

La mayoría de los demás controles son los mismos que para el resto de las versiones, con las siguientes excepciones:

Poner el juego en pausa

Pausa sí: Tecla ESCAPE

Pausa no: Tecla RETURN

Abandonando una carrera

Debes poner el juego en pausa (tecla ESCAPE) y luego pulsar la tecla "Q".

Abandonando una temporada

Pulsa la tecla ESCAPE en la página NEXT RACE (siguiente carrera).

Empezar otra vez el juego

Pulsa la tecla ESCAPE en REPLAY SEASON (volver a jugar temporada).

Cargando y salvando los juegos

Los detalles para cargar/salvar se encuentran en el manual. Por favor, recuerda tener un disco formateado o una cinta en blanco. Las versiones en Amstrad no necesitan prefijos específicos para los nombres de ficheros.

Las versiones en Amstrad de Stunt Car Racer fueron programadas por Pete Cooke. El Director de Desarrollo del juego fue Peter Moreland y el Control de Calidad estuvo a cargo de Kevin Mullins. La documentación adicional fue preparada por Rob Davies y Julie Burnes..

STUNT CAR RACER



Micro
Style

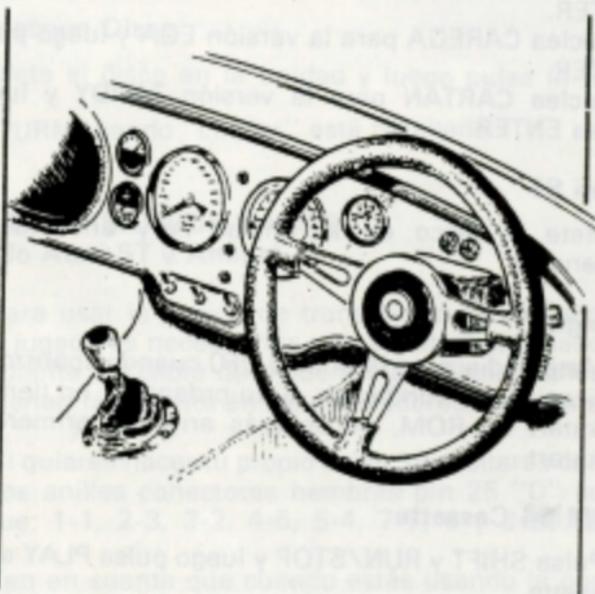
Geoff Crammond

SUPLEMENTO TECNICO

Sólo versión de transmisión de datos de 16 bit.

Para usar la opción de transmisión de datos para dos jugadores tendréis que unir vuestros ordenadores por medio de un cable de modem nulo.

Los cables de modem nulo son fáciles de obtener en tu proveedor de ordenadores.



LAS CARACTERISTICAS DESCRITAS EN LA DOCUMENTACION PUEDEN VARIAS EN ALGUNOS DE LOS ORDENADORES.

COPYRIGHT DEL JUEGO © GEOFF CRAMMOND
COPYRIGHT DEL MANUAL © MICROPROSE
SOFTWARE 1989

STUNT CAR RACER INSTRUCCIONES DE CARGA

IBM PC

Teclea CARCGA para la versión CGA y luego pulsa ENTER.

Teclea CAREGA para la versión EGA y luego pulsa ENTER.

Teclea CARTAN para la versión TANDY y luego pulsa ENTER.

Atari ST

Mete el disco en la unidad A y enciende el ordenador.

Amiga

Mete el disco en la unidad DFO cuando aparezca la indicación de workbench. Si tu ordenador no tiene el kickstart en ROM, necesitarás arrancar primero el kickstart.

CBM 64 Cassette

Pulsa SHIFT y RUN/STOP y luego pulsa PLAY en el cassette.

CBM 64 Disco

Teclea LOAD""",8,1 y luego pulsa la tecla RETURN.

Spectrum 48K Cassette

Teclea LOAD"", luego pulsa la tecla RETURN y después PLAY en el cassette.

Spectrum 128K Cassette

Pulsa la tecla RETURN cuando "Loader" aparezca resaltado y luego pulsa la tecla PLAY en el cassette.

Spectrum Disco

Mete el disco en la unidad y luego pulsa la tecla RETURN cuando "Loader" esté resaltado.

TRANSMISION DE DATOS (Sólo Atari ST y Amiga)

Para usar la opción de transmisión de datos para dos jugadores necesitaréis unir vuestros ordenadores mediante un cable de modem nulo. Estos cables se obtienen fácilmente en los proveedores de ordenadores.

Si quieres hacer tu propio cable, necesitarás conectados anillos conectores hembras pin 25 "D" como sigue: 1-1, 2-3, 3-2, 4-5, 5-4, 7-7, 6 y 8-20, 20-6 y 8.

Ten en cuenta que cuando estás usando la opción

de transmisión de datos los competidores deben de situarse en el ordenador mostrando su nombre en la parte a mano izquierda del tablero combinaciones.

TECLAS ESPECIALES Y NOTAS

IBM PC y Compatibles

F2: Selecciona/circula entre los archivos en el disco del juego para salvar.

F10: Vuelve al DOS.

ALT: Intercambia entre tipos de archivo del juego salvados: un solo jugador, Multijugadores, Galería de la fama.

Spectrum

Pausa: BREAK (mientras se está conduciendo).

Volver a jugar: ENTER.

Abandonar la carrera: SHIFT + Q (mientras está en pausa).

Circular por el panel de color: SHIFT + P (mientras está en pausa).

Redefinir teclas individuales del juego: SHIFT + K (mientras se está en pausa) (128K sólo).

Intercambiar el sonido del motor: SHIFT + S (mientras está en pausa).

Volver a empezar el juego: Break/Caps + Espacio (mientras estás en el menú principal).

Abandonar la temporada: Break/Caps + Espacio (mientras se está en la página de accesorios).

EMPEZANDO

CONTROLES PARA CONDUCIR

Conecta el joystick en la puerta adecuada del joystick:

ST: Puerta 2.

Amiga: Puerta 2.

Commodore 64: Puerta 2.

Spectrum: Puerta 1.

PC: Depende del ordenador y las tarjetas de joystick.

1. Controles del joystick

Girar: Joystick izquierda/derecha.

Acelerar hacia delante: Empujar el joystick hacia delante.

Frenar/marcha atrás: Empujar el joystick hacia atrás.

Acelerar (reserva limitada de un combustible especial): Pulsar el botón de fuego.

Nota: Una vez que se ha seleccionado la aceleración empujando el joystick hacia delante, puedes devolver el joystick a su posición central, ya que el coche continuará acelerando hasta que frenes o pongas el coche en punto muerto. Esto evita la necesidad de tener que aplicar una presión constante hacia adelante en el joystick. Si estiras del joystick hacia atrás cancelas la aceleración y si pones la palanca en su

posición central permites que el coche este en punto muerto.

2. Teclado (teclas establecidas)

Las teclas de control difieren ligeramente del joystick para evitar la necesidad de pulsar más de dos teclas al mismo tiempo. Con la tecla de "propulsión y acelerador" pulsada tu coche acelerará con propulsión. De esta manera no se necesita estar apretando la tecla constantemente, a menos que se requiera propulsión.

La aceleración hacia delante se para pulsando una de las dos teclas de frenar/marcha atrás. El coche quedará entonces en punto muerto hasta que se pulse otra tecla. Las dos teclas de frenar/marcha atrás proporcionan dos índices de frenada/marcha atrás, esto es, con y sin propulsión.

Teclas de control

Girar a la izquierda: Tecla "S".

Derecha: Tecla "D".

Propulsión + acelerador hacia adelante: Tecla "RETURN".

Propulsión + freno/marcha atrás: Barra espaciadora.

Freno/marcha atrás: Tecla "=".

Redefiniendo teclas

Las teclas de control del coche se redefinen desde la cabina del piloto. Primero de todo, pon el juego en PAUSA (dirígete al punto 4 de "Otros controles"). Luego pulsa la tecla F1. El mensaje en PAUSA de la

pantalla será reemplazado con el mensaje de "DEFINIR TECLAS".

El ordenador entonces te pedirá las teclas que quieres usar para los controles en cuestión. Te pedirá entonces que verifiques las teclas que has pulsado. Introduce las mismas teclas de nuevo y el ordenador volverá entonces al menú principal. Si la segunda entrada no encaja con la primera, el ordenador te pedirá que pulses y verifiques otro juego de teclas. Debes entonces dejar de poner el juego en pausa para continuar.

En el modo de multijuego, cada jugador puede redefinir las teclas en cualquier momento durante la carrera (preferiblemente antes del comienzo). Estas teclas se almacenan para cada jugador individual y son automáticamente reinstaladas en las siguientes carreras en las que participe ese jugador.

Autoalineación

Cuando el coche está en una sección recta de la pista y no haya entrada de giro desde el joystick o las teclas, el coche irá en la misma dirección de la pista (a menos, por supuesto, que esté en el aire).

Otros controles

1. En la página de "Selección del Nombre" teclea tu nombre y pulsa RETURN para continuar. Pulsa SHIFT para las mayúsculas.

2. En las páginas del "Menú" empuja el joystick hacia adelante o hacia atrás para mover la barra iluminada y luego pulsa el botón de fuego para

seleccionar y avanzar a la siguiente pantalla. Para aquellos que estéis usando los controles del teclado pulsar las teclas 1, 2, 3, etc., para mover la barra resaltada y selecciona pulsando RETURN.

3. Cuando sea apropiado, se puede pulsar la tecla RETURN o el botón de fuego para avanzar a la siguiente pantalla.

4. Hay una PAUSA disponible mientras estás conduciendo. Pon el juego en pausa pulsando:

Pausa sí: Tecla "P".

Pausa no: Tecla "O".

5. Puedes retirarte de una carrera o práctica usando la tecla COMMODORE (C64), o la tecla "Esc" (ST, Amiga, PC, Spectrum). Ten en cuenta que si estás corriendo, perderás automáticamente la carrera y los puntos del mejor tiempo en la vuelta.

6. Puedes salirte de una carrera de la temporada manteniendo apretada la tecla F1 al mismo tiempo que pulsas el botón de fuego en la página de SIGUIENTE CARRERA.

7. Puedes volver al principio del juego manteniendo apretada la tecla F1 al mismo tiempo que pulsas el botón de fuego en VOLVER A JUGAR TEMPORADA.

Modo de práctica

Un jugador puede practicar en cualquier pista seleccionando "Práctica" del menú principal y escogiendo la división que contiene la pista que quiere. Las pistas son las siguientes:

División 1 The Draw Bridge
..... The Sky Jump

División 2 The Rollercoaster
..... The High Jump

División 3 The Big Ramp
..... The Stepping Stones

División 4 The Hump Back
..... The Little Ramp

Si el modo de PRACTICA está seleccionado y el jugador está en la SUPERLIGA, entonces la potencia y velocidad extras estarán disponibles para el jugador en cada pista.

Cada sesión de práctica tiene tres vueltas. Después de tres vueltas tu coche automáticamente se reparará y recargará de combustible. Sin embargo, pueden seguir más sesiones de práctica si es que quieres.

Ten en cuenta que sólo el daño que te ocasionas durante la sesión de práctica se reparará.

TABLERO

Indicador de vueltas

El número de vueltas que estás completando en el momento se muestran en la parte inferior a la izquierda de la pantalla con el prefijo "L", por ejemplo, L2 significa que estás en la segunda vuelta.

Propulsión

Esto indica cuánta propulsión te queda y se muestra

con el prefijo B, esto es B30 significa que tienes 30 unidades de propulsión todavía.

Separación

En la parte inferior de la pantalla a la izquierda hay una cifra que te da la separación entre tú y tu contrario en metros. Si hay un "-" enfrente del número, estás por delante del contrario en tanto como la cifra indique. Al revés, si la cifra no está precedida de ningún signo, tú estás detrás en x metros. Las unidades indicadas son metros y siempre muestran el mínimo de separación.

Tiempo de la vuelta/Cronómetro

El indicador de la bandera a la izquierda se ilumina cuando estás a la cabeza de la carrera. La parte superior a mano derecha muestra el tiempo de la vuelta en ese momento. Debajo está el menor tiempo de la vuelta (tuyo y de tus contrarios). El indicador del cronómetro a la izquierda se ilumina si el mejor tiempo de la vuelta es el tuyo.

Indicador de velocidad

El indicador de velocidad lee en 10s de mph. Si tu velocidad sobrepasa los 250 mph, el indicador de velocidad da la vuelta y empieza desde la parte izquierda de nuevo. Tu velocidad es de 200 mph, más la velocidad indicada.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

Daños

1. Roturas del chasis

Una rotura en el chasis de izquierda a derecha a lo largo de la barra superior cuando el coche está bajo una gran presión, como en las curvas difíciles o en los aterrizajes después de saltar. Cuando el golpe llega a la parte a mano derecha, el coche es destrozado y se retira de la carrera. Si tu coche está destrozado y no finaliza la carrera, entonces los puntos van a tu contrario.

2. Daño estructural

Varios impactos hacen que se eleven los agujeros en la cruz cursor. Estas son características permanentes y permanecen contigo a través de las temporadas. Sin embargo, en la división 4 siempre puedes empezar la temporada con un coche completamente libre de daños. El golpe que produce daños (punto 1 arriba) progresa más rápidamente cuando se encuentra un agujero.

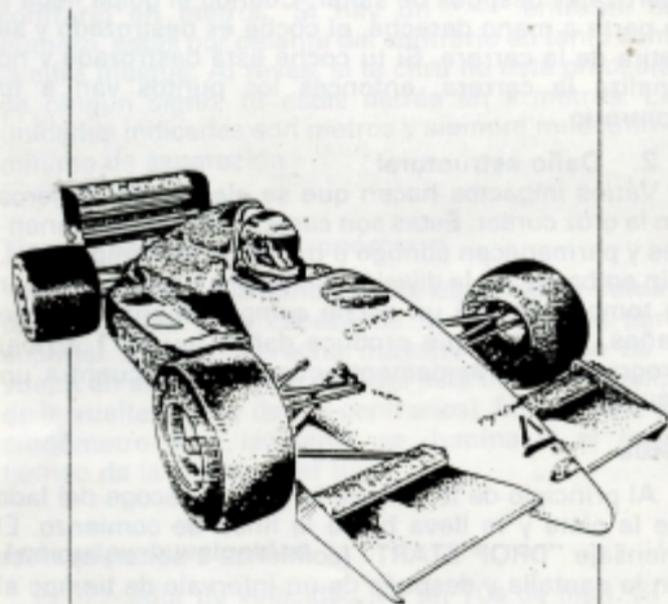
Grúa

Al principio de la carrera la grúa te recoge del lado de la pista y te lleva hasta la línea de comienzo. El mensaje "DROP START" (comienza a soltar) aparece en la pantalla y después de un intervalo de tiempo al azar, la grúa te deja en la pista.

Si tu coche se cae de la pista, una grúa lo recogerá y lo pondrá sobre la pista en el punto más cercano y adecuado. La grúa evita hoyos o boquetes.

El mensaje "PULSA FUEGO" aparecerá y cuando lo haga tú te soltarás de la grúa. Sin embargo, recuerda que debes de esperar a estar sobre la pista antes de pulsar el botón de fuego para soltarte de lo contrario te caerás de la pista de nuevo.

COMPITIENDO



LIGA DE UN JUGADOR

Objetivo

El objetivo del juego es convertirse en el primero de la primera división en la Liga de Stunt Car Racer. Hay cuatro divisiones y cada una contiene tres pilotos y dos pistas. Para los pilotos de primer índice también hay una superliga.

SuperLiga

Sólo se puede acceder a la superliga una vez que te has convertido en Campeón de la División Uno. Entonces se te ofrece la oportunidad de mezclarte con los mejores pilotos en otra serie de carreras, esta vez con mucha más potencia de motor y de frenos... Empezarás en la División cuatro de la Superliga en las mismas pistas que en la liga normal, esto es Hump Back y Little Ramp. La única diferencia es que tanto tú como tu contrario sois capaces de tener mayor velocidad de aceleración. El objetivo de la superliga es abrirte camino a través de cuatro divisiones para convertirte en supercampeón de liga.

Una temporada de carreras

Una temporada completa de competición supone seis carreras: todas las combinaciones con tres pilotos y dos pistas. Dos de las seis carreras no implican al jugador y se llevan a cabo en otros escenarios. Sin embargo, es posible que la temporada esté clasificada como "Carrera 3 de 6". El piloto que encabeza el

tablero de la división después de seis carreras pasa a la siguiente división.

Sesiones de práctica

Antes de entrar en una temporada de competición puedes practicar en las dos pistas que tienes en tu división.

Puntos concedidos

Ganar: 2 puntos.

Mejor tiempo de la vuelta: 1 punto.

En el caso de un empate al final de la temporada, el piloto con el mayor número de puntos conseguidos en sus victorias pasará. Si su número es el mismo, se hace una selección al azar.

Si te retiras de una carrera o se rompe tu coche sin que la termines, entonces los puntos de la mejor carrera y vuelta van a tu contrario. Si los dos coches están rotos entonces el coche que se rompió primero es el perdedor.

MODO DE MULTIJUGADORES

Campeonato de pilotos

Hasta ocho jugadores pueden tomar parte en el campeonato de pilotos. El campeonato puede consistir hasta en cuatro temporadas de carreras. Cada tempo-

rada tiene lugar en las dos pistas de una división de liga, donde los jugadores pueden ganar puntos compitiendo contra pilotos controlados por el ordenador con puntos de bonificación especial para los jugadores con el tiempo más rápido de la vuelta y el tiempo más rápido de la carrera (la suma de todos los tiempos de la vuelta durante una carrera).

Acceso a las pistas

Como no hay promoción en el juego de multijugadores, el acceso a las pistas de las divisiones que no sean la División 4 en una liga estándar se obtiene cargando las posiciones del juego de un jugador que se han salvado anteriormente. Cuanto más grande sea el número de divisiones al que tienes acceso, más grandes serán las opciones a las pistas cuando empieces a correr. Además, el acceso a las cuatro divisiones permite que la totalidad de las ocho pistas se incluyan en un campeonato de cuatro temporadas. Las posiciones de Superliga también se pueden incluir para conseguir más potencia y velocidad. Cualquiera que sea la selección de la pista, debes de recordar que los otros conductores sólo se atenderán a la parte establecida de la liga y de la división.

Salvar la posición del juego

Si no hay tiempo para jugar las cuatro temporadas antes de empezar la siguiente temporada, las posiciones del juego, los nombres de los jugadores, puntos, etc., se pueden salvar el campeonato continuará en una fecha posterior. Para salvar tu posición del

la fama se pueden cargar seleccionando la opción del Menú LOAD y usando el nombre de archivo apropiado. No importa si alguno de los nuevos récords se han creado ya antes de cargar la galería de la fama ya que sólo como récords en vez de los tiempos en esta galería de la fama se aceptan cuando se están cargando.

Esto significa que los diferentes archivos de la galería de la fama se pueden combinar simplemente cargándolos todos. Salvándolos luego guardas la galería de la fama adecuada.

Cargar/Salvar/Volver a jugar

Si seleccionas esta opción, aparece otro menú con las opciones CARGAR, SALVAR y VOLVER A JUGAR.

Cargar/Salvar

Vayas a cargar o salvar, tienes que introducir un nombre de archivo. Algunos nombres de archivo que empiezan con ciertas letras tiene un significado añadido.

..... posición en el juego de un solo jugador
HALL galería de la fama
MP posición en el juego multijugadores
DIR directorio del disco (sólo Commodore)

Cualquier otro nombre de archivo se entiende que es una posición en el juego de un solo jugador. Los nombres pueden ser DIV4, DIV3, DIV2, DIV1, para la liga estándar y SDIV4, SDIV3, SDIV2, SDIV1 para la superliga.

Si pulsas la tecla ESCAPE mientras estas introduciendo el nombre del archivo causará que el juego vuelva a salir al menú principal.

Aparecerá un mensaje diciendo "nombre del archiyo no adecuado" (file name inappropriate), por ejemplo, si se usa un nombre de archivo que empieza con MP cuando se está salvando una posición en la posición en la liga de un solo jugador.

Almacenamiento de datos

Se debe de usar un disco en blanco formateado para almacenar toda la información grabada como la galería de la fama, salvar las posiciones de juego y las posiciones en el juego de multijugadores. No intentes usar tu disco del juego de Stunt Car Racer. Dirígete a tu manual de ordenador específico para saber como formatear un disco en blanco. Etiqueta este disco cómo "Posiciones del juego de Stunt Car Racer" y mételo con tu disco del juego en el paquete de Stunt Car Racer.

Volver a jugar

En el modo de un solo jugador esto se puede usar para volver a jugar la última temporada. Esto tiene el efecto de restablecer todo y dejarlo como estaba al principio de la última temporada. Esto evita salvar teniendo que volver a cargar la posición del juego si la temporada de carrera finaliza con una degradación para el jugador.

juego selecciona la opción **SAVE** y usa un nombre de archivo empezando con las letras "MP...". "MP" distingue una posición de un juego de multijugadores de una posición de un juego de un jugador, que se usa para tener acceso a las pistas.

Volver a empezar el campeonato

Para volver a empezar el campeonato sin tener que volver a introducir los nombres de los jugadores selecciona la opción **REPLAY**. Para volver a empezar la totalidad del juego y volver al menú de un solo jugador/multijugadores, entonces mantén apretada la tecla **F1** mientras seleccionas la opción **REPLAY**.

Temporada de carreras de Multijugadores

Una temporada de carreras consiste en dos rondas, una en cada pista, de una división de liga. Una ronda consiste en todos los jugadores compitiendo por turno contra un coche dirigido por el ordenador.

Para cada carrera se conceden los puntos usuales: 2 puntos para un ganador y 1 punto para el mejor tiempo de la vuelta.

Al final de la ronda se conceden puntos de bonificación de pista a los jugadores con el mejor tiempo global de la vuelta (1 punto) y el mejor tiempo de carrera global (2 puntos). Siempre, por supuesto, que el tiempo de la vuelta o el tiempo de la carrera fuera suficiente para completar una vuelta o una carrera. Los tiempos de los coches controlados por el ordenador se ignoran.

Abandonar la temporada

Es posible saltarse las carreras que quedan en una ronda cuando está en la pantalla la siguiente página de accesorios. Mantén apretado **F1** mientras pulsas **RETURN/FIRE** e irás hasta la pantalla de bonos de pista "al final de la ronda".

Se puede saltar una carrera individual entrando en la carrera y pulsando la tecla **RETIRE**.

Galería de la fama

La galería de la fama contiene los récords de la pista y los nombres de la gente que ha corrido. Se puede ver desde el menú principal seleccionado "Hall of Fame".

Los récords de las pistas se dan por la vuelta más rápida y el tiempo de carrera más rápido (la suma de todas las vueltas durante la carrera). Se pueden fijar durante cualquier carrera, pero no en el modo práctica. Si un récord se supera, entonces el nuevo récord se anuncia en la tabla de puntuaciones al final de la carrera. Los pilotos controlados por el ordenador no contribuyen a estos récords.

Salvar galería de la fama

La galería de la fama que hay se puede preservar seleccionando la opción del menú **SAVE** y usando un nombre de archivo que empiece con las letras "HALL...".

Cargar la galería de la fama

Los archivos previamente salvados de la galería de

Si se mantiene apretada F1 mientras REPLAY está seleccionado, entonces el juego volverá a iniciarse totalmente y volverá al menú de un solo jugador/multijugadores.

Unión de ordenadores

Es posible en algunas versiones de Stunt Car Racer el unir dos ordenadores y que dos jugadores compitan uno contra el otro. Esto se hace mediante un cable de interfase en las puertas seriales de ambos ordenadores. Ver la parte técnica para tener detalles de cómo conectar el cable.

Para introducir la unión de ordenadores, primero conecta los dos ordenadores y arranca los dos. Selecciona la opción COMPUTERLINK en el menú principal de cada ordenador. Aquella que sea seleccionada primero será el ordenador "maestro" mientras que la otra será el ordenador "esclavo". De aquí en adelante todas las decisiones las tomará el ordenador "maestro", esto es, el menú de control.

El modo de unión de ordenadores es similar al modo de multijugadores en el que tú puedes introducir hasta ocho jugadores, cargar y salvar posiciones del juego usando archivos que empiezan con "MP..." y hay dos rondas por temporada, cada una en una pista diferente. También, si no hay más de dos jugadores, habrá puntos de pista de bonificación para los mejores tiempos en la vuelta y en la carrera. Las combinaciones están diseñadas para dar a cada jugador dos carreras por posta, mientras que se maximiza la variedad de los

emparejamientos. La operación se produce cuando sólo hay dos jugadores, ya que sólo compiten una vez en cada pista.

La tecla F1 se puede usar en la forma normal para saltar al final de la ronda, excepto si sólo hay dos jugadores, cuando esta operación no funciona.

Si por alguna razón los ordenadores se cierran, esto es, el otro ordenador se apaga mientras están unidos, la unión se puede suspender temporalmente manteniendo apretada la tecla F5. Esto permite a cada ordenador controlar menús independientemente, sin tener que implicar al otro ordenador. Si pulsas F5 innecesariamente, puedes hacer que los juegos en el otro ordenador pierdan la pista y, por tanto, tendrás que volver a arrancar el sistema.

Consejos para la competición

Necesitarás encontrar los mejores lugares para adelantar en cada pista y luego usar tu propulsión para ponerte enfrente tan pronto como puedas. Siempre es más difícil venir desde atrás y ganar que mantenerte a la cabeza desde el principio de la carrera. Recuerda, la propulsión es limitada, de manera que no la desperdicies.

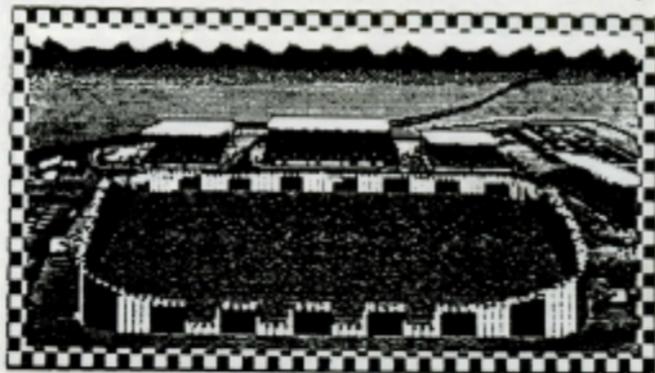
Cuando salgas de una curva, no mires hacia el lado de la pista sino hacia delante de la carrera y concéntrate en traer ésta al centro de tu visión.

Recuerda que con un joystick no necesitas mantenerlo presionado hacia delante. Esto también hace más fácil para ti el usar la autoalineación.

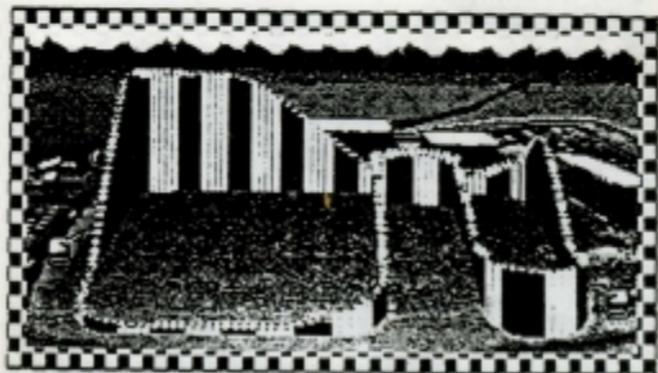
Aunque generalmente es importante que vayas tan rápido como te sea posible alrededor de las pistas, hay sitios en ciertas pistas que debes de viajar a una velocidad bastante controlada o si no irás al desastre. The Stepping Stones es una de esas pistas. Debes de golpear los trampolines a una velocidad constante (que se encuentra intentando y fallando) y mantener esta velocidad constantes en cada trampolín. Otras pistas, como el High Jump, requieren que tengas un mínimo de velocidad para salvar los obstáculos. En el High Jump, por ejemplo, debes de alcanzar una cierta velocidad para conseguir el salto, una fracción demasiado lento y te darás con tu coche contra los soportes de la pista.

En el modo de unión de ordenadores es posible forzar al otro jugador fuera de la pista dándole con el lado de tu coche. Puedes resultar dañado en esta maniobra de manera que ten cuidado y no sobrefuerces tu coche. Por ejemplo, si has chocado y estás siendo elevado con la grúa, es posible soltar tu coche encima del de tu contrario a medida que conduce por debajo de ti, produciéndole así bastantes daños y forzándolo fuera de la pista.

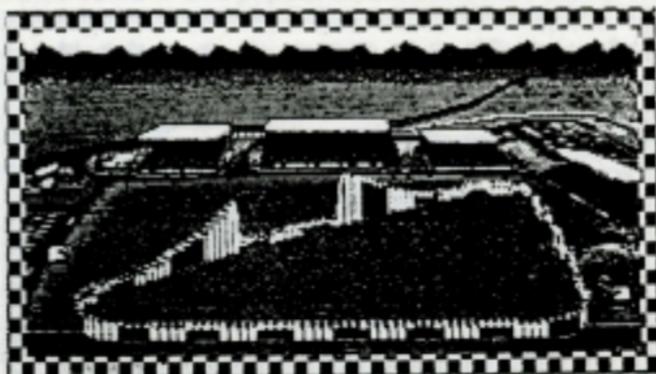
LAS PISTAS



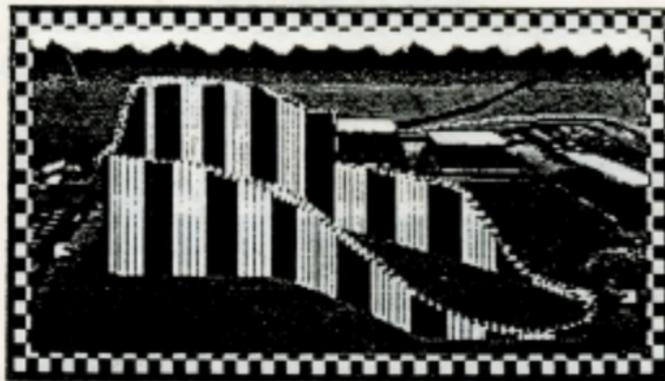
THE STEPPING STONES



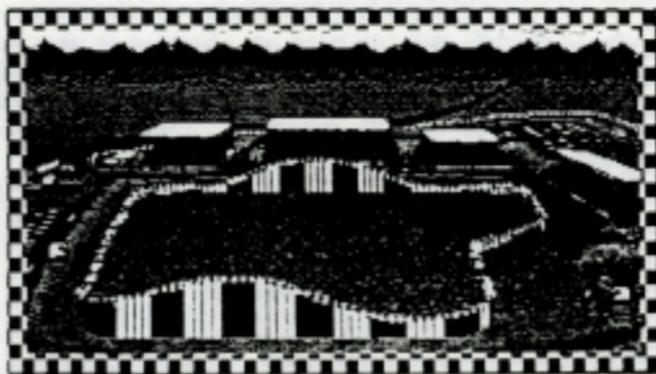
THE ROLLER COASTER



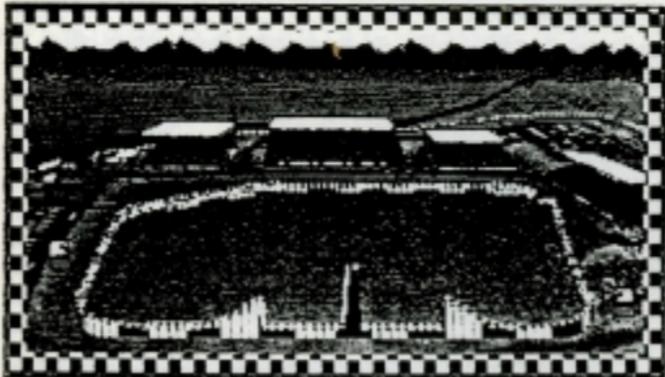
THE BIG RAMP



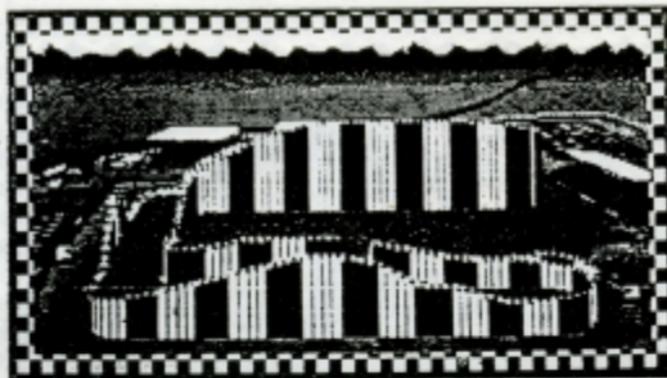
THE SKI JUMP



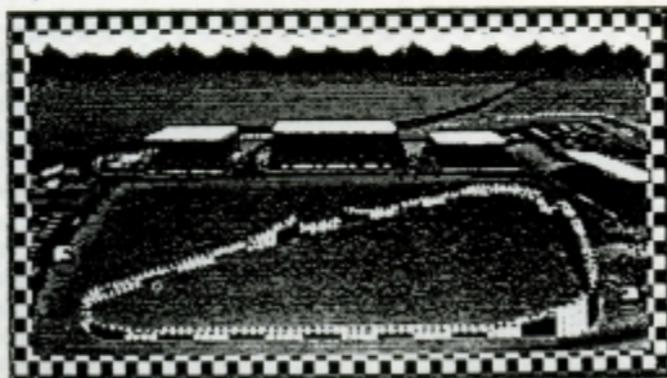
THE HUMP BACK



THE HIGH JUMP



THE DRAW BRIDGE



THE LITTLE RAMP

CONCEPTO DEL PROGRAMA, DISEÑO Y PROGRAMACION

Geoff Crammond

CON LA ASISTENCIA DE

Norah Crammond

GRAFICOS ADICIONALES

John Cummins

CONTROL DE CALIDAD

Peter Moreland

DISEÑO DEL MANUAL

Julie Burness

DISEÑO MANUAL Y GRAFICOS

Artistix UK

MANUAL

Tony Middlehurst

Martin Moth

Peter Jones

Geoff Crammond