

vtech®

Manuel d'utilisation

KidiPet[®] Friends



© 2014 VTech
Imprimé en Chine
91-002907-007 (FR)

Chers parents,

Chez VTech® , nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à inciter Bébé à découvrir le monde qui l'entoure.

Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.

Chez VTech® , nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir un **KidiPet® Friend** de **VTech®**. Félicitations !

KidiPet® Friend est un adorable compagnon interactif qui te suit partout !

Prends-soin de lui, apprends-lui des tours amusants, fais-lui répéter des mots grâce au microphone intégré et caresse-le grâce à l'écran tactile. Plus tu joues avec lui, plus tu gagnes des accessoires.

Jour après jour, **KidiPet® Friend** deviendra de plus en plus heureux avec toi.

Magique, tu peux aussi le connecter avec d'autres **KidiPet® Friends** pour qu'ils fassent une course de ballon ou s'envoient des cadeaux !

CONTENU DE LA BOÎTE

- Une unité principale **KidiPet® Friend**
- Une base support
- Une dragonne
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

ATTENTION ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING : All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE : Please keep user's manual as it contains important information.

FONCTIONNALITÉS

Connexion
infrarouge /
Détecteur de
caresses

Écran LCD
Zone tactile

Touche Jeux
et Activités

Touche
Paramètres



Touche
Animal/Veille

Touche Soins

Microphone

Base support

	Touche Animal / Veille Appuyer sur cette touche pour passer du mode Animal au mode Horloge .
	Touche Soins Appuyer sur cette touche pour entrer dans le mode Soins .
	Touche Jeux et Activités Appuyer sur cette touche pour entrer dans le mode Jeux et Activités.
	Touche Paramètres Appuyer sur cette touche pour accéder aux paramètres et voir l'état de santé de l'animal.

Écran LCD tactile

Touche l'écran pour faire une sélection ou interagir directement avec **KidiPet® Friend**.

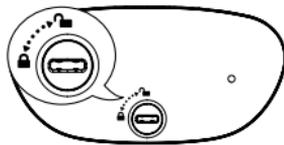
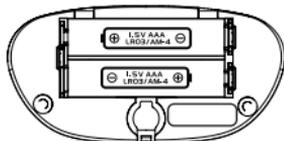
Connexion infrarouge	Permet de connecter deux KidiPet® Friends . Distance recommandée : entre 0 cm et 30 cm. (Attention, la connexion est possible entre deux KidiPet® Friends uniquement. Le jouet ne peut pas être connecté avec les autres générations de KidiPets ou d'autres jouets).
Détecteur de caresses	KidiPet® Friend adore qu'on le caresse sur la tête. Utiliser le Détecteur de caresses pour lui caresser la tête lorsqu'il est posé sur sa base.

Important : pour garantir une performance optimum, éviter d'exposer **KidiPet® Friend** au soleil direct, ne pas le placer trop près d'un mur et ne pas bloquer le détecteur infrarouge en le couvrant.

1. ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES

- Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint ou en mode horloge.
- Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de **KidiPet® Friend** à l'aide d'un tournevis.
- Insérer 2 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
- Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et tourner la vis en direction du cadenas fermé.



MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.

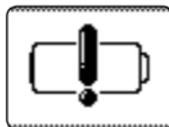
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte..

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé. 
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs. 
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

État des piles

Lorsque l'icône ci-contre apparaît à l'écran, cela signifie que la puissance des piles est faible. Il est alors recommandé d'installer des piles neuves afin de garantir le bon fonctionnement du jouet.



2. RÉGLAGE INITIAL

2.1. Opérations basiques

Dans chaque menu, toucher l'une des icônes à l'écran pour accéder au jeu ou faire une sélection.

Si le menu est composé de plusieurs éléments, toucher les flèches gauche ou droite ou faire glisser son doigt pour les faire défiler : de gauche à droite pour faire apparaître l'élément précédent, de droite à gauche pour l'élément suivant.



2.2. Réglages

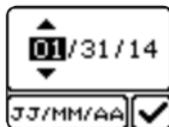
À la première utilisation, il faut désactiver le mode Démonstration de **KidiPet® Friend** :

Appuyer sur la **touche Animal / Veille**  pour réveiller l'animal, puis appuyer sur la **touche Paramètres**  pour quitter le mode démonstration.

Une fois le mode démonstration désactivé, il faudra choisir la langue d'utilisation de **KidiPet® Friend**. Toucher la langue souhaitée puis toucher la coche "✓" pour valider.



Ensuite, il faut régler la date et l'heure. Toucher l'élément à régler (jour, mois, année) puis ajuster à l'aide des flèches. Deux formats de date sont disponibles : JJ/MM/AA ou MM/JJ/AA. Puis toucher la coche "✓" pour passer au réglage de l'heure en suivant la même procédure.



Deux modes sont disponibles pour l'affichage de l'heure : un mode 24h et un mode 12h. Toucher les heures ou les minutes pour les mettre en surbrillance puis utiliser les flèches pour ajuster. Toucher la coche "✓" pour valider.

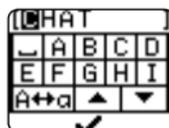


NOTE: Lorsque les piles sont remplacées, il est recommandé de vérifier ces réglages à nouveau.

3. POUR COMMENCER À JOUER...

3.1. Arrivée de KidiPet

Une fois les réglages effectués, une cigogne apporte un **KidiPet® Friend**, auquel il faut attribuer un nom. Toucher la ligne pour sélectionner l'endroit où entrer la lettre puis sélectionner les lettres pour composer son nom dans la liste en-dessous. Toucher les flèches pour faire défiler les lettres. Pour supprimer une lettre, sélectionner l'espace  dans la liste. Enfin, valider en touchant la coche "✓" Le nom peut être modifié plus tard, dans le menu Infos. L'anniversaire de KidiPet sera le jour où la cigogne l'aura apporté.



3.2. Mode veille et réveil

Après plusieurs minutes d'inactivité, **KidiPet® Friend** se met en veille et la date et l'heure apparaissent à l'écran. Si une alarme a été programmée, l'icône Alarme  apparaît également.



4. ACTIVITÉS

Une fois que la cigogne t'a apporté ton **KidiPet® Friend**, tu dois bien t'occuper de lui en utilisant les différents boutons et menus.

 **Animal / Veille** : Appuie sur cette touche pour faire apparaître l'animal à l'écran et interagir avec lui ou pour faire apparaître le mode Horloge.

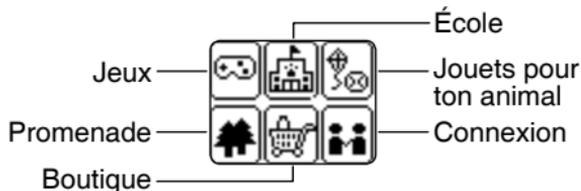




Menu Soins : Nourris, toilette et emmène ton animal chez le vétérinaire.



Jeux et Activités : Fais différentes activités et jeux pour distraire et éduquer ton animal.

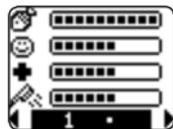


Paramètres : Vérifie l'état de santé et le moral de ton animal, découvre les missions et des conseils, enregistre des messages qui seront répétés par le Kidipet, paramètre ton Kidipet et modifie ses informations.



4.1. Comportement de Kidipet

Quatre facteurs peuvent influencer le comportement de KidiPet : la nourriture, l'humeur, l'hygiène et la santé.



Index & Indication	Réaction	Solution
Indice nourriture bas 	Lorsque cet indice est bas, KidiPet a faim et il peut refuser de faire des activités ou ne pas réagir aux commandes tactiles dans le mode ANIMAL.	Nourris-le rapidement.

<p>Indice humeur bas</p> 	<p>Lorsque cet indice est bas, KidiPet n'est pas très content et il peut refuser d'aller à la Salle de sport ou ne pas réagir aux commandes tactiles dans le mode ANIMAL.</p>	<p>Joue avec lui ou bien emmène-le en promenade pour le rendre heureux.</p>
<p>Indice hygiène bas</p> 	<p>Lorsque cet indice est bas, KidiPet est sale et il peut refuser de faire des activités ou ne pas réagir aux commandes tactiles dans le mode ANIMAL.</p>	<p>Donne-lui un bain et toilette-le rapidement. Tu dois aussi le faire aller aux toilettes régulièrement.</p>
<p>Indice santé bas</p> 	<p>Lorsque cet indice est bas, KidiPet est malade et il peut refuser de faire des activités ou ne pas réagir aux commandes tactiles dans le mode ANIMAL.</p>	<p>Emmène-le rapidement à la Clinique Vétérinaire pour le soigner.</p>
	<p>Lorsque KidiPet a un visage triste, rends-toi dans Paramètres > Statut pour vérifier ce qui ne va pas.</p>	<p>Vérifie quel index est bas et essaie de l'améliorer.</p>

4.2. Tâches quotidiennes

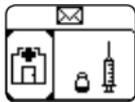
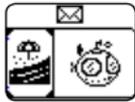
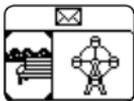
Si tu maintiens KidiPet en bonne condition, il atteindra de nouveaux niveaux de jeu rapidement et débloquera plus d'accessoires et de performances. Pour cela, tu peux suivre les conseils suivants :

1. Garde les index de Santé, Humeur, Nourriture et Hygiène à un bon niveau et assure-toi qu'ils atteignent le maximum au moins une fois par jour.
2. Donne un bain à KidiPet, brosse-le et brosse-lui les dents.
3. Dans le mode ANIMAL, joue avec KidiPet au moins 2 fois par jour.
4. Emmène KidiPet en promenade au moins une fois par jour.

4.3. Missions pour changer de Niveau

Lorsque Kidipet est en bonne santé, il va évoluer après quelques jours. Avant chaque changement de niveau, une mission sera à remplir.

Il existe 7 missions :

1		Aller dans la BOUTIQUE pour acheter un instrument de musique.	2		Aller à la CLINIQUE VÉTÉRINAIRE pour se faire vacciner.
3		Aller à la CLINIQUE VÉTÉRINAIRE pour un contrôle dentaire.	4		Aller à la SALLE DE SPORT pour participer à une compétition de fitness.
5		Aller dans la FORÊT pour une mission spatiale.	6		Aller à la PLAGE pour faire de la plongée.
7		Aller au PARC pour voir la fête foraine.			

Rends-toi dans les bons endroits pour accomplir la mission. KidiPet atteindra alors un nouveau niveau. Ensuite, il obtiendra l'une des récompenses suivantes :

1. Débloquer un nouveau plat à cuisiner. Ce plat sera visible dans **SOINS > REPAS > Cuisiner**
2. Débloquer un accessoire secret. Tu pourras voir ce nouvel accessoire dans le menu **JEUX et ACTIVITÉS > JOUETS POUR TON ANIMAL**
3. Débloquer une performance spéciale. Tu pourras voir cette performance dans **JEUX et ACTIVITÉS > ÉCOLE > ENTRAÎNEMENT**
4. Débloquer une nouvelle carte, icône ou cadeau. Tu pourras voir cet accessoire dans le menu **JEUX et ACTIVITÉS > CONNEXION > ENVOYER**
5. Jouer à des jeux bonus permettant de gagner des pièces.

Si tu ne remplis pas la mission, une nouvelle mission apparaîtra en plus de l'ancienne mission.

5. PARAMÈTRES



Appuie sur la touche Paramètres  pour accéder au menu. Tu trouveras dans ce menu : le Statut de ton animal, les Conseils et Missions, les informations sur ton animal, ta collection de tampons ; tu pourras aussi enregistrer les réponses de ton animal à certaines actions et modifier les options.



1. Statut

Tu peux vérifier ici le statut de ton animal :

 : Indice nourriture de ton animal

 : Indice humeur de ton animal

 : Indice santé de ton animal

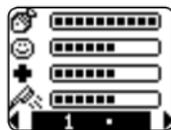
 : Indice hygiène de ton animal

 : Indice sociabilité de ton animal

 : Indice connaissances de ton animal

 : Tirelire de ton animal, cet indice montre le nombre de pièces collectées par ton animal (les pièces sont gagnées en jouant aux jeux)

 : Niveau de ton animal



2. Conseils et Missions

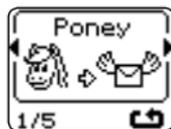
On peut voir quelques conseils ici pour faire évoluer son animal. Si une mission est en cours, tu peux en trouver la description ici.

Touche l'écran pour faire défiler le texte.



3. Informations sur l'animal

Tu peux trouver ici le prénom de ton animal, son sexe et sa date d'anniversaire ainsi que tous les messages reçus des autres **KidiPet® Friends**.



Touche le prénom de ton animal pour le modifier.

Touche l'icône de la boîte aux lettres  pour voir tous les messages reçus. Tu verras le visage du Kidipet qui t'a envoyé le message ou le symbole . Seuls les 10 derniers messages reçus peuvent être lus.



4. Collection de tampons

Si tu t'es bien occupé de ton Kidipet, tu recevras en récompense un tampon. Tu trouveras tous les tampons reçus dans la collection de tampons.



5. Réponses orales de l'animal

Enregistre des réponses amusantes que ton animal dira dans certaines circonstances !

Touche l'icône Enregistrer  pour commencer l'enregistrement. Commence à parler une fois le décompte 3, 2, 1 terminé.



Touche l'icône Lecture  pour écouter ce que tu as enregistré.

Touche l'icône Supprimer  pour supprimer ce que tu as enregistré.

Si tu n'as pas enregistré de voix, des sons par défauts seront utilisés.

Phrase 1 – ton animal dit cette phrase lorsqu'il est content.

Phrase 2 – ton animal dit cette phrase lorsqu'il se sent aimé.

Phrase 3 – ton animal dit cette phrase après avoir mangé.

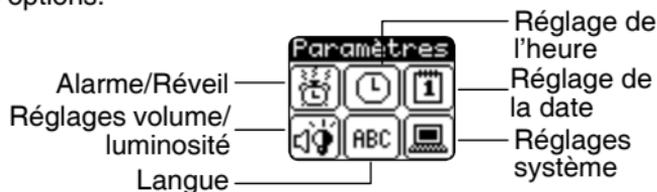
Phrase 4 – ton animal dit cette phrase une fois propre.

Phrase 5 – ton animal dit cette phrase après sa visite chez le vétérinaire.

Phrase 6 – ton animal dit cette phrase après une promenade.

6. Options

Tu peux modifier la date, l'heure, le volume, la luminosité et la langue dans les options.



a) Alarme/Réveil

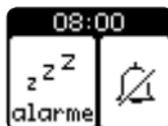
Touche l'icône Alarme/Réveil  pour régler l'alarme.

Touche les heures ou les minutes pour les mettre en surbrillance, puis utilise les flèches pour les faire défiler. Touche l'icône activer  ou désactiver  pour activer ou désactiver l'alarme. Touche la coche  lorsque tu as terminé.



À l'heure programmée, un écran d'alarme apparaît :

- touche l'icône Alarme pour que la sonnerie de l'alarme se réactive dans 5 minutes
- touche la cloche barrée  pour arrêter l'alarme



b) Réglage de l'heure

Touche l'icône  pour régler l'heure.

Deux modes sont disponibles pour l'affichage de l'heure : un mode 24h et un mode 12h. Toucher les heures ou les minutes pour les mettre en surbrillance puis utiliser les flèches pour ajuster. Toucher la coche "✓" pour valider.

c) Réglage de la date

Touche l'icône  pour régler la date.

Touche le Jour (JJ), le Mois (MM) ou l'Année (AA) pour régler. Deux modes d'affichage sont possibles : Jour/ Mois/ Année (JJ/MM/AA) ou Mois/Jour/Année (MM/JJ/AA). Touche la coche  pour valider.

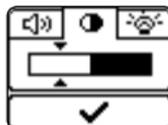
d) Volume / Luminosité / Rétroéclairage

Touche l'icône Volume / Luminosité / Rétroéclairage  pour ajuster les réglages.

Touche le niveau de volume souhaité puis appuie sur la coche  pour valider.

Touche le niveau de luminosité souhaité puis appuie sur la coche  pour valider.

Touche activer ou désactiver pour activer ou désactiver le rétroéclairage puis appuie sur la coche  pour valider.



e) Langue

Touche l'icône  pour choisir la langue.

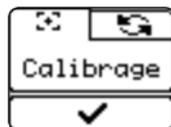
Touche la langue que tu souhaites puis appuie sur la coche ✓ pour valider.

f) Options

Touche l'icône  pour calibrer l'écran ou remettre ton Kidipet à zéro.

• Calibration

Si tu penses que l'écran ne répond pas bien lorsque tu touches une icône, tu peux le recalibrer. Touche la coche ✓ pour commencer la calibration de l'écran. Touche tous les « + » en essayant d'être le plus précis pour effectuer la calibration.



• RESET (remise à zéro)

Pour remettre à zéro et recommencer avec un nouvel animal, touche la coche ✓.



ATTENTION : toutes les données sur l'animal et les données de progression seront effacées.

6. SOIN

Touche le bouton SOIN  pour accéder au menu des soins.



1. Repas (cuisine)

Pour nourrir ton animal, tu peux choisir les plats déjà préparés ou cuisiner !

Plats préparés

C'est une façon facile de nourrir ton animal. Choisis un aliment puis touche-le pour nourrir ton animal. La quantité de nourriture et de boisson disponibles par défaut à donner à ton animal est illimitée. Tu peux acheter de nouveaux aliments ou boissons dans la boutique. Les aliments ou boissons achetés dans la boutique ne peuvent être utilisés qu'une seule fois, il te faudra donc retourner à la boutique pour acheter de nouveaux aliments si tu le souhaites.



•  **Cuisine**

Tu peux cuisiner pour ton animal ! Suis les instructions et utilise l'écran tactile pour effectuer les différentes étapes de cuisine. Ton animal va adorer les petits plats que tu lui auras préparés.



2. Toilettage 

Ici, tu peux doucher ton animal, le brosser ou lui brosser les dents.

 **Douche** – touche cette icône pour doucher ton animal. Tapotte l'écran pour ajouter du gel douche à ton animal. Une fois qu'il a assez de mousse, il sera automatiquement rincé.

 **Brosse** – touche cette icône pour brosser ton animal. Frotte ton doigt sur l'écran pour le brosser !

 **Brosse à dents** – touche cette icône pour brosser les dents de ton animal. Frotte ton doigt sur l'écran pour lui brosser les dents !

 **Bain** – touche cette icône pour faire prendre un bain à ton animal. Frotte ton doigt à l'écran pour nettoyer ton animal à l'aide de l'éponge.

Note : Le bain peut être débloqué plus tard dans le jeu, une fois que le niveau de l'animal a évolué.

3. Toilettes 

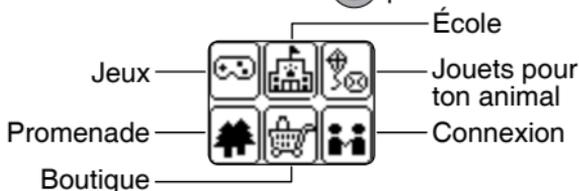
Touche l'icône Toilettes pour emmener ton Kidipet aux toilettes.

4. Clinique vétérinaire 

Emmène ton Kidipet à la Clinique vétérinaire lorsqu'il est malade. Chaque visite coûte 50 pièces.

7. JEUX ET ACTIVITÉS

Appuie sur le bouton Jeux et Activités  pour entrer dans ce mode.



1. Jeux

Joue à des jeux pour gagner des pièces !



Attrape'poissons

Emmène ton **KidiPet® Friend** à la pêche.

Des poissons passent en nageant. Touche-les pour les attraper ! Essaie d'attraper le plus possible de poissons.



Danse

Touche les flèches qui apparaissent à l'écran dans leur ordre d'apparition pour faire danser ton animal.



Cache-cache souris

Touche un trou lorsqu'une souris apparaît pour l'attraper. Attrape le plus possible de souris !



Jeu bonus attrape'pièces

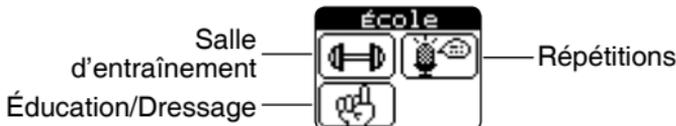
C'est un jeu bonus de récompense. Il apparaît lorsque l'animal atteint un nouveau niveau. Ce jeu bonus sera proposé aléatoirement à la fin des niveaux.



Touche le côté gauche ou le côté droit de l'écran pour déplacer l'animal pour qu'il puisse attraper les pièces qui tombent. Les pièces tombent rapidement, tu ne pourras donc pas toutes les attraper. Essaie d'en attraper le plus possible ! Bonne chance !

Ce jeu bonus apparaît de façon aléatoire à la fin d'un niveau, il ne peut donc pas être déclenché par le joueur.

2. École



Centre d'entraînement – touche cette icône pour faire faire un peu de sport à ton Kidipet pour qu'il soit en bonne santé ! Ton animal peut courir sur un tapis de course, ou, s'il est en forme, soulever des altères.

Chaque visite au centre d'entraînement coûte 50 pièces.



Répétitions – touche cette icône pour faire répéter à ton Kidipet ce que tu lui dis.



Éducation / Dressage – touche cette icône pour entrer dans le mode éducation. Choisis une performance à enseigner à ton animal. Suis les instructions à l'écran puis touche l'écran pour enseigner la performance à ton animal. Une fois que ton animal connaît cette performance, il suivra tes instructions et la reproduira dès que tu le souhaites.

Il y a au total 12 performances dans le mode Éducation. Débloque-les toutes pour t'amuser ! Lorsque ton animal atteint de nouveaux niveaux, de nouvelles performances sont débloquées. Tu peux voir le niveau de ton animal dans les paramètres.

Note : la plupart des performances peuvent être effectuées lorsque la tête de l'animal est détachée de la base.

3. Jouets pour l'animal



Touche l'icône Jouets pour l'animal pour voir et utiliser les accessoires. Certains accessoires ne peuvent être utilisés qu'une seule fois. Ils peuvent cependant être débloqués une nouvelle fois au cours du jeu.

4. Promenades



Des promenades régulières permettent à ton Kidipet de rester en forme et de bonne humeur. Tu peux promener ton animal dans 3 lieux différents :



Plage



Parc



Forêt

Touche l'écran pour voir des surprises lorsque l'animal est à la plage, dans le parc ou dans la forêt.

Chaque promenade coûte 20 pièces.

5. Boutique



Tu peux, à la boutique, acheter ou vendre des choses. Utilise les flèches pour choisir le mode Acheter ou le mode Vendre puis appuie sur l'écran pour valider.

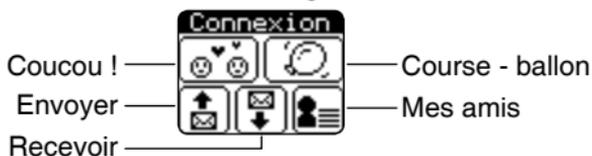
- **Acheter** – Fais défiler les objets en vente en touchant les flèches puis appuie sur l'objet de ton choix pour l'acheter. Si tu possèdes déjà cet objet ou aliment, tu ne peux pas l'acheter à nouveau. Une coche apparaîtra à la place du prix.

Si tu n'as pas assez de pièces, joue à des jeux pour en gagner plus.

-  **Vendre** – Touche cette icône pour vendre des objets. Une fois l'objet vendu, tu récupèreras le nombre de pièces correspondant. Tu ne peux pas vendre tous tes objets, mais certains objets spéciaux peuvent rapporter beaucoup de pièces.

6. Connexion

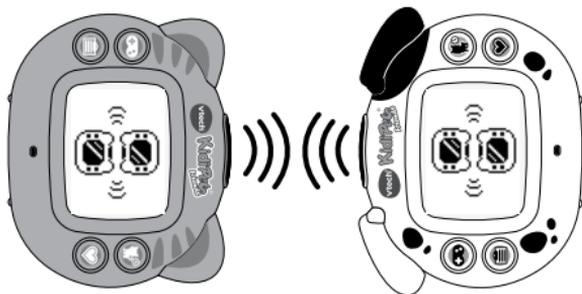
Dans le mode Connexion, tu peux connecter ton **Kidipet® Friend** à d'autres **Kidipet® Friends**. Les **Kidipet® Friends** peuvent s'envoyer des messages, des icônes et des images !



Seuls deux Kidipets peuvent se connecter en même temps. Seuls les **Kidipet® Friends** peuvent se connecter entre eux, d'autres versions ou anciennes versions ne seront pas détectées.

Lorsque les **Kidipet® Friends** sont prêts, une animation apparaîtra à l'écran. Pour de meilleures performances, attendre que les deux unités montrent cette même animation avant de les connecter.

Pendant la connexion, les deux détecteurs infrarouges des **Kidipet® Friends** devront être face à face.



Note : Garder une distance de 0cm à 30cm pour garantir une bonne connexion.

- **Coucou !** – touche l'icône "Coucou !"  sur deux **Kidipet® Friends** différents pour les voir devenir amis et découvrir des animations amusantes.



- **Course-Ballon** – touche l'icône "Course-Ballon"  sur deux **KidiPet® Friends** différents pour faire une course de ballon contre l'autre **KidiPet® Friend**. Souffle le plus fort et le plus longtemps possible dans le micro pour gonfler le ballon puis connecte ton Kidipet à un autre Kidipet pour voir qui ira le plus loin !



- **Envoyer** – touche l'icône Envoyer  puis sélectionne une carte postale, une icône ou un cadeau à envoyer à un autre **KidiPet® Friend**. Une fois ton choix effectué, l'autre **KidiPet® Friend** devra sélectionner Recevoir pour recevoir le cadeau. Une fois les deux unités prêtes à être connectées, oriente ton **KidiPet® Friend** face à l'autre **KidiPet® Friend** afin que les deux détecteurs infrarouges soient face à face.

Il y a au total 10 cartes, 10 émoticônes et 10 cadeaux. De nouvelles cartes, émoticônes et cadeaux sont débloqués au fur et à mesure du jeu.

- **Recevoir** – touche cette icône  pour recevoir une carte postale, une émoticône ou un cadeau d'un autre **KidiPet® Friend**.
- **Mes amis** – Touche cette icône  pour voir les 10 derniers amis **KidiPet® Friends** avec qui tu t'es connecté.

Note : La forme du **KidiPet® Friend** ou le symbole  peuvent apparaître dans la liste d'amis, cela est normal.

8. MODE ANIMAL/ HEURE

Appuie sur le bouton **ANIMAL/HEURE**  pour afficher l'animal ou l'heure à l'écran.

- **Tête posée sur la base**

Lorsqu'il est posé sur son socle, en mode animal, le visage de l'animal apparaît. Touche le détecteur de caresses pour cajoler ton animal !



- **Tête détachée de la base**

S'il n'est pas posé sur son socle, l'animal entier apparaît à l'écran. Tu peux interagir avec lui en touchant l'écran et lui faire faire les performances qu'il a apprises à l'école de dressage. Au fur et à



mesure que l'animal évolue, de nouvelles performances peuvent être effectuées.

Merci de consulter la TABLEAU 2 de la section INFORMATIONS pour voir la liste des performances.

- **Répétition**

Tu peux t'amuser à faire répéter ce que tu dis à ton animal. Lorsque tu vois ton animal entier à l'écran, fais glisser ton doigt de haut en bas pour qu'il s'approche et vienne écouter ce que tu lui dis. S'il est en mode visage, fais glisser ton doigt du bas vers le haut de l'écran. Parle dans le micro lorsque celui-ci s'affiche à l'écran, ton animal va t'écouter et essayer de répéter ce que tu lui dis !



- **Mode écoute**

Lorsqu'il est en mode visage, parle à ton animal, il te répondra avec un cri d'animal !



9. RÉOLUTION DES PROBLÈMES

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de **KidiPet® Friend**.

Problème	Solution
Le KidiPet® Friend a cessé de fonctionner ou plus rien ne s'affiche à l'écran.	1. S'assurer que les piles sont bien insérées. 2. Remplacer toutes les piles par des piles neuves.
L'écran tactile ne réagit pas ou réagit mal aux commandes.	Essayer de calibrer l'écran dans PARAMÈTRES > Options . Utiliser le doigt pour calibrer en essayant d'être le plus précis possible.
Le volume diminue	Remplacer les piles par des piles neuves.

<p>L'animal ne réagit pas aux caresses du détecteur de caresses.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. S'assurer de toucher à deux reprises le Détecteur de caresses 2. S'assurer que l'animal n'est pas en mode répétition (microphone à l'écran) 3. S'assurer que rien ne bloque le détecteur de caresses 4. S'assurer que le KidiPet® Friend n'est pas trop à proximité d'un mur 5. Garder le KidiPet® Friend à l'abri sur soleil direct ou de toute source très lumineuse pour de meilleures performances
<p>L'animal ne réagit pas lorsque je parle</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. S'assurer que l'animal s'est approché et que le symbole  est à l'écran. 2. Essayer de parler clairement et dans le microphone situé sous l'écran. S'arrêter de parler lorsque l'animal réagit jusqu'à ce qu'il ait fini sa réponse.
<p>L'animal ne répète pas ce que je dis en mode répétition</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. S'assurer que l'animal est en mode répétition avec l'icône du micro () affichée à l'écran comme indiqué dans la partie Répétition. 2. Essayer de parler plus près et de façon plus claire dans le micro. Lorsque l'animal vient de répéter, attendre quelques secondes avant de recommencer à parler. Il se peut parfois que l'animal ait besoin d'un peu de temps pour répéter.
<p>L'animal ne fait pas le mouvement qui correspond à ma commande à l'écran et affiche des points d'interrogation.</p>	<p>Un animal ne peut pas répéter un mouvement qui est bloqué. Il faut bien s'occuper de l'animal pour lui permettre d'apprendre de nouvelles performances lorsqu'il évolue. Se référer au tableau 2 de la partie INFORMATIONS pour découvrir les performances bloquées.</p>

L'animal refuse de faire des mouvements ou de faire des activités.	Certains indices de santé de l'animal doivent être trop bas. L'animal a besoin d'être en forme et de bonne humeur pour effectuer certaines activités. Vérifier le statut de l'animal dans PARAMÈTRES > Statut.
Je n'arrive pas à enregistrer des phrases qui seront dites par mon animal à certains moments.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ne parler qu'une fois le décompte 3, 2, 1 terminé. 2. Essayer de parler plus près du micro situé sous l'écran et de façon plus claire.
Mon nombre de pièces a réduit après un certain temps de jeu.	Certaines activités de l'École et les promenades coûtent des pièces. Merci de vous référer aux sections concernées du présent manuel.
Le niveau de mon animal n'a jamais augmenté.	<ol style="list-style-type: none"> 1. S'assurer d'avoir complété toutes les tâches journalières nécessaires. Se référer à la section 4.2 Tâches quotidiennes du présent manuel pour plus d'informations. 2. Lorsqu'il y a une mission, se rendre dans l'activité correspondante pour la remplir. L'animal ne changera pas de niveau tant que la mission en cours ne sera pas effectuée.
Je n'arrive pas à gagner de nouvelles pièces.	Si l'animal devient millionnaire, il ne pourra plus collecter de nouvelles pièces.

10. INFORMATIONS

NOTE : Les performances ou accessoires suivis de cette icône  sont des éléments secrets et sont bloqués au début du jeu. Il est possible de les débloquent lorsque KidiPet atteint des niveaux de jeu supérieurs.

Tableau 1 – Accessoires et aliments

	Objet	
1	 Pelote de laine	
2	 Cerf-volant	
3	 Ballon	
4	 Skateboard	
5	 Piano	Disponible dans la BOUTIQUE après la première mission
6	 Guitare	Disponible dans la BOUTIQUE après la première mission
7	 Tambour	Disponible dans la BOUTIQUE après la première mission
8	 Loupe	
9	 Trampoline	

	Objet	
10	 Globe	
11	 Cahier	
12	 Boîte de premier secours	Peut être utilisée une fois pour améliorer la santé de l'animal
13	 Entrée aux sources thermales	Peut être utilisée une fois
14	 Douche à l'italienne	Peut être utilisée dans les SOINS >Toiletage
15	 Baignoire	Peut être utilisée dans les SOINS >Toiletage
16	 Diamant	Cet objet special peut rapporter beaucoup de pièces !
17	 Gâteau d'anniversaire	Disponible dans la BOUTIQUE le jour de l'anniversaire de l'animal

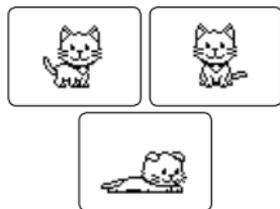
Aliments "plats préparés"			
1	 Poisson	5	 Biscuit
2	 Lait	6	 Banane
3	 Nourriture spéciale	7	 Jus
4	 Pomme		

Plats à cuisiner	
1	 Gâteau en forme de poisson
2	 Salade de fruits
3	 Tarte aux pommes
4	 Crêpes à la banane

Tableau 2 – Performances

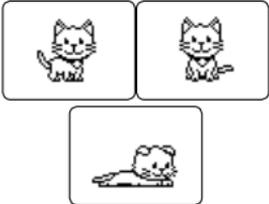
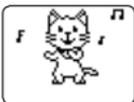
Position	Commande tactile	Réponse de l'animal	
 En mode visage (Kidipet posé sur le support)	 Touche l'écran		Différentes réponses amicales
			S'éloigne
			Est heureux
	Touche le détecteur de caresses sur la tête		Est heureux
	Parle dans le micro		Répète ce que tu as dit

 Lorsque l'animal est en mode répétitions			S'approche
			S'éloigne
	Parle dans le micro		Répète
 Lorsque l'animal est debout			S'assied
 Lorsque l'animal est assis			Se lève
			Se couche
 Lorsque l'animal est couché			Se lève



Lorsque l'animal est debout, assis ou couché

		Saute
		S'approche
		S'approche
		Fait le beau
		Saute à droite
		Saute à gauche
		Tourne en rond
		Se roule
		Marche sur deux pattes

 <p>Lorsque l'animal est debout, assis ou couché</p>			 <p>Fait un saut périlleux arrière</p>
			 <p>Fait le poirier</p>
			 <p>Danse</p>
			<p>Est heureux</p>

11. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **KidiPet® Friend**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **KidiPet® Friend** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **KidiPet® Friend** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

12. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

- Par téléphone au 0 820 06 3000 (0,12 €/min).
- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com - rubrique « Assistance ».

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.



INSTRUCTIONS POUR L'INSTALLATION DE LA DRAGONNE.

- S'assurer que le jouet est éteint ou en mode Horloge.
- Ouvrir le compartiment à piles en tournant la vis d'un quart de tour à l'aide d'un tournevis plat (non inclus).
- Retirer le cache du compartiment à piles.
- Insérer la ficelle de la dragonne dans la petite encoche prévue à cet effet comme indiqué dans l'illustration.
- Repositionner le cache du compartiment à piles et le refermer en tournant la vis d'un quart de tour.

