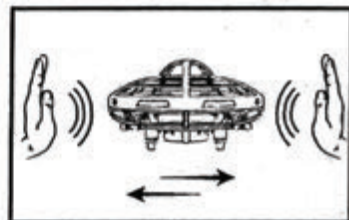
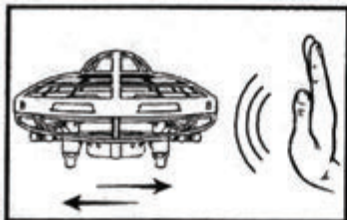


Jogo de Tênis para dois

Para brincar com mais uma pessoa. Em uma distância de aproximadamente 3 metros um do outro, uma pessoa usa suas mãos para fazer o UFO voar na direção da outra.

Jogo de
tênis
individual



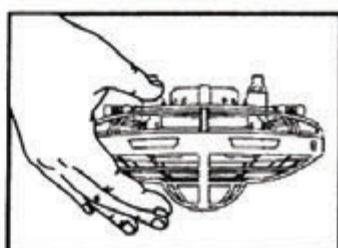
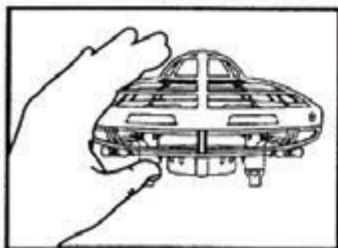
Jogo de
tênis
para dois

6. Calibrando

Para calibrar, deixe o UFO em uma superfície plana, ligado, por 2 segundos.

7. Voando

O UFO voa por volta de 5 a 8 minutos após uma carga completa (dependendo das condições).



Para fazer o UFO parar de voar, segure-o no ar ou deixe-o de cabeça pra baixo.

8. Atenção

Não utilize o produto em ambiente com correntes de vento e luzes fortes.

Não brinque em ambientes estreitos e com pouco espaço.

Recomenda-se brincar em ambiente fechado.

Objetos pesados não devem ser encostados no UFO. Para fazê-lo mudar de direção, os obstáculos (como sua mão por exemplo) devem ser aproximados e não tocados.

TERMO DE GARANTIA

A Candide Indústria e Comércio Ltda. garante este produto pelo período de 90 dias, contados a partir da data de emissão da nota fiscal de compra, desde que o mesmo tenha sido instalado e manuseado conforme orientações descritas no manual e somente em Território Nacional. Durante o período estipulado, a garantia cobre totalmente peças e mão-de-obra. Somente técnicos da Assistência Técnica da Candide e das oficinas credenciadas estão autorizados a reparar defeitos cobertos pela garantia. Para informações sobre o endereço mais próximo, entre em contato com o nosso SAC: 0800 55 74 00. O consumidor tem o prazo de 90 dias para reclamar de irregularidades aparentes, ou seja, de fácil e imediata observação do produto, como itens que constituem a parte externa e qualquer outro acessível ao usuário. A garantia de peça sujeita ao desgaste natural (peças plásticas e acessórios em geral) fica restrita ao prazo final de 90 dias. A garantia perde seu efeito se: a) a instalação ou utilização do produto estiverem em desacordo com as recomendações do manual de instruções; b) o produto sofrer qualquer dano provocado por acidente, queda, agentes da natureza ou consertos realizados por pessoas não credenciadas pela Candide Indústria e Comércio Ltda.; c) o número de série do produto estiver danificado ou adulterado. A garantia não cobre: a) transporte e remoção do produto para conserto; b) desempenho insatisfatório do produto devido à instalação ou manuseio inadequados. Por se tratar de produto importado, produzido fora do território nacional, a Candide Indústria e Comércio Ltda. se isenta de qualquer responsabilidade na eventualidade de serem constatados pequenos erros de grafia, fonética ou outros relacionados à adaptação do produto à língua portuguesa. A garantia somente é válida mediante a apresentação da nota fiscal. Para entrar em contato com a Candide, clique na guia Fale conosco em nosso site www.candide.com.br ou ligue para o Serviço de Atendimento ao Cliente no número 0800 55 74 00 de seg. a sex. das 8:20 as 18:00.

cód.: 1104

Candide®



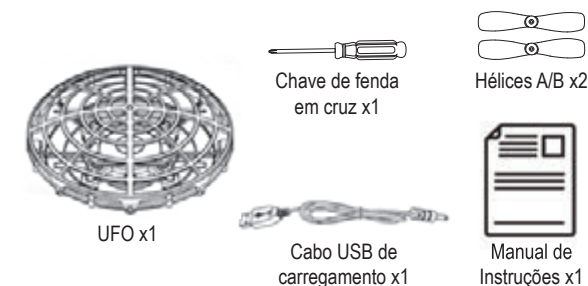
MANUAL DE INSTRUÇÕES

VOCÊ CONTROLA O UFO SEM
PRECISAR DE CONTROLE REMOTO

I. INTRODUÇÃO

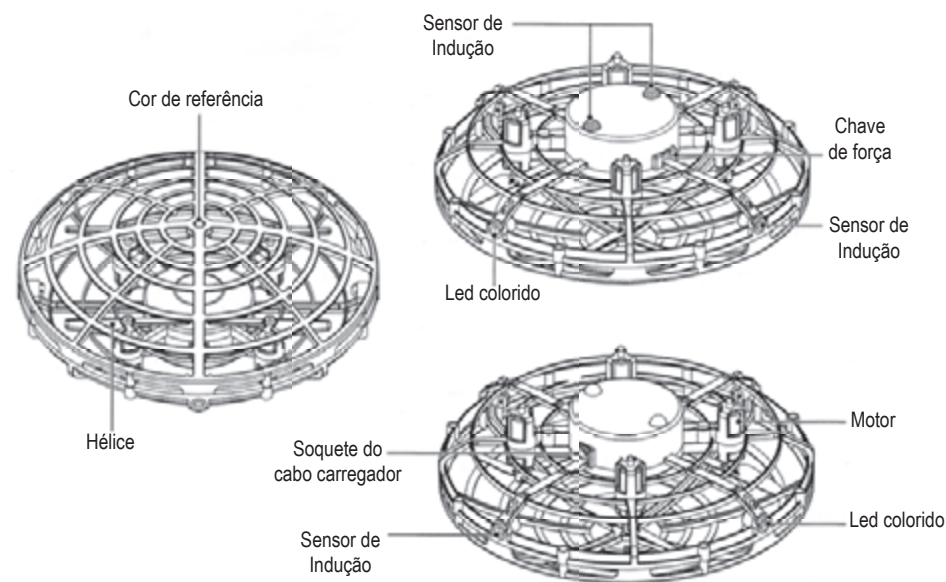
Para brincar com o seu UFO de maneira segura e divertida, sugerimos que leia atentamente as instruções desse manual e guarde-o em local seguro para que possa ser consultado sempre que necessário.

II. PARTES



Este produto conta com giroscópio, limitador de altitude e tecnologia para evitar obstáculos. Projetado para brincar sozinho ou não.

III. DESCRIÇÃO DAS PARTES

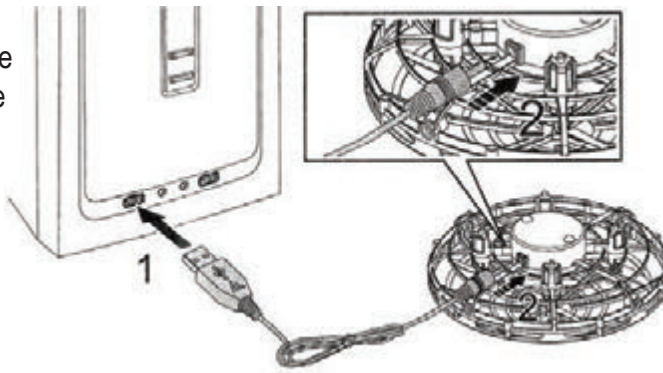


IV. CARREGAMENTO USB

a) Insira o cabo USB em uma fonte de energia ligada que disponibilize esta conexão (computadores, power banks, etc.)

b) Posicione a chave de força em OFF e conecte a outra ponta do cabo no soquete do UFO. Suas luzes irão acender durante o carregamento e se apagarão quando a carga estiver completa.

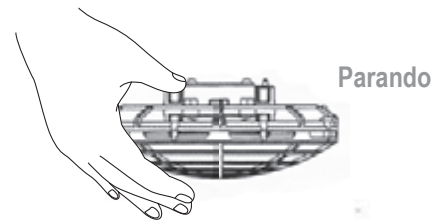
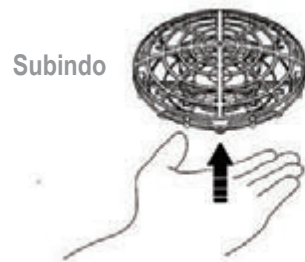
c) O tempo de carregamento via USB se completa em cerca de 30 minutos. Com a bateria completa, o UFO tem autonomia de voo de aproximadamente 5 minutos.



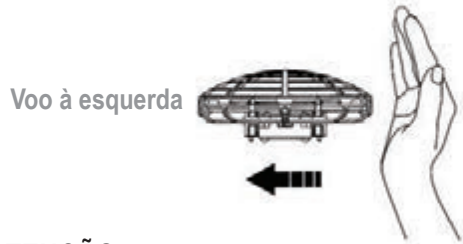
V. CORREÇÃO HORIZONTAL

Antes de começar a brincar, coloque o UFO no chão onde as luzes de led vão piscar por 3 segundos. Quando esta luz estiver acesa em verde, você pode gentilmente arremessar o UFO para cima e começar a brincar.

VI. MÉTODOS DE CONTROLE



Interrompa o voo segurando o UFO com sua mão ou virando-o de cabeça para baixo.



ATENÇÃO

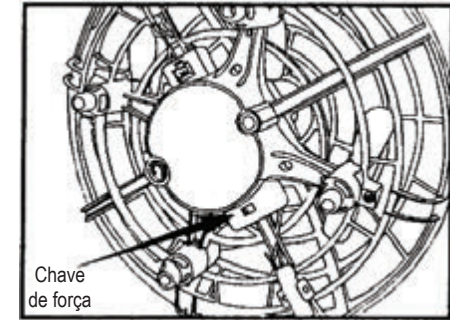
1) Quando o led começar a piscar durante o voo, significa que a bateria está fraca e o UFO irá perder altitude aos poucos. Hora de carregar!

2) Se você deseja interromper a brincadeira, basta agarrar o UFO no ar.

1. ATIVANDO O SISTEMA

a) Ao iniciar, mova a chave de força para ON. Então, coloque o UFO em uma posição plana em sua mão. Quando a luz indicadora parar de piscar rapidamente e ficar mais tempo acesa, ele estará pronto para subir.

b) Mova a chave de força para OFF para desligar o UFO ou iniciar uma recarga.



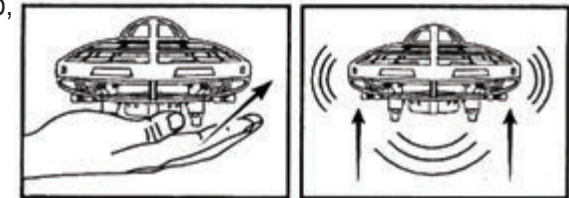
2. ARREMESSANDO A NAVE

Ligue o UFO e espere pela luz indicadora permanecer mais tempo acesa. UFO precisa estar posicionado na sua mão de maneira plana e firme. Então, ao arremessar gentilmente para cima, ele irá voar e planar no ar.

3. VOANDO E PARANDO NO AR

a) Depois que UFO for arremessado, a pressão interna do ar fará com que a aeronave pairasse até certa altura. Após a estabilização, UFO começa a rodar automaticamente.

b) Dado voo, após 180 graus de rotação, se o UFO ficar algum tempo inativo, vai parar de voar automaticamente. Para fazê-lo voar novamente, jogue-o para o ar mais cuidadosamente.



4. INTERAÇÃO

Há sensores de presença de obstáculos em volta de todo o UFO. Quando algo sólido é detectado, a nave pára a rotação e voa de 2 a 3 metros na direção oposta ao obstáculo. Se os sensores de baixo detectarem um obstáculo sólido, UFO vai subir com mais força por 1 a 3 segundos e então, descer até sua altitude original.

5. SUGESTÕES DE BRINCADEIRA

Jogo de Tênis individual

É um modo de brincar com seu UFO sozinho. Basta manter uma distância de aproximadamente 2 metros de uma parede e, usando sua mão como obstáculo, fazer com que o UFO voe na direção da parede. Quando se aproximar dela, ele voará para perto de você novamente e assim por diante.