

HASZNÁLATI UTASÍTÁS

TAMAGOTCHI

CSOMAG TARTALMA

- Tojás héja
- Tamagotchi játék
- Használati utasítás
- Mellékelt elem

MŰSZAKI ADATOK

- Anyag: plasztik
- Méret: 9cm (Tojás héja)
- Képernyő mérete: 2cm x 2cm
- Súly: 70g
- Töltés: 2 x 1,5V LR4G elem (mellékelt)

HASZNÁLAT



- (1) RESET: A rendszer alapállapotba állítása
- (2) **(A gomb)** SELECT: Funkciók közötti váltás
- (3) **(B gomb)** DECIDE: A kiválasztott funkció megerősítése
- (4) **(C gomb)** CANCEL: Vissza az aktuális üzemmódra

UTASÍTÁS

ELINDÍTÁS:

Húzza ki a műanyag fület és a képernyőn egy kis piktogram jelenik meg. Nyomja meg az A és C gombot, hogy kiválassza a 49 háziállat egyikét, majd nyomja meg a B gombot a megerősítéshez.

IDŐ BEÁLLÍTÁSA:

Tenyésztési módban nyomja meg a B gombot az idő módba lépéshez. Az idő a 12 órás rendszerben lesz, a kezdőidő PM 12:00 lesz. Az idő módosításához használja az A gombot és a B gombot a perc beállításához. Erősítse meg az időt a B gomb megnyomásával.

A HÁZIÁLLAT NÖVEKEDÉSÉNEK FOLYAMATA:

Csúsztassa ki a műanyag fület és egy pizza kép jelenik meg a képernyőn. Nyomja meg az A gombot és a C gombot a kisállat kiválasztásához, majd nyomja meg a B gombot a megerősítéshez. Egy animált háziállat jelenik meg, amelyet egy dallam figyelemmel kísér. A kisállat egy bizonyos idő alatt születik. Születési állapot: az életkor 0 lesz, az etetés 0 lesz, és az alvás is 0 lesz. A háziállatok születése után fiziológiai és pszichológiai szükségleteik lesznek. Egy kisállat könnyedén felnő, feltéve, hogy a tulajdonos időben kielégíti az igényeit. Ha a tulajdonos gondoskodik róla, a kisállat eléri a 20 évet is, majd végül sajnós azt mondja: "Bye bye"

FUNKCIÓK

○ ETETÉS



3 lehetőség:

Alapvető étel / étkezés: naponta 4 alkalommal

Nasi: napi 10 alkalommal

Víz: naponta legfeljebb 10-szor

A háziállatok súlya minden etetéskor 10 grammal nő. Az ikonok azt mutatják, ha a kisállat nem fog enni, mert már jóllakott.

○ JÁTÉK

Válasszon ki egy játékot, és nyomja meg a B gombot a játékba való belépéshez. Egy dallam játszódik a háttérben. Nyomja meg az A gombot a balra mozgáshoz, és nyomja meg a B gombot a jobbra mozgáshoz. Ha megnyeri a játékot, egy vidám dal fog játszódni, különben szomorú dallam játszódik.

○ ZENEHALLGATÁS

Lépjen a zenehallgatás módba. Nyomja meg a B gombot a dallam megerősítéshez, amely allatt villog egy ikon. Dalt hallgatva a kisállat boldog lesz, és a hangulati index növekszik. Nyomja meg a B gombot a következő szám meghallgatásához. Négy dal van a ciklusban.

○ KŐ/PAPÍR/OLLÓ

Nyomja meg az A gombot a játék kiválasztásához, majd nyomja meg a B gombot a megerősítéshez. Egy dallam játszódik. Nyomja meg az A gombot az olló, papír és kő közötti választáshoz, és hagyja jóvá a B gombbal A második játékos is véletlenszerűen kiválaszt egyet a három lehetőség közül. Nyomja meg a C gombot az előző üzemmódba való visszatéréshez. Ha megnyeri a játékot, egy vidám dal fog hallani, különben szomorú dallam játszódik.

○ TÁNC

Ha az állat éhes (az étkezés és a harapnivaló egyenlő 0), elutasítja a táncot. Lépjen ebbe a módba, és nyomja meg a B gombot a megerősítéshez. A dallam lejátszása megtörténik, és az ikon villog felfelé és lefelé. A dal befejezése után a kedvetlen állatkák nagyon boldogok lesznek, és a hangulati index megnő. Folytassa a táncot 3 alkalommal, és a hangulati index egy szinttel nő. Nyomja meg a B gombot a következő műsorszámhoz. Négy dal található a ciklusban.

TISZTÍTÁS

Miután a kisállat befejezte az igényeit, a súlya 30 grammal csökken. Válassza ki a tisztítási funkciót. A széklet kiürítése előtt a "Play the game" és a "Feeding" nem fog működni. Csak a Haladás", "Idő", "Alvás" opciókat tekintheti meg. Ha ürülék nincs és tisztítási funkciót választ, a kisállat megrázza a fejét.

○ INJEKCIÓ

Válassza ki a fecskendezési funkciót, hogy meggyógyítsa a kisállatot, ha megbetegszik. Ha az injekció opciót akkor válassza, ha az állat egészséges, a kisállat megrázza a fejét és elutasítja az injekciót.

○ HALADÁS

Nyomja meg egyszer az A gombot, ellenőrizze az étel-miszer-indexet és az egészségügyi állapotot. Nyomja meg kétszer az A gombot az alvás és a munka ellenőrzéséhez. Nyomja meg az A gombot háromszor a kor és a súly ellenőrzéséhez. Nyomja

meg ismét a gombot a hangulati index ellenőrzéséhez.

○ ALVÁS

Lépjen alvás módba. Nyomja meg az A gombot a kiválasztás módosításához, nyomja meg a B gombot az éj és nap kiválasztásához. Ha éjszakát választ, az állat alszik, amíg ki nem választja a nap funkciót. Alvó üzemmódban az összes többi funkció leáll, kivéve a "Haladás" és az "Idő" funkciót.

○ SIKOLTORZÓ/ORDITOZÓ KISÁLLAT

Amikor a háziállatnak szüksége van valamire, sikoltozva ordítanak. Ellenőrizze az állapotát, és ellenőrizze mit akar. Ha az egészségindex felére csökken, a háziállatok megbetegednek; ha az index nullára csökken, vagy ha a súly 40 g alá csökken, a kisállat meghal. Nyerjen meg egy játékot, és a hangulati index egy szinttel emelkedik, különben csökken. A zene és a tánc meghallgatása egy szinttel növeli a hangulati indexet. Folytassa a táncot 3 alkalommal, az egészségügyi mutató egy további szinttel nő. Amikor a kisállat éhes, elutasítja a táncot.

Az életkor növekedése automatikusan hozzáad 300 gramm súlyt a háziállatoknak.



WEEE ártalmatlanításra és újrahasznosításra utaló szimbólum. A termék WEEE szimbólummal van ellátva az elektromos és elektronikus berendezésből származó hulladékról szóló (WEEE) 2012/19/EU irányelvnek megfelelően. Célja a termék nem megfelelő ártalmatlanításának megakadályozása, valamint az újrahasznosítás népszerűsítése.