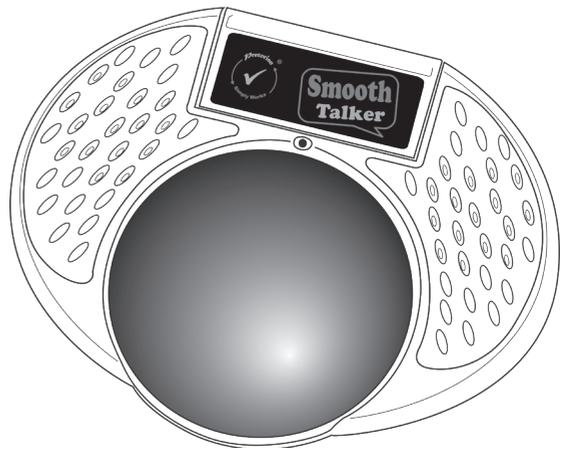


## GEBRAUCHSANWEISUNG

# Smooth Talker II



### Packungsinhalt

Prüfen Sie den Packungsinhalt bitte genau:

#### **SMOOTH TALKER II**

**Ladekabel**

**Spielzeugkabel**

**Gebrauchsanweisung**

## Produktbeschreibung

Mit einem modernen und stylischem Design ist der **SMOOTH TALKER II** der vielseitigste Kommunikations-Taster am Markt. Der **SMOOTH TALKER II** hat superlange 8 Minuten Aufnahmekapazität, hervorragende digitale Klangqualität durch Doppellautsprecher und einen sehr niedrigen und abgeschrägten Taster, zur einfachen Handhabung. **SMOOTH TALKER II** bietet vielfältige Abspielmöglichkeiten:

Zufall, Zufall (ohne Wiederholung), Auswahl, ausgewählte Reihenfolge, Dialog, Flüstern (hörbare Anweisung) sowie Frage-Antwort-Modus in einem einzigen Gerät.

Das Gerät ist mit einer eingebauten Lithiumbatterie ausgestattet, welche eine stundenlange Nutzung ermöglicht. Das Aufladen erfolgt über einen USB-Anschluss und ist auch während der Nutzung möglich.



# Smooth Talker

---

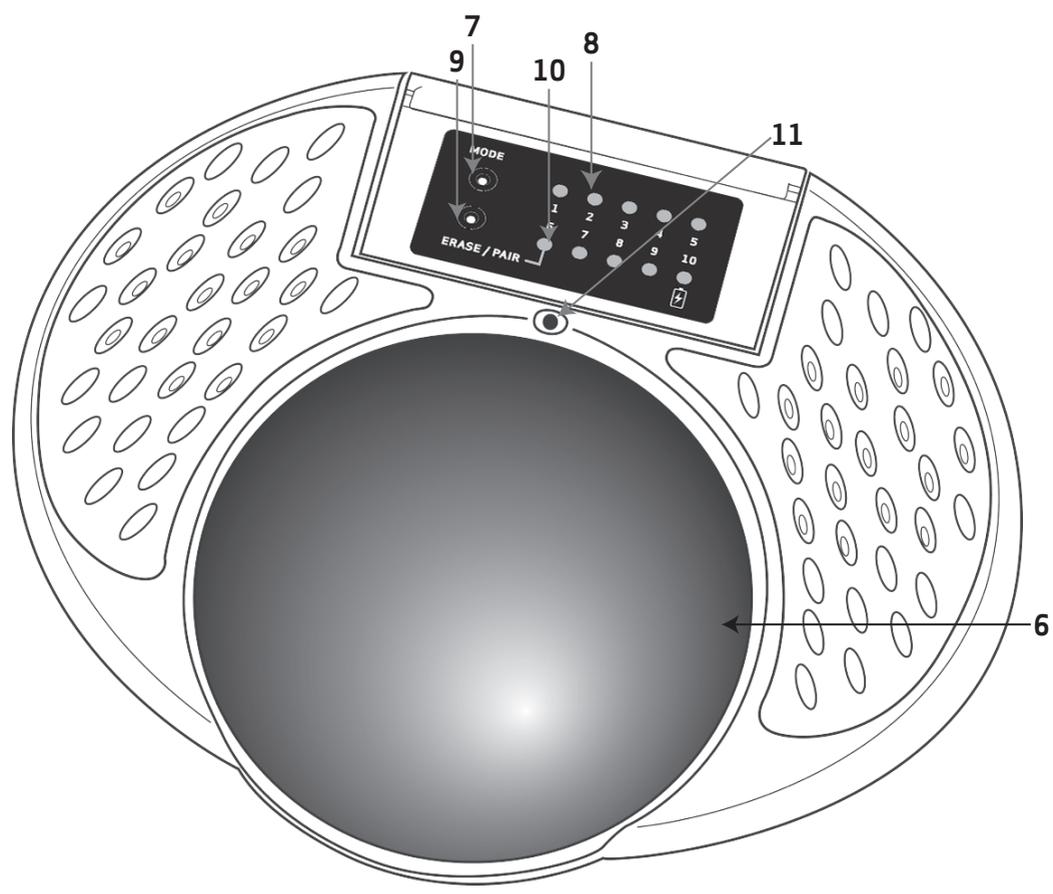
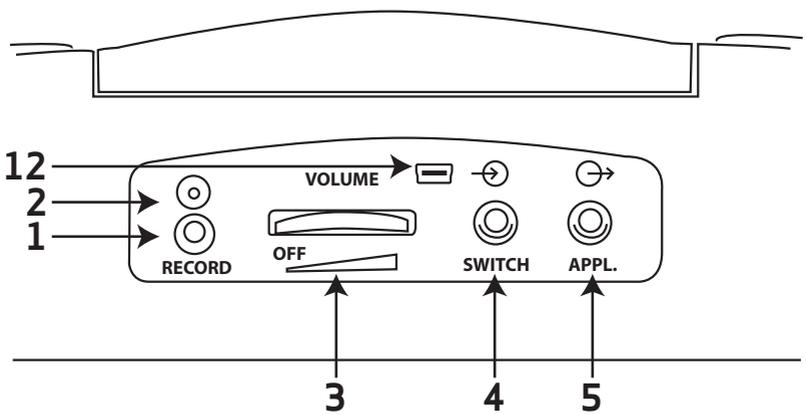
## Eigenschaften

- Superlange 8 Minuten Aufnahme-/Abspielzeit
- Vigitaler Verstärker mit doppellautsprechern für hervorragenden Klang
- Eingebaute Lithiumbatterie - per USB aufladbar; Nutzung während des Ladevorgangs möglich
- Folge, Zufall, Zufall (ohne Wiederholung), Auswahl, ausgewählte Reihenfolge, Dialog, Flüstern (hörbare Anweisung) sowie Frage-Antwort-Modus
- Anschlussbuchse für externen Taster, alternativ ist ein kabelloser SimplyWorks Schalter nutzbar
- Kabellose Bedienung elektronischen Spielzeugs, alternativ Nutzung der 3.5mm Klinke
- konfigurierbar um Netzstromgeräte per Energise oder iClick zu bedienen
- Eingebauter Kartenhalter
- Großer (125mm) und besonders flacher abgeschrägter Taster
- Taster ist nicht ohne Werkzeug vom Anwender abnehmbar - dies minimiert die Ablenkung des Nutzers

---

## Laden des Akkus

Um die eingebaute Akku zu laden, nutzen Sie das mitgelieferte Ladekabel in der Mini-USB-Buchse [12] hinten am Gerät und verbinden Sie dies dann mit einen gängigen USB-Anschluss, bspw am Computer oder am Telefonladestecker. Während des Ladevorgangs leuchtet die LED [10] grün und sie erlischt wenn die Batterie vollständig geladen ist, was circa 3 Stunden dauert. Die LED leuchtet rot, wenn die Batterie aufgeladen werden sollte.



# Wählen des Abspiel-Modus

**SMOOTH TALKER II** hat acht Abspiel-Modi für ausreichende Flexibilität. Der Abspiel-Modus kann individuell eingestellt werden.Z.B.:

- Nutzung des Geräts als Würfel: Aufnahme aller Zahlen von '1' bis '6' und dann den Abspielmodus auf Zufall stellen.
- Dialog: Aufnahme der gewünschten Texte und den Abspielmodus auf Dialog stellen.
- Fortlaufendes Abspielen ist die Grundeinstellung des Geräts; um dies zu ändern, drücken Sie bitte Mode [7] kurz und eine der LEDs 1-8 zeigen die aktuelle Einstellung an; um diese zu ändern drücken Sie Mode so lange bis die gewünschte Einstellung erreicht ist. Eine Übersicht hierzu entnehmen Sie der Liste der Klappe.  
Nach einigen Sekunden erlischt die LED, die Einstellungen werden gespeichert und eine akustische Bestätigung wird abgespielt.

## Aufnahmen machen

Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

1. Halten Sie den Record-Knopf [1] gedrückt bis die Record-LED [2] leuchtet.
2. Nun entscheiden Sie ob Sie weitere Aufnahmen hinzufügen oder ob Sie diese erneut machen möchten. Wenn Sie noch einmal neu aufnehmen wollen, dann müssen alle vorherigen Aufnahmen gelöscht werden. Hierzu bei leuchtender Record-LED den Erase/Pair-Knopf [9]kurz drücken. Es erfolgt eine akustische Bestätigung wird abgespielt und informiert Sie über den erfolgten Löschvorgang. Möchten Sie weitere Aufnahmen hinzufügen, folgen Sie dem nächsten Schritt.
3. Halten Sie den Hauptschalter [6] gedrückt. Nach dem Piepton sprechen Sie deutlich in das Mikrofon [11]. Lassen Sie den Schalter erst los, wenn die jeweilige Aufnahme vollständig ist. Wiederholen Sie den Vorgang für weitere fortlaufende Aufnahmen. Wenn

alle gewünschten Aufnahmen komplett sind drücken Sie kurz den Record -Knopf um den Aufnahme-Modus zu verlassen. Der **SMOOTH TALKER II** befindet sich jetzt im Abspiel-Modus.

Während der Aufnahme blinkt die Record-LED langsam. Wenn die verbleibende Aufnahmezeit nur noch 20 Sekunden beträgt, blinkt diese LED schnell. Ist die gesamte Aufnahmezeit erreicht, verlässt der **SMOOTH TALKER II** automatisch den Aufnahme-Modus und eine Ansage über den vollen Speicherplatz erklingt. Die maximale Anzahl an einzelnen Aufnahmen beträgt 64. Beim Versuch weiterer Aufnahmen erklingt nun die Ansage, dass die höchste Anzahl der Aufnahmen erreicht wurde.

\* *SMOOTH TALKER II* kürzt die Aufnahme absichtlich schon um 0,5 Sekunden um Schaltergeräusche zu vermeiden. Halten Sie also den Record-Knopf 0,5s länger gedrückt.

# Nutzung der Abspiel - Modi

**SMOOTH TALKER II** hat 8 Abspiel-Modi, um dem Nutzer bestmögliche Entwicklungschancen zu bieten. Um die aktuelle Einstellung zu erkennen, drücken Sie kurz Mode-Knopf [7]. Die entsprechenden LEDs 1-8 zeigen Ihnen nun den Modus an, ohne diesen zu verändern. Wollen Sie den Modus ändern, drücken Sie den Mode-Knopf so oft, bis die gewünschte LED leuchtet. Eine Übersicht hierzu entnehmen Sie der Liste auf der Klappe. Nach einigen Sekunden erlischt die LED, die Einstellungen werden gespeichert und eine akustische Bestätigung des Modus wird abgespielt.

## **SEQUENTIAL / Reihenfolge**

Spielt die Aufnahmen in der aufgenommenen Reihenfolge ab, beginnend mit der ersten. Ist die letzte Aufnahme erreicht, beginnt wieder die erste Aufnahme.

## **RANDOM / Zufall**

Die Aufnahmen werden zufällig abgespielt. Z.B. die aufgenommenen Zahlen 1 bis 6 werden zufällig wiedergegeben und verwandeln den **SMOOTH TALKER II** in einen sprechenden Würfel. Oder aber die Aufnahmen sind Namen von Objekten. Dann kann man diese Objekte zeigen und den jeweiligen Namen ansagen lassen.

## **RANDOM (NO REPEATS)**

### **Zufall (ohne Wiederholung)**

Ähnlich dem Zufall-Modus. Jedoch kann jede Aufnahme nur einmal gespielt werden. Nach dem Abspielen aller Aufnahmen beginnt es wieder von vorn, mit einem anderem Zufallsmuster. Z.B. Auswahl von Nutzern von Gruppenaktivitäten - hierfür einfach die Namen der Nutzer aufnehmen und zufällig abspielen lassen. Niemand wird ausgelassen und niemand ist mehrfach dran. Um die Auswahl jederzeit erneut starten zu lassen, drücken Sie einfach kurz den Record-Knopf [1].

## **CHOICE / Auswahl**

Dieser Modus erlaubt dem Benutzer zwischen zwei Aussagen zu wählen. Der Smooth Talker II gibt dabei immer **NUR DIE ERSTE** aufgenommene Aussage wieder – ein mit dem **SMOOTH TALKER II** verbundener externer Taster gibt **NUR DIE ZWEITE** aufgenommene Aussage wieder. Mehr als zwei aufgenommene Aussagen werden in diesem Modus nicht wiedergegeben.

Beispiele: Ja/Nein oder Bitte/Danke

## **CHOICE PROGRESSION / Ausgewählte Folge**

Ähnlich dem Auswahl-Modus aber hier setzt sich die Folge je nach Auswahl fort. Nehmen Sie Aufnahmen in Paaren vor. Für jedes Paar spielt der Hauptschalter die **ERSTE** und der externe Schalter die **ZWEITE** Aussage ab. Dieser Modus ist ideal um Speisen aufzunehmen, bspw:

Aufnahme 1 und 2: Pizza Hamburger  
Aufnahme 3 und 4: Eis Doughnut  
Aufnahme 5 und 6: Limonade Saft

Die erlaubt dem Nutzer zwischen Pizza und Hamburger, dann Eis oder einem Doughnut und zuletzt zwischen Limonade oder Saft zu wählen. Unterstützt werden kann die Übung dann auch mit passenden Bildern. Die ausgewählte Folge kann jederzeit von vorn begonnen werden, indem Sie kurz den Record-Knopf [1] drücken.

## **CONVERSE (TURN-TAKING)**

### **Dialog (abwechselnd)**

Dieser Modus ermöglicht ein Gespräch zwischen zwei Benutzern, unter der Verwendung eines externen Schalters, in einem klar strukturierten Ablauf. Hierbei funktioniert dies unabhängig von der Reihenfolge des Drückens der Schalter, da diese Aufnahmen immer nur wechselseitig abgespielt werden.

Der **SMOOTH TALKER II** startet immer und gibt die erste und alle anderen "geraden" Aufnahmen wieder, der externe Taster die dazupassenden "ungeraden" Aufnahmen. Zuerst fertigen Sie die nötigen Aufnahmen an. Hierzu ein Beispiel:

Aufnahme 1 (Hans) "Hallo, mein Name ist Hans"  
Aufnahme 2 (Katrin) "Hi Hans, ich bin Katrin"  
Aufnahme 3 (Hans) "Was ist dein Lieblingsessen?"  
Aufnahme 4 (Katrin) "Ich mag Pizza".

Gerne kann man hier für jeden Gesprächspartner die Stimme verstellen, um realistischere Ergebnisse zu haben.

Sind die Aufnahmen fertig, dann spielt der Hauptschalter [6] die ungeraden und der externe Schalter spielt die geraden Aufnahmen ab. Also spricht Hans durch den Hauptschalter und Katrin durch den externen Schalter. Da Hans den Hauptschalter nutzt, startet er den Dialog. Katrins Schalter kann erst nach dem kompletten Abspielen der ersten Aufnahme auslösen. Jetzt muss Hans wieder warten, bis die komplette Aufnahme abgespielt wurde, usw. Eine Unterbrechung des Gesprächspartners ist also nicht möglich. Der Dialog kann nach Abschluss immer wieder neu gestartet werden. Hans beginnt. Um den Dialog abubrechen und neu zu beginnen, drücken Sie jederzeit kurz den Record-Knopf [1].

## AUDITORY PROMPT

Flüstern (hörbare Anweisung)

Flüstern (PROMPT) – Auswahl leise anhören, dann laut abrufen

Dieser Modus erlaubt dem Lehrer/Pfleger/Therapeuten durch das Drücken eines externen Schalters, das leise Hören der aufgenommenen Aussagen. Wird dann der SMOOTH TALKER II bei der gewünschten Aussage vom Nutzer gedrückt, spielt dieser die ausgewählte Aussage laut ab – ein erneuter Druck auf den SmoothTalker II wiederholt dann immer wieder die selbe Aussage. Man muss die leisen Flüsteransagen nicht zu Ende hören, der Nutzer kann hier immer aktiv kommunizieren.

Während durch die Aussagen navigiert wird, ist eine Steuerung von batteriebetriebenen Spielsachen oder anderen elektrischen Geräten nicht möglich.

Beispiel:

Auf einer Exkursion geht es ins Fast Food Restaurant. Der Lehrer/Pfleger/Therapeuten nimmt folgende Aussagen auf:

Aufnahme 1: "Hamburger"

Aufnahme 2: "Pizza"

Aufnahme 3: "Eis"

Aufnahme 4: "Hot Dog"

Bei Ankunft im Restaurant entscheidet der Nutzer, dass er einen Hot Dog essen möchte. Der Lehrer/Pfleger/Therapeut navigiert diskret zu Aufnahme 4 und der Nutzer selbst drückt dann den Hauptschalter zur Bestellung. Die Aussage "Hot Dog" wird in normaler Lautstärke wieder gegeben.

## QUESTION & ANSWER / Frage-Antwort-Modus

Nehmen Sie Aussagen als Fragen und Antworten in Paaren auf. Dieser Modus gestattet das wiederholte Stellen der Frage bis eine Antwort erfolgt.

Beispiel:

Aufnahmen 1 und 2:

Was ist deine Lieblingsfarbe? - Blau

Aufnahmen 3 und 4:

Hast du ein Haustier? - Ja, ich habe einen Hund.

Aufnahmen 5 und 6:

Hast du Geschwister? - Ja, ich habe eine Schwester.

Drücken des externen Schalters spielt die ERSTE Aussage ab. Zur Wiederholung kann diese beliebig oft gedrückt werden. Drücken des Hauptschalters spielt dann die korrespondierende ZWEITE Aussage ab. Auch hier sind Wiederholungen möglich.

Für die nächste Frage drücken Sie dann wieder den externen Schalter usw. Um die Fragerunde erneut zu beginnen, drücken Sie jederzeit kurz den Record-Knopf [1].

---

## Unterbrechen einer Ansage

Durch das kurze Drücken des Record-Knopfs [1] wird die Ansage unterbrochen. Das Abspielen wird fortgesetzt, wenn der entsprechende Schalter erneut gedrückt wird. Dies funktioniert nicht im Flüster-Modus.

---

## Fortsetzen einer Ansage

Ausser im Flüster-Modus wird das Gerät die Aussage fortsetzen, indem man den Record-Knopf kurz drückt. Je nach gewählten Abspiel-Modus passiert dies wie folgt:

Reihenfolge:

Ansage beginnt erneut mit Aussage 1

Zufall:

kein Effekt

Zufall (ohne Wiederholung):

Alle Aussagen und eine Auswahl beginnt von vorn.

Auswahl:

kein Effekt

Ausgewählte Folge:

Ansage beginnt erneut mit Aussagen 1 und 2.

Dialog:

Ansage beginnt erneut mit Aussage 1 (1.Nutzer).

Frage/Antwort:

Ansage beginnt erneut mit Aussage 1 und 2.

## Abspielen von Aufnahmen eines externen Schalters

Verbinden Sie einen externen Schalter mittels eines Kabels mit der Buchse [4]. Für die Modi Reihenfolge, Zufall, Zufall (ohne Wiederholung) funktioniert der externe Schalter genauso wie der Hauptschalter. In allen anderen Modi ist ein externer Schalter nötig.

## Abspielen von Aussagen durch einen SimpleWorks Schalter

1. Platzieren Sie einen kabellosen SimpleWorks Schalter neben den **SMOOTH TALKER II**.
2. Stellen Sie sicher, dass der **SMOOTH TALKER II** nicht im Aufnahme-Modus ist.
3. Halten Sie den Pair -Knopf [9] des **SMOOTH TALKER II** bis die LED 6 langsam blinkt.
4. Drücken Sie nun sofort den Pair-Knopf am SimpleWorks Schalter. Die Pair- LED des **SMOOTH TALKER II** beginnt langsam zu blinken bis die Verbindung besteht. Jetzt leuchtet die LED für 5 Sekunden.

Der kabellose SimpleWorks Schalter kann jeder SimpleWorks-Sender sein. Ebenso können der **SWITCH125** und der **SWITCH 75** und der SimpleWorks **SEND** genutzt werden, um jeden Schalter kabellos zu machen. Selbst der SimpleWorks **JOYSTICK** kann auch als Wobble-Schalter genutzt werden. Beachten Sie, dass Schalter mit und ohne Kabel gemeinsam funktionieren und die gleiche Funktion ausführen können.

## Steuerung von batteriebetriebenen Spielsachen/ Geräten

Um die Nutzfrendlichkeit zu verstärken und positive Stärkung zu ermöglichen, kann der **SMOOTH TALKER II** auch batteriebetriebene Spielsachen oder andere elektrischen Geräte steuern. Verbinden Sie das Gerät mit der Buchse [5]. Um eine Aussage zuzuordnen, drücken Sie kurz den Record -Knopf [1]. Während die Aussage abgespielt wird jedes Mal das Spielzeug/Gerät aktiviert. Falls die Aussage sehr kurz ist, fügen Sie eventuell etwas Stille oder auch Musik zur Aufnahme hinzu, um so die Aktivierungsdauer des Spielzeugs zu verlängern. Jede oder alle Aufnahmen können mit dem Spielzeug kombiniert werden. Alternativ zur kabellosen Spielzeugsteuerung kann der **SMOOTH TALKER II** mit einer SimpleWorks Spielzeug Steuerung verbunden werden:

1. Verbinden Sie das Spielzeug/Gerät mit einer Steuerung, z.B. **CONTROL LITE**, **CONTROL** oder **CONTROL PRO**.
2. Drücken Sie den Pair-Knopf an der Steuerung und die Pair-LED wird langsam blinken.
3. Drücken Sie nun den Pair-Knopf [9] des **SMOOTH TALKER** kurz. Die Pair- LED an der Steuerung wird weiter blinken, bis die Verbindung hergestellt wurde, und dann für 5 Sekunden aufleuchten.
4. Fügen Sie nun die Aussage dazu, folgen Sie der obigen Anleitung hierzu.

Beachten Sie, dass Spielzeuge mit und ohne Kabel gemeinsam funktionieren und gleichzeitig ein- und ausgeschaltet werden.

# Software-Steuerung während der Wiedergabe

**SMOOTH TALKER II** kann auch mit **SimplyWorks RECEIVE** verbunden werden, damit auch die Software für Spielzeug-/Geräte durch Ansagen gesteuert werden kann.

1. Kurzes Drücken des Pair-Knopfs des **RECEIVE** und die Pair-LED blinkt langsam.
2. Jetzt drücken Sie kurz den Pair-Knopf [9] des **SMOOTH TALKER II**. Die Pair-LED des **RECEIVE** blinkt, bis die Verbindung hergestellt ist. Nun leuchtet die Pair-LED für 5 Sekunden und erlischt.

Wird nun eine Aussage abgespielt, die der Spielzeug-/Gerätesteuerung zugeordnet ist, sendet **RECEIVE** den Befehl Enter über die USB-Verbindung solange zum Computer, wie die Wiedergabe dauert. Dies gestattet Software für den Enter-Befehl gleichzeitig mit dem **SMOOTH TALKER II** zu nutzen.

## Steuerung netzbetriebener Geräte während der Wiedergabe

Elektrische Geräte können auch kabellos betrieben werden, unter der Verwendung von **ENERGISE** oder **iCLICK** Netzstromsteuerung. Stecken Sie das **ENERGISE/iCLICK** Netzkabel in die Steckdose und das strombetriebene Gerät in Steckdose Nummer 1. Drücken Sie kurz den Pair-Knopf 1 des **ENERGISE/iCLICK** und die Pair-LED beginnt langsam zu blinken. Drücken Sie nun kurz den Pair-Knopf [9] am **SMOOTH TALKER II**. Die Pair-LED des **ENERGISE/iCLICK** wird bis zum Abschluss des Vorgangs blinken und dann 5 Sekunden lang leuchten. Ordnen Sie nun eine Ansage für den erfolgten Vorgang zu.

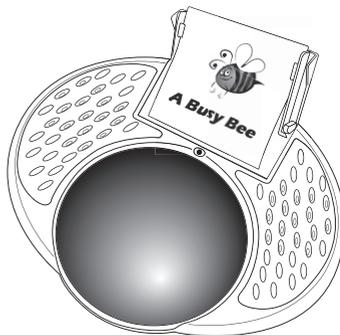
## Lebensdauer der Batterie

Um den Akku zu schonen, wechselt **SMOOTH TALKER II** automatisch in einen Schlafmodus, wenn dieser ca. 20 Minuten nicht benutzt wurde. Das Drücken eines beliebigen Knopfes am Gerät oder des Hauptschalters schaltet das Gerät wieder ein. Der kabellose **Simply Works Receiver** wird somit abgeschaltet, was einerseits Strom spart und andererseits den Empfang von anderen externen kabellosen Schaltern verhindert.

Wollen Sie den **SMOOTH TALKER II** für mehrere Minuten nicht nutzen, dann sollten Sie ihn besser ausschalten, indem Sie den Lautstärkereger [3] komplett zudrehen. Dies verhindert im Fall eines Transports, dass der Hauptschalter versehentlich gedrückt wird.

## Einlegen der Bildkarten

Eine Bildkarte kann in den geöffneten Deckel des **SMOOTH TALKER II** eingelegt und als visueller Prompt genutzt werden. Diese Bildkarte sollte 75mm breit und 35mm oder höher sein. Sollten das Blinken der LEDs und die Knöpfe bei geöffnetem Deckel störend für den Nutzer sein, können die benutzten Karten ca. 75mm hoch sein und verdecken damit dann das Geschehen, siehe Abbildung unten.



## **Warnung bei niedrigem Batteriestand**

---

Sollte die Wiedergabe unterbrochen werden und/oder die LED 10 blinkt rot, so ist dies der Hinweis, dass die Batterie geladen werden muss. Die leise Einstellung der Lautstärke reduziert die Unterbrechung von Wiedergaben und verlängert den Batteriezklus etwas. Das Gerät kann auch während des Ladevorgangs benutzt werden.

## **Zurücksetzen des Speichers**

---

Es ist möglich, alle Aufnahmen und Einstellungen zu löschen. Dieser Vorgang löscht auch alle Abspiel-Modi und setzt diesen auf Reihenfolge zurück. Um den Löschvorgang vorzunehmen, halten Sie den Record-Knopf [1] bis das Gerät im Aufnahme-Modus ist, die LED [2] leuchtet. Jetzt halten Sie den Erase/Pair Knopf [9] gedrückt bis Sie die Ansage "Zum Bestätigen nochmals drücken". Um fortzufahren, lassen Sie nun den Erase-Knopf los und drücken ihn kurz noch einmal. Alle Einstellungen und Aufnahmen werden jetzt endgültig gelöscht. Dieser Vorgang kann mehrere Sekunden dauern und wird bei Beendigung durch eine weitere Ansage bestätigt.

## **Ladekabel ersetzen**

---

Sollten Sie einmal das Ladekabel verlegen, welches mit Ihrem SMOOTH TALKER II geliefert wurde, können Sie dies bei den meisten Elektronikmärkten nachkaufen. Es ist das gleiche Kabel wie ein Kamerakabel, eine andere Bezeichnung lautet: USB Typ A zu Mini-USB.

## **Wartung**

---

SMOOTH TALKER II ist wartungsfrei. Sollte eine Reparatur nötig sein, so darf diese nur vom Fachmann ausgeführt werden. Wenden Sie sich im Falle eines Defekts vertrauensvoll an einen autorisierten Fachhändler.

## **Gewährleistung**

---

SMOOTH TALKER II hat eine Garantie gegen Herstellungs-, Bauteil- oder Komponentenfehler für 24 Monate. Das Gerät ist für den Privat- und Bildungsgebrauch konzipiert. Unsachgemäßer Gebrauch führt zum Erlöschen der Garantieansprüche.

Durch nicht fachmännisch ausgeführte Reparaturen oder Modifizierungen, mechanische Gewalteinwirkung oder Einwirkungen von Flüssigkeiten und der Gebrauch mit inkompatiblen Zubehör, erlischt der Garantieanspruch ebenfalls.

# Fehlermeldungen

Symptom	mögliche Ursache	Lösung
keine Wiedergabe.	<ul style="list-style-type: none"><li>• keine Aufnahmen vorhanden.</li><li>• Lautstärkeregler auf Minimum.</li><li>• Batterie leer.</li><li>• im Frage/Antwort-Modus, die erste Frage muss mit dem externen Schalter aktiviert werden, damit eine Antwort per Hauptschalter abgespielt werden kann.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aufnahmen machen!</li><li>• Lautstärke regeln.</li><li>• Batterie laden.</li><li>• Erste Frage mit dem externen Schalter spielen.</li></ul>
Alte Aussagen trotz neuer Aufnahme.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wurde vor der neuen Aufnahme - Erase (Löschen) gedrückt?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Drücken von Erase vor dem Aufnehmen neuer Aussagen.</li></ul>
Wiedergabe einer Aussage.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Batterie leer.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laden der Batterie (Abdrehen der Lautstärke hilft zunächst).</li></ul>
Spielzeug wird nicht aktiviert.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Spielzeug nicht zu einer Aussage zugeordnet</li><li>• Kabel defekt</li><li>• SimplyWorkS ist nicht verbunden</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aussage aufnehmen und Record - Knopf drücken zum zurodnen.</li><li>• Testen und ggf. ersetzen des Kabels.</li><li>• Verbinden mit dem Receiver.</li></ul>
Externer Schalter spielt Aussage nicht ab.	<ul style="list-style-type: none"><li>• externer Schalter defekt</li><li>• SimplyWorks Schalter ist nicht verbunden</li><li>• Dialog-Modus und man ist nicht an der Reihe</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Testen mit Pretorian Test-IT und ggf. ersetzen</li><li>• Verbinden des SimplyWorks Schalters.</li><li>• Warten bis man an der Reihe ist.</li></ul>
Mechanische Geräusche bei Aufnahme.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gerät wurde während der Aufnahme in der Hand gehalten.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gerät während der Aufnahme fest der aufstellen.</li></ul>





S040139 Rev 1

For use with firmware 105 onwards.

# Pretorian

TECHNOLOGIES LTD.

Unit 37 Corringham Road Industrial Estate  
Gainsborough Lincolnshire DN21 1QB UK

**Tel** +44 (0) 1427 678990 **Fax** +44 (0) 1427 678992

SimplyWorks® is a registered  
trademark of Pretorian Technologies Ltd

**[www.pretorianuk.com](http://www.pretorianuk.com)**

---