

XTREM BOTS.

MAZZY
BUILD | CODE | PLAY



- EN** APP USERS MANUAL pág. 3
- ES** MANUAL DE USO DE LA APP pág. 12
- PT** MANUAL DE USO DO APP pág. 20
- DE** APP-ANLEITUNG pág. 28
- NL** GEBRUIKERSHANDLEIDING VOOR DE APP pág. 36
- FR** MANUEL D'UTILISATION DE L'APP pág. 44
- IT** MANUALE D'USO DELLA APP pág. 52



WARNING:

CHOKING HAZARD - Small Parts.
Not for Children under 3 years.

 Bluetooth®

STEM

+8

1



EN DOWNLOAD: Scan the applicable QR code for your operating system, download and install the application, or search the App Store on your device:

Mazzy Smart APP. NOTE: APP is compatible from Android 4.0 or iOS 7.0 and up. Requires gyroscope.

ES DESCARGA: Escanea el código QR dependiendo de tu sistema operativo y descarga e instala la aplicación, o búscala en la tienda de aplicaciones de tu dispositivo: **Mazzy Smart APP.**

NOTA: APP compatible a partir de Android 4.0 o iOS 7.0. Requiere giróscopo.

PT DESCARREGAR: Faz scan ao código QR e descarrega e instala a aplicação indicada para o teu sistema operativo, ou procura a Aplicação **Mazzy Smart APP**, na loja de aplicações do teu dispositivo.

NOTA: APP compatível a partir de Android 4.0 e iOS 7.0. Necessita giroscópio.

DE DOWNLOAD: Scanne den QR-Code und lade die **Mazzy Smart APP** je nach Betriebssystem entweder herunter und installiere sie, oder suche sie im App-Store deines Geräts.

HINWEIS: Die APP ist kompatibel mit Android 4.0 oder iOS 7.0 und höher. Gyroskop-Funktion erforderlich.

NL DOWNLOADEN: Scan de QR-code, afhankelijk van je besturingssysteem, en download en installeer de app, of zoek deze op in de app store van je apparaat:

Mazzy Smart APP. LET OP: APP is compatibel met Android 4.0 of iOS 7.0 of hoger. Gyroscop vereist.w

FR TÉLÉCHARGEMENT: Scannez le code QR en fonction de votre système d'exploitation et téléchargez et installez l'application, ou recherchez-la dans la boutique d'applications de votre appareil : **Mazzy Smart APP.**

REMARQUE : APP compatible avec Android 4.0 ou iOS 7.0. Nécessite un gyroscope.

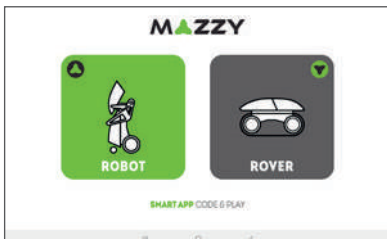
IT DOWNLOAD: Scannerizzare il codice QR a seconda del tuo sistema operativo e scaricare e installare l'applicazione, o cercarla nell'app store del tuo dispositivo **Mazzy Smart APP.**

NOTA: APP compatibile con Android 4.0 o iOS 7.0 e superiori. Richiede un giroscopio.



START THE APP

Open **Mazzy Smart APP**. Select the model that Mazzy is mounted on to continue: robot or vehicle.



If you need to change this option during the game, there is a button in the upper left corner to do so.



Robot

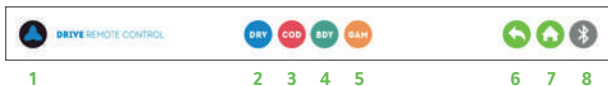




Vehicle



BASIC ICONS

This basic menu always appears at the top:

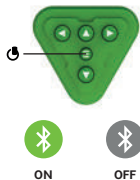


- | | |
|--|---------------------------------|
| 1. Robot  or vehicle  model. | 5. Direct access to: GAME mode. |
| 2. Direct access to: DRIVE game mode. | 6. Back. |
| 3. Direct access to: CODING game mode. | 7. Start. |
| 4. Direct access to: BUDDY game mode. | 8. Bluetooth. |



PAIRING ROBOT WITH DEVICE

1. Turn on the robot with the central button.
2. Press the Bluetooth button at the top right of the screen. (Bluetooth icon)
3. Select "Mazzy".
4. If paired-up correctly, the robot will beep twice and the Bluetooth button will change to green.



DISACTIVATE

To unpair press the Bluetooth button again. The robot will beep and the button will change to grey.



SLEEP MODE

When the robot is inactive for 5 minutes, it automatically shuts down. It emits a brief beep every minute for five minutes and changes its facial expression to warn you.

The robot does not enter rest mode when paired.

LOW BATTERY: when it has a low battery, the robot changes its facial expression, makes a sound and switches off automatically.



APP GAME FEATURES



- ▲ Remote
- ▲ Gyroscope



- ▲ Emotions
- ▲ Dance

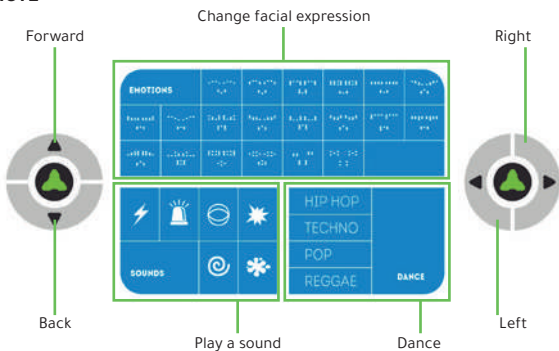


- ▲ Visual coding
- ▲ Simulator



- ▲ Game Maze

REMOTE



GYROSCOPE



You can steer the robot by tilting the device in the desired direction.

The facial expressions, sounds and dance mode panel work the same as in REMOTE mode.

BUDDY

EMOTIONS



1. Select the facial expression on the left panel.
2. View it larger on the fictitious screen on the right
3. Send it to the robot with the Play button.
4. Repeat the expression loop by clicking the Loop button.

DANCE



1. Select the dance style on the left panel.
2. Send it to the robot with the Play button.
3. Pause it with the Pause button.
4. Repeat the dance loop by clicking the Loop button.

CODING - PROGRAM WITH APP

VISUAL CODING



END OF SEQUENCE: when you have finished programming the sequence, click this button to end



PLAY: play the sequence.

IMPORTANT: this option does not work if the end of the sequence has not been clicked



PAUSE: while the robot is performing the sequence, you can pause it with this button.



LOOP: click this option to repeat the loop sequence.



MEMORY: you can save up to three sequences in the memory. Choose where to store it in the drop-down menu (1,2 or 3) and press save or delete.

NOTE: to avoid losing the sequences it is advisable to save them before going to the simulator.



DELETE: by selecting a command and then pressing this button, the command is deleted. If you keep it pressed for a few seconds, the whole sequence is removed.



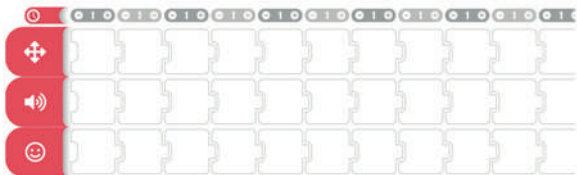
SIMULATOR: enter sequence simulation mode.

This basic menu will always appear at the bottom:



The grid represents a timeline (left to right). As commands are added, the grid is completed.

Up to 20 actions per line can be programmed, and each action repeated up to a maximum of 8 times.

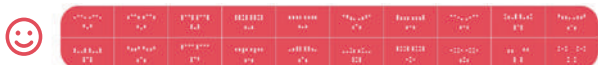


TO FILL IN THE PROGRAMME GRID:

By selecting the box you want to fill in, the possible options panel for that timeline is displayed.

The options are as follows:

FACIAL EXPRESSIONS: 20 different facial expressions with animation:



MOVEMENTS: 6 different movements:



SOUNDS: 6 DIFFERENT SOUNDS:








REPETITIONS: with the + and - buttons you can programme the number of times each grid action is repeated. Up to a maximum of 8 repetitions.



SIMULATOR

This basic menu will always appear at the bottom:



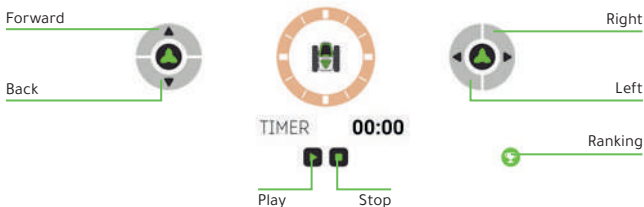
-  **PLAY:** play the sequence.
-  **PAUSE:** you can pause the simulation with this button.
-  **RESTART:** start the simulation again from the beginning.
-  **LOOP:** click this option to repeat the loop sequence.
-  **MEMORY:** choose which sequence you want to simulate in the dropdown menu.

1. Prepare a sequence in Visual Coding mode.
2. Click “end of sequence” to automatically fill in the blank spaces.
3. Save the sequence in the desired memory (1, 2 or 3).
4. Open the simulator.
5. With the memory button, select the sequence you want to play in the simulator.
6. Press Play.





IMPORTANT: The sensor must be connected for this play mode.
To remove the warning when entering Game Mode, click any part of the screen.



1. Prepare a circuit with the barriers and the START and FINISH.
2. Prepare the robot in the START box.
3. Press Play to start the timer.
4. Complete the circuit as quick as you can.
5. Press STOP when you get to the finish box.

NOTE: the obstacle sensor will detect the barriers if you get close. This disables the robot a few seconds; the more times it detects you, the more seconds it will be disabled (5 sec, 7 sec and 10 sec). He'll change his facial expression to angry. After Mazzy stops by fence, it shall be turn 90 degree left or right.

RANKING: if your time is among the top 5, you can save it and check out the results later to compete with your friends. To restart the ranking, press the trash button on this screen and confirm the deletion.

IDEA: use any everyday object to create your own custom circuits.



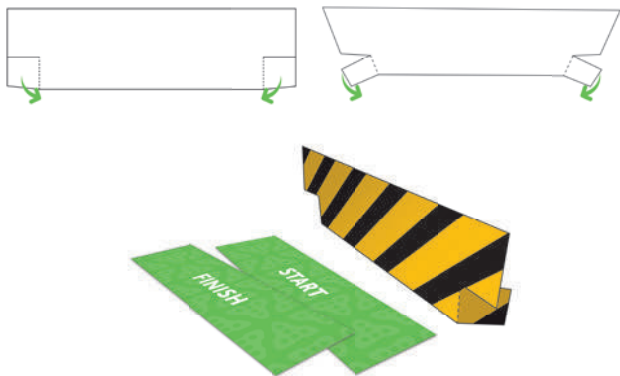
OBSTACLE BUILDING

Mazzy includes some game items: one start square, one finish square and 13 obstacle fences.

You can imagine thousands of tracks and mazes, to play on direct-drive mode or on programming mode. You can play with the buttons on the central unit or with APP in "Game Maze" mode.

OBSTACLE BUILDING

Bend the die-cutted corners to keep it straight.



NOTE: the obstacle sensor is only available with APP mode.

BLUETOOTH® technology, brand and logo are owned by and registered to Bluetooth SIG, Inc.

Bluerocket S.L declares that the toy complies with essential requirements and any other applicable or enforceable provisions of Directive 2014/53/EU. You can view the Declaration of Conformity, Doc Mazzy XT380851, on the following link: <http://www.worldbrands.es/es/declaraciones-de-conformidad>

Changes or modifications to this product that are not expressly approved by the manufacturer may cancel the user's right to use it.

COLORS AND SPECIFICATIONS MAY VARY FROM PHOTOS AND ILLUSTRATIONS.

FCC STATEMENTS

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

WARNING: Any changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate this equipment.

The device must not be co-located or operating in conjunction with any other antenna or transmitter.

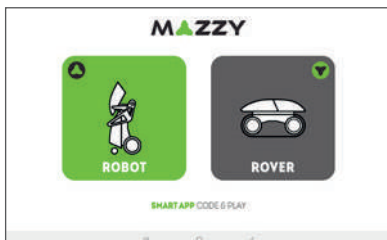
"FCC RF Radiation Exposure Statement Caution: To maintain compliance with the FCC's RF exposure guidelines, place the product at least 20cm from nearby persons."

This device complies with FCC's radiation exposure limits set forth for an uncontrolled environment



INICIAR LA APP

Abre la aplicación Mazzy Smart APP. Hay que seleccionar el modelo en el que está montado Mazzy para continuar: robot o vehículo.



Si necesitas cambiar esta opción durante el juego, hay un botón en la esquina superior izquierda para alternarlo.



Robot

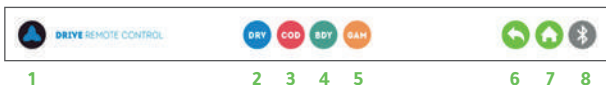


Vehiculo



ICONOS BÁSICOS

En la parte superior aparecerá siempre este menú básico:



1. Modelo robot  o vehículo .

2. Acceso directo a: modo de juego DRIVE.

3. Acceso directo a: modo de juego CODING.

4. Acceso directo a: modo de juego BUDDY.

5. Acceso directo a: modo de juego GAME.

6. Atrás.

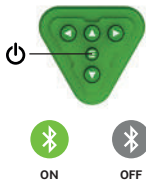
7. Inicio.

8. Bluetooth.



EMPAREJAR ROBOT CON EL DISPOSITIVO

1. Encender el robot con el botón central.
2. Presionar el botón Bluetooth en la parte superior derecha de la pantalla (icono Bluetooth).
3. Seleccionar "Mazzy".
4. Si se ha emparejado correctamente, el robot emitirá un pitido doble y el botón Bluetooth cambiará a color verde.



DESACTIVAR

Para desemparejar presionar el botón Bluetooth de nuevo. El robot emitirá un pitido y el botón cambiará a color gris.



MODO REPOSO

Cuando el robot está inactivo 5 minutos, se apaga automáticamente. Durante estos 5 minutos, emite un breve pitido cada minuto y cambia la expresión facial para avisarte.

Si está emparejado, el robot no entra en modo reposo.

BATERÍA BAJA: cuando tiene batería baja, el robot cambia la expresión facial, hace un sonido y se apaga automáticamente.



FUNCIONES DE JUEGO DE LA APP



- Remote
- Gyroscope



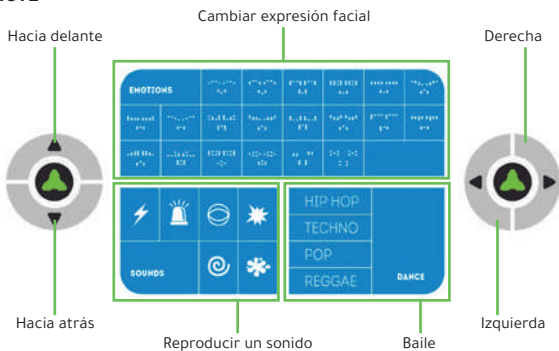
- Emotions
- Dance



- Visual coding
- Simulator



- Game Maze


REMOTE


GYROSCOPE


Puedes dirigir el robot inclinando el dispositivo hacia la dirección deseada.

El panel de expresiones faciales, sonidos y modo baile funciona igual que en modo REMOTE.


BUDDY

EMOTIONS


1. Selecciona en el panel izquierdo la expresión facial.
2. Visualízala más grande en la pantalla ficticia de la derecha.
3. Envíasela al robot con el botón de Play.
4. Repite la expresión en bucle marcando el botón Bucle.

DANCE



1. Selecciona en el panel izquierdo el estilo de baile.
2. Envíasela al robot con el botón de Play.
3. Pausala con el botón de Pausa.
4. Repite el baile en bucle marcando el botón Bucle.

CODING - PROGRAMACIÓN CON LA APP

VISUAL CODING

FIN DE SECUENCIA: cuando has terminado de programar la secuencia, hay que marcar el final con este botón.



PLAY: reproducir la secuencia.

IMPORTANTE: Esta opción no funciona si no se ha marcado el final de la secuencia.



PAUSA: mientras el robot está realizando la secuencia, puedes pausarla con este botón.



MEMORIA: puedes guardar hasta tres secuencias en la memoria. Elige el número de memoria (1, 2 o 3) y pulsa guardar o borrar.

NOTA: Es recomendable guardar las secuencias antes de darle al simulador, para evitar perderla.



BORRAR: seleccionando un comando y presionando después este botón se borra ese comando. Si lo mantienes presionado unos segundos, se elimina toda la secuencia.



SIMULADOR: entrar en el modo simulación de la secuencia.

En la parte inferior aparecerá siempre este menú básico:



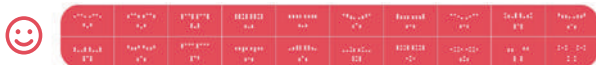
La cuadrícula representa una línea temporal (de izquierda a derecha). A medida que se añaden comandos, va completándose la cuadrícula. Se pueden programar hasta 20 acciones por línea, y repetir cada acción hasta un máximo de 8 veces.



PARA RELLENAR LA CUADRÍCULA DE PROGRAMACIÓN:

Seleccionando la casilla que queremos rellenar, se despliega el panel de opciones posibles para esa línea de tiempo. Estas son las posibilidades:

EXPRESIONES FACIALES: 20 expresiones faciales diferentes con animación:



MOVIMIENTOS: 6 movimientos diferentes:



SONIDOS: 6 sonidos diferentes:








REPETICIONES: con los botones + y -, podemos programar número de veces que se repite cada acción de la cuadrícula. Hasta un máximo de 8 repeticiones.



SIMULATOR

En la parte inferior aparecerá siempre este menú básico:



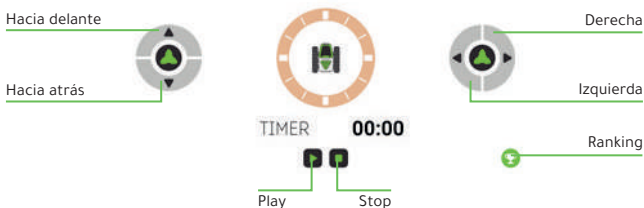
-  **PLAY:** reproducir la secuencia.
-  **PAUSA:** puedes pausar la simulación con este botón.
-  **RESTART:** volver a empezar la simulación desde el principio.
-  **BUCLE:** marca esta opción para que repita la secuencia en bucle.
-  **MEMORIA:** elige en el desplegable qué secuencia quieres simular.

1. Prepara una secuencia en el modo “Visual Coding”.
2. Pulsa “fin de la secuencia” para rellenar automáticamente los huecos en blanco.
3. Guarda la secuencia en la memoria deseada (1, 2 o 3).
4. Abre el simulador.
5. Con el botón de memoria, selecciona la secuencia que quieres reproducir en el simulador.
6. Pulsa Play.





IMPORTANTE: El sensor debe estar conectado para este modo de juego. Para quitar la advertencia al entrar al modo de juego, presionar cualquier parte de la pantalla.



1. Prepara un circuito con las vallas, el START y el FINISH.
2. Prepara el robot en la casilla de START.
3. Pulsa Play para poner el cronómetro en marcha.
4. Realiza el circuito en el menor tiempo posible.
5. Pulsa STOP cuando llegues a la casilla de finish.

NOTA: El sensor de obstáculos detectará las vallas si te aproximas a unos centímetros. Esto inhabilita el robot unos segundos; contra más veces te detecte, más segundos te inhabilitará (5 seg, 7 seg y 10 seg). Irá cambiando la expresión facial a enfadado. Después para desbloquear Mazzy, deberás girar 90 grados a la derecha o izquierda.

RÁNKING: Si tu tiempo está entre los 5 mejores, podrás guardarlo y consultar más tarde los resultados para competir con tus amigos. Para reiniciar el ránking, presiona el botón de la papelera en esta pantalla y confirma el borrado.

IDEA: Utiliza cualquier objeto cotidiano para crear tus propios circuitos personalizados.



MONTAJE DE LOS OBSTÁCULOS

Mazzy incluye una casilla de salida (START), una de llegada (FINISH) y 13 vallas de obstáculo.

Puedes imaginar miles de recorridos y laberintos, para jugar directamente o para programar. Puedes jugar con la botonera del robot/vehículo o a través de la APP con el modo "Game Maze".

MONTAJE DE LOS OBSTÁCULOS

Dobla las esquinas troqueladas para que se mantengan en pie.



NOTA: el sensor de obstáculos solamente está disponible con la APP.

La tecnología BLUETOOTH®, la marca y el logo son propiedad registrada por Bluetooth SIG Inc.

Por medio de la presente BlueRocket™ declara que el juguete cumple con los requisitos esenciales y cualesquiera otras disposiciones aplicables o exigibles de la Directiva 2014/53/EU. Puede consultar la Declaración de Conformidad, Doc Mazzy XT380851, en el siguiente enlace:
<http://www.worldbrands.es/es/declaraciones-de-conformidad>

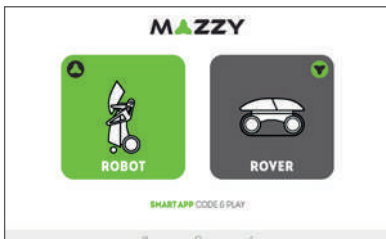
Los cambios o modificaciones en este producto que no estén expresamente aprobados por el fabricante pueden anular la autorización al usuario para poder utilizarlo.

LOS COLORES Y ESPECIFICACIONES PUEDEN VARIAR RESPECTO A LAS FOTOS E ILUSTRACIONES.



INICIE O APP

Abre a APP Mazzy Smart APP. Será necessário selecionar o modelo em que está montado o Mazzy para continuar: robô ou veículo.



Se precisar de alterar esta opção durante o jogo, há um botão no canto superior esquerdo para o fazer.



Robô

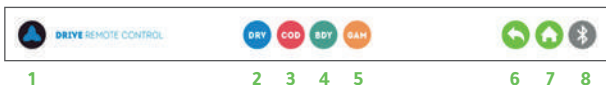




Veículo



ICONES BÁSICOS

Na parte superior aparecerá sempre o seguinte menu básico:



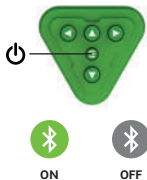
1. Modelo robô  ou veículo .
2. Acesso direto a: modo de jogo DRIVE.
3. Acesso direto a: modo de jogo CODING.
4. Acesso direto a: modo de jogo BUDDY.

5. Acesso direto a: modo de jogo GAME.
6. Atrás
7. Início
8. Bluetooth.



EMPARELHAR ROBÔ COM O DISPOSITIVO

1. Ligar o robô com o botão central.
2. Pressionar o botão Bluetooth na parte superior direita do ecrã. (Ícone Bluetooth)
3. Selecionar "Mazzy".
4. Se estiver emparelhado corretamente, o robô emitirá um duplo apito e o botão Bluetooth ficará de cor verde.



DESATIVAR

Para desemparelhar, pressione o botão Bluetooth novamente. O robô emitirá um apito e o botão ficará de cor cinzenta.



MODO REPOUSO

Quando o robô está inativo durante 5 minutos, irá desligar automaticamente. Durante estes 5 minutos, emite um breve apito a cada minuto e muda a expressão facial como aviso.

Se estiver emparelhado, o robô não entrará em modo de repouso.

BATERIA FRACA: quando tem bateria fraca, o robô muda a expressão facial, emite um som e desliga automaticamente.



FUNÇÕES DE JOGO DA APP



- ▲ Remote
- ▲ Gyroscope



- ▲ Emotions
- ▲ Dance

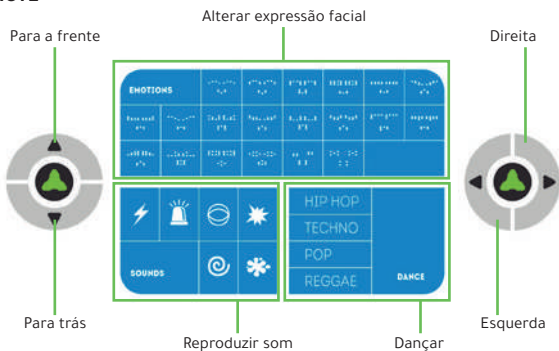


- ▲ Visual coding
- ▲ Simulator



- ▲ Game Maze




REMOTE


GYROSCOPE


Podes controlar o robô inclinando o dispositivo na direção desejada.

O painel de expressões faciais, sons e modo de dança funciona da mesma forma que no modo REMOTE.


BUDDY

EMOTIONS


1. Seleciona no painel esquerdo a expressão facial.
2. Visualizar em tamanho maior no ecrã da direita.
3. Enviar ao robô com o botão PLAY.
4. Repete as expressões em loop pressionando o botão LOOP.

DANCE



1. Seleciona no painel esquerdo o modo Dança.
2. Envia ao robô com o botão Play.
3. Pausa com o botão Pausa.
4. Repete a dança em loop pressionando o botão LOOP.



CODING - PROGRAMAÇÃO COM A APP

VISUAL CODING



FIM DA SEQUÊNCIA: quando terminares de programar a sequência, terás que marcar o final com este botão.



PLAY: reproduzir sequência.

IMPORTANTE: Esta opção não funciona se não for marcado o final da sequência.



PAUSA: enquanto o robô está a fazer a sequência, podes interrompe-la com este botão.



LOOP: marca esta opção para que a sequência repita em loop.



MEMÓRIA: podes gravar até três sequências na memória. Escolhe o número de memória (1, 2 ou 3) e pressiona gravar ou apagar.

NOTA: É recomendável gravar as sequências antes de enviar ao simulador, para evitar perde-las.



APAGAR: selecionando uma ordem e depois pressionando este botão, apaga-se a ordem. Se for mantido pressionado alguns segundos, elimina toda a sequência.



SIMULADOR: entrar no modo simulação da sequência.

Na parte inferior aparecerá sempre este menu básico:



1

2

3

4

5

6

7

A grelha representa uma linha temporal (da esquerda para a direita). À medida que se acrescentam ordens, vai-se completando a grelha.

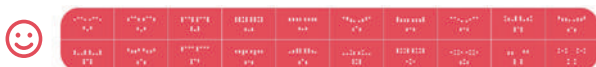
Podem programar até 20 acções por linha e repetir cada ação até um máximo de 8 vezes.



PARA PREENCHER A GRELHA DE PROGRAMAÇÃO:

Selecionando a caixa que queremos preencher, o painel de opções possíveis para essa linha do tempo é exibido. Estas são as possibilidades:

EXPRESSÕES FACIAIS: 20 expressões faciais diferentes com animação.



MOVIMENTOS: 6 movimentos diferentes:



SONS: 6 sons diferentes:








REPETIÇÕES: com os botões + e -, podemos programar o número de vezes que se repete cada ação na grelha até um máximo de 8 repetições.



SIMULATOR

Na parte inferior aparecerá sempre este menu básico:



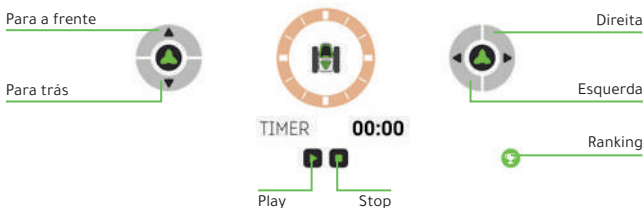
-  **PLAY:** reproduzir a sequência
-  **PAUSA:** podes interromper a simulação com este botão.
-  **RESTART:** voltar a começar a simulação desde o início.
-  **LOOP:** marca esta opção para repetir a sequência em loop.
-  **MEMÓRIA:** Escolhe no painel a sequência que queres simular.

1. Prepara uma sequência no modo “Visual Coding”.
2. Pressiona “fim de sequência” para preencher automaticamente os espaços em branco.
3. Guarda a sequência na memória desejada (1, 2 ou 3).
4. Abre o simulador.
5. Com o botão de memória, seleciona a sequência que queres reproduzir no simulador.
6. Pressiona Play.





IMPORTANTE: o sensor deve estar conectado para este modo de jogo. Para retirar o aviso ao entrar no modo de jogo, pressionar qualquer parte do ecrã.



1. Prepara um circuito com as cercas, o START (início) e o FINISH (fim).
2. Prepara o robô na casa START.
3. Pressiona Play para iniciar o cronómetro.
4. Realiza este circuito no menor tempo possível.
5. Pressiona STOP quando chegues à casa de FINISH.

NOTA: O sensor de obstáculos detetará as cercas caso se aproxime alguns centímetros. Isto irá inabilitar o robô durante uns segundos; quantas mais vezes detete as cercas, mais segundos ficará inabilitado (5 seg, 7seg. E 10 seg.). Irá alterar a expressão facial para irritado. Para desbloquear o Mazzy deverás rodar 90 graus para a direita ou esquerda.

RANKING: Se o teu tempo estiver entre os 5 melhores, poderás guarda-lo e consultar mais tarde os resultados para competir com os teus amigos. Para reiniciar o ranking, pressiona o botão de lixo neste ecrã e confirma a exclusão.

IDEIA: Utiliza qualquer objeto cotidiano para criar os teus próprios circuitos personalizados.



JOGAR COM O LABIRINTO

Mazzy inclui uma casa de saída (START), uma de chegada (FINISH) e 13 cercas de obstáculo.

Podes imaginar milhares de desafios e labirintos, para brincar diretamente ou programar. Podes brincar com os botões do robô/veículo ou através da APP com o modo "Game/Maze".

MONTAGEM DOS OBSTÁCULOS

Dobra os cantos cortados para que se mantenham em pé.



NOTA: o sensor de obstáculos apenas está disponível com a APP.

A tecnologia BLUETOOTH®, a marca e o logo são propriedade registada por Bluetooth SIG Inc.

Por meio da presente BlueRocket™, declara que o brinquedo cumpre com os requisitos essenciais e quaisquer outras disposições aplicáveis ou exigíveis pela Diretiva 2014/53/EU. Você pode consultar a Declaração de Conformidade, Doc Mazzy XT380851, no seguinte link: <http://www.worldbrands.es/es/declaraciones-de-conformidad>

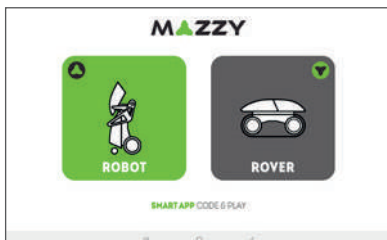
As alterações ou modificações neste produto que não estejam expressamente aprovados pelo fabricante podem anular a autorização de utilização.

AS CORES E ESPECIFICAÇÕES PODEM VARIAR RELATIVAMENTE ÀS FOTOS E ILUSTRAÇÕES.



STARTEN DER APP

Öffne die Mazzy Smart APP und wähle den Modus, in dem Mazzy sich fortbewegt, um fortzufahren: Roboter oder Rover.



Wenn du diese Option während des Spiels ändern musst, gibt es oben links in der Ecke eine Schaltfläche zum Umschalten.



Roboter

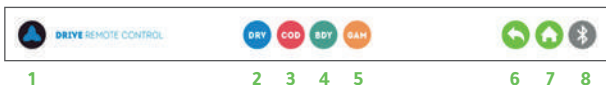


Rover



GRUNDLEGENDE MENÜFUNKTIONEN

Folgendes Menü wird immer oben angezeigt:



1. Modus: Roboter  oder Rover 

2. Direktzugriff auf: Spielmodus DRIVE.

3. Direktzugriff auf: Spielmodus CODING.

4. Direktzugriff auf: Spielmodus BUDDY.

5. Direktzugriff auf: Spielmodus GAME.

6. Zurück.

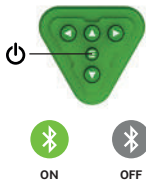
7. Startseite.

8. Bluetooth.



KOPPLUNG DES ROBOTERS MIT DEM GERÄT

1. Schalte den Roboter mit der mittleren Taste ein.
2. Drücke die Bluetooth-Taste oben rechts auf dem Bildschirm.
(Bluetooth-Symbol)
3. Wähle „Mazzy“.
4. Wenn die Kopplung erfolgreich war, piept der Roboter zweimal und die Bluetooth-Taste wird grün.



TRENNEN

Um die Verbindung zu trennen, muss die Bluetooth-Taste erneut gedrückt werden. Der Roboter piept und die Taste wird grau.



STANDBY-BETRIEB

Wenn der Roboter 5 Minuten lang inaktiv ist, schaltet er sich automatisch aus. Während dieser 5 Minuten piept er jede Minute kurz und verändert als Vorwarnung seinen Gesichtsausdruck.
Wenn der Roboter mit einem Gerät gekoppelt ist, geht er nicht in den Standby-Modus.

NIEDRIGER AKKUSTAND: Wenn der Akku fast leer ist, ändert der Roboter seinen Gesichtsausdruck, gibt einen Ton von sich und schaltet sich automatisch aus.



SPIELFUNKTIONEN DER APP

DRIVE

- ▲ Ferngesteuert
- ▲ Gyroskop

BUDDY

- ▲ Emotionen
- ▲ Tanz

CODING

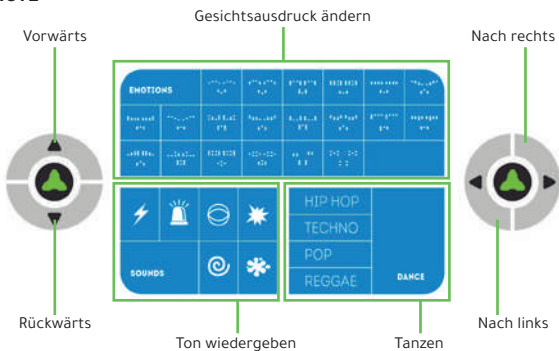
- ▲ Visuelle Kodierung
- ▲ Simulator

GAME

- ▲ Labyrinth



REMOTE




GYROSCOPE



Der Roboter kann durch Kippen des Geräts in die gewünschte Richtung gelenkt werden.

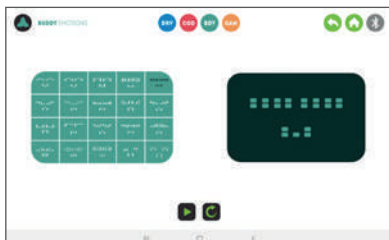
Das Bedienfeld für Gesichtsausdrücke, Töne und den Tanzmodus funktioniert genauso wie im REMOTE-Modus.



BUDDY



EMOTIONS



1. Wähle im linken Menü den Gesichtsausdruck aus.
2. Im rechten Bereich kannst du ihn dir vergrößert ansehen.
3. Gehe auf „Play“, um ihn an den Roboter zu senden.
4. Durch Drücken der Schaltfläche „Schleife“ wird der Ausdruck immer wieder wiederholt.



1. Wähle im linken Menü einen Tanzstil aus.
2. Gehe auf „Play“, um ihn an den Roboter zu senden.
3. Halte ihn durch Drücken von „Pause“ wieder an.
4. Durch Drücken der Schaltfläche „Schleife“ wird der Tanz immer wieder wiederholt.



CODING - PROGRAMMIEREN MIT DER APP

VISUAL CODING



ENDE DER SEQUENZ: Wenn du mit der Programmierung der Sequenz fertig bist, musst du auf diese Schaltfläche klicken, um das Ende zu markieren.



PLAY: Spielt die Sequenz ab.

WICHTIG: Diese Option funktioniert nicht, wenn das Ende der Sequenz nicht markiert wurde.



PAUSE: Während der Roboter die Sequenz ausführt, kannst du ihn mit dieser Taste anhalten.



SCHLEIFE: Aktiviere diese Option, damit die Sequenz immer wieder von allein wiederholt wird.



SPEICHERN: Du kannst bis zu drei Sequenzen speichern. Wähle die Speichernummer (1, 2 oder 3) und gehe auf speichern oder löschen.

HINWEIS: Es empfiehlt sich die Sequenzen vor der Simulation zu speichern, damit sie nicht verloren gehen.



LÖSCHEN: Wenn du einen Befehl auswählst und dann diese Taste drückst, wird dieser Befehl gelöscht. Wenn du die Taste ein paar Sekunden lang gedrückt hältst, wird die gesamte Sequenz gelöscht.



SIMULATOR: Hiermit gehst du in den Simulationsmodus für die Sequenz.

Folgendes Menü wird immer unten angezeigt:



1 2 3 4 5 6 7

Das Raster stellt eine Zeitleiste dar (von links nach rechts). Wenn Befehle hinzugefügt werden, füllt sich das Raster.

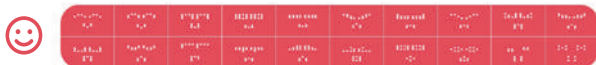
Pro Zeile können bis zu 20 Aktionen programmiert werden und jede Aktion kann bis zu 8 Mal wiederholt werden.



ZUM AUSFÜLLEN DES PROGRAMMIERRASTERS:

Durch Auswahl des Feldes, das ausgefüllt werden soll, wird das Menü mit den möglichen Optionen für diese Zeitleiste angezeigt. Es gibt folgende Möglichkeiten:

GESICHTSAUSDRÜCKE: 20 verschiedene Gesichtsausdrücke mit Animation:



BEWEGUNGEN: 6 verschiedene Bewegungen:



TÖNE: 6 verschiedene Töne:








WIEDERHOLUNGEN: Mit den Tasten + und - kann die Anzahl der Wiederholungen jeder Aktion im Raster programmiert werden. Es sind bis zu 8 Wiederholungen möglich.



SIMULATOR

Folgendes Menü wird immer unten angezeigt:



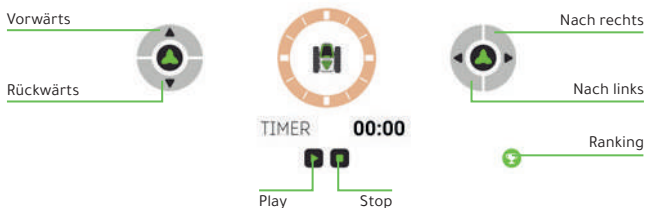
-  **PLAY:** Spielt die Sequenz ab.
-  **PAUSE:** Mit dieser Schaltfläche kann die Simulation angehalten werden.
-  **RESTART:** Spielt die Sequenz wieder von Anfang an ab.
-  **SCHLEIFE:** Mit dieser Option wird die Sequenz immer wieder wiederholt.
-  **SPEICHER:** Wähle in der Dropdown-Liste aus, welche Sequenz du simulieren möchtest.

1. Bereite eine Sequenz im „Visual Coding“-Modus vor.
2. Drücke auf „Ende der Sequenz“, um die Lücken automatisch auszufüllen.
3. Speichere die Sequenz im gewünschten Speicher (1, 2 oder 3).
4. Öffne den Simulator.
5. Wähle mit der Speichertaste die Sequenz aus, die im Simulator wiedergegeben werden soll.
6. Drücke auf Play.





WICHTIG: Für diesen Spielmodus muss der Sensor angeschlossen sein.
Um die Warnung beim Aufrufen des Spielmodus zu entfernen, kannst du auf eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm tippen.



1. Bereite mit den Hindernissen, dem START- und FINISH-Feld einen Durchgang vor.
2. Stelle den Roboter auf START.
3. Drücke auf Play, um die Stoppuhr zu starten.
4. Schließe den Durchgang so schnell wie möglich ab.
5. Drücke auf STOP, wenn die Zielbox erreicht wurde.

HINWEIS: Der Hindernissensor erkennt die Hürden, wenn der Roboter wenige Zentimeter von ihnen entfernt ist. Dies deaktiviert ihn für ein paar Sekunden. Je öfter er Hürden erkennt, desto länger deaktiviert er sich (5, 7 und 10 Sek.). Er ändert seinen Gesichtsausdruck zu wütend. Um Mazzy wieder zu entsperren, musst du ihn dann um 90° nach rechts oder links drehen.

RANKING: Wenn deine Zeit unter den besten 5 liegt, kannst du sie speichern und die Ergebnisse später einsehen, um dich mit deinen Freunden zu messen. Wenn du die Rangliste zurücksetzen möchtest, kannst du auf diesem Bildschirm die Papierkorbtaaste drücken und den Löschvorgang bestätigen.

IDEE: Verwende beliebige Alltagsgegenstände, um deine ganz eigenen Durchgänge zu erstellen.



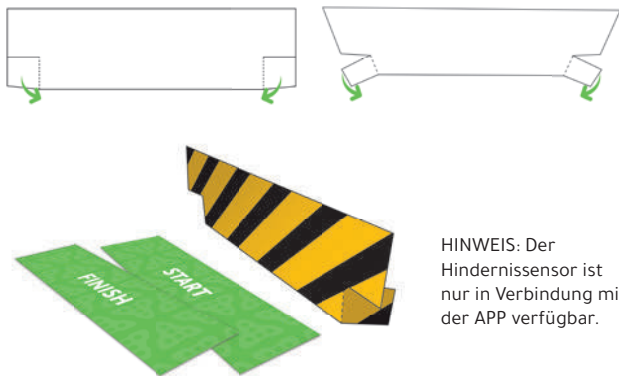
HINDERNISSE

Mazzy enthält ein START-Feld, ein FINISH-Feld und 13 Hindernisse.

Es lassen sich tausende von Durchgängen und Labyrinthen erstellen, zum direkten Spielen oder zum Programmieren. Du kannst über die Steuerung des Roboters/Rovers oder über die APP, im Modus „Game Maze“, spielen.

AUFSTELLEN DER HINDERNISSE

Die gestanzten Ecken müssen so gebogen werden, dass sie aufrecht stehen können.



HINWEIS: Der Hindernissensor ist nur in Verbindung mit der APP verfügbar.

Die BLUETOOTH® -Technologie, die Marke und das Logo sind eingetragene Marken der Bluetooth SIG Inc.

Hiermit erklärt BlueRocket™, dass dieses Spielzeug den grundlegenden Anforderungen und allen anderen anwendbaren oder durchsetzbaren Bestimmungen der Richtlinie 2014/53/EU entspricht. Die Konformitätserklärung, Doc Mazzy XT380851, kann unter folgendem Link eingesehen werden: <http://www.worldbrands.es/es/declaraciones-de-conformidad>

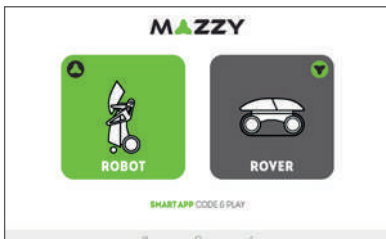
Änderungen oder Modifikationen an diesem Produkt, die nicht ausdrücklich vom Hersteller genehmigt wurden, können dazu führen, dass dem Kunden die Berechtigung zur Verwendung dieses Produkts entzogen wird.

DIE FARBEN UND SPEZIFIKATIONEN KÖNNEN VON DEN FOTOS UND ABBILDUNGEN ABWEICHEN.



DE APP OPSTARTEN

Open de Mazzy Smart APP. Je moet selecteren hoe je Mazzy in elkaar hebt gezet om door te kunnen gaan: robot of voertuig.



Als je deze optie tijdens het spel moet wijzigen, is er een knop linksboven om van model te wisselen.



Robot

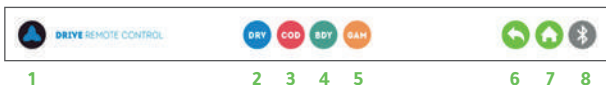


Voertuig



BASISPICTOGRAMMEN

Bovenin verschijnt altijd dit basismenu:

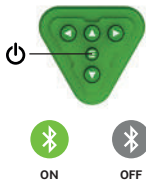


1. Robot- of voertuigmodel.
2. Directe toegang tot: DRIVE-spelmodus.
3. Directe toegang tot: CODING-spelmodus.
4. Directe toegang tot: BUDDY-spelmodus.
5. Directe toegang tot: GAME-spelmodus.
6. Terug.
7. Beginscherm.
8. Bluetooth.



ROBOT KOPPELEN MET APPARAAT

1. Zet de robot aan met de centrale knop.
2. Druk op de knop Bluetooth rechtsboven in het scherm. (Bluetooth-pictogram)
3. Selecteer "Mazzy".
4. Als de koppeling gelukt is, klinken er twee pieptonen en wordt de Bluetooth-knop groen.



UITSCHAKELEN

Als je de koppeling ongedaan wilt maken, druk je opnieuw op de knop Bluetooth. De robot maakt een piepgeluid en de knop wordt grijs.



SLAAPSTAND

Als de robot 5 minuten niet wordt gebruikt, schakelt deze zichzelf automatisch uit. Tijdens deze 5 minuten klinkt er elke minuut een korte pieptoon en verandert de gezichtsuitdrukking om je te waarschuwen.

Als de robot is gekoppeld, gaat deze niet over op de slaapstand.

BATTERIJ BIJNA LEEG: als de batterij bijna leeg is, verandert de robot van gezichtsuitdrukking, maakt hij een geluid en schakelt hij zichzelf automatisch uit.



SPELFUNCTIES VAN DE APP



- ▲ Remote
- ▲ Gyroscope



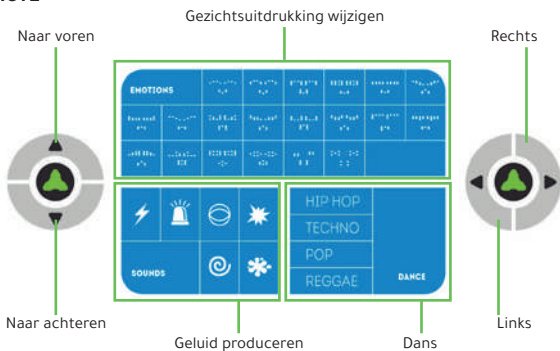
- ▲ Emotions
- ▲ Dance



- ▲ Visual coding
- ▲ Simulator



- ▲ Game Maze


REMOTE


GYROSCOPE


Je kunt de robot sturen door het apparaat in de gewenste richting te kantelen.

Het paneel voor gezichtsuitdrukkingen, geluiden en de dansmodus werkt hetzelfde als in de REMOTE-modus.


BUDDY

EMOTIONS


1. Selecteer de gezichtsuitdrukking in het linkerpaneel.
2. Bekijk deze groter in het voorbeeldscherm aan de rechterkant.
3. Stuur deze naar de robot met de knop Play.
4. Herhaal de uitdrukking met de loopknop.



1. Selecteer de dansstijl in het linkerpaneel.
2. Stuur deze naar de robot met de knop Play.
3. Pauzeer met de pauze-knop.
4. Herhaal de dans door op de loopknop te drukken.



CODING - PROGRAMMEREN MET DE APP

VISUAL CODING



EINDE VAN SEQUENTIE: wanneer je klaar bent met het programmeren van de sequentie, moet je het einde markeren met deze knop.



PLAY: de sequentie produceren.

BELANGRIJK: deze optie werkt niet als je het einde van de sequentie niet hebt aangegeven.



PAUZE: als de robot de sequentie uitvoert, kun je hem pauzeren met deze knop.



LOOP: tik deze optie aan zodat de sequentie wordt herhaald.



GEHEUGEN: je kunt maximaal 3 sequenties opslaan in het geheugen. Kies het nummer van het geheugen (1, 2 of 3) en druk op Opslaan of Wissen.

OPMERKING: het wordt aanbevolen om de sequenties op te slaan voordat je deze doorstuurt om te worden uitgevoerd, om te voorkomen dat je ze kwijtraakt.



WISSEN: als je een opdracht selecteert en vervolgens op deze knop drukt, wordt deze opdracht gewist. Als je deze knop een paar seconden ingedrukt houdt, wordt de hele sequentie gewist.



SIMULATOR: opent de simulatiemodus van de sequentie.

Aan de bovenkant wordt altijd dit basismenu weergegeven:



Het raster stelt een tijdlijn voor (van links naar rechts). Naarmate commando's worden toegevoegd, wordt het raster aangevuld.

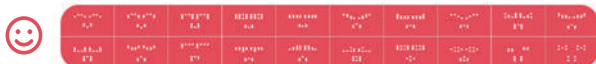
Per lijn kunnen maximaal 20 acties worden geprogrammeerd, en elke actie kan maximaal 8 keer worden herhaald.



HET PROGRAMMEERRASTER INVULLEN:

Door het vak te selecteren dat we willen invullen, verschijnt het paneel met mogelijke opties voor die tijdlijn. Dit zijn de opties:

GEZICHTSUITDRUKKINGEN: 20 verschillende gezichtsuitdrukkingen met animatie:



BEWEGINGEN: 6 verschillende bewegingen:



GELUIDEN: 6 verschillende geluiden:








HERHALINGEN: met de knoppen + en - kunnen we programmeren hoeveel keer elke actie wordt herhaald in het raster. Maximaal 8 herhalingen.



SIMULATOR

Dit basismenu zal altijd onderaan worden weergegeven:



-  **PLAY:** de sequentie afspelen.
-  **PAUZE:** met deze knop kun je de simulatie pauzeren.
-  **RESTART:** start de simulatie opnieuw vanaf het begin.
-  **LOOP:** vink deze optie aan om de sequentie in een lus te herhalen.
-  **GEHEUGEN:** kies uit de vervolgkeuzelijst welke sequentie je wilt simuleren.

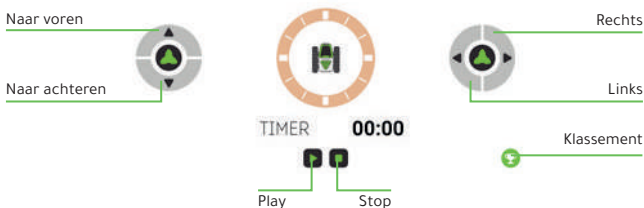
1. Bereid een sequentie voor in de modus "Visual Coding".
2. Druk op "einde van de sequentie" om automatisch de lege plekken op te vullen.
3. Sla de sequentie op in het gewenste geheugen (1, 2 of 3).
4. Open de simulator.
5. Met de geheugenknop selecteer je de sequentie die je wilt reproduceren in de simulator.
6. Druk op Play.





BELANGRIJK: de sensor moet gekoppeld zijn voor deze spelmodus.

Als je wilt dat de waarschuwing niet meer wordt weergegeven als je deze spelmodus inschakelt, druk je op een willekeurige plek in het scherm.



1. Stel een circuit op met de horden, START en FINISH.
2. Stel de robot op in het START-vak.
3. Druk op Play om de stopwatch te starten.
4. Voltooi het circuit in de kortst mogelijke tijd.
5. Druk op STOP wanneer je het eindvak bereikt.

OPMERKING: de obstakelsensor zal omheiningen detecteren als je binnen enkele centimeters komt. Dit schakelt de robot voor een paar seconden uit; hoe vaker hij je detecteert, hoe meer seconden hij je uitschakelt (5 sec, 7 sec en 10 sec). Het zal zijn gezichtsuitdrukking veranderen in boos. Om Mazzy vrij te spelen, moet je 90 graden naar rechts of links draaien.

KLASSEMENT: als je tijd in de top 5 staat, kun je hem opslaan en later de resultaten raadplegen om het tegen je vrienden op te nemen. Om het klassement te resetten, druk je op het prullenbakje op dit scherm en bevestig je de verwijdering.

IDEE: gebruik een alledaags voorwerp om je eigen gepersonaliseerde circuits te maken.



OBSTAKELMONTAGE

Mazzy bevat een START-vak, een FINISH-vak en 13 hindernishorden.

Je kunt duizenden paden en doolhoven bedenken, om direct te spelen of om te programmeren. Je kunt spelen met het bedieningspaneel van de robot/het voertuig of via de APP in de "Game Maze"-modus.

OBSTAKELMONTAGE

Vouw de uitgesneden hoeken zodat ze rechtop blijven staan.



OPMERKING: de obstakelsensor is alleen beschikbaar met de APP.

De BLUETOOTH®-technologie, het merk en het logo zijn geregistreerde eigendommen van Bluetooth SIG Inc.

BlueRocket™ verklaart hierbij dat het speelgoed voldoet aan de essentiële vereisten en alle andere toepasselijke of te handhaven bepalingen van Richtlijn 2014/53/EU. Je kunt de conformiteitsverklaring, Doc Mazzy XT380851, raadplegen via de volgende link: <http://www.worldbrands.es/es/declaraciones-de-conformidad>

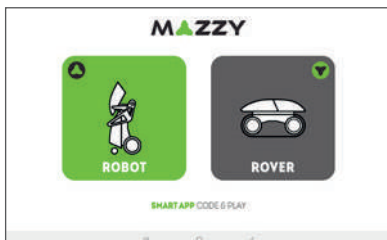
Wijzigingen of aanpassingen aan dit product die niet expliciet zijn goedgekeurd door de fabrikant, kunnen ertoe leiden dat de gebruiker het product niet meer mag gebruiken.

DE KLEUREN EN SPECIFICATIES KUNNEN VERSCHILLEN MET DIE OP DE FOTO'S EN ILLUSTRATIES.



DÉMARRER L'APPLI

Ouvrez Mazzy Smart APP. Vous devez sélectionner le modèle sur lequel est monté Mazzy pour continuer : robot ou véhicule.



Si vous devez modifier cette option pendant le jeu, il y a un bouton dans le coin supérieur gauche pour l'activer.



Robot

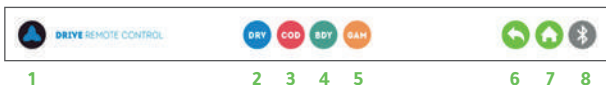


Véhicule



ICÔNES DE BASE

Ce menu de base apparaîtra toujours en haut :



1. Modèle de robot  ou de véhicule .

2. Accès direct au : mode de jeu DRIVE.

3. Accès direct au : mode de jeu CODING.

4. Accès direct au : mode de jeu BUDDY.

5. Accès direct au : mode de jeu GAME.

6. Retour.

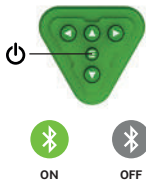
7. Accueil.

8. Bluetooth.



ASSOCIER LE ROBOT À L'APPAREIL

1. Allumez le robot avec le bouton central.
2. Appuyez sur le bouton Bluetooth du en haut à droite de l'écran.
(Icône Bluetooth)
3. Sélectionnez «Mazzy».
4. Si le couplage est réussi, le robot émettra un double bip et le bouton Bluetooth deviendra vert.



DÉSACTIVER

Pour dissocier, appuyez à nouveau sur le bouton Bluetooth. Le robot émettra un bip et le bouton deviendra gris.



MODE VEILLE

Lorsque le robot est inactif pendant 5 minutes, il s'éteint automatiquement. Pendant ces 5 minutes, il émet un bip court toutes les minutes et change l'expression du visage pour vous alerter.

S'il est couplé, le robot ne passe pas en mode veille.

BATTERIE FAIBLE : lorsque la batterie est faible, le robot change l'expression du visage, émet un son et s'éteint automatiquement.



CARACTÉRISTIQUES DU JEU DE L'APPLICATION



- ▲ À distance
- ▲ Gyroscope



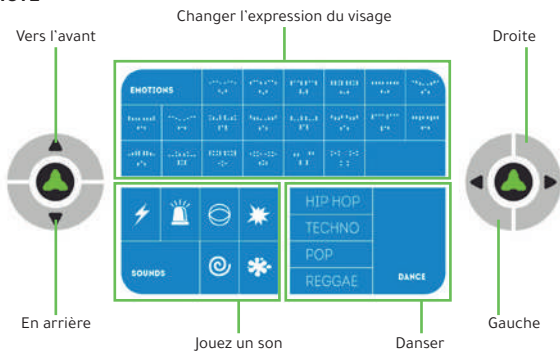
- ▲ Émotions
- ▲ Danser



- ▲ Codage visuel
- ▲ Simulateur



- ▲ Labyrinthe de jeu


REMOTE


GYROSCOPE


Vous pouvez diriger le robot en inclinant l'appareil dans la direction souhaitée.

Le panneau des expressions faciales, des sons et du mode danse fonctionne de la même manière qu'en mode REMOTE.


BUDDY

EMOTIONS


1. Sélectionnez l'expression faciale dans le panneau de gauche.
2. Affichez-le plus grand sur l'écran factice à droite.
3. Envoyez-le au robot avec le bouton Play.
4. Répétez l'expression dans une boucle en cochant le bouton Boucle.

DANCE



1. Sélectionnez le style de danse sur le panneau de gauche.
2. Envoyez-le au robot avec le bouton Play.
3. Mettez-le en pause avec le bouton Pause.
4. Répétez la danse en boucle en cochant le bouton Boucle.



CODING - PROGRAMMATION AVEC L'APPLI

VISUAL CODING



FIN DE SÉQUENCE : lorsque vous avez terminé la programmation de la séquence, marquez la fin avec ce bouton.



PLAY : joue la séquence.

IMPORTANT : cette option ne fonctionne pas si la fin de la séquence n'a pas été marquée.



PAUSE : pendant que le robot exécute la séquence, vous pouvez la mettre en pause avec ce bouton.



BOUCLE : cochez cette option pour répéter la séquence en boucle.



MEMOIRE : vous pouvez sauvegarder jusqu'à trois séquences en mémoire. Choisissez le numéro de mémoire (1, 2 ou 3) et appuyez sur enregistrer ou supprimer. **REMARQUE** : Il est conseillé de sauvegarder les séquences avant d'activer le simulateur, pour éviter de les perdre.



SUPPRIMER : sélectionner une commande puis appuyer sur ce bouton supprime cette commande. Si vous le maintenez enfoncé pendant quelques secondes, la séquence entière est supprimée.



SIMULATEUR : entrez dans le mode de simulation de séquence.

Ce menu de base apparaîtra toujours en bas :



La grille représente une chronologie (de gauche à droite). Au fur et à mesure que les commandes sont ajoutées, la grille se termine.

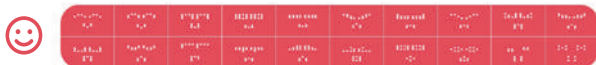
Vous pouvez programmer jusqu'à 20 actions par ligne et répéter chaque action jusqu'à un maximum de 8 fois.



POUR REMPLIR LA GRILLE DE PROGRAMMATION :

En sélectionnant la case que nous voulons remplir, le panneau des options possibles pour cette chronologie s'affiche. Voici les possibilités :

EXPRESSIONS FACIALES : 20 expressions faciales différentes avec animation :



MOUVEMENTS : 6 mouvements différents :



SONORITÉS : 6 sons différents :



RÉPÉTITIONS : avec les boutons + et -, nous pouvons programmer le nombre de répétitions de chaque action de la grille.








Jusqu'à un maximum de 8 répétitions



SIMULATOR

Ce menu de base apparaîtra toujours en bas :



-  **PLAY** : joue la séquence.
-  **PAUSE** : vous pouvez mettre la simulation en pause avec ce bouton.
-  **RESTART** : redémarrez la simulation depuis le début.
-  **BOUCLE** : cochez cette option pour répéter la séquence en boucle.
-  **MÉMOIRE** : choisissez dans la liste déroulante la séquence que vous souhaitez simuler.

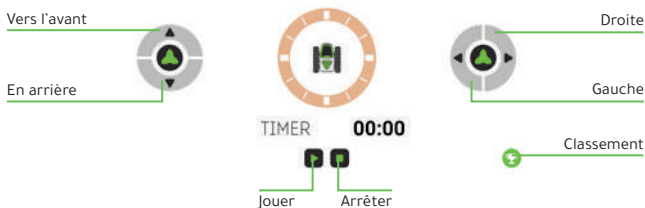
1. Préparez une séquence en mode "Visual Coding".
2. Appuyez sur «fin de séquence» pour remplir automatiquement les blancs.
3. Enregistrez la séquence dans la mémoire souhaitée (1, 2 ou 3).
4. Ouvrez le simulateur.
5. À l'aide du bouton de mémoire, sélectionnez la séquence que vous souhaitez lire dans le simulateur.
6. Appuyez sur Lecture.





IMPORTANT : le capteur doit être connecté pour ce mode de jeu.

Pour supprimer l'avertissement lors de l'entrée en mode jeu, appuyez n'importe où sur l'écran.



1. Préparez un circuit avec les clôtures, le DÉPART et la FIN.
2. Préparez le robot dans la case START.
3. Appuyez sur Lecture pour démarrer le chronomètre.
4. Terminez le circuit dans les plus brefs délais.
5. Appuyez sur STOP lorsque vous atteignez la case d'arrivée.

REMARQUE : le capteur d'obstacles détectera les clôtures si vous vous approchez de quelques centimètres. Cela désactive le robot pendant quelques secondes; Plus il vous détecte, plus il vous désactivera de secondes (5 sec, 7 sec et 10 sec). L'expression du visage se changera en colère. Ensuite, pour déverrouiller Mazzy, vous devrez tourner de 90 degrés vers la droite ou la gauche.

CLASSEMENT : Si votre temps est dans le top 5, vous pouvez le sauvegarder et vérifier les résultats plus tard pour rivaliser avec vos amis. Pour redémarrer le classement, appuyez sur le bouton de la corbeille sur cet écran et confirmez la suppression.

IDÉE : utilisez n'importe quel objet du quotidien pour créer vos propres circuits personnalisés.



MONTAGE DES OBSTACLES

Mazzy comprend une boîte de départ (START), une boîte d'arrivée (FINISH) et 13 haies.

Vous pouvez imaginer des milliers d'itinéraires et de labyrinthes, à jouer directement ou à programmer. Vous pouvez jouer avec le clavier du robot/véhicule ou via l'application avec le mode "Game Maze".

MONTAGE DES OBSTACLES

Pliez les coins découpés pour qu'ils restent droits.



REMARQUE : le capteur d'obstacles n'est disponible qu'avec l'APP.

La technologie, la marque et le logo BLUETOOTH® sont la propriété déposée de Bluetooth SIG Inc.

Par ce biais, BlueRocket™ déclare que le jouet est conforme aux exigences essentielles et à toute autre disposition applicable ou exécutoire de la directive 2014/53/UE. Vous pouvez consulter la déclaration de conformité, Doc Mazzy XT380851, au lien suivant : <http://www.worldbrands.es/es/declaraciones-de-conformidad>

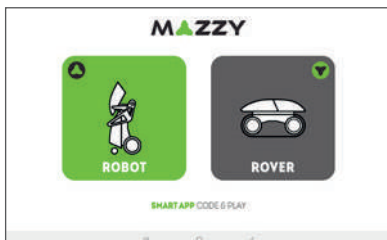
Les changements ou modifications apportés à ce produit qui ne sont pas expressément approuvés par le fabricant peuvent annuler le droit de l'utilisateur à le faire fonctionner.

LES COULEURS ET LES SPÉCIFICATIONS PEUVENT VARIER DES PHOTOS ET DES ILLUSTRATIONS.



AVVIARE LA APP

Aprire la APP Mazzy Smart. Bisogna selezionare il modello su cui è montato Mazzy per continuare: robot o veicolo.



Se hai bisogno di cambiare questa opzione durante il gioco, c'è un pulsante in alto a sini-stra per cambiarla.



Robot

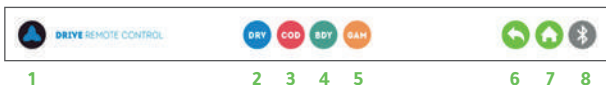


Veicolo



ICONE DI BASE

Questo menu di base comparirà sempre nella parte superiore:



1. Modello di robot  o veicolo .

2. Accesso diretto a: modalità di gioco DRIVE.

3. Accesso diretto a: modalità di gioco CODING.

4. Accesso diretto a: modalità di gioco BUDDY.

5. Accesso diretto a: modalità di gioco GAME.

6. Indietro.

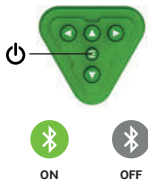
7. Home.

8. Bluetooth.



ABBINARE IL ROBOT CON IL DISPOSITIVO

1. Accendere il robot con il pulsante centrale.
2. Premere il pulsante Bluetooth in alto a destra dello schermo (Icona Bluetooth).
3. Selezionare "Mazzy".
4. Se l'abbinamento è riuscito, il robot emetterà due bip e il pulsante Bluetooth diventerà verde.



DISATTIVARE

Per eliminare l'abbinamento, premere nuovamente il pulsante Bluetooth. Il robot suonerà una volta e il pulsante diventerà grigio.



MODALITÀ STAND-BY

Quando il robot è inattivo per 5 minuti, si spegne automaticamente. Durante questi 5 minuti, suona brevemente ogni minuto e cambia la sua espressione del viso per avvisarti.

Se è abbinato, il robot non va in modalità stand-by.

BATTERIA SCARICA: Quando la batteria è scarica, il robot cambia espressione del viso, emette un suono e si spegne automaticamente.



FUNZIONI DI GIOCO DELLA APP



- ▲ Remote
- ▲ Gyroscope



- ▲ Emotions
- ▲ Dance

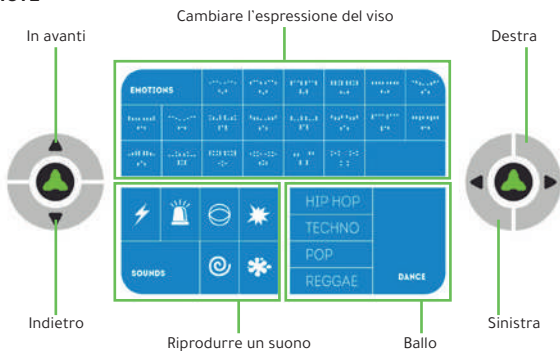


- ▲ Visual coding
- ▲ Simulator



- ▲ Game Maze




REMOTE


GYROSCOPE


È possibile guidare il robot inclinando il dispositivo nella direzione desiderata.

Il pannello per le espressioni del viso, i suoni e la modalità di ballo funziona come nella modalità REMOTE.


BUDDY

EMOTIONS


1. Selezionare l'espressione del viso nel pannello di sinistra.
2. Visualizzarla più grande nella schermata fittizia sulla destra.
3. Mandarla al robot con il pulsante Play.
4. Ripetere l'espressione in loop selezionando il pulsante Loop.

DANCE



1. Selezionare lo stile di ballo nel pannello di sinistra.
2. Mandarlo al robot con il pulsante Play.
3. Metterlo in pausa con il pulsante Pausa.
4. Ripetere il ballo in loop selezionando il pulsante Loop.



CODING - PROGRAMMAZIONE CON LA APP

VISUAL CODING



FINE SEQUENZA: quando hai finito di programmare la sequenza, bisogna selezionare la fine con questo pulsante.



PLAY: riprodurre la sequenza.

IMPORTANTE: Questa opzione non funziona se la fine della sequenza non è stata selezionata.



PAUSA: mentre il robot sta eseguendo la sequenza, è possibile metterla in pausa con questo pulsante.



LOOP: selezionare questa opzione per ripetere la sequenza in loop.



MEMORIA: è possibile memorizzare fino a tre sequenze nella memoria. Scegliere il numero di memoria (1, 2 o 3) e premere salvare o cancellare.

NOTA: Si consiglia di salvare le sequenze prima di avviare il simulatore, per evitare di perderle.



CANCELLARE: selezionando un comando e poi premendo questo pulsante si cancella quel comando. Se lo tieni premuto per qualche secondo, l'intera sequenza viene cancellata.



SIMULATOR

SIMULATORE: per entrare nella modalità di simulazione della sequenza.

Questo menu di base comparirà sempre in basso:



1

2

3

4

5

6

7



La griglia rappresenta una linea temporale (da sinistra a destra). Man mano che i coman-di vengono aggiunti, la griglia si riempie.

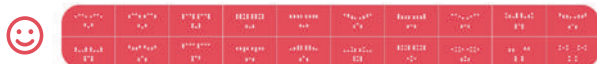
Si possono programmare fino a 20 azioni per linea, e ogni azione può essere ripetuta fino a 8 volte.



PER RIEMPIRE LA GRIGLIA DI PROGRAMMAZIONE:

Selezionando la casella che vogliamo riempire, viene visualizzato il pannello delle opzioni possibili per quella linea temporale. Queste sono le possibilità:

ESPRESSIONI DEL VISO: 20 diverse espressioni del viso con animazione:



MOVIMENTI: 6 movimenti diversi:



SUONI: 6 suoni diversi:








RIPETIZIONI: con i pulsanti + e -, possiamo programmare il numero di volte che ogni azione nella griglia verrà ripetuta. Fino a un massimo di 8 ripetizioni



SIMULATOR

Questo menu di base comparirà sempre in basso:



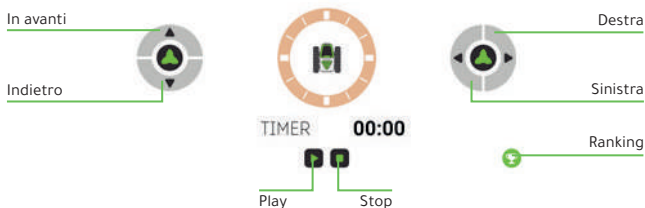
-  **PLAY:** riprodurre la sequenza.
-  **PAUSA:** si può mettere in pausa la simulazione con questo pulsante.
-  **RESTART:** riavvia la simulazione dall'inizio.
-  **LOOP:** selezionare questa opzione per ripetere la sequenza in loop.
-  **MEMORIA:** scegliere dall'elenco a tendina quale sequenza vuoi simulare.

1. Preparare una sequenza in modalità "Visual Coding".
2. Premere "fine della sequenza" per riempire automaticamente gli spazi vuoti.
3. Salvare la sequenza nella memoria desiderata (1, 2 o 3).
4. Aprire il simulatore.
5. Con il pulsante della memoria, selezionare la sequenza che vuoi riprodurre nel simulatore.
6. Premere Play.





IMPORTANTE: Il sensore deve essere collegato per questa modalità di gioco. Per rimuovere l'avviso quando si entra nella modalità di gioco, premere un punto qualsiasi dello schermo.



1. Preparare un circuito con gli ostacoli, START e FINISH.
2. Posizionare il robot nella casella START.
3. Premere Play per avviare il cronometro.
4. Completare il circuito nel minor tempo possibile.
5. Premere STOP quando raggiungi la casella FINISH.

NOTA: Il sensore degli ostacoli rileverà le gli ostacoli se ti avvicini a pochi centimetri. Questo disattiva il robot per alcuni secondi; più volte rileva gli ostacoli, più secondi ti di-sattiverà (5 sec, 7 sec e 10 sec). Cambierà la sua espressione del viso in arrabbiata. Successivamente, per sbloccare Mazzy, dovrai girare di 90 gradi a destra o a sinistra.

RANKING: Se il tuo tempo è tra i primi 5, puoi salvarlo e consultare i risultati più tardi per gareggiare con i tuoi amici. Per resettare la classifica, premere il pulsante del cestino in questa schermata e confermare la cancellazione.

IDEA: Usa qualsiasi oggetto quotidiano per creare i tuoi circuiti personalizzati.



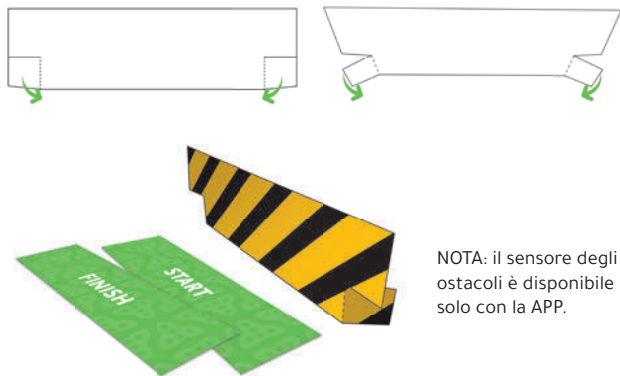
MONTAGGIO DEGLI OSTACOLI

Mazzy include una casella di partenza (START), una casella di arrivo (FINISH) e 13 ostacoli.

Puoi immaginare migliaia di percorsi e labirinti, per giocare direttamente o da program-mare. Puoi giocare con i pulsanti del robot/veicolo o tramite l'APP con la modalità "Game Maze".

MONTAGGIO DEGLI OSTACOLI

Piegare le parti fustellate per farli stare in piedi.



NOTA: il sensore degli ostacoli è disponibile solo con la APP.

La tecnologia BLUETOOTH®, la marca e il logo sono marchi registrati di Bluetooth SIG Inc.

BlueRocket™ dichiara che il giocattolo è conforme ai requisiti essenziali e a qualsiasi altra disposizione applicabile o esecutiva della direttiva 2014/53/UE. È possibile consultare la dichiarazione di conformità, Doc Mazzy XT380851, al seguente link: <http://www.worldbrands.es/es/declaraciones-de-conformidad>

Cambiamenti o modifiche apportati a questo prodotto, non espressamente approvati dal produttore, possono annullare l'autorizzazione dell'utente nell'utilizzo di questo prodotto.

I COLORI E LE SPECIFICHE POSSONO VARIARE RISPETTO ALLE FOTO E ALLE ILLUSTRAZIONI.

MZZY
BUILD | CODE | PLAY



WARNING:

**CHOKING HAZARD - Small Parts.
Not for Children under 3 years.**

Made in China
Fabricado en China

Feito na China
In China hergestellt

Gemaakt in China
Fabriqué en Chine

Fatto in Cina