

# ÍNDICE

LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD	1
INSTALACIÓN	2
CONTROLES	2
INICIO	4
CARRERA EN EQUIPO	5
CARRERA INDIVIDUAL	9
CRÉDITOS	10

## LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Al instalar, copiar o utilizar este software, acepta acogerse a las limitaciones que se enumeran a continuación.

**GARANTÍA LIMITADA:** Empire Interactive garantiza que el software funcionará adecuadamente con arreglo al material escrito que lo acompaña durante un período de noventa (90) días a partir de la fecha del recibo. Cualquier garantía implícita en el software tiene un límite de noventa (90) días, a menos que el efecto de esta cláusula haya sido excluido específicamente por la ley aplicable.

**RECURSOS DEL CLIENTE:** la responsabilidad de Empire Interactive y el único recurso del cliente serán, a discreción de Empire Interactive, la devolución del importe abonado o la sustitución del software o hardware que no cumpla esta garantía limitada y que se devuelva al lugar donde se adquirió con una copia del recibo. Esta garantía limitada queda anulada en caso de que el fallo del software se deba a un accidente, abuso o mal uso del mismo. El software reemplazado tendrá la garantía que restara al original o treinta (30) días en caso de que fuera inferior a dicho período.

**NINGUNA OTRA GARANTÍA:** hasta el punto máximo que permita la ley aplicable, Empire Interactive y sus distribuidores niegan el resto de declaraciones, garantías, condiciones y otros términos, tanto expresos como implícitos, que incluyen, aunque no exclusivamente, garantías implícitas y/o condiciones de comerciabilidad e idoneidad para un propósito determinado, en lo que respecta al software y a los materiales escritos que lo acompañan.

**NINGUNA RESPONSABILIDAD POR DAÑOS DERIVADOS:** hasta el punto máximo que permita la ley aplicable, ni Empire Interactive ni sus distribuidores serán responsables de cualquier tipo de daño (incluyendo, aunque no exclusivamente, daños directos o indirectos por daños personales, pérdida de beneficios económicos, interrupción de negocio, pérdida de información empresarial o cualquier otro tipo de pérdida económica) que se derive a raíz del uso o la incapacidad de utilizar este producto, incluso habiendo avisado a Empire Interactive de la posibilidad de tales daños. -En cualquier caso, toda la responsabilidad de Empire Interactive y sus distribuidores bajo cualquier condición de este contrato se verá limitada a la cantidad abonada por el software, a menos que la ley aplicable hubiera excluido de forma específica el efecto de esta cláusula. La copia, reproducción, alquiler o emisión sin autorización de la información que contiene el disco constituyen una violación de las leyes aplicables. Este acuerdo de licencia de software está regido por las leyes de Inglaterra.



## INSTALACIÓN

1. Inserta el CD-ROM de **FORD STREET RACING** (con la cara de la etiqueta hacia arriba) en la unidad de CD-ROM o DVD-ROM. Tras pocos segundos el juego debería ejecutarse automáticamente. Si esto no sucede, consulta el punto 2. De lo contrario, pasa al punto 3.
2. Si la ejecución automática está desactivada, haz doble clic en Mi PC en el escritorio de Windows. Haz doble clic en la unidad de CD-ROM o DVD-ROM para ver los contenidos del disco. Haz doble clic en el archivo **autorun.exe**.
3. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para completar la instalación.

**Nota:** consulta el archivo **readme** durante la instalación para obtener la información más actualizada.

## CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Tras la instalación, irás a la pantalla de configuración del juego. Aquí podrás configurar las preferencias de controles, gráficos, sonido e idioma. Selecciona **Aceptar** para guardar los cambios que hayas hecho y vuelve al escritorio. Selecciona **Ejecutar juego** para guardar los cambios y ejecutar el juego.

## CONTROLES

Se puede jugar a **FORD STREET RACING** con el teclado, con un controlador para juegos o con volante. Necesitas un controlador para juegos de diez botones o un volante con pedales y ocho botones para poder usar todos los controles del juego desde ese dispositivo.

### CONTROLES DEL TECLADO

#### CONTROLES DEL TECLADO DEL JUGADOR 1

Control	Acción en el juego	Menús
Flecha izquierda/derecha	Girar a la izquierda/derecha	Menú izquierda/derecha
Flecha arriba	Acelerar	Menú arriba
Flecha abajo	Frenar/Marcha atrás	Menú abajo
Ctrl derecho	Freno	-
Intro	Cambiar vista	Aceptar
Mayúsculas derecho	Vista atrás	-
W	Cambiar adelante	-
S	Cambiar atrás	-
A	Elegir vehículo 1/Bloqueo de equipo	-
D	Elegir vehículo 2/Rebufo de equipo	-
Q	Cancelar orden de equipo	-
P	Detener partida	-
Esc	-	Atrás
X	-	Función especial

#### CONTROLES DEL TECLADO DEL JUGADOR 2

Control	Acción en el juego
V/B	Girar a la izquierda/derecha
Q	Acelerar
A	Frenar/Marcha atrás
Barra espaciadora	Freno de mano
Ctrl izquierdo	Cambiar vista
Tabulador	Vista atrás

## CONFIGURACIÓN DEL VOLANTE

### FORD STREET RACING

Utiliza el programa de configuración para configurar los botones del volante. Cuando configuras un eje, tendrá el símbolo '+' o el símbolo '-' al lado del esquema, dependiendo de hacia qué lado hayas movido el eje.

Si el volante es compatible con pedales de eje único y separado, podrás seleccionar la configuración que prefieras en el Panel de control de Windows o en el software facilitado con el volante. Si cambias los pedales de eje único por los de eje separado (o viceversa), tendrás que volver a configurar los controles de acelerador y freno en el programa de configuración.

Asegúrate de que el volante tiene instalados los controladores más recientes y que está configurado y calibrado correctamente en Windows (vete a 'Panel de control/Opciones de juego' o a 'Panel de control/Dispositivos de juego').

## INICIO

¡Bienvenido a **FORD STREET RACING**! Compite con 18 de los vehículos más prestigiosos de Ford por las calles de Los Angeles en esta experiencia automovilística por equipos. Estarás al mando de un equipo de hasta tres vehículos, desde clásicos como el Boss Mustang hasta nuevas joyas como el Shelby Cobra GT-500 2007. Tendrás la posibilidad de alternar entre los coches durante las carreras para dar órdenes de equipo, lo que proporciona elementos tácticos y de estrategia de equipos a la experiencia de conducción.

### MENÚ PRINCIPAL

**CARRERA RÁPIDA:** compite en una única carrera individual. ¡El modo más rápido de empezar a correr!

**CARRERA EN EQUIPO:** participa en carreras, competiciones y desafíos de equipo.

**CARRERA INDIVIDUAL:** participa en carreras y competiciones individuales.

**MULTIJUGADOR:** compite en carreras de dos jugadores.

**OPCIONES:** elige las opciones para **FORD STREET RACING**.

**PERFIL:** configura el perfil para **FORD STREET RACING**.

**SALIR DEL JUEGO:** sales de **FORD STREET RACING**.

### MENÚ DE CARRERA EN EQUIPO

**CARRERA INDIVIDUAL:** compite en una única carrera por equipos individual. Sólo están disponibles los vehículos y circuitos desbloqueados.

**CAMPEONATO POR EQUIPOS:** compite en una serie de campeonatos de carreras por equipos mientras vas creando tu equipo de vehículos.

**DESAFÍOS:** pon a prueba tus habilidades al volante en una serie de desafíos que te proporcionarán créditos.

**TUTORIALES:** aprende los fundamentos de las carreras en equipo. Es recomendable jugar los tutoriales antes de competir en una carrera por equipos.

### MENÚ DE CARRERA INDIVIDUAL

**CARRERA INDIVIDUAL:** compite en una única carrera individual. Sólo están disponibles los vehículos y circuitos desbloqueados.

**CAMPEONATO:** compite en una serie de campeonatos individuales.

### MENÚ MULTIJUGADOR

Compite en carreras estándar de dos jugadores. Si seleccionas multijugador irás a la pantalla de configuración de carrera.

### MENÚ DE OPCIONES

#### AUTOGUARDAR

**AUTOGUARDAR:** recomendamos que actives AUTOGUARDAR para que se guarden automáticamente tu progreso y tus récords.

#### AUDIO

**VOLUMEN DE EFECTOS:** cambia el volumen de los efectos especiales.

**VOLUMEN DE MÚSICA:** cambia el volumen de la música.

#### PANTALLA

**UNIDADES DE VELOCIDAD:** selecciona la unidad de medida de la velocidad, kilómetros por hora o millas por hora.

#### CONTROLES

Selecciona los dispositivos de control del Jugador 1 y del Jugador 2.

**NOTA:** los controles se configuran en el programa de configuración del juego que se puede iniciar desde el menú Inicio de Windows (Inicio>Programas>Empire Interactive >Ford Street Racing).

#### CRÉDITOS

**CRÉDITOS:** selecciona esta opción para ver los créditos del juego.

### MENÚ DE PERFIL

El perfil contiene el progreso, los tiempos de vuelta rápida y otra información.

**GUARDAR:** guarda tu perfil actual.

**CARGAR:** carga un perfil guardado anteriormente.

**CREAR:** crea un perfil nuevo.

**CONSULTAR PROGRESOS:** consulta tus progresos en el juego.

## MENÚ DE CONFIGURACIÓN DE CARRERA

El menú de configuración de carrera aparece antes de cualquier carrera individual en los modos de equipo, individual o multijugador. Las opciones del menú varían según el modo y el tipo de carrera seleccionado.

**TIPO DE CARRERA:** selecciona el tipo de carrera.

**RIVALES:** selecciona el número de rivales (individual y multijugador).

**EQUIPOS RIVALES:** selecciona el número de equipos rivales (equipo).

**TIPO DE RIVAL:** selecciona el tipo de rival, mezcla (una mezcla de vehículos) o igual (tu mismo vehículo).

**DIFICULTAD:** selecciona el nivel de dificultad, fácil, media o difícil.

**NÚMERO DE VUELTAS:** selecciona el número de vueltas para la carrera.

## CARRERA EN EQUIPO

En la **carrera en equipo** controlas un equipo de dos o tres vehículos, a los que deberás dar instrucciones para que lleguen en las mejores posiciones posibles. Recuerda que el vencedor es el equipo que consigue más puntos, y no el que primero cruza la línea de meta.

Como responsable del equipo, puedes utilizar tres habilidades especiales, además de tener la posibilidad de **alternar** entre tus vehículos para controlarlos y dar órdenes de **bloqueo** y **rebufo** a los miembros del equipo. Es fundamental utilizar combinaciones de cambio, bloqueo y rebufo para poner en práctica la estrategia y las tácticas de carrera. A medida que avances en el campeonato por equipos necesitarás manejar con destreza estas habilidades para derrotar a equipos más potentes.

**NOTA:** es recomendable jugar los tutoriales de carrera en equipo antes de competir en una carrera por equipos. Los encontrarás en el menú de carrera en equipo.

### PANTALLA DE CARRERA EN EQUIPO



### INDICADOR DE POSICIÓN EN LA CARRERA

Este indicador muestra la posición actual de todos los vehículos de la carrera con sus correspondientes colores de equipo. El vehículo que se encuentra más arriba es el que va en cabeza. Tu vehículo aparece señalado con una caja blanca. En el interior de la caja también aparece la posición actual del vehículo en carrera.

Los miembros de tu equipo se indican con una caja negra. En el interior de la caja aparece el botón del controlador utilizado para seleccionar el vehículo, así como un símbolo que indica la maniobra que está realizando (consulta Órdenes de equipo). El color del fondo de cada caja coincide con el del indicador de miembro de equipo (consulta Selección de miembro de equipo).

## INDICADOR DE POSICIÓN DEL EQUIPO

Este indicador muestra la posición actual de todos los equipos de la carrera con sus correspondientes colores de equipo. El equipo que se encuentra más arriba es el que va en cabeza. Los puntos y la posición del equipo se calculan a partir de la posición actual de los vehículos que componen el equipo. Al final de la carrera, se asignan puntos de llegada a cada equipo.

Posición	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
Puntos	10	8	7	6	5	4	3	2	1

## MAPA DE PISTA

El mapa de pista muestra el trazado del circuito con puntos que indican la posición de todos los vehículos de la carrera, cada uno con el color de su equipo. La línea de salida/meta aparece señalada con un indicador de cuadros. Sobre el mapa aparece la vuelta en la que se encuentra tu vehículo y el número total de vueltas de la carrera. En la parte inferior, se muestra la velocidad actual de tu vehículo.

**CONSEJO:** utiliza la cámara de vista atrás para ver el circuito y los vehículos que te siguen.

## CAMBIO DE VEHÍCULOS

Cambio de vehículos te permite:

- Controlar cualquier vehículo del equipo y hacer que progrese en la carrera,
- Colocarte en la mejor posición para dar órdenes de equipo,
- Tener una mejor visión global de la situación de carrera

Si presionas los botones de **cambiar adelante** o **cambiar atrás** puedes alternar entre los vehículos en cualquier momento de la carrera. Cambiar adelante te pone al mando del vehículo de tu equipo que va por delante, mientras que cambiar atrás lo hace con el que va por detrás.

Cuando cambias de vehículo, se congela la acción momentáneamente mientras se produce la transferencia. Vuelves a tomar el control del coche en el momento que la acción vuelve a la velocidad habitual.

**NOTA:** si estás en el coche más adelantado de tu equipo y usas **cambiar adelante**, irás al vehículo de tu equipo que vaya más retrasado. En cambio, si estás en el coche más retrasado de tu equipo y usas **cambiar atrás**, irás al vehículo de tu equipo que vaya más adelantado.

**CONSEJO:** intenta mantener el equipo agrupado, ya que así será más eficaz.

## ÓRDENES DE EQUIPO

Como responsable del equipo, puedes dar órdenes de **bloqueo** para entorpecer a los rivales o de **rebufo** para que tus vehículos avancen hacia la cabeza de la carrera. Primero tienes que elegir el miembro del equipo al que quieres dar las órdenes.

### SELECCIÓN DE MIEMBRO DE EQUIPO

Los miembros del equipo tienen el mismo color y un indicador de miembro de equipo sobre sus vehículos. El color del indicador de miembro de equipo coincide con el color de fondo de la caja pertinente en el indicador de posición en la carrera, de forma que puedas distinguir a los miembros del equipo.



Indicador de miembro de equipo (esperando selección).

Puedes seleccionar un miembro del equipo si presionas los botones de **elegir vehículo 1** o **elegir vehículo 2** (los botones se indican en el indicador de posición en la carrera). Una vez seleccionado, el vehículo cambiará al estado de alerta mientras espera órdenes. Ten en cuenta que el vehículo solo permanece en alerta durante unos segundos antes de volver al estado de esperando selección.



Miembro del equipo esperando órdenes.

Una vez que un miembro del equipo esté en alerta, el jugador puede darle órdenes. También puedes seleccionar a los otros dos miembros del equipo si pulsas los botones de **elegir vehículo** a la vez.

## BLOQUEO

Bloquear consiste en maniobrar frente a los vehículos rivales para entorpecerlos, de forma que tus compañeros de equipo puedan avanzar posiciones. Un bloqueo ejecutado con éxito hará que la víctima frene bruscamente y dé bandazos por la pista antes de recuperar el control. Los vehículos que ejecutan una maniobra de bloqueo despiden una luz roja brillante por la parte trasera.

Para ordenar un bloqueo, pulsa el botón de **bloqueo de equipo** cuando haya un vehículo seleccionado, el icono que está sobre el vehículo y el indicador de posición en la carrera cambiarán.

Para realizar un bloqueo más efectivo, espera hasta que tu compañero de equipo esté delante de un rival antes de dar la orden. Trata también de realizar maniobras de **bloqueo doble** y **triple** dando órdenes de bloqueo a miembros de equipo que estén próximos. Si también se encuentran cerca de tu vehículo, realizarán la maniobra contigo.



Un miembro del equipo ejecutando un bloqueo.



Un miembro del equipo ejecutando un bloqueo doble.



Un miembro del equipo ejecutando un bloqueo triple.

**CONSEJO:** utiliza el mapa de pista para ayudarte a dar órdenes de bloqueo a miembros del equipo fuera de tu campo de visión.

## REBUFO

La maniobra de rebufo permite a un vehículo ganar velocidad rápidamente siguiendo de cerca a otro, de forma que ambos puedan adelantar al vehículo objeto de la maniobra.

Para ordenar el rebufo, pulsa el botón de **rebufo de equipo** cuando haya un vehículo seleccionado, el icono que está sobre el vehículo y el indicador de posición en la carrera cambiarán.

Para conseguir un rebufo más efectivo, realiza maniobras de **rebufo doble** y **triple** dando órdenes de rebufo a miembros del equipo que estén próximos. Si también se encuentran cerca de tu vehículo, realizarán la maniobra con ellos.

Durante una maniobra de rebufo, los vehículos del equipo que participan se turnan para ponerse a rebufo y acelerar, empezando por el más retrasado. El vehículo al que le toca ponerse a rebufo despierta un efecto en forma de estela por la parte trasera.



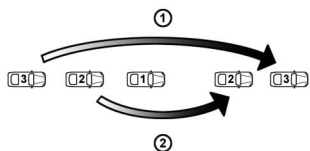
Un miembro del equipo ejecutando un rebufo.



Un miembro del equipo ejecutando un rebufo doble.



Un miembro del equipo ejecutando un rebufo triple.



A continuación se describe una maniobra completa de rebufo triple (con tres vehículos).

Paso 1: el coche 3 se pone a rebufo del 2 para acelerar y adelantarse.

Paso 2: el coche 2 se pone a rebufo del 1 para acelerar y adelantarse.

**CONSEJO:** acércate más al vehículo del equipo que va delante para conseguir una mejor aceleración.

**CONSEJO:** intenta encadenar las maniobras de rebufo ordenando la segunda justo cuando finalice la primera.

**CONSEJO:** utiliza el mapa de pista para ayudarte a dar órdenes de rebufo a miembros del equipo fuera de tu campo de visión.

**CONSEJO:** ten cuidado al dar órdenes de rebufo, es mejor evitarlas en curvas cerradas y secciones estrechas de la pista.

## CANCELAR ORDEN DE EQUIPO

Las órdenes de equipo pueden cancelarse en cualquier momento si presionas el botón de cancelar orden de equipo.

## MANIOBRAS AVANZADAS

Es posible dar órdenes de bloqueo y de rebufo a diferentes miembros del equipo. Por ejemplo, puedes hacer un rebufo doble con un miembro del equipo mientras que el compañero está bloqueando.

También puedes cambiar de vehículo durante una maniobra de rebufo, de forma que siempre controles el coche que realiza la aceleración.

Experimenta con diferentes combinaciones de maniobras y cambios de vehículo para mejorar el rendimiento del equipo.

## TIPOS DE CARRERAS POR EQUIPOS

Hay tres tipos de carreras disponibles para competir por equipos:

**CARRERA EN EQUIPO:** una carrera en equipo estándar.

**ELIMINACIÓN POR EQUIPOS:** al final de cada vuelta, los dos últimos vehículos quedan eliminados de la carrera. Mantén tu equipo en los primeros puestos para alzarte con la victoria.

**DUELO DE EQUIPOS:** la carrera comienza como un duelo uno contra uno y, cada dos vueltas, aumenta el número de participantes hasta convertirse en un duelo de equipos tres contra tres.

## PROGRESO DE TRAYECTORIA

A medida que compites en los diversos campeonatos por equipos, obtienes premios según las posiciones de llegada en las carreras, competiciones y campeonatos. Estos premios se traducen en créditos, vehículos, pistas, desafíos y campeonatos.

Cuanto mejor sea la posición que consigas en una carrera, mejor será el premio. Una vez que hayas conseguido una pista, un desafío o un coche, estará disponible en todos los modos de juego de **FORD STREET RACING**.

En el **expositor** puedes canjear los créditos para adquirir nuevos vehículos, de entre los que has desbloqueado, para el equipo.

**NOTA:** la primera vez que entras en el campeonato por equipos tienes que comprar vehículos en el expositor.

En el **garaje** puedes ver los vehículos que has comprado, reparar los averiados o vender los que ya no quieres.

Los **desafíos** son una forma de aumentar tus habilidades al volante al máximo y conseguir créditos extra para mejorar el equipo. Ten en cuenta que sólo recibes créditos la primera vez que superas un desafío.

En cada competición recibirás una **calificación:** oro, plata o bronce. La calificación se basa en la posición de llegada en cada carrera. ¡Tienes que ganarlas todas para conseguir el oro!

## SELECCIÓN DE VEHÍCULO DE EQUIPO

Antes de entrar en la carrera por equipos tienes que seleccionar un equipo de vehículos con el que competir. En una carrera individual por equipos, al seleccionar el primer vehículo se fija la categoría, es decir, los dos vehículos restantes deberán pertenecer a la categoría del primero: clásico, rendimiento o gran rendimiento. Puedes seleccionar la categoría utilizando los botones de **menú arriba** y **menú abajo**. Ten en cuenta que en las carreras individuales por equipos, el equipo siempre consta de tres vehículos. Cuando seleccionas el equipo, también puedes elegir el color que desees.

En las carreras de campeonato por equipos, tienes que elegir un equipo de vehículos de entre los que tienes en el garaje. Recuerda que cuando selecciones los vehículos, no estarán disponibles los que no cumplan los requisitos de la competición en la que vas a participar. Una vez elegido el equipo de vehículos y el color, puedes ir a la selección de pista.

## CARRERA INDIVIDUAL

En las carreras individuales solo conduces un vehículo y no hay estrategia de equipos, por lo que puedes concentrarte en mejorar tus habilidades al volante.

## TIPOS DE CARRERA INDIVIDUAL

Hay cinco tipos de carreras individuales disponibles:

**CARRERA ESTÁNDAR:** una carrera estándar. ¡Cruza el primero la meta para ganar!

**ELIMINACIÓN:** al final de cada vuelta, los dos últimos vehículos quedan eliminados de la carrera.

¿Sobrevivirás lo bastante para ganar?

**CONTRARRELOJ:** tú solo contra el reloj.

**DUELO:** carrera cara a cara. ¡Cruza el primero la meta para ganar!

**ADELANTAMIENTO:** ¡deja a los rivales temblando! Adelanta todos los vehículos posibles en el tiempo disponible. Recibes recompensas por conducir limpiamente. Adelanta tres coches sin golpearlos y conseguirás más tiempo.

## SELECCIÓN DE VEHÍCULO INDIVIDUAL

Para seleccionar un vehículo con el que competir, elige primero una de las categorías: clásico, rendimiento o gran rendimiento. Una vez seleccionada la categoría, elige el vehículo que quieres y el color. Los vehículos que no están desbloqueados solo aparecen como una silueta.

## SELECCIÓN DE PISTA

Para seleccionar una pista en la que correr, desplázate hacia la izquierda o la derecha por las pistas disponibles y utiliza los botones de **menú arriba** y **menú abajo** para establecer la dirección de la pista.

**NOTA:** las pistas que aparecen con un candado están bloqueadas y no se pueden seleccionar.

## PANTALLA DE CARRERA INDIVIDUAL



**Indicador de posición en la carrera:** muestra las posiciones actuales de todos los vehículos en carrera. El vehículo que se encuentra más arriba es el que va en cabeza. Tu vehículo aparece señalado con una caja blanca. En el interior de la caja también aparece la posición actual del vehículo en carrera.

**Mapa de pista:** muestra el trazado del circuito con puntos que indican la posición de todos los vehículos en carrera. El punto amarillo corresponde a tu vehículo, los demás se representan en azul. La línea de salida/meta aparece señalada con un indicador de cuadros. Sobre el mapa aparece la vuelta en la que se encuentra tu vehículo y el número total de vueltas de la carrera. En la parte inferior, se muestra la velocidad actual de tu vehículo.

**Información de carrera estándar:**

**TIEMPO:** el tiempo actual de vuelta.

**MEJOR:** tu mejor vuelta rápida en esta carrera.

**Información de contrarreloj:**

**OBJETIVO:** el tiempo de vuelta que debes batir.

**ACTUAL:** tu tiempo actual de vuelta.

**ÚLTIMO:** tiempo de la vuelta anterior.

**RÉCORD:** tiempo récord actual del vehículo.

**Información de adelantamiento:**

**TIEMPO:** tiempo restante del desafío.

**COCHES:** número de coches adelantados/número de coches que tienes que adelantar.

**LIMPIO:** número de coches adelantados limpiamente en cadena.

## CREDITS

### RAZORWORKS

#### PRODUCCIÓN

Kevin Bezant, Steve Hart, Jennie Bates

#### ILUSTRACIONES

Rick Nath, Kam Chana, Steven Crow, Simon Davies,

James Morris, Dan Zelcs, Marco Segers

Mika Valimaa, Damien Murphy, Adam Wilkinson,

Andrew Jackson, Daniel Martinez-Normand,

John Wilkinson, Keith Burden, Sanjay Nath

#### DISEÑO

Anthony Lewis, Mike Harman

#### PROGRAMACIÓN

Dave Proctor, Todd Gibbs, Jeff Sheard, Dave Lomas,

Dan Clarke, Graham Blackwood, Kostas Pataridis,

Jason Turner, Ioannis Venetsanopoulos

#### DIRECCIÓN DE DISEÑO DE SONIDO

Richard Beddow

#### COMPOSICIÓN MUSICAL

Richard Beddow

#### MÚSICA ADICIONAL

Roy Adams

#### DISEÑO DE SONIDO ADICIONAL

Greg Hill - Soundwave Concepts

#### CONTROL DE CALIDAD INTERNO

Gavin Clark, Richard Hughes

### EMPIRE INTERACTIVE

#### PRODUCCIÓN EJECUTIVA SÉNIOR

Simon Prytherch

#### AYUDANTE DE PRODUCCIÓN

Steve Metcalf

#### DIRECCIÓN DE CALIDAD

Dave Cleaveley

#### AYUDANTE DE DIRECCIÓN DE CALIDAD

Steve Frazer

#### JEFE DE CALIDAD

Cliff Ramsey

#### CONTROL DE CALIDAD

Kyle Brewer, Wayne P Gardner, Darren T Bennett

Phil Octave, James Knight, James Davis

### AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

The Beanstalk Group

Terry Watts

Pam Goodey (nuestra guía de viajes en Los Angeles)

Richard T. Weaver (Servicios automovilísticos)

NemeSys Technology, Inc. & The Scarbee J-Slap

Keith LeBlanc / The Mix – Cymbals

