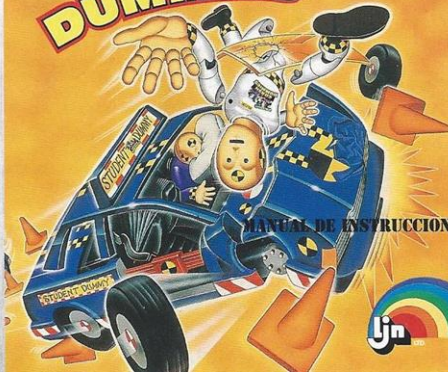


Nintendo
GAME BOY™

DMG-C8-ESP

THE INCREDIBLE
CRASH DUMMIES™



MANUAL DE INSTRUCCIONES





ESTE SELLO GARANTIZA QUE NINTENDO HA COMPROBADO QUE EL PRODUCTO COINCIDE CON NUESTRO EXIGENTE NIVEL DE FABRICACIÓN, FIABILIDAD Y POTENCIAL DE ENTRETENIMIENTO. PARA ASEGURAR UNA TOTAL COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM, BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS.

LICENSED BY



NINTENDO®, GAME BOY™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

LA SEGURIDAD ANTE TODO

■ Este es un juego de alta precisión con complejos circuitos electrónicos. No lo guardes o uses en sitios muy fríos o muy calientes. No lo golpees ni lo tires al suelo. No intentes abrirlo o desmontarlo.

■ No toques los conectores, ni los ensucies o mojes. Esto puede dañar los circuitos del cartucho. Mantén siempre limpio el cartucho guardándolo en su caja protectora.

■ No limpies el cartucho con gasolina, aguarrás, alcohol o disolventes parecidos.

■ Si juegas durante largos periodos de tiempo, tómate un descanso de 10 a 15 minutos más o menos cada hora.

CONTENIDOS:

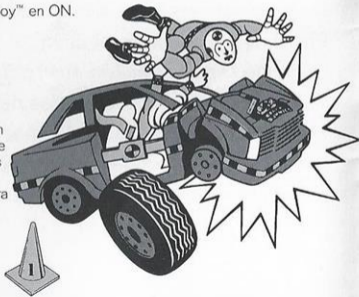
Antes de empezar	1
Control a prueba de dummies	2
Os presentamos a ¡los Increíbles Crash Dummies!	3
Primer Día: Trabajo acrobático	4
Segundo Día: Probando Parachoques de Aire	6
Tercer Día: Probando las Pistas de Esqui	8
Cuarto Día: La Fabrica de Bombas	10
Quinto Día: Guiando Misiles Dirigibles	11
¡El test trivial de los Increíbles Crash Dummies!	13



ANTES DE EMPEZAR

1. Asegúrate de que el interruptor de tu Game Boy™ está en OFF.
2. Inserta tu cartucho THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™ como se describe en el manual de instrucciones de tu Game Boy™.
3. Coloca el interruptor de tu Game Boy™ en ON.

Cuando veas el logo de los Increíbles Crash Dummies aparecer en pantalla, pulsa el botón START. Esto te permitirá elegir la modalidad uno o dos jugadores. Usa las flechas ARRIBA o ABAJO del PANEL DE CONTROL para elegir la modalidad de juego que quieras y pulsa el botón START.



CONTROL A PRUEBA DE DUMMIES

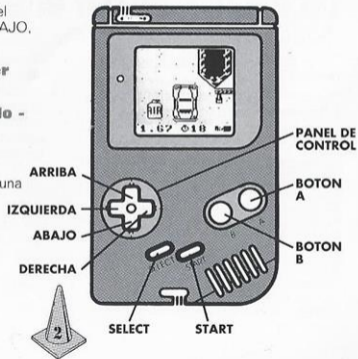
Para Mover - Pulsa las flechas del PANEL DE CONTROL, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA o DERECHA.

Para Saltar, Acelerar o Hacer Estallar - Pulsa el BOTON A.

Para Frenar o usar el Martillo - Pulsa el BOTON B.

Para Pausa - Pulsa START.

Para Continuar - Pulsa START una segunda vez.



OS PRESENTAMOS A ¡LOS INCREIBLES CRASH DUMMIES!

"¡Hola! Yo soy Spin."

"Y yo soy Slick y somos un par de dummies."

"Si, ¡somos Crash Dummies! No es el trabajo mejor pagado del mundo pero nos gusta. Recordamos a la gente que se abroche el cinturón de seguridad y además, chocamos y nos golpeamos un poquito para que la gente lo entienda bien."

Trabajamos duro, pero siempre hay gente que se olvida de abrocharse el cinturón de seguridad, lo que significa que tenemos que trabajar aún más duro".

"Es verdad, Spin. Pero con lo duro que hemos trabajado ultimamente me siento

destrozado. No me vendrían mal unas vacaciones. Quizás un aterrizaje forzoso en una bonita playa y quedarme una semanita. Pero no es fácil ahorrar para un viajecito, sobretodo con lo caras que están estos días las piezas de repuesto. ¿Qué vamos a hacer?"

"¿Por qué no hacemos algún trabajito extra, Slick?"

"Es una buena idea, pero no creo que haya muchos puestos disponibles como conductores de autobuses o aparca coches para chicos como nosotros. ¡No sé qué vamos a hacer Spin! Me parece que nos vamos a quedar sin esas vacaciones."

"No te derrumbes, Slick. No hay que



desesperarse, tengo toda una serie de trabajitos para toda la semana. Cuanto mejor hagamos estos trabajos, más nos pagarán y antes nos iremos de vacaciones".



PRIMER DIA: TRABAJO ACROBATICO

"O.K., Slick nuestro primer trabajo es hacer de stunts."

"¡Bravo, Spin! ¡Vamos a salir en las películas!"

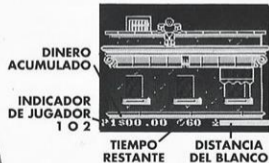
"¡Exacto! El director quiere que saltemos desde lo alto de un edificio en llamas".

"¡Bah! ¡Pan comido!"

"Pero lo mejor es que quiere una caída espectacular. Cuantos más toldos y barandillas nos carguemos, ¡más nos pagarán!"

"¡Parece divertido!"

"Tiene que serlo. Podemos columpiarnos en las astas de las banderas, flotar sobre globos y hasta rebotar en los toldos. Cuanto más



despampanante, ¡mejor!. Pero ten cuidado con el fuego, Slick, no tropieces con los pájaros cuando caigas, y gana muchos puntos o tendrás que volver a empezar. ¡Ah! Y no te olvides de dar en el blanco que tienes en la acera cuando caigas."

"¿Algo más Spin?"

"Solamente que tienes que darte prisa: el Director tiene un tiempo limitado en la película para las acrobacias de los stunts".

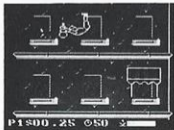
➤ Antes de saltar, usa las flechas DERECHA e IZQUIERDA del PANEL DE CONTROL para colocar a tu Crash Dummy. Pulsa el BOTON A o B para lanzarte.

NOTA: No esperes demasiado tiempo o el Crash Dummy se lanzará él sólo.

➤ Una vez estés por los aires, usa las flechas ARRIBA o ABAJO del PANEL DE CONTROL para que tu Crash

Dummy se ponga en posición de bomba, caida libre o lanzamiento. Usa las flechas IZQUIERDA y DERECHA del PANEL DE CONTROL para que tu Crash Dummy se dirija hacia derecha o izquierda.

➤ Para que se columpie del asta de una bandera, pulsa IZQUIERDA o DERECHA en el PANEL DE CONTROL cuando el Crash Dummy esté justo encima del asta. El Dummy agarrará el asta y se balanceará de derecha a izquierda.



SEGUNDO DIA: PROBANDO PARACHOQUES DE AIRE

"Slick, nuestro próximo trabajo es probar a estrellar un coche con un nuevo modelo de parachoques de aire."

"Parece divertido, Spin. Los parachoques de aire son el mejor invento después de los cinturones de seguridad."

"Si que los son, Slick. Pero los



parachoques de aire de los coches que vamos a conducir no han sido hinchados todavía y tendremos que recoger latas de aire por el camino."

"¿Eso es todo?"

"¿Bromeas? Este es un trabajo por el que nos pagan, tío. Hay todo tipo de conos y de barreras contra las que tenemos que chocar. Habrá todo tipo de sacudidas que mantendrán al coche andando y el jefe nos dejará, de vez en cuando, dinero extra esparcido por ahí."

"¿Qué es esa cosa enorme al final del circuito, justo detrás del muro de choque?"

"Es un imán gigante, Slick, que, con toda su fuerza, atraerá al coche cuando lleguemos al final del circuito. Por eso tenemos que inflar los parachoques de aire todo lo que podamos. Nos tendremos que dar mucha prisa: hoy si que lucharemos contra reloj."



rampa te hará conducir brevemente sobre dos ruedas permitiendote pasar por lugares estrechos.

⚡ Ten cuidado de no chocar contra demasiados muros y barreras: dañar demasiado el coche lo volverá inoperable. Recoger herramientas por el camino te permitirá reparar daños que hagas durante el trayecto.

⚡ Para conducir tu vehiculo usa las flechas DERECHA o IZQUIERDA del PANEL DE CONTROL. Pulsa el BOTON A para acelerar hacia adelante; pulsa el BOTON B para frenar tu avance o para retroceder.

⚡ Las rampas harán que tu coche se eleve momentáneamente permitiendote saltar objetos o alcanzar latas de aire flotantes. Conducir por el borde de una



TERCER DIA: PROBANDO LAS PISTAS DE ESQUI

"Ahora nos toca ir a esquiar, Slick."
"¡Estupendo! ¿Quieres decir que ya hemos ganado suficiente dinero para irnos de vacaciones, Spin?"

"No exactamente, tio. Verás, el jefe quiere abrir una nueva estación de esquí y quiere que nosotros probemos las pistas. En particular quiere que nos aseguremos de que todas las banderas estén firmemente clavadas en el suelo, con lo que tendremos que chocar contra todas ellas en nuestro descenso. Si no chocamos contra suficientes banderas tendremos que volver a empezar."

"Y ¿Qué pasa con todos los muñecos de nieve que alguien

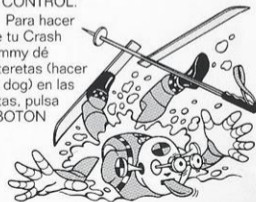
hizo y dejó por las pistas?"

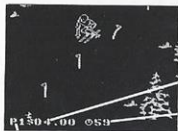
"El jefe dice que nos pagará extra si los podemos quitar de las pistas, ¿me entiendes?"

"¡Genial!"

Para dirigir a tu Crash Dummy en su descenso por las pistas, usa las flechas DERECHA o IZQUIERDA del PANEL DE CONTROL. Para descender a toda velocidad por las pistas, pulsa ABAJO en el PANEL DE CONTROL.

Para hacer que tu Crash Dummy dé volteretas (hacer hot dog) en las pistas, pulsa el BOTON A.





INDICADOR:
JUGADOR 1 O 2

DINERO
ACUMULADO
TIEMPO
RESTANTE



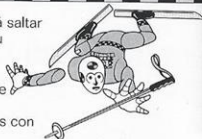
P1303.85 061



Esto te permitirá saltar obstáculos en tu camino

NOTA: Darás automáticamente una voltereta cuando tropieces con una piedra.

Ten cuidado con los árboles y montones de nieve. Si tu Crash Dummy tropieza con un montón de nieve se convertirá en una bola de nieve que rodará incontrolablemente pista abajo y perderás la oportunidad de chocar contra algunas de las banderas. Esto es importante puesto que si no chocas contra por lo menos la mitad de las banderas tendrás que volver a empezar. Si chocas contra un árbol perderás una oportunidad.



CUARTO DIA: FABRICA DE BOMBAS

"Estos trabajitos me flipan, Spin. ¿Cuál es el siguiente?"

"El jefe nos va a enviar a una fábrica Slick, ¡una fábrica de bombas!"

"¿Y, qué tenemos que hacer?"

"Control de calidad. Parece ser que ha habido una confusión en las cadenas de montaje. Algunas bombas salen de la cadena con los fusibles encendidos, y algunas ni tan siquiera salen."

"¿Y qué es lo que sale en su lugar?"

"Partes corporales de Crash Dummies."

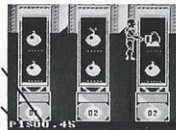
"¡Eh! Seguro que nosotros conocemos a algunos de esos chicos. ¿Qué tenemos que hacer?"

"Muy simple: tenemos que hacer estallar los fusibles de las bombas encendidas, sacar de la cadena de montaje a martillazos las partes corporales y permitir que las bombas en buen estado salgan por la cadena."

"¡Venga! ¡Vamos a estallarlas!"



DINERO
ACUMULADO
INDICADOR:
JUGADOR
1 O 2



CONTADOR DE
BOMBAS DE LA
CADENA DE MONTAJE



Para mover tu Crash Dummy de una cadena de montaje a la otra o para cambiar la dirección en la que está mirando usa las flechas DERECHA o IZQUIERDA del PANEL DE CONTROL. Para colocar tu Crash Dummy a lo largo de una misma cadena de montaje usa las flechas ARRIBA o ABAJO del PANEL DE CONTROL.

Para agacharse y hacer estallar el fusible de la bomba encendida, pulsa el BOTON A. Para darle un martillazo a un objeto en la cadena de montaje pulsa el BOTON B.

Asegúrate de no dejar pasar ninguna bomba con los fusibles encendidos porque pararán el movimiento de la cadena y acelerarán el de las otras cadenas.



QUINTO DIA: GULANDO MISILES DIRIGIBLES

"Bueno Slick, este es el momento. Nos ha tocado elevarnos al cielo."

"¿Qué quieres decir? ¿Vamos a hacer ala delta?"

"Apunta más alto."

"¿Vamos a pilotar aviones?"

"Más alto"

"¿Más alto?"

"Nos han contratado para guiar misiles dirigibles."

"¡Vaya! ¿Cuál es el truco?"

"No hay truco. Lo único que tenemos que hacer es guiarlos por entre obstáculos pero ten cuidado con los otros misiles que

nos vendrán encima y los vórtices espaciales."

"¿Eso es todo?"

"También tienes que asegurarte de dar en el blanco."

"Esto parece tan fácil como lanzarse de un edificio."

Para torcer los misiles usa las flechas IZQUIERDA o DERECHA del PANEL DE CONTROL. Para disparar tus motores usa el BOTON A.

Ten cuidado con los obstáculos: otros misiles te dispararán y torbellineantes vórtices espaciales pueden cogerte con su alcance gravitacional o espachurrarte contra un muro de rocas.



UN CONSEJO: Intenta disparar tus motores para darte un suave impulso y luego usa la gravedad y tus motores para esquivar los obstáculos.

INDICADOR:
JUGADOR
1 O 2



DINERO
ACUMULADO

TIEMPO
RESTANTE



EL TEST TRIVIAL DE LOS INCREIBLES CRASH DUMMIES

Si crees que eres tan listo, intenta contestar algunas de estas preguntas.

P: ¿Cuál es la diferencia entre un Crash Dummy que no se pone el cinturón de seguridad y un montón de partes sueltas?

R: ¡Ninguna!

P: ¿Cuál es el deporte favorito de un Crash Dummy?

R: ¡Baloncesto!

P: ¿Qué es lo primero que te pasa por la cabeza cuando has chocado y no tienes puesto el cinturón de seguridad?

R: ¡El parabrasis!

P: ¿Cuál es la única cosa que no verá una persona que no se abrocha el cinturón de seguridad?

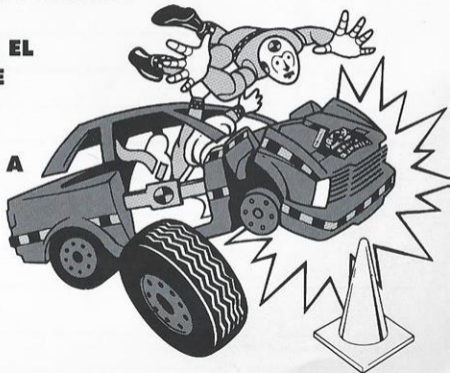
R: ¡La vejez!



No SEAS UN DUMMY:

¡ABROCHATE EL CINTURON DE SEGURIDAD!

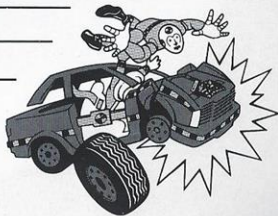
¡Y DEJANOS A NOSOTROS LOS CHOQUES!



NOTAS:



NOTAS:





Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A. C/ Serrano 240 · 28016 MADRID
PRINTED IN JAPAN