

Dreamcast™



Dreamcast

CRAZY TAXI™




Hitmaker™

Gracias por adquirir Crazy Taxi 2. Recuerda que este software está diseñado exclusivamente para la consola Dreamcast. Lee detenidamente este manual de instrucciones antes de jugar.



ÍNDICE

105 INICIO

115 REPLAY

122 SAVE & LOAD

**106 AROUND APPLE
/SMALL APPLE**

120 OPTIONS

123 INTERNET

102 CONTROLES

113 CRAZY PYRAMID

121 RECORDS

125 TAXISTAS

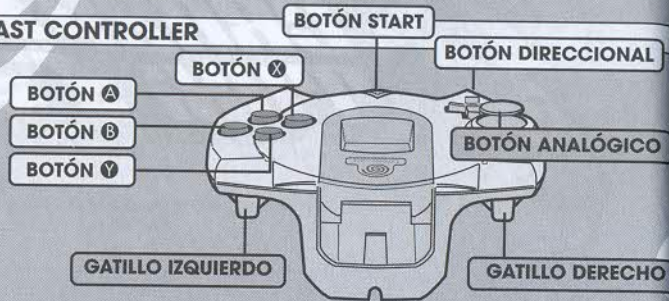
Crazy Taxi 2 es compatible con una tarjeta de memoria. La unidad Visual Memory (VM) se vende por separado. Para guardar una partida son necesarios 20 bloques de memoria libre. No desconectes la consola o el mando de control, ni extraigas la tarjeta de memoria mientras guardas o cargas una partida.

CONTROLES

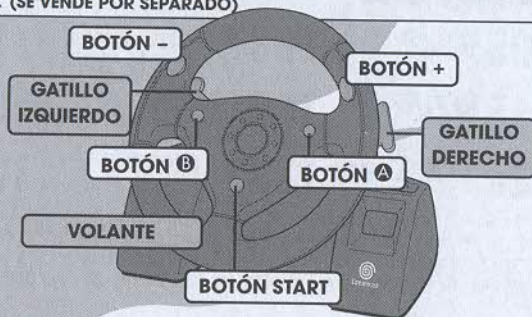
Crazy Taxi 2 es un juego para un jugador. Puedes jugar con los periféricos Dreamcast Controller o Race Controller (se vende por separado). Conecta el mando de control en el puerto del mando A de la consola Dreamcast.

* Los controles de esta sección hacen referencia a la configuración predeterminada.

DREAMCAST CONTROLLER



RACE CONTROLLER (SE VENDE POR SEPARADO)



CONTROLES

No toques nunca los componentes analógicos (marcados con recuadros grises en la página anterior) mientras enciendes la consola Dreamcast™. Si lo haces, puedes provocar un fallo en el proceso de inicio del mando de control que puede resultar en un mal funcionamiento durante el juego.



VIBRATION PACK
(SE VENDE POR SEPARADO)

Para jugar con el periférico Vibration Pack, conéctalo siempre en el puerto de expansión 2 del mando de control. Advertencia: no es posible conectar el periférico Vibration Pack al periférico Race Controller.

DREAMCAST CONTROLLER

BOTÓN ANALÓGICO/BOTÓN D
BOTÓN A
BOTÓN B

CONTROLES DE MENÚ

MOVER CURSOR
ACEPTAR
CANCELAR/PANTALLA ANTERIOR
CAMBIAR CONFIGURACIÓN

RACE CONTROLLER

BOTONES +/-
BOTÓN A
BOTÓN B
VOLANTE

CONTROLES DEL JUEGO

BOTÓN START
BOTÓN ANALÓGICO/BOTÓN D
GATILLO DERECHO
GATILLO IZQUIERDO
BOTÓN Y
BOTÓN B
BOTÓN A
BOTÓN X

COMENZAR/DETEREN PARTIDA
DIRECCIÓN
ACELERADOR
FRENO
CRAZY HOP
HACIA DELANTE(D)
MARCHA ATRÁS (R)
PANTALLA DE DESTINOS

BOTÓN START
VOLANTE
GATILLO DERECHO
GATILLO IZQUIERDO
BOTÓN B
BOTÓN +
BOTÓN -
BOTÓN A

Si quieres regresar a la pantalla de presentación durante una partida, mantén pulsados simultáneamente los botones A, B, X e Y, así como el botón START.

Si quieres regresar a la pantalla de presentación durante una partida, mantén pulsados simultáneamente los botones A, B, + (o -), así como el botón START.

CONTROLES

COMANDOS

A continuación mostramos algunos comandos que se pueden realizar combinando la dirección, el acelerador, el freno, las marchas y un Crazy Hop.

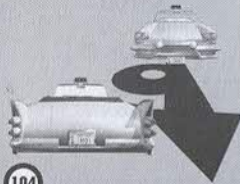
CRAZY DASH

Activa el turbo.



CRAZY BACK DRIFT

Gira 180 grados.



104

MANIOBRA

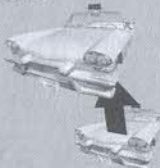
Sin pulsar el acelerador ni el freno, cambia a D (hacia delante) y pisa el acelerador simultáneamente.

MANIOBRA

Mientras conduces, haz un Crazy Drift de 180 grados e inmediatamente mete marcha atrás (R).

CRAZY HOP

Da un salto.



CRAZY DRIFT

Haz que el taxi gire.



CRAZY BACK DASH

Activa el turbo marcha atrás.



MANIOBRA

Pulsa el botón **Y** mientras conduces o estás parado. A mayor velocidad, mayor será el salto del taxi.

MANIOBRA

Mientras conduces, mete marcha atrás (R) e inmediatamente ve de nuevo hacia delante (D) y gira.

MANIOBRA

Similar a un Crazy Dash: mete marcha atrás y acelera simultáneamente.

INICIO

SELECCIÓN DE TARJETA DE MEMORIA

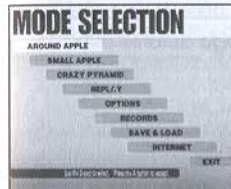
Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para seleccionar la tarjeta de memoria que quieres utilizar. A continuación se cargará el archivo de partida (o se creará si es la primera vez que juegas).



Se necesitan 20 bloques de memoria libre.

SELECCIÓN DE MODO

Pulsa el botón START desde la pantalla de presentación para acceder a la pantalla de selección de modo. Pulsa **▲▼** en el botón direccional para seleccionar una opción del menú y pulsa el botón **A** para confirmar tu elección. Para regresar a la pantalla de presentación, selecciona EXIT o pulsa el botón **B**.



AROUND APPLE P.106

Mapa principal.

SMALL APPLE P.106

Mapa alternativo.

CRAZY PYRAMID P.113

Perfecciona tu habilidad al volante con los minijuegos.

REPLAY P.115

Graba la partida y podrás ver las repeticiones.

OPTIONS P.120

Modifica la configuración del juego.

RECORDS P.121

Consulta los récords de cada modo.

SAVE & LOAD P.122

Guarda o carga los récords.

Visita la página web para descargar clasificaciones y repeticiones.

INTERNET P.123

105

AROUND APPLE / SMALL APPLE

La única diferencia entre estos dos modos de juego es que utilizan mapas distintos.

Elige un modo y aparecerá en pantalla un menú. Pulsa **↑↓** para seleccionar una opción del menú y pulsa el botón **A** para confirmar tu elección.

Para regresar a la pantalla de selección de modo, selecciona EXIT o pulsa el botón **B**.

PLAY BY NORMAL RULES

En este modo de juego normal, recibirás una bonificación de tiempo en función de lo rápido que llegues a tus destinos.

WORK FOR 5 MINUTES

Juega durante cinco minutos. La partida se desarrolla igual que en PLAY BY NORMAL RULES, pero sin bonificación de tiempo.

AROUND APPLE

PLAY BY NORMAL RULES
WORK FOR 3 MINUTES
WORK FOR 5 MINUTES
WORK FOR 10 MINUTES
EXIT

Pantalla del menú AROUND APPLE

SMALL APPLE

PLAY BY NORMAL RULES
WORK FOR 3 MINUTES
WORK FOR 5 MINUTES
WORK FOR 10 MINUTES
EXIT

Pantalla del menú SMALL APPLE

WORK FOR 3 MINUTES

Juega durante tres minutos. La partida se desarrolla igual que en PLAY BY NORMAL RULES, pero sin bonificación de tiempo.

WORK FOR 10 MINUTES

Juega durante diez minutos. La partida se desarrolla igual que en PLAY BY NORMAL RULES, pero sin bonificación de tiempo.

AROUND APPLE / SMALL APPLE

SISTEMA DEL JUEGO

Repite los pasos (del **01** al **03**) para llevar a su destino al mayor número de clientes posible dentro del límite de tiempo.

¡RECÓGELA A UN CLIENTE!



Los personajes con un icono "\$" o un número sobre la cabeza son



clientes potenciales. Cuando detengas el taxi en la zona de recogida (círculo rojo alrededor del cliente), el cliente subirá al taxi.

01

* Mientras esperas a que el cliente suba, el tiempo del juego seguirá avanzando, pero no tendrás control sobre el vehículo.

02

Cuando el cliente haya subido al taxi, aparecerán en pantalla "el destino y el contador de distancia", la "flecha de dirección" y el "límite de tiempo del cliente". Guíate por la flecha para llevar al cliente a su destino antes de que se agote el tiempo. ¡Puede que el cliente te dé una propina si conduces a lo loco tu Crazy Taxi! (Consulta la página 111)



03

El destino del cliente aparecerá rodeado por una pared verde. Detén el taxi en esa zona y el cliente se bajará y te pagará el importe del trayecto (página 110). Recuerda que cuando tengas un grupo de clientes en el taxi, deberás llevar a cada viajero a su destino para cobrar el trayecto.

* Mientras el cliente baja del taxi, el juego se detiene y no podrás controlar el vehículo.



¡LLÉVALO A SU DESTINO!

¡DÉJALO EN SU DESTINO!

AROUND APPLE/SMALL APPLE

1 LÍMITE DE TIEMPO
La partida termina cuando se agota el tiempo.

2 DIRECCIÓN DEL DESTINO

3 (ARRIBA) RECAUDACIÓN TOTAL (ABAJO) TARIFA DEL CLIENTE ACTUAL
Recaudación que has acumulado.
Aparecerá cuando lleves a algún cliente. Incluye la tarifa base y la propina. (Consulta la página 111)

4 TÉCNICA REALIZADA Y NÚMERO DE COMBOS
* Consulta la página 111 para obtener más información.



Con un cliente en el taxi.

5 DESTINO Y DISTANCIA
Pulsa el botón **X** mientras llevas a un cliente y se desplegará esta información.

6 LÍMITE DE TIEMPO DEL CLIENTE
Si el tiempo se agota, el cliente se bajará del taxi.

7 INDICADOR DE MARCHA
Muestra el sentido de la marcha: hacia delante (D) o hacia atrás (R).

8 CLASIFICACIÓN
Muestra tu clasificación actual.

9 (ARRIBA) BONIFICACIÓN DE TIEMPO/(ABAJO) CLASIFICACIÓN
La bonificación de tiempo sólo aparece en el modo PLAY BY NORMAL RULES.

AROUND APPLE/SMALL APPLE

SELECCIÓN DEL CONDUCTOR

Utiliza **↔** para elegir a un conductor y pulsa el botón **A** para confirmar tu elección.



RESULTADOS

Cuando el tiempo de la partida se agota, aparece la pantalla de resultados. Si consigues una licencia de clase S, se reproducirá la secuencia final.



CUSTOMERS

Número de clientes que has llevado a su destino.

TOTAL EARNED

Recaudación que has acumulado.

CLASS

Evaluación de tu actuación. De mejor a peor: S → A → B → C → D → E → NO LICENSE (sin licencia).

RANKING

Muestra tu puesto en la clasificación. Si tu puntuación no figura entre las mejores, aparecerá el mensaje: "OUT OF RANKING".

* La sección RANKING sólo aparece cuando se juega en el modo "PLAY BY NORMAL RULES".

GUARDAR PARTIDA

La partida se guardará automáticamente en la tarjeta de memoria que hayas elegido en la pantalla de selección de tarjeta de memoria. (Consulta la página 105)



MARCAS DE LOS CLIENTES

CLIENTES CON "\$"



El color de la marca indica la distancia que te separa del destino y el tamaño de la zona de recogida del cliente.



CLIENTES CON UN NÚMERO

El número indica la cantidad de clientes del grupo. Aumenta tu recaudación dejando a cada cliente en su destino dentro del límite de tiempo correspondiente (más adelante encontrarás información detallada). Si no logras llevar a todos los clientes a sus destinos, no te pagarán el trayecto.



TARIFAS

LÍMITE DE TIEMPO DEL CLIENTE Y TARIFAS

Cuando recojas a un cliente, aparecerá su límite de tiempo en el centro de la pantalla. Si logras dejar al cliente en su destino dentro del tiempo establecido, el importe del trayecto se añadirá a tu recaudación total. Si se agota el tiempo, el cliente se bajará del taxi sin pagar.



¡Deja al cliente en su destino dentro del límite de tiempo y haz caja!



Si se agota el límite de tiempo y no has llegado al destino, el cliente se bajará sin pagar.

TARIFAS Y PROPINAS

Hay tres tipos de tarifas:

TARIFA BASE

La tarifa base se calcula en función de la distancia del trayecto. Aparece cuando recoges a un cliente.

PROPINAS

Se suman a la tarifa cuando realizas una maniobra radical con tu taxi que es del agrado del cliente. Abajo encontrarás más información.

BONIFICACIÓN DE TIEMPO

Si llegas al destino antes de que el límite de tiempo del cliente se agote, el tiempo restante se convertirá en bonificación y se sumará a la tarifa.

PROPINAS Y MANIOBRAS RADICALES

Si realizas una maniobra radical que guste al cliente, se añadirá una propina a la tarifa base. A continuación figuran las maniobras que "agradan" a los clientes.

* En los grupos, la propina se multiplica por el número de clientes que lleves en el taxi.

CRAZY JUMP



Utiliza las rampas o realiza un Crazy Hop para que el coche se eleve en el aire por un momento.

CRAZY DRIFT



Haz que tu taxi gire muy rápido durante un tiempo limitado.

CRAZY THROUGH



Serpentea entre el tráfico o salta por encima de los coches.

COMBO

Si consigues propinas consecutivamente sin chocar con otros coches, se considerará un combo. Con cada maniobra ingeniosa aumenta el importe de las propinas. Cada vez que choques con un objeto o con un coche, el contador de combos bajará a cero.

AROUND APPLE / SMALL APPLE

BONIFICACIÓN DE TIEMPO

Si llegas al destino antes de que el límite de tiempo del cliente se agote, ganarás una bonificación de tiempo en función a los segundos que quedasen. Cuanto antes llegues al destino, mayor será la bonificación.

SPEEDY

Sé rápido y consigue una bonificación de 5 segundos.

SLOW

No conseguirás ninguna bonificación.

NORMAL

Consigue una bonificación de 2 segundos.

BAD

El cliente no ha llegado a su destino.

La bonificación de tiempo sólo está disponible en el modo **PLAY BY NORMAL RULES**.

MENÚ PAUSE

En cualquiera de los modos AROUND APPLE, SMALL APPLE, CRAZY PYRAMID o REPLAY, pulsa el botón START para acceder al menú Pause. Utiliza $\uparrow \downarrow$ para elegir una opción del menú y pulsa el botón A para confirmar tu elección.

EXIT

Continúa la partida.

RETRY

Vuelve a empezar.

MENU

AROUND/SMALL APPLE: regresa a la pantalla de selección de modo.
CRAZY PYRAMID: regresa a la pantalla del menú Pyramid.
CRAZY DRIVIN': regresa a la pantalla del menú Drivin'.

VIBRATION

Activa (ON) o desactiva (OFF) el periférico Vibration Pack.
*: Sólo se puede seleccionar si está conectado el periférico Vibration Pack.



CRAZY PYRAMID

Perfecciona tu habilidad al volante con variados minijuegos. En el menú Pyramid, utiliza $\uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$ para seleccionar una opción y pulsa el botón A para confirmar tu elección. Para regresar a la pantalla de selección de modo, selecciona EXIT o pulsa el botón B.

CABBIE

Utiliza $\leftarrow \rightarrow$ para elegir un taxista.

CRAZY PYRAMID



MINIJUEGOS

Usa $\uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$ para elegir un minijuego. En la parte derecha de la pantalla aparecerán las reglas del minijuego seleccionado y su récord. Pulsa el botón START para ver consejos sobre ese minijuego. Pulsa el botón A para empezar la partida.

5-1 5-2

EXIT

Supera dos minijuegos contiguos...

5-1 5-2

EXIT

...y aparecerá un nuevo minijuego sobre ellos.

4-1

EXIT

Al principio sólo hay cinco minijuegos disponibles, pero si superas dos minijuegos contiguos, aparecerá un nuevo minijuego al que podrás jugar.



Si consigues un nuevo récord, podrás guardar la partida y ver la repetición más tarde. Encontrarás más información sobre los contenidos y controles para guardar partidas en la sección **GUARDAR PARTIDA** de la página 117.

CRAZY PYRAMID

Éstos son los cinco minijuegos a los que puedes jugar desde el principio.

CRAZY GOLF

5-2

OBJETIVO

¡Dale a la pelota y envíala a, por lo menos, 100 yardas!



CRAZY 3-JUMP

5-4

OBJETIVO

¡Brinca, avanza y salta por lo menos 200 metros!



CRAZY JUMP 2

5-1

OBJETIVO

¡Salta más de 250 metros!



CRAZY HURDLE

5-3

OBJETIVO

¡Llega a la meta dentro del límite de tiempo!



CRAZY BALLOON 2

5-5

OBJETIVO

¡Explota todos los globos antes de que se agote el tiempo!



REPLAY

Graba la partida o disfruta de las repeticiones. Utiliza para seleccionar una opción y pulsa el botón **A** para confirmar tu elección. Para regresar a la pantalla de selección de modo, selecciona EXIT o pulsa el botón **B**.

REPLAY



CRAZY DRIVIN'

(Pág. 116)

Graba la partida durante 80 segundos. Realiza tus mejores maniobras de conducción para dejar constancia de ellas.



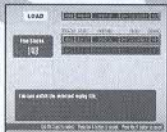
* El tiempo de grabación se detiene cuando el juego está en pausa.

Además del archivo de datos del juego, se necesitan bloques de memoria libre adicionales.

PLAY

(Pág. 119)

Carga un archivo de repetición para verlo.



DELETE

(Pág. 119)

Borra el archivo de repetición seleccionado.



En las opciones PLAY y DELETE no podrás seleccionar una tarjeta de memoria que no contenga un archivo de repetición desde la pantalla de selección de tarjeta de memoria.

REPLAY

MENÚ CRAZY DRIVIN'

Selecciona CRAZY DRIVIN' y se desplegará una pantalla con el menú Crazy Drivin'. Utiliza **↑↓** para elegir una opción del menú y **←→** para cambiar la configuración. Para regresar a la pantalla de selección de modo, selecciona EXIT o pulsa el botón **B**.



START POINT

Elige un punto de partida de entre cinco posibilidades de los modos AROUND APPLE y SMALL APPLE.

CABBIE

Selecciona a un taxista con **←→**.

MUSIC

Selecciona la música que más te guste con **←→**. Pulsa el botón **A** para escuchar la música elegida.

REC

Cuando hayas ajustado todos los parámetros, selecciona REC (grabar) y pulsa el botón **A** para empezar a grabar la partida.

LMAG2012

REPLAY

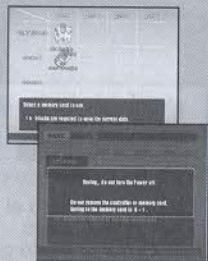
GUARDAR PARTIDA

Tras concluir la grabación, se desplegará un menú en la pantalla (imagen de la derecha). Utiliza **↑↓** para elegir las opciones del menú y pulsa el botón **A** para confirmar tu elección.



SAVE

Guarda la repetición en una tarjeta de memoria. Selecciona una tarjeta y aparecerá una lista de archivos de repetición que contiene. Selecciona dónde quieres guardarlos. Si no hay suficientes bloques de memoria libres, aparecerá la opción DELETE con la que puedes borrar archivos. Elige el archivo que quieres borrar y a continuación confirma tu decisión. Selecciona YES para borrar el archivo y vuelve a repetir este proceso desde la pantalla de selección de tarjeta de memoria.



WATCH REPLAY

Reproduce la repetición que acabas de grabar. (Consulta los controles en la página 118)

RETURN TO MENU

Regresa al menú de repeticiones de Crazy Drivin' sin guardar la repetición.

REPLAY

WATCH REPLAY

Puedes ver la repetición de la partida que acabas de jugar. Cambia los ángulos de visión con los botones A, B, X e Y. De este modo verás la repetición desde distintos ángulos no disponibles durante la partida.



Si pulsas el botón indicado, verás la repetición desde distintos ángulos.

MENÚ PAUSE EN UNA REPETICIÓN

Durante una repetición, pulsa el botón START para acceder al menú que se muestra a la derecha. Utiliza $\uparrow\downarrow$ para elegir una opción del menú y pulsa el botón A para confirmar tu elección.

EXIT

Continúa viendo la repetición.

RESTART REPLAY

Empieza a ver la repetición de nuevo.

SAVE

Guarda la repetición. Consulta la sección SAVE en la página 117.

MENU

Regresa a la pantalla del menú Crazy Drivin' sin guardar.

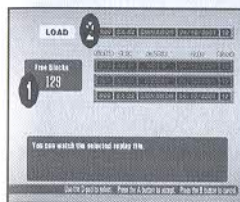
PLAY

Carga el archivo de repetición y disfruta de nuevo de tus hazañas. Selecciona una tarjeta de memoria y se desplegará una lista de archivos de repetición. Utiliza $\uparrow\downarrow$ para seleccionar un archivo de repetición y pulsa el botón A para verlo. Para regresar al menú Crazy Drivin', selecciona EXIT o pulsa el botón B. Durante la repetición, los controles y el menú Pause son los mismos que en WATCH REPLAY (página 118).

* En el menú Pause, no puedes elegir SAVE (guardar) y la opción MENU te lleva a la lista de archivos de repetición.

DELETE

Borra un archivo de repetición. Selecciona una tarjeta de memoria y se desplegará una lista de archivos de repetición. Utiliza $\uparrow\downarrow$ para seleccionar el archivo que desees borrar y pulsa el botón A para confirmar tu elección. A continuación, selecciona YES para borrarlo. Si quieres regresar al menú Crazy Drivin', selecciona EXIT o pulsa el botón B.



LISTA DE ARCHIVOS DE REPETICIÓN

1 Número de bloques libres de la tarjeta de memoria.

2 Información sobre el archivo de repetición seleccionado.

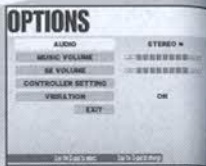
Nº de archivo	Taxista	Bloques
0001	AA-02	CINNAMON
0002	AA-03	CINNAMON
0003	AA-04	CINNAMON
0004	AA-05	CINNAMON
0005	AA-06	CINNAMON
0006	AA-07	CINNAMON
0007	AA-08	CINNAMON
0008	AA-09	CINNAMON
0009	AA-10	CINNAMON
0010	AA-11	CINNAMON
0011	AA-12	CINNAMON
0012	AA-13	CINNAMON
0013	AA-14	CINNAMON
0014	AA-15	CINNAMON
0015	AA-16	CINNAMON
0016	AA-17	CINNAMON
0017	AA-18	CINNAMON
0018	AA-19	CINNAMON
0019	AA-20	CINNAMON
0020	AA-21	CINNAMON
0021	AA-22	CINNAMON
0022	AA-23	CINNAMON
0023	AA-24	CINNAMON
0024	AA-25	CINNAMON
0025	AA-26	CINNAMON
0026	AA-27	CINNAMON
0027	AA-28	CINNAMON
0028	AA-29	CINNAMON
0029	AA-30	CINNAMON
0030	AA-31	CINNAMON
0031	AA-32	CINNAMON
0032	AA-33	CINNAMON
0033	AA-34	CINNAMON
0034	AA-35	CINNAMON
0035	AA-36	CINNAMON
0036	AA-37	CINNAMON
0037	AA-38	CINNAMON
0038	AA-39	CINNAMON
0039	AA-40	CINNAMON
0040	AA-41	CINNAMON
0041	AA-42	CINNAMON
0042	AA-43	CINNAMON
0043	AA-44	CINNAMON
0044	AA-45	CINNAMON
0045	AA-46	CINNAMON
0046	AA-47	CINNAMON
0047	AA-48	CINNAMON
0048	AA-49	CINNAMON
0049	AA-50	CINNAMON
0050	AA-51	CINNAMON
0051	AA-52	CINNAMON
0052	AA-53	CINNAMON
0053	AA-54	CINNAMON
0054	AA-55	CINNAMON
0055	AA-56	CINNAMON
0056	AA-57	CINNAMON
0057	AA-58	CINNAMON
0058	AA-59	CINNAMON
0059	AA-60	CINNAMON
0060	AA-61	CINNAMON
0061	AA-62	CINNAMON
0062	AA-63	CINNAMON
0063	AA-64	CINNAMON
0064	AA-65	CINNAMON
0065	AA-66	CINNAMON
0066	AA-67	CINNAMON
0067	AA-68	CINNAMON
0068	AA-69	CINNAMON
0069	AA-70	CINNAMON
0070	AA-71	CINNAMON
0071	AA-72	CINNAMON
0072	AA-73	CINNAMON
0073	AA-74	CINNAMON
0074	AA-75	CINNAMON
0075	AA-76	CINNAMON
0076	AA-77	CINNAMON
0077	AA-78	CINNAMON
0078	AA-79	CINNAMON
0079	AA-80	CINNAMON
0080	AA-81	CINNAMON
0081	AA-82	CINNAMON
0082	AA-83	CINNAMON
0083	AA-84	CINNAMON
0084	AA-85	CINNAMON
0085	AA-86	CINNAMON
0086	AA-87	CINNAMON
0087	AA-88	CINNAMON
0088	AA-89	CINNAMON
0089	AA-90	CINNAMON
0090	AA-91	CINNAMON
0091	AA-92	CINNAMON
0092	AA-93	CINNAMON
0093	AA-94	CINNAMON
0094	AA-95	CINNAMON
0095	AA-96	CINNAMON
0096	AA-97	CINNAMON
0097	AA-98	CINNAMON
0098	AA-99	CINNAMON
0099	AA-100	CINNAMON

AA AROUND APPLE
SA SMALL APPLE
CP CRAZY PYRAMID
* El número indica el punto de partida.

Fecha

OPTIONS

Modifica la configuración del juego. Utiliza para seleccionar una opción del menú y para ajustar el parámetro. Para regresar a la pantalla de selección de modo, selecciona EXIT o pulsa el botón .



AUDIO

Ajusta la configuración del sonido.

MUSIC VOLUME

Ajusta el volumen de la música de fondo.

SE VOLUME

Ajusta el volumen de los efectos de sonido.

CONTROLLER SETTING

Cambia la configuración predeterminada de los botones (del mando de control y del volante).

VIBRATION

Activa (ON) o desactiva (OFF) la configuración del periférico Vibration Pack.
(Sólo disponible cuando el periférico Vibration Pack está conectado.)

RECORDS

Consulta los récords de cada modo. Utiliza para elegir el modo y para cambiar de página. Para volver a la pantalla de selección de modo, selecciona EXIT o pulsa el botón .

AA

Récords de AROUND APPLE.

SA

Récords de SMALL APPLE.

CP

Récords de CRAZY PYRAMID.

RECORDS				
PLAY BY NORMAL RULES				
	Player	Score	Driver	Date
AA	C	5 2000.00	SLASH	04/10/2001
SA	C	5 2 943.66	SLASH	04/10/2001
CP	C	5 2 622.10	SLASH	04/17/2001
EXIT	D	5 1 807.46	SLASH	04/10/2001
	D	5 1 443.01	ICEMAN	04/10/2001
	D	5 1 391.69	CINAMON	04/10/2001

CATEGORÍAS

license

La clase de licencia que has conseguido. (Sólo en los modos AA/SA)

earned

Recaudación total que has conseguido. (Sólo en los modos AA/SA)

ranking

Tu puesto en la clasificación. (Sólo en el modo CP)

score

Marcador de los minijuegos. (Sólo en el modo CP)





cabbie

Taxista seleccionado.

date

Fecha en la que se consiguió el récord.

SAVE & LOAD

Guarda o carga los récords de las partidas. Utiliza   para seleccionar una opción y pulsa el botón  para confirmar tu elección. Para regresar a la pantalla de selección de modo, selecciona EXIT o pulsa el botón .

Advertencia: la opción Save & Load no aparecerá activa si no hay una tarjeta de memoria conectada.

SAVE

Elige una tarjeta de memoria y guarda todos los récords de las partidas.

LOAD

Selecciona una tarjeta de memoria y carga todos los récords de las partidas.



No podrás elegir una tarjeta de memoria si:
SAVE: no hay suficientes bloques de memoria libres en la tarjeta de memoria.
LOAD: no existe un archivo de datos de Crazy Taxi.

INTERNET

Conéctate a Internet y visita la página web oficial de Crazy Taxi 2.

* Ten en cuenta que los contenidos de la página web se actualizan periódicamente y las imágenes pueden ser diferentes a las que aparecen en este manual.

No podrás acceder a Internet si no te has registrado como usuario en Dreamarena. Para registrarte como usuario, utiliza el software de navegación Dreamkey. Para más información, consulta el manual de Dreamkey.

Consultas:
Internet:
Teléfono:

Servicio de Atención al Cliente de SEGA
www.sega-europe.com
902 20 23 24

En la pantalla de selección de modo, selecciona INTERNET y aparecerá la página de inicio. Mueve el puntero y haz tu elección.



Puedes consultar información referente a Crazy Taxi 2. Sigue las indicaciones que aparecen en pantalla y disfruta de la página web.

Visita la página web de CRAZY TAXI 2.

INTERNET

CONTROLES DEL NAVEGADOR

Cuando navegues por Internet, utiliza el botón direccional para mover el cursor. Para pulsar los botones de la pantalla de navegación, utiliza el botón **A**. Desde los menús que despliegan los gatillos Izquierdo y Derecho puedes realizar más acciones.

MENÚ DEL GATILLO IZQUIERDO

Pulsa el gatillo Izquierdo para abrir o cerrar el menú.

HOME
MAIL
OPTION
CONNECT/DISCONNECT
GO TO GAME HP
EXIT TO GAME

Vuelve a la página de inicio predeterminada.
Recibe correo electrónico.
Cambia la configuración del navegador.
Conéctate o desconéctate de Internet.
Ve a la página web del juego.
Sal del navegador y regresa al juego.

MENÚ DEL GATILLO DERECHO

Pulsa el gatillo Derecho para abrir o cerrar el menú.

BACK
FORWARD
RELOAD
CANCEL
ZOOM

Regresa a la página anterior.
Ve a la página siguiente.
Actualiza la página que estás consultando.
Detén la descarga de una página.
Aumenta el tamaño de la página (pulsa de nuevo para restaurar su tamaño normal).
Despliega el menú de archivos.

FILE

Para obtener más información sobre los controles del navegador, consulta el manual de Dreamkey.

SLASH TAXISTAS



SLASH

EDAD: 25
SEXO: HOMBRE
ESTATURA: 1,78 M
PESO: 69 KG
GRUPO SANGUÍNEO: AB

Incrédulo, impasible y algo loco, Slash es un tipo moderno que siempre va vestido a la última moda. A veces puede parecer un irresponsable, pero todos saben que Slash sabe cuidar de su gente. Podría esperarse a Slash constantemente rodeado de amigos, pero cuando se le conoce mejor se hace evidente que mucha gente lo rehuye. ¿Por qué? Slash tiene dos caras. Puede llegar a perder los nervios por cualquier tontería y, cuando eso ocurre, nadie es capaz de contenerlo: todo el mundo a su alrededor se convierte en su enemigo. Quien se le acerque cuando está furioso, o es muy valiente o es un loco imprudente. Por fortuna, todo el mundo sabe que, si no lo sacas de sus casillas, Slash cumple bien su trabajo. De hecho, su destreza al volante le ha valido una fiel clientela. ¿Por qué se hizo taxista? Nadie se atreve a preguntárselo, pero lo más probable es que le diera un pronto.



ICEMAN



ICEMAN

EDAD: 28
SEXO: HOMBRE
ESTATURA: 1,85 M
PESO: 83 KG
GRUPO SANGUÍNEO: B



Sofisticado y algo alocado, de lo que no cabe duda es que Iceman es un taxista con genio. Va a su aire y no le preocupa quedar bien, ni siquiera con los clientes. Cuando alguno lo halaga, sólo puede esperar una respuesta brusca. Para Iceman, el éxito es lo único importante y no admite más argumentos. Si lo criticas por sus errores, clavará su mirada en ti y dirá: "Si no te gusta, ya sabes". Nada es imposible para Iceman. Incluso cuando comete un fallo, no lo considera como tal.

Quizá su destino era hacerse taxista. Con su personalidad controvertida, los problemas no hubiesen tardado en surgir y los trabajos no le hubiesen durado mucho. Pero un buen día, mientras conducía su coche, vio a un anciano haciendo autostop. Lo subió al coche y lo llevó a su destino a toda velocidad, como de costumbre. El anciano estaba tan agradecido que le dio una magnífica propina. Al día siguiente, Iceman pintó el coche de amarillo y lo demás es historia. Iceman conduce su taxi para ganarse la vida y pasar los días

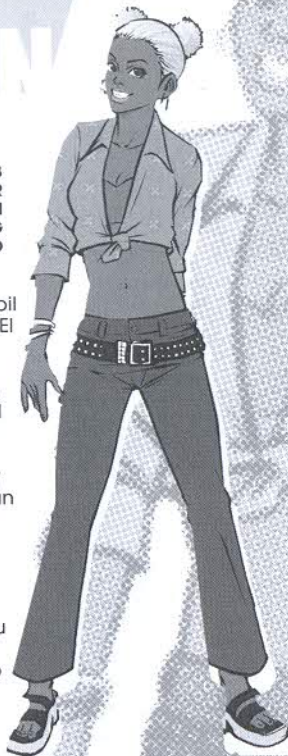
tranquilamente con su querido perro, un bóxer al que llama "BB".

CINNAMON



CINNAMON

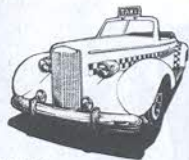
EDAD: 18
SEXO: MUJER
ESTATURA: 1,69 M
PESO: 52 KG
GRUPO SANGUÍNEO: O



Encantadora y muy alegre, Cinnamon es una chica atrevida y verdaderamente hábil al volante. Su lema es pensar en positivo. El problema es que a menudo le cuesta distinguir lo que está bien y lo que está mal. Cuando surgen los problemas, suele olvidarse de los errores y las lecciones del pasado. Es muy despistada, pero tan atenta, amable y alegre que nadie se lo puede reprochar. Todos se preguntan por qué no aprenderá de sus errores y acaban dándole los mismos consejos una y otra vez.

Le encanta que la elogien. Tener la oportunidad de conocer y agradar a mucha gente todos los días es lo que animó a Cinnamon a elegir este oficio. Su habilidad al volante y sus maniobras siempre complacen a los pasajeros, pero en ocasiones pierde un poco el control.

HOT-D



HOT-D

EDAD: 78
SEXO: HOMBRE
ESTATURA: 1,63 M
PESO: 48 KG
GRUPO SANGUÍNEO: B

Hot-D es un anciano increíblemente alegre y juvenil, un intrépido taxista al que le encanta ganar dinero. Este antiguo piloto especialista pensaba constantemente en cómo podría embolsarse más pasta. Hasta que un día, mientras se encontraba en la costa Oeste para tomar unas escenas de peligro en una importante película de acción, Hot-D iba conduciendo por la ciudad cuando una veloz sombra amarilla lo adelantó a la velocidad del rayo. Era un taxista con tal maestría al volante que habría impresionado al mejor piloto especialista. Con su impresionante habilidad de conducción, Hot-D logró alcanzar al taxi para observarlo de cerca. Y entonces supo que debía aprovechar su especial habilidad al volante para amasar una fortuna en el Este. Volvió a casa, pintó su coche favorito de amarillo y se afanó en mejorar su don de gentes. Sabía que agradar a los clientes es la mejor manera de ganar pasta gansa. Hot-D es bien conocido por el excelente servicio que presta y sus clientes siempre quedan impresionados por capacidad para hablar y conducir a la vez. Aunque a veces esta habilidad hace que, enfrascado en una conversación, Hot-D se olvide de dejar a los clientes en su destino. Por suerte, una de sus mejores cualidades es calmar a los clientes furiosos. Su teoría es que, si están enfadados, no le darán propina, y lo más importante de esta vida son los billetes!



CREDITS

Who The Hell Cares & Crash

Vocals
Guitars

Tommy Lee & TiLo
Phil X, Tommy, Kai Markus,
Danny Lohner,
Ken Andrews, Scott Phaff

Bass

Randy Jackson,
Chris Chaney,
Audrey Wietchman
Tommy

Drums

Vintage Keyboards

DJ

Additional DJs

Scott Kirkland
Mixmaster Mike
DJ Product, Bobby B

"Crash"

Written by Tommy Lee

© 1999 EMI APRIL MUSIC INC. & METHODS OF MAYHEM MUSIC

All Rights For METHODS OF MAYHEM MUSIC
Controlled and Administered by EMI
APRIL MUSIC INC. (ASCAP)

All Rights Reserved. International Copyright
Secured. Used by Permission.

"Who The Hell Cares"

Written by Tim Murray, Tommy Lee & Calvin Broadus

© 1999 EMI APRIL MUSIC INC., MR. ONSUM
OTHASHITZ INC., METHODS OF MAYHEM
MUSIC & MY OWN CHIT MUSIC

All Rights For MR. ONSUM OTHASHITZ INC. &
METHODS OF MAYHEM MUSIC
Controlled and Administered by EMI APRIL
MUSIC INC. (ASCAP)

All Rights For MY OWN CHIT MUSIC Controlled
and Administered by EMI
BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)

All Rights Reserved. International Copyright
Secured. Used by Permission.

"Americana"

performed by the Offspring
courtesy of Columbia Records
by arrangement with Sony Music New Media
Licensing
www.offspring.com

"No Brakes"

performed by the Offspring
courtesy of Columbia Records
by arrangement with Sony Music New Media
Licensing
www.offspring.com

"Walla Walla"

performed by the Offspring
courtesy of Columbia Records
by arrangement with Sony Music New Media
Licensing
www.offspring.com

"Come out Swinging"

performed by the Offspring
courtesy of Columbia Records
by arrangement with Sony Music New Media
Licensing
www.offspring.com

"One Fine Day"

performed by the Offspring
courtesy of Columbia Records
by arrangement with Sony Music New Media
Licensing
www.offspring.com



Dreamcast™

ORIGINAL GAME © SEGA. © Hitmaker / SEGA, 2001

Crazy Taxi is a registered trademark or a trademark of Sega Corporation.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unauthorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o difusión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5



Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.

810-0301-50