

INSTRUCTIES

TAMAGOTCHI

ONDERDELEN

- Eierschaal
- Tamagotchi speeltje met dieren
- Instructies
- Batterijen meegeleverd

TECHNISCHE SPECIFICATIES

- Materiaal: plastic
- Grootte: 9cm (eierschaal)
- Schermgrootte: 2cm x 2cm
- Gewicht: 70g
- Stroom: 2 x 1,5V LR4G button batterijen (inbegrepen)

FUNCTIES



- (1) **RESET**: Om het systeem te resetten naar zijn oorspronkelijke staat
- (2) **(A knop) SELECT**: Schakel tussen functies
- (3) **(B knop) DECIDE**: Bevestig de geselecteerde functie
- (4) **(C knop) CANCEL**: Terug naar de huidige modus

GEBRUIKSAANWIJZINGEN

START:

Haal het plastic flapje eruit, en er zal een afbeelding van een klein huisdier verschijnen op het LCD scherm. Druk de knoppen A en C in om uit 49 huisdieren te kiezen die je wilt broeden en druk dan op knop B om te bevestigen.

TIJDMODUS:

In de broed-modus, druk op de B knop om tijdmodus in te gaan. De tijd zal een 12-uren systeem zijn en de starttijd is 12 PM. Om de tijd te veranderen, gebruik de A knop. Om de minuten te wijzigen, gebruik de B knop. Bevestig de tijd met de B knop.

GROEIPROCES VAN HET HUIDIER:

Haal het plastic flapje eruit, en er zal een plaatje tevoorschijn komen op het LCD scherm. Druk op de A en C knoppen om een huisdier te selecteren en druk op B om te bevestigen. Er zal een geanimeerd plaatje van het huisdier dat geboren wordt te zien zijn, vergezeld met een melodietje. In een ogenblik zal het huisdier geboren zijn. Geboortestatus: de leeftijd zal 0 zijn, voeding zal 0 zijn en slaap zal eveneens op 0 staan. Nadat het diertje geboren is, zal het fysieke en psychologische behoeftes hebben. Het huisdier zal soepel opgroeien op voorwaarde dat de baas op tijd in zijn behoeftes heeft voorzien. Indien de baas het zorgvuldig de aandacht heeft gegeven, kan het beestje 20 jaar worden en zal het zielig afscheid nemen met de woorden »Bye Bye«.

FUNCTIES

○ VOEDING

Totaal aan 3 keuzes:

Basisvoedsel/Maaltijd: maximaal 4 keer per dag

Snack: maximaal 10 keer per dag

Water: maximaal 10 keer per dag

Voor iedere voedingsbeurt, nadat het huisdier heeft gegeten, zal het gewicht met 10 gram toenemen.

De icoontjes zullen aangeven of het beest zal weigeren om te eten omdat het al teveel op heeft.

○ SPELLETJE SPELEN

Kies het spel en druk op de B knop om het spel te starten. Er zal een melodie afgespeeld worden.

Druk op de A knop om een linkswaartse beweging te maken en druk op de B knop om naar rechts te gaan. Bij winst van het spel zal een hoge blijde melodie afgespeeld worden, bij verlies zal een meer tragisch melodietje te horen zijn.

○ NAAR MUZIEK LUISTEREN

Betreed deze modus. Druk op de B knop om te bevestigen en er zal een melodie afspelen, gevolgd door een flikkerend icoontje. Na een liedje geluisterd te hebben, zal het dier vrolijk worden en zal de gemoedstoestand verbeteren. Druk op de B knop om naar het volgende liedje te luisteren. Er zijn vier liedjes in een cycle.

○ STEEN/PAPIER/SCHAAR

Druk op de A knop om een spelletje te kiezen, druk op de B knop voor bevestiging. Een liedje zal worden afgespeeld. Druk op de A knop om te kiezen uit steen, papier en schaar en druk dan op B om te bevestigen. De computer zal willekeurig tussen steen, papier of schaar kiezen. Druk op de C knop om het spel te verlaten. Het hoge toontje zal te horen zijn als je gewonnen hebt, en bij verlies speelt weer de melodramatische melodie af.

○ DANSEN

Ga in deze modus en druk B in voor de bevestiging. De melodie zal worden afgespeeld, en het icoontje zal omhoog en omlaag flitsen. Na het liedje zal het huisdier erg vrolijk zijn en zal zijn gemoedstoestand beter worden. Blijf 3 keer achter elkaar dansen en de index van gemoedstoestand zal een level toenemen. Druk op de B knop om op het volgende liedje te dansen. Er zijn vier nummers in een cycle. In een hongerige toestand (zowel de maaltijd en snack zullen 0 aangeven), zal het beestje weigeren te dansen.

○ SCHOONMAKEN

Nadat het huisdier een stoelgang positie aanneemt, zal het gewicht 30 gram lager worden. Kies de schoonmaakfunctie. Voordat je de ontlasting opruimt, zullen de functies voor spelletje en voeding niet werken, je kunt dan alleen Voortgang, Tijd, Slapen bekijken.

Als er geen ontlasting is en je kiest voor de schoonmaakfunctie, zal het dier zijn hoofd schudden als weigering.

○ INJECTIE

Gebruik de injectie functie voor wanneer het huisdier ziek is. Als je het huisdier behandelt terwijl hij gezond is, zal hij zijn hoofdje schudden uit protest.

○ VOORTGANG

Druk eenmaal op de A knop, check de index van voedsel en gezondheidsconditie. Druk twee keer op de A knop om slaap- en werkstatus te bekijken. Druk drie keer op de A knop om leeftijd en gewicht te checken. Druk nogmaals op de A knop om de gemoedstoestand index in te zien.

○ SLAPEN

Start deze modus. Druk op de A knop om de richting van het pijltje te veranderen, druk op de B knop om nacht en dag te kiezen. Als je nacht selecteerd, zal het huisdier gaan slapen totdat je dagfunctie instelt. In slaaptoestand zullen alle andere functies stoppen, met uitzondering van Voortgang en Klok.

○ SCHREEUWENDE ALERT

Als je huisdier iets nodig heeft, zal het je waarschuwen door te schreeuwen. Check de status om te zien wat hij wil. Wanneer de index van blijheid op de helft is, zal het beestje ziek worden; als de index naar nul zakt of het gewicht komt onder de 40g, zal het dier doodgaan. Win een spelletje en de gemoedstoestand zal een level hoger worden. Ga 3 keer achter elkaar door met dansen, en de gezondheid index zal een level stijgen. Als het huisdier honger heeft, zal het weigeren om te dansen.

Het toenemen van leeftijd zal automatisch 300 gram toevoegen aan het gewicht van het beestje.



WEEE-symbool voor weggooien en recycling. Het WEEE-symbool is toegevoegd op het product in overeenstemming met de EUrichtlijn 2012/19/EU met betrekking tot Waste Electrical and Electronic Equipment (WEEE). Hiermee wordt het onjuist afdanken van dit product ontmoedigd en het hergebruiken en recyclen bevorderd.