vtech®

Handleiding

KidiZoom® SMART WATCH DX2

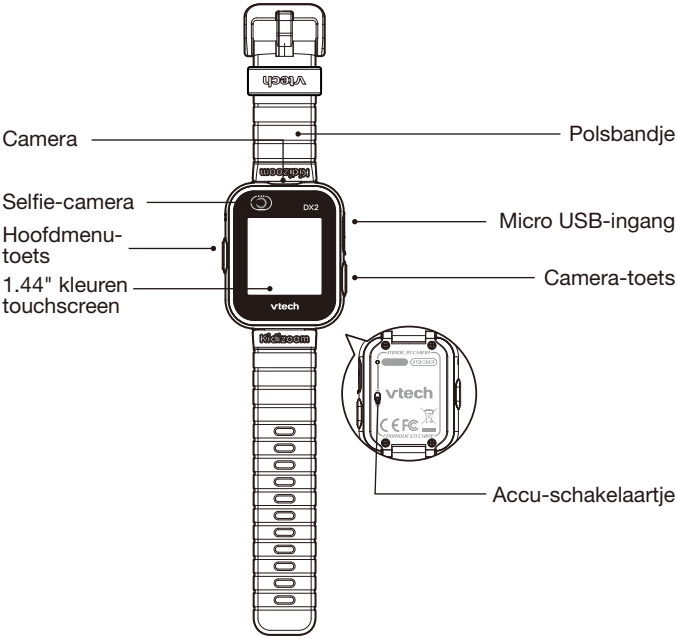
91-003342-056 (NL)

INLEIDING

Gefeliciteerd met uw aankoop van de **KidiZoom® Smartwatch DX2** van **VTech®**. Wij van **VTech®** doen ons uiterste best goede producten te maken die leuk en leerzaam zijn voor uw kind. Mocht u nog vragen of opmerkingen hebben, neemt u dan a.u.b. contact op met onze klantenservice.
Telefoonnummer: (0031) (0)495-459123
E-mail: klantenservice@vtechnl.com

De **KidiZoom® Smartwatch DX2** van **VTech®** is zoveel meer dan alleen een horloge! Maak foto's, selfies en video's, speel uitdagende en sportieve spellen en leer klokkijken met behulp van de gesproken tijd en 3D klokweergaves. Kom in beweging en blijf bij de tijd met dit coole horloge!

FUNCTIES



Camera-toets

Gebruik deze toets om de camera te activeren en foto's of video's te maken.

Hoofdmenu-toets

Druk op deze toets, wanneer het scherm uitgeschakeld is, om het horloge uit de slaapstand te halen en de tijd te zien.
Deze toets kan ook gebruikt worden om naar het hoofdmenu te gaan of om terug te gaan naar een vorig menu.
Houd deze toets gedurende één seconde ingedrukt, wanneer de tijd wordt weergegeven, om het scherm uit te schakelen en het horloge in de slaapstand te zetten.

Slim scherm

Met de **KidiZoom® Smartwatch DX2** kun je twee keer op het scherm tikken om het horloge uit de slaapstand te halen en de tijd te zien. We raden aan om met het topje van je vinger op het scherm te tikken en niet met je nagel of een voorwerp.

Micro USB-ingang

Sluit het horloge aan op een computer met behulp van de micro USB-kabel om bestanden over te zetten of de accu op te laden.

INHOUD VAN DE DOOS

- 1 **KidiZoom® Smartwatch DX2** (met een ingebouwde, oplaadbare Li-ion-polymeer-accu*)
- 1 micro USB-kabel
- 1 handleiding

* De accu is niet vervangbaar

WAARSCHUWING:
Alle verpakkingsmaterialen, zoals plakband, plastic, demolabel, verpakkingsslotjes, tie-wraps, koorden, schroeven enz., maken geen deel uit van het product en dienen voor de veiligheid van uw kind te worden verwijderd.

Let op: Bewaar de handleiding, deze bevat belangrijke informatie over het product.

Gooi de accu niet weg met het huisvuil. De accu kan gerecycled worden. Gooi deze daarom weg in de daarvoor bestemde containers voor klein chemisch afval. De accu is niet vervangbaar.

Het speelgoed mag alleen aangesloten worden op een Klasse II of Klasse III apparaat (gekenmerkt door dit symbool ⧈ of dit symbool ⟐).

De sticker op het scherm is ook onderdeel van het verpakkingsmateriaal. Verwijder de sticker voordat er met het horloge gespeeld wordt.

SPECIFICATIES

Scherm	1.44" kleuren touchscreen
Fotoresolutie	640 X 480 (0.3 MP)
Videoresolutie	320 X 240 pixel of 160 X 120 pixel @ 15 fps
Videolengte-limiet per bestand	60 seconden
Scherpstellen	Selfie-camera: 25 cm - ∞ Camera: 45 cm - ∞
Intern geheugen	256 MB intern geheugen (gedeeld met programma data, het werkelijke geheugen beschikbaar voor opslag zal minder zijn).
Opslagcapaciteit	Foto's: ongeveer 1500 Video's: ongeveer 10 minuten bij 320 x 240 pixel, ongeveer 22 minuten bij 160 x 120 pixel (De lengtelimiet is 1 minuut per video.) **Let op:** De hierboven genoteerde aantallen zijn schattingen. De werkelijke aantallen zijn afhankelijk van de omgeving waarin de opnames gemaakt worden.

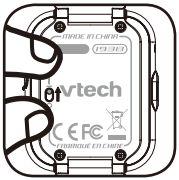
Bestandsformaten	Foto's: Standaard Baseline JPEG Video's: AVI (Motion JPEG)
Ondersteunde hardware	Micro USB-kabel 2.0 voor computerverbinding en opladen van de accu (inbegrepen).
Accu	Oplaadbare Li-ion-polymeer-accu (accu is niet vervangbaar)
Optimale gebruiks- en oplaadtemperatuur	0°C - 40°C

Het dragen van de Smartwatch

Net als bij andere voorwerpen die voor langere tijd dicht bij de huid worden gedragen, is het mogelijk dat de **KidiZoom® Smartwatch DX2** irritatie veroorzaakt bij een gevoelige huid. Dit kan gebeuren wanneer vocht, zeep, zweet of irriterende stoffen onder het horlogebandje blijven zitten en zo voortdurend in contact zijn met de huid. Om dit te voorkomen, raden we aan dat kinderen voordat ze naar bed gaan en bij de geringste tekenen van irritatie het horloge af doen. Tevens raden we aan om de pols en het horlogebandje goed schoon en droog te houden.
Zorg er ook voor dat het bandje niet te strak of te los zit. Indien u merkt dat er roodheid, zwelling of andere irritatie ontstaat, raadpleeg dan een arts voordat het horloge weer wordt gedragen.

STARTEN

Zorg ervoor dat het accu-schakelaartje in de AAN positie staat en laad de accu op voordat je begint met spelen.
Wanneer het accu-schakelaartje in de UIT positie staat, kan het horloge niet opgeladen worden en kan er niet met het horloge worden gespeeld.



Let op: Bij dagelijks gebruik is het niet nodig om het accu-schakelaartje omlaag, naar de UIT-positie, te zetten.
De accu van het horloge zal bij aankoop voor een klein deel opgeladen zijn, maar we raden aan om de accu eerst volledig op te laden voordat er met het horloge gespeeld wordt. Het volledig opladen van de accu duurt ongeveer 3 uur.

Accu opladen

Let op: Uitvoering door een volwassene vereist.

Sluit het horloge aan op een computer met behulp van de bijgesloten micro USB-kabel om de accu op te laden.

- Zorg ervoor dat het accu-schakelaartje op deze positie staat: voordat u het opladen start.
- Open het rubberen klepje van de micro USB-ingang aan de zijkant van het horloge.
- Plaats de micro USB-kabel (smalle uiteinde) in de micro USB-ingang van het horloge.
- Plaats het brede uiteinde van de micro USB-kabel in USB-ingang van een computer. Een USB-ingang wordt meestal aangeduid met dit symbool.
- Wanneer het horloge op de juiste manier is aangesloten, zal het opladen-icoontje op het scherm van het horloge verschijnen.
- Controleer het oplaadproces regelmatig.
- Wanneer de accu volledig is opgeladen, zal er gedurende een korte tijd een bericht op het scherm verschijnen, daarna zal het scherm automatisch uitschakelen. Koppel het horloge los van de computer.

Let op: Het duurt ongeveer 3 uur om de accu volledig op te laden. De werkelijke oplaadtijd is afhankelijk van de stroomtoevoer, het huidige accuniveau en de omgevingstemperatuur waarin de accu wordt opgeladen. De optimale oplaad- en gebruikstemperatuur is 0°C - 40°C.

Accu-gebruikstijd

De gebruikstijd van de accu tussen twee oplaadmomenten is afhankelijk van hoe er wordt gespeeld met het horloge. Wanneer het horloge intensief gebruikt wordt, zal de accu eerder leegraken. Sommige activiteiten, zoals foto's en video's maken, zullen meer stroom van de accu verbruiken.

Accu-gebruikstijd ter referentie

Gebruik	Accu-gebruikstijd
Weinig gebruik	2 weken
Normaal gebruik	2-3 dagen
Intensief gebruik	1 dag

Let op: De accu-gebruikstijd is gebaseerd op de instelling dat het scherm automatisch uitschakelt wanneer het niet gebruikt wordt.

Onderhoud accu

- Laad de accu regelmatig op om deze optimaal te laten presteren, zelfs wanneer het horloge niet gebruikt wordt. Laad de accu ten minste één keer in de 6 maanden op.
- Verschuif het accu-schakelaartje omlaag, naar , wanneer het horloge niet gebruikt wordt. Verschuif het accu-schakelaartje omhoog, naar voordat u de accu gaat opladen.

Attentie

Onjuist gebruik van een accu kan ertoe leiden dat deze barst en een brand of chemische brandwond veroorzaakt. Lees a.u.b. de volgende voorzorgsmaatregelen:

- Demonteer een accu nooit.
- Beschadig de accu niet en stel de accu niet bloot aan hoge druk, laat de accu niet vallen en ga er niet op staan.
- Voorkom kortsluiting.
- Zorg ervoor dat de accu niet blootgesteld wordt aan hoge temperaturen en gebruik de accu niet in de buurt van een warmtebron. Laat de accu niet voor langere tijd in direct zonlicht liggen.
- Gooi de accu niet weg in vuur of in de natuur.
- Gebruik nooit een beschadigde of lekkende accu.
- Houd de accu buiten het bereik van kinderen.
- Zorg ervoor dat de accu niet in contact komt met vocht of water.

- Ouders dienen de micro USB-kabel, de behuizing van het horloge en andere delen regelmatig te controleren op beschadigingen. In geval van een beschadiging mag het horloge of de micro USB-kabel niet meer gebruikt worden totdat de beschadiging op de juiste manier hersteld is of de kabel vervangen is.
- Wanneer u merkt dat de tijd tussen twee oplaadmomenten beduidend korter is dan normaal (bij hetzelfde gebruik), kan de levensduur van de accu ten einde lopen. Gooi het horloge met de accu weg bij het klein chemisch afval zoals beschreven wordt in deze handleiding. De levensduur van de accu varieert per accu en is afhankelijk van hoe het horloge bewaard en gebruikt wordt en in welke omgeving het gebruikt wordt.

Milieu

Verwijdering van batterijen, accu's en product

Het symbool van een doorgekruiste container geeft aan dat het product en de batterijen of accu's niet met het normale huisafval mogen worden weggegooid omdat deze stoffen bevatten die schadelijk kunnen zijn voor het milieu en de gezondheid. Lever het product en/of de batterijen/accu's aan het eind van hun levenscyclus in bij een officieel aangewezen inzamelpunt.

Win advies in bij de plaatselijke autoriteiten voor informatie over speciale plaatsen voor Klein Chemisch Afval (K.C.A.), waar u gebruikte batterijen, accu's en/of producten kunt inleveren.

De chemische symbolen Hg, Cd of Pb geven aan dat het kwik- (Hg), cadmium- (Cd) of loodgehalte (Pb) in de batterij hoger is dan de referentieniveaus in de Richtlijn 2006/66/EC.

De balk geeft aan dat het product na 13 augustus 2005 op de markt werd gebracht.

Help het milieu door uw product en/of batterijen/accu's op een verantwoordelijke manier weg te gooien.

Kijk voor meer informatie op:
www.stibat.nl

Informatie over het opladen:

Sluit de **KidiZoom® Smartwatch DX2** aan op een computer om deze op te laden. Gebruik hiervoor alleen de meegeleverde USB-kabel. Gebruik a.u.b. geen adapters van andere fabrikanten. Controleer de kabel voor gebruik op mogelijke beschadigingen. Zorg ervoor dat er geen vloeistof of vuil op de connectoren zit voordat u de kabel gebruikt. Zorg ervoor dat het horloge droog is en dat er geen vuil in de USB-aansluiting zit. Verbind de kabel op de juiste manier met de smartwatch en de computer. Wanneer het horloge aan staat tijdens het aansluiten, zal er mogelijk een venster op het computerscherm verschijnen waarin toegang tot de schijf wordt gevraagd. Laat het horloge tijdens het opladen nooit onbeheerd achter en plaats deze tijdens het opladen niet op zachte oppervlakken om oververhitting te voorkomen. Het volledig opladen van de accu duurt ongeveer 3 uur. Koppel de **KidiZoom® Smartwatch DX2** los wanneer deze volledig is opgeladen en laat hem niet langer dan 4 uur opladen.

Waterbestendigheid:

- Houd het horloge niet onder stromend water.
- Houd het horloge niet onderwater, het is niet geschikt om mee te douchen, baden of zwemmen.
- Zorg ervoor dat het rubberen klepje de micro USB-ingang goed afsluit wanneer er geen micro USB-kabel aangesloten is.

BEGINNEN MET SPELEN

Zorg ervoor dat het accu-schakelaartje in de AAN positie staat en laad de accu op voordat je begint met spelen.

Let op: Bij dagelijks gebruik is het niet nodig om het accu-schakelaartje omlaag, naar de UIT positie, te zetten.

Druk op de Hoofdmenu-toets of de Camera-toets om het horloge uit de slaapstand te halen. Wanneer het horloge voor de eerste keer gebruikt wordt, kun je de datum en de tijd instellen. Tik op het vinkje wanneer je klaar bent.

Druk op de Hoofdmenu-toets wanneer de klok wordt weergegeven op het scherm om naar het hoofdmenu te gaan. Druk op de Camera-toets om foto's en video's te maken.

Automatische uitschakeling

Om de accu te sparen, schakelt het scherm automatisch uit wanneer het niet geactiveerd wordt in de klok-speelstand.

Let op: De automatische uitschakeling van het scherm kan ingesteld worden in het instellingen-menu: Instellingen/Instellen/Scherm Uit. Zie bladzijde 24 voor meer informatie. Wanneer de timer aan staat, zal het scherm automatisch naar het timer beginscherm gaan in plaats van de klok-speelstand. Het horloge zal niet automatisch uitschakelen wanneer de timer aan staat.

AANSLUITEN OP DE COMPUTER

De **KidiZoom® Smartwatch DX2** is aan te sluiten op een PC of MAC computer met behulp van de bijgesloten micro USB-kabel. Eenmaal aangesloten, kun je bestanden uploaden naar en downloaden van je horloge. Volg onderstaande stappen om de **KidiZoom® Smartwatch DX2** te verbinden met de computer.

- Open het rubberen klepje van de micro USB-ingang aan de zijkant van het horloge.
- Plaats de micro USB-kabel (smalle uiteinde) in de micro USB-ingang van het horloge.
- Plaats het brede uiteinde van de micro USB-kabel in de USB-ingang van een computer. Een USB-ingang wordt aangeduid met dit symbool.
- Er verschijnen twee verwisselbare schijven op de computer wanneer het horloge is aangesloten. De eerste schijf wordt ‘VTech 1938’ genoemd, gebruik deze schijf om bestanden van en naar het horloge over te zetten. De andere verwisselbare schijf wordt ‘VT SYSTEM’ genoemd, hier staan de systeembestanden op en deze zijn niet toegankelijk.

Let op: Koppel het horloge nooit los wanneer er bestanden worden gedownload of geüpload. Volg de stappen die worden aangegeven om de hardware veilig los te koppelen van de computer wanneer je klaar bent.

Zorg ervoor dat het rubberen klepje voor de micro USB-ingang de micro USB-ingang volledig afsluit, wanneer het horloge niet verbonden is met de computer, om eventuele schade te voorkomen.

Back-up maken van foto- of videobestanden:

- Open de ‘DCIM’ map op de verwisselbare schijf 'VTech 1938'.
- Je foto’s en video’s worden geplaatst in submappen. Sleep de bestanden naar een andere map op de computer om een back-up te maken.

Back-up maken van geluidsbestanden:

- Open de ‘VOICE’ map op de verwisselbare schijf 'VTech 1938'.
- Sleep de opgenomen geluidsbestanden naar een locatie op de computer om een back-up te maken.

Foto’s en video’s overzetten naar de KidiZoom® Smartwatch DX2:

- Selecteer de foto’s of video’s die je wilt uploaden van de computer naar het horloge.
- Open de ‘DOWNLOAD’ map op de verwisselbare schijf 'VTech 1938'. Sleep en plaats de foto’s in de ‘PHOTO’ submap. Sleep de video’s naar de ‘VIDEO’ submap.

LET OP: Upload geen foto’s of video’s die gemaakt zijn met een ander cameramodel naar de **KidiZoom® Smartwatch DX2**, het is mogelijk dat het bestandsformaat niet overeenkomt.

Minimale systeemvereisten

Microsoft®, Windows® 10 of hoger besturingssysteem. macOS 10.12 of hoger.
USB-poort vereist.
Microsoft®, Windows® en/of enig ander vermeld Microsoftproduct zijn ofwel handelsmerken van Microsoft Corporation of gedeponeerde handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Macintosh en Mac zijn handelsmerken van Apple Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle overige handelsmerken zijn eigendom van de respectieve eigenaren.

ACTIVITEITEN

Tijdweergave

Druk op de Hoofdmenu-toets om de tijdweergave te zien.

- Kantel het horloge om de 3D klokweergaves te bekijken. De 3D weergave kan in het 'Instellingen-menu' uit worden gezet.
- Tik midden op het scherm om de klokweergave te veranderen tussen analoog en digitaal.
- Tik op het icoontje rechtsonder in de monster-klokweergave om naar het menu te gaan. Hier kun je kiezen om het spel te spelen of om een ander monster als klokweergave te zien. Tik op de pijltjestoetsen om een monster te kiezen en tik op het vinkje om te bevestigen.

- Veeg naar links of rechts over het scherm om meer klokweergaves te zien.
- Veeg van beneden naar boven op het scherm om het 'gesproken tijd'-icoontje te zien en tik erop om te horen hoe laat het is.

- Veeg van boven naar beneden op het scherm om het geluid aan of stil te zetten.

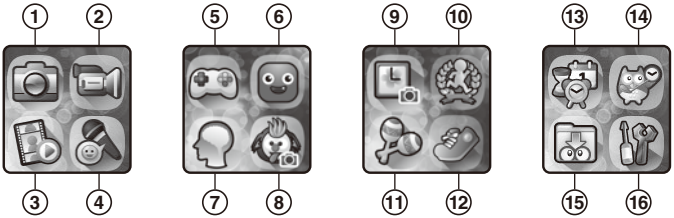
Druk op de Hoofdmenu-toets om naar het hoofdmenu te gaan en andere activiteiten te kiezen.
Druk op de Camera-toets om naar de Camera-speelstand te gaan.

Opmerking: Houd de Hoofdmenu-toets gedurende 1-2 seconde ingedrukt om het scherm uit te zetten.

Hoofdmenu-toets

Druk op de Hoofdmenu-toets om naar het hoofdmenu te gaan. Je kunt kiezen uit 16 verschillende activiteiten.

- Tik op een icoontje om een activiteit te kiezen.
- Veeg naar links of rechts om door het menu te bladeren.



1. Camera
2. Video's
3. Afspelen
4. Stemopname
5. Spellen
6. Zoomi-vriendjes (grappige alien, pratende robot)
7. Knappe kop
8. Pret Studio (word een monster, grappig gezicht)
9. Foto klokweergaves
10. Actieve uitdagingen
11. Geluidseffecten
12. Stappenteller
13. Tijd-activiteiten (alarm, timer, stopwatch, kalender)
14. Klokkijken
15. Downloads
16. Instellingen

Let op: Wanneer de spellen zijn gedeactiveerd (Instellingen/Instellen/Ouder-instellingen), zullen de 'Spellen' en 'Knappe kop' icoontjes niet worden weergegeven in het hoofdmenu. De weergave van de overige activiteiten zal in dit geval veranderen en aparte of gebundelde icoontjes laten zien.

1. Camera

Druk op de Camera-toets om naar de Foto-speelstand te gaan.

- Druk op de Camera-toets of tik op het Camera-icoontje om een foto te maken.
- Tik op het wisselen-icoontje om te wisselen tussen de selfie-camera of de gewone camera.
- Tik op het ster-icoontje om foto's te maken met een foto-effect. Tik op het linker- of rechterpijltje om verschillende effecten te bekijken. Tik nogmaals op het ster-icoontje om het effect te verwijderen.

- Tik op het afspelen-icoontje om de gemaakte foto's en video's te bekijken.

2. Video's

Tik op het video's-icoontje om naar de Video-speelstand te gaan.

- Druk op het opname-icoontje om de opname te starten.
- Druk op de Camera-toets of tik op het stop-icoontje om de opname te stoppen.
- Tik op het wisselen-icoontje om te wisselen tussen de selfie-camera of de gewone camera.
- Tik op het ster-icoontje om video's te maken met een video-effect. Tik op het linker- of rechterpijltje om verschillende effecten te bekijken.
- Tik op het afspelen-icoontje om de gemaakte video's te bekijken.

Wanneer je klaar bent met het maken van een video zal het afspelen-icoontje ook op het scherm verschijnen.

- Tik op het afspelen-icoontje om de laatst opgenomen video te bekijken.
- Tik op het prullenbak-icoontje om naar het verwijderen-menu te gaan.

Let op: De tijdslimiet per video is 1 minuut.

3. Afspelen

Hier kun je bladeren door je gemaakte video's of foto's.

- Het meest recent gemaakte bestand zal als eerste op het scherm verschijnen, tik op de pijltjes of veeg over het scherm om het vorige of volgende bestand te bekijken.
- Tik op het diashow-icoontje om de foto's te bekijken in een diashow.
- Tik op het afspelen-icoontje om de video af te spelen.
- Tik op het prullenbak-icoontje om naar het verwijderen-menu te gaan.

Opmerking: Druk op het omlaag-pijltje in het verwijderen-menu en volg de instructies om alle foto's en video's te verwijderen.

Tik op het terugspoelen-icoontje of het vooruitspoelen-icoontje om door de video te bladeren met een snelheid van 1x, 2x of 4x.

4. Stemopname

Hier kun je je eigen stem opnemen gedurende maximaal 1 minuut per opname. Daarnaast kun je leuke effecten kiezen om je stem te vervormen.

Tik op het opname-icoontje op het scherm om de stemopname te starten. Tik op het stop-icoontje om de opname te stoppen.

Veeg over het scherm om naar de volgende of vorige opname te gaan. Tik op het ster-icoontje om naar het stemvervormingsmenu te gaan.

Er zijn 5 verschillende stemeffecten om uit te kiezen. Tik op de pijltjes om naar de verschillende stemeffecten te luisteren. Tik op het opslaan-icoontje om je stem met het vervormingseffect op te slaan als een apart bestand. Tik nogmaals op het ster-icoontje of druk op de Hoofdmenu-toets om het stemvervormingsmenu te verlaten.

Tik op het prullenbak-icoontje om een stemopname te verwijderen en tik op het vinkje om je keuze te bevestigen.

5. Spellen

De **KidiZoom® Smartwatch DX2** bevat 4 spellen.

- Muis wil naar huis
- Help de holbewoner
- Fotopuzzel
- Monster Vanger

Muis wil naar huis

Help de muis om de sleutel te vinden en de deur te openen om naar huis te gaan. Verzamel onderweg zoveel mogelijk kaas om een topscore te behalen.

Besturing: Tik op het scherm om de muis te laten bewegen. Tik op de kaas om deze op te eten en tik op op de sleutel om deze te pakken. Tik op een ladder (op dezelfde verdieping) om omhoog te klimmen. Tik op de deur om deze te openen en naar het volgende level te gaan.

Help de holbewoner

De holbewonder heeft honger! Help hem om al het eten te verzamelen en de obstakels te ontwijken. Ren zo snel als je kunt om een topscore te behalen!

Besturing: Tik op de rode of blauwe voetafdrukken om het juiste pad te kiezen. Ontwijk de dieren, stenen en obstakels onderweg.

Fotopuzzel

De puzzels kloppen niet! Plaats de puzzelstukjes op de juiste plek om de mooie plaatjes te kunnen zien. Wanneer je een hoger niveau behaalt, zul je ook de door jou gemaakte foto's als puzzel zien.

Besturing: Tik op een puzzelstukje en vervolgens op een ander puzzelstukje om ze van plek te laten wisselen.

Monstervanger

Zoek de monsters om je heen! Er zijn meer dan 80 verschillende monsters om te vangen, doe je best en vang ze allemaal!

Monsters herkennen

Start het spel en je ziet de wereld om je heen in zwart/wit, vanuit het perspectief van de camera aan de voorkant. Kijk hoeveel stappen je moet nemen om het monster te vinden. Richt vervolgens de camera op de kleur die gevraagd wordt en tik op het scherm. Het monster zal tevoorschijn komen en nu kan hij gevangen worden! Blijf op het monster tikken om hem te vangen.

Soms dien je de magische stippen met elkaar te verbinden om het monster te betoveren en te vangen! Verbind de stippen om het monster te betoveren.

Elke keer wanneer je een monster hebt gevangen, zullen je Punten (PNT) en Magische krachten (MP) toenemen.

Let op: Wij raden aan om dit spel in een goed verlichte omgeving te spelen. Wanneer je buiten speelt, zal de kleurherkenning afhankelijk zijn van de weersomstandigheden, zo zullen bijvoorbeeld kleuren in direct fel zonlicht niet goed kunnen worden waargenomen door de camerasensor. Binnenshuis zal de camerasensor de kleuren beter herkennen.

Monsters vinden

Wanneer je het poppetje op het scherm ziet, dien je te blijven lopen totdat je het volgende monster hebt gevonden. Het getal beneden op het scherm geeft aan hoeveel stappen je verwijderd bent van het monster. Onderweg kun je speciale items tegenkomen en verzamelen om punten en magische krachten te verdienen.

Tik op het klembord in het hoofdmenu van dit spel om de gegevens van dit spel te bekijken:

Monster Boek – Bekijk hier alle monsters die je hebt verzameld.

Monster Album – Bekijk hier de foto's die je hebt gemaakt tijdens het verzamelen van de monsters.

Niveau en Beloningen – Hier kun je bekijken hoeveel Punten (PNT), Magische krachten (MP) en medailles je hebt verdiend.

6. Zoomi-vriendjes

Grappige Alien

Tik of veeg over het scherm en de alien zal allerlei grappige reacties geven. Beweeg je arm, schud je smartwatch en kijk wat er met de alien gebeurt!

Pratende Robot

Tik op de mond van de robot en hij zal herhalen wat je zegt met een grappig stemmetje! Tik of veeg over het scherm voor verschillende reacties. Beweeg je arm, schud je smartwatch en kijk wat er met de robot gebeurt!

7. Knappe kop

Speel 3 intelligentie-spellen om je geheugen te trainen en je kennis te vergroten. Elke nieuwe ronde zal uitdagender zijn!

- Cijferballonnen
- Welke is anders?
- Schattenjacht

Cijferballonnen

Tik, in de juiste volgorde, op de ballonnen. Van hoogste cijfer naar laagste cijfer of juist andersom. Het trap-icoontje beneden op het scherm geeft aan wat je moet doen. Probeer zo veel mogelijk ballonnen in de juiste volgorde te knappen voordat de tijd om is.

Welke is anders?

De vier plaatjes zien er op het eerste gezicht misschien hetzelfde uit, maar wanneer je goed kijkt, zul je zien dat er eentje anders is! Kijk goed naar de vormen, kleuren en aantallen om te ontdekken welk plaatje anders is. Tik erop, zo snel als je kunt!

Schattenjacht

Zoek de verborgen schat! Volg de reeks pijltjes, beneden op het scherm, om het aantal vakjes te tellen vanaf de vlag tot aan de verborgen schat. Let goed op, soms zul je een eerder gemaakte stap moeten herhalen. Hoeveel schatten kun jij vinden voordat de tijd om is?

8. Pret Studio

Word een monster

Maak je eigen monsters met jouw gezicht of dat van een vriendje. De nieuwe monsters zullen ook in het Monstervanger spel worden gebruikt.

- Kies in het menu voor het maken van een nieuw monster of het bekijken (en verwijderen) van je gemaakte monsters.

Om een nieuw monster te maken, dien je eerst een foto te maken. Plaats je gezicht in het voorbeeld en tik op het camera-icoontje wanneer je klaar bent.
Je kunt ook de camera aan de voorkant gebruiken of een eerder

gemaakte foto kiezen met behulp van de pijltjes.

Wanneer de foto gelukt is, zal er een willekeurig monster worden gemaakt. Je kunt zelf aanpassingen doen met behulp van de pijltjes of het icoontje linksonder op het scherm. Kies een ander hoofd, ogen, mond, lichaam of geluidseffect. Tik op het vinkje om je monstercreatie op te slaan wanneer je klaar bent.

Grappig gezicht

Maak een selfie of een foto met een vriendje en kijk hoe deze verandert in een grappig gezicht! Volg onderstaande instructies:

- Tik op het wisselen-icoontje om te wisselen tussen de selfie-camera of de gewone camera.
- Zorg dat je gezicht of dat van je vriendje past binnen de lijnen op het scherm.
- Het horloge zal willekeurig een grappig effect kiezen en plaatsen op de foto. Ga naar het fotoalbum om de grappige foto's die je hebt gemaakt te bekijken.

9. Foto klokweergaves

Maak je eigen foto klokweergaves! Kies in het menu voor een eerder opgeslagen foto of maak een nieuwe .

Maak een nieuwe foto

- Tik eerst op het camera-icoontje links op het scherm.
- Veeg vervolgens naar links of rechts of tik op de pijltjes om een klok te kiezen.
- Richt de camera en tik op het camera-icoontje beneden op het scherm om een foto te maken. Je kunt ook de camera wisselen en een selfie maken als klokweergave.
- Wanneer je een foto hebt gemaakt, zal deze te zien zijn op het scherm. Tik op het vinkje om de foto op te slaan. Tik op het kruisje om een nieuwe foto te maken.
- Nadat je de foto hebt opgeslagen, kom je automatisch terecht in de galerij. Bekijk de instructies op blz. 20 voor het gebruik van de galerij.

Druk op de Hoofdmenu-toets om terug te gaan naar het foto klokweergave menu.

Gebruik een foto uit het fotoalbum

- Tik eerst, vanuit het foto klokweergave menu, op het 'maak een nieuwe foto-icoontje en vervolgens op het album-icoontje rechts op het scherm.
- Veeg vervolgens naar links of rechts of tik op de pijltjes om een foto te kiezen. Tik op het vinkje om te bevestigen.
- Veeg vervolgens naar links of rechts of tik op de pijltjes om een klok te kiezen. Tik op het vinkje om te bevestigen.
- Nadat je de foto hebt opgeslagen, kom je automatisch terecht in de galerij. Bekijk onderstaande instructies voor het gebruik van de galerij.

Druk op de Hoofdmenu-toets om terug te gaan naar het foto klokweergave menu.

Foto klokweergaves galerij

- Tik op de pijltjes om alle foto klokweergaves te bekijken die je hebt gemaakt.
- Tik op het prullenbak-icoontje om naar het verwijderen-menu te gaan.
- Tik op het potlood-icoontje om de foto klokweergave te bewerken en een andere klok te kiezen voor je foto.

Let op: Opgeslagen foto klokweergaves zullen automatisch worden weergegeven.

10. Actieve uitdagingen

In het 'Actieve uitdagingen'-menu kun je verschillende activiteiten kiezen om jezelf uit te dagen en sportief bezig te zijn. Kies uit: Hardlopen, Grappig dansen en Supersprong.

A. Hardlopen

Stel een tijd in en ren zo snel als je kunt! Terwijl je rent, zal het karakter op het scherm zijn best doen om net zo snel te rennen als jij. Tik op het timer-icoontje om de tijd aan te passen en veeg over het scherm om een ander karakter te kiezen. Tik op het start-icoontje en begin met rennen. Wanneer de tijd voorbij is, zie je hoeveel stappen je hebt genomen tijdens het rennen!

B. Grappig dansen

Kies een melodietje en dans mee op de muziek! Terwijl je danst, zal het karakter op het scherm zijn best doen om net zo goed te dansen als jij. Tik op de muzieknoot om een melodietje te kiezen en veeg over het scherm om een ander karakter te kiezen. Tik op het start-icoontje en begin met dansen!

C. Supersprong

Stel een tijd in en spring zo vaak als je kunt! Terwijl je springt, zal het karakter op het scherm zijn best doen om net zo vaak te springen als jij. Tik op het timer-icoontje om de tijd aan te passen en veeg over het scherm om een ander karakter te kiezen. Tik op het start-icoontje en begin met springen. Wanneer de tijd voorbij is, zie je hoe vaak je hebt gesprongen!

11. Geluidseffecten

Stamp als een olifant of fladder met je armen als een vogeltje. Kies uit 10 verschillende geluidseffecten en schud je arm met de **KidiZoom® Smartwatch DX2** om je pols om te spelen!

12. Stappenteller

Dit is een eenvoudige stappenteller die aangeeft hoeveel stappen je hebt gemaakt wanneer je hebt gewandeld of gerend. Het horloge dient om de pols gedragen te worden voor een zo accuraat mogelijk resultaat.

- Tik op het start-icoontje om de stappenteller aan te zetten. De teller zal automatisch stoppen wanneer de dag voorbij is of wanneer je op de stop-toets tikt.
- Tik op het resultaten-icoontje om je topscore, recente scores en prestaties te bekijken.
- Tik op het prestatie-icoontje om een doel te stellen en jezelf of je vrienden uit te dagen.
- Tik op het stop-icoontje om het tellen van de stappen te stoppen.
- Tik op het reset-icoontje om het tellen van de stappen te resetten en te beginnen bij nul.

Let op: Deze kindvriendelijke versie van de stappenteller is alleen bedoeld voor plezier, dit speelgoed is niet zo accuraat als een professionele stappenteller voor volwassenen. De stappenteller telt alleen bewegingen tijdens de stappenteller-activiteit of tijdens de klokweergave. Het tellen van de stappen zal stoppen tijdens het spelen van andere activiteiten.

13. Tijd-activiteiten

Tik, vanuit dit menu, op de pijltjes of veeg naar links of rechts om een activiteit te kiezen. Tik op de activiteit die je wilt starten.

Alarm

Stel een alarm in als wekker door een keuze te maken uit verschillende geluiden en animaties. Je kunt ook je eigen stem opnemen en gebruiken als wekkergeluid.

- Tik op het wekker-icoontje om de wekkertijd aan te passen.
- Tik op het bel-icoontje om de wekker aan of uit te zetten.

De wekkertijd aanpassen:

- Veeg over het scherm om de uren en minuten in te stellen.
- Tik op het luidspreker-icoontje op het scherm om naar het wekkergeluiden-menu te gaan. Er zijn 10 wekkergeluiden om uit te kiezen. Veeg naar links of rechts om de verschillende geluiden te beluisteren en de animaties te bekijken. Tik op het vinkje om je keuze te bevestigen.

- Eén van de opties is de mogelijkheid om je stem op te nemen en je eigen wekkergeluid te maken. Tik op het opname-icoontje om de opname te starten, tik op het stop-icoontje om de opname te stoppen. De opname stopt automatisch na 3 seconden. Tik op het afspelen-icoontje om de opname te beluisteren.
- Tik op het vinkje om je keuze te bevestigen.

Let op: Wanneer de accu leegraakt of het horloge helemaal uit is gezet (met behulp van het accu-schakelaartje), dien je de wekker opnieuw in te stellen.

Timer

Stel de timer in om af te tellen.

- Tik op het start-icoontje om de timer aan te zetten.

- Tik op het stijl-icoontje of veeg over het scherm om de stijl van de timer aan te passen. Je kunt kiezen uit 5 verschillende stijlen.
- Tik op de tijd om de instellingen van de timer aan te passen. Veeg omhoog of omlaag om de tijd (minuten en seconden) te veranderen. Tik op het vinkje om je keuze te bevestigen.
- Tik op het pauze-icoontje om de timer te pauzeren. Tik nogmaals op dit icoontje om de timer weer aan te zetten. Tik op het reset-icoontje om de timer te stoppen en te resetten.

Stopwatch

Gebruik de stopwatch om de tijd bij te houden.

- Tik op het start-icoontje om de stopwatch te starten.
- Tik op het stijl-icoontje of veeg over het scherm om de stijl van de stopwatch aan te passen. Je kunt kiezen uit 5 verschillende stijlen!
- Tik op het pauze-icoontje om de stopwatch te pauzeren. Tik nogmaals op dit icoontje om de stopwatch weer aan te zetten. Tik op het reset-icoontje om de stopwatch te stoppen en te resetten.

Kalender

Veeg naar links of rechts over het scherm om de kalender te verkennen en naar de vorige of volgende maand te gaan. Veeg omhoog of omlaag over het scherm om naar het vorige of volgende jaar te gaan.

14. Klokkijken

Hier leer je analoog en digitaal klokkijken en vertelt de uil je de tijd.

- Tik op het uur-icoontje of minuut-icoontje om de tijd te kiezen die je de uil wilt laten zeggen.
- Tik op de + en - icoontjes om de gewenste tijd te kiezen.

15. Downloads

Hier worden alle downloads van **Explor@ Park**™ weergegeven.
Volg onderstaande stappen om **Explor@ Park**™ te installeren:

1. Verbind de **KidiZoom® Smartwatch DX2** via de bijgesloten micro USB-kabel met een computer.
2. Klik op het ‘Download Website’-icoontje in de verwisselbare schijf 'VTech 1938' die verschijnt op de computer. Of gebruik onderstaande link: **www.vtechnl.com/downloads**.

3. Download en installeer **Explor@ Park**™ voor de **KidiZoom**® **Smartwatch DX2**.
4. Start het programma, registreer de **KidiZoom**® **Smartwatch DX2** en download nieuwe extra's, zoals gratis spelletjes, klokweergaves en camera-effecten.

Let op: Kijk onder het kopje 'Help' online voor meer informatie met betrekking tot het downloaden van content.

Download Manager

In de Download Manager kun je zien hoe groot de bestanden zijn die je hebt gedownload. Hier kun je ook downloads verwijderen.

Tik op het prullenbak-icoontje om naar het verwijderen-menu te gaan. Tik op het vinkje om je keuze te bevestigen.

Let op: Wanneer een download verwijderd is, kun je het horloge verbinden met **Explor@ Park**™ om deze opnieuw te downloaden.

16. Instellingen

Veeg naar links of rechts in het instellingen-menu om door de instellingen te bladeren. Hier kun je de volgende instellingen aanpassen:

Volume

- Tik op de + en - icoontjes om het gewenste volume te kiezen

Contrast

- Tik op de + en - icoontjes om het schermcontrast aan te passen.

Datum

- Veeg omhoog of omlaag om de datum aan te passen.
- Tik op het datumweergave-icoontje om de datumweergave te veranderen (DD/MM/JJJJ of MM/DD/JJJJ).
- Tik op het vinkje om je keuze te bevestigen.

Tijd

- Tik op het icoontje om de tijd in te stellen.
- Veeg omhoog of omlaag om de tijd aan te passen.
- Tik op het tijdweergave-icoontje om de tijdweergave te veranderen naar de 12-uurs mode of 24-uurs mode.
- Tik op het vinkje om je keuze te bevestigen.

3D weergave

- Tik op 'Aan' om de 3D weergave aan te zetten.
- Tik op 'Uit' om de 3D weergave uit te zetten.

Let op: Wanneer het horloge naar de slaapstand gaat, zal het scherm langzaam uitschakelen en is het mogelijk dat de 3D weergave niet weergegeven wordt.

Slim scherm

Wanneer het 'Slim scherm' aan staat, kun je het horloge uit de slaapstand halen door twee keer op het scherm te tikken.

- Tik op 'Aan' om de 'Slim scherm'-functie aan te zetten.
- Tik op 'Uit' om de 'Slim scherm'-functie uit te zetten.

Achtergrond

- Tik op de pijltjes om de achtergrond van het menu aan te passen.
- Tik op het vinkje om je keuze te bevestigen.

Instellingen

- Geheugen

Bekijk hier het geheugen dat beschikbaar is of kies ervoor om het geheugen te formatteren. Volg de instructies op het scherm wanneer je het geheugen wilt formatteren.

Let op: Bij het formatteren zullen alle bestanden van het geheugen gewist worden, inclusief alle foto's, video's en stemopnames die je hebt gemaakt.

- Beeldformaat

Hier kun je kiezen uit 2 opties om de beeldweergave aan te passen. De standaard beeldweergave staat ingesteld op 4:3.

Normaal beeld: De afbeelding wordt weergegeven in zijn originele formaat.

Beeldvullend: De afbeelding wordt beeldvullend weergegeven, de hele afbeelding wordt weergegeven maar niet in zijn originele formaat.

- Videoresolutie

Maak een keuze uit 2 opties:

160 x 120: De videoresolutie is lager waardoor je meer video's kunt opnemen en opslaan.

320 x 240: De videoresolutie is hoger waardoor je minder video's kunt opnemen en opslaan.

- Scherm Uit

Stel hier de tijd in voor het automatisch uitschakelen van het scherm.

Kies uit 5 opties: 10 seconden, 20 seconden, 30 seconden, 45 seconden, 1 minuut en 'Altijd aan' om het automatisch uitschakelen in te stellen. Tik op het vinkje om je keuze te bevestigen. Wanneer je kiest voor 'Altijd aan', zal het scherm niet automatisch uitschakelen. De klok zal altijd weergegeven worden op het scherm, maar het scherm zal wel donkerder worden wanneer er gedurende 10 seconden niet met het horloge gespeeld wordt. Het horloge zal alleen de tijd laten zien. Andere functies, zoals de 3D weergave, zullen dan niet beschikbaar zijn.

Opmerking: Wanneer het automatisch uitschakelen van het scherm ingesteld staat op een lange tijd zal het accuverbruik hoger zijn en zal de accu eerder leegraken.

- Frequentie

Je kunt de frequentie instellen op 50Hz voor gebruik in Europese landen of op 60Hz voor gebruik in Amerika en Canada. Wanneer de verkeerde frequentie is ingesteld, kan dit ‘flikker’-effecten op de foto’s en filmpjes veroorzaken. Wanneer je internationaal reist, kun je de frequentie handmatig aanpassen om een goede beeldkwaliteit te behouden.

- Ouder Instellingen

De ‘Ouder-instellingen’ geven toegang tot het beperken van de speeltijd van de spellen.

Geen limiet – Dit is de standaard instelling. Spellen kunnen zonder tijdslimiet gespeeld worden.

15 / 30 / 60 / 90 minuten per dag – Wanneer de gekozen tijd bereikt is, kan er niet meer worden gespeeld tot de volgende dag.

Let op: De speeltijd zal gereset worden wanneer je de datum of tijd aanpast in het 'Instellingen-menu'.

- Fabriek-Reset

De ‘Fabriek-Reset’ zal alle bestanden verwijderen en alle instellingen resetten. Dit betekent dat alle topscores, instellingen met betrekking tot fotoresolutie en alle gemaakte foto’s ook verwijderd zullen worden.

ONDERHOUD EN VERZORGING

1. Zorg ervoor dat het rubberen klepje voor de micro USB-ingang de micro USB-ingang volledig afsluit, wanneer het horloge niet verbonden is met de computer, om eventuele schade te voorkomen.
2. Maak het horloge a.u.b. alleen schoon met een vochtige en niet met een natte doek.
3. Leg het horloge niet voor langere tijd in de felle zon of in de buurt van een andere warmtebron.
4. Laat het horloge niet op harde oppervlakken vallen en stel het niet bloot aan vocht of water.
5. Reinig het horloge niet met bijtende schoonmaakmiddelen. Blaas of veeg met een zachte doek over de lens en het scherm om deze schoon te maken.

WAARSCHUWING

Als gevolg van een bestaande aandoening, heeft een zeer klein percentage mensen kans op een epileptische aanval of het buiten bewustzijn raken wanneer zij kijken naar bepaalde typen kleuren of patronen, voornamelijk wanneer deze voorkomen op beeldschermen. Omdat **VTech**® niet verantwoordelijk is voor eventuele risico's raden wij de ouders aan om toezicht te houden wanneer de kinderen videospelletjes spelen. Wanneer het kind duizeligheid, verminderd of veranderend gezichtsvermogen, desoriëntatie of stuiptrekkingen vertoont, laat het kind direct stoppen met spelen en raadpleeg een arts.

Attentie: Te dicht op een beeldscherm zitten voor een langdurig tijdbestek kan vermoeidheid en ongemak veroorzaken. We raden dan ook aan dat kinderen na ieder uur spelen een pauze nemen van 15 minuten.

PROBLEMEN OPLOSSEN

Klachten zoals geen beeld, geen geluid of het horloge doet helemaal niets, hebben vaak te maken met onjuiste instellingen. De **KidiZoom**® **Smartwatch DX2** is in vele gevallen niet defect. Probeer de volgende mogelijkheden:

Probleem	Oplossing
Het horloge werkt niet meer	1. Verschuif het accu-schakelaartje naar UIT en wacht 30 seconden. 2. Verschuif het accu-schakelaartje naar AAN en druk op de Hoofdmenu-toets om het horloge aan te zetten. Het horloge zou nu moeten werken. 3. Laad de accu nogmaals op wanneer het horloge nog niet werkt. (Bekijk bladzijde 6 en 7 voor meer informatie)
De weergave op het scherm is abnormaal	1. Verschuif het accu-schakelaartje naar UIT en wacht 30 seconden. 2. Verschuif het accu-schakelaartje naar AAN en druk op de Hoofdmenu-toets om het horloge aan te zetten. De weergave op het scherm zou nu normaal moeten zijn.
Gemaakte foto is onduidelijk	1. Zorg voor een goede belichting in de omgeving waar de foto gemaakt wordt. 2. Controleer of de cameralens schoon is. Bekijk de informatie op bladzijde 26 wanneer de lens vuil is.
Geen verbinding met pc	1. Controleer de verbinding van de micro USB-kabel tussen het horloge en de pc en bekijk bladzijde 10 en 11 voor meer informatie. 2. Verschuif het accu-schakelaartje naar UIT en wacht 30 seconden. Verschuif het accu-schakelaartje naar AAN en verbind het horloge opnieuw met de pc.
De gedownloade video's en foto's kunnen niet worden bekeken	Zorg ervoor dat gedownloade bestanden in de juiste map staan op de **KidiZoom® Smartwatch DX2**. Foto’s dienen in de ‘DOWNLOAD/PHOTO’ map te staan. Video’s dienen in de ‘DOWNLOAD/VIDEO’ map te staan. De **KidiZoom® Smartwatch DX2** ondersteunt alleen onderstaande bestandsformaten: Foto’s in Standaard Baseline JPEG en video’s in AVI (Motion JPEG) gemaakt door de **KidiZoom® Smartwatch DX2**.

Wanneer de **KidiZoom® Smartwatch DX2** na het uitvoeren van bovenstaande instructies nog steeds niet naar behoren functioneert, kunt u contact opnemen met onze klantenservice.
Telefoonnummer: (0031) (0)495-459123
E-mail: klantenservice@vtechnl.com

BELANGRIJKE MEDEDELING:
Het ontwerpen en ontwikkelen van educatief speelgoed gaat gepaard met een verantwoordelijkheid die wij bij **VTech®** uitermate serieus opvatten. Wij zetten ons volledig in om er zeker van te zijn dat de informatie, die de kern van ons product is, zeer nauwkeurig en accuraat is. Het kan echter gebeuren dat er fouten voorkomen. Het is voor u van belang om te weten dat wij volledig achter onze producten staan en u aanmoedigen contact op te nemen met onze klantenservice indien u problemen heeft met, of suggesties heeft voor onze producten. Wij staan u dan graag te woord.
Telefoonnummer: (0031) (0)495-459123 /
E-mail: klantenservice@vtechnl.com

Bezoek onze website voor meer informatie over onze producten en garantievoorwaarden:

vtechnl.com

TM & © 2017 VTech Holdings Limited.
Alle rechten voorbehouden.
Printed in China.
91-003342-056 NL