

1. Старт

Вставьте батарейку, и изображение животного появится на экране. Нажмите кнопку SELECT 1 или SELECT 2 и выберите одного из 49 животных подходящей породы и нажмите С для подтверждения.

2. Временные установки

В меню выбора животного нажмите С для входа в «Установки времени». Игрушка использует 12-ти часовую систему. Нажмите клавиши А и В одновременно для входа в меню времени – оно покажет SET. Нажмите SELECT 1 и SELECT 2 для установки часов, нажмите С для установки минут. По окончании установки нажмите В для сохранения настроек и для сброса в следующий раз. В случае, если животному что-то понадобится или погода изменится – установка времени мигнет. Верните статус животного или статус погоды.

3. Процесс роста

Вставьте батарейку, и изображение животного появится на экране, нажмите кнопку SELECT 1 или SELECT 2 и выберите одного из 49 животных подходящей породы и нажмите С для подтверждения. Появится новорожденный персонаж, появление которого будет сопровождать музыка. Статус рождения: возраст 0, кормление 0, сон 0. После рождения животное получит характер и потребности. Животное будет постепенно расти. Если хозяин будет хорошо заботиться о нем – его возраст достигнет 20 лет и по достижению этого возраста животное скажет вам «BYE- BYE».

- (1) Нажмите кнопку А или Е для выбора животного, вам будет предложено 23 на выбор, нажмите А или С для показа нового животного.
- (2) После 8 миганий появится следующее животное, нажмите А, В, С для остановки мигания.
- (3) Нажмите В для подтверждения
- (4) Нажмите В для вывода режима времени
- (5) Нажмите А для установки часов, нажмите В для установки минут
- (6) После установки нажмите С для сохранения

Кормежка (вилка, нож):

Всего три вида еды:

Основная – 4 раза в день максимум

Закуски: 10 раз в день максимум (коробочка)

Вода: 10 раз в день максимум (бокал)

После каждого кормления животное будет набирать 10 грамм. Иконка (мотание головой) означает, что животное переело и отказывается от еды.

Игры (мяч):

Выберите игру и нажмите В для подтверждения. Мелодия включится и появится иконка. Нажмите А для движения влево и нажмите В для движения вправо. При победе в игре включится радостная мелодия и веселая иконка, при проигрыше грустная мелодия и расстроенная иконка.

Музыка (нота):

Выберите это меню. Нажмите В для подтверждения, одна мелодия будет воспроизводиться на протяжении мигания иконки. После окончания песни животное станет радостней – появится веселая иконка, нажмите В для следующей песни.

Ножницы, кулак, тряпка (квадрат):

Нажмите А для выбора игры, нажмите В для подтверждения, включится музыка. Появится иконка. Нажмите А – появится иконка (ножницы), нажмите А два раза появится иконка (кулак), нажмите А три раза появится иконка (тряпка). Нажмите В для подтверждения, появятся ножницы, кулак, тряпка в произвольном порядке, нажмите С для вывода. Выиграйте игру и появится радостная иконка, в случае проигрыша появится грустная мелодия.

Танцы (дискошар):

Под состоянием голода (когда основная еда и закуски на уровне 0). Зайдите в меню танцев, появится иконка (дискошар), нажмите В для подтверждения. Зазвучит музыка и иконка будет прыгать вверх-вниз. После окончания песни появится веселая иконка и животное станет радостней, продолжайте танцы еще 3 раза и уровень счастья животного повысится на один уровень. Нажмите В для следующего танца.

Уборка (швабра):

После того как животное сходит в туалет, его вес уменьшится на 30 грамм, иконка (экскременты) появится на экране и будет мигать. Выберите функцию уборки. Остальные функции будут недоступны, пока будет не убрано.

Укол:

Используйте эту функцию для лечения животного, когда появится иконка (череп), это означает, что животное заболело. Как только будет сделана инъекция, животное станет радостным и иконка (череп) исчезнет.

Состояние (тетрадь):

Нажмите А один раз, проверьте уровень еды и здоровья, после появится иконка, нажмите А второй раз проверьте уровень сна –появится иконка, нажмите А третий раз проверьте вес - появится иконка. Нажмите А еще раз, проверьте уровень счастья.

Сон (месяц):

Войдите в это меню – появится иконка (в квадрате солнце и луна). Нажмите А для изменения направления указателя, нажмите В для выбора дня или ночи. Выберите ночь, и животное будет спать, пока вы не выберите день. Пока животное спит, остальные функции будут недоступны.

Звуковой сигнал (телефон):

Если животному будет что-то нужно, оно вас известит об этом звуковым сигналом.