

168 en 1 mascota electrónica

Botones

RESET : el botón de reinicio, sale del juego, vuelve a seleccionar tu mascota favorita.

SELECT: la tecla de selección, usada para elegir opciones desde el menú de la pantalla principal

DECIDE: Este botón ejecuta la opción del menú que se ha seleccionado con botón SELECT

CANCEL : Permite salir de las opciones y cancelar la operación.







2. Descripción del juego

2.1 iniciar el juego

Presione el botón **SELECT**, al presionar el botón **SELECT** mostrará un total de 168 mascotas en distintos ordenes. Use botón **DECIDE** para determinar la mascota, configure la hora y seleccione el nombre, y nace una pequeña mascota.

2.2 Información de la mascota



Presione botón **SELECT** y ubique en pantalla el icono  y luego vaya presionado el botón **DECIDE** para ver información de la mascota: Edad, peso, dinero, nombre

{	 99	Edad	Comer bien y leer más libros hace que las mascotas crezcan más rápido.
	 99	Peso	Nivel de hambre: consume toda la energía estudiando mucho y jugando feliz.
	 GOL	Dinero	El dinero aumenta jugando y trabajando. Disminuye comprando
	 MME	Nombre de la mascota	


2.3 Comida

Puedes comer muchos platillos deliciosos como pasteles y sushi.

2.4 Baño

Cuando aparece en la pantalla el icono  indica que la mascota se hizo "caquita". Presiona **SELECT** hasta que aparezca el icono de **BAÑO** . Luego usa el botón **DECIDE** para limpiar

2.5 Juegos

Este icono  permite seleccionar un juego para la mascota

Juego 1: Perro agarrando OVNIs, entrena la reacción del perrito, haciéndolo saltar para recoger el platillo volante en su cabeza. **Juego 2**: Vuelo rápido, conduce una super nave para escapar de ataques enemigos.

Tienda: Puedes comprar desde . 68 . tw... y otros regalos, dárselos a tus amigos para mejorar la relación mutua. Pero de cerca, después de la compra puedes verlo en el menú de Favoritos.

2.6 Educación

Si quieres hacer que tu mascota sea más inteligente, puedes dejarla aprender y crecer en la escuela.



2.7 Tratamiento



Este icono indica que la mascota está enferma, tiene que aplicarle una inyección.

2.8 Correo

Correspondencia: Cuando la mascota cumpla un año más, el ícono de la carta parpadeará, diciendo que ha recibido un mensaje, hay información buena y mala en la carta, si tienes suerte, podrías recibir dinero, si tienes mala suerte podría ser una broma y recibirás heces.

2.9 Colección



Contraseña, introduce la contraseña de 3 dígitos; si obtienes el regalo misterioso, puedes acceder a la vista del menú de favoritos. Los códigos son 444 o 057.

Boton SELECT para ir cambiando los números. Botón DECIDE para seleccionar el número.



Vea lo que compró o recibió.

2.10



Este icono indica que la mascota te llama y requiere tu atención:

Cuando la mascota tiene hambre, hace "caquita" o está enferma, seguirá llamando. Recuerde ayudar a resolver el problema.

