



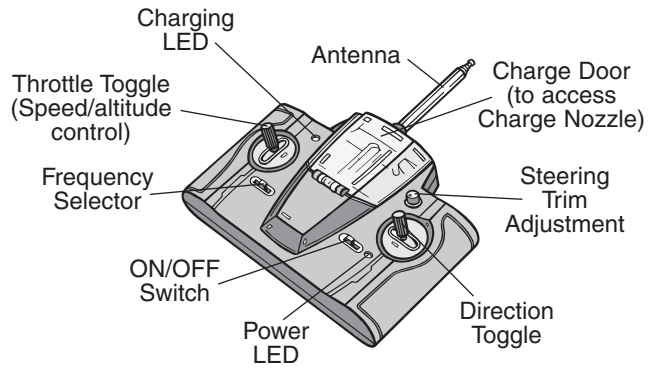
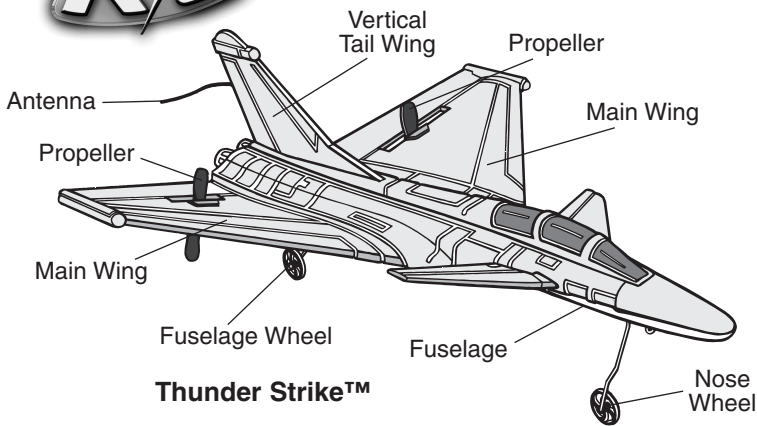
Thunder Strike™

8+ YEARS



INSTRUCTION GUIDE

Problems flying? Do not return your Air Hogs® to the store. Call the Air Hogs® flight training centre at **1-800-622-8339**



Controller/Charger

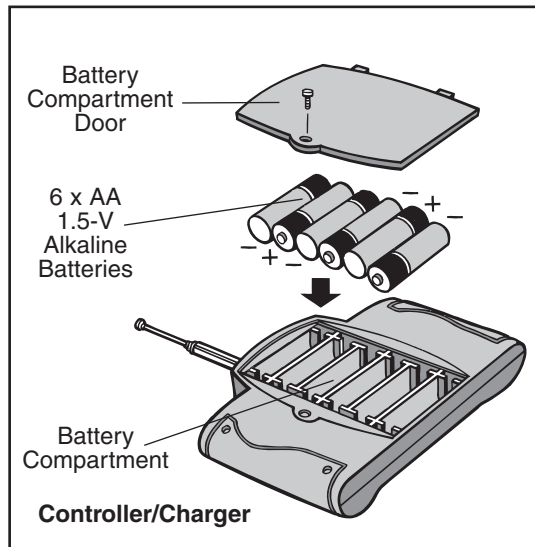
Check to make sure contents are complete:

- 1 Air Hogs® Thunder Strike™
- 1 Controller/Charger
- 1 Nose Wheel
- 1 Fuselage Wheel Set
- 1 Instruction Guide

Experience radio-controlled flight with the Air Hogs® Thunder Strike™ Jet! The Thunder Strike™ Jet makes flying fun & easy! Just choose the direction you want to fly and move the controller toggle. The ultra-light Thunder Strike™ Jet is powered by a Lithium Polymer battery for long flights, features precision speed control and damage-resistant foam. The Thunder Strike™ Jet also includes an integrated Controller/Charger unit for convenient portability and easy handling on the field. Perfect for outdoor flights.

CONTROLLER/CHARGER BATTERY INSTALLATION

1. Open the battery door with a screwdriver.
2. If used batteries are present, remove these batteries from the unit by pulling up on one end of each battery.
3. Install new batteries as shown in the polarity diagram (+/-) inside the battery compartment.
4. Replace battery door securely.
5. Check your local laws and regulations for correct recycling and/or battery disposal.



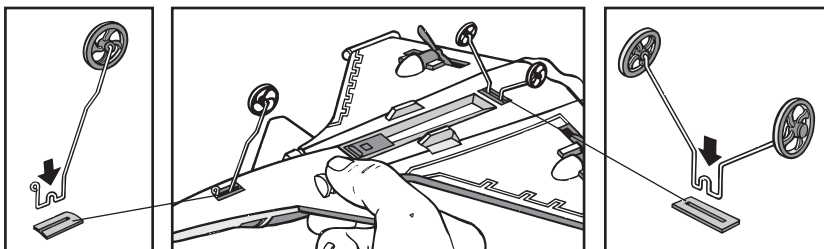
Your Thunder Strike™ jet has a preinstalled rechargeable battery in the jet's fuselage.

Because the controller's AA batteries are used for 2 functions – charging and controlling, they will need to be replaced every so often.

IMPORTANT TIP: TURN YOUR CONTROLLER ON TO ENSURE THAT THE BATTERIES ARE INSTALLED PROPERLY. THE RED LED ON THE FRONT OF THE CONTROLLER SHOULD TURN RED.

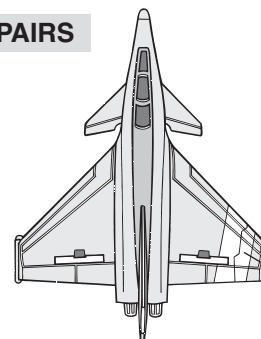
After each flight, store the jet in the package to prevent damage.

ADDING WHEELS TO THE THUNDER STRIKE™



Attach the front and rear wheels to the jet as shown. The wires on the wheels slide into the slots on the jet and clip into place.

REPAIRS



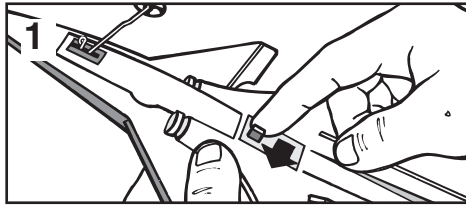
If the wings on your jet get damaged they can be easily repaired with clear tape as shown.

CHARGING YOUR JET

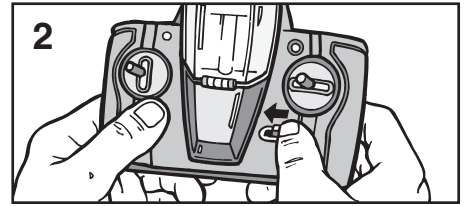
IMPORTANT CHARGING INFORMATION:

- Before taking your initial flight, charge the jet for a complete charge cycle on your charger.
 - Depending upon the length of future play, you will not need to complete a full charge before each flight.
- NOTE:** A shortened charge results in a shorter playtime (may take up to 1/2 hour to fully charge).

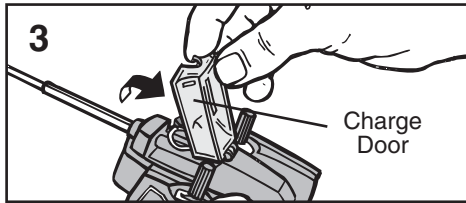
1. Push the ON/OFF switch on the bottom of the jet to the **LEFT** to turn the jet **OFF**.



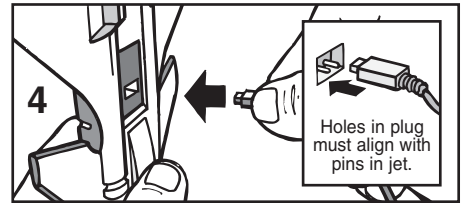
2. Set the Controller/Charger switch to **OFF**.



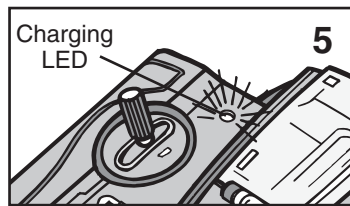
3. Flip the Charge Door open to reveal the Charge Nozzle.



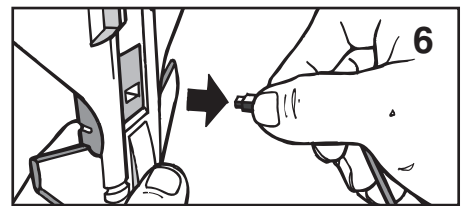
4. Carefully push the charge nozzle all the way into the jet's charge port located on the bottom of the jet.



5. Set the Controller/Charger switch to **ON**. During the charging process, the charging LED will turn **ON**. When the Thunder Strike™ Jet is completely charged, the charging LED will turn **OFF**.



6. Remove Charge Nozzle gently from the jet's Charge Port and close the Charge Door.

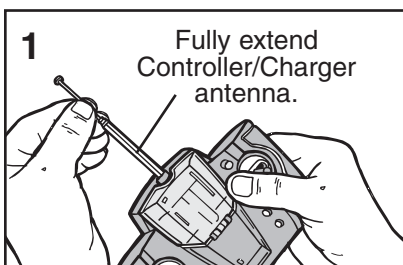


PRE-FLIGHT ENVIRONMENT CHECK

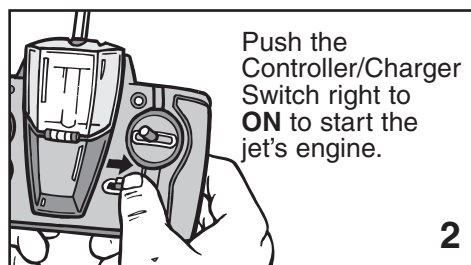
1. **Location** – Fly in a large wide-open, grassy location that is free of buildings, trees, overhead wires, and other obstructions. Do not fly near people or animals.
2. **Weather** – Fly on mild, sunny days. Do not fly in electrical storms, rain, sleet, snow or other adverse weather conditions. Do not fly if the temperature is below 7°C/45°F. In very cold temperatures, the jet will become fragile and the engine performance will decrease.

3. **Wind Conditions** – Do not fly in wind. Winds may overpower the jet and make it difficult to control. In windy conditions, it may appear as though you have no control over the jet.

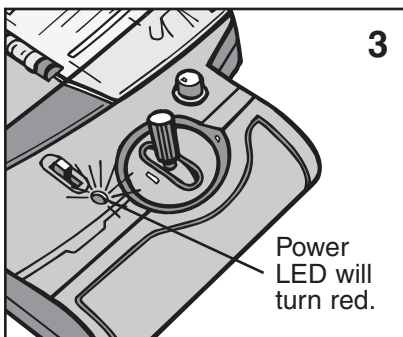
FLYING INSTRUCTIONS



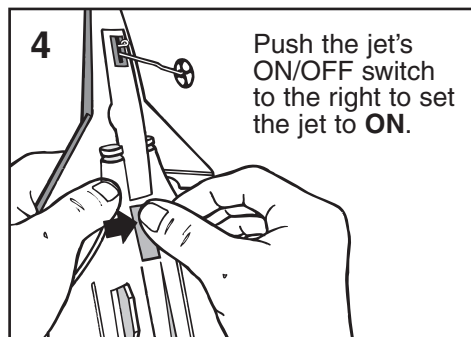
- 1 Fully extend Controller/Charger antenna.



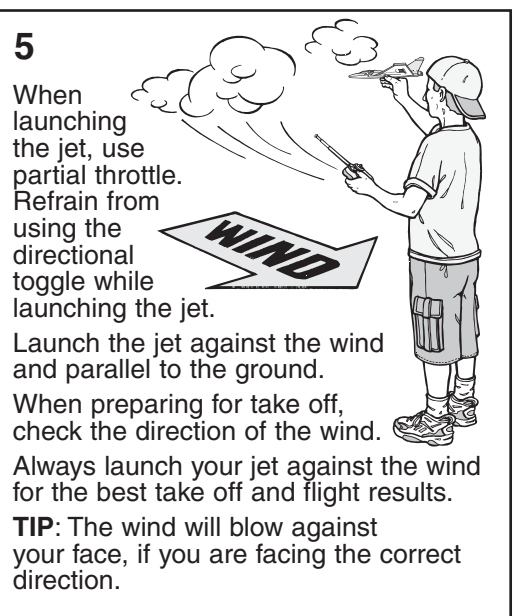
- 2 Push the Controller/Charger Switch right to **ON** to start the jet's engine.



- 3 Power LED will turn red.



- 4 Push the jet's ON/OFF switch to the right to set the jet to **ON**.



- 5 When launching the jet, use partial throttle. Refrain from using the directional toggle while launching the jet.

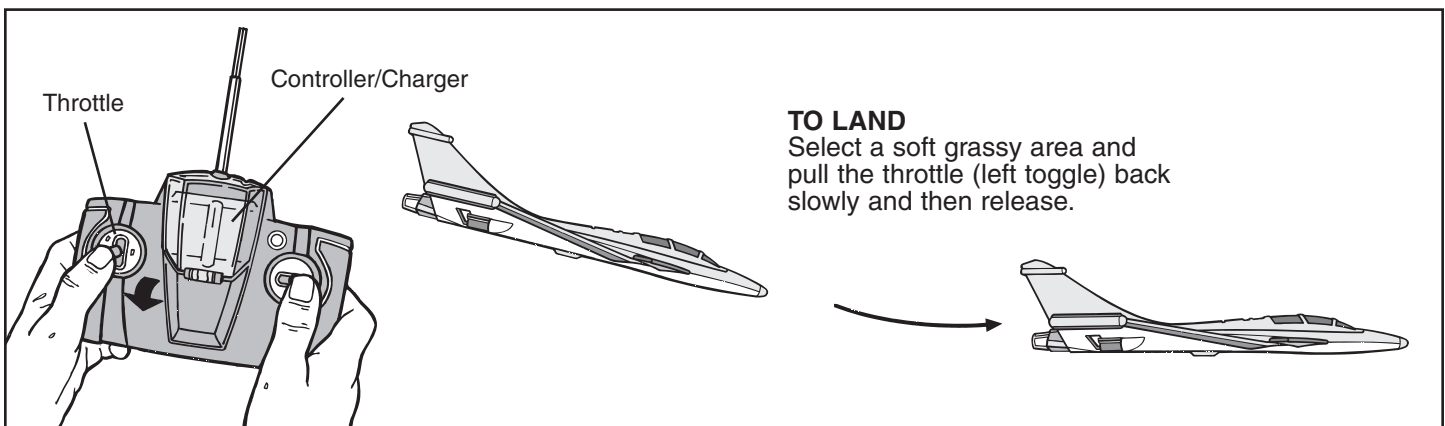
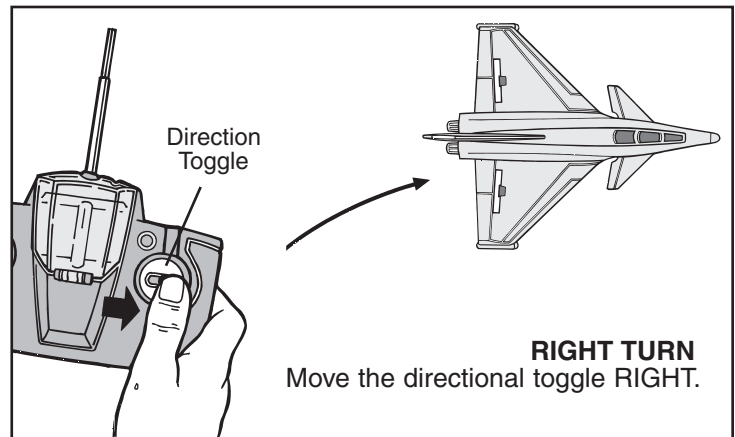
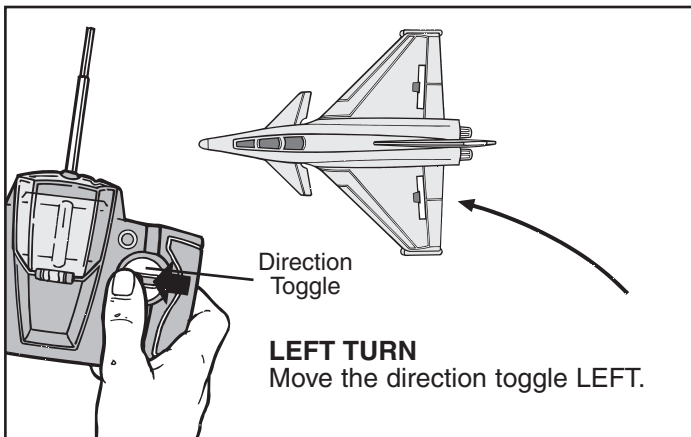
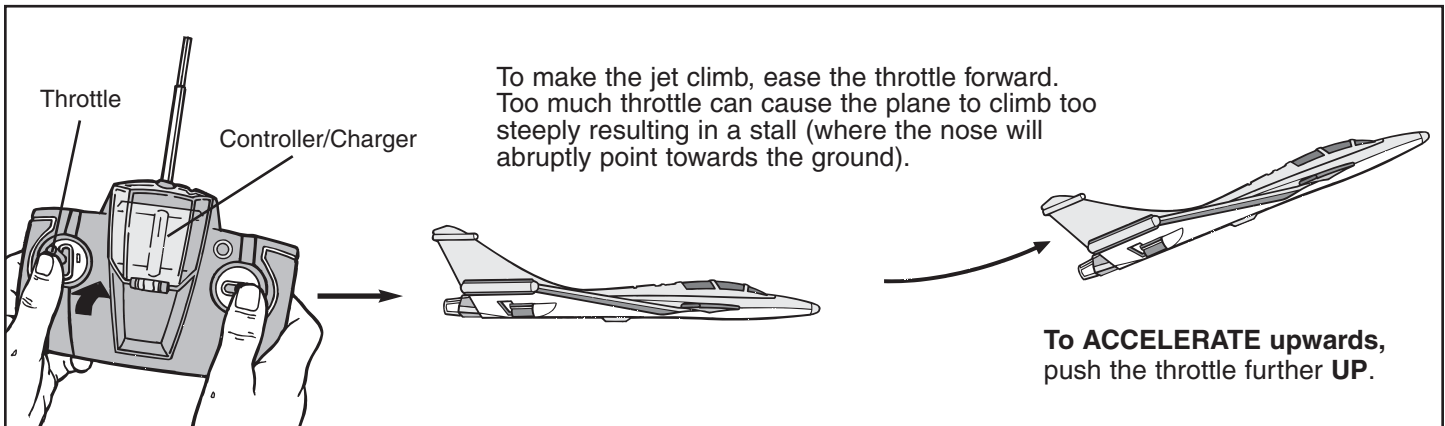
Launch the jet against the wind and parallel to the ground.

When preparing for take off, check the direction of the wind.

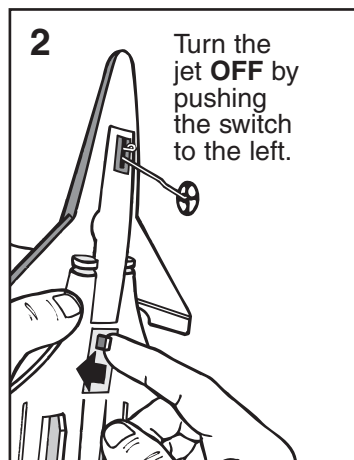
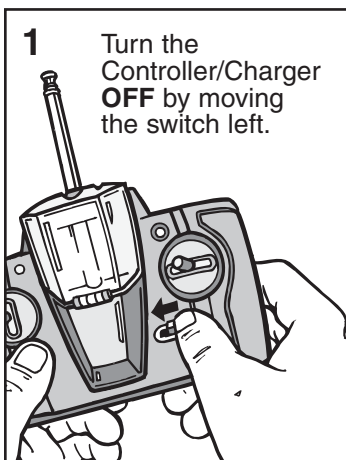
Always launch your jet against the wind for the best take off and flight results.

TIP: The wind will blow against your face, if you are facing the correct direction.

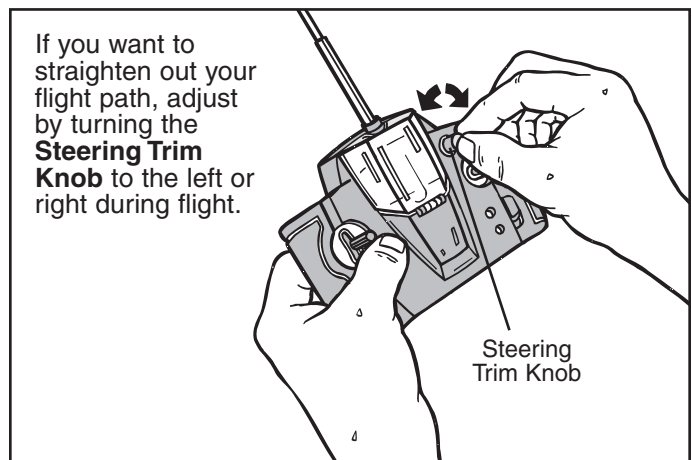
CONTROLLING JET FLIGHT



ONCE THE JET HAS LANDED



FLIGHT ADJUSTMENTS



TROUBLESHOOTING GUIDE

PROBLEM	CAUSE	SOLUTION
Jet will not start or has low power.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jet not charged. 2. Battery power is drained. 3. Jet was not set to OFF during charging. 4. Controller/Charger was not set to "Charger ON". 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Charge jet for a complete charge cycle. 2. Replace the Controller/Charger batteries after 20 flights. 3. The jet won't accept a charge in the ON position. Always set to OFF before charging. 4. The Controller/Charger will NOT charge in the Controller OFF position. Always set the Controller/Charger to ON before attempting to charge.
Jet will not turn.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Control is not ON. 2. Controller antenna is not extended. 3. It's a windy day or you're flying by a vent/fan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Set Controller to Controller ON. 2. Fully extend Controller antenna before flying. 3. Do not fly in winds. Windy conditions will limit and prevent your ability to control the jet.
Jet is flying too low.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Needs more power. 2. The six AA batteries in the Controller/Charger are drained. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Push the Throttle UP. 2. Install new batteries.
Jet is flying too high.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Need to decrease power. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pull the Toggle DOWN.
Motors don't stop when Controller is turned OFF.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Set to full throttle. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Turn Controller ON, reduce throttle to 0 and turn Controller OFF.

NOTE: If normal function of the product is disturbed or interrupted, strong electro-magnetic interference may be causing the issue. To reset product, turn it completely off, then turn it back on. If normal operation does not resume, move the product to another location and try again. To ensure normal performance, change the batteries, as low batteries may not allow full function.

IMPORTANT BATTERY INFORMATION

- Requires 6 x 1.5-V AA alkaline batteries (not included).
- Batteries are small objects.
- Replacement of batteries must be done by adults.
- Follow the polarity (+/-) diagram in the battery compartment.
- Promptly remove dead batteries from the toy.
- Dispose of used batteries properly.
- Remove batteries for prolonged storage.
- DO NOT incinerate used batteries.
- DO NOT dispose of batteries in fire, as batteries may explode or leak.
- DO NOT mix old and new batteries or types of batteries (i.e. alkaline/standard).
- DO NOT use rechargeable batteries.
- DO NOT recharge non-rechargeable batteries.
- DO NOT short-circuit the supply terminals.

Your Thunder Strike™ is equipped with a Lithium Polymer battery.

SPECIAL LIPO BATTERY INSTRUCTIONS:

- Never charge battery unattended.
- Charge battery in isolated area. Keep away from flammable materials.
- Do not expose to direct sunlight.
- There is a risk of the batteries exploding, overheating, or igniting. Do not disassemble, modify heat, or short circuit the batteries. Do not place them in fires or leave them in hot places.
- Do not drop or subject to strong impacts.
- Do not allow the batteries to get wet.
- Only charge the batteries with the specified Spin Master™ battery charger.
- Only use the batteries in the device specified by Spin Master™.
- Carefully read the instruction guide, and use the batteries correctly.
- In the unlikely event of leakage or explosion use sand or a chemical fire extinguisher for the battery.
- Batteries must be recycled or disposed of properly.

This product 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 undesirable operation. This equipment has been tested and found to comply with the limits for Class B digital devices pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference to radio communications. Because this toy generates, uses, and can radiate radio frequency energy, there can be no guarantee that interference will not occur. If this toy does cause interference to radio or television reception (you can check this by turning the toy off and on while listening for the interference), one or more of the following measures may be useful: • Reorient or relocate the receiving antenna • Increase the separation between the toy and the radio or the TV • Consult the dealer or an experienced TV-radio technician for help. **NOTE:** Changes, adjustments or modifications to this unit, including but not limited to, replacement of any transmitter component (crystal, semiconductor, etc.) could result in a violation of FCC rules under part 15 and/or 95 and must be expressly approved by Spin Master Ltd. or they could void the user's authority to operate the equipment.

This Category II radio communication device complies with Industry Canada Standard RSS-310.

Carrier frequency: 27.145MHz
Field strength: 61.0dBuV/m at 3m.

Spin Master Ltd., 450 Front Street West, Toronto, ON M5V 1B6 Canada
 Spin Master Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221, USA
 Spin Master Toys Far East Limited, Rm #1113, 11/F, Chinachem Golden Plaza, 77 Mody Rd., Tsimshatsui E., Kowloon, HK

North American Consumer Information
 Phone: 1-800-622-8339
 www.spinmaster.com

©, TM and © 2009 Spin Master Ltd. All rights reserved. This product conforms to safety requirements of ASTM F963 & CHPA. • Please retain this information for future reference.
 • Please remove all packaging materials before giving to children. • An adult should periodically check this toy to ensure no damage or hazards exist, if so, remove from use. • Children should be supervised during play. • Keep addresses and phone numbers for future reference. • The item inside this package may vary from the photographs and/or illustrations. Patent Pending. MADE IN CHINA.

20030163 NTL English REV 0
 T44396_0001_20030163_NTL_IS_R1





Thunder Strike^{MC}

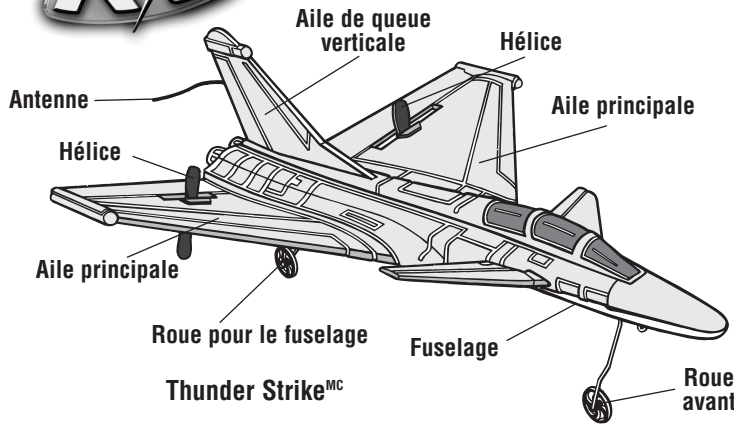
8+ ANS



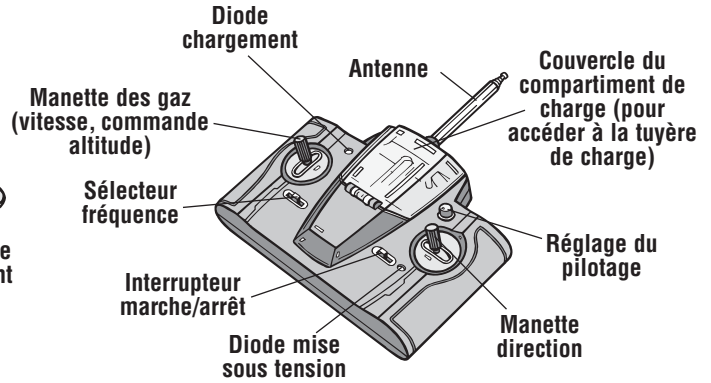
MODE D'EMPLOI

Problèmes de pilotage ? Ne ramenez pas cet article Air Hogs[®] au magasin. Appelez le centre de formation au pilotage Air Hogs[®] au

1-800-622-8339



Thunder Strike^{MC}



Commande-chargeur

- Assurez-vous que tous les éléments sont présents :
- 1 Thunder Strike^{MC} Air Hogs[®] • 1 Commande-chargeur
 - 1 Roue avant • 1 Set de roue pour le fuselage
 - 1 Feuille de décalcomanies • 1 Mode d'emploi

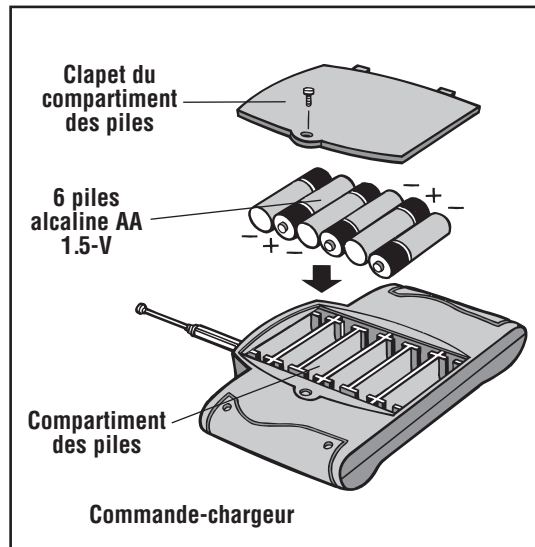
Grâce à l'avion Air Hogs[®] Thunder Strike^{MC}, vous pouvez radiocommander les vols ! Le Thunder Strike^{MC} rend le pilotage amusant et facile ! Choisissez simplement la direction de votre avion et maniez le levier de commande. Ultraléger, le Thunder Strike^{MC} possède une pile au lithium polymère longue durée, une commande précise de la vitesse, et une mousse de protection. Le Thunder Strike^{MC} comporte aussi un chargeur commande qui permet de le transporter et de le manipuler sans peine quand vous jouez dehors. Ceci est un avion d'extérieur, ne pas faire voler à l'intérieur.

INSTALLATION DES BATTERIES DE LA COMMANDE-CHARGEUR

1. Dévissez le couvercle du compartiment des piles à l'aide d'un tournevis.
2. S'il y a des piles usagées ou épuisées, enlevez ces piles de l'unité soulevant un côté de chaque pile.
3. Installez des piles neuves comme indiqué sur le schéma de polarité (+/-) affiché à l'intérieur du compartiment des piles.
4. Remettez bien en place le couvercle du compartiment des piles.
5. Veuillez vérifier les règlements locaux pour assurer l'élimination correcte des piles.

CONSEIL IMPORTANT : ALLUMEZ LA RADIOCOMMANDE POUR VOUS ASSURER QUE LES PILES SONT BIEN INSTALLÉES. LA DEL ROUGE À L'AVANT DE LA COMMANDE DOIT S'ALLUMER EN ROUGE.

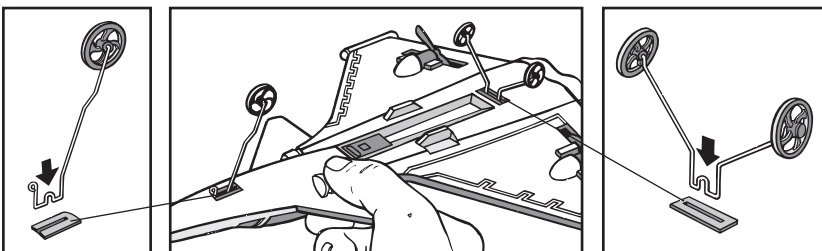
Après chaque vol, rangez le jet dans son emballage afin de prévenir tout dégât.



Votre jet Thunder Strike^{MC} contient une batterie rechargeable pré-installée dans le fuselage du jet.

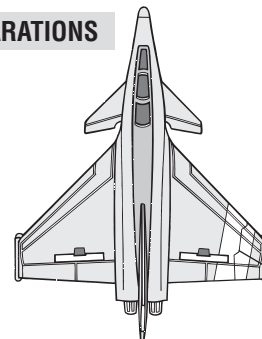
Les piles AA de la télécommande sont utilisées pour 2 fonctions – le chargement et le contrôle ainsi que il sera nécessaire de les remplacer de temps en temps.

AJOUTER DES ROUES AU THUNDER STRIKE^{MC}



Attacher les roues avant et arrière à l'avion comme sur le dessin. Les attaches situées sur les roues glissent dans les ouvertures de l'avion et s'emboîtent.

RÉPARATIONS



Si les ailes de votre jet s'abîment, elles peuvent être facilement réparées avec du scotch transparent, comme indiqué.

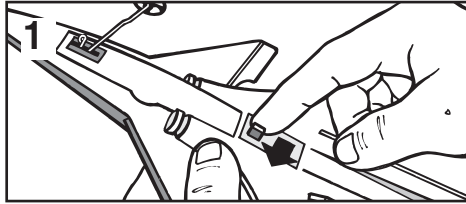
Réparation

RECHARGER VOTRE JET

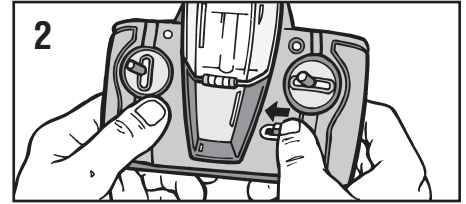
INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT LA CHARGE :

- Avant votre premier vol, effectuez un cycle de charge complet lorsque vous rechargez le jet sur votre chargeur.
 - Selon la longueur de vos futurs vols, vous ne devez pas forcément effectuer une charge complète avant chaque vol.
- NOTE : Le vol sera moins long si le temps de charge est court (une charge complète peut prendre 30 minutes).

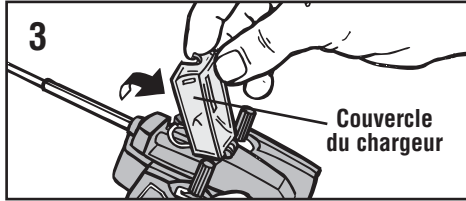
1. Poussez le commutateur ON/OFF sous le jet vers la GAUCHE pour ÉTEINDRE le jet.



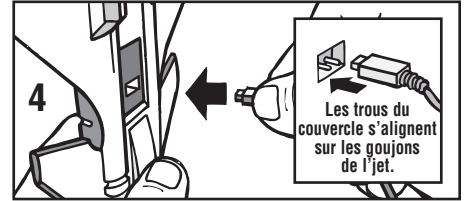
2. Éteindre (OFF) le radiocommande/chargeur.



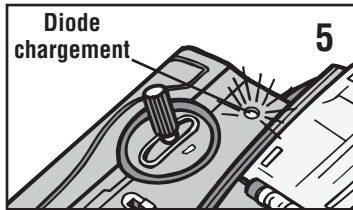
3. Ouvrez le couvercle du chargeur pour accéder à la tuyère.



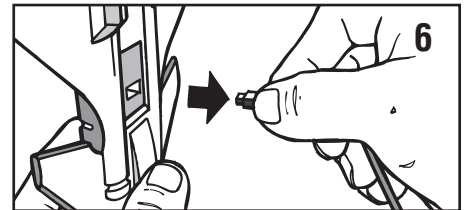
4. Poussez avec précaution le cordon de charge le long de tout le port de charge du jet, situé sous celui-ci.



5. Éteindre (ON) le radiocommande/chargeur. Pendant le processus de chargement, la DEL de chargement s'allumera. Lorsque l'Thunder Strike^{MC} sera entièrement chargé, la DEL de chargement s'éteindra.



6. Sortez doucement la tuyère de l'orifice de charge de l'jet et refermez le couvercle.



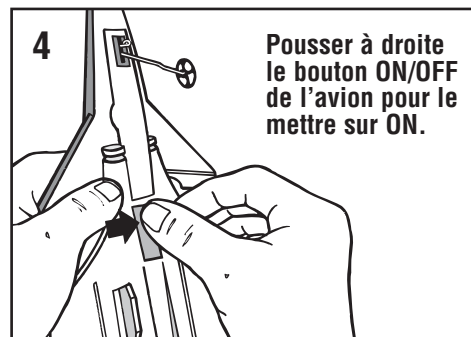
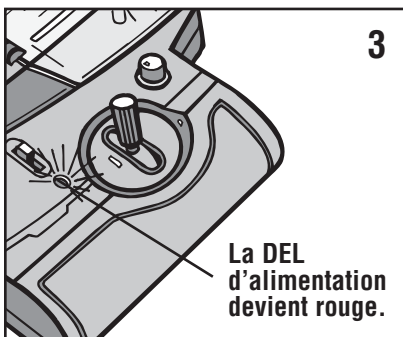
CONTRÔLE DU MILIEU AVANT LE VOL

1. Lieu – Faites toujours voler votre jet dans un espace dégagé, comme une pelouse, sans immeubles, arbres, fils électriques et autres obstacles. Ne faites pas voler l'jet à proximité de personnes ni d'animaux.
2. Température – Faites voler votre jet par temps doux et ensoleillé. Ne le faites pas voler pendant un orage, dans la pluie, la pluie verglaçante, la neige ou autres mauvaises conditions. Ne le faites pas voler par des températures inférieures à 7°C ou supérieures à 45°C. Par temps très froid,

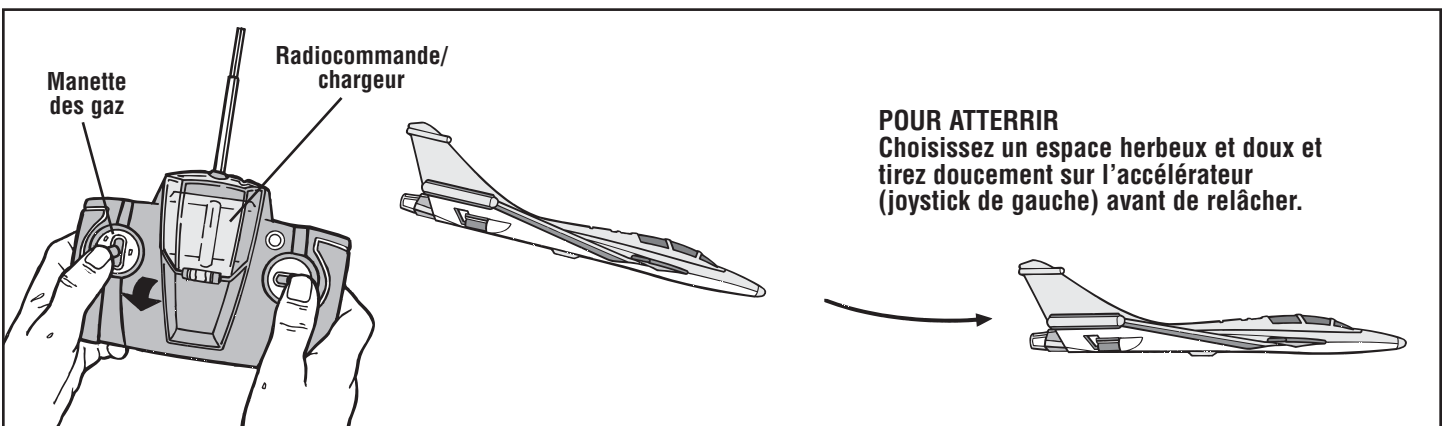
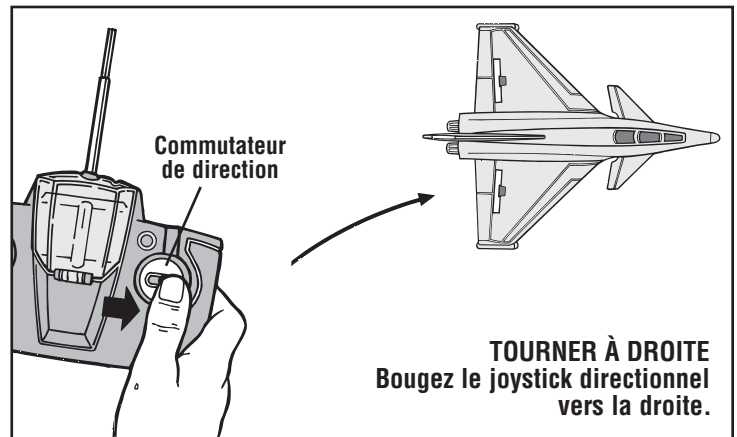
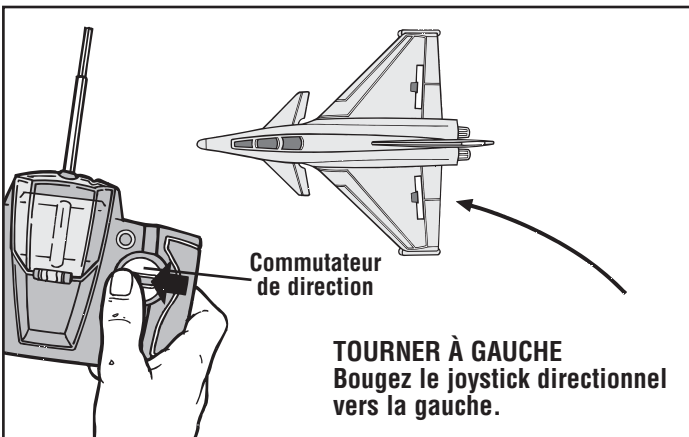
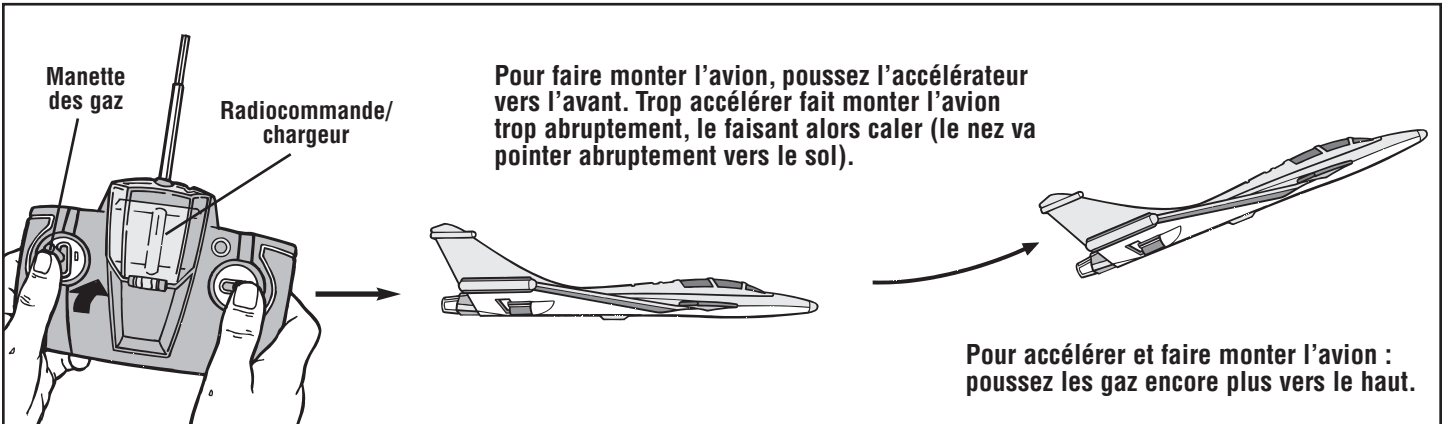
l'jet est fragile et les performances de son moteur diminuent.

3. Vent – Évitez de faire voler l'jet lorsqu'il y a du vent. Vous risqueriez de perdre le contrôle de votre appareil. Lorsqu'il y a du vent, vous pouvez avoir l'impression de ne plus pouvoir contrôler l'jet.

INSTRUCTIONS DE VOL



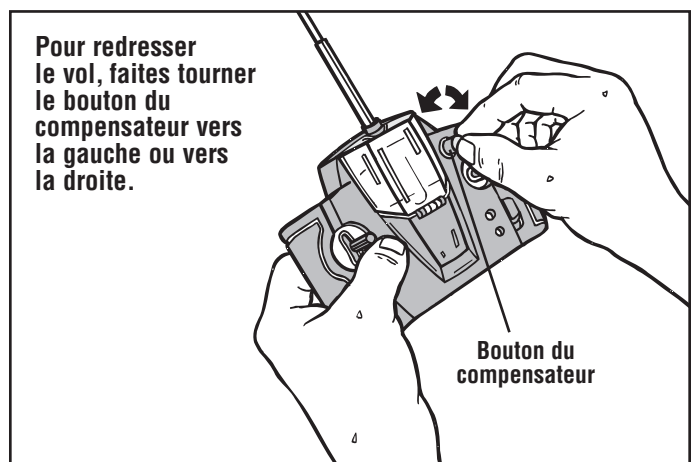
CONTRÔLER LE VOL DU JET



UNE FOIS QUE LE JET A ATERRI



RÉGLAGES EN VOL



GUIDE DE DÉPANNAGE

PROBLÈME	CAUSE	SOLUTION
L'jet ne démarre pas ou manque de puissance.	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'jet n'est pas chargé. 2. La pile est épuisée. 3. Vous n'avez pas éteint l'jet pendant la charge. 4. Vous n'avez pas mis le chargeur-contrôleur à Charger ON. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Chargez l'jet pendant un cycle complet. 2. Remplacez les piles du chargeur-contrôleur après 20 vols. 3. Le jet ne sera pas accepter une charge dans la position ON. Toujours réglé sur OFF avant de la recharger. 4. Le chargeur-contrôleur NE CHARGE PAS lorsqu'il est en position Controller OFF. Mettez-le toujours à ON avant de l'utiliser.
L'jet ne vire pas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le contrôle n'est pas allumé. 2. Vous n'avez pas sorti l'antenne du contrôleur. 3. Il y a du vent ou vous faites voler l'jet à proximité d'un événement ou d'un ventilateur. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mettez le contrôleur à Controller ON. 2. Sortez l'antenne au complet avant chaque vol. 3. Ne faites pas voler l'jet lorsqu'il y a du vent. Vous ne pourrez pas le contrôler. A l'intérieur, ne le faites pas voler près d'un événement ou d'un ventilateur.
L'jet vole trop bas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Augmentez la puissance. 2. Les 6 piles AA du chargeur-contrôleur sont épuisées. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Poussez le commutateur vers le HAUT. 2. Installez de nouvelles piles.
L'jet vole trop haut.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diminuez la puissance. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Poussez le commutateur vers le BAS.
Les moteurs ne s'arrêtent pas lorsque vous éteignez le contrôleur.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mettez pleine puissance. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Allumez le contrôleur, mettez la manette des gaz à 0 et éteignez le contrôleur.

NOTE : Si la fonction normale de ce produit est perturbée ou interrompue, ceci pourrait être à cause d'une interférence électromagnétique forte. Pour réinitialiser, éteint le produit complètement et ensuite rallumer-le. Si le fonctionnement normal ne reprend pas, essaye encore une fois dans un autre endroit. Pour garantir une fonction normale, change les piles, puisque les piles basses peuvent limiter le fonctionnement complet du produit.

LES PILES ET VOTRE SÉCURITÉ

- Nécessite six piles alcalines de AA 1,5 V (non incluses).
- Les piles sont des objets de petite taille.
- Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte.
- Respectez le schéma de polarité (+/-) reproduit dans le compartiment des piles.
- Enlevez rapidement les piles usagées du jouet.
- Suivez les procédures adéquates pour vous débarrasser des piles usagées.

- Retirez les piles en cas de non-usage prolongé.
- NE PAS incinérer les piles usagées.
- NE PAS jeter les piles au feu, car elles peuvent exploser ou fuir.
- NE PAS mélanger piles usagées et piles neuves, ni différents types de piles (c'est-à-dire alcalines/standard).
- NE PAS utiliser de piles rechargeables.
- NE PAS recharger des piles non rechargeables.
- NE PAS court-circuiter les terminaux d'alimentation.

Votre Thunder Strike^{MC} est muni d'une pile lithium polymère.

INSTRUCTIONS POUR LES BATTERIES LITHIUM POLYMÈRE :

- Surveillez la batterie lors du chargement.
- Charger la batterie dans un endroit isolé, tenir à l'écart de toute matière inflammable.
- Protéger des rayons du soleil.
- Les batteries peuvent exploser, surchauffer, ou prendre feu. Ne pas démonter, modifier, chauffer ou court-circuiter les batteries. Ne pas les mettre au feu ou les laisser dans un endroit chaud.
- Ne pas laisser tomber ou soumettre à des chocs.

- Ne pas laisser les batteries prendre l'eau.
- N'utiliser que le chargeur de batteries de Spin Master^{MC} pour recharger les batteries.
- N'utilisez la batterie que dans l'appareil spécifié par Spin Master^{MC}.
- Lisez soigneusement le mode d'emploi, utilisez les piles de façon appropriée.
- En cas de fuite ou d'explosion, utiliser du sable ou un extincteur chimique pour les piles.
- Les piles doivent être recyclées ou jetées dans un réceptacle prévu à cet effet.

Ce dispositif de radiocommunication de catégorie II respecte la norme CNR-310 d'Industrie Canada.

Fréquence porteuse : 27.145 MHz

Force de champ : 61.0dBuV/m à 3m.

Spin Master Ltd., 450 Front Street West, Toronto, ON M5V 1B6 Canada
 Spin Master Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221, USA
 Spin Master Toys Far East Limited, Rm #1113, 11/F, Chinachem Golden Plaza, 77 Mody Rd., Tsimshatsui E., Kowloon, HK

Service aux consommateurs pour l'Amérique du Nord
 Téléphone : 1 800 622-8339
 www.spinmaster.com

©, MC et © 2009 Spin Master Ltd. Tous droits réservés. Ce produit est conforme aux normes de sécurité ASTM F963 et CHPA. • Veuillez conserver ces renseignements pour consultation ultérieure. • Enlever tout l'emballage avant de donner le produit à des enfants. • Un adulte devrait contrôler ce jouet de temps en temps pour assurer qu'il n'y a pas de dommages ni de risques. En cas de problème, ne l'utilisez plus. • Les enfants doivent être supervisés pendant qu'ils jouent. • Veuillez conserver les adresses et les numéros de téléphone pour consultation ultérieure. • L'objet dans cet emballage peut varier des photographies et/ou des illustrations. Brevet en instance. FABRIQUE EN CHINE.

20030163 NTL French REV 0
 T44396_0001_20030163_NTL_IS_R1





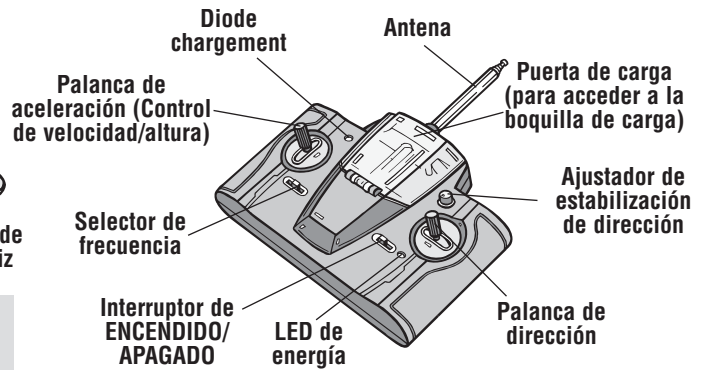
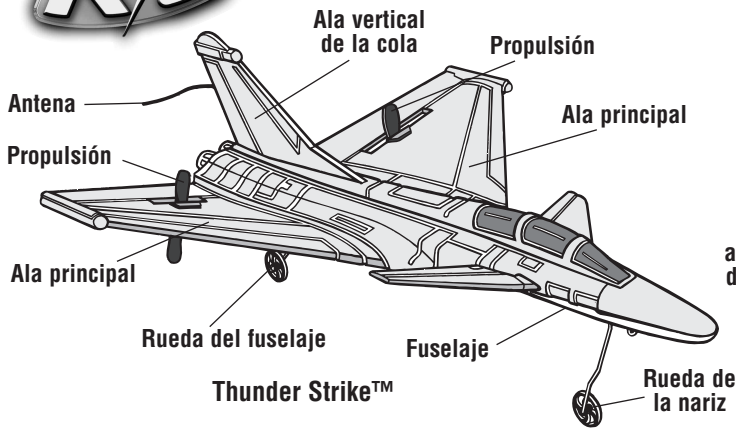
Thunder Strike™

8+ ANOS



INSTRUCTIVO

Problèmes de pilotage ? Ne ramenez pas cet article Air Hogs® au magasin. Appelez le centre de formation au pilotage Air Hogs® au **1-800-622-8339**



Controlador/Cargador

Verifica para asegurarte de que los contenidos estén completos:

- 1 Thunder Strike™ de Air Hogs® • 1 Controlador/Cargador
- 1 Rueda de nariz • 1 Conjunto de rueda de fuselaje
- 1 Hoja de decalcomanías • 1 Instructivo

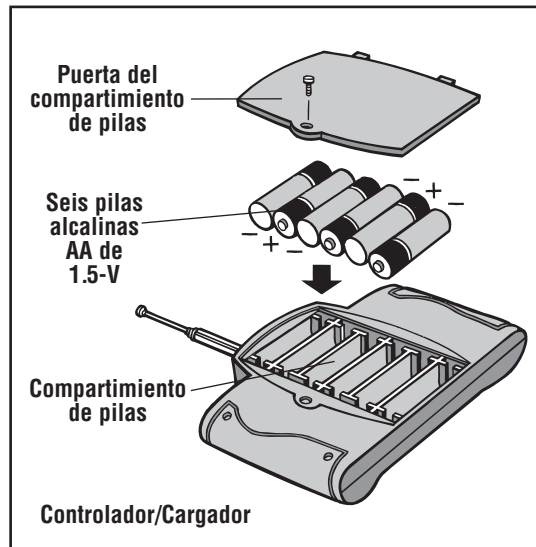
¡Experimenta un vuelo de control por radio con el Air Hogs® Thunder Strike™! ¡El Thunder Strike™ hace que tu vuelo sea divertido y sencillo! Solo tienes que elegir la dirección hacia dónde volar y mover la palanca del controlador. El Thunder Strike™ ultraligero se acciona con una pila de polímero de litio para vuelos largos, y está dotado de un control de velocidad de precisión y una espuma resistente a averías. El Thunder Strike™ también incluye un Controlador/Cargador para facilitar su portabilidad y manejo en el campo. Éste es un avión de exterior, no lo hagas volar en el interior.

INSTALACIÓN DE PILAS DEL CONTROLADOR/CARGADOR

1. Abra la tapa de las pilas con un destornillador.
2. Si hay pilas usadas o agotadas, retírelas de la unidad levantando un lado de cada pila.
3. Instale las pilas nuevas tal y como se muestra en el esquema de polaridad (+/-) dentro del compartimiento de las pilas.
4. Vuelva a poner la tapa de las pilas firmemente.
5. Verifique los reglamentos locales para asegurar el desecho adecuado de las pilas.

SUGERENCIA IMPORTANTE: GIRA TU CONTROLADOR PARA ASEGURARTE DE QUE LAS PILAS ESTÉN INSTALADAS DE MANERA CORRECTA. LA LUZ ROJA LED EN LA PARTE DELANTERA DEL CONTROLADOR SE DEBE ENCENDER.

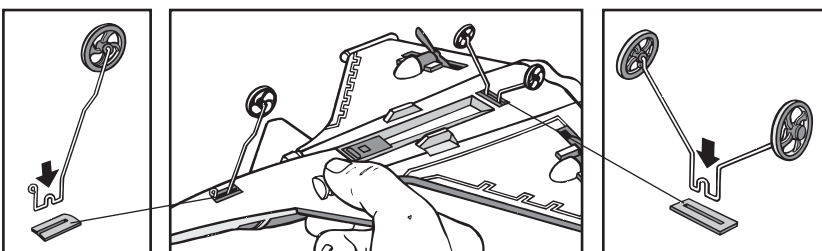
Después de cada vuelo, guarda el jet en el paquete para evitar que se dañe.



Tu jet Thunder Strike™ viene con una batería recargable instalada en el fuselaje del jet.

Las pilas AA del control remoto se usan para 2 funciones – recargar y control, así que será necesario de remplazarlas de vez en cuando.

AGREGAR LAS RUEDAS AL THUNDER STRIKE™



Coloca las ruedas delanteras y traseras en el avión como se muestra. Los cables sobre las ruedas se deslizan en las ranuras del avión y se fijan en su lugar.

REPARACIONES



Si las alas de tu jet se dañan, se pueden reparar fácilmente con cinta adhesiva transparente como se muestra.

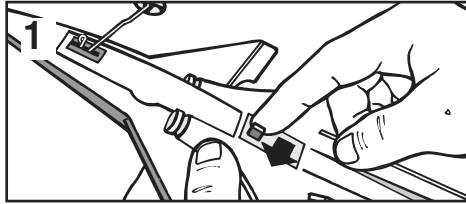
Reparacione

CÓMO CARGAR TU JET

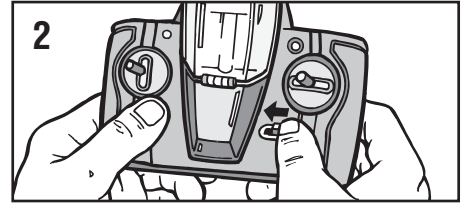
INFORMACIÓN IMPORTANTE:

- Antes de realizar tu vuelo inicial, dale al jet un ciclo completo de carga con tu cargador.
- Dependiendo de la duración de juegos futuros, no tendrás que darle una carga completa antes de cada vuelo. **NOTA:** Una carga corta dará como resultado un tiempo de juego más corto (puede demorar hasta media hora en cargarse completamente).

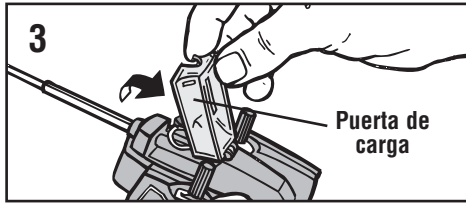
1. Empuja el interruptor de ENCENDIDO/APAGADO del botón del jet a la IZQUIERDA para APAGAR el jet.



2. Coloca el interruptor del controlador/cargador en APAGADO.



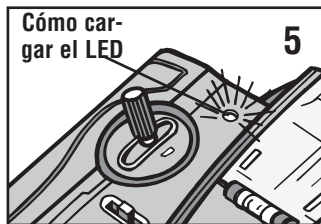
3. Abre la puerta del compartimiento de pilas para revelar la boquilla de carga.



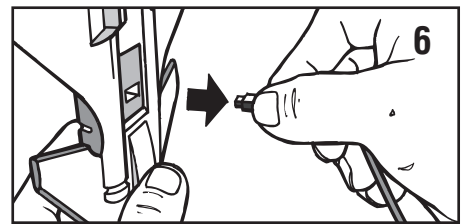
4. Mete la boquilla de carga empujándola cuidadosamente hasta el final dentro del puerto de carga del jet ubicado en la parte inferior del jet.



5. Coloca el interruptor del controlador/cargador en ENCENDIDO. Durante el proceso de carga, el LED que se está cargando se ENCENDERÁ. Cuando el avión Thunder Strike™ esté completamente cargado, el LED que se está cargando se APAGARÁ.



6. Sacar la boquilla de carga suavemente del puerto de carga del avión y cerrar la puerta de carga.



REVISIÓN DEL AMBIENTE ANTES DEL VUELO

1. Ubicación – Hazlo volar en un lugar con césped amplia y grande, donde no haya edificios, árboles, alambres aéreos, y otros obstáculos. No lo hagas volar cerca de la gente o los animales.
2. Tiempo atmosférico – Hazlo volar en días calmados y soleados. No lo hagas volar durante tormentas eléctricas, lluvia, aguanieve, nieve u otras condiciones climáticas adversas. No lo hagas volar si la temperatura es inferior a 7°C/45°F. A temperaturas muy frías, el jet se volverá frágil

- y el rendimiento del motor disminuirá.
3. Condiciones del viento – No lo hagas volar en el viento. Los vientos pueden controlar la nave y hacer que sea difícil controlarla.

INSTRUCCIONES DE VUELO

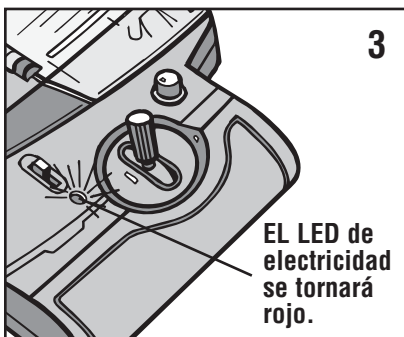


1 Extiende la antena del controlador/cargador completamente.



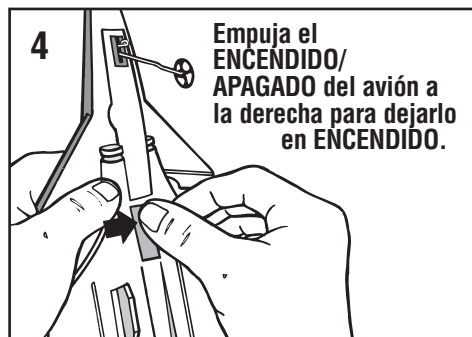
Empuja el interruptor del control/cargador hacia la derecha a ENCENDIDO para iniciar el motor del jet.

2



3

EL LED de electricidad se tornará rojo.

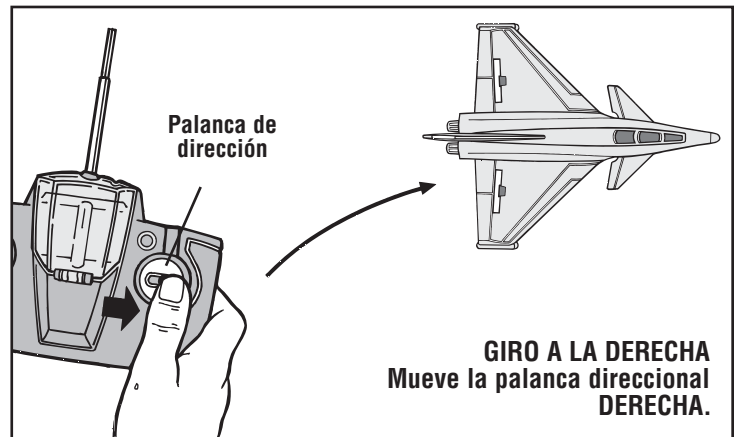
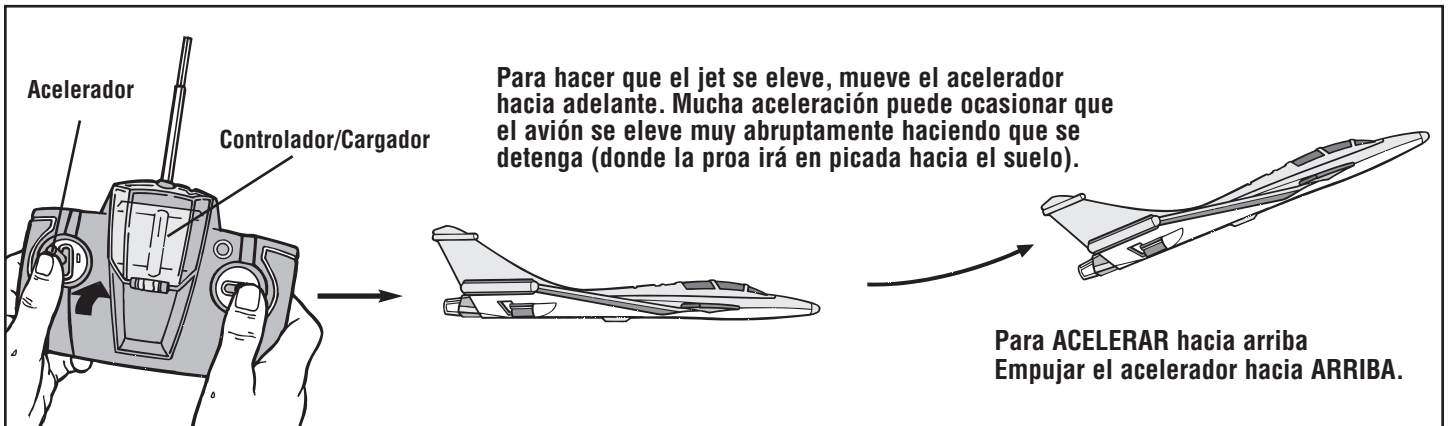


Empuja el ENCENDIDO/APAGADO del avión a la derecha para dejarlo en ENCENDIDO.

5

Al realizar el lanzamiento del jet, usa el acelerador parcial. Evita usar la palanca direccional mientras inicias el lanzamiento del jet. Inicia el lanzamiento del jet contra el viento y paralelo al suelo. Al prepararte para despegar, verifica la dirección del viento. Siempre lanza tu jet contra el viento para lograr los mejores resultados de despegue y vuelo. **NOTA ÚTIL:** El viento sopla contra tu cara, si estás frente a la dirección correcta.

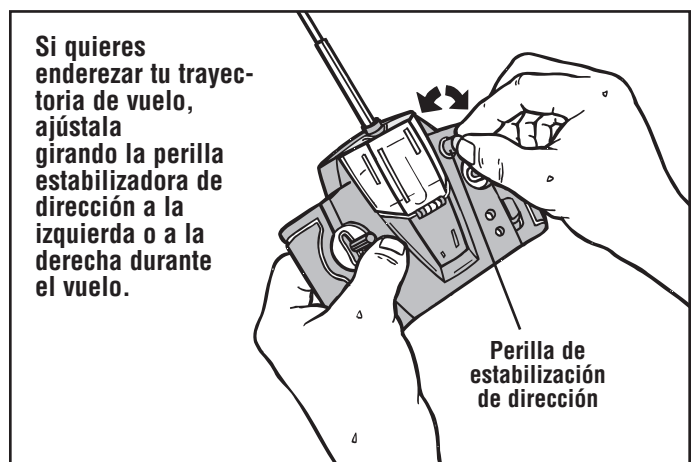
CÓMO CONTROLAR EL VUELO DEL JET



UNA VEZ QUE EL JET HA ATERRIZADO



AJUSTES DEL VUELO



GUÍA DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

PROBLEMA	CAUSA	SOLUCIÓN
El jet no funciona o tiene poca potencia.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El jet no está cargado. 2. La potencia de la pila se ha agotado. 3. El jet no se fijó en APAGADO mientras se cargaba. 4. El Cargador/Controlador no se fijó en ENCENDIDO mientras se cargaba. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Carga el jet durante un ciclo completo de carga. 2. Cambia las pilas del Controlador/Cargador después de 20 vuelos. 3. El jet no va a aceptar carga en la posición de ENCENDIDO. Siempre fíjalo en APAGADO antes de cargarlo. 4. El Cargador/Control no va a cargar en la posición Controlador APAGADO. Siempre fija el Cargador/Controlador a ENCENDIDO antes de tratar de cargarlo.
El jet no gira.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Control no está ENCENDIDO. 2. La antena del Controlador no está extendida. 3. Es un día de mucho viento y los vientos están demasiado fuertes para el avión. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fija el Controlador a Controlador ENCENDIDO. 2. Extiende completamente la antena del Controlador antes de volar. 3. No vuelas en condiciones de viento. Las condiciones de mucho viento limitarán y obstaculizarán tu habilidad de controlar el jet.
El jet está volando muy bajo.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Necesita más fuerza. 2. Las seis pilas tipo AA en el Controlador/Cargador se han agotado. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Empuja el Acelerador hacia ARRIBA. 2. Instala nuevas pilas.
El jet está volando demasiado alto.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Necesitas disminuir la potencia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tira de la palanca hacia ABAJO.
Los motores no se detienen cuando el Controlador está APAGADO.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fíjalo a la aceleración total. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ENCIENDE el Controlador, reduce la palanca a 0 y APAGA el Controlador.

NOTA: Si la función normal de este producto se perturba o se interrumpa, podría ser por causa de una interferencia electromagnética fuerte. Para reiniciar, apaga completamente el producto y después enciéndelo de nuevo. Si el funcionamiento normal no reanuda, inténtalo de nuevo en otro sitio. Para garantizar una función normal, cambia las pilas, ya que pilas débiles pueden limitar el funcionamiento completo del producto.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD DE LAS PILAS

- Requiere seis pilas alcalinas de AA 1,5-V (no incluidas).
- Las pilas son objetos pequeños.
- Las pilas siempre deben ser cambiadas por un adulto.
- Siga el esquema de polaridad (+/-) en el compartimento de las pilas.
- Retire cuanto antes las pilas gastadas del juguete.
- Deseche las pilas usadas de manera apropiada.
- Retire las pilas cuando el almacenamiento sea de larga duración.

- NO incinere las pilas usadas.
- NO tire las pilas al fuego ya que podrían explotar.
- NO mezcle pilas nuevas con pilas usadas ni distintos tipos de pilas (por ejemplo alcalinas con estándar).
- NO use pilas recargables.
- NO recargue pilas no recargables.
- NO coloque las pilas en posición de cortocircuito.

El Thunder Strike™ está equipado con una pila de polímero de litio.

INSTRUCCIONES PARA BATERÍAS DE LITIO POLÍMERO:

- Nunca cargar las pilas sin supervisión.
- Cargar las pilas en un área aislada, mantenerlas alejada de materiales inflamables.
- No exponer directamente a la luz solar. Existe el riesgo de que las pilas exploten, se sobrecalienten, o prendan llama.
- No desarmarlas, modificarlas, calentarlas, o hacer corto circuito en las pilas.

- No colocarlas en el fuego o dejarlas en lugares calientes.
- No tirarlas o someterlas a impactos fuertes.
- No dejar que las pilas se mojen.
- Cargar las pilas sólo con el cargador de pilas especificado de Spin Master™.
- Usar las pilas sólo en el dispositivo especificado por Spin Master™.
- Leer cuidadosamente el instructivo, y usar las pilas de manera correcta.
- En el caso de derramo o explosión, utilizar arena o un extintor químico para las pilas.
- Las pilas se deben reciclar o desechar de modo adecuado.

Este aparato cumple con las normas de la Parte 15 de las normas de FCC. El funcionamiento está sujeto a las siguientes dos condiciones:

1) Este dispositivo no debe causar interferencias perjudiciales, y 2) Este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia que reciba. Esto incluye interferencias que puedan causar un funcionamiento no deseado. Este equipo ha sido probado y se ha verificado que cumple con los límites para un aparato digital de Clase B en conformidad con la Parte 15 de las normas de FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar protección razonable contra interferencias perjudiciales en las comunicaciones de radio. Este juguete utiliza y genera energía de radiofrecuencia por lo que no se puede garantizar la producción de interferencias. Si este juguete ocasiona interferencias perjudiciales en la recepción de radio o televisión (lo cual se puede solucionar encendiendo y apagando el juguete mientras se escucha la interferencia), podría ser útil tomar una o varias de las siguientes medidas: • Vuelva a orientar o ubicar la antena receptora. • Aumente la separación entre el juguete y la radio o el televisor. • Consulte al distribuidor o a un técnico especializado en radio y TV.

ADVERTENCIA: Los cambios, ajustes o modificaciones realizados a esta unidad, que incluye pero no se limita al reemplazo de cualquier componente del transmisor (cristal, semiconductor, etc.) podrían resultar en una violación de la Parte 15 y/o 95 de las normas FCC y deberían ser expresamente aprobados de acuerdo con Spin Master Ltd. o podrían anular la autoridad del usuario para manejar el equipo.

Frecuencia portadora: 27.145 MHz
Fuerza de campo: 61.0dBuV/m a 3m.

Spin Master Ltd., 450 Front Street West, Toronto, ON M5V 1B6 Canada
Spin Master Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221, USA
Spin Master Toys Far East Limited, Rm #1113, 11/F, Chinachem Golden Plaza, 77 Mody Rd., Tsimshatsui E., Kowloon, HK

Información al consumidor norteamericano
Teléfono: 1-800-662-8339
www.spinmaster.com

TM y © 2009 Spin Master Ltd. Todos los derechos reservados. Este producto cumple con las normas de seguridad ASTM F963 y CHPA. • Conserve esta información para futuras referencias. • Retire todo el material de empaque antes de dar el producto a los niños. • Un adulto debe verificar el juguete de vez en cuando para asegurar que no hay daños ni riesgos. Si se encuentran daños, abandona su uso. • Los niños deben ser supervisados mientras juegan. • Conserve las direcciones y los números de teléfono para futuras referencias. • El artículo dentro de este empaque puede variar de las fotografías y/o ilustraciones. Patente Pendiente. HECHO EN CHINA.

20030163 NTL Spanish REV 0
T44396_0001_20030163_NTL_IS_R1

