



**SUPERMAN**  
RETURNS™

8+

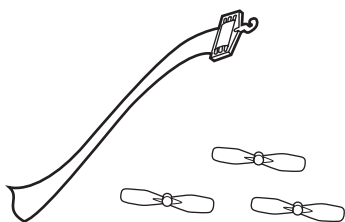
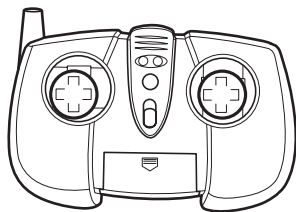
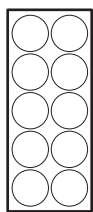
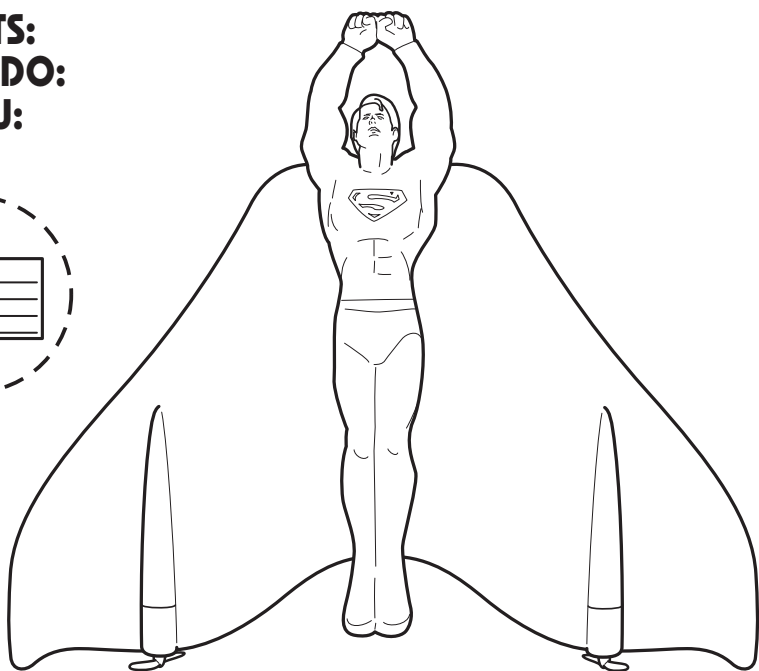
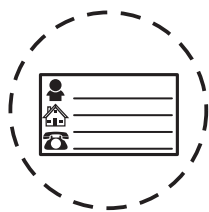


J2098-0720 G1

**INSTRUCTIONS**  
**INSTRUCCIONES**  
**MODE D'EMPLOI**

Keep these instructions for future reference as they contain important information.  
Guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto.  
Conserver ces instructions, car elles contiennent des renseignements importants.

**CONTENTS:**  
**CONTENIDO:**  
**CONTENU:**



Requires 8 "AA" (LR6) alkaline batteries (not included). **Adult assembly required.**

Funciona con ocho pilas alcalinas tipo 8 x "AA" (LR6) x 1,5V (no incluidas). [Requiere montaje por un adulto.] Desechar las pilas gastadas de manera segura. **Lea las instrucciones antes de usar este producto.**

Fonctionne avec 8 piles alcalines AA (LR6), non fournies. **Doit être assemblé par un adulte.**



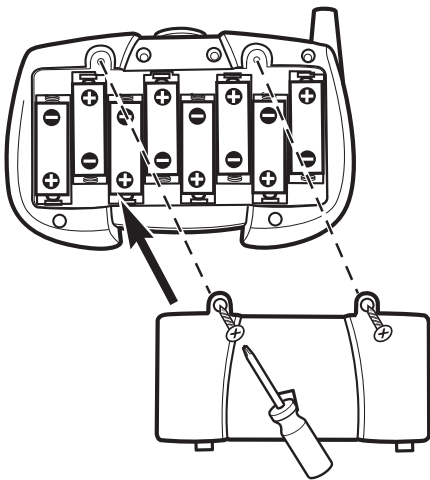
SUPERMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.  
WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.  
SUPERMAN et tous les personnages et éléments y afférents sont des marques de DC Comics, qui détient le droit d'auteur. BLASON WB: TM et © Warner Bros. Entertainment Inc.  
(s06)

# INSTALL BATTERIES COLOCACIÓN DE LAS PILAS INSTALLATION DES PILES

Unscrew battery cover with a Phillips head screwdriver (not included). Install 8 "AA" (LR6) alkaline batteries (not included), in the orientation (+/-) shown. Replace battery cover and tighten screws.

Destornillar la tapa del compartimento de pilas con un destornillador de estrella (no incluido). Introducir ocho pilas alcalinas tipo 8 x "AA" (LR6) x 1,5V (no incluidas) como se muestra. Cerrar la tapa del compartimento de pilas y ajustar los tornillos.

Dévisser le couvercle du compartiment des piles avec un tournevis cruciforme (non fourni). Installer 8 piles alcalines AA (LR6), non fournies, dans le sens indiqué. Replacer le couvercle et serrer les vis.



## Battery Safety Information

In exceptional circumstances batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your toy (product). To avoid battery leakage;

- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the product before being charged (if designed to be removable).
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision (if designed to be removable).
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not mix old and new batteries.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the product.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Dispose of battery(ies) safely.
- Do not dispose of this product in a fire. The batteries inside may explode or leak.

## Información De Seguridad Acerca De Las Pilas

En circunstancias excepcionales, las pilas pueden derramar líquido que puede causar quemaduras o dañar el producto. Para evitar derrames:

- No cargar pilas no recargables.
- Sacar las pilas recargables antes de cargarlas.
- La carga de las pilas recargables sólo debe realizarse con la supervisión de un adulto.
- No mezclar pilas alcalinas, estándar (carbono-zinc) o recargables (níquel-cadmio).
- No mezclar pilas nuevas con gastadas.
- Usar sólo el tipo de pilas recomendadas (o su equivalente).
- Cerciorarse de que la polaridad de las pilas sea la correcta.
- Sacar las pilas gastadas del producto.
- No provocar un cortocircuito con las terminales.
- Disponer de las pilas gastadas de manera segura.
- No quemar las pilas ya que podrían explotar o derramar el líquido incorporado en ellas.

## Conseils de sécurité concernant les piles

Les piles pourraient couler et causer des brûlures chimiques ou endommager irrémédiablement le jouet. Pour éviter que les piles coulent :

- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Retirer les piles rechargeables du jouet avant de les charger (si elles sont conçues pour être rechargées).
- Les piles rechargeables ne doivent être rechargées que sous la surveillance d'un adulte (si elles peuvent être enlevées du compartiment).
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne pas combiner des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celui recommandé, ou des piles équivalentes.
- Veiller à bien respecter le sens des polarités (+) et (-).
- Toujours retirer les piles usées du produit.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage.
- Ne pas jeter le jouet au feu. Les piles pourraient exploser ou couler.

## Battery Performance Note:

For best performance use alkaline batteries. Battery life may vary depending on battery brand.

## Att observera om batteriprestanda:

Para obtener un mejor rendimiento, usar pilas alcalinas. La duración de las pilas puede variar según la marca de estas.

## Remarque sur le rendement des piles:

Pour de meilleurs résultats, utiliser des piles alcalines. La durée d'efficacité d'une pile varie selon la marque.

## IMPORTANT INFORMATION

- DO NOT RECHARGE SUPERMAN™ IF IT FEELS HOT. ALLOW IT TO COOL BEFORE RECHARGING.
- DO NOT ATTEMPT TO USE OR CHARGE SUPERMAN™ IF IT SHOWS SIGNS OF LEAKAGE OR CORROSION.
- DO NOT DISASSEMBLE THE SUPERMAN™ PERMANENTLY INSTALLED NIMH (NICKEL-METAL HYDRIDE) BATTERY. THE NIMH BATTERY IS A SEALED NIMH BATTERY.
- IF SUPERMAN™ AND/OR CHARGER ARE WET, THOROUGHLY DRY BEFORE USING OR CHARGING.
- REGULARLY EXAMINE ALL WIRES AND CONNECTORS. IN THE EVENT OF DAMAGE, DO NOT USE.

This product is powered by Nickel-Metal Hydride technology, and requires no special procedures or precautions for disposal. However, as with all products, you should dispose of your NiMH battery in an environmentally responsible and considerate manner.

## INFORMACIÓN DE IMPORTANCIA

- NO RECARGAR A SUPERMAN SI LA FIGURA SE SIENTE CALIENTE. ESPERAR A QUE SE ENFRIE ANTES DE CARGARLA.
- NO USAR NI CARGAR A SUPERMAN SI LA FIGURA MUESTRA SEÑALES DE DERRAME O CORROSIÓN.
- NO DESENSAMBLAR LA BATERÍA NIMH (NÍQUEL METAL) INTEGRADA DE SUPERMAN™. LA BATERÍA NIMH ES UNA BATERÍA SELLADA.
- SI SUPERMAN Y/O EL CARGADOR SE LLEGAN A MOJAR, SECARLOS POR COMPLETO ANTES DE USAR/CARGAR.
- REVISAR PERIÓDICAMENTE TODOS LOS CABLES Y CONECTORES. SI DETECTA ALGÚN DAÑO, NO USAR EL PRODUCTO.

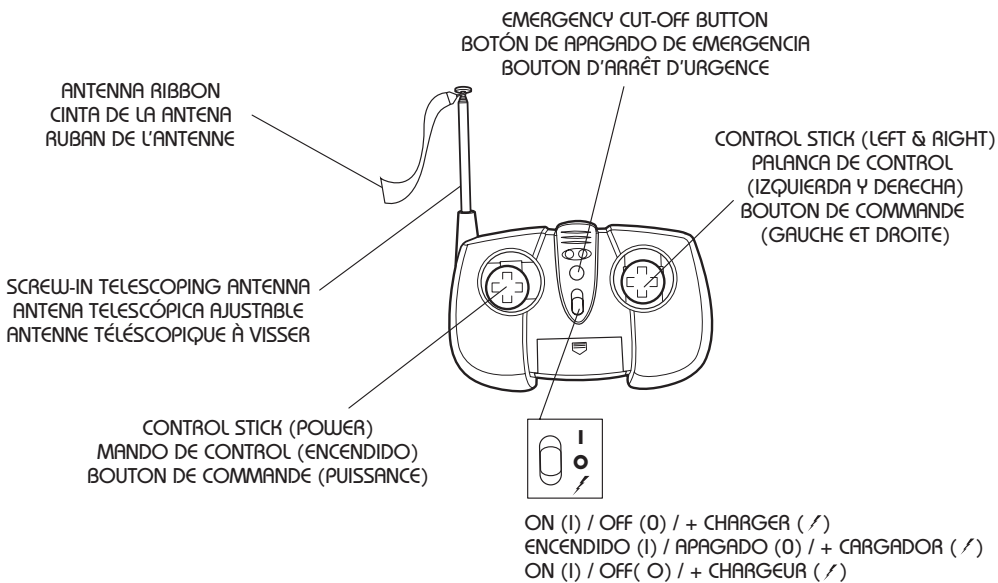
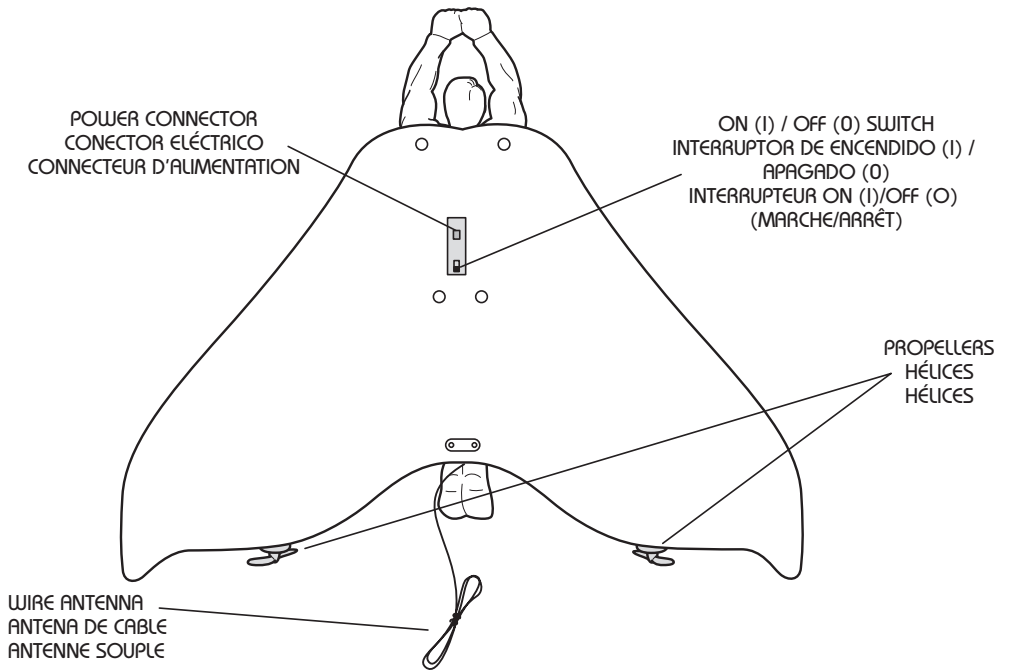
Este producto está accionado por tecnología de hidruro de níquel-metal y para su eliminación no se requiere tomar precauciones ni seguir procedimientos especiales. No obstante, al igual que con todo producto, desechar la batería NiMH de una manera responsable para con el medio ambiente.

## RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS

- NE PAS CHARGER LA FIGURINE SUPERMAN SI ELLE EST CHAUDE AU TOUCHER. LA Laisser REFROIDIR AVANT DE LA CHARGER.
- NE PAS UTILISER OU CHARGER LA FIGURINE SUPERMAN SI ELLE FUT OU MONTRE DES SIGNES DE CORROSION.
- NE PAS DÉSAMBLER L'ACCUMULATEUR NIMH (À HYDRAURE MÉTALLIQUE DE NICKEL) INSTALLÉ DE FAÇON PERMANENTE DANS LA FIGURINE SUPERMAN. IL S'AGIT D'UNE PILE AU NICKEL-CADMIUM NIMH SCELLÉE.
- SI LA FIGURINE SUPERMAN OU LE CHARGEUR SONT MOUILLÉS, LES SÉCHER COMPLÈTEMENT AVANT D'UTILISER OU DE CHARGER LA FIGURINE.
- EXAMINER RÉGULIÈREMENT TOUS LES FILS ET LES CONNECTEURS. NE PAS UTILISER LE PRODUIT SI CES ÉLÉMENTS SONT ENDOMMAGÉS.

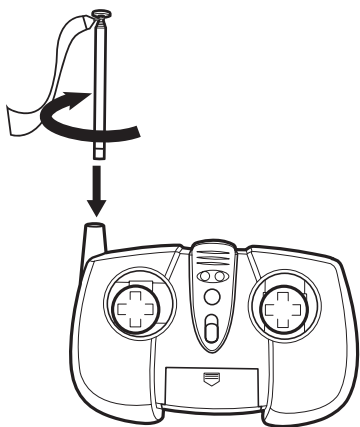
Le produit est alimenté par la technologie NiMH et ne requiert aucune procédure ou précaution spéciale pour la mise au rebut. Cependant, comme tout autre produit, il devrait être mis au rebut d'une façon écologique et responsable.

# CONTROLS CONTROL COMMANDES



Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Relations 1-888-557-8926 [service.mattel.com](http://service.mattel.com). • Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-888-557-8926. • Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303 • Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. • Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. • Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.J. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867. • Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou [www.allomattel.com](http://www.allomattel.com). • Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. • Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. • Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. [cservice.spain@mattel.com](mailto:cservice.spain@mattel.com) Tel: 902.20.30.10 <http://www.service.mattel.com/es> • Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fração 2, 1600-206 Lisboa • Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. MME-920701-NB3. 59-05-51-00. Ext. 5206 6 - 01-800-463 59-89 • Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., RIF J301596439, Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. • Mattel Argentina S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. • Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.

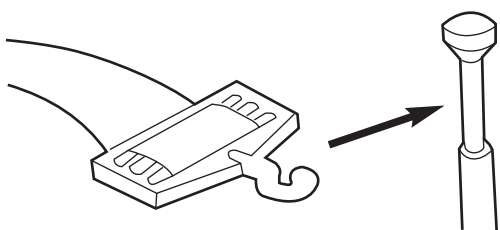
# GET READY TO PLAY PREPARACIÓN DEL JUEGO PRÉPARE-TOI À JOUER



Before operating your Superman™ for the first time, carefully screw the antenna into the transmitter/charger.

Antes de usar la figura de Superman por primera vez, ajustar cuidadosamente la antena en el transmisor/cargador.

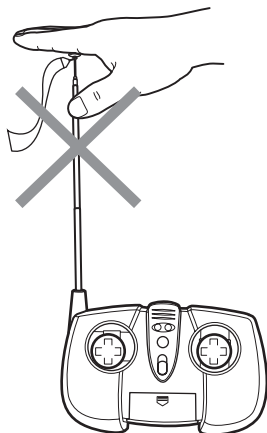
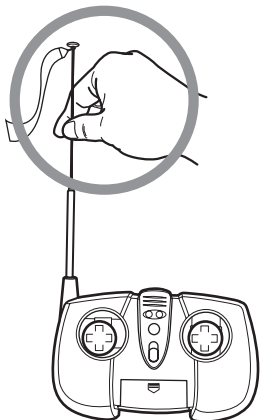
Avant de jouer avec la figurine Superman pour la première fois, bien visser l'antenne dans l'émetteur-chargeur.



Hook the end of the ribbon onto the antenna as shown.

Enganchar el extremo de la cinta en la antena, como se muestra.

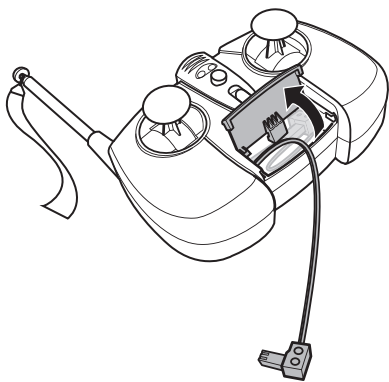
Fixer l'extrémité du ruban sur l'antenne comme illustré.



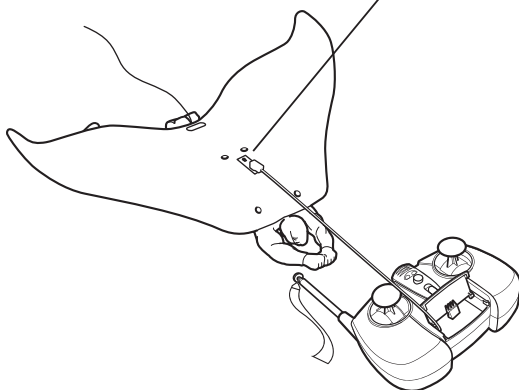
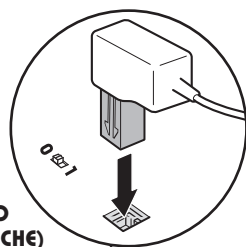
# CHARGING SUPERMAN™

## CARGAR A SUPERMAN

### CHARGE DE LA FIGURINE SUPERMAN



**O=OFF / I=ON**  
**O=APAGADO / I=ENCENDIDO**  
**O=OFF (ARRÊT) / I=ON (MARCHE)**



This product is powered by a NiMH battery that is permanently installed. It must be charged before using. To charge, first make sure you have installed 8 "AA" (LR6) alkaline batteries in the TRANSMITTER/RECHARGER as shown earlier. Then follow these easy steps:

1. Make sure both Superman™ power switch and the TRANSMITTER/RECHARGER are in the OFF position.
2. Slide the power connector door backward to access the connector.
3. Open the door on the TRANSMITTER/RECHARGER as shown.
4. Plug the TRANSMITTER/RECHARGER'S wire connector into Superman™ as shown. Make sure the connection is secure.
5. Turn on the power switch on the TRANSMITTER/RECHARGER (It is the very bottom notch).
6. The green LED charge indicator will begin flashing.
7. The charging process takes just a few minutes. When the green LED charge indicator turns off, the charging cycle is complete.
8. Remove the charger cable from Superman™.

**TIP:** Do not attempt to recharge Superman™ until it is fully discharged (after your flight). Additional charging will not increase running time, and may damage the permanent battery inside of the product.

**TIP:** Always hold the wire connectors when disconnecting. NEVER pull the wires to disconnect; this may cause the wires to break.

Este producto está accionado por una batería NiMH permanentemente integrada. Será necesario cargarla antes de usarla. Para cargarla, primero asegurarse de introducir ocho pilas alcalinas tipo 8 x "AA" (LR6) x 1,5V en el TRANSMISOR/CARGADOR como se mostró arriba. Luego, seguir estos pasos:

1. Asegurarse de que tanto el interruptor de encendido de Superman como el TRANSMISOR/CARGADOR estén en APAGADO.
2. Deslizar hacia atrás la tapa del conector de encendido para lograr acceso al conector.
3. Abrir la tapa del TRANSMISOR/CARGADOR como se muestra.
4. Enchufar el conector del cable del TRANSMISOR/CARGADOR en la figura de Superman como se muestra. Asegurarse de que la conexión sea firme.
5. Activar el interruptor de encendido del TRANSMISOR/CARGADOR (es el botón de hasta abajo).
6. El indicador de carga LED verde centelleará.
7. El proceso de carga solo se demora unos cuantos minutos. Cuando se apague el indicador de carga LED verde, el ciclo de carga estará completo.
8. Desenchufar el cable del cargador de la figura de Superman.

**NOTA:** No cargar a Superman sino hasta que esté totalmente sin carga (después del vuelo). La carga adicional no aumentará la duración y puede dañar la batería permanentemente integrada en el producto.

**NOTA:** Siempre sujetar los conectores de cable durante la desconexión. NO JALAR los cables para desconectarlos, ya que podría causar que se rompan.

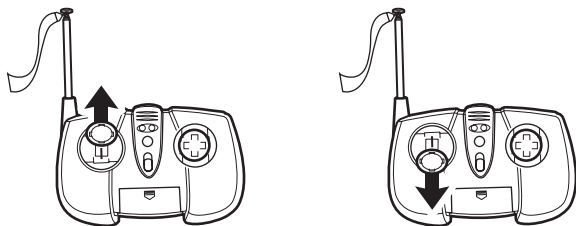
Le produit est alimenté par un accumulateur NiMH installé de façon permanente. Il doit être chargé avant d'être utilisé. Pour le charger, s'assurer d'avoir d'abord installé 8 piles alcalines AA (LR6) dans l'ÉMETTEUR-CHARGEUR comme illustré précédemment. Ensuite, suivre ces étapes.

1. S'assurer que l'interrupteur de la figurine Superman et de l'ÉMETTEUR-CHARGEUR sont à la position OFF (arrêt).
2. Glisser le couvercle du compartiment du connecteur d'alimentation vers l'arrière pour avoir accès au connecteur.
3. Ouvrir le couvercle de l'ÉMETTEUR-CHARGEUR comme illustré.
4. Brancher le fil de l'ÉMETTEUR-CHARGEUR sur la figurine Superman comme illustré. S'assurer que la connexion est bien faite.
5. Mettre l'interrupteur de l'ÉMETTEUR-CHARGEUR à la position ON (marche) – il se trouve sur l'encoche inférieure.
6. Le voyant vert du chargeur se met à clignoter.
7. Le procédé ne dure que quelques minutes. La charge est terminée quand le voyant s'éteint.
8. Retirer le connecteur de la figurine Superman.

**CONSEIL:** Ne pas charger la figurine Superman tant qu'elle n'est pas complètement déchargée, soit à la fin du vol. Une surcharge n'augmentera pas sa puissance et pourrait endommager l'accumulateur fixe.

**REMARQUE:** Toujours tenir les connecteurs pour débrancher l'accumulateur; NE JAMAIS tirer sur les fils, car ils pourraient se briser.

# CONTROL STICKS AND BUTTONS BOTONES Y PALANCAS DE MANDO BOUTONS DE COMMANDE



• The transmitter's control sticks operate the power of the engines on Superman™. (For complete details please see the chart in the CONTROL STICKS AND BUTTONS CHART section of the instructions.)

## THROTTLE CONTROLS

- **Press the LEFT control stick up to increase power level:** When engines are at medium power, pressing and holding the LEFT control stick forward will activate full power. When you release the control, the engines will return to medium power.
- **Press the LEFT control stick down to decrease power level:** From medium power level, press down once and hold to reduce to low power. Release the control stick to return to medium power.

• Usar las palancas de mando del transmisor para controlar la potencia de los motores de Superman. (Para mayores detalles, ver la sección CUADRO DE BOTONES Y PALANCAS DE MANDO en las instrucciones.)

## CONTROLES DE ACELERACIÓN

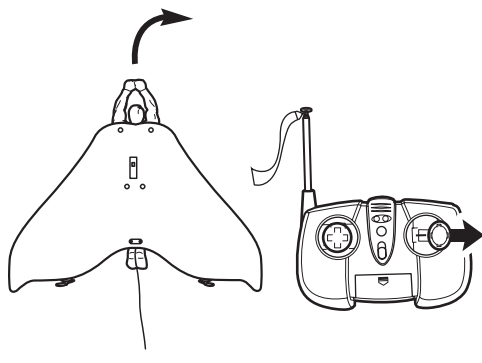
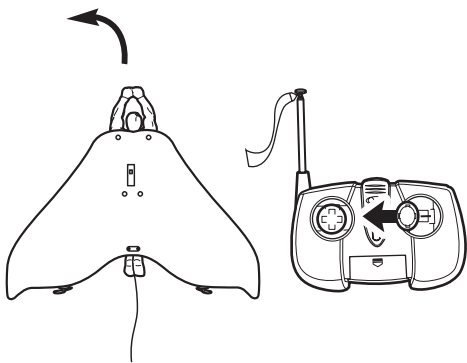
- **Presionar hacia abajo la palanca de mando IZQUIERDA para disminuir el nivel de potencia:** A partir del nivel de potencia mediana, presionar hacia abajo una vez y mantener presionada la palanca para disminuir a la potencia baja. Soltar la palanca de mando para volver a la potencia mediana.
- **Presionar hacia arriba la palanca de mando IZQUIERDA para aumentar el nivel de potencia:** A partir del nivel mediano, presionar hacia arriba una vez y mantener presionada la palanca para bajar al nivel bajo. Soltar la palanca de mando para regresar al nivel mediano.

• Les boutons de commande de l'émetteur contrôlent la puissance des moteurs de la figurine Superman. (Pour tous les détails, se référer au tableau intitulé «BOUTONS DE COMMANDE» des instructions.)

## BOUTONS D'ACCELERATION

- **Appuyer sur le haut du bouton GAUCHE pour augmenter la puissance:** Quand les moteurs sont à la puissance moyenne, appuyer sur le bouton GAUCHE sans le relâcher pour passer à la puissance maximale. Le relâcher pour retourner à la puissance moyenne.
- **Appuyer sur le bas du bouton GAUCHE pour diminuer la puissance:** À la puissance moyenne, appuyer sur le bas du bouton sans le relâcher pour passer à la vitesse minimale. Le relâcher pour retourner à la puissance moyenne.

# STEERING CONTROLS MANDOS DE VIRAJE BOUTON DE DIRECTION



The transmitter's RIGHT control stick operates steering. Push LEFT to steer LEFT. Push RIGHT to steer RIGHT.

**TIP:** The steering controls are extremely sensitive. Do not over steer! For best results, steer by gently tapping the control stick LEFT or RIGHT.

Usa la palanca de mando DERECHA del transmisor para controlar el viraje. Presiona hacia la IZQUIERDA para virar a la IZQUIERDA. Presiona hacia la DERECHA para virar a la DERECHA.

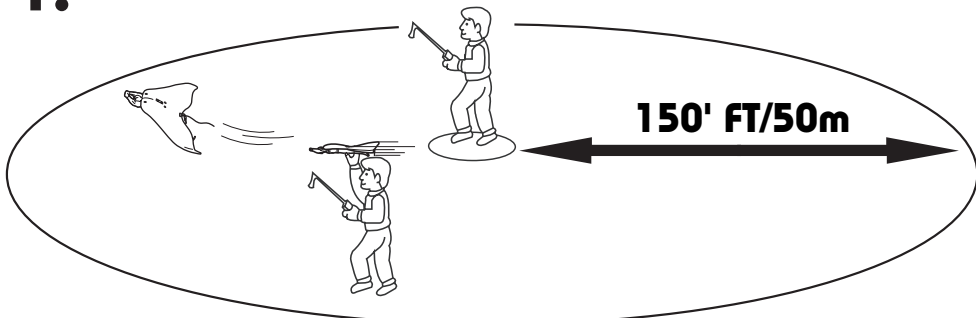
**NOTA:** los mandos de viraje son muy sensibles. No moverlos en exceso. Para obtener mejores resultados, virar golpeando ligeramente la palanca de mando hacia la IZQUIERDA o DERECHA.

Le bouton droit de l'émetteur contrôle la direction. Appuyer sur la GAUCHE du bouton pour tourner à GAUCHE, et sur la DROITE pour tourner à DROITE.

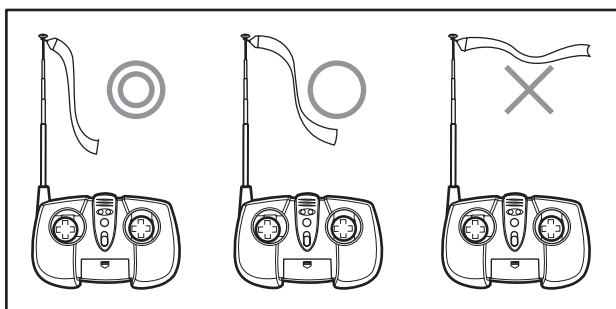
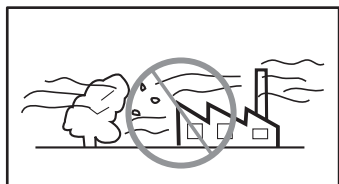
**REMARQUE:** Les boutons de commande sont très sensibles; les manipuler avec délicatesse. Pour de meilleurs résultats, changer de direction en tapotant doucement la GAUCHE ou la DROITE du bouton.

# PRE-FLIGHT CHECK COMPROBACIÓN ANTES DEL VUELO PRÉPARATION POUR LE VOL

## 1.



## 2.



### 1. Give yourself plenty of flying room.

For best results, you should have at least 150' feet/50 m of open space in all directions. Try to find a grassy open area as pavement will damage the product. Avoid tall buildings, trees, and power lines as they may obstruct your flight path, and they may create air currents that make it difficult to operate Superman™. DO NOT fly in the street!

### 2. Check the conditions.

Like all planes, Superman™ is very sensitive to air conditions. The antenna ribbon is provided to help you gauge the air conditions. When the ribbon is in the "YES" zone (O), the air currents are OK for flying. When the ribbon is in the "NO" (X) zone, the air currents are too strong for flying.

**NOTE:** Test fly Superman™ by gliding without power into a gentle breeze...NEVER launch Superman™ with your back to the wind. ALWAYS face the breeze and launch into it.

This test glide should be made before any flying session. If you put Superman™ away, test glide the next time you use it before flying. Do not store Superman™ with the cape bent or curled in any way.

**DO NOT** attempt to operate Superman™ in strong winds. Strong winds will make it difficult to fly safely, and will reduce battery life and flying time. Remember that the wind may be stronger at higher altitudes than at ground level.

**Be careful!** Be a safe pilot...use common sense and care when flying. Watch out for people, animals, and obstacles.

### 1. Busca un área con suficiente espacio de vuelo.

Para obtener mejores resultados, busca un área con por lo menos 50 m de espacio abierto en todas direcciones. Es preferible jugar en un área abierta con césped, ya que el producto se puede dañar en pavimento. Evitar jugar cerca de edificios grandes, árboles y cables eléctricos que pueden obstruir la trayectoria de vuelo y crear corrientes de aire que dificultan el control de Superman. NO jugar en la calle.

### 2. Revisa las condiciones.

Al igual que todos los aviones, Superman es muy sensible a las condiciones atmosféricas. La cinta de la antena se proporciona para ayudar a medir las condiciones del viento. Si la cinta se encuentra en la zona "SÍ" (O), la corriente de aire es BUENA para volar. Si la cinta se encuentra en la zona "NO" (X), la corriente de aire es demasiado fuerte para volar.

**NOTA:** Prueba a Superman deslizando sin potencia contra una brisa ligera... NO lanzar a Superman con tu espalda contra el viento. SIEMPRE lanza la figura contra la brisa.

Realiza esta prueba antes de cada sesión de vuelo. Después de guardar a Superman y cuando quieras volver a usarlo, haz una prueba de vuelo antes de realizar tus sesiones de vuelo. No guardes a Superman con la capa doblada ni retorcida.

**NO** juegues con Superman en condiciones de viento fuerte. Los vientos fuertes dificultan volar de manera segura y reducirán la duración de la batería y del vuelo. No olvides que el viento puede ser más fuerte en altitudes mayores que a nivel del piso.

**¡Ten cuidado!** Ten precaución... usa sentido común y cuidado al volar. Cuidado con la gente, animales y obstáculos.

### 1. S'assurer d'avoir suffisamment d'espace pour faire voler la figurine Superman.

Pour de meilleurs résultats, il devrait y avoir une distance minimale de 50 m dans toutes les directions, sans obstacles. Trouver un endroit sans obstacles où il y a de l'herbe, car l'asphalte endommagera le produit. Des édifices élevés, des arbres et des lignes électriques pourraient obstruer la trajectoire de vol et créer des courants atmosphériques qui rendraient le contrôle de la figurine Superman difficile. NE PAS la faire voler dans la rue!

### 2. Vérifier les conditions climatiques.

La figurine Superman est très sensible aux conditions climatiques. Le ruban de l'antenne sert à les évaluer. Quand il se trouve dans la zone «OUI» (O), cela signifie que les courants d'air sont favorables au vol. Quand il se trouve dans la zone «NON» (X), c'est que les courants atmosphériques sont trop forts pour le vol.

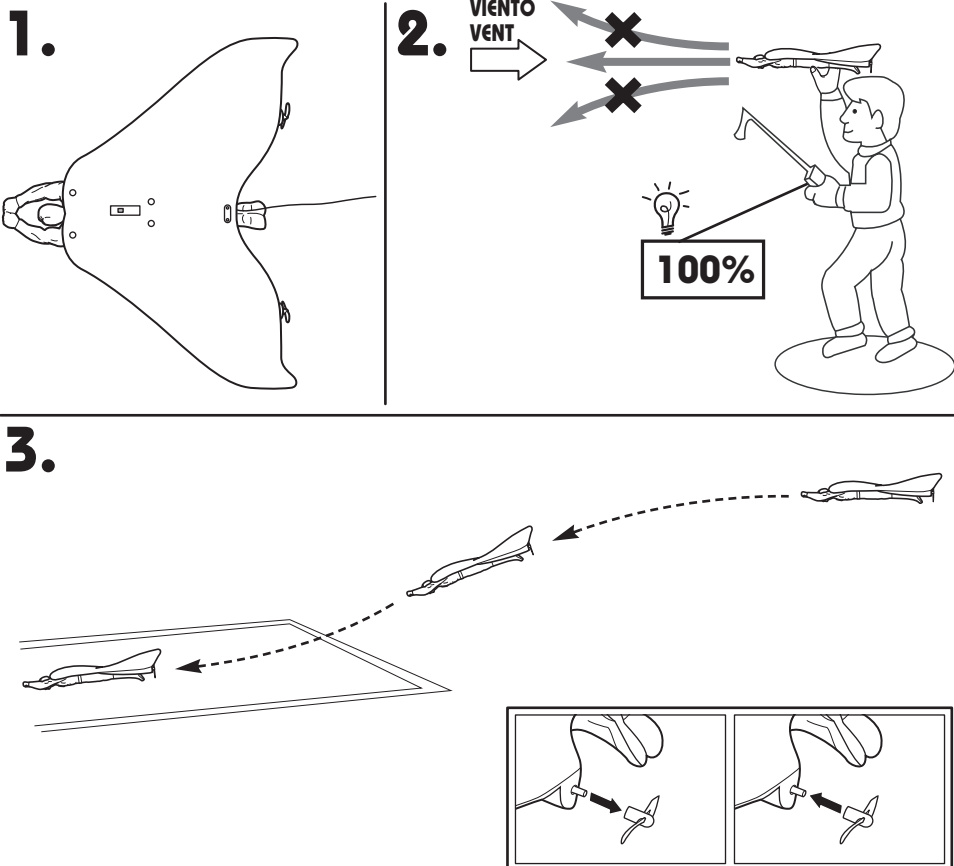
**REMARQUE:** Pour effectuer un vol d'essai avec la figurine Superman en la faisant planer sans que les moteurs soient en marche, ne JAMAIS la propulser dans la direction du vent. TOUJOURS la propulser dans la direction opposée.

Un tel test devrait être effectué avant toute session de vol. Avant de ranger la figurine Superman, s'assurer que sa cape n'est pas pliée ou courbée.

**NE PAS** essayer de faire voler la figurine Superman par grand vent. Il pourrait rendre le vol difficile et réduire la durée de charge de l'accumulateur et le temps de vol. Toujours se rappeler que le vent risque d'être plus fort en altitude.

**Prudence en tout temps!** Se servir de son bon sens et faire voler la figurine Superman avec précaution. S'assurer qu'il n'y a pas de personnes, d'animaux ou d'obstacles dans sa trajectoire.

# READY TO FLY! LISTO PARA VOLAR! EN VOL!



Your Superman™ is easy to fly, but you'll need to put in some flight time to become an ace pilot. Practice these steps to sharpen your skills.

**1.** Untie the wire antenna and then make sure it is straight and dangling behind the tail wing. Check the direction of the breeze, and make sure you are facing into the breeze when you launch Superman™ (see illustration above).

Charge Superman™ as shown previously. Turn Superman™ ON. Turn the transmitter ON. Make sure that Superman™ is launched GENTLY and straightforward not upward. This launch should be made while the motor is in full power.

Make sure the antenna is fully extended before operating.

**TIP:** When you turn Superman™ ON, the propellers will spin quickly for a moment, and then stop. Keep clear of the propellers!

**2.** Hold Superman™ just underneath the wings. Still holding the control stick at full power, launch Superman™ horizontally into the breeze. You may want to launch Superman™ while standing, or you may want to ask a friend to launch Superman™ while you operate the controls. Hold the control stick in the up position for full power until Superman™ has climbed to approximately 15' feet/4.5 m. Then release the control stick to reduce power level to medium for normal cruising and maneuvers. With practice, you may want to try releasing the control stick at higher or lower altitudes.

**TIP:** For the first few flights, you may want to keep the control stick at full power for the entire flight; this will make it easier to learn the controls and get a feel for the way Superman™ operates. With practice, you can begin to vary the control stick power for longer flights.

During flight, you can vary your speed by pressing the control stick up or down. Expert pilots can throttle back to take advantage of air currents, conserving battery power. Reduce engine power to decelerate or descend; increase engine power to climb.

A charged battery should give you several minutes of flying time. Depending on conditions and flying style, your own flying time may range between 90 seconds and 3 minutes... maybe longer, if you can catch and ride the air currents.

**TIP:** Time your first few flights to get an idea of the kind of flight time you can expect. As you near the end of the flight, steer Superman™ back toward you. That will make it easier to retrieve Superman™ after landing.

**3. To land:** Press the LEFT control stick down to reduce power level to low. Your Superman™ will descend. When Superman™ is approximately 6' feet/2 m above the ground, shut off the engines by moving the switch, located just beneath your control stick, to the Off position. Superman™ should glide to a landing. After landing, switch Superman™ to the Off position.

**TIP:** If Superman™ touches down with the propellers still spinning, quickly turn off the engines by pressing the EMERGENCY CUT-OFF BUTTON. This will prevent damage caused by the propeller tips banging against the ground. To restart the engines, press the EMERGENCY CUT-OFF BUTTON again.

## SAFETY INFORMATION

- Adults, this toy is recommended for children 8 years of age and older. To ensure that the child's play is both safe and fun, please review the operating instructions and these general safety rules with the child.
- Keep fingers, hair and loose clothing away from the propellers while Superman™ is switched ON.
  - Adult supervision is recommended when Superman™ is being operated.
  - To avoid accidental operation, remove all removable batteries when not in use and turn off Superman™.
  - If Superman™ and/or charger get wet, discontinue use until they are completely dry. Thoroughly wipe off all moisture and allow them to air-dry completely before use.
  - DO NOT fly in the street! Make sure you have plenty of open space in all directions.
  - Regularly inspect the antenna for cracks or breaks. DO NOT bend the transmitter antenna when extended. DO NOT use the transmitter if the antenna is broken.
  - The wire antenna is fragile. Never pull or tug on the antenna, as it may loosen or detach from Superman™. Never coil or knot the antenna.
  - Launch Superman™ towards the wind while pressing up the left control stick to get full power. If Superman™ banks to the LEFT, tap right on the directional control stick. If Superman™ banks to the RIGHT, tap left on the directional control stick. Make sure to keep Superman™ at full power throughout.
  - Use only the charger supplied with this toy, do not use any other charging source.

## INFORMACIÓN DE SEGURIDAD

- ATENCIÓN PADRES: este juguete se recomienda para niños de 8 años en adelante. Para asegurar que el juego sea seguro y divertido para los niños, revisar todas las instrucciones y reglas de seguridad con el niño.
- Mantener los dedos, cabello y ropa suelta alejados de las hélices mientras Superman esté encendido.
  - Se recomienda la supervisión de un adulto mientras Superman esté en operación.
  - Para evitar la operación accidental, sacar las pilas cuando el producto no esté en uso y poner el interruptor de Superman en apagado.
  - Si Superman y/o el cargador se mojan, discontinuar el uso hasta que estén totalmente secos. Eliminar toda humedad y esperar a que se sequen al aire por completo antes de volver a usarlos.
  - NO volar en la calle. Asegúrese de tener suficiente campo abierto en todas direcciones.
  - Revisar periódicamente que la antena no tenga daños o rajaduras. NO doblar la antena del transmisor al estar extendida. NO usar el transmisor si la antena está rota.
  - La antena de cable es frágil. No jalar la antena, ya que puede desajustarse de la figura de Superman. No hacer nudos con la antena.
  - Lanzar a Superman contra el viento mientras presiones hacia arriba la palanca de mando izquierda para lograr la máxima potencia. Si Superman vira a la IZQUIERDA, golpea ligeramente la palanca de mando direccional hacia la DERECHA. Si Superman vira a la DERECHA, golpea ligeramente la palanca de mando direccional hacia la IZQUIERDA. Asegúrate de mantener a Superman todo el tiempo en la máxima potencia.
  - Usar únicamente el cargador incluido con este juguete; no usar otra fuente para cargar.

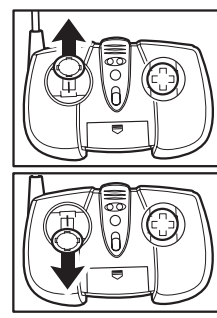
## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- Ce jouet est conçu pour les enfants de 8 ans et plus. Voir les instructions d'utilisation et ces règles générales de sécurité avec l'enfant pour s'assurer qu'il joue en toute sécurité.
- Garder les doigts, les cheveux et les vêtements hors de portée des hélices quand l'interrupteur de la figurine est à la position ON (marche).
  - La surveillance d'un adulte est recommandée quand un enfant fait voler la figurine.
  - Pour éviter une mise en marche accidentelle, retirer toutes les piles amovibles quand la figurine n'est pas utilisée.
  - Si la figurine ou le chargeur sont mouillés, ne pas les utiliser avant qu'ils ne soient secs. Les essuyer pour éliminer toute trace d'humidité et les laisser sécher à l'air avant de les utiliser.
  - NE PAS faire voler le jouet dans la rue! S'assurer qu'il y a une distance suffisante dans toutes les directions.
  - Examiner régulièrement l'antenne pour s'assurer qu'elle n'est pas fissurée ou brisée. NE PAS courber l'antenne de l'émetteur quand elle est complètement déployée. NE PAS utiliser l'émetteur si l'antenne est brisée.
  - L'antenne est fragile. Ne jamais la tirer pour éviter de la desserrer ou de la détacher du jouet. Ne jamais enrouler ou faire un nœud dans l'antenne.
  - Propulser la figurine Superman dans la direction opposée au vent tout en appuyant sur le haut du bouton gauche pour passer à la puissance maximale. Si elle dévie vers la GAUCHE, tapoter la droite du bouton de direction. Si elle dévie vers la DROITE tapoter la gauche du bouton de direction. S'assurer de garder la figurine à la puissance maximale pendant tout le vol.
  - Utiliser seulement le chargeur fourni avec le jouet.

Launch Superman™ towards the wind while pressing up the LEFT control stick to get full power. If Superman™ banks to the LEFT tap RIGHT on the directional control stick. If Superman™ banks to the RIGHT, tap LEFT on the directional control stick. Make sure to keep Superman™ at full power throughout.

Lanza a Superman hacia el viento mientras presiones hacia arriba la palanca de mando IZQUIERDA para obtener la máxima potencia. Si Superman vira a la IZQUIERDA, golpea ligeramente la palanca de mando direccional hacia la DERECHA. Si Superman vira a la DERECHA, golpea ligeramente la palanca de mando direccional hacia la IZQUIERDA. Asegúrate de mantener a Superman todo el tiempo en la máxima potencia.

Propulser la figurine Superman dans la direction opposée au vent tout en appuyant sur le haut du bouton GAUCHE pour passer à la puissance maximale. S'il dévie vers la GAUCHE, tapoter la DROITE du bouton de direction. S'il dévie vers la DROITE tapoter la GAUCHE du bouton de direction. S'assurer de garder la figurine Superman à la puissance maximale pendant tout le vol.



La figura de Superman es fácil de volar, pero necesitarás practicar un poco para convertirte en un as volador. Practica estos pasos para mejorar tus habilidades.

**1.** Desajusta la antena de cable y luego asegúrate de que está derecha y suelta detrás del ala trasera. Revisa la dirección de la brisa y asegúrate de estar apuntando hacia la brisa cuando lances a Superman (ver la ilustración de arriba).

Carga a Superman como se mostró anteriormente. ACTIVA a Superman. ENCIENDE el transmisor. Asegúrate de lanzar LIGERAMENTE a Superman y de hacerlo hacia adelante, no hacia arriba. Realiza este lanzamiento con el motor a toda potencia.

Asegúrate de que la antena esté totalmente extendida previo al vuelo.

**NOTA:** Cuando ACTIVES a Superman, las hélices girarán rápidamente por un momento y luego se detendrán. Mantente alejado de las hélices.

**2.** Sujeta a Superman debajo de las alas. Sujetando la palanca de mando a toda potencia, lanza horizontalmente a Superman contra la brisa. Lanza a Superman estando de pie o pidiendo a un amigo que lance a Superman mientras tú controlas los mandos. Mantén la palanca de mando en la posición hacia arriba para máxima potencia hasta que Superman ascienda a una altitud de aproximadamente 4,5 metros. Luego suelta la palanca de mando para reducir el nivel de potencia al nivel mediano para vuelo normal y maniobras. Con práctica, intenta soltar la palanca de mando a mayores o menores alturas.

**NOTA:** Para los primeros vuelos, quizá quieras dejar la palanca de mando a toda potencia durante todo el vuelo; esto facilitará aprender los mandos y así aprenderás cómo vuela Superman. Con práctica, podrás empezar a variar la potencia de la palanca de mando para vuelos más largos.

Durante el vuelo, puedes variar la velocidad presionando hacia arriba o abajo la palanca de mando. Los aces voladores pueden desacelerar y aprovechar las corrientes de aire, ahorrando batería. Reduce la potencia del motor para desacelerar o descender; aumenta la potencia del motor para ascender.

Una batería cargada te dará varios minutos de tiempo de vuelo. Dependiendo de las condiciones y tu estilo de vuelo, la duración del vuelo puede ser entre 90 segundos y 3 minutos... quizá más, si logras aprovechar las corrientes de aire.

**NOTA:** Toma tiempo en tus primeros vuelos para tener una idea del tiempo de vuelo que puedes esperar. Conforme llegues al final del vuelo, dirige a Superman de regreso hacia ti. Eso facilitará recoger a Superman después del aterrizaje.

**3. Para aterrizar:** Presiona hacia abajo la palanca de mando IZQUIERDA para reducir el nivel de potencia al nivel bajo. Superman descenderá. Cuando Superman esté a aproximadamente 2 metros sobre el suelo, apaga los motores poniendo el interruptor, localizado debajo de la palanca de mando, en APAGADO. Superman se deslizará para aterrizar. Después del aterrizaje, pon el interruptor de Superman en APAGADO.

**NOTA:** Si Superman toca tierra con las hélices girando, apaga rápidamente los motores presionando el BOTÓN DE APAGADO DE EMERGENCIA. Esto evitará que la punta de las hélices se dañen al golpear el suelo. Para activar los motores, vuelve a presionar el BOTÓN DE APAGADO DE EMERGENCIA.

La figurine Superman est facile à faire voler, mais il faut quand même prendre de l'expérience pour devenir un as du pilotage! Il suffit de s'exercer en suivant les étapes qui suivent.

**1.** Détacher l'antenne et s'assurer qu'elle est droite et pend derrière la queue. Prendre la direction du vent et s'assurer d'y faire face au moment de propulser la figurine Superman. (Se référer à l'illustration ci-dessus.)

Charger la figurine Superman en suivant les directives données précédemment. Mettre la figurine Superman et l'émetteur en marche. S'assurer de propulser la figurine DOUCEMENT et droit devant soi (et non vers le haut), quand le moteur roule à la puissance maximale.

S'assurer que l'antenne est complètement déployée avant d'utiliser le jouet.

**REMARQUE:** Quand la figurine Superman est mis en marche, les hélices tournent très vite pendant un moment, puis s'arrêtent. Les garder loin de soi!

**2.** Tenir la figurine Superman tout juste sous les ailes. En tenant le bouton de commande à la puissance élevée, lancer la figurine à l'horizontale dans la direction opposée au vent. La lancer en se tenant debout ou demander à un ami de la lancer tandis qu'on tient les commandes. Tenir le bouton de commande à la puissance maximale jusqu'à ce que la figurine ait atteint une hauteur d'environ 4,5 m. Relâcher ensuite le bouton pour passer à la puissance moyenne et atteindre une vitesse normale. Après quelques sessions de vol, faire des expériences en relâchant le bouton de commande quand la figurine se trouve à des altitudes plus élevées ou plus basses.

**REMARQUE:** Pour les quelque premiers vols, il est recommandé de garder le bouton de commande à la puissance maximale pour toute la durée du vol. Cela permet de se familiariser avec les commandes et la façon dont se comporte la figurine. Avec de l'entraînement, il est possible de varier la puissance pour des vols plus longs.

Il est possible de varier la vitesse en cours de vol en appuyant sur le haut ou sur le bas du bouton de commande. Les pilotes expérimentés réussissent à ralentir pour profiter des courants atmosphériques et ainsi conserver l'énergie du jouet. Réduire la puissance des moteurs pour ralentir ou pour descendre, et l'augmenter pour prendre de l'altitude.

Un accumulateur chargé procure plusieurs minutes de vol. Selon les conditions dimatiques et les techniques de vol, la durée d'utilisation de l'accumulateur peut varier entre 90 secondes et 3 minutes, peut-être plus si on peut profiter des courants atmosphériques.

**REMARQUE:** Chronométrer les quelque premiers vols pour avoir une idée de leur durée. Vers la fin du vol, faire revenir la figurine Superman vers soi; il sera ainsi plus facile de la récupérer une fois qu'elle aura atterri.

**3. Pour atterrir:** Appuyer sur la GAUCHE du bouton de commande pour passer à la puissance minimale. La figurine Superman commencera à descendre; quand elle sera à environ 2 m du sol, éteindre les moteurs en mettant l'interrupteur situé juste sous le bouton de commande à la position Off (arrêt). La figurine devrait atterrir en planant. L'éteindre une fois qu'elle est au sol.

**REMARQUE:** Si la figurine touche le sol et que les hélices tournent encore, appuyer tout de suite sur le BOTON D'ARRÊT D'URGENCE pour éteindre les moteurs et éviter d'endommager les hélices. Pour remettre les moteurs en marche, appuyer de nouveau sur ce bouton.

# HOW TO FLY! • CÓMO VOLAR! • EN VOL!

1. Press the LEFT control stick to full power, launch Superman™ into a head wind GENTLY and straightforward, hold control stick to full power for about 5 seconds. ALWAYS keep Superman™ in a horizontal position during the first few seconds of flight. If Superman™ banks to the LEFT, tap right on the directional control stick. If Superman™ banks to the RIGHT, tap left on the directional control stick. If there is minimal wind, you will need full power to fly Superman™. If there is medium wind, you can fly Superman™ at medium speed up to 15' feet/4.5 m. To turn right, tap the RIGHT control stick to the right for about 1 second. To turn left, tap the RIGHT control stick to the left for about 1 second. NEVER tap the control stick right or left for more than 3 seconds or Superman™ will quickly descend.

• Presiona la palanca de mando IZQUIERDA a la máxima potencia, lanza ligeramente a Superman hacia adelante, contra el viento, manteniendo la palanca de mando a toda potencia por aproximadamente 5 segundos. SIEMPRE mantén a Superman en posición horizontal durante los primeros segundos de vuelo. Si Superman vira a la IZQUIERDA, golpea ligeramente la palanca de mando direccional hacia la DERECHA. Si Superman vira a la DERECHA, golpea ligeramente la palanca de mando direccional hacia la IZQUIERDA. Si la corriente de aire es mínima, necesitarás la máxima potencia para que vuele Superman. Si la corriente de aire es mediana, puedes volar a Superman a velocidad mediana hasta 4,5 metros. Para virar a la derecha, golpea la palanca de mando DERECHA a la derecha por aproximadamente 1 segundo. Para virar a la izquierda, golpea la palanca de mando DERECHA a la izquierda por aproximadamente 1 segundo. NO golpees la palanca de mando a la izquierda o derecha por más de 3 segundos, ya que esto hará que Superman descienda rápidamente.

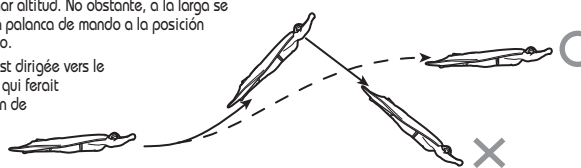
• Appuyer sur le bouton de commande GAUCHE pour atteindre la puissance maximale, DOUCEMENT lancer Superman dans un vent de face, en ligne droite, et tenir le bouton de commande à la puissance maximale pendant environ 5 secondes. TOUJOURS garder la figurine Superman dans une position horizontale pendant les quelques premières secondes de vol. Si elle dévie vers la GAUCHE, tapoter la droite du bouton de direction. Si elle dévie vers la DROITE, tapoter la gauche du bouton de direction. Si le vent est doux, la figurine Superman doit voler à la puissance maximale. Si le vent est moyen, elle peut voler à vitesse moyenne sur une distance pouvant atteindre 4,5 m. Pour tourner à droite, tapoter la droite du bouton DROIT pendant environ 1 seconde. Pour tourner à gauche, tapoter la gauche du bouton DROIT pendant environ 1 seconde. Ne JAMAIS tapoter le bouton de commande droit ou gauche pendant plus de 3 secondes afin d'éviter que Superman descende à toute vitesse.



2. Avoid a stall: When Superman™ is directed upward, it will start gaining altitude. However, it will eventually turn straight up and stall, resulting in a fall. To avoid this, please push the controller stick back to its CENTER or DOWN position until Superman™ is parallel to the ground.

• Evita caídas: si diriges hacia arriba a Superman, empezará a ganar altitud. No obstante, a la larga se pondrá en posición vertical y caerá. Para evitar esto, presiona la palanca de mando a la posición del CENTRO o ABAJO hasta que Superman™ esté paralelo al piso.

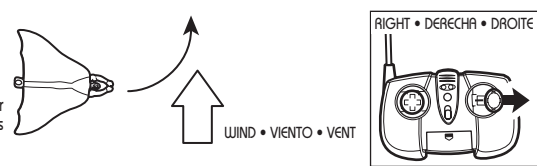
• Pour éviter de que le moteur cale : Quand la figurine Superman est dirigée vers le haut, elle gagne de l'altitude, mais le moteur risque de caler, ce qui ferait tomber la figurine. Pour éviter ce problème, positionner le bouton de commande au CENTRE ou au BAS jusqu'à ce que la figurine soit parallèle au sol.



3. Correcting windshear: When Superman™ is flying straight and there is a sudden wind, its course will be disturbed. Move the control stick to the opposite direction in order to put Superman™ back on course. For example, if the wind pushes Superman™ towards the left, move the control stick to the RIGHT. If the wind pushes Superman™ towards the right, move the control stick to the LEFT.

• Corregir cambios de dirección: cuando Superman está volando en línea recta y hay un cambio repentino de aire, su trayectoria se verá afectada. Mueve la palanca de mando en dirección opuesta para que Superman vuelva a su trayectoria normal. Por ejemplo, si el viento empuja a Superman hacia la izquierda, mueve la palanca de mando hacia la DERECHA. Si el viento empuja a Superman hacia la derecha, mueve la palanca de mando hacia la IZQUIERDA.

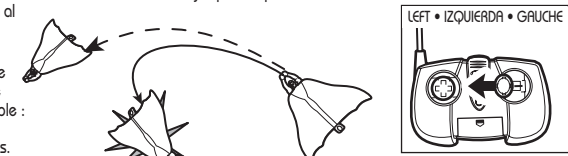
• Pour éviter le cisaillement de vent : Quand la figurine Superman vole en ligne droite et qu'il y a un vent soudain, sa trajectoire sera déviée. Déplacer le bouton de commande dans la direction opposée pour relancer la figurine dans la bonne direction. Par exemple : Si le vent la pousse vers la gauche, bouger le bouton de commande vers la DROITE. Si le vent la pousse vers la droite, bouger le bouton de commande vers la GAUCHE.



4. Circling: If the control stick is set to the RIGHT or LEFT, Superman™ will turn in that direction eventually, Superman™ will start circling and start losing altitude unless the control stick is occasionally pulled to the CENTER. For example, when making a rightward circular flight, try setting the control stick to the RIGHT and to the CENTER repeatedly.

• Volar en círculo: si mantienes la palanca de mando hacia la DERECHA o IZQUIERDA, Superman volará en esa dirección y empezará a dar vueltas en círculo y perderá altitud, a menos de que muevas al CENTRO la palanca de mando de vez en cuando. Por ejemplo, si quieres volar en círculo hacia la derecha, mueve repetidamente la palanca de mando hacia la DERECHA y regrésala al CENTRO.

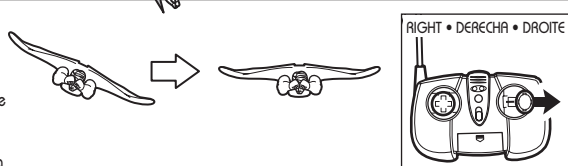
• Cercle : Si on appuie sur la DROITE ou sur la GAUCHE du bouton de commande, la figurine Superman tournera tôt ou tard dans la même direction, commencera à voler en cercle et perdra de l'altitude si le bouton de commande n'est pas repositionné au CENTRE. Par exemple : Au cours d'un vol circulaire dans la direction horaire, positionner le bouton de commande à DROITE puis au CENTRE à plusieurs reprises.



• Ending circular flight: Push the control stick back to the CENTER. Pushing the control stick in the opposite direction of the way you are circling will return Superman™ to a straight flight.

• Detener el vuelo en círculo: regresa la palanca de mando al CENTRO. Mover la palanca de mando en dirección opuesta a la que estás volando, hará que Superman vuele en línea recta.

• Pour mettre fin à un vol circulaire : Repositionner le bouton de commande au CENTRE. Positionner le bouton de commande dans la direction opposée à celle où vole la figurine Superman pour la remettre en ligne droite.



• Flying into the wind: Superman™ makes a faster turn when flying into the wind, than when flying with a tailwind.

• Volar contra el viento: Superman virará más rápido si vuela contra el viento, en lugar de volar con viento de cola.

• Pour voler dans la direction opposée au vent : la figurine Superman effectue des virages plus rapides quand elle vole dans la direction opposée au vent.



5. Landing: Aiming Superman™ into the wind with the control stick in the CENTER position will cause it to descend slowly. When Superman™ is about 2' feet / .6 m off the ground move the control stick DOWN to complete the landing.

• Aterrizar: apuntar a Superman contra el viento, manteniendo la palanca de mando en el CENTRO, hará que descienda lentamente. Cuando Superman esté a aproximadamente medio metro del suelo, mueve la palanca de mando hacia ABAJO para completar el aterrizaje.

• Atterrissage : Diriger la figurine Superman dans le vent en positionnant le bouton de commande au CENTRE pour lui faire perdre de l'altitude doucement. Quand elle est à environ 0,6 m du sol, positionner le bouton de commande vers le BAS pour terminer l'atterrissage.



# TROUBLESHOOTING • SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DÉPANNAGE

It takes a little time and practice to become an ace pilot. If you still have difficulty flying Superman™, please check this troubleshooting guide. Usually the problem is a simple one...with a quick solution.

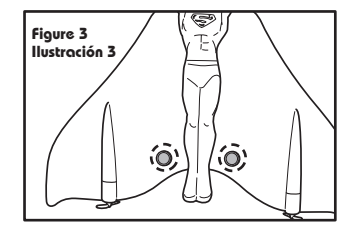
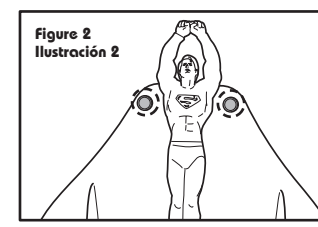
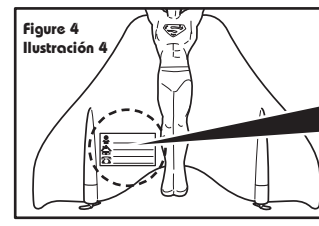
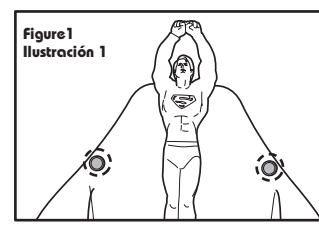
1. Check all removable batteries. Make sure connections are secure. You may need to replace the transmitter battery, and/or the charger batteries, with fresh alkaline batteries.
2. Check air conditions. DO NOT attempt to operate Superman™ in strong winds.
3. Check antennas. Make sure the transmitter antenna is properly screwed in and fully extended. Make sure the wire antenna is straight and dangling behind the tail wing.
4. Check for obstacles that may create air currents, like tall buildings, trees, and power lines. You may need to choose an alternate place to fly.
5. Check the area for sources of radio interference, like other radio control vehicles, electrical wires, large buildings, or CB radios. You may need to choose an alternate place to fly.
6. Check Superman™ for dirt or mud and clean if necessary.

Toma un poco de tiempo y práctica convertirte en as volador. Si tienes algún problema volando a Superman, consulta esta guía de solución de problemas. Los problemas, por lo general, llegan a ser simples... y de solución rápida.

1. Revisar las pilas desechables. Asegurarse de que las conexiones estén firmes. Quizá sea necesario sustituir la batería del transmisor y/o las pilas del cargador por nuevas pilas alcalinas.
2. Revisar las condiciones de aire. NO jugar con Superman en condiciones de viento fuerte.
3. Revisar las antenas. Asegurarse de que la antena del transmisor esté bien ajustada y totalmente extendida. Asegurarse de que la antena de cable esté extendida y colgando detrás del ala trasera.
4. Asegurarse de no jugar cerca de obstáculos que pueden crear corrientes de aire, así como edificios grandes, árboles y cables eléctricos. Escoger espacios abiertos para volar.
5. Evitar áreas con fuentes de radiointerferencia, así como otros vehículos de radiocontrol, cables eléctricos, edificios grandes o radiotransmisores. Escoger un área alterna donde volar.
6. Verificar que Superman no tenga mugre ni lodo y limpiarlo si es necesario.

Il faut prendre de l'expérience avant de devenir un as du pilotage! Cependant, si des problèmes persistent même après plusieurs vols, se référer à ce guide de dépannage. En général, le problème est facile à résoudre.

1. Vérifier toutes les piles amovibles. S'assurer que les connections sont bien faites. Il peut être nécessaire de remplacer la pile de l'émetteur ou les piles du chargeur par des piles alcalines neuves.
2. Vérifier les conditions climatiques. NE PAS essayer de faire voler la figurine Superman par grand vent.
3. Vérifier les antennes. S'assurer que l'antenne de l'émetteur est bien vissée et complètement déployée. S'assurer que l'antenne souple est droite et pend derrière la queue.
4. Se tenir loin des édifices élevés, des arbres et des lignes électriques qui pourraient créer des courants atmosphériques. Il peut être nécessaire de changer d'endroit.
5. Vérifier qu'il n'y a pas de source de brouillage radioélectrique, telle que d'autres véhicules télécommandés, des fils électriques, de grands immeubles ou des radios BP. Il peut être nécessaire de changer d'endroit.
6. S'assurer qu'il n'y a pas de saleté ou de boue sur la figurine; la nettoyer au besoin.



**TIPS FOR BALANCING FLIGHT:**  
If Superman™ can only turn LEFT, place a small weight or a few layers of circular stickers (included) under the right wing tip with tape. If Superman™ can only turn RIGHT, place a small weight or a few layers of circular stickers (included) under the left wing tip with tape. (Figure 1) This will correct the balance and straighten its flight.

**CONSEJOS PARA EQUILIBRAR EL VUELO:**  
Si Superman solo vira a la IZQUIERDA, agregar un peso ligero o unas cuantas capas de adhesivos circulares (incluidos) debajo de la punta del ala derecha con cinta. Si Superman solo vira a la DERECHA, agregar un peso ligero o unas cuantas capas de adhesivos circulares (incluidos) debajo de la punta del ala izquierda con cinta (Ilustración 1). Esto corregirá el equilibrio y hará que la figura vuele en línea recta.

**CONSEILS POUR UN VOL EN ÉQUILIBRE:**  
Si la figurine Superman peut seulement tourner vers la GAUCHE, fixer un poids léger ou quelques couches d'autocollants circulaires (fournis) sous l'aile droite avec du ruban adhésif. Si la figurine peut seulement tourner vers la DROITE, fixer un poids léger ou quelques couches d'autocollants circulaires (fournis) sous l'aile gauche avec du ruban adhésif (figure 1) pour corriger l'équilibre et effectuer un vol en ligne droite.

If Superman™ tends to fly straight upward, place 2 small weights or a few layers of the circular stickers (included) under the wing near the top as shown (Figure 2). If Superman™ tends to fly downward, place 2 small weights or a few layers of the circular stickers (included) under the wing near the bottom as shown (Figure 3).

Si Superman vuela directamente hacia arriba, poner 2 pequeños objetos o unas cuantas capas de adhesivos circulares (incluidos) debajo del ala, cerca de la parte de arriba como se muestra (Ilustración 2). Si Superman vuela hacia abajo, poner 2 pequeños objetos o unas cuantas capas de adhesivos circulares (incluidos) debajo del ala, cerca de la parte de abajo como se muestra (Ilustración 3).

Si la figurine Superman a tendance à voler en ligne droite vers le haut, fixer deux poids légers ou quelques couches d'autocollants circulaires (fournis) sous l'aile, près du haut (figure 2). Si la figurine a tendance à voler en ligne droite vers le bas, fixer deux poids légers ou quelques couches d'autocollants circulaires (fournis) sous l'aile, près du bas (figure 3).

**TIPS FOR OUT OF CONTROL SUPERMAN™:**  
If Superman™ is out of control due to strong winds or going out of control range, we suggest pressing the EMERGENCY CUT-OFF BUTTON on the controller to let Superman™ fall down immediately, otherwise it will fly out of range and be lost.

**CONSEJOS PARA CUANDO SUPERMAN ESTÁ FUERA DE CONTROL:**  
Si Superman está fuera de control debido a fuertes vientos o por salirse del alcance del transmisor, sugerimos presionar el BOTÓN DE APAGADO DE EMERGENCIA del transmisor para que Superman caiga inmediatamente; de lo contrario puede volar fuera de su alcance y perderse.

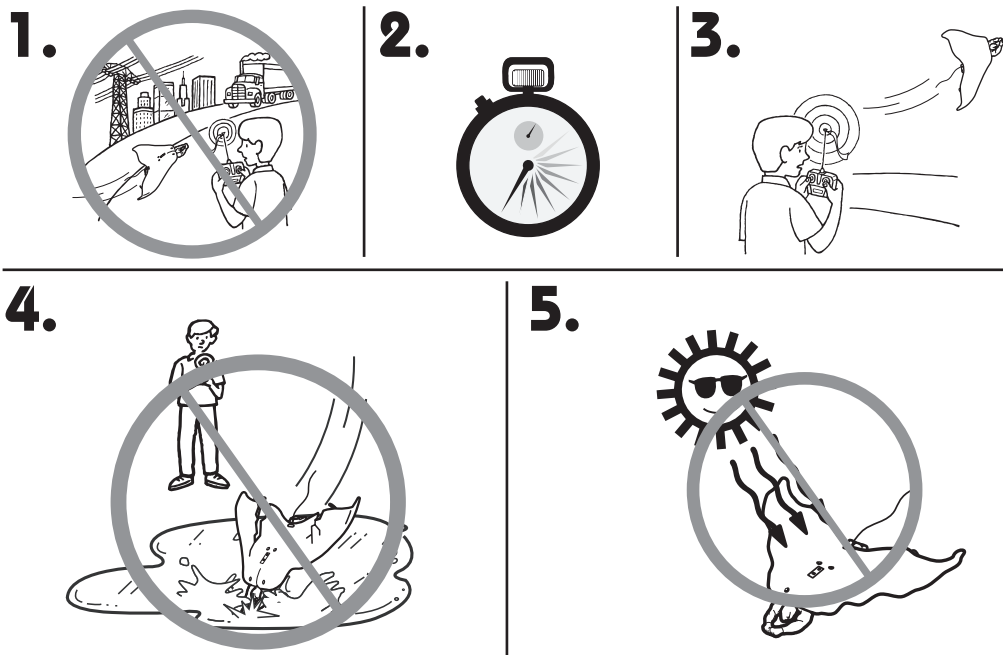
**CONSEILS EN CAS DE PÉRTE DE CONTRÔLE DE LA FIGURINE SUPERMAN™:**  
Si la figurine Superman devient hors de contrôle en raison de vents élevés ou atteint la limite de la zone voulue, appuyer sur le BOUTON D'ARRÊT D'URGENCE pour la faire tomber immédiatement, sans quoi elle quittera la zone de vol et sera perdue.

**TIPS FOR A MISSING SUPERMAN™:**  
We suggest adding a label (included) under one of the wings supplying your name, telephone number, and address as shown in Figure 4.

**CONSEJOS POR SI LLEGA A PERDERSE SUPERMAN™:**  
Añadir una etiqueta (incluida) que incluya tu nombre, número de teléfono y dirección debajo de una de las alas, como se muestra en la Ilustración 4.

**CONSEILS SI LE PILOTE PERD LA FIGURINE SUPERMAN™:**  
Il est recommandé d'inscrire son nom, son numéro de téléphone et son adresse sur un autocollant (fourni) et de l'apposer sous une des ailes de la figurine comme illustré à la figure 4.

# QUICK TIPS CONSEJOS RÁPIDOS CONSEILS



1. Radio interference can make Superman™ fly badly. Interference can be caused by other R/C vehicles running on the same frequency; electrical wires; large buildings; or CB radios. Try to stay away from these!

2. Flying time may change depending on air conditions and on your flying style. When Superman™ fails to respond, slows down, or loses range, recharge it. If performance does not improve following a recharge, install fresh alkaline batteries in the charger.

3. For greatest range, make sure the transmitter antenna is fully extended and pointed up...and make sure the wire antenna on Superman™ is straight and dangling behind the tail wing.

4. Because Superman™ is sensitive to extra weight, dirt or mud on Superman™ can affect its operation. Use a clean dry cloth to remove any dirt or mud immediately. If Superman™ gets wet, it is important not to operate it until it is completely dry, inside and outside. Wipe surfaces with a towel and allow Superman™ to air-dry until it is dry...overnight at least.

5. Do not store Superman™ near heat or in direct sunlight. Always turn switches OFF and remove all removable batteries for storage.

For more tips and tricks, along with instructional videos, check out [www.supermanreturnstoys.com](http://www.supermanreturnstoys.com).

1. La radiointerferencia puede hacer que Superman no funcione correctamente. La interferencia puede ser causada por otros vehículos R/C que estén operando bajo la misma frecuencia; cables eléctricos; edificios grandes; o radiotransmisores. ¡Procura alejarte de estos!

2. La duración del vuelo puede variar según las condiciones del aire y tu estilo de vuelo. Cuando Superman no responda, pierda velocidad o alcance, es hora de cargarlo. Si el rendimiento no mejora después de la carga, sustituir las pilas del cargador por nuevas pilas alcalinas.

3. Para lograr el máximo alcance, asegúrate de que la antena del transmisor esté totalmente extendida y apuntando hacia arriba... y cerciórate de que la antena de cable de Superman esté derecha y colgando detrás del ala trasera.

4. Ya que Superman es sensible al peso adicional, la mugre o lodo en Superman pueden afectar su rendimiento. Usa un paño limpio y seco para eliminar mugre o lodo. Si Superman se llega a mojar, no lo uses sino hasta que esté totalmente seco, por dentro y fuera. Limpia las superficies con una toalla y espera a que Superman se seque al aire... por lo menos de un día a otro.

5. No guardes a Superman cerca de fuentes de calor o en contacto directo solar. Siempre APAGA los interruptores y saca todas las pilas desechables para guardarlas.

Para más consejos y trucos, además de videos informativos, visita [www.supermanreturnstoys.com](http://www.supermanreturnstoys.com).

1. Le brouillage radioélectrique peut nuire au bon fonctionnement du jouet. Il peut être provoqué par l'utilisation sur la même fréquence d'autres véhicules télécommandés ou encore par la proximité de fils électriques, de grands immeubles ou de radios BP. Il est recommandé d'utiliser le véhicule loin de ces éléments.

2. Le temps de vol du jouet peut varier selon les conditions climatiques et les techniques de vol. Charger l'accumulateur quand le jouet ne réagit plus, ralentit ou ne fonctionne plus à grande portée. Si les problèmes persistent après que l'accumulateur ait été rechargé, installer des piles alcalines neuves dans le chargeur.

3. Pour que le jouet fonctionne à une portée maximale, s'assurer que l'antenne de l'émetteur est complètement déployée et pointe vers le haut, et que l'antenne de la figurine est droite et pend derrière la queue.

4. Puisque la figurine ne peut se charger d'aucun poids supplémentaire au sien, toute saleté ou trace de boue peut nuire à son fonctionnement. La nettoyer avec un linge propre et sec dès qu'elle est sale. Si elle est mouillée, il est important de ne pas l'utiliser avant qu'elle soit complètement sèche à l'intérieur et à l'extérieur. L'essuyer avec une serviette et la laisser sécher complètement, au moins jusqu'au lendemain.

5. Ne pas ranger la figurine près d'une source de chaleur ou en plein soleil. Avant de la ranger, mettre tous les interrupteurs à la position Off (arrêt) et retirer toutes les piles amovibles.

Pour d'autres trucs et conseils, ainsi que des vidéos sur les directives, visiter le site [www.supermanreturnstoys.com](http://www.supermanreturnstoys.com).

# CONTROL STICKS AND BUTTONS CHART CUADRO DE BOTONES Y PALANCAS DE MANDO TABLEAU DES BOUTONS DE COMMANDE

Command Comando Commande	Speed Velocidad Vitesse	Action Acción Action
Normal flying Vuelo normal Vol normal	Medium Mediana Moÿenne	Left stick remains untouched. Palanca izquierda inactivada. Ne pas toucher au bouton gauche.
Left Turn Izquierda Virage à gauche	Medium Mediana Moÿenne	Left stick remains untouched. Press Right stick to the left. Palanca izquierda inactivada. Presionar palanca derecha a la izquierda. Ne pas toucher au bouton gauche. Appuyer sur la gauche du bouton droit.
Right Turn Derecha Virage à droite	Medium Mediana Moÿenne	Left stick remains untouched. Press Right stick to the right. Palanca izquierda inactivada. Presionar palanca derecha a la derecha. Ne pas toucher au bouton gauche. Appuyer sur la droite du bouton droit.
Speed Up Acelerar Augmentation de la vitesse	High Alta Élevée	Left stick is pushed upwards. Right stick remains untouched. Palanca izquierda hacia arriba. Palanca derecha inactivada. Appuyer sur le haut du bouton gauche. Ne pas toucher au bouton droit.
Speed Down Desacelerar Diminution de la vitesse	Low Baja Basse	Left stick is pushed downwards. Right stick remains untouched. Palanca izquierda hacia abajo. Palanca derecha inactivada. Appuyer sur le bas du bouton gauche. Ne pas toucher au bouton droit.
Emergency Stop Apagado de emergencia Arrêt d'urgence	None Ninguna Aucune	Press EMERGENCY CUT-OFF button. Presionar botón de APAGADO DE EMERGENCIA. Appuyer sur le bouton D'ARRÊT D'URGENCE.
Standard Stop Apagado estándar Arrêt normal	None Ninguna Aucune	Switch transmitter to Off. Poner el interruptor del transmisor en APAGADO. Mettre l'émetteur à la position d'arrêt.



Fun! Games! Action!  
¡acción! ¡juegos! ¡diversión!  
Plaisir! Jeux! Action!

Fly Over To • Vuela A • Vole Vers  
[www.SupermanReturnsToys.com](http://www.SupermanReturnsToys.com)

**U.S.A.  
90-DAY LIMITED WARRANTY – MATTEL® R/C PRODUCTS**

Mattel, Inc. warrants to the original consumer purchaser that this product will be free of defects in material and workmanship for ninety (90) days (unless specified in alternate warranties) from the date of purchase. Mattel will replace the product in the event of such a defect within the warranty period.

In the event of a defect covered under this warranty, first call the toll-free number listed below. Many problems can be solved in this manner. If necessary, you will be instructed to return the product, postage prepaid and insured, to the address below. Enclose your name, address, dated sales receipt, and a brief explanation of the defect. Replacement and return shipment will be free of charge.

This warranty does not cover damage resulting from unauthorized modification, accident, misuse or abuse. If the product is returned without a dated sales receipt the product may be excluded from coverage under this warranty.

Mattel's liability for defects in material and workmanship under this warranty shall be limited to replacement, and in no event shall we be responsible for incidental, consequential, or contingent damages (except in those states that do not allow this exclusion or limitation). This warranty is exclusive, and is made in lieu of any express or implied warranty. **Valid only in U.S.A.** This warranty gives you specific legal rights and you may have other rights, which vary from state to state. Some states do not allow the exclusion of incidental or consequential damages, so the above exclusions or limitations may not apply to you.

**TOLL-FREE NUMBER: 1-888-557-8926 (valid only in U.S.A.)**

Hours: 8:00 A.M. - 5:00 P.M. Eastern Time; Monday - Friday. Expect some delay in January following the holiday season.  
Please be patient and keep trying the toll-free number.

**ADDRESS FOR RETURNS: CONSUMER RELATIONS, 636 GIRARD AVENUE, EAST AURORA, NY 14052**

**CANADA  
90-DAY LIMITED WARRANTY**

Mattel, Inc. warrants to the original consumer purchaser that this product will be free of defects in material and workmanship for ninety (90) days (unless specified in alternate warranties) from the date of purchase. If defective, return the product along with proof of the date of purchase, postage prepaid to Mattel Canada Inc., Consumer Service, 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2 for replacement with an identical toy or a similar toy of equal or greater value according to availability. This warranty gives you specific legal rights and you may have other rights which vary from province to province. This warranty does not cover damage resulting from accident, misuse or abuse.

Valid for products sold in Canada only.

YOU MAY CALL US FREE AT 1-888-557-8926 Monday – Friday,  
8:00 a.m. – 5:00 p.m. EST; 5:00 a.m. – 2:00 p.m. PST.

**CANADA  
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS**

Mattel garantie à l'acheteur initial que le produit est couvert contre les vices de matériau ou de fabrication pour une période de 90 jours (à moins d'indication contraire dans d'autres garanties) à compter de la date d'achat. Tout produit défectueux doit être retourné, accompagné d'une preuve de la date d'achat et dûment affranchi, au Service à la clientèle de Mattel Canada Inc., 6155, Freemont Blvd., Mississauga (Ontario) L5R 3W2, où il sera remplacé par un produit identique ou un produit semblable de valeur égale ou supérieure, selon la disponibilité. La présente garantie procure certains droits légaux à l'acheteur, qui peut également bénéficier de droits supplémentaires qui varient d'une province à l'autre. La présente garantie ne couvre pas les dommages occasionnés par un accident ou un usage abusif ou inapproprié.

**Valable pour les produits vendus au Canada seulement.**

QUESTIONS OU COMMENTAIRES? COMPOSEZ SANS FRAIS LE  
1 888 557-MATTEL (1 888-557-8926) du lundi au vendredi, de 8 h à 17 h (HNE) ou de 5 h à 14 h (HNP).

**MÉXICO  
PÓLIZA DE GARANTÍA**

Mattel de México, S.A. de C.V., garantiza este producto por un periodo de 90 días en todas sus partes y mano de obra, a partir de la fecha de entrega. Condiciones: 1.- El consumidor presentará el producto, junto con el comprobante de compra, en el lugar donde lo adquirió o lo presentará o enviará a nuestro centro de servicio ubicado en Av. Tejocotes S/N, Lote 7 (domicilio conocido), San Martín Obispo, Cuautitlán Izcalli, C.P. 54769, Edo. de México, Tel.: (01 55) 59 05 51 00 Ext. 5206 y número de atención gratuita 01-800 463 5989.

2.- Durante la vigencia de esta póliza nos comprometemos a efectuar sin cargo la reparación, en un plazo que no excederá de 30 días a partir de la fecha de recepción del producto, en nuestro centro de servicio, o al cambio del producto defectuoso en su caso. Así mismo cubrimos gastos que se deriven de la presente garantía. Esta garantía se invalida cuando no se sigan las instrucciones especificadas en el instructivo anexo y/o cuando se le dé un uso indebido al producto (conforme a lo especificado en la NOM-015 SCFI en vigor).

NOMBRE DEL CONSUMIDOR: \_\_\_\_\_  
DIRECCIÓN Y TELÉFONO: \_\_\_\_\_  
LÍNEA DE PRODUCTO: \_\_\_\_\_ SERIE: \_\_\_\_\_  
MODELO: \_\_\_\_\_ MARCA: \_\_\_\_\_  
NOMBRE DEL DISTRIBUIDOR: \_\_\_\_\_  
DIRECCIÓN: \_\_\_\_\_  
SELLO O FIRMA DEL DISTRIBUIDOR: \_\_\_\_\_  
FECHA DE COMPRA: \_\_\_\_\_  
FECHA DE ENTREGA: \_\_\_\_\_

**WARNING:** Adjustment to this unit or replacement of any transmitter component (crystal, semiconductor, etc.) to this unit could result in a violation of the rules.

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

Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

This radiocommunication device complies with all the requirements of industry Canada Standard RSS-310.  
Ce dispositif de radiocommunication rencontre toutes les exigences de la norme CNR-310 d'Industrie Canada.

**AVERTISSEMENT:** Tout ajustement apporté à l'unité ou le remplacement de toute composante de l'émetteur (cristal, semi-conducteur, etc.) peut représenter une violation du règlement.

Tout changement ou toute modification n'ayant pas été expressément approuvé par le fabricant responsable de la conformité du produit pourrait annuler le droit de l'utilisateur de se servir du matériel.

L'utilisation de ce dispositif est sujette aux conditions suivantes : (1) il ne doit pas produire de brouillage et (2) il doit pouvoir tolérer tout brouillage reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre son fonctionnement.

Ce dispositif de radiocommunication rencontre toutes les exigences de la norme CNR-310 d'Industrie Canada.