

## ART: 1252743 JLMB10D KONZOLA Z LCD ZASLONOM

### SLO NAVODILA ZA UPORABO JLMB10D

**VSEBINA:** Pri odpiranju embalaže se prepričajte, da so vključeni naslednji elementi: 1 x igralna konzola / 1 x navodila za uporabo. **OPOZORILO:** Vsi embalažni materiali, kot so trakovi, plastične plošče, žične vezice in oznake, niso del te igrice in jih je potrebno odstraniti preden igrarč izročite otroku.

**INFORMACIJE O BATERIJAH IN NAMESTITEV:** Igralna konzola deluje s pomočjo baterij: CR2032 1 X 3V (priložena). Prosite odraslo osebo, da vam pomaga namestiti prave baterije. Uporabljajte samo baterije, ki so priporočene za ta izdelek. 1. Z izvijačem odprite pokrov prostora za baterije na zadnji strani enote. 2. Vstavite 1 x 3 V CR2032 baterijo, pozitivna stran obrnjena navzgor. 3. Zaprite prostor za baterije in privijte vijak.

Baterij, ki niso namenjene polnjenju, ni dovoljeno ponovno polniti. Polnilne baterije odstranite iz igrice pred polnjenjem. Polnilne baterije se naj polnijo samo pod nadzorom odrasle osebe. Različne vrste baterij ali novih in rabljenih baterij ne smete mešati. Hkrati uporabljajte samo enake ali enakovredne baterije. Ob vstavljanju baterij upoštevajte polariteto. Izpraznjene baterije je treba odstraniti iz igrice. Ne mečite baterij v ogenj. Odstranite baterije, če izdelka dlje časa ne boste uporabljali. Baterije ne izpostavljajte prekomerni vročini, kot je sonce, ogenj in podobno



Pravilno odlaganje izrabljenih baterij v skladu z direktivo 2002/96/EU o odstranjevanju baterij: izdelkov označenih s tem simbolom se ne sme odlagati med gospodinske odpadke. Ne zavrzite baterij ne zavrzite v mešane komunalne odpadke. Uporabniki baterij morajo uporabiti razpoložljivo zbirno mrežo za predmete, kar omogoča njihovo vračilo, recikliranje in odlaganje. Znotraj EU zbiranje in recikliranje baterij urejajo ločeni postopki. V primeru dvomov ali vprašanj se obrnite na lokalno zbirno omrežje.

**OPOZORILO:** Zaradi močne frekvenčne motnje ali elektrostatične razelektritve lahko pride do okvare ali izgube pomnilnika. Če pride do nepravilnega delovanja, ponastavite enoto oz. odstranite in ponovno priključite baterije.

**OPOZORILO:** ta izdelek vsebuje gumbno baterijo. Če okroglo/gumbno celično baterijo pogoltnete, lahko v samo 2 urah povzroči hude notranje opekline in posledično tudi smrt. Baterije zavrzite takoj in varno. Nove in rabljene baterije hranite izven dosega otrok. Če sumite, da je nekdo baterije pogoltnil ali da se nahajajo v kateremkoli delu telesa, nemudoma poiščite zdravniško pomoč.

**NAVODILA:** Levi gumb se uporablja za premikanje Stitcha v levo v igri in tudi za premikanje osvetlitve ikone segmenta na levo ikono. Gumb Mode vas popelje na zaslon podmenija, ki vam omogoča samo ogled ure, vklop in izklop zvoka ter ponastavitev igre. Če na tem zaslonu pritisnete gumb za vnos, lahko spremenite tudi čas in svoje ime. Če drugi pritisnete MODE (ko ste v možnostih glavnega menija), se boste vrnili na začetni zaslon. Tu je seznam možnosti, med katerimi lahko izbirate na zaslonih podmenija: FUNKCIJA URE – Videli boste sliko ure, kjer lahko nastavite čas. Vse funkcije igranja in skrbi temeljijo na realnem času. FUNKCIJA IMENA – Videli boste značko s praznim prostorom za svoje ime. ZVOK – Videli boste sliko zvočnika. Na tem zaslonu lahko vklopite ali izklopite zvok. PONAŠTAVI – Videli boste sliko za ponastavitev ter simbola »Y« in »N«. Izberite »Y«, da ponastavite svojo napravo in se vrnete na začetni zaslon. Gumb enter, je gumb za potrjevanje izbire. Na primer: če je označen segment ikone za hrano, boste s pritiskom na tipko enter prišli na zaslon podmenija za hranjenje. Desni gumb se uporablja za premikanje Stitcha v desno v igri in tudi za premikanje osvetlitve v desno na glavnem zaslonu LCD.

**POVZETEK VSEBINE:** Za Stitcha morate skrbeti, igrati igre in ga hraniti, da bo srečen in zdrav. Cilj igre je naučiti se odgovornosti in pravočasnega odziva na njegove potrebe. Njegovo zdravje in sreča sta odvisna od odločitev, ki jih sprejemate skozi aktivni dan. Če za njega lepo skrbiš boš nagrajen-a z napredkom, večimi igrami in zabavnimi animacijami, ki je v stanju "spanja". **ZAČETNI ZASLON:** Ko je igra prvič aktivirana se samodejno usmeri v nastavitve ure. Ura bo utripala 9:00 zjutraj. Z uporabo gumba LEVO in DESNO lahko spremenite uro. Ko dosežete pravo uro, s pritiskom na tipko ENTER potrdite izbiro. Nato bodo utripale minute. S pritiskom na LEVO ali DESNO tipko se spet prikazujejo minute. Ko izberete pravo minuto, pritisnite gumb ENTER za potrditev časa. Ko je čas izbran, boste preusmerjeni na zaslon za vpis imena ... tukaj lahko vnesete svoje ime. Na tem zaslonu se prikaže in utripa črka "A". Če pritisnete gumb LEVO in DESNO, se bodo črke premikale gor in dol. S pritiskom na ENTER potrdite željeno črko. Na koncu abecede bodo številke od 0 do 9 in možnost presledka ter funkcija »KONEC« za pomoč pri potrditvi, ko ste končali z vnosom svojega imena. Ko vnesete čas in ime, boste postavljali na glavni zaslon in začeli se bodo standardne animacije za čas nedelovanja. **NAČIN VARČEVANJA Z ENERGIJO:** Če med predvajanjem 15 minut ne pritisnete nobenega gumba, bo Stitch prenehal z animacijo in na zaslonu se prikaže Zzz. Ko pritisnete katerikoli gumb se bo Stitch vrnil v svojo animacijo. Stitch bo videti, kot da spi, samo med urami spanja in dremeža/ko mu naročite, naj spi. Po 21. uri, če Če Stitchu naročite, naj spi, bo šel v svoj spalni položaj, zaslon bo postal črn in na črnem zaslonu se bodo pojavili Zzz. **IKONE ZGORNJEGA IN SPODNJEGA SEGMENTA ZASLONA:** Na vrhu in dnu zaslona so segmentne grafike, s katerimi lahko komunicirate in se igrate s Stitchom. S pritiskom levo in desno premikate označevalnik nad njimi. S pritiskom na Enter potrdite svojo izbiro.

To boste videli v zgornji vrstici:

Ko izberete ananas, boste Stitcha popeljali na zaslon s hrano, kjer lahko izbirate med zdravo hrano (pločevinka hrane) in poslastico (torta).

Ta funkcija se uporablja za to, da Stič zadrema in spi vso noč. Ponoči (21:00) mu boste morali »ugasniti luč« in črn zaslon z »ZZZ« bo ostal čez noč, dokler se Stič ne zbudi (7:00 zjutraj) in znova začne animirati.

Ko izberete to možnost, boste lahko videli vse igre, ki jih lahko igrate. Na voljo bosta 2 glavni igri in dodatna igra, ki se odklene po 5 dneh uspešne skrbi za Stitcha.

To pomeni, da je tvoj Stič zbolel. Animacije bodo drugačne glede na to, v kateri situaciji je Stič. Zdravnik bo drugačen, ko bo v obliki Stitcha in, ko bo v obliki 626.

To boste videli v spodnji vrstici:

Ko ga izberete, mu Stič naredil različne stvari, da se "umije".

Tukaj lahko pregledate statistiko za: lakoto, disciplino, zdravje in srečo, ter starost in težo vašega Stitcha. Rezultat bo povprečje indeksov lakote, sreče, discipline in zdravja. Privzeta vrednost je vrednost ob prvem vklopu.

Izbirate lahko med besedama "Nagrada" ali "Trik" s pritiskom na levi in desni gumb. Če na zaslonu »Nagrada« pritisnete Enter, boste bo Stitchu privoščil poslastico. Na zaslonu »Trik« pritisnete Enter in izberite različne trike. Tukaj so trije triki, ki jih lahko trenirate s Stitchom.; Surf – Videli boste Stič Ride desko za deskanje v vodi. Luknja – Stič bo izkopal luknjo v tleh in nato skočil vanjo ... nato se bo pojavil, padel s stropa in pristal nazaj na tla. Obraz – Stič bo naredil nekaj smešnih obrazov na LCD zaslonu.

Ta funkcija se uporablja za discipliniranje vašega Stitcha, ko je poreden. Pravila za NEGO STITCHA IN KDAJ SE KLJUČNI DOGODKI ZGODIJO ČEZ DAN GLEDE NA URO: Ko prvič aktivirate Stitcha, bo njihovo zdravje ocenjeno na 80. Prepričajte se, da je ura nastavljena na realni čas. Če se na zaslonu enkrat pojavi »♥«, to pomeni, da si Stič želi pozornosti. Ponoči okoli 21.00 bo Stič želel zaspati. Zjutraj se bo Stič želel zbuditi okoli 7.00. Ob 21:00 obvezno pojdite na zaslon za spanje iz glavnega menija in ugasnite luč, da bo Stič lahko spal vso noč. Dlje kot pušči, da je buden ali dlje ko luč sveži, ko bi Stič moral spati, slabše je njegovo zdravje. To lahko tudi zmoti čas spanja/dremeža do konca dne. Če pravilno skrbite za njegov spanec, lahko izboljšate njegovo zdravje za točko ali dve, ob predpostavki, da ni že na 100. Čež dan bo Stič potreboval 3 dremeže na dan, okoli 10.45, 14.45 in 18.45. Takrat takoj ugasnite luč. Stič se samodejno zbudi v cca. 15 minutah. Ne uspravajte ga, če Vas ni prosil saj se bo njegovo zdravje poslabšalo. Prehranske točke – če je njegova raven hrane 50, jih 2 obroka pripeljeta do 90. Najbolje je, da ga nahanite ravno toliko, da pridejo točke do 80, in na ta način lahko napreduje za točko. Če raven hrane pade na nič, ti bo Stič morda povedal. En približek = 5 točk hrane. Če mu daš namesto glavne hrane preveč približkov je to slabo za njegovo zdravje. Čiščenje - izpljunek se bo zgodil 3- do 6-krat na dan. Ko vidite, da je izpljunil na zaslonu, ga morate očistiti s ikono kopeli. Tudi Stič potrebuje eno kopel na dan. Če tega ne storite se mu lahko zdravje poslabša. Disciplinirana Stič – Če Stič resnično potrebuje nekaj, vendar to ni čas za spanje, čas za spanje ali hranjenje, ga bo morda potrebno disciplinirati. To bo izboljšalo njegovo zdravje, vendar bo raven njegove sreče upadla. Stiča disciplinirajte max. 2x na dan. Vsako uro preverite njegovo zdravje. Če je karkoli pod 70, potem ustrezno ukrepajte. Običajna rutina, ko nekaj potrebujemo, je: 1) igrate igro z njim enkrat ali dvakrat in 2) nahanite ga ravno toliko, da doseže raven hrane 80.

Če ste Stitcha nekaj časa pustili samega, boste morda ugotovili, da je namrščen/žalosten, ko se vrnete. To običajno pomeni, da; a) ste zamudili njegovo zahtevo ali b) je njegovo zdravje blizu ničle. Če se nenehno mršči/ima žalosten obraz, je to zato, ker se Stič ne počuti dobro – dokler se mu zdravje ne izboljša, se še naprej mršči. Če so statistike pod 30, bo Stič spremenil obliko v Stič 626. Če gredo vse njegove zdravstvene statistike na 0, se bo Stič usedel v svojo vesoljsko ladjo in odletel, vi pa morate ponastaviti igro, da začnete znova. IGRE STITCH: Na voljo sta 2 osnovni igri, ki ju lahko igrate kot Stič, tretja igra pa bo označena (zaklenjena) in se bo samodejno odklenila, ko Stič dopolni 5 dni ob predpostavki, da je zanj lepo poskrbljeno. Igra 1 SPACE ESCAPE: V tej igri bo Stič letel s policijsko vesoljsko ladjo. Stič bo v vesolju in se mora izogibati ter streljati na majhne asteroide, ki prihajajo proti njegovi ladji. Cilj igre je bodisi izogniti se bodisi ustreliti/uničiti vsak asteroid, ki se približa ladji. Če se izogne ali ustrelji vse asteroide, bo pristal na Zemlji in zmagal v igri. Igralec in vesoljska ladja sta lahko dvakrat zadeta od asteroid. Če je ladja zadeta tretjič, bo igralce izgubil igro. Nato boste videli končno animacijo matične ladje kako ujame Stitcha; Gantu bo ujel Stitcha in igra se bo končala. V igri se bosta pojavili 2 vrsti asteroidov; Majhen asteroid – za njegovo uničenje bo potreben en laserski udar. Velik asteroid – za njegovo uničenje sta potrebna dva hitra laserska udarca. Igra bo od igralca zahtevala, da sestrelji ali se izogne skupno 20 asteroidom, da se približe in pristane na zemlji. Ob pristanku na Zemlji bo Stič izstopil iz vesoljske ladje in zaplesal zmagovalni ples.

IGRA 2 ANGEL HEART CATCH: KONTROLNIKI: Levi gumb: premakni ladjo navzgor, Desni gumb: premakni ladjo navzdol, Enter: laserski strel V tej igri bo Angel na skrajni zgornji levi strani zaslona in bo naključno pošiljal poljube v zrak in Stitchu, da jih ulovi. Majhni srčki bodo poleteli v zrak in na različne višine, razdalje in različno hitro. Nato bodo padli na tla. Cilj je, da Stič ujame vsako srce, preden pade na tla. Če srce pade na tla, se to šteje za zgrešeno igro. Če Stič pusti, da 3 srca padejo na tla, bo izgubil igro in jokal. Cilj igre je, da Stič ujame skupno 20 src, da zmaga v igri. Ko Stič zmaga v igri, boste videli Angela, kako teče k Stitchu in ga poljubi.

IGRA REŠEVANJE STITCHA: KONTROLNIKI: Levi gumb: Premakni Stitcha na levo stran zaslona, Desni gumb: Premakni Stitcha na desno stran zaslona. Igra 3 bo odklenjena in jo boste lahko igrali na 5. dan ohranjanja Stitcha srečnega in zdravega. Lilo ujame Gantu. STITCH jo bo poskušal rešiti. V tleh bodo majhne luknje, ki jih mora preskočiti. Bodo pa tudi velike luknje nad katerimi bodo vrvi s pomočjo katerih se bo Stič lahko zanihal čez luknje. Poleg majhnih in velikih luknj v tleh se mora Stič izogniti nekaterim odsekom stropa, ki se spušča. To zaporedje ravni bo trajalo približno 1 minuto in če ga zaključite, ne da bi bil trikrat zadet, bo Stič prišel do konca stopnje, kjer bo se moramo boriti proti Gantuju in tako bo rešil Lilo.

Kontrole igre na glavni ravni: IGRA STITCH IN GANTU SE BORITA: KONTROLNIKI; Levi gumb: omogoča drsenje Stitcha; Desni gumb: Držite za tek naprej. Enter: Uporablja se za skok. To bo boj, kjer mora Stič premagati Gantuja, da zmaga in reši Lilo. Na začetku bitke se bo Stič spremenil v obliko 626, tako da bo bo močnejši in bo imel drugačne kontrole nad igro. Gantu bo imel nekaj različnih napadov na Stitcha 626. Gantu lahko strelja z blasterjem na Stitcha 626, ki se mu mora izogniti. Gantu lahko tudi vrže kamenje in če zgreši, ga lahko Stič 626 pobere in vrže nazaj v Gantuja ter ga poskusi zadeti. Na začetku bitke bo Stič 626 prevzel 5 udarcev Gantuja, ne da bi izgubil igro. Cilj je, da Stič 10-krat udari Gantuja in ga premaga. Kot Stič 626 se morate izogibati Gantuju in se zoperstaviti njegovim napadom. Stič lahko izstrelj svoj blaster nazaj na Gantuja, vendar če Gantu drži kamen ali namerava izstreliti svoj blaster bo blokiral Stitchev blaster strel. Cilj je sprožiti svoj blaster ob pravem času, ko Gantu ni pripravljen na napad.

Če udariš Gantuja 10-krat, ne da bi sam prejel 5 udarcev, boš premagal Gantuja in rešil Lilo. Če zmagaš igro, boš videl Lilo in Stitcha 626 ko se objameta in zapešeta. Če izgubiš igro bo Stič 626 jokal. KONTROLNIKI ZA BOSS GAME Levi gumb: skočite, da se izognete strelom z razstreljevalnikom in kamenjuDesni gumb: izstrelji blaster ali vrzi kamen nazaj v GantujaEnter: Poberi kamenje na tleh.

**Vzdrževanje in garancija**  
Za čiščenje enote uporabljajte samo mehko, rahlo vlažno krpo. Ne uporabljajte detergenta. Naprave ne izpostavljajte neposredni sončni svetlobi oz. kateremu koli drugemu viru toplote. Naprave ne potaplajte v vodo. Naprave ne razstavljajte ali mečite na tla. Ne poskušajte zvijati ali upogibati naprave. **OPOZORILO:** Zaradi močne frekvenčne motnje ali elektrostatične razelektritve lahko pride do okvare ali izgube pomnilnika. Če pride do nepravilnega delovanja, ponastavite enoto oz. odstranite in ponovno priključite baterije. Shranite navodila za morebitno kasnejšo uporabo. Za ta izdelek velja naša 2-letna garancija. Za morebitne zahteve v okviru garancije ali poprodajnih storitev se obrnite na svojega distributerja in predložite veljavno dokazilo o nakupu. Naša garancija pokriva vse napake v proizvodnem materialu in izdelavi, z izjemo kakršnega koli poslabšanja, ki izhaja iz neupoštevanja navodil za uporabo ali zaradi kakršnega koli nepravilnega dejanja na tem artiklu (kot je demontaža, izpostavljenost vročini in vlagi itd.). Priporočljivo je, da embalažo shranite za nadaljnjo uporabo. V želji, da bi še naprej izboljševali naše storitve, lahko pride do odstopanja barv in podrobnosti izdelka, ki so prikazani na embalaži. **OPOMBA:** Prosimo, shranite ta navodila za uporabo, saj vsebujejo pomembne informacije.

**OPOZORILO:** Ni primerno za otroke mlajše od treh let. Nevarnost zadušitve zaradi majhnih delcev.

**OPOZORILO:** Vsi deli embalaže, kot so lepljeni trakovi, plastika, vezice in drugi deli embalaže niso del artikla in jih je potrebno odstraniti preden izdelek izročite otroku.

Referenca: JLMB10D

Oblikovano in razvito v Evropi – Narejeno na Kitajskem.

Lexibook UK  
PO Box 423  
UMBERLEIGH  
EX32 2JW  
United Kingdom

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



Pravilno odlaganje rabljene opreme (direktiva 2012/19/EU o odpadni električni in elektronski opremi (OEEO)) – izdelki označeni s tem simbolom se ne smejo odlagati ali zavreči skupaj z drugimi gospodinskimi odpadki.

## HR UPUTE ZA UPORABU JLMB10D

**SADRŽAJ:** Prilikom otvaranja ambalaže provjerite jesu li uključeni sljedeći elementi: 1 x igračka konzola / 1 x upute za uporabu.

**UPOZORENJE:** Svi materijali za pakiranje, kao što su trake, plastične ploče, žičane vezice i oznake, nisu dio ove igračke i moraju se ukloniti prije nego što se igračka preda djetetu.

**INFORMACIJE O BATERIJAMA I UGRADNJA:** Igračka konzola koristi bateriju: CR2032 1 X 3V (uključena). Zamolite odraslu osobu da vam pomogne u postavljanju odgovarajuće baterije. Koristite samo baterije preporučene za ovaj proizvod. 1. Pomoću odvijača otvorite poklopac pretinca za bateriju na stražnjoj strani uređaja. 2. Umetnite 1 x 3 V CR2032 bateriju s pozitivnom stranom okrenutom prema gore. 3. Zatvorite pretinac za bateriju i zavrnite vijak.

Baterije koje nisu namijenjene punjenju nije dopušteno ponovno puniti. Punjive baterije potrebno je izvaditi iz igračke prije punjenja. Punjive baterije smiju se puniti samo pod nadzorom odrasle osobe. Ne smije se miješati različite vrste baterija ili nove i rabljene baterije. Istodobno koristite samo iste ili ekvivalentne baterije. Prilikom umetanja baterija obratite pažnju na polaritet. Ispražnjene baterije treba izvaditi iz igračke. Ne bacajte baterije u vatru. Izvadite baterije ako proizvod nečete koristiti dulje vrijeme. Baterije ne izlažite pretjeranoj toplini, poput sunca, vatre i slično.



Pravilno odlaganje izrabljenih baterij u skladu s direktivo 2002/96/EU o odstranjivanju baterij: izdelkov označenih s tem simbolom se ne sme odlagati med gospodinske odpadke. Ne zavrzite baterij ne zavrzite v mešane komunalne odpadke. Uporabniki baterij morajo uporabiti razpoložljivo zbirno mrežo za predmete, kar omogoča njihovo vračilo, recikliranje in odlaganje. Znotraj EU zbiranje in recikliranje baterij urejajo ločeni postopki. V primeru dvomov ali vprašanj se obrnite na lokalno zbirno omrežje.

**UPOZORENJE:** Zbog jakih frekvencijskih smetnji ili elektrostatičkog pražnjenja može doći do kvara ili gubitka memorije. Ako dođe do nepravilnog rada, resetirajte uređaj ili izvadite i ponovno umetnite baterije.

**UPOZORENJE:** Ovaj proizvod sadrži gumbastu bateriju. Ako se proguta, gumbasta baterija može uzrokovati ozbiljne unutarnje opekline i smrt u samo 2 sata. Baterije odmah i sigurno zbrinite. Nove i rabljene baterije čuvajte izvan dohvata djece. Ako sumnjate da je netko progutao bateriju ili se ona nalazi u nekom dijelu tijela, odmah potražite liječničku pomoć.

**UPUTE:** Lijeva tipka koristi se za pomicanje Stitcha ulijevo u igri i za pomicanje osvijetljenja ikone segmenta ulijevo na ikonu. Tipka Mode vas vodi na zaslon podizbornika gdje možete pregledati vrijeme, uključiti ili isključiti zvuk te resetirati igru. Ako na tom zaslonu pritisnete tipku enter, također možete promijeniti vrijeme i svoje ime. Ponovnim pritiskom tipke Mode (dok ste u opcijama glavnog izbornika) vraćate se na početni zaslon. Ovo su opcije koje možete odabrati u podizborniku: FUNKCIJA SATA – Prikazuje se slika sata gdje možete postaviti vrijeme. Sve funkcije igre i njege temelje se na stvarnom vremenu. FUNKCIJA IMENA – Prikazuje se značica s praznim prostorom za upisivanje vašeg imena. ZVUK – Prikazuje se ikona zvučnika. Na tom zaslonu možete uključiti ili isključiti zvuk. RESETIRANJE – Prikazuje se slika za resetiranje s oznakama „Y“ i „N“. Odaberite „Y“ za resetiranje uređaja i povratak na početni zaslon. Tipka enter koristi se za potvrdu odabira. Na primjer: ako je označen segment ikone za hranu, pritiskom na tipku enter ući ćete u podizbornik za hranjenje. Desna tipka koristi se za pomicanje Stitcha udesno u igri i također za pomicanje osvijetljenja udesno na glavnom LCD zaslonu.

**SAŽETAK SADRŽAJA:** Moraš se brinuti o Stitchu, igrati se s njim i hraniti ga kako bi bio sretan i zdrav. Cilj igre je naučiti odgovornosti i pravovremenog reagiranja na njegove potrebe. Njegovo zdravlje i sreća ovise o tvojim odlukama tijekom aktivnog dana. Ako se dobro brineš o njemu, bit ćeš nagrađen/na napretkom, novim igrama i zabavnim animacijama kada je u "stanju spavanja".

**POČETNI ZASLON:** Kada se igra prvi put pokrene, automatski prelazi na postavljanje sata. Sat će treptati s početnim vremenom 9:00 ujutro. Gumbima LJEVO i DESNO možeš podesiti sate. Kada dođeš do točnog vremena, pritisni tipku ENTER za potvrdu. Zatim trepću minute – ponovi postupak s LJEVO i DESNO, a zatim ENTER za potvrdu. Nakon postavljanja vremena, preusmjeren/a si na ekran za unos imena. Tamo se prikazuje i trepće slovo "A". Gumbima LJEVO i DESNO pomičeš se kroz abecedu. ENTER potvrđuje izbor. Nakon slova dolaze brojevi 0-9, razmak i funkcija "KRAJ" kojom završavaš unos imena. Nakon što postaviš vrijeme i ime, dolaziš na zaslon noćnog odmora ili kada mu narediš da spava. Nakon 21h, ako mu kažeš da ide spavati, zaslon će postati crn i pojaviti će se "Zzz".

**IKONE GORNJEG I DONJEG DIJELA ZASLONA:** Na vrhu i dnu zaslona nalaze se segmentne grafike putem kojih komuniciraš sa Stitchom. Gumbima LJEVO i DESNO pomičeš označivač iznad njih. Pritiskom na ENTER potvrđuješ izbor.

**To ćete vidjeti u gornjem retku:**

Kada odaberete ananas, Stitch će biti prebačen na zaslon s hranom, gdje možete birati između zdrave hrane (konzerva hrane) i poslastice (torta).

Ova funkcija služi tome da Stitch zadrizima i spava cijelu noć. Noću (u 21:00) morat ćete mu 'ugasiti svjetlo' i crni zaslon s oznakom 'ZZZ' ostat će aktivan cijelu noć, sve dok se Stitch ne probudi (u 7:00 ujutro) i ponovno započne s animacijom.

Kada odaberete ovu opciju, moći ćete vidjeti sve igre koje možete igrati. Bit će dostupne 2 glavne igre i dodatna igra koja se otključava nakon 5 dana uspješne brige o Stitchu.

To znači da je tvoj Stitch bolestan. Animacije će biti različite ovisno o tome u kojem se obliku Stitch nalazi. Liječnik će biti drugačiji kada je Stitch u svom običnom obliku i kada je u obliku 626.

**To ćete vidjeti u donjem retku:**

| Index             | Range | Default | Threshold (for prompt) |
|-------------------|-------|---------|------------------------|
| Indeks gladi      | 0-100 | 80      | 50                     |
| Indeks sreće      | 0-100 | 80      | 50                     |
| Indeks discipline | 0-100 | 80      | 50                     |
| Indeks zdravlja   | 0-100 | 80      | 40 (bolestan)          |



Kada ga odaberete, Stitch će napraviti različite stvari kako bi se "umio".

Ovdje možete pregledati statistiku za: glad, disciplinu, zdravlje i sreću, kao i dob i težinu vašeg Sticha. Rezultat će biti prosjek indeksa gladi, sreće, discipline i zdravlja. Zadana vrijednost je vrijednost pri prvom uključivanju.

Možete birati između riječi "Nagrada" ili "Trik" pritiskom na lijevi i desni gumb. Ako na zaslonu "Nagrada" pritisnete Enter, Stitch će dobiti poslasticu. Na zaslonu "Trik" pritisnete Enter i odaberite različite trikove. Evo tri trika koje možete trenirati sa Stitchom: **Surf** – Vidjet ćete kako Stitch vozi dasku za surfanje po vodi. **Rupa** – Stitch će iskopati rupu u tlu i zatim uskočiti u nju... nakon toga će se pojaviti, pasti sa stropa i ponovno sletjeti na tlo. **Lice** – Stitch će napraviti nekoliko smiješnih izraza lica na LCD zaslonu.

Ova funkcija koristi se za discipliniranje vašeg Sticha kada je nestao. Kada vidite da se ta ikona pojavi na glavnom zaslonu, to znači da Stitch nešto treba.

**PRAVILA ZA NJEGU STITCHA I KLJUČNI DOGAĐAJI TIJEKOM DANA PREMA SATU** Kada prvi put aktiviraš Stitcha, njegovo početno zdravlje bit će postavljeno na 80 bodova. Provjeri da je sat točno postavljen na stvarno vrijeme, jer se sve aktivnosti temelje na tome. Pažnja: Ako se na ekranu pojavi simbol »«, Stitch traži tvoju pažnju – možda je gladan, tužan ili mu treba njega. Vrijeme za spavanje (21:00): Stitch će htjeti zaspati. Idi na izbornik za spavanje i odaberi opciju za gašenje svjetla – to mu omogućuje neprekidan san tijekom noći. Ako ga ostaviš budnog predugo ili ne ugasiš svjetlo, njegovo zdravlje će se pogoršati.

Buđenje ujutro (7:00): Stitch će se automatski probuditi. Ako je ispravno spavao, njegovo se zdravlje može poboljšati za 1–2 boda, osim ako već nije na maksimumu (100). Važno: Nepravilna briga o snu može utjecati na cijeli dnevni ritam i smanjiti učinkovitost drugih aktivnosti (igre, hrana, sreća, disciplina).

**DNEVNA RUTINA I NJEGA ZA STITCHA Dnevna drijemanja:** i to otprilike u **10:45, 14:45 i 18:45**. Kad primijetiš da želi spavati, **odmah ugasi svjetlo**. Stitch će se automatski probuditi nakon otkrile 15 minuta. Nemoj ga uspaivljati ako nije zatražio – to može pogoršati njegovo zdravlje. **Hranjenje:** Ako je razina hrane 50, dva obroka podiće će ga na 90. Najbolje je hraniti ga tako da razina hrane bude oko 80, jer će tada dobiti bod napretka. Ako mu hrana padne na nulu, Stitch će ti to možda signalizirati. **Priboljšci (poslastice):** Jedan priboljšak = 5 bodova hrane. No, **previše priboljšaka umjesto prave hrane šteti zdravlju**. Čišćenje: Stitch će tijekom dana izbaciti slinu (izpljunek) 3 do 6 puta. Ako ti vidiš na ekranu, očisti ga pomoću ikone za kupanje. Stitch također treba jedno potpuno kupanje dnevno.

Ako to reskočiš, zdravlje će mu se pogoršati.

**Disciplina Sticha** Disciplina: Ako Sticha zaista nešto želi, ali nije vrijeme za spavanje ni za jelo, možda ga je potrebno disciplinirati. To će mu poboljšati zdravlje, ali će se smanjiti razina sreće. Sticha smiješ disciplinirati najviše 2 puta dnevno. **Praćenje zdravlja:** Svaki sat provjeri njegovo zdravlje. Ako je bilo koja vrijednost ispod 70, reagiraj na odgovarajući način. **Preporučena rutina kada nešto treba:** 1. Zaigraj s njim igru jednom ili dvaput 2. Nahrani ga tek toliko da mu hrana dosegne razinu 80 Ako ste Sticha ostavili samog neko vrijeme, mogli biste primijetiti da je namršten ili tužan kad se vratio. To obično znači da: a) niste reagirali na njegov zahtjev ili b) njegovo zdravlje je blizu nule. Ako je stalno mrzovoljan ili ima tužan izraz lica, to je znak da se ne osjeća dobro – i ostat će takav dok mu se zdravlje ne popravi. **Priboljšci (poslastice):** Jedan priboljšak = 5 bodova hrane. No, **previše priboljšaka umjesto prave hrane šteti zdravlju**. Čišćenje: Stitch će tijekom dana izbaciti slinu (izpljunek) 3 do 6 puta. Ako ti vidiš na ekranu, očisti ga pomoću ikone za kupanje. Stitch također treba jedno potpuno kupanje dnevno.

**IGRE STITCH:** Dostupne su dvije osnovne igre, koje možete igrati kao Stitch, dok će treća igra biti zaključana (označena kao "zaključana") i automatski će se otključati kada Sticha navrš 5 dana, pod uvjetom da se o njemu dobro brinete.

**IGRA 1: SPACE ESCAPE** U ovoj igri Stitch leti u policijskom svemirskom brodu. Stitch se nalazi u svemiru i mora izbjegavati i pucati na asteroide koji dolaze prema njegovom brodu. Cilj igre je: 1. Izbjegavati ili uništiti svaki asteroid koji se riblizi brodu. 2. Ako uspije izbjeći ili uništiti sve asteroide, sletjet će na Zemlju i pobijediti u igri. Broj pogodaka: 1. Brod može biti pogodjen dvaput. 2. Treći pogodak znači kraj igre. 3. Nakon poraza, pojaviti će se animacija svemirske matične letjelice – Gantu uhvati Sticha i igra završava. Vrste asteroida: 1. Mali asteroid – uništava se s jednim laserskim pogotkom. 2. Veliki asteroid – potrebna su dva brza laserska pogotka. Da biste pobijedili, morate srušiti ili izbeći ukupno 20 asteroida. Nakon što uspijete sleti na Zemlju, Stitch će izći iz svemirske letjelice i otplesati pobjednički ples!

**IGRA 2: UHVACENA LJUBAV ANDELA KONTROLE:** 1. Lijevi gumb: pomakni letjelicu prema gore 2. Desni gumb: pomakni letjelicu prema dolje 3. Enter: ispaljivanje lasera. Opis igre: Andeo se nalazi u gornjem lijevom kutu zaslona i slučajno šalje poljupece u obliku srdašaca prema Stitchu. Srdašca lete različitim visinama, udaljenostima i brzinama, a zatim padaju prema tlu. Cilj igre: 1. Sticha mora uhvatiti svako srce prije nego padne na pod. 2. Ako srce padne na pod = računa se kao propušteno. 3. Ako Sticha propusti 3 srca, gubi igru i počinje plakati 😭. 4. Ako Sticha uhvati 20 srca, pobjeđuje! Scena pobjede: Kada Sticha pobijedi, Andeo dotrči i poljubi ga!

**IGRA SPAŠAVANJE STITCHA KONTROLE (prva faza):** 1. Lijevi gumb: Pomakni Sticha ulijevo 2. Desni gumb: Pomakni Sticha udesno Otključavanje igre: Ova igra se otključava na 5. dan, ako je Stitch sretan i zdrav. Opis igre: Gantu je uhvatio Lilo, a Sticha kreće u spašavanje. Na putu će se pojavljivati: 1. Male rupe koje mora preskočiti 2. Velike rupe iznad kojih vise konopi – pomoću njih Sticha može preuzvati preko 3. Dijelovi stropa koji se spuštaju i koje mora izbjegavati Cijela razina traje oko 1 minutu. Ako uspješno završiš bez 3 udaraca, prelaziš na borbu s Gantuom!

**IGRA BOSS BORBA: STITCH protiv GANTUA KONTROLE:** 1. Lijevi gumb: Ispali blaster ili baci kamen nazad 2. Desni gumb: Drži za trčanje naprijed 3. Enter: Skok Sticha se na početku bitke transformira u oblik 626 i dobiva posebne moći. Cilj igre: 1. Izbjegavaj Gantuove napade 2. Gađaj ga nazad kad nije spreman 3. Ako pogodiš Gantu 10 puta, a primaš manje od 5 udaraca, spašavaš Lilo! Gantuovi napadi uključuju: 1. Laser (blaster) 2.

Bacanje kamenja Ako Gantu drži kamen ili puca blaster, blokirat će tvoje napade. Zato napadaj kad je nespreman! Pobjeda: Sticha 626 i Lilo se grle i plešu Poraz: Sticha 626 plače KONTROLE za Boss igru: 1. Lijevi gumb: Skoči da izbjegnesh metke i kamenje 2. Desni gumb: Ispali blaster ili baci kamen nazad 3. Enter: Pokupi kamenje s tla

Održavanje i jamstvo Za čišćenje uređaja koristite samo meku, blago vlažnu krpu. Ne koristite deterdžente. Ne izlažite uređaj izravnoj sunčevoj svjetlosti niti drugim izvorima topline. Ne uranjajte uređaj u vodu. Ne rastavljajte uređaj niti ga bacajte na pod. Ne pokušavajte savijati ili izviti uređaj.

**UPOZORENJE:** Zbog jake frekvencijske smetnje ili elektrostatičkog pražnjenja može doći do kvara ili gubitka memorije. Ako uređaj ne radi ispravno, resetirajte ga ili izvadite i ponovno umetnite baterije.

Sačuvajte upute za moguću kasniju uporabu. Na ovaj proizvod vrijedi 2-godišnje jamstvo.

Za sve zahtjeve unutar jamstvenog roka ili postprodajne usluge kontaktirajte svog distributera i priložite važeći dokaz o kupnji. Naše jamstvo pokriva sve nedostatke u materijalu i izradi, osim oštećenja nastalih zbog nepridržavanja uputa za uporabu ili bilo kojeg nemarnog postupanja s artiklom (kao što je rastavljanje, izlaganje toplini i vlazi itd.).

Preporučuje se sačuvati ambalažu za buduću uporabu.

U želji za kontinuiranim poboljšanjem naših usluga, moguća su odstupanja u boji i detaljima proizvoda prikazanih na pakiranju.

**NAPOMENA:** Molimo, sačuvajte ove upute jer sadrže važne informacije.

**UPOZORENJE:** Nije prikladno za djecu mlađu od tri godine. Opasnost od gušenja zbog sitnih dijelova.

**UPOZORENJE:** Svi dijelovi ambalaže poput ljepljivih traka, plastike, vezica i ostalih materijala nisu dio proizvoda i potrebno ih je ukloniti prije nego što proizvod predate djetetu.

Referenca: JLMB10D

Dizajnirano i razvijeno u Europi – Proizvedeno u Kini.

Lexibook UK  
PO Box 423  
UNIONSGIRCH  
EX32 2JW  
United Kingdom

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

CEUK  
CA

APOLLO  
GROUP

Uvoznik in distributer za Slovenijo: Apollo d.o.o., Puhova ulica 18, 2250 Ptuj, Slovenija.  
Distributer za Hrvatsku: Apollo HR, Pustodol Začretski 19a, 49223 Sv. Križ Začretje, Hrvatska



Ispravno odlaganje otpadne opreme (Direktiva 2012/19/EU o otpadnoj električnoj i elektroničkoj opremi – OEE): proizvodi označeni ovim simbolom ne smiju se odlagati zajedno s ostalim kućanskim otpadom.