

Sestavení

1. Vyplňte balonek heliem - koupíte v jakémkoliv obchodě s hračkami, v květinářství nebo v obchodě s potravinami, kde se prodávají balonky. Můžete si také koupit malou nádržku s heliem, která postačí na vyplnění balonku několikrát za sebou. Nicméně některé takové nádržky obsahují nádržky ředěné vzduchem. Tato varianta ovšem nebude fungovat, obzvláště, pak ve vyšších nadmořských výškách, nebo v horkém počasí. Nafoukněte balonek tak, aby byl maximálně napnutý. Když někdo nafoukne balonek místo vás, ujistěte se, že použije neředěné helium, a že balonek bude pořádně nafouklý. Poté, co balonek nafouknete, bude velice pevný. Většina malých vrásek na vrchu a ve spodu balonku by měla zmizet a měly by se objevit jen větší, které budou asi 5 cm široké. Nádržky s heliem by měly být používány pouze dospělými osobami. Když balonek převážíte, přivažte ho pomocí přiložené stuh, aby vám neulétl.
2. Naneste oboustrannou pásku na plastové montážní podložky na čtyři ploutve, čtyři gumové háčky, a tři sledovací podložky jak je ukázáno na obrázku. Toto bude použito pro připevnění jednotlivých částí k balonku.
3. Najděte přichycovací místo u každé ploutve na balonku. Tyto místa jsou označené s „X“. Odstraňte vložku oboustranné pásky, zatlačte ploutev na „X“, poté dejte malé části pásky přes poutka ploutví (podle obrázku napravo, obrázek 4 a obrázek 5).
4. Umístěte čtyři háčky na symboly s „X“ označené „place hook here“ viz obrázek. Ujistěte se, že vytlačené šipky na háčcích jsou namířené proti hlavě ryby. Přes každý háček nalepte jeden kousek pásky.
5. Připevněte zadní ploutev k montážní části, viz obrázek. Vložte tyčky do drážky, a posuňte klipsny ze stran.
6. Připevněte montážní část ploutve k háčkům na rybě pomocí gumových pásek, jak je na obrázku ukázáno. Tyto gumové pásky jsou připevněné na obou stranách, nahoře a dole. Gumové pásky se mohou více natáhnout, když se balon vyfoukne. Ujistěte se, že zástrčka konektoru motoru je ve spodu balonu. Ujistěte se, že rozdělovač pěny je mezi ocasní ploutví a balonkem (obrázek 9).
7. Jako další krok připevníte hlavní část do spodní části balonku. Nechte si pomoci od kamaráda, aby vám balonek podržel vzhůru nohama. Odejměte ochranou pásku z oboustranné pásky, kterou jste před chvílí nanесли na háčky. Nalepte dva velké kusy na každý konec kolejnice. Natlačte kolejnici na balonek a ujistěte se, že drát ústí v zadní části ryby. Umístěte kolejnici na příslušné číslo podle následujícího přehledu.
 - a. Nadmořská výška
 - i. 0-1000 stop → 3
 - ii. 1000-2000 stop → 2
 - iii. 2000+ stop → 1
8. Naneste malé trojúhelníčky pásky do středu kolejnice, ujistěte se, že nebrání volnému pohybu drátu (ten by měl vycházet ze strany kolejnice). Dejte pozor, aby kolejnice byla připevněna rovně. Pokud se moc vlní, hlavní část se nebude pohybovat kolem kolejnice volně.
9. Provlékněte zadní část drátu skrz očka v balonu jako na obrázku. Vložte drát do otvoru v motoru. Přebývající drát vložte pod spodní gumovou část.
10. Ujistěte se, že bude ryba přirozeně létat ve vzduchu bez toho, aby buď moc klesala či vzlétala. Toho docílíte tak, že vložíte přiloženou součástku do hlavního otvoru. Takto za chvíli bude ryba těžší/lehčí a nebude ani klesat ani se vzlétat moc vysoko. V některých případech bude ještě potřeba hlavní část zatížit. Pokud ryba začne klesat, nějakou váhu odeberte. Vložte nějaký další tmel do části, která je ukázána na obrázku. Toto použijete v budoucnu pro

vyrovnávání váhy, protože se balon bude postupně vyfukovat. Gratulujeme! Váš Air swimmer je připraven k použití.

Instrukce k baterii a nabíjení

1. Použijte křížový šroubovák k uvolnění šroubů v krytu baterie otáčením proti směru hodinových ručiček. Vložte dvě AA baterie a umístěte je správně podle značek polarity, které jsou naznačené v krytu. Opět vložte zpět hlavní kryt a přišroubujte ho.
2. Stiskněte jakékoliv tlačítko, rozsvítí se světlo, které potvrdí správnou pozici baterií.
3. Otevřete kryt dálkového ovládání, odejměte nabíjecí kabel.
4. Vypněte vypínač na rybě, připojte nabíjecí kabel do díry na hlavní části. Poté začne svítit indikátor nabíjení. Nevytahujte nabíjecí kabel, když je nabíjení v provozu.
5. Když je Air swimmer nabitý, světýlko indikující nabíjení zhasne.
6. Pro běžnou používací dobu přibližně třiceti minut nabíjejte asi patnáct minut. Dosah dálkového ovládání je asi osm metrů.

Let

Dosah dálkového ovládání: Dosah dálkového ovládání ryby je asi osm metrů.

Varování: Nelétejte se zařízením v silném větru, ten by mohl způsobit, že vaši rybu odváne daleko a vy ji tak nebudete schopni nadále ovládat.

Doba letu: Při plném nabití a při dobrých povětrnostních podmínkách bude ryba létat přibližně třicet minut.

1. Zapněte vypínač na „ON“ na ovladači i na ukotvujícím zařízení u ryby (obrázek 17).
2. Ovládání ovladače funguje na základě infračerveného paprsku. Ujistěte se, že vysílač tohoto paprsku na ovladači vždy míří na přijímač na ukotvujícím zařízení u ryby. Nezakrývejte bezdůvodně přední část ovladače prsty nebo jakýmkoliv jiným předmětem (obrázek 18).

Ovládání při letu

1. Ocas
 - a. Stiskněte tlačítko doprava, doleva, vše velmi pomalu k rozpočívání ryby kupředu. Zkuste ovládat v pomalejších intervalech, pak zase v rychlejších, abyste našli tu správnou rychlost. Pamatujte, že ovladač musí být namířen na rybu!
2. Automatické hýbání doleva, doprava
 - a. Tato funkce vám umožňuje nevěnovat pozornost rybímu ocasu, protože se automaticky stará o to, aby se ocas hýbal ze strany na stranu.
3. Otočení
 - a. Abyste rybu otočili doleva, nebo doprava, použijte tlačítko pro levý/pravý ocas častěji než ten pro druhou stranu. Příslušné tlačítko můžete také držet déle, bude to mít stejný efekt. Například, správný rytmus pohybu pro otočení doprava je: doleva (krátce), doprava (dlouze), doleva (krátce), doprava (dlouze). Udělejte to samé opačně pro otočení doleva.
4. Stoupání
 - a. Když budete chtít, aby se ryba dostala do větší výšky, použijte příslušné tlačítko na dálkovém ovládání (tlačítko nalevo, dolní část). Toto tlačítko zapříčiní, že se váha na ukotvujícím zařízení posune dozadu, takže předek ryby bude směřovat směrem

vzhůru. Poté pracujte na pohybu ocasu, abyste dodali potřebný pohyb a ryba začala stoupat.

5. Klesání
 - a. Pokud budete rybu chtít dostat dolů, zmáčkněte druhou část tlačítka nalevo. Toto tlačítko zapříčiní, že se váha na ukotvujícím zařízení posune dopředu, takže předek ryby bude směřovat směrem dolů. Pohybuje ocasem. Jakmile se váha přemístí, tlačítko pro stoupání/klesání pustte.

Párování s dálkovým ovládáním

Každý Air swimmer je přesně nastaven na to dálkové ovládání, které s ním dostanete, abyste mohli naráz ovládat například s kamarády více zařízení najednou, aniž by se signály rušily. Nicméně, pokud váš Air swimmer nebude z jakéhokoliv důvodu reagovat na podněty z ovladače, postupujte podle těchto kroků:

1. Vypněte Air swimmer i dálkové ovládání.
2. Nasměrujte dálkové ovládání na Air swimmer. Světla na zařízení nesmí být zakrytá.
3. Zapněte Air swimmer.
4. Do deseti sekund stiskněte a podržte tlačítko pro klesání při zapínání ovladače.
5. Počkejte přibližně pět sekund, než párování proběhne.

Vyfouknutí a uložení

1. Když svůj Air swimmer nepoužíváte, můžete ho připnout k ovladači, jak je ukázáno na obrázku 19. Můžete z něj také odebrat nějakou váhu a nechat ho, aby vzlétl ke stropu. Tam se o něj nemusíte nějakou dobu starat.
2. Pokud chcete balonek uložit na delší dobu, musíte ho vyfouknout. Toho docílíte tak, že vstrčíte brčko do hlavního ventilku, jak je ukázáno na obrázku 20. Pomalu a lehce tlačte na balonek, než všechno helium vyprchá. Tento proces může zabrat až několik minut. Zkuste na balonek položit lehkou deku, abyste nemuseli u vyfukování být. Balonek opatrně složte a umístěte ho na bezpečné místo, kde nehrozí, že by se protrhl. Balonek můžete libovolně nafukovat a vyfukovat. Nikdy nevedechujte helium.

Bezpečnost

1. Nikdy nevedechujte helium.
2. Nepoužívejte Air swimmer na přímém slunci nebo v nadměrně jasném světle. Toto může způsobit, že nebude dálkové ovládání fungovat správně.
3. Používejte pouze doma a s dohledem dospělého člověka.
4. Na Air swimmer (balonek) nekreslete ani na něj nelepte žádné nálepky.
5. Do balonku nekopejte, nešťouchejte, nenanášejte na něj velkou váhu, nekrúťte s ním, nevyvíjejte na něj přebytečnou sílu.
6. Lítejte s balonkem uvnitř, kde jsou dobré povětrnostní podmínky.
7. Nepoužívejte Air swimmer ve vodě nebo blízko vody, nebo v prostředí, které je nadměrně vlhké.
8. Ujistěte se, že prostor, ve kterém s Air swimmer létáte, neobsahuje žádné horké lampy, točící se větráky, průvany od klimatizace, ostré předměty nebo jakékoliv jiné nástrahy.
9. Riziko udušení. Nevhodné pro děti do tří let. Dlouhý kabel může zapříčinit uškrcení.
10. Nemíchejte alkalické, standardní nebo znovunabíjecí baterie. Baterie, které nejsou určeny k nabíjení, nenabíjejte. Baterie určené k nabíjení se musí před nabíjením vyjmout ze zařízení. Baterie určené k nabíjení se musí nabíjet pouze pod dohledem dospělé osoby. Nové a staré

baterie, nebo jiné typy a druhy baterií se nesmí v zařízení míchat dohromady. Baterie musí být vloženy tak, aby odpovídaly značkám polarity naznačeným na přístroji i bateriích. Vyplývané baterie se musí ze zařízení vyjmout.

Rady a tipy:

1. Vždy mířte s dálkovým ovládním přímo na rybu.
2. Nezakrývejte přední část dálkového ovládní prsty ani jakýmkoliv jiným předmětem. Prostor mezi dálkovým ovládním a rybou nesmí být ničím rušen. Signál neprochází zdi, nábytkem ani lidmi.
3. Pokud balonek ztratí nějaké helium, vložte do hlavního ventilku brčko asi 6 cm dovnitř a nafoukněte ho zase tak, aby byl plně naplněn vzduchem. Zkraťte gumové pásky na ocase.
4. Pokud má prostor, ve kterém létáte, vysoké stropy, uvažte k balonku nějaké lanko, abyste pak balonek mohli sundat, pokud by se vám vznesl až ke stropu, odkud byste ho nemohli sundat.
5. Tento produkt nemusí fungovat ve vysokých polohách v závislosti na nadmořské výšce, teplotě, vlhkosti vzduchu a poměru helia a vzduchu. Pokud létáte s Air swimmer ve vysokých výškách, použijte neředěné helium a lehce balonek přeplňte. Z balonku také odstraňte přebytečnou váhu.
6. Protože balonek postupně ztrácí helium, budete časem muset odstranit nějakou váhu.