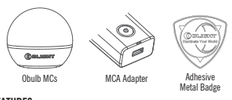
OLIGHT

USER MANUAL

Obulb MCs

Thank you for purchasing this Olight Product. Please read this manual carefully before use and keep it for future reference!

IN THE BOX



FEATURES

- 8 light modes: white light (low), white light (high), red, green, blue, fade between colors, cycle between colors, flashing red.
- IPX7 waterproof and 1.5-meter impact-resistant, the Obulb MCs can be a good pool light and game partner.
- Short press the intuitive rubber-coated button to switch on and cycle through 8 light modes, or long press to turn off.
- Lightweight and small, the light orb fits well in your pockets or backpacks for everyday carry.
- When charging, the light will automatically enter into motion sensor mode (In bright conditions, it will automatically turn off; In darkness, it will turn on when people come, and turn off after people leave). This mode has a stepless dimming function; user can adjust the brightness level at a range of 5%-100%. The user can also turn off the motion sensor as needed. Motion sensor distance: 0—5m (The sensing distance will be further if the Obulb MCs is placed horizontally in a smaller space).
- Operating temperature: 0℃ — 40℃; Storage temperature: -20℃ — 60℃.

SPECIFICATIONS

MODE		
WHITE LIGHT(HIGH)	75lumens	3h
WHITE LIGHT(LOW)	3.5lumens	40h
COLOR FANTASY	* 3~7lumens	7h

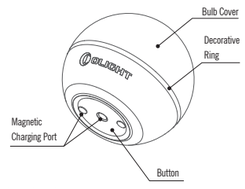
1.5m	IPX7	φ 54×H 48mm φ 2.13×H 1.89in	68g / 2.12oz

* The luminous flux of color fantasy is not fixed due to color changing.

* All data above are test results according to ANSI/NEMA FL 1-2009 standards.

* The tests are performed using the built-in battery that is fully charged.

PRODUCT OVERVIEW

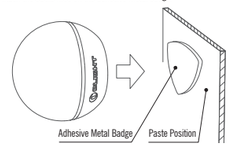


BATTERY TYPE

Built-in 630mAh 3.7V Rechargeable Lithium Polymer Battery.

HOW TO USE THE ADHESIVE METAL BADGE

1. Clean and dry the paste position.
2. Gently and carefully peel out the protective film and DO NOT touch the sticky side.
3. Paste the sticky side of the adhesive metal badge onto the desired position and press it evenly until it is fixed in place.
4. Attach the Obulb MCs on the adhesive metal badge.



NOTICE

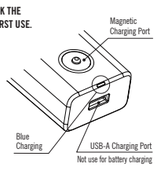
- The output brightness will decrease as the battery runs low and its voltage decreases, until the light goes off.
- The Obulb MCs can be charged with an MCC1A/MCC3 cable that has a slower charging rate than the MCA adapter. While charging with an MCC cable, the power input is similar to the power used when the Obulb MCs' motion sensor is active. Therefore, it will take longer to fully charge the product (the charging indicator turns green).
- The battery has a thermal protection feature. When the battery is working in a temperature higher than 40℃, the light output of Obulb MCs may flicker.

WARNING

- DO NOT drop the light or impact it heavily to protect the built-in battery.
- DO NOT charge the product if it becomes dirty or wet after used in a wet place. Before charging, please clean and dry it.
- DO NOT let a pet play with it, in case the pet will bite and damage it.
- DO NOT hit it as a ball, which may cause irreversible damage.
- DO NOT use it as a baby toy.
- It may be damaged or distorted at a temperature of 60℃ or higher.
- Input voltage higher than 5V or voltage fluctuation may damage the IC, lead to short-circuit and even melt the charging interface.

UNLOCK THE LIGHT BEFORE FIRST USE

CHARGING TO UNLOCK THE PRODUCT BEFORE FIRST USE.



NOTE:

* When the charging cable is connected for the first time, it is normal that the indicator of the cable flashes red once or twice to signal charging cable detection.

* During the process of charging, the indicator will be delayed for 1 second to turn off after disconnection with the charger.

CHARGING

* Before first use please fully charge the product.

* Plug the MCA adapter into an external AC power source, and then attach the Obulb MCs to the magnetic charging port of the MCA adapter for charging. It takes 1.5 hours to fully charge. The full charging voltage of the magnetic port is 4.2V ± 0.05V.

* USB Type-A port output: 5V/2.4A; Magnetic port output: 4.2V/2A (max).

* MCA adapter input voltage: 100-240Vac 50/60Hz

* The red indicator means charging, while the green indicator means charging completed.

* If the battery power is less than 10%, it will flash once when turn on the light or switch the modes, and it will flash once every 30 seconds to remind the user to charge it.

FCC STATEMENT :

This device 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 undesired operation.

WARNING: Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following

MEASURES:

Reorient or relocate the receiving antenna. Increase the separation between the equipment and receiver.

Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.

Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

FCC RADIATION EXPOSURE STATEMENT:

This equipment complies with FCC radiation exposure limits set forth for an uncontrolled environment. This equipment should be installed and operated with minimum distance 20cm between the radiator & your body.

CONTENTS

(EN) English 01
(CN) 简体中文 04
(FI) Finnish 07
(NO) Norwegian 10
(SV) Swedish 14
(NL) Nederlands 18
(PL) Polska 22
(DE) Deutsch 26
(HU) Magyarország 30
(ES) Español 34
(RO) Romanesc 38
(TH) ไทย 41
(FR) Français 45
(IT) Italia 49
(SK) Slovenskýjazyk 53
(KR) 한국어 57
(PT) Português 63

(EN) English

HOW TO OPERATE

The button is located at the bottom of the product. It can be operated by pressing the flat part of the bottom, or by pressing the top of the cover provided that the product sits securely on a hard surface.

ON/OFF: Single click the button to turn on the light. Press and hold the button to turn it off, and the last mode will be memorized.

CHANGE OUTPUT: When the light is on, single click to switch the modes. The circular order is as following: White light (low) →White light (high) →Red →Green →Blue →Fade between colors →Cycle between colors →Flashing red →OFF →White light (low) →...

SPECIAL MODE: The special mode is divided into "random" and "challenge" mode. The default duration of the random mode is 30 seconds. By entering challenge mode and passing levels, a longer random mode duration can be achieved.

NOTE: Only the highest level passed will be memorized.

RANDOM MODE: Keep pressing the button between 20 and 200 times with less than a 5 seconds interval and the product will randomly enter special mode with rapidly spinning colors. The color spin gradually

slows down, and after 30 seconds, the Obulb MCs reverts to low white light automatically. If you want to re-enter random mode, press the button between 20 and 200 times again.

CHALLENGE MODE:

1. Make sure the light is in any color mode excluding the random mode and then press and hold the button for more than 3 seconds to enter challenge mode with rapidly spinning colors. At this point, you can start clearing levels immediately. If you don’t start, the Obulb MCs will exit challenge mode and revert to low white light after 5 seconds. Charging the product in the process will also cause it to exit the challenge mode.

2. Keep pressing the button with about a 1s interval to clear levels. The first challenge level will be cleared when the interval between the initial button press and the second is within 1s±500ms. Each time the button is pressed again, the challenge level increases and so does the difficulty. You fail if the interval between pressing the button is too short or too long. When you fail, low white light is activated and the system records the highest level you have cleared. Each cleared level adds 10 seconds to the random mode.

3. When you fail but want to continue the challenge, please continue pressing the button within about a 1 second interval. If you achieve the interval required by the first challenge level within 5 seconds, the

challenge restarts at level 1 and the light starts rapidly spinning colors. When the reached level exceeds the previous record, the new record will be memorized and the random mode duration increases accordingly.

4. If you didn’t fail but stop pressing the button, the colors keep spinning rapidly for 10*X seconds (X refers to the highest level you have passed), after which the challenge mode is deactivated.

5. The random mode duration is 30+10*X seconds where X refers to the highest level you have passed. After passing 100 levels, the random mode duration is unlimited.

WHITE LIGHT (LOW): When the light is off, press and hold the button for less than 2 seconds to access white light (low) directly.

LOCK/UNLOCK: When the light is off, press and hold the button for over 2 seconds, the light will be locked out after a short flash. Under the lockout mode, if press the button for less than one second, the light will be on with low white light momentarily. To exit the lockout mode, press and hold the button for over one second until the light is on with low white light after a quick blink.

MOTION SENSOR & STEPLESS DIMMING: The motion sensor will be on in the charging state. The light defaults to off when the product is connected for the first time. After the ambient light drops to the

threshold of motion sensor, the product will light up white when people come, and automatically turn off after 15 seconds when sensing nobody moving. When the light is on, press and hold the button to carry out stepless dimming. The stepless dimming range is 5%-100% when the battery power is sufficient.

When the Obulb MCs is disconnected from the power source, the light will turn off if it is currently activated and the motion sensor will be disabled.

MOTION SENSOR ON/OFF: In the white light (low) mode, press and hold the button for 3 seconds, the red light means the motion sensor is turned off while the green light means the motion sensor is turned on. Release the button and the red/green light will turn off.

(CN) 简体中文

操作

开关位于产品底部，按压底部平面或按压球顶（当球泡灯放在硬质平面上时）可操作开关。

开/关机： 单击开机并启记忆档位；长按关机，记忆关机前的档位。

改变光源： 开机状态下，单击切换档位，顺序为白光低→白光高→红色→绿色→蓝色→彩色渐变→彩色跳变→红闪→关机→白光低→...顺序循环。

特殊模式（昙花模式）： 昙花模式分为“昙花随机模式”和“昙花挑战模式”。昙花随机模式持续的时间（下面简称昙花时间）出厂默认30s，用户可开启“昙花挑战模式”进行闯关，闯关成功可增加昙花时间，系统只保留最高闯关的昙花时间。

昙花随机模式操作指引： 连续单击（间隔时间<5s有效，若超过5s重新记连续单击次数）20次以上200次以内，随机出现昙花模式，此时出现七彩旋转，转速随时间逐渐变慢，30s后进入白光低档位，若要再次进入，需要再次连续单击20次以上200次以下。昙花挑战模式操作指引：

1.昙花随机模式外的任意彩光模式下，长按按键3s以上，出现昙花光轮后进入“昙花挑战模式”（5s以上无按键操作、接入充电或关机，则退出“昙花挑战模式”，重复此步骤可再次进入）。

2.继续单击按键即可开始闯关。连续两次单击按键的间隔时间保持在1s左右方可闯关成功，第1关连按两次的间隔时间为1s±500ms，越往后闯关的难度会增加，连按太快或太慢都可能闯关失败，失败时昙花光轮会变白光，连按成功的次数则为闯关数，系统记录挑战所增加的昙花时间：增加的昙花时间为10*X秒，X为最高闯关数（X<100）。

3.闯关失败时若6s内继续连按并闯关成功（灯光会由白光回到昙花光轮），则重新开始计算闯关数，昙花时间不累加；当闯关数超过以往最高记录时，昙花时间会增加，系统也会更新记录。

4.中途主动放弃挑战，昙花光轮会持续10*X秒后变为白光，则退出“昙花挑战模式”。

5.闯关成功后的昙花时间为（30+10*X）s，此时X<100。通关后，即当X=100时，昙花时间将没有限制，昙花光轮可延续至电量耗尽。

白光低亮模式： 关机状态下，长按(不超过两秒)进入。

锁定与解锁： 关机状态下，长按2秒以上直至灭灯，进入锁定状态（锁定后，按下输出白光低亮，松开即灭）。再长按1秒解锁，进入白光低亮模式（解锁灯光会闪烁一下）。

人体感应与无线调光： 充电状态下，开启人体感应功能。首次接入时，灯默认关闭，当环境光线足够暗时，人来亮白光，无人后延时15S熄灭。白灯亮时，长按可进行无极调光，电池电量充足下，无极调光范围5%~100%。

当球泡灯断开充电时，球泡灯熄灭，人体感应和光感功能关闭。

关闭/开启人体感应功能： 白光低亮模式下，长按按键3s。红灯亮，表示关闭人体感应功能；绿灯亮，表示开启人体感应功能。释放按键红/绿灯灭。

(FI) Finnish

KÄYTTÖOHJE

Virtakytkin sijaitsee valaisimen pohjassa. Virtakytkintä voidaan käyttää painamalla valaisimen tasaista pohjaa tai painamalla valaisimen päällä, edellyttäen, että valaisin on tukevasti tasaisella alustalla.

ON/OFF: Paina virtakytkintä kerran virran kytkemiseksi. Valo käynnistyy viimeksi käytetyssä tilassa. Pidä virtakytkintä pohjassa valon sulkemiseksi.

VALOTILA: Valon ollessa päällä, vaihda valotiloja painamalla virtakytkintä kerran. Tilat vaihtuvat seuraavassa järjestyksessä: Valkoinen valo (low) →Valkoinen valo (high) →Punainen →Vihreä →Sininen →Liukuva värivalo →Vaihtuva värivalo →Vilkkuva punainen →OFF

ERIKOISVALO: Erikoistila on jaettu random- ja haastetilaan. Satunnaistilan kesto on 30 sekuntia. Siirtymällä haastetilaan ja läpäisemällä tasoja voidaan saavuttaa pidempi random-tilan kesto.

HUOM: Vain korkein läpäisty taso tallentuu muistiin.

RANDOM-TILA: Paina virtakytkintä 20–200 kertaa alle 5 sekunnin välein ja valo siirtyy satunnaisesti erityistilaan värikkäällä valokuviolla.

Värikuviot hidastuvat vähitellen, kunnes valo palautuu automaattisesti valkoisen valon tilaan 30 sekunnin jälkeen. Toista edellä mainittu palataksesi satunnaistilaan uudelleen.

CHALLENGE MODE:

1.Varmista, että valo on missä tahansa väritilassa random-tilaa lukuun ottamatta, ja pidä virtakytkintä painettuna yli 3 sekunnin ajan siirtyäksesi haastetilaan värikuvioiden syttyessä. Tässä vaiheessa voit aloittaa tasojen läpäisemisen. Jos et aloita 5 sekunnin aikan, Obulb MCs poistuu haastetilasta ja palaa matalan valkoisen valon tilaan. Tuotteen lataaminen lopettaa haastetilan.

2.Jatka napin painamista noin 1 sekunnin välein tasojen läpäisemiseksi. Ensimmäinen taso läpäistään, kun ensimmäisen ja toisen painalluksen välillä on 1 sekunti (±500ms). Kun painiketta painetaan uudelleen, haastetaso ja vaikeusaste kasvaa. Haaste epäonnistuu, jos painikkeen painamisen välinen aika on liian lyhyt tai pitkä. Kun haaste epäonnistuu, matala valkoinen valo aktivoituu ja laite tallentaa muistin korkeimman läpäistyn tason. Jokainen läpäisty taso lisää 10 sekuntia satunnaistilaan.

3.Haasteen epäonnistuessa, voit jatkaa haastetta painamalla virtakytkintä 1 sekunnin jaksoissa. Jos saavutat ensimmäisen haastetason vaatiman aikavälin 5 sekunnin kuluessa, haaste

käynnistyy uudelleen tasolla 1 ja valo syttyy värikkäisiin valokuvioihin. Kun saavutettu taso ylittää edellisen tason, korkein taso tallentuu muistiin ja satunnaistilan kesto kasvaa vastaavasti.

4.Mikäli lopetat painikkeen painamisen, värikuviot pyörivät nopeasti 10 * X sekuntia (jossa X viittaa korkeimpaan läpäistyyn tasoon), minkä jälkeen haastetila poistetaan käytöstä.

5.Satunnaistilan kesto on 30 + 10 * X sekuntia (jossa X viittaa korkeimpaan läpäistyyn tasoon). Kun läpäiset 100 tasoa, satunnaistilan kesto on rajoittamaton.

HIMMEÄ VALKOINEN VALO: Kun valo ei ole päällä, pidä kytkintä pohjassa 2 sekuntia päästäksesi suoraan himmeän valkoiseen valon tilaan.

LUKITSE / AVAA: Kun valo ei ole pä ällä, pidä kytkintä painettuna pohjassa yli 2 sekunnin ajan, valaisin lukittuu nopean välähdyksen jälkeen. Jos kytkintä painetaan lukitustilassa alle 1 sekunnin ajan, valo syttyy hetkeksi himmeällä valolla. Poistuaksesi lukitustilasta paina kytkintä pohjassa yli 1 sekunnin ajan, kunnes valo välähtää ja syttyy himmeällä valkoisella valolla.

LIIKETUNNISTIN & PORTAATON HIMMENNYS: Liiketunnistin on päällä lataustilassa. Valo sammuu oletusarvoisesti, kun tuote on kytkettynä latauksen ensimmäistä kertaa. Kun ympäristön valo laskee

liiketunnistimen raja-arvoon, valo syttyy liikkeestä ja sammuu automaattisesti 15 sekunnin kuluttua, kun liikettä ei havaita. Valon ollessa päällä, paina ja pidä painiketta painettuna käyttääksesi portaatonta himmennystä. Himmennysväli on 5%-100% välillä akun kapasiteetin mukaisesti.

Kun Obulb MCs irrotetaan virtalähteestä, valo sammuu, ja liiketunnistin kytkeytyy pois päältä.

LIIKETUNNISTIN ON/OFF: Valon palaessa low-tilassa, pidä painiketta painettuna 3 sekunnin ajan. Punainen valo syttyy, kun liiketunnistin on pois päältä ja vihreä valo liiketunnistimen päälle kytkemiseksi. Vapauta painike sammuttaaksesi punaisen/vihreän valon.

(NO) Norwegian

BRUK

Knappen sitter i bunnen av kulen. Den kan bli betjent ved å trykke på den flate delen av knappen eller ved å trykke på toppen av kuledekselet gitt at produktet står på en hard overflate.

PÅ/AV: Enkeltklikk på knappen for å skru på lyset. Trykk og hold knappen for å skru av, og den siste brukte modusen vil bli memorert.

ENDRE LYSSTYRKE/FARGE: Når lyset er på, enkeltklikk på bryteren for å endre lysstyrke/farger i rekkefølgen: Hvitt lys (low) →Hvitt lys (high) →Rød →Grønn →Blå →Skifte mellom farger →Endring av farger →Blinkende rød →AV →Hvitt lys (low) →...

SPESIALMODUS: Spesialmodusen er delt inn i "tilfeldig" og "utfordring"-modus. Standard varighet for tilfeldig modus er 30 sekunder. Ved å gå inn i utfordringsmodus og bestå nivåer, kan en lengre tilfeldig modusvarighet oppnås.

MERK: Bare det høyeste nivået som er bestått vil bli lagret.

TILFELDIG MODUS: Fortsett å trykke på knappen mellom 20 og 200 ganger med mindre enn 5 sekunders intervall, og produktet vil tilfeldig gå inn i spesialmodus med raskt roterende farger. Fargespinnet avtar gradvis, og etter 30 sekunder går Obulb MCs automatisk tilbake til lavt hvitt lys. Hvis du vil gå inn i tilfeldig modus igjen, trykk på knappen mellom 20 og 200 ganger igjen.

UTFORDRINGSMODUS:

1.Sørg for at lyset er i en hvilken som helst fargemodus unntatt den tilfeldige modusen, og trykk og hold nede knappen i mer enn 3 sekunder for å gå inn i utfordringsmodus med raskt roterende farger. På dette tidspunktet kan du begynne å rydde nivåer umiddelbart. Hvis du ikke starter, vil Obulb MCs avslutte utfordringsmodus og gå tilbake til lavt hvitt lys etter 5 sekunder. Lading av produktet i prosessen vil også føre til at det går ut av utfordringsmodus.

2.Fortsett å trykke på knappen med ca. 1s intervall for å fjerne nivåer. Det første utfordringsnivået slettes når intervallet mellom det første knappetrykket og det andre er innenfor 1s±500ms. Hver gang du trykker på knappen igjen, øker utfordringsnivået og vanskelighetsgraden også. Du mislykkes hvis intervallet mellom å trykke på knappen er for kort eller for langt. Når du feiler, aktiveres lavt hvitt lys, og systemet registrerer det høyeste nivået du har nullstilt. Hvert ryddet nivå legger til 10 sekunder til tilfeldig modus.

3.Når du mislykkes, men ønsker å fortsette utfordringen, kan du fortsette å trykke på knappen innen 1 sekunds intervall. Hvis du oppnår intervallet som kreves av det første utfordringsnivået innen 5 sekunder, starter utfordringen på nytt på nivå 1 og lyset begynner raskt å snurre farger. Når det nådde nivået overskrider den forrige posten, vil den nye posten bli lagret og varigheten av tilfeldig modus øker tilsvarende.

4.Hvis du ikke mislykkes, men slutter å trykke på knappen, fortsetter fargene å snurre raskt i 10*X sekunder (X refererer til det høyeste nivået du har passert), hvoretter utfordringsmodusen deaktiveres.

5.Varigheten av tilfeldig modus er 30+10*X sekunder der X refererer til det høyeste nivået du har passert. Etter å ha passert 100 nivåer, er

til lavt hvitt lys etter 5 sekunder. Lading av produktet i prosessen vil også føre til at det går ut av utfordringsmodus.

2.Fortsett å trykke på knappen med ca. 1s intervall for å fjerne nivåer. Det første utfordringsnivået slettes når intervallet mellom det første knappetrykket og det andre er innenfor 1s±500ms. Hver gang du trykker på knappen igjen, øker utfordringsnivået og vanskelighetsgraden også. Du mislykkes hvis intervallet mellom å trykke på knappen er for kort eller for langt. Når du feiler, aktiveres lavt hvitt lys, og systemet registrerer det høyeste nivået du har nullstilt. Hvert ryddet nivå legger til 10 sekunder til tilfeldig modus.

3.Når du mislykkes, men ønsker å fortsette utfordringen, kan du fortsette å trykke på knappen innen 1 sekunds intervall. Hvis du oppnår intervallet som kreves av det første utfordringsnivået innen 5 sekunder, starter utfordringen på nytt på nivå 1 og lyset begynner raskt å snurre farger. Når det nådde nivået overskrider den forrige posten, vil den nye posten bli lagret og varigheten av tilfeldig modus øker tilsvarende.

4.Hvis du ikke mislykkes, men slutter å trykke på knappen, fortsetter fargene å snurre raskt i 10*X sekunder (X refererer til det høyeste nivået du har passert), hvoretter utfordringsmodusen deaktiveres.

5.Varigheten av tilfeldig modus er 30+10*X sekunder der X refererer til det høyeste nivået du har passert. Etter å ha passert 100 nivåer, er

på. Slipp knappen og det røde/grønne lyset slås av.

(SV) Swedish

HUR DU ANVÄNDER LAMPAN

Knappen är placerad i botten av produkten, den kan tändas genom att trycka på undersidan, eller så trycker man på toppen av lampan för att se att lampan sitter fast ordentligt mot en hård yta.

PÅ / AV: Ett enkelt tryck på brytaren tänder lampan. Tryck och håll knappen intryckt för att släcka lampan igen. Det föregående effektläget memoriseras.

BYT EFFEKTLÄGE: När lampan är tänd, ett enkelt tryck på brytaren byter effektläge. Lampan cyclar mellan följande effektlägen: Vitt svagt sken →vitt starkt sken →rött →grönt →blått →tonar genom alla färger →cyklar mellan alla färger →blinkande rött →avstängd →vitt svagt sken.

SPECIAL LÄGEN: Speciallägen är indelade i "slumpmässigt" och "utmanande" läge. Standardvaraktigheten för slumpmässigt läge är 30 sekunder. Genom att gå in i utmaningsläget och passera nivåer kan en

längre slumpmässig lägeslängd uppnås.

SLUMPMÄSSIGT LÄGE: Fortsätt att trycka på knappen mellan 20 och 200 gånger med mindre än 5 sekunders intervall och lampan går slumpmässigt in i specialläge med snabbt snurrande färger. Färgspinningen saktar gradvis ner, och efter 30 sekunder återgår Obulb MCs automatiskt till svagt vitt ljus. Om du vill gå in i slumpmässigt läge igen, tryck på knappen mellan 20 och 200 gånger igen.

UTMANINGSLÄGE:

1.Se till att ljuset är i valfritt färgläge utom det slumpmässiga läget och tryck sedan och håll ner knappen i mer än 3 sekunder för att gå in i utmaningsläget med snabbt snurrande färger. Vid det här laget kan du börja rensa nivåer omedelbart. Om du inte startar kommer Obulb MCs att avsluta utmaningsläget och återgå till svagt vitt ljus efter 5 sekunder. Om du laddar produkten under processen kommer den också att lämna utmaningsläget.

2.Fortsätt att trycka på knappen med ungefär 1s intervall för att rensa nivåer. Den första utmaningsnivån rensas när intervallet mellan den första knapptryckningen och den andra är inom 1s±500ms. 336 / 5000 Translation results Varje gång knappen trycks in igen ökar utmaningsnivån och svårighetsgraden likaså. Du misslyckas om

intervallet mellan att trycka på knappen är för kort eller för långt. När du misslyckas aktiveras lågt vitt ljus och systemet registrerar den högsta nivån du har nollställt. Varje rensad nivå lägger till 10 sekunder till slumpmässigt läge.

3.När du misslyckas men vill fortsätta utmaningen, vänligen fortsätt att trycka på knappen inom cirka 1 sekunds intervall. Om du uppnår intervallet som krävs av den första utmaningsnivån inom 5 sekunder, startar utmaningen om på nivå 1 och ljuset börjar snabbt snurra färger. När den uppnådda nivån överskrider det tidigare rekordet kommer det nya rekordet att memoreras och slumplägets varaktighet ökar i enlighet med detta.

4.Om du inte misslyckades utan slutar trycka på knappen, fortsätter färgerna att snurra snabbt i 10*X sekunder (X hänvisar till den högsta nivån du har passerat), varefter utmaningsläget avaktiveras.

5.Längden på slumpmässigt läge är 30+10*X sekunder där X refererar till den högsta nivån du har passerat. Efter att ha passerat 100 nivåer är varaktigheten för slumpmässigt läge obegränsad.

VARMVITT LJUS (LÅGT): När lampan är avstängd, tryck och håll knappen intryckt i mindre än 2 sekunder för att tända lampan på lågt effektläge.

LÅS / LÅS UPP: När lampan är avstängd, tryck och håll knappen

intryckt i mer än 2 sekunder, lampan blinkar snabbt till och knapplåset är aktiverat. När knapplåset är aktiverat, trycker man på knappen kortare än 1 sekunder tända lampan på lågt effektläge momentant. För att låsa upp knapplåset, tryck och håll knappen intryckt i över 1 sekunder till lampan tänds igen med lågt effektläge.sekunder till lampan tänds igen med lågt effektläge.

RÖRELSESENSOR OCH STEGLÖS DIMMING: När lampan laddas kommer rörelsesensorn att vara aktiv. Lampan är släcks som standard när lampan ansluts för första gången. När omgivningsljuset sjunker tillräckligt lågt för att aktivera rörelsesensorn, tänds lampan med vitt sken när man rörmar sig lampan och släcks automatiskt efter 15 sekunder om ingen rörelse detekteras. När lampan lyser håller du knappen intryckt för att steglöst dimma lampan. Lampan går steglöst att dimma mellan 5% -100% förutsatt att batteriet är tillräckligt laddat.

När Obulb MCs laddare kopplas ifrån, kommer lampan stängas av från sitt nuvarande läge, samt att rörelsedetektorn kommer stängas av.

RÖRELSESENSOR PÅ/AV: I ljusläget (svagt) vitt ljus, håll knappen intryckt i 3 sekunder, det röda ljuset indikerar att rörelsesensorn är avstängd medans det gröna ljuset indikerar att rörelsesensorn är aktiv. Släpp knappen och den röda / gröna lampan släcks.

(NL) Nederlands

BEDIENING

De schakelaar bevindt zich aan de onderkant en kan worden bediend door op de platte onderkant van het product te drukken, of door op de bovenkant van het product te drukken, mits het stevig en op een harde ondergrond staat.

ON/OFF: Klik één keer op de knop om het licht aan te doen. Houd de knop ingedrukt om het licht uit te schakelen, en de vorige modus wordt onthouden.

UITGANG WIJZIGEN: Wanneer het licht aan is, klik één keer om van modus te wisselen. De cirkelvormige volgorde is als volgt: Wit licht (laag) →Wit licht (hoog) →Rood →Groen →Blauw →Vervagen tussen kleuren →Wisselen tussen kleuren →Knipperend rood →OFF →Wit licht (laag) →...

SPECIALE MODUS: De speciale modus is onderverdeeld in de "willekeurige" en "uitdaging" -modus. De standaardduur van de willekeurige modus bedraagt 30 seconden. Door de uitdaging modus te openen en levels te halen, kan een langere duur van de willekeurige modus worden bereikt.

OPMERKING: Alleen het hoogst behaalde niveau wordt onthouden.

WILLEKEURIGE MODUS: Blijf 20 tot 200 keer op de knop drukken met een interval van minder dan 5 seconden en het product zal willekeurig de speciale modus openen met snel draaiende kleuren. De kleuren spinnen geleidelijk langzamer en na 30 seconden schakelt de Obulb MCs automatisch terug naar een zacht wit licht. Als u opnieuw naar de willekeurige modus wilt gaan, drukt u nogmaals tussen de 20 en 200 keer op de knop.

UITDAGING MODUS:

1. Verzeker u ervan dat het licht in een willekeurige kleurmodus staat, uitgezonderd de willekeurige modus, en houd vervolgens de knop langer dan 3 seconden ingedrukt om de uitdaging modus met snel draaiende kleuren te openen. Op dit punt kunt u onmiddellijk beginnen met het behalen van niveaus. Als u niet begint, zal de Obulb MCs de uitdaging modus verlaten en na 5 seconden teruggkeren naar een zacht wit licht. Het product tijdens het proces opladen, zorgt er ook voor dat de uitdaging modus verlaat.

2. Blijf op de knop drukken met een interval van ongeveer 1s om niveaus te behalen. Het eerste uitdagingsniveau wordt behaald als het interval tussen de eerste druk op de knop en de tweede binnen de 1s±500ms valt. Elke keer dat de knop opnieuw wordt ingedrukt, neemt het

uitdagingsniveau alsook de moeilijkheidsgraad toe. U hebt gefaald als het interval tussen het indrukken van de knop te kort of te lang is. Als u faalt, wordt een zacht wit licht geactiveerd en registreert het systeem het hoogste niveau dat u behaalde. Elk behaald niveau voegt 10 seconden toe aan de willekeurige modus.

3. Als u faalde maar toch de uitdaging wilt voortzetten, blijf dan binnen een interval van ongeveer 1 seconde op de knop drukken. Als u binnen 5 seconden het vereiste interval voor het eerste uitdagingsniveau bereikt, begint de uitdaging opnieuw op niveau 1 en begint het licht snel kleuren te draaien. Als het bereikte niveau het vorige record overschrijdt, wordt het nieuwe record in het geheugen opgeslagen en neemt de duur van de willekeurige modus overeenkomstig toe.

4. Als u niet faalde, maar stopte met het indrukken van de knop, blijven de kleuren 10*X seconden snel draaien (X verwijst naar het hoogste niveau dat u behaalde), waarna de uitdaging modus wordt gedeactiveerd.

5.De duur van de willekeurige modus is 30+10*X seconden, waarbij X verwijst naar het hoogste niveau dat u behaalde. Na het behalen van 100 niveaus is de duur van de willekeurige modus onbeperkt.

ZACHT WIT LICHT: als het licht uit staat, houdt u de schakelaar voor minder dan 2 seconden ingedrukt om direct zacht wit licht te activeren.

VERGRENDELEN/ONTGRENDELEN: wanneer het licht uit staat, houdt u

de schakelaar langer dan 2 seconden ingedrukt, waarna het product wordt vergrendeld na een korte flits. Als de schakelaar in vergrendelmodus voor korter dan 1 seconden wordt ingedrukt, dan brandt het product kortstondig op zacht wit licht. Verlaat de vergrendelingmodus door de schakelaar langer dan 1 seconden in te drukken of totdat het licht aan gaat op zacht wit licht na een korte knippering.

BEWEGINGSSENSOR & STAPLOOS DIMMEN: De bewegingssensor staat aan in de oplaadstatus. Het lampje gaat standaard uit wanneer het product voor de eerste keer wordt aangesloten. Als het donker word zal de bewegingssensor worden geactiveerd, het product zal wit oplichten wanneer er beweging plaatsvindt en automatisch uitschakelen na 15 seconden wanneer er geen beweging wordt waargenomen. Als het licht aan is, houdt u de knop ingedrukt om staploos te dimmen. Het staploze dimbereik is 5%-100% wanneer de batterij voldoende opgeladen is.

Als de Obulb MCs losgekoppeld wordt van de stroombron, gaat het licht uit als het op dat moment geactiveerd is en wordt de bewegingssensor uitgeschakeld.

BEWEGINGSSENSOR AAN/UIT: Houd in de modus wit licht (laag) de knop 3 seconden ingedrukt, het rode lampje betekent dat de bewegingssensor is uitgeschakeld, het groene lampje betekent dat de bewegingssensor is ingeschakeld. Laat de knop los en het rood/groene lampje gaat uit.

(PL) Polska

OBSŁUGA

Włącznik znajduje się na dole i można go obsługiwać, naciskając płaskie dno lub naciskając na górną część urządzenia, pod warunkiem, że jest stabilnie osadzone na twardej powierzchni.

WŁ./CZ/WYŁ.ĄCZ: Wciśnij przycisk, aby włączyć światło. Wciśnij i przytrzymaj, aby je wyłączyć. Ostatnio używany tryb zostanie zapamiętany.

ZMIANA TRYBU: Kiedy światło jest włączone, wciśnij przycisk, aby zmienić tryb. Tryby zapętlają w następujący sposób: Światło białe (tryb niski) →Światło białe (tryb wysoki) →Czerwone →Zielone →Niebieskie →Płynne przejście między kolorami →Przełączanie między kolorami →Pulsacyjne czerwone →Wył. →Światło białe (tryb niski) →...

TRYB SPECJALNY: Tryb specjalny dzieli się na dwa tryby: "losowy" i "wyzwanie". Czas trwania domyślny dla trybu losowego wynosi 30 sekund. Wprowadzenie trybu wyzwania i przechodzenie poziomów pozwala uzyskać dłuższy czas trybu losowego.

UWAGA: zapamiętywane są tylko najwyższe wykonane poziomy.

TRYB LOSOWY: Naciskaj przycisk od 20 do 200 razy, z przerwami krótszymi niż 5 sekund, wtedy produkt wejdzie losowo w tryb specjalny z szybko obracającymi się kolorami. Obroty kolorów będą coraz wolniejsze aż po 30 sekundach Obulb MCs automatycznie przejdzie do słabego światła białego. Jeśli chcesz ponownie wejść w tryb losowy, to jeszcze raz naciśnij przycisk od 20 do 200 razy.

TRYB WYZWANIA:

1.Lampka musi być w innym trybie niż losowy; naciśnij i przytrzymaj przycisk przez 3 sekundy by wejść do trybu wyzwania z szybko wirującymi kolorami. W tym momencie możesz od razu zacząć czyścić poziomy. Jeśli nie zaczniesz tego robić, to Obulb MCs wyjdzie z trybu wyzwania i po 5 sekundach powró