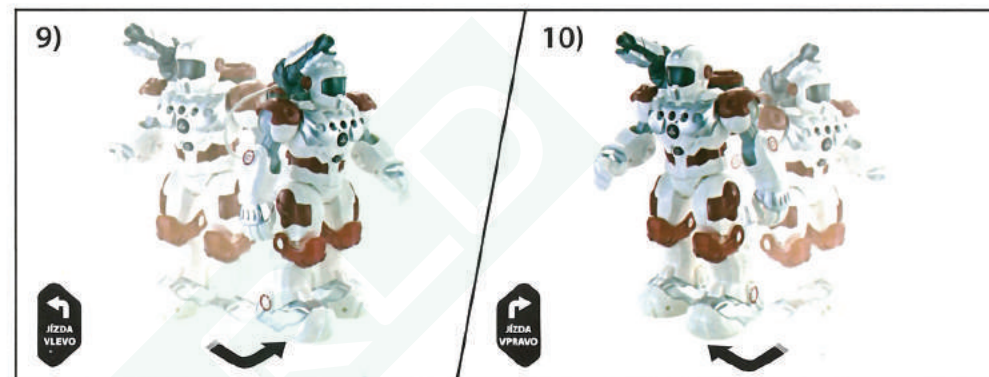


### 7. Jazda do przodu

Przyciśnij przycisk JAZDA DO PRZODU, robot pojedzie płynnie kawałek do przodu. Dla dalszej jazdy przytrzymaj przycisk dłużej lub kilkakrotnie naciśnij.

### 8. Jazda do tyłu

Przyciśnij przycisk JAZDA DO TYŁU, robot pojedzie płynnie kawałek do tyłu. Dla dalszej jazdy przytrzymaj przycisk dłużej lub kilkakrotnie naciśnij.



### 9. Jazda w lewo

Przyciśnij przycisk JAZDA W LEWO, robot pojedzie płynnie kawałek w lewo.

### 10. Jazda w prawo

Przyciśnij przycisk JAZDA W PRAWO, robot pojedzie płynnie kawałek w prawo.

### 11. Poziom szybkości

Przycisk zmienia 2 rodzaje prędkości robota.

### 12. Poziom hałasu +/-

Przycisk służy do ustawienia poziomu hałasu. Ustawienia fabryczne są na poziomie 3.

### 13. STOP

Przyciskając STOP robot natychmiast przestanie działać. Zasygnalizuje ten stan sygnałem dźwiękowym.

### 14. Programowanie

Przyciskając PROGRAMOWANIE robot zacznie przypisywanie akcji na pilocie sterującym. Każdy kierunek z przycisków, która naciśniesz zapisze się. Można zaprogramować do 30 akcji. Powtórzenie naciśnięcia PROGRAMOWANIE lub po upływie 5 minut braku czynności, programowanie sekwencji zostanie zapisane. Po wykonaniu sekwencji przez robota pamięć zostanie wymazana.

## 15. DEMO

Przyciskając DEMO zaczniesz grać muzyka i robot pokaże swoje demonstracyjne sekwencje.

## 16. TANIEC

Przyciskając TANIEC robot zacznie tańczyć do melodii.

## 17. Programowanie tańca

Taniec przy melodii zaprogramujesz przyciskając PROGRAMOWANIE AKCJI, ustalisz kolejność ruchów i programowanie zakończysz przyciskając ponownie PROGRAMOWANIE AKCJI. Robot po ustaleniu ruchów zacznie tańczyć do jednej z dwóch melodii.

## 18. MONOLOG

Przyciskając MONOLOG robot zacznie wydawać dźwięki podobne do jednego z trzech odgłosów mowy robota.

## 19. Przyciskając MIDI

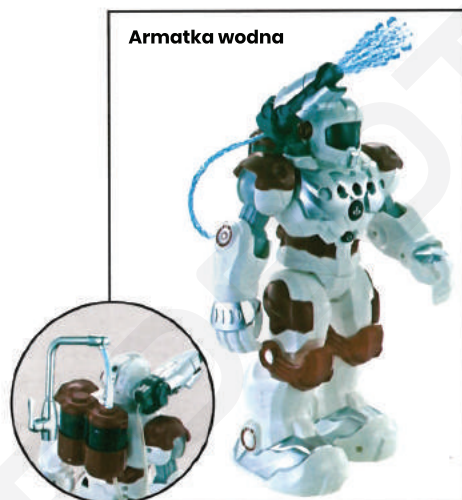
Robot zacznie grać jedną z trzech MIDI melodii zgodnie z ruchami i sygnałami świetlnymi z oczu.

## 20. Armata wodna

Przyciskając ARMATĘ WODNĄ robot wypuści jedną z sześciu sekwencji armaty wodnej. Musi być ona napełniona wodą na plecach robota. Napełnij wodą otwierając jedną z nich przy pomocy lejka. Używaj tylko czystej wody. Podczas nalewania wody robot musi być wyładowany.

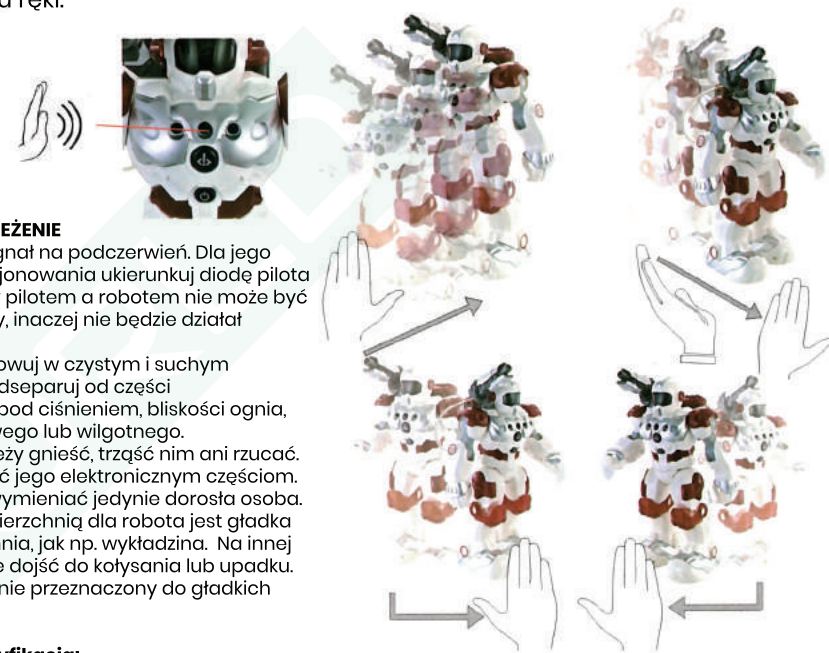
## 21. PATROL

Przyciskając PATROL robot zacznie poruszać się do przodu w rytm muzyki. Jeśli napotka przeszkodę będzie starał się zmienić kierunek ruchu. Robot w tej funkcji wyłączy się po ok. 20 minutach bez innego polecenia.



## 22. Czujnik ruchu ręki

Porusz ręką przed czujnikiem wg obrazków poniżej. Robot będzie reagować na kierunek ruchu ręki.



### KOŃCOWE OSTRZEŻENIE

1. Pilot wysyła sygnał na podczerwień. Dla jego sprawnego funkcjonowania ukierunkuj diodę pilota na robota. Między pilotem a robotem nie może być żadnej przeszkody, inaczej nie będzie działał sprawnie.
2. Robota przechowuj w czystym i suchym pomieszczeniu. Odseparuj od części magnetycznych, pod ciśnieniem, bliskości ognia, środowiska pyłowego lub wilgotnego.
3. Robota nie należy gnieść, trząść nim ani rzucać. Może to zaszkodzić jego elektronicznym częściom.
4. Baterię może wymieniać jedynie dorosła osoba.
5. Najlepszą powierzchnią dla robota jest gładka, pewna powierzchnia, jak np. wykładzina. Na innej powierzchni może dojść do kołysania lub upadku. Robot jest dokładnie przeznaczony do gładkich powierzchni!

### Techniczna specyfikacja:

- ładowanie: ok. 2-3 godziny
- wytrzymałość na 1 ładowaniu: ok. 2 godziny
- odległość pilota: 3-5 metrów
- automatyczne wyłączenie: po ok. 5 minutach bez żadnego polecenia

**(PL) OSTRZEŻENIA: Nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 lat. Niebezpieczeństwo połknięcia małych części. Wiek sugerowany: od 5 lat.** Opakowanie nie jest zabawką, po rozpakowaniu wyrzuć opakowanie z dala od dzieci. Unikniesz tym samym przypadkowego zranienia.

Zanim przekażesz zabawkę dziecku odstoń z niej wszystkie moczujące części, które mogłyby zranić dziecko. Zabawkę utrzymuj w czystości i prawidłowo kontroluj, aby nie doszło do uszkodzeń. Uszkodzoną zabawkę schowaj z dala od dziecka. Podczas zabawy z tą zabawką obserwuj ogólne zasady bezpieczeństwa odpowiadające charakterowi i przeznaczeniu tej zabawki. Użytkownik jest zupełnie odpowiedzialny na poprawne używanie produktu wg instrukcji. Sklep, ani producent nie biorą odpowiedzialności za żadne uszkodzenia wynikłe niepoprawnym użytkowaniem. Kolor i specyfikacje produktu mogą różnić się od rysunku. Zachowaj instrukcję dla dalszego używania.

**Zabawka na baterie. Wymiana baterii.** Baterie włóż do pojemnika na baterie zgodnie z oznaczeniem polaryzacji, tj. znak „+” odpowiada końcówce na baterii +, a znak „-”, odpowiada końcówce na baterii -. Używaj tylko odpowiedni lub równorzędny typ baterii. Doradzamy: używaj alkalicznych baterii. Przy używaniu baterii czytaj wytyczne producenta tych baterii. Baterie, które nie są przeznaczone do ładowania – nie ładuj. Nie łącz między sobą baterie alkalicznych ze zwykłymi oraz nowe ze starymi. Wymień wszystkie baterie na jeden typ. Baterie nie rozdzielać, nie rozrywaj, nie wkładaj do ognia. Nie dawaj baterii do jamy ustnej. Jeśli nie będziesz używać zabawki przed dłuższy czas, wyjmij baterie. Rozładowane baterie wyjmij z zabawki i zutylizuj ekologicznie.

**DEKLARACJA ZGODNOŚCI:** Firma MaDe, spol. S.r.o. niniejszym orzeka, że typ zagrożenia radiowego c: 9088 (01789) jest w zgodzie z dyrektywą 2014/53/EU RED. Wszystkie końcowe EU orzeczenia o zgodności są w dyspozycji na stronie: [www.madehracky.cz](http://www.madehracky.cz).



1. Skręci w lewo
2. Pojedzie do przodu
3. Skręci w prawo
4. Zakres prędkości
5. Pojedzie do tyłu
6. Programowanie tańca
7. Programowanie
8. Skręci w lewo
9. Idzie do przodu
10. Skręci w prawo

11. Strzela
12. Pójdzie do tyłu
13. Regulacja głośności +
14. Stop
15. regulacja głośności -
16. Patrol
17. Taniec
18. Demo
19. Melodie MIDI
20. Symulacja mowy