Interaktives Lern-Tablet

Storio3 S



Bedienungsanleitung

2014 © VTech
Gedruckt in China.
91-001661-0xx GE

Liebe Eltern,

wir von **VTech®** sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer **Storio®** Reihe gekauft. Unsere **Storio®** Produkte werden speziell für Kinder im Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt.

Storio 3® S - das interaktive Lern-Tablet für Kinder ist die nächste Generation Lernspielzeug mit einer großen Auswahl an Lernspielkassetten mit interaktiven E-Books, Lern- und Kreativspielen sowie vielen zusätzlichen Apps zum Herunterladen - jetzt neu mit kindersicherer WLAN-Verbindung und vielseitiger Kommunikations-App "VTech Kid Connect"! Das Lern-Tablet hat nicht nur ein zeitgemäßes, robustes Design, sondern u.a. auch ein hochwertiges 5" Farb-Touch-Display, einen Bewegungssensor zur Steuerung der Spiele, eine drehbare Kamera, einen USB- und Kopfhöreranschluss und einen Steckplatz für microSD-Karten.

Mit dem **Storio 3® S** kann ihr Kind zu Hause und unterwegs mit allen Sinnen Neues entdecken und sich mit viel Spaß Lerninhalte erschließen. Die interaktiven Herausforderungen ermöglichen es Ihrem Kind von Anfang an spielend neue Kompetenzen zu erwerben und zu fördern. Mit "VTech Kid Connect" kann Ihr Kind zudem ganz einfach und sicher mit Familie und Freunden kommunizieren.

Die vielseitigen Möglichkeiten des **Storio 3® S** Lern-Tablets und die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!

Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech®** viel Spaß beim Spielen und Lernen! Mehr Informationen zu VTech® und weiteren **VTech®** Lernspielprodukten finden Sie unter: www.vtech.de

INHALT

EINLEITUNG 1
Inhalt der Packung 1
PRODUKTEIGENSCHAFTEN 2
BATTERIEHINWEISE 6
ERSTE SCHRITTE 9
Spielbeginn 9
Hauptmenü und Informationsleiste 9
Symbole der Grundfunktionen 10
DOWNLOAD MANAGER 11
Installation des Download Managers auf einem Computer 11
Registrierung Ihres Storio 3® S im Download Manager 13
WLAN-VERBINDUNG 14
Aufbau der WLAN-Verbindung auf dem Storio 3® S 14
Wunschzettel Generator 15
Downloads-Menü 16
VTech Kid Connect 16
Neues von VTech 19
INHALTE 20
Storio 3® S Demo-Video Kassette 20
Vorinstallierte Apps 21
FOTOS UND VIDEOS ÜBERTRAGEN 30
WARTUNG & PFLEGE 32
PROBLEMLÖSUNG 34
SERVICE 38
ENDNUTZER-LIZENZVEREINBARUNG 39

Spielen, Lernen & Kreativsein!

Storio 3® S - das interaktive Lern-Tablet mit 18 vorinstallierten Apps bietet Kindern zahlreiche Möglichkeiten die multimediale Welt für sich zu entdecken.

Neben der Digitalkamera für tolle Foto- und Filmaufnahmen mit lustigen Kamera- und Bild-bearbeitungseffekten, den Mediaplayern wie E-Reader, Musik- und Videoplayer, der Kunstwerkstatt, den Organisations-Apps, den Spielen und vielem mehr, können mit der geschützten Nachrichten-App "KidConnect" über WLAN nun auch Nachrichten, Bilder, Foto- und Sprachaufnahmen an das Smartphone oder Tablet der Eltern oder anderen **Storio 3® S** Lern-Tablets der Freunde gesendet werden. Viele spannende Lernspiele und Downloads sorgen für tollen Lern- und Spielspaß!

Inhalt der Packung

- Ein **VTech® Storio 3® S** Interaktives Lern-Tablet (inklusive zwei **Storio 3® S** Stifte)
- Eine **Storio 3® S** Demo-Video Kassette
- Eine Download Manager Installations-CD
- Ein USB-Kabel
- Eine Stiftschnur
- Eine Bedienungsanleitung

Hinweis: Sollten Sie die Version des **Storio 3® S** erworben haben, die das **Storio 3® S** Akku Set inklusive Netzteil enthält, finden Sie eine genaue Beschreibung für deren Gebrauch in dieser Bedienungsanleitung.

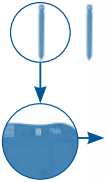

Stiftschnur


Download Manager Installations-CD


Storio 3® S Demo-Video Kassette


USB-Kabel

Storio 3® S Stifte



Storio 3® S



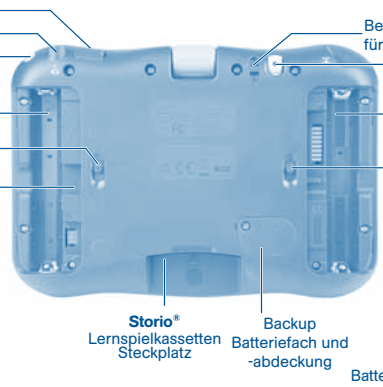

Bedienungsanleitung

PRODUKTEIGENSCHAFTEN

Warn- und Sicherheitshinweise:
Alle Verpackungsmaterialien, wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien sowie Karton, sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeuges und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Hinweis: Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Informationen enthält.





PRODUKTEIGENSCHAFTEN

AUSSTATTUNG	FUNKTION
Drehbare Kamera	Drehen Sie die Kamera und machen Sie Fotos von sich selbst und Ihren Freunden.
Touchscreen	Tippen Sie mit dem Finger oder dem **Storio 3® S** Stift auf den Bildschirm, um zu spielen.
Netzanschluss	Schließen Sie hier das Netzteil an.
Kopfhöreranschluss	Schließen Sie hier einen Kopfhörer an (separat erhältlich). **Hinweis:** Maximale Ausgangsspannung ⩽ 150mV.
Ein-/Aus-Taste	Drücken Sie diese Taste, um den **Storio 3® S** ein- oder auszuschalten.
USB-Anschluss	Schließen Sie hier das beiliegende USB-Kabel an, um das Tablet mit Ihrem Computer zu verbinden.
Helligkeitsregler	Drücken Sie diese Taste, um die Helligkeit des Bildschirms einzustellen.
Hilfe-Taste	Drücken Sie diese Taste, um Anweisungen noch einmal zu hören oder Hinweise zu erhalten.
Mikrofon	Sprechen Sie in das Mikrofon, um Ihre Stimme aufzunehmen oder mikrofonbezogene Spiele zu spielen.
Lautstärke-Tasten	Drücken Sie diese Tasten, um die Lautstärke einzustellen.
Hauptmenü-Taste	Drücken Sie diese Taste, um jederzeit zum **Storio 3® S** Hauptmenü zurückzukehren.
Steuerkreuz	Drücken Sie das Steuerkreuz, um sich in einigen Spielen und Menüs nach oben, unten, links oder rechts zu bewegen.
Eingabe-Taste	Drücken Sie diese Taste zur Spielsteuerung in bestimmten Spielen (falls zutreffend).
Batterie Auflade-Anzeige	Diese Anzeige blinkt grün, wenn die Akkus aufgeladen werden. Sind die Akkus vollständig aufgeladen, erlischt die Anzeige.
Storio® Lernspielkassetten Steckplatz	Stecken Sie hier eine **Storio®** Lernspielkassette ein (separat erhältlich), um zu spielen.
Storio 3® S Stift & Stifthalterung	Benutzen Sie Ihren Finger oder diesen **Storio 3® S** Stift, um das Tablet zu bedienen. Stecken Sie den Stift nach Gebrauch stets wieder zurück in die Stifthalterung.

Backup-Batteriefach & -abdeckung	Die Backup-Batterie liefert Energie für die System-Uhr. Eine Anleitung zum Auswechseln der Backup Batterie finden Sie im Kapitel "Auswechseln der Backup-Batterie" auf Seite 33.
Befestigungsmöglichkeit für Stiftschnur	Hier können Sie den Stift mit der Stiftschnur befestigen.
Schiebeverriegelungen für Batteriefachabdeckungen	Schieben Sie diese Verriegelung, um die Batteriefachabdeckungen zu öffnen. Verschließen Sie die Batteriefachabdeckungen nach dem Wechseln der Batterien wieder.
Steckplatz für microSD-Karte	Stecken Sie hier eine microSD-Karte ein (nicht enthalten). (Hinweis: Der **Storio 3® S** kann mit microSD-Karten bis zu einer Größe von 32GB verwendet werden). Zum Übertragen von eigenen Audio- und Videodateien wird eine microSD-Karte (nicht enthalten) benötigt!
Batteriefächer	Legen Sie 4 AA Mignon LR6 Batterien oder das Akku Set ein. Hinweise zum Einlegen der Batterien finden Sie im Abschnitt weiter unten.

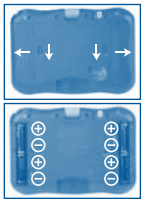
Befestigen des Stiftes

Binden Sie ein Ende der Stiftschnur an den Stift und das andere Ende an die Befestigung am **Storio 3® S**.



Einlegen der Batterien (Für vier AA Batterien)

- Vergewissern Sie sich, dass das Tablet ausgeschaltet ist.
- Schieben Sie die Schiebeverriegelung der Batteriefachabdeckungen auf der Rückseite des Tablets, um die Batteriefächer zu öffnen und die Abdeckungen zu entfernen.
- Legen Sie vier AA Batterien wie in Bild 2 dargestellt ein.
- Verschließen Sie die Batteriefächer wieder mit den Abdeckungen.



Einlegen des Akku Sets

1. Vergewissern Sie sich, das der **Storio 3® S** ausgeschaltet ist.
2. Drehen Sie das Gerät um. Öffnen Sie die Schiebeverriegelung und entfernen Sie die Batteriefachabdeckungen, indem Sie sie nach außen schieben.
3. Legen Sie den Akku ① in das Fach auf der rechten Seite und den Akku ② in das Fach auf der linken Seite. (Die Batteriefächer sind auch nummeriert)
   - Setzen Sie den Akku zuerst mit dem Verbindungsstecker ein.
   - Drücken Sie den Akku dann herunter, bis er an der richtigen Stelle einrastet.
4. Setzten Sie die Batteriefachabdeckungen wieder ein.



Laden und Wiederaufladen der Akkus

Vor dem ersten Gebrauch sollten die Akkus einmal vollständig aufgeladen werden. Bitte befolgen Sie die unten stehenden Anweisungen, um die Akkus aufzuladen.

1. Vergewissern Sie sich, dass die Akkus in das Tablet eingelegt sind.
2. Verwenden Sie das **VTech®** Netzteil (enthalten), das konform ist zur EN61558. Stecken Sie das eine Ende des Netzteils in den Netzanschluss des **Storio 3® S** und das andere Ende in die Steckdose.

Hinweis: Das Netzteil ist kein Spielzeug!
Dieses Tablet ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

3. Sie können den **Storio 3® S** weiter verwenden, wenn das Netzteil angeschlossen ist, aber die Akkus werden nicht aufgeladen, solange der **Storio 3® S** eingeschaltet ist. Schalten Sie das Tablet aus, wenn Sie fertig mit dem Spielen sind und lassen Sie es mit dem Netzanschluss verbunden, um die Akkus aufzuladen.
4. Während des Ladevorgangs blinkt das grüne Licht der Batterie Lade-Anzeige am Tablet. Wenn die Akkus vollständig aufgeladen sind, erlischt das Licht. Eine vollständige Aufladung dauert mit dem beiliegenden Netzteil ungefähr 4,5 Stunden.

Hinweis: Wenn das grüne Licht während des Ladevorgangs sehr schnell blinkt, ist das Akku Set möglicherweise nicht richtig eingesetzt. Bitte setzen Sie dann das Akku Set erneut ein und versuchen Sie es noch einmal.

Wichtige Hinweise:

- Vergewissern Sie sich, dass der **Storio 3® S** vor dem Aufladen der Akkus ausgeschaltet ist.
- Das Tablet lädt bei Temperaturen von 5-35°C. Wenn das Tablet nicht richtig lädt, platzieren Sie es bitte an einem Ort mit einer angemessenen Temperatur.
- Das Entfernen und Auswechseln der Batterien sollte nur von Erwachsenen durchgeführt werden.
- Für einen fehlerfreien Betrieb halten Sie die Metallkontakte am **Storio 3® S** und am Akku Set sauber.
- Trennen Sie vor einer Reinigung die Verbindung zum Netzteil und entfernen Sie die Akkus aus dem Tablet!
- Für optimale Ergebnisse verwenden Sie bitte das beiliegende Netzteil.

Warnung: Verhindern Sie, dass andere Metallteile die Metall-Kontakte am Tablet und an den Akkus berühren!

BATTERIEHINWEISE

- Verwenden Sie bitte nur die angegebenen oder gleichwertige Batterien.
- Bitte setzen Sie nie neue und gebrauchte Batterien zusammen ein.
- Bleiben Sie bitte bei einem einheitlichen Batterietyp.
- Verwenden Sie keine beschädigten Batterien.
- Achten Sie unbedingt auf die richtige Polung (+/-).
- Bitte verursachen Sie keinen Kurzschluss der Batterien im Batteriefach.
- Erschöpfte Batterien bitte aus dem Spielzeug herausnehmen.

- Soll das Spielzeug für längere Zeit nicht in Betrieb genommen werden, entfernen Sie bitte die Batterien, um deren Auslaufen zu vermeiden.
- Werfen Sie Batterien niemals ins Feuer.
- Versuchen Sie nie, Batterien aufzuladen, die nicht dafür vorgesehen sind.
- Entfernen Sie die Akkus aus dem Spielzeug, bevor Sie diese aufladen.
- Akkus nur von Erwachsenen oder unter Aufsicht von Erwachsenen aufladen.
- Batterien sind recyclebar (wiederverwertbar). Bitte folgen Sie den vorgegebenen Recycling Bestimmungen.
- Anweisungen für Eltern: Transformatoren und Netzadapter für Spielzeuge sind nicht dazu gedacht, als Spielzeug verwendet zu werden und die Verwendung dieser Produkte sollte stets unter der vollen Aufsicht der Eltern / eines Erwachsenen erfolgen!

Entsorgung von Batterien und Produkten

Batterien gehören nicht in den Hausmüll und dürfen nicht verbrannt werden. Verbraucher sind gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Batterien zurückzugeben. Sie können Ihre alten Batterien bei den öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde oder überall dort abgeben, wo Batterien verkauft werden.

Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne auf den Batterien, dem Produkt, der Bedienungsanleitung oder der Produktverpackung weist auf die verpflichtende, vom Hausmüll getrennte Entsorgung der Batterien und/oder des Produktes hin. Dieses Produkt muss am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.

Die chemischen Symbole Hg (Quecksilber), Cd (Cadmium) oder Pb (Blei) weisen darauf hin, dass in entsprechend gekennzeichneten Batterien die Grenzwerte für die genannte(n) Substanz(en) überschritten werden. Die Batterierichtlinie der EU (2006/66/EG) regelt diese Grenzwerte sowie den Umgang mit Batterien.



Der Balken unter der Mülltonne zeigt an, dass das Produkt nach dem 13. August 2005 auf den Markt gebracht worden ist.



Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle. Schonen Sie Ihre Umwelt und geben Sie bitte leere Batterien an den Sammelstellen ab. Danke!

HINWEIS: Wenn Sie den **Storio 3® S** mit Batterien betreiben, kann folgendes Symbol auf dem Bildschirm erscheinen . Das Symbol weist darauf hin, dass die Batterien schwach sind und Sie diese



möglichst bald ersetzen sollten. Sie können nach dem ersten Erscheinen des Symbols und abhängig von dem verwendeten Batterie-Typ noch etwa 10 bis 30 Minuten weiterspielen. Danach wird auf dem Bildschirm für etwa drei Sekunden das Zeichen für leere Batterien zu sehen sein, bevor sich der **Storio 3® S** automatisch abschaltet.

Um Energie zu sparen und die Lebensdauer der Batterien zu verlängern, schaltet sich der **Storio 3® S** automatisch ab, wenn für ein paar Minuten keine Eingabe erfolgt ist. Wenn die Batterien schwach sind, wird die WLAN-Verbindung getrennt.

Standard Richtlinien für Adapterspielzeuge und elektrisch betriebene Produkte

- Wie bei allen elektrischen Produkten, sollten während der Handhabung und Nutzung Vorsichtsmaßnahmen angewendet und beachtet werden, um einen Stromschlag zu vermeiden.
- Ziehen Sie am besten immer den Stecker des Netzteils aus der Steckdose, wenn das Gerät nicht mehr in Betrieb ist. So können Sie Stromkosten sparen und die Gefahr einer Überhitzung vermeiden.
- Das Spielzeug darf nur mit einem Transformator für Spielzeug verwendet werden. Verwenden Sie bitte nur den empfohlenen Adapter mit dem Spielzeug.
- Reinigen Sie ein angeschlossenes Spielzeug niemals mit Flüssigkeit!
- Verwenden Sie niemals mehr als einen Adapter.
- Untersuchen Sie das Netzteil mit Gehäuse, Stecker und Kabel bitte regelmäßig auf Beschädigungen. Im Falle einer Beschädigung dürfen Sie das Netzteil nicht länger betreiben, da die Gefahr von Feuer und Stromschlag besteht! Ersetzen Sie es durch ein neues Netzteil oder geben Sie es beim Fachhändler in Reparatur. Achtung! Verwenden Sie kein ähnliches Netzteil! Unser Netzteil entspricht den höchsten Sicherheitsanforderungen, da es den Standards für elektrisches Spielzeug entspricht. Geben Sie sich nicht mit weniger Sicherheit zufrieden und ersetzen Sie das Netzteil immer durch ein gleichwertiges. Sie erkennen es an dem Zeichen für Transformator Spielzeug. Außerdem müssen die technischen Daten identisch sein.
- Das Spielzeug darf nur an Geräte der Schutzklasse II angeschlossen werden, die am Gerät mit ⧈ Gerät der Schutzklasse II beschriftet sind.
- Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Das Spielzeug kann mit einem Netzteil betrieben werden. Es besteht die Gefahr eines Stromschlages.

Spielbeginn

SCHRITT 1: Einschalten des Storio 3® S
Schalten Sie den **Storio 3® S** ein, indem Sie die Ein-/Aus-Taste für ein paar Sekunden gedrückt halten. Auf dem Bildschirm erscheinen für ein paar Sekunden das VTech Logo und das **Storio 3® S** Logo.

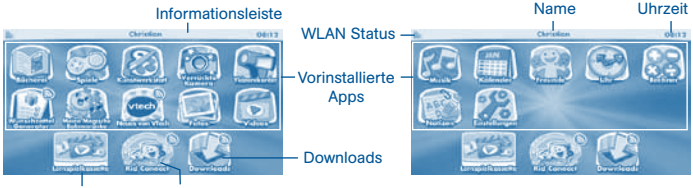
SCHRITT 2: Personalisieren Sie Ihr Profil



Wenn Sie den **Storio 3® S** zum ersten Mal einschalten, werden Sie gebeten, das Datum und die Uhrzeit einzustellen sowie Ihr Profil zu personalisieren. Benutzen Sie die Tastatur auf dem Bildschirm, um Ihren Profilnamen einzugeben und tippen Sie auf das Häkchen, wenn Sie fertig sind. Ihr Profilbild können Sie durch Drücken des Auslöser-Symbols auf dem Bildschirm machen und es mit "OK" speichern.

SCHRITT 3: Das Storio 3® S Hauptmenü
Im **Storio 3® S** Hauptmenü sehen Sie die Symbole der vorinstallierten Apps. Wischen Sie nach rechts oder links über den Bildschirm, um sich die im Hauptmenü zur Verfügung stehenden Apps anzusehen und tippen Sie eines der App-Symbole an, um die Anwendung zu starten. (Mehr Informationen zu den vorinstallierten Anwendungen erhalten Sie im Abschnitt "Vorinstallierte Apps" weiter unten)

Hauptmenü und Informationsleiste



Vorinstallierte Apps: Tippen Sie auf eines der App-Symbole, um zu spielen.
Wunschzettel Generator: Tippen Sie auf das Wunschzettel Generator Symbol, um einen Wunschzettel mit Spielen, E-Books, Musik, Videos und Apps zu erstellen. Eine WLAN-Verbindung ist erforderlich. Lesen Sie den Abschnitt "Wunschzettel Generator" für mehr Informationen.
Lernspielkassetten-Symbol: Tippen Sie auf das Lernspielkassetten-Symbol, wenn eine Lernspielkassette (separat erhältlich) eingesteckt ist, um zu spielen.
Downloads: Tippen Sie auf das Downloads-Symbol, um beliebige Download-Inhalte herunterzuladen, anzusehen, zu verwalten oder zu spielen.
Informationsleiste: Hier sehen Sie den Status der WLAN-Verbindung, den Profilnamen und die aktuelle Uhrzeit.

WLAN Status - Hier wird der momentane WLAN Status wie folgt angezeigt:

	WLAN aus.
	WLAN an, aber momentan nicht verbunden.
	WLAN an und verbunden. Je mehr Balken angezeigt werden, umso besser ist die Verbindung.

Name - Hier wird der Profilname angezeigt.
Uhrzeit - Dies ist die Zeitanzeige. Sollte die angezeigte Uhrzeit nicht mit Ihrer Zeitzone übereinstimmen, gehen Sie zur Uhrzeit-App, um die Einstellung zu ändern.

Symbole der Grundfunktionen

Symbole	Funktionen
	Tippen Sie auf dieses Symbol, um zu bestätigen.
	Tippen Sie auf dieses Symbol, um abzubrechen.
	Tippen Sie auf dieses Symbol, um etwas hinzuzufügen.
	Tippen Sie auf dieses Symbol, um etwas zu löschen.
	Tippen Sie auf dieses Symbol, um die Einstellungen zu ändern.
	Tippen Sie auf dieses Symbol, um zur vorherigen Seite zurückzukehren.

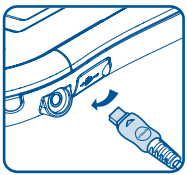
	Tippen Sie auf dieses Symbol, wenn Sie ein Spiel oder eine App beenden möchten.
	Tippen Sie auf dieses Symbol, um in den Löschmodus zu gelangen.
	Tippen Sie auf dieses Symbol, um in den Bearbeiten-Modus zu gelangen.
	Dieses Symbol zeigt an, dass der Inhalt unter "Elterneinstellungen" gesperrt wurde. Halten Sie (?) gedrückt, um den Inhalt freizuschalten und ihn löschen zu können.

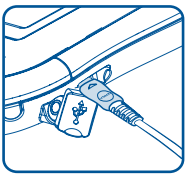
Um die WLAN-fähigen Anwendungen auf dem **Storio 3® S** nutzen zu können, müssen Sie Ihr Tablet zunächst im VTech Download Manager registrieren. Der Download Manager ist eine Online Plattform von VTech, über die Spiele, E-Books, Musik, Videos und Apps gekauft und auf das Tablet heruntergeladen werden können. Außerdem können dort Inhalte auf dem **Storio 3® S** verwaltet werden.

Installation des Download Managers auf einem Computer

Folgen Sie den unten stehenden Anweisungen, um die **Storio 3® S** Version des Download Managers auf Ihrem Computer zu installieren.

- Schalten Sie Ihren **Storio 3® S** ein.
- Machen Sie den USB-Anschluss an Ihrem **Storio 3® S** ausfindig und öffnen Sie die Abdeckung.
- Stecken Sie das kleinere Ende des mitgelieferten USB-Kabels in den USB-Anschluss an Ihrem **Storio 3® S**.
- Stecken Sie das größere Ende des Kabels in den USB-Anschluss Ihres Computers. Normalerweise ist der USB-Anschluss mit einem Symbol gekennzeichnet, wie Sie es auch auf der USB-Abdeckung an Ihrem **Storio 3® S** sehen können. Bitte beachten Sie hierzu die Abbildungen 1 & 2 unten.


1


2



3

- Wenn die Verbindung erfolgreich war, erscheint auf dem Bildschirm Ihres **Storio 3® S** "Mit Computer verbunden" (siehe Bild 3).
- Das Download Manager Setup Programm wird automatisch gestartet. Folgen Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.
- Falls Sie im Umgang mit dem Download Manager Hilfe benötigen, gehen Sie zum Hilfe-Bereich des Programmes.

Andere Wege zur Installation des Download Managers

Startet das Setup Programm nicht, wenn Sie Ihren **Storio 3® S** an Ihren Computer anschließen, können Sie den Download Manager auch über einen der folgenden Wege installieren:

- **CD Installation (für PC Computer)**
  - Legen Sie die Download Manager Installations-CD in Ihr CD-ROM Laufwerk ein.
  - Warten Sie, bis sich der Installationsbildschirm automatisch öffnet. Wenn sich der Installationsbildschirm nicht automatisch öffnet, gehen Sie bitte zu "Mein Computer" und machen dann einen Rechtsklick auf das CD-ROM Laufwerk. Wählen Sie aus dem Aktionsmenü "Durchsuchen" und doppelklicken Sie auf das "VTech_Toy_Setup.exe" Symbol, um das Programm manuell zu starten.
  - Wählen Sie auf dem Installationsbildschirm die **Storio 3® S** Version des Download Managers aus.



- Klicken Sie auf "Installieren", um die Installation zu beginnen.
- Folgen Sie den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm, um den Download Manager zu installieren.

- **CD Installation (für Macintosh Computer)**
  - Legen Sie die Download Manager Installations-CD in Ihr CD-ROM Laufwerk ein.
  - Doppelklicken Sie auf das VTech Toy Setup Symbol im Pop-up Fenster.
  - Wählen Sie auf dem Installationsbildschirm die **Storio 3® S** Version des Download Managers aus.
  - Klicken Sie auf "Installieren", um die Installation zu beginnen.
  - Folgen Sie den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm, um den Download Manager zu installieren.
- **Laden Sie das Installationsprogramm von der VTech Website herunter**
  - Um die Dateien herunterzuladen, gehen Sie bitte auf www.vtech.de/download
  - Wählen Sie aus der Liste der Produkte den **Storio 3® S** aus und klicken Sie - abhängig von der Art Ihres Computers - auf die Download-Taste für PC oder Mac.
  - Starten Sie das Setup Programm und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um den Download Manager zu installieren.

Registrierung Ihres Storio 3® S im Download Manager

Bevor Sie den **Storio 3® S** über WLAN verbinden können, registrieren Sie das Tablet bitte im Download Manager wie folgt:

1. Installieren Sie den **Storio 3® S** Download Manager auf Ihrem Computer. Mehr Informationen dazu erhalten Sie im Abschnitt "Installation des Download Managers auf einem Computer".
2. Verbinden Sie den **Storio 3® S** über das beiliegende USB-Kabel mit Ihrem Computer.
3. Folgen Sie den Anweisungen im Download Manager, um die Registrierung abzuschließen.

Aufbau der WLAN-Verbindung auf dem Storio 3® S



1. Wenn Sie Ihren **Storio 3® S** erfolgreich im Download Manager registriert haben, schalten Sie das Tablet aus und trennen Sie es wieder von Ihrem Computer.
2. Schalten Sie den **Storio 3® S** wieder ein. Tippen Sie im Hauptmenü auf "Einstellungen". Tippen Sie im Untermenü "Einstellungen" auf "Eltern-Einstellungen" (halten Sie die Fragezeichentaste gedrückt, um die Eltern-Einstellungen aufzurufen).
3. Tippen Sie auf dieses Symbol . Vergewissern Sie sich, dass die WLAN Einstellung auf "Ein" steht. Tippen Sie dann auf das Netzwerk, mit dem Sie sich verbinden möchten und geben Sie - falls nötig - das entsprechende Passwort ein. Sie sehen ein Häkchen, wenn die Verbindung erfolgreich hergestellt wurde. Tippen Sie auf die Taste, um zum **Storio 3® S** Hauptmenü zurückzukehren.

Hinweis:

Das Storio 3S Lern-Tablet unterstützt folgende WLAN-Sicherheitsstandards:

WEP, WPA-TKIP, WPA2-CCMP, WPA-TKIP+CCMP, WPA2-TKIP+CCMP

Ihre sichere **Storio 3® S** WLAN-Verbindung ist nun eingerichtet. Ihr Kind kann diese WLAN-Verbindung für folgende Aktivitäten nutzen:



- Mit dem Wunschzettel Generator nach Download Inhalten von VTech suchen und einen Wunschzettel erstellen
- Über die Downloads App Inhalte nach dem Kauf herunterladen
- Mit VTech Kid Connect vom **Storio 3® S** aus Nachrichten versenden und empfangen
- Mit dem Web Browser (separat als kostenloser Download erhältlich) auf vorher freigegebenen Websites mit kindersicheren Inhalten surfen

Wenn zukünftig die WLAN-Funktionen eingeschaltet ist und eine Internetverbindung benötigt wird, wird das Tablet versuchen, sich mit dem bekannten Netzwerk zu verbinden, mit dem zuletzt eine Verbindung aufgebaut wurde. Wenn kein bekanntes Netzwerk gefunden werden kann, werden Sie aufgefordert, eines der in Ihrer aktuellen Umgebung verfügbaren Netzwerke auszuwählen. Wählen Sie dann ein Netzwerk aus, mit dem Sie sich verbinden möchten. Abhängig von den Netzwerkeinstellungen müssen Sie ggf. weitere Informationen eingeben.

Um Energie zu sparen und die Batterien zu schonen wird der **Storio 3® S** die WLAN-Verbindung automatisch trennen, wenn Sie nicht in Gebrauch ist.

HINWEIS: Der **Storio 3® S** unterstützt 802.11b und 802.11g WLAN Standards.

Wunschzettel Generator

Mit dem Wunschzettel Generator kann Ihr Kind aus dem gesamten Angebot an Download Apps von VTech eigene Wunschzettel zusammenstellen und diese dann verschicken. Die Wunschzettel Ihres Kindes werden an die Email-Adresse geschickt, die bei der Registrierung im Download Manager angegeben wurde. Sie können nach Belieben entscheiden, ob Sie für Ihr Kind alle oder einzelne Inhalte auf dem Wunschzettel kaufen möchten. Folgen Sie dazu den Anweisungen in der Email. Gekaufte und somit freigeschaltete Inhalte können auf den **Storio 3® S** über eine WLAN-Verbindung heruntergeladen werden. Im Abschnitt "Downloads Menü" weiter unten erhalten Sie mehr Informationen zum Herunterladen von gekauften Inhalten.



Wunschzettel Generator Hauptmenü

Sie haben die Möglichkeit, den Wunschzettel Generator nach Ihren Wünschen einzurichten. Sie können festlegen, wieviele Wunschzettel Ihr Kind pro Tag versenden darf, wieviele Inhalte zu jedem Wunschzettel maximal hinzugefügt werden können und ob Sie eine Email-Benachrichtigung erhalten möchten, wenn Ihr Kind einen Wunschzettel versendet hat, oder nicht. Um diese Einstellungen zu bearbeiten, gehen Sie bitte im Download Manager auf die **Storio 3® S** Hauptseite und wählen dann "Wunschzettel Einstellungen" aus dem Menü auf der linken Seite.

Downloads-Menü



Download starten

Tippen Sie ganz unten auf eine beliebige Kategorie, um die heruntergeladenen oder zurzeit im Ladevorgang befindlichen Apps in dieser Kategorie zu sehen. Tippen Sie ganz unten auf eine beliebige Kategorie, um die heruntergeladenen oder zurzeit im Ladevorgang befindlichen Apps in dieser Kategorie zu sehen. Tippen Sie auf die "Download starten" Taste, um alle kürzlich gekauften Inhalte über eine WLAN-Verbindung vom Download Manager herunterzuladen. Gelöschte Inhalte werden nicht automatisch wieder heruntergeladen. Um Inhalte, die zuvor gelöscht wurden, erneut herunterzuladen, verbinden Sie Ihren **Storio 3® S** über das USB-Kabel mit Ihrem Computer und gehen Sie auf der **Storio 3® S** Seite im Download Manager zu "Meine Downloads". Dort finden Sie alle von Ihnen gekauften Inhalte und können diese beliebig auf das Tablet übertragen.

VTech Kid Connect

Mit der vorinstallierten App "VTech Kid Connect" kann Ihr Kind vom **Storio 3® S** aus Textnachrichten, animierte Sticker, Audionachrichten, Fotos und Zeichnungen an iPhones, Android Smart Phones und andere **Storio 3® S** Tablets verschicken und empfangen.

VTech garantiert, dass dieser Service für ein Jahr ab dem Datum der Registrierung dieses **Storio 3® S** für seinen Zweck geeignet und in zufriedenstellender Qualität funktioniert.

Die entsprechende iPhone und Android Smartphone App ist im Apple App Store und bei Google Play kostenlos erhältlich. Ein mobiler Datendienst und eine Internetverbindung werden benötigt, aber nicht von VTech bereitgestellt.

Erste Schritte mit VTech Kid Connect

Bevor Sie Kid Connect verwenden können, müssen Sie ein paar einfache Schritte befolgen, um ein Benutzerkonto anzulegen und die App auf Ihrem Mobilgerät einzurichten.

1. Registrieren Sie Ihren **Storio 3® S** im Download Manager. Für mehr Informationen hierzu lesen Sie bitte den Abschnitt "Registrierung Ihres **Storio 3® S** im Download Manager".

2. Nachdem Sie die Registrierung im Download Manager abgeschlossen haben werden Sie gefragt, ob Sie sich für Kid Connect anmelden möchten. Klicken Sie auf "Jetzt anmelden", um sich anzumelden. Sollten Sie sich zu einem früheren Zeitpunkt bereits im Download Manager registriert, aber noch nicht bei VTech Kid Connect angemeldet haben, können Sie jederzeit auf "Mein Benutzerkonto" gehen und dann auf "VTech Kid Connect verwalten" klicken, um sich anzumelden.
3. Auf der Seite zum Einrichten des Kid Connect Benutzerkontos müssen Sie:
   - Eine Benutzer ID für sich selbst erstellen. Diese ID werden Sie benötigen, wenn Sie sich von Ihrem Mobilgerät aus bei Kid Connect einloggen möchten.
   - Benutzer IDs für jedes Kind erstellen, das den **Storio 3® S** benutzt.
4. Laden Sie die entsprechende VTech Kid Connect App herunter und installieren Sie sie auf Ihrem Mobilgerät. VTech Kid Connect ist im App Store für iPhone® (für iPhone4 oder höher, iOS5, X oder höher,) und bei Google Play für Android™ (Android 2.3.3 oder höher, Auflösung mindestens: 320x480).
5. Starten Sie die App auf Ihrem Mobilgerät und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um eine virtuelle Figur zu erstellen. Ihr Kind wiederholt den gleichen Vorgang beim ersten Starten der App auf dem **Storio 3® S**.

Die Kontakte Ihres Kindes verwalten



Die Kontaktliste jedes Kindes kann nur von dessen Eltern bzw. über das Benutzerkonto der Eltern verwaltet werden. Mit der mobilen Version von VTech Kid Connect können Eltern die Kontakte ihrer Kinder einsehen und bearbeiten, im Namen ihrer Kinder Freundschaftsanfragen verschicken, Familienmitglieder zu Kid Connect einladen und Freundschaftsanfragen, die von anderen Eltern geschickt wurden akzeptieren oder ablehnen.

- **Die Kontaktliste Ihres Kindes einsehen**

  Um die Kontakte Ihres Kindes sehen zu können gehen Sie zuerst zu Ihrer Kontaktliste und klicken Sie auf das Symbol ganz rechts vom Namen Ihres Kindes. Die Kontaktliste Ihres Kindes erscheint. Diese Kontakte werden bei der Anmeldung automatisch hinzugefügt und können nicht entfernt werden. Jeder weitere Kontakt, der von Ihnen zur Kontaktliste Ihres Kindes hinzugefügt wird, erscheint unter "Sonstige Familie & Freunde" darunter.

- **Einen Kontakt von der Liste Ihres Kindes entfernen**
  Wenn Sie einen Kontakt von der Kontaktliste Ihres Kindes entfernen möchten, tippen Sie auf den Schraubenschlüssel am oberen Rand des Bildschirms. Tippen Sie dann auf das Löschen-Symbol neben dem Kontakt, den Sie entfernen möchten.



- **Freundschaftsanfragen an andere Eltern verschicken**
  Wenn Sie den Eltern eines anderen Kindes, das auch bei VTech Kid Connect angemeldet ist, eine Freundschaftsanfrage schicken möchten, klicken Sie auf das Plus-Symbol ganz rechts auf dem "Sonstige Familie & Freunde" Balken. Die "Neuen Freund hinzufügen" - Seite wird geöffnet. Geben Sie den Namen oder die Kid Connect ID der Person, die Sie suchen ein und tippen Sie auf "Suchen", um diese Person in unserem System ausfindig zu machen. (Hinweis: Für bessere Suchergebnisse empfehlen wir die Suche über die Kid Connect ID. Erfragen Sie die Kid Connect ID bei den Eltern des Kindes, das Sie hinzufügen möchten. Die Kid Connect ID steht unter dem Namen des Kindes in der Kontaktliste der Eltern.)



  Es werden alle Profile angezeigt, die Ihren Suchbegriffen entsprechen. Wenn Sie die Person, nach der Sie suchen gefunden haben, tippen Sie auf dieses Profil, um zur nächsten Seite zu gelangen und tippen Sie dann auf OK, um die Freundschaftsanfrage zu senden. Wird der Freundschaftsantrag angenommen, erscheint das Kind, das Sie eingeladen haben, in der Kontaktliste Ihres Kindes.

- **Ein Familienmitglied zu VTech Kid Connect einladen**



  Wenn das Familienmitglied, das Sie einladen möchten bereits ein Kid Connect Benutzerkonto hat, geben Sie dessen Name oder ID auf der "Neuen Freund hinzufügen" Seite ein, um unser System nach dem Profil zu durchsuchen. Hat Ihr Familienmitglied noch kein Benutzerkonto, klicken Sie auf die "Neuen Benutzer zu Kid Connect einladen" - Taste am unteren Rand der Seite. Geben Sie auf der nächsten Seite die E-Mail-Adresse Ihres Familienmitgliedes ein und klicken Sie auf die "Einladen" - Taste. Wir werden Ihrem Familienmitglied eine E-Mail mit einer Einladung zu Kid Connect und einem Link zum Herunterladen der entsprechenden App auf das Mobilgerät schicken.

- **Freundschaftsanfragen annehmen oder ablehnen**



  Tippen Sie auf das Freundschaftsanfragen-Symbol am unteren Rand Ihrer Kontaktliste, um alle Freundschaftsanfragen zu sehen, die für Sie oder eines Ihrer Kinder empfangen wurden. Tippen Sie auf einen Antrag, um ihn anzusehen und tippen Sie dann auf die Annehmen- oder die Ablehnen-Taste, um die Freundschaftsanfrage anzunehmen oder abzulehnen.

Neues von VTech

Tippen Sie auf das "Neues von VTech" - Symbol, um ein Video mit Neuigkeiten von VTech zu sehen. Dieses Video wird beim Verbinden mit dem Download Manager über WLAN automatisch aktualisiert.

Inhalte und Anwendungen

Demo-Video Kassette

Stecken Sie die **Storio 3® S** Demo-Video Kassette in den Lernspielkassetten Steckplatz. Ein Lernspielkassetten-Symbol wird unten im Hauptmenü angezeigt. Tippen Sie auf dieses Symbol, um die Kassette abzuspielen. (HINWEIS: Die **Storio 3® S** Demo-Video Kassette ist NUR mit dem **Storio 3® S** kompatibel!)

E-Book: Rufus in der Stadt



Rufus war ein guter, alter Hund vom Land. Aber eines Tages zogen Rufus und seine Familie in die Stadt. Rufus musste lernen, ein Stadthund zu sein. Das Erste, was er lernte war, dass die Stadt sehr LAUT ist. Erkunden Sie die Geschichte mit Rufus und lesen Sie mit!

Lerninhalt: Lesen

Lernspiel: Der Weg des H20



Hilf H2O auf seinem Weg nach Hause! Nutze die verschiedenen Aggregatszustände, um H2O als Wasser, Dampf oder Eis durch das Labyrinth zu führen.

Lerninhalt: Naturwissenschaft

Kreativspiel: Farbstudio

Tippen Sie auf das Farbstudio-Symbol, um ein Bild auszumalen und sich Animationen anzusehen.

Tippen Sie auf die Farbeimer, um eine Farbe auszuwählen und tippen Sie dann auf das Bild, um es damit auszumalen.



Farbe – Tippen Sie auf einen Farbeimer, um eine Farbe auszuwählen. Wischen Sie nach oben oder unten, um mehr Farben zu sehen.

Tür-Symbol - Tippen Sie auf dieses Symbol, um die Anwendung zu verlassen.

Neue Seite – Tippen Sie auf dieses Symbol, um ein neues Bild zu öffnen.

Augen-Symbol – Tippen Sie auf dieses Symbol, um das Bild in Bewegung zu sehen. Kippen Sie das Tablet nach links, rechts, vorne oder hinten, um versteckte Dinge auf den Bildern zu entdecken.

Zurück – Tippen Sie auf dieses Symbol, um den letzten Schritt rückgängig zu machen.

Musik Ein/Aus - Tippen Sie auf dieses Symbol, um die Hintergrundmusik ein- oder auszuschalten.

Lerninhalt: Kreativität

Vorinstallierte Apps

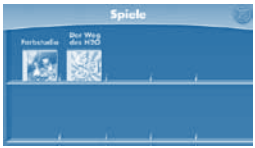
Bücherei



Tippen Sie auf das Bücherei-Symbol, um Ihre vom Download Manager heruntergeladenen E-Books zu lesen. Wischen Sie nach links oder rechts über den Bildschirm, um das Bücherregal zu bewegen und alle E-Books zu sehen, die Sie heruntergeladen haben.

Verbinden Sie Ihren **Storio 3® S** mit dem Download Manager, um weitere E-Books zu kaufen und herunterzuladen. Für mehr Informationen lesen Sie bitte den Abschnitt "Installation des Download Managers auf einem Computer". Sie können gekaufte E-Books auch über eine WLAN-Verbindung herunterladen. Lesen Sie dazu die Abschnitte "Wunschzettel Generator" und "Downloads Menü".

Spiele



Tippen Sie auf das Spiele-Symbol, um eine Übersicht der vorinstallierten oder vom Download Manager heruntergeladenen Spiele zu erhalten. Wischen Sie nach links oder rechts, um mehr Spiele zu sehen.

Im Download Manager können Sie noch mehr Spiele kaufen und herunterladen. Für mehr Informationen lesen Sie bitte den Abschnitt "Installation des Download Managers auf einem Computer". Sie können gekaufte Spiele auch über eine WLAN-Verbindung herunterladen. Lesen Sie dazu die Abschnitte "Wunschzettel Generator" und "Downloads Menü".

Musik

WICHTIG: Für die Übertragung von eigenen Musik-Dateien wird eine microSD-Karte benötigt (nicht enthalten)! Tippen Sie auf das Musik-Symbol, um sich Lieder im MP3 Format anzuhören, die Sie auf Ihren **Storio 3® S** übertragen haben. Im Download Manager können Sie Lieder kaufen oder auch Ihre eigene Musik von Ihrem Computer auf das Tablet übertragen. Für mehr Informationen lesen Sie bitte den Abschnitt "Installation des Download Managers auf einem Computer". Die gekauften Lieder können auch über eine WLAN-Verbindung heruntergeladen werden. Lesen Sie dazu die Abschnitte "Wunschzettel Generator" und "Downloads Menü".



Videorekorder

Tippen Sie auf das Videorekorder-Symbol, um ein Video aufzunehmen. Sie können Videos mit einer Länge von bis zu fünf Minuten aufnehmen.



Zeit - Hier wird angezeigt wie lange gerade aufgenommen wurde.

Aufnahme-Symbol - Tippen Sie auf dieses Symbol, um die Aufnahme zu beginnen oder zu beenden.

Miniaturbild - Tippen Sie auf das Miniaturbild, um sich das gerade aufgenommene Video anzusehen.

HINWEIS: Das Aufnehmen von Videos kann den Speicher schnell füllen. Verbinden Sie Ihren **Storio 3® S** mit dem Download Manager und übertragen Sie Ihre Videos im "Dateimanager" regelmäßig auf Ihren Computer. Für mehr Informationen lesen Sie bitte den Abschnitt "Installation des Download Managers auf einem Computer".

Verrückte Kamera

Tippen Sie auf das Verrückte Kamera-Symbol, um Fotos mit lustigen Effekten und Verzierungen zu machen.



Normaler Modus - Tippen Sie auf dieses Symbol, um ein Foto ohne Effekte oder Verzierungen zu machen.

Nur-Ich-Symbol - Tippen Sie auf dieses Symbol, um ein Foto mit einem "Nur-Ich" Effekt zu machen. Ihr Gesicht wird auf allen Figuren in dem Bild erscheinen.

Sticker-Symbol - Tippen Sie auf dieses Symbol, um ein Foto mit einem lustigen Sticker zu machen.

Kaleidoskop-Symbol - Tippen Sie auf dieses Symbol, um ein Bild mit Kaleidoskop-Optik zu machen.

Lustiges Gesicht-Symbol - Tippen Sie auf dieses Symbol, um ein Foto mit einem lustigen Gesicht zu machen.

Fantasie-Effekt-Symbol - Tippen Sie auf dieses Symbol, um ein Foto mit einem Fantasie-Effekt zu machen.

Rahmen-Symbol - Tippen Sie auf dieses Symbol, um ein Bild mit einem Rahmen zu machen.

Miniaturbild - Tippen Sie auf dieses Symbol, um sich das Foto, das Sie gerade gemacht haben, anzusehen.

Pfeile - Tippen Sie auf die Pfeile, um mehr Effekte und Dekorationen zu sehen.

Automatische Erkennung - Tippen Sie auf dieses Symbol, um die automatische Erkennung im Fantasie-Effekt Modus ein- oder auszuschalten. Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, wird der Fantasie-Effekt automatisch an der Stelle mit dem meisten Licht platziert. Wenn die Funktion ausgeschaltet ist werden die Effekte in einem vorgegebenen Schema am Rand des Bildes platziert.

Gesichtserkennung - Tippen Sie auf dieses Symbol, um die Gesichtserkennung im Sticker-Modus ein- oder auszuschalten. Wenn die Gesichtserkennung eingeschaltet ist wird die Kamera die Größe und die Platzierung des Stickers verändern und versuchen, sie an das Gesicht anzupassen.

Auslöser - Tippen Sie auf den Auslöser, um ein Foto zu machen.

TIPP: Sie können die Fotoauflösung festlegen, indem Sie die Einstellung der Fotogröße im "Einstellungen"-Menü ändern. Für höhere Fotoauflösungen wird mehr Speicherplatz benötigt.

HINWEIS: Es können nicht alle Effekte in allen Fotoauflösungen gespeichert werden.

Videos

WICHTIG: Zum Übertragen von eigenen Video-Dateien wird eine microSD-Karte benötigt (nicht enthalten). Tippen Sie auf das Videos-Symbol, um sich Motion JPEG (MJPEG) und H.264 baseline profile formatted Videos anzusehen, die Sie von Ihrem Computer auf den **Storio 3® S** übertragen haben sowie, Videos, die Sie im Download Manager gekauft und heruntergeladen haben oder Videos, die Sie mit der Videorekorder App auf Ihrem **Storio 3® S** aufgenommen haben. Sie können den Speicherplatz des **Storio 3® S** mit einer microSD-Karte (nicht enthalten) erweitern. Verbinden Sie Ihren **Storio 3® S** mit dem Download Manager und wählen Sie "Dateiverwaltung", um Ihre Videos zu übertragen. Für mehr Informationen lesen Sie bitte den Abschnitt "Installation des Download Managers auf einem Computer". Gekaufte Videos können auch über eine WLAN-Verbindung heruntergeladen werden. Lesen Sie dazu die Abschnitte "Wunschzettel Generator" und "Downloads Menü".



Album - Tippen Sie auf dieses Symbol, um eine Liste der gespeicherten Videos zu sehen.

Vorheriges Video - Tippen Sie auf dieses Symbol, um das vorherige Video zu sehen.

Zurückspulen - Tippen Sie auf dieses Symbol, um das Video zurückzuspulen.

Play/Pause: Tippen Sie auf dieses Symbol, um das Video abzuspielen oder anzuhalten.

Vorspulen - Tippen Sie auf dieses Symbol, um das Video vorzuspulen.

Nächstes Video - Tippen Sie auf dieses Symbol, um das nächste Video zu sehen.

Mülleimer - Tippen Sie auf dieses Symbol, um das aktuelle Video zu löschen.
Videorekorder - Tippen Sie auf dieses Symbol, um Ihren **Storio 3® S** Videorekorder zu verwenden.
Mehr Informationen zum Übertragen von Videos auf Ihren **Storio 3® S** erhalten Sie im Abschnitt "Fotos und Videos übertragen" weiter unten.

Fotos



Tippen Sie auf das Foto-Symbol, um Fotos im JPEG Format, die Sie auf den **Storio 3® S** geladen oder mit der **Storio 3® S** Verrückte Kamera App gemacht haben, anzuschauen. Über den Download Manager können Sie Fotos von Ihrem Computer auf Ihren **Storio 3® S** übertragen. Sie können den Speicherplatz des **Storio 3® S** mit einer microSD-Karte (nicht enthalten) erweitern. Verbinden Sie Ihren **Storio 3® S** mit dem Download Manager und wählen Sie "Dateiverwaltung", um Fotos zu übertragen. Für mehr Informationen lesen Sie bitte den Abschnitt "Installation des Download Managers auf einem Computer".

Album - Tippen Sie auf dieses Symbol, um alle gespeicherten Fotos zu sehen.

Als Hintergrundbild verwenden - Tippen Sie auf dieses Symbol, um das angezeigte Bild als Hintergrundbild zu verwenden.

Vorheriges Bild - Tippen Sie auf dieses Symbol, um das vorherige Bild anzusehen.

Play - Tippen Sie auf dieses Symbol, um sich eine Diashow anzusehen.

Nächstes Foto - Tippen Sie auf dieses Symbol, um das nächste Foto anzusehen.

Papierkorb - Tippen Sie auf dieses Symbol, um das angezeigte Foto zu löschen.

Kamera - Tippen Sie auf dieses Symbol, um Ihre **Storio 3® S** Verrückte Kamera App zu verwenden.

TIPP: Sie können die drehbare Kamera umdrehen, um entweder ein Foto von sich selbst, oder eines von Ihren Freunden zu machen. Sie können die Orientierung des Bildes zwischen Querformat und Hochformat wechseln, indem Sie das Tablet entsprechend drehen.

Mehr Informationen zum Übertragen von Videos auf Ihren **Storio 3® S** erhalten Sie im Abschnitt "Fotos und Videos übertragen" weiter unten.

Kunstwerkstatt

Tippen Sie auf das Kunstwerkstatt-Symbol, um ein Bild zu malen oder ein Foto zu bearbeiten. Wählen Sie eines der Werkzeuge an der rechten Seite aus, um zu beginnen.



Stift - Tippen Sie auf dieses Symbol, um mit verschiedenfarbigen Stiften zu malen.

Pinsel - Tippen Sie auf dieses Symbol, um mit verschiedenfarbigen Pinseln zu malen.

Magischer Stift - Tippen Sie auf dieses Symbol, um lustige Farben und Muster zu zeichnen.

Sticker - Tippen Sie auf dieses Symbol, um Ihrer Kreation Sticker hinzuzufügen.

Witzige Verzierung - Tippen Sie auf dieses Symbol und ziehen Sie es auf das Bild, um lustige Animationen, wie zum Beispiel einen hüpfenden Frosch zu sehen.

Radiergummi - Tippen Sie auf dieses Symbol und dann auf den Bildschirm, um etwas zu löschen.

Neue Seite - Tippen Sie auf dieses Symbol, um eine neue Kreation zu beginnen. Sie können eine Seitenvorlage oder ein Foto auswählen.

Speichern - Tippen Sie auf dieses Symbol, um Ihre Kreation zu speichern.

Zurücksetzen - Tippen Sie auf dieses Symbol, um die gesamte Kreation zurückzusetzen.

Rückgängig - Tippen Sie auf dieses Symbol, um Ihren letzten Schritt rückgängig zu machen.

Musik An/Aus - Tippen Sie auf dieses Symbol, um die Hintergrundmusik an- oder auszuschalten.

TIPP: Tippen Sie auf , um zum Werkzeugmenü zurückzukehren.

Meine Magische Bohnenranke



Ein geheimnisvoller alter Mann hat Ihnen ein paar magische Bohnen gegeben. Und wo magische Bohnen sind, ist eine magische Bohnenranke nicht weit. Pflegen Sie in diesem Simulationsspiel Ihre eigene magische Bohnenranke in Echtzeit.

Die Bohnenranke braucht wie eine echte Pflanze regelmäßige Pflege. Wenn sie täglich gegossen und gepflegt wird, wird sie wachsen und gedeihen. Wie hoch kann diese magische Bohnenranke wohl wachsen? Finden Sie es heraus!

Sie können außerdem mit Zaubertränken dafür sorgen, dass an Ihrer Bohnenranke lustige Bohnen wachsen. Jeder Zaubertrank lässt eine andere Bohnenart wachsen. Verwenden Sie unterschiedliche Zaubertränke und versuchen Sie, alle Bohnen zu sammeln.

Lerninhalt: Zeitplanung, Verantwortung, Biologie

Kalender



Tippen Sie auf das Kalender-Symbol, um in Ihren Kalender zu schauen oder um ihn zu bearbeiten. Ziehen Sie einen Sticker aus der Symbolleiste auf einen Tag, um diesen mit einem Sticker zu markieren. Tippen Sie auf einen Tag, um eine Notiz mit der Bildschirmtastatur einzugeben.

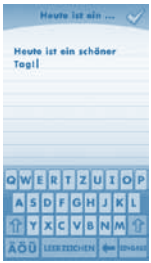
Tippen Sie auf , um eine Notiz oder einen Sticker zu löschen. Sie können bis zu 500 Sticker speichern, um wichtige Tage zu markieren!

Notizen

Tippen Sie auf das Notizen-Symbol, um eine neue Notiz einzugeben oder eine gespeicherte Notiz anzuschauen. Tippen Sie auf eine beliebige Stelle auf dem Display und die Bildschirmtastatur erscheint.

Wischen Sie nach links oder rechts, um die vorherige oder die nächste Notiz zu sehen. Tippen Sie auf , um eine Liste aller gespeicherten Notizen zu sehen.

Es können pro Notiz bis zu 500 Zeichen und maximal 100 Notizen gespeichert werden.

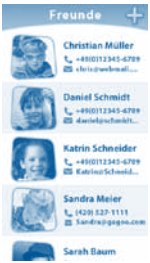


Freunde

Tippen Sie auf das Freunde-Symbol, um einen neuen Freund hinzuzufügen oder die gespeicherten Freunde anzuschauen.

Wischen Sie nach oben oder unten, um mehr Freunde zu sehen. Tippen Sie auf den Namen eines Freundes, um die Informationen anzuschauen oder zu bearbeiten.

Sie können maximal 20 Freunde speichern.



Taschenrechner

Tippen Sie auf das Taschenrechner-Symbol, um einfache Rechnungen zu lösen.

TIPP: Schütteln Sie das Lern-Tablet und sehen Sie, was passiert!



Uhr



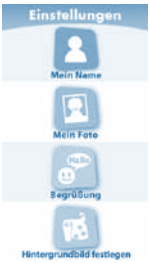
Tippen Sie auf die Uhr, um die Uhrzeit oder das Datum einzustellen oder um die Stoppuhr zu benutzen.

Uhr - Tippen Sie auf dieses Symbol, um die Uhrzeit zu sehen oder einzustellen.

Stoppuhr - Tippen Sie auf dieses Symbol, um die Stoppuhr zu benutzen.

Datum - Tippen Sie auf dieses Symbol, um das Datum zu sehen oder einzustellen.

Einstellungen



Tippen Sie auf das Einstellungen-Symbol, um Ihren Profilnamen zu bearbeiten, ein Profilbild festzulegen, einen Willkommenstext aufzunehmen, das Hintergrundbild festzulegen, die Fotogröße zu ändern, die Speicherplatznutzung zu überprüfen, Spielstände zu löschen, Inhalte für das Löschen zu sperren, die WLAN-Einstellungen zu konfigurieren und die Nummer der **Storio 3® S** Firmware Version einzusehen.

TIPP: Sie können die Fabrikeinstellungen des Lern-Tablets wiederherstellen, wenn Sie R-E-S-E-T (alle Zeichen, auch die Bindestriche eingeben) bei "Mein Name" im "Einstellungen" Menü eingeben.

ACHTUNG: Alle Daten, die auf dem internen Speicher gespeichert wurden, gehen verloren. Daten, die auf der microSD Karte (nicht enthalten) gespeichert wurden, bleiben unverändert.

Storio® Lernspielkassette

Wenn eine **Storio®** Lernspielkassette (separat erhältlich) richtig eingesteckt wurde, können Sie das Lernspielkassetten-Symbol unten im Hauptmenü sehen. Tippen Sie auf dieses Symbol, um zu spielen.

Fotos und Videos übertragen

WICHTIG: Zum Übertragen von eigenen Video-Dateien auf das Lern-Tablet wird eine microSD-Karte benötigt (nicht enthalten). Über den Download Manager können Sie Fotos und Videos von Ihrem Computer auf Ihren **Storio 3® S** übertragen. Lesen Sie den Abschnitt "Fotos" weiter oben für mehr Informationen.

Der **Storio 3® S** unterstützt Fotos im JPEG Format und spielt Videos im MJPEG und H.264 Baseline Profile Format ab. Andere Videoformate können für die Verwendung auf dem **Storio 3® S** mit entsprechender Software von Drittanbietern (nicht enthalten) konvertiert werden. Bitte beachten Sie, dass es möglicherweise rechtliche Beschränkungen bei der Verwendung einiger kommerzieller Video-, Film- sowie Programmdaten und anderer Inhalte geben könnte, für die VTech keinerlei Verantwortung und Haftung übernimmt. Benutzer sind für die Einhaltung des im jeweiligen Land geltenden Urheberrechtsgesetzes für diese Art von Medien selbst verantwortlich.

Beachten Sie bitte folgende Richtlinien, wenn Sie Ihr Video für den **Storio 3® S** konvertieren:

Unterstütztes Format:

H.264 Baseline Profile Video und MP3 Audio in einer AVI Datei.

Empfohlene Auflösung:

480x272 bei Bildformat 16:9 und 320x240 bei Bildformat 4:3. Andere Auflösungen werden zwar unterstützt, sind aber nicht optimal für das Gerät.

Empfohlene Video-Bitrate:

600 Kb/s. Andere Bitrates werden unterstützt, sind aber nicht optimal für das Gerät.

Empfohlene Audio-Bitrate:

96 Kb/s. Andere Bitrates werden unterstützt, sind aber nicht optimal für das Gerät.

Maximale Datei-Größe:

2GB (Bei den empfohlenen Einstellungen entspricht dies einer Abspieldauer von fünf Stunden).

Folgende Freeware Programme von Drittanbietern können zur Konvertierung der meisten Videos benutzt werden:

Avanti GUI

eRightSoft Super©

MediaCoder

TEncoder

(Alle Marken sind Eigentum ihres jeweiligen Besitzers. VTech übernimmt keinerlei Haftung für die Inhalte der aufgeführten Freeware.)

Minimale Systemvoraussetzungen

PC Hardware Voraussetzungen:

CPU: Pentium® 4 oder höher
Arbeitsspeicher: 256 MB RAM
300 MB freier Festplattenspeicher
Monitor Auflösung: 1024 x 768
USB Anschluss wird benötigt

PC Software Voraussetzungen:

Microsoft® Windows® XP, Windows Vista®, Windows® 7 oder Windows® 8 Betriebssystem
Adobe® Flash® Player 10 – Other Browsers Version

Macintosh Hardware Voraussetzungen:

Macintosh Computer mit einem Intel Prozessor
Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
300 MB freier Festplattenspeicher
USB Anschluss wird benötigt

Macintosh Software Voraussetzungen:

Mac OS X Version 10.6, 10.7, 10.8 oder 10.9
Adobe® Flash® Player 10 – Other Browsers Version

*Sowohl für PC als auch für Macintosh Computer wird für bestimmte Funktionen eine Internetverbindung benötigt.

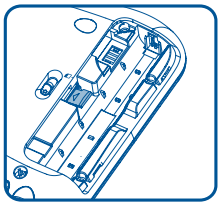
Microsoft®, Windows® und Windows Vista® sind entweder registrierte Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Adobe®, das Adobe Logo und Flash® sind entweder registrierte Warenzeichen oder Warenzeichen der Adobe Systems Incorporated in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern. Pentium®, Intel®, Celeron und das Intel Inside Logo sind entweder registrierte Warenzeichen oder Warenzeichen von Intel oder seinen Tochterfirmen in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Macintosh, Mac, Mac OS und Safari sind Warenzeichen von Apple® Computer Incorporated in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen und registrierten Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. THIS PRODUCT IS NOT ENDORSED OR SPONSORED BY ADOBE SYSTEMS INCORPORATED, PUBLISHER OF FLASH.

HINWEIS: Trennen Sie nicht die Verbindung zwischen **Storio 3® S** und Computer, während Dateien heruntergeladen werden. Um Energie zu sparen, schalten Sie das Tablet aus, wenn Sie fertig sind. Wenn der **Storio 3® S** nicht mit einem Computer verbunden ist, schließen Sie bitte zur Sicherheit die Abdeckung des USB-Anschlusses der Konsole.

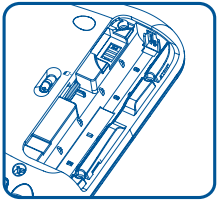
Einsetzen einer microSD Karte

WICHTIG: Zum Übertragen von eigenen Audio- und Video-Dateien auf das Lern-Tablet wird eine microSD-Karte benötigt (nicht enthalten). Sie können außerdem eine microSD Karte (nicht enthalten) einsetzen, um den Speicherplatz Ihres **Storio 3® S** für heruntergeladene Inhalte, Fotos, Videos oder Musik zu erweitern. **Storio 3® S** ist verwendbar mit Speicherkarten mit bis zu 32 GB Speicherplatz.

- Vergewissern Sie sich, dass das Gerät ausgeschaltet ist.
- Der microSD-Karten Steckplatz befindet sich auf der Rückseite unter der Batteriefachabdeckung.
- Stecken Sie die microSD-Karte wie auf den Bildern 4 und 5 dargestellt ein.



4



5

Wartung & Pflege

1. Lassen Sie das Gerät bitte niemals länger in der prallen Sonne oder in der Nähe einer Hitzequelle liegen.
2. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Lernspielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
3. Vermeiden Sie das Herunterfallen des Gerätes. Versuchen Sie NIEMALS das Gerät selbst zu öffnen. Reparaturen dürfen nur von Fachleuten durchgeführt werden.
4. Halten Sie Ihren **Storio 3® S** stets fern von Wasser!
5. Untersuchen Sie das Netzteil mit Gehäuse, Stecker und Kabel bitte regelmäßig auf Beschädigungen, die zu einem Risiko von Feuer, Stromschlag oder anderen Verletzungen von Personen führen könnten. Im Falle einer solchen Beschädigung darf das Netzteil nicht länger verwendet werden sondern muss ausgetauscht bzw. repariert werden!
6. Berühren Sie nicht die Metallkontakte auf der Unterseite des Akku-Sets, da der Akku ansonsten beschädigt wird.

Verwendung vom Storio 3® S Display und Stift:

- Bitte üben Sie nur so viel Druck wie nötig auf das Display aus. Zu viel Druck kann das Touch-Display beschädigen.
- Benutzen Sie den **Storio 3® S** Stift nicht, wenn er beschädigt ist.
- Benutzen Sie bitte ausschließlich den **Storio 3® S** Stift und keine andere Art von Stift auf dem Display.
- Stecken Sie den Stift nach Gebrauch zurück in die Halterung.

Reinigen des Storio 3® S Touch-Displays

- Benutzen Sie zum Reinigen des Displays ein leicht angefeuchtetes, fusselfreies Tuch.
- Trocknen Sie das Display anschließend mit einem trockenen Tuch.
- Achten Sie auf den kleinen Spalt am Rand des Displays. Verhindern Sie, dass kleine Partikel dort hineingeraten.
- Sollten Sie kleine Partikel in diesem Spalt vorfinden, benutzen Sie einen Zahnstocher, um diese vorsichtig zu entfernen.

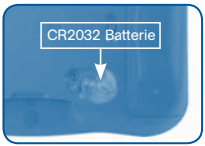
Reinigen des Storio 3® S Gehäuses

- Halten Sie Ihren **Storio 3® S** mit einem feuchten Tuch sauber. Bitte benutzen Sie niemals Reinigungsmittel.

Ersetzen der Backup Batterie

- Vergewissern Sie sich, dass das Tablet ausgeschaltet ist.
- Die Batteriefach- Abdeckung befindet sich auf der Rückseite des Tablets. Öffnen Sie die Abdeckung des Backup Batteriefachs mit einem Schraubendreher, wie auf Bild 6 dargestellt.
- Setzen Sie eine CR2032 Batterie in das Batteriefach ein. Die Seite mit dem "+" sollte, wie auf Bild 7 dargestellt, nach oben gerichtet sein.


6



7

- Setzen Sie die Abdeckung des Batteriefachs wieder ein.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech**® empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit dem **Storio 3**® **S** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Gerätes zu Übermüdung führen können. Wir empfehlen daher, eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

Problemlösung

Problem	Möglicher Grund	Lösung
Das Display funktioniert, der Ton jedoch nicht.	Die Lautstärke ist zu niedrig eingestellt.	Stellen Sie die Lautstärke lauter ein.
	Die Kopfhörer sind angeschlossen.	Trennen Sie die Verbindung zum Kopfhörer.
Der Bildschirm schaltet sich ein und dann direkt wieder aus.	Die Batterien sind schwach.	Ersetzen Sie die Batterien.
Es wird kein Bild (oder ein falsches Bild) auf dem Display dargestellt. Das Gerät lässt sich nicht durch Drücken der Ein-/Aus Taste ausschalten.	Das Programm muss zurückgesetzt werden.	Entfernen Sie die Stromversorgung (Batterien, Akkus und Netzadapter) und stellen Sie diese anschließend wieder her.
Das Display bleibt nach Drücken der Ein-/Aus-Taste dunkel.	Die Batterien sind schwach.	Ersetzen Sie die Batterien.
	Die Batterien sind falsch eingesetzt.	Stellen Sie sicher, dass alle Batterien richtig eingelegt sind.
	Das Netzteil ist nicht richtig eingesteckt.	Vergewissern Sie sich, dass der Netzadapter oder der Auto-Adapter richtig am **Storio 3**® **S** und an der Energiequelle angeschlossen sind.
Eigene Video- und Audio-Dateien können nicht vom Computer auf das Lern-Tablet übertragen werden.	Eine microSD-Karte wird benötigt.	Stecken Sie eine microSD-Karte ein (nicht enthalten). Das Übertragen von eigenen Video- und Audio-Dateien ist nur auf eine microSD-Karte möglich.

Das Lernspielkassetten-Symbol erscheint nicht auf dem Display.	Die Lernspielkassette ist nicht richtig eingesteckt.	Entfernen Sie die Lernspielkassette, reinigen Sie sie wenn nötig und setzen Sie sie wieder ein.
	Die Lernspielkassette ist nicht kompatibel.	Überprüfen Sie die Bedienungsanleitung oder das Label der Lernspielkassette, um sich zu vergewissern, dass sie mit dem **Storio 3® S** kompatibel ist.
Es erscheint kein "Verbunden"-Fenster, wenn das Gerät via USB Kabel mit dem Computer verbunden wird.	Das USB Kabel ist nicht richtig eingesteckt.	Stellen Sie sicher, dass das USB Kabel richtig verbunden ist.
	Verbindung läuft über ein USB Hub	Verbinden Sie den **Storio 3® S** direkt mit dem Computer, ohne ein USB-Hub zu benutzen.
Die Uhrzeit ist nicht genau oder der **Storio 3® S** verlangt die Einstellung der Uhrzeit, wenn das Gerät eingeschaltet wird.	Die Backup Batterie ist schwach oder nicht richtig eingesetzt.	Ersetzen Sie die Backup Batterie und stellen Sie sicher, dass diese richtig eingesetzt ist. Eine Anleitung zum Ersetzen der Backup Batterie finden Sie im entsprechenden Abschnitt auf Seite 33.
Das Touch-Display ist ungenau oder es ist nicht möglich das richtige Symbol über das Display auszuwählen.	Das Touch-Display muss kalibriert werden.	Schalten Sie den **Storio 3® S** aus. Halten Sie , und gedrückt, wenn Sie den **Storio 3® S** einschalten. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
	Es befinden sich kleine Partikel in der Spalte am Rand des Displays.	Benutzen Sie einen Zahnstocher, um kleine Partikel vorsichtig aus der Spalte zu entfernen.
Die eingesetzte microSD-Karte (nicht enthalten) wird nicht erkannt.	Der Speicher des Tablet ist nicht auf FAT32 formatiert.	Formatieren Sie die microSD-Karte auf ihrem Computer zu FAT32.

Dateien die auf den internen Speicher kopiert wurden, sind verschwunden.	Der Speicher des Tablet ist nicht auf FAT32 formatiert.	Wenn das Formatieren des Speichers nötig ist, stellen Sie sicher, dass das richtige Format (FAT32) ausgewählt ist.
Es kann keine WLAN-Verbindung aufgebaut werden.	WLAN ist ausgeschaltet.	Gehen Sie unter "Einstellungen" auf "Eltern-Einstellungen" und schalten Sie das WLAN ein.
	Die Firmware des **Storio 3® S** ist nicht auf dem aktuellsten Stand oder das Tablet wurde noch nicht im Download Manager registriert.	Registrieren Sie Ihr Tablet im Download Manager und vergewissern Sie sich, dass die Firmware Version auf dem aktuellsten Stand ist. Lesen Sie hierzu auch den Abschnitt auf Seite 13.
WLAN ist eingeschaltet, aber es ist kein Netzwerk verfügbar.	An Ihrem Aufenthaltsort ist kein Netzwerk verfügbar oder das Signal des Netzwerks ist sehr schwach.	Gehen Sie an einen Ort, an dem ein Netzwerk verfügbar ist.
Ein Netzwerk ist verfügbar, aber die Verbindung ist fehlgeschlagen.	Das ausgewählte Netzwerk ist nicht passend konfiguriert oder es ist eine Authentifikation nötig.	Vergewissern Sie sich, dass das Netzwerk passend konfiguriert ist und keine Firewall den Internetzugang verhindert. Wenn ein Passwort benötigt wird, achten Sie darauf, dass das Passwort richtig, auch mit den entsprechenden Groß- und Kleinbuchstaben eingegeben wird.
Während der Benutzung des wiederaufladbaren Akku Sets (separat erhältlich) schaltet sich das Tablet plötzlich aus, ohne das eine vorherige Warnung ("Batterien schwach") erfolgt ist.	Es ist möglich, dass die Zellen der Akkus einen ungleichmäßigen Ladezustand aufweisen.	Laden Sie die Akkus in diesem Fall einmalig 24 Stunden lang auf (setzen Sie das Aufladen auch dann fort, wenn das grüne Licht erlischt).

Die Batterieladeanzeige (grünes Licht) leuchtet nicht auf.	Der Netzadapter wurde nicht richtig eingesteckt oder das Tablet ist noch eingeschaltet.	Kontrollieren Sie den Netzadapter. Stellen Sie sicher, dass das Netzteil ordnungsgemäß am **Storio 3® S** und an der Steckdose angeschlossen ist.
		Vergewissern Sie sich, dass das Tablet ausgeschaltet ist.
Das grüne Licht blinkt beim Aufladen sehr schnell.	Die Akkus können nicht richtig aufladen.	Überprüfen Sie, dass die Akkus richtig in das Tablet eingesetzt sind.
		Stellen Sie sicher, dass die Metall-Kontakte am **Storio 3® S** und an den Akkus sauber und frei von Ablagerungen sind.
		Sollte das Problem nach dem Prüfen der oben genannten Punkte weiterhin bestehen, ziehen Sie das Netzteil aus dem Netzanschluss des Tablets und warten Sie für ca. 10 Sekunden, bevor Sie es wieder einstecken.

Befolgen Sie vorsichtig die folgenden Schritte, wenn Ihr **Storio 3® S** eine eingesteckte Lernspielkassette nicht erkennt:

- Trennen Sie den **Storio 3® S** von jeglicher Stromzufuhr (Batterien, Netzteil).
- Reinigen Sie die Kontakte des Lernspielkassetten Steckplatzes vorsichtig mit einem in Reinigungsalkohol (oder alkoholhaltigem Reinigungsmittel) getränkten Tuch.
- Trocknen Sie falls nötig die gereinigten Stellen mit einem fusselfreien Tuch.
- Stellen Sie sicher, dass alle Stellen wieder komplett trocken sind, bevor Sie das Gerät wieder mit einer Stromquelle verbinden.

Statische Elektrizität kann zu Fehlfunktionen des **Storio 3® S** führen. In manchen Fällen kann der gespeicherte Spielstand verloren gehen. Bei Fehlfunktionen aufgrund statischer Elektrizität entnehmen Sie bitte die Batterien aus dem **Storio 3® S** und legen diese anschließend wieder ein. Falls die Fehlfunktion während eines Download Prozesses auftaucht, trennen Sie bitte die Verbindung von USB Kabel und **Storio 3® S**. Löschen Sie dann die heruntergeladene Datei und starten Sie das Tablet, wie vorher beschrieben, neu. Anschließend können Sie das USB Kabel wieder anschließen und den Download Vorgang wiederholen.

Für mehr Informationen und Tips zur Problemlösung besuchen Sie:
www.vtech.de/support/faq

Sollte der **Storio 3**® 3S über den USB Anschluss mit dem Computer verbunden sein, kann es manchmal durch elektrische Entladung zu Speicherfehlern kommen. Trennen Sie in diesem Fall die USB Verbindung, drücken und halten Sie die Ein-Taste für mindestens 3 Sekunden gedrückt, bevor Sie die USB Verbindung wiederherstellen. Starten Sie nun das Herunterladen erneut.

ENERGIEVERSORGUNG

BATTERIEN: 4 x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6)

NETZTEIL: DC 7.5V 400mA

Bitte halten Sie sich unbedingt an unsere Angaben zur Energieversorgung.

Hinweis

ACHTUNG! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet! Erstickungs- und Strangulationsgefahr! Dieses Spielzeug enthält zerbrechliche Teile, Kleinteile und eine lange Schnur!

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risques de suffocation et de strangulation. Ce jouet contient des petits susceptibles d'être ingérés et de longues cordes.

Avvertenza! Non conviene ai bambini di meno di 36 mesi. Rischi di soffocamento e di strangolamento. Questo giocattolo contiene dei piccoli elementi suscettibili di essere ingeriti e delle lunghe corde.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- Name des Produktes oder ggf. die Artikel-Nummer
- Beschreibung des Problems
- Kaufdatum

Garantie- und Reklamationsfälle/Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht

ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben. Für Anfragen und Hinweise schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse.

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech**® sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen - unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Endnutzer-Lizenzvereinbarung

Vertragspartner sind die VTech Electronics Europe BV, Copernicusstraat 7, NL- 6003 DE Weert und der Kunde. Als Kunde werden nur Verbraucher akzeptiert. Verbraucher sind natürliche Personen, die Rechtsgeschäfte zu ihren Zwecken abschließen, die weder ihrer gewerblichen noch ihrer selbständigen beruflichen Tätigkeiten zugerechnet werden kann.

Die jeweils aktuellen Vertretungsberechtigten der VTech BV können dem Impressum der Internetseite entnommen werden.

Dies ist eine rechtsgültige Vereinbarung zwischen Ihnen und der VTech Electronics Europe BV (“VTech”) mit den genauen Bedingungen, die für ihre Nutzung der Software für **Storio**® gelten oder im Zusammenhang mit der Anwendung von Software (“Software”) stehen. “Software” schließt auch Audiodateien für das Storio-System ein. Durch Aktivieren, Nutzen, Herunterladen oder Installieren dieser Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung. Ihr Recht auf Nutzung der Software unterliegt Ihrer Zustimmung zu diesen Bedingungen. Wenn Sie feststellen, dass Sie sich mit den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung nicht einverstanden erklären können, haben Sie kein Recht auf Nutzung der Software und sollten die Software unverzüglich an VTech zurückgeben oder löschen. Etwaige von Ihnen entgegenstehende oder abweichende Bedingungen sind ausgeschlossen.

Wenn Sie unter 18 Jahre sind oder auf andere Weise als minderjährig gelten, müssen Sie diese Geschäftsbedingungen mit einem Erziehungsberechtigten oder Betreuer (kollektiv „Erziehungsberechtigter“) prüfen und sicherstellen, dass Ihr Erziehungsberechtigter diese Geschäftsbedingungen versteht und sie in Ihrem Namen akzeptiert.

So oft in dieser Vereinbarung „Sie“ oder „Ihr“ erwähnt wird, sind hiermit sowohl Erziehungsberechtigte als auch Kinder als Nutzer gemeint, außer wenn ein Kind aus rechtlicher Sicht nicht alt genug ist, um eine rechtsgültige Vereinbarung

(Beispielsweise E-Commerce-Transaktion) einzugehen oder die erforderlichen Einverständniserklärungen (Beispielsweise Einverständnis mit Datensammlung, -verarbeitung oder –übertragung) abzugeben, wobei der Erziehungsberechtigte des betreffenden Kindes hierdurch bestätigt, dass er im Namen des Kindes handelt, um die Vereinbarung abzuschließen bzw. das Einverständnis zu erklären und voll verantwortlich für die Tätigkeit oder Untätigkeit des betreffenden Kindes hinsichtlich der Nutzung der Software und der produktbezogenen Dienstleistungen ist.

Der Erziehungsberechtigte oder Betreuer hat dafür zu sorgen, dass eine Nutzung der VTech-Leistungen durch Minderjährige bzw. Betreute nur mit ihrer ausdrücklichen Zustimmung erfolgt.

Für sämtliche Beziehungen zwischen VTech und Ihnen im Rahmen dieser Lizenzvereinbarung gilt ausschließlich die vorliegende Endnutzer-Lizenzvereinbarung in der zum Zeitpunkt des Vertragsabschlusses gültigen Fassung.

1. EIGENTUM.

Die Software und Dokumentation (einschließlich aller im Produkt enthaltenen Inhalte) sind Eigentum von VTech oder dessen Lizenzgebern und durch internationale Urheberrechte sowie andere Rechte auf geistiges Eigentum geschützt.

Die Software und Dokumentation dürfen gemäß dieser Vereinbarung nur von Ihnen genutzt und verwaltet werden. Für die Software und Dokumentation wird eine Lizenz erteilt, sie werden nicht verkauft. Sofern hier nicht anders festgelegt, verbleibt VTech im Besitz

sämtlicher Rechte, Ansprüche und Anrechte, einschließlich aller Rechte auf geistiges Eigentum, an der oder für die Software und Dokumentation.

2. LIZENZBEDINGUNGEN.

VTech gewährt Ihnen gemäß den in dieser Vereinbarung weiter dargelegten Bedingungen und Einschränkungen eine nicht exklusive und nicht übertragbare Lizenz für nicht-kommerzielle Zwecke und für die Nutzung der Dokumentation im Zusammenhang mit dieser Nutzung der Software. VTech haftet nicht für Schäden, die aus einer von Ihnen zu vertretenen Pflichtverletzung resultieren und bei Beachtung der Pflichten hätten verhindert werden können. Sie haften bei der von Ihnen zu vertretenden Verletzung von Rechten Dritter gegenüber diesem selbst und unmittelbar. Bei begründeten Ansprüchen Dritter aufgrund einer solchen Verletzung sind Sie verpflichtet, VTech freizustellen, sofern Sie nicht nachweisen, dass Sie die schadensursächliche Pflichtverletzung nicht zu vertreten haben. Erkennen Sie oder müssen Sie erkennen, dass ein solcher Verstoß droht, besteht die Pflicht zur unverzüglichen Unterrichtung von VTech. Diese Vorschriften gelten auch, wenn Sie gegen Pflichten verstoßen, die sich aus gesonderten Vertragsbedingungen ergeben.

Alle Modifikationen, Erweiterungen, Fehlerkorrekturen oder andere Aktualisierungen der Ihnen von VTech überlassenen Software ist als Teil der Software anzusehen, und ihre Nutzung richtet sich nach den Geschäftsbedingungen dieser Vereinbarung, sofern beide Parteien keine separate schriftliche Vereinbarung getroffen haben, die derartige Modifikationen, Erweiterungen, Fehlerkorrekturen oder andere Aktualisierungen regelt.

3. EINSCHRÄNKUNGEN ZU NACHBAUTEN UND SICHERHEIT.

Sofern nicht ausdrücklich und unmissverständlich von VTech genehmigt oder sofern nicht derartige Einschränkungen ausdrücklich nach geltendem Recht verboten sind, ist es Ihnen VERBOTEN, (i) den Quellcode der Software nachzustellen, zu dekompilieren, zu zerlegen, zu übersetzen oder auszulesen, (ii) die Software zu kopieren, zu modifizieren, zu verteilen, zu verkaufen, abzutreten, zu verpfänden, zu vermieten, zu verleihen, Dritten zeitweise zu überlassen oder Derivate von der Software zu erstellen oder die Software auf andere Weise zu übertragen, (iii) Copyrighthinweise, Markenzeichen, Markennamen, Logos, Hinweise oder Markierungen an der Software zu entfernen, abzuändern oder hinzuzufügen, (iv) von VTech angebrachte Sicherheitssysteme oder Maßnahmen, die das nicht autorisierte Kopieren der Software verhindern sollen, zu verletzen, zu manipulieren oder zu umgehen. Derartige verbotene Nutzung führt in jedem Fall zur sofortigen Sperre Ihrer Lizenz für die Software ohne vorherige Ankündigung.

4. EINGESCHRÄNKTE GARANTIE.

VTech garantiert Ihnen – vorbehaltlich Ihrer Einhaltung der hier dargelegten Bedingungen – für die Dauer von neunzig (90) Tagen ab Ihrem Erwerb des Produkts, dass die Software im Wesentlichen die von VTech für die Software veröffentlichten Spezifikationen erfüllt. Ihr einziger und ausschließlicher Anspruch gemäß der vorstehenden Garantie besteht darin, dass VTech nach eigener Wahl kommerziell vertretbare Anstrengungen unternimmt, um eine wesentliche Nichtkonformität der Software, die VTech innerhalb der Garantiefrist schriftlich angezeigt wurde, zu beheben und/oder eine Ersatzkopie der Software zur Verfügung zu stellen. Die vorstehende Garantie gilt nicht für Nonkonformitäten, die durch (i) die Nutzung oder den Einsatz der Software in einer nicht von VTech vorgesehenen oder empfohlenen Anwendung oder Umgebung, (ii) nicht von VTech durchgeführte Modifikationen an der Software oder (iii) Hardware oder Software von Dritten verursacht wurden.

VTech gibt keine Garantie dafür, dass die Software fehlerfrei oder für Ihre Zwecke geeignet ist. VTech übernimmt keine Garantien außer den vorstehend genannten und lehnt hiermit alle anderen Gewährleistungen, egal ob ausdrücklich, stillschweigend oder gesetzlich vorgeschrieben, bezüglich der Software oder der Dokumentation ab, einschließlich, ohne Einschränkung, alle stillschweigenden Garantien betreffs der Handelsfähigkeit, der Eignung für bestimmte Zwecke oder der Rechtseinhaltung. Keine von VTech oder von seinen Weiterverkäufern, Agenten oder Angestellten mündlich oder schriftlich gegebenen Informationen stellen eine Garantie dar.

Ansprüche von Ihnen auf Schadenersatz sind ausgeschlossen. Hiervon ausgenommen sind Schadenersatzansprüche aus der Verletzung des Lebens, des Körpers, der Gesundheit oder aus der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten (Kardinalpflichten) sowie Haftung für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Anbieters, seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen beruhen. Wesentliche Vertragspflichten sind solche, deren Erfüllung zur Erreichung des Zieles dieses Vertrages notwendig ist.

Bei Verletzung wesentlicher Vertragspflichten haftet VTech nur auf den vertragstypischen und vorhersehbaren Schaden, wenn dieser einfach fahrlässig

verursacht wurde. Es sei denn, es handelt sich um Schadenersatzansprüche von Ihnen aus einer Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit. Die Einschränkung gilt auch zu Gunsten der gesetzlichen Vertreter und Erfüllungsgehilfen der VTech, wenn Ansprüche direkt gegen diese geltend gemacht werden.

5. HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG.

VTech übernimmt keinerlei Haftung für entgangenen Gewinn, Datennutzung, Kosten für den Ersatz von Waren oder Hardware oder andere indirekte, zufällige, besondere oder Folgeschäden, die sich aus der Nutzung oder der nicht möglichen Nutzung der heruntergeladenen Software oder Dokumentation ergeben, selbst wenn VTech auf die Möglichkeit derartiger Schäden hingewiesen wurde und ungeachtet aller Versagen der wesentlichen zwecke jeder Abhilfe.

Des Weiteren ist insbesondere die Haftung für alle übrigen Schäden ausgeschlossen, insbesondere für Datenverlust oder Hardwarestörungen, die durch die Inkompatibilität der auf Ihrem PC-System vorhandenen Komponenten mit der neuen bzw. zu ändernden Hard- und Software verursacht werden und für Systemstörungen, die durch vorhandene Fehlkonfigurationen oder ältere, störende, nicht vollständig entfernte Treiber entstehen können. Die Haftung nach den Vorschriften des Produkthaftungsgesetzes bleibt unberührt. Sie erklären sich damit einverstanden, dass die gesamte Haftung von VTech gemäß diesen Bedingungen oder bezüglich Ihrer Nutzung der Software oder der Dokumentation den Kaufpreis des Produkts und/oder der Software auf keinen Fall übersteigt.

6. BEENDIGUNG.

Diese Lizenzvereinbarung wird automatisch beendet, wenn Sie eine ihrer Bedingungen nicht einhalten. Eine Kündigung seitens VTech ist für diese Beendigung nicht erforderlich.

HINWEIS ZUR DATENVERARBEITUNG.

VTech erhebt im Rahmen der Abwicklung von Verträgen Ihre Daten. VTech beachtet dabei die Vorschriften des Bundesdatenschutzgesetzes und des Dienstdatenschutzgesetzes. Ohne Ihre Einwilligung wird VTech Bestands- und Nutzungsdaten nur erheben und für Arbeiten nutzen, soweit dies für die Abwicklung des Vertragsverhältnisses erforderlich ist.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN.

Sollten einzelne Vertragsbedingungen dieser Endnutzungs-Lizenzvereinbarung unwirksam oder nichtig sein oder werden, so berührt dies die Gültigkeit der übrigen Vertragsbedingungen nicht.

LED entspricht
Laser-Klasse 1

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it. For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0.This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/

or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1.You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or **distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying** the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

Customer Support : www.vtech.de/support/technischer-support

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn
- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: _____

Produktname: _____

Absender:

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

Telefon: _____

_____ _____

Kaufdatum Stempel des Händlers

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeuges von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Min.)