

vtech[®]

Manual de instrucciones

nickelodeon.



V-Smile TV
New Generation

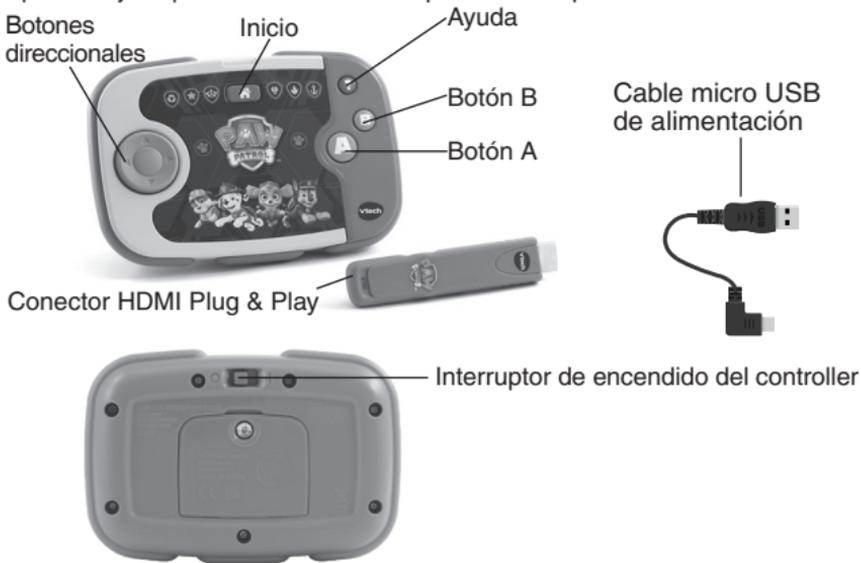


©2022 & TM Spin Master Ltd. All rights reserved.

IM-616000-004 (SF)

INTRODUCCIÓN

Gracias por comprar **V.Smile TV New Generation - ¡Al rescate!**, la nueva Plug & Play de VTech: compacta, inalámbrica, fácil de usar, muy educativa y ahora con los entrañables personajes de la Patrulla Canina. Una gran aventura de aprendizaje especialmente diseñada para niños a partir de 3 años.



INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un mando inalámbrico.
- Un conector HDMI Plug & Play.
- Un cable micro USB de corriente.
- Una guía de inicio rápido.

ADVERTENCIA:

- * Los materiales de este embalaje, tales como cintas, cuerdas, hojas de plástico, alambres, etiquetas, cierres de seguridad y tornillos de embalaje, no son parte de este juguete y deberían ser desechados por la seguridad de su hijo.
- * Usar bajo la vigilancia de un adulto.

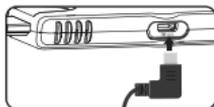
NOTA: Le recomendamos conservar este manual de instrucciones, ya que contiene información importante.

¡Advertencia! No recomendado para niños menores de 3 años. Es un juguete electrónico que necesita conectarse a la corriente eléctrica. Peligro de descarga eléctrica.

ANTES DE COMENZAR

Por la seguridad del menor, se recomienda que un adulto lleve a cabo la instalación del producto antes de entregar la unidad al pequeño y empezar a jugar.

1. Conecte el cable micro USB en el puerto USB del conector HDMI.
2. Enchufe dicho conector Plug & Play en el puerto HDMI de la TV.
3. Conecte el extremo grande del cable micro USB en un puerto USB libre del televisor.
4. También puede conectar el cable USB a un adaptador de corriente DC 5V/500mA o una salida DC 5V/1A.

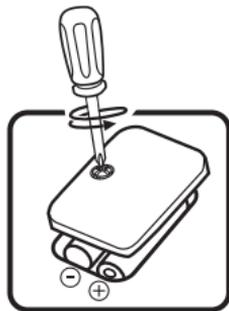


NOTA:

El puerto HDMI del conector Plug & Play sólo es compatible con televisores, no es compatible con ordenadores o monitores de ordenador.

INSTALACIÓN Y CAMBIO DE PILAS

1. Antes de insertar las pilas, asegúrese de que el juguete esté apagado.
2. Encontrará el compartimento de las pilas en la parte posterior del mando inalámbrico.
3. Si hay pilas instaladas en la unidad, extráigalas tirando de uno de los extremos.
4. Coloque 2 pilas AA (AM-3/LR6) nuevas según muestra el dibujo. Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.
5. Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento, asegurándose de que el tornillo está suficientemente apretado.



¡ADVERTENCIA!

Las pilas deben ser colocadas por un adulto.
Mantenga las pilas fuera del alcance de los menores.

IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- No acerque ni tire las pilas al fuego.

PILAS RECARGABLES

- Si las pilas recargables son extraíbles, retírelas del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- No intente recargar pilas normales.

NOTA:

Si el dispositivo se apaga o las luces se hacen más tenues, por favor instale pilas nuevas y vuelva a intentarlo.

Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos.

- Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.
- Los símbolos Hg, Cd, o Pb, indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra negra, indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.



VTech se preocupa por nuestro planeta

- VTech le anima a darle una segunda vida a su juguete llevándolo a un Punto Limpio. De esta forma sus materiales se podrán reciclar respetando así el medio ambiente.
- Busque en su localidad el Punto Limpio más cercano.



INFORMACIÓN DE SEGURIDAD PARA EL USO DE FUENTES DE ALIMENTACIÓN EN JUGUETES

- Use solo la fuente de alimentación recomendada para el juguete.
- La fuente de alimentación no es un juguete.
- Este producto no es recomendado para niños menores de 3 años.
- El juguete no debe ser conectado a más suministros eléctricos de los recomendados.
- Nunca limpie el juguete con líquidos si el adaptador está enchufado.
- Por favor, revise con frecuencia la fuente de alimentación por si el cable, enchufe, carcasa u otras partes pudieran estar dañadas. No utilice la fuente de alimentación si alguna pieza estuviera estropeada. Si observa que las clavijas de su adaptador están dañadas o deterioradas, deseche la fuente de alimentación.
- Las fuentes de alimentación no están diseñadas para ser usadas como juguetes, y el uso de estos productos por parte de los niños debe realizarse bajo la supervisión de los padres.

Este juguete sólo se puede conectar con un equipo que contenga uno de los símbolos siguientes:



CARACTERÍSTICAS

1. Botones direccionales

- Use los botones direccionales para seleccionar opciones en la pantalla. Durante el juego, deberá usar derecha e izquierda para mover al personaje.

2. Inicio

- Podrá salir del juego y volver al menú principal.

3. Ayuda

- Pulse este botón para escuchar alguna pista de cómo seguir el juego o moverse por el menú principal.

4. Botón A

Este botón tiene diferentes funciones:

- seleccionar zonas en el menú principal
- hace saltar al personaje
- pulse dos veces seguidas para dar un salto doble.

5. Botón B

- Pulse B para acceder al menú anterior o escuchar las instrucciones de nuevo.

6. Pantallas principales

Las siguientes pantallas aparecen durante el juego:

Pantalla de selección de partida

- Cree o elimine un perfil o partida en la pantalla de selección de partida.

7. Para recuperar una partida que haya sido borrada accidentalmente, resalte una nueva partida y pulse la siguiente combinación de botones en el mando inalámbrico: Inicio+ Inicio + Ayuda + Ayuda + B + B + Ayuda + Inicio + B. Esto restaurará el archivo borrado



Menú de selección de modo de juego

- Puede jugar a las misiones una a una seleccionando Misiones o a los tres juegos educativos por separado en el modo Desafío rápido.
- Seleccione la opción Padres para ver información sobre los objetivos de aprendizaje de las actividades educativas.



Menú de selección de misiones

- Acceda a las misiones desde la pantalla de este menú.
- El jugador debe obtener al menos una estrella en los cuatro juegos de cada misión para desbloquear la siguiente misión.



Menú de selección de juegos

- Seleccione un juego seleccionando uno de los cachorros que aparecen en la pantalla.
- Las estrellas ganadas durante el juego se mostrarán bajo el icono de los juegos.



Menú de selección de desafíos rápidos

- Acceda a los juegos educativos seleccionando uno de sus tres iconos en la pantalla.

7. Juegos

Chase

- Presione los botones direccionales hacia los lados para mover al personaje.
- Pulse el botón A para que Chase salte.
- Cuando Chase esté en el aire, presione el botón A por segunda vez para que dé un doble salto.
- Use el doble salto para llegar a plataformas más altas, o salte y pulse el botón A, manteniendo pulsado el botón direccional arriba, para saltar más alto durante la carrera.
- Encuentre todos los objetivos de la misión en cada nivel para completar el juego. Los objetivos de la misión se muestran en la parte superior de la pantalla.



Stella

- Presione los botones direccionales hacia los lados para mover al personaje.
- Cuando el helicóptero esté situado por encima de los objetivos, pulse el botón A para rescatarlos.
- Cuando esté suficientemente cerca de la acampada, presione el botón B y lance los suministros para que caigan en la diana.
- Siga las flechas que aparecen en la pantalla hasta el siguiente objetivo de la misión.

Marshall

- Presione los botones direccionales hacia los lados para mover al camión de bomberos de Marshall.
- Pulse el botón A dentro de las zonas de resaltadas para cumplir la misión.
- Cuando pase por una boca de incendio averiada, presione el botón B varias veces para repararla. Con ello ganará tiempo extra.



- Complete todas las misiones de cada área de juego antes de que se agote el tiempo.



- Siga las flechas que aparecen en la pantalla hasta el siguiente objetivo.

Rubble

- Presione los botones direccionales izquierda y derecha para seleccionar las poses de baile de Rubble.
- Para cambiar el disfraz de Rubble, pulse los botones arriba o abajo.
- Cuando esté seguro de tener la combinación correcta de pose y disfraz, presione el botón A para seleccionarla.
- Para obtener buenas puntuaciones, haga coincidir tantas posturas como sea posible antes de que se agote el tiempo.

Rocky/Tracker

- Presione los botones izquierda y derecha para girar el vehículo hasta que vea en él un área dañada. Presione entonces el botón A para seleccionarla.
- Luego presione los botones izquierda y derecha para elegir la pieza correcta y presione el botón A para confirmarla.
- Presione después el botón B varias veces para ajustar bien la pieza y completar la reparación.

Zuma/Everest

- Para que el personaje avance una casilla, elija primero la dirección con los botones de dirección del controller, y luego pulse el botón A para que el personaje salte hacia la casilla más próxima.
- Cuando haya saltado a la nueva casilla, será el turno de los cangrejos o pingüinos, que se desplazarán por las filas o columnas.
- Presione el botón A para saltar si se acerca un cangrejo o un pingüino, pero calcule bien el salto para esquivarlos sin que toquen al personaje.
- Recoja todas las bolsas de galletitas para completar el juego.

8. Elementos del juego

Los siguientes objetos se encuentran a lo largo del juego.

Galletitas

- El jugador puede recolectar galletitas de cachorro en cada pantalla.
- Cuando haya completado todas las áreas de juego, recibirá una, dos o tres estrellas, en función del número de galletitas total obtenido.
- Un juego se puede completar varias veces usando un perfil guardado.
- Cada vez que se completa un juego, el jugador obtiene una nueva puntuación de estrellas, pero solo se guardará la puntuación más alta.

Vidas

- En los juegos de Chase y Stella, el jugador puede conseguir corazones en cada área de juego para contrarrestar las vidas perdidas.



9. Desconexión automática

- Para preservar la duración de las pilas, el controller se apagará después de un minuto sin jugar. Pulse cualquier botón para activarlo de nuevo.

10. Modo salvapantallas

- Cada juego se grabará automáticamente y se iniciará el salvapantallas cuando no intectúe durante unos 20 minutos. Para salir, puede pulsar cualquier botón del controller.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

- Limpie la unidad con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
- Mantenga el producto lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
- Extraiga las pilas cuando no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
- No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la esponja a la humedad o al agua.
- No trate de reparar la unidad ni de desmontar el producto.
- Examine el cable micro USB de corriente con frecuencia, así como sus conectores y otras piezas del producto para asegurarse de que no se hayan dañado con el uso. No utilice ninguna pieza dañada o deteriorada.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si el juego no funciona correctamente, le recomendamos seguir estas instrucciones:

Televisor y conector HDMI:

1. Corte la fuente de energía desconectando el cable de alimentación USB del televisor o de la red eléctrica, en caso de que lo use con un adaptador DC 5V con salida mínima de 500mA.
2. Desconecte el conector Plug & Play del puerto HDMI del televisor.
3. Espere 10 segundos y luego vuelva a conectar el dispositivo al puerto HDMI de la televisión.
4. Conecte el extremo grande del cable de alimentación a un puerto USB libre del televisor (o a cualquier adaptador DC 5V y salida mínimo de 500mA.). El dispositivo debería estar operativo de nuevo y listo para jugar.

Mando inalámbrico

1. Retire las pilas para interrumpir el flujo de alimentación.
2. Espere 10 segundos antes de colocarlas de nuevo.
3. El controller inalámbrico debería estar listo para ser usado nuevamente.
4. Si el equipo sigue sin funcionar, recomendamos sustituir las pilas por unas completamente nuevas.

NOTA:

La electricidad estática puede ocasionar que su V-Smile TV no funcione correctamente. En este caso, desconecte el cable micro-USB, espere 10 segundos y luego vuelva a conectar el cable micro-USB para reiniciar el dispositivo.

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD

Por la presente, VTech Electronics Europe BV declara que el producto 6160 cumple la normativa 2014/53/EU. Puede consultar el texto completo en la siguiente dirección: www.vtech.com/re-directive.

Nombre del fabricante: VTech Electronics Europe BV

Dirección del fabricante: Fahrenheitstraat 22, 6003 DC Weert, THE NETHERLANDS.

Banda de radio frecuencia: 2408MHz - 2472MHz

Máxima transmisión de RF: <0,01W.

HDMI®

HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Los términos HDMI, High-Definition Multimedia Interface y el logotipo HDMI son marcas registradas o marcas comerciales de HDMI Licensing, LLC y han sido utilizados con permiso de sus propietarios.

  **Importante:** El conector HDMI debe conectarse a la TV mediante el cable micro USB incluido a un puerto USB A del televisor o bien mediante un adaptador de corriente DC 5V/500mA o una salida DC 5V/1A.

VTech Electronics Europe

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com

Tel: 91 312 07 70 (solo para España)

www.vtech.es

***Para buscar más información
acerca de nuestros productos
y consultar las condiciones de
garantía visite nuestra página web.***

www.vtech.es



TM & © 2022 VTech Holdings Limited.
Todos los derechos reservados.

Impreso en China.

IM-616000-006

Versión:0