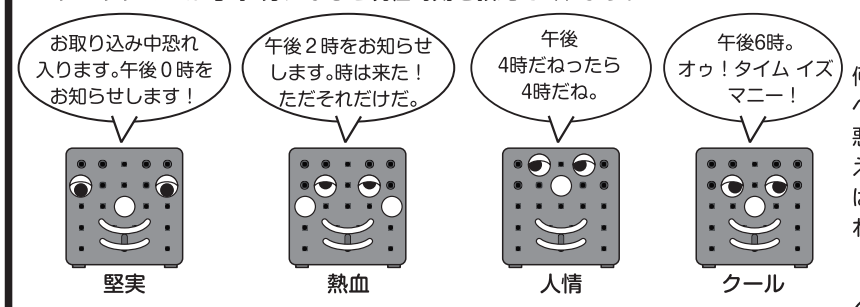
遊び方

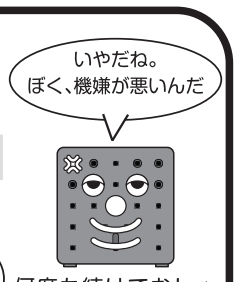
1 時刻を聞こう

●時報のお知らせ(毎正時お知らせ機能)●

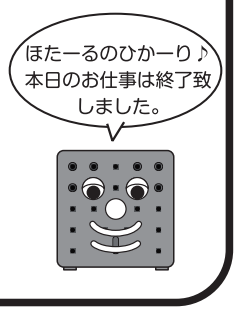
クロックマンは毎時0分になると現在時刻を教えてくれます。



※個性によって時刻のおしゃべりが異なります。
※仕事時間以外は…
仕事が終わる時間になると休んでしまって時刻を教えてくれません。

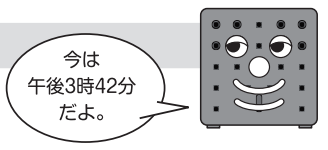


何度も続けておしゃべりさせると機嫌が悪くなって時刻を教えてくれません。機嫌は少し時間が経過すればもとに戻ります。



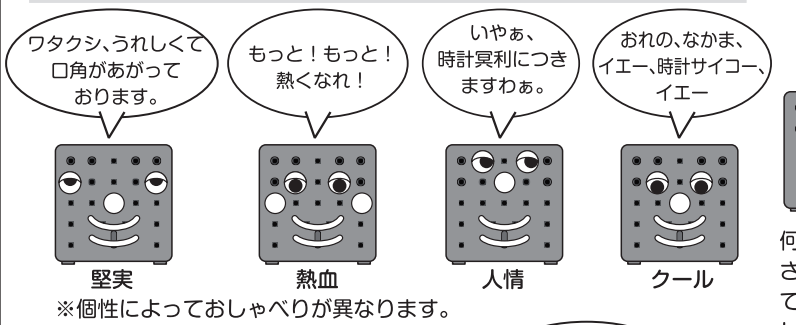
●今の時刻を聞く●

頭のボタンを2回押すと教えてくれます。



2 おしゃべりを聞こう

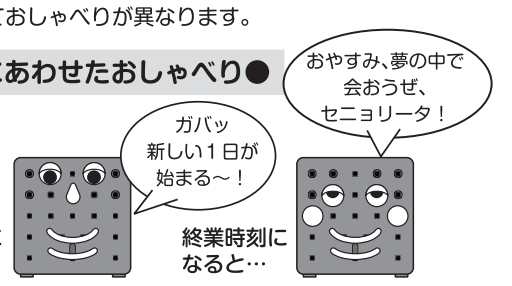
●頭のボタンを１回押す●



※個性によっておしゃべりが異なります。

●仕事時間にあわせたおしゃべり●

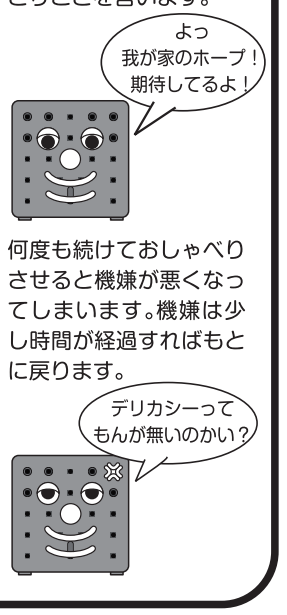
クロックマンは始業時刻と終業時刻に挨拶をしてくれます。



始業時刻になると…　終業時刻になると…

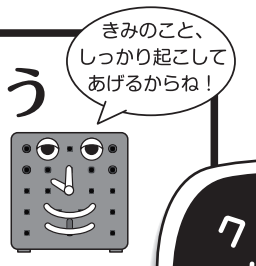
●ひとりごと●

仕事時間中にクロックマンを放っておくと時々ひとりごとを言います。



何度も続けておしゃべりさせると機嫌が悪くなってしまいます。機嫌は少し時間が経過すればもとに戻ります。

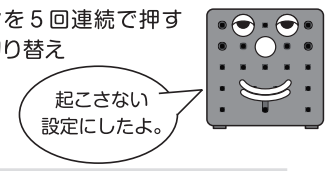
3 起こしてもらおう
(起床アラーム機能)



1／起床アラームON/OFFの切り替え

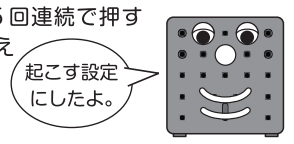
●ONに設定されている場合●

頭のボタンを５回連続で押す
→OFFに切り替え



●OFFに設定されている場合●

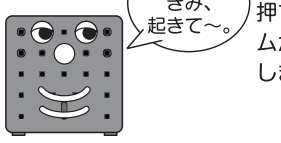
頭のボタンを５回連続で押す
→ONに切り替え



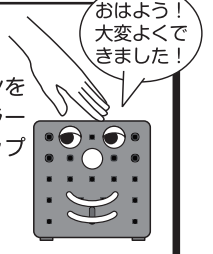
※初期状態ではONに設定されています。
※アラームの時刻を変更したい場合は、クロックマンの始業時刻を設定し直して下さい。

2／アラームをONにした場合

始業時刻にクロックマンが声で起こしてくれます。



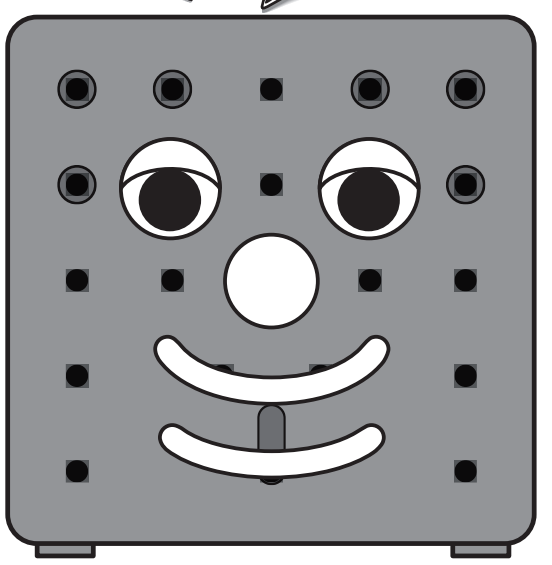
頭のボタンを押すとアラームがストップします。



２日連続で起床時刻にきちんと起きて頭のボタンを押すと、あなたを「褒めて伸ばす」タイプ、そうでないとあなたを「叱って鍛える」タイプの個性に変わります。

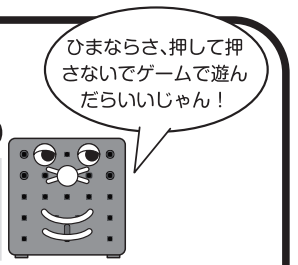
クロックマンとの生活がはじまる～

ぼくの名前はクロックマン。クロックマンiDっていうの。ぼくは君好みに変わるたくさんの個性をもった次世代の時計さ！



Clockman iD（クロックマン アイディ）

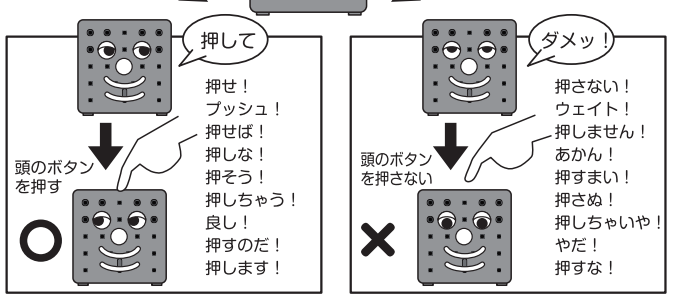
4 遊ぼう
(ゲーム機能)



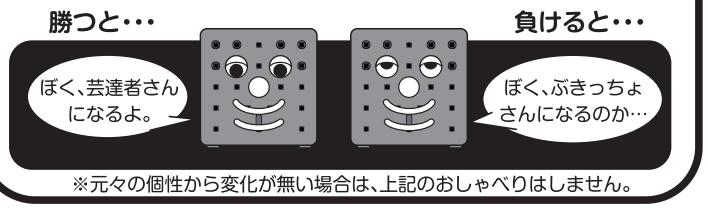
頭のボタンを長く押す
(３秒以上)

よ～く聞いて頭のボタンを押したり押さなかったりしてね。

クロックマンの指示に従ってリズムに合わせて頭のボタンを押します。

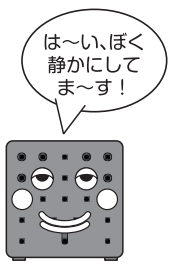


勝つと・・・　負けると・・・



※元々の個性から変化が無い場合は、上記のおしゃべりはしません。

5 静かにさせよう
(強制スリープ機能)



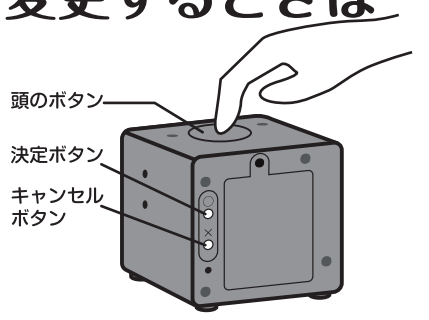
●頭のボタンを６回以上押す●

●クロックマンに静かにしてほしいときは「強制スリープ」機能を使用します。強制スリープ中はクロックマンは一切おしゃべりをしなくなります。

●強制スリープを解除する場合は、頭のボタンを再度６回以上押して下さい。

6 設定を変更するときは

クロックマンは、初期設定で設定した項目をいつでも変更することができます。なお、設定の方法については、「初期設定」を参照してください。



●設定を変更する場合●

(今日の日付・現在時刻・始業時刻・終業時刻・ユーザーの誕生日・声の大きさ)
決定(◯)ボタンとキャンセル(×)ボタンを同時に長く押す(２秒以上)

●始業時刻だけを変更する場合●

頭のボタンと決定(◯)ボタンを同時に長く押す(２秒以上)

●声の大きさだけを変更する場合す●

決定(◯)ボタンを長く押す(２秒以上)

クロックマンのお悩み掲示板

クロックマンが風邪をひいてしまったみたい。

クロックマンは時計ですが、風邪をひいてしまうことがあります。「ゴホゴホ」という咳に気づいたら、頭のボタンを押して手当てしてあげて下さい。放っておくと風邪をこじらせ、あなたの好みの個性を忘れてしまうことがあります。

クロックマンが急に有給休暇を取って働かない。

クロックマンの仕事は「時計」ですが、時計にだって休みたいときもあるようです。クロックマンは年に数回有給休暇を取ることがあります。当日の申告は感心しませんが、リフレッシュのため、そっとしておいてあげて下さい。明日への活力となります。

どうしても初対面(購入時の状態)に戻したい。

決定(◯)ボタンを押したまま、リセットボタンをボールペンの先などで押します。

クロックマンが期待した個性ではないので変更したい。

クロックマンは、心を持った時計です。あなたの好みを聞いたり、あなたと生活しているうちに個性は変化します。せっかくの一期一会ですので、ぜひそのままお付き合い下さい。

個性はどうやって決まるの？

1 ユーザーの好みやイベントで決定する個性

堅実 or 熱血 or 人情 or クール

※初期設定時に好みで聞かれたり、風邪をこじらせたり、クロックマンの問いかけに対して頭のボタンを押して返答した時に個性が変化します。

2 起床アラーム機能3で決定する個性

ユーザーを褒めて伸ばす or ユーザーを叱って鍛える

※初期設定時は設定した現在時刻によって決定します。

3 ゲーム機能4で決定する個性

芸達者 or ぶきっちょ

※初期設定時は設定した現在時刻によって決定します。

4 その他、ランダム(生まれつき)で決定する個性

甘党 or 辛党　暑がり or 寒がり

上記の組み合わせで全部で64通りの性格パターンがあります。