

Disney Pixar
**TOY
STORY 3**

**Toy Story Inflatable Interactive Rocket
Fusée Gonflable Interactive Toy Story**






www.lexibook.com

**INSTRUCTION MANUAL
MODE D'EMPLOI
MANUAL DE INSTRUCCIONES**

LEXIBOOK®
JG6000TS

Start-up guide




Take the command of the Toy Story Interactive Rocket for a thrilling interactive experience! Discover 10 exciting games all happening in Disney Toy Story's universe and enjoy endless hours of fun. The Toy Story Interactive Rocket can easily be connected to the A/V outlets of all televisions. In the following section you will find all the necessary information regarding the initialization and use of your rocket. It is strongly recommended that you read the user guide in its entirety to take note of all the enclosed instructions and safety precautions.

1. Using a screwdriver, open the battery compartment located under the joystick. Install the 3 x LR6/AA 1,5V  type batteries (not included). Close back the battery compartment and tighten the screw.
2. Fix the joystick to the rocket by fitting it into the specially adapted support. Turn the joystick counter clockwise then press the "" button to lock it firmly into place. To dismantle the joystick, press the "" button to unlock it, turn clockwise then slide it upwards.

3. Inflating the rocket:

- 1– Unpack the air pump provided.
- 2– Open the valve cap situated under the rocket and insert the large valve of the air pump inside. While firmly maintaining the valve in place, alternately press and release the air pump until the rocket and its wings are firm. Close the valve cap.

WARNING:


- Do not overinflate the product. You may damage the rocket (maximum recommended length: 135cm / Maximum static loading: 40kg).
 - This product is not intended as a floatation device or pool toy. Do not use it in or around water.
4. Connect the joystick's cables into the A/V outlets of your television by matching the corresponding colours of the cables and A/V outlets.
 5. Switch on the television and select the correct input source.
Press the ON/OFF button on the joystick to turn on the Toy Story Interactive Rocket.
 6. Move the joystick to select one of the ten activities available. Move the joystick to the right to display the next game, or to the left to display the previous game. Press the  or START button to launch the activity. Use the joystick, the  and  buttons to play the games.
To return to the activity menu, press the MENU/RESET button.

Contents of the packaging

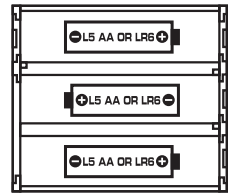
- 1 x Toy Story Interactive Rocket
- 1 x 8-direction joystick
- 1 x repair kit
- 1 x air pump
- 1 x instruction manual

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

Battery information

The Toy Story Interactive Rocket operates with 3 X 1.5 V AA/LR6 type batteries  (not included).

1. Use a screwdriver to open the battery compartment located under the joystick.
2. Install the 3 x LR6/AA type batteries (not included) observing carefully the polarity indicated at the bottom of the battery compartment and as per the diagram shown opposite.
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.

NOTE: Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.


WARNING: Mal-function or loss of memory may be caused by strong frequency interference or electrostatic discharge. Should any abnormal function occur, press the MENU/RESET button or remove the batteries and insert them again.

Discover the Toy Story Interactive Rocket



Press this button to turn on the toy. Press the button again to switch it off.



Press this button to access an activity, play another round of the game, to pause the game.
During a game, press the button once to pause it. Use the joystick to select the green arrow and resume the game. Or select the red cross to quit the game and go back to the activity menu. Press the  button to confirm your choice.





Press this button to return to the game menu.






Use these buttons to play the games.

Note:

- When you win a game, a winning animation is displayed. To exit this screen, press  or START.
- When you lose a game, a game over icon is displayed. To exit this screen, press  or START (you will start the same game again) or MENU/RESET (you will go back to the menu).


List of games

Game 1 – Toy Story Town Battle

Use the 8-direction joystick to fly Buzz over town! Press  to shoot down the flying water balloons and enemy vessels with your laser. Grab 3 of these goodies  to upgrade your weapon or 1 of these goodies  to win 1 life. Reach one of Lotso's band toys flying in air bubbles at the end of each level and beat it to access the next level. To win the game, reach the end of Level 9 and beat Lotso himself!





Game 2 – Slinky Dog's Marbles

Slinky Dog is playing marbles! Help him to drop the marbles in the right location. Move the joystick left and right to move the marbles dispenser. Press  to release the marble. You have 3 lives.





Game 3 – Sunnyside Race

It's playtime in the day care! Race Buzz space rocket against other toys space ships. Arrive first at the finish line! Press  to move your space ship forward. Move the joystick left or right to move the space ship left or right. Press  to brake and stop. You have to race one full lap to reach the finish line. Try to arrive first!




Game 4 – Alien Treasure Hunt

Lotso and his gang have stolen space ships from the little green aliens! They need your help to collect them back. Move the joystick left or right to move the alien at the bottom of your screen. Press  to grab the toy space ships. Watch out and don't grab the green radio-active balls! You can check how many toy space ships you still have to grab to reach the end of the level by looking at the number in the box next to the  icon. You have 3 lives to clear all the 9 levels.




Game 5 – Whack Lotso

Lotso is attacking Woody! Help him to fight back by shooting water at Lotso with a toy water gun. Move the joystick to aim at Lotso. Press  to shoot water. You have 3 lives.








Game 6 – High Roller Pairs

Enter the vending machine and join the toys! Challenge your memory and flip over the right card to make the pairs. Move the joystick to select a card and press  to flip it over. When starting the game, you have 3 lives. If you don't make any mistake in a game round, you will receive 1 extra life! Try to complete all 6 levels.



Game 7 – Sunnyside Breakout

Help Buzz to escape Sunnyside day care! Move the joystick to fly Buzz anywhere on the screen. Press  to shoot with your laser and burst the flying balloons and enemy vessels. Catch the green  or red  goodies to upgrade your shooting weapon. Catching a yellow goody  will get you 1 more special weapon (you can accumulate up to 9 special weapons). Press  to use your special weapon. Reach one of Lotso's band toys at the end of each level and beat it to go to the next level and come closer to the exit. Reach and beat Lotso himself to exit the day care! You start the game with 3 lives and there are 3 levels to clear!



Game 8 – Woody’s Great Escape

It’s time for Woody to escape the day care! Use the joystick to move Woody and press **⊙** to make him jump. Try to reach the bathroom window to escape. Watch out and don’t let him fall on the floor or jump on burning platforms! You have 10 lives but if you lose one, avoid touching the flames for 10 seconds and you can get it back! You must jump 50 floors to reach the window and escape the day care centre.



Game 9 – Garbage Truck Pursuit

It’s time for an amazing truck ride! Race your garbage truck carrying Woody, Rex and the Aliens against other trucks carrying Lotso band’s toys. Move the joystick left or right to move the truck left or right. Press **⊙** to move forward and use **⊙** to brake and stop.

You have to race one full lap to reach the finish line. Try to finish first!



Game 10 – Same Same But Different

Keep your eyes wide open to spot the 5 differences! Watch out for the time! Move the joystick to point at the difference on either picture. Press **⊙** to highlight the difference or press **⊙** to get a hint. You have 5 lives and you can use 5 hints. There are 8 levels to clear.



Epilepsy warning

To be read before attempting to use a video game, either by you or your child. Some people are susceptible to suffer epileptic seizures or to loose consciousness when looking at certain types of flashing lights or elements commonly present in our everyday environment. These people are exposed to seizures when watching certain images on television or when they play some video games. This phenomenon can become apparent even if the person has no previous medical history of such, or has never suffered an epileptic fit. If you or a member of your family has shown in the past any symptom linked to epilepsy (either a seizure or loss of consciousness) when exposed to “luminous” stimulation, please consult with your doctor prior to any attempt to use this game. We warn parents to be vigilant with their children while they play with video games. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation or involuntary movement or convulsions, stop immediately playing the game and consult a doctor.

Precautions to take in any case while using a video game

When you use a video game which can be connected to a TV screen, stand or sit relatively far from the TV screen and as far as the connection cable allows it. Use preferably video games which have a small screen. Avoid playing video games if you are tired or lack some sleep. Make sure to play in room which is well lit. While playing video games, take 10 to 15 minute breaks every hour.

FCC NOTICE

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) this device may not cause harmful interference, and
- (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

NOTE:

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Warning: Changes of modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user authority to operate the equipment.

Maintenance

Only use a soft, slightly damp cloth to clean the unit. Do not use detergent. Do not 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. If the unit malfunctions, try to change the batteries first. If this proves to be ineffective, read the instruction manual again.

NOTE: please keep this instruction manual, it contains important information.

It is recommended to keep the packaging for any further reference. Warning! Not suitable for children under 3 years. Contains small parts. 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.

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Reference: JG6000TS

©2010 LEXIBOOK®

©2010 Disney

Designed and developed in Europe – Made in China

LEXIBOOK Limited

17 Wang Chiu Road, 8th Floor,
Kowloon Bay, Kowloon,
Hong Kong SAR

Lexibook America







C/O NATIXIS Pramex International
1251 Avenue of the Americas, 34th Fl.
New York, NY10020
U.S.A.

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).

Guide de prise en main

Pilote la fusée de Buzz l'Eclair et découvre 10 jeux tirés de l'univers fantastique de Toy Story pour des heures d'amusement ! La fusée interactive Toy Story se connecte facilement aux prises A/V d'un téléviseur. La section suivante explique comment installer et utiliser la fusée. Il est recommandé de lire ce mode d'emploi en entier pour des instructions détaillées et les conseils de sécurité.

1. A l'aide d'un tournevis, ouvrez le couvercle du compartiment à piles situé sous la manette de jeu. Insérez 3 piles AA/LR6 de 1,5 V  (non fournies), refermez le compartiment à piles et resserrez la vis.
 2. Fixez la manette de jeu sur le support correspondant situé sur la fusée. Tournez la manette d'un quart de tour dans le sens contraire des aiguilles d'une montre puis appuyez sur le bouton «  » pour la verrouiller.
Pour retirer la manette, appuyez sur le bouton «  », tournez la manette d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre et retirez le volant en le faisant coulisser par le haut.
 3. Pour gonfler la fusée :
 - 1- Déballez la pompe à air fournie.
 - 2- Ouvrez le bouchon de la valve située sous la fusée et insérez la grande valve de la pompe à air. En maintenant fermement la valve à l'intérieur du produit, appuyez et relâchez la pompe à air jusqu'à ce que la fusée et ses ailes soient fermes. Fermez le bouchon.
- AVERTISSEMENT:**
- Ne pas surgonfler le produit. Vous risquez d'endommager la fusée (longueur maximale recommandée : 135cm / Poids constant maximum : 40kg).
 - Ce produit n'est pas un jeu de bain. Ne pas l'utiliser dans ou près de l'eau.
4. Branchez les câbles de la manette de jeu dans les prises A/V du téléviseur en associant les couleurs des câbles avec celles des prises A/V.
 5. Allumez le téléviseur et sélectionnez la source vidéo correcte. Allumez la fusée interactive Toy Story en appuyant sur le bouton ON de la manette.
 6. Utilisez la manette pour sélectionner une des dix activités proposées. Bougez la manette vers la droite pour afficher le jeu suivant, ou vers la gauche pour afficher le jeu précédent. Appuyez sur  ou START pour démarrer cette activité. Pour jouer aux activités, utilisez la manette et les boutons  ou  Pour revenir au menu des activités, appuyez sur le bouton MENU/RESET.

Contenu de la boîte

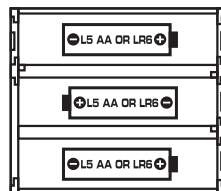
- 1 fusée interactive Toy Story
- 1 manette de jeu multidirectionnelle
- 1 kit de réparation
- 1 pompe à air
- 1 manuel d'instruction

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.

Information sur les piles

La fusée interactive Toy Story fonctionne avec 3 piles alcalines LR6/AA de 1.5V --- (non fournies).

1. Ouvrez le couvercle du compartiment à piles situé sous la manette à l'aide d'un tournevis.
2. Insérez 3 piles de type LR6/AA dans le compartiment à piles en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment à piles et conformément au schéma ci-contre.
3. Refermez le compartiment à piles et resserrez 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.

NOTE : Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) et rechargeables (nickel-cadmium).


ATTENTION : D'importantes interférences électromagnétiques ou des décharges électrostatiques peuvent provoquer un dysfonctionnement ou une perte de données. Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, appuyez sur le bouton MENU/RESET ou enlevez puis remettez les piles.

A la découverte de la Fusée interactive Toy Story



Appuie sur ce bouton pour allumer le jeu, appuie une nouvelle fois pour l'éteindre.



Appuie sur ce bouton pour accéder à une activité, jouer une partie ou mettre le jeu sur pause. Appuie une fois sur le bouton en cours de jeu pour mettre ta partie sur pause. Utilise la manette de jeu pour sélectionner la flèche verte et continuer la partie. Ou choisis la croix rouge pour quitter la partie et revenir au menu des activités. Appuie sur le bouton  pour confirmer ton choix.





Appuie sur ce bouton pour retourner au menu des activités.






Utilise ces boutons pour jouer aux jeux.

Note :

- Lorsque tu gagnes un jeu, une animation s'affiche à l'écran. Pour quitter cet écran, appuie sur  ou START.
- Lorsque tu perds une partie, l'écran affiche une icône « Fin de partie ». Pour quitter cet écran, appuie sur  (pour recommencer une partie du même jeu) ou MENU/RESET (pour revenir au menu).


Liste des jeux

Jeu 1 – Toy Story Town Battle (Bataille dans la ville)

Utilise la manette de jeu multidirectionnelle pour faire voler Buzz au-dessus de la ville. Appuie sur  pour tirer sur les ballons et les vaisseaux ennemis avec ton laser. Récupère 3 de ces bonus  pour améliorer ton arme ou 1 de ces bonus  pour gagner 1 vie supplémentaire. A la fin de chaque niveau, tu devras affronter et vaincre des comparses de la bande de Lotso pour accéder au niveau suivant. Pour finir le jeu, tu dois réussir à atteindre la fin du 9ème et dernier niveau et battre Lotos lui-même !



Game 2 – Slinky Dog's Marbles (Les billes de Zigzag)

Zigzag joue aux billes ! Aide-le à lâcher les billes au bon endroit. Utilise la manette de jeu pour déplacer le distributeur de billes vers la droite ou la gauche. Appuie sur  pour relâcher la bille. Tu as 3 vies.




Game 3 – Sunnyside Race (Course à Sunnyside)

C'est l'heure du jeu à la garderie ! Pilote la fusée de Buzz et mesure-toi à d'autres vaisseaux ! Appuie sur **⬆** pour faire avancer ta fusée. Utilise la manette de jeu pour la déplacer vers la droite ou la gauche et appuie sur **⬇** pour freiner et t'arrêter. Fais un tour de piste complet et essaie d'arriver le premier à la ligne d'arrivée.



Game 4 – Alien Treasure Hunt (Les Martiens partent à la chasse au trésor)

Lotso et sa bande ont volé les navettes spatiales des Martiens ! Aide-les à les récupérer. Utilise la manette de jeu pour déplacer le petit Martien en bas de ton écran vers la droite ou la gauche. Appuie sur **⬆** pour attraper les navettes spatiales. Fais bien attention à ne pas attraper les balles vertes radioactives ! Le nombre de vaisseaux que tu dois récupérer pour atteindre la fin du niveau est indiqué dans la boîte près de l'icône . Tu as 3 vies pour passer les 9 niveaux.



Game 5 – Whack Lotso (Affronte Lotso !)

Lotso attaque Woody ! Aide-le à se défendre grâce à son pistolet à eau. Utilise la manette de jeu pour viser Lotso et appuie sur **⬆** pour tirer de l'eau. Tu as 3 vies.



Game 6 – High Roller Pairs (Paires pour flambeurs)

Entre dans la machine et rejoins tes amis les jouets. Teste ta mémoire en retournant les bonnes cartes pour former des paires. Utilise la manette de jeu pour choisir une carte et appuie sur **⬆** pour la retourner. Lorsque le jeu commence, tu as 3 vies. Si tu réussis à faire un sans faute lors d'une manche, tu reçois 1 vie supplémentaire ! Essaie de finir les 6 niveaux.



Game 7 – Sunnyside Breakout (L'évasion de Sunnyside)

Aide Buzz à s'échapper de la garderie de Sunnyside ! Utilise la manette de jeu pour faire voler Buzz et appuie sur **Ⓢ** pour tirer sur les ballons et les vaisseaux ennemis. Attrape les bonus verts **🟩** ou rouges **🟥** pour améliorer ton arme. Si tu attrapes un bonus jaune **🟨** tu pourras récupérer une arme spéciale supplémentaire (tu peux accumuler jusqu'à 9 armes spéciales). Appuie sur **Ⓢ** pour utiliser ton arme spéciale. A la fin de chaque niveau, tu devras affronter et vaincre des comparses de la bande de Lotso pour accéder au niveau suivant. Pour t'échapper de la garderie, tu dois réussir à atteindre la fin du 3ème et dernier niveau et battre Lotso lui-même ! Tu as 3 vies pour y parvenir.



Game 8 – Woody's Great Escape (La grande évasion de Woody)

Il est temps pour Woody de s'échapper de la garderie ! Utilise la manette de jeu pour déplacer Woody et appuie sur **Ⓢ** pour le faire sauter. Essaie d'atteindre la fenêtre de la salle-de-bains pour réussir à t'échapper. Fais attention à ne pas le laisser tomber et ne le fait pas sauter sur les plateformes en feu. Tu as 10 vies au début du jeu, si tu en perds une, évite les flammes pendant 10 secondes et tu pourras la récupérer. Tu dois grimper 50 étages pour atteindre la fenêtre et t'échapper de la garderie.



Game 9 – Garbage Truck Pursuit (A la poursuite du camion-poubelle)

Prêt pour un tour en camion ? Mets-toi au volant du camion-poubelle transportant Woody, Rex et les Martiens et affronte d'autres camions conduits par des jouets de la bande à Lotso. Utilise la manette de jeu pour déplacer le camion vers la droite ou la gauche. Appuie sur **Ⓢ** pour avancer ou sur **Ⓢ** pour freiner et t'arrêter. Fais un tour de piste complet et essaie d'arriver le premier à la ligne d'arrivée.



Game 10 – Same Same But Different (L'intrus)

Garde les yeux bien ouverts et trouve les 5 différences entre les deux images ! Fais attention à la limite de temps. Utilise la manette de jeu pour pointer les différences sur l'une des deux images. Appuie sur **Ⓢ** pour indiquer la différence ou sur **Ⓢ** pour avoir un indice. Tu as 5 vies et tu peux demander 5 indices. Il y a 8 niveaux de jeu.



Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations « lumineuses », veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation de jeux vidéo. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez les symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

INFORMATION FCC

Ce produit est conforme à la Section 15 des règlements de la FCC. Le fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes :

- (1) cet appareil ne peut causer d'interférences électromagnétiques dangereuses et
- (2) cet appareil doit accepter toutes les interférences reçues, y compris les interférences qui peuvent causer un fonctionnement indésirable.

NOTE :

Cet équipement a été testé et reconnu conforme aux limites d'un appareil digital de classe B, conformément à la partie 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre toute interférence nuisible dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre des fréquences radio et, s'il n'est pas installé et utilisé selon les instructions, il peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, il n'y a pas de garantie à ce que des interférences ne se produisent pas dans une installation particulière. Si cet équipement cause des interférences nuisibles à la réception de la radio ou de la télévision, qui peuvent être déterminées en allumant et éteignant l'équipement, l'utilisateur est invité à corriger les interférences en suivant l'une ou plusieurs de ces mesures :

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Eloigner l'équipement du récepteur.
- Brancher l'équipement à une prise d'un circuit différent de celui où est branché le récepteur.
- Consulter le détaillant ou un technicien expérimenté en radio/TV pour de l'aide.

Avvertissement: Les changements et modifications effectués sur cet appareil non expressément approuvés par la partie responsable des normes peuvent annuler le droit à l'utilisateur de faire fonctionner cet appareil.

Entretien

Protéger 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, utiliser un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent. En cas de mauvais fonctionnement, essayer 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. 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. Avertissement ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Contient de petits éléments.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Référence : JG6000TS

©2010LEXIBOOK®

©2010 Disney

Conçu et développé en Europe – Fabriqué en Chine




LEXIBOOK Limited
17 Wang Chiu Road, 8th Floor,
Kowloon Bay, Kowloon,
Hong Kong SAR




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 collecte (si existants).

Guía rápida

¡Ponte al volante del Cohete Interactivo Toy Story para vivir una emocionante experiencia interactiva! Descubre 10 emocionantes juegos que transcurren todos en el universo de Toy Story de Disney, y disfruta de interminables horas de diversión. El Cohete Interactivo Toy Story puede conectarse con facilidad a los conectores A/V de todos los televisores. En la siguiente sección encontrarás toda la información necesaria sobre la puesta a punto y el uso de tu cohete. Se recomienda vivamente que leas completamente el manual de uso y tomes nota de todas las instrucciones y de las precauciones de seguridad.

1. Abre la tapa de compartimento de las pilas, situado bajo el joystick, utilizando un destornillador. Coloca 3 pilas de tipo LR6/AA, 1,5 V  (no incluidas). Vuelve a cerrar el compartimento y aprieta el tornillo.
 2. Sujeta el joystick al cohete fijándolo en el soporte adaptador especial. Gira el joystick en sentido antihorario y pulsa luego el botón "" para bloquearlo firmemente en su posición.
Para desmontar el joystick pulsa el botón "" para desbloquearlo, gíralo en sentido horario y deslízalo hacia atrás.
 3. Para hinchar el cohete:
 - 1– Saca del embalaje la bomba de aire que se suministra.
 - 2– Abre el tapón de la válvula situado bajo el cohete e introduce en su interior la válvula grande de la bomba de aire. Manteniendo firmemente la válvula en su posición, presiona y suelta alternativamente la bomba de aire hasta que el cohete y sus alas estén hinchados. Cierra el tapón de la válvula.
- ADVERTENCIA:**
- No hinches en exceso el juguete. Puedes dañar el cohete (la longitud recomendada máxima es de 135cm / Peso máximo: 40kg).
 - Este producto no tiene la función de un dispositivo de ayuda a la flotación ni de un juguete de piscina. No lo utilices en el agua o en las proximidades de instalaciones con agua.
4. Conecta los cables del joystick a los conectores A/V del televisor, haciendo coincidir el color de cada conector A/V con el de la clavija de cable correspondiente.
 5. Enciende el televisor y selecciona la fuente de video correcta.
Pulsa el botón ON/OFF del joystick para encender el Cohete Interactivo Toy Story.

6. Mueve el joystick para seleccionar una de las diez actividades disponibles. Mueve el joystick hacia la derecha para que se muestre el siguiente juego, o hacia la izquierda para que se muestre el juego anterior. Pulsa  o el botón START para comenzar la actividad. Utiliza el joystick y los botones  y  para actuar en los juegos. Para volver al menú de actividades pulsa el botón MENU/RESET.

Contenido del embalaje

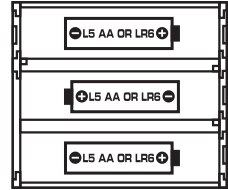
- 1 Cohete Interactivo Toy Story
- 1 Joystick de 8 direcciones
- 1 kit de reparación
- 1 bomba de aire
- 1 manual de instrucciones

¡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.

Información sobre las pilas

El Cohete Interactivo Toy Story funciona con 3 pilas AA/LR6 de 1,5 V  (no incluidas).

1. Abre el compartimento de las pilas, situado bajo el joystick, con ayuda de un destornillador.
2. Coloca las 3 pilas de tipo LR6/AA (no incluidas), respetando la polaridad que se indica en el fondo del compartimento de las pilas, como se muestra en la figura.
3. Vuelve a cerrar el compartimento y aprieta el tornillo.



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.

NOTA: No mezclar pilas alcalinas, estandar (zinc carbon) no recargables (níquel cadmio).

ADVERTENCIA: Las interferencias fuertes o las descargas electrostáticas pueden causar un funcionamiento defectuoso o una pérdida de memoria. Si ocurriera un funcionamiento anormal, pulsa el botón MENU/RESET o retire las pilas e insértelas de nuevo.

Descubre el Cohete Interactivo Toy Story



Pulsa este botón para encender el juguete. Púlsalo de nuevo para apagarlo.



Pulsa este botón para acceder a una actividad, para jugar una nueva ronda del juego, o para hacer una pausa en el juego. Durante el juego, pulsa este botón una vez para hacer una pausa en el juego. Utiliza el joystick para seleccionar la flecha verde y continuar el juego. O selecciona la cruz roja para salir del juego y volver al menú de actividades. Pulsa el botón para confirmar tu selección.



Pulsa este botón para volver al menú del juego.



Utiliza estos botones para acceder a los juegos.

Nota:

- Cuando ganes un juego, se te mostrará una animación de victoria. Para salir de esta pantalla, pulsa o START.
- Cuando pierdas un juego, se mostrará un icono de juego terminado. Para salir de esta pantalla, pulsa o START (volverás a comenzar el juego de nuevo) o MENU/RESET (volverás al menú).

Lista de juegos

Juego 1 – Batalla urbana Toy Story

¡Utiliza el joystick de 8 direcciones para controlar el vuelo de Buzz sobre la ciudad! Pulsa para derribar con tu láser los globos de agua voladores y las naves enemigas. Consigue 3 de estos regalos para actualizar tu armamento, o uno de estos para ganar 1 vida. Alcanza a uno de los juguetes de la banda de Lotso volando en burbujas de aire al final de cada nivel, y abátelo para acceder al siguiente nivel. ¡Para ganar el juego, alcanza el final del nivel 9 y abate al mismísimo Lotso!



Juego 2 – El perro Slinky y las canicas

¡El perro Slinky está jugando a canicas! Ayúdale a dejar caer las canicas en el lugar correcto. Mueve el joystick a izquierda y derecha para mover el dispensador de canicas. Pulsa **⊙** para que caiga la canica. Tienes 3 vidas.




Juego 3 – Carrera en Sunnyside

¡Es la hora de jugar en la guardería! Compite con el cohete espacial de Buzz contra otras naves espaciales. ¡Llega el primero a la meta! Pulsa **⊙** para mover tu nave hacia delante. Mueve el joystick a izquierda y derecha para mover la nave a izquierda y derecha, respectivamente. Pulsa **⊙** para frenar y parar. Debes recorrer una vuelta completa para alcanzar la meta. ¡Intenta llegar el primero!



Juego 4 – Caza del tesoro del Alien

¡Lotso y su banda han robado naves espaciales a los pequeños alienígenas verdes! Necesitan que les ayudes a recuperarlas. Mueve el joystick a izquierda y derecha para mover al alienígena del fondo de la pantalla. Pulsa **⊙** para atrapar las naves espaciales. ¡Vigila y no recojas las bolas verdes radioactivas! Puedes comprobar cuantas naves espaciales te quedan por recuperar para alcanzar el final del nivel, mirando al número situado junto al icono . Tienes 3 vidas para superar los 9 niveles.



Juego 5 – Combate contra Lotso

¡Lotso está atacando a Woody! Ayúdale a contraatacar disparando a Lotso con una pistola de agua. Mueve el joystick para apuntar a Lotso. Pulsa **⊙** para disparar agua. Tienes 3 vidas.








Juego 6 – Empareja rodillos

¡Entra en la máquina tragaperras y únete a los juguetes! Desafía a tu memoria y da la vuelta a la carta correcta para hacer parejas. Mueve el joystick para seleccionar una tarjeta y pulsa **⊙** para darle la vuelta. Al empezar el juego, tienes 3 vidas. ¡Si no te equivocas ninguna vez en una ronda del juego, recibirás una vida extra! Intenta completar los 6 niveles del juego.




Juego 7 – Fuga de Sunnyside

¡Ayuda a Buzz a escaparse de la guardería Sunnyside! Mueve el joystick para hacer volar a Buzz por cualquier lugar de la pantalla. Pulsa  para reventar con tu láser los globos voladores y las naves enemigas. Atrapa los regalos verdes  o rojos  para obtener más municiones para tu arma. Si atrapas un regalo amarillo  obtendrás 1 arma especial más (puedes acumular hasta 9 armas especiales). Pulsa  para utilizar tu arma especial. Alcanza a uno de los juguetes de la banda de Lotso al final de cada nivel, y abátelo para pasar al siguiente nivel y acercarte más a la salida. ¡Alcanza al mismísimo Lotso para salir de la guardería! ¡Al empezar el juego tienes 3 vidas y hay 3 niveles que debes superar!





Juego 8 – La gran escapada de Woody

¡Es hora de que Woody se escape de la guardería! Utiliza el joystick para mover a Woody, y pulsa  para hacer que salte. Intenta alcanzar la ventana del cuarto de baño para escapar. ¡Vigila y no dejes que caiga sobre el suelo o que salte sobre las plataformas con fuego! ¡Tienes 10 vidas, pero si pierdes una evita tocar las llamas durante 10 segundos y podrás recuperarla! Simplemente debes saltar 50 pisos para alcanzar la ventana y escapar de la guardería.





Juego 9 – Persecución en camiones de basura

¡Es hora de un asombroso paseo en camión! Compite con tu camión de basura, transportando a Woody, Rex y los Aliens, contra otros camiones que transportan a componentes de la banda de Lotso. Mueve el joystick a izquierda y derecha para mover el camión en la dirección correspondiente. Pulsa  para ir hacia delante y utiliza  para frenar y parar. Debes recorrer una vuelta completa para alcanzar la meta. ¡Intenta llegar el primero!



Juego 10 – Casi iguales

¡Mantén tus ojos bien abiertos para descubrir las 5 diferencias! ¡Controla el tiempo! Mueve el joystick para apuntar a una de las diferencias en una de las imágenes. Pulsa  para resaltar la diferencia o pulsa  para pedir una pista. Tienes 5 vidas y puede utilizar 5 pistas. Hay 8 niveles de dificultad para completar.



Advertencia sobre la epilepsia

Dirigida a los padres y a los hijos antes de que usen un vídeo juego.

Algunas personas son susceptibles de sufrir ataques epilépticos o perder el conocimiento cuando observan ciertos tipos de luces parpadeantes u otros fenómenos que se presentan comúnmente en nuestro entorno cotidiano. Estas personas están expuestas a este tipo de ataques al observar determinadas imágenes en la televisión o cuando utilizan algunos videojuegos. Este fenómeno puede aparecer incluso cuando la persona no tenga antecedentes médicos en tal sentido, o nunca haya sufrido un ataque epiléptico. Si tú o un familiar tuyo habéis tenido algún síntoma relacionado con la epilepsia (bien un ataque, bien una pérdida de conocimiento), al estar expuestos a algún tipo de estímulo "luminoso", consulta con tu médico antes de utilizar este juego. Advertimos a los padres que vigilen a los niños mientras juegan con videojuegos. Si usted o su hijo experimenta cualquiera de estos síntomas: vértigo, alteración de la visión, contracciones de ojos o músculos, pérdida de conciencia, desorientación o movimientos involuntarios o convulsivos, deje inmediatamente el juego y consulte con un médico.

Precauciones a tomar en cualquier caso cuando se utiliza un videojuego

Cuando utilices un videojuego que puede conectarse a la pantalla del televisor, colócate o siéntate relativamente lejos de la pantalla del televisor, y tan lejos como lo permita el cable de conexión. Utiliza preferiblemente videojuegos que tengan una pantalla pequeña. Evita utilizar videojuegos si te encuentras cansado o necesitas dormir. Asegúrate de jugar en una habitación bien iluminada. Cuando utilices videojuegos, haz una parada de descanso de 10 a 15 minutos cada hora.

NOTA FCC

Este aparato cumple con la Parte 15 de las normas de la FCC. Su funcionamiento está sujeto a las dos siguientes condiciones:

- (1) este dispositivo no debe causar interferencias y
- (2) debe aceptar toda interferencia recibida, incluidas interferencias que pueden afectar su funcionamiento normal.

NOTA:

Este equipo ha sido probado y encontrado que cumple con los límites de un dispositivo digital Clase B, de acuerdo a la Parte 15 del Reglamento FCC. Estos límites están diseñados para proveer protección razonable contra interferencia dañina en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y puede radiar energía de radio frecuencia y, si no es instalado y usado de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencia dañina a radio comunicaciones. Sin embargo, no hay garantía de que no ocurrirá interferencia a recepción de radio ó televisión, la cual puede ser determinada apagando y encendiendo el equipo, el usuario es animado a corregir la interferencia por una de las siguientes medidas:

- Redirigir ó reubicar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a una salida en un circuito diferente al cual el receptor es conectado.

Advertencia: Cambios de modificaciones a ésta unidad no expresamente aprobados por la parte responsable de cumplimiento pudiera eliminar la autoridad del usuario para operar el equipo.

Mantenimiento

Para limpiar el juguete, utilice únicamente un paño suave humedecido en agua. No utilice ningún producto detergente. No esponga 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. 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 se recomienda para niños menores de tres años. Contiene pequeñas piezas.

Este aparato digital Clase B cumple con la norma canadiense ICES-003.

Referencia: JG6000TS

©2010LEXIBOOK®

©2010 Disney

Diseñado y desarrollado en Europa – Fabricado en China

LEXIBOOK Limited

17 Wang Chiu Road, 8th Floor,

Kowloon Bay, Kowloon,

Hong Kong SAR

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).