

HOW TO CHANGE BATTERIES

Unscrew the screw located on the battery cover to take off the cover. Locate button cell batteries LR44. Make sure +, is in correct position. Batteries included in this product are testing purpose only.

However, they can be used around 2 months.

When the unit has any problem, please change 2 batteries.

YOU NEED TO RESET WHEN YOU HAVE FOLLOWING CONDITIONS.

- The screen is not in stable condition.
- If you want to change the way to raise GYAOPPI.
- When you play the first time.
- When batteries were changed.

CHECKING SUPER GYAOPPI'S CONDITION

Press the A button to change to check mode, then press button B to see Gyaoppi's age and weight.

Press again to view if he's hungry and his happiness level.

Press again to check his behaviour level and amounts of sleep.

Check your Super Gyaoppi's condition regularly.

SUPER GYAOPPI

9 IN 1
28 BIT

HOW TO SET ALARM

When A and B button are pressed simultaneously during the CLOCK MODE the screen will change to SET MODE. You can adjust HOUR by pressing button and to adjust MINUTES, press B button. Then press C button change to ALARM SETTING MODE. Repeat the above mentioned steps set alarm.

Press C button to return to CLOCK MODE.

If A button and C button are pressed simultaneously for 5 seconds, GYAOPPI will grow up 60 times faster than normal. If you want to return to origin, press A button and B button simultaneously for 4 second.

MEMORY FUNCTION

When A, B and C buttons are pressed simultaneously for 5 second, the screen will show MEMORY MODE. You can see all kinds of GYAOPPI raised in past on the screen.

(You will see species, its age in order.)

When B button is pressed during the GYAOPPI mode, the screen will change to CLOCK MODE.

A button: change clock to alarm
B button: change GYAOPPI mode to clock
C button: change on / off of alarm function

OTHER FUNCTIONS

All function should be done during the GYAOPPI MODE.

• on / off sound: press A and C simultaneously.

• pose function: press A and C button simultaneously for 5 seconds. To turn off this function, repeat the same step.

(Be noted that there are no changes on the screen.)

New Super Gyaoppi is a major improvement. Here are the super features.

Super Feature 1: 9 in 1

There are 9 Gyaoppies to care for: A dog, cat, dinosaur, panda, bear, a chicken, penguin, frog, duck, and an alien!

Super Feature 2: Alarm Clock Function

Super Feature 3: Memory Function:

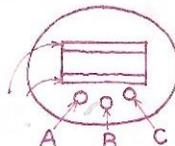
In this game Gyaoppi changes shape every day! And you can see all of his different forms - past and present - all 500 of them!

Super Feature 4: Pause Function

You can use this function when you can not take care of GYAOPPI. Screen and time will not stop but GYAOPPI'S growth will stop. Do not forget to turn off this function later.

HOW TO PLAY GYAOPPI

1. First, to activate unit, pull out isolation tape (If you can not see anything on the screen, press reset button on the back of the unit.)
2. Select GYAOPPI you want raise by pressing button A. Then press button B to enter. After you press Button B, screen will show GYAOPPI. However, GYAOPPI will not be born without setting the clock.
3. Press B button again to change to clock mode.
4. Press A button to set HOUR, and press B button to set MINUTES. Then press C button to enter.
5. After hours and minutes were set by pressing C button the screen will change to ALARM TIME SET mode. If you want to set alarm, please repeat step 4.
6. Press C button to return to time mode then press B button to return to GYAOPPI mode.



How to care for your Super Gyaoppi

WHEN GYAOPPI IS ON THE SCREEN, USE A-BUTTON TO SELECT "TAKE-CARE MODE"

FOOD

When GYAOPPI is hungry, select this sign and feed to GYAOPPI. Make sure to feed him some snacks and water. But be careful, he might get sick if you overfeed him or not give him enough water.

GAME A

ESCAPE GAME: This is a game to escape from falling objects. A button is to move to the left and B button is for the right. If you successfully escape from all the falling objects, Gyaoppi gets happier.

INJECTION

When you see a sick sign, GYAOPPI is ill. Please give him injections until sign is off.

BEHAVIOUR

"When Gyaoppi is selfish or calls you for attention with no reason, he may need disciplining. If you discipline him when it's really necessary, his behaviour points will increase. Discipline Gyaoppi for no reason and his discipline level will decrease. The objective is to raise a well balanced and disciplined Gyaoppi!"

GAME B

This is a game to guess the number whether the number is larger than 7 or not. If Gyaoppi wins more of the 5 Games than he loses then he gets Happier."

WEATHER

When weather is fine and sun beam is too strong, give GYAOPPI a hat. If it is rainy, give him an umbrella. If you do not take care of him right, he may get sick.

CLEAN UP

"When Gyaoppi leaves a mess, choose this sign to clean up immediately - otherwise he may become ill.

CHECK

When you select this function, you will see your Gyaoppi's age, and weight displayed - as well as his happiness, behaviour and hunger levels.

LAMP

When GYAOPPI is sleeping, select this sign to turn off the lamp. If you turn off the lamp GYAOPPI will sleep. If amount of sleep is not enough, take some nap.

CAUTION

- Take special care to ensure batteries are inserted correctly, observing (+) and (-) marks on battery and product.
- Removal and replacement of batteries should be carried out by an adult or under adult supervision.
- Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries.
- Rechargeable batteries must be removed from toy before recharging.
- Removal and recharging of rechargeable batteries should be carried out by an adult or under adult supervision.
- Avoid short-circuiting the contacts in the battery compartment or the battery terminals.
- Remove exhausted batteries from product.
- Do not mix old (used) and new batteries or batteries of different types (eg. rechargeable and alkaline).
- Do not attempt to power battery products by the introduction of mains supply or separate power supplies, and do not attempt to plug any part of this product into the mains supply.
- Dispose of exhausted batteries safely, and never dispose of batteries in a fire.
- Remove batteries from product after use or if storing for long periods.
- Periodically examine product for signs of damage to electrical parts and do not play with until damage has been properly examined.
- Only use batteries of the same or equivalent type to those recommended.
- Please retain the above information for future reference.

USE OF RE-CHARGEABLE BATTERIES IS NOT RECOMMENDED FOR THIS PRODUCT
• TOMY RECOMMEND DURACELL BATTERIES •

COMMENT CHANGER LES PILES



Dévisser les vis qui tiennent le couvercle du compartiment à piles.

Insérer les piles boutons LR44.

Respecter la polarité des piles (+/-) Les piles incluses dans ce produit sont uniquement destinées à la démonstration.

Néanmoins, elles ont une durée de vie de 2 mois environ. En cas de problème, changer les 2 piles.



APPUYER SUR LE BOUTON RESET DANS LES CAS SUIVANTS

- L'écran n'est pas net
- Pour changer la manière d'élever GYAOPPI
- Pour jouer pour la première fois
- Quand les piles viennent d'être changées



VERIFIER LA SANTE DE GYAOPPI

Appuie sur le bouton A pour passer en MODE CONTROLE, puis appuie sur le bouton B pour afficher l'état de santé de GYAOPPI. Tu peux voir son âge et son poids. Appuie encore pour voir son appétit, sa température. Appuie encore pour voir son niveau de bonnes manières et son état de sommeil. Plus la ligne est longue, plus il est heureux. Pour bien élever GYAOPPI, vérifie souvent son état de santé.

ATTENTION

• Prendre bien soin de disposer correctement les piles, en respectant les indications (+/-) et (+) sur les piles ou sur le jouet. • L'entretien et le remplacement des piles doivent être effectués par un adulte, ou sous sa surveillance. • Ne pas essayer de recharger les piles. • Les piles rechargeables doivent être enlevées du jouet avant le rechargement. • Enlèvement et la charge d'accus doivent être effectués par un adulte, ou sous sa surveillance. • Éviter de mettre les contacts du compartiment à piles, ou les piles des piles en court-circuit. • Oter les piles usagées du jouet. • Ne pas utiliser simultanément des piles neuves et des piles usagées, de même que des piles différentes (réelles et rechargeables) ou des piles et des accus. • Ne pas essayer d'insérer des jouets à piles à partir du secteur, ou de toute autre source de courant et ne pas essayer de brancher une quelconque partie du jouet sur le secteur. • Stocker les piles usagées en sécurité, et ne pas les mélanger ou les. • Oter les piles du jouet après usage, lors de longues absences d'utilisation. • Examiner régulièrement le jouet sur d'éventuels dommages aux parties électriques et ne pas utiliser tout ce jouet, ou ce jouet, si ce jouet est endommagé. • Utiliser seulement des piles identiques ou de même type à celles recommandées. • Garder cette notice, pour information.

UTILISER DES PILES RECHARGEABLES N'EST PAS RECOMMANDÉ POUR CE PRODUIT



COMMENT REGLER L'ALARME

Appuie simultanément sur les boutons A et B en MODE HORLOGE, l'écran passera alors en mode REGLAGE DE L'HORLOGE. Règle les heures avec le bouton A, les minutes avec le bouton B. Puis appuie sur le bouton C pour activer le REGLAGE DE L'ALARME. Répète les étapes mentionnées ci-dessus. Appuie sur le bouton C pour retourner en mode HORLOGE.

En pressant simultanément les boutons A et C pendant 5 secondes, GYAOPPI grandira jusqu'à 60 fois plus vite que la normale. Pour revenir à l'ancien GYAOPPI, appuie simultanément sur les boutons A et B pendant 4 secondes.

FONCTION MEMOIRE

Si tu appuies simultanément sur les boutons A, B et C pendant 5 secondes, l'écran passera en MODE MEMOIRE. Tu verras apparaître à l'écran toutes les sortes de GYAOPPI élevés précédemment (tu verras leur espèce et leur âge). En appuyant sur le bouton A, tu peux sélectionner l'espèce.

En appuyant sur le bouton B, tu pourras voir tous les stades d'évolution, jour après jour, de l'espèce sélectionnée.

Appuie sur le bouton C pour revenir au mode GYAOPPI.

Si tu appuies sur le bouton B en MODE GYAOPPI, l'écran passera en MODE HORLOGE.

Bouton A: passer du MODE HORLOGE au MODE ALARME
Bouton B: passer du MODE GYAOPPI au MODE HORLOGE
Bouton C: activer ou désactiver l'alarme

AUTRES FONCTIONS

Toutes ces fonctions sont accessibles en MODE GYAOPPI

- Supprimer / activer le son : appuie simultanément sur les boutons A et C
- Fonction pause : appuie simultanément sur les boutons A et C pendant 5 secondes. Pour désactiver cette fonction, répète la même opération. (A noter: il n'y a pas de changement à l'écran).

LE NOUVEAU GYAOPPI EST ENCORE PLUS FORT - VOICI SES SUPER FONCTIONS:

Super fonction 1: 9 en 1

Il y a 9 GYAOPPI différents à l'intérieur de ce jouet: le chien, le chat, le dinosaure, le panda, le coq, le pingouin, la grenouille, le canard et l'alien.

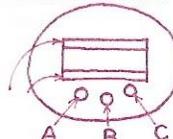
Super fonction 2: Réveil / alarme

Super fonction 3: Mémoire.

Dans ce jeu, GYAOPPI change de forme tous les jours. Grâce à cette fonction, tu pourras visualiser jusqu'à 500 jours d'évolution.

Super fonction 4: Pause

Tu peux pas utiliser cette fonction quand tu ne peux pas t'occuper de GYAOPPI. L'écran et le temps ne s'arrêtent pas mais la croissance de GYAOPPI s'arrête. N'oublie pas de désactiver ensuite cette fonction.



COMMENT ELEVER SUPER GYAOPPI

QUAND GYAOPPI APPARAÎT À L'ECRAN, UTILISE LE BOUTON A POUR SELECTIONNER LE MODE <SOIN>

NOURRITURE

Quand GYAOPPI a faim, sélectionne ce symbole et nourris GYAOPPI. Assure-toi de bien lui donner à boire et à manger. Mais attention, il peut être malade si tu lui donnes trop de nourriture ou pas assez d'eau.



JEU A

EVITE - MOI! Le but du jeu consiste à éviter les objets qui tombent. Le bouton A permet de se déplacer à gauche et le bouton B à droite. Si tu réussis à éviter tous les objets, GYAOPPI gagne des points de joie.



INJECTION

Quand ce symbole apparaît, GYAOPPI est malade. Fais lui une injection jusqu'à ce que le symbole s'éteigne.



BONNE MANIERES

Quand GYAOPPI devient égoïste et t'appelle pour pour un rien, réprimande - le. Ses points de bonnes manières vont augmenter. Si tu le réprimandes sans raison, ses points de bonnes manières vont diminuer.



COMMENT JOUER AVEC GYAOPPI

1. Pour activer le produit, retire la languette (Si rien n'apparaît à l'écran, appuie sur le bouton reset au dos du produit)
2. Choisis le GYAOPPI que tu veux élever en appuyant sur le bouton A. Puis appuie sur le bouton B pur valider. Après avoir appuyé sur le bouton B, GYAOPPI apparaît à l'écran. Mais GYAOPPI ne sera pas né tant que l'horloge ne sera pas réglée.
3. Appuie à nouveau sur le bouton B pour sélectionner le mode horloge.
4. Appuie sur le bouton A pour régler l'heure et sur le bouton B pour régler les minutes. Puis appuie sur le bouton C pour valider.
5. Après avoir réglé les heures et les minutes et appuyé sur le bouton C, l'écran passe en mode REGLAGE DE L'ALARME. Pour régler l'alarme, répète la phase 4.
6. Appuie sur le bouton C pour revenir en mode horloge puis sur le bouton B pour revenir au mode GYAOPPI.



JEU B

Le but du jeu consiste à deviner si le nombre est supérieur à 7 ou non. Si GYAOPPI gagne après 5 tentatives, ses points de joie vont augmenter.



TEMPS

Quand il fait beau temps et que le soleil est trop fort, met un chapeau à GYAOPPI. Il pleut, donne lui un parapluie. Si tu ne t'occupes bien pas de lui, il peut tomber malade.



TOILETTE

Quand GYAOPPI reverse quelque chose, sélectionne vite ce symbole pour le nettoyer. Sinon, GYAOPPI peut tomber malade.



CONTROLE

Quand tu choisis et valide cette fonction, tu verras apparaître son âge, son poids, sa température, son appétit, sa phase de sommeil.



LAMPE

Quand GYAOPPI dort, sélectionne ce symbole pour éteindre la lampe. GYAOPPI va s'endormir. Si son temps de sommeil est insuffisant, fais-lui faire une sieste.

