

ÍNDICE

INSTALACIÓN	2
LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD	3
MENÚ PRINCIPAL	3
OPCIONES	4
EL DESPACHO	5
TRATAMIENTO	6
TRATAR A UN PACIENTE	9
ESTIMULACIÓN	11
ADOPCIÓN	14
SOPORTE TÉCNICO	15
GARANTÍA	16



INSTALACIÓN

Instalación en Windows

1. Introduce el disco de Imagina ser veterinaria en tu unidad. Si el instalador no se inicia solo, haz doble clic en Mi PC y luego haz doble clic en el icono de Imagina ser veterinaria en tu unidad de CD o DVD.
2. Sigue las instrucciones en pantalla.
3. Cuando el juego esté instalado, instala QuickTime versión 6.0 o superior si no lo tienes ya instalado en tu equipo. Puedes encontrar la versión más reciente de QuickTime y descargarla gratis en www.apple.com/quicktime/. Si necesitas descargar la última versión de DirectX, puedes hacerlo gratis en www.microsoft.com/directx.
4. Para jugar a Imagina ser veterinaria después de la instalación, haz doble clic en el icono de Imagina ser veterinaria de tu escritorio. Si no tienes un acceso directo en el escritorio, puedes acceder al juego desde el menú de inicio.



LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Aunque los desarrolladores de Imagina ser veterinaria han hecho todo lo posible para asegurar el realismo de esta simulación, este juego solo tiene el fin de entretener. El editor de Imagina ser veterinaria no se responsabiliza de posibles efectos adversos resultantes directa o indirectamente de la utilización real de los procedimientos médicos descritos/empleados en el contexto de este juego.

MENÚ PRINCIPAL

- **Partida nueva** – Empezar una partida nueva desde el principio.
- **Continuar partida** – Continuar una partida que estás jugando actualmente.
- **Cargar partida** – Cargar una partida guardada para empezar donde la dejaste.
- **Guardar partida** – Guardar el punto en que te encuentras en la partida.
- **Opciones** – Cambiar la configuración de la partida actual.
- **Créditos** – Una lista de las personas que han trabajado en Imagina ser veterinaria.
- **Salir** – Salir del juego.

Ir al menú principal



Puedes acceder al menú principal durante el juego de dos formas distintas. Si estás tratando a un animal en la clínica, este botón te llevará al menú principal.



Si estás en el despacho, este botón te llevará al menú principal.



OPCIONES

Solo se puede acceder al menú de opciones a través del menú principal. Puedes volver al menú principal para cambiar las opciones en cualquier momento de la partida.



- **Nombre** – ¡Escribe tu nombre aquí para que los premios que consigas estén personalizados solo para ti!
- **Dificultad** – Elige el nivel de dificultad de la partida. Hay tres niveles de dificultad para elegir.
- **Volumen** – Usa los controles deslizantes para cambiar el volumen de los sonidos de fondo y de la música del juego.
- **Apariencias** – Elige distintas apariencias para cambiar el aspecto del juego.



EL DESPACHO

El despacho es el núcleo central de Imagina ser veterinaria. Desde aquí puedes acceder a cualquier otra parte del juego. Hay varios objetos en el despacho que puedes usar para acceder a otras partes del juego.



Haz clic en este botón para ir a la sala de cuarentena donde los animales esperan a ser tratados.



Haz clic en este botón para ir al centro de acogida donde los animales sanos esperan la estimulación.



Haz clic en este botón para ir al menú principal, donde puedes guardar, cargar, cambiar las opciones y salir del juego.



Haz clic en el contestador automático cuando parpadee la luz roja para recibir mensajes de las personas que han adoptado a los animales que has estimulado.



Haz clic en el álbum de recuerdos para ver las fotografías de los animales que has tratado. También puedes ver fotos de los animales que has dado en adopción con sus nuevas familias.



Haz clic en el ordenador para acceder a minijuegos, información sobre las herramientas, razas de animales y otras divertidas actividades.



Haz clic en la vitrina de trofeos para ver los trofeos que has conseguido al obtener puntuaciones perfectas durante el tratamiento.

TRATAMIENTO

La mayoría de los animales no tienen hogar y han sido maltratados, ¡así que muchos están muy enfermos y pueden contagiar al resto! Por eso es importante mantener a los animales nuevos alejados de los animales sanos para que éstos no se pongan enfermos. Los animales nuevos que llegan al centro de acogida van primero al Área de cuarentena.



Los animales nuevos permanecen en el área de cuarentena hasta que reciben un "Certificado de salud" entregado por ti, la doctora. Para tratar a un animal, coloca el cursor del ratón sobre él hasta que aparezca su carpeta. Haz clic en el botón "Tratar" en la parte inferior de la carpeta para comenzar el tratamiento.

Lista de tareas

Para ayudarte a controlar los animales que entran y salen, hay una lista de tareas plegable que muestra todas las tareas que hay que completar antes de que acabe la semana. También muestra tu puntuación global, que es el total de puntos que has acumulado durante los tratamientos médicos. Debes completar TODAS las tareas antes de empezar el juego de adopción.



Se puede acceder a la lista de tareas desde el área de cuarentena, el centro de acogida y el despacho. Haz clic en el botón de la parte superior derecha de la pantalla en estas áreas para acceder a la lista de tareas.



Haz clic en la "X" de la esquina superior derecha de la lista de tareas para volver a plegarla. Tus tareas de la semana se añadirán a la lista de tareas al principio de cada semana. Las tareas que no se hayan completado tendrán un punto rojo al lado. Las tareas que se hayan completado tendrán una marca verde al lado.

Clínica

En la clínica aparecerá la pantalla de tratamiento, que te permitirá elegir las herramientas para tratar al paciente. Puedes elegir varias "apariencias" distintas para el menú de tratamiento en el menú de opciones.

PDA



En la pantalla de tratamiento, la PDA está en la parte superior derecha de la pantalla. Durante el tratamiento, consulta la PDA para obtener información sobre el caso. En la parte superior de la PDA se muestran las puntuaciones del caso y la puntuación global.



Este botón muestra consejos en la PDA que te ayudan a saber cuál es el siguiente paso.



Este botón muestra un breve historial del paciente, además de información general sobre su raza.



Este botón muestra las notas de tu tratamiento del paciente.



Al pulsarlo, este botón muestra el glosario de términos médicos. Si encuentras una palabra que no conoces, búscala en el glosario.

Hay dos botones bajo la PDA que son muy importantes.



Este es el botón de pausa, que detiene la partida en tratamiento. Cuando se detiene el juego, el tiempo utilizado no cuenta en tu contra.



Este botón te lleva al menú principal, donde puedes guardar, cargar, acceder al menú de opciones o salir del juego.

Botones adicionales



Hay que pulsar este botón para preguntarle al auxiliar cuestiones sobre el historial del paciente. ¡Es importante acordarse de hacer preguntas, porque 3 preguntas relevantes valen 100 puntos!



Este botón se usa para salir cuando has acabado de tratar a un animal. ¡Asegúrate de que has terminado con el caso antes de salir!

Lista de herramientas

Durante el tratamiento, el menú de herramientas ocupa la parte inferior de la pantalla. Hay que seleccionar las herramientas en el menú de herramientas antes de poder usarlas para curar a un animal. Hay 45 herramientas divididas en subgrupos que son examinar, controlar, probar, mantener, operar y administrar.



Para acceder a las herramientas de las distintas pestañas, haz clic en la pestaña correspondiente para mostrarlas. Para seleccionar una herramienta para usarla sobre el paciente, haz clic en la herramienta que quieras y se unirá a tu cursor.

TRATAR A UN PACIENTE

En Imagina ser veterinaria, la parte de tratamiento del juego suele constar de tres secciones: P&R, tratamiento y salir.



P&R – En esta parte del juego puedes plantear las preguntas apropiadas sobre el historial del animal al auxiliar.

Tratamiento – En esta parte del juego, usa las herramientas primero para averiguar por qué está enfermo el paciente y después para tratar su enfermedad.

Salir – Cuando hayas terminado de tratar al paciente, pulsa el botón de salir y usa toda la información que has obtenido durante el caso para elegir el diagnóstico correcto.

Tratamiento

Cuando le hayas planteado al auxiliar veterinario todas las preguntas apropiadas sobre el caso del animal, será el momento de comenzar el tratamiento. A menos que sea una emergencia, las primeras herramientas que debes usar sobre un paciente están en los grupos de examinar, controlar y probar. Las herramientas de estos grupos te ayudan a descubrir qué le pasa al animal para poder aplicar el tratamiento adecuado.

Cuando hayas averiguado qué le sucede al paciente, podrás empezar a corregir el problema con los grupos mantener, operar y administrar. Cuando hayas acabado, haz clic en el botón de salir y selecciona el diagnóstico que te parezca correcto para el caso.

Usar herramientas sobre el paciente

Para usar una herramienta sobre el paciente, primero selecciónala en el menú de herramientas haciendo clic sobre ella. Cuando hayas seleccionado una herramienta, se unirá a tu cursor. Para usar la herramienta sobre el paciente, haz clic en la parte del cuerpo apropiada. Para centrarte en una parte del cuerpo, primero pasa el ratón sobre el paciente para ver los bocadillos de las partes del cuerpo. Si ves todo el cuerpo del paciente, verás bocadillos genéricos como "cabeza", "zona anterior", "zona posterior", "patas delanteras" y "patas traseras".

Cuando uses las herramientas sobre un paciente, no olvides prestar atención a los bocadillos. Si un bocadillo es azul, puedes usar la herramienta en esa zona. Si es gris, no puedes usar ahí la herramienta.



Certificado de buena salud

Cuando el paciente está curado, recibe un certificado de buena salud y él puede volver con los animales sanos para prepararse para la adopción. A veces un paciente no se cura con el primer tratamiento. Algunos pacientes pueden tener enfermedades graves que los vuelven demasiado débiles o contagiosos para estar con los demás animales. En estos casos, el paciente tendrá que volver al área de cuarentena para descansar antes de una cita de seguimiento.

ESTIMULACIÓN

Cuando un paciente recibe un certificado de buena salud, es enviado al área del centro de acogida donde todos los demás animales esperan encontrar esa familia especial "para siempre". Se te asignará un paciente al que estimular en cada grupo de animales. La estimulación consiste en actividades que ejercitan la mente de un animal.



Salas de estimulación

Todos los animales están separados por especies en las salas del centro de acogida. Los gatos están en la sala para gatos, los perros en la sala para perros y todos los demás animales están en la última sala. Para acceder a la estimulación, primero tienes que encontrar al animal que se te ha asignado (marcado en amarillo) y luego colocar el cursor sobre él. Aparecerá una carpeta ofreciéndote tres opciones.



Estimular al paciente

Hay tres tipos de estimulación para todos los animales: socialización, adiestramiento y mantenimiento. Las actividades de socialización ayudan al animal a confiar en las personas, las actividades de adiestramiento ayudan a ejercitar el cerebro del animal y las actividades de mantenimiento ayudan al animal a tener un aspecto ideal para las posibles familias adoptivas. Asegúrate de llenar todos estos niveles de actividades de estimulación antes de intentar dar en adopción a tu animal asignado. Así será más fácil que encuentren a la familia perfecta.

Cómo funciona la estimulación

Para comenzar la estimulación, asegúrate de estar en la sala de acogida donde se encuentra tu paciente de estimulación. Luego sitúa el cursor sobre el paciente para ver su carpeta.



En este juego, el icono de la bombilla siempre indica adiestramiento. Haz clic en él para empezar a adiestrar a tu paciente.



En este juego, el corazón siempre indica socialización. Haz clic en este icono para empezar la socialización.



En este juego, el peine siempre indica actividades de mantenimiento. Haz clic en este icono para empezar el mantenimiento.



Bajo el menú de estimulación está el menú de actividades, que tiene botones que representan actividades que puedes realizar con el paciente.



Actividades de socialización

Para realizar actividades de socialización con el animal, asegúrate de que el icono del corazón está seleccionado en el menú de estimulación. Luego haz clic en los iconos del menú de actividades. La mayoría de las actividades unirán un objeto al cursor, como juguetes (ovillos, pelotas). Cuando el objeto esté unido al cursor, haz clic y suelta el botón para lanzarlo. Si quieres hacerlo aún mejor, puedes hacer clic, mantener pulsado el botón y al mismo tiempo mover el ratón en la dirección en que quieres que vaya el juguete, soltar el botón ¡y a volar!

Actividades de mantenimiento

Las actividades de mantenimiento son actividades como bañar, cepillar y dar de comer. Casi todas las actividades de cepillado unirán una herramienta a tu cursor que podrás arrastrar sobre el animal.

Actividades de adiestramiento

Las actividades de adiestramiento difieren según las especies; no obstante, todos los animales que pueden participar en el adiestramiento reaccionarán de la misma forma.

En la parte de adiestramiento del juego hay una "barra de concentración" situada en la parte inferior de la pantalla.



Durante el adiestramiento, el indicador azul se moverá de un lado a otro de la barra. Cuanto más cerca esté el indicador del extremo verde de la barra, más concentrado estará el animal. Cuando el animal está concentrado, es más fácil que aprenda nuevos trucos. Antes de dar una orden, asegúrate de que el indicador está en la zona verde.

Para dar una orden, haz clic en uno de los iconos del menú de actividades.

Cuando el animal no entienda la orden, aparecerá un signo de interrogación sobre su cabeza. Cuando entienda la orden, aparecerá una bombilla sobre su cabeza.

Para que tus animales aprendan más rápido, dales aperitivos que los animen a portarse bien.

ADOPCIÓN

La adopción es el último paso para buscarle a tu paciente un hogar feliz. Cuando todos los animales de un grupo hayan recibido un certificado de buena salud, podrás dar en adopción a tu animal.



El juego de adopción es como un juego de parejas cronometrado. Al principio del juego, aparecerán 3 "cartas de animales" en la parte derecha de la pantalla. Estas cartas indican lo bien que has estimulado al paciente: una carta indica el nivel de socialización del paciente (rosa), otra indica el adiestramiento (amarilla) y la última indica el mantenimiento (azul).



La mayor parte de la pantalla está ocupada por las "cartas de familia", que están boca abajo. Las cartas de familia se corresponden con las de los atributos de los animales; algunas tienen el borde rosa y otras lo tienen amarillo o azul. Hay cartas de familia buenas y malas, así que cuidado... ¡no debes emparejar cartas malas! El objetivo del juego es encontrar una buena pareja de socialización, una buena pareja de adiestramiento y una buena pareja de mantenimiento antes de que se acabe el tiempo. Si haces un mal emparejamiento, se restará tiempo extra del cronómetro. Además, cuanto más estimules al paciente, menos cartas malas habrá.

Cuando hayas acabado con el juego de adopción, asegúrate de comprobar los mensajes del contestador automático del despacho para saber qué pasa con el animal que acabas de dar en adopción.



SOPORTE TÉCNICO

SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet. Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de **Soporte**.

Si consultas el **Centro de Soluciones**, obtendrás las mismas respuestas que si llamas por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.

Si usas la opción de **Formular pregunta**, dentro del **Centro de Soluciones**, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.

Si no tienes posibilidad de usar el correo electrónico, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a jueves de 16:30 a 18:30 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.



GARANTÍA

1. El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida ésta como la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.
2. UBISOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.
3. En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del ticket de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la citada ley.
4. En caso de reparación o sustitución del bien, el comprador no cargará con ninguno de los gastos que se deriven de ésta, de conformidad con la citada ley.
5. El comprador reconoce expresamente:
 - I. Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.
 - II. Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores, daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión o del uso del bien, salvo que dichas pérdidas, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del bien.
6. UBISOFT, S.A. no será responsable:
 - I. Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido a UBISOFT, S.A.
 - II. Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.
 - III. Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.
 - IV. Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto para el que ha sido destinado el bien.
 - V. Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso o de instalación.
 - VI. Por todo lucro cesante o ganancias que el comprador o cualquier tercero deje de obtener.
7. UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que el bien responda adecuadamente a un uso determinado diferente al que está destinado.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.