MY BESTIE

JLMB10D

Mode d'emploi • Instruction manual • Manual de instrucciones • Manual de instruções • Manuale di istruzioni • Bedienungsanleitung • Gebruikershandleiding • Brugsanvisning • Instrukcja obsługi • Návod k použití • Használati utasítás • Kullanım Kılavuzu • Manual de instrucțiuni

LEXIBOOK®

Lexibook S.A., 6 avenue des Andes, Bâtiment 11,
91940 Les Ulis, France

©Lexibook® ©Disney

FRANÇAIS

CONTENU DE L'EMBALLAGE

Lors du déballage, assurez-vous que les pièces suivantes soient incluses :
Une console de jeu / Un mode d'emploi

ATTENTION : Les éléments d'emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jouet et doivent être enlevés par raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

ALIMENTATION

Le produit fonctionne avec 1 pile de type 3V ⎓ CR2032 (incluse).
Remplacement de la pile :

1. À l'aide d'un tournevis, ouvrir le compartiment à pile (voir schéma 1).
2. Insérer 1 pile CR2032, face positive tournée vers le haut.
3. Refermer le compartiment à pile et resserrer la vis.

Ne pas recharger les piles non rechargeables. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non-utilisation prolongée. Ce jeu doit être alimenté avec les piles spécifiées seulement. Les batteries ne doivent jamais être exposées à une source de chaleur excessive, par exemple la lumière du soleil ou un feu.

Élimination de la batterie de ce produit
(Applicable aux pays disposant de systèmes de collecte séparés) Ce symbole indique que la batterie contenue dans ce produit ne doit pas être mise au rebut avec les déchets ménagers comme stipulé dans la directive européenne 2013/56/EU. Les piles usagées doivent être mises au rebut séparément des ordures ménagères, auprès de centres de récupération agréés par le gouvernement ou les autorités locales. L'élimination correcte de vos piles et batteries usagées permet d'éviter toute conséquence néfaste sur l'environnement et votre propre santé. Renseignez-vous sur le système de collecte des produits électriques et électroniques et batteries. Ne jetez jamais le produit et batteries usagées avec les déchets ménagers et suivez les règles de votre collectivité. Pour plus d'informations sur l'élimination de vos piles et batteries usagées contactez votre mairie ou le centre de collecte des déchets.

AVERTISSEMENT : D'importantes interférences électromagnétiques ou des décharges électrostatiques peuvent provoquer un mauvais fonctionnement ou une perte de données. Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, enlevez puis remettez la pile.
AVERTISSEMENT : Ce produit contient une pile de type pièce de monnaie. Une pile de pièce de monnaie peut provoquer de graves brûlures chimiques internes en cas d'ingestion.
AVERTISSEMENT : Mettez immédiatement au rebut les piles usagées. Conservez les piles neuves et usagées hors de portée des enfants. Si vous pensez que des piles ont été avalées ou placées à l'intérieur d'une partie du corps, consultez immédiatement un médecin.

GUIDE CLE

Bouton : La touche gauche est utilisée pour déplacer Stitch vers la gauche dans un jeu et pour déplacer la surbrillance de l'icône SEGMENT vers l'icône gauche.

Bouton : Le bouton Mode permet d'accéder à l'écran du sous-menu qui permet uniquement de voir l'heure, d'activer et de désactiver le son et de réinitialiser le jeu. Si vous appuyez sur le bouton d'entrée dans cet écran, vous pouvez également changer l'heure et votre nom. En appuyant une seconde fois sur le mode (lorsque vous êtes dans les options du menu principal), vous reviendrez à l'écran principal d'activité des temps d'arrêt.
Voici la liste des options que vous pouvez sélectionner dans les écrans du sous-menu :
FONCTION HORLOGE – Vous verrez l'image d'une horloge où vous pourrez régler l'heure. Toutes les fonctions de jeu et de soins sont basées sur l'horloge en temps réel.
FONCTION NOM – Vous verrez un badge avec un espace vide pour y inscrire votre nom.
SON - Vous verrez une image de haut-parleur. Cet écran vous permet d'activer ou de désactiver le son.
RÉINITIALISATION - L'écran affiche une image de réinitialisation et les symboles « Y » et « N ». Sélectionnez « Y » pour réinitialiser votre appareil et revenir à l'écran d'adoption initial.

Bouton : Le bouton d'entrée est le bouton de confirmation.
Il est également utilisé pour sélectionner les fonctions de jeu du segment d'icônes situées en haut et en bas de l'écran LCD. Par exemple : Si le segment de l'icône de l'alimentation est en surbrillance, le fait d'appuyer sur le bouton d'entrée vous permet d'accéder à l'écran du sous-menu de l'alimentation.

Bouton : Le bouton droit est utilisé pour déplacer Stitch vers la droite dans un jeu et également pour déplacer la surbrillance vers la droite sur l'écran LCD principal.

RÉSUMÉ DU JEU

Vous devez prendre soin de Stitch, jouer à des jeux et le nourrir pour qu'il reste heureux et en bonne santé. Le but du jeu est d'apprendre la responsabilité et de répondre aux besoins de Stitch à temps. Sa santé et le développement de son bonheur dépendent des choix que vous faites tout au long de la journée. Si vous faites du bon travail, vous serez récompensé par des évolutions, des jeux supplémentaires et des animations amusantes pendant les temps morts.

ÉCRAN TITRE
Lorsque le jeu est activé pour la première fois, vous êtes automatiquement placé dans la fonction horloge. Vous devez alors régler l'heure. L'heure clignotera à 9h00. En utilisant les boutons GAUCHE et DROITE, vous pouvez changer l'heure. Lorsque vous avez atteint l'heure correcte, appuyez sur la touche ENTER pour confirmer la sélection. Les minutes clignotent ensuite. A nouveau, en appuyant sur les boutons GAUCHE ou DROITE, les minutes commencent à compter vers le haut ou vers le bas. Une fois que vous avez sélectionné les minutes correctes, appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'heure.
Une fois l'heure sélectionnée, vous accédez à l'écran de saisie du nom... où vous pouvez saisir votre nom. Sur cet écran, la lettre « A » apparaît et clignote. Appuyez sur les touches GAUCHE et DROITE pour faire monter ou descendre les lettres. Appuyez sur ENTER pour confirmer la lettre que vous souhaitez.
A la fin de l'alphabet, il y aura les chiffres 0-9 et l'option espace, ainsi qu'une fonction « END » pour vous aider à confirmer que vous avez fini d'entrer votre nom.
Une fois l'heure et le nom saisis, l'écran principal s'affiche et les animations standard de temps d'arrêt commencent.

MODE ÉCONOMIE D'ÉNERGIE
En cours de lecture, si aucun bouton n'a été pressé pendant 15 minutes, Stitch cessera de s'animer et 3 'Z' resteront affichés à l'écran. Dès qu'un bouton est pressé, Stitch revient à son animation de repos. Stitch n'aura l'air de dormir que pendant les heures de sommeil et de sieste/ lorsque vous lui demandez de dormir. Après 21h00, si vous demandez à Stitch de dormir, il se mettra en position de sommeil, l'écran deviendra noir et 3 'Z' apparaîtront sur l'écran noir.

ICÔNES DE SEGMENTS EN HAUT ET EN BAS DE L'ÉCRAN :
En haut et en bas de l'écran se trouvent des segments graphiques qui vous permettent d'interagir et de jouer avec Stitch. En appuyant à GAUCHE et à DROITE, vous déplacez le surligneur sur ces icônes. En appuyant sur ENTER, vous confirmez votre sélection.

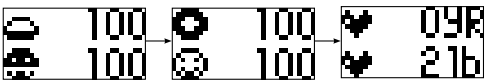
Voici ce que vous verrez sur la ligne supérieure :

- – Lorsque vous le sélectionnez, Stitch passe à l'écran des aliments, où vous pouvez choisir entre un aliment sain (boîte de conserve) et une friandise (gâteau).
- – Cette fonction est utilisée pour permettre à Stich de faire une sieste et de dormir toute la nuit. Cependant, le soir (21h00), vous devrez « éteindre sa lumière » et un écran noir avec un « ZZZ » restera pour la nuit jusqu'à ce que Stitch se réveille (7h00) et recommence à s'animer.
- – Lorsque vous sélectionnez cette option, vous pouvez voir tous les jeux auxquels vous pouvez jouer. Il y a deux jeux principaux et un jeu supplémentaire qui peut être débloqué après avoir pris soin de Stitch pendant 5 jours, pour un total de 3 jeux.
- – Cela signifie que votre Stitch est malade. Les animations seront différentes en fonction de la forme de Stitch. Le docteur sera différent lorsqu'il est sous la forme Stitch et lorsqu'il est sous la forme 626.

Voici ce que vous verrez sur la ligne du bas :

- - Lorsque vous le sélectionnez, Stitch fera différentes choses pour se nettoyer.
- - Ici, vous pouvez consulter toutes vos statistiques comme la faim, la discipline, la santé et le bonheur, ainsi que l'âge et le poids de votre Stitch.

Indice	Plage	Défaut	Seuil (pour l'invité)
FAIM	0-100	80	50
DISCIPLINE	0-100	80	50
SANTE	0-100	80	40 (sick)
BONHEUR	0-100	80	50



Faim & Discipline Santé & Bonheur Age & Poids

Le score sera la moyenne des indices de faim, de bonheur, de discipline et de santé.
La valeur par défaut est celle de la première mise sous tension.

- - Vous pouvez choisir entre les mots « Reward » ou « Trick » en appuyant sur les boutons GAUCHE et DROITE. Si vous appuyez sur ENTER sur l'écran « Reward », vous donnerez une friandise à Stitch. Si vous appuyez sur la touche Entrée de l'écran « Trick », vous pouvez sélectionner différents tours.
  Voici les trois tours que vous pouvez apprendre à Stitch.
  o Surf - Vous verrez Stitch faire du surf dans l'eau.
  o Trou - Stitch creusera un trou dans le sol et sautera dedans... il apparaîtra alors et tombera du plafond pour retomber sur le sol.
  o Visage - Stitch fait quelques grimaces sur l'écran LCD.
- - Cette fonction est utilisée pour discipliner votre Stitch lorsqu'il est méchant.
- - Lorsque vous voyez cette fonction apparaître sur l'écran principal d'animation des temps d'arrêt, cela signifie que Stitch a besoin de quelque chose.

LES RÈGLES POUR PRENDRE SOIN DE STITCH ET LES ÉVÉNEMENTS CLÉS QUI SE PRODUISENT AU COURS DE LA JOURNÉE EN FONCTION DE L'HORLOGE.

Lorsque vous activez Stitch pour la première fois, son score de santé est de 80.
Assurez-vous que l'horloge est réglée sur le temps réel. Toutes les heures indiquées ci-dessous sont basées sur ce réglage.
Si le ▽ apparaît une fois à l'écran, cela signifie que Stitch demande de l'attention.
Le soir, vers 21 heures, Stitch voudra dormir pour la nuit.
Le matin, Stitch voudra se réveiller vers 7 heures.
À 21 heures, assurez-vous d'aller à l'écran Sommeil du menu principal et d'éteindre la lumière pour que Stitch puisse dormir toute la nuit. Plus vous le laissez éveillé ou la lumière allumée lorsqu'il dort, plus sa santé diminue. Cela peut également déséquilibrer les heures de sommeil et de sieste pour le reste de la journée. Si vous le faites correctement, vous pouvez augmenter sa santé d'un ou deux points, à condition qu'elle ne soit pas déjà à 100.

Pendant la journée, Stitch aura besoin de trois sieste, vers 10h45, 14h45 et 18h45. Là encore, éteignez immédiatement la lumière. Stitch se réveillera tout seul au bout d'environ 15 minutes. Ne l'endormez pas s'il ne l'a pas demandé. Sa santé diminuera.

Points de nourriture - Si son niveau de nourriture est à 50, deux portions lui permettent d'atteindre 90. Il est préférable de le nourrir juste assez pour qu'il atteigne les 80, ce qui permet d'augmenter leur santé d'un point. Si son niveau de nourriture tombe à zéro, Stitch peut vous le dire. Une friandise = 5 points de nourriture. Trop de friandises comme nourriture principale, c'est mauvais pour lui et en général, cela fait baisser sa santé.

Nettoyage - Stitch crache de 3 à 6 fois par jour. Lorsque vous voyez ses crachats à l'écran, vous devez les nettoyer à l'aide de l'icône de bain. De plus, Stitch a besoin d'un bain par jour. Ne pas le faire peut faire baisser sa santé. Le faire peut augmenter sa santé.

Discipliner Stitch - Si Stitch a vraiment besoin de quelque chose mais que ce n'est pas l'heure de la sieste, du coucher ou de l'alimentation, il peut avoir besoin d'être discipliné. Cela contribuera à améliorer sa santé, mais sa joie de vivre diminuera. Il n'est bon de discipliner Stitch que deux fois par jour.

Vérifiez ses signes de santé toutes les heures environ. Si l'état de santé est inférieur à 70, prenez les mesures qui s'imposent. Une routine habituelle lorsque quelque chose est nécessaire est : 1) jouez à un jeu avec lui une ou deux fois et, 2) nourrissez-le juste assez pour que son niveau de nourriture atteigne les 80.

Si vous avez laissé Stitch seul pendant un certain temps, il se peut que vous le trouviez renfrogné ou triste lorsque vous revenez. Cela signifie généralement que a) vous avez manqué une demande ou que b) sa santé est proche de zéro. S'il fronce constamment les sourcils, c'est parce que Stitch ne se sent pas bien - jusqu'à ce que sa santé s'améliore, il continuera de froncer les sourcils.
Toutes les statistiques sont inférieures à 30 % : Si toutes les statistiques sont inférieures à 30, Stitch changera de forme pour devenir Stitch 626.
Si toutes les statistiques de santé sont à 0, Stitch monte dans son vaisseau et s'envole, et vous devez réinitialiser le jeu pour recommencer.

JEUX STITCH : Il y a 2 jeux de base auxquels vous pouvez jouer en tant que Stitch et un 3ème jeu sera verrouillé et se déverrouillera automatiquement lorsque Stitch atteindra 5 jours d'âge.

JEU 1 FUITE DANS L'ESPACE : Dans ce jeu, Stitch pilote le vaisseau spatial de la police. Stitch se trouve dans l'espace et doit éviter et tirer sur de petits astéroïdes qui se dirigent vers son vaisseau. Le but du jeu est d'éviter ou de tirer/détruire chaque astéroïde qui s'approche du vaisseau. Si le joueur parvient à éviter ou à abattre tous les astéroïdes, Stitch atterrira sur Terre et gagnera le jeu.

Le joueur et le vaisseau spatial peuvent être touchés 2 fois par un astéroïde. Si le vaisseau est touché une troisième fois, le joueur perdra la partie. Vous verrez alors une animation de fin du vaisseau mère capturer Stitch dans son vaisseau et Gantu capturer Stitch et le jeu se terminera.

Il y aura 2 types d'astéroïdes qui apparaîtront dans le jeu.
- Petit astéroïde - Il suffit d'un coup de laser pour le détruire.
- Grand astéroïde - Il faut deux coups de laser rapides pour le détruire.

Le jeu demande au joueur d'abattre ou d'éviter 20 astéroïdes au total pour se diriger vers la Terre et y atterrir. Lors de l'atterrissage sur Terre, vous verrez Stitch sortir du vaisseau spatial et exécuter une animation de danse victorieuse.

Commandes du jeu :
Bouton gauche : Déplace le vaisseau vers le haut
Bouton droit : Déplacer le vaisseau vers le bas.
Entrée : Tirez sur le laser du vaisseau pour détruire les astéroïdes qui arrivent.

JEU 2 ANGEL L'ATTRAPE-CŒUR : Dans ce jeu, Angel se trouve en haut à gauche de l'écran et souffle au hasard des baisers en l'air et en direction de Stitch to catch. Les petits cœurs s'envoleront à différentes hauteurs, distances et vitesses avant de retomber sur le sol. Le but est que Stitch attrape chaque cœur avant qu'il ne touche le sol.
Si un cœur touche le sol, il sera considéré comme raté dans le jeu. Si Stitch laisse 3 cœurs toucher le sol, il perdra le jeu et pleurera. Le but du jeu est que Stitch attrape 20 cœurs au total pour gagner la partie. Lorsque Stitch gagnera le jeu, vous verrez Angel courir vers Stitch et l'embrasser.

Commandes du jeu :
Bouton gauche : Déplace Stitch sur le côté gauche de l'écran déroulant. **Bouton droit :** Déplace le point vers la droite de l'écran déroulant.

JEU 3 : LE POINT DE SUTURE À LA RESCOUSSE :
Le jeu 3 sera débloqué et pourra être joué après 5 jours à avoir gardé Stitch heureux et en bonne santé.
Lilo est capturée par Gantu. Stitch doit courir à travers le niveau pour sauver Lilo. Il y aura de petits trous dans le sol qu'il devra enjamber. Il y aura également de grands trous dans le sol avec des cordes au-dessus du trou qui se balanceront d'avant en arrière pour que Stitch puisse sauter, attraper la corde, se balancer à travers le grand trou et continuer à courir vers la droite.
En plus des grands et petits trous dans le sol, Stitch doit sauter par-dessus certaines sections du plafond qui s'abaisseront, rendant la course impossible. Stitch doit se glisser sous les sections du plafond qui s'abaissent pour continuer à courir tout au long du niveau.
Cette séquence de niveau dure environ 1 minute et si vous la complétez sans vous faire toucher 3 fois, Stitch arrivera à la fin du niveau où il devra combattre Gantu.

Niveau principal Commandes du jeu :
Bouton gauche : Fait glisser Stitch **Bouton droit :** Maintenir enfoncé pour courir vers l'avant. **Entrée :** Utilisé pour sauter.

Combat entre Stitch et Gantu :
Il s'agit d'un combat de boss où Stitch doit vaincre Gantu pour gagner le jeu et sauver Lilo. Au début du combat, Stitch se transformera en forme 626, il sera donc plus fort et aura des contrôles de jeu différents.
Gantu aura plusieurs attaques différentes contre Stitch 626. Gantu peut tirer avec son blaster sur Stitch 626, qui doit l'éviter ou sauter par-dessus. Gantu peut également lancer des pierres sur Stitch 626. Si Gantu manque de frapper Stitch 626 avec un rocher, Stitch 626 peut le ramasser et le renvoyer sur Gantu pour essayer de le frapper.
Au début du combat contre le boss, Stitch 626 devra encaisser 5 coups de Gantu sans perdre la partie. Le but de Stitch est de frapper Gantu 10 fois pour le vaincre.
En tant que Stitch 626, vous devez éviter Gantu et contrer ses attaques. Stitch peut tirer avec son blaster sur Gantu, mais si Gantu tient un rocher ou s'apprête à tirer avec son blaster, il bloquera le tir du blaster de Stitch 626. Le but est de tirer votre blaster au bon moment, lorsque Gantu n'est pas prêt à attaquer. De plus, si Gantu lance un rocher et manque de toucher Stitch 626, il peut alors le ramasser et le relancer.
Si vous frappez Gantu 10 fois sans vous faire toucher 5 fois, vous vaincrez Gantu et sauverez Lilo. Si vous gagnez le jeu, vous verrez Lilo et Stitch 626 s'étreindre et danser ensemble pour avoir gagné le jeu. Si vous perdez le jeu, vous verrez Stitch 626 pleurer.

Niveau Boss de fin Commandes du jeu :
Bouton gauche : Sautez pour éviter les tirs de blaster et les rochers lancés sur Stitch 626
Bouton droit : Tirer le blaster de Stitch 626 ou renvoyer une pierre à Gantu.
Entrer : Ramassez les pierres au sol que Gantu vous a lancées.

ENTRETIEN ET GARANTIE

Protégez le jouet de l'humidité. S'il est mouillé, l'essuyer immédiatement. Ne pas le laisser en plein soleil, ne pas l'exposer à une source de chaleur. Ne pas le laisser tomber. Ne pas tenter de le démonter. Pour le nettoyer, utilisez un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent. En cas de mauvais fonctionnement, essayez d'abord de changer les piles. Si le problème persiste, relire attentivement la notice afin de vérifier que rien n'a été omis.

NOTE : veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.
Ce produit est couvert par notre garantie de 2 ans (3 mois hors Europe). Pour toute mise en oeuvre de la garantie ou du service après-vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni d'une preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non-respect de la notice d'utilisation ou toute intervention intempestive sur l'article (telle que le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité).
Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure.
Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage.

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque de suffocation en raison des petites pièces.

Référence : JLMB10D
Conçu et développé en Europe – Fabriqué en Chine
©Lexibook®
©Disney

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

Pour vos demandes concernant un problème SAV ou une réclamation, écrivez à **savcomfr@lexibook.com**

www.lexibook.com

Informations sur la protection de l'environnement
Tout appareil électrique usé est une matière recyclable et ne devrait pas faire partie des ordures ménagères ! Nous vous demandons de bien vouloir nous soutenir en contribuant activement au ménagement des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des sites de collectes (si existants).

ENGLISH

CONTENT OF THE PACKAGING

When unpacking, ensure the following elements are included:
1 x game console / 1 x instruction manual

WARNING: All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for child's safety.

BATTERY INFORMATION

The game console operates with 1 X 3V ⎓ CR2032 type battery (included).
Ask an adult to help you to find and install the correct batteries. Only the specified batteries must be used with this product.

1. Use a screwdriver to open the battery compartment cover located on the back of the unit.
2. Insert 1 x 3V CR2032 battery, positive side facing up.
3. Close back the battery compartment and tighten the screw.

Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged. Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. 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 toy. The supply terminals are not to be short circuited. Do not throw batteries into a fire. Remove the batteries if you are not going to use the game for a long period of time. Battery shall not be exposed to excessive heat such as sunshine, fire or the like. Battery shall not be exposed to excessive heat such as sunshine, fire or the like.

Correct disposal of batteries in this product
(Applicable in countries with separate collection systems) This symbol means that the product contains battery covered by European Directive 2013/56/EU which cannot be disposed of with normal household waste. All batteries should be disposed separately from the municipal waste stream via designated collection facilities appointed by the government or the local authorities. The correct disposal of your old batteries will help to prevent potential negative consequences for the environment, animal and human health. Inform yourself about the local separate collection system for electrical and electronic products and batteries. Follow local rules and never dispose of the product and batteries with normal household waste. For more detailed information about disposal of your old batteries, please contact your city office or waste disposal service center.

WARNING: Mal-function or loss of memory may caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occurs, reset the unit or remove and reconnect the batteries.
WARNING: This product contains a coin battery. A coin battery can cause serious internal chemical burns if swallowed.
WARNING: Dispose of used batteries immediately. Keep new and used batteries away from children. If you think batteries might have been swallowed or placed inside any part of the body, seek immediate medical attention.

KEY GUIDE

Button: The left button is used to move Stitch to the left in a game and also to move the highlight of SEGMENT ICON to the left icon.

Button: The Mode button will take you to the Sub Menu screen which only allows you to see the time, turn the sound on and off, and reset the game. If you press the enter button on this screen you can also change the time, and your name.
Pressing the mode a second time (while in the main menu options) will take you back to the main screen downtime activity.
Here's the list of options you can select from in the Sub Menu screens:
CLOCK FUNCTION – You will see an image of a clock where you can set the time. All gameplay and caring functions are based on the real time clock.
NAME FUNCTION – You will see a badge with a blank space for your name to put in.
SOUND – You will see a speaker image. On this screen you can turn the sound on or off.
RESET–You will see a reset image and a "Y" and "N" symbol. Select the "Y" to reset your device and revert back to the initial adoption screen.

Button: The enter button is the confirm button.
The Enter Button is also used to select any Icon Segment game functions which are located at the top and bottom of the LCD screen.
For Example: If the food icon segment is highlighted, pressing the enter button will take you into the feeding sub-menu screen.

Button: The right button is used to move Stitch to the right in a game and also to move the highlight to the right on the main LCD screen.

GAME SUMMARY

You must take care of Stitch, play games and feed Stich to keep him happy and healthy. The object of the game is to learn responsibility and respond to Stitch needs on time. Their health, and happiness development depends on the choices you make throughout the active day. If you do a good job and you will be rewarded with evolutions, more games, and fun downtime animations.

TITLE SCREEN:
When the game is first activated you will be automatically be placed in the clock function. Here you must set the time.
The time will be flashing 9:00 AM. By using the LEFT and RIGHT buttons you can change the hour of the time. When you reach the correct hour, pressing the ENTER button confirms the selection. Next the minutes will flash. Again, by pressing the LEFT or RIGHT button the minutes will start to count up or down. Once you select the correct minute, press the ENTER button to confirm the time.
After the time is selected, you are taken to the name screen…here you can enter your name. On this screen the letter "A" will appear and be flashing. Pressing the LEFT and RIGHT buttons will make the letters go up and down. Pressing ENTER will confirm the letter you want.
At the end of the alphabet there will be numbers 0-9 and space option and a "END" function to help confirm when you are done putting your name in. After the time and name has been entered you will be placed on the main screen and start the standard downtime animations.

POWERSAVING MODE:
When playing, if no button has been pressed for 15 minutes Stitch will stop animating and 3 'Z' will remain on the screen. Once any button is pressed Stitch will go back to its idle animation. Stitch will only look like it's sleeping during sleep and nap hours/ when you instruct it to sleep. After 9:00 PM if you instruct Stitch to sleep they will go into their sleeping position, the screen will go black, and 3 'Z's will appear on the black screen.

TOP AND BOTTOM SCREEN SEGMENT ICONS:
On the top and bottom of the screen are segment graphics for you to interact and play with Stitch. By pressing left and right you move the highlighter over them. Pressing Enter would then confirm your selection.
This is what you will see on the top row:

- –When you select it you will take Stitch to the food screen where you can pick between healthy food item (can of food) and treat (Cake).
- –This function is used to give Stich a nap and to sleep through the night. However, at nighttime (9:00 PM) you will have to 'turn off their light' and a black screen with a 'ZZZ' on it will remain for the night until Stitch wakes up (7:00 AM) and starts animating again.
- – When you select this option, you will be able to see all the different games you can play. There will be 2 main games and a extra game can be unlocked after caring for Stitch for 5 days for a total of 3 games to play.

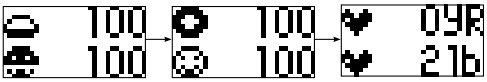
• – This means your Stitch is sick. The animations will be different based on which form Stitch is in. The doctor will be different when he is in Stitch form and when in 626 form.

This is what you will see on the Bottom row:

• - When you select it Stitch will do different things to get clean.

• - Here you can review all your stats like hunger, discipline, health and happiness as well as your Stitch's age and weight.

Index	Range	Default	Threshold (for prompt)
HUNGER	0-100	80	50
DISCIPLINE	0-100	80	50
HEALTH	0-100	80	40 (sick)
HAPPINESS	0-100	80	50



Hunger & Discipline Health & Happiness Age & Weight

While the Score will be the average of the Hunger, Happiness, Discipline and Health indexes.
Default is the value at first power up.

• - You can select between the words "Reward" or "Trick" by pressing the left and right buttons. If you press Enter on the "Reward" screen you will give Stitch a treat. Press Enter on the "Trick" screen you can select different tricks.
These are the three tricks you can train with Stitch.
o Surf – You will see Stitch Ride a surf board in the water.
o Hole – Stitch will dig a hole in the ground and then jump in it…he will then appear and fall from the ceiling and land back on the ground.
o Face – Stitch will make a few funny faces at the LCD screen.

• - This function is used to give your Stitch discipline when he is being naughty.

• - When you see this appear on the main downtime animation screen it means Stitch needs something.

RULES FOR CARING FOR STITCH AND WHEN KEY EVENTS HAPPEN THROUGHOUT THE DAY BASED ON THE CLOCK FUNCTION

When you first activate Stitch their health will be at a score of 80.
Make sure the clock is set to real time. All the times stated below assume this.
If the "▽" appears on the screen once, it means the Stitch wants attention.
At night around 9:00 PM Stitch will want to sleep for the night.
In the morning Stitch will want to wake up around 7:00 AM.
At 9:00 PM be sure to go to the Sleep screen off the main menu and turn off the light so Stitch can sleep for the whole night. The longer you leave them awake or the light on when they are sleeping, the more their health goes down. This can also throw sleep/nap times out of whack for the rest of the day. Doing it right can bring their health up a point or two assuming it's not at 100 already.

During the day Stitch will need needs 3 naps a day, around 10:45 AM, 2:45 PM and 6:45 PM. Again, turn off their light right away. Stitch will wake up by themself in about 15 minutes. Don't put them to sleep if they haven't asked for it. Their health will go down.

Food points - If their food level is at 50, then 2 helpings brings them up to 90. It's best to feed them just enough to get them into the 80's – their health can go up a point by doing that. If their food level gets to zero, Stitch may tell you. One treat = 5 Food points. Too many treats as main food, are bad for them and generally will bring their health down.

Cleaning up - Stitch spit up will happen 3 to 6 times a day. When you see his spit up on the screen you must clean it by the bath icon. Also, Stitch will need one bath a day. Not doing it can bring their health down. Doing it can bring their health up.

Discipline Stitch – If Stitch has a real need for something but it's not naptime, bedtime, or feeding, they might need to be disciplined. This will help their health go up, but his happiness will go down. It is only good to discipline Stitch twice a day.

Check their health signs every hour or so. If anything is down below 70, then take appropriate steps. A usual routine when something is needed is: 1) play a game with them once or twice and, finally, 2) feed them just enough to get their food level into the 80's.

If you have left Stitch alone for a period of time, you may find them frowning/sad when you come back. This usually means that either a) you missed a request or b) their health is close to zero. If they constantly frowns/sad face, then it's because Stitch isn't feeling well - until their health improves, they keep frowning.
All Stats under 30%: If all the stats are under 30 then Stitch will change form in Stitch 626.
If all their heath stats go to 0 then Stitch will get in his ship and fly away and you have to reset the game to start again.

STITCH GAMES: There are 2 basic games you can play as Stitch and a 3rd game will be outlined (locked) and will automatically unlock when Stitch reaches 5 days old.

Game 1 SPACE ESCAPE: In this game Stitch will be flying the police spaceship. Stitch will be in outer space and needs to avoid and shoot small asteroids that are coming toward his ship. The goal of the game is to either avoid or shoot/destroy each asteroid that comes near the ship. If the player is able to avoid or shoot all the asteroids, Stitch will then land on Earth and win the game.

The player and the space ship is allow to get hit 2 times by an asteroid. If the ship gets hit a 3rd time, the player will lose the game. You will then see an ending animation of the mother ship capture Stitch in his ship and Gantu will capture Stitch and the game will end.

There will be 2 types of asteroids that will appear in the game.
- Small Asteroid – Will require one laser blast to destroy them.
- Large Asteroid – Will require two quick laser blasts to destroy them

The game will require the player to shoot down or avoid 20 asteroids total to make your way towards and land on earth. When landing on Earth you will see Stitch get out of the space ship and perform a winning dance animation.

Game controls:
Left Button: Move the ship up **Right Button:** Move the ship down. **Enter:** Fire the ship laser to destroy incoming asteroids.

GAME 2 ANGEL HEART CATCH: In this game Angel will be on the far upper left side of the screen and she will randomly blow kisses in the air and at Stitch to catch. The little hearts will go in the air and at different heights, distances, and speeds as they then fall to the ground. The goal is for Stitch to catch each heart before they hit the ground.

If a heart hits the ground that will count as a miss in the game. If Stitch lets 3 hearts hit the ground, he will lose the game and cry. The goal of the game is for Stitch to catch 20 hearts total to win the game. When Stitch wins the game you will see Angel run to Stitch and give him a kiss.

Game controls:
Left Button: Move Stitch to the left side of the scrolling screen. **Right Button:** Move Stitch to the right side of the scrolling screen.

GAME 3 STITCH TO THE RESCUE:
Game 3 will be unlocked and able to play on Day 5 of keep Stitch happy and healthy.
Lilo is captured by Gantu. Stitch must run through the level to save Lilo. There will be small holes in the ground he must jump over. There will also be large hole sections of the floor that will have ropes above the hole swinging back and forth for Stitch to jump, grab the rope, and swing across the large hole and continue running to the right.
In addition to small and large holes in the ground Stitch must jump over some sections of the ceiling will lower making it impossible to run past. Stitch must slide underneath the lowering sections of the ceiling to continue running throughout the level.
This level sequence will last about 1 minute long and if completed without getting hit 3 times, Stitch will make it to the end of the level where he will need to fight Gantu.

Main Level Game controls:
Left Button: Makes Stitch slide **Right Button:** Hold to run forward. **Enter:** Used to jump.

Stitch and Gantu fight
This will be a boss fight where Stitch must defeat Gantu to win the game and save Lilo. At the start of the battle Stitch will transform into 626 form so he will be stronger and will have different game controls.
Gantu will have a few different attacks against Stitch 626. Gantu can fire is blaster at Stitch 626 which he needs to avoid or jump over. Gantu can also throw rocks at Stitch 626. If Gantu missing hitting Stitch 626 with a rock Stitch 626 can pick it up and throw it back at Gantu and try and hit him.
At the start of the boss battle Stitch 626 will be to take 5 hit from Gantu without losing the game. The goal is for Stitch to hit Gantu 10 times to defeat him.
As Stitch 626 you must avoid Gantu and counter his attacks. Stitch can fire his blaster back at Gantu but if Gantu is holding a rock or about to fire his blaster he will block Stitch 626 blaster shot. The goal is to fire your blaster at the right time when Gantu is not ready to attack. Also if Gantu throws a rock and missing hitting Stitch 626 he can then pick it up and throw it back.
If you hit Gantu 10 times without getting hit yourself 5 times you will defeat Gantu and save Lilo. If you win the game you will see Lilo and Stitch 626 hug and dance together for winning the game. If you lose the game, you will see Stitch 626 cry.

End Boss Level Game controls:
Left Button: Jump to avoid blaster shots and rocks thrown at Stitch 626
Right Button: Fire Stitch 626 blaster or throw a rock back at Gantu
Enter: Pick up rocks on the ground that Gantu threw at you.

MAINTENANCE AND WARRANTY

Only use a soft, slightly damp cloth to clean the unit. Do not use detergent. Do not to expose the unit to direct sunlight or any other heat source. Do not immerse the unit in water. Do not dismantle or drop the unit. Do not try to twist or bend the unit.

NOTE: please keep this instruction manual, it contains important information.
This product is covered by our 2-year warranty (3 months outside Europe). For any claim under the warranty or after sale service, please contact your distributor and present a valid proof of purchase. Our warranty covers any manufacturing material and workmanship defect, with the exception of any deterioration arising from the non-observance of the instruction manual or from any careless action implemented on this item (such as dismantling, exposition to heat and humidity, etc.). It is recommended to keep the packaging for any further reference.
In a bid to keep improving our services, we could implement modification on the colours and the details of the product shown on the packaging.

WARNING! Not suitable for children under 3 years. Choking Hazard – Small parts.

Reference: JLMB10D
Designed and developed in Europe – Made in China
©Lexibook®
©Disney

Lexibook UK
PO Box 423
UMBERLEIGH
EX32 2JW
United Kingdom

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

For after-sales service, please contact us at **savcomfr@lexibook.com**

www.lexibook.com

Environmental Protection
Unwanted electrical appliances can be recycled and should not be discarded along with regular household waste! Please actively support the conservation of resources and help protect the environment by returning this appliance to a collection centre (if available).

ESPAÑOL

CONTENIDO DEL EMBALAJE

Cuando desembale el aparato, asegúrese de que los siguientes elementaos están presentes en el paquete:
1 x consola de juegos / 1 x manual de instrucciones

¡ADVERTENCIA! Los elementos utilizados para el embalaje, tales como recubrimientos de plástico, cintas adhesivas, etiquetas y ataduras metálicas, no forman parte de este juguete y deberán retirarse del mismo por razones de seguridad antes de que se permita al niño utilizar el juguete.

FUENTE DE ALIMENTACIÓN

La pizarra de dibujo funciona con 1 pila de litio tipo 3V⎓ CR2032 (incluida).

Para cambiar la pila:
1. Abre el compartimento de la pila (véase el esquema 1).
2. Instale una nueva pila CR2032 de 3V (incluida) en la posición adecuada, según las marcas de polaridad que se muestran en la figura, con el polo positivo hacia arriba.
3. Vuelva a colocar la tapa del compartimento.

No intente nunca recargar pilas no recargables. Para cargar las pilas recargables, antes retírelas del juguete. Las pilas recargables deben recargarse siempre bajo la supervisión de un adulto. No mezcle pilas de distinto tipo, o pilas nuevas con pilas usadas. Utilice únicamente pilas del tipo recomendado o equivalentes. Colocar siempre las pilas en la posición correcta, de acuerdo con la polaridad indicada en el compartimento. Retire del juguete las pilas gastadas. No permita que entren en contacto eléctrico los terminales de la alimentación. Si prevé que el juguete no va a utilizarse durante un periodo largo de tiempo, retire las pilas. Cuando el sonido se hace débil o el juego no responde adecuadamente es señal de que debe sustituir las pilas. Deberá evitarse exponer las baterías a temperaturas excesivamente elevadas tales como las generadas por la la acción de los rayos del sol o de las llamas.

Eliminación apropiada de las baterías de este producto
(applicable en países con sistemas de recogida selectiva). Este símbolo significa que el producto contiene una batería cubierta por la Directiva europea 2013/56/UE que no puede desecharse conjuntamente con la basura doméstica normal. Las baterías no podrán eliminarse en los vertederos municipales sino que deberán depositarse en las instalaciones de recogida designadas por las autoridades gubernamentales o locales. La eliminación correcta de sus baterías ayudará a evitar posibles consecuencias negativas para el medio ambiente, los animales y la salud humana. Infórmese acerca del sistema de recogida selectiva local para productos eléctricos y electrónicos y baterías. Respete la normativa local y nunca deseche el producto ni las baterías conjuntamente con los residuos domésticos normales. Para obtener una información detallada sobre el desecho de sus baterías gastadas, póngase en contacto con la oficina o el centro de servicio de eliminación de residuos municipales.

¡ADVERTENCIA! Interferencias fuertes de señales de radio, o descargas electrostáticas, pueden provocar un mal funcionamiento de la unidad o que se pierda el contenido de la memoria. En caso de que se produzca un funcionamiento anormal, retire y vuelva a colocar las pilas.
¡ADVERTENCIA! Este producto contiene una pila de botón. Una pila de botón puede causar quemaduras químicas internas graves si se ingiere.
¡ADVERTENCIA! Deseche inmediatamente las pilas usadas. Mantenga las pilas nuevas y usadas fuera del alcance de los niños. Si cree que las pilas pueden haber sido ingeridas o colocadas dentro de cualquier parte del cuerpo, solicite atención médica inmediata.

TECLA GUÍA

Botón: El botón izquierdo se utiliza para mover Stitch a la izquierda en un juego y también para mover el resalte de SEGMENTO ICON al icono izquierdo.

Botón: El botón Modo te llevará a la pantalla del Sub Menú que sólo te permite ver la hora, encender y apagar el sonido y reiniciar el juego. Si pulsas el botón enter en esta pantalla también podrás cambiar la hora, y tu nombre.
Si pulsas el modo por segunda vez (mientras estás en las opciones del menú principal) volverás a la actividad de inactividad de la pantalla principal.
Esta es la lista de opciones que puedes seleccionar en las pantallas del submenú:
FUNCIÓN DE RELOJ - Verás la imagen de un reloj donde podrás ajustar la hora. Todas las funciones de juego y cuidado se basan en el reloj de tiempo real.
FUNCIÓN NOMBRE - Verás una placa con un espacio en blanco para poner tu nombre.
SONIDO - Verás la imagen de un altavoz. En esta pantalla puede activar o desactivar el sonido.
REINICIAR - Verá una imagen de reinicio y un símbolo «Y» y «N». Seleccione la «Y» para reiniciar su dispositivo y volver a la pantalla de adopción inicial.

Botón: El botón Intro es el botón de confirmación.
El botón Intro también se utiliza para seleccionar cualquier función de juego del segmento de iconos que se encuentran en la parte superior e inferior de la pantalla LCD.
Por ejemplo: Si el segmento de iconos de alimentación está resaltado, al pulsar el botón entrar entrará en la pantalla del submenú de alimentación.

Botón: El botón derecho se utiliza para mover Stitch hacia la derecha en un juego y también para mover el resalte hacia la derecha en la pantalla LCD principal.

RESUMEN DEL JUEGO

Debes cuidar de Stitch, jugar a juegos y alimentar a Stich para mantenerlo feliz y sano. El objetivo del juego es aprender responsabilidad y responder a las necesidades de Stitch a tiempo. Su salud y el desarrollo de su felicidad dependen de las decisiones que tomes a lo largo del día activo. Si haces un buen trabajo y serás recompensado con evoluciones, más juegos, y divertidas animaciones de inactividad.

PANTALLA DE TÍTULO:
Al activar el juego por primera vez te situarás automáticamente en la función de reloj. Aquí deberás ajustar la hora.
La hora parpadeará a las 9h00. Utilizando los botones IZQUIERDA y DERECHA puedes cambiar la hora. Cuando llegue a la hora correcta, pulse el botón ENTER para confirmar la selección. A continuación parpadearán los minutos. De nuevo, pulsando el botón IZQUIERDA o DERECHA los minutos comenzarán a contar hacia arriba o hacia abajo. Una vez seleccionado el minuto correcto, pulse el botón ENTER para confirmar la hora.
Una vez seleccionada la hora, pasará a la pantalla de nombre... aquí podrá introducir su nombre. En esta pantalla aparecerá la letra «A» parpadeando. Pulsando los botones IZQUIERDA y DERECHA hará que las letras suban y bajen. Pulsando ENTER confirmará la letra que desea.
Al final del alfabeto habrá números 0-9 y opción de espacio y una función «FIN» para ayudar a confirmar cuando haya terminado de poner su nombre.
Después de que la hora y el nombre hayan sido ingresados usted será colocado en la pantalla principal y comenzarán las animaciones estándar de tiempo de inactividad.

MODO DE AHORRO DE ENERGÍA:
Durante el juego, si no se pulsa ningún botón durante 15 minutos, Stitch dejará de animar y 3 'Z' permanecerán en la pantalla. Una vez que cualquier botón sea presionado Stitch volverá a su animación de inactividad. Stitch solo se verá como si estuviera durmiendo durante las horas de sueño y siesta/ cuando usted le ordene dormir. Despues de las 9:00 PM si le ordenas a Stitch que duerma se pondra en su posicion de dormir, la pantalla se pondra negra, y 3 'Z' apareceran en la pantalla negra.

ICONOS DE SEGMENTOS EN LA PARTE SUPERIOR E INFERIOR DE LA PANTALLA:
En la parte superior e inferior de la pantalla hay gráficos de segmentos para que puedas interactuar y jugar con Stitch. Pulsando izquierda y derecha mueves el resaltador sobre ellos. Pulsando Enter confirmarás tu selección.

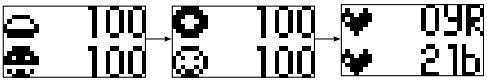
Esto es lo que verás en la fila superior:

- Cuando lo selecciones llevarás a Stitch a la pantalla de comida donde podrás elegir entre comida sana (lata de comida) y golosina (Pastel).
- Esta función se usa para darle a Stich una siesta y dormir toda la noche. Sin embargo, en la noche (21h00) tendrás que 'apagar su luz' y una pantalla negra con un 'ZZZ' en ella permanecerá por la noche hasta que Stitch se despierte (7h00) y comience a animar de nuevo.
- Cuando selecciones esta opción, podrás ver todos los diferentes juegos a los que puedes jugar. Habrá 2 juegos principales y un juego extra que puede ser desbloqueado después de cuidar a Stitch por 5 días para un total de 3 juegos para jugar.
- Esto significa que tu Stitch está enfermo. Las animaciones serán diferentes dependiendo de la forma en que se encuentre Stitch. El doctor será diferente cuando esté en forma de Stitch y cuando esté en forma de 626.

Esto es lo que verás en la fila inferior:

- Cuando lo seleccionas Stitch hará diferentes cosas para limpiarse.
- Aqui puedes revisar todas tus estadisticas como hambre, disciplina, salud y felicidad asi como la edad y peso de tu Stitch.

Indice	Rango	Defecto	Umbral (por promptitud)
HAMBRE	0-100	80	50
DISCIPLINA	0-100	80	50
SALUD	0-100	80	40 (enfermo)
FELICIDAD	0-100	80	50



Hunger & Discipline | Health & Happiness | Age & Weight

Mientras que la Puntuación será la media de los índices de Hambre, Felicidad, Disciplina y Salud.
Por defecto es el valor en el primer encendido.

- - Puedes seleccionar entre las palabras «Reward» o «Trick» pulsando los botones izquierdo y derecho. Si presionas Enter en la pantalla «Reward» le darás una golosina a Stitch. Si pulsas Enter en la pantalla «Trick» podrás seleccionar diferentes trucos.
  Aquí están los tres trucos que puedes entrenar con Stitch.
  o Surf - Verás a Stitch montar una tabla de surf en el agua.
  o Agujero - Stitch cavará un agujero en el suelo y luego saltará en él... entonces aparecerá y caerá desde el techo y aterrizará de nuevo en el suelo.
  o Cara - Stitch hará unas cuantas caras graciosas en la pantalla LCD.
- - Esta función se utiliza para disciplinar a Stitch cuando se porta mal.
- - Cuando veas esto aparecer en la pantalla principal de la animación de inactividad, significa que Stitch necesita algo.

REGLAS PARA CUIDAR A STITCH Y CUÁNDO OCURREN LOS EVENTOS CLAVE A LO LARGO DEL DÍA SEGÚN LA FUNCIÓN DEL RELOJ

Cuando actives a Stitch por primera vez su salud estará en un valor de 80.
Asegúrate de que el reloj está ajustado a tiempo real. Todos los tiempos indicados a continuación asumen esto.
Si el « ▽» aparece en la pantalla una vez, significa que la Puntada quiere atención.
En la noche alrededor de las 21h00 Stitch querrá dormir por la noche.
En la mañana Stitch querrá despertarse alrededor de las 7h00.
A las 21h00 asegúrese de ir a la pantalla de dormir del menú principal y apague la luz para que Stitch pueda dormir toda la noche. Cuanto más tiempo lo dejes despierto o con la luz encendida mientras duerme, más disminuirá su salud. Esto también puede alterar los tiempos de sueño/siesta para el resto del día. Si lo haces bien, su salud puede subir uno o dos puntos, siempre que no esté ya a 100.

Durante el día, Stitch necesitará 3 siestas, aproximadamente a las 10h45, 14h45 y 18h45. Nuevamente, apaga su luz de inmediato. Stitch se despertará solo en unos 15 minutos. No lo pongas a dormir si no lo ha pedido, ya que su salud disminuirá.

Puntos de comida – Si su nivel de comida está en 50, entonces 2 porciones lo subirán a 90. Es mejor alimentarlo solo lo suficiente para que llegue a los 80, ya que su salud puede aumentar un punto haciéndolo así. Si su nivel de comida llega a cero, Stitch puede avisarte. Un premio = 5 puntos de comida. Demasiados premios como alimento principal son malos para él y, en general, reducirán su salud.

Limpieza – Stitch escupirá entre 3 y 6 veces al día. Cuando veas su escupitajo en la pantalla, debes limpiarlo con el ícono del baño. Además, Stitch necesitará un baño al día. No hacerlo puede reducir su salud, mientras que hacerlo puede aumentarla.

Disciplinar a Stitch – Si Stitch tiene una necesidad real de algo, pero no es hora de la siesta, de dormir o de comer, es posible que necesite ser disciplinado. Esto ayudará a que su salud aumente, pero su felicidad disminuirá. Solo es recomendable disciplinar a Stitch dos veces al día.

Revisa sus signos de salud cada hora aproximadamente. Si algo baja de 70, toma las medidas adecuadas. Una rutina habitual cuando necesita algo es: 1) jugar un juego con él una o dos veces y, finalmente, 2) alimentarlo lo suficiente para que su nivel de comida llegue a los 80.

Si has dejado a Stitch solo durante un período de tiempo, es posible que lo encuentres frunciendo el ceño o triste cuando regreses. Esto generalmente significa que: a) Te perdiste una solicitud, o b) Su salud está cerca de cero. Si constantemente está frunciendo el ceño o con cara triste, es porque Stitch no se siente bien. Hasta que su salud mejore, seguirá así.
Todas las estadísticas por debajo del 30 %: Si todas las estadísticas bajan del 30 %, Stitch cambiará de forma a Stitch 626.
Si todas sus estadísticas de salud llegan a 0, Stitch se subirá a su nave y se irá volando. Tendrás que reiniciar el juego para empezar de nuevo.

JUEGOS DE STITCH: Hay 2 juegos básicos que puedes jugar con Stitch. Un tercer juego aparecerá bloqueado y se desbloqueará automáticamente cuando Stitch cumpla 5 días.

JUEGO 1 RESCATE EN LA ISLA:
En este juego Stitch estará en una isla tropical y deberá rescatar a pequeños animales atrapados en diferentes zonas peligrosas. El objetivo del juego es encontrar y rescatar a todos los animales antes de que el tiempo se agote. Si el jugador logra rescatar a todos a tiempo, Stitch celebrará en la playa y ganará el juego.
El jugador puede fallar hasta 2 veces. Si Stitch es golpeado por un enemigo o cae en una trampa por tercera vez, perderá el juego. También perderá si el tiempo se agota antes de rescatar a todos los animales. Verás entonces una animación de Stitch triste sentado en la arena mientras el juego termina.

Habrá 2 tipos de obstáculos en el juego.
• Trampa de arena – Si Stitch cae en una, quedará atrapado por unos segundos y perderá tiempo.
• Cangrejo gigante – Stitch deberá esquivarlo o saltar sobre él para evitar perder una vida.

El juego requerirá que el jugador rescate a 5 animales en total para completar la misión y ganar. Al finalizar el rescate, Stitch celebrará con una animación en la playa.

Controles del juego:
Botón Izquierdo: Mover a Stitch a la izquierda. **Botón Derecho:** Mover a Stitch a la derecha. **Enter:** Hacer que Stitch salte para esquivar obstáculos.

JUEGO 2 ANGEL HEART CATCH: En este juego, Angel estará en la parte superior izquierda de la pantalla y soplará besos al aire de manera aleatoria para que Stitch los atrape. Los pequeños corazones irán por el aire a diferentes alturas, distancias y velocidades antes de caer al suelo. El objetivo del juego es que Stitch atrape cada corazón antes de que toque el suelo.
Si un corazón toca el suelo, contará como un fallo en el juego. Si Stitch deja que 3 corazones toquen el suelo, perderá el juego y llorará. El objetivo del juego es que Stitch atrape un total de 20 corazones para ganar. Cuando Stitch gane el juego, verás a Angel correr hacia él y darle un beso.

Controles del juego:
Botón Izquierdo: Mover a Stitch hacia el lado izquierdo de la pantalla.
Botón Derecho: Mover a Stitch hacia el lado derecho de la pantalla.

JUEGO 3 STITCH AL RESCATE:
El juego 3 se desbloqueará y podrá jugarse en el día 5 si Stitch se ha mantenido feliz y saludable.
Lilo ha sido capturada por Gantu. Stitch debe correr a través del nivel para salvar a Lilo. Habrá pequeños agujeros en el suelo que deberá saltar.
También habrá secciones con agujeros grandes en el suelo con cuerdas balanceándose de un lado a otro. Stitch deberá saltar, agarrar la cuerda y balancearse sobre el agujero para seguir corriendo hacia la derecha.
Además de los agujeros pequeños y grandes, algunas secciones del techo bajarán, impidiendo el paso. Stitch deberá deslizarse por debajo de estas secciones para continuar corriendo a lo largo del nivel.
Esta secuencia durará aproximadamente 1 minuto. Si el jugador completa el nivel sin recibir 3 golpes, Stitch llegará al final y deberá enfrentarse a Gantu.

Controles del juego – Nivel principal:
Botón Izquierdo: Hace que Stitch se deslice. **Botón Derecho:** Mantener presionado para correr hacia adelante. **Enter:** Usado para saltar.

Combate entre Stitch y Gantu:
Esta será una pelea contra un jefe donde Stitch deberá derrotar a Gantu para ganar el juego y salvar a Lilo. Al inicio de la batalla, Stitch se transformará en su forma 626, lo que lo hará más fuerte y cambiará los controles del juego.
Gantu tendrá diferentes ataques contra Stitch 626. Puede disparar su bláster, lo cual Stitch 626 deberá evitar o saltar. También puede lanzar rocas contra Stitch 626. Si Gantu falla y la roca cae al suelo, Stitch 626 podrá recogerla y lanzársela de vuelta para intentar golpearlo.
Al inicio de la batalla, Stitch 626 podrá recibir hasta 5 golpes antes de perder el juego. El objetivo es golpear a Gantu 10 veces para derrotarlo.
Como Stitch 626, el jugador deberá esquivar a Gantu y contraatacar en el momento adecuado. Stitch podrá disparar su bláster, pero si Gantu está sosteniendo una roca o a punto de disparar su propio bláster, bloqueará el disparo de Stitch 626. El objetivo es disparar en el momento en que Gantu no esté preparado para atacar. También, si Gantu lanza una roca y falla, Stitch podrá recogerla y devolverle el golpe.
Si logras golpear a Gantu 10 veces sin recibir 5 golpes, ganarás la batalla y salvarás a Lilo. Si ganas, verás a Lilo y Stitch 626 abrazarse y bailar juntos para celebrar la victoria. Si pierdes, verás a Stitch 626 llorar.

Controles del juego – Batalla final:
Botón Izquierdo: Saltar para evitar los disparos del bláster y las rocas lanzadas por Gantu.
Botón Derecho: Disparar el bláster de Stitch 626 o lanzar una roca de vuelta a Gantu.
Enter: Recoger rocas del suelo que Gantu haya arrojado.

MANTENIMIENTO Y GARANTÍA

Para limpiar el juguete, utilice únicamente un paño suave humedecido en agua. No utilice ningún producto detergente. No exponga el juguete a la acción directa de los rayos del sol ni a ninguna otra fuente de calor. No mojar el juguete. No desmonte o deje caer el juguete. Retire las pilas del juguete si no va utilizarlo durante largos periodos de tiempo.

NOTA: Conserve este manual de instrucciones ya que contiene informaciones de importancia. Este producto está cubierto por nuestra garantía de 2 años (3 meses fuera de Europa). Para cualquier reclamación bajo la garantía o petición de servicio post venta deberá dirigirse a su revendedor y presentar su comprobante de compra. Nuestra garantía cubre los defectos de material o montaje que sean imputables al fabricante, con la excepción de todo aquel deterioro que sea consecuencia de la no observación de las indicaciones indicadas en el manual de instrucciones o de toda intervención improcedente sobre este aparato (como por ejemplo el desmontaje, exposición al calor o a la humedad…). Se recomienda conservar el embalaje para cualquier referencia futura. En nuestro constante afán de superación, podemos proceder a la modificación de los colores y detalles del producto mostrado en el embalaje.

¡ADVERTENCIA! No apto para niños menores de 3 años. Peligro de atragantamiento – Piezas pequeñas.

Referencia: JLMB10D
Diseñado y desarrollado en Europa – Fabricado en China
©Lexibook®
©Disney

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

Para servicio postventa, entre en contacto con nuestros equipos: **savcomfr@lexibook.com**

www.lexibook.com

Advertencia para la protección del medio ambiente
¡Los aparatos eléctricos desechados son reciclables y no deben ser eliminados en la basura doméstica! Por ello pedimos que nos ayude a contribuir activamente en el ahorro de recursos y en la protección del medio ambiente entregando este aparato en los centros de colección (si existen).

PORTUGUÊS

CONTEÚDO DA EMBALAGEM

Quando retirar o aparelho da caixa, certifique-se de que se encontram incluídos os seguintes elementos:
1 x consola de jogos / 1 x manual de instruções

ATENÇÃO: As peças da embalagem, como os revestimentos de plástico, elásticos, etiquetas e fios de fixação de metal não fazem parte do brinquedo e devem ser deitados fora, por razões de segurança, antes de entregar o brinquedo a uma criança.

FONTE DE ALIMENTAÇÃO

O tablet para desenho e-ink funciona com 1 X 3V ⎓ CR2032 (incluída).

Para substituir a pilha:
1. Com uma chave de fendas, abra a tampa do compartimento da bateria (ver esquema 1).
2. Coloque uma pilha CR2032 nova de 3V tendo em conta a polaridade, com o lado positivo virado para cima.
3. Feche o compartimento da bateria e aperte o parafuso.

As pilhas recarregáveis deverão ser retiradas do brinquedo antes de serem recarregadas e só deverão ser recarregadas sob a supervisão de um adulto. Não misture diferentes tipos de pilhas ou pilhas novas com pilhas usadas. Só deverá utilizar pilhas do mesmo tipo ou de um tipo equivalente às recomendadas. As pilhas deverão ser colocadas com a polaridade correcta. Deverá retirar as pilhas gastas do brinquedo. Não coloque os terminais em curto-circuito. Não atire as pilhas para o fogo. Retire as pilhas caso não utilize a unidade durante um longo período de tempo. Quando o som ficar fraco ou o jogo não responder, pense em substituir as pilhas. As pilhas não deverão ser expostas a calor em excesso, como luz directa do sol, fogo ou algo parecido.

Eliminação correta das baterias neste produto
(Aplicável em países com sistemas de recolha em separado)
Este símbolo significa que o produto contém uma bacteria incorporada abrangida pela Diretiva Europeia 2013/56/EU que não pode ser eliminada juntamente com o lixo doméstico comum. Todas as baterias deverão ser eliminadas em separado do lixo doméstico comum através de instalações de recolha nomeadas pelo governo ou pelas autoridades locais. A eliminação correta das suas baterias antigas ajuda a evitar consequências potencialmente negativas para o ambiente, animais e saúde humana. Informe-se sobre o sistema de recolha em separado para produtos elétricos e eletrónicos e baterias. Siga as regras locais e nunca elimine o produto nem as baterias juntamente com o lixo doméstico comum. Para informações mais detalhadas acerca da eliminação de baterias antigas, contacte as autoridades locais ou o centro de eliminação de resíduos.

AVISO: Uma descarga electrostática ou frequências fortes podem dar origem a um mau funcionamento ou perda de memória. Caso ocorra algum funcionamento anormal, volte a colocar as pilhas.
AVISO: Este produto contém uma pilha tipo moeda. Uma pilha tipo moeda pode provocar queimaduras químicas internas graves se for ingerida.
AVISO: Deite fora as pilhas usadas imediatamente. Mantenha as pilhas novas e usadas longe do alcance das crianças. Se achar que as pilhas podem ter sido engolidas ou colocadas em qualquer parte do corpo, procure imediatamente assistência médica.

GUIA PRINCIPAL

Botão: O botão esquerdo é usado para mover Stitch para a esquerda em um jogo e também para mover o destaque do ÍCONE DE SEGMENTO para o ícone à esquerda.

Botão: O botão Mode levará você à tela do Submenu, que permite apenas ver a hora, ligar e desligar o som e redefinir o jogo. Se você pressionar o botão Enter nesta tela, também poderá alterar a hora e seu nome.
Pressionar o botão Mode uma segunda vez (enquanto estiver nas opções do menu principal) o levará de volta à tela principal de atividades.
Aqui está a lista de opções que você pode selecionar nas telas do Submenu:
FUNÇÃO RELÓGIO – Você verá uma imagem de um relógio onde pode definir a hora. Todas as funções do jogo e de cuidados são baseadas no relógio em tempo real.
FUNÇÃO NOME – Você verá um crachá com um espaço em branco para inserir seu nome.
SOM – Você verá uma imagem de um alto-falante. Nesta tela, você pode ligar ou desligar o som.
REDEFINIR – Você verá uma imagem de redefinição e os símbolos “Y” e “N”. Selecione “Y” para redefinir seu dispositivo e voltar à tela inicial de adoção.

Botão: O botão Enter é o botão de confirmação.
O botão Enter também é usado para selecionar qualquer função do jogo dos Ícones de Segmento, que estão localizados na parte superior e inferior da tela LCD.
Por exemplo: Se o ícone de comida estiver destacado, pressionar o botão Enter levará você à tela do submenu de alimentação.

Botão: O botão direito é usado para mover Stitch para a direita em um jogo e também para mover o destaque para a direita na tela LCD principal.]

RESUMO DO JOGO

Você deve cuidar do Stitch, jogar e alimentá-lo para mantê-lo feliz e saudável. O objetivo do jogo é aprender responsabilidade e responder às necessidades do Stitch a tempo. Sua saúde e felicidade dependem das escolhas que você faz ao longo do dia ativo. Se você fizer um bom trabalho, será recompensado com evoluções, mais jogos e animações divertidas.

TELA INICIAL:
Quando o jogo é ativado pela primeira vez, você será automaticamente levado à função relógio. Aqui você deve definir a hora.
A hora piscará às 21h00. Usando os botões ESQUERDO e DIREITO, você pode alterar as horas. Quando chegar à hora correta, pressionar o botão ENTER confirmará a seleção. Em seguida, os minutos piscarão. Novamente, pressionando os botões ESQUERDO ou DIREITO, os minutos começarão a aumentar ou diminuir. Assim que selecionar o minuto correto, pressione o botão ENTER para confirmar a hora.
Depois que a hora for selecionada, você será levado à tela de nome… aqui você pode inserir seu nome. Nesta tela, a letra “A” aparecerá piscando. Pressionando os botões ESQUERDO e DIREITO, as letras subirão e descerão. Pressionar ENTER confirmará a letra escolhida.
No final do alfabeto, haverá números de 0 a 9, uma opção de espaço e uma função “END” para confirmar quando você terminar de inserir seu nome.
Depois que a hora e o nome forem inseridos, você será colocado na tela principal e as animações padrão de inatividade começarão.

MODO ECONOMIA DE ENERGIA:
Ao jogar, se nenhum botão for pressionado por 15 minutos, Stitch parará de se mover e 3 ‘Z’ permanecerão na tela. Assim que qualquer botão for pressionado, Stitch voltará à sua animação ociosa. Stitch só parecerá estar dormindo durante as horas de sono e cochilo ou quando você o instruir a dormir. Após as 9:00 PM, se você instruir Stitch a dormir, ele entrará em sua posição de sono, a tela ficará preta e 3 ‘Z’s aparecerão na tela escura.

ÍCONES DE SEGMENTO DA TELA SUPERIOR E INFERIOR:
Na parte superior e inferior da tela, há gráficos segmentados para você interagir e brincar com Stitch. Pressionando os botões esquerdo e direito, você move o destaque sobre eles. Pressionar Enter confirmará sua seleção.

Aqui está o que você verá na linha superior:
- Quando você o seleciona, levará Stitch para a tela de comida, onde pode escolher entre um item de comida saudável (lata de comida) e um doce (bolo).

- Esta função é usada para fazer Stitch tirar um cochilo e dormir à noite. No entanto, à noite (21h00), você precisará 'apagar a luz' dele, e uma tela preta com um 'ZZZ' permanecerá durante a noite até que Stitch acorde (7h00) e comece a se mover novamente.
- Quando você seleciona essa opção, poderá ver todos os diferentes jogos que pode jogar. Haverá 2 jogos principais, e um jogo extra pode ser desbloqueado após cuidar de Stitch por 5 dias, totalizando 3 jogos disponíveis.
- Isso significa que seu Stitch está doente. As animações serão diferentes dependendo da forma em que Stitch está. O médico será diferente quando ele estiver na forma Stitch e na forma 626.

Aqui está o que você verá na linha inferior:

- Quando você o seleciona, Stitch fará diferentes atividades para se limpar.
- Aqui você pode revisar todas as suas estatísticas, como fome, disciplina, saúde e felicidade, bem como a idade e o peso do Stitch.

Índice	Ranking	Padrão	Limite (para aviso)
FOME	0-100	80	50
DISCIPLINA	0-100	80	50
SAUDE	0-100	80	40 (doente)
FELICIDADE	0-100	80	50

Fome e Disciplina | Saude e Felicidade | Idade e Peso

A Pontuação será a média dos índices de Fome, Felicidade, Disciplina e Saúde.
O padrão é o valor ao ligar o jogo pela primeira vez.

- Você pode selecionar entre as palavras "Reward" ou "Trick" pressionando os botões esquerdo e direito. Se pressionar Enter na tela "Reward", Stitch receberá um doce. Pressionar Enter na tela "Trick" permitirá selecionar diferentes truques.
  Aqui estão os três truques que você pode ensinar ao Stitch:
  - Surf – Você verá Stitch surfando na água.
  - Buraco – Stitch cavará um buraco no chão e depois pulará dentro… ele então aparecerá caindo do teto e aterrissando no chão novamente.
  - Rosto – Stitch fará algumas caretas engraçadas para a tela LCD.
- Esta função é usada para disciplinar Stitch quando ele estiver se comportando mal.
- Quando este ícone aparecer na tela de inatividade, significa que Stitch precisa de algo.

REGRAS PARA CUIDAR DO STITCH E QUANDO EVENTOS IMPORTANTES ACONTECEM DURANTE O DIA COM BASE NA FUNÇÃO RELÓGIO

Quando você ativa o Stitch pela primeira vez, sua saúde terá uma pontuação de 80.
Certifique-se de que o relógio está ajustado para o horário real. Todos os horários mencionados abaixo assumem isso.
Se o " " aparecer na tela uma vez, significa que Stitch quer atenção.
À noite, por volta das 21h00, Stitch quererá dormir.
Pela manhã, Stitch quererá acordar por volta das 7h00.
Às 9:00 PM, certifique-se de ir até a tela de Sono no menu principal e apagar a luz para que Stitch possa dormir a noite inteira. Quanto mais tempo ele ficar acordado ou com a luz acesa enquanto dorme, mais sua saúde diminuirá. Isso também pode desregular os horários de sono/cochilo pelo resto do dia. Fazer isso corretamente pode aumentar sua saúde em um ou dois pontos, assumindo que não esteja em 100 já.

Durante o dia, Stitch precisará de 3 cochilos, aproximadamente às 10h45, 14h45 e 18h45. Novamente, apague a luz imediatamente. Stitch acordará sozinho em cerca de 15 minutos. Não o coloque para dormir se ele não tiver pedido. Sua saúde diminuirá.

Pontos de comida – Se o nível de comida estiver em 50, então duas porções o levarão a 90. O ideal é alimentá-lo apenas o suficiente para que fique na faixa dos 80 pontos – isso pode aumentar sua saúde em um ponto. Se o nível de comida chegar a zero, Stitch pode avisá-lo. Um doce equivale a 5 pontos de comida. Muitos doces como alimentação principal fazem mal e geralmente reduzem sua saúde.

Limpeza – Stitch pode cuspir de 3 a 6 vezes por dia. Quando você vir seu cuspe na tela, deve limpá-lo usando o ícone do banho. Além disso, Stitch precisará de um banho por dia. Não dar banho pode diminuir sua saúde, enquanto dar banho pode aumentá-la.

Disciplinar Stitch – Se Stitch precisar de algo, mas não for hora do cochilo, da hora de dormir ou da alimentação, pode ser necessário discipliná-lo. Isso ajudará a aumentar sua saúde, mas sua felicidade diminuirá. É recomendável discipliná-lo no máximo duas vezes ao dia.

Verifique os sinais de saúde dele a cada hora. Se algum índice estiver abaixo de 70, tome as medidas apropriadas. Um procedimento comum quando algo é necessário é: 1) jogar um jogo com ele uma ou duas vezes e, por fim, 2) alimentá-lo apenas o suficiente para que seu nível de comida fique na faixa dos 80 pontos.
Se você deixar Stitch sozinho por um tempo, pode encontrá-lo carrancudo/triste quando voltar. Isso geralmente significa que:
a) você perdeu um pedido ou b) sua saúde está próxima de zero.
Se ele continuar com cara de triste por muito tempo, significa que Stitch não está se sentindo bem – até que sua saúde melhore, ele continuará assim.
Todos os índices abaixo de 30%: Se todos os índices estiverem abaixo de 30, Stitch mudará para a forma Stitch 626.
Se todas as estatísticas de saúde chegarem a 0, Stitch entrará em sua nave e partirá, e você terá que redefinir o jogo para começar novamente.

JOGOS DO STITCH: Existem 2 jogos básicos que você pode jogar com Stitch. Um terceiro jogo aparecerá bloqueado e será desbloqueado automaticamente quando Stitch completar 5 dias de idade.

JOGO 1 FUGA ESPACIAL:
Neste jogo, Stitch estará pilotando a nave espacial da polícia. Ele estará no espaço sideral e precisará evitar e atirar em pequenos asteroides que estão vindo em direção à sua nave. O objetivo do jogo é evitar ou destruir cada asteroide que se aproximar da nave. Se o jogador conseguir evitar ou atirar em todos os asteroides, Stitch pousará na Terra e vencerá o jogo.

O jogador e a nave podem ser atingidos 2 vezes por um asteroide. Se a nave for atingida uma terceira vez, o jogador perderá o jogo. Você verá então uma animação final na qual a nave-mãe captura Stitch, e Gantu o captura, encerrando o jogo.

Haverá 2 tipos de asteroides que aparecerão no jogo:
- Asteroide Pequeno – Requer um disparo de laser para ser destruído.
- Asteroide Grande – Requer dois disparos rápidos de laser para ser destruído.

O jogador precisará destruir ou evitar um total de 20 asteroides para chegar à Terra e pousar. Ao aterrissar, Stitch sairá da nave espacial e fará uma animação de dança da vitória.

Controles do jogo:
Botão Esquerdo: Move a nave para cima. **Botão Direito:** Move a nave para baixo. **Enter:** Dispara o laser da nave para destruir os asteroides que se aproximam.

JOGO 2 CAPTURA DE CORAÇÃO:: Neste jogo, Angel estará no canto superior esquerdo da tela e aleatoriamente soprará beijos no ar para Stitch pegar. Os pequenos corações voarão pelo ar em diferentes alturas, distâncias e velocidades antes de caírem no chão. O objetivo é que Stitch pegue cada coração antes que ele toque o chão.
Se um coração atingir o chão, isso contará como um erro no jogo. Se Stitch deixar três corações caírem no chão, ele perderá o jogo e chorará. O objetivo do jogo é fazer Stitch pegar um total de 20 corações para vencer. Quando Stitch ganhar o jogo, Angel correrá até ele e lhe dará um beijo.

Controles do jogo:
Botão Esquerdo: Move Stitch para o lado esquerdo da tela rolante.
Botão Direito: Move Stitch para o lado direito da tela rolante.

JOGO 3 STITCH PARA O RESGATE:
O jogo 3 será desbloqueado e poderá ser jogado no dia 5, mantendo Stitch feliz e saudável. Lilo foi capturada por Gantu. Stitch deve atravessar o nível para salvar Lilo. Haverá pequenos buracos no chão que ele precisará pular. Também haverá grandes seções de buracos no chão com cordas balançando acima deles. Stitch deve pular, agarrar a corda e balançar para atravessar o buraco grande e continuar correndo para a direita.
Além dos buracos no chão, algumas seções do teto irão baixar, tornando impossível passar correndo. Stitch deve deslizar por baixo dessas seções para continuar avançando pelo nível. Essa sequência de nível dura cerca de um minuto e, se for completada sem que Stitch seja atingido três vezes, ele chegará ao final do nível, onde precisará lutar contra Gantu.

Controles do nível principal:
Botão Esquerdo: Faz Stitch deslizar. **Botão Direito**: Segurar para correr para frente. **Enter:** Usado para pular.

Batalha entre Stitch e Gantu
Essa será uma luta contra um chefe onde Stitch deve derrotar Gantu para vencer o jogo e salvar Lilo. No início da batalha, Stitch se transformará na forma 626, ficando mais forte e adquirindo controles diferentes.
Gantu terá alguns ataques diferentes contra Stitch 626. Ele pode disparar seu blaster, que Stitch 626 deve evitar ou pular. Gantu também pode jogar pedras contra Stitch 626. Se Gantu errar o ataque com uma pedra, Stitch 626 pode pegá-la e jogá-la de volta para tentar acertá-lo.
No início da batalha contra o chefe, Stitch 626 poderá ser atingido cinco vezes por Gantu antes de perder o jogo. O objetivo é atingir Gantu 10 vezes para derrotá-lo.
Como Stitch 626, você deve evitar Gantu e contra-atacar. Stitch pode disparar seu blaster contra Gantu, mas se Gantu estiver segurando uma pedra ou prestes a disparar seu blaster, ele bloqueará o tiro de Stitch 626. O objetivo é disparar o blaster no momento certo, quando Gantu não estiver pronto para atacar. Além disso, se Gantu jogar uma pedra e errar, Stitch 626 pode pegá-la e jogá-la de volta.
Se você atingir Gantu 10 vezes sem ser atingido cinco vezes, vencerá a batalha e salvará Lilo. Se ganhar o jogo, verá Lilo e Stitch 626 se abraçarem e dançarem juntos para comemorar. Se perder o jogo, verá Stitch 626 chorando.

Controles do nível do chefe:
Botão Esquerdo: Pular para evitar os disparos do blaster e as pedras lançadas por Gantu.
Botão Direito: Disparar o blaster de Stitch 626 ou jogar uma pedra de volta em Gantu.
Enter: Pegar pedras no chão que Gantu jogou contra você.

MANUTENÇÃO E GARANTIA

Para limpar o jogo, utilize apenas um pano suave ligeiramente humedecido e sem qualquer tipo de detergente. Não exponha o jogo à luz directa do sol nem a qualquer outra fonte de calor. Não molhe a unidade. Não desmonte nem deixe cair a unidade. Retire as pilhas caso o produto não seja utilizado durante um longo período de tempo.

NOTA: Por favor guarde este manual, pois contém informações importantes. Este produto está coberto pela nossa garantia de 2 anos (3 meses fora da Europa). Para a utilização da garantia ou do serviço pós-venda, deverá dirigir-se ao seu revendedor, levando consigo o talão da compra. A nossa garantia cobre defeitos de material ou de montagem da responsabilidade do fabricante, excluindo qualquer deterioração proveniente do não cumprimento do modo de utilização ou de qualquer intervenção inoportuna sobre a unidade (como a desmontagem, exposição ao calor ou à humidade…). Recomenda-se que guarde a caixa para uma futura referência. Na procura de uma constante melhoria, poderemos modificar as cores ou características do produto apresentadas na caixa.

ATENÇÃO! Não é adequado para crianças de idade inferior a 3 anos. Perigo de engasgamento – peças pequenas.
Referência: JLMB10D
Criado e desenvolvido na Europa – Fabricado na China
©Lexibook®
©Disney

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

Para qualquer serviço pós-venda, por favor, contacte as nossas equipas: **savcomfr@lexibook.com**

www.lexibook.com

Indicações para a protecção do meio ambiente
Aparelhos eléctricos antigos são materiais que não pertencem ao lixo doméstico! Por isso pedimos para que nos apoie, contribuindo activamente na poupança de recursos e na protecção do ambiente ao entregar este aparelho nos pontos de recolha, caso existam.

ITALIANO

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

Quando si apre la confezione, verificare che siano presenti i seguenti elementi:
1 x console da gioco / 1 x manuale di istruzioni

ATTENZIONE: I componenti dell'imballo, quali pellicole in plastica, nastro adesivo, nastri di fissaggio metallici non fanno parte del giocattolo e devono essere eliminati per motivi di sicurezza prima dell'utilizzo dei bambini.

BATTERY INFORMATION

Il tablet e-ink da disegno è alimentato da una batteria al litio 1 X 3V ⎓ CR2032 (inclusa).

Per sostituire la batteria:
1. Con un cacciavite aprire lo scomparto batterie (vedi diagramma 1).
2. Inserire una batteria CR2032 de 3V , rispettando la polarità come mostrato nel diagramma, con il lato positivo rivolto verso l'alto.
3. Richiudere il vano batterie e stringere la vite.

La batteria ricaricabili devono essere tolte dal giocattolo prima di essere ricaricate; la batteria ricaricabili devono essere caricate unicamente con la supervisione di un adulto; non mischiare differenti tipi di batterie o batterie nuove e usate; utilizzare unicamente batterie del tipo raccomandato o equivalenti; inserire la batteria rispettando le polarità; rimuovere le batterie esaurite dal giocattolo; non cortocircuitare i terminali di alimentazione. Non buttare la batteria nel fuoco. Rimuovere la batteria se non si usa il gioco per molto tempo. Sostituire la batteria quando il suono diventa debole o il gioco non funziona. Non esporre la batteria a un calore eccessivo, ad esempio la luce del sole o un fuoco.

Smaltimento corretto delle batterie di questo prodotto
(Applicabile nei Paesi con sistemi di raccolta differenziata)
Questo simbolo indica che il prodotto contiene una batteria coperta dalla direttiva europea 2013/56/EU che non può essere smaltita insieme ai rifiuti domestici indifferenziati. Tuttle le batterie devono essere recolte separatamente dai rifiuti domestici tramite fli appositi punti di raccolta messi a disposizione dale autorità nazionali o locali. Lo smaltimento corretto delle batterie contribuisce a evitare potenziali conseguenze negative per l'ambiente, gli animali e la salute umana. Informarsi sui sistemi di raccolta differenziata locali per prodotti elettrici ed elettronici e batterie. Rispettare le normative locali e non smaltire il prodotto e le batterie insieme ai rifiuti domestici indifferenziati. Per informazioni dettagliate sullo smaltimento delle batterie, contattare le autorità locali o un centro di smaltimento dei rifiuti.

AVVERTENZA: Una forte interferenza di frequenza o scariche elettrostatiche possono causare malfunzionamenti o perdite di memoria. Se si dovessero verificare funzionamenti anormali, togliere e reinserire le batterie.
AVVERTENZA: Questo prodotto contiene una batteria a bottone. Se ingerita, la batteria a bottone può causare gravi ustioni chimiche interne.
AVVERTENZA: Smaltire immediatamente le batterie usate. Tenere le batterie nuove e usate lontano dalla portata dei bambini. Se si pensa che le batterie possano essere state ingerite o inserite in una parte del corpo, rivolgersi immediatamente a un medico.

GUIDA AI TASTI

Tasto: Il tasto sinistro viene utilizzato per spostare Stitch a sinistra in un gioco e anche per spostare l'evidenziazione dell'ICONA DI SEGMENTO sull'icona a sinistra.

Tasto: Il tasto Modalità ti porterà alla schermata del Sottomenu, che permette solo di vedere l'ora, attivare e disattivare il suono e resettare il gioco. Se premi il tasto Invio in questa schermata, puoi anche cambiare l'ora e il tuo nome.
Premendo il tasto Modalità una seconda volta (mentre sei nelle opzioni del menu principale), tornerai alla schermata principale dell'attività in standby.
Ecco l'elenco delle opzioni disponibili nei Sottomenu:
FUNZIONE OROLOGIO – Verrà visualizzata un'immagine di un orologio in cui puoi impostare l'ora. Tutte le funzioni di gioco e cura si basano sull'orologio in tempo reale.
FUNZIONE NOME – Verrà visualizzato un badge con uno spazio vuoto per inserire il tuo nome.
SUONO – Verrà visualizzata un'icona di un altoparlante. In questa schermata puoi attivare o disattivare il suono.
RESET – Verrà visualizzata un'icona di reset con i simboli "Y" e "N". Seleziona "Y" per resettare il dispositivo e tornare alla schermata iniziale di adozione.

Tasto: Il tasto Invio è il tasto di conferma.
Il tasto Invio viene utilizzato anche per selezionare qualsiasi funzione dell'Icona di Segmento, che si trova nella parte superiore e inferiore dello schermo LCD. Ad esempio: se l'icona del cibo è evidenziata, premendo il tasto Invio si accederà alla schermata del sottomenu di alimentazione.

Tasto: Il tasto destro viene utilizzato per spostare Stitch a destra in un gioco e anche per spostare l'evidenziazione a destra sullo schermo LCD principale.

RIASSUNTO DEL GIOCO

Devi prenderti cura di Stitch, giocare e dargli da mangiare per mantenerlo felice e in salute. L'obiettivo del gioco è imparare la responsabilità e rispondere ai bisogni di Stitch in tempo. La sua salute e felicità dipendono dalle scelte che fai durante la giornata attiva. Se fai un buon lavoro, sarai ricompensato con evoluzioni, più giochi e divertenti animazioni in standby.

SCHERMATA DEL TITOLO:
Quando il gioco viene attivato per la prima volta, verrai automaticamente posizionato nella funzione orologio. Qui dovrai impostare l'ora.
L'orario lampeggerà su 9:00 AM. Utilizzando i tasti SINISTRO e DESTRO, puoi modificare l'ora. Quando raggiungi l'ora corretta, premi il tasto INVIO per confermare la selezione. Successivamente, i minuti lampeggeranno. Ancora una volta, premendo il tasto SINISTRO o DESTRO, i minuti inizieranno a scorrere su e giù. Una volta selezionato il minuto corretto, premi il tasto INVIO per confermare l'ora.
Dopo aver impostato l'ora, verrai portato alla schermata del nome… qui puoi inserire il tuo nome. In questa schermata apparirà la lettera "A" lampeggiante. Premendo i tasti SINISTRO e DESTRO, le lettere scorreranno su e giù. Premendo INVIO, confermerai la lettera scelta.
Alla fine dell'alfabeto, ci saranno i numeri da 0 a 9, un'opzione spazio e una funzione "FINE" per confermare quando hai terminato di inserire il nome.
Dopo aver inserito l'ora e il nome, verrai posizionato sulla schermata principale e inizieranno le animazioni standard in standby.

MODALITÀ RISPARMIO ENERGETICO:
Se mentre giochi nessun tasto viene premuto per 15 minuti, Stitch smetterà di animarsi e sullo schermo rimarranno 3 "Z". Quando viene premuto un qualsiasi tasto, Stitch tornerà alla sua animazione in standby. Stitch sembrerà dormire solo durante le ore di sonno e riposo o quando gli ordini di dormire. Dopo le 21:00, se gli ordini di dormire, assumerà la posizione di sonno, lo schermo diventerà nero e appariranno 3 "Z" sullo schermo nero.

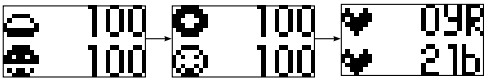
ICONE DI SEGMENTO DELLO SCHERMO SUPERIORE E INFERIORE:
Nella parte superiore e inferiore dello schermo sono presenti icone segmentate con cui puoi interagire e giocare con Stitch. Premendo i tasti sinistro e destro, puoi spostare l'evidenziazione su di esse. Premendo Invio confermerai la selezione.
Ecco cosa vedrai nella riga superiore:
- –Selezionandola, porterai Stitch alla schermata del cibo, dove potrai scegliere tra un alimento sano (una scatoletta di cibo) e un dolce (una torta).
- –Questa funzione viene utilizzata per far fare un pisolino a Stitch e per farlo dormire tutta la notte. Tuttavia, di notte (21:00), dovrai "spegnere la luce" e sullo schermo nero apparirà "ZZZ" fino a quando Stitch non si sveglierà (7:00) e riprenderà ad animarsi.

- – Selezionando questa opzione, potrai vedere tutti i diversi giochi disponibili. Ci saranno 2 giochi principali e un gioco extra che potrà essere sbloccato dopo aver curato Stitch per 5 giorni, per un totale di 3 giochi disponibili.
- – Questo significa che Stitch è malato. Le animazioni saranno diverse a seconda della forma in cui si trova Stitch. Il medico cambierà tra la sua forma normale e la forma 626.

Ecco cosa vedrai nella riga inferiore:

- - Selezionandola, Stitch farà diverse cose per pulirsi.
- - Qui puoi controllare tutte le tue statistiche come fame, disciplina, salute e felicità, oltre all'età e al peso di Stitch.

Indici	Valore	Predefinito	Soglia predefinita
FAME	0-100	80	50
DISCIPLINA	0-100	80	50
SALUTE	0-100	80	40 (malato)
FELICITA	0-100	80	50



Fame e Disciplina | Salute e Felicita | Età e peso

Il punteggio sarà la media degli indici di Fame, Felicità, Disciplina e Salute.
Il valore predefinito è quello al primo avvio del gioco.

- - Puoi selezionare tra le parole "Reward" o "Trick" premendo i tasti sinistro e destro. Se premi Invio nella schermata "Reward", darai a Stitch un dolcetto. Se premi Invio nella schermata "Trick", potrai scegliere tra diversi trucchi.
  Ecco i tre trucchi che puoi insegnare a Stitch:
  o Surf – Stitch cavalcherà una tavola da surf sull'acqua.
  o Buco – Stitch scaverà un buco nel terreno e poi ci salterà dentro… riapparirà cadendo dal soffitto e atterrando di nuovo a terra.
  o Faccia – Stitch farà alcune facce buffe allo schermo LCD.
- - Questa funzione viene utilizzata per dare disciplina a Stitch quando si comporta male.
- - Quando appare questa icona nella schermata dell'animazione in standby, significa che Stitch ha bisogno di qualcosa.

REGOLE PER PRENDERSI CURA DI STITCH E QUANDO AVVENGONO GLI EVENTI PRINCIPALI DURANTE LA GIORNATA IN BASE ALLA FUNZIONE OROLOGIO

Quando attivi Stitch per la prima volta, la sua salute avrà un punteggio di 80.
Assicurati che l'orologio sia impostato sull'ora reale. Tutti gli orari indicati di seguito si basano su questo.
Se appare " " sullo schermo, significa che Stitch vuole attenzione.
Di notte, intorno alle 21:00, Stitch vorrà dormire per la notte.
Al mattino Stitch vorrà svegliarsi intorno alle 7:00.
Alle 21:00 assicurati di andare alla schermata del Sonno dal menu principale e spegnere la luce, così Stitch potrà dormire tutta la notte.
Più a lungo lo lasci sveglio o tieni la luce accesa mentre dorme, più la sua salute diminuirà. Questo può anche sballare gli orari di sonno/pisolino per il resto della giornata. Se fai tutto correttamente, la sua salute può aumentare di un punto o due, a meno che non sia già a 100.

Durante il giorno Stitch avrà bisogno di fare 3 pisolini, intorno alle 10:45, 14:45 e 18:45. Anche in questo caso, spegni subito la luce. Stitch si sveglierà da solo dopo circa 15 minuti. Non metterlo a dormire se non lo chiede: la sua salute diminuirà.

Punti cibo - Se il livello del cibo è a 50, due porzioni lo portano a 90. È meglio nutrirlo solo quanto basta per portarlo negli 80, così la sua salute può aumentare di un punto. Se il suo livello di cibo scende a zero, Stitch potrebbe fartelo sapere. Un dolcetto = 5 punti cibo. Troppi dolcetti come cibo principale sono dannosi e generalmente riducono la sua salute.

Pulizia - Stitch sputacchierà da 3 a 6 volte al giorno. Quando vedi il suo sputo sullo schermo, devi pulirlo usando l'icona del bagno. Inoltre, Stitch avrà bisogno di un bagno al giorno. Non fargli il bagno può ridurre la sua salute, mentre farlo può migliorarla.

Disciplinare Stitch – Se Stitch ha un vero bisogno di qualcosa ma non è l'ora del pisolino, della nanna o del pasto, potrebbe aver bisogno di disciplina. Questo aiuterà la sua salute a migliorare, ma ridurrà la sua felicità. È bene disciplinare Stitch solo due volte al giorno.

Controlla i suoi segni di salute ogni ora circa. Se qualcosa scende sotto i 70, agisci di conseguenza. Una routine tipica quando ha bisogno di qualcosa è: 1) giocare con lui una o due volte e, infine, 2) nutrirlo solo quanto basta per portare il livello del cibo negli 80.

Se hai lasciato Stitch da solo per un po', potresti trovarlo accigliato o triste quando torni. Questo di solito significa che a) hai perso una sua richiesta o b) la sua salute è vicina allo zero. Se continua ad avere la faccia triste, significa che non si sente bene e continuerà a farlo finché la sua salute non migliorerà.
Tutte le statistiche sotto il 30%: Se tutte le statistiche scendono sotto il 30%, Stitch si trasformerà nella sua forma 626.
Se tutte le sue statistiche di salute arrivano a 0, Stitch salirà sulla sua navicella e volerà via, e dovrai resettare il gioco per ricominciare.

GIOCHI DI STITCH: Ci sono 2 giochi base a cui puoi giocare con Stitch e un terzo gioco sarà visibile ma bloccato. Si sbloccherà automaticamente quando Stitch raggiungerà i 5 giorni di età.

GIOCO 1 - FUGA NELLO SPAZIO: In questo gioco, Stitch piloterà l'astronave della polizia. Stitch sarà nello spazio e dovrà evitare e sparare ai piccoli asteroidi che si avvicinano alla sua nave. L'obiettivo del gioco è evitare o distruggere ogni asteroide che si avvicina alla nave. Se il giocatore riesce a evitare o distruggere tutti gli asteroidi, Stitch atterrerà sulla Terra e vincerà il gioco.

La nave spaziale può essere colpita 2 volte da un asteroide. Se viene colpita una terza volta, il giocatore perderà la partita. Vedrai quindi un'animazione finale in cui l'astronave madre cattura Stitch e Gantu lo imprigiona, terminando il gioco.

Nel gioco appariranno due tipi di asteroidi:
• Asteroide piccolo – Richiede un colpo laser per essere distrutto.
• Asteroide grande – Richiede due colpi laser rapidi per essere distrutto.

Per vincere il gioco, il giocatore deve evitare o distruggere 20 asteroidi in totale e raggiungere la Terra. Una volta atterrato, Stitch scenderà dalla nave spaziale e ballerà una danza della vittoria.

Comandi di gioco:
Pulsante sinistro: Muove la nave verso l'alto. **Pulsante destro:** Muove la nave verso il basso. **Enter:** Spara il laser della nave per distruggere gli asteroidi in arrivo

GIOCO 2 - CATTURA DEI CUORI DI ANGEL:
In questo gioco, Angel sarà nella parte superiore sinistra dello schermo e soffierà casualmente baci nell'aria che Stitch dovrà catturare. I cuori voleranno in aria a diverse altezze, distanze e velocità prima di cadere a terra. L'obiettivo è far prendere a Stitch ogni cuore prima che tocchi il suolo.

Se un cuore tocca il suolo, sarà considerato un errore. Se Stitch lascia cadere 3 cuori, perderà il gioco e piangerà. L'obiettivo del gioco è catturare un totale di 20 cuori per vincere. Se Stitch vince, Angel correrà verso di lui e gli darà un bacio.

Comandi di gioco:
Pulsante sinistro: Sposta Stitch a sinistra. **Pulsante destro:** Sposta Stitch a destra

GIOCO 3 - STITCH AL SALVATAGGIO:
Il gioco 3 verrà sbloccato al quinto giorno, mantenendo Stitch felice e in salute.
Lilo è stata catturata da Gantu. Stitch deve attraversare il livello per salvarla. Ci saranno piccoli buchi nel terreno che dovrà saltare. Ci saranno anche grandi voragini con corde che oscillano avanti e indietro sopra il buco. Stitch dovrà saltare, afferrare la corda, dondolarsi sopra il buco e continuare a correre verso destra.
Oltre ai buchi piccoli e grandi, alcune sezioni del soffitto si abbasseranno, impedendo il passaggio. Stitch dovrà scivolare sotto queste sezioni per continuare a correre.
Questo livello dura circa un minuto e, se completato senza essere colpito 3 volte, Stitch raggiungerà la fine e dovrà affrontare Gantu.

Comandi di gioco (livello principale):
Pulsante sinistro: Fa scivolare Stitch. **Pulsante destro:** Tiene premuto per far correre Stitch. **Enter:** Usa per saltare

Lotta tra Stitch e Gantu
Questa sarà una battaglia contro il boss, in cui Stitch dovrà sconfiggere Gantu per vincere il gioco e salvare Lilo. All'inizio della battaglia, Stitch si trasformerà nella sua forma 626, diventando più forte e ottenendo controlli diversi.
Gantu avrà diversi attacchi contro Stitch 626. Potrà sparare con il suo blaster, che Stitch dovrà evitare o saltare. Potrà anche lanciare rocce. Se Gantu manca il bersaglio e la roccia cade a terra, Stitch potrà raccoglierla e lanciarla contro di lui.
All'inizio della battaglia, Stitch potrà essere colpito 5 volte prima di perdere la partita. L'obiettivo è colpire Gantu 10 volte per sconfiggerlo.

Stitch 626 può sparare con il suo blaster, ma se Gantu sta per attaccare o tiene una roccia, bloccherà il colpo. Il giocatore deve sparare al momento giusto, quando Gantu non è pronto a difendersi. Inoltre, se Gantu lancia una roccia e manca Stitch, il giocatore può raccoglierla e lanciarla contro di lui.
Se Stitch colpisce Gantu 10 volte senza essere colpito 5 volte, vincerà la battaglia e salverà Lilo. Alla fine del gioco, Lilo e Stitch 626 si abbracceranno e balleranno insieme per celebrare la vittoria. Se il giocatore perde, Stitch 626 piangerà.

Comandi di gioco (combattimento finale):
Pulsante sinistro: Salta per evitare colpi di blaster e rocce
Pulsante destro: Spara con il blaster di Stitch 626 o lancia una roccia
Enter: Raccoglie le rocce che Gantu ha lanciato

MANUTENZIONE E GARANZIA

Per pulire il giocattolo, servirsi unicamente di un panno morbido leggermente inumidito con acqua, evitando qualsiasi prodotto detergente. Non esporre il giocattolo alla luce diretta del sole né ad altre sorgenti di calore. Non bagnare. Non smontare il giocattolo e non lasciarlo cadere. Estrarre le batterie in caso di mancato utilizzo per un lungo periodo di tempo.

NOTA: conservare il presente libretto d'istruzioni in quanto contiene informazioni importanti. Questo prodotto è coperto dalla nostra garanzia di 2 anni (3 mesi fuori dall'Europa). Per servirsi della garanzia o del servizio di assistenza post vendita, rivolgersi al negoziante muniti di prova d'acquisto. La nostra garanzia copre i vizi di materiale o di montaggio imputabili al costruttore a esclusione di qualsiasi deterioramento causato dal mancato rispetto delle istruzioni d'uso o di qualsiasi intervento inadeguato sul prodotto (smontaggio, esposizione al calore o all'umidità…). Si raccomanda di conservare la confezione per qualsiasi riferimento futuro. Nel nostro impegno costante volto al miglioramento dei nostri prodotti, è possibile che i colori e i dettagli dei prodotti illustrati sulla confezione differiscano dal prodotto effettivo.

ATTENZIONE! Articolo non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Rischio di soffocamento – Presenza di piccole parti.

Riferimento: JLMB10D
Progettato e sviluppato in Europa – Fabbricato in Cina
©Lexibook®
©Disney

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

Per i servizi di assistenza post-vendita, contattare i nostri team: **savcomfr@lexibook.com**

www.lexibook.com

Avvertenze per la tutela dell'ambiente
Gli apparecchi elettrici vecchi sono materiali pregiati, non rientrano nei normali rifiuti domestici! Preghiamo quindi i gentili clienti di contribuire alla salvaguardia dell'ambiente e delle risorse e di consegnare il presente apparecchio ai centri di raccolta competenti, qualora siano presenti sul territorio.

DEUTSCH

VERPACKUNGSINHALT

Stelle beim Auspacken sicher, dass die folgenden Bestandteile enthalten sind:
1 x Spielekonsole / 1 x Bedienungsanleitung

WARNUNG: Entfernen Sie das Verpackungsmaterial, wie Plastikfolien, Klebebänder, Etiketten und Befestigungsbänder aus Metall. Diese sind Bestandteil des Spiels und müssen aus Sicherheitsgründen entfernt werden, bevor Ihr Kind das Spiel benutzt.

STROMVERSORGUNG

Das digitales Grafiktablett benötigt zum Betrieb 1 X 3V ⎓ CR2032 Batterie (mitgeliefert).

Batterie auswechseln:
1. Öffnen Sie die Batterieabdeckung mit einem Schraubendreher (siehe Abbildung 1).
2. Setzen Sie 1 x 3 V CR2032-Batterie ein, Positive Seite zeigt nach oben.
3. Schließen Sie das Batteriefach und ziehen Sie die Schraube fest.

Nicht wieder aufladbare Batterien können nicht aufgeladen werden. Aufladbare Batterien müssen vor der Aufladung aus dem Spielzeug genommen werden. Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden. Unterschiedliche Batterietypen bzw.alte und neue Batterien dürfen nicht gemischt werden. Es dürfen nur solche Batterien verwendet werden, die gleichwertig zum empfohlenen Batterietyp sind. Die Batterien müssen korrekt entsprechend der Polaritätsmarkierungen eingelegt werden. Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug genommen werden. Die Anschlüsse dürfen nicht kurz geschlossen werden. Batterien niemals ins Feuer werfen. Entfernen Sie die Batterien, wenn Sie das Spielzeug für längere Zeit nicht benutzen. Wenn der Sound schwächer wird oder das Spielzeug anfängt, nicht mehr direkt zu reagieren, deutet dieses ebenfalls darauf hin, dass es Zeit wird, neue Batterien einzusetzen. Die Batterien dürfen keinen übermäßigen Hitzequellen ausgesetzt werden,zum Beispiel Sonnenschein oder Feuer.

Umweltgerechte Entsorgung der Batterien in diesem Produkt
(Gültig in Ländern mit separatem Sammelsystem) Dieses Symbol bedeutet, dass das Produkt eine integrierte Batterie enthält, die unter die EU-Richtlinie 2013/56/EU fällt und demnach nicht mit dem normalen Haushaltsmüll entsorgt werden kann. Alle Batterien müssen getrennt vom Hausmüll entsorgt werden, indem sie an den dafür vorgesehenen Sammelstellen abgegeben werden. Die umweltgerechte Entsorgung Ihrer Altbatterien trägt dazu bei, mögliche negative Auswirkungen auf die Umwelt oder die Gesundheit von Mensch und Tier zu verhindern. Informieren Sie sich über Ihre örtlichen Sammelstellen für elektrische und elektronische Geräte und Batterien. Befolgen Sie die örthlichen Vorschriften und entsorgen Sie das Produkt und Batterien niemals mit dem normalen Hausmüll. Für weitere Informationen zur Entsorgung Ihrer Altbatterien wenden Sie sich bitte an Ihre Stadtverwaltung oder einen Wertstoffhof.

WARNUNG: Funktionsstörungen oder Speicherverlust können möglicherweise durch starke Frequenzstörungen oder elektrostatische Entladung verursacht werden. Sollte es zu unnormalen Funktionen kommen, entfernen Sie die Batterien und legen Sie die Batterien wieder ein.
WARNUNG: Dieses Produkt enthält eine Münzbatterie. Eine Knopfzelle kann beim Verschlucken schwere innere chemische Verbrennungen verursachen.
WARNUNG: Entsorgen Sie verbrauchte Batterien sofort. Halten Sie neue und gebrauchte Batterien von Kindern fern. Wenn Sie glauben, dass Batterien verschluckt wurden oder sich in irgendeinem Körperteil befinden, suchen Sie sofort einen Arzt auf.

KEY GUIDE

Taste: Die linke Taste wird verwendet, um Stitch in einem Spiel nach links zu bewegen und auch, um das HIGHLIGHT DES SEGMENT-ICONS auf das linke Icon zu verschieben.

Taste: Die Modus-Taste führt dich zum Untermenü-Bildschirm, der es dir nur ermöglicht, die Uhrzeit zu sehen, den Ton ein- und auszuschalten und das Spiel zurückzusetzen. Wenn du auf diesem Bildschirm die Eingabetaste drückst, kannst du außerdem die Uhrzeit und deinen Namen ändern.
Durch erneutes Drücken der Modus-Taste (während du dich im Hauptmenü befindest) gelangst du zurück zum Hauptbildschirm mit den Inaktivitätsanimationen.
Hier ist die Liste der Optionen, die du im Untermenü-Bildschirm auswählen kannst:
UHRFUNKTION – Du siehst ein Bild einer Uhr, auf der du die Zeit einstellen kannst. Alle Spiel- und Pflegefunktionen basieren auf der Echtzeituhr.
NAMEFUNKTION – Du siehst ein Namensschild mit einem leeren Feld, in das du deinen Namen eingeben kannst.
KLANG – Du siehst ein Lautsprechersymbol. Auf diesem Bildschirm kannst du den Ton ein- oder ausschalten.
ZURÜCKSETZEN – Du siehst ein Reset-Symbol und die Symbole „Y“ und „N“. Wähle „Y“, um dein Gerät zurückzusetzen und zum ursprünglichen Adoptionsbildschirm zurückzukehren.

Taste: Die Eingabetaste ist die Bestätigungstaste.
Die Eingabetaste wird auch verwendet, um eine beliebige Icon-Segment-Spiel-Funktion auszuwählen, die sich oben und unten auf dem LCD-Bildschirm befindet. Beispiel: Wenn das Essenssymbol-Segment hervorgehoben ist, führt das Drücken der Eingabetaste zum Fütterungs-Untermenü-Bildschirm.

Taste: Die rechte Taste wird verwendet, um Stitch in einem Spiel nach rechts zu bewegen und auch, um das Highlight auf dem Haupt-LCD-Bildschirm nach rechts zu verschieben.

SPIELZUSAMMENFASSUNG

Du musst dich um Stitch kümmern, Spiele spielen und Stich füttern, damit er glücklich und gesund bleibt. Das Ziel des Spiels ist es, Verantwortung zu lernen und auf Stichs Bedürfnisse rechtzeitig zu reagieren. Ihre Gesundheit und die Entwicklung ihres Glücks hängen von den Entscheidungen ab, die Sie während des aktiven Tages treffen. Wenn du gute Arbeit leistest, wirst du mit Weiterentwicklungen, mehr Spielen und lustigen Animationen in der Freizeit belohnt.

TITELBILDSCHIRM :
Wenn das Spiel zum ersten Mal gestartet wird, befindest du dich automatisch in der Uhrenfunktion. Hier musst du die Zeit einstellen.
Die Zeit beginnt blinkend bei 9:00 Uhr. Mit den LINKS- und RECHTS-Tasten kannst du die Stunde ändern. Wenn du die richtige Stunde erreicht hast, bestätigst du die Auswahl mit der EINGABETASTE. Als Nächstes blinken die Minuten. Durch Drücken der LINKS- oder RECHTS-Taste kannst du die Minuten erhöhen oder verringern. Sobald du die richtige Minute ausgewählt hast, drücke die EINGABETASTE, um die Zeit zu bestätigen.
Nach der Zeiteinstellung gelangst du zum Namensbildschirm … hier kannst du deinen Namen eingeben. Auf diesem Bildschirm erscheint der Buchstabe „A“ und blinkt. Durch Drücken der LINKS- und RECHTS-Tasten kannst du die Buchstaben auf- und abwärts bewegen. Durch Drücken der EINGABETASTE bestätigst du den gewünschten Buchstaben.
Am Ende des Alphabets gibt es die Zahlen 0-9 sowie eine Leertaste und eine „END“-Funktion, um die Eingabe deines Namens zu beenden.
Nachdem die Zeit und der Name eingegeben wurden, gelangst du zum Hauptbildschirm und die Standard-Inaktivitätsanimationen beginnen.

ENERGIESPARMODUS :
Während des Spielens, wenn 15 Minuten lang keine Taste gedrückt wurde, hört Stitch auf zu animieren und 3 „Z“ bleiben auf dem Bildschirm. Sobald eine Taste gedrückt wird, kehrt Stitch zur normalen Animation zurück. Stitch sieht nur während der Schlaf- und Nickerchenzeiten oder wenn du ihm sagst, dass er schlafen soll, so aus, als würde er schlafen. Nach 21:00 Uhr geht Stitch in die Schlafposition, der Bildschirm wird schwarz und 3 „Z“ erscheinen auf dem schwarzen Bildschirm.

SYMBOLE FÜR OBERES UND UNTERES BILDSCHIRMSEGMENT :
Oben und unten auf dem Bildschirm befinden sich Segment-Grafiken, mit denen du mit Stitch interagieren und spielen kannst. Durch Drücken der LINKS- und RECHTS-Tasten bewegst du die Markierung über sie. Durch Drücken der EINGABETASTE bestätigst du deine Auswahl.

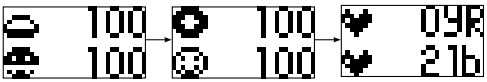
Hier ist, was du in der oberen Reihe sehen wirst:

- –Wenn du es auswählst, gelangst du zum Essensbildschirm, wo du zwischen einer gesunden Mahlzeit (eine Dose mit Essen) und einer Leckerei (Kuchen) wählen kannst.
- –Diese Funktion wird verwendet, um Stitch ein Nickerchen zu gönnen oder ihn über Nacht schlafen zu lassen. Allerdings musst du nachts (21:00 Uhr) „sein Licht ausschalten". Dann bleibt ein schwarzer Bildschirm mit „ZZZ" bis 7:00 Uhr morgens, wenn Stitch wieder animiert wird.
- – Wenn du diese Option auswählst, kannst du alle verfügbaren Spiele sehen. Es gibt 2 Hauptspiele, und ein weiteres kann freigeschaltet werden, wenn du dich 5 Tage lang um Stitch kümmerst, insgesamt also 3 Spiele.
- – Das bedeutet, dass dein Stitch krank ist. Die Animationen unterscheiden sich je nachdem, in welcher Form Stitch sich befindet. Der Arzt wird anders aussehen, wenn Stitch in seiner normalen Form ist oder als 626.

Hier ist, was du in der unteren Reihe sehen wirst:

- - Wenn du es auswählst, führt Stitch verschiedene Reinigungsaktionen durch.
- - Hier kannst du alle deine Statistiken überprüfen, wie Hunger, Disziplin, Gesundheit und Glück, sowie das Alter und Gewicht von Stitch.

Index	Rang	Standard	Schwellenwert (für Warnung)
HUNGER	0-100	80	50
DISZIPLIN	0-100	80	50
GESUNDHEIT	0-100	80	40 (malato)
GLÜCK	0-100	80	50



Hunger und Disziplin Gesundheit und Glück Alter und Gewicht

Der Gesamtpunktestand ist der Durchschnitt der Hunger-, Glücks-, Disziplin- und Gesundheitswerte.
Standard ist der Wert beim ersten Start.

- - Du kannst zwischen den Worten „Reward" oder „Trick" wählen, indem du die LINKS- und RECHTS-Tasten drückst. Wenn du die EINGABETASTE auf dem „Reward"-Bildschirm drückst, gibst du Stitch eine Leckerei. Drückst du die EINGABETASTE auf dem „Trick"-Bildschirm, kannst du verschiedene Tricks auswählen.

  Hier sind die drei Tricks, die du mit Stitch trainieren kannst:
  o Surfen – Du siehst, wie Stitch auf einem Surfbrett im Wasser reitet.
  o Loch – Stitch gräbt ein Loch in den Boden und springt dann hinein … dann erscheint er plötzlich von oben und fällt zurück auf den Boden.
  o Gesicht – Stitch macht einige lustige Grimassen in Richtung des LCD-Bildschirms.
- - Diese Funktion wird verwendet, um Stitch zu disziplinieren, wenn er sich schlecht benimmt.
- - Wenn dieses Symbol auf dem Haupt-Inaktivitätsbildschirm erscheint, bedeutet das, dass Stitch etwas braucht.

REGELN FÜR DIE PFLEGE VON STITCH UND WANN WICHTIGE EREIGNISSE IM TAGESVERLAUF STATTFINDEN, BASIEREND AUF DER UHRFUNKTION
Wenn du Stitch zum ersten Mal aktivierst, beträgt seine Gesundheit 80 Punkte.
Stelle sicher, dass die Uhrzeit korrekt eingestellt ist, da alle folgenden Zeitangaben darauf basieren.
Wenn das „ ▽" auf dem Bildschirm erscheint, bedeutet das, dass Stitch Aufmerksamkeit möchte.
Gegen 21:00 Uhr möchte Stitch schlafen.
Morgens wacht Stitch gegen 7:00 Uhr auf.
Um 21:00 Uhr solltest du zum Schlafbildschirm im Hauptmenü gehen und das Licht ausschalten, damit Stitch die ganze Nacht schlafen kann. Je länger er wach bleibt oder das Licht an ist, desto mehr sinkt seine Gesundheit. Dies kann auch seinen Schlafrhythmus für den restlichen Tag durcheinanderbringen. Wenn du es richtig machst, kann seine Gesundheit um ein bis zwei Punkte steigen, vorausgesetzt, sie ist nicht bereits bei 100.

Tagsüber benötigt Stitch drei Nickerchen: gegen 10:45 Uhr, 14:45 Uhr und 18:45 Uhr. Schalte das Licht sofort aus. Stitch wird nach etwa 15 Minuten von selbst aufwachen. Wenn du ihn schlafen legst, ohne dass er es verlangt, sinkt seine Gesundheit.

Nahrungsaufnahme – Wenn sein Nahrungslevel bei 50 liegt, bringen zwei Mahlzeiten ihn auf 90. Es ist am besten, ihn nur so weit zu füttern, dass der Wert in die 80er steigt – das kann seine Gesundheit um einen Punkt verbessern. Wenn sein Nahrungslevel auf 0 sinkt, könnte Stitch es dir mitteilen. Eine Belohnung = 5 Nahrungspunkte. Zu viele Belohnungen als Hauptnahrung sind ungesund und lassen seine Gesundheit sinken.

Sauberkeit – Stitch spuckt 3 bis 6 Mal am Tag. Wenn du das auf dem Bildschirm siehst, musst du es mit dem Bade-Symbol reinigen. Außerdem braucht Stitch einmal am Tag ein Bad. Wenn du das nicht tust, sinkt seine Gesundheit; wenn du es tust, kann seine Gesundheit steigen.

Disziplinieren – Wenn Stitch etwas braucht, es aber keine Schlafens- oder Essenszeit ist, muss er möglicherweise diszipliniert werden. Dies kann seine Gesundheit verbessern, aber seine Zufriedenheit verringern. Du solltest Stitch höchstens zweimal am Tag disziplinieren.

Überprüfe seine Gesundheitswerte jede Stunde. Wenn ein Wert unter 70 fällt, ergreife die nötigen Maßnahmen. Eine übliche Routine ist: 1) Ein oder zwei Spiele mit ihm spielen. 2) Ihn so füttern, dass sein Nahrungslevel in die 80er steigt.

Wenn du Stitch für eine Weile alleine lässt, könnte er traurig schauen, wenn du zurückkommst. Das bedeutet normalerweise: a) Du hast eine Anfrage verpasst oder b) Seine Gesundheit ist fast bei null.
Wenn Stitch dauerhaft traurig aussieht, fühlt er sich nicht wohl – das bleibt so, bis seine Gesundheit wieder steigt.
Alle Werte unter 30 %: Wenn alle Statistiken unter 30 % fallen, verwandelt sich Stitch in seine 626-Form.
Alle Gesundheitswerte bei 0: Wenn alle Gesundheitswerte auf 0 fallen, steigt Stitch in sein Raumschiff und fliegt davon. Dann musst du das Spiel zurücksetzen, um von vorne zu beginnen.

STITCH-SPIELE: Es gibt 2 grundlegende Spiele, die du mit Stitch spielen kannst, und ein drittes Spiel, das gesperrt ist und automatisch freigeschaltet wird, wenn Stitch 5 Tage alt ist.

SPIEL 1: WELTRAUMFLUCHT: In diesem Spiel fliegt Stitch das Polizeiraumschiff. Stitch befindet sich im Weltraum und muss kleinen Asteroiden ausweichen oder sie abschießen, die auf sein Schiff zukommen. Ziel des Spiels ist es, alle Asteroiden entweder zu vermeiden oder zu zerstören. Wenn

der Spieler es schafft, allen Asteroiden auszuweichen oder sie abzuschießen, landet Stitch auf der Erde und gewinnt das Spiel.
Das Raumschiff kann zweimal von einem Asteroiden getroffen werden. Wird das Schiff ein drittes Mal getroffen, verliert der Spieler das Spiel. Dann sieht man eine Endanimation, in der das Mutterschiff Stitch in seinem Schiff einfängt, und Gantu fängt ihn ein, wodurch das Spiel endet.

Es gibt zwei Arten von Asteroiden im Spiel:
- Kleiner Asteroid – Kann mit einem einzigen Laserschuss zerstört werden.
- Großer Asteroid – Muss mit zwei schnellen Laserschüssen zerstört werden.

Der Spieler muss insgesamt 20 Asteroiden abschießen oder ihnen ausweichen, um die Erde zu erreichen. Bei der Landung auf der Erde steigt Stitch aus dem Raumschiff und führt einen Siegestanz auf.

Spielsteuerung:
Linke Taste: Das Schiff nach oben bewegen. **Rechte Taste:** Das Schiff nach unten bewegen. **Enter:** Den Schiffslaser abfeuern, um ankommende

SPIEL 2: ANGEL-HERZ-FANGEN: In diesem Spiel steht Angel oben links auf dem Bildschirm und bläst zufällig Küsse in die Luft, die Stitch auffangen muss. Die kleinen Herzen schweben in verschiedenen Höhen, Entfernungen und Geschwindigkeiten und fallen dann zu Boden. Ziel ist es, dass Stitch jedes Herz auffängt, bevor es auf den Boden fällt.
Fällt ein Herz auf den Boden, zählt das als Fehler. Wenn Stitch drei Herzen auf den Boden fallen lässt, verliert er das Spiel und fängt an zu weinen.
Ziel ist es, 20 Herzen zu fangen, um das Spiel zu gewinnen. Wenn Stitch gewinnt, läuft Angel zu ihm und gibt ihm einen Kuss.

Spielsteuerung:
Linke Taste: Stitch nach links bewegen. **Rechte Taste:** Stitch nach rechts bewegen

SPIEL 3: STITCH ZUR RETTUNG
Dieses Spiel wird am 5. Tag freigeschaltet, wenn Stitch glücklich und gesund gehalten wird. Lilo wurde von Gantu entführt. Stitch muss durch das Level rennen, um Lilo zu retten. Dabei gibt es kleine Löcher im Boden, über die er springen muss. Es gibt auch große Löcher, über denen Seile hin- und herschwingen, an denen sich Stitch festhalten und darüber schwingen muss, um weiter nach rechts zu laufen.
Zusätzlich zu den Löchern im Boden gibt es einige Stellen, an denen die Decke herabfällt und den Weg versperrt. Stitch muss unter diesen herunterkommenden Deckenabschnitten hindurchrutschen, um weiterzulaufen.
Die Level-Sequenz dauert etwa eine Minute. Wenn Stitch nicht dreimal getroffen wird, erreicht er das Ende des Levels, wo er gegen Gantu kämpfen muss.

Steuerung im Hauptlevel:
Linke Taste: Stitch rutscht. **Rechte Taste:** Halten, um vorwärts zu rennen. **Enter:** Springen

Stitch gegen Gantu – Bosskampf
Dies ist ein Bosskampf, in dem Stitch Gantu besiegen muss, um Lilo zu retten. Zu Beginn des Kampfes verwandelt sich Stitch in seine 626-Form, wodurch er stärker wird und andere Steuerungen erhält.
Gantu hat verschiedene Angriffe gegen Stitch 626:Er kann mit seinem Blaster auf Stitch schießen, dem er ausweichen oder darüber springen muss. Gantu kann auch Steine auf Stitch werfen. Falls Gantu verfehlt, kann Stitch den Stein aufheben und ihn zurückwerfen, um ihn zu treffen.
Zu Beginn des Kampfes kann Stitch 626 fünf Treffer von Gantu einstecken, bevor er das Spiel verliert. Ziel ist es, Gantu zehnmal zu treffen, um ihn zu besiegen.
Stitch 626 muss Gantu ausweichen und seine Angriffe kontern. Er kann seinen Blaster auf Gantu abfeuern, aber wenn Gantu gerade einen Stein hält oder seinen Blaster abfeuern will, blockt er den Schuss von Stitch 626. Der richtige Moment zum Feuern ist also, wenn Gantu nicht auf den Angriff vorbereitet ist. Außerdem kann Stitch 626, wenn Gantu einen Stein wirft und verfehlt, diesen aufheben und zurückwerfen.
Trifft Stitch Gantu zehnmal, ohne selbst fünf Treffer zu kassieren, besiegt er ihn und rettet Lilo. Gewinnt Stitch, tanzen Lilo und Stitch 626 zusammen. Verliert er, fängt Stitch 626 an zu weinen.

Steuerung im Bosskampf:
Linke Taste: Springen, um Blaster-Schüsse und geworfene Steine auszuweichen
Rechte Taste: Stitch 626s Blaster abfeuern oder einen Stein auf Gantu werfen
Enter: Einen auf dem Boden liegenden Stein aufheben

PFLEGE UND WARTUNG / GARANTIE

Verwenden Sie zur Reinigung des Spielzeugs nur ein weiches, leicht angefeuchtetes Tuch und niemals Reinigungsmittel. Setzen Sie das Spielzeug nicht direkter Sonnenbestrahlung oder anderen Hitzequellen aus. Bringen Sie es auf keinen Fall mit Nässe in Berührung. Nehmen Sie es nicht auseinander und lassen Sie es nicht fallen. Entnehmen Sie die Batterien, falls das Spielzeug über einen längeren Zeitraum hinweg nicht in Gebrauch ist.

ANMERKUNG: Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Hinweise enthält. 2 Jahre Garantie (3 Monate außerhalb Europas). Die gesetzlichen Gewährleistungsrechte bleiben neben der Garantie bestehen.
Für jede Inanspruchnahme der Garantie oder des Kundendienstes, kontaktieren Sie bitte Ihren Einzelhändler unter Vorlage der Einkaufsquittung. Unsere Garantie deckt Materialschäden oder Installationsfehler, die auf den Hersteller zurückzuführen sind. Nicht eingeschlossen sind Schäden, die durch Missachtung der Bedienungsanleitung oder auf unsachgemäße Behandlung (wie z. B. unbefugtes Öffnen, Aussetzen von Hitze oder Feuchtigkeit, usw.) zurückzuführen sind. Wir empfehlen, die Verpackung für spätere Konsultationen aufzubewahren. Bedingt durch unser ständiges Bemühen nach Verbesserung, kann das Produkt möglicherweise in Farben und Details von der Verpackungsabbildung abweichen.

ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr – Kleinteile.
Referenznummer: JLMB10D
Design und Entwicklung in Europa - Hergestellt in China
©Lexibook®
©Disney

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

Für den Kundendienst wenden Sie sich bitte an unsere Teams: **savcomfr@lexibook.com**

www.lexibook.com

Umweltschutz:
Ausrangierte Elektrogeräte können recycelt werden und sollten nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden!Der Endverbraucher ist gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Batterien zurückzugeben. Verbrauchte Batterien müssen vor der Entsorgung des Produkts entfernt werden. Die Rückgabe der verbrauchten Batterien ist im Handel und in Sammelstellen kostenlos möglich. Die Batterien/Akkus können vom Endverbraucher leicht und zerstörungsfrei entfernt werden. Der Endbenutzer kann den Abschnitt über die Installation der Batterien lesen, um die Batterien zu entfernen. Bitte unterstützen Sie aktiv die Erhaltung natürlicher Ressourcen und helfen Sie die Umwelt zu schützen, indem Sie dieses Gerät bei einer Sammelstelle abgeben (sofern vorhanden).

NEDERLANDS

INHOUD VAN DE VERPAKKING

Controleer tijdens het uitpakken of de volgende onderdelen aanwezig zijn:
1 x spelconsole / 1 x gebruiksaanwijzing

OPGELET: De verpakkingsdelen, zoals plastic folie, plakband, etiketten en metalen hechtingsbanden, maken geen deel uit van dit speelgoed en moeten voor alle veiligheid worden verwijderd vooraleer het speelgoed door een kind kan en mag worden gebruikt.

STROOMVOORZIENING

De tekentafel werkt met 1 lithiumbatterij van het type 1 X 3V ⎓ CR2032 (meegeleverd).

Om de batterij te vervangen:
1. Open het batterijcompartiment (zie diagram 1).
2. Installeer een nieuwe 3V⎓ CR2032-batterij (meegeleverd) de juiste positie, volgens de markeringen polariteit weergegeven in de figuur, positieve kant naar boven.
3. Plaats het compartimentdeksel terug.

Probeer nooit niet-oplaadbare batterijen op te laden. Om de oplaadbare batterijen op te laden, verwijdert u ze eerst uit het speelgoed. Oplaadbare batterijen moeten altijd worden opgeladen onder toezicht van een volwassene. Meng geen batterijen van verschillende typen, of nieuwe batterijen met gebruikte batterijen. Gebruik alleen batterijen van het aanbevolen type of gelijkwaardig. Plaats de batterijen altijd in de juiste positie, volgens de polariteit aangegeven in het compartiment. Verwijder gebruikte batterijen uit het speelgoed. Zorg ervoor dat de voedingsklemmen niet in elektrisch contact komen. Als u verwacht dat het speelgoed langere tijd niet zal worden gebruikt, verwijder dan de batterijen. Wanneer het geluid zwak wordt of het spel niet goed reageert, is dit een teken dat u de batterijen moet vervangen. Het blootstellen van de batterijen aan extreem hoge temperaturen, zoals die welke worden gegenereerd door de werking van zonnestralen of vlammen, moet worden vermeden.

Eliminación apropiada de las baterías de este producto
(applicable en países con sistemas de recogida selectiva). Este símbolo significa que el producto contiene una batería cubierta por la Directiva europea 2013/56/UE que no puede desecharse conjuntamente con la basura doméstica normal. Las baterías no podrán eliminarse en los vertederos municipales sino que deberán depositarse en las instalaciones de recogida designadas por las autoridades gubernamentales o locales. La eliminación correcta de sus baterías ayudará a evitar posibles consecuencias negativas para el medio ambiente, los animales y la salud humana. Infórmese acerca del sistema de recogida selectiva local para productos eléctricos y electrónicos y baterías. Respete la normativa local y nunca deseche el producto ni las baterías conjuntamente con los residuos domésticos normales. Para obtener una información detallada sobre el desecho de sus baterías gastadas, póngase en contacto con la oficina o el centro de servicio de eliminación de residuos municipales.

WAARSCHUWING: Storingen of geheugenverlies kunnen worden veroorzaakt door sterke frequentie-interferentie of elektrostatische ontlading. Mocht er een abnormale functie optreden, reset het apparaat dan of verwijder en sluit de batterijen opnieuw aan.
WAARSCHUWING: Dit product bevat een knoopcelbatterij. Een knoopcelbatterij kan ernstige interne chemische brandwonden veroorzaken als deze wordt ingeslikt.
WAARSCHUWING: Gooi gebruikte batterijen onmiddellijk weg. Houd nieuwe en gebruikte batterijen uit de buurt van kinderen. Als u denkt dat batterijen mogelijk zijn ingeslikt of in een lichaamsdeel zijn geplaatst, zoek dan onmiddellijk medische hulp.

SLEUTELGIDS

Knop: De linkerknop wordt gebruikt om Stitch naar links te bewegen in een spel en ook om het gemarkeerde SEGMENTICOON naar het linkericoon te verplaatsen.

Knop: De Modusknop brengt je naar het Submenu-scherm, waar je alleen de tijd kunt bekijken, het geluid aan en uit kunt zetten en het spel kunt resetten. Als je op deze knop drukt en vervolgens op de Enter-knop, kun je ook de tijd en je naam wijzigen.
Als je de modusknop een tweede keer indrukt (terwijl je in de hoofdmenuopties bent), keer je terug naar het hoofdscherm voor de inactieve activiteit.
Hier is de lijst met opties die je in de submenu's kunt selecteren:
KLOKFUNCTIE – Je ziet een afbeelding van een klok waar je de tijd kunt instellen. Alle gameplay- en verzorgingsfuncties zijn gebaseerd op de realtime klok.
NAAMFUNCTIE – Je ziet een badge met een lege ruimte waar je je naam kunt invullen.
GELUID – Je ziet een luidsprekerafbeelding. Op dit scherm kun je het geluid aan- of uitzetten.
RESET – Je ziet een reset-afbeelding en een "Y" en "N"-symbool. Selecteer "Y" om je apparaat te resetten en terug te keren naar het oorspronkelijke adoptiescherm.

Knop: De Enter-knop is de bevestigingsknop.
De Enter-knop wordt ook gebruikt om een van de iconensegmentfuncties op het LCD-scherm te selecteren. Bijvoorbeeld: als het voedselicoonsegment is gemarkeerd, brengt het indrukken van de Enter-knop je naar het voedingssubmenu.

Knop: De rechterknop wordt gebruikt om Stitch naar rechts te bewegen in een spel en ook om het gemarkeerde segment op het hoofd-LCD-scherm naar rechts te verplaatsen.

SPELSAMENVATTING

Je moet voor Stitch zorgen, spelletjes spelen en Stitch voeden om hem blij en gezond te houden. Het doel van het spel is om verantwoordelijkheid te leren en op tijd op Stitch's behoeften te reageren. Zijn gezondheid en geluk hangen af van de keuzes die je gedurende de dag maakt. Als je goed voor hem zorgt, word je beloond met evoluties, meer spelletjes en leuke animaties.

TITELSCHERM
Wanneer het spel voor het eerst wordt geactiveerd, word je automatisch naar de klokfunctie gebracht. Hier moet je de tijd instellen.
De tijd zal knipperen op 9:00 AM. Gebruik de LINKER en RECHTER knoppen om het uur aan te passen. Wanneer je het juiste uur hebt bereikt, druk je op de ENTER knop om te bevestigen. Daarna beginnen de minuten te knipperen. Opnieuw, door de LINKER of RECHTER knop in te drukken, kun je de minuten aanpassen. Druk op ENTER om de tijd te bevestigen.
Na het instellen van de tijd kom je op het naam-scherm, waar je je naam kunt invoeren. Hier verschijnt de letter "A" knipperend op het scherm. Gebruik de LINKER en RECHTER knoppen om door de letters te bladeren. Druk op ENTER om een letter te bevestigen.
Aan het einde van het alfabet verschijnen de cijfers 0-9, een spatie-optie en een "END"-functie om te bevestigen wanneer je klaar bent.
Zodra de tijd en naam zijn ingevoerd, kom je op het hoofdscherm en beginnen de standaard animaties.

ENERGIEBESPAREND MODUS
Als er 15 minuten lang geen knop wordt ingedrukt, stopt Stitch met bewegen en blijven er 3 'Z' op het scherm staan. Zodra een knop wordt ingedrukt, keert Stitch terug naar zijn normale animatie. Stitch zal er alleen slapend uitzien tijdens slaap- en dutjesuren of wanneer je hem opdracht geeft om te slapen.
Na 9:00 PM, als je Stitch instrueert om te slapen, zal hij in zijn slaappositie gaan, het scherm wordt zwart en er verschijnen 3 'Z's op het zwarte scherm.

TOP- EN ONDERSTE SCHERMSEGMENTICONEN:
Boven- en onderaan het scherm bevinden zich segmentafbeeldingen waarmee je met Stitch kunt interageren en spelen. Door naar links en rechts te drukken, beweeg je de markering over de iconen. Door op Enter te drukken, bevestig je je selectie.

Hier is wat je op de bovenste rij ziet:

- –Wanneer je dit selecteert, ga je naar het voedselscherm waar je kunt kiezen tussen een gezond voedingsmiddel (een blikje voedsel) en een traktatie (taart).
- –Deze functie wordt gebruikt om Stitch een dutje te laten doen of om de nacht door te slapen. Echter, 's nachts (9:00 PM) moet je zijn 'licht uitdoen' en blijft er een zwart scherm met 'ZZZ' op staan totdat Stitch wakker wordt (7:00 AM) en weer begint te bewegen.
- – Wanneer je deze optie selecteert, kun je alle verschillende spellen zien die je kunt spelen. Er zijn 2 hoofdspellen en een extra spel kan worden ontgrendeld na 5 dagen voor Stitch te zorgen, voor een totaal van 3 spellen om te spelen.
- – Dit betekent dat je Stitch ziek is. De animaties zullen verschillend zijn, afhankelijk van in welke vorm Stitch zich bevindt. De dokter zal anders zijn wanneer hij in Stitch-vorm is en wanneer hij in 626-vorm is.

Hier is wat je op de onderste rij ziet:

- - Wanneer je dit selecteert, zal Stitch verschillende dingen doen om zichzelf schoon te maken.
- - Hier kun je al je statistieken bekijken, zoals honger, discipline, gezondheid en geluk, evenals de leeftijd en het gewicht van Stitch.

Index	Scala	Standaard	Drempel (voor waarschuwing)
HONGER	0-100	80	50
DISCIPLINE	0-100	80	50
GEZONDHEID	0-100	80	40 (malato)
GELUK	0-100	80	50

Honger & Discipline Gezondheid & Geluk Leeftijd & Gewicht

De score is het gemiddelde van de honger-, geluk-, discipline- en gezondheidsindexen.
De standaardwaarde is de waarde bij de eerste keer opstarten.

- - Je kunt kiezen tussen de woorden "Reward" of "Trick" door op de linker- en rechterknoppen te drukken. Als je op Enter drukt in het "Reward"-scherm, geef je Stitch een traktatie. Druk je op Enter in het "Trick"-scherm, dan kun je verschillende trucs selecteren.

  Hier zijn de drie trucs die je Stitch kunt leren:
  o Surf – Je ziet Stitch op een surfplank in het water.
  o Gat – Stitch graaft een gat in de grond en springt erin… vervolgens verschijnt hij en valt hij uit het plafond terug op de grond.
  o Gezicht – Stitch trekt een paar grappige gezichten naar het LCD-scherm.
- - Deze functie wordt gebruikt om Stitch discipline te geven wanneer hij ondeugend is.
- - Wanneer je dit ziet verschijnen op het hoofdscherm met de animaties, betekent dit dat Stitch iets nodig heeft.

REGELS VOOR DE VERZORGING VAN STITCH EN WANNEER BELANGRIJKE GEBEURTENISSEN PLAATSVINDEN GEDURENDE DE DAG OP BASIS VAN DE KLOKFUNCTIE
Wanneer je Stitch voor het eerst activeert, zal zijn gezondheidsscore op 80 staan.
Zorg ervoor dat de klok is ingesteld op de werkelijke tijd. Alle hieronder genoemde tijden gaan hiervan uit.
Als het " ▽" eenmaal op het scherm verschijnt, betekent dit dat Stitch aandacht wil.
Avonds rond 9:00 PM wil Stitch slapen voor de nacht.
Ochtends wil Stitch wakker worden rond 7:00 AM.
Om 9:00 PM moet je naar het Slaap-scherm in het hoofdmenu gaan en het licht uitdoen, zodat Stitch de hele nacht kan slapen. Hoe langer je hem wakker houdt of het licht aan laat terwijl hij slaapt, hoe meer zijn gezondheid achteruitgaat. Dit kan ook zijn slaap- en dutjestijden voor de rest van de dag verstoren. Als je het correct doet, kan zijn gezondheid met een of twee punten stijgen, mits het niet al op 100 staat.

Overdag heeft Stitch drie dutjes nodig, rond 10:45 AM, 2:45 PM en 6:45 PM. Zet direct het licht uit. Stitch wordt na ongeveer 15 minuten vanzelf wakker. Laat hem niet slapen als hij er niet om heeft gevraagd, anders daalt zijn gezondheid.

Voedselpunten - Als zijn voedselniveau op 50 staat, brengen twee porties hem naar 90. Het is het beste om hem net genoeg te voeren om hem in de 80's te krijgen – zijn gezondheid kan hierdoor met een punt stijgen. Als zijn voedselniveau op nul komt, zal Stitch je misschien waarschuwen.
Eén traktatie = 5 voedselpunten. Te veel traktaties als hoofdvoedsel zijn slecht voor hem en verlagen zijn gezondheid.

Schoonmaken - Stitch zal 3 tot 6 keer per dag spugen. Als je spuug op het scherm ziet, moet je het schoonmaken via het badicoon. Stitch heeft ook één bad per dag nodig. Dit niet doen kan zijn gezondheid verlagen, terwijl het hem een gezondheidsboost kan geven als je het wel doet.

Discipline voor Stitch - Als Stitch iets nodig heeft, maar het is geen slaaptijd, bedtijd of voedertijd, moet je hem mogelijk disciplineren. Dit zal zijn gezondheid verbeteren, maar zijn geluk verlagen. Het is slechts goed om Stitch twee keer per dag te disciplineren.

Controleer elk uur zijn gezondheidsstatus. As iets onder 70 is, neem dan de juiste maatregelen. Een standaardroutine als er iets nodig is: 1) Speel één of twee keer een spel met hem. 2) Voer hem net genoeg om zijn voedselniveau in de 80's te krijgen.

Als je Stitch een tijd lang alleen hebt gelaten, kan hij verdrietig kijken als je terugkomt. Dit betekent meestal dat: a) je een verzoek hebt gemist, of b) zijn gezondheid bijna op nul staat.
Als hij constant een verdrietig gezicht trekt, betekent dit dat Stitch zich niet goed voelt en dat hij blijft fronsen totdat zijn gezondheid verbetert.
Alle statistieken onder 30% Als alle statistieken onder 30% komen, zal Stitch veranderen in 626-vorm.
Als al zijn gezondheidsstatistieken op 0 komen, zal Stitch in zijn schip stappen en wegvliegen. Je moet dan het spel resetten om opnieuw te beginnen.

STITCH SPELEN: Er zijn twee basisgames die je met Stitch kunt spelen. Een derde spel blijft verborgen en wordt automatisch ontgrendeld wanneer Stitch 5 dagen oud is.

SPEL 1: RUIMTE ONTSNAPPING
In dit spel bestuurt Stitch een politie-ruimteschip. Stitch bevindt zich in de ruimte en moet kleine asteroïden vermijden en neerschieten die op zijn schip afkomen. Het doel is om elke asteroïde te ontwijken of te vernietigen. Als de speler alle asteroïden ontwijkt of vernietigt, landt Stitch op aarde en wint hij het spel.

Het ruimteschip kan twee keer geraakt worden door een asteroïde. Bij de derde keer verliest de speler. Je ziet dan een eindanimatie waarin het moederschip Stitch vangt en Gantu hem gevangennneemt.

Er zijn twee soorten asteroïden in het spel:
• Kleine asteroïde – Vereist één laserstraal om te vernietigen.
• Grote asteroïde – Vereist twee snelle laserstralen om te vernietigen.

De speler moet in totaal 20 asteroïden ontwijken of vernietigen om op aarde te landen. Na het landen zal Stitch uit het ruimteschip stappen en een overwinningsdans doen.

Besturing van het spel:
Linkerknop: Schip omhoog bewegen. **Rechterknop:** Schip omlaag bewegen. **Enter:** Laser afvuren om asteroïden te vernietigen.

SPEL 2: ANGEL HARTSLAG: In dit spel staat Angel aan de linkerbovenkant van het scherm en blaast ze willekeurig kusjes naar Stitch. De kleine hartjes zweven in de lucht en bewegen op verschillende hoogtes, afstanden en snelheden voordat ze naar de grond vallen.
Het doel is om elk hartje te vangen voordat het de grond raakt. Als een hartje de grond raakt, wordt dat als een misser geteld. Als Stitch drie hartjes laat vallen, verliest hij en begint hij te huilen. Het doel is om in totaal 20 hartjes te vangen om te winnen. Wanneer Stitch wint, rent Angel naar hem toe en geeft hem een kus.

Besturing van het spel:
Linkerknop: Beweeg Stitch naar links op het scherm. **Rechterknop:** Beweeg Stitch naar rechts op het scherm.

SPEL 3: STITCH TE HULP
Dit spel wordt ontgrendeld op dag 5, als Stitch gelukkig en gezond is.
Lilo is gevangen door Gantu en Stitch moet door het level rennen om haar te redden. Stitch moet over kleine gaten in de grond springen. Voor grote gaten moet hij touwen grijpen die heen en weer zwaaien om eroverheen te slingeren.
Sommige delen van het plafond zakken naar beneden, waardoor Stitch moet glijden om erlangs te komen.
Het level duurt ongeveer 1 minuut. Als Stitch het voltooit zonder drie keer geraakt te worden, bereikt hij het einde en moet hij tegen Gantu vechten.

Level controls:
Linkerknop: Laten glijden. **Rechterknop:** Rennen. **Enter:** Springen.

Stitch vs. Gantu Baasgevecht
In deze eindbaasstrijd transformeert Stitch in 626-vorm, waardoor hij sterker is en andere besturingselementen krijgt.
Gantu heeft verschillende aanvallen: Hij kan een laserstraal afvuren die Stitch moet ontwijken of overheen springen. Hij kan rotsen gooien. Als hij mist, kan Stitch de rots oppakken en teruggooien.
Stitch kan 5 keer geraakt worden voordat hij verliest. Om te winnen, moet Stitch Gantu 10 keer raken. Stitch kan zijn blaster afvuren, maar Gantu blokkeert aanvallen als hij een rots vasthoudt of zich voorbereidt op een aanval.
Als Stitch Gantu 10 keer raakt zonder zelf 5 keer geraakt te worden, verslaat hij Gantu en redt hij Lilo. Je ziet dan hoe Lilo en Stitch 626 elkaar omhelzen en samen dansen. Als je verliest, zal Stitch 626 huilen.

Besturing van het baasgevecht:
Linkerknop: Springen om aanvallen te ontwijken.
Rechterknop: Blaster afvuren of een rots gooien.
Enter: Een rots oppakken die Gantu heeft gegooid.

ONDERHOUD EN GARANTIE

Om het speelgoed te reinigen, gebruik je alleen een zachte, licht vochtige doek. Alle detergenten zijn verboden. Stel het spel niet bloot aan direct zonlicht of eender welke hittebron. Maak het spel niet nat. Haal het niet uit elkaar en laat het niet vallen. Indien je het spel voor langere tijd niet gebruikt, haal de batterijen eruit.

OPMERKING: gelieve deze handleiding te bewaren aangezien het belangrijke informatie bevat. Het product is gedekt door onze 2 jaar garantie (3 maanden buiten Europa).
Voor alle herstellingen tijdens de garantie of naverkoopsdienst, moet je je richten tot de verkoper met een aankoopbewijs. Onze garantie geldt voor al het materiaal en de montage van de fabrikant, exclusief alle schade veroorzaakt door het niet repsecteren van onze gebruiksaanwijzing (zoals uit elkaar halen, blootstellen aan hitte of vochtigheid….). Wij raden aan de verpakking te bewaren voor enige referentie in de toekomst. In onze poging voor constante verbetering, is het mogelijk dat kleuren en details van dit product lichtjes verschillen van deze op de verpakking.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verstikkingsgevaar - kleine onderdelen.

Referentie: JLMB10D
Ontworpen en ontwikkeld in Europa - Gemaakt in China
©Lexibook®
©Disney

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

Voor service na verkoop, neem contact op met onze teams: **savcomfr@lexibook.com**

www.lexibook.com

Richtlijnen voor milieubescherming
Gebruikte elektronische apparaten horen niet thuis in het huisafval! Wij vragen u daarom een bijdrage aan de bescherming van ons milieu te leveren en dit apparaat op de voorziene verzamelplaatsen af te geven.

DANSK

INDHOLD AF EMBALLAGE

Under udpakningen, skal du sikre dig at følgende dele forefindes:
1 stk. spillekonsol / 1 stk. brugervejledning

ADVARSEL: Al emballage, såsom tape, plastikark, kabelsamlere og mærker, er ikke en del af dette legetøj og bør ernes af hensyn til dit barns sikkerhed.

STRØMKILDER

Produktet fungerer med 1 X 3V ⎓ CR2032-batterier (medfølger).

Batterioplysninger
1. Brug en skruetrækker til at åbne dækslet til batterirummet på bagsiden af enheden (se diagram 1).
2. Indsæt 1 x 3V CR2032-batteri med den positive side opad.
3. Sæt batteriskuffedækslet på igen og stram skruen.

Korrekt bortskaffelse af batterierne i dette produkt (gældende i lande med separate indsamlingssystemer) Dette symbol betyder, at produktet indeholder et batteri, der er omfattet af det europæiske direktiv 2013/56/EU, der ikke må bortskaffes med almindeligt husholdningsaffald. Alle batterier skal bortskaffes separat fra den kommunale affaldsstrøm via indsamlingsfaciliteter, der er udpeget af regeringen eller de lokale myndigheder. Ved at bortskaffe dine gamle batterier korrekt, forhindrer du potentielt negative konsekvenser for miljøet, og dyrs og menneskers sundhed. Find oplysninger om det lokale separate indsamlingssystem til elektriske og elektroniske produkter og batterier. Følg lokale regler, og bortskaf aldrig produktet og batterierne med normalt husholdningsaffald. For flere oplysninger om bortskaffelse af dine gamle batterier, bedes du kontakte din kommune eller din lokale genbrugsplads.

Korrekt bortskaffelse af batterierne i dette produkt (gældende i lande med separate indsamlingssystemer)
Dette symbol betyder, at produktet indeholder et batteri, der er omfattet af det europæiske direktiv 2013/56/EU, der ikke må bortskaffes med almindeligt husholdningsaffald. Alle batterier skal bortskaffes separat fra den kommunale affaldsstrøm via indsamlingsfaciliteter, der er udpeget af regeringen eller de lokale myndigheder. Ved at bortskaffe dine gamle batterier korrekt, forhindrer du potentielt negative konsekvenser for miljøet, og dyrs og menneskers sundhed. Find oplysninger om det lokale separate indsamlingssystem til elektriske og elektroniske produkter og batterier. Følg lokale regler, og bortskaf aldrig produktet og batterierne med normalt husholdningsaffald. For flere oplysninger om bortskaffelse af dine gamle batterier, bedes du kontakte din kommune eller din lokale genbrugsplads.

ADVARSEL: Fejlfunktion eller tab af hukommelse kan skyldes stærk frekvenspåvirkning eller elektrostatisk udladning. Hvis legetøjet reagerer unormalt, tages batterierne ud og isættes igen.
ADVARSEL: Dette produkt indeholder et møntbatteri. Et møntbatteri kan forårsage alvorlige indre kemiske forbrændinger, hvis det sluges.
ADVARSEL: Bortskaf brugte batterier straks. Hold nye og brugte batterier væk fra børn. Hvis du tror, at batterier kan være blevet slugt eller anbragt i en del af kroppen, skal du straks søge lægehjælp.

KEY GUIDE

Knap: Venstre knap bruges til at flytte Stitch til venstre i et spil og også til at flytte markeringen af SEGMENT IKON til venstre ikon.

Knap: Mode-knappen tager dig til undermenu-skærmen, hvor du kun kan se klokken, tænde og slukke for lyden og nulstille spillet. Hvis du trykker på enter-knappen på denne skærm, kan du også ændre tiden og dit navn.
Hvis du trykker på mode-knappen en anden gang (mens du er i hovedmenuens valgmuligheder), vil du vende tilbage til hovedskærmen og standard inaktiv animation.
Her er listen over valgmuligheder, du kan vælge imellem i undermenu-skærmene:
URFUNKTION – Du vil se et billede af et ur, hvor du kan indstille tiden. Al gameplay og pleje af Stitch er baseret på den reelle klokkeslæt.
NAVN FUNKTION – Du vil se et skilt med et tomt felt, hvor du kan indtaste dit navn.
SUND – Du vil se et billede af en højtaler. På denne skærm kan du tænde eller slukke for lyden.
NULSTIL – Du vil se et nulstillingsbillede og et "Y" og "N" symbol. Vælg "Y" for at nulstille din enhed og vende tilbage til adoptionsskærmen.

Knap: Enter-knappen er bekræftelsesknappen.
Enter-knappen bruges også til at vælge ethvert ikonsegment-spilfunktion, som er placeret øverst og nederst på LCD-skærmen. For eksempel: Hvis madikonsegmentet er markeret, vil tryk på enter-knappen tage dig til mad undermenu-skærmen.

Knap: Højre knap bruges til at flytte Stitch til højre i et spil og også til at flytte markeringen til højre på hoved LCD-skærmen.

SPILRESUMÉ

Du skal tage dig af Stitch, spille spil og fodre Stitch for at holde ham glad og sund. Målet med spillet er at lære ansvar og reagere på Stitchs behov til tiden. Hans sundhed og lykke afhænger af de valg, du foretager gennem dagen. Hvis du gør et godt stykke arbejde, vil du blive belønnet med evolutioner, flere spil og sjove inaktiv animationer.

TITELSKÆRM:
Når spillet først aktiveres, bliver du automatisk placeret i klokkeslætsfunktionen. Her skal du indstille tiden.
Tiden vil blinke 9:00 AM. Ved at bruge VENSTRE og HØJRE knapperne kan du ændre timetallet. Når du når den korrekte time, bekræftes valget ved at trykke på ENTER-knappen. Dernæst vil minutterne blinke. Tryk på VENSTRE eller HØJRE knappen for at justere minutterne. Når du har valgt den korrekte tid, bekræft ved at trykke på ENTER-knappen.
Efter tidsindstillingen bliver du taget til navneskærmen... her kan du indtaste dit navn. På denne skærm vil bogstavet "A" blinke. Ved at trykke på VENSTRE og HØJRE knapperne kan du bladre gennem bogstaverne. Tryk på ENTER for at bekræfte det bogstav, du ønsker.
Til sidst vil der være numre 0-9 samt et mellemrum og en "END" funktion for at bekræfte, når du er færdig med at indtaste dit navn.
Efter tids- og navneindstillingerne vil du blive placeret på hovedskærmen og starte standard inaktiv animationer.

STRØMBESPARENDE TILSTAND:
Hvis ingen knapper trykkes i 15 minutter, vil Stitch stoppe med at animere, og tre 'Z' vil forblive på skærmen. Hvis en knap trykkes, vil Stitch vende tilbage til sin inaktive animation. Stitch vil kun se ud, som om han sover, i sovetider eller når du instruerer ham til at sove. Efter 9:00 PM, hvis du instruerer Stitch til at sove, vil han gå i sin soveposition, skærmen bliver sort, og tre 'Z' vil vises på den sorte skærm.

TOP OG BUND SKÆRMIKON SEGMENTER:
På toppen og bunden af skærmen er segmentgrafik, som du kan interagere med og lege med Stitch. Ved at trykke på venstre og højre flytter du markeringen over dem. Tryk på Enter for at bekræfte dit valg.

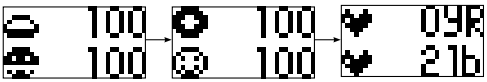
Her er, hvad du vil se på øverste række:

- – Når du vælger dette, vil du tage Stitch til madskærmen, hvor du kan vælge mellem sund mad (madpådåse) og en godbid (kage).
- – Denne funktion bruges til at give Stitch en lur og til at sove gennem natten. Dog skal du om aftenen (9:00 PM) "slukke lyset", hvorefter en sort skærm med 'ZZZ' vil forblive natten over indtil Stitch vågner kl. 7:00 AM.
- – Når du vælger denne mulighed, vil du kunne se alle de forskellige spil, du kan spille. Der vil være 2 hovedspil, og et ekstra spil kan låses op efter at have taget sig af Stitch i 5 dage, hvilket giver i alt 3 spil.
- – Dette betyder, at din Stitch er syg. Animationerne vil være forskellige afhængigt af hvilken form Stitch er i. Lægen vil også se anderledes ud i Stitch-form og i 626-form.

Her er, hvad du vil se på nederste række:

- - Når du vælger dette, vil Stitch udføre forskellige handlinger for at blive ren.
- - Her kan du gennemgå alle dine statistikker som sult, disciplin, sundhed og lykke samt Stitchs alder og vægt.

Index	Rækkevidde	Standard	Tærskelværdi (for prompt)
SULT	0-100	80	50
DISCIPLIN	0-100	80	50
SUNDHEDS	0-100	80	40 (syg)
LYKKE	0-100	80	50



Sult & Disciplin Sundhed & Lykke Alder & Vægt

Mens scoren vil være gennemsnittet af Hunger, Happiness, Discipline og Health indeks.
Default er værdien ved første opstart.

- - Du kan vælge mellem ordene "Reward" eller "Trick" ved at trykke på venstre og højre knapperne. Hvis du trykker på Enter på "Reward"-skærmen, vil du give Stitch en godbid. Trykker du på Enter på "Trick"-skærmen, kan du vælge mellem forskellige tricks.
  Her er de tre tricks, du kan træne Stitch i:
  o Surf – Du vil se Stitch ride på et surfbræt i vandet.
  o Hul – Stitch vil grave et hul i jorden og derefter hoppe ned i det... han vil derefter dukke op og falde ned fra loftet og lande på jorden igen.
  o Ansigt – Stitch vil lave nogle sjove ansigter mod LCD-skærmen.
- - Denne funktion bruges til at disciplinere Stitch, når han er uartig.
- - Når dette ikon vises på hovedskærmen under inaktiv animation, betyder det, at Stitch har brug for noget.

REGLER FOR AT PASSE PÅ STITCH OG HVORNÅR VIGTIGE BEGIVENHEDER SKER I LØBET AF DAGEN BASERET PÅ URFUNKTIONS
Når du først aktiverer Stitch, vil deres sundhed have en score på 80.
Sørg for, at uret er indstillet til rigtig tid. Alle tidspunkter nedenfor antager dette.
Hvis " " vises på skærmen én gang, betyder det, at Stitch vil have opmærksomhed.
Om aftenen omkring kl. 21:00 vil Stitch gerne sove for natten.
Om morgenen vil Stitch gerne vågne op omkring kl. 07:00.
Kl. 21:00 skal du sørge for at gå til søvnskærmen fra hovedmenuen og slukke lyset, så Stitch kan sove hele natten. Jo længere du lader dem være vågne, eller lyset forbliver tændt, mens de sover, desto mere vil deres sundhed falde. Dette kan også forstyrre søvn/luretider resten af dagen. Hvis du gør det rigtigt, kan deres sundhed stige med et eller to point, forudsat at den ikke allerede er på 100.

I løbet af dagen vil Stitch have brug for 3 lure, omkring kl. 10:45, 14:45 og 18:45. Sluk lyset med det samme. Stitch vil vågne op af sig selv efter ca. 15 minutter. Læg dem ikke til at sove, hvis de ikke har bedt om det. Deres sundhed vil falde.

Madpoint – Hvis deres madniveau er på 50, vil 2 portioner bringe dem op til 90. Det er bedst at fodre dem lige nok til at komme op i 80'erne – deres sundhed kan stige med et point ved at gøre dette. Hvis deres madniveau når nul, kan Stitch fortælle dig det. En godbid = 5 madpoint. For mange godbidder som hovedmåltid er dårligt for dem og vil generelt sænke deres sundhed.

Rengøring – Stitch vil gylpe 3 til 6 gange om dagen. Når du ser hans gylp på skærmen, skal du rense det via badeikonet. Stitch skal også have ét bad om dagen. Hvis du ikke gør det, kan det reducere deres sundhed. Hvis du gør det, kan deres sundhed stige.

Disciplinering af Stitch – Hvis Stitch har et reelt behov for noget, men det ikke er tid til en lur, sengetid eller fodring, kan det være nødvendigt at disciplinere dem. Dette vil hjælpe deres sundhed til at stige, men deres lykke vil falde. Det er kun godt at disciplinere Stitch to gange om dagen.

Tjek deres sundhedstegn hver time eller deromkring. Hvis noget er under 70, skal du tage de nødvendige skridt. En sædvanlig rutine, når noget mangler, er: 1) Spil et spil med dem én eller to gange, og til sidst, 2) Fodr dem lige nok til at få deres madniveau op i 80'erne.

Hvis du har efterladt Stitch alene i en periode, kan du finde dem frowning/sad, når du vender tilbage. Dette betyder normalt, at enten a) du missede en anmodning, eller b) deres sundhed er tæt på nul. Hvis de konstant ser triste ud, skyldes det, at Stitch ikke har det godt – indtil deres sundhed forbedres, vil de fortsætte med at frown.
Alle statistikker under 30% – Hvis alle statistikker er under 30, vil Stitch ændre form til Stitch 626.
Hvis alle deres sundhedsstatistikker når 0, vil Stitch gå ombord på sit skib og flyve væk, og du bliver nødt til at nulstille spillet for at starte igen.

STITCH SPIL: Der er 2 grundlæggende spil, du kan spille som Stitch, og et 3. spil vil være låst, indtil Stitch bliver 5 dage gammel, hvor det automatisk låses op.

SPIL 1 – SPACE ESCAPE: I dette spil vil Stitch flyve politirumskibet. Stitch vil være i det ydre rum og skal undgå og skyde små asteroider, der kommer mod hans skib. Målet med spillet er at undgå eller skyde/ødelægge hver asteroide, der nærmer sig skibet. Hvis spilleren undgår eller skyder alle asteroiderne, vil Stitch derefter lande på Jorden og vinde spillet.

Spilleren og rumskibet kan blive ramt 2 gange af en asteroide. Hvis skibet bliver ramt en 3. gang, vil spilleren tabe spillet. Du vil derefter se en slutanimation, hvor moderskibet fanger Stitch i sit skib, og Gantu fanger Stitch, hvilket afslutter spillet.

Der vil være 2 typer asteroider i spillet:
• Lille asteroide – Kræver ét laser-skud for at ødelægge.
• Stor asteroide – Kræver to hurtige laser-skud for at ødelægge.

Spillet kræver, at spilleren skyder ned eller undgår 20 asteroider i alt for at nå Jorden. Når han lander, vil du se Stitch stige ud af rumskibet og lave en sejrsdans-animation.

Spilkontroller:
Venstre Knap: Bevæg skibet op. **Højre Knap:** Bevæg skibet ned. **Enter:** Skyd laser for at ødelægge indkommende asteroider

SPIL 2 – ANGEL HEART CATCH : I dette spil vil Angel stå i øverste venstre hjørne af skærmen og blæse kys i luften, som Stitch skal fange. Små hjerter vil svæve i luften i forskellige højder, afstande og hastigheder, før de falder til jorden. Målet er, at Stitch fanger hvert hjerte, før det rammer jorden.
Hvis et hjerte rammer jorden, tæller det som en fejl i spillet. Hvis Stitch lader 3 hjerter falde til jorden, vil han tabe spillet og græde. Målet er at fange 20 hjerter i alt for at vinde spillet. Når Stitch vinder, vil Angel løbe hen til ham og give ham et kys.

Spilkontroller:
Venstre Knap: Flyt Stitch til venstre på skærmen. **Højre Knap:** Flyt Stitch til højre på skærmen

SPIL 3 – STITCH TIL REDNING
Dette spil låses op og kan spilles fra dag 5, hvis Stitch holdes glad og sund.
Lilo er blevet fanget af Gantu. Stitch skal løbe gennem niveauet for at redde hende. Han skal hoppe over små huller i jorden og bruge reb til at svinge over store huller. Nogle dele af loftet vil også sænke sig, så han skal glide for at komme igennem.
Niveauet varer ca. 1 minut. Hvis Stitch når slutningen uden at blive ramt 3 gange, vil han møde Gantu i en boss-kamp.

Hovedniveau-kontroller:
Venstre Knap: Glide. **Højre Knap:** Løb fremad. **Enter:** Hop

Stitch vs Gantu – Boos Kampf
Dette bliver en bosskamp, hvor Stitch skal besejre Gantu for at vinde spillet og redde Lilo. Ved starten af kampen vil Stitch forvandle sig til 626-form, så han vil være stærkere og vil have forskellige spilkontroller.
Gantu vil have et par forskellige angreb mod Stitch 626. Gantu kan skyde er blaster på Stitch 626, som han skal undgå eller hoppe over. Gantu kan også kaste sten mod Stitch 626. Hvis Gantu mangler at slå Stitch 626 med en sten, kan Stitch 626 samle den op og kaste den tilbage mod Gantu og prøve at ramme ham.
Ved starten af bosskampen vil Stitch 626 tage 5 hits fra Gantu uden at tabe spillet. Målet er, at Stitch skal ramme Gantu 10 gange for at besejre ham. Som Stitch 626 skal du undgå Gantu og imødegå hans angreb. Stitch kan affyre sin blaster tilbage mod Gantu, men hvis Gantu holder en sten eller er ved at affyre sin blaster, vil han blokere Stitch 626 blaster-skud. Målet er at affyre din blaster på det rigtige tidspunkt, når Gantu ikke er klar til at angribe. Også hvis Gantu kaster en sten og mangler at ramme Stitch 626, kan han så samle den op og kaste den tilbage.
Hvis du rammer Gantu 10 gange uden selv at blive ramt 5 gange, vil du besejre Gantu og redde Lilo. Hvis du vinder spillet, vil du se Lilo og Stitch 626 kramme og danse sammen for at vinde spillet. Hvis du taber spillet, vil du se Stitch 626 græde.

Boss-kamp-kontroller:
Venstre Knap: Hop for at undgå angreb
Højre Knap: Skyd laser eller kast sten
Enter: Saml sten op

VEDLIGEHOLDELSE OG GARANTI

Brug en blød, let fugtig klud til at rengøre produktet. Produktet må ikke rengøres med rengøringsmidler. Produktet må ikke udsættes for direkte sollys eller andre varmekilder. Produktet må ikke nedsænkes i vand. Produktet må ikke skilles ad eller tabes. Produktet må ikke vrides eller bøjes.

BEMÆRK: Gem denne instruktionsbog, da den indeholder vigtige oplysninger.
Dette produkt er dækket af vores 2-årige garanti (3 måneder uden for Europa). For ethvert krav under garantien eller eftersalg service, bedes du kontakte din forhandler og præsentere et gyldigt købsbevis. Vores garanti omfatter alle produktions-, materiale- og fabrikationsfejl, med undtagelse af forringelser der er en følge af manglende overholdelse af brugervejledningen eller skødesløs behandling af varen (såsom demontering, udsættelse for varme og fugt, etc.). Det anbefales at gemme emballagen til fremtidig reference.
Som et led i vores løbende indsats for at forbedre vore produkter, kan der forekomme ændringer i farver og detaljer fra produktet vist på emballagen.

ADVARSEL! Ikke egnet til børn under 3 år. Kvælningsfare - indeholder små dele.

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

Reference: JLMB10D
Designet og udviklet i Europa - Produceret i Kina
©Lexibook®
©Disney

For eftersalgsservice, kontakt venligst vores teams: **savcomfr@lexibook.com**

www.lexibook.com

Miljøbeskyttelse
Uønskede elektriske apparater kan genan¬vendes og bør ikke kasseres sammen med almindeligt husholdningsaffald! Understøt aktiv bevaring af ressourcer og Hjælp med at beskytte miljøet ved at returnere dette apparat til et opsamlingscenter (hvis tilgængeligt).

ČESKÝ

OBSAH BALENÍ

Při rozbalování se ujistěte, že jsou v balení obsaženy následující prvky:
1 x herní konzole / 1 x návod k použití

UPOZORNĚNÍ: Veškeré obalové materiály, jako jsou pásky, plastové fólie, drátěné pásky a visačky, nejsou součástí této hračky a měly by být v zájmu bezpečnosti dítěte zlikvidovány.

ZDROJE NAPÁJENÍ

Výrobek funguje na 1 X 3V ⎓ CR2032 (je součástí dodávky).

Instalace baterií
1. Pomocí šroubováku otevřete kryt baterie (viz schéma 1).
2. Vložte 1 x 3V baterii CR2032, kladnou stranou nahoru.
3. Zavřete přihrádku na baterie a utáhněte šroub.

Baterie, které nejsou určeny k dobíjení, nedobíjejte. Dobíjecí baterie před dobíjením vyjměte ze zařízení. Dobíjecí baterie dobíjejte vždy pod dohledem dospělé osoby. Nepoužívejte zároveň baterie různých druhů, případně nové a použité baterie. Doporučujeme používat baterie stejného nebo ekvivalentního typu. Baterie vkládejte se správnou polaritou. Nenechávejte vybité baterie uvnitř zařízení. Nezkratujte přívodní svorky. Baterie nevhazujte do ohně. Pokud hračku nebudete používat po delší dobu, vyberte z ní baterie. Baterie nesmí být vystaveny nadměrnému teplu jako např. slunečnímu záření, požáru apod.

Správná likvidace baterií v tomto výrobku
(Platí v zemích se separovanými systémy sběru) Tento symbol znamená, že výrobek obsahuje baterii podléhající evropské směrnici 2013/56/EU, kterou nelze odhodit do běžného komunálního odpadu. Všechny baterie se musí likvidovat odděleně od komunálního odpadu prostřednictvím určených sběrných míst, které jsou určeny vládou nebo místními úřady. Správná likvidace starých baterií přispívá ke snížení jejich negativního vlivu na životní prostředí, na zdraví lidí a zvířat. Důrazně doporučujeme, abyste zanesli váš výrobek do oficiálního sběrného dvora nebo servisního střediska pro profesionální likvidaci dobíjecí baterie. Informujte se o místním systému sběru tříděného odpadu elektrických a elektronických výrobků a akumulátorů. Postupujte podle místních pravidel a nikdy nevyhazujte výrobek a nabíjecí baterie s běžným komunálním odpadem. Podrobnější informace o likvidaci starých baterií získáte na vašem městském úřadu nebo na servisním místě likvidace odpadu.

VAROVÁNÍ: Porucha nebo ztráta paměti může být způsobena silným rušením nebo elektrostatickým výbojem. V případě nestandardního fungování zařízení vyjměte baterie a poté je vložte zpět.
VAROVÁNÍ: Tento výrobek obsahuje mincovní baterii. Mincová baterie může při požití způsobit vážné vnitřní chemické popáleniny.
VAROVÁNÍ: Použité baterie okamžitě zlikvidujte. Nové i použité baterie uchovávejte mimo dosah dětí. Pokud se domníváte, že baterie mohly být spolknuty nebo umístěny do jakékoliv části těla, okamžitě vyhledejte lékařskou pomoc.

KLÍČOVÝ PRŮVODCE

Tlačítko: Levé tlačítko se používá k pohybu Stitcha doleva ve hře a také k přesunutí zvýraznění SEGMENTOVÉ IKONY na levou ikonu.

Tlačítko: Tlačítko Mode vás přenese na obrazovku podmenu, kde můžete pouze zobrazit čas, zapnout a vypnout zvuk a resetovat hru.
Pokud na této obrazovce stisknete tlačítko Enter, můžete také změnit čas a své jméno.
Pokud stisknete tlačítko Mode podruhé (zatímco jste v hlavním menu), vrátíte se zpět na hlavní obrazovku s volnočasovými aktivitami.
Zde je seznam možností, které si můžete vybrat v obrazovkách podmenu:
FUNKCE HODIN – Zobrazí se obrázek hodin, kde můžete nastavit čas. Veškerá hratelnost a pečovatelské funkce jsou založeny na reálném čase.
FUNKCE JMÉNO – Zobrazí se odznak s prázdným místem, kam můžete zadat své jméno.
ZVUK – Zobrazí se obrázek reproduktoru. Na této obrazovce můžete zapnout nebo vypnout zvuk.
RESETOVAT – Zobrazí se ikona resetu a symboly „Y“ a „N“. Výběrem „Y“ resetujete své zařízení a vrátíte se zpět na úvodní obrazovku adopce.

Tlačítko: Tlačítko Enter slouží k potvrzení.
Tlačítko Enter se také používá k výběru jakékoli funkce Segmentové Ikony, která se nachází v horní a dolní části LCD obrazovky.
Například: pokud je zvýrazněna ikona jídla, stisknutím tlačítka Enter se dostanete do podmenu krmení.

Tlačítko: Pravé tlačítko se používá k pohybu Stitcha doprava ve hře a také k přesunutí zvýraznění doprava na hlavní LCD obrazovce.

PODSUMOWANIE GRY

Musíte se o Sticha starat, hrát hry a krmit ho, aby byl šťastný a zdravý. Cílem hry je naučit se zodpovědnosti a včas reagovat na Stichovy potřeby. Jejich zdraví a vývoj štěstí závisí na rozhodnutích, která učiníte během aktivního dne. Pokud odvedete dobrou práci a budete odměněni evolucemi, dalšími hrami a zábavnými animacemi při prostojích.

TITULNÍ OBRAZOVKA:
Při první aktivaci hry se automaticky dostanete do funkce hodin. Zde musíte nastavit čas.
Na displeji bude blikat čas 9:00. Pomocí tlačítek VLEVO a VPRAVO můžete měnit hodiny času. Jakmile dosáhnete správné hodiny, stisknutím tlačítka ENTER výběr potvrdíte. Dále budou blikat minuty. Opět stisknutím tlačítka VLEVO nebo VPRAVO se minuty začnou odpočítávat nahoru nebo dolů. Jakmile vyberete správnou minutu, stisknutím tlačítka ENTER čas potvrdíte.
Po výběru času se zobrazí obrazovka jména... zde můžete zadat své jméno. Na této obrazovce se zobrazí písmeno „A“ a bude blikat. Stisknutím tlačítek VLEVO a VPRAVO se písmena budou pohybovat nahoru a dolů. Stisknutím tlačítka ENTER potvrdíte požadované písmeno.
Na konci abecedy se objeví číslice 0-9 a možnost mezery a funkce „END“, která vám pomůže potvrdit, že jste se zadáváním jména skončili. Po zadání času a jména se dostanete na hlavní obrazovku a spustí se standardní animace prostoje.

ÚSPORNÝ REŽIM:
Při přehrávání, pokud nebylo po dobu 15 minut stisknuto žádné tlačítko, se steh přestane animovat a na obrazovce zůstanou 3 „Z“. Po stisknutí libovolného tlačítka se Stitch vrátí do klidové animace. Stitch se bude tvářit jako spící pouze v době spánku a zdřímnutí/ když mu dáte pokyn ke spánku. Pokud po 21:00 dáte Stitchovi pokyn ke spánku, přejde do spánkové polohy, obrazovka zčerná a na černé obrazovce se objeví 3 „Z“.
Při hraní, pokud nebylo po dobu 15 minut stisknuto žádné tlačítko, Stitch přestane animovat a na obrazovce zůstanou 3 „Z“. Po stisknutí libovolného tlačítka se Stitch vrátí do klidové animace. Stitch se bude tvářit, jako by spal, pouze v době spánku a zdřímnutí/ když mu dáte

pokyn ke spánku. Pokud po 21:00 dáte Stitchovi pokyn ke spánku, přejde do spánkové polohy, obrazovka zčerná a na černé obrazovce se objeví 3 „Z“.

HORNÍ A DOLNÍ SEGMENTOVÉ IKONY OBRAZOVKY:
Na horní a dolní části obrazovky se nacházejí segmentové grafiky, se kterými můžete interagovat a hrát si se Stitchem. Stisknutím levého nebo pravého tlačítka přesunete zvýraznění na ikony. Stisknutím tlačítka Enter potvrdíte svůj výběr.

Zde je to, co uvidíte v horním řádku:

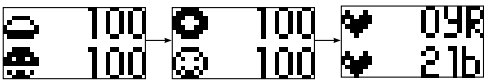
- – Po výběru této možnosti přejdete na obrazovku s jídlem, kde si můžete vybrat mezi zdravým jídlem (konzervované jídlo) a pochoutkou (dort).
- – Tato funkce slouží k tomu, abyste Stitchovi umožnili zdřímnout si nebo spát přes noc. Nicméně v noci (9:00 PM) budete muset „zhasnout světlo“ a na obrazovce zůstane černé pozadí se „ZZZ“ až do doby, kdy se Stitch probudí (7:00 AM) a začne se znovu animovat.
- – Po výběru této možnosti si budete moci prohlédnout všechny hry, které můžete hrát. Budou zde 2 hlavní hry a po péči o Stitch po dobu 5 dní se odemkne další hra, takže celkem budete mít 3 hry k dispozici.
- – To znamená, že je Stitch nemocný. Animace se budou lišit v závislosti na tom, v jaké formě Stitch je. Doktor bude jiný, když je Stitch ve své běžné formě, a jiný, když je ve formě 626.

Zde, co uvidíte na spodním řádku:

- - Když jej vyberete, Stitch bude dělat různé věci, aby byl čistý.
- - Zde si můžete prohlédnout všechny své statistiky, jako je hlad, disciplína, zdraví a štěstí, stejně jako věk a hmotnost vašeho Stitche.

Výchozí práh rozsahu indexu (pro výzvu)

Index	Rozsahu	Výchozí	Práh (pro výzvu)
HLADU	0-100	80	50
DISCIPLINY	0-100	80	50
ZDRAVI	0-100	80	40 (nemocný)
STESTI	0-100	80	50



Hlad a disciplína | Zdraví a štěstí | Věk a hmotnost

Zatímco skóre bude průměrem indexů Hlad, Štěstí, Disciplína a Zdraví.
Výchozí hodnota je hodnota při prvním zapnutí.

- - Stisknutím levého a pravého tlačítka si můžete vybrat mezi slovy „Reward“ nebo „Trick“. Pokud na obrazovce „Reward“ stisknete Enter, dáte Stitchovi pamlsek. Stisknutím klávesy Enter na obrazovce „Trick“ můžete vybrat různé triky.
  Zde jsou tři triky, které se Stitch může naučit:
  o Surfovat – Uvidíte Stitcha, jak jezdí na surfařském prkně na vodě.
  o Díra – Stitch vykope díru v zemi a skočí do ní… poté se objeví, spadne ze stropu a přistane zpět na zem.
  o Obličej – Stitch bude dělat několik legračních grimas na LCD obrazovce.
- - Tato funkce slouží k tomu, abyste Stitchovi udělili disciplínu, když se chová špatně.
- - Když se tato ikona objeví na hlavní obrazovce volnočasových animací, znamená to, že Stitch něco

PRAVIDLA PÉČE O STITCHE A KDY SE DŮLEŽITÉ UDÁLOSTI DNE PODLE HODINOVÉ FUNKCE ODEHRÁVAJÍ

Když Stitche poprvé aktivujete, jeho zdraví bude mít skóre 80.
Ujistěte se, že hodiny jsou nastaveny na skutečný čas. Všechny časy uvedené níže to předpokládají.
Pokud se na obrazovce objeví „ “, znamená to, že Stitch chce pozornost.
V noci kolem 9:00 PM bude chtít Stitch jít spát na noc.
Ráno se Stitch bude chtít probudit kolem 7:00 AM.
V 9:00 PM nezapomeňte přejít na obrazovku Spánku v hlavním menu a zhasnout světlo, aby mohl Stitch spát celou noc. Čím déle ho necháte vzhůru nebo necháte světlo zapnuté, když spí, tím více se jeho zdraví snižuje. To také může narušit časy spánku/zdřímnutí na zbytek dne. Pokud to uděláte správně, jeho zdraví se může zvýšit o jeden nebo dva body, pokud už není na 100.

Během dne bude Stitch potřebovat 3 zdřímnutí, přibližně v 10:45 AM, 2:45 PM a 6:45 PM. Opět ihned zhasněte světlo. Stitch se probudí sám asi za 15 minut. Nedávejte ho spát, pokud o to nepožádal. Jeho zdraví by se snížilo.

Body jídla – Pokud je jeho úroveň jídla na 50, pak dvě porce ho zvýší na 90. Nejlepší je ho nakrmit tak akorát, aby se dostal do rozmezí 80–90 bodů – tím se může jeho zdraví zvýšit o bod. Pokud jeho úroveň jídla klesne na nulu, Stitch vám to může oznámit. Jedna pochoutka = 5 bodů jídla. Příliš mnoho pochoutek jako hlavní strava je pro něj špatné a obvykle sníží jeho zdraví.

Úklid – Stitch bude plivat 3 až 6krát denně. Jakmile uvidíte jeho sliny na obrazovce, musíte je vyčistit pomocí ikony koupele. Také Stitch potřebuje jednou denně koupel. Pokud ji neuděláte, může to snížit jeho zdraví. Pokud ano, může se jeho zdraví zlepšit.

Kázeň – Pokud má Stitch skutečnou potřebu něčeho, ale není čas na zdřímnutí, spaní nebo krmení, může být nutné ho pokárat. To pomůže jeho zdraví zvýšit, ale jeho štěstí se sníží. Je dobré disciplinovat Stitche maximálně dvakrát denně.

Kontrolujte jeho zdravotní ukazatele každou hodinu. Pokud je cokoliv pod 70, proveďte vhodné kroky. Obvyklý postup, když něco potřebuje, je: 1) zahrát si s ním jednou nebo dvakrát hru a nakonec 2) nakrmit ho tak akorát, aby se jeho hladina jídla dostala do 80.

Pokud jste Stitche na nějakou dobu nechali samotného, můžete ho najít zamračeného/smutného, když se vrátíte. To obvykle znamená, že buď a) jste zmeškali jeho žádost, nebo b) jeho zdraví je blízko nuly. Pokud má neustále zamračený/smutný výraz, znamená to, že se Stitch necítí dobře – dokud se jeho zdraví nezlepší, bude se stále mračit.
Všechny statistiky pod 30 %: Pokud všechny statistiky klesnou pod 30, Stitch se změní na formu Stitch 626.
Pokud všechny jeho zdravotní statistiky klesnou na 0, Stitch nasedne do své lodi a odletí pryč a budete muset resetovat hru a začít znovu.

STITCH HRA: Existují 2 základní hry, které můžete hrát jako Stitch, a 3. hra bude obrysově (zamčená) a automaticky se odemkne, když Stitch dosáhne věku 5 dnů.

HRA 1 VESMÍRNÝ ÚNIK: V této hře bude Stitch pilotovat policejní vesmírnou loď. Stitch bude ve vesmíru a musí se vyhýbat a střílet malé asteroidy, které se blíží k jeho lodi. Cílem hry je buď se asteroidům vyhnout, nebo je sestřelit/zničit, když se přiblíží k lodi. Pokud hráč dokáže vyhnout se všem asteroidům nebo je zničit, Stitch přistane na Zemi a vyhraje hru.
Hráč a vesmírná loď mohou být zasaženi 2krát asteroidem. Pokud je loď zasažena potřetí, hráč prohraje hru. Poté se zobrazí závěrečná animace, ve které mateřská loď zachytí Stitche v jeho lodi a Gantu ho zajme, čímž hra skončí.

Ve hře se objeví 2 typy asteroidů.
• Malý asteroid – Bude vyžadovat jeden laserový výstřel k jeho zničení.
• Velký asteroid – Bude vyžadovat dvě rychlé laserové střely k jeho zničení.

Hra vyžaduje, aby hráč sestřelil nebo se vyhnul celkem 20 asteroidům, aby se dostal na Zemi a přistál. Po přistání na Zemi uvidíte, jak Stitch vystoupí z vesmírné lodi a předvede vítěznou taneční animaci.

Ovládání hry:
Levé tlačítko: Pohyb lodi nahoru. **Pravé tlačítko:** Pohyb lodi dolů. **Enter:** Střelba laserem z lodi k ničení příchozích asteroidů.

HRA 2 ANGEL CHYTÁNÍ SRDCE: V této hře bude Angel na vzdálené horní levé straně obrazovky a náhodně bude posílat polibky do vzduchu, které Stitch musí chytit. Malá srdíčka poletí vzduchem v různých výškách, vzdálenostech a rychlostech a poté začnou padat k zemi. Cílem je, aby Stitch chytil každé srdce dříve, než dopadne na zem.
Pokud srdce dopadne na zem, počítá se to jako chyba ve hře. Pokud Stitch nechá dopadnout na zem 3 srdce, prohraje hru a začne plakat. Cílem hry je chytit celkem 20 srdcí, aby Stitch vyhrál hru. Když Stitch hru vyhraje, Angel k němu přiběhne a dá mu polibek.

Ovládání hry:
Levé tlačítko: Pohyb Stitche doleva na posouvající se obrazovce. **Pravé tlačítko:** Pohyb Stitche doprava na posouvající se obrazovce.

HRA 3 STITCH K ZÁCHRANĚ:
Hra 3 bude odemčena a bude možné ji hrát od 5. dne, pokud udržíte Stitche šťastného a zdravého.
Lilo byla zajata Gantuem. STITCH musí proběhnout úrovní, aby Lilo zachránil. Na cestě budou malé díry v zemi, přes které musí přeskočit. Budou tam také velké propasti v podlaze s lany houpajícími se nad nimi. Stitch musí skočit, chytit se lana, zhoupnout se přes propast a pokračovat v běhu doprava.
Kromě malých a velkých děr v zemi, přes které musí Stitch skákat, se některé části stropu sníží tak, že nebude možné jimi proběhnout. Stitch se bude muset pod těmito sníženými částmi stropu sklouznout, aby mohl pokračovat v běhu úrovní.
Sekvence této úrovně potrvá přibližně 1 minutu a pokud ji Stitch dokončí, aniž by byl třikrát zasažen, dostane se na konec úrovně, kde bude muset bojovat s Gantuem.

Ovládání hlavní úrovně hry:
Levé tlačítko: Přinutí Stitche sklouznout. **Pravé tlačítko:** Podržením se Stitch rozběhne dopředu. **Enter:** Používá se ke skoku.

Stitch a Gantu – souboj
Toto bude souboj s bossem, ve kterém musí Stitch porazit Gantua, aby vyhrál hru a zachránil Lilo. Na začátku bitvy se Stitch transformuje do své 626 formy, takže bude silnější a budou mít odlišné ovládací prvky.
Gantu bude mít několik různých útoků proti Stitchovi 626. Gantu může vystřelit ze svého blasteru, čemuž se musí Stitch 626 vyhnout nebo přeskočit. Gantu také může házet kameny na Stitche 626. Pokud Gantu mine a kámen nezasáhne Stitche 626, Stitch ho může zvednout a hodit zpět na Gantua a pokusit se ho zasáhnout.
Na začátku souboje může Stitch 626 vydržet 5 zásahů od Gantua, než prohraje hru. Cílem je zasáhnout Gantua 10krát, aby byl poražen.
Jako Stitch 626 se musíte vyhýbat Gantuovým útokům a reagovat na ně. Stitch může vystřelit svůj blaster zpět na Gantua, ale pokud Gantu drží kámen nebo se chystá vystřelit ze svého blasteru, jeho útok zablokuje. Cílem je vystřelit v pravý okamžik, kdy Gantu není připraven k útoku. Pokud Gantu hodí kámen a mine, Stitch 626 ho může zvednout a hodit zpět.
Pokud zasáhnete Gantua 10krát, aniž by vás pětkrát zasáhl, porazíte ho a zachráníte Lilo. Pokud vyhrajete hru, uvidíte, jak se Lilo a Stitch 626 objímají a tančí za vítězství. Pokud prohrajete, uvidíte Stitche 626 plakat.

Ukončit ovládání hry na úrovni šéfa:
Levé tlačítko: Skok k vyhnutí se výstřelům z blasteru a kamenům hozeným na Stitche 626.
Pravé tlačítko: Vystřelí blasterem Stitche 626 nebo hodí kámen zpět na Gantua.
Enter: Zvedne kameny na zemi, které na vás Gantu hodil.

ÚDRŽBA A ZÁRUKA

K čištění používejte pouze měkký, mírně navlhčený hadřík. Nepoužívejte čistící prostředky. Zařízení nevystavujte působení přímého slunečního záření nebo jakémukoli zdroji tepla. Neponořujte zařízení do vody. Zařízení nerozebírejte ani nenechte upadnout. Nepokoušejte se zařízení ohýbat nebo s ním kroutit.

POZNÁMKA: Návod k obsluze si dobře uschovejte, obsahuje důležité informace
Na tento výrobek se vztahuje naše dvouletá záruka (3 měsíce mimo Evropu). Pro jakýkoli nárok vyplývající ze záruky nebo pozáručního servisu vyhledejte vašeho distributora a předložte platný doklad o koupi. Naše záruka pokrývá jakékoli vady na materiálu nebo výroby, vyjma jakéhokoli poškození vyplývajícího z nedodržení návodu k obsluze nebo jakékoli neopatrné činnosti s tímto výrobkem (jako je rozebrání, vystavení horku a vlhku atp.). Doporučuje se uchování obalu pro jakoukoli příští referenci.

VAROVÁNÍ! Není vhodné pro děti do 3 let. Nebezpečí udušení - Malé díly

Potřebu: JLMB10D
Navrženo a vyvinuto v Evropě - Vyrobeno v Číně
©Lexibook®
©Disney

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

Pro poprodejní servis se obraťte na náš tým: **savcomfr@lexibook.com**

www.lexibook.com

Ochrana životního prostředí
Nepotřebná elektrická zařízení lze recyklovat a nesmí se odhazovat společně s běžným domovním odpadem! Chraňte prosím přírodní zdroje a životní prostředí a odevzdejte toto zařízení na sběrném místě (pokud existuje).

POLSKI

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

Podczas rozpakowywania należy upewnić się, że w opakowaniu znajdują się następujące elementy:
1 x konsola do gier / 1 x instrukcja obsługi

OSTRZEŻENIE: Wszystkie materiały opakowaniowe, takie jak taśma, plastikowe arkusze, druciane opaski i metki, nie są częścią tej zabawki i należy je wyrzucić dla bezpieczeństwa dziecka.

ŹRÓDŁA ZASILANIA

Produkt działa z 1 X 3V ⎓ CR2032 (w zestawie).

Zakładanie baterii
1. Za pomocą śrubokręta otwórz komorę baterii (patrz schemat 1).
2. Włóż 1 baterię 3V CR2032, dodatnią stroną do góry.
3. Zamknij komorę baterii i dokręć śrubę.

Nie należy ładować baterii jednorazowych. Baterie akumulatorowe należy przed ładowaniem wyjąć z produktu. Baterie akumulatorowe należy ładować tylko pod nadzorem osoby dorosłej. Nie należy mieszać ze sobą baterii różnych typów lub baterii nowych i używanych. Należy używać wyłącznie baterii zalecanego typu lub równoważnych. Baterie należy zakładać zgodnie z oznaczeniami biegunów. Rozładowane baterie należy wyjąć z produktu. Nie zwierać wyprowadzeń zasilania. Nie wrzucać baterii do ognia. Jeżeli urządzenie przez dłuższy czas nie będzie używane, należy wyjąć z niego baterie. Baterie należy chronić przed nadmiernym nagrzaniem, np. promieniami słonecznymi, ogniem, itp.

Właściwe wyrzucanie baterii z produktu
(dotyczy państw mających własne systemy zbiórki). Symbol ten oznacza, że urządzenie zawiera wbudowane baterie akumulatorowe, objęte europejską dyrektywą 2013/56/UE, które nie mogą być wyrzucane ze zwykłymi odpadami gospodarstwa domowego. Wszystkie baterie należy wyrzucić oddzielnie w odpowiednich punktach zbiórki, wyznaczonych przez władze państwowe lub samorządy terytorialne. Właściwe wyrzucanie starych baterii zapobiega potencjalnemu negatywnemu wpływowi na środowisko i zdrowie ludzkie i zwierząt. Gorąco zalecamy odniesienie produktu do oficjalnego punktu zbiórki lub ośrodka serwisowego, by wyjąć baterię akumulatorową. Zapoznaj się z lokalnym systemem oddzielnej zbiórki produktów elektrycznych i elektronicznych. Przestrzegaj lokalnych rozporządzeń i nigdy nie wyrzucaj produktu i baterii akumulatorowych ze zwykłymi odpadami gospodarstwa domowego. Aby uzyskać szczegółowe informacje o wyrzucaniu starych baterii, skontaktować się z urzędem miasta lub punktem odpadów.

OSTRZEŻENIE: Silne zakłócenia elektromagnetyczne lub wyładowania elektrostatyczne mogą powodować niewłaściwe działanie urządzenia lub utratę danych zapisanych w pamięci. W razie wystąpienia nietypowego działania, należy wyjąć i ponownie założyć baterie.
OSTRZEŻENIE: Ten produkt zawiera baterię pastylkową. Połknięcie baterii pastylkowej może spowodować poważne wewnętrzne oparzenia chemiczne.
OSTRZEŻENIE: Zużyte baterie należy natychmiast utylizować. Nowe i zużyte baterie należy przechowywać z dala od dzieci. W przypadku podejrzenia, że baterie mogły zostać połknięte lub umieszczone w jakiejkolwiek części ciała, należy natychmiast skontaktować się z lekarzem.

KLUCZOWY PRZEWODNIK

Przycisk: Lewy przycisk służy do przesuwania Stitcha w lewo w grze oraz do przesuwania podświetlenia SEGMENTU IKONY na lewą ikonę.

Przycisk: Przycisk Trybu przenosi Cię do ekranu Podmenu, w którym możesz zobaczyć godzinę, włączyć i wyłączyć dźwięk oraz zresetować grę. Jeśli na tym ekranie naciśniesz przycisk Enter, możesz także zmienić godzinę oraz swoje imię.
Ponowne naciśnięcie przycisku Trybu (będąc w opcjach menu głównego) przeniesie Cię z powrotem do głównego ekranu aktywności w stanie spoczynku.
Oto lista opcji dostępnych w ekranach Podmenu:
FUNKCJA ZEGARA – Zobaczysz obraz zegara, w którym możesz ustawić godzinę. Wszystkie funkcje gry i opieki są oparte na rzeczywistym czasie zegara.
FUNKCJA NAZWY – Zobaczysz odznakę z pustym miejscem do wpisania swojego imienia.
DŹWIĘK – Zobaczysz obraz głośnika. Na tym ekranie możesz włączyć lub wyłączyć dźwięk.
NASTAWIĆ – Zobaczysz obraz resetu oraz symbole „Y" i „N". Wybierz „Y", aby zresetować urządzenie i powrócić do początkowego ekranu adopcji.

Przycisk: Przycisk Enter jest przyciskiem zatwierdzającym.
Przycisk Enter służy również do wyboru dowolnej funkcji Segmentu Ikon znajdujących się na górze i dole ekranu LCD. Na przykład: jeśli podświetlony jest segment ikony jedzenia, naciśnięcie przycisku Enter przeniesie Cię do ekranu podmenu karmienia.

Przycisk: Prawy przycisk służy do przesuwania Stitcha w prawo w grze oraz do przesuwania podświetlenia w prawo na głównym ekranie LCD.

PODSUMOWANIE GRY

Musisz opiekować się Stitchem, grać w gry i karmić go, aby był szczęśliwy i zdrowy.
Celem gry jest nauczenie się odpowiedzialności i reagowanie na potrzeby Stitcha na czas. Jego zdrowie i rozwój szczęścia zależą od Twoich wyborów w ciągu aktywnego dnia. Jeśli dobrze sobie poradzisz, zostaniesz nagrodzony ewolucjami, nowymi grami i zabawnymi animacjami w czasie spoczynku.

EKRAN TYTUŁOWY:
Po pierwszym uruchomieniu gry zostaniesz automatycznie przeniesiony do funkcji zegara. Tutaj musisz ustawić godzinę.
Czas będzie migał jako 9:00 AM. Używając LEWEGO i PRAWEGO przycisku, możesz zmieniać godzinę. Po wybraniu właściwej godziny, naciśnięcie przycisku ENTER potwierdza wybór. Następnie zaczną migać minuty. Ponownie, naciskając LEWY lub PRAWY przycisk, możesz ustawić minuty w górę lub w dół. Po wybraniu właściwej minuty, naciśnij ENTER, aby potwierdzić czas.
Po ustawieniu godziny zostaniesz przeniesiony do ekranu imienia… tutaj możesz wpisać swoje imię. Na tym ekranie pojawi się migająca litera „A".
Naciskając LEWE i PRAWE przyciski, litery będą się zmieniać. Naciśnięcie ENTER potwierdzi wybraną literę.
Na końcu alfabetu znajdą się cyfry 0-9, opcja spacji oraz funkcja „END", aby potwierdzić zakończenie wpisywania imienia.
Po wprowadzeniu godziny i imienia zostaniesz przeniesiony na ekran główny i rozpoczniesz standardowe animacje w czasie spoczynku.

TRYB OSZCZĘDZANIA ENERGII:
Podczas gry, jeśli przez 15 minut nie zostanie naciśnięty żaden przycisk, Stitch przestanie się animować, a na ekranie pozostaną 3 „Z". Po naciśnięciu dowolnego przycisku Stitch powróci do swojej animacji w stanie bezczynności. Stitch będzie wyglądał na śpiącego tylko w godzinach snu i drzemek / gdy każesz mu iść spać.
Po 9:00 PM, jeśli nakażesz Stitchowi spać, przejdzie on w pozycję snu, ekran stanie się czarny, a na nim pojawią się 3 „Z".

HORNÍ A DOLNÍ SEGMENTOVÉ IKONY OBRAZOVKY:
Na horní a dolní části obrazovky se nacházejí segmentové grafiky, se kterými můžete interagovat a hrát si se Stitchem. Stisknutím levého nebo pravého tlačítka přesunete zvýraznění na ikony. Stisknutím tlačítka Enter potvrdíte svůj výběr.

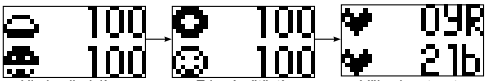
Zde je to, co uvidíte v horním řádku:

- – Po výběru této možnosti přejdete na obrazovku s jídlem, kde si můžete vybrat mezi zdravým jídlem (konzervované jídlo) a pochoutkou (dort).
- – Tato funkce slouží k tomu, abyste Stitchovi umožnili zdřímnout si nebo spát přes noc. Nicméně v noci (9:00 PM) budete muset „zhasnout světlo“ a na obrazovce zůstane černé pozadí se „ZZZ“ až do doby, kdy se Stitch probudí (7:00 AM) a začne se znovu animovat.
- – Po výběru této možnosti si budete moci prohlédnout všechny hry, které můžete hrát. Budou zde 2 hlavní hry a po péči o Stitch po dobu 5 dní se odemkne další hra, takže celkem budete mít 3 hry k dispozici.
- – To znamená, že je Stitch nemocný. Animace se budou lišit v závislosti na tom, v jaké formě Stitch je. Doktor bude jiný, když je Stitch ve své běžné formě, a jiný, když je ve formě 626.

Zde, co uvidíte na spodním řádku:

- - Když jej vyberete, Stitch bude dělat různé věci, aby byl čistý.
- - Zde si můžete prohlédnout všechny své statistiky, jako je hlad, disciplína, zdraví a štěstí, stejně jako věk a hmotnost vašeho Stitche. Výchozí práh rozsahu indexu (pro výzvu)

Indeks	Zakres	Wartość domyślna	Próg (dla monitu)
HLADU	0-100	80	50
DISCIPLINY	0-100	80	50
ZDRAVI	0-100	80	40 (nemocný)
STESTI	0-100	80	50



Hlad a disciplína Zdraví a štěstí Věk a hmotnost

Zatímco skóre bude průměrem indexů Hlad, Štěstí, Disciplína a Zdraví.
Výchozí hodnota je hodnota při prvním zapnutí.

- - Stisknutím levého a pravého tlačítka si můžete vybrat mezi slovy „Reward“ nebo „Trick“. Pokud na obrazovce „Reward“ stisknete Enter, dáte Stitchovi pamlsek. Stisknutím klávesy Enter na obrazovce „Trick“ můžete vybrat různé triky.
  Zde jsou tři triky, které se Stitch může naučit:
  o Surfovat – Uvidíte Stitcha, jak jezdí na surfařském prkně na vodě.
  o Díra – Stitch vykope díru v zemi a skočí do ní… poté se objeví, spadne ze stropu a přistane zpět na zem.
  o Obličej – Stitch bude dělat několik legračních grimas na LCD obrazovce.
- - Tato funkce slouží k tomu, abyste Stitchovi udělili disciplínu, když se chová špatně.
- - Když se tato ikona objeví na hlavní obrazovce volnočasových animací, znamená to, že Stitch něco

PRAVIDLA PÉČE O STITCHE A KDY SE DŮLEŽITÉ UDÁLOSTI DNE PODLE HODINOVÉ FUNKCE ODEHRÁVAJÍ

Když Stitche poprvé aktivujete, jeho zdraví bude mít skóre 80.
Ujistěte se, že hodiny jsou nastaveny na skutečný čas. Všechny časy uvedené níže to předpokládají.
Pokud se na obrazovce objeví „ “, znamená to, že Stitch chce pozornost.
V noci kolem 9:00 PM bude chtít Stitch jít spát na noc.
Ráno se Stitch bude chtít probudit kolem 7:00 AM.
V 9:00 PM nezapomeňte přejít na obrazovku Spánku v hlavním menu a zhasnout světlo, aby mohl Stitch spát celou noc. Čím déle ho necháte vzhůru nebo necháte světlo zapnuté, když spí, tím více se jeho zdraví snižuje. To také může narušit časy spánku/zdřímnutí na zbytek dne. Pokud to uděláte správně, jeho zdraví se může zvýšit o jeden nebo dva body, pokud už není na 100.

Během dne bude Stitch potřebovat 3 zdřímnutí, přibližně v 10:45 AM, 2:45 PM a 6:45 PM. Opět ihned zhasněte světlo. Stitch se probudí sám asi za 15 minut. Nedávejte ho spát, pokud o to nepožádal. Jeho zdraví by se snížilo.

Body jídla – Pokud je jeho úroveň jídla na 50, pak dvě porce ho zvýší na 90. Nejlepší je ho nakrmit tak akorát, aby se dostal do rozmezí 80–90 bodů – tím se může jeho zdraví zvýšit o bod. Pokud jeho úroveň jídla klesne na nulu, Stitch vám to může oznámit. Jedna pochoutka = 5 bodů jídla. Příliš mnoho pochoutek jako hlavní strava je pro něj špatné a obvykle sníží jeho zdraví.

Úklid – Stitch bude plivat 3 až 6krát denně. Jakmile uvidíte jeho sliny na obrazovce, musíte je vyčistit pomocí ikony koupele. Také Stitch potřebuje jednou denně koupel. Pokud ji neuděláte, může to snížit jeho zdraví. Pokud ano, může se jeho zdraví zlepšit.

Kázeň – Pokud má Stitch skutečnou potřebu něčeho, ale není čas na zdřímnutí, spaní nebo krmení, může být nutné ho pokárat. To pomůže jeho zdraví zvýšit, ale jeho štěstí se sníží. Je dobré disciplinovat Stitche maximálně dvakrát denně.

Kontrolujte jeho zdravotní ukazatele každou hodinu. Pokud je cokoliv pod 70, proveďte vhodné kroky. Obvyklý postup, když něco potřebuje, je: 1) zahrát si s ním jednou nebo dvakrát hru a nakonec 2) nakrmit ho tak akorát, aby se jeho hladina jídla dostala do 80.

Pokud jste Stitche na nějakou dobu nechali samotného, můžete ho najít zamračeného/smutného, když se vrátíte. To obvykle znamená, že buď a) jste zmeškali jeho žádost, nebo b) jeho zdraví je blízko nuly. Pokud má neustále zamračený/smutný výraz, znamená to, že se Stitch necítí dobře – dokud se jeho zdraví nezlepší, bude se stále mračit.
Všechny statistiky pod 30 %: Pokud všechny statistiky klesnou pod 30, Stitch se změní na formu Stitch 626.
Pokud všechny jeho zdravotní statistiky klesnou na 0, Stitch nasedne do své lodi a odletí pryč a budete muset resetovat hru a začít znovu.

STITCH GRA: Existují 2 základní hry, které můžete hrát jako Stitch, a 3. hra bude obrysově (zamčená) a automaticky se odemkne, když Stitch dosáhne věku 5 dnů.

GRA 1 KOSMICZNA UCIECZKA: V této hře bude Stitch pilotovat policejní vesmírnou loď. Stitch bude ve vesmíru a musí se vyhýbat a střílet malé asteroidy, které se blíží k jeho lodi. Cílem hry je buď se asteroidům vyhnout, nebo je sestřelit/zničit, když se přiblíží k lodi. Pokud hráč dokáže vyhnout se všem asteroidům nebo je zničit, Stitch přistane na Zemi a vyhraje hru.

Hráč a vesmírná loď mohou být zasaženi 2krát asteroidem. Pokud je loď zasažena potřetí, hráč prohraje hru. Poté se zobrazí závěrečná animace, ve které mateřská loď zachytí Stitche v jeho lodi a Gantu ho zajme, čímž hra skončí.

Ve hře se objeví 2 typy asteroidů.
• Malý asteroid – Bude vyžadovat jeden laserový výstřel k jeho zničení.
• Velký asteroid – Bude vyžadovat dvě rychlé laserové střely k jeho zničení.

Hra vyžaduje, aby hráč sestřelil nebo se vyhnul celkem 20 asteroidům, aby se dostal na Zemi a přistál. Po přistání na Zemi uvidíte, jak Stitch vystoupí z vesmírné lodi a předvede vítěznou taneční animaci.

Ovládání hry:
Levé tlačítko: Pohyb lodi nahoru. **Pravé tlačítko:** Pohyb lodi dolů. **Enter:** Střelba laserem z lodi k ničení příchozích asteroidů.

GRA 2 ANGEL ŁAPANIE ZA SERCE: V této hře bude Angel na vzdálené horní levé straně obrazovky a náhodně bude posílat polibky do vzduchu, které Stitch musí chytit. Malá srdíčka poletí vzduchem v různých výškách, vzdálenostech a rychlostech a poté začnou padat k zemi. Cílem je, aby Stitch chytil každé srdce dříve, než dopadne na zem.
Pokud srdce dopadne na zem, počítá se to jako chyba ve hře. Pokud Stitch nechá dopadnout na zem 3 srdce, prohraje hru a začne plakat. Cílem hry je chytit celkem 20 srdcí, aby Stitch vyhrál hru. Když Stitch hru vyhraje, Angel k němu přiběhne a dá mu polibek.

Ovládání hry:
Levé tlačítko: Pohyb Stitche doleva na posouvající se obrazovce. **Pravé tlačítko:** Pohyb Stitche doprava na posouvající se obrazovce.

GRA 3 – STITCH NA RATUNEK:
Gra 3 zostanie odblokowana i dostępna do zagrania w 5. dniu utrzymywania Sticha szczęśliwego i zdrowego.

Lilo zostaje schwytana przez Gantu. STITCH musi przebiec przez poziom, aby uratować Lilo. Na drodze będą małe dziury w ziemi, nad którymi musi przeskoczyć. Pojawią się również duże przepaście, nad którymi będą wisieć liny poruszające się tam i z powrotem — Stitch musi na nie skoczyć, złapać się liny, przemieścić się na drugą stronę przepaści i kontynuować bieg w prawo.

Oprócz małych i dużych dziur w ziemi Stitch będzie musiał unikać także obniżających się sufitów, które zablokują mu drogę. Stitch musi się pod nimi ślizgać, aby móc dalej biec przez poziom.

Ta sekwencja poziomu potrwa około 1 minuty, a jeśli uda się ją ukończyć bez otrzymania 3 trafień, Stitch dotrze do końca poziomu, gdzie będzie musiał stoczyć walkę z Gantu.

Sterowanie w głównym poziomie gry:
Lewy przycisk: sprawia, że Stitch się ślizga **Prawy przycisk:** przytrzymaj, aby biec do przodu **Enter:** używany do skoku

Walka Stitcha z Gantu
To będzie walka z bossem, w której Stitch musi pokonać Gantu, aby wygrać grę i uratować Lilo. Na początku bitwy Stitch przemieni się w swoją formę 626, dzięki czemu będzie silniejszy i będzie miał inne sterowanie.

Gantu będzie używał różnych ataków przeciwko Stitchowi 626. Gantu może strzelać z blastera — Stitch 626 musi tego unikać lub przeskakiwać nad pociskami. Gantu może też rzucać kamieniami — jeśli nie trafi Stitcha 626, ten będzie mógł podnieść kamień i rzucić nim w Gantu.

Na początku bitwy z bossem Stitch 626 może przyjąć 5 trafień od Gantu bez przegranej. Celem jest trafienie Gantu 10 razy, aby go pokonać.

Jako Stitch 626 musisz unikać Gantu i kontratakować. Stitch może strzelać z blastera w Gantu, ale jeśli Gantu trzyma kamień lub zamierza strzelić, zablokuje strzał. Celem jest trafienie blasterem w odpowiednim momencie, gdy Gantu nie jest gotowy do ataku. Jeśli Gantu rzuci kamień i nie trafi, Stitch 626 może go podnieść i rzucić z powrotem.

Jeśli trafisz Gantu 10 razy i nie otrzymasz więcej niż 5 trafień, pokonasz Gantu i uratujesz Lilo. Po wygranej grze zobaczysz, jak Lilo i Stitch 626 się przytulają i tańczą. Jeśli przegrasz, zobaczysz, jak Stitch 626 płacze.

Sterowanie w poziomie z bossem:
Lewy przycisk: skok, aby uniknąć strzałów z blastera i rzucanych kamieni
Prawy przycisk: strzał z blastera Stitcha 626 lub rzut kamieniem w Gantu
Enter: podniesienie kamienia rzuconego przez Gantu

ÚDRŽBA A ZÁRUKA

K čištění používejte pouze měkký, mírně navlhčený hadřík. Nepoužívejte čistící prostředky. Zařízení nevystavujte působení přímého slunečního záření nebo jakémukoli zdroji tepla. Neponořujte zařízení do vody. Zařízení nerozebírejte ani nenechte upadnout. Nepokoušejte se zařízení ohýbat nebo s ním kroutit.

POZNÁMKA: Návod k obsluze si dobře uschovejte, obsahuje důležité informace
Na tento výrobek se vztahuje naše dvouletá záruka (3 měsíce mimo Evropu). Pro jakýkoli nárok vyplývající ze záruky nebo pozáručního servisu vyhledejte vašeho distributora a předložte platný doklad o koupi. Naše záruka pokrývá jakékoli vady na materiálu nebo výroby, vyjma jakéhokoli poškození vyplývajícího z nedodržení návodu k obsluze nebo jakékoli neopatrné činnosti s tímto výrobkem (jako je rozebrání, vystavení horku a vlhku atp.). Doporučuje se uchování obalu pro jakoukoli příští referenci.

VAROVÁNÍ! Není vhodné pro děti do 3 let. Nebezpečí udušení - Malé díly

Potřebu: JLMB10D
Navrženo a vyvinuto v Evropě - Vyrobeno v Číně
©Lexibook®
©Disney

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

Pro poprodejní servis se obraťte na náš tým: **savcomfr@lexibook.com**

www.lexibook.com

Ochrana životního prostředí
Nepotřebná elektrická zařízení lze recyklovat a nesmí se odhazovat společně s běžným domovním odpadem! Chraňte prosím přírodní zdroje a životní prostředí a odevzdejte toto zařízení na sběrném místě (pokud existuje).

MAGYAR

A CSOMAGOLÁS TARTALMA

Kicsomagoláskor győződjön meg arról, hogy a következő elemek benne vannak:
1 x játékkonzol / 1 x használati utasítás.

FIGYELMEZTETÉS: Minden csomagolóanyag, például szalag, műanyag lapok, drótkötegek és címkék nem részei ennek a játéknak, és a gyermek biztonsága érdekében el kell őket dobni.

ERŐSÍTMÉNYFORRÁSOK

A termék 1 X 3V ⎓ CR2032 elemmel működik (tartozék).

Az elemek berakása
1. Egy csavarhúzóval nyissa ki az elemtartó ajtaját (lásd az 1. ábrát).
2. Helyezzen be 1 db 3 V-os CR2032 elemet pozitív oldalával felfelé.
3. Zárja be az elemtartót, és húzza meg a csavart.

Ne töltse fel az újra nem tölthető elemeket. A töltés előtt az újratölthető elemeket el kell távolítani a játékból. Az újratölthető elemeket csak felnőtt felügyelete mellett szabad tölteni. Ne keverjen össze különböző típusú, új vagy használt elemeket. Csak az ajánlott vagy azzal megegyező típusú elemeket használjon. Az elemeket a polaritásnak megfelelően kell behelyezni. A lemerült elemeket távolítsa el a játékból. Ne zárja rövidre a tápegység kivezetéseit. Ne dobja tűzbe az elemeket. Ha hosszabb ideig nem használja a játékot, vegye ki az elemeket. Ne tegye ki az elemet magas hőmérsékletnek, például napfénynek, tűznek vagy ehhez hasonlónak.

A termékben lévő akkumulátorok helyes ártalmatlanítása
(a szelektív gyűjtési rendszerrel rendelkező országokban alkalmazandó) Ez a szimbólum azt jelenti, hogy a termék a 2013/56/EU európai irányelv hatálya alá tartozó akkumulátort tartalmaz, amely nem ártalmatlanítható a normál háztartási hulladékkal együtt.Minden akkumulátort a kommunális hulladéktól elkülönítve kell ártalmatlanítani a kormány vagy a helyi hatóságok által kijelölt gyűjtőhelyeken keresztül. A régi akkumulátorok megfelelő ártalmatlanítása segít megelőzni a környezetre, az állatok és az emberek egészségére gyakorolt esetleges negatív következményeket. Tájékozódjon az elektromos és elektronikai termékek és akkumulátorok helyi elkülönített gyűjtési rendszeréről. Tartsa be a helyi szabályokat, és soha ne dobja ki a terméket és az elemeket a normál háztartási hulladékkal együtt. A régi elemek ártalmatlanításával kapcsolatos részletesebb információkért forduljon a városi hivatalhoz vagy a hulladékkezelési szolgáltató központhoz.

FIGYELMEZTETÉS: A készülék nem megfelelő működését vagy a memória elvesztését erős frekvenciazavar vagy elektromos kisülés okozhatja. Amennyiben bármi szokatlant észlel a működésben, távolítsa el az elemeket, majd helyezze be újra.
FIGYELMEZTETÉS: Ez a termék érmeelemet tartalmaz. Az érmeelem lenyelése súlyos belső kémiai égési sérüléseket okozhat.
FIGYELMEZTETÉS: Az elhasznált elemeket azonnal ártalmatlanítsa. Az új és használt elemeket tartsa távol a gyermekektől. Ha úgy gondolja, hogy az elemeket lenyelhették vagy a test bármely részébe helyezték, azonnal forduljon orvoshoz.

KULCSÚTMUTATÓ

Gomb: A bal gombot használhatod, hogy Stitchet balra mozdítsd egy játékban, valamint hogy a SZEGMENS IKON kiemelését a bal oldali ikonra helyezd.

Gomb: A Mód gomb a másodlagos menü képernyőre visz, ahol csak az időt láthatod, a hangot be- és kikapcsolhatod, valamint visszaállíthatod a játékot. Ha ezen a képernyőn megnyomod az Enter gombot, megváltoztathatod az időt és a neved is. Ha a főmenü opciói közben másodszor is megnyomod a mód gombot, visszatérsz a főképernyő készenléti állapotába. Itt van a másodlagos menü képernyőn elérhető opciók listája:
ÓRA FUNKCIÓ – Egy óra képe jelenik meg, ahol beállíthatod az időt. Minden játékbeli és gondoskodási funkció a valós időn alapul.
NÉV FUNKCIÓ – Egy jelvény jelenik meg üres hellyel, ahová beírhatod a neved.
HANG – Egy hangszóró ikon jelenik meg. Ezen a képernyőn a hangot be- vagy kikapcsolhatod.
VISSZAÁLLÍTÁS – Egy visszaállítási ikon és egy „Y" és „N" szimbólum jelenik meg. A „Y" kiválasztásával visszaállíthatod az eszközt, és visszatérhetsz a kezdeti örökbefogadási képernyőhöz.

Gomb: Az Enter gomb a megerősítő gomb.
Az Enter gombot az LCD képernyő tetején és alján található ikon szegmensek funkcióinak kiválasztására is használhatod.
Például: Ha az étel ikon szegmens van kiemelve, az Enter gomb megnyomásával belépsz az etetés másodlagos menüjébe.

Gomb: A jobb gombot használhatod, hogy Stitchet jobbra mozdítsd egy játékban, valamint hogy a fő LCD képernyőn a kiemelést jobbra mozdítsd.

JÁTÉK ÖSSZEFOGLALÓ

Gondoskodnod kell Stitchről, játékokat kell játszanod vele és etetned kell őt, hogy boldog és egészséges maradjon.
A játék célja a felelősség megtanulása és a Stitch igényeire való időbeni reagálás. Az egészsége és boldogsága attól függ, milyen döntéseket hozol a nap folyamán. Ha jól végzed a dolgod, jutalmad fejlődések, több játék és szórakoztató készenléti animációk lesznek.

CÍMKÉPERNYŐ:
Amikor a játék először elindul, automatikusan az óra funkcióba kerülsz. Itt kell beállítanod az időt.
Az idő alapértelmezetten 9:00 AM-kor villog. A BAL és JOBB gombok segítségével változtathatod az órát. Ha elérted a kívánt órát, az ENTER gomb megnyomásával megerősítheted a kiválasztást. Ezután a percek kezdenek villogni.
A BAL vagy JOBB gomb megnyomásával a percek növekednek vagy csökkennek. Ha a megfelelő percet kiválasztottad, az ENTER gombbal megerősítheted az időt.
Az idő beállítása után a név képernyőre kerülsz… itt beírhatod a neved. Ezen a képernyőn az „A" betű jelenik meg villogva. A BAL és JOBB gombok megnyomásával a betűk felfelé és lefelé mozognak. Az ENTER megnyomásával megerősítheted a kiválasztott betűt.
Az ábécé végén a 0-9 számok, egy szóköz opció és egy „END" funkció jelenik meg, amellyel megerősítheted, hogy befejezted a név megadását.
Miután az időt és a nevet beírtad, a főképernyőre kerülsz, és elkezdődik a standard készenléti animációk lejátszása.

ENERGIATAKARÉKOS MÓD:
Ha játék közben 15 percig nem nyomsz meg semmilyen gombot, Stitch abbahagyja az animációt, és 3 „Z" jelenik meg a képernyőn.
Ha bármelyik gombot megnyomod, Stitch visszatér az alap animációjához.
Stitch csak az alvási és szundikálási órákban, vagy ha utasítod, fog aludni.
9:00 PM után, ha alvásra utasítod Stitchet, alvó pozícióba kerül, a képernyő elsötétül, és 3 „Z" jelenik meg a fekete képernyőn.

FELSŐ ÉS ALSÓ KÉPERNYŐSZEGMENS IKONOK:
A képernyő tetején és alján szegmensek találhatók, amelyeken keresztül interakcióba léphetsz és játszhatsz Stitch-csel. A bal és jobb gombok megnyomásával mozgathatod a kiemelést ezeken az ikonokon. Az Enter gomb megnyomásával pedig megerősítheted a kiválasztást.

Íme, amit a felső sorban láthatsz:

- – Ha ezt kiválasztod, Stitch az ételképernyőre kerül, ahol választhatsz az egészséges étel (konzerv) és a jutalomfalat (torta) között.
- – Ezt a funkciót használhatod arra, hogy Stitch szundikáljon vagy végigaludja az éjszakát. Azonban éjszaka (9:00 PM) ki kell kapcsolnod a fényét, ekkor a képernyő feketévé válik, és „ZZZ" jelenik meg rajta egészen reggelig (7:00 AM), amikor Stitch felébred és újra animálni kezd.
- – Ha ezt az opciót választod, megnézheted az összes elérhető játékot. Két alapjáték lesz, és egy extra játék oldható fel, ha 5 napig gondoskodsz Stitch-ről, így összesen 3 játékot lehet játszani.
- – Ez azt jelenti, hogy Stitch beteg. Az animációk eltérőek lesznek attól függően, hogy Stitch melyik formában van. A doktor is másképp fog kinézni, amikor Stitch normál formában van, és amikor 626 formában van.

Íme, amit az alsó sorban láthatsz:

- – Ha ezt kiválasztod, Stitch különböző dolgokat csinál majd, hogy megtisztuljon.
- – Itt megtekintheted az összes statisztikádat, például az éhséget, a fegyelmet, az egészséget és a boldogságot, valamint Stitch életkorát és súlyát.

Index	Tartomány	Standard	Határérték (prompt esetén)
IEHSEG	0-100	80	50
FEGYELEM	0-100	80	50
EGESZEG	0-100	80	40 (beteg)
BOLDOGSAG	0-100	80	50

Éhség és fegyelem Egészség és boldogság Életkor és súly

A Pontszám az Éhség, Boldogság, Fegyelem és Egészség indexek átlagértéke lesz.
Az Alapértelmezett érték a készülék első bekapcsolásakor érvényes.

- – A bal és jobb gombokkal válthatsz a „Reward" és a „Trick" között. Ha az Enter gombot a „Reward" képernyőn nyomod meg, Stitch kap egy jutalomfalatot. Ha az Enter gombot a „Trick" képernyőn nyomod meg, különböző trükköket választhatsz.
  Íme a három trükk, amit Stitch-csel gyakorolhatsz:
  o Szörf – Stitch egy szörfdeszkán lovagol a vízben.
  o Lyuk – Stitch ás egy lyukat a földbe, majd beleugrik… ezután a képernyő tetejéről visszaesik a földre.
  o Arc – Stitch néhány vicces grimaszt vág az LCD képernyő felé.
- – Ezt a funkciót használhatod, hogy fegyelmezd Stitch-et, ha rosszalkodik.
- – Ha ez az ikon megjelenik a főképernyőn az üresjárati animáció közben, az azt jelenti, hogy Stitch-nek szüksége van valamire.

SZABÁLYOK STITCH GONDOZÁSÁRA ÉS A FONTOS NAPI ESEMÉNYEKRE AZ ÓRA FUNKCIÓ ALAPJÁN
Amikor először aktivál Stitch-et, az egészségi állapota 80-as értéken lesz.
Győződj meg róla, hogy az óra valós időre van állítva. Az alább megadott időpontok ezt feltételezik.
Ha a " " megjelenik a képernyőn, az azt jelenti, hogy Stitch figyelmet szeretne.
Éjszaka, körülbelül 21:00-kor, Stitch aludni szeretne.
Reggel 7:00-kor, Stitch fel akar ébredni.
21:00-kor lépj be az Alvás képernyőre a főmenüből, és kapcsold le a villanyt, hogy Stitch egész éjszaka aludhasson. Minél tovább hagyod ébren vagy égve a villanyt, amikor aludnia kellene, annál inkább csökken az egészségi állapota. Ez az alvási/pihenési időket is összezavarhatja a nap hátralévő részére. Ha megfelelően csinálod, az egészségi állapota egy-két ponttal javulhat, feltéve, hogy még nem 100-as értéken van.

A nap folyamán Stitch-nek napi 3 pihenésre van szüksége, 10:45-kor, 14:45-kor és 18:45-kor. Ismét, kapcsold le a villanyt azonnal. Stitch körülbelül 15 percen belül magától felébred. Ne altasd el, ha nem kéri. Ez csökkenti az egészségi állapotát.
Ételpontok – Ha az ételszintje 50, akkor 2 adag 90-re emeli. A legjobb, ha csak annyit etetsz vele, hogy az ételszint 80-as tartományba kerüljön – ezzel az egészségi állapota egy ponttal növekedhet. Ha az ételszintje nullára csökken, Stitch ezt jelezheti neked. Egy jutalomfalat = 5 ételpont. Túl sok jutalomfalat főételként rossz hatással van rá, és általában csökkenti az egészségi állapotát.

Tisztálkodás – Stitch naponta 3-6 alkalommal köphet ki valamit. Ha meglátod a képernyőn, a fürdő ikon segítségével takarítsd fel. Stitch-nek napi egy fürdésre is szüksége van. Ha nem fürdeted meg, csökkenhet az egészségi állapota. Ha megfürdeted, javulhat az egészségi állapota.

Fegyelmezés – Ha Stitch-nek valós szükséglete van valamire, de nem pihenőidő, alvásidő vagy etetés van, akkor fegyelmezésre lehet szüksége. Ez segíthet az egészségi állapotának javításában, de a boldogságát csökkenti. Stitch-et naponta legfeljebb kétszer jó fegyelmezni.

Óránként ellenőrizd az egészségi mutatóit. Ha valamelyik 70 alá csökken, tegyél megfelelő lépéseket. A szokásos rutin, ha valamire szüksége van: 1) játssz vele egy-kétszer, 2) etesd meg annyira, hogy az ételszintje 80-as tartományba kerüljön.
Ha Stitch-et egy ideig egyedül hagytad, szomorúan vagy dühösen találhatod, amikor visszatérsz. Ez általában azt jelenti, hogy : a) lemaradtál egy kéréséről, vagy, b) az egészségi állapota közel van a nullához.

Ha folyamatosan szomorúnak tűnik, az azt jelenti, hogy Stitch nem érzi jól magát – amíg az egészségi állapota nem javul, szomorú marad.
Minden statisztika 30% alatt – Ha minden mutató 30% alá csökken, Stitch Stitch 626-os formába változik.
Ha minden egészségügyi mutatója eléri a nullát, Stitch beszáll az űrhajójába és elrepül, és újra kell indítanod a játékot.

STITCH JÁTÉKOK: Két alapjáték érhető el, amelyeket Stitch-csel lehet játszani, és egy harmadik játék zárolva lesz. Ez automatikusan feloldódik, amikor Stitch 5 napos lesz.

1. JÁTÉK – ŰRMENEKÜLÉS: Ebben a játékban Stitch a rendőrségi űrhajót fogja vezetni. Stitch az űrben lesz, és el kell kerülnie vagy lelőnie a felé tartó kisbolygókat. A játék célja az, hogy minden kisbolygót elkerülj vagy megsemmisíts, mielőtt elérné a hajót. Ha a játékos sikeresen kikerül vagy kilő minden kisbolygót, Stitch leszáll a Földön és megnyeri a játékot.

A játék során a űrhajó legfeljebb kétszer található el egy kisbolygó által. Ha a hajót harmadszorra is eltalálják, a játékos elveszíti a játékot. Ezután egy befejező animáció következik, amelyben a főhajó elfogja Stitch-et, Gantu pedig elfogja és fogságba ejti, és ezzel véget ér a játék.
A játékban kétféle kisbolygó jelenik meg:

• Kis kisbolygó – Egyetlen lézernyalábbal elpusztítható.
• Nagy kisbolygó – Két gyors lézernyaláb szükséges a megsemmisítéséhez.

A játék során a játékosnak összesen 20 kisbolygót kell elkerülnie vagy lelőnie, hogy elérje a Földet és leszálljon. A sikeres leszállás után Stitch kiszáll az űrhajóból és egy győzelmi táncanimációt hajt végre.

Játékvezérlés:
Bal gomb: Az űrhajó felfelé mozgatása. **Jobb gomb:** Az űrhajó lefelé mozgatása. **Enter:** Az űrhajó lézerfegyverének kilövése a beérkező kisbolygók elpusztításához.

2. JÁTÉK – ANGEL SZÍVFOGÓ: Ebben a játékban Angel a képernyő bal felső sarkában lesz, és véletlenszerűen csókokat fúj a levegőbe és Stitch felé, hogy elkapja őket. A kis szívek különböző magasságban, távolságban és sebességgel repülnek a levegőben, majd leesnek a földre. A cél az, hogy Stitch elkapja az összes szívet, mielőtt azok elérik a földet.
Ha egy szív eléri a földet, az egy hibának számít a játékban. Ha Stitch három szívet is leesni hagy, elveszíti a játékot és sírni kezd. A játék célja, hogy Stitch összesen 20 szívet elkapjon, hogy megnyerje a játékot. Amikor Stitch megnyeri a játékot, Angel odafut hozzá és ad neki egy csókot.

Játékvezérlés:
Bal gomb: Stitch balra mozgatása a görgethető képernyőn. **Jobb gomb:** Stitch jobbra mozgatása a görgethető képernyőn.

3. JÁTÉK – STITCH A MENTÉSRE:
A harmadik játék az 5. napon oldódik fel, ha Stitch-et boldognak és egészségesnek tartod.
Lilo-t Gantu elrabolta. STITCH-nek át kell futnia a pályán, hogy megmentse Lilo-t. A földön kis lyukak lesznek, amelyeket át kell ugrania. Emellett nagyobb padlórések is lesznek, fölöttük lengő kötelekkel. Stitch-nek fel kell ugrania, meg kell ragadnia a kötelet, és át kell lendülnie a nagy lyukakon, majd tovább kell futnia jobbra.
A kis és nagy lyukak mellett Stitch-nek olyan mennyezeti szakaszokat is át kell ugrania, amelyek lejjebb ereszkednek, és így lehetetlenné teszik az áthaladást. Stitch-nek alá kell csúsznia ezeknek a süllyedő mennyezeti részeknek, hogy folytathassa a szintet.
Ez a szint kb. 1 percig tart, és ha Stitch nem kap három találatot, elér a pálya végére, ahol meg kell küzdenie Gantuval.

Fő szint játékkontrollok:
Bal gomb: Stitch csúszása. **Jobb gomb:** Nyomva tartva előrefutás. **Enter:** Ugrás.

Stitch és Gantu harca
Ez egy főellenség-harc, ahol Stitch-nek le kell győznie Gantu-t, hogy megnyerje a játékot és megmentse Lilo-t. A csata kezdetén Stitch átváltozik 626-os formájába, így erősebb lesz, és különböző játékkontrollokat kap.
Gantu különböző támadásokat fog végrehajtani Stitch 626 ellen. Gantu lézerfegyverével lőhet, amit Stitch 626-nak el kell kerülnie vagy át kell ugrania. Gantu köveket is dobhat Stitch 626-ra. Ha Gantu elhibázza a dobását, Stitch felveheti a követ és visszadobhatja Gantu felé, hogy eltalálja.
A főellenség-harc kezdetén Stitch 626 5 találatot kaphat, mielőtt elveszíti a játékot. A cél az, hogy Stitch 626 tízszer eltalálja Gantu-t, hogy legyőzze. Stitch 626-ként el kell kerülnöd Gantu támadásait és visszatámadnod. Stitch visszalőhet a lézerfegyverével, de ha Gantu egy követ tart vagy éppen lőni készül, akkor blokkolja a lövést. A cél az, hogy megfelelő pillanatban támadj, amikor Gantu nincs felkészülve. Ha Gantu rosszul dob egy követ, Stitch felveheti és visszadobhatja.
Ha Stitch 10-szer eltalálja Gantu-t, anélkül, hogy 5 találatot kapna, akkor legyőzi Gantu-t és megmenti Lilo-t. Ha megnyered a játékot, Lilo és Stitch 626 megölelik egymást és együtt táncolnak a győzelem örömére. Ha elveszíted a játékot, Stitch 626 sírni fog.

Főellenség-harc játékkontrollok:
Bal gomb: Ugrás a lézerlövések és a kövek elkerülésére.
Jobb gomb: Stitch 626 lézerfegyverének elsütése vagy kő visszadobása Gantu felé.
Enter: A földön lévő kövek felvétele, amelyeket Gantu dobott.

KARBANTARTÁS ÉS GARANCIA

A játék tisztítását csak puha, enyhén nedves anyaggal végezze. Ne használjon tisztítószert. Ne tegye ki a játékot közvetlen napfénynek vagy más magas hőforrásnak. Ne merítse vízbe a játékot. Ne szerelje szét vagy ejtse le a játékot. Ne próbálja meg csavarni vagy hajlítani a játékot.

MEGJEGYZÉS: őrizze meg ezt a használati útmutatót, mert fontos információkat tartalmaz.
Erre a termékre 2 év garanciát vállalunk (Európán kívül 3 hónap). A jótállással kapcsolatos igényével vagy eladás utáni szolgáltatásért lépjen kapcsolatba a márkakereskedővel és mutassa fel a vásárlást igazoló érvényes okmányt. A jótállásunk magában foglalja a gyártási alapanyag és kivitelezés hibáit, bármely olyan meghibásodás kivételével, amely a használati útmutató be nem tartásából vagy a terméken végrehajtott gondatlan cselekedetből ered (mint pl. szétszedés, hőségnek és nedvességnek való kitevés stb.) Ajánlott megőrizni a csomagolást későbbi tájékozódás céljából.
A szolgáltatásaink további tökéletesítése érdekében tett erőfeszítéseink miatt megváltoztathatjuk a terméknek a csomagoláson feltüntetett színeit és részleteit.

FIGYELMEZTETÉS! Nem alkalmas 3 éves kor alatti gyermekek részére. Fulladásveszély – Apró részek

Oznaczenie: JLMB10D
Európában tervezve és fejlesztve - Gyárto ország: Kína
©Lexibook®
©Disney

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

A vásárlás utáni szerviz igénybevételéhez kérjük vegye fel a kapcsolatot velünk a **savcomfr@lexibook.com** email címen

www.lexibook.com

CE

Környezetvédelem
A nem működő elektromos készülékek újrahasznosíthatóak, ezért nem szabad kidobni a szokásos háztartási szeméttel! Kérjük, tevékenyen támogassa a természetes erőforrások megőrzését és segít-sen megóvni a környezetünket azzal, hogy hulladékhasznosító központba adja le ezt a készüléket (ha van ilyen a környéken)

TÜRKÇE

AMBALAJ IÇERIĞI

Ambalajı açarken, aşağıdaki unsurların bulunduğundan emin olun:
1 x oyun konsolu / 1 x kullanım kılavuzu

UYARI: Bant, plastik levhalar, tel bağcıklar ve etiket gibi ambalaj malzemeleri bu ürünün bir parçası değildir ve çocuğunuzun güvenliği için atılmalıdır.

AKÜ BİLGİLERİ

Oyun konsolu 1 X 3V ⎓ CR2032 tipi pil (dahil) ile çalışır.

1. Ünitenin arkasında bulunan pil bölmesi kapağını açmak için bir tornavida kullanın (bkz. şema 1).
2. 1 x 3V CR2032 pili pozitif tarafı yukarı bakacak şekilde yerleştirin.
3. Pil bölmesini kapatın ve vidayı sıkın.

Şarj edilemeyen piller yeniden şarj edilmemelidir. Şarj edilebilir piller şarj edilmeden önce üründen çıkarılmalıdır. Şarj edilebilir piller sadece yetişkin gözetiminde şarj edilmelidir. Farklı pil tipleri veya yeni ve kullanılmış piller karıştırılarak kullanılmamalıdır. Sadece aynı veya önerilen eşdeğer pil tipleri kullanılmalıdır. Piller kutup yönlerine dikkat edilerek takılmalıdır. Ömrü dolan piller oyuncaktan çıkarılmalıdır. Besleme uçları kısa devre edilmemelidir. Pilleri ateşe atmayın. Ürünü uzun süre kullanmayacaksanız pillerini çıkarın. Piller güneş ışığı, ateş veya benzeri aşırı ısıya maruz bırakılmamalıdır.

Bu üründeki pillerin doğru şekilde imha edilmesi
(Ayrı toplama sistemleri olan ülkelerde geçerlidir) Bu sembol, ürünün normal evsel atıklarla birlikte atılamayan 2013/56/EU sayılı Avrupa Direktifi kapsamında pil içerdiği anlamına gelir. Tüm piller, belediye atık şebekesinden ayrı olarak, hükümet veya yerel yetkililer tarafından belirlenen belirlenmiş toplama tesisleri aracılığıyla imha edilmelidir. Eski pillerin doğru şekilde imha edilmesi, çevre, hayvan ve insan sağlığı için olası olumsuz sonuçların önlenmesine yardımcı olacaktır. Elektrikli ve elektronik ürünler ve şarj edilebilir piller için yerel ayrı toplama sistemi hakkında bilgi edinin. Yerel kurallara uyun ve ürünü ve şarj edilebilir pilleri asla normal evsel atıklarla birlikte atmayın. Eski pillerin imha edilmesiyle ilgili daha ayrıntılı bilgi için lütfen belediye veya atık imha servis merkezine başvurun.

UYARI: Arıza veya hafıza kaybı, güçlü frekans girişimi veya elektrostatik boşalmadan kaynaklanabilir. Anormal bir çalışma durumunda pilleri çıkarın ve tekrar takın.
UYARI: Bu ürün bir düğme pil içerir. Düğme pil yutulduğunda ciddi iç kimyasal yanıklara neden olabilir.
UYARI: Kullanılmış pilleri derhal atın. Yeni ve kullanılmış pilleri çocuklardan uzak tutun. Pillerin yutulmuş veya vücudun herhangi bir yerine yerleştirilmiş olabileceğini düşünüyorsanız, derhal tıbbi yardım alın.

ANAHTAR KILAVUZ

Düğme: Sol düğme, Stitch'i bir oyunda sola taşımak ve ayrıca SEGMENT SİMGESİ'nin aydınlık kısmını sol simgeye taşımak için kullanılır.

Düğme: Mod düğmesi sizi yalnızca saati görmenize, sesi açıp kapatmanıza ve oyunu sıfırlamanıza olanak tanıyan Alt Menü ekranına götürecektir. Bu ekranda enter tuşuna basarsanız saati ve isminizi de değiştirebilirsiniz.
Moda ikinci kez basıldığında (ana menü seçeneklerindeyken) ana ekran kesinti süresi etkinliğine geri dönersiniz.
İşte Alt Menü ekranlarında seçebileceğiniz seçeneklerin listesi:
SAAT FONKSİYONU - Saati ayarlayabileceğiniz bir saat görüntüsü göreceksiniz. Tüm oyun ve bakım fonksiyonları gerçek zamanlı saate dayanmaktadır.
İSİM FONKSİYONU - İsminizi yazmanız için boş bir alan bulunan bir rozet göreceksiniz.
SES - Bir hoparlör görüntüsü göreceksiniz. Bu ekranda sesi açabilir veya kapatabilirsiniz.
SIFIRLA - Bir sıfırlama görüntüsü ve bir "Y" ve "N" sembolü göreceksiniz. Cihazınızı sıfırlamak ve ilk benimseme ekranına geri dönmek için 'Y 'yi seçin.

Düğme: Enter düğmesi onay düğmesidir. Enter Düğmesi aynı zamanda LCD ekranın üst ve alt kısmında bulunan Simge Segmenti oyun işlevlerini seçmek için de kullanılır. Örneğin: Gıda simgesi segmenti vurgulanmışsa, enter düğmesine basmak sizi besleme alt menü ekranına götürecektir.

Düğme: Sağ düğme, Stitch'i bir oyunda sağa hareket ettirmek ve ayrıca ana LCD ekranda aydınlık kısmı sağa hareket ettirmek için kullanılır.

OYUN ÖZETİ

Stitch'in mutlu ve sağlıklı kalması için ona iyi bakmalı, oyunlar oynamalı ve onu beslemelisiniz. Oyunun amacı sorumluluk almayı öğrenmek ve Stitch'in ihtiyaçlarına zamanında cevap vermektir. Sağlık ve mutluluklarının gelişimi, aktif gün boyunca yaptığınız seçimlere bağlıdır. İyi bir iş çıkarırsanız evrimlerle, daha fazla oyunla ve eğlenceli dinlenme zamanı animasyonlarıyla ödüllendirileceksiniz.

ANA EKRAN:
Oyun ilk aktive edildiğinde otomatik olarak saat fonksiyonu ile açılır. Burada saati ayarlamanız gerekir.
Saat 09:00'ı gösterecektir. SOL ve SAĞ tuşlarını kullanarak saat dilimini değiştirebilirsiniz. Doğru saate ulaştığınızda ENTER tuşuna basarak seçiminizi onaylayabilirsiniz. Daha sonra dakikalar yanıp sönecektir. Yine SOL veya SAĞ tuşuna basarak dakikalar ileri veya geri saymaya başlayacaktır. Doğru dakikayı seçtikten sonra, saati onaylamak için ENTER tuşuna basın.
Zaman seçimi yapıldıktan sonra isim ekranına yönlendirileceksiniz…buraya isminizi girebilirsiniz. Bu ekranda "A" harfi görünecek ve yanıp sönecektir. SOL ve SAĞ tuşlarına basıldığında harfler yukarı ve aşağı hareket edecektir. ENTER'a bastığınızda istediğiniz harf onaylanacaktır.
Alfabenin sonunda 0-9 arası rakamlar ve boşluk seçeneği ve adınızı girmeyi tamamladığınızda onaylamanıza yardımcı olacak bir "END" (Sonlandırma) fonksiyonu yer alacak.
Zaman ve isim girildikten sonra ana ekrana yönlendirileceksiniz ve standart dinlenme zamanı animasyonları başlayacaktır.

GÜÇ TASARRUFU MODU:
Oyun esnasında 15 dakika boyunca hiçbir butona basılmazsa Stitch'in animasyonu durur ve ekranda 3 'Z' belirir. Herhangi bir butona basıldığında Stitch bekleme animasyonuna geri dönecektir. Stitch yalnızca uyku ve şekerleme saatlerinde/uyumasını söylediğinizde uyuyormuş gibi görünecektir. Saat 21:00'den sonra Stitch'e uyumasını söylediğinizde uyku pozisyonuna geçecek, ekran kararacak ve siyah ekranda 3 tane 'Z' belirecek.

ÜST VE ALT EKRAN SEGMENTİ İKONLARI:
Ekranın üst ve alt kısmında Stitch ile etkileşime girmenizi ve oynamanızı sağlayacak segment grafikleri yer alıyor. Sağa ve sola basarak fosforlu kalemi üzerlerinde gezdirebilirsiniz. Daha sonra Enter'a basarak seçiminizi onaylayabilirsiniz.

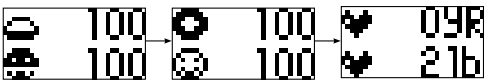
İşte en üst sırada göreceksiniz:

- – Bunu seçtiğinizde Stitch, sağlıklı gıda (konserve yiyecek) ve ikram (Kek) arasında seçim yapabileceğiniz yiyecek ekranına yönlendirilecek-siniz.
- – Bu fonksiyon Stitch'in kestirmesini ve gece boyunca uyumasını sağlamak için kullanılır. Ancak gece vakti (21:00) 'ışıklarını kapatmak' zorunda kalacaksınız ve Stitch uyanana (07:00) ve tekrar hareket etmeye başlayana kadar gece boyunca üzerinde 'ZZZ' yazan siyah bir ekran görünür.
- – Bu seçeneği seçtiğinizde oynayabileceğiniz tüm farklı oyunları görebileceksiniz. 2 ana oyun olacak ve Stitch'e 5 gün boyunca baktıktan sonra ekstra bir oyun açılabilecek, toplamda ise 3 oyun oynanacaktır.
- – Bu Stitch'inizin hasta olduğu anlamına gelir. Stitch'in hangi formda olduğuna bağlı olarak animasyonlar farklı olacaktır. Doktor Stitch formun-dayken farklı, 626 formundayken farklı olacak.

Alt satırda şunları göreceksiniz:

- – Stitch'i seçtiğinizde temizlenmek için farklı işlemler yapacaktır.
- – Burada açlık, disiplin, sağlık ve mutluluk gibi tüm istatistiklerinizi, ayrıca Stitch'inizin yaşını ve kilosunu inceleyebilirsiniz.

Index	Menzil	Standart	Eşik (bilgi istemi için)
IEHSEG	0-100	80	50
FEGYELEM	0-100	80	50
EGESZEG	0-100	80	40 (beteg)
BOLDOGSAG	0-100	80	50



Éhség és fegyelem Egészség és boldogság Életkor és súly

Puan ise Açlık, Mutluluk, Disiplin ve Sağlık endekslerinin ortalaması olacaktır.
Varsayılan değer ilk açılıştaki değerdir.

- – Sol ve sağ butonlara basarak "Ödül" veya "Hikaye" kelimelerinden birini seçebilirsiniz. "Ödül" ekranında Enter'a basarsanız Stitch'e bir ödül vereceksiniz. "Trick" ekranında Enter'a basarak farklı numaralar seçebilirsiniz.
  İşte Stitch ile uygulayabileceğiniz üç hareket.
  o Sörf – Suda Stitch Ride adlı bir sörf tahtası göreceksiniz.
  o Delik – Stitch yerde bir delik kazacak ve sonra içine atlayacak... daha sonra ortaya çıkacak ve tavandan düşüp tekrar yere inecek.
  o Yüz – Stitch LCD ekranda birkaç komik yüz ifadesi yapacaktır.
- – Bu fonksiyon Stitch'inizin yaramazlık yaptığı zamanlarda ona disiplin kazandırmak için kullanılır.
- – Ana dinlenme zamanı animasyon ekranında bunu gördüğünüzde Stitch'in bir şeye ihtiyacı var demektir.

STITCH BAKIMI KURALLARI VE GÜN BOYUNCA ÖNEMLİ OLAYLARIN SAAT FONKSİYONUNA GÖRE GERÇEKLEŞTİĞİ ZAMAN
Stitch'i ilk aktif ettiğinizde sağlık skoru 80 olacaktır.
Saatin gerçek zamana ayarlandığından emin olun. Aşağıda belirtilen tüm süreler bunu varsayar.
Eğer ekranda bir kez " " belirirse Stitch'in ilgi istediği anlamına gelir.
Gece saat 21:00 civarında Stitch gece boyunca uyumak isteyecektir.
Sabahleyin Stitch saat 07:00 civarında uyanmak isteyecektir.
Saat 21:00'de ana menüden Uyku ekranına gidip ışığı kapattığınızdan emin olun, böylece Stitch bütün gece uyuyabilir. Onları ne kadar uzun süre uyanık bırakırsanız veya uyurken ışığı açık bırakırsanız, sağlıkları o kadar kötüleşir. Bu durum, günün geri kalanında uyku/öğle uykusu saatlerini de bozabilir. Doğru şekilde yapıldığında sağlıkları 100'de değilse bile bir veya iki puan artabilir.
Stitch'in gün boyunca yaklaşık 10:45, 14:45 ve 18:45'te olmak üzere günde 3 kez uykuya ihtiyacı olacak. Tekrar ediyorum, hemen ışıklarını kapatın. Stitch yaklaşık 15 dakika içinde kendiliğinden uyanacaktır. Eğer onlar istemediyse uyutmayın. Sağlıkları bozulacak.

Yiyecek puanları - Eğer yiyecek seviyeleri 50 ise, 2 porsiyon onları 90'a çıkarır. Onları sadece 80'lere kadar besleyecek kadar beslemek en iyisidir; bunu yaparak sağlıkları bir miktar iyileşebilir. Eğer yiyecek seviyeleri sıfıra inerse, Stitch size bunu söyleyebilir. Bir ödül = 5 Yemek puanı. Ana yemek olarak çok fazla ödül maması vermek, onlar için zararlıdır ve genel olarak sağlıklarını bozar.

Temizleme - Stitch'in tükürmesi günde 3 ila 6 kez gerçekleşir. Ekranda tükürüğünü gördüğünüzde banyo ikonu ile temizlemelisiniz. Ayrıca Stitch'in günde bir kez banyo yapması gerekecek. Bunu yapmamak onların sağlığını bozabilir. Bunu yapmak onların sağlığını iyileştirebilir.

Stitch'i disipline edin - Stitch'in gerçekten bir şeye ihtiyacı varsa ama bu uyku vakti, yatma vakti veya beslenme vakti değilse, disipline edilmesi gerekebilir. Bu onların sağlıklarının artmasına yardımcı olacak ama onun mutluluğu azalacaktır. Stitch'i günde sadece iki kez disipline etmek iyidir.
Sağlık belirtilerini her saat başı kontrol edin. Eğer 70'in altına düşerse, uygun adımları atın. Bir şeye ihtiyaç duyulduğunda olağan rutin şudur: 1) Onlarla bir veya iki kez oyun oynayın ve son olarak 2) Yiyecek seviyelerini 80'lere çıkaracak kadar onları besleyin.
Eğer Stitch'i bir süre yalnız bıraktıysanız, geri döndüğünüzde suratlarının asık/üzgün olduğunu görebilirsiniz. Bu genellikle ya a) bir isteği kaçırdığınız ya da b) sağlıklarının sıfıra yakın olduğu anlamına gelir. Eğer sürekli asık suratlı/üzgün suratlıysa, bunun nedeni Stitch'in kendini iyi hissetmemesidir - sağlıkları düzelene kadar asık suratlı olmaya devam ederler.
%30'un altındaki tüm istatistikler: Eğer tüm istatistikler 30'un altındaysa Stitch, Stitch 626'da form değiştirecektir.
Eğer tüm sağlık istatistikleri 0'a düşerse Stitch gemisine binip uçup gidecek ve tekrar başlamak için oyunu sıfırlamanız gerekecektir.

STITCH OYUNLARI: Stitch olarak oynayabileceğiniz 2 temel oyun vardır ve 3. bir oyun ana hatlarıyla belirtilecek (kilitlenecek) ve Stitch 5 günlük olduğunda otomatik olarak kilidi açılacaktır.

OYUN 1 UZAYDAN KAÇIŞ: Bu oyunda Stitch polis gemisini uçuracak. Stitch uzayda olacak ve gemisine doğru gelen küçük asteroitlerden kaçınması ve onları vurması gerekecek. Oyunun amacı gemiye yaklaşan her asteroitten kaçınmak veya vurup yok etmektir. Eğer oyuncu tüm asteroitlerden kaçmayı veya onları vurmayı başarırsa, Stitch Dünya'ya inecek ve oyunu kazanacak.
Oyuncunun ve uzay gemisinin 2 kez asteroit tarafından vurulmasına izin verilir. Eğer gemi 3. kez vurulursa oyuncu oyunu kaybeder. Daha sonra ana geminin Stitch'i gemisinde ele geçirmesinin bitiş animasyonunu göreceksiniz ve Gantu'nun Stitch'i ele geçirmesi ile oyun sona erecek.

Oyunda 2 tip asteroit bulunacak.
• Küçük Asteroit – Onları yok etmek için bir lazer patlaması gerekecektir.
• Büyük Asteroit – Bunları yok etmek için iki hızlı lazer patlaması gerekecektir

Oyun, oyuncunun Dünya'ya doğru yol alması ve iniş yapması için toplamda 20 asteroit vurmasını veya bunlardan kaçınmasını gerektirecek. Dünya'ya indiğinizde Stitch'in uzay gemisinden inip kazanan bir dans animasyonu sergilediğini göreceksiniz.

Oyun kontrolleri:
Sol Tuş: Gemiyi Yukarı Hareket Ettir **Sağ Tuş:** Gemiyi aşağı indir. **Enter tuşu:** Gelen asteroitleri yok etmek için gemi lazerini ateşleyin.

OYUN 2 ANGEL KALP YAKALAMA: Bu oyunda Angel ekranın en sol üst tarafında olacak ve yakalamak için rastgele Stitch'e ve havaya öpücükler gönderecektir. Küçük kalpler havaya uçacak ve farklı yüksekliklerde, mesafelerde ve hızlarda hareket ettikten sonra yere düşecekler. Amaç, Stitch'in yere düşmeden önce her kalbi yakalamasıdır.
Eğer kalp yere değerse bu oyunda ıskalama olarak sayılacaktır. Stitch eğer 3 kalbin yere çarpmasına izin verirse oyunu kaybedecek ve ağlayacaktır.
Oyunun amacı Stitch'in toplamda 20 kalp yakalayarak oyunu kazanmasıdır. Stitch oyunu kazandığında Angel'ın Stitch'e doğru koşup ona bir öpücük verdiğini göreceksiniz.

Oyun kontrolleri:
Sol Tuş: Stitch'i kayan ekranın sol tarafına taşıyın. **Sağ Tuş:** Stitch'i kayan ekranın sağ tarafına taşıyın.

OYUN 3 KURTARMAYA GELEN STITCH:
Oyun, Stitch'i mutlu ve sağlıklı tutmanın 5. gününde açılacak ve oynanabilecek.
Lilo, Gantu tarafından yakalanır. Stitch, Lilo'yu kurtarmak için bölümü koşarak geçmelidir. Yerde atlaması gereken küçük delikler olacak. Ayrıca zeminde Stitch'in zıplaması, ipi yakalaması, büyük deliğin üzerinden sallanması ve sağa doğru koşmaya devam etmesi için ileri geri sallanan iplerin olduğu büyük delik bölümleri de olacak.
Yerdeki küçük ve büyük deliklerin yanı sıra, Stitch'in üzerinden atlaması gereken tavanın bazı bölümleri alçalacak ve koşması imkânsız hale gelecektir. Stitch'i, seviye boyunca koşmaya devam edebilmesi için tavanın alçalan bölümlerinin altından kayması gerekir.
Bu seviye dizisi yaklaşık 1 dakika sürecek ve 3 kez vurulmadan tamamlanırsa Stitch, Gantu ile savaşması gereken seviyenin sonuna ulaşacak.

Ana Seviye Oyun kontrolleri:
Sol Tuş: Stitch'in Sağa Kaymasını **Sağlayan Tuş:** İleri koşmak için basılı tutun. **Enter tuşu:** Atlamak için kullanılır.

Stitch ve Gantu dövüşü
Bu, Stitch'in oyunu kazanmak ve Lilo'yu kurtarmak için Gantu'yu yenmesi gereken bir patron dövüşü olacak. Savaşın başında Stitch 626 formuna dönüşecek, böylece daha güçlü olacak ve farklı oyun kontrollerine sahip olacak.
Gantu'nun Stitch 626'ya karşı birkaç farklı saldırısı olacak. Gantu, Stitch 626'ya blaster'ını ateşleyebilir ve Stitch'in bundan kaçınması veya üzerinden atlaması gerekir. Gantu aynı zamanda Stitch 626'ya taş da atabilir. Gantu, Stitch 626'ya bir taşla vurmayı başaramazsa Stitch 626 taşı alıp Gantu'ya geri fırlatabilir ve ona vurmayı deneyebilir.
Boss savaşının başlangıcında Stitch 626, oyunu kaybetmeden Gantu'dan 5 vuruş almak zorunda kalacak. Amaç, Stitch'in Gantu'yu yenmek için ona 10 kez vurmasıdır.
Stitch 626 olarak Gantu'dan kaçınmalı ve saldırılarını karşılamalısınız. Stitch, Gantu'ya blaster'ını geri ateşleyebilir ancak Gantu bir taş tutuyorsa veya blaster'ını ateşlemek üzereyse Stitch'in 626 blaster atışını engelleyecektir. Amaç, Gantu saldırmaya hazır olmadığında doğru zamanda blasterınızı ateşlemektir. Ayrıca Gantu bir taş atıp Stitch 626'ya isabet ettiremezse, taşı alıp geri atabilir.
Gantu'ya 10 kez vurursanız ve kendiniz 5 kez vurulmazsanız Gantu'yu yener ve Lilo'yu kurtarırsınız. Oyunu kazanırsanız Lilo ve Stitch 626'nın oyunu kazandıkları için sarılıp dans ettiğini göreceksiniz. Oyunu kaybederseniz Stitch 626'nın ağladığını göreceksiniz.

Son Patron Seviyesi Oyun kontrolleri:
Sol Tuş: Stitch 626'ya atılan blaster atışlarından ve taşlardan kaçmak için zıplayın
Sağ Tuş: Stitch 626'nın blasterını kullanın veya Gantu'ya bir taş atın
Enter tuşu: Gantu'nun sana attığı yerdeki taşları topla.

BAKIM VE GARANTİ

Üniteyi temizlemek için yumuşak ve hafif nemli bir bez kullanın. Deterjan kullanmayın. Üniteyi doğrudan güneş ışığına veya diğer ısı kaynaklarına maruz bırakmayın. Üniteyi suya batırmayın. Üniteyi demonte etmeyin veya yere düşürmeyin. Üniteyi kıvırmayın veya bükmeyin. Bu kullanım kılavuzu önemli bilgiler içerdiği için lütfen saklayın.
Bu ürün 2 yıllık garantimiz kapsamındadır (Avrupa dışında 3 ay). Garanti veya satış sonrası hizmetle ilgili herhangi bir talep için lütfen distribütörünüzle iletişime geçin ve geçerli bir satın alma belgesi sunun. Garanti, kullanım kılavuzuna uyulmaması veya bu üründe gerçekleştirilen dikkatsiz eylemler (sökme, ısı ve nem maruziyeti vb.) nedeniyle oluşan herhangi bir bozulma hariç, tüm üretim malzemeleri ve işçilik hatalarını kapsar. Herhangi bir referans için ambalajı saklamanız önerilir.

Hizmetlerimizi sürekli geliştirmek amacıyla, ambalajda gösterilen ürünün renkleri ve detayları üzerinde değişiklik yapabiliriz.
UYARI! 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Boğulma Tehlikesi - Küçük parçalar.

Referans: JLMB10D
Avrupa'da tasarlanmış ve geliştirilmiştir - Çin'de üretilmiştir
©Lexibook®
©Disney

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

Satış sonrası hizmet için lütfen savcomfr@lexibook.com adresinden bizimle iletişime geçin.
savcomfr@lexibook.com

www.lexibook.com

Çevre Koruması
Ömrü dolan elektrikli cihazlar geri dönüşüm merkezlerine verilmeli ve ev atıklarıyla birlikte atılmamalıdır! Lütfen bu cihazı bir toplama merkezine (varsa) teslim ederek kaynakların ve çevrenin korunmasına aktif olarak katkıda bulunun.

ROMÂNĂ

CONȚINUTUL AMBALAJULUI

Când despachetați, asigurați-vă că următoarele elemente sunt incluse:
1 x consolă de joc / 1 x manual de instrucțiuni

AVERTISMENT: Toate materialele de ambalare precum benzile, foliile de plastic, sârmulițele și etichetele nu fac parte din această jucărie şi trebuie aruncate pentru siguranţa copilului dumneavoastră.

INFORMAȚII DESPRE BATERIE

Consola de joc funcționează cu 1 baterie de tip 1 X 3V ⎓ CR2032 (neinclusă).

1.Folosiți o șurubelniță pentru a deschide capacul compartimentului pentru baterii, situat pe spatele unității (vezi diagrama1).
2.Introduceți 1 baterie de 3V de tip CR2032, cu partea pozitivă orientată în sus.
3.Închideți la loc compartimentul pentru baterii și strângeți șurubul.

Bateriile nereîncărcabile nu trebuie reîncărcate. Bateriile reîncărcabile trebuie scoase din jucărie înainte de a fi încărcate. Bateriile reîncărcabile se vor încărca doar sub supravegherea adulților. Nu amestecați baterii noi şi vechi sau baterii de tipuri sau mărci diferite. Se recomandă să utilizaţi numai baterii de acelaşi tip sau de tip echivalent. Bateriile trebuie introduse cu polaritatea corectă. Bateriile descărcate trebuie scoase din jucărie. Bornele bateriilor trebuie să nu fie scurtcircuitate. Nu aruncați bateriile în foc. Dacă nu folosiți produsul un timp îndelungat, vă rugăm să scoateţi bateriile. Bateriile nu trebuie expuse la căldură excesive precum lumina soarelui, foc sau alte surse similare.

Eliminarea corectă a bateriilor din acest produs
(Aplicabil în țările cu sisteme de colectare selectivă) Acest simbol înseamnă că produsul conține o baterie reglementată de Directiva europeană 2013/56/UE, care nu poate fi eliminată împreună cu deșeurile menajere obișnuite. Toate bateriile trebuie eliminate separat de fluxul de deșeuri municipale prin intermediul punctelor de colectare desemnate de guvern sau de autoritățile locale. Eliminarea corectă a bateriilor vechi va ajuta la prevenirea unor potențiale consecințe negative asupra mediului, a sănătății animalelor și umană. Informați-vă asupra sistemului local de colectare selectivă a produselor electrice și electronice și a bateriilor. Respectați normele locale și nu aruncați niciodată produsul și bateriile la gunoiul menajer normal. Pentru informații mai detaliate despre eliminarea bateriilor vechi, vă rugăm să contactați primăria sau centrul de servicii de salubrizare.

AVERTISMENT: Probleme de funcționare și pierderea memoriei pot fi cauzate de interferențe puternice de frecvență sau descărcări electrostatice. Dacă apar probleme de funcționare anormală, resetați unitatea sau scoateți bateriile și instalați-le din nou.
AVERTISMENT: Acest produs conține o baterie de tip monedă. O baterie de tip monedă poate provoca arsuri chimice interne grave dacă este înghițită.
AVERTISMENT: Eliminați imediat bateriile descărcate. Păstrați bateriile noi și descărcate departe de copii. În cazul care suspectați că este posibil ca bateriile să fi fost înghițite sau introduse în vreo parte a corpului, apelați imediat la un medic.

GHID DE CHEI

Buton: Butonul din stânga este folosit pentru a muta Stitch spre stânga într-un joc și, de asemenea, pentru a muta evidențierea pictogramei SEGMENT spre pictograma din stânga.

Buton: Butonul Mod vă va duce la ecranul Submeniu care vă permite doar să vedeți ora, să porniți și să dezactivați sunetul și să resetați jocul. Dacă apăsați butonul Enter de pe acest ecran, puteți schimba, de asemenea, ora și numele dumneavoastră.
Apăsând modul a doua oară (din opțiunile meniului principal) vă va duce înapoi la activitatea de întrerupere a ecranului principal.
Iată lista de opțiuni din care puteți selecta în ecranele Submeniu:
FUNCȚIA CEASULUI - Veți vedea o imagine a unui ceas în care puteți seta ora. Toate funcțiile de joc și îngrijire se bazează pe ora reală.
FUNCȚIA NUME - Veți vedea o insignă cu un spațiu gol pentru a vă pune numele.
SUNET - Veți vedea o imagine de difuzor. Pe acest ecran puteți activa sau dezactiva sunetul.
RESETARE - Veți vedea o imagine de resetare și un simbol „Y" și „N". Selectați „Y" pentru a reseta dispozitivul și a reveni la ecranul inițial de adoptare.

Buton: Butonul Enter este butonul de confirmare. Butonul Enter este, de asemenea, utilizat pentru a selecta funcțiile de joc segmentului pictogramei care sunt situate în partea de sus și de jos a ecranului LCD. De exemplu: Dacă segmentul pictogramei alimentare este evidențiat, apăsarea butonului Enter vă va duce în ecranul submeniului de alimentare.

Buton: Butonul din dreapta este folosit pentru a muta Stitch spre dreapta într-un joc și, de asemenea, pentru a muta evidențierea spre dreapta pe ecranul LCD principal.

REZUMATUL JOCULUI

Trebuie să ai grijă de Stitch, să te joci și să-l hrănești pe Stich pentru a-l menține fericit și sănătos. Scopul jocului este să înveți responsabilitatea și să răspunzi la timp nevoilor lui Stitch. Sănătatea și dezvoltarea fericirii sale depind de alegerile pe care le faci pe parcursul zilei active. Dacă faci o treabă bună, vei fi răsplătit cu evoluții, mai multe jocuri și animații distractive.

ECRAN TITLU:
Când jocul este activat pentru prima dată, vei fi plasat automat în funcția de ceas. Aici trebuie să setezi ora.
Ora 9:00 va clipi. Folosind butoanele STÂNGA și DREAPTA, poți modifica ora. Când ajungi la ora corectă, apăsarea butonului ENTER va confirma selecția. Apoi, minutele vor clipi. Din nou, apăsând butonul STÂNGA sau DREAPTA, minutele vor începe să se deruleze în sus sau în jos. După ce ai selectat minutul corect, apasă butonul ENTER pentru a confirma ora.
După ce ora este selectată, ești direcționat la ecranul pentru nume... aici îți poți introduce numele. Pe acest ecran va apărea litera „A" și va clipi.
Apăsând butoanele STÂNGA și DREAPTA, literele vor merge în sus și în jos. Apăsând pe ENTER vei putea confirma litera dorită.
La sfârșitul alfabetului vor exista numerele 0-9 și opțiunea de spațiu și o funcție „SFÂRȘIT" pentru a ajuta la confirmarea când ai terminat de introdus numele.
După ce ora și numele au fost introduse, vei fi plasat pe ecranul principal și vor începe animațiile standard ale timpului de nefuncționare.

MOD DE ECONOMISIRE A ENERGIEI:
În timpul redării, dacă nu a fost apăsat niciun buton timp de 15 minute, Stitch se va opri din executarea animațiilor și 3 „Z" vor rămâne pe ecran. Odată ce orice buton este apăsat, Stitch va reveni la animația inactivă. Stitch va arăta ca și cum doarme în timpul orelor de somn și de pui de somn/ când îi ceri să doarmă. După ora 21:00, dacă îi indici lui Stitch să doarmă, acesta va intra în poziția de dormit, ecranul va deveni negru și 3 „Z" vor apărea pe ecranul negru.

PICTOGRAME PENTRU SEGMENTELE DE SUS ŞI DE JOS ALE ECRANULUI:
În partea de sus şi de jos a ecranului sunt grafice cu segmente pentru ca să interacţionezi şi să te joci cu Stitch. Apăsând la stânga şi la dreapta poţi muta evidenţiatorul peste ele. Apăsând pe Enter îţi va confirma apoi selecţia.

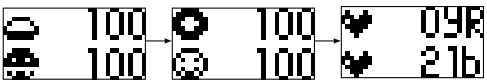
Iată ce vei vedea pe rândul de sus:

- – Când îl selectezi, îl vei duce pe Stitch la ecranul cu alimente de unde poţi alege între alimente sănătoase (conserva de mâncare) şi o trataţie (prăjitură).
- – Această funcţie este folosită pentru a-i da lui Stich un pui de somn şi pentru a dormi toată noaptea. Cu toate acestea, noaptea (21:00) va trebui să-i „stingi lumina" şi un ecran negru cu „ZZZ" va rămâne pentru noapte până când Stitch se trezeşte (7:00) şi începe să se animeze din nou.
- – Când selectezi această opţiune, vei putea vedea toate jocurile diferite pe care le poţi juca. Vor fi 2 jocuri principale şi un joc suplimentar
- – Asta înseamnă că Stitch al tău este bolnav. Animaţiile vor fi diferite în funcţie de starea în care se află Stitch. Medicul va fi diferit atunci când este în forma Stitch şi când este în forma 626.

Iată ce vei vedea pe rândul de jos:

- – În timp ce Scorul va reprezenta media indicilor Foame, Fericire, Disciplină şi Sănătate.
- – Burada açlık, disiplin, sağlık ve mutluluk gibi tüm istatistiklerinizi, ayrıca Stitch'inizin yaşını ve kilosunu inceleyebilirsiniz.

Index	Gama	Standard	Prag (pentru prompt)
IEHSEG	0-100	80	50
FEGYELEM	0-100	80	50
EGESZEG	0-100	80	40 (beteg)
BOLDOGSAG	0-100	80	50



Éhség és Fegyelem Egészség és Boldogság Életkor és Súly

În timp ce Scorul va reprezenta media indicilor Foame, Fericire, Disciplină şi Sănătate.
Implicit este valoarea la prima pornire.

- – Poţi selecta între cuvintele „Recompensă" sau „Truc" apăsând butoanele stânga şi dreapta. Dacă apeşi Enter pe ecranul „Recompensă", îi vei oferi lui Stitch o trataţie. Apasă Enter pe ecranul „Truc", vei putea selecta diferite trucuri.
  Iată cele trei trucuri pe care Stitch le poate învăţa.
  o Surf – Îl vei vedea pe Stitch pe o placă de surf în apă.
  o Gaură – Stitch va săpa o groapă în pământ şi apoi va sări în ea… apoi va apărea şi va cădea din tavan şi va ateriza înapoi pe sol.
  o Faţă – Stitch va face câteva feţe amuzante pe ecranul LCD.
- – Această funcţie este folosită pentru a-l disciplina pe Stitch atunci când este obraznic.
- – Când vezi aceasta că apare pe ecranul principal de animaţie pentru timpul de nefuncţionare, înseamnă că Stitch are nevoie de ceva.

REGULI PENTRU ÎNGRIJIREA LUI STITCH ŞI CÂND SE PETREC EVENIMENTE CHEIE DE-A LUNGUL ZILEI, PE BAZĂ DE FUNCŢIA CEAS
Când îl activezi pe Stitch pentru prima dată, sănătatea lui va avea un scor de 80.
Asigură-te că ceasul este setat pe ora reală. Toate orele menţionate mai jos presupun acest lucru.
Dacă " " apare o dată pe ecran, înseamnă că Stitch doreşte atenţie.
Noaptea, în jurul orei 21:00, Stitch va dori să doarmă peste noapte.
Dimineaţa, Stitch va dori să se trezească în jurul orei 7:00.
La ora 21:00, asigură-te că accesezi ecranul Somn din meniul principal şi stinge lumina, astfel încât Stitch să poată dormi toată noaptea. Cu cât îl laşi treaz mai mult sau dacă laşi lumina aprinsă când doarme, cu atât sănătatea lui o va lua în jos. Acest lucru poate, de asemenea, să distrugă orele de somn de noapte / somn de zi pentru restul zilei. Făcând lucrul corect, îi poate spori sănătatea cu un punct sau două, presupunând că nu este deja la 100.
În timpul zilei, Stitch va avea nevoie de 3 reprize de somn pe zi, în jurul orei 10:45, 14:45 şi 18:45. Din nou, stinge-i imediat lumina. Stitch se va trezi singur în aproximativ 15 minute. Nu-l pune la somn dacă nu ţi-a cerut. Sănătatea o va lua în jos.
Puncte alimentare - Dacă nivelul său de hrănire este la 50, atunci 2 porţii îi va aduce nivelul la 90. Cel mai bine este să-l hrăneşti cât să ajungă la peste 80 – sănătatea sa poate creşte cu un punct datorită acestui lucru. Dacă nivelul său de hrănire ajunge la zero, Stitch îţi poate spune. O trataţie = 5 puncte alimentare. Prea multe trataţii ca hrană principală, sunt dăunătoare pentru el şi, în general, îi va diminua sănătatea.
Curăţarea - Stitch va da afară de 3 până la 6 ori pe zi. Când îl vezi dând afară pe ecran, trebuie să îl cureţi folosind pictograma de baie. De asemenea, Stitch va avea nevoie de o baie pe zi. Dacă nu îi faci baie, sănătatea sa îi va fi afectată. Făcându-i baie, nivelul său de sănătate va creşte.
Disciplinarea lui Stitch – Dacă Stitch are o nevoie reală de ceva, dar nu este ora de somn, de culcare sau de hrănire, este posibil să necesite disciplină. Acest lucru va ajuta a creşterea sănătăţii sale, dar îi va scădea fericirea. Nu-i bine să-l disciplinezi pe Stitch decât de două ori pe zi.
Verifică-i semnele de sănătate la fiecare oră sau cam asa ceva. Dacă ceva scade sub 70, atunci adoptă măsurile adecvate. O rutină obişnuită când este nevoie de ceva este: 1) joacă-te un joc cu el o dată sau de două ori şi, la sfârşit, 2) hrăneţi-l cât să ajungă la nivelul de hrană de 80 şi peste.
Dacă l-ai lăsat pe Stitch singur pentru o perioadă de timp, s-ar putea să-l găseşti încruntat/trist când te întorci. De obicei, acest lucru înseamnă fie că a) ai ratat o solicitare, fie b) sănătatea lui se apropie de zero. Dacă se încruntă constant/are faţă tristă, este pentru că Stitch nu se simte bine - până când sănătatea lui nu se îmbunătăţeşte, va continua să se încrunte.
Toate statisticile sub 30%: Dacă toate statisticile sunt sub 30, Stitch îşi va schimba forma în Stitch 626.
Dacă toate statisticile sale de sănătate ajung la 0, atunci Stitch se va urca în nava lui şi va decola, fiind nevoie să resetezi jocul pentru a începe din nou.

JOCURI STITCH: Există 2 jocuri de bază pe care le poţi juca ca Stitch şi un al 3-lea joc va fi evidenţiat (blocat) şi se va debloca automat când Stitch împlineşte 5 zile.

JOCUL 1 EVADAREA SPAŢIALĂ: În acest joc, Stitch va zbura cu nava spaţială a poliţiei. Stitch va fi în spaţiul cosmic şi trebuie să evite şi să împuşte mici asteroizi care se îndreaptă spre nava lui. Scopul jocului este fie de a evita, fie de a ţinti/distruge fiecare asteroid care se apropie de navă. Dacă jucătorul poate evita sau împuşcă toţi asteroizii, Stitch va ateriza apoi pe Pământ şi va câştiga jocul.
Jucătorul şi nava spaţială pot fi lovite de 2 ori de un asteroid. Dacă nava este lovită a 3-a oară, jucătorul va pierde jocul. Vei vedea apoi o animaţie semnalând sfârşitul navei-mamă, capturarea lui Stitch în nava sa, iar Gantu îl va captura pe Stitch şi jocul se va încheia.

Vor fi 2 tipuri de asteroizi care vor apărea în joc.
• Asteroid mic – Va fi nevoie de un jet de laser pentru a-l distruge.
• Asteroid mare – Va fi nevoie de două jeturi de laser rapide pentru a-l distruge

Jocul va cere jucătorului să doboare sau să evite un total de 20 de asteroizi pentru a te putea îndrepta spre și ateriza pe pământ. Când aterizezi pe Pământ, îl vei vedea pe Stitch coborând din nava spațială și interpretând o animație de dans câștigătoare.

Comenzi de joc:
Buton stânga: Mută nava în sus **Butonul din dreapta**: Mută nava în jos. **Enter:** Trage cu laserul navei pentru a distruge asteroizii care vin spre navă

JOCUL 2 CAPTURAREA INIMILOR LUI ANGEL: În acest joc, Angel se va afla în partea stânga sus a ecranului și va arunca săruturi aleatoriu în aer și spre
Stitch pentru a captura. Inimioarele vor ajunge în aer și la diferite înălțimi, distanțe și viteze, pe măsură ce cad apoi pe pământ. Scopul este ca Stitch să prindă fiecare inimă înainte ca aceasta să atingă pământul.
Dacă o inimă lovește pământul, va conta ca o ratare în joc. Dacă Stitch lasă 3 inimi să lovească pământul, va pierde jocul și va plânge. Scopul jocului este ca Stitch să prindă un total de 20 de inimi pentru a câștiga jocul. Când Stitch câștigă jocul, o vei vedea pe Angel alergând spre Stitch pentru a-l săruta.

Comenzi de joc:
Buton stânga: Mută-l pe Stitch în partea stângă a ecranului de defilare. **Buton dreapta:** Mută-l pe Stitch în partea dreaptă a ecranului de defilare.

JOCUL 3 STITCH VINE ÎN AJUTOR:
Jocul 3 va fi deblocat și va putea fi jucat în Ziua 5 de a menține a lui Stitch fericit și sănătos.
Lilo este capturată de Gantu. STITCH trebuie să treacă prin nivel pentru a o salva pe Lilo. Vor fi mici găuri în pământ peste care trebuie să sară. Vor exista, de asemenea, secțiuni mari de găuri în podea, care vor avea frânghii deasupra găurii balansând înainte și înapoi pentru ca Stitch să sară, să apuce frânghia și să se balanseze peste gaura mare și să continue să alerge spre dreapta.
În plus față de găurile mici și mari din pământ, Stitch trebuie să sară peste unele secțiuni ori tavanul va coborî, făcând trecerea imposibilă. Stitch trebuie să alunece sub secțiunile tavanului în curs de coborâre pentru a continua să ruleze prin tot nivelul.
Această secvență de nivel va dura aproximativ 1 minut și, dacă este finalizată fără a fi lovit de 3 ori, Stitch va ajunge la sfârșitul nivelului unde va trebui să lupte cu Gantu.

Comenzi de joc la nivel principal:
Buton stânga: Face ca Stitch să alunece **Buton dreapta:** Ține-l apăsat pentru a alerga înainte. **Enter:** Utilizat pentru sărituri.

Stitch și Gantu se luptă
Aceasta va fi o luptă cu șefii în care Stitch trebuie să-l învingă pe Gantu pentru a câștiga jocul și a o salva Lilo. La începutul bătăliei, Stitch se va transforma în forma 626, așa că va fi mai puternic și va avea diferite comenzi de joc.
Gantu va avea câteva atacuri diferite împotriva lui Stitch 626. Gantu poate trage cu lansatorul împotriva lui Stitch 626 pe care trebuie să-l evite sau peste care trebuie să sară. De asemenea, Gantu poate arunca cu pietre în Stitch 626. Dacă Gantu îl ratează pe Stitch 626 cu o piatră, Stitch 626 o poate ridica și arunca înapoi spre Gantu, încercând să-l lovească.
La începutul bătăliei cu șefii, Stitch 626 va primi 5 lovituri de la Gantu fără a pierde jocul. Scopul este ca Stitch să-l lovească pe Gantu de 10 ori pentru a-l învinge.
Ca Stitch 626, trebuie să-l eviți pe Gantu și să-i contracarezi atacurile. Stitch poate să tragă cu lansatorul contra lui Gantu, dar dacă Gantu ține o piatră sau este pe punctul de a trage cu lansatorul lui, va bloca tragerea cu lansatorul a lui Stitch 626. Scopul este să tragi cu lansatorul la momentul potrivit când Gantu nu este pregătit să atace. De asemenea, dacă Gantu aruncă o piatră și nu reușește să-l lovească pe Stitch 626, acesta poate ridica piatra și o arunca înapoi.
Dacă îl lovești pe Gantu de 10 ori fără să fi lovit de 5 ori, îl vei învinge pe Gantu și o vei salva pe Lilo. Dacă câștigi jocul, îi vei vedea pe Lilo și Stitch 626 îmbrățișându-se și dansând împreună pentru a sărbători câștigarea jocului. Dacă pierzi jocul, îl vei vedea pe Stitch 626 plângând.

Comenzile jocului la nivel de șef:
Buton stânga: Sari pentru a evita loviturile cu lansatorul și pietrele aruncate spre Stitch 626
Buton dreapta: Trage cu lansatorul Stitch 626 sau aruncă o piatră înapoi în Gantu
Enter: Ridică pietre de pe jos, aruncate de Gantu înspre tine.

ÎNTREȚINERE ȘI GARANȚIE

Utilizați numai o cârpă moale, ușor umezită pentru a curăța unitatea. Nu utilizați detergent. Nu expuneți aparatul la lumina directă a soarelui sau la oricare altă sursă de căldură. Nu scufundați unitatea în apă. Nu demontați sau trântiți unitatea. Nu încercați să răsuciți sau să îndoiți unitatea.
NOTĂ: vă rugăm să păstrați acest manual de instrucțiuni deoarece conține informații importante.
Acest produs este acoperit de garanția noastră de 2 ani (3 luni în afara Europei). Pentru orice solicitare de garanție sau service post-vânzare, vă rugăm să contactați distribuitorul și să prezentați o dovadă validă a cumpărării. Garanția noastră acoperă orice defect de fabricație, cu excepția oricărei deteriorări rezultate ca urmare a nerespectării manualului de instrucțiuni sau orice acțiune neatentă asupra acestui produs (cum ar fi demontarea, expunerea la căldură și umiditate, etc.). Se recomandă păstrarea ambalajului pentru utilizare ulterioară.

În încercarea de îmbunătățire a serviciilor, s-ar putea să modificăm culorile și detaliile produsului prezentat pe ambalaj.
AVERTISMENT! Inadecvat pentru copii mai mici de 3 ani. Pericol de sufocare - Componente mici.

Referință: JLMB10D
Conceput și dezvoltat în Europa - Fabricat în China
©Lexibook®
©Disney

Pentru servicii post-vânzare, vă rugăm să ne contactați la
savcomfr@lexibook.com

www.lexibook.com

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

Protecția mediului
Aparatura electrică nedorită poate fi reciclată și nu trebuie aruncată împreună cu gunoiul menajer! Vă rugăm să susțineți conservarea resurselor și să ajutați la protejarea mediului returnând acest aparat la un centru de colectare (dacă este disponibil).

IM code: JLMB10D_online_IM_IM2165