

Manuale dell'utente

V.2

Questo manuale dell'utente è stato realizzato come guida di riferimento per l'uso delle funzioni e delle caratteristiche di questo dispositivo. Leggete questo manuale con attenzione per un utilizzo corretto e in sicurezza.

Copyright

copyright © 2013 Wing Dynasty Limited

Questo manuale dell'utente è protetto dalle leggi internazionali sul copyright.

Nessuna parte di questo manuale dell'utente può essere riprodotta, distribuita, tradotta o trasmessa in alcuna forma o tramite alcun mezzo, elettronico o meccanico, compresi fotocopie, registrazioni o salvataggi in qualsiasi archivio di informazioni o sistemi di recupero, senza previa autorizzazione scritta da parte di Wing Dynasty Limited.

Marchi commerciali

DMXSLOTS è un marchio commerciale registrato di Wing Dynasty Limited.

Tutti gli altri marchi, loghi e marchi commerciali menzionati in questa guida sono di proprietà dei rispettivi proprietari.

Icone informative

 **Avvertenze** : indica situazioni che potrebbero causare lesioni a voi o ad altri

 **Attenzione** : indica situazioni che potrebbero causare danni al vostro dispositivo o ad altri apparecchi

 **Note** : indica note, suggerimenti per l'uso o informazioni aggiuntive

 **AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Presenza di piccole parti che possono essere ingerite. Alcuni componenti hanno parti e angoli appuntiti – maneggiare con cura. **Attenzione:** rischio di essere pizzicati durante il funzionamento. L'utilizzo di questi prodotti deve avvenire sotto la costante supervisione di un adulto.

 **AVVERTENZA!** Questo prodotto contiene magneti o componenti magnetici. Un magnete che si attacca ad un altro magnete o ad un oggetto metallico all'interno del corpo umano può provocare lesioni gravi o mortali. In caso di ingestione o inalazione, richiedere immediatamente assistenza medica.

 **ATTENZIONE!** Questo prodotto è adatto solo per uso in luoghi chiusi. Non è adatto per uso esterno o in luoghi umidi! Tenete il prodotto lontano da liquidi e luoghi polverosi. Verificare regolarmente la pista, le macchinine, le gomme ed il vano delle batterie per evitare guasti! Sostituite le parti difettose per mantenere sempre le prestazioni al massimo.

- Prima della fase di pulizia, rimuovete la batteria. Pulite il dispositivo solo con un panno umido. Non usate agenti chimici o detergenti.
- Conservate la pista in un luogo asciutto e non polveroso, preferibilmente nella sua scatola di cartone originale.
- Non posizionate la pista su piani elevati ad altezza del viso o degli occhi per evitare il rischio di lesioni nel caso in cui le macchinine escano di pista.

Note:

- Usate le macchinine solo quando sono completamente assemblate. Non aprite la copertura interna delle macchinine e del radiocomando!
Il montaggio di questo gioco deve essere effettuato solo da un adulto. Conservate queste istruzioni per riferimento futuro.
- Tutte le informazioni di questo manuale si riferiscono alla confezione della pista base DMXSLOTS. Continueremo a migliorare questo documento, pubblicando la versione più recente sul nostro sito nell'area "download". Potete inviarci i vostri suggerimenti nell'area "contact us" del nostro sito ufficiale: www.dmxslots.com.
- Tutti i marchi, loghi e marchi commerciali sono di proprietà dei rispettivi proprietari. DMXSLOTS racing systems è un'invenzione brevettata da Wing Dynasty Limited. DMXSLOTS è un marchio commerciale registrato da Wing Dynasty Limited.
- DMXSLOTS è un modello di macchinina che funziona a batterie. Utilizzate batterie AAA sia per le macchinine che per il radiocomando. Sugeriamo di utilizzare batterie nuove per avere il massimo delle prestazioni dalle macchinine e dal radiocomando.

Indice

Da leggere subito	4
Come montare e smontare la pista DMXSLOTS	6-7
Esempi di tracciati realizzabili	7
Come utilizzare le caratteristiche del radiocomando DMXSLOTS	8
Caratteristiche della macchinina DMXSLOTS	10
FAQ	11



PRECAUZIONE! LE MACCHININE DMXSLOTS SONO PROGETTATE PER ESSERE USATE SOLO CON PISTE DMXSLOTS!

DA LEGGERE SUBITO

I prossimi suggerimenti sono importanti per la vostra prima gara!
Leggeteli prima di cominciare a correre!

1) Come controllare il livello di velocità per ottenere le migliori prestazioni dalla macchinina:

Il “grilletto” è utilizzato per controllare il livello di velocità dal primo al quinto (booster). Una volta raggiunto il livello di velocità massimo (livello 5) le luci frontali dell’auto inizieranno a lampeggiare. Booster: il livello di velocità 5 è il livello di velocità massima raggiungibile, tuttavia, c’è un limite di “30 secondi” di utilizzo. Raggiunta questa velocità il timer inizierà un conto alla rovescia di 30 secondi (le luci delle auto inizieranno a lampeggiare come promemoria). Una volta raggiunto il limite dei 30 secondi (utilizzo totale del booster per 30 secondi), le luci smetteranno di lampeggiare ed il livello di velocità scenderà da “livello 5” (massima velocità) a “livello 3” per 8 secondi (standard). Durante questi 8 secondi di sospensione del booster, non è possibile aumentare il livello di velocità, come se la macchinina fosse bloccata al “livello velocità 3”. Dopo 8 secondi, il meccanismo riprenderà la possibilità di raggiungere la velocità massima.

 *Suggerimento: se siete principianti fate correre le macchinine a velocità “livello 1” per un paio di minuti. Quando avrete imparato a controllare la macchinina con tutti i livelli di velocità, sarete allora in grado di controllare la velocità giusta durante la gara.*

2) Come controllare la macchinina nel cambio di corsia:

Utilizza il volantino rotante per far cambiare la corsia all’auto. Ci sono due modi per ruotare il volantino: rotazione “Rapida”(ruota e rilascia immediatamente) o rotazione “Lunga” (ruota più a lungo e rilascia). Posizionate la macchinina nella corsia centrale ed utilizzate il “livello velocità 1” per fare una giro di prova. Una volta che avrete acquisito le capacità di rotazione “Rapida” e “Lunga”, potrete anche controllare la macchinina per superare gli avversari durante la gara, difendere la posizione e chiudere le traiettorie.

 *Suggerimento: il volantino è molto sensibile! Una volta che avrete imparato la rotazione “Rapida”, dovrete essere in grado di padroneggiare la rotazione “Lunga”. Ricordate, ruotare e rilasciare immediatamente il volantino è la chiave vincente!*

 **NON UTILIZZATE LE MACCHININE SU DI UNA SUPERFICIE DIVERSA DA QUELLA DELLA PISTA DMXSLOTS PERCHE' QUESTO DANNEGGERÀ LA MACCHININA DMXSLOTS. QUANDO METTETE LA MACCHININA SULLA PISTA, ASSICURATEVI CHE IL PERNO SOTTO LA MACCHININA SIA INSERITO NELLA FESSURA DELLA PISTA.**

BENVENUTI

Benvenuti nella pista Dynamic Motion eXpress. I vostri preziosi consigli renderanno i nostri sistemi DMXSLOTS migliori. Dateci i vostri pareri su www.dmxslots.com.

Come funziona DMXSLOTS

A differenza delle piste tradizionali, in cui le macchinine sono costrette a percorrere una sola fessura o corsia della pista ed eventualmente è possibile cambiare corsia solo in sezioni predefinite della pista stessa, le macchinine DMXSLOTS possono cambiare corsia e velocità in qualsiasi punto della pista DMXSLOTS. Le piste tradizionali si basano su un perno che si inserisce nella fessura della corsia e che guida la macchinina mentre questa si muove in avanti.

Le macchinine DMXSLOTS hanno invece un meccanismo a rotazione brevettato nel quale quattro perni si ritirano e fuoriescono a seconda che il pilota comandi alla macchinina di muoversi a sinistra o a destra. La macchinina ritira i perni da una corsia, si muove da una parte o dall'altra e li reinserisce nella nuova corsia. La pista brevettata DMXSLOTS ha una serie di fessure parallele che permette al giocatore di scegliere le corsie interne, centrali o esterne, superando o bloccando gli avversari.

ISTRUZIONI DI FUNZIONAMENTO

Veicolo

(1) Svitare il coperchio del vano batterie con un cacciavite a punta Phillips. (2) Inserire 2 batterie AAA con la corretta polarità come indicato nel vano batterie. (3) Riposizionare il coperchio del vano batterie e chiuderlo con il cacciavite. (4) Accendere ON per attivare il veicolo.

Radiocomando

(1) Svitare il coperchio del vano batterie con un cacciavite a punta Phillips. (2) Inserire 2 batterie AAA con la corretta polarità come indicato nel vano batterie. (3) Riposizionare il coperchio del vano batterie e chiuderlo con il cacciavite. (4) Controllare che le macchinine siano accese. (5) Comandare il veicolo.

Il coperchio del vano batterie può utilizzare un bloccaggio in plastica anziché la vite.

Funzionamento

(1) I circuiti infrarossi/radio delle macchinine e del radiocomando sono sensibili. (2) L'esposizione diretta ai raggi solari o ad una fonte di luce potrebbe interferire sui segnali infrarossi della macchinina. (3) Potreste essere obbligati a scegliere un altro luogo per controllare la vostra macchinina.

Informazioni per la sicurezza/Avvertenze!

AVVERTENZA! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Presenza di piccole parti che possono essere ingerite.

Non mischiare batterie di marche diverse.

Non mischiare batterie nuove ed usate.

Non mischiare batterie alcaline, standard (carbonio-zonco) o ricaricabili (Ni-Cd).

Questo prodotto è stato progettato per usare batteria standard AAA.

Istruzioni per la sicurezza/Avvertenze

Le batterie devono essere inserite rispettando la corretta polarità come indicato nel vano batterie.

Rimuovete dal gioco le batterie scariche e smaltitele in modo appropriato.

Non gettare le batterie nel fuoco, potrebbero esplodere o perdere liquido.

I morsetti di alimentazione non devono essere cortocircuitati.

Le batterie devono essere sostituite da un adulto.

Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate.

I materiali di imballaggio e di fissaggio non sono parte del giocattolo e dovrebbero essere smaltiti nei rifiuti per la sicurezza del bambino.

Conservare la scatola per future referenze, poiché contiene informazioni importanti.

I colori ed il contenuto potrebbero variare.

Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo con la supervisione di un adulto.

Le batterie ricaricabili devono essere tolte prima di essere ricaricate.

Questo prodotto contiene invenzioni già brevettate o in corso di brevetto che sono state pubblicate per renderle accessibili al pubblico. Wing Dynasty Limited si riserva tutti i diritti.

Come montare e smontare la pista DMXSLOTS

Per il sistema di infrarossi, che è basato sulla connessione tra la ricetrasmittente (il radiocomando) e il ricevente (la macchinina), è importante permettere alla ricetrasmittente di poter puntare verso il ricevente durante la corsa. Il raggio suggerito per il sistema infrarossi è di 2 metri.

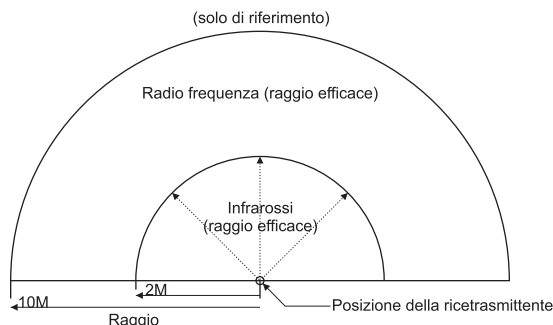


immagine 1

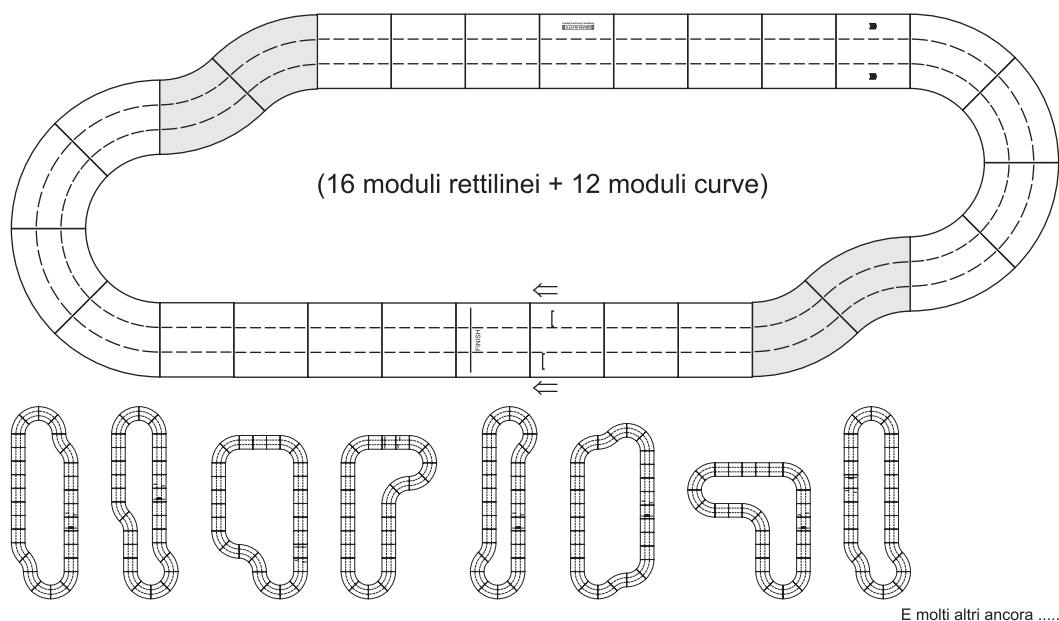


immagine 2

Il gioco base contiene 16 moduli rettilinei e 12 moduli curve. Essi possono essere uniti per formare una pista ovale (immagine 2). Seguite le istruzioni di montaggio (immagine 3) e di smontaggio (immagine 4) dei moduli della pista.

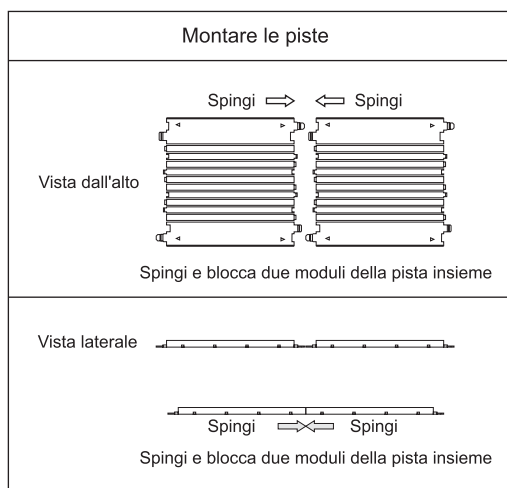


immagine 3

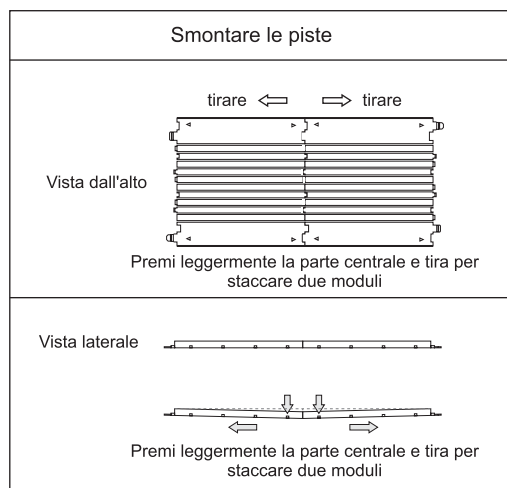
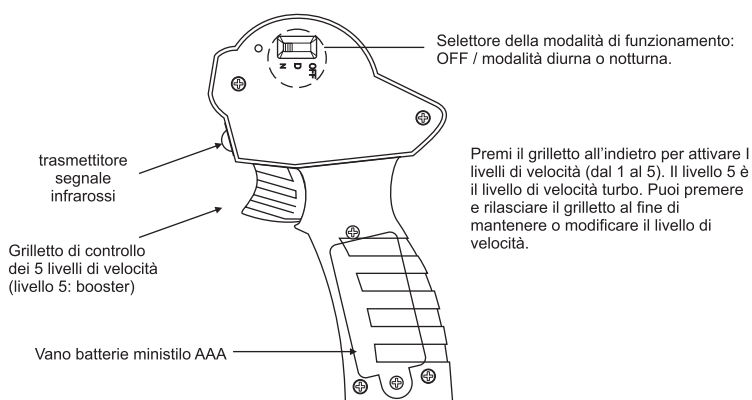
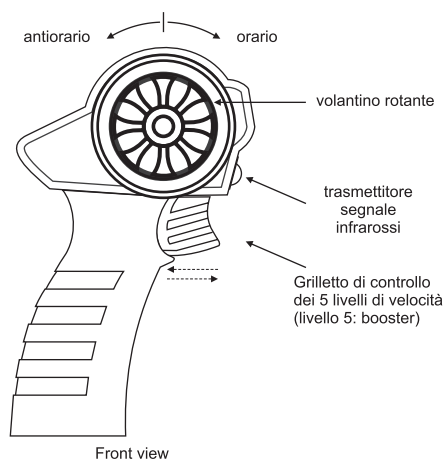


immagine 4

Radiocomando

Sul radiocomando è presente un volantino che può essere ruotato in senso orario / antiorario per controllare lo spostamento dell'auto verso destra o sinistra.



Radiocomando:

Un interruttore posto sul retro del radiocomando permette di selezionare le seguenti modalità:

Modalità OFF – spegne il radiocomando

Modalità D – accende il radiocomando e le auto in modalità diurna

Modalità N - accende il radiocomando, le auto e i fari delle auto (modalità notturna)

Come utilizzare le caratteristiche del radiocomando

- 1) Come far partire l'auto: premi il grilletto all'indietro per avviare il motore della macchinina. Ciascuna auto ha 5 livelli di velocità: premi il grilletto del radiocomando per aumentare i livelli di velocità dell'auto. Quando le luci frontali dell'auto lampeggiano significa che il livello massimo di velocità è inserito.
- 2) Cambiare corsia: ruota il volantino in senso orario / antiorario per cambiare corsia in qualsiasi momento e in qualsiasi punto della pista. Con questa funzione è possibile superare, tagliare la strada e bloccare i vostri avversari durante la gara. Tagliare in una curva al momento giusto è una delle strategie vincenti della corsa.
- 3) Tattica del booster: Tutte le macchinine DMX rispondono al pulsante "booster" sul radiocomando. Questo permette alla macchinina di raggiungere la sua massima velocità, rendendo la macchinina capace di superare o seguire le altre macchinine sulla pista. Tuttavia, il pulsante booster può essere usato solo per 30 secondi prima di sospendersi. Durante il tempo di sospensione, la macchinina ritorna ad un livello di velocità inferiore (livello 3). Quindi, la scelta di quando inserire il booster è una scelta tattica che dovrete fare.



Suggerimenti per l'uso:

Potreste driftare troppo (anche di 180°) nelle curve a causa della polvere sulla pista sulle gomme. Pulite la pista e le gomme con un panno umido per migliorare le prestazioni delle macchinine sulla pista.

Caratteristiche delle macchinine DMXSLOTS

Le macchinine DMXSLOTS hanno un meccanismo a rotazione brevettato di quattro perni che si ritirano e fuoriescono a seconda dei comandi impartiti dal giocatore, che consente all'auto di girare a destra o a sinistra. La macchinina ritira i perni in una corsia, si muove da una parte o dall'altra e reinserisce i perni nella nuova corsia. Un'immagine dettagliata (immagini 7 e 8) mostra le caratteristiche principali nella macchinina.

Come cambiare le batterie:

Le batterie devono essere installate da un adulto.

Installare nei vani batterie delle auto 2 pile ministilo tipo AAA per auto secondo il diagramma esposto sul comparto batterie. Nei vani batteria dei radiocomandi inserire 2 pile ministilo tipo AAA per radiocomando secondo il diagramma esposto. Chiudere i vani batteria e avvitare bene.

Funziona con 8 batterie ministilo tipo AAA - NON INCLUSE

Caratteristiche:

Prestate attenzione alle seguenti caratteristiche:

Tasto "ON/OFF" - accende e spegne la macchinina

Radiocomando con grilletto di accelerazione e volante di sterzo

Gomme - parti che si consumano e che necessitano di particolari cure e attenzioni

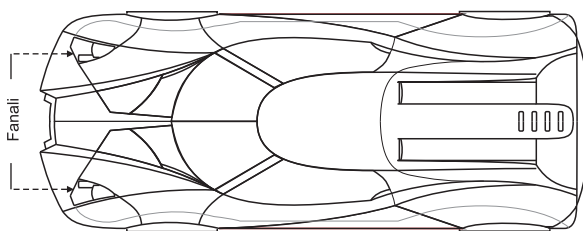
Base rotante - componente che necessita di particolari cure e attenzioni

Booster:

Tutte le macchinine DMXSLOTS hanno un livello di velocità massima "booster" che permette alla macchinina di raggiungere la sua massima velocità, rendendola capace di superare o stare dietro alle altre macchinine sulla pista. Tuttavia, il booster può essere usato solo per 30 secondi prima di sospendersi. Durante il tempo di sospensione, la macchinina ritorna ad un livello di velocità inferiore (livello 3). Quindi, la scelta di quando inserire il booster è una scelta tattica che dovrete fare.

Chip di velocità

Tutte le macchine DMX hanno un chip di velocità che permette ai giocatori di cambiare la velocità della macchinina mantenendone il controllo. Il chip sospenderà il booster per 10 secondi dopo che quest'ultimo è stato inserito per 30 secondi. Le auto hanno una velocità del 30%, 50%, 60%, 70%, 100% (booster).



MACCHININA

immagine 7

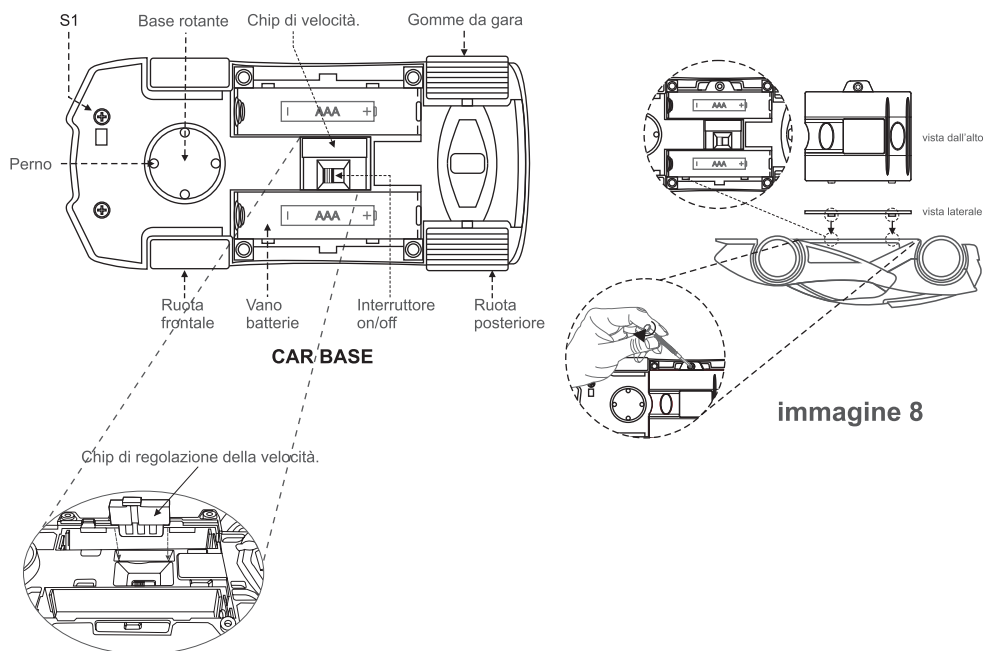


diagramma 8a

FAQ	
La mia macchinina drifta nelle curve. Cosa devo fare?	Quando c'è polvere sulla superficie delle gomme e della pista, la macchinina può driftare quando percorre le curve. Le prestazioni della macchinina in curva migliorerà dopo aver rimosso la polvere dalle ruote e dalla pista.
Come accendere i fari?	Selezionate la modalità notturna "N" sul retro del radiocomando per accendere i fari della macchinina.
L'impianto DMX è impermeabile?	Questo sistema di corsa è stato progettato per essere utilizzato in un luogo chiuso. L'insieme dei componenti non è impermeabile, quindi è importante evitare schizzi d'acqua sulla macchinina e sul radiocomando.
Perché la mia macchinina non può cambiare corsia?	La funzione del cambio di corsia necessita batterie potenti. Inserite batterie nuove nella vostra macchinina per fornirle la potenza sufficiente.

www.dmxslots.com