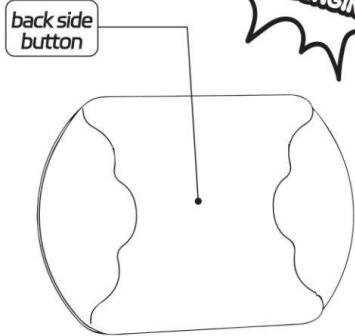
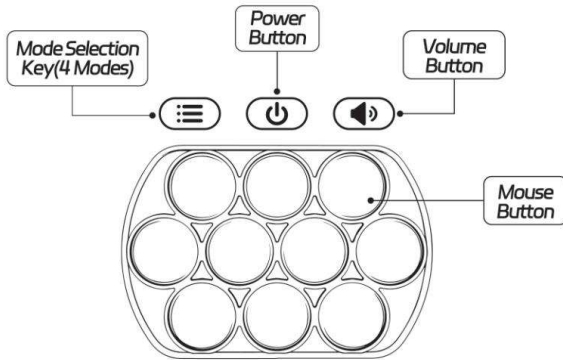


FAST PUSH PUZZLE GAME MACHINE MANUAL



Functional Overview

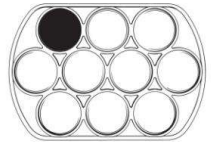


Note: It will automatically shut down after 1 minute of no operation when it is not in the game state

Mode Operation

◆ Breakthrough Mode (As Shown In Figure 1)

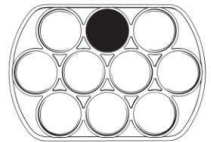
There are a total of 200+ major levels, and each major level needs to complete 5 small levels before entering the next level. As the number of levels increases, the number of lights will increase and the limit time of each level will also be shortened; if the lights are not turned off within the limit time and the back button is pressed, the game will fail and return to the initial state. In the non-game state, long press the volume button to select the level (after selecting the level, you need to press the back button to enter the game).



(Figure 1)

◆ Memory Mode (As Shown In Figure 2)

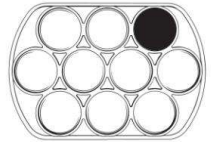
There are a total of 9 major levels, and each major level needs to complete 5 small levels before entering the next level. To start the game, you need to wait for the lights to turn on and the prompt to sound to end, then press the keys in the order of the lights; if you press the wrong button, the game will fail and there will be no points, and the press will return to the initial state and wait for a restart. In the non-game state, long press the volume button to select the level (after selecting the level, you need to press the back button to enter the game).



(Figure 2)

◆ Scoring Mode (As Shown In Figure 3)

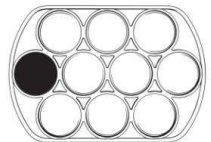
Press the mouse-killing button according to the lights within 1 minute. If all ten buttons are pressed, you need to press the back button to enter the next round. The more lights are off, the higher the score (up to 100 points); if the light is on, the game fails and there is no score, and the press returns to the initial state, waiting to start again. In the non-game state, press the third light button to check the highest score (the highest score will be cleared when the battery is taken out)



(Figure 3)

◆ Multiplayer Mode (As Shown In Figure 4)

Press the mouse-killing button according to the light on, everyone will pass after completing a level, and the next one will be taken. As the number of levels increases, the number of lights will increase and the limit time will also be shortened. If the lights are not turned off within the limit time and the back button is pressed, the game will return to the initial state and wait for a restart.



(Figure 4)

Note: When the light is turned on during the game, the light must be completely turned off; after the mode is selected, the back button must be pressed to enter the game

Switch Button

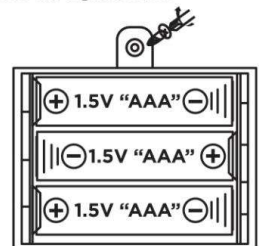
Click the power button to start the machine with a prompt sound, and click the power key again to turn it off.

Volume adjustment

The volume starts with the highest (4 levels in total) when starting up, click the volume button to decrease the level; click it until there is no sound, it will be level 1, click again to increase level 2, and so on; when you hear the sound of "didi", it will be the highest level.

Battery installation

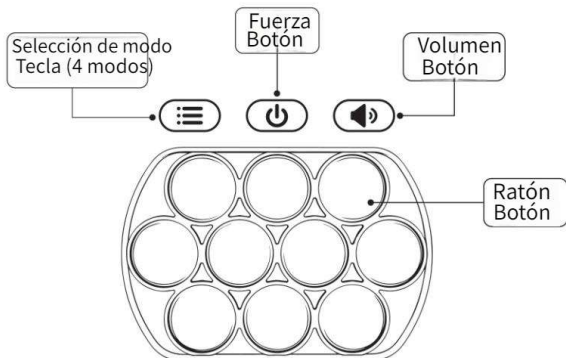
The toy uses three 1.5V "AAA" non-rechargeable batteries; Non-rechargeable batteries are not rechargeable; Rechargeable batteries can only be charged under adult supervision; Rechargeable batteries should be removed from the toy before charging; Use a screwdriver to loosen the screw, untie the battery cover, and put in and take out the battery according to the correct polarity; Only use the same or the same battery as the recommended battery, do not mix old and new or different types of batteries; The used out batteries should be removed from the toy; Power terminals should not be shorted.



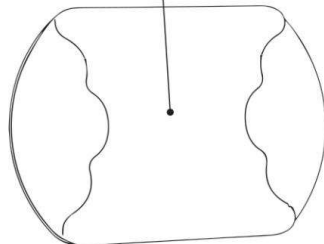
Use 3 AAA batteries

FASTPUSHPUZZLE MISMO MACHINE MANUAL

Resumen Funcional



reverso botón

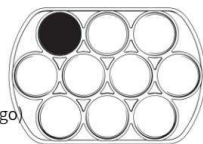


Modo de operación

Nota: Se apagará automáticamente después de 1 minuto sin operación cuando no esté en el estado de juego.

Modo de avance (como se muestra en la Figura 1)

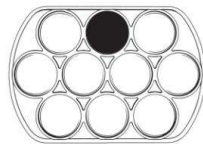
Hay un total de más de 200 niveles principales, y cada nivel principal debe completar 5 niveles pequeños antes de pasar al siguiente nivel. A medida que aumenta el número de niveles, aumentará el número de luces y también se acortará el tiempo límite de cada nivel; Si las luces no se apagan dentro del tiempo límite y se presiona el botón Atrás, el juego fallará y volverá al estado inicial. En el estado sin juego, mantenga presionado el botón de volumen para seleccionar el nivel (después de seleccionar el nivel, debe presionar el botón Atrás para ingresar al juego)



(Figura 1)

Modo de memoria (como se muestra en la Figura 2)

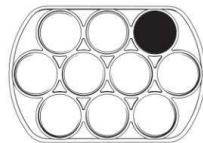
Hay un total de 9 niveles principales y cada nivel principal debe completar 5 niveles pequeños antes de pasar al siguiente nivel. Para comenzar el juego, debes esperar a que se enciendan las luces y finalice el mensaje, luego presiona las teclas en el orden de las luces; Si presiona el botón incorrecto, el juego fallará y no habrá puntos, y la presión volverá al estado inicial y esperará a que se reinicie. En el estado sin juego, presione el tercer botón de volumen para seleccionar el nivel (después de seleccionar el nivel, debe presionar el botón Atrás para ingresar al juego)



(Figura 2)

Modo de puntuación (como se muestra en la Figura 3)

Presione el botón para matar el ratón según las luces en 1 minuto. Si se presionan los diez botones, deberá presionar el botón Atrás para ingresar a la siguiente ronda. Cuantas más luces estén apagadas, mayor será la puntuación (hasta 100 puntos); Si la luz está encendida, el juego falla y no hay puntuación, y la prensa vuelve al estado inicial, esperando comenzar de nuevo. En el estado sin juego, presione el tercer botón de luz para verificar la puntuación más alta (la puntuación más alta se borrará cuando se retire la batería)

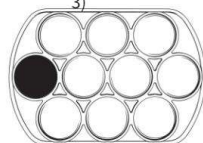


(Figura 3)

Modo multijugador (como se muestra en la Figura 4)

Presione el botón para matar el mouse según la luz encendida, todos pasarán después de completar un nivel y se tomará el siguiente. A medida que aumenta el número de niveles, aumentará el número de luces y también se acortará el tiempo límite. Si las luces no se apagan dentro del tiempo límite y se presiona el botón Atrás, el juego volverá al estado inicial y esperará a que se reinicie.

Nota: Cuando la luz se enciende durante el juego, la luz debe estar completamente apagada; Después de seleccionar el modo, se debe presionar el botón Atrás para ingresar al juego.



(Figura 4)

Boton interruptor

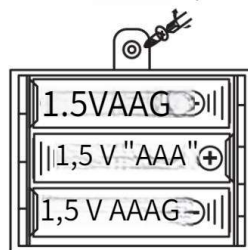
Haga clic en el botón de encendido para iniciar la máquina con un sonido rápido y haga clic en la tecla de encendido nuevamente para apagarla.

Ajuste de volumen

El volumen comienza con el más alto (4 niveles en total) al iniciar, haga clic en el botón de volumen para disminuir el nivel; haz clic en él hasta que no haya sonido, será el nivel 1, haz clic nuevamente para aumentar el nivel 2, y así sucesivamente; cuando escuches el sonido de "didi", será el nivel más alto.

Instalación de la batería

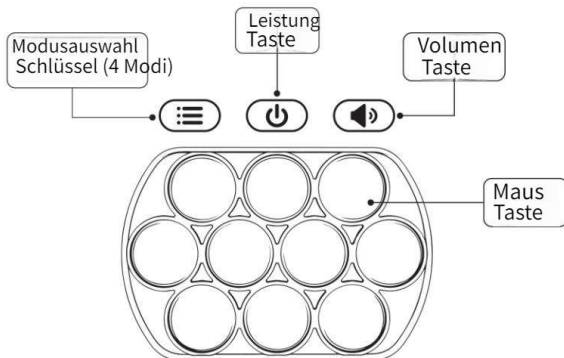
El juguete utiliza tres pilas no recargables "AAA" de 1,5 V;
Las baterías no recargables no son recargables;
Las baterías recargables sólo se pueden cargar bajo la supervisión de un adulto;
Las baterías recargables deben retirarse del juguete antes de cargarlas;
Utilice un destornillador para aflojar el tornillo, desatar la tapa de la batería y poner y utilizar únicamente el mismo tipo de batería que la batería recomendada, no mezcle baterías viejas y nuevas o diferentes tipos de baterías;
Las pilas gastadas deben retirarse del juguete;
Los terminales de alimentación no deben estar en cortocircuito.



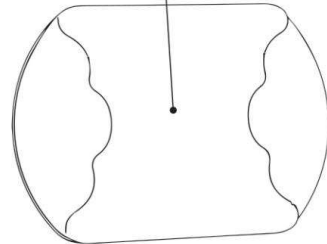
Utilice 3 pilas AAA

FASTPUSHPUZZLE GLEICHE MACHINE MANUAL

Funktionsübersicht



Rückseite
Taste

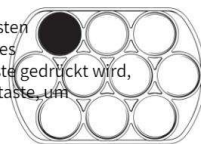


Hinweis: Es schaltet sich nach 1 Minute ohne Bedienung automatisch ab, wenn es sich nicht im Spielstatus befindet

Modusbetrieb

◆ Durchbruchmodus (wie in Abbildung 1 dargestellt)

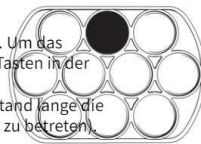
Es gibt insgesamt mehr als 200 Hauptlevel und jeder Hauptlevel muss 5 kleine Level abschließen, bevor man zum nächsten Level gelangt. Wenn die Anzahl der Level zunimmt, erhöht sich auch die Anzahl der Lichter und die Begrenzungszeit jedes Levels wird ebenfalls verkürzt; Wenn die Lichter nicht innerhalb der Grenzzeit ausgeschaltet werden und die Zurück-Taste gedrückt wird, schlägt das Spiel fehl und kehrt in den Ausgangszustand zurück. Drücken Sie im Nichtspielzustand lange die Lautstärketaste, um das Level auszuwählen (nach der Auswahl des Levels müssen Sie die Zurück-Taste drücken, um das Spiel zu betreten).



(Abbildung 1)

Speichermodus (wie in Abbildung 2 dargestellt)

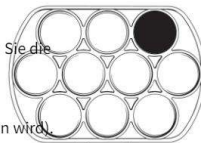
Es gibt insgesamt 9 Hauptlevel und jeder Hauptlevel muss 5 kleine Level absolvieren, bevor man zum nächsten Level gelangt. Um das Spiel zu starten, müssen Sie warten, bis die Lichter aufleuchten und die Aufforderung erklingt. Anschließend müssen Sie die Tasten in der Reihenfolge drücken, in der die Lichter aufleuchten. Wenn Sie die falsche Taste drücken, schlägt das Spiel fehl und es gibt keine Punkte. Die Presse kehrt in den Ausgangszustand zurück und wartet auf einen Neustart. Drücken Sie im Nicht-Spiel-Zustand lange die Lautstärketaste, um das Level auszuwählen (nach der Auswahl des Levels müssen Sie die Zurück-Taste drücken, um das Spiel zu betreten).



(Figur 2)

Bewertungsmodus (wie in Abbildung 3 dargestellt)

Drücken Sie entsprechend den Lichtern innerhalb einer Minute die Maustötungstaste. Wenn alle zehn Tasten gedrückt sind, müssen Sie die Zurück-Taste drücken, um in die nächste Runde zu gelangen. Je mehr Lichter ausgeschaltet sind, desto höher ist die Punktzahl (bis zu 100 Punkte); Wenn das Licht aufleuchtet, schlägt das Spiel fehl und es gibt keinen Punktestand. Die Presse kehrt in den Ausgangszustand zurück und wartet auf einen erneuten Start. Drücken Sie im Nichtspielzustand die dritte Lichttaste, um die höchste Punktzahl zu überprüfen (die höchste Punktzahl wird gelöscht, wenn die Batterie herausgenommen wird).

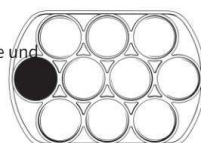


(Figur 3)

◆ Mehrspielermodus (wie in Abbildung 4 dargestellt)

Drücken Sie die Maustötungstaste entsprechend dem Aufleuchten des Lichts. Nach Abschluss eines Levels bestehen alle und das nächste wird genommen. Mit zunehmender Levelanzahl erhöht sich auch die Anzahl der Lichter und auch die Begrenzungszeit verkürzt sich. Wenn die Lichter nicht innerhalb der Grenzzeit ausgeschaltet werden und die Zurück-Taste gedrückt wird, kehrt das Spiel in den Ausgangszustand zurück und wartet auf einen Neustart.

Hinweis: Wenn das Licht während des Spiels eingeschaltet wird, muss das Licht vollständig ausgeschaltet sein; Nachdem der Modus ausgewählt wurde, muss die Zurück-Taste gedrückt werden, um das Spiel zu betreten



(Figur 4)

Schaltertaste

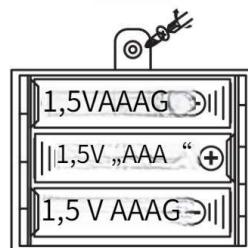
Klicken Sie auf die Ein-/Aus-Taste, um das Gerät mit einem Aufforderungston zu starten, und klicken Sie erneut auf die Ein-/Aus-Taste, um es auszuschalten.

Lautstärkeregelung

Die Lautstärke beginnt mit der höchsten Stufe (insgesamt 4 Stufen). Klicken Sie beim Starten auf die Lautstärketaste, um die Lautstärke zu verringern. Klicken Sie darauf, bis kein Ton mehr zu hören ist. Es wird Stufe 1 angezeigt. Klicken Sie erneut, um Stufe 2 zu erhöhen, und so weiter. Wenn Sie den Ton „Didi“ hören, ist dies die höchste Stufe.

Batterieinstallation

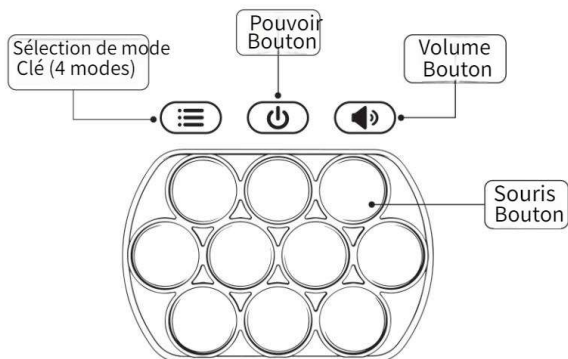
Das Spielzeug verwendet drei nicht wiederaufladbare 1,5-V-AAA-Batterien. Nicht wiederaufladbare Batterien sind nicht wiederaufladbar; Das Aufladen von Akkus ist nur unter Aufsicht eines Erwachsenen möglich; Wiederaufladbare Batterien sollten vor dem Laden aus dem Spielzeug entfernt werden; Lösen Sie die Schraube mit einem Schraubendreher, lösen Sie die Batterieabdeckung und legen Sie die Batterie entsprechend der richtigen Polarität ein und heraus. Verwenden Sie nur die gleiche oder die gleiche Batterie wie die empfohlene Batterie, mischen Sie keine alten und neuen oder unterschiedliche Batterietypen; Die verbrauchten Batterien sollten aus dem Spielzeug entfernt werden; Leistungsklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.



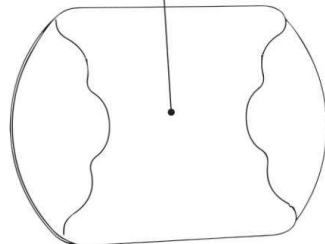
Verwenden Sie 3 AAA-Batterien

FASTPUSHPUZZLE MÊME MACHINE MANUAL

Aperçu fonctionnel



verso bouton

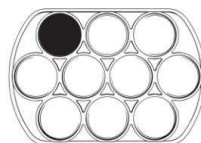


Remarque : il s'éteindra automatiquement après 1 minute d'inactivité lorsqu'il n'est pas en état de jeu.

Fonctionnement des modes

◆ Mode révolutionnaire (comme le montre la figure 1)

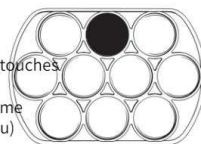
Il existe un total de plus de 200 niveaux majeurs, et chaque niveau majeur doit terminer 5 petits niveaux avant de passer au niveau suivant. À mesure que le nombre de niveaux augmente, le nombre de lumières augmentera et la durée limite de chaque niveau sera également raccourcie; si les lumières ne sont pas éteintes dans le délai imparti et que le bouton retour est enfoncé, le jeu échouera et reviendra à l'état initial. En dehors du jeu, appuyez longuement sur le bouton de volume pour sélectionner le niveau (après avoir sélectionné le niveau, vous devez appuyer sur le bouton retour pour entrer dans le jeu)



(Figure 1)

Mode mémoire (comme le montre la figure 2)

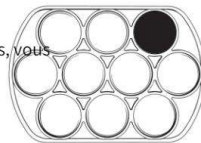
Il existe un total de 9 niveaux majeurs, et chaque niveau majeur doit terminer 5 petits niveaux avant d'accéder au niveau suivant. Pour démarrer le jeu, vous devez attendre que les lumières s'allument et que l'invite retentisse, puis appuyez sur les touches dans l'ordre des lumières; si vous appuyez sur le mauvais bouton, le jeu échouera et il n'y aura aucun point, et la pression reviendra à l'état initial et attendra un redémarrage. En dehors du jeu, appuyez longuement sur le bouton de volume pour sélectionner le niveau (après avoir sélectionné le niveau, vous devez appuyer sur le bouton retour pour entrer dans le jeu)



(Figure 2)

Mode de notation (comme le montre la figure 3)

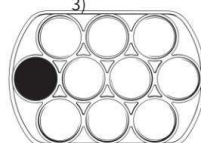
Appuyez sur le bouton anti-souris en fonction des lumières dans un délai d'une minute. Si les dix boutons sont enfoncés, vous devez appuyer sur le bouton retour pour passer au tour suivant. Plus il y a de lumières éteintes, plus le score est élevé (jusqu'à 100 points); si la lumière est allumée, le jeu échoue et il n'y a pas de score, et la presse revient à l'état initial, en attendant de recommencer. En dehors du jeu, appuyez sur le troisième bouton lumineux pour vérifier le score le plus élevé (le score le plus élevé sera effacé lorsque la batterie est retirée)



(Figure 3)

◆ Mode multijoueur (comme le montre la figure 4)

Appuyez sur le bouton anti-souris en fonction de la lumière allumée, tout le monde passera après avoir terminé un niveau et le suivant sera pris. À mesure que le nombre de niveaux augmente, le nombre de lumières augmentera et le temps limite sera également raccourci. Si les lumières ne sont pas éteintes dans le délai imparti et que le bouton retour est enfoncé, le jeu reviendra à l'état initial et attendra un redémarrage.



(Figure 4)

Remarque : lorsque la lumière est allumée pendant le jeu, elle doit être complètement éteinte; une fois le mode sélectionné, il faut appuyer sur le bouton retour pour entrer dans le jeu

Le bouton de l'interrupteur

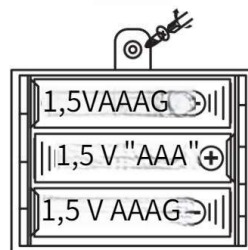
Cliquez sur le bouton d'alimentation pour démarrer la machine avec un son d'invite, puis cliquez à nouveau sur la touche d'alimentation pour l'éteindre.

Réglage du volume

Le volume commence par le plus haut (4 niveaux au total) au démarrage, cliquez sur le bouton volume pour diminuer le niveau; cliquez dessus jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de son, ce sera le niveau 1, cliquez à nouveau pour augmenter le niveau 2, et ainsi de suite; quand vous entendrez le son de « didi », ce sera le plus haut niveau.

Mise en place de la batterie

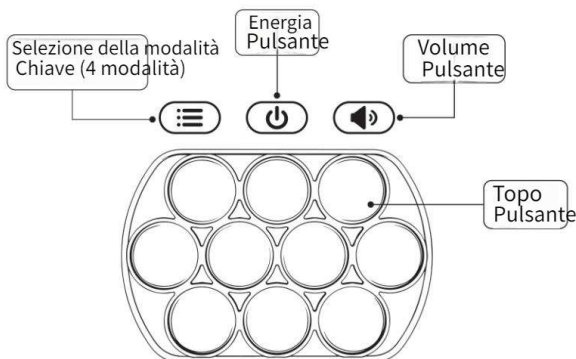
Le jouet utilise trois piles non rechargeables « AAA » de 1,5 V;
Les piles non rechargeables ne sont pas rechargeables;
Les piles rechargeables ne peuvent être chargées que sous la surveillance d'un adulte;
Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant de les charger;
Utilisez un tournevis pour desserrer la vis, détachez le couvercle de la batterie, puis insérez et retirez la batterie selon le même principe que la batterie recommandée, ne mélangez pas des batteries anciennes et neuves ou de types différents;
Les piles usagées doivent être retirées du jouet;
Les bornes d'alimentation ne doivent pas être court-circuitées.



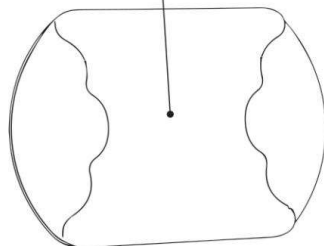
Utilisez 3 piles AAA

PUZZLE PUSH VELOCE STESSO MACHINE MANUAL

Panoramica funzionale



lato posteriore pulsante

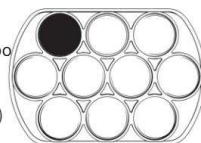


Nota: si spegnerà automaticamente dopo 1 minuto di inattività quando non è nello stato di gioco

Modalità operativa

Modalità rivoluzionaria (come mostrato nella Figura 1)

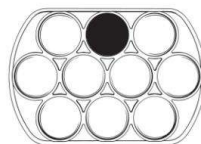
Esistono più di 200 livelli principali in totale e ogni livello principale deve completare 5 livelli piccoli prima di accedere al livello successivo. All'aumentare del numero di livelli, aumenterà anche il numero di luci e verrà ridotto anche il tempo limite di ciascun livello; se le luci non vengono spente entro il tempo limite e viene premuto il pulsante Indietro, il gioco fallirà e tornerà allo stato iniziale. Nello stato non di gioco, premi a lungo il pulsante del volume per selezionare il livello (dopo aver selezionato il livello, devi premere il pulsante Indietro per accedere al gioco)



(Figura 1)

Modalità memoria (come mostrato nella Figura 2)

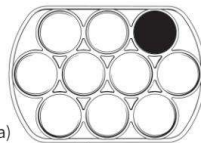
Esistono un totale di 9 livelli principali e ogni livello principale deve completare 5 livelli piccoli prima di accedere al livello successivo. Per iniziare il gioco è necessario attendere che le luci si accendano e che termini il suono, quindi premere i tasti nell'ordine delle luci; se si preme il pulsante sbagliato, il gioco fallirà e non ci saranno punti, e la stampa tornerà allo stato iniziale e attenderà il riavvio. Nello stato non di gioco, premi a lungo il pulsante del volume per selezionare il livello (dopo aver selezionato il livello, devi premere il pulsante Indietro per accedere al gioco)



(Figura 2)

Modalità punteggio (come mostrato nella Figura 3)

Premi il pulsante per uccidere il mouse in base alle luci entro 1 minuto. Se vengono premuti tutti e dieci i pulsanti, è necessario premere il pulsante Indietro per accedere al round successivo. Più luci sono spente, più alto sarà il punteggio (fino a 100 punti); Se la luce è accesa, il gioco fallisce e non c'è punteggio, e anche il tempo limite verrà ridotto. Se le luci non vengono spente entro il tempo limite e viene premuto il pulsante Indietro, il gioco tornerà allo stato iniziale e attenderà il riavvio. Nello stato non di gioco, premi il terzo pulsante luminoso per controllare il punteggio più alto (il punteggio più alto verrà cancellato quando la batteria viene estratta)

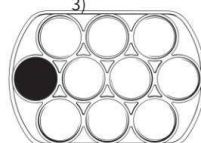


(Figura 3)

Modalità multiplayer (come mostrato nella figura 4)

Premi il pulsante di uccisione del mouse in base alla luce accesa, tutti passeranno dopo aver completato un livello e verrà preso quello successivo. All'aumentare del numero di livelli, aumenterà il numero di luci e anche il tempo limite verrà ridotto. Se le luci non vengono spente entro il tempo limite e viene premuto il pulsante Indietro, il gioco tornerà allo stato iniziale e attenderà il riavvio.

Nota: quando la luce è accesa durante il gioco, la luce deve essere completamente spenta; dopo aver selezionato la modalità, è necessario premere il pulsante Indietro per accedere al gioco



(Figura 4)

Interruttore

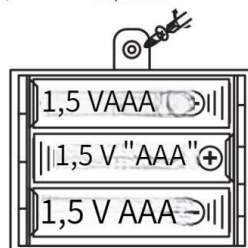
Fare clic sul pulsante di accensione per avviare la macchina con un segnale acustico e fare nuovamente clic sul tasto di accensione per spegnerla.

Regolazione del volume

Il volume inizia dal più alto (4 livelli in totale) all'avvio, fare clic sul pulsante del volume per diminuire il livello; fare clic finché non viene emesso alcun suono, sarà il livello 1, fare nuovamente clic per aumentare il livello 2 e così via; quando senti il suono di "didi", sarà il livello più alto.

Installazione della batteria

Il giocattolo utilizza tre batterie non ricaricabili "AAA" da 1,5 V; Le batterie non ricaricabili non sono ricaricabili; Le batterie ricaricabili possono essere caricate solo sotto la supervisione di un adulto; Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal giocattolo prima della ricarica; Utilizzare un cacciavite per allentare la vite, slegare il coperchio della batteria e inserire ed utilizzare solo la seconda specie di batteria consigliata, non mischiare batterie vecchie e nuove o tipi diversi; Le batterie scariche devono essere rimosse dal giocattolo; I terminali di alimentazione non devono essere cortocircuitati.

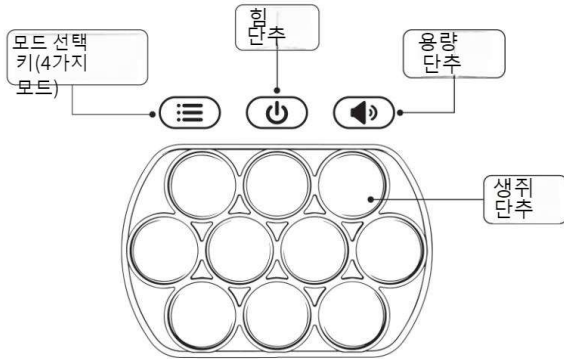


Utilizzare 3 batterie AAA

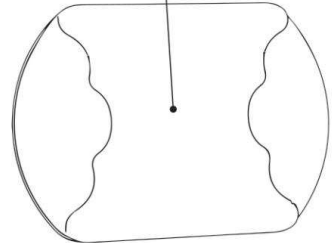
FASTPUSH퍼즐 동일 MACHINE MANUAL



기능 개요



후면 단추

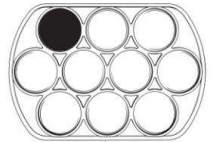


참고: 게임 상태가 아닌 경우 1분 동안 조정이 없으면 자동으로 종료됩니다.

모드 작동

◆ 획기적인 모드 (그림 1 참조)

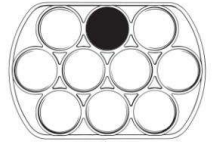
총 200개 이상의 주요 레벨이 있으며, 각 주요 레벨은 다음 레벨로 들어가기 전에 5개의 작은 레벨을 완료해야 합니다. 레벨 수가 증가하면 조명 수가 늘어나고 각 레벨의 제한 시간도 단축됩니다. 제한 시간 내에 조명이 꺼지지 않고 뒤로 버튼을 누르면 게임이 실패하고 초기 상태로 돌아갑니다. 게임이 아닌 상태에서 볼륨 버튼을 길게 눌러 레벨을 선택하세요. (레벨을 선택한 후 게임에 들어가려면 뒤로 버튼을 눌러야 합니다.)



(그림 1)

메모리 모드 (그림 2 참조)

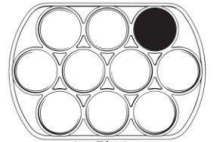
총 9개의 주요 레벨이 있으며, 각 주요 레벨은 다음 레벨로 들어가기 전에 5개의 작은 레벨을 완료해야 합니다. 게임을 시작하려면 조명이 켜지고 소리가 들리는 메시지가 끝날 때까지 기다린 다음 조명 순서대로 키를 눌러야 합니다. 잘못된 버튼을 누르면 게임이 실패하고 점수가 없으며, 누르면 초기 상태로 돌아가 재시작을 기다립니다. 게임이 아닌 상태에서 볼륨 버튼을 길게 눌러 레벨을 선택합니다. (레벨을 선택한 후 게임에 들어가려면 뒤로 버튼을 눌러야 합니다.)



(그림 2)

채점 모드 (그림 3 참조)

1분 안에 불빛에 따라 쥐를 죽이는 버튼을 눌러보세요. 10개의 버튼을 모두 누른 경우에는 뒤로가기 버튼을 눌러 다음 라운드에 진입할 수 있습니다. 불이 더 많이 꺼질수록 점수가 높아집니다. (최대 100점). 불이 켜지면 게임은 실패하고 점수가 나오지 않으며, 프레스는 초기 상태로 돌아가 다시 시작을 기다립니다. 게임을 하지 않은 상태에서 세 번째 조명 버튼을 누르면 최고 점수를 확인할 수 있습니다. (최고 점수는 배터리를 빼면 지워집니다.)

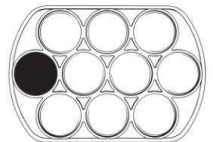


(그림 3)

◆ 멀티플레이어 모드 (그림 4 참조)

불이 켜진 상태에 따라 마우스 죽이기 버튼을 누르면 모든 사람이 레벨을 완료한 후 통과하고 다음 레벨을 차지하게 됩니다. 레벨이 올라갈수록 조명의 개수도 늘어나고 제한 시간도 단축됩니다. 제한 시간 내에 조명이 꺼지지 않고 뒤로 버튼을 누르면 게임은 초기 상태로 돌아가 재시작을 기다립니다.

참고: 게임 중에 조명이 켜지면 조명을 완전히 꺼야 합니다. 모드를 선택한 후 뒤로 버튼을 눌러야 게임에 들어갈 수 있습니다.



(그림 4)

스위치 버튼

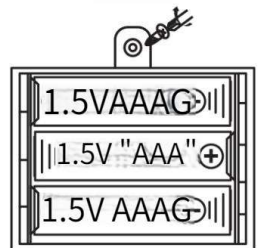
전원 버튼을 클릭하면 프레스 소리와 함께 기기가 시작되고, 전원 키를 다시 클릭하면 기기가 꺼집니다.

볼륨 조정

볼륨은 시작할 때 가장 높은 것(총 4단계)부터 시작합니다. 볼륨 버튼을 클릭하면 레벨이 감소합니다. 소리가 나지 않을 때까지 클릭하면 레벨 1이 되고 다시 클릭하면 레벨 2가 높아지는 식으로 진행됩니다. "디디" 소리가 들리면 가장 높은 레벨이 됩니다.

배터리 설치

이 장난감은 3개의 1.5V "AAA" 비충전식 배터리를 사용합니다. 비충전식 배터리는 충전이 불가능합니다. 충전식 배터리는 성인의 감독 하에서만 충전할 수 있습니다. 충전하기 전에 충전식 배터리를 장난감에서 제거해야 합니다. 드라이버를 사용하여 나사를 풀고 배터리 덮개를 풀고 올바른 극성에 따라 배터리를 넣고 끼웁니다. 권장 배터리와 동일하거나 동일한 배터리만 사용하고, 오래된 배터리와 새 배터리 또는 다른 유형의 배터리를 혼합하지 마십시오. 다 쓴 배터리는 장난감에서 제거해야 합니다. 전원 단자가 단락되어서는 안 됩니다.

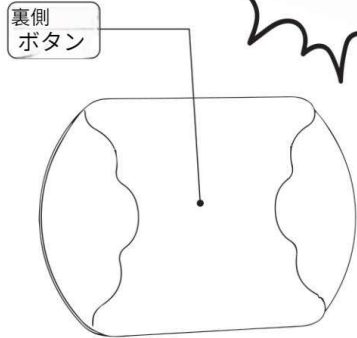
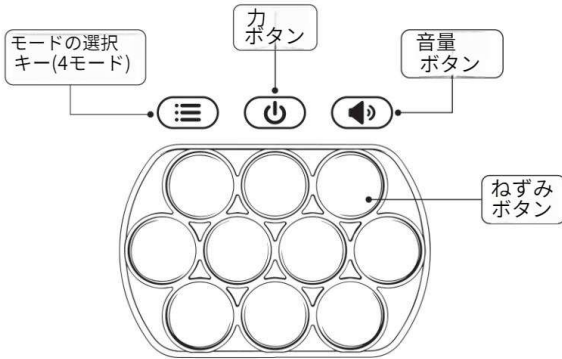


AAA 배터리 3개 사용

ファストプッシュパズル同じ MACHINE MANUAL



機能概要

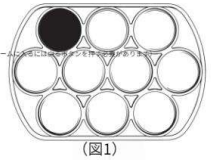


注: ゲーム状態でない場合、1分間何も操作しないと自動的にシャットダウンします。

モード動作

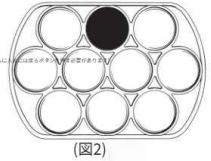
◆ブレイクスルーモード (図1を参照)

※注: 200以上のメジャーレベルがあり、各メジャーレベルは次のレベルに入る前に5つの小さなレベルを完了する必要があります。レベル数が増えるにつれてライトの数も増え、制限時間も短くなります。制限時間内に消灯せずに戻るボタンを押すとゲームは失敗し、初期状態に戻ります。非ゲーム状態では、裏側ボタンを押してレベルを選択します (レベルを選択した後、ゲーム画面にはパズルを解くためのヒントがあります)。



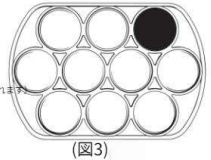
メモリモード (図2を参照)

※注: 200以上のメジャーレベルがあり、各メジャーレベルは次のレベルに入る前に5つの小さなレベルを完了する必要があります。ゲーム画面には、パズルを解くためのヒントがあります。パズルを解くまで待たずに、ライトの数を増やす必要はありません。制限時間内に消灯せずに戻るボタンを押すとゲームは失敗し、ポイントではなく、ボタンを押す2番目の状態に戻り、開始を待ちます。非ゲーム状態で、裏側ボタンを押してレベルを選択します (レベルを選択した後、ゲーム画面にはパズルを解くためのヒントがあります)。



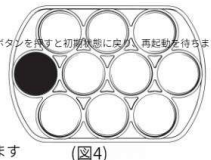
スコアリングモード (図3を参照)

1分以内にライトに合わせてネズミ退治ボタンを押してください。10個のボタンすべてが押された場合、次のラウンドに進むには戻るボタンを押す必要があります。消灯しているライトが多いほど、スコアは高くなります (最大100点)。ライトが点灯している場合、ゲームは失敗し得点はなく、プレスは初期状態に戻り、再スタートを待ちます。非ゲーム状態で3番目のライトボタンを押すと最高スコアを確認できます (最高スコアは電池を抜くときクリアされます)。



◆マルチプレイヤーモード (図4を参照)

ライトの点灯に合わせてネズミ退治ボタンを押すと、レベルを完了すると全員が通過し、次のレベルに進みます。レベルが上がるとライトの数が増え、制限時間も短くなります。制限時間内に消灯せずに戻るボタンを押すと初期状態に戻り、再スタートを待ちます。



注: ゲーム中にライトが点灯する場合は、ライトを完全に消す必要があります。モードを選択した後、ゲームに入るには戻るボタンを押す必要があります

スイッチボタン

電源ボタンをクリックするとブロンブ音とともにマシンが起動し、電源キーをもう一度クリックすると電源が切れます。

音量調整

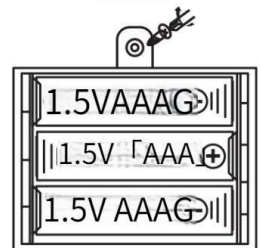
起動時の音量は最大 (合計4レベル) から始まり、音量ボタンをクリックしてレベルを下げます。音がなくなるまでクリックするとレベル1になり、もう一度クリックするとレベル2が上がります。「ディティ」という音が聞こえたら最高レベルになります。

バッテリーの取り付け

このおもちゃは3つの1.5V「AAA」非充電式電池を使用します。非充電式バッテリーは充電できません。充電式バッテリーは大人の監督下でのみ充電できます。充電式電池は、充電する前におもちゃから取り外してください。ドライバーを使用してネジを緩め、電池カバーを緩め、正しい極性に従って電池を出し入れします。

推奨バッテリーと同じバッテリーのみを使用し、古いバッテリーと新しいバッテリー、または異なる種類のバッテリーを混ぜて使用しないでください。

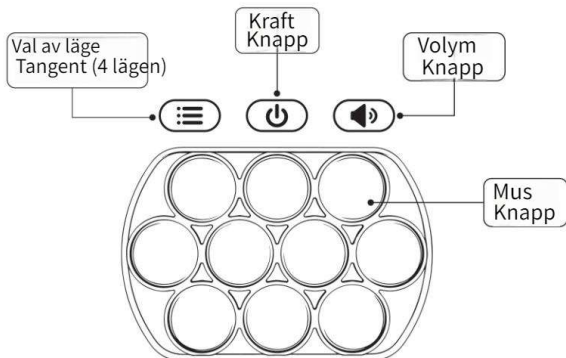
使い終わった電池はおもちゃから取り外してください。電源端子をショートさせないでください。



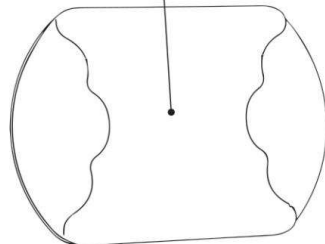
単4電池3本を使用

FASTPUSHPUZZLE SAMMA MACHINE MANUAL

Funktionell översikt



baksidan knapp

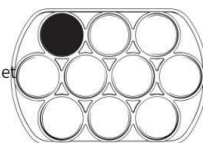


Obs: Den stängs automatiskt av efter 1 minut utan användning när den inte är i spelläge

Läge Drift

◆ Genombrottsläge (som visas i figur 1)

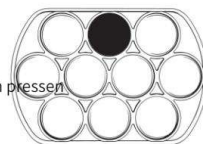
Det finns totalt 200+ större nivåer, och varje större nivå måste slutföra 5 små nivåer innan du går in på nästa nivå. För att starta spelet måste du vänta tills lamporna tänds och uppmaningen att ljuda ska avslutas, och sedan trycka på tangenterna i lampornas ordning; om du trycker på fel knapp kommer spelet att misslyckas och återgå till det ursprungliga tillståndet. I icke-spelläge, tryck länge på volymknappen för att välja nivå (efter att ha valt nivå måste du trycka på bakåtknappen för att komma in i spelet)



(Figur 1)

Minnesläge (som visas i figur 2)

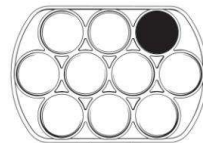
Det finns totalt 9 stora nivåer, och varje större nivå måste slutföra 5 små nivåer innan du går in på nästa nivå. För att starta spelet måste du vänta tills lamporna tänds och uppmaningen att ljuda ska avslutas, och sedan trycka på tangenterna i lampornas ordning; om du trycker på fel knapp kommer spelet att misslyckas och det kommer inga poäng, och pressen kommer att återgå till utgångsläget och vänta på en omstart. I tillståndet som inte är spel, tryck länge på volymknappen för att välja nivå (efter att ha valt nivå. Du måste trycka på bakåtknappen för att komma in i spelet)



(Figur 2)

Poängläge (som visas i figur 3)

Tryck på musdödsknappen enligt lamporna inom 1 minut. Om du trycker på alla tio knapparna måste du trycka på bakåtknappen för att gå in i nästa omgång. Ju fler lampor som är släckta, desto högre poäng (upp till 100 poäng); Om lamporna lyser misslyckas spelet och det finns ingen poäng, och pressen återgår till utgångsläget och väntar på att börja igen. I icke-spelläge, tryck på den tredje ljusknappen för att kontrollera högsta poängen (den högsta poängen raderas när batteriet tas ur)

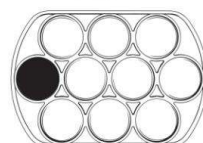


(Figur 3)

◆ Flerspelarläge (som visas i figur 4)

Tryck på musdödsknappen enligt lamporna på, alla kommer att passera efter att ha slutfört en nivå, och nästa kommer att tas. När antalet nivåer ökar kommer antalet lampor att öka och gränstiden kommer också att förkortas. Om lamporna inte släcks inom gränstiden och bakåtknappen trycks in, kommer spelet att återgå till det ursprungliga tillståndet och vänta på en omstart.

Obs: När ljuset tänds under spelet måste ljuset vara helt släckt; efter att läget har valts måste bakåtknappen tryckas in för att komma in i spelet



(Figur 4)

Växla knapp

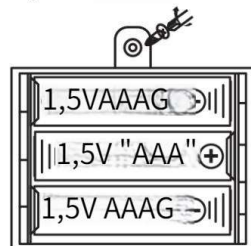
Klicka på strömknappen för att starta maskinen med ett meddelande och klicka på strömbrytaren igen för att stänga av den.

Volymjustering

Volymen börjar med den högsta (totalt fyra nivåer) när du startar, klicka på volymknappen för att minska nivån; klicka på den tills det inte hörs något ljud, det blir nivå 1, klicka igen för att öka nivå 2, och så vidare; när du hör ljudet av "didi", kommer det att vara den högsta nivån.

Batteriinstallation

Leksaken använder tre 1,5V "AAA" icke-uppladdningsbara batterier; Icke-uppladdningsbara batterier är inte uppladdningsbara; Uppladdningsbara batterier kan endast laddas under uppsikt av vuxen; Uppladdningsbara batterier bör tas bort från leksaken innan laddning; Använd en skruvmejsel för att lossa skruven, lossa batterilocket och sätt i och ta ut batteriet enligt rätt polaritet; Använd endast samma eller samma batteri som det rekommenderade batteriet, blanda inte gamla och nya eller olika typer av batterier; De förbrukade batterierna ska tas bort från leksaken; Strömanslutningar bör inte kortslutas.



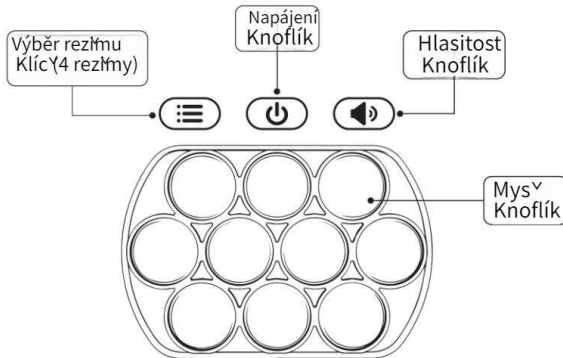
Använd 3 AAA-batterier

FASTPUSHPUZZLE TOTÉŽY

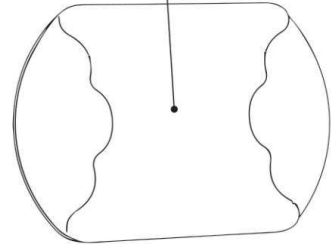
MACHINE MANUAL



Funkční přehled



zadní strana knoflík

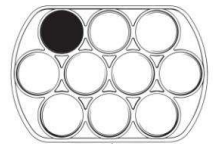


Poznámka: Pokud není ve stavu hry, automaticky se vypne po 1 minutě nečinnosti

Provozní režim

◆ Průlomový režim (jak je znázorněno na obrázku 1)

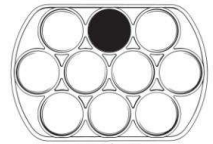
Existuje celkem 200+ hlavních úrovní a každá hlavní úroveň musí před vstupem do další úrovně dokončit 5 malých úrovní. Se zvyšujícím se počtem úrovní se bude zvyšovat počet světél a zkracuje se také limitní doba každé úrovně; pokud nejsou světla zhasnuta během limitního času a je stisknuto tlačítko Zpět, hra selže a vrátí se do výchozího stavu. V neherním stavu dlouhým stisknutím tlačítka hlasitosti vyberte úroveň (po výběru úrovně musíte pro vstup do hry stisknout tlačítko Zpět)



(Obrázek 1)

Režim paměti (jak je znázorněno na obrázku 2)

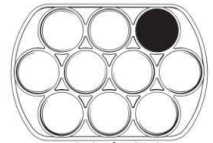
Existuje celkem 9 hlavních úrovní a každá hlavní úroveň musí před vstupem do další úrovně dokončit 5 malých úrovní. Chcete-li spustit hru, musíte počkat, až se rozsvítí světla a skončí zvuková výzva, a poté stisknete klávesy v pořadí světél; pokud stisknete špatné tlačítko, hra selže a nebudou žádné body a stisk se vrátí do výchozího stavu a čeká na restart. V neherním stavu dlouhým stisknutím tlačítka hlasitosti vyberte úroveň (po výběru úrovně, pro vstup do hry musíte stisknout tlačítko zpět)



(Obrázek 2)

Režim bodování (jak je znázorněno na obrázku 3)

Stiskněte tlačítko zabíjení mysí podle světél do 1 minuty. Pokud je stisknuto všech deset tlačítek, můžete pro vstup do dalšího kola stisknout tlačítko zpět. Čím více světél je vypnutých, tím vyšší je skóre (až 100 bodů); Pokud kontrolka svítí, hra selže a nedojde k žádnému skóre a lis se vrátí do výchozího stavu a čeká na opětovné spuštění. Ve stavu mimo hru stiskněte třetí světelné tlačítko pro kontrolu nejvyššího skóre (nejvyšší skóre bude vymazáno po vyjmutí baterie)

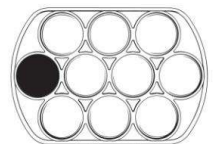


(Obrázek 3)

◆ Režim pro více hráčů (jak je znázorněno na obrázku 4)

Stiskněte tlačítko pro zabíjení mysí podle rozsvíceného světla, po dokončení úrovně všichni projdou a další bude zabrán. S přibývajícím úrovněmi se bude zvyšovat i počet světél a zkracuje se také limitní čas. Pokud v limitu nezhasnou světla a stisknete tlačítko Zpět, hra se vrátí do výchozího stavu a čeká na restart.

Poznámka: Když je světlo během hry zapnuté, světlo musí být zcela vypnuto; po zvolení režimu je nutné pro vstup do hry stisknout tlačítko zpět



(Obrázek 4)

Tlačítko Přepnout

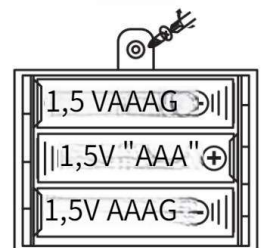
Stisknutím na tlačítko napájení spustíte stroj s výzvoevým zvukem a dalším kliknutím na vypínač jej vypnete.

Nastavení hlasitosti

Hlasitost začíná nejvyšší (celkem 4 úrovně) při spouštění klikněte na tlačítko hlasitosti pro snížení úrovně; klikněte na něj, dokud nezazní žádný zvuk, bude úroveň 1, dalším kliknutím zvýšíte úroveň 2 atd.; když uslyšíte zvuk "didi", bude to nejvyšší úroveň.

Instalace baterie

HracKa používá tři 1,5V "AAA" nedobíjecí baterie;
Nenabíjecí baterie nejsou dobíjecí;
Dobíjecí baterie lze nabíjet pouze pod dohledem dospělé osoby;
Před nabíjením je třeba z hracKy vyjmout dobíjecí baterie;
Pomocí šroubováku povolte šroub, odjistěte kryt baterie a vložte a
Používejte pouze stejné typy baterií jako doporučená baterie, nekombinujte staré a nové nebo různé typy baterií;
Vybité baterie by měly být z hracKy vyjmuty;
Napájecí svorky by neměly být zkratovány.



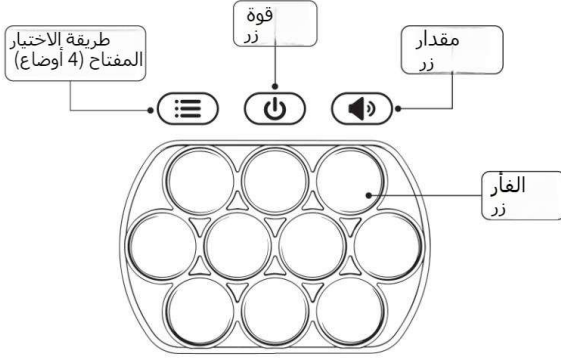
Použijte 3 baterie AAA

لغز الدفع السريع نفسه

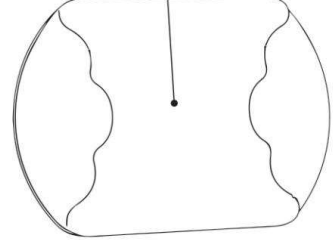
MACHINE MANUAL



نظرة عامة وظيفية



الجانِب الخلفي زر

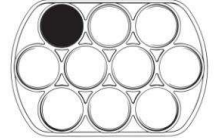


ملحوظة: سيتم إيقاف تشغيله تلقائياً بعد دقيقة واحدة من عدم التشغيل عندما لا يكون في حالة اللعبة

عملية الوضع

◆ وضع الاختراق (كما هو موضح في الشكل 1)

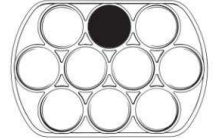
يوجد إجمالي أكثر من 200 مستوى رئيسي، ويحتاج كل مستوى رئيسي إلى إكمال 5 مستويات صغيرة قبل الدخول إلى المستوى التالي. مع زيادة عدد المستويات، سيريد عدد الأضواء وسيم أيضاً تقصر الوقت المحدد لكل مستوى؛ إذا لم يتم إطفاء الأضواء خلال الوقت المحدد وتم الضغط على زر الرجوع، فسوف تفشل اللعبة وتعود إلى حالتها الأولية. في حالة عدم وجود لعبة، اضغط لفترة طويلة على زر التحكم في الصوت لتحديد المستوى (بعد تحديد المستوى، تحتاج إلى الضغط على زر الرجوع للدخول إلى اللعبة)



(الشكل 1)

(2) وضع الذاكرة (كما هو موضح في الشكل 2)

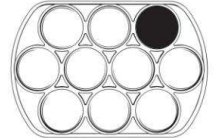
هناك إجمالي 9 مستويات رئيسية، وكل مستوى رئيسي يحتاج إلى إكمال 5 مستويات صغيرة قبل الدخول إلى المستوى التالي. لبدء اللعبة، عليك الانتظار حتى تضاء الأضواء وينتهي إصدار الصوت، ثم اضغط على المفاتيح بترتيب الأضواء؛ إذا ضغطت على الزر الخطأ، ستفشل اللعبة ولن يكون هناك أي نقاط، وسيعود الضغط إلى الحالة الأولية وينتظر إعادة التشغيل. في حالة عدم وجود لعبة، اضغط لفترة طويلة على زر التحكم في الصوت لتحديد المستوى (بعد تحديد المستوى، تحتاج إلى الضغط على زر الرجوع للدخول إلى اللعبة)



(الشكل 2)

(3) وضع التسجيل (كما هو موضح في الشكل 3)

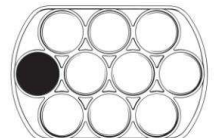
اضغط على زر قبل الماوس وفقاً للأضواء خلال دقيقة واحدة. إذا تم الضغط على جميع الأضواء العشرة، فستحتاج إلى الضغط على زر الرجوع للدخول إلى الجولة التالية. كلما زاد عدد الأضواء المطفأة، إذا كان الضوء مضاء، تفشل اللعبة ولا توجد نتيجة (نقطة 000 إلى 1) رادت النتيجة وتعود الصحافة إلى الحالة الأولية، في انتظار البدء من جديد. في حالة عدم اللعب، اضغط على زر الضوء الثالث للتحقق من أعلى الدرجات (سيتم مسح أعلى الدرجات عند إخراج البطارية)



(الشكل 3)

◆ وضع اللعب المتعدد (كما هو موضح في الشكل 4)

اضغط على زر قبل الماوس وفقاً للضوء المضاء، وسيتم الجمع بعد إكمال المستوى وسيتم أخذ المستوى التالي. مع زيادة عدد المستويات، سيريد عدد الأضواء وسيتم أيضاً تقصر الوقت المحدد. إذا لم يتم إطفاء الأضواء خلال الوقت المحدد وتم الضغط على زر الرجوع، فستعود اللعبة إلى حالتها الأولية وينتظر إعادة التشغيل



(الشكل 4)

ملحوظة: عند تشغيل الضوء أثناء اللعبة، يجب إطفاء الضوء بالكامل؛ بعد تحديد الوضع، يجب الضغط على زر الرجوع للدخول إلى اللعبة

زر التغيير

انقر فوق زر الطاقة لبدء تشغيل الجهاز من خلال إصدار صوت سريع، ثم انقر فوق مفتاح التشغيل مرة أخرى لإيقاف تشغيله.

تعديل مستوى الصوت

يبدأ مستوى الصوت بالأعلى (4 مستويات إجمالاً) عند بدء التشغيل، انقر فوق زر مستوى الصوت لخفض المستوى؛ انقر فوقه حتى لا يكون هناك صوت، سيكون المستوى 1، انقر مرة أخرى لزيادة المستوى 2، وهكذا؛ عندما تسمع صوت "ديدي"، سيكون أعلى مستوى

تركيب البطارية

"AAA" تستخدم للعبة ثلاث بطاريات غير قابلة لإعادة الشحن بقدرة 1.5 فولت

البطاريات غير القابلة لإعادة الشحن ليست قابلة لإعادة الشحن؛

لا يمكن شحن البطاريات القابلة لإعادة الشحن إلا تحت إشراف شخص بالغ؛

يجب إزالة البطاريات القابلة لإعادة الشحن من اللعبة قبل الشحن؛

استخدم مفك براغي لفك المسمار

وفك غطاء البطارية ووضع البطارية

استخدم فقط نفس البطارية أو نفس البطارية التي تم شحنها في وقت سابق؛

ولا تخلط بين البطاريات القديمة والجديدة أو أنواع مختلفة من البطاريات؛

يجب إزالة البطاريات المستعملة من اللعبة؛

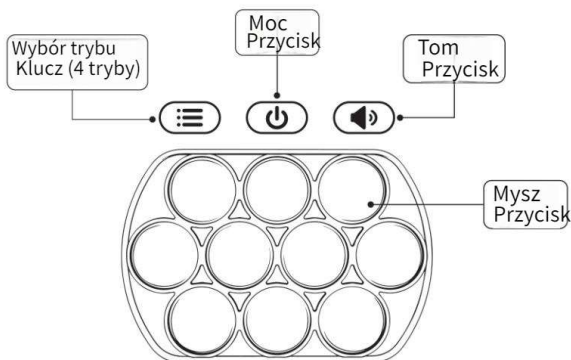
لا ينبغي تصفير محطات الطاقة



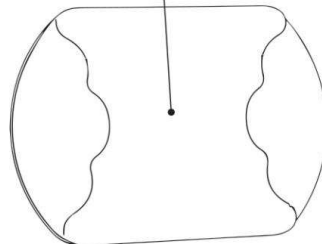
استخدم 3 بطاريات AAA

FASTPUSHPUZZLE TAK SAMO MACHINE MANUAL

Przegląd funkcjonalny



tylna strona przycisk

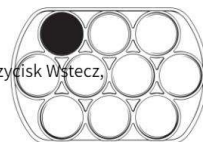


Uwaga: wyłączy się automatycznie po 1 minucie bezczynności, jeśli nie jest w stanie gry

Tryb pracy

Tryb przełamania (jak pokazano na rysunku 1)

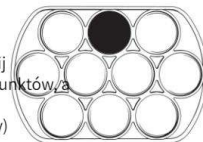
W sumie istnieje ponad 200 głównych poziomów, a każdy główny poziom musi ukończyć 5 małych poziomów przed przejściem na następny poziom. Wraz ze wzrostem liczby poziomów zwiększy się liczba świateł, a limit czasu każdego poziomu również zostanie skrócony; jeśli światła nie zostaną wyłączone w wyznaczonym czasie i naciśnięty zostanie przycisk Wstecz, gra zakończy się niepowodzeniem i powróci do stanu początkowego. W stanie innym niż gra naciśnij długi przycisk głośności, aby wybrać poziom (po wybraniu poziomu musisz nacisnąć przycisk Wstecz, aby wejść do gry)



(Rysunek 1)

Tryb pamięci (jak pokazano na rysunku 2)

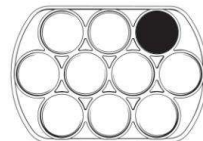
W sumie jest 9 głównych poziomów, a każdy z nich musi ukończyć 5 małych poziomów przed przejściem na następny poziom. Aby rozpocząć grę, musisz poczekać, aż włączy się światła i zabrzmi sygnał dźwiękowy, a następnie naciśnij klawisze w kolejności świateł; jeśli naciśniesz niewłaściwy przycisk, gra zakończy się niepowodzeniem i nie będzie żadnych punktów, a prasa powróci do stanu początkowego i czeka na ponowne uruchomienie. W stanie innym niż gra naciśnij i przytrzymaj przycisk głośności, aby wybrać poziom (po wybraniu poziomu musisz nacisnąć przycisk Wstecz, aby wejść do gry)



(Rysunek 2)

Tryb punktacji (jak pokazano na rysunku 3)

Naciśnij przycisk zabijania myszy zgodnie ze światłami w ciągu 1 minuty. Jeśli naciśnięto wszystkie dziesięć przycisków, aby przejść do następnej rundy, należy nacisnąć przycisk Wstecz. Im więcej świateł jest wyłączonych, tym wyższy wynik (aż do 100 punktów); Jeśli lampka się świeci, gra kończy się niepowodzeniem i nie ma wyniku, a prasa wraca do stanu początkowego i czeka na ponowne rozpoczęcie. W stanie innym niż gra naciśnij trzeci przycisk świetlny, aby sprawdzić najwyższy wynik (najwyższy wynik zostanie usunięty po wyjęciu baterii)

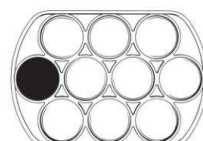


(Rysunek 3)

Tryb wieloosobowy (jak pokazano na rysunku 4)

Naciśnij przycisk zabijania myszy zgodnie z włączonym światłem, wszyscy przejdą po ukończeniu poziomu i zajmą się następnym. Wraz ze wzrostem liczby poziomów zwiększy się liczba świateł, a limit czasu również ulegnie skróceniu. Jeśli światła nie zostaną wyłączone w wyznaczonym czasie i naciśnięty zostanie przycisk Wstecz, gra powróci do stanu początkowego i będzie czekać na ponowne uruchomienie.

Uwaga: jeśli w trakcie gry światło jest włączone, musi być całkowicie wyłączone; po wybraniu trybu należy nacisnąć przycisk Wstecz, aby wejść do gry



(Rysunek 4)

Przycisk przełączania

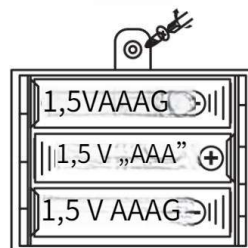
Kliknij przycisk zasilania, aby uruchomić urządzenie za pomocą sygnału dźwiękowego, a następnie kliknij ponownie przycisk zasilania, aby je wyłączyć.

Regulacja głośności

Głośność zaczyna się od najwyższej (w sumie 4 poziomy). Podczas uruchamiania kliknij przycisk głośności, aby zmniejszyć poziom; kliknij go, aż nie będzie słychać dźwięku, będzie to poziom 1, kliknij ponownie, aby zwiększyć poziom 2 i tak dalej; kiedy usłyszysz dźwięk „didid”, będzie to najwyższy poziom.

Instalacja baterii

Zabawka wykorzystuje trzy jednorazowe baterie 1,5 V „AAA” ; Baterii jednorazowych nie można ponownie ładować; Akumulatory można ładować wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej; Akumulatory należy wyjąć z zabawki przed ładowaniem; Za pomocą śrubokręta poluzuj śrubę, odkręć pokrywę baterii oraz włóż i wyjmij baterie, nie należy jak w każdej baterii, włożyć niepoprawną baterię, nie mieszaj starych i nowych baterii ani baterii różnych typów; Zużyte baterie należy wyjąć z zabawki; Zacisków zasilania nie należy zwierać.

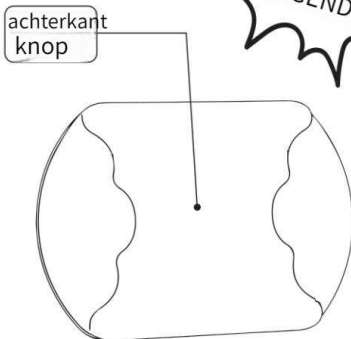
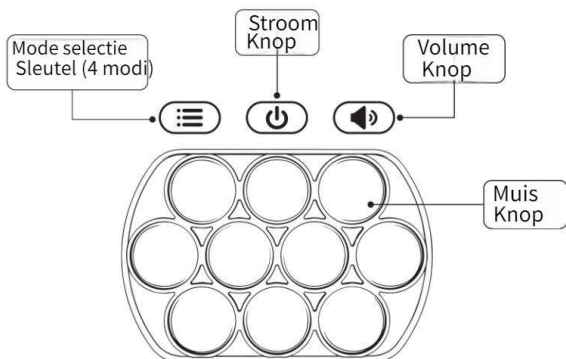


Użyj 3 baterii AAA

SNEL PUSH PUZZEL HETZELFDE MACHINE MANUAL



Functioneel overzicht

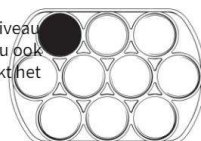


Opmerking: Het wordt automatisch uitgeschakeld als het 1 minuut lang niet is gebruikt en het niet in de spelstatus is

Moduswerking

◆ Doorbraakmodus (zoals weergegeven in figuur 1)

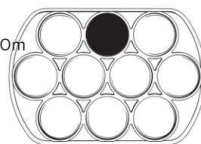
Er zijn in totaal meer dan 200 hoofdniveaus en elk hoofdniveau moet 5 kleine niveaus voltooiën voordat het volgende niveau wordt bereikt. Naarmate het aantal niveaus toeneemt, zal het aantal lichten toemenen en zal de limiettijd van elk niveau ook worden verkort; als de lichten niet binnen de limiettijd worden uitgeschakeld en op de terugknop wordt gedrukt, mislukt het spel en keert het terug naar de beginstatus. Druk in de niet-spelstatus lang op de volumeknop om het niveau te selecteren (nadat je het niveau hebt geselecteerd, moet je op de terugknop drukken om het spel te openen)



(Figuur 1)

Geheugenmodus (zoals weergegeven in figuur 2)

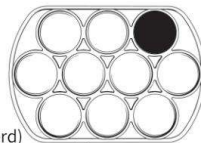
Er zijn in totaal 9 hoofdniveaus en elk hoofdniveau moet 5 kleine niveaus voltooiën voordat u naar het volgende niveau gaat. Om het spel te starten, moet je wachten tot de lichten aangaan en het geluidssignaal stopt. Druk vervolgens op de toetsen in de volgorde van de lichten; als je op de verkeerde knop drukt, mislukt het spel en zijn er geen punten, en keert de pers terug naar de beginstatus en wacht op een herstart. Druk in de niet-spelstatus lang op de volumeknop om het niveau te selecteren (nadat je het niveau hebt geselecteerd, moet je op de terugknop drukken om het spel te openen)



(Figuur 2)

Scoremodus (zoals weergegeven in figuur 3)

Druk binnen 1 minuut op de muisdodende knop volgens de lampjes. Als alle tien de knoppen zijn ingedrukt, moet je op de terugknop drukken om naar de volgende ronde te gaan. Hoe meer lichten uit zijn, hoe hoger de score (tot 100 punten); Als het lampje brandt, mislukt het spel en is er geen score, en keert de pers terug naar de beginstatus, wachtend om opnieuw te beginnen. Druk in de niet-spelstatus op de derde lichtknop om de hoogste score te controleren (de hoogste score wordt gewist wanneer de batterij wordt verwijderd)

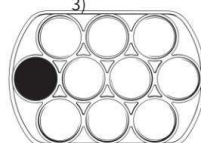


(Figuur 3)

◆ Multiplayer-modus (zoals weergegeven in figuur 4)

Druk op de muisdodende knop afhankelijk van het lampje dat aan is, iedereen zal passeren na het voltooiën van een niveau en het volgende zal worden genomen. Naarmate het aantal niveaus toeneemt, neemt het aantal lampjes toe en wordt ook de limiettijd verkort. Als de lichten niet binnen de limiettijd worden uitgeschakeld en de terugknop wordt ingedrukt, keert het spel terug naar de beginstatus en wacht op een herstart.

Let op: Wanneer het licht tijdens het spel wordt ingeschakeld, moet het licht volledig worden uitgeschakeld; nadat de modus is geselecteerd, moet de terugknop worden ingedrukt om het spel te openen



(Figuur 4)

Schakelknop

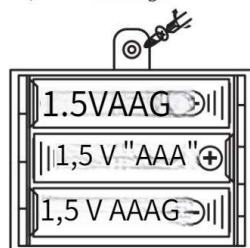
Klik op de aan/uit-knop om de machine te starten met een promptgeluid, en klik nogmaals op de aan/uit-knop om deze uit te schakelen.

Volumeaanpassing

Het volume begint op het hoogste niveau (4 niveaus in totaal). Klik bij het opstarten op de volumeknop om het niveau te verlagen; klik erop totdat er geen geluid meer is, het is niveau 1, klik opnieuw om niveau 2 te verhogen, enzovoort; als je het geluid van "didi" hoort, zal dit het hoogste niveau zijn.

Batterij installatie

Het speelgoed maakt gebruik van drie niet-oplaadbare "AAA"-batterijen van 1,5 V; Niet-oplaadbare batterijen zijn niet oplaadbaar; Oplaadbare batterijen kunnen alleen onder toezicht van volwassenen worden opgeladen; Oplaadbare batterijen moeten vóór het opladen uit het speelgoed worden verwijderd; Gebruik een schroevendraaier om de schroef los te draaien, het batterijdeksel los te maken en de batterij erin te plaatsen en eruit te halen volgens de juiste polariteit; Gebruik alleen dezelfde of dezelfde batterij als de aanbevolen batterij, mix geen oude en nieuwe of verschillende soorten batterijen; De lege batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd; Stroomklemmen mogen niet worden kortgesloten.



Gebruik 3 AAA-batterijen