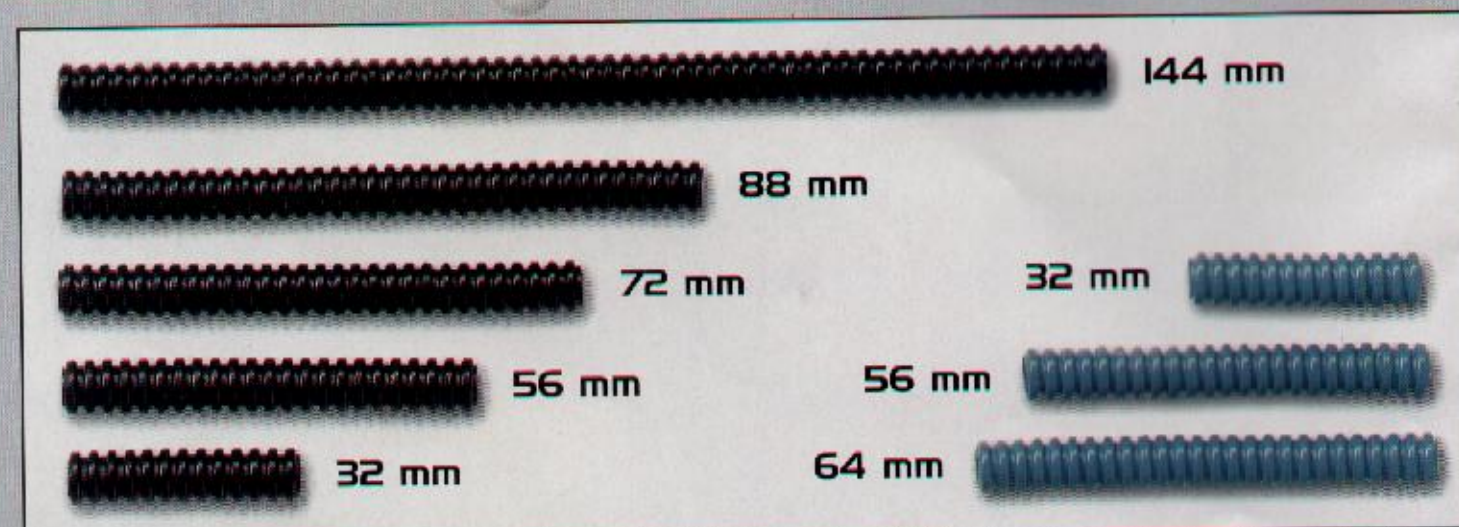
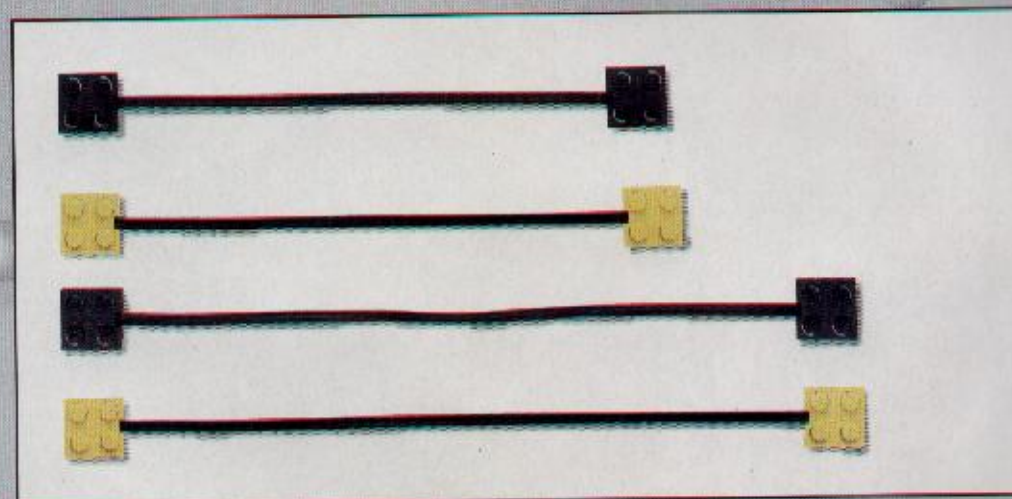
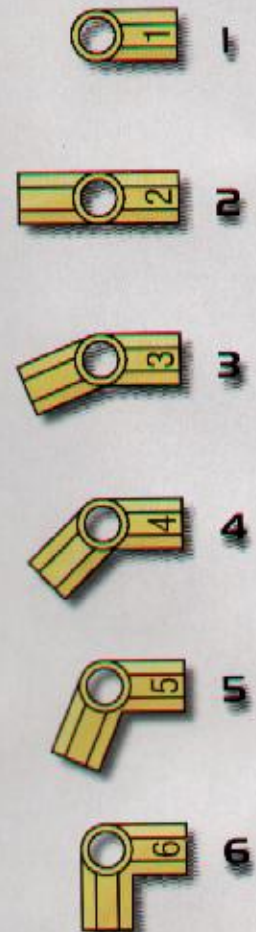
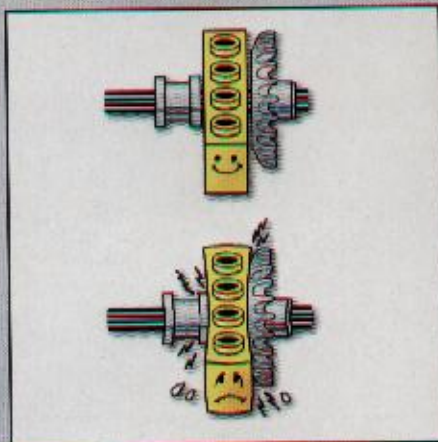
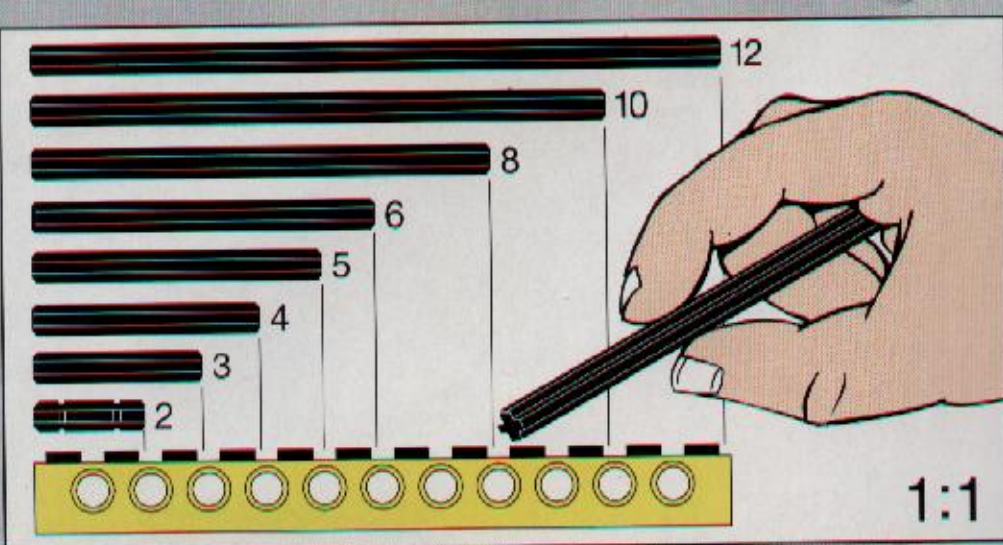




Technic

8482





D: Benutzeranleitung auf Seite 4

I: Manuale di istruzione a pagina 6

F: Guide d'utilisation en page 8

NL: Handleiding op pagina 10

UK: Instructions on page 12



Willkommen in einer neuen LEGO® Welt!

In diesem Artikel findest du eine LEGO® Software auf einer CD-ROM, die du auf deinem Computer nutzen kannst. Bevor du dich intensiver damit beschäftigst, möchten wir dich über einige rechtliche Regeln für diese Computer-Software informieren.

Wie alle Produkte der LEGO Gruppe ist auch diese Software sehr sorgfältig mit viel Aufwand entwickelt worden. Sie hat daher einen Wert – für dich und für uns.

Aus diesem Grund ist es rechtlich verboten, Software zu kopieren. Du mußt zwei Regeln beachten:

1. Regel:

Du darfst diese Software auf deinen eigenen Computer kopieren. Wenn du das Programm startest, wird dieses für einen Teil der Software automatisch durchgeführt. Wenn du dieses Programm bezahlt hast oder es anderweitig legal erhalten hast, ist diese Art der Kopie o.k., ebenso wie eine Backup-Kopie als Sicherungskopie. Wenn dein Computer vernetzt ist (lokal oder mit dem Internet), dürfen andere Nutzer keinen Zugang und keine Möglichkeit zum Kopieren erhalten. Natürlich dürfen andere Personen die Software auf deinem Computer nutzen.

2. Regel:

Wenn du das Programm anderen zur Verfügung stellst, verlierst du selbst das Nutzungsrecht. Du darfst das Programm verschenken oder verkaufen. In diesem Falle darfst du es nicht mehr nutzen, auch keine Kopien, die eventuell auf deinem Computer verblieben sind. Auch das Verleihen oder Vermieten ist nicht zulässig.

Zusätzlich möchten wir dich darauf hinweisen, daß du die geschützten Warenzeichen der LEGO Gruppe nicht frei nutzen darfst. Warenzeichen können nicht nur Wörter, sondern auch Symbole wie Logos, Designs oder sogar eine Produktpräsentation sein. Die LEGO Gruppe betrachtet z.B. den LEGO Stein als Warenzeichen. Du erkennst diese Warenzeichen daran, daß sie meist durch ein ® oder ™ gekennzeichnet sind.

Zu den rechtlichen Bestimmungen findest du weitere Informationen auf der CD-ROM. Du kannst sie über das Menü auf dem Bildschirm abrufen. Unsere Homepage im Internet (<http://www.LEGO.com>) enthält weitere Informationen zu den Warenzeichen der LEGO Gruppe.

CyberMaster enthält ein patentiertes Übertragungsprotokoll.

Wir wünschen dir viel Spaß mit dieser LEGO TECHNIC CD-ROM.

Montage der Hardware

1. Einlegen einer 9-Volt Batterie in die Tower-Einheit

- Drehe die Tower-Einheit, so daß die Rückseite nach oben zeigt. Drücke leicht auf den Deckel des Batteriefaches und schiebe ihn nach unten von dir weg.
- Lege eine 9-Volt Batterie ein, wie in der Abbildung gezeigt. (Typ angeben)
- Schiebe den Deckel des Batteriefaches zurück in die Ausgangsposition – er rastet in der korrekten Position ein.

2. Befestigung der Antennen an der Tower-Einheit

- Die Antennen werden an der Oberseite der Einheit befestigt – drehe sie im Uhrzeigersinn fest in ihre Position.

3. Anschließen der Tower-Einheit an deinen PC

- Das Kabel wird unten an der Rückseite der Tower-Einheit angeschlossen.
- Das Kabel, das jetzt mit der Tower-Einheit verbunden ist, sollte an einem freien seriellen Port an deinen PC angeschlossen werden. Bei einem 9-pin seriellen Port kann das Kabel direkt an den PC angeschlossen werden. Bei einem 25-pin Port muß du den beigegefügt Adapter verwenden (siehe Abb. 3.b.).

4. Einlegen von sechs 1,5-Volt Batterien in die Mobil-Einheit

- Drehe die Mobil-Einheit, so daß die Rückseite nach oben zeigt. Drücke leicht auf den Deckel des Batteriefaches und schiebe ihn nach rechts (wie in der Abbildung gezeigt).
- Lege sechs 1,5-Volt Batterien ein (wie in der Abbildung gezeigt).
- Schiebe den Deckel des Batteriefaches zurück in die Ausgangsposition – er rastet in der korrekten Position ein.

5. Befestigen der Antennen an der Mobil-Einheit

- Die Antennen werden an der Oberseite der Mobil-Einheit befestigt – drehe sie im Uhrzeigersinn fest in ihre Position.

Installation der Software

Lege die CD-ROM in das CD-Laufwerk deines Computers ein und folge den Anweisungen, die auf deinem Bildschirm gezeigt werden.

Wenn deine CD-ROM nicht automatisch durch die „Autor-un“-Funktion startet, klicke auf das Icon „Arbeitsplatz“ auf deinem Windows-Desktop, anschließend auf das CD-ROM-Icon und schließlich auf „Setup“.

Produkt und Produktsicherheit

Wenn du mit CyberMaster spielst, solltest du folgendes beachten:

- * CyberMaster funktioniert am besten auf Böden mit einer harten Oberfläche wie z.B. Holz, Fliesen, Lino-leum u.ä.
- * Es kann zu Funktionsstörungen bei CyberMaster kommen, wenn gleichzeitig andere ferngesteuerte Produkte benutzt werden.
- * Es kann ebenfalls zu Funktionsstörungen kommen, wenn du deinen CyberMaster in der Nähe von Gebäuden aus Stahlbeton oder Hochspannungs-leitungen benutzt.
- * Dein CyberMaster ist gegen Kurzschlüsse und Überlastung geschützt, die Batterien halten jedoch länger, wenn Kurzschlüsse vermieden werden.
- * Verwende immer nur LEGO Kabel. Versuche nie, eigene Teile als Verbindungselemente zu benutzen.
- * Der Motor ist gegen Überlastung abgesichert, d.h. er kann niemals zu warm werden.
- * Lasse deinen CyberMaster niemals in direkten Kontakt mit Wasser kommen.
- * Lege die Tower-Einheit oder die Mobil-Einheit nie in die Nähe von Heizkörpern oder anderen Wärme-quellen oder in direktes Sonnenlicht.
- * Halte die Tower-Einheit oder die Mobil-Einheit nie an den Antennen fest.

Batterien

Du benötigst sechs 1,5-V Batterien für deine Mobil-Einheit und eine 9-V Powerpack Batterie für die Tower-Einheit. Wir empfehlen die Verwendung von Alkaline Batterien. Benutze weder verschiedene Arten von Batterien zusammen (Alkaline, Standard oder wiederaufladbare Batterien), noch neue und gebrauchte in der Mobil-Einheit. Wenn die Batterien entladen sind oder CyberMaster über eine längere Zeit nicht benutzt wird, denke bitte daran, die Batterien aus der Tower-Einheit und der Mobil-Einheit zu entfernen – undichte Batterien können die Einheiten beschädigen.

Wiederaufladbare Batterien können sowohl in der Mobil-Einheit als auch in der Tower-Einheit verwendet werden. Die Batterien sollten nur unter Aufsicht von Erwachsenen und nur in zugelassenen Aufladegeräten aufgeladen werden. Wiederaufladbare Batterien können und dürfen nicht aufge-laden werden, wenn sie sich noch in der Mobil-Einheit befinden. Versuche niemals, nicht-wiederaufladbare Batterien aufzuladen.

Fehlersuche

Falls du Probleme mit der Mobil-Einheit oder der Tower-Einheit hast, dann solltest du diese zunächst einmal testen. Die Einheiten können im Umkleideraum des Kolosseums, auf dem Fließband der Area 15 oder in Joes Werkstatt getestet werden.

Ist dein CyberMaster zu weit von der Tower-Einheit (dem Sender) entfernt, dann ist das Signal zu schwach und das Modell kann nicht darauf reagieren. Ist dies der Fall, dann bewege das Modell näher an die Tower-Einheit heran. Die maximale Reichweite beträgt 5–10 Meter, je nach der Empfangsqualität im Raum.

Hast du Probleme, den Funkkontakt zum Crusher auf-rechtzuerhalten, dann versuche, die Position der beiden Antennen zu ändern (siehe Abb. 6 Seite 16)

Reagiert die Mobil-Einheit nicht, wenn Du den On/Off-Schalter bzw. den Betriebsschalter betätigst (durch Ertönen eines Signals oder durch An- und Ausgehen bzw. Farb-wechsel der Lampe angezeigt), dann liegt ein Fehler vor. Zur Behebung des Problems nimm die Batterien kurz heraus und lege sie wieder ein.

Sollte das Problem mit der CD-ROM oder der Software zusammenhängen, dann wende dich bitte an uns.

Telefonische Hilfe

Wenn Probleme mit dieser LEGO Software auftauchen soll-ten, lese bitte zunächst den Abschnitt "Fehlersuche" durch.

Kann das Problem dadurch nicht gelöst werden, wende dich bitte an uns unter:

Deutschland: Servicenummer: 0180-5000367
E-Mail: Helpdesk@LEGO.com

Österreich: Servicenummer: 0660 5502
E-Mail: Helpdesk@LEGO.com

Schweiz: Servicenummer: 022 700 7600
E-Mail: Helpdesk@LEGO.com

Damit wir dir möglichst schnell helfen können, lege dir vor deinem Anruf bitte folgende Informationen zurecht:

1. Die CD-ROM-Version (siehe Aufdruck auf der CD-ROM)
2. Die Version von Windows, die auf deinem PC läuft
3. Einzelheiten über die Soundkarte und die Graphik-karte, die in deinem Computer installiert sind.
4. Über wieviel RAM und freien Speicherplatz dein Computer verfügt
5. Die genaue Fehlermeldung, die auf deinem Bildschirm erscheint (falls das Problem eine Fehlermeldung verursacht).

Es wäre eine große Hilfe, wenn du bei deinem Anruf an deinem Computer sitzen würdest.

Benvenuto in un nuovo mondo LEGO®

In questa confezione hai trovato un software da utilizzare con il tuo PC. Come per ogni prodotto LEGO®, lo sviluppo del software LEGO TECHNIC CyberMaster è stato realizzato con la massima cura ed ha superato con successo tutti i severi test di qualità previsti per ogni prodotto LEGO. Prima che tu utilizzi il software, riteniamo necessario informarti su alcune norme di legge che riguardano l'utilizzo del software per i PC, che sono sintetizzate nelle due regole di seguito riportate, alle quali dovrai sempre attenerti:

Prima regola:

Sei autorizzato a copiare il software LEGO sul tuo PC soltanto se lo hai regolarmente acquistato o ti è stato regalato. E' illegale permettere ad altri di accedere al tuo software attraverso PC collegati in rete (Es. INTERNET), tanto per giocarci che per effettuarne delle copie. E' invece permesso salvarlo sul tuo PC per utilizzarlo esclusivamente in caso di danneggiamento o smarrimento dell'originale.

Seconda regola:

Se tu vendi o regali il software è illegale continuare ad usarlo (incluse eventuali copie). E' altresì illegale prestare o noleggiare il software. E' inoltre importante sapere che i Marchi registrati LEGO non possono essere utilizzati liberamente. Un piccolo simbolo ® o ™ posizionato di seguito ad un nome, identifica il nome stesso come Marchio registrato. Se hai necessità di avere maggiori informazioni sugli aspetti legali relativi all'utilizzo del software, potrai trovarle sul CD-ROM. Se sei collegato ad Internet puoi anche visitare il nostro sito all'indirizzo <http://www.lego.com> per ulteriori informazioni sui prodotti del Gruppo LEGO e sui suoi Marchi registrati.

Assemblaggio del materiale

1. Inserimento della batteria da 9 volt nella Unità di Controllo

- Gira l'Unità di Controllo in modo che la parte posteriore sia rivolta verso l'alto. Premendo leggermente sul coperchio del vano batteria, spingilo verso il basso e verso l'esterno (fig. 1a).
- Inserisci una batteria da 9 volt, come illustrato nella figura 1b.
- Rimonta il coperchio del vano batteria, che deve scattare in posizione (fig. 1c).

2. Montaggio delle antenne sull'Unità di Controllo

- Le antenne vanno montate in cima all'Unità di Controllo, girandole in senso orario, senza forzare troppo, per avvitarle saldamente in posizione (fig. 2a).

3. Collegamento dell'Unità di Controllo al tuo PC

- Il cavo va collegato nella parte inferiore, sul retro dell'Unità di Controllo (fig. 3a).
- Una volta collegato all'Unità di Controllo, il cavo deve essere collegato ad una porta seriale disponibile del tuo PC. Se hai una porta seriale a 9 piedini, puoi collegare il cavo direttamente al PC. Se hai una porta seriale a 25 piedini, usa il convertitore in dotazione (fig. 3.b).

4. Inserimento delle 6 batterie da 1,5 volt nell'Unità Mobile

- Ruota l'Unità Mobile in modo che la parte posteriore sia rivolta verso l'alto. Premendo leggermente sul coperchio del vano batteria, spingilo verso destra, come illustrato nella figura 4a.
- Inserisci le 6 batterie da 1,5 volt, come illustrato nella figura 4b.
- Rimonta il coperchio del vano batteria, che deve scattare in posizione come nella figura 4c.

5. Montaggio delle antenne sull'Unità Mobile

- Le antenne devono essere montate in cima all'Unità Mobile, girandole in senso orario, senza forzare, per avvitarle saldamente in posizione (fig. 5a).

Installazione del software

Inserisci il CD-ROM nel lettore del Computer, poi segui le istruzioni visualizzate sul monitor.

Se il tuo lettore CD-ROM non accetta il comando 'Autorun' (esecuzione automatica), devi cliccare sull'icona 'Risorse del computer' di Windows, poi sull'icona CD-ROM e, per finire, su quella di set up (Installazione).

Il prodotto e la sicurezza del prodotto

Quando giochi con CyberMaster, non devi dimenticare che:

- * Otterrai i risultati migliori sui pavimenti a superficie dura (legno, piastrelle, linoleum).
- * CyberMaster potrebbe non funzionare correttamente se nello stesso ambiente viene usato in contemporanea un altro prodotto radiocomandato.
- * Murature in cemento armato o linee ad alta tensione, possono creare interferenze nel funzionamento di CyberMaster.
- * CyberMaster è dotato di protezione contro cortocircuiti e sovraccarichi, tuttavia evitando i cortocircuiti prolungherai la durata delle batterie.
- * Usa sempre esclusivamente cavi di connessione LEGO. Non usare mai e per nessun motivo una parte del tuo corpo in sostituzione del cavo!
- * Il motore è protetto contro i sovraccarichi mediante un fusibile termico.
- * CyberMaster non deve essere posto a contatto diretto con l'acqua.
- * L'Unità di Controllo o l'Unità Mobile non devono essere poste in vicinanza di fonti di calore o in pieno sole.
- * Non sollevare l'Unità di Controllo o l'Unità Mobile utilizzando le antenne.

Batterie

L'Unità Mobile richiede 6 batterie da 1,5 V, l'Unità di Controllo 1 batteria da 9 V. È consigliato l'uso di batterie alcaline.

Sull'Unità Mobile si raccomanda di non utilizzare contemporaneamente batterie di diverso tipo (ad esempio alcaline, standard e ricaricabili), né batterie nuove con altre già usate. Se le batterie sono scariche, oppure se CyberMaster non viene utilizzato per lunghi periodi, si raccomanda di rimuovere le batterie dall'Unità di Controllo e dall'Unità Mobile; la corrosione ed eventuali perdite dalle batterie possono infatti danneggiare le Unità. Puoi usare batterie ricaricabili sia sull'Unità Mobile che sull'Unità di Controllo. Il caricamento delle batterie ricaricabili va effettuato con la supervisione di un adulto, utilizzando esclusivamente un caricabatterie di tipo omologato. Le batterie ricaricabili non possono e non devono essere ricaricate mentre sono installate sull'Unità Mobile. Non tentare mai di ricaricare batterie non ricaricabili.

Ricerca dei guasti

In caso di problemi con l'Unità Mobile o con l'Unità di Controllo, devi prima di tutto testare queste unità. Puoi effettuare i test negli spogliatoi del Colosseo, sulla linea di assemblaggio dell'Area 15, oppure nel Garage di Joe.

Se il modello di CyberMaster è troppo lontano dall'Unità di Controllo, il segnale si indebolisce ed il modello potrebbe non rispondere più correttamente ai comandi. In questi casi, è sufficiente riavvicinare il modello all'Unità di Controllo. Il raggio di funzionamento del radiocomando è di 5-10 metri, a seconda delle condizioni di ricezione nel locale.

Se hai difficoltà a mantenere il contatto radio con il modello, prova a riposizionare le due antenne (vedi fig. 6b e 6c) in modo tale che sporgano in punti differenti e con angoli diversi.

Se l'Unità Mobile non risponde (assenza di segnali acustici o di accensione/spegnimento o cambiamento di colore della luce) quando premi il pulsante On/Off o il pulsante rosso "Esegui", questo indica la presenza di un errore. Per evitarlo, basta rimuovere e rimontare le batterie dell'Unità Mobile.

Se il problema è invece relativo al CD-ROM o al software, contattaci e saremo lieti di aiutarti.

Help Line

In caso di difficoltà col software LEGO TECHNIC CyberMaster, leggi il capitolo "Ricerca dei guasti".

Se non riesci a risolvere il problema, da solo, ti preghiamo di contattarci al seguente numero:

Italia: Numero di telefono: 02 - 93195.333

Svizzera: Numero di telefono: 022 - 7007474
Indirizzo e-mail: Helpdesk@LEGO.com

Per far sì che possiamo aiutarti più rapidamente, prima di chiamarci prepara le seguenti informazioni:

1. La versione del CD-ROM (stampata sul CD-ROM stesso).
2. La versione di Windows utilizzata sul tuo PC.
3. Il tipo di scheda audio e grafica installate sul tuo PC.
4. La disponibilità di RAM e di spazio libero sul disco fisso del tuo PC.
5. Il messaggio di errore visualizzato sul monitor, se il problema ha generato un messaggio.

Sarà molto più facile aiutarti se sei seduto davanti al Computer quando chiami la nostra Help Line.

Bienvenue dans un nouveau monde LEGO®

Dans cette boîte, vous trouverez un programme EDP que vous pourrez utiliser avec votre ordinateur. Avant que vous ne démarriez ce programme, nous souhaitons vous donner des informations sur certains éléments légaux relatifs aux logiciels.

Comme pour tous les produits du Groupe LEGO®, le développement de ce logiciel accompagnant votre nouvelle boîte LEGO TECHNIC a été réalisé avec le plus grand soin. Il a fallu beaucoup de temps et d'efforts pour le rendre le plus performant possible. Il correspond aux critères élevés de qualité requis pour tous les produits du Groupe LEGO. En d'autres termes, c'est un produit de grande valeur, et pour vous, et pour nous. Compte tenu de cela, et en conformité avec la loi, il vous est interdit de copier les logiciels EDP. Par conséquent, vous devez observer les deux règles suivantes:

Première règle:

Vous êtes autorisé à copier le logiciel LEGO sur votre propre ordinateur. Lorsque vous démarrez, une partie du programme est automatiquement transférée dans la mémoire de votre appareil. Ce type de copie est admis si vous avez acheté ce logiciel, ou que vous l'avez reçu en cadeau légalement par d'autres biais. Vous pouvez même faire une copie de ce logiciel pour la conserver en cas de perte de l'original. Mais si votre ordinateur est connecté à d'autres ordinateurs, par exemple à un réseau local ou à Internet, vous n'avez pas le droit de laisser d'autres utilisateurs accéder à ce logiciel ou le copier. Bien sûr, d'autres que vous peuvent s'en servir avec votre propre ordinateur.

Deuxième règle:

Si vous donnez le logiciel à quelqu'un d'autre, vous perdez le droit de vous en servir vous-même. Vous pouvez l'offrir ou le revendre, mais, dans ce cas, vous ne devez plus utiliser la copie que vous en avez faite sur votre ordinateur. La loi interdit également de prêter ou de louer les logiciels EDB. Vous n'avez donc pas le droit de le faire.

Sachez aussi que les marques du Groupe LEGO ne peuvent pas être utilisées librement. Il ne s'agit pas uniquement des mots. Cela concerne également les symboles, les designs et même les présentations des produits. Ainsi, le Groupe LEGO considère la brique LEGO comme une marque. Même si ce n'est pas toujours le cas, les marques se reconnaissent souvent au signe ® ou ™ qui y est accolé. Vous trouverez des informations supplémentaires à propos de la législation sur votre CD-ROM. Pour cela, suivez les instructions figurant sur l'écran. Vous pouvez avoir accès à d'autres renseignements concernant le Groupe LEGO et ses marques sur Internet par notre code <http://www.LEGO.com>.

CyberMaster contient un protocole breveté.

Nous vous souhaitons un agréable moment avec votre CD-ROM LEGO TECHNIC!

Assemblage du matériel

1. Introduction de la pile (9 volts) dans l'Unité de Contrôle :

- Retournez l'Unité de Contrôle, face arrière vers le haut. Appuyez légèrement sur le couvercle du boîtier-pile et poussez-le vers l'arrière.
- Introduisez une pile de 9 volts, comme sur l'illustration.
- Remettez le couvercle de pile en place. Il clique dès qu'il est dans la bonne position.

2. Installation des antennes sur l'Unité de Contrôle :

- Fixez les antennes sur le haut de l'Unité de Contrôle en les faisant tourner dans le sens des aiguilles d'une montre, vissez-les bien.

3. Branchement de l'Unité de Contrôle à votre PC :

- Branchez le câble à l'arrière au bas de l'Unité de Contrôle.
- Le câble branché à l'Unité de Contrôle doit être connecté à un port de série libre de votre PC. Si c'est un port de 9 broches, le câble peut être branché directement sur le PC. Mais s'il s'agit d'un port de 25 broches, utilisez le convertisseur ci-joint (voir Fig. 3.b.)

4. Introduction des 6 piles de 1,5 volts dans l'Unité Mobile :

- Retournez l'Unité mobile, face arrière vers le haut. Appuyez légèrement sur le couvercle du boîtier-pile et poussez-le vers la droite, comme le montre l'illustration.
- Introduisez 6 piles de 1,5 volts, comme sur l'illustration.
- Remettez le couvercle du boîtier-pile en place. Il clique dès qu'il est dans la bonne position.

5. Installation des antennes sur l'Unité Mobile :

- Fixez les antennes sur le haut de l'Unité mobile en les faisant tourner dans le sens des aiguilles d'une montre. Vissez-les bien.

Installation du logiciel :

Placez le CD-ROM dans le lecteur CD de votre ordinateur et suivez les instructions affichées à l'écran.

Si votre lecteur de CD-ROM n'accepte pas " Exécution automatique " cliquez sur l'icône " Poste de Travail " du bureau Windows, puis sur l'icône " CD-ROM " et enfin, sur l'icône " Installation ".

Le produit et ses sécurités :

Quand vous jouez avec CyberMaster, n'oubliez pas les points suivants :

- * Vous obtiendrez de meilleurs résultats en utilisant CyberMaster sur des sols à revêtement dur: bois, carreaux ou linoléum, par ex.
- * Le bon fonctionnement de CyberMaster peut être affecté si d'autres appareils télécommandés sont utilisés simultanément.
- * Des interférences peuvent également survenir si CyberMaster est utilisé à proximité de bâtiments en béton armé ou de lignes Haute Tension.
- * Votre CyberMaster est protégé contre courts-circuits et surcharge électrique. Mais les piles dureront plus longtemps si vous évitez les courts-circuits.
- * N'utilisez que des câbles LEGO en toutes circonvolutions. Ne tentez jamais d'utiliser une partie de votre corps comme branchement pour le câble.
- * Le moteur est équipé de plombs contre la surchauffe, ce qui le protège contre la surcharge.
- * Ne mettez jamais votre CyberMaster en contact direct avec l'eau.
- * Ne placez jamais l'Unité de Contrôle ou l'Unité Mobile à proximité d'une source de chaleur ni au soleil.
- * Ne portez jamais l'Unité de Contrôle ou l'Unité Mobile par les antennes.

Piles

Il vous faut 6 piles de 1,5 volts pour l'Unité Mobile et 1 bloc d'alimentation de 9V pour l'Unité de Contrôle. Nous vous conseillons d'utiliser des piles alcalines.

N'utilisez jamais ensemble des piles de types différents (alcalines, standards ou rechargeables) ni des piles usagées et neuves dans votre Unité Mobile. Si les piles sont usées ou si CyberMaster n'est pas utilisé pendant une période prolongée, pensez à les retirer de l'Unité de Contrôle et de l'Unité Mobile. Celles-ci risquent d'être endommagées par les fuites en provenance des piles.

Vous pouvez utiliser des piles rechargeables pour l'Unité Mobile et l'Unité de Contrôle. Ces piles doivent être rechargées en présence d'un adulte et seulement avec des appareils de recharge agréés.

Vous ne devez, en aucun cas, recharger les piles en les laissant dans l'Unité Mobile. N'essayez jamais de recharger des piles non rechargeables.

Localisation de panne

En cas de problèmes avec l'Unité Mobile ou l'Unité de Contrôle, la première chose à faire est de les tester. Vous pouvez le faire dans les vestiaires du Colosseum, sur la Chaîne de Montage de la Zone 25 ou bien au Garage de Joe.

Si votre CyberMaster est trop éloigné de l'Unité de Contrôle (transmetteur), le signal s'affaiblit et le modèle ne réagit plus. Dans ce cas, rapprochez le modèle de l'Unité de Contrôle. Distance maximale entre 5 et 10 mètres selon la qualité de réception dans la pièce.

Si vous ne parvenez pas à maintenir le contact radio avec le Crusher essayez de vérifier l'installation des antennes. (Voir fig. 6, page 16)

Si l'Unité Mobile ne fonctionne pas lorsque vous avez appuyé sur la commande Marche/Arrêt ou sur la commande d'Action, c'est qu'il y a erreur. (un signal sonore ou une lumière clignotante ou changeant de couleur indique que l'Unité fonctionne). Pour résoudre le problème, retirez les piles de l'Unité Mobile et remplacez-les.

Si le problème provient du CD-ROM ou du logiciel, veuillez nous contacter pour une aide technique.

Service d'Assistance Téléphonique

Si vous avez des problèmes avec le logiciel LEGO, nous vous conseillons de lire le paragraphe concernant la localisation de panne.

Si cela ne vous aide pas à résoudre le problème veuillez nous contacter au :

France: Numéro de téléphone: 02 37 91 08 80

Suisse: Numéro de téléphone: 022 700 7800
E-mail: Helpdesk@LEGO.com

Belgique: Numéro de téléphone: 03 / 2318768
E-mail: Helpdesk@LEGO.com

Pour nous permettre de vous aider rapidement, nous vous prions d'avoir les informations suivantes à votre portée avant de nous appeler.

1. La version CD ROM (imprimée sur le CD ROM)
2. La version de Windows qu'utilise votre PC
3. Les détails concernant la carte audio et la carte graphique installées dans votre ordinateur (si possible)
4. Quantité de RAM et d'espace libre disponible dans votre ordinateur
5. Le texte exact du message apparaissant à l'écran (si l'erreur a engendré un message).

Installez vous à votre ordinateur avant de contacter le Service d'Assistance téléphonique. Merci d'avance.

Welkom in een nieuwe LEGO® wereld

In dit pakket vind je een computerprogramma dat je op je eigen computer kunt gebruiken. Voordat je alles over dit programma begint te lezen, willen we je eerst graag een paar dingen vertellen over de wettelijke regelingen die voor computerprogramma's gelden.

Net als met alle andere produkten van de LEGO® Groep, zijn we zeer zorgvuldig geweest bij de ontwikkeling van dit computerprogramma voor je LEGO TECHNIC set. We hebben veel tijd en zorg besteed om dit programma zo goed mogelijk te maken. Je mag dan ook verwachten dat het volledig voldoet aan de zeer hoge kwaliteitseisen die je gewend bent van de LEGO Groep. Met andere woorden: het programma is zeer waardevol – zowel voor jou als voor ons.

Het is daarom wettelijk niet toegestaan om computerprogramma's te kopiëren. In dit verband zijn de volgende twee regels van belang.

Ten eerste:

Je mag het LEGO programma kopiëren naar je eigen computer. Als je het programma opstart, wordt automatisch een deel ervan gecopiëerd naar je eigen computer. Als je het programma hebt gekocht of cadeau hebt gekregen, is deze copie O.K. Het is ook toegestaan om een back up te maken van het programma, zodat je het programma terug kunt vinden, als je het origineel mocht kwijtraken. Als jouw computer in een netwerk is gekoppeld aan andere computers, bijvoorbeeld via een lokaal netwerk of via Internet, is het niet toegestaan om anderen toegang te geven tot het programma of ze dit te laten kopiëren. Natuurlijk mogen anderen wel het programma gebruiken op jouw eigen computer.

Ten tweede:

Als je het programma aan een ander (door)geeft, verlies je zelf het recht op het gebruik ervan. Je mag het programma natuurlijk aan anderen geven of het verkopen. Maar als je dat doet dan mag je zelf niet langer de kopieën gebruiken die je zelf eventueel nog op je computer zou hebben. De wet verbiedt het lenen en verhuren van computerprogramma's: dus dat mag je met dit programma ook niet doen.

De LEGO merken mogen niet zonder toestemming gebruikt worden. Merken zijn niet alleen woorden maar symbolen, ontwerpen en ook de presentatie van een produkt. De LEGO Groep beschouwt bijvoorbeeld het LEGO steentje als een merk. Merken en merknamen kun je over het algemeen gemakkelijk herkennen, vanwege het feit dat er een ® of een ™ bijgeplaatst wordt.

Je kunt meer informatie over de wettelijke regelingen met betrekking tot de CD-Rom vinden door de instructies op je beeldscherm te volgen. Als je bent aangesloten op Internet, kun je op onze homepage <http://www.LEGO.com> kijken voor meer informatie over het gebruik van de LEGO merken en merknamen.

CyberMaster bevat een gepatenteerd protocol.

We wensen je heel veel plezier met deze LEGO TECHNIC CD-ROM.

Hardware samenvoegen

1. Een 9-volt batterij in het vaste station stoppen

- Draai het vaste station zodat de achterzijde omhoog wijst. Druk voorzichtig op het batterijdeksel en druk het omlaag en van je af.
- Stop de 9-volt batterij erin, zoals getoond op de afbeelding.
- Schuif het batterijdeksel weer op z'n plaats – het zal in de juiste stand klikken.

2. De antennes op het vaste station zetten

- De antennes moeten op de bovenzijde van het station worden gezet – door ze met de klok mee te draaien worden ze stevig vastgeschroefd.

3. Het vaste station op je PC aansluiten

- Steek de kabel in het vaste station onderaan op de achterzijde.
- De kabel die nu op het vaste station is aangesloten, moet op een vrije seriële poort van je PC worden aangesloten. Als het een 9-pins seriële poort is, kan de kabel zonder meer in je PC worden gestoken, maar als het een 25-pins poort is, moet de bijgevoegde converter worden gebruikt, zie fig. 3.b.

4. Zes 1,5-volt batterijen in het mobiele station stoppen

- Draai het mobiele station zodat de achterzijde omhoog wijst. Druk voorzichtig op het batterijdeksel en druk het naar rechts, zoals getoond op de afbeelding.
- Stop er zes 1,5-volt batterijen in, zoals getoond op de afbeelding.
- Schuif het batterijdeksel weer op z'n plaats – het zal in de juiste stand klikken.

5. De antennes op het mobiele station zetten

- De antennes moeten op de bovenzijde van het mobiele station worden gezet – door ze met de klok mee te draaien worden ze stevig vastgeschroefd.

Software installeren

Stop de CD-ROM in de CD-drive van je computer en volg de instructies die op de monitor verschijnen.

Als je CD-ROM drive niet op 'Automatisch uitvoeren' kan werken, moet je op het pictogram 'Deze computer' in je Windows desktop klikken, daarna op het CD-ROM pictogram en tenslotte op het 'Setup' pictogram.

Het product en de productveiligheid

Als je met de CyberMaster speelt, denk dan aan het volgende:

- * De beste resultaten worden bereikt als je de CyberMaster op vloeren met een hard oppervlak gebruikt, zoals hout, tegels, linoleum e.d.
- * Het kan zijn dat CyberMaster niet goed werkt als er tegelijkertijd andere radiobestuurde producten worden gebruikt.
- * Er kunnen ook storingen optreden als je de CyberMaster gebruikt in de buurt van gebouwen van gewapend beton of hoogspanningsleidingen.
- * De CyberMaster is beveiligd tegen kortsluitingen en overbelasting, maar de batterijen zullen langer meegaan als kortsluiten wordt voorkomen.
- * Gebruik altijd uitsluitend LEGO kabels. Probeer nooit zelf als een verbindingstuk voor de kabel te werken.
- * De motor is van een zekering tegen oververhitting voorzien, waardoor hij tegen overbelasting beschermd is.
- * De CyberMaster mag nooit direct met water in aanraking komen.
- * Zet het vaste station of het mobiele station nooit in de buurt van een verwarmingsbron of in de volle zon.
- * Draag het vaste station of het mobiele station nooit aan hun antennes.

Batterijen

Je heb zes 1,5V batterijen voor het mobiele station nodig en een 9V power pack batterij voor het vaste station.

Wij raden het gebruik van alkaline batterijen aan.

Gebruik nooit verschillende soorten batterijen (alkaline, standaard of oplaadbare) voor het mobiele station tegelijkertijd, ook niet oude en nieuwe. Als de batterijen leeg zijn, of als de CyberMaster een tijd lang niet wordt gebruikt, vergeet dan niet de batterijen uit het vaste station en uit het mobiele station te halen – lekkende batterijen kunnen de stations beschadigen.

Er kunnen in zowel het mobiele station als in het vaste station oplaadbare batterijen worden gebruikt. De batterijen mogen uitsluitend onder toezicht van een volwassene en in een goedgekeurde oplader worden opgeladen.

Oplaadbare batterijen kunnen en mogen niet opgeladen worden terwijl ze nog in het mobiele station zitten. Probeer nooit niet-oplaadbare batterijen opnieuw op de laden.

Fouten opsporen

Als je problemen met het mobiele station of het vaste station hebt, moet je ze eerst een keertje testen. De stations kunnen worden getest in de kleedkamer van het Colosseum, op de Montagelij in Area 15, of in Joe's Garage.

Als de afstand tussen de CyberMaster en het vaste station (de zender) te groot wordt, zal het signaal zwakker worden en het model er niet meer op kunnen reageren.

Als dit gebeurt, moet het model dichterbij het vaste station worden geplaatst. De maximum afstand ligt op een 5 tot 10 meter, afhankelijk van de ontvangstkwaliteit in de kamer.

Als er problemen zijn met het bewaren van radiocontact met de Crusher, probeer dan de posities van de twee antennes te veranderen, zie fig. 6 pagina 16.

Als je op de 'On/Off' toets of de 'Run' toets drukt, moet het mobiele station reageren (er klinkt dan een geluidssignaal of het lampje gaat aan/uit of verandert van kleur). Als dit niet het geval is, haal dan de batterijen uit het mobiele station en stop ze er opnieuw in. De storing moet dan zijn verholpen.

Als het gaat om een probleem met de software of de CD-Rom zelf, neem dan contact op met onze speciale helpdesk.

Helpdesk

Heb je problemen met deze LEGO software, lees dan eerst bovenstaand hoofdstuk 'Fouten opsporen' door.

Mocht je de problemen hiermee niet kunnen verhelpen, dan kun je ons bellen. Een E-Mail sturen kan ook:

Nederland: Telefoonnummer: 076 - 571 80 08
E-Mail adres: Helpdesk@LEGO.com

België: Telefoonnummer: 03/231.87.14
E-Mail adres: Helpdesk@LEGO.com

Natuurlijk willen wij je snel en goed van dienst kunnen zijn. Zorg er daarom voor dat je de volgende informatie bij de hand hebt als je de helpdesk belt:

1. De CD-ROM versie (staat op de CD-ROM gedrukt)
2. De Windows versie die op je PC is geïnstalleerd
3. Indien mogelijk: de gegevens van de geluidskaart en de grafische kaart
4. Hoeveel RAM en hoeveel ruimte op de harde schijf is er beschikbaar
5. De exacte foutmelding die op het beeldscherm verschijnt (indien relevant)

Verder is het natuurlijk ook handig als je achter de computer zit als je de helpdesk belt.

Some Important Information

The LEGO® Software on this Disc is the result of a great deal of work. To help us bring you high quality programs in the future it is important as a legal requirement to read the following:

First Rule:

Following the purchase of the LEGO program you are permitted to copy the program to your own computer. However, it is illegal to allow other users to gain access to your program either via the Internet or by uploading the program to a network from which it can be copied. It is not a problem should you lose the original but have the program copied on your computer.

Second Rule:

If you sell or pass the program on it is illegal to use the program yourself. It is also illegal to lend or rent computer programs.

It is important to know that the LEGO trademarks should not be used freely. An ® or a ™ following a name identifies the name as being a trademark.

If you need to know anything else about the legal requirements, then more information can be found on the CD-ROM. If you are connected to the Internet you can also look at our homepage on <http://www.LEGO.com> for more information about the use of the trademarks of the LEGO Group.

CyberMaster contains a patented protocol.

Hardware assembly

1. Putting a 9-volt battery in the Tower Unit

- Turn the Tower Unit so that the back of the unit faces upwards. Press gently on the battery cover and push down and away from you.
- Insert one 9Volt battery, as illustrated in the picture.
- Slide the battery cover back into place – it will click into the correct position.

2. Fitting aerials on the Tower Unit

- Aerials are fitted onto the top of the unit – turning in a clockwise direction screws them firmly into place.

3. Connecting the Tower Unit to your PC

- The cable is connected at the bottom rear of the Tower Unit.
- The cable which is now connected to the Tower Unit should be linked up to a free serial port on your PC. If it is a 9-pin serial port, the cable can be connected directly to the PC. If, on the other hand, it is a 25-pin port, use the enclosed converter, see Fig. 3.b.

4. Putting six 1.5-volt batteries in the Mobile Unit

- Turn the Mobile Unit so that the back of the unit faces up. Press gently on the battery cover and push to the right, as shown on the illustration.
- Insert six 1.5Volt batteries, as illustrated in the picture.
- Slide the battery cover back into place – it will click into the correct position.

5. Fitting aerials on the Mobile Unit

- Aerials are fitted onto the top of the Mobile Unit – turning in a clockwise direction screws them firmly into place.

Software installation

Place the CD-ROM in the CD drive in your computer and follow the instructions displayed on the monitor.

If your CD-ROM drive does not support 'Autorun', click on the 'My Computer' icon on your Windows desktop, then on the CD-ROM icon, and finally on the 'Setup' icon.

The product and product safety

When you play with CyberMaster, keep the following in mind:

- * The best results are achieved when using CyberMaster on floors with a hard surface such as wood, tiles, linoleum, etc.
- * CyberMaster may not work as it should if other radio-controlled products are being used at the same time.
- * Interference can also arise from using your CyberMaster in the vicinity of buildings made of reinforced concrete or high-voltage power lines.
- * Your CyberMaster is protected against short-circuits and overloading, but batteries will last longer if short-circuiting is avoided.
- * Only use LEGO cables at all times. Never try to use any part of yourself as a connector for the cable.
- * The motor is fused against becoming too warm, which protects it against overloading.
- * Never allow your CyberMaster to come into direct contact with water.
- * Never place the Tower Unit or the Mobile Unit close to a heat source or in direct sunlight.
- * Never carry the Tower Unit or the Mobile Unit by their aerials.

Batteries

You will require six 1.5V batteries for your Mobile Unit and one 9V power pack battery for the Tower Unit.

We recommend the use of alkaline batteries.

Never mix different types of batteries (alkaline, standard and rechargeable), or use a mixture of old and new in your Mobile Unit. If batteries are dead or if CyberMaster is not to be used for a protracted period of time, remember to remove the batteries from the Tower Unit and the Mobile Unit – leaking batteries can ruin the units.

Rechargeable batteries can be used both in the Mobile Unit and the Tower Unit. Batteries should be recharged under adult supervision and only in approved rechargers.

Rechargeable batteries cannot and must not be recharged while still in the Mobile Unit. Never attempt to recharge non-rechargeable batteries.

Troubleshooting

If you have problems with the Mobile Unit or the Tower Unit, the first step is to test them. The units can be tested in the Locker Room of the Colosseum, on the Assembly Line in Area 15, or at Joe's Garage.

If your CyberMaster is too far away from the Tower Unit (the transmitter) the signal will be weakened and the model unable to react to it. Should this happen, move the model closer to the Tower Unit. Maximum range is between 5–10 metres, depending on the quality of the reception within the room.

If there are problems in maintaining radio contact with the Crusher, try positioning the two aerials so that they come out of the model at a different point or angle, see Fig. 6 page 16.

If the Mobile Unit does not respond when the On/Off button or the Run button is pressed (response is indicated by a sound or the light going on or off, or changing colour) then an error has occurred. To solve the problem, remove the batteries and then replace them in the Mobile Unit.

Or, if the problem is related to the CD-ROM or the software, please contact us for further assistance.

Help line

If you encounter problems with this LEGO software, please read the Troubleshooting section.

If this does not solve the problem, please contact us on:

UK: Telephone number: +44 171 365 1497
E-Mail: UK@LEGO.com

Australia: Telephone number: 1 800 683 100
(9.00 a.m. to 5.00 p.m. Sydney Time
Monday to Friday)
Fax number: 02 9428 9610

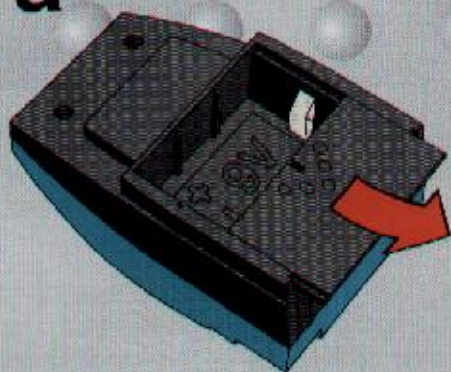
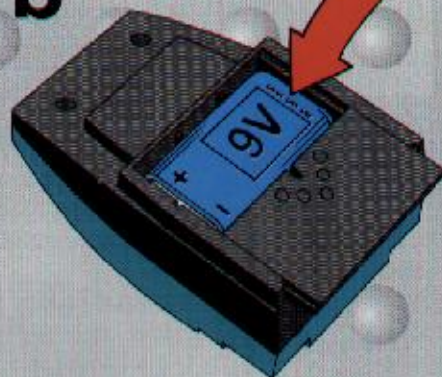
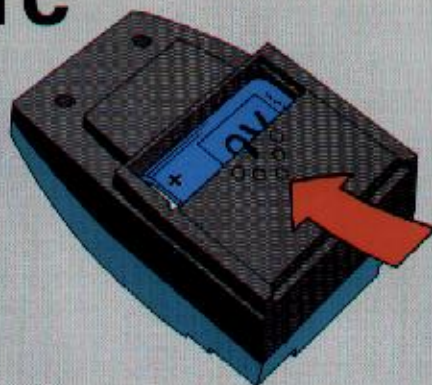
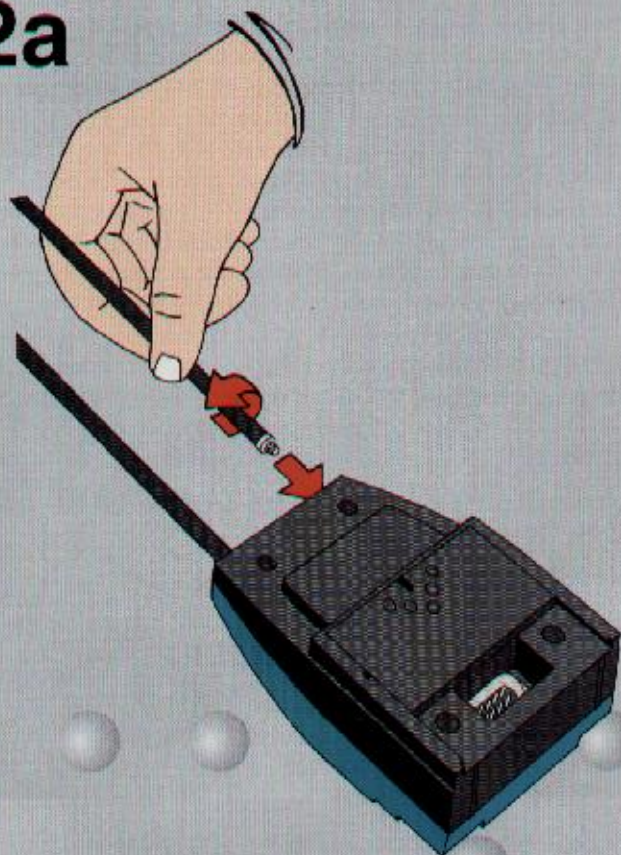
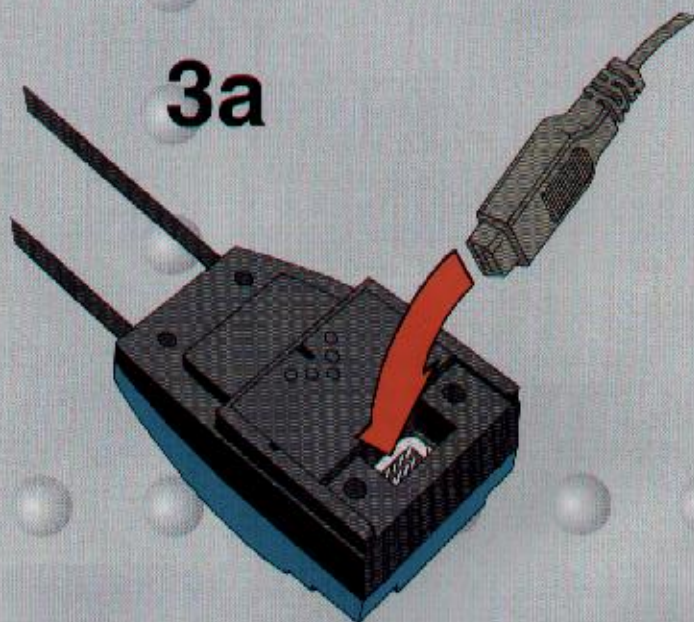
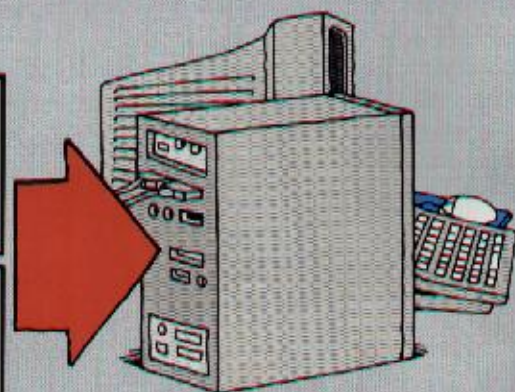
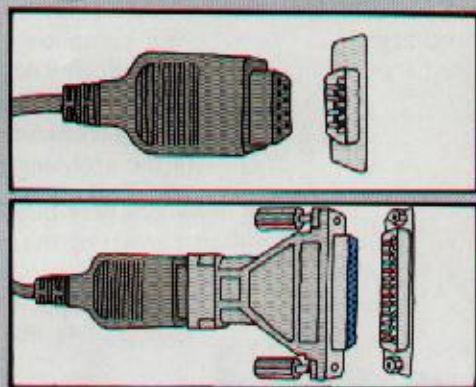
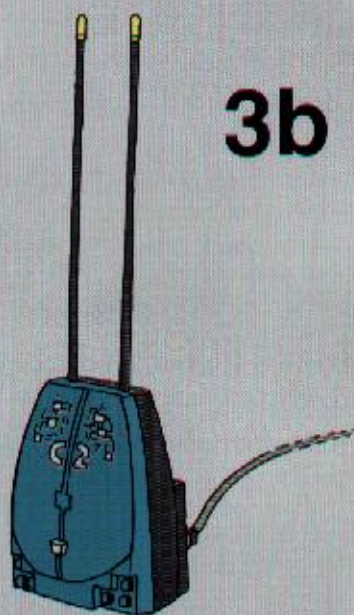
New Zealand: Telephone number: 0800 534643/0800
LEGO HELP
(11.00 a.m. to 7.00 p.m. Monday to Friday)

South Africa: Telephone number: 27 11 314-3825
(8.00 a.m. to 4.00 p.m. Monday to Friday)

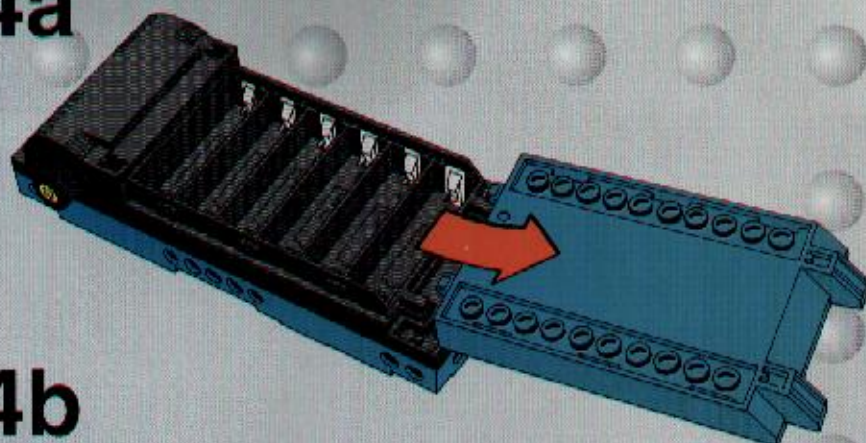
So that we can help you quickly, please have the following information ready before you call:

1. The CD-ROM version (printed on the CD-ROM)
2. The version of Windows running on your PC
3. Details of the sound card and graphic card installed in your computer (where possible)
4. How much RAM and how much free space there is on your computer
5. The exact error message that appears on the monitor (if the problem has prompted an error message).

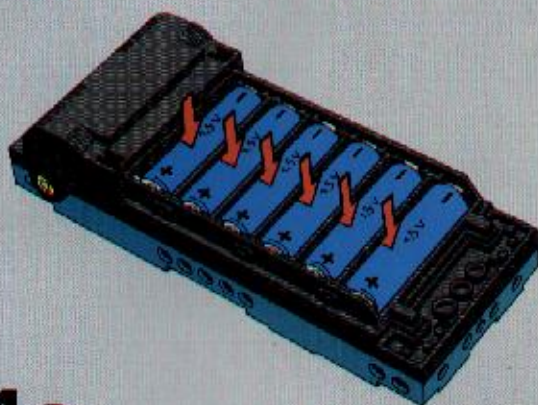
It would be very helpful if you are sat at your computer when contacting the Help Line.

1a**1b****1c****2a****3a****3b**

4a



4b



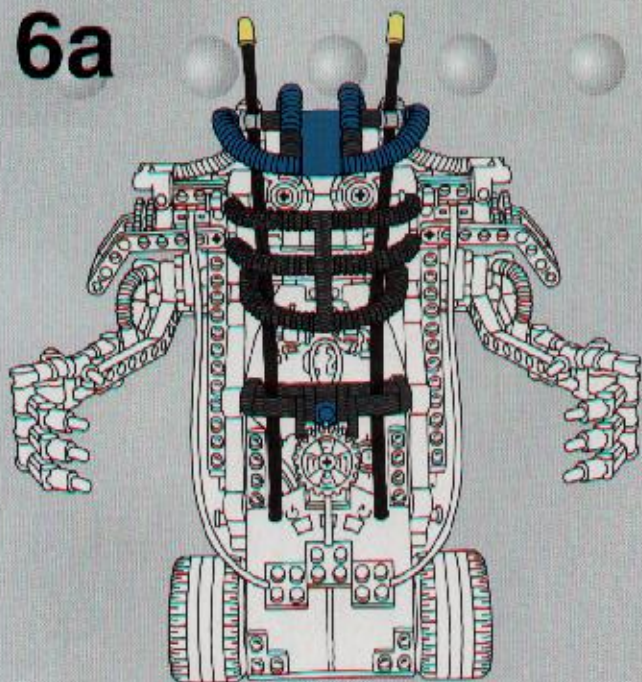
4c



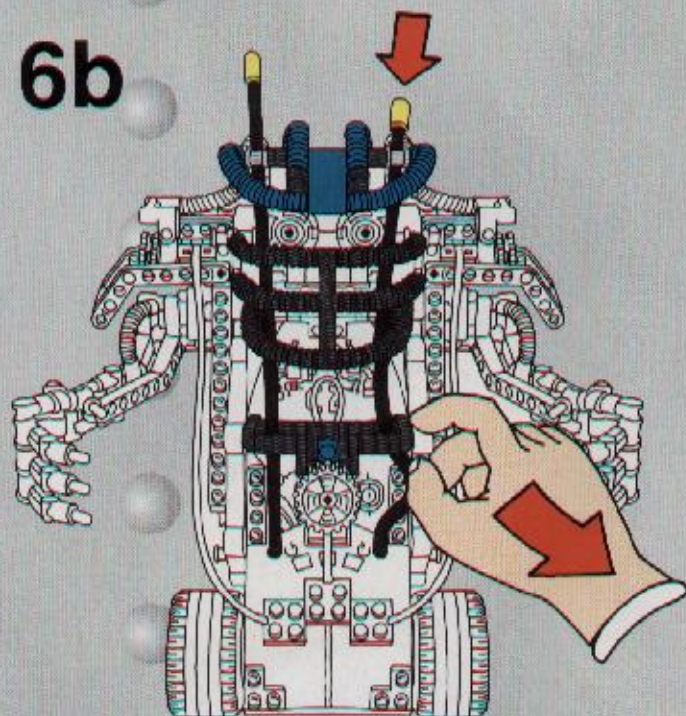
5a



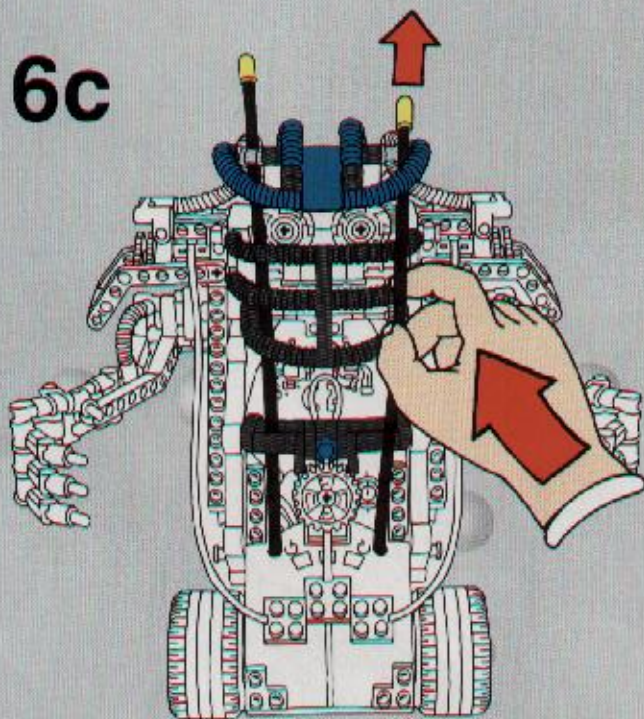
6a



6b



6c



6d

