

TELEROBOXER

INSTRUCTIVO VIRTUAL BOY

PARA EMPEZAR. Asegúrate de que tu Virtual Boy se encuentre apagado. Inserta tu cartucho de Telleroboxer en tu Virtual Boy y enciéndelo. Por tu seguridad y para que puedas disfrutar mejor de este juego, recuerda ajustar el IPD y el Enfoque de tu Virtual Boy y te recomendamos seleccionar la Pausa Automática para que puedas tomar descansos frecuentes durante el juego. Presiona Start para que aparezca la pantalla del título. Presiona nuevamente Start y selecciona cualquiera de los 3 archivos en los que podrás grabar tus avances. No enciendas y apagues el Virtual Boy rápidamente, ya que esto podría ocasionar la perdida de tus archivos.

EL TORNEO TELEROBOXER

Es el siglo XXII, una era donde donde la tecnología llamada Telerobotics es comúnmente utilizada. Esto hace que el robot copie todos los movimientos del usuario, gracias a esto, los robots pueden trabajar en lugares donde el hombre nunca ha podido. Cuando la tecnología continuo creciendo, surgieron robots especializados para cada tarea. Para incrementar el interés del público en esta tecnología, el Dr. Edward Maki Jr. creó lo que se le llama Teleroboxing, esto es un entrenamiento de box entre robots controlados por humanos, así ellos mismos se hacen llamar teleroboxers. Los teleroboxers comenzaron a salir por todos lados, y hasta la fecha se creó una asociación para controlar este deporte y se organizó el primer torneo de telerobox. Ahora que te has inscrito, debes pelear tu camino al campeonato.

COMO CONTROLAR AL TELEROBOXER

Cruz Direccional "Izquierdo": Controla el lado izquierdo del robot (defensa izquierda, agacharse, esquivar a la izquierda).

Cruz Direccional "Derecho": Controla el lado derecho del robot (defensa derecha, agacharse, esquivar a la derecha).

Boton "Izquierdo": Golpe Izquierdo.

Boton "Derecho": Golpe Derecho.

Boton "A": Acepta alguna selección.

Boton "B": Cancela una selección.

Boton "Select": Llama la pantalla de ajuste cuando el juego se encuentra pausado.

Boton "Start": Se utiliza para comenzar o pausar el juego.

LISTA DE BLOQUEOS

Guardia Izquierda: (+ (cruz direccional izquierda) **↑**.

Guardia Derecha: (+ (cruz direccional derecha) **↑**.

Guardia Corporal: (+ →) + (+ ←).

Esquivar a la Izquierda: (+ ←).

Esquivar a la Derecha: (+ →).

Agacharse: (+ ↓) o (+ ↓).

LISTA DE GOLPES

Jab Izquierdo: (BL (botón izquierdo)).

Jab Derecho: (BR (botón derecho)).

Golpe Corporal Izquierdo: (+ →) + (BL).

Golpe Corporal Derecho: (+ ←) + (BR).

Gancho Izquierdo: (+ ←) + (BL).

Gancho Derecho: (+ →) + (BR).

Uppercut Izquierdo: (+ ↓) + (BL).

Uppercut Derecho: (+ ↓) + (BR).

GOLPES ESPECIALES

Jab de Ametralladora: Mantén presionado (+ ↑) + (+ ↑) hasta que los puños comiencen a parpadear, entonces presiona los botones (BL) + (BR) simultáneamente.

Golpe Corporal de Ametralladora: Mantén presionado (+ →) + (+ ←) hasta que los puños comiencen a parpadear, entonces presiona los botones (BL) + (BR) simultáneamente.

Gancho de Ametralladora: Mantén presionado (+ ←) + (+ →) hasta que los puños comiencen a parpadear, entonces presiona los botones (BL) + (BR) simultáneamente.

Uppercut de Ametralladora: Mantén presionado (+ ↓) + (+ ↓) hasta que los puños comiencen a parpadear, entonces presiona los botones (BL) + (BR) simultáneamente.

Representante exclusivo
de Nintendo of America Inc.
para la República Mexicana

Nintendo

POLIZA DE GARANTÍA

GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V., en Hamburgo No. 10 Col. Juárez en México, D.F., garantiza sus productos por el término de 90 días calendario, en todas sus partes y mano de obra para cualquier defecto de fabricación, a partir de la fecha de entrega o instalación del producto bajo las siguientes:

CONDICIONES

1.- Para hacer efectiva esta garantía, será necesaria la presentación del producto junto con esta póliza, en el Centro de Servicio de **GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.**, en la dirección mencionada.

2.- La empresa se compromete a reparar el producto defectuoso y en su caso a cubrir los gastos de transporte del producto, sin ningún cargo para el consumidor. En caso de que el producto no sea reparable, la empresa se compromete a cambiarlo en la vigencia de la póliza.

3.- Las partes y accesorios de los productos comercializados por **GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.** y sus distribuidores se podrán adquirir en el Centro de Servicio antes indicado.

4.- El tiempo de reparación en ningún caso será mayor de 30 días hábiles contados a partir de la fecha de recepción del producto en el Centro de Servicio.

5.- El consumidor podrá solicitar que se haga efectiva la garantía ante la propia casa comercial donde adquirió el producto.

MARCA: _____

PRODUCTO: _____

MODELO: _____

SERIE: _____

ESTA GARANTÍA NO ES VÁLIDA EN LOS SIGUIENTES CASOS:

- Si el producto no ha sido operado conforme al instructivo anexo.
- Si no se han observado las advertencias señaladas.
- Si ha sufrido un deterioro esencial, irreparable por causas atribuibles al consumidor.

d) Si el producto ha tratado de ser reparado por personas ajenas no autorizados por la empresa

Nombre del Distrib.: _____

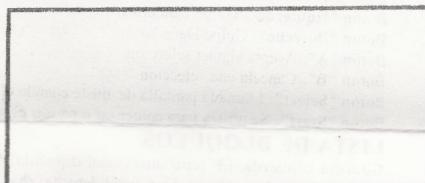
Calle y Número: _____

Fecha de Entrega: _____

Sello y Firma: _____

Nota: En caso de que la presente garantía se extravie, el consumidor puede recurrir a su proveedor para que se le extienda otra póliza de garantía, previa presentación de la nota de compra o factura respectiva.

FIRMA Y SELLO DE LA CASA VENDEDORA



PRECAUCIÓN

LEER ANTES DE USAR EL SUPER NES, NINTENDO 64 Y/O GAME BOY

Una pequeña parte de la población puede sufrir ataques epilépticos al ver ciertos tipos de luces intermitentes o claros patrones que se presentan comúnmente en nuestro medio ambiente diario.

Estas personas pueden sufrir ataques al ver algunas películas de televisión o al jugar ciertos videojuegos. Los jugadores que nunca hayan sufrido de ataques anteriores pueden, sin embargo, tener una condición epiléptica no detectada. Si tiene una condición epiléptica, consulte a su médico antes de jugar videojuegos.

Consulte a su médico si presenta cualquiera de los siguientes síntomas al jugar un videojuego: Visión alterada, temblor de músculos, otros movimientos involuntarios, pérdida de la conciencia de sus alrededores, confusión mental y/o convulsiones.



ESTA POLIZA DE GARANTÍA NO ES VÁLIDA EN LOS SIGUIENTES CASOS: