



INSTRUCTION BOOKLET
MANUAL DE INSTRUCCIONES



WARNING: READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games, including games played on the PlayStation 2 console, may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce previously undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions — **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your physician before resuming play.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation 2 console to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

USE OF UNAUTHORIZED PRODUCT:

The use of software or peripherals not authorized by Sony Computer Entertainment America may damage your console and/or invalidate your warranty. Only official or licensed peripherals should be used in the controller ports or memory card slots.

HANDLING YOUR PLAYSTATION 2 FORMAT DISC:

- This disc is intended for use only with PlayStation 2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge.



TABLE OF CONTENTS

Introduction	1
Setting up	2
Controller Buttons	3
Starting your Game	4
Game Modes	6
Weapons and Toon Powers	12
Hints and Tips	14
Overview Charts	15
Credits	48

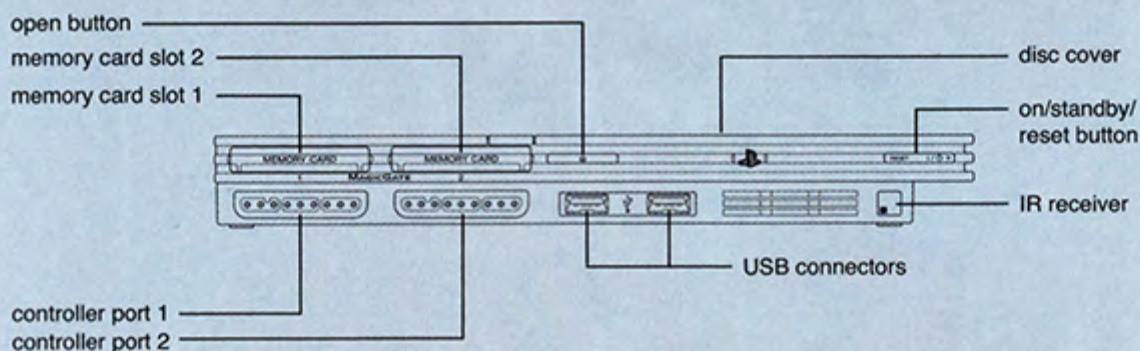


INTRODUCTION

The Cartoon Network Racing trophy is up for grabs and your favorite characters from *The Powerpuff Girls™*, *Dexter's Laboratory™*, *Courage the Cowardly Dog™*, *Cow and Chicken™*, *I am Weasel™*, and *Johnny Bravo™* are all out to get it. However, there can be only one winner in this crazy contest. Buckle up with your favorite characters and hold on tight because the race to the top of the podium is going to be a wild and wacky ride!



SETTING UP



Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Press the OPEN button to open the disc cover. Place the **CARTOON NETWORK RACING** disc with the label side facing up in the disc holder, and then close the disc cover. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

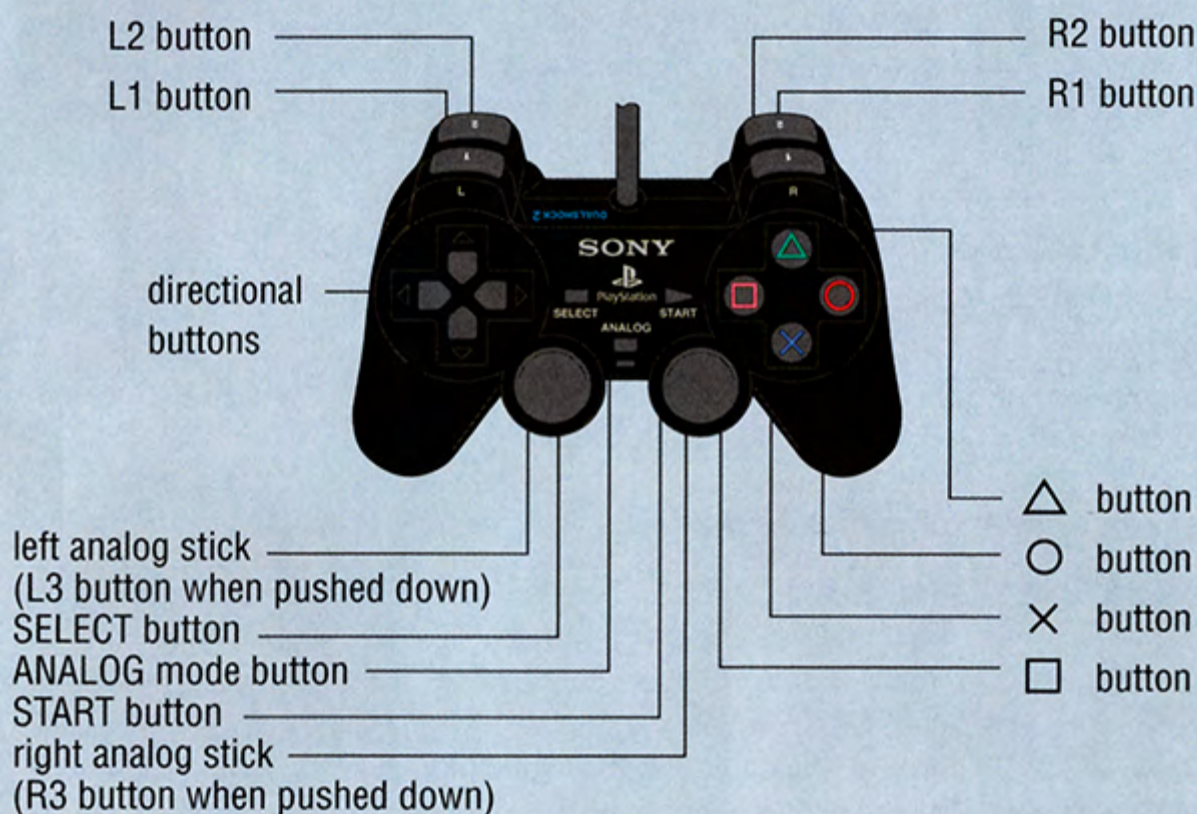
MEMORY CARD

To save game settings and progress, insert a memory card for PlayStation®2 into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card for PlayStation®2 containing previously saved games.



CONTROLLER BUTTONS

DUALSHOCK®2 ANALOG CONTROLLER CONFIGURATIONS





STARTING YOUR GAME

The game begins with the development credits. You may skip these by pressing the $\otimes$ button to skip each individually or the START button to skip them all. The game then checks for the presence of a memory card (8MB) (for PlayStation®2). You may play the game without a memory card (8MB) (for PlayStation®2), but you will be unable to save your progress. If no memory card (8MB) (for PlayStation®2) is present, you will be informed of this and prompted to insert one or start the game without saving.

THE PRESS START SCREEN

The Press START screen acts as a "title page" for the game. If you do not press the START button, after a short period of time the game will go into Demo Mode and show a short section of in-game action. You may return to the Press START screen by pressing the START button during Demo Mode.

PROFILE SELECT

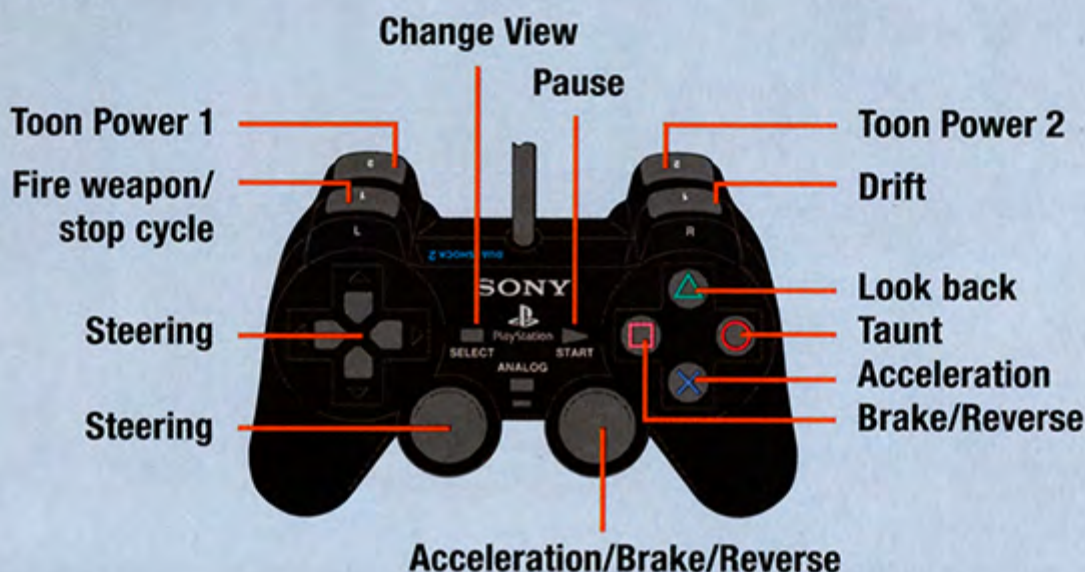
In order to start playing, you must create a Profile. This is the name associated with your saved games. Your progress in *Cartoon Network Racing* is automatically saved to the memory card (8MB) (for PlayStation®2) (if the Autosave feature is enabled.) Don't worry if you do not have a memory card (8MB) (for PlayStation®2) inserted, as you will still be able to play the game. However, any progress you make will be lost when you switch off your console.

If this is the first time you have played the game, you may create a new Profile by selecting the New Profile option. Simply enter the name you wish to use and your Profile will be created.

You may later restore this Profile by selecting the Load Profile option.

RACING CONTROLS

You may select a different controller configuration by selecting Options from the Main Menu.



THE MAIN MENU

There are a number of Game Modes available when you begin playing *Cartoon Network Racing*, with more becoming unlocked as you progress. To select the Game Mode you wish to play, you must first choose if you wish to play in Single Player Mode, Co-operative Mode or Versus Mode. Note that to play in Co-operative and Versus Modes, you must have a second controller connected to your PlayStation®2. Otherwise, you will be unable to select these Options.



In addition, you may also modify your Options or enter Gallery Mode. Selecting Options allows you to modify Sound options, Controller options, and Display options. You can also toggle the Autosave feature between Enable and Disable. In Gallery Mode, you can view full-length episodes of your favorite Cartoon Network shows (once you unlock them!) or view the Credits.



SINGLE PLAYER MODES

QUICK RACE

In this Mode, you may replay any of the tracks you have unlocked.

You begin by selecting your Driver and Co-Driver. When choosing your Driver, pay attention to their Attributes, as these dictate their performance in the game. The more Stars a Driver has on a certain Attribute, the better they are.



When selecting your Co-Driver, pay attention to their Toon Powers. Toon Powers are special abilities that can be called upon to assist you when your Toon Power Bar is filled (see Toon Powers below for more details.)

After you have made your selections, you will be prompted to select a track. Initially your choice of tracks is limited, but you will unlock more tracks as you progress through Tournament Mode. Tracks are divided into "Show Worlds", with tracks themed to each Cartoon.

TOURNAMENT MODE

In this mode, you'll compete against five other Driver/Co-Driver teams in a series of races themed to your favorite Cartoon Network shows. As you progress, more Tournaments will be unlocked. You begin by selecting your Driver/Co-Driver team and the Tournament you wish to enter.

In Tournament Mode, your goal is to score the most points by finishing in the highest possible position. After each race, you can view your finishing position, points awarded for the race, and your overall standing in the Tournament.

If you perform well in each Tournament, you'll unlock an assortment of new game modes, tracks, and cartoons that can be viewed in Gallery Mode!

SUPER TOURNAMENT

To unlock the Super Tournament, you must complete the Super Science Tournament and finish in first place. However, you'll need to progress through the other Tournaments in sequence to get there! The rewards are well worth the effort because competing in the Super Tournament represents the pinnacle of racing achievements!

Your Driver choice dictates which round of the Super Tournament you will compete in. For example, choose a Driver from *Courage the Cowardly Dog* and you'll enter the Super Tournament. Select a Driver from *I Am Weasel* and you'll experience a different Super Tournament!

If you successfully complete the Super Tournament, you'll unlock special rewards, including episodes of Cartoon Network shows that can be viewed in Gallery Mode!

CARTOON ELIMINATOR

In this mode, you compete against five other Drivers. At the end of each lap, the Driver in last place is eliminated from the race. The overall goal is to be the "last man standing," so make sure you're not the one eliminated!

Again, your first task is to choose your Driver and Co-Driver. Once you have selected your Driver/Co-Driver, you must select the Show World you wish to compete in.

If you win each race in the Cartoon Eliminator group, you'll unlock new Characters!





CO-OPERATIVE MODE

If you have a second controller inserted into your PlayStation®2 console, you may play in Co-operative Mode with a friend! In this mode, the first player takes on the role of Driver, whose responsibilities include steering the kart and taking care of the "racing" aspects of the game. The second player takes on the role of Co-Driver, whose responsibilities include taking care of all "offensive" aspects of the game. These aspects include firing weapons and using Toon Powers to ensure victory for the team!



To play in one of the Co-operative Modes, select the Co-operative Mode option from the Main Menu. Please note that you must have two controllers connected to your console. Otherwise, the option will not be available.

CO-OPERATIVE GAME MODES

You and a friend may play the following modes in Co-operative Mode:

- Quick Race
- Tournament
- Super Tournament
- Cartoon Eliminator

VERSUS MODES

Note: To access Versus game modes, you must have two controllers connected to your PlayStation®2.



QUICK RACE

In this mode, you compete against your opponent in a single race. This mode is identical to the Single Player Quick Race option, with the obvious difference being that you compete against a human opponent.

BATTLE MODE

In Battle Mode, you and your opponent duke it out in an arena of your choice. The objective: Use any and all weapons you can get your hands on and score a specific number of hits against your opponent!

Every time you successfully hit your opponent, you will score one point. The goal is to score more points than your opponent.

At the start of Battle Mode, you may select the winning conditions. You may either set a target score or a time limit.

As you progress through Tournament Mode, you will unlock more Battle Arenas. There are a total of six Battle Arenas that can be unlocked.

KART BULLSEYE

In this mode, you compete against a friend in a game of Curling. The goal is to place your kart as close as possible to the center of the target. However, that's easier said than done. You must curl on super-slippery ice, where steering and acceleration are severely hampered! To add to the fun, there's an assortment of hazards standing between you and the target!



You can only select a Driver in Kart Bullseye. The game will begin after both players have selected their drivers.

In Kart Bullseye, you must estimate the proper speed and angle before you approach the Red Line. Once you have crossed the Red Line, you will have only limited control over your kart. Players will alternate turns in Kart Bullseye, and each successive round will become increasingly difficult, as tracks become littered with hazards and obstacles.

CARTOON ELIMINATOR

This is a head-to-head variation on the Single Player mode detailed above.

TOON CUP COLLECTION

For two players competing in Toon Cup Collection, only one thing counts: the player with the most cups wins! A multitude of tokens are dispersed throughout the arena, and it is your objective to collect more cups than your opponent...at whatever cost.

You may select one of two win conditions prior to starting: Trophy limit or Time limit. Under the first condition, the first player to collect the required number of Cups is declared the winner. Under the second condition, the player with the most Cups when the timer runs out is declared the winner.

MINE, MINE, MINE

This mode is a head-to-head battle for the Golden Anvil Trophy! After selecting an arena, you and your opponents are taken to opposite ends of the arena while the Golden Anvil Trophy is placed in the middle of the arena.

Your objective is to hold the anvil for thirty seconds. While holding the prized possession, opponents can use all available weapons to make you drop the anvil.

You may select one of two win conditions prior to starting: Round limit or Time limit. Under the first condition, the player who wins the designated number of rounds is declared the winner. Under the second condition, whichever player has held on to the Anvil the most within the designated time frame is declared the winner.



BOMB-BASTIC MODE

In this mode, your task is simple: bomb your opponent! At the start of the round, one player is randomly assigned the Bomb. The player with the bomb can transfer it to other players by hitting them with a weapon or ramming them at high speeds. Their task is to pass it to the other player before the timer runs out, or else the Bomb detonates!

You may select one of two conditions prior to playing: Hit limit or Time limit. Under the first condition, the player who avoids being bombed the designated number of times is the winner. Under the second condition, the player with the highest score when the timer runs out is declared the winner.



CHARACTER UNLOCKING

If you win each race in the Cartoon Eliminator group, you'll unlock new Characters!





WEAPONS

SMART ROCKET

When fired, this heat-seeking Smart Rocket will lock on to the nearest target and explode on impact. Its heat-seeking duration lasts ten seconds.



ROCKETS (X3)

When fired, these rockets have the nearly the same capabilities as the Smart Rocket, but they can not lock on to opponents as accurately. To make up for this shortcoming, you have three shots to hit your opponents instead of just one.



BOMB

When fired, this bouncing bomb will ricochet off any hard surface until it collides with a kart or hazard. After the Bomb has been fired, you can tap the Fire button again to trigger its explosion.



PROXIMITY MINE

When released, the Proximity Mine stays on the track until it encounters a kart or projectile weapon. On bomb release, the player can tap the Fire button again to trigger its explosion.



OIL SLICK

When released, you will begin to leak a trail of oil that causes opponents driving over it to lose traction and spin out. The Oil Slick will not have any affect on karts performing a Power Slide.



FAKE

Drop a Fake on the track and fool one of your unsuspecting opponents. The Fake resembles a typical power-up box, but alas, any player that drives through the Fake will see it explode in their face. Projectile weapons can destroy Fakes.



DECOY

When dropped, the Decoy attracts all seeker weapons in the immediate area. The Decoy also acts as a small mine when a player collides with it. Like the Fake, the Decoy can be destroyed by projectile weapons.



TOON POWER CAN

Toon Power Cans are quite rare...and for good reason. These power-ups reward a player with full Toon Power!



TURBO BOOST STAR

When activated, the Turbo Boost Star gives you a brief burst of speed. While not as fast as the Super-Speed Toon Power, it is easier to collect, and tactical use of the Turbo Boost Star can mean the difference between first and last place!



TOON POWER OVERVIEW



Each character in *Cartoon Network Racing* has two unique Toon Powers that can be unleashed if they are selected as a Co-Driver. However, in order to access their Toon Powers, you must completely fill the Toon Power Meter.

To do this, you'll need to master Power Sliding. Power Sliding involves holding the Power Slide button (R1 button by default) and turning as you enter a corner. If you do this successfully, you'll see your Toon Power Meter begin to fill. Fill it completely and it will flash, indicating that your Co-Driver's Toon Power is ready to be used. Press the Primary or Secondary Toon Power buttons (L2 button and R2 button by default), and your Co-Driver's power will be unleashed!

There are four types of Toon Powers:

- | | |
|------------------------|---|
| <i>Super-Speed</i> | Your kart will be given a short burst of speed. |
| <i>Flight</i> | Your kart will levitate off the ground, allowing you to fly over hazards. |
| <i>Invulnerability</i> | Your kart will be protected by an impenetrable shield. |
| <i>Destruction</i> | Any kart that comes in contact with your kart will spin out. |

#1 RIVALS

Whenever an opponent hits you with a weapon, that opponent becomes your Number One Rival. If you hit him with a "Revenge Attack," you are rewarded with a full Toon Power Bar!





BOOSTER PADS

Booster pads can be seen scattered throughout all tracks. Drive over the Boost Pad with your kart and become catapulted forward with great velocity for a short period of time. These boosts can be crucial to clearing a large jump, navigating through a hazard, or making a final dash to the finish line.



HAZARD TRIGGERS

Like Booster Pads, Hazard Triggers can be found throughout every track. When you drive over the Hazard Trigger, you will activate a special part of the track. Such "special parts" include the opening of a shortcut door or the unleashing of monsters and hazards that will stun and slow your opponents. Just make sure you don't get caught in the hazard that you have just unleashed!



HINTS AND TIPS

- Take note of your Driver's Attributes, as they dictate how they perform in the game.
- Try to complement your Driver's Attributes with a Co-Driver's Toon Powers.
- When the lights appear as the start of each race, there's an opportunity to get a Super Start. Your timing has to be perfect. During the count-down to start, if you hit the Acceleration button at just the right time you'll get a boost off the start line. Press and hold the Acceleration button as the second set of Yellow Lights appear!
- Hit your opponents with a Bomb or Rocket to slow them down.
- Use an Oil Slick or Proximity Mine to stop your opponents from catching you.



CHARACTER STATS

As Driver				As Co-Driver	
	Acceleration	Speed	Handling	Toon Power 1	Toon Power 2
COURAGE	5	4	1	Speed	Invulnerability
MURIEL	2	4	4	Invulnerability	Speed
EUSTACE	3	3	4	Attack	Speed
COW	3	4	3	Flight	Attack
CHICKEN	2	3	5	Speed	Flight
FLEM	2	4	3	Attack	Invulnerability
EARL	5	3	2	Invulnerability	Speed
I M WEASEL	4	2	4	Attack	Flight
I R BABOON	3	4	3	Invulnerability	Attack
RED GUY	3	4	3	Speed	Attack
JOHNNY BRAVO	3	4	3	Attack	Speed
CARL	3	4	3	Flight	Invulnerability
BUNNY BRAVO	4	2	4	Invulnerability	Attack
LITTLE SUZY	4	5	1	Attack	Flight
POWERPUFF GIRLS	4	1	5	Flight	Attack
PROF. UTONIUM	3	3	4	Speed	Flight
MOJO JO JO	4	3	3	Speed	Invulnerability
FUZZY LUMPKINS	1	5	4	Attack	Speed
HIM	5	3	2	Attack	Flight
DEXTER	3	3	4	Flight	Speed
DEE DEE	1	5	4	Attack	Invulnerability
DAD	3	4	3	Invulnerability	Speed
MOM	4	3	3	Speed	Invulnerability
MANDARK	4	2	4	Invulnerability	Flight



TOON POWER OVERVIEW

Character		Power Name	Power Type
COURAGE	Primary Power	"Duck and Cower"	Super Speed
	Secondary Power	"Bravery Power"	Invulnerability
MURIEL	Primary Power	"What Was That?"	Invulnerability
	Secondary Power	"Panic Power"	Super Speed
EUSTACE	Primary Power	"Ooga Booga"	Destructive
	Secondary Power	"Run Away"	Super Speed
COW	Primary Power	"Super Flight"	Flight
	Secondary Power	"Super Destruction"	Destructive
CHICKEN	Primary Power	"Run Away"	Super Speed
	Secondary Power	"Flying Chicken"	Flight
EARL	Primary Power	"I am Rubber, You Are Glue"	Invulnerability
	Secondary Power	"Super Speed"	Super Speed
FLEM	Primary Power	"Loogie Power"	Destructive
	Secondary Power	"Booger Bounce Back"	Invulnerability
IM WEASEL	Primary Power	"I AM WEASEL!"	Destructive
	Secondary Power	"Super Weasel"	Flight
IR BABOON	Primary Power	"Stupid Power"	Invulnerability
	Secondary Power	"Tantrum"	Destructive
THE RED GUY	Primary Power	"Ranting"	Super Speed
	Secondary Power	"Angry Red Guy"	Destructive
JOHNNY BRAVO	Primary Power	"Karate Hurricane"	Destructive
	Secondary Power	"I'm Outta Here"	Super Speed
CARL	Primary Power	"Geek Power"	Flight
	Secondary Power	"Postulation Protection"	Invulnerability
LITTLE SUZY	Primary Power	"Tiny Tantrum"	Destructive
	Secondary Power	"Super Sweet"	Flight
BUNNY BRAVO	Primary Power	"Overly Protective Momma Power"	Invulnerability
	Secondary Power	"Karate Tornado"	Destructive



Character		Power Name	Power Type
POWERPUFF GIRLS	Primary Power	"Laser Mania"	Destructive
	Secondary Power	"The Powerpuff Girls, Away!"	Flight
PROFESSOR UTONIUM	Primary Power	"Atomic Rocket Engine"	Super Speed
	Secondary Power	"Hypertronic Jet"	Flight
MOJO JOJO	Primary Power	"Evil Rocket"	Super Speed
	Secondary Power	"Super Simian Shield"	Invulnerability
FUZZY LUMPKINS	Primary Power	"Get Offa My Property Frenzy"	Destructive
	Secondary Power	"Super Boost"	Super Speed
HIM	Primary Power	"Evil Assault"	Destructive
	Secondary Power	"Evil Elevation"	Flight
DEXTER	Primary Power	"Atomic Jet Flight"	Flight
	Secondary Power	"Atomic Jet Boost"	Super Speed
DEE DEE	Primary Power	"Big Sis Chaos"	Destructive
	Secondary Power	"Eyelid Flutter"	Invulnerability
MANDARK	Primary Power	"Positronic Shield"	Invulnerability
	Secondary Power	"Gravimetric Pulse"	Flight
DAD	Primary Power	"Deflecto Shield"	Invulnerability
	Secondary Power	"Hyper Wheel"	Super Speed
MOM	Primary Power	"Super Speed Rocket"	Super Speed
	Secondary Power	"Bubble Shield"	Invulnerability





TOURNAMENT PROGRESSION MAP

COURAGE
THE COWARDLY DOG

**COWARDLY
COMPETITION**
(Tournament 1)



**COW and
CHICKEN**

**PORK BUTT
CHALLENGE!**
(Tournament 2)



**I AM
WEASEL.**

**UR
CHALLENGED!**
(Tournament 3)



**JOHNNY
BRAVO™**

**ARON MAN
CHALLENGE**

(Tournament 4)



**THE
POWERPUFF
GIRLS**

**TOWNSVILLE
TOURNAMENT**

(Tournament 5)



**DEXTER'S
LABORATORY™**

**SUPER SCIENCE
TOURNAMENT**

(Tournament 6)



UNLOCKS "SUPER TOURNAMENT"



SUPER TOURNAMENT

**COURAGE
MURIEL
EUSTACE**



BONUS TRACK



**COW
CHICKEN
FLEM
EARL**



BONUS TRACK



**IM WEASEL
IR BABOON
THE RED GUY**



BONUS TRACK



JOHNNY BRAVO
BUNNY BRAVO
CARL
LITTLE SUZY



BONUS TRACK



POWERPUFF GIRLS
PROF. UTONIUM
MOJO JOJO
HIM
FUZZY LUMPKINS



BONUS TRACK



DEXTER
DEE DEE
DAD
MOM
MANDARK



BONUS TRACK





CARTOON ELIMINATOR SERIES





WARRANTY

The American Game Factory Inc warrants to the original purchaser of this The American Game Factory Inc software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This The American Game Factory Inc software program is sold "as is," without express or implied warranty damages of any kind, and The American Game Factory Inc is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program.

The American Game Factory Inc agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any The American Game Factory Inc software product, postage paid, with proof of purchase, at its Factory Service Center. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the The American Game Factory Inc software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE The American Game Factory Inc. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL The American Game Factory Inc BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS The American Game Factory Inc SOFTWARE PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

The American Game Factory Inc
1337 3rd St. Promenade, Suite 301
Santa Monica, CA 90401

Customer Service is available at 1 877 404 GAME (4263).
Mon - Fri 9.00 - 5.00pm (PST)
www.gamefactorygames.com

ATENCIÓN: LEER ANTES DE UTILIZAR EL SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO INFORMÁTICO PLAYSTATION®2.

Un porcentaje escaso de personas puede sufrir un ataque cuando se exponen a luces parpadeantes. La exposición a ciertas imágenes o fondos en una pantalla de televisión o jugando con videojuegos, incluyendo juegos para la consola PlayStation 2, pueden producir un ataque epiléptico en estos individuos. Ciertas condiciones pueden provocar síntomas de epilepsia no detectados previamente incluso en personas que no tienen un historial de ataques previos de epilepsia. Si usted o alguien de su familia padecen epilepsia, consulten con su médico antes de jugar. Si mientras juega experimenta síntomas como mareos, visión alterada, tics nerviosos en los ojos o los músculos, pérdida de la conciencia, desorientación, movimientos involuntarios, o convulsiones, deje el juego INMEDIATAMENTE y consulte a su médico antes de seguir jugando.

AVISO PARA PROPIETARIOS DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN:

No conecte su consola PlayStation 2 a un televisor de proyección sin consultar antes el manual de instrucciones de su televisor de proyección, a menos que sea del tipo LCD. Si no, puede dañarse de forma permanente la pantalla de su televisor.

USO DE PRODUCTOS NO AUTORIZADOS:

El uso de software o periféricos no autorizados por Sony Computer Entertainment America puede dañar su consola o invalidar su garantía. Solo deben usarse periféricos oficiales o autorizados en los puertos de mando o en las ranuras para MEMORY CARD (tarjeta de memoria).

MANEJO DEL DISCO DE FORMATO PLAYSTATION®2:

- Este disco es solo para consolas PlayStation 2 con la designación NTSC U/C.
- No doblarlo, ni aplastarlo ni sumergirlo en líquidos.
- No dejarlo bajo luz solar directa o cerca de un radiador u otra fuente de calor.
- Hacer descansos ocasionales durante sesiones largas de juego.
- Mantener este disco compacto limpio. Tomarlo siempre por los bordes y mantenerlo en su estuche protector cuando no se utilice. Limpiar el disco con un trapo seco, suave y sin hilas, pasándolo en líneas rectas desde el centro hacia el borde exterior. Nunca utilizar disolventes ni limpiadores abrasivos.



ÍNDICE

Introducción	25
Cómo empezar	26
Inicio	27
Comenzar una partida	28
Modos de juego	30
Armas y Poderes Toon	36
Consejos y pistas	38
Tabla general	39
Créditos	48

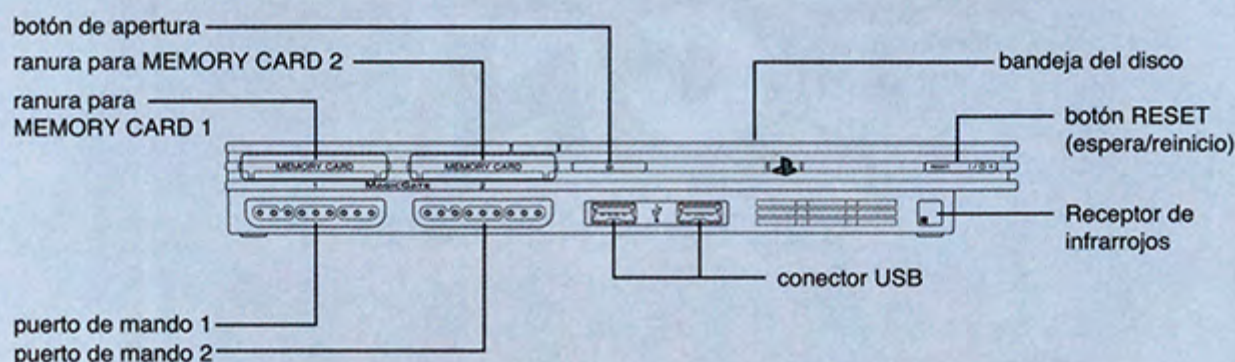


INTRODUCCIÓN

El trofeo de Cartoon Network Racing está listo para que tus personajes favoritos de *Las Supernenas*TM, *El laboratorio de Dexter*TM, *Agallas el Perro Cobarde*TM, *Vaca y Pollo*TM, *Comadreja*TM y *Johnny Bravo*TM se hagan con él. Pero sólo puede haber un ganador en esta loca competición. ¡Abrochate el cinturón de tu personaje preferido y agárrate fuerte, porque la carrera hasta la cima del podio va a ser un viaje salvaje y chiflado!



CÓMO EMPEZAR



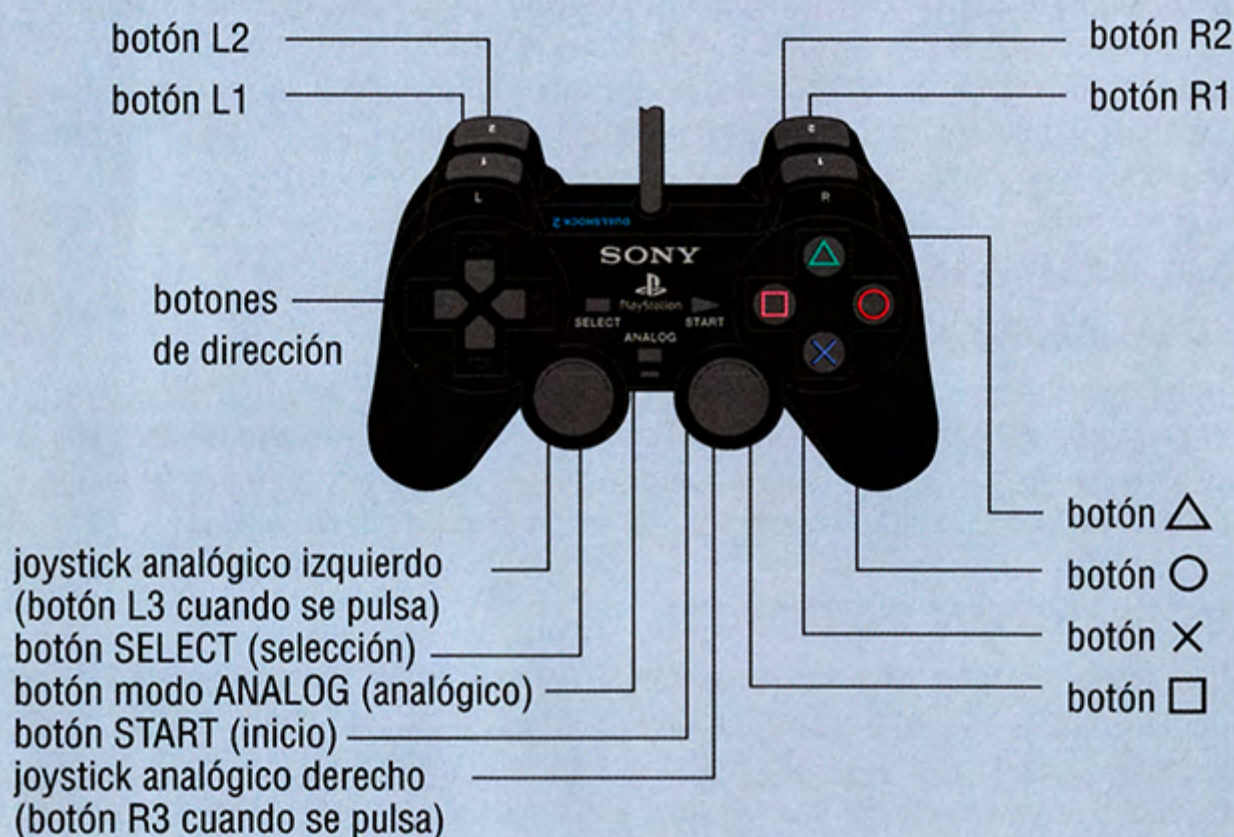
Instala tu sistema de entretenimiento informático PlayStation®2 según las instrucciones del manual de software. Asegúrate de que el interruptor principal MAIN POWER en el panel trasero está en la posición ENCENDIDO. Haz clic en el botón RESET (espera/reinicio). Cuando se encienda el indicador de apertura, pulsa el botón de apertura para abrir la bandeja del disco. Coloca el disco de "CARTOON NETWORK RACING" en la bandeja del disco con el lado impreso hacia arriba. Haz clic en el botón de apertura para cerrar la bandeja del disco de nuevo. Conecta los mandos y otros periféricos adecuadamente. A continuación, sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla y consulta el manual del usuario para más información sobre cómo usar el software.

MEMORY CARD

Para guardar la configuración del juego y tu progreso es necesario insertar una memory card (PS2) para PlayStation®2 en la ranura para MEMORY CARD 1. Puedes cargar datos guardados de la misma memory card (PS2) o de cualquier otra memory card (PS2) para PlayStation®2 que contenga partidas guardadas anteriormente.

INICIO

CONFIGURACION DEL MANDO ANALOGICO DUALSHOCK®2





COMENZAR UNA PARTIDA

El juego empieza con los créditos de desarrollo. Puedes saltártelos pulsando el botón  para saltarte cada uno de forma individual o el botón START (inicio) para saltártelos todos. A continuación el juego comprueba si hay presente una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2). Puedes jugar sin una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2), pero entonces no podrás guardar tus logros. Si no hay ninguna memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) presente, se te informará de esta situación y se te invitará a introducir una o empezar el juego sin la opción de guardar.

LA PANTALLA PRESS START (PULSA START (INICIO))

La pantalla Press Start (Pulsa START (inicio)) es una "pantalla de título" para el juego. Si no pulsas el botón START (inicio), al cabo de un rato el juego entrará en el modo Demo y mostrará unas pequeñas secciones del juego en acción. Durante este modo, puedes volver a la pantalla Press Start pulsando el botón START (inicio).

SELECCIÓN DE PERFIL

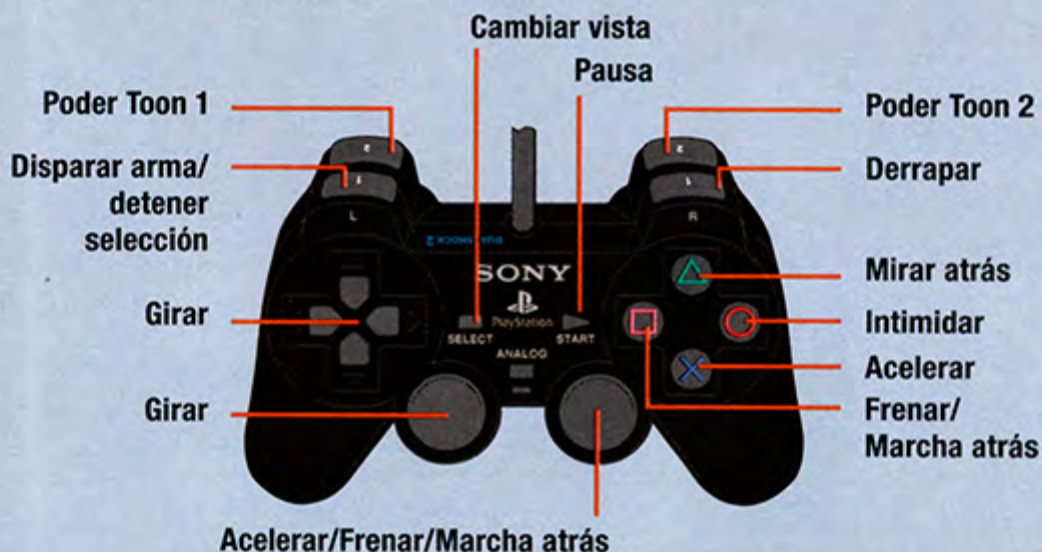
Para empezar a jugar, debes crear un Profile (Perfil). Éste es el nombre asociado a tus partidas guardadas. Tu progreso en *Cartoon Network Racing* se guardará de forma automática en la memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) (si está activada la opción de guardado automático). No te preocupes si no tienes introducida una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2); podrás jugar de todas formas, pero cualquier progreso que hayas logrado se perderá al apagar la consola.

Si es la primera vez que juegas, podrás crear un nuevo Profile (Perfil) seleccionando la opción New Profile (Nuevo perfil). Sólo tienes que introducir el nombre que quieras y tu Profile (Perfil) será creado.

Más adelante podrás recuperar este Profile (Perfil) seleccionando la opción Load Profile (Cargar perfil).

CONTROLES DE CONDUCCIÓN

Puedes seleccionar una configuración diferente de tu mando seleccionando Opciones en el Main Menu (Menú principal).



MAIN MENU (MENÚ PRINCIPAL)

Hay varios Game Modes (Modos de juego) disponibles cuando juegas por primera vez a *Cartoon Network Racing* y aparecerán más según los vayas desbloqueando cuando avances por el juego. Para seleccionar el Game Mode (Modo de juego) al que quieras jugar, primero debes elegir si jugar en Single Player Mode (Modo de un jugador), Co-operative Mode (Modo cooperativo) o Versus Mode (Modo versus). Para jugar en Co-operative Mode (Modo cooperativo) o Versus Mode (Modo versus), debes tener conectado un segundo mando a tu PlayStation®2. De no ser así, no podrás seleccionar estas opciones.



Además, también puedes modificar tus Options (Opciones) o entrar en el Gallery Mode (Modo Galería). Seleccionar Options (Opciones) te permitirá modificar las opciones de Sound (Sonido), las opciones de Controller (Mando) y de Display (Pantalla). También puedes cambiar la opción de Autosave (Guardado automático) entre Enable (Activado) y Disable (Desactivado). En el Gallery Mode (Modo Galería) puedes ver capítulos completos de tus dibujos animados preferidos de Cartoon Network (¡una vez que los has desbloqueado!) o ver los Credits (Créditos).



SINGLE PLAYER MODES

(MODOS PARA UN JUGADOR)

QUICK RACE (CARRERA RÁPIDA)

En este modo podrás volver a jugar en cualquiera de los circuitos que hayas desbloqueado.

Primero debes seleccionar a tu Driver (Piloto) y Co-Driver (Copiloto). Cuando elijas a tu Driver (Piloto), fíjate detenidamente en sus Attributes (Características), ya que influirán en su forma de pilotar en el juego. Cuantas más Stars (Estrellas) tenga un Driver (Piloto) en una característica concreta, mejor será.

Cuando selecciones a tu Co-Driver (Copiloto), presta atención a sus Toon Powers (Poderes Toon), que son habilidades especiales que pueden ser utilizadas para ayudarte cuando la Toon Power Bar (Barra de Poder Toon) esté llena (consulta la sección Toon Powers (Poderes Toon) más adelante para más información).

Cuando hayas tomado tus decisiones, se te indicará que selecciones un circuito. Al principio las posibilidades de elección de circuitos son limitadas, pero desbloquearás más circuitos según vayas avanzando en el Tournament Mode (Modo Torneo). Los circuitos están divididos en "Show Worlds" ("Mundos de series"), con circuitos ambientados en cada serie de dibujos animados.



TOURNAMENT MODE (MODO TORNEO)

En este modo, competirás contra otros cinco Driver/Co-Driver teams (equipos de Piloto/Copiloto) en una serie de carreras ambientadas en tus series favoritas de Cartoon Network. Según vayas avanzando, se desbloquearán más Tournaments (Torneos). Primero debes seleccionar tu Driver/Co-Driver team (equipo de Piloto/Copiloto) y el Tournament (Torneo) en el que quieres participar.

En el Tournament Mode (Modo Torneo), tu meta es conseguir el máximo número posible de puntos acabando en la posición más alta que puedas. Después de cada carrera, podrás ver tu puesto final, los puntos conseguidos en la carrera y tu posición general en el Torneo.

¡Si lo haces bien en cada Torneo, desbloquearás nuevos modos de juego, circuitos y dibujos animados que podrás ver en el Gallery Mode (Modo Galería)!

SUPER TOURNAMENT (SUPERTORNEO)

Para desbloquear el Super Tournament (Supertorneo), debes completar el Super Science Tournament (Torneo de superciencia) y terminar en primera posición. ¡Pero para ello deberás progresar a través de los otros torneos de forma consecutiva! ¡Las recompensas bien valen el esfuerzo, porque competir en el Super Tournament (Supertorneo) representa la cumbre de los logros en la competición!

La elección de tu Driver (Piloto) impondrá la ronda del Super Tournament (Supertorneo) en la que competirás. Por ejemplo, escoge un Driver (Piloto) de *Courage the Cowardly Dog* (Agallas, el Perro Cobarde) y entrarás en el Súper Tournament (Supertorneo). ¡Escoge un Driver (Piloto) de *I Am Wease* (Comadreja) y experimentarás un Super Tournament (Supertorneo) distinto!

¡Si completas satisfactoriamente el Super Tournament (Supertorneo), desbloquearás premios especiales, incluyendo capítulos de las series de Cartoon Network que se pueden ver en el Gallery Mode (Modo Galería)!

CARTOON ELIMINATOR (ELIMINACIÓN DE PERSONAJES)

En este modo, compites contra otros cinco pilotos. Al final de cada vuelta, el piloto que esté en última posición será eliminado de la carrera. ¡El objetivo final es ser "el último hombre en pie", así que procura que no te eliminen!

Una vez más, lo primero que tienes que hacer es elegir a un piloto y un copiloto. A continuación, debes seleccionar el mundo de serie en el que quieres competir.

¡Si ganas cada carrera en Cartoon Eliminator (Eliminación de personajes), desbloquearás nuevos personajes!





CO-OPERATIVE MODE (MODO CO- OPERATIVO)

Si tienes un segundo mando conectado a tu consola PlayStation®2, ¡podrás jugar en el Co-operative Mode (Modo Cooperativo) con un amigo! En este modo, el primer jugador asume el papel de Driver (Piloto), cuya responsabilidad es maniobrar el kart y encargarse de los aspectos de conducción del juego. El segundo jugador asume el papel de Co-Driver (Copiloto), cuya responsabilidad es ocuparse de los aspectos "ofensivos" del juego: que incluyen disparar armas y usar los Poderes Toon para asegurar la victoria al equipo.



Para jugar en uno de los Modos Cooperativos, selecciona la opción Co-operative Mode (Modo Cooperativo) del Main Menu (Menú principal). Es imprescindible tener dos mandos conectados. Si no, esta opción no estará disponible.

MODOS DE JUEGO COOPERATIVO

Un amigo y tú podréis jugar en los siguiente Modos Cooperativos:

Quick Race (Carrera rápida)

Tournament (Torneo)

Super Tournament (Supertorneo)

Cartoon Eliminator (Eliminación de personajes)

VERSUS MODES (MODOS VERSUS)

Nota: para acceder a los modos de juego Versus debes tener conectados dos mandos a tu consola PlayStation®2.



QUICK RACE (CARRERA RÁPIDA)

En este modo, compites contra tu rival en una sola carrera. Este modo es idéntico al de la opción Quick Race del modo un jugador con la única diferencia de que compites contra un adversario humano.

BATTLE MODE (MODO BATALLA)

En el Battle Mode (Modo Batalla), tu oponente y tú os batiréis en el estadio de tu elección. El objetivo: usar todos los objetos que puedas conseguir y golpear a tu oponente un número determinado de veces!

Cada vez que golpees a tu oponente, conseguirás un punto. El objetivo es conseguir más puntos que tu oponente.

Antes de empezar el Modo Batalla, podrás seleccionar las condiciones de victoria. Puedes elegir entre un número determinado de golpes o un límite de tiempo.

Según vayas avanzando en el Modo Torneo, desbloquearás nuevos Battle Arenas (Estadios). Hay un total de seis que puedes desbloquear.

KART BULLSEYE (KART DIANA)

En este modo compites contra un amigo en un partido de Curling. El objetivo es colocar tu kart lo más cerca posible del centro de la diana. Pero es más fácil decirlo que hacerlo. ¡Deberás deslizarte sobre hielo resbaladizo, donde el movimiento y la aceleración apenas pueden controlarse! Además, para hacerlo más divertido, habrá una serie de obstáculos y dificultades entre tú y la diana.



Sólo puedes seleccionar un piloto en este modo. El juego comenzará cuando ambos jugadores hayan seleccionado sus pilotos.

Debes calcular la velocidad y el ángulo adecuados antes de aproximarte a la Línea roja. Cuando la hayas cruzado, tendrás un control limitado sobre tu kart. Los jugadores alternarán turnos y cada ronda sucesiva será más difícil que la anterior, ya que los circuitos se irán llenando de peligros y obstáculos.

CARTOON ELIMINATOR (ELIMINACIÓN DE PERSONAJES)

Es una variación uno contra uno del modo de un jugador explicado anteriormente.

TOON CUP COLLECTION (COLECCIÓN COPA TOON)

Para dos jugadores compitiendo en la Toon Cup Collection (Colección Copa Toon) sólo cuenta una cosa: ¡el jugador que consiga más copas, gana! Hay muchas copas dispersas por todo el estadio y tu objetivo es recoger más que tu oponente... a cualquier precio.

Puedes seleccionar una de las dos condiciones de victoria antes de empezar: límite de Trophy (Trofeos) o límite de Time (Tiempo). Con la primera condición, el primer jugador que recoja el número de copas establecido es declarado ganador. Con la segunda condición, el jugador que tenga más copas cuando el tiempo se acabe será el ganador.

MINE, MINE, MINE (MÍO, MÍO, MÍO)

¡Este modo es una batalla codo con codo por el Golden Anvil Trophy (Trofeo Yunque Dorado)! Después de seleccionar un estadio, tus oponentes y tú empezáis en extremos opuestos del escenario, mientras que el Trofeo Yunque Dorado se sitúa en medio del estadio.

Tu objetivo es aguantar en posesión del yunque durante treinta segundos. Mientras lo mantengas en tu posesión, los oponentes podrán usar cualquier objeto para hacerte perder el yunque.

Puedes seleccionar una de las dos condiciones de victoria antes de empezar: el límite de Round (rondas) o el límite de Time (tiempo). Con la primera condición, el jugador que gane las rondas establecidas será el ganador. Con la segunda condición, el jugador que haya tenido el yunque más tiempo en su posesión durante el tiempo estipulado será el ganador.

BOMB-BASTIC MODE (MODO BOMBAS A GOCÓ)

En este modo tu tarea es sencilla: ¡bombear a tu oponente! Al empezar la ronda, a un jugador se le asigna aleatoriamente la bomba. ¡El jugador que tenga la bomba puede pasársela a otros jugadores golpeándolos con objetos o chocándose contra ellos a toda pastilla! ¡El objetivo es pasársela a otro jugador antes de que se acabe el tiempo o la bomba explotará!

Puedes seleccionar una de las dos condiciones de victoria antes de empezar: el límite de Hit (aciertos) o el límite de Time (tiempo). Con la primera condición, el jugador que evite ser bombardeado el número de veces establecido será el ganador. Con la segunda, el que tenga la mayor puntuación cuando se agote el tiempo será el vencedor.



DESBLOQUEO DE PERSONAJES

¡Si ganas todas las carreras de Eliminación de personajes, desbloquearás nuevos personajes!





ARMAS

COHETE INTELIGENTE

Cuando se dispara, perseguirá al objetivo más cercano y explotará cuando impacte. El seguimiento sólo dura diez segundos.



COHETES (X3)

Cuando se disparan, estos cohetes tienen la misma habilidad que el cohete inteligente, pero no pueden perseguir a un objetivo. Para compensar esta deficiencia, tienes tres disparos para golpear a tus oponentes en lugar de uno.



BOMBA

Cuando se dispara, esta bomba irá rebotando sobre cualquier superficie dura hasta que colisione con un kart o un obstáculo. Una vez que la bomba haya sido disparada, puedes pulsar el botón de disparar arma otra vez para hacer que explote.



MINA DE PROXIMIDAD

Cuando la sueltas, la bomba de proximidad se queda en el circuito hasta que encuentra un kart o un obstáculo. Una vez que la sueltas, puedes pulsar el botón de disparar arma de nuevo hacer que explote.



MANCHA DE ACEITE

Cuando la sueltas, dejarás un reguero de aceite a tu paso en el trazado, haciendo que los oponentes que conduzcan sobre la mancha pierdan tracción y con ello el control. La MANCHA DE ACEITE no tendrá ningún efecto sobre los karts que estén realizando un derrape.



FALSIFICACIÓN

Suelta una falsificación en medio del circuito y engaña a uno de tus inocentes oponentes. La falsificación parece una típica caja de potenciador, pero cualquier jugador que pase sobre ella verá cómo le explota en la cara. Las armas proyectiles pueden destruir falsificaciones.



SEÑUELO

Cuando lo sueltas, el señuelo atrae a todas las armas de persecución de la zona cercana. El señuelo también actúa como una pequeña mina cuando un jugador colisiona con él. Al igual que la falsificación, el señuelo puede ser destruido con armas proyectiles.



LATA DE PODER TOON

Las latas de Poder Toon son bastante escasas... y por un buen motivo. ¡Estos potenciadores te llenan el Poder Toon al máximo!



ESTRELLA DE SUPER-ACELERACIÓN

Cuando se activa, la estrella de super-aceleración te da una pequeña aceleración. ¡A pesar de no ser tan potente como el Poder Toon de super-velocidad, es más fácil de encontrar y si la usas con táctica puede significar la diferencia entre el primer y último lugar!



PODERES TOON



Cada personaje en *Cartoon Network Racing* tiene dos Poderes Toon únicos que pueden ser usados si se seleccionan como copiloto. Pero para acceder a los Poderes Toon, debes llenar por completo el Indicador de Poder Toon.

Para hacer esto debes dominar el derrape, lo cual se consigue manteniendo pulsado el botón de derrape (R1 por defecto) a la vez que giras cuando llegas a una esquina. Si lo haces bien, verás que el Indicador de Poder Toon empieza a llenarse. Llénalo por completo y brillará, indicando que el Poder Toon del copiloto puede ser utilizado. ¡Pulsa los botones de Poder Toon primario o secundario (botón L2 y botón R2 por defecto) y tu copiloto liberará su poder!

Hay cuatro tipos de Poderes Toon:

- | | |
|-------------------------|---|
| <i>Super-velocidad</i> | <i>Tu kart saldrá disparado a toda velocidad durante unos instantes.</i> |
| <i>Vuelo</i> | <i>Tu kart levitará sobre el suelo, permitiéndote volar por encima de obstáculos.</i> |
| <i>Invulnerabilidad</i> | <i>Tu kart será protegido por un escudo impenetrable.</i> |
| <i>Destrucción</i> | <i>Cualquier kart que entre en contacto con el tuyo saldrá dando tumbos.</i> |

RIVALES Nº 1

Cuando un oponente te golpea con un objeto, se convierte automáticamente en tu rival número uno. ¡Si le golpeas con un "Ataque de venganza", se te premiará con una Barra de Poder Toon completa!



PLATAFORMAS DE IMPULSO

Las plataformas de impulso se encuentran repartidas por todos los circuitos. Conduce sobre una de ellas con tu kart y serás catapultado hacia delante a gran velocidad durante unos segundos. Estas plataformas pueden ser cruciales para conseguir un salto largo, atravesar un obstáculo o conseguir el impulso definitivo hacia la meta.



INTERRUPTORES PELIGROSOS

Al igual que las plataformas de impulso, los interruptores peligrosos se pueden encontrar en todos los circuitos. Cuando conduces por encima de uno de estos interruptores, activarás una parte especial del trazado. Estas "partes especiales" incluyen la apertura de un atajo o la liberación de monstruos y peligros que ralentizarán y harán perder el control a tus oponentes. ¡Asegúrate de que estos peligros que acabas de activar no te pillan a ti también!



CONSEJOS Y PISTAS

- Fíjate bien en las características de tu piloto, ya que afectarán a su conducción durante el juego.
- Intenta complementar las características de tu piloto con los Poderes Toon de tu copiloto.
- Cuando aparezcan las luces al principio de cada carrera, hay una oportunidad de conseguir una estrella de super-aceleración. Tienes que ser preciso. Si pulsas el botón de aceleración en el momento justo durante la cuenta atrás del comienzo, conseguirás salir con un impulso adicional. ¡Mantén pulsado el botón de aceleración cuando se ilumine el segundo grupo de luces amarillas!
- Golpea a tus oponentes con una bomba o un cohete para ralentizarlos.
- Utiliza la mancha de aceite o la mina de proximidad para evitar que tus oponentes te alcancen.

CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES

Como Piloto				Como Copiloto	
	Aceleración	Velocidad	Manejo	Poder Toon 1	Poder Toon 2
ACALLAS	5	4	1	Velocidad	Invulnerabilidad
MURIEL	2	4	4	Invulnerabilidad	Velocidad
EUSTAQUIO HABICHUELA	3	3	4	Atacar	Velocidad
VACA	3	4	3	Volar	Atacar
POLLO	2	3	5	Velocidad	Volar
FLEM	2	4	3	Atacar	Invulnerabilidad
EARL	5	3	2	Invulnerabilidad	Velocidad
COMADREJA	4	2	4	Atacar	Volar
MANDRIL	3	4	3	Invulnerabilidad	Atacar
DIABLO AKA ROJO	3	4	3	Velocidad	Atacar
JOHNNY BRAVO	3	4	3	Atacar	Velocidad
CARL	3	4	3	Volar	Invulnerabilidad
BUNNY BRAVO	4	2	4	Invulnerabilidad	Atacar
PEQUEÑA SUZY	4	5	1	Atacar	Volar
SUPERNENAS	4	1	5	Volar	Atacar
PROFESOR UTONIUM	3	3	4	Velocidad	Volar
MOJO JOJO	4	3	3	Velocidad	Invulnerabilidad
FOSI CHINCHÓN	1	5	4	Atacar	Velocidad
ÉSE	5	3	2	Atacar	Volar
DEXTER	3	3	4	Volar	Velocidad
DEE DEE	1	5	4	Atacar	Invulnerabilidad
PAPÁ	3	4	3	Invulnerabilidad	Velocidad
MAMÁ	4	3	3	Velocidad	Invulnerabilidad
MANDARK	4	2	4	Invulnerabilidad	Volar



VISIÓN GENERAL DE LOS PODERES TOON

Personaje		Nombre del poder	Tipo de poder
AGALLAS	Poder principal	"Agacharse y cubrirse"	Super-velocidad
	Poder secundario	"Escudo rebotador del valor"	Invulnerabilidad
MURIEL	Poder principal	"Escudo ¿Qué era eso?"	Invulnerabilidad
	Poder secundario	"Pánico"	Super-velocidad
EUST. HABICHUELA	Poder principal	"Uga buga"	Destructivo
	Poder secundario	"Huir"	Super-velocidad
VACA	Poder principal	"Vuelo"	Volar
	Poder secundario	"Poder destructor"	Destructivo
POLLO	Poder principal	"Huir"	Super-velocidad
	Poder secundario	"Vuelo"	Volar
EARL	Poder principal	"Escudo yo soy goma, tú eres cola..."	Invulnerabilidad
	Poder secundario	"Super-velocidad"	Super-velocidad
FLEM	Poder principal	"Loogie"	Destructivo
	Poder secundario	"Escudo rebotador booger"	Invulnerabilidad
COMADREJA	Poder principal	"COMADREJA"	Destructivo
	Poder secundario	"Super comadreja"	Volar
MANDRIL	Poder principal	"Escudo estúpido"	Invulnerabilidad
	Poder secundario	"Rabieta"	Destructivo
DIABLO AKA ROJO	Poder principal	"Despotrique"	Super-velocidad
	Poder secundario	"Diablo rojo enfadado"	Destructivo
JOHNNY BRAVO	Poder principal	"Huracán kárate"	Destructivo
	Poder secundario	"¡Me largo de aquí!"	Super-velocidad
CARL	Poder principal	"Cretino"	Volar
	Poder secundario	"Escudo protector postulado"	Invulnerabilidad
PEQUEÑA SUZY	Poder principal	"Rabieta"	Destructivo
	Poder secundario	"Superdulce"	Volar
BUNNY BRAVO	Poder principal	"Escudo superprotector de mami"	Invulnerabilidad
	Poder secundario	"Tornado kárate"	Destructivo

Personaje		Nombre del poder	Tipo de poder
SUPER-NENAS	Poder principal	"Ojos láser"	Destructivo
	Poder secundario	"Vuelo"	Volar
PROFESOR UTONIUM	Poder principal	"Misil atómico..."	Super-velocidad
	Poder secundario	"Reactor hipersónico"	Volar
MOJO JOJO	Poder principal	"Misil malvado"	Super-velocidad
	Poder secundario	"Escudo de super mono"	Invulnerabilidad
FOSI CHINCHÓN	Poder principal	"Fuera de mi propiedad"	Destructivo
	Poder secundario	"Super aceleración"	Super-velocidad
ÉSE	Poder principal	"Asalto malvado"	Destructivo
	Poder secundario	"Elevación malvada"	Volar
DEXTER	Poder principal	"Vuelo a reactor atómico"	Volar
	Poder secundario	"Reactor atómico"	Super-velocidad
DEE DEE	Poder principal	"Caos de hermana mayor"	Destructivo
	Poder secundario	"Escudo coqueto"	Invulnerabilidad
MANDARK	Poder principal	"Escudo positrónico"	Invulnerabilidad
	Poder secundario	"Pulso gravimétrico"	Volar
PAPÁ	Poder principal	"Escudo deflector"	Invulnerabilidad
	Poder secundario	"Hiper rueda"	Super-velocidad
MAMÁ	Poder principal	"Super-velocidad..."	Super-velocidad
	Poder secundario	"Escudo Burbuja"	Invulnerabilidad



MAPA DE PROGRESIÓN DE TORNEOS

COURAGE
THE COWARDLY DOG™

**COWARDLY
COMPETITION**
(COMPETICIÓN COBARDE)
(Torneo 1)



**COW and
CHICKEN**

**PORK BUTT
CHALLENGE!**
(EL DESAFÍO CULO DE POLLO)
(Torneo 2)



**I AM
WEASEL.™**

**UR
CHALLENGED!**
(¡ERES DESAFIADO!)
(Torneo 3)



**JOHNNY
BRAVO™**

**ARON MAN
CHALLENGE**

(DESAFIO HOMBRE DE HIERRO)
(Torneo 4)



**THE POWERPUFF
GIRLS**

**TOWNSVILLE
TOURNAMENT**

(TORNEO TOWNSVILLE)
(Torneo 5)



**DEXTER'S
LABORATORY™**

**SUPER SCIENCE
TOURNAMENT**

(TORNEO SUPERCIENCIA)
(Torneo 6)



DESBLOQUEA "SUPER TOURNAMENT" (SUPERTORNEO)



SUPER TORNEO

**AGALLAS,
MURIEL,
EUSTAQUIO
HABICHUELA**



**BONUS TRACK
(CIRCUITO EXTRA)**



**VACA
POLLO
FLEM
EARL**



**BONUS TRACK
(CIRCUITO EXTRA)**



**COMADREJA,
MANDRIL,
DIABLO AKA
ROJO**



**BONUS TRACK
(CIRCUITO EXTRA)**



**JOHNN Y BRAVO,
BUNN Y BRAVO,
CARL,
LA PEQUEÑA
SUZY**



**BONUS TRACK
(CIRCUITO EXTRA)**



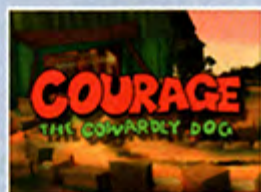
**LAS SUPERNENAS,
PROFESOR UTONIUM,
MOJO JOJO,
ÉSE,
FOSI CHINCHÓN**



**BONUS TRACK
(CIRCUITO EXTRA)**



**DEXTER,
DEE DEE,
PAPÁ,
MAMÁ,
MANDARK**



**BONUS TRACK
(CIRCUITO EXTRA)**



SERIES DE ELIMINACIÓN DE PERSONAJES



(DESBLOQUEA)



(DESBLOQUEA)



(DESBLOQUEA)





(DESBLOQUEA)



(DESBLOQUEA)



(DESBLOQUEA)



CREDITS/CRÉDITOS

Voices:

The Powerpuff Girls:

Blossom - Cathrine Cavadini
Bubbles - Tara Strong
Buttercup - EG Daily
Professor - Tom Kane
Fuzzy Lumpkins - Jim Cummings
Mojo Jojo - Roger L. Jackson
Him - Tom Kane

Courage the Cowardly Dog:

Courage - Marty Grabstein
Eustace - Arthur Anderson
Muriel - Thea White

Chicken and Cow:

Chicken - Charlie Adler
Cow - Charlie Adler
Flem - Howard Morris
Earl - Dan Castellaneta

I am Weasel:

IM Weasel - Michael Dorn
IR Baboon - Charlie Adler
Red Guy - Charlie Adler

Johnny Bravo:

Johnny Bravo - Jeff Glen Bennett
Little Suzy - Mae Margaret Whitman
Bunny Bravo - Branda Vaccaro
Carl - Tom Kenny

Dexter's Laboratory:

Dexter - Candi Milo
Dee Dee - Kat Cressida
Mandark - Eddie Deezen
Dexter's Dad - Jeff Bennett
Dexter's Mom - Kath Soucie

Voice and Casting Director

Collette Sunderman

Special thanks to:

Salami Studios - North Hollywood, CA
Sound Hound - New York, NY.

For Cartoon Network:

Director

Chelsea Faso

Assistant Producer

Phil Bolus

Art Director

Rick Blanco

Lead Artist

Jason Wright

Composer

Jody Gray

Special thanks:

John Friend, SVP Cartoon Network Enterprises
Christina Miller, VP Cartoon Network Enterprises
Heather Hazen, Producer
Ryan Harwell, T3 Intern

For Eutechnyx:

Managing Director

Brian Jobling

Director of Business Development

Darren Jobling

Marketing Director

Paul Jobling

Executive Producer

Dave Thompson

Producer

Tony M Roberts

Project Manager

David Hawes

Doug Wolff

Programming Manager

Andrew Perella

Technology Manager

Mark McClumpha

Creative Manager

Mark Barton

Animation Manager

Dave Cockburn

Lead Designer

Kev Shaw

Designer

Lee Barber

Programming Team

Erwan Bancal

Matthew Brew

Andy Buck

Andrew Buckingham

Alex Busby

James Chilvers

Lee Clarke

Alex Darby

Brian Davis

Paul Dolhai

John Dye

Matthew Griffin

Thomas Hart

Matthew Hodges

Ben Kenwright

Dinesh Kumar

Caleb Leeke

Neil Lock

Craig McHugh

Stuart Merry

Ben Nealon

Dan Nicholson

Dale Norton

Darryn Robson

Chris Rousse

Daniel Stamp

Joe Stevens

Tim Stephenson

Kier Storey

Nathan Whitaker

Richard Whitehead

Martin Wilson

Bin Zhou

Track Production Manager

Richard Coates

Internal Audit Manager

Jon Murray

Internal Audit

Greg Loscombe

Graphics Team

Eutechnyx UK

Chris Brown

Jon Bursey

Jonathan Chater

Paul Davidson

Ryan Davies

Lee Doyle

Joe Ells

Oli Gainford

Phil Higgs

Mark Shih-Hao Ke

Alan Kwok

Rachel McClumpha

Sam Neale

Huy Nguyen

Jonathan O'Dell

Alex O'Dwyer

Chris Owens

James Palmer

Stuart Thorniley

Anthony Thornton

Stan Ward

Hong Kong Studio Manager

Vivian Luke

Graphics Team**Eutechnyx Hong Kong**

Billy, Man Ho Lai
Bus, Chun Kai Tsui
Chi Chung Mok
Dennis, Yue Wah Fong
Gary, Gar Ming Leung
Ida, Fung Yin Wong
James, Ka Ho Pang
Janet, Kit Yee Ma
Julieta, Ho Ng
Kenneth, Ka Nang Wong
Phoenix, Lok Man Li
Plato, Pak To Leung

Setup

Stuart Barnett
Graham James
James McCreddie
Jonathan Urwin

Additional Graphical Support

Anthony Ferrandiz
Eutechnyx Chengdu
CP Soft
Wing of The Wind
Ultizen Games Ltd
Azure
Paul Hogg @ Ultramarine

Eutechnyx QA

Craig Hopper
Chris Blackburn
Scott Williams
Dave Little
Martin Colling

Additional testers

Ross Clark
Sarah Hill
David Saville

Sound and Voice Production**Vocal Direction**

Paul Jobling
Paul Potera
Kev Shaw
Colette Sunderman

Audio Script

Barbara Barnes
Graham James
Paul Jobling
Lorelei King
Laurel Lefcoe
Roger Planer
Amy Keating Rogers
Kev Shaw
Nick Stanley

Audio Manager / Sound Design

Peter Connelly

Voice Over Editing

Michael Cliffe
Simon Tew

IT Support

Marc "Kheops" Schuszler

With Thanks To

Rupert Degas
Nick Doggett
Arwen Duddington
Andrew Gray
Emma Hembrow
Sophie Higgs
Amanda Jobling
Lorelei King
Rosemary Temple
Gino Yu

Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of their owners.

Published by
The Game Factory

The Game Factory

Michael Ellermann
Thomas Holdorf
Anja Knudsen
Henrik Mathiasen
Mette Helm-Petersen

Graphics layout
John Søby Madsen

Localization
DL Multimedia

Octagon Entertainment

James Barrell
Jennifer Cooper
Dana Cowley
Dan Fitzgerald
Joe Halby
Dimitri Kirin
Lloyd Melnick
Ben Moy
Kirk Owen
Paul Potera
Louis Torres
Nick Quante
Marc Racine

Music Credits

Music Composed and Adapted By Jody Gray
Music Produced by Jody Gray & Frank Di Minno

Mixed by Jon Smith and Frank Di Minno for
Wildvine Music

Additional Music Programming by
Jean-Baptiste Bocle

Courage the Cowardly Dog Theme by Jody
Gray and Andy Ezrin

The Power Puff Girls Theme by James
Venable

Johnny Bravo Theme by Louis Fagenson

Cow and Chicken Theme by Guy Moon

Cow and Chicken Main Title
Lyrics by David Feiss

I Am Weasel Theme by Bill Fulton

I Am Weasel Main Title Lyrics by
Richard Pursel

I Am Weasel Main Title Song Performed by
April March

Dexter's Laboratory Theme by Thomas
Chase and Steve Rucker

All music tracks © 2006

All Trademarks used under license to
Cartoon Network Interactive.

Software Technology © 2006
Eutechnyx Limited.

All other trademarks, Logos and copyrights
are the property of their respective owners.
All Rights Reserved.



This image shows a single page of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

GARANTÍA

The American Game Factory Inc garantiza al comprador original de este producto de software de The American Game Factory Inc que el medio en que este programa informático está grabado está libre de defectos de material y de fabricación por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de compra. Este programa de software de The American Game Factory Inc se vende "tal cual", sin daños de garantía expresos o implícitos de ningún tipo, y The American Game Factory Inc no es responsable por pérdidas o daños de cualquier tipo como resultado del uso de este programa. The American Game Factory Inc se compromete durante un periodo de noventa (90) días a reparar o reemplazar, a su discreción, cualquier producto de software de The American Game Factory Inc, de forma gratuita, con gastos de correo pagados, presentando la prueba de compra, en su Centro de servicios de fábrica. Esta garantía no aplica al desgaste normal por el uso. Esta garantía no se aplicará y será nula si el defecto del producto de software de The American Game Factory Inc se debe a mal uso, uso irrazonable, maltrato o negligencia.

ESTA GARANTÍA REEMPLAZA CUALQUIER OTRA GARANTÍA Y NINGUNA OTRA REPRESENTACIÓN NI ALEGACIÓN DE NINGÚN TIPO SERÁ VINCULANTE NI OBLIGARÁ A The American Game Factory Inc. CUALESQUIER GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTÍAS DE COMERCIALIDAD O DE ADECUACIÓN A UN PROPÓSITO EN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS MENCIONADO ANTERIORMENTE. EN NINGÚN CASO SERÁ RESPONSABLE The American Game Factory Inc POR CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTAL, O RESULTANTE DEBIDO A LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE DE The American Game Factory Inc.

Algunos estados no permiten limitaciones en cuanto a la duración de una garantía implícita o en cuanto a exclusiones o limitaciones de los daños incidentales o resultantes, de modo que las anteriores limitaciones o exclusiones de responsabilidad podrían no aplicar en su caso. Esta garantía le concede derechos específicos, y también puede tener otros derechos que varíen según los estados.

The American Game Factory Inc
1337 3rd St. Promenade, Suite 301
Santa Monica, CA 90401
Estados Unidos

Servicio de atención al cliente: 1 877 404 GAME(4263)
Lunes - Viernes 9:00 - 17:00 (Hora estándar del Pacífico)

www.gamefactorygames.com



ELTECHNYX



The American Game Factory Inc. 1337 3rd St. Promenade, Suite 301 Santa Monica, CA 90401. www.gamefactorygames.com
CARTOON NETWORK, the logo, DEXTER'S LABORATORY, JOHNNY BRAVO, THE POWER PUFF GIRLS, COURAGE THE COWARDLY DOG,
COW AND CHICKEN, I AM WEASEL and all related characters and elements are trademarks of and © Cartoon Network.

(s06)