

## NAVODILA ZA UPORABO

### TAMAGOTCHI

#### VSEBINA PAKETA

- Lupina jajca
- Tamagotchi igrača
- Navodila
- Vključene baterije

#### TEHNIČNE SPECIFIKACIJE

- Material: plastika
- Velikost: 9cm (Lupina jajca)
- Velikost ekrana: 2cm x 2cm
- Teža: 70g
- Napajanje: 2 x 1,5V LR4G gumbne baterije (vključene)

#### UPORABA



- (1) RESET: Ponastavitev sistema na začetno stanje
- (2) **(A tipka)** SELECT: Preklop med funkcijami
- (3) **(B tipka)** DECIDE: Potrditev izbrane funkcije
- (4) **(C tipka)** CANCEL: Nazaj na trenutni način

#### NAVODILA

##### ZAČETEK:

Izvlomite plastični jeziček in na LCD zaslonu se bo prikazala slika malega hišnega ljubljence. Pritisnite tipki A in C, da izberete enega od 49. hišnih ljubljencev, ki jih želite vzgajati, nato pritisnite tipko B za potrditev.

##### NASTAVITEV ČASA:

V načinu vzreje pritisnite tipko B za vstop v časovni način. Čas bo v 12-urnem sistemu, začetni čas bo PM 12:00. Če želite spremeniti čas, uporabite tipko A in tipko B, da preklopite na minute. Čas potrdite s tipko B.

##### PROCES RASTI HIŠNEGA LJUBLJENČKA:

zvlomite plastični jeziček in na zaslonu se bo prikazala slika hišnega ljubljence. Pritisnite tipko A in tipko C, da izberete hišnega ljubljence, in pritisnite tipko B za potrditev. Prikazana bo animirana slika hišnega ljubljence, ki bo spremljana z melodijo. V določenem času se rodi hišni ljubljencek. Status rojstva: starost bo 0, hranjenje bo 0, spanje bo 0. Po rojstvu hišnega ljubljenceka bo imel fiziološke in psihološke potrebe. Hišni ljubljencek bo odraščal brez težav pod pogojem, da bo lastnik pravočasno zadovoljil njegove potrebe. Če ga bo lastnik skrbno negoval, lahko hišni ljubljencek doseže do 20 let in bo na koncu žalostno rekel »Bye bye«.

#### FUNKCIJE

##### ○ HRANJENJE

3 možnosti:

Osnovno živilo / Obrok: največ 4-krat na dan

Prigrizek: največ 10-krat na dan

Voda: največ 10-krat na dan

Za vsako hranjenje vašega hišnega ljubljenceka, se bo teža povečala za 10 gramov. Ikone bodo pokazale, ali hišni ljubljencek noče jesti, ker se je že najedel.

## ○ IGRAJ IGRO

Izberite igro in pritisnite tipko B, da vstopite v igro. Predvaja se melodija. Pritisnite A tipko, da naredite levi premik in pritisnite tipko B, da naredite premik v desno. Če zmagate v igri se bo predvajala vesela skladba, drugače se bo predvajala žalostna melodija.

## ○ POSLUŠAJ GLASBO

Vstopite v ta način. Pritisnite tipko B za potrditev, predvaja se melodija, kateri sledi utripajoča ikona. Po končanem poslušanju ene pesmi bo hišni ljubljencek postal srečen in indeks razpoloženja se bo povečal. Pritisnite tipko B, da poslušate naslednjo skladbo. V ciklu so štiri pesmi.

## ○ ŠKARJE/PAPIR/KAMEN

Pritisnite A tipko, da izberete igro, pritisnite tipko B za potrditev. Predvaja se melodija. Pritisnite tipko A, da izbirate med škarjami, papirjem in kamnom, ter potrdite s tipko B. Drugi igralec bo naključno izbiral med škarjami, papirjem in kamnom. Pritisnite tipko C, da se vrnete v prejšnji način. Če zmagate v igri se bo predvajala vesela skladba, drugače se bo predvajala žalostna melodija.

## ○ PLESANJE

Vstopite v ta način in pritisnite tipko B za potrditev. Melodija se bo predvajala in ikona bo utripala gor in dol. Po končani skladbi bo hišni ljubljencek postal zelo srečen in indeks razpoloženja se bo povečal. Nadaljujte s plesom 3-krat, indeks razpoloženja pa

se bo povečal za eno stopnjo več. Pritisnite tipko B za naslednjo skladbo. V ciklu so štiri pesmi.

Če je ljubljencek lačen (tako obrok kot prigrizek je enak nič), bo zavrnil ples.

## ○ ČIŠČENJE

Potem, ko hišni ljubljencek opravi potrebo, se bo teža zmanjšala za 30 gramov. Izberite funkcijo čiščenja. Preden očistite iztrebke, »Igraj igro« in »Hranjenje« ne bodo delovali. Lahko preverite samo »Napredek«, »Čas«, »Spanje«. Če ni iztrebkov in izberete funkcijo čiščenja, bo hišni ljubljencek tresel z glavo.

## ○ INJEKCIJA

Izberite funkcijo injekcije, da pozdravite hišnega ljubljenceka, ko zboli. Če se boste odločili za zdravljenje hišnega ljubljenceka, ko bo žival zdrava, bo hišni ljubljencek tresel z glavo in bo zavrnil injiciranje.

## ○ NAPREDEK

Enkrat pritisnite tipko A, preverite indeks hrane in zdravstveno stanje. Dvakrat pritisnite tipko A, da preverite stanje spanja in delo. Pritisnite tipko A trikrat, da preverite starost in težo. Ponovno pritisnite tipko, da preverite indeks razpoloženja.

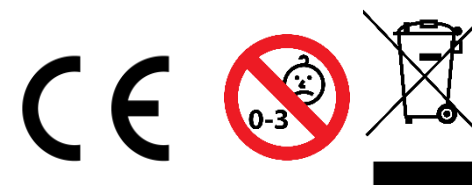
## ○ SPANJE

Vstopite v ta način. Pritisnite tipko A za spremembo izbire, pritisnite tipko B, da izberete noč in dan. Če izberete noč, bo hišni ljubljencek šel spat, dokler ne izberete funkcije dneva. V stanju spanja se vse ostale funkcije ustavi, razen »Napredek« in »Čas«.

## ○ KRIČEČI HIŠNI LJUBLJENCEK

Ko vaš hišni ljubljencek potrebuje nekaj, vas bo priklical s kričanjem. Preverite stanje, da vidite, kaj želi. Ko je indeks zdravja na polovični ravni, bo hišni ljubljencek zbolel; če indeks pade na nič ali če teža pade pod 40 g, bo ljubljencek umrl. Zmagajte igro in indeks razpoloženja se bo povečal za eno raven navzgor, sicer se bo zmanjšal. S poslušanjem glasbe in plesom se bo povečal indeks razpoloženja za eno stopnjo višje. Nadaljujte s plesom 3-krat, kazalnik zdravja se bo povečal za eno dodatno stopnjo. Ko je ljubljencek lačen, ne bo plesal.

Povečanje starosti bo ljubljenceku samodejno dodalo 300 gramov teže.



Skladno z Uredbo o električni in elektronski opremi (Uradni list RS, št. 55/2015) kupca obveščamo, da lahko ob nakupu nove električne in elektronske opreme odpadno električno in elektronsko opremo prepustite nam.

Opadna električna in elektronska oprema, ki jo boste prepustili, mora biti po namenu uporabe in razvrstitvi v razred električne in elektronske opreme (EEO) enaka dobavljeni EEO, število kosov odpadne električne in elektronske opreme pa je enako številu kosov dobavljene EEO.