

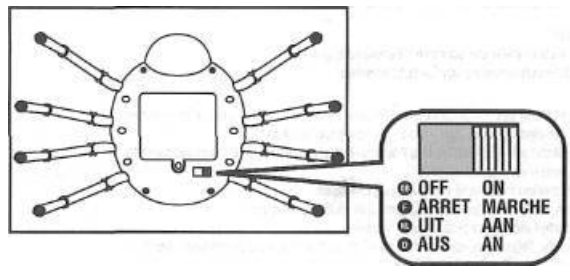
## Tempo und Bewegungssensor

## Bedienungsanleitung

**BATTERIEHINWEISE:** 4 x 1,5V LR03 Batterien (nicht enthalten) und 3 x 1,5V LR44 Batterien (enthalten) erforderlich.

### AN/AUS-SCHALTER:

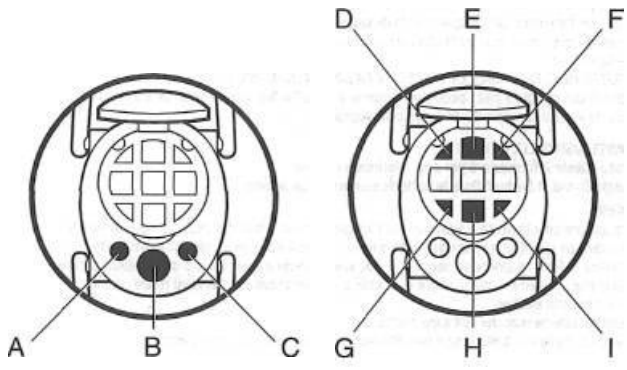
Der An/Aus-Schalter befindet sich an der Unterseite der Spinne. Schalte sie ein und du hörst ein kurzes Geräusch.



## Bedienung der Fernsteuerung

Die Fernsteuerung kannst du wie eine Uhr am Handgelenk tragen. Steuere damit die Spinne direkt oder bediene damit die Programmierfunktionen.  
Für die Fernsteuerung gibt es keinen An/Aus-Schalter. Wenn sie 5 Minuten lang nicht benutzt wird, schaltet sie sich von selbst ab, bis sie durch Drücken auf eine der Funktionstasten wieder aktiviert wird.

### ) DIREKTE STEUERUNG



### BEWEGUNGEN:



Durch Drücken der Taste A läuft die Spinne nach links.

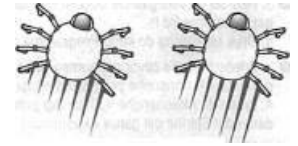


Durch Drücken der Taste B krabbelt die Spinne vorwärts.



Durch Drücken der Taste C läuft die Spinne nach rechts.

Die Spinne bewegt sich mit 2 Geschwindigkeiten:



Durch Drücken der Taste D läuft die Spinne langsam.

Durch Drücken der Taste F läuft die Spinne schnell.

LANGSAM

SCHNELL



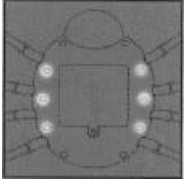
: Mit der Taste E schaltest du den Bewegungssensor an und aus. Wenn der Sensor angeschaltet ist, krabbelt die Spinne schnell weg, sobald du ihr zu nahe kommst.

## Licht- und Soundeffekte

Durch Drücken der Taste G erzeugt die Spinne ein Radar-Suchgeräusch.

Durch Drücken der Taste I hörst du den Herzschlag der Spinne.

Durch Drücken der Taste H schaltest du die grünen Lichter an der Unterseite der Spinne an und aus.




## Programmierungsfunktion

Du kannst die Spinne jederzeit so programmieren, dass sie eine bestimmte Reihe von Aktionen ausführt.



1. Um deine Spinne zu programmieren, drückst du an der Fernsteuerung die Programmierstaste **P**.
2. Wähle nun den ersten Schritt der Aktionsreihe, indem du sie mit den Funktionstasten - A, B, C, G und I - auswählst. Nach jeder Auswahl hörst du von der Spinne ein kurzes "Piep", wodurch du weißt, dass sie für die Eingabe des nächsten Schritts bereit ist.

Hinweis: Wenn du die Tasten G und I wählst, hält die Spinne während dem Abspielen der Aktionsreihe an, um die Aktion auszuführen. Wenn du möchtest, dass die Sounds gleichzeitig mit den Bewegungen erzeugt werden, drückst du die +Programmierstaste **P+**, bevor du die zwei Funktionen wählst, die du zum gleichzeitigen Ausführen verbinden möchtest. Achte darauf, dass die Verbindung der Aktionen der Regel "erst Bewegung und dann Sound" folgt, damit die Bewegung *wirklich* gleichzeitig mit dem Geräusch ausgeführt wird.

3. Wiederhole die zuvor genannten Schritte, um weitere Funktionen auszuwählen, bis die Spinne mit deiner gesamten Aktionsreihe programmiert ist.
4. Wenn du Aktionsreihe vollständig programmiert hast, drückst du die Abspielen-Programmiertaste , damit die Spinne die ganze Aktionsreihe ausführt.

## Beispiel einer programmierten Aktionsreihe











### WICHTIG: BATTERIEHINWEIS




Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf. Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

### WARNHINWEIS:

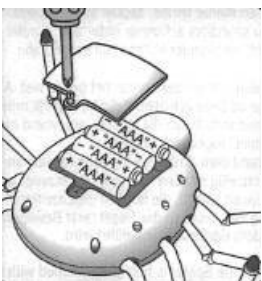
1. Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den + und - Polungszeichen korrekt ein.
2. Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
3. Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
5. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
6. Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf.
7. AUFLADBARE BATTERIEN BITTE NICHT VERWENDEN. ANDERE BATTERIEARTEN NICHT
8. Wie bei allen kleineren Teilen, sollten diese Batterien von Kindern ferngehalten werden. Im Falle einer Verschluckung suchen Sie bitte sofort einen Arzt auf.

AUFLADEN.

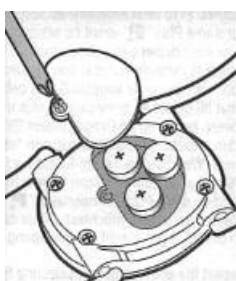
1. Drücke die Programmiertaste , um mit der Programmierung der Aktionsreihe zu beginnen.
2. Drücke die Taste B , damit die Spinne vorwärts läuft.
3. Drücke die Taste A , damit die Spinne nach links läuft.
4. Drücke die Taste E , damit die Spinne vorwärts läuft.
5. Drücke die Taste I , damit du den Herzschlag der Spinne hörst. (Die Spinne wird kurz anhalten, um den Soundeffekt zu erzeugen).
6. Drücke die Taste B , damit die Spinne vorwärts läuft.
7. Drücke die ++-Programmiertaste , damit du gleichzeitige Aktionen programmieren kannst.
8. Drücke die Taste B , für die Vorwärtsbewegung und danach die Taste G , damit das Radar-Suchgeräusch mit der Vorwärtsbewegung verbunden wird. (Die Spinne erzeugt dann das Geräusch gleichzeitig mit der Vorwärtsbewegung).
9. Drücke die Abspielen-Programmiertaste , um den Programmiervorgang zu beenden und die Aktionsreihe abzuspielen.

Wenn du zwei Minuten lang keine Taste drückst, endet der Programmiermodus und die Spinne speichert die Informationen, damit sie später durch Drücken der Taste , abgespielt werden können. Du kannst die Aktionsreihe immer wieder durch Drücken der Taste , abspielen, bis du eine neue Aktionsreihe programmierst. Drückst du während des Programmierens noch einmal die Programmiertaste , dann werden alle vorher programmierten Aktionen gelöscht.

## WICHTIGE BATTERIEHINWEISE



4x 1,5V LRO3 Batterien (nicht enthalten).



3 x 1,5V LR44 Batterien (enthalten).



©2001 Hasbro International Inc.  
All rights reserved.

O50i83213i85