

Link do produktu: <https://www.superserie.pl/star-wars-at-at-u-command-25cm-p-4050.html>



Star Wars - AT-AT U-Command 25cm!

Cena	590,00 zł
Cena poprzednia	650,00 zł
Dostępność	Wysyłka od 1 do 10 dni roboczych
Numer katalogowy	G107913

Opis produktu

Star Wars - AT-AT U-Command 25cm!

Prawdziwa okazja dla fanów **Star Wars**. Olbrzymi zdalnie sterowany AT-AT specjalnie dla Was na www.superserie.pl! Ograniczona liczba sztuk, gdyż produkt jest rozchwytywany przez zagraniczne sklepy!

Wejść w posiadanie wspaniałego wielkiego Imperialnego Walkera - **wysokość figurki to 25 cm** i zabawka jest w pełni interaktywna. Oto jej funkcje:

- AT-AT Walker ma wiernie zaprojektowany wygląd Walkera z filmu (jest jego mniejszą wierną kopią)
- AT-AT chodzi (sterowany bezprzewodowym kontrolerem)
- AT-AT wydaje głosy jak filmowy pojazd
- AT-AT możesz zastosować przeszło 1000 kombinacji akcji - zabawa nigdy Ci się nie znudzi
- AT-AT możesz zaprogramować i będzie wykonywał wskazane mu ruchy i zachowania w kolejności jaką mu wskażesz.

Zabawka jest prawdziwą perełką dla miłośników Star Wars i da Tobie i/lub Twoim dzieciom mnóstwo frajdy zwłaszcza, że produkt praktycznie jest wyjątkowym na rynku polskim. Sprowadziliśmy go specjalnie i jest prawdziwą SuperSerią naszego sklepu!

Skrócony opis użytkowania:

1. Pochyl prawy drążek w górę lub dół a wprawisz robota w ruch do przodu lub do tyłu z jednoczesnym skrętem w lewo
2. Pochylenie lewego drążka w górę lub dół wprawia robota w ruch do przodu lub do tyłu z jednoczesnym skrętem w prawo.
3. Jednoczesne pochylenie obu drążków w górę lub w dół wprawia robota w ruch do przodu lub do tyłu

PROG:

1. Naciśnięcie przycisku **PROG** uruchamia funkcję programowania robota, w której można wprowadzić sekwencję ruchów, które pojazd ma wykonać. Kolejne naciśnięcie przycisku **PROG** zapisuje wprowadzoną sekwencję i przywraca tryb PLAY (gotowości do użytkowania)

GO/STOP:

1. Naciśnięcie przycisku uruchamia zapisany w trybie **PROG** wprowadzoną sekwencję ruchów pojazdu
- ponowne naciśnięcie przycisku zatrzymuje wykonywanie wprowadzonej w trybie **PROG** sekwencji ruchów
- naciśnięcie przycisku **GO/STOP** w trybie PLAY powoduje uruchomienie samych efektów dźwiękowych