

# NÁVOD K POUŽITÍ

## TAMAGOTCHI

### SOUČÁSTI VÝROBKU:

- skořápka,
- hračka Tamagotchi,
- návod,
- baterie.

### TECHNICKÉ SPECIFIKACE:

- materiál: plast,
- velikost skořápky: 9 cm,
- velikost displeje: 2 x 2 cm,
- hmotnost: 70 g,
- napájení: 2 x 1,5 V LR4G knoflíkové baterie (součást balení).

## OVLÁDÁNÍ



- (1) RESET: vrátí systém do výchozího nastavení.
- (2) (A tlačítko) SELECT: přepíná mezi funkcemi.
- (3) (B tlačítko) DECIDE: potvrdí vybranou funkci.
- (4) (C tlačítko) CANCEL: vrátí do aktuálního režimu.

### START:

Vytáhneme plastový jazýček a na LCD displeji se zobrazí zvířátko. Zmáčkne tlačítka A a C a vybereme jedno z 49 zvířátek, které chceme chovat, a výběr potvrdíme tlačítkem B.

### NASTAVENÍ ČASU:

V režimu péče o zvířátko zmáčkne tlačítko B a vstoupíme do nastavení času. Čas se zobrazuje v 12hodinovém systému a počáteční čas je PM 12:00. Změnu času provedeme tlačítkem A, tlačítkem B přepneme na minuty. Čas potvrdíme tlačítkem B.

### ZVÍŘÁTKO ROSTE:

Vytáhneme plastový jazýček a na LCD displeji se zobrazí zvířátko. Zmáčknutím tlačítka A a C vybereme zvířátko, výběr potvrdíme tlačítkem B. Zobrazí se narození zvířátka doprovázeno melodií. Status narození: věk 0, krmení 0, spaní 0. Po narození začne mít zvířátko fyziologické a psychologické potřeby. Zvířátko bude prospívat při včasné uspokojování svých potřeb. Pokud se o něj budeme pečlivě starat, zvířátko může dosáhnout až 20 let, na konci nám smutně řekne »Bye Bye«.

### FUNKCE

#### ○ KRMENÍ

3 možnosti:

základní potraviny/jídlo: max. 4x denně,

svačina: max. 10x denně,

voda: max. 10x denně.

Po každém krmení zvířátko přibere o 10 g. Ikonky nás informují, zda zvířátko odmítá jídlo z důvodu přejedení.

### ○ HRA

Vybereme hru a tlačítkem B začneme hrát. Zahraje melodie. Tlačítkem A se pohybujeme doleva, tlačítkem B doprava. Po výhře zahraje veselá melodie, v opačném případě smutná.

### ○ POSLECH MUZIKY

Vstoupíme do tohoto režimu. Potvrdíme tlačítkem B, zahraje melodie následována blikající ikonou. Po poslechu melodie bude zvířátko šťastné a index nálady naroste. Další písničku přehrajeme zmáčknutím tlačítka B. V jednom cyklu jsou 4 písničky.

### ○ KÁMEN/NŮŽKY/PAPÍR

Výběr hry provedeme tlačítkem A, potvrdíme tlačítkem B. Zahraje melodie. Tlačítkem A vybereme nůžky, kámen či papír a potvrdíme tlačítkem B. Výběr druhého hráče je náhodný. Tlačítkem C opustíme hru. V případě výhry zazní veselá melodie, v opačném případě smutná.

### ○ TANEC

Má-li zvířátko hlad (ikonky jídla i svačiny ukazují nulu), odmítá tancovat. Vstoupíme do tohoto režimu a potvrdíme tlačítkem B. Ozve se melodie a ikonka zabliká nahoru a dolů. Na konci písničky bude zvířátko velice šťastné, index nálady se zvýší. Zatancujeme 3krát a index nálady se zvýší o jednu

úroveň. Následující písničku přehrajeme tlačítkem B. V cyklu jsou 4 písničky.

### ○ ÚKLID

Po vykonání potřeby se hmotnost zvířátka sníží o 30 g. Vybereme funkci pro úklid. Před uklizením exkrementů nelze použít funkce „Hra“ a „Krmení“. Použít lze pouze „Pokrok“, „Čas“, „Spánek“. V případě, že vybereme funkci úklidu a žádné exkrementy se zde nenacházejí, zvířátko nesouhlasně zavrtí hlavou.

### ○ INJEKCE

Funkce injekce slouží k ošetřování zvířátka, když onemocní. V případě, že tuto funkci vybereme, pokud je zvířátko zdravé, nesouhlasně zavrtí hlavou a odmítne injekci.

### ○ POKROK

Jediným zmáčknutím tlačítka A zkontrolujeme jídlo a zdravotní stav. Dvojitým zmáčknutím tlačítka A zkontrolujeme spánek a práci. Trojitým zmáčknutím tlačítka A zkontrolujeme věk a hmotnost. Opětovným zmáčknutím tlačítka A zkontrolujeme index nálady.


### ○ SPÁNEK

Zapneme tento režim. Tlačítkem A změním výběr, tlačítkem B vybereme noc a den. Pokud vybereme noc, zvířátko spí, dokud nevybereme funkci den. Během spánku nefungují jiné funkce kromě „Pokroku“ a „Času“.

### ○ ZVÍŘÁTKO KŘIČÍ

Zvířátko nás křikem upozorní na své potřeby. Dle statusu zjistíme, co potřebuje. Index zdraví na poloviční úrovni indikuje, že zvířátko onemocní. Zvířátko umře, pokud index klesne na nulu či hmotnost pod 40 g. Výhrou ve hře se index nálady zvýší o jednu úroveň, v opačném případě klesne. Poslech muziky a tancování zvednou index nálady o jednu úroveň. Tancování 3krát po sobě zvedne index zdraví o další úroveň. Má-li zvířátko hlad, odmítá tancovat. Vyšší věk automaticky zvýší hmotnost zvířátka o 300 g.



	Symbol WEE pro likvidaci a recyklaci odpadů. Symbol WEEE je připojen k produktu v souladu se směrnicí EU 2012/19/EU týkající se odpadních elektrických a elektronických zařízení (WEEE). Slouží k zabránění nesprávné likvidace tohoto produktu a k podpoře opětovného použití a recyklace.
---	---