PUPBO

A LIFELIKE ROBOTIC PUPPY

CE

⚠ ¡Advertencia!
Peligro de asfixia - No recomendado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas que pueden ser ingeridas por el niño y producir asfixia.

1. CONTENIDO

- PUPBO x 1 - HUESO ADIESTRADOR x 1 - CARTA DE COMANDOS x 1 - MANUAL DE INSTRUCCIONES X 1

2. ADVERTENCIAS Y PRECAUCIONES

Precauciones de seguridad:
Extraiga la batería de la emisora y del vehículo cuando no estén en uso.
Cuidado: Cambios o modificaciones efectuadas en esta unidad no aprobadas expresamente por el fabricante pueden anular la autoridad de usuario en su manejo.

Precauciones:
- No se deben recargar las baterías no recargables.
- Deben quitarse las baterías recargables del juguete antes de iniciar su carga.
- Las baterías recargables deberán ser cargadas solamente por un adulto.
- No deben mezclarse tipos diferentes de baterías, ni baterías nuevas con usadas.
- Se recomienda usar únicamente baterías del mismo tipo o equivalentes.
- Se deben insertar las baterías respetando la polaridad correcta.
- Se deben quitar las baterías agotadas del juguete.
- Los terminales de suministro no deben ser cortocircuitadas.
- No mezclar pilas nuevas con pilas usadas.
- No mezclar pilas alcalinas con pilas estándar (carbón-zinc) o recargables.

Nota:
- Se recomienda la supervisión de un adulto al instalar o reemplazar las baterías.
- Los usuarios deberán conservar esta información para referencia futura.
- Los usuarios deberán observar un estricto cumplimiento del manual de instrucciones mientras estén operando el producto.
- En un entorno con descarga electroestática, la muestra puede funcionar mal y requerir que se vuelva a conFigurar.

Cuidado y mantenimiento:
- Extraiga siempre las baterías del juguete cuando no se use durante un período prolongado.
- Envuelva con cuidado el juguete con un paño limpio.
- Mantenga el juguete alejado del calor directo.
- No sumerja el juguete en agua, ya que puede dañar los componentes electrónicos.

Pilas requeridas para el PUPBO:

Alimentación eléctrica : ⎓
Voltaje y potencia : DC 6 V / 12 W
Pilas : 4 x 1,5 V „AA"/„LR6"/„AM3" (no incluido)

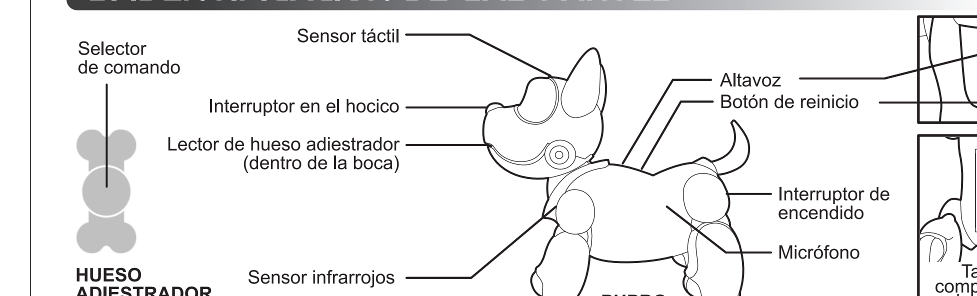
Reglas FCC
Está máquina cumple la parte 15 de las normas FCC. El funcionamiento está sujeto a las dos condiciones siguientes:
1) Esta máquina no puede causar interferencias dañinas, y
2) Esta máquina debe aceptar las interferencias recibidas, incluyendo las interferencias que pueda causar un funcionamiento indeseado.
NOTA: este equipo ha sido testado y se ha encontrado que cumple con los límites para la clase B de máquinas digitales, consiguientes a la parte 15 de las reglas FCC. Estos límites están diseñados para proveer una protección razonable contra las interferencias dañinas en una instalación residencial. Este equipo genera,usa y puede radiar energía de radio frecuencia y si no está instalado y es usado de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencias dañinas a las comunicaciones de radio.
Sin embargo, no hay garantía de que la interferencia no ocurra en una instalación particular. Si este equipo causa interferencias dañinas al receptor de radio o televisión, que pueden ser determinadas desconectando y conectando el equipo, el usuario puede intentar corregir las interferencias con las siguiente medidas :
- Reoriente o recoloque la antena receptora
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor
- Conecte el equipo a un enchufe de pared en un circuito diferente del que necesita el conectado.
- Consulte a un técnico experto en radio/TV para que le ayude.

WEEE
Cuando este aparato se encuentre fuera de uso, extraiga las baterías y guárdelas en forma separada. Lleve los componentes eléctricos a los puntos de recolección local de residuos de equipos eléctricos y electrónicos. Los demás componentes pueden eliminarse junto con los deshechos domésticos.

El símbolo del cubo de basura tachado indica que las pilas, pilas recargables, pilas de botón, paquetes de pilas, etc. no deben desecharse junto con la basura doméstica. Las pilas son perjudiciales para la salud y el medio ambiente. Proteja el medio ambiente contra riesgos para la salud. Al final de la vida útil del juguete, use una herramienta casera para desmontar el producto y sacar la pila integrada, o abra el compartimiento de las pilas para retirarlas. Deseche las pilas de acuerdo a la regulación local sobre su desecho selectivo o reciclaje.

CONSEJO
Para obtener un rendimiento óptimo, se recomienda utilizar pilas alcalinas.

3. IDENTIFICACIÓN DE LAS PARTES



4. INSTALACIÓN DE LAS PILAS

Compruebe que el interruptor de encendido está en posición de apagado (OFF).

- Use un destornillador para aflojar el tornillo de la tapa del compartimiento de las pilas girándolo en sentido antihorario.
- IInserte 4 pilas AA con las polaridades en la dirección indicada dentro del compartimiento y apriete el tornillo en sentido horario.(fig.1)

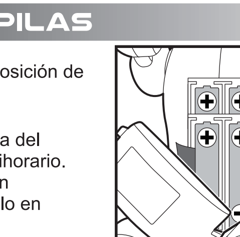


fig.1

¡Advertencia!
Retire estas pilas del aparato tirando hacia afuera de cada uno de los terminales positivos con la mano.
NO retire o instale pilas utilizando objetos afilados o metálicos.

5. CARACTERÍSTICAS GENERALES

PUPBO es una mascota robot interactiva con las siguientes funciones:
- SE MUEVE EN TODAS LAS DIRECCIONES: con control motorizado, PUPBO puede caminar, correr, dar un brinco, girar, sentarse y hacer algunos trucos.
- PUPBO tiene diferentes etapas de crecimiento y reaccionará de distinta forma en cada una de ellas: RECIÉN NACIDO, TRANSICIÓN, etapa JOVEN
- PONLE NOMBRE A TU PUPBO: para ponerle nombre a tu PUPBO puedes grabar un nuevo nombre reemplazando la orden del nombre "HI PUPBO" (HOLA PUPBO)
- RESPONDE A ÓRDENES DE VOZ: por defecto, PUPBO reconoce la orden de voz (en inglés) y realiza hasta 11 trucos relacionados con ellas. También puedes enseñarle los trucos a PUPBO guardando tus propias órdenes de voz.
- PUPBO escucha el sonido que haces y sigue la dirección del sonido.
- CASTIGOS Y PREMIOS: puedes CASTIGAR A PUPBO si se porta mal o MIMARLO si lo hace bien.
- PUPBO interactúa con otros compañeros PUPBO. Además, puedes supervisar el estado de PUPBO con la app gratuita para el móvil.

6. EMPIEZA EL JUEGO

6.1 EMPIEZA A JUGAR:

1. Las alfombras afectan al rendimiento de PUPBO. Te aconsejamos que juegues con PUPBO sobre superficies planas y lisas.
2. No coloques a PUPBO sobre una mesa para jugar con él, ya que podría caer y dañarse.
3. Por el INTERRUPTOR en la posición de encendido "ON". PUPBO emitirá un sonido "blink blink" y buscará a su compañero durante algunos segundos. (Fig. 2)
4. Si no hay ningún compañero cerca, PUPBO realizará un saludo y estará listo para jugar.

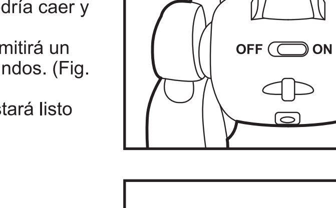


fig. 2

6.2 Dar órdenes a PUPBO

Hay dos formas de dar órdenes a PUPBO

1. MODO AMISTOSO (órdenes de voz en inglés):
i) Cuando PUPBO esté quieto, di "HI PUPBO" (HOLA PUPBO). PUPBO ladrará y sus ojos se volverán de color naranja.
ii) Dile una de las órdenes (en inglés) a PUPBO. Por ejemplo, "SIT DOWN" (SIÉNTATE) (fig. 3)
iii) PUPBO realizará los trucos correspondientes y esperará a que le des la siguiente orden.
iv) Repite los pasos anteriores para pedirle a PUPBO que haga otro truco.

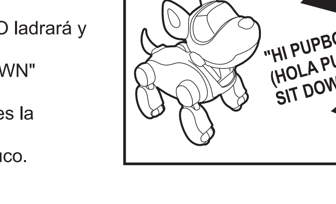


fig. 3

2. MODO FIEL (personaliza las órdenes de voz)
i) Cuando PUPBO esté quieto, di "HI PUPBO" (HOLA PUPBO) (o el nuevo nombre que le hayas puesto). PUPBO ladrará y sus ojos se volverán de color naranja, esperando a que le des una orden.
ii) Dile a PUPBO una de las órdenes personalizadas. Por ejemplo, la orden "SIT DOWN" (SIÉNTATE) que hayas grabado en tu propio idioma.
iii) Realizará los trucos correspondientes y esperará a que le des la siguiente orden
iv) Repite los pasos anteriores para pedirle a PUPBO que haga otro truco.

NOTAS:
1. Cuando PUPBO haya aprendido un nuevo truco a través del modo de entrenamiento de órdenes, la orden correspondiente en inglés también se desbloqueará.
2. En cuanto PUPBO haya sido entrenado con cualquier orden de voz personalizada, cambiará automáticamente al MODO FIEL y solo responderá a tus órdenes personalizadas. Para volver al MODO AMISTOSO, mantén pulsado el botón del hocico de PUPBO y activa al mismo tiempo el interruptor de encendido.

6.3 CAMBIARLE EL NOMBRE A TU PUPBO Y ENTRENAR ÓRDENES

1. Usa el HUESO ADIESTRADOR para cambiarle el nombre a tu PUPBO y para entrenar órdenes
2. Cambiarle el nombre a PUPBO: el nombre predeterminado es "HI PUPBO" (HOLA PUPBO) y para cambiarlo puedes personalizar la orden del nombre.
3. Entrenar órdenes: personaliza las órdenes de voz con tu propio idioma (incluyendo 3 órdenes predeterminadas)
4. Realiza los pasos siguientes para personalizar el nombre de PUPBO o para entrenar órdenes:
- Mantén la mano tocando la cabeza de PUPBO durante 5 segundos. PUPBO dejará de moverse y estará listo para el entrenamiento de órdenes. (Fig. 4)
- Gira el selector de órdenes en el HUESO ADIESTRADOR para seleccionar una orden (fig. 5). A continuación, inserta el HUESO ADIESTRADOR en la boca de PUPBO. (Fig. 6)
- PUPBO ladrará y sus ojos se volverán de color naranja.
- Di una vez la orden de voz en tu propio idioma. (Fig. 7)
- Si la orden de voz es válida, PUPBO ladrará UNA VEZ; si la orden de voz no es válida, PUPBO ladrará DOS VECES.
- Repite la orden una vez más, hasta que los ojos de PUPBO se vuelvan de color verde.
- Saca el HUESO ADIESTRADOR de la boca de PUPBO. Ahora PUPBO está listo para entrenar la siguiente orden o jugar directamente con órdenes de voz.

NOTAS:
(i) Te aconsejamos que tu orden de voz personalizada dure menos de 3 segundos.
(ii) Los ruidos de fondo afectarán a la precisión de escucha de PUPBO cuando digas la orden. Personaliza siempre las órdenes de voz en un lugar silencioso.
(iii) Asegúrate de que tu pronunciación sea coherente.

6.4 MIMAR A PUPBO

1. Para mimar o premiar a PUPBO, tócale la cabeza una vez. De ese modo, aumentarán los niveles de felicidad y salud de PUPBO. (Fig. 4)
2. Después de premiar a PUPBO, puedes mover la mano delante de él de izquierda a derecha o de derecha a izquierda, y PUPBO seguirá tus instrucciones para moverse. (Fig. 8)

6.5 CASTIGOS

- Cuando PUPBO se porte mal o de manera impaciente, mantén pulsado su hocico para que se tranquilice (fig. 9)

6.6 EVITAR OBSTÁCULOS

'- PUPBO sabe cómo evitar automáticamente un obstáculo que tiene delante si no está recibiendo ninguna orden. (Fig. 10)

6.7 ETAPA DE CRECIMIENTO

1. PUPBO pasará por las fases de RECIÉN NACIDO, TRANSICIÓN y JOVEN, y responderá de forma distinta en cada etapa.
2. PUPBO crecerá más deprisa si le das órdenes o lo mimas con frecuencia. Puedes comprobar el estado de crecimiento de PUPBO en la aplicación del móvil (consulta los detalles en el apartado 6.11)
3. Para que PUPBO vuelva a la etapa de RECIÉN NACIDO (predeterminada), pulsa el botón de reinicio "RESET" y al mismo tiempo enciende a PUPBO con el interruptor. Cuando reinicies a PUPBO se borrarán todos los datos. (Consulta los detalles en el apartado 7.2)

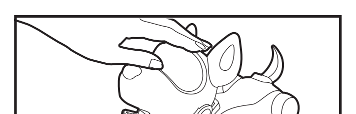


fig. 4

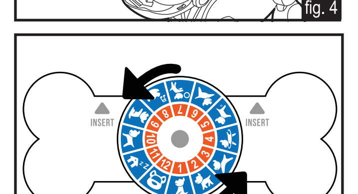


fig. 5

fig. 6

fig. 7

fig. 8

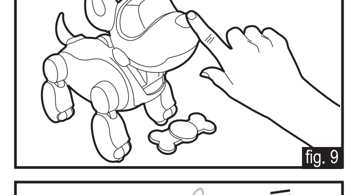


fig. 9

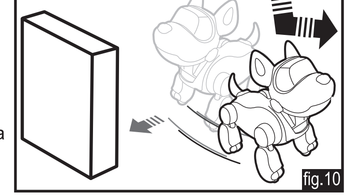


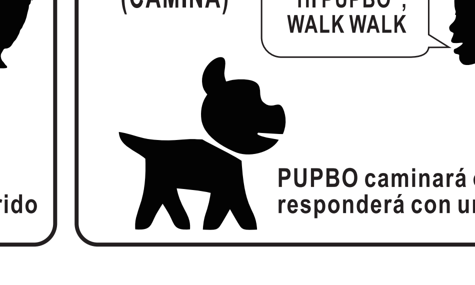
fig.10

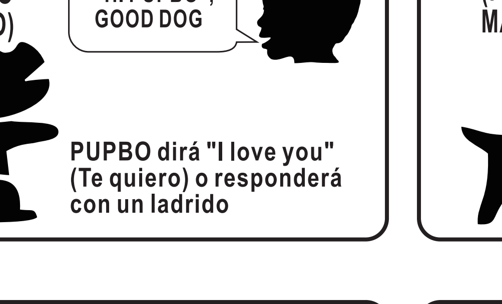
6.8 TABLA DE ÓRDENES

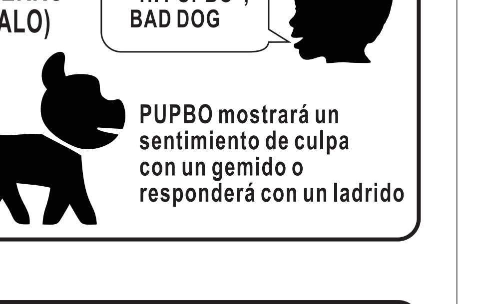
- Inicialmente, PUPBO está listo para reconocer su nombre "HI PUPBO" (HOLA PUPBO) y 3 órdenes de voz.
- Las 12 órdenes se muestran a continuación:

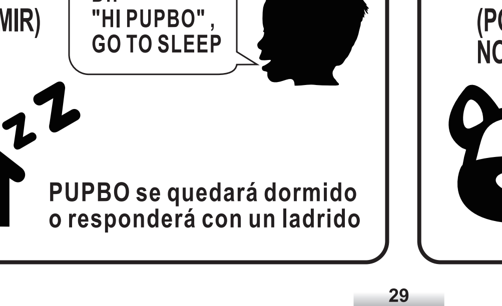
1.	SIT DOWN (SIÉNTATE)	Desbloqueada, se puede cambiar por una orden personalizada
2.	WALK WALK (CAMINA)	Desbloqueada, se puede cambiar por una orden personalizada
3.	RUN RUN (CORRE)	Desbloqueada, se puede cambiar por una orden personalizada
4.	SPIN NOW (GIRA)	No desbloqueada, hay que entrenarla con el HUESO ADIESTRADOR y se puede cambiar por una orden personalizada.
5.	COME HERE (VEN AQUÍ)	No desbloqueada, hay que entrenarla con el HUESO ADIESTRADOR y se puede cambiar por una orden personalizada.
6.	POUNCE (SALTA)	No desbloqueada, hay que entrenarla con el HUESO ADIESTRADOR y se puede cambiar por una orden personalizada.
7.	LET'S PLAY (VAMOS A JUGAR)	No desbloqueada, hay que entrenarla con el HUESO ADIESTRADOR y se puede cambiar por una orden personalizada.
8.	SING A SONG (CANTA UNA CANCIÓN)	No desbloqueada, hay que entrenarla con el HUESO ADIESTRADOR y se puede cambiar por una orden personalizada.
9.	GOOD DOG (PERRO BUENO)	No desbloqueada, hay que entrenarla con el HUESO ADIESTRADOR y se puede cambiar por una orden personalizada.
10.	BAD DOG (PERRO MALO)	No desbloqueada, hay que entrenarla con el HUESO ADIESTRADOR y se puede cambiar por una orden personalizada.
11.	GO TO SLEEP (A DORMIR)	No desbloqueada, hay que entrenarla con el HUESO ADIESTRADOR y se puede cambiar por una orden personalizada.
12.	NAME ME (PONME NOMBRE)	El nombre de PUPBO predeterminado es "HI PUPBO" (HOLA PUPBO). Personaliza la orden del nombre para cambiarlo.

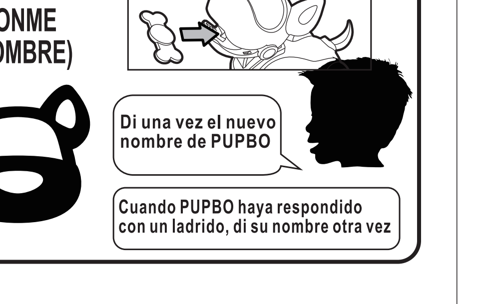
6.9 GUÍA RÁPIDA DE LAS ÓRDENES DE VOZ











6.10 MODO DE COMPAÑERO

PUPBO puede emparejarse con un compañero:
1. Coloca juntos a los PUPBO a una distancia de 12 pulgadas (unos 30 cm) uno de otro, cara a cara (fig. 11)
2. Enciende uno de los PUPBO.
3. Enciende el otro PUPBO en el transcurso de 3 segundos y oirás el efecto de sonido de los dos PUPBO al mismo tiempo. Esto significa que se han emparejado correctamente.
4. Repite el paso 3 para cada PUPBO que quieras emparejar también.
5. Cuando todos los PUPBO estén emparejados, solo el PUPBO líder escuchará la orden de voz y enviará una orden por ultrasonidos a sus compañeros PUPBO para ejecutar juntos las acciones.

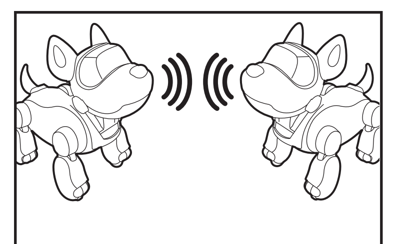


fig.11

6.11 APP PARA EL MÓVIL

Cuando el bios de PUPBO esté sincronizado con la aplicación del teléfono móvil, en la pantalla del smartphone aparecerá lo siguiente: (fig. 12)
- el nombre de la mascota
- la etapa de crecimiento
- el nivel de forma física
- el nivel de felicidad
- los niveles de habilidad (los trucos entrenados se desbloquearán)
- Descarga la aplicación en la App Store o en Google Play Store

fig.12

7. GESTIÓN DE LA BATERÍA Y RESTABLECIMIENTO DE LA CONFIGURACIÓN INICIAL

7.1 Si el nivel de la batería es bajo cuando estás jugando o cuando enciendes a tu mascota, PUPBO emitirá un aviso de batería baja y se dormirá.
7.2 Cuando PUPBO haya crecido y ya haya aprendido todos los trucos, puedes reiniciar a PUPBO para que vuelva al estado de recién nacido. Para ello, presiona el botón de reinicio "RESET" con la punta de un clip, enciende a PUPBO y espera hasta que ladre.

8. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Síntomas	Causas	Correcciones
PUPBO no responde.	- PUPBO está apagado ("OFF"). - La pila de PUPBO está gastada.	- Pon el interruptor en la posición "ON". - Sustituya la pila de PUPBO.
PUPBO deja de funcionar de repente mientras están jugando con él.	- La pila de PUPBO está gastada. - PUPBO se vuelca	- Sustituya la pila de PUPBO. - Coloca a PUPBO sobre una superficie plana y tócale la frente para activarlo.
PUPBO no ha reconocido una orden de voz	- El lugar en el que estás jugando es muy ruidoso - La orden de voz no es precisa	- Juega con PUPBO siempre en un entorno menos ruidoso - Asegúrate de que la orden de voz sea la misma que la que has personalizado.

GET IT ON Google Play
Download on the App Store

Android es una marca comercial de Google Inc. Google Play es una marca comercial de Google Inc.

Apple, el logotipo de Apple, iPhone, iPad, y iPod touch son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en EE.UU. y otros países. App Store es una marca de servicios de Apple Inc.

¡APP GRATUÍTA PARA MÁS DIVERSIÓN!

PUPBO™

Become our fan on facebook facebook.com/SilverlitToys

Visit us at www.Silverlit.com