

NICKELODEON

Nicktoons™ RACING



ÍNDICE DE MATERIAS

Lo primero es lo primero	4
El archivo Léeme	4
Requisitos del sistema	4
Puesta en marcha	4
Bienvenido a <i>Nicktoons™ Racing!</i>	5
Inicio del juego	5
Continuar con una partida guardada	5
Salir del juego	5
Controles del menú	6
¡Que empiece la carrera!	6
Opciones	6
Niveles de dificultad	7
Menú opciones del jugador	7
Selección de personajes	9
Selección de pista	10
Caracteres	10
Otras características de conducción interesantes	12
Bonificaciones	12
Controles de conducción	14
Asistencia técnica	15
Créditos.....	16

LO PRIMERO ES LO PRIMERO

El archivo Léeme

El CD-ROM *Nicktoons™ Racing* incluye un archivo Léeme en el que puedes ver tanto el Contrato de licencia como información actualizada acerca del juego. Para visualizar dicho archivo, haz doble clic en él dentro del directorio *Nicktoons™ Racing* que se encuentra en tu disco duro (normalmente C:\Archivos de programa\Nicktoons Racing). También puedes ver el archivo Léeme haciendo clic primero en el botón INICIO de la barra de tareas de Win95/98 y después en Programas, Hasbro Interactive, luego en *Nicktoons™ Racing* y por último en el archivo Léeme.

Requisitos del sistema

Sistema operativo:	Windows® 95/98
Procesador:	Pentium® 166 MHz o superior
Memoria:	32 MB RAM
Espacio libre en el disco duro:	50 MB
Lector de CD-ROM:	velocidad 4X
Tarjeta de vídeo:	tarjeta de vídeo SVGA 2 MB compatible con Windows® 95/98*
Tarjeta de sonido:	tarjeta de sonido compatible de 16 bits compatible con Windows® 95/98*
DirectX:	DirectX versión 7.0 (incluido) o superior
Ratón:	necesario

**Indica que el dispositivo debe ser compatible con DirectX versión 7.0 o superior.*

PUESTA EN MARCHA

1. Ejecuta Windows® 95/98
2. Inserta el CD-ROM *Nicktoons™ Racing* en el lector de D-ROM.
3. Si está activada la opción de inicio automático aparecerá una pantalla de título. De no ser así, haz doble clic en el icono "Mi PC" en el escritorio Win95/98.
4. A continuación, haz doble clic en el icono CD-ROM para instalar el juego. Si llegado este punto sigue sin aparecer la pantalla de instalación, busca el archivo "setup.exe" dentro del disco *Nicktoons™ Racing* y haz doble clic en él.
5. Sigue las demás instrucciones que aparecen en pantalla para completar la instalación del juego *Nicktoons™ Racing*.



6. Una vez completada la instalación, haz clic en el botón Inicio de la parte inferior de la pantalla y selecciona Programas > Hasbro Interactive > *Nicktoons™ Racing* > *Nicktoons™ Racing* para empezar a jugar.

Nota: debes tener el disco con el juego *Nicktoons™ Racing* en el lector de CD-ROM para poder jugar.

Instalación de DirectX

Para poder ejecutar el juego *Nicktoons™ Racing* es necesario DirectX 7.0 (o superior). Si no tienes instalada esta versión en tu PC, haz clic en "Sí" cuando aparezca la pregunta de si deseas instalarlo.

¡BIENVENIDO A NICKTOONS™ RACING!

Una misteriosa invitación

Los personajes de *Nicktoons™* se ha reunido tras recibir una misteriosa invitación para competir por el Premio Krusty Krab Big Bun. Cada uno de los personajes de *Nicktoons™* ha sido desafiado para que pruebe suerte y obtenga tan apetitoso premio. Misteriosamente, la carta estaba firmada por el "Corredor misterioso". Nadie sabe quién es ese corredor, tan sólo que corre en un impecable coche negro.

INICIO DEL JUEGO

Al ejecutar por primera vez el CD-ROM *Nicktoons™ Racing*, aparecerá una pantalla en la que debes seleccionar el número de jugadores humanos, el tipo de carrera en la que quieres competir y la dificultad que quieres que tenga Véase "¡Que empiece la carrera!" en la página 6.

Continuar con una partida guardada

Si sales del CD-ROM de *Nicktoons™ Racing* antes de completar las actividades, se guarda automáticamente la partida que estás jugando. Al volver a iniciar el juego, se carga automáticamente la última partida guardada. Si quieres restablecer la partida, selecciona Opciones>Configuración predeterminada.

Salir del juego

Desde la pantalla de menú puedes salir al escritorio de Windows® pulsando la tecla "Esc". Aparecerá una pantalla en la que se pregunta si realmente deseas salir del juego. Pulsa la tecla "Y" para contestar que Sí, o bien pulsa N para decir que No.



CONTROLES DEL MENÚ

Con las teclas de dirección del teclado puedes seleccionar las distintas opciones que aparecen en las pantallas de menú. Al pulsar la tecla INTRO se confirma la selección y con RETROCESO se deshace la selección o bien se vuelve a la pantalla anterior. A continuación se indican los distintos controles del menú:

Teclado	Función
<i>Flecha arriba</i>	<i>Desplazar arriba la selección</i>
<i>Flecha abajo</i>	<i>Desplazar abajo la selección</i>
<i>Flecha izquierda</i>	<i>Desplazar a la izquierda la selección</i>
<i>Flecha derecha</i>	<i>Desplazar a la derecha la selección</i>
<i>Intro</i>	<i>Confirmar selección / Avanzar</i>
<i>Retroceso</i>	<i>Deshacer selección / Retroceder</i>
<i>Esc</i>	<i>Salir del juego</i>

¡QUE EMPIECE LA CARRERA!

Seleccione una de las siguientes opciones del menú: 1 Jugador, 2 Jugadores, Opciones o Dificultad.

1 JUGADOR

Esta pantalla te permite seleccionar las distintas carreras. Utilice las teclas arriba y abajo para destacar una opción y pulsa la tecla INTRO para confirmar la selección. Al pulsar la tecla RETORNO se vuelve a la pantalla anterior.

2 JUGADORES

Utilice las teclas arriba y abajo para destacar una opción y pulsa la tecla INTRO para confirmar la selección. Al pulsar la tecla RETORNO se vuelve a la pantalla anterior.

OPCIONES

Esta pantalla te permite modificar las distintas opciones en una partida. Para seleccionar las opciones que aparecen enumeradas a continuación, utiliza las teclas arriba y abajo para destacar una opción y las teclas de izquierda y derecha para ver las elecciones disponibles para dicha opción. Pulse INTRO para elegir la opción. Al pulsar la tecla RETORNO se vuelve a la pantalla anterior.

Sonido

En esta pantalla puedes elevar o reducir el volumen del juego y de la música que lo acompaña.



Definir teclas

Con esta pantalla se pueden modificar las teclas predeterminadas con las que se usa el juego. Desplaza la selección con las teclas de dirección. Pulsa INTRO para seleccionar la tecla que deseas cambiar. A continuación pulsa la tecla nueva que deseas asignar.



Definir joystick

Esta pantalla te permite cambiar los botones predeterminados del pad o joystick que se utilizan para el juego. Desplaza la selección con el pad o joystick. Pulsa INTRO para seleccionar el botón que deseas cambiar. A continuación pulsa el botón nuevo que deseas asignar.

Sala de celebridades

Aquí se guardan tus mejores tiempos del Modo contrarreloj.

NIVELES DE DIFICULTAD

El juego tiene tres niveles de dificultad: fácil, medio y difícil.

Nota: al pulsar la tecla INTRO si está señalada la Dificultad se pasa de un nivel a otro. El nivel Fácil es el predeterminado del juego; el nivel Medio estará disponible una vez terminado el juego en el nivel Fácil. Debes terminar el juego en el nivel Medio para poder entrar en el nivel Difícil.

La dificultad determina en qué puesto te debes clasificar para la siguiente competición o dónde vas a correr en la competición actual.

Fácil – Puestos 1º, 2º o 3º para progresar.

Medio – Puestos 1º o 2º para progresar.

Difícil – Puesto 1º para progresar.

Si en algún momento pasas a una posición inferior en el total de puntos no conseguirás clasificarte.

MENÚ OPCIONES DEL JUGADOR

Tanto el modo 1 Jugador como 2 Jugadores cuentan con un menú de opciones en el que aparecen distintas formas de competir con tus personajes Nicktoons™ preferidos.

Trofeos

En este modo compites con tres cinco personajes, de los cuales uno puede ser el Jugador 2, para ganar un premio. El premio es un



Trofeo. Cada Trofeo consta de cuatro pistas, cada una con una carrera de tres vueltas. Al principio sólo puedes correr en la primera competición de Trofeo. Los demás trofeos estarán disponibles cuando hayas ganado las anteriores carreras y hayas obtenido los trofeos de dichas carreras. Al término de cada carrera se asignan los puntos de la siguiente forma:

1° - 10 puntos	4° - 3 puntos
2° - 7 puntos	5° - 1 punto
3° - 5 puntos	6° - 0 puntos

Una vez completadas las cuatro pistas de una carrera de Trofeo gana el jugador con más puntos. Si en algún momento pasas a una posición inferior en el total de puntos no conseguirás clasificarte. Los niveles de dificultad determinan el puesto en el que te debes mantener.

Contrarreloj

Este modo te permite practicar tu habilidad en cualquiera de las pistas disponibles. ¡Obtén la mejor puntuación sin que los demás personajes se interpongan en tu camino!



Carrera amistosa

Al principio, las cuatro pistas del primer Trofeo están abiertas para que practiques tu habilidad. Podrás correr en otras pistas disponibles cuando las hayas abierto, para lo cual necesitas ganar las demás competiciones. En este modo obtienes un trofeo si ganas la carrera. El trofeo corresponde al número de carreras que hayas ganado. Cuantas más carreras ganes de una vez, más trofeos obtendrás. Si pierdes una carrera se eliminan los trofeos y debes empezar desde cero.

Duelo

Este modo te permite enfrentarte cara a cara con un amigo. Al igual que en la Carrera amistosa, en principio hay cuatro pistas abiertas. Podrás seleccionar cualquiera de las pistas disponibles cuando los dos jugadores hayan seleccionado el personaje con el que desean correr.

Relevo

Puedes seleccionar hasta tres personajes distintos con los que correr. Después de cada vuelta cambias de corredor y sigues con la carrera.

SELECCIÓN DE PERSONAJES

Dependiendo de la partida que juegues (1 Jugador, 2 Jugadores, Relevo, etc.) aparecerá una pantalla con selección de jugadores para que puedas elegir el personaje *Nicktoons™* que quieres controlar.



Seleccionar un personaje para 1 jugador

Utiliza las teclas izquierda y derecha para elegir un personaje y pulsa INTRO para confirmar tu elección.

Seleccionar personajes para 2 jugadores

El Jugador 1 tiene el privilegio de elegir primero su personaje. Utiliza las teclas izquierda y derecha para elegir un personaje y pulsa INTRO para confirmar tu elección. Después es el turno del Jugador 2.

Mientras el Jugador 2 elige su personaje, o antes de que pulse la tecla INTRO, el Jugador 1 puede cambiar su propia selección pulsando la tecla RETROCESO. Si ninguno de los dos jugadores ha seleccionado un personaje, al pulsar la tecla RETROCESO o al destacar y seleccionar "volver" se volverá a la pantalla anterior.

Seleccionar personajes para relevo con 1 jugador

Al comenzar las carreras de relevos puedes seleccionar competir con tres de tus personajes preferidos. Utiliza las teclas de dirección para desplazarte por la selección. Cuando estés preparado pulsa la tecla INTRO para confirmar tu selección. Puedes repetir el procedimiento para seleccionar dos personajes más. Si has elegido algún personaje, al pulsar RETROCESO se deshace la selección. Si no has seleccionado un personaje, al pulsar la tecla RETROCESO o al destacar y seleccionar "volver" se volverá a la pantalla anterior.

Seleccionar personajes para relevo con 2 jugadores

Los dos jugadores se turnan para elegir hasta tres personajes cada uno. Utiliza las teclas izquierda y derecha para elegir un personaje y pulsa INTRO para confirmar tu elección. Puedes repetir el procedimiento para seleccionar dos personajes más.

Si eliges un personaje pero luego cambias de opinión, pulsa RETROCESO para deshacer la selección. Si todavía no has seleccionado un personaje, al pulsar la tecla RETROCESO o al destacar y seleccionar "volver" se volverá a la pantalla anterior.

SELECCIÓN DE PISTA

Seleccionar una pista para el modo Trofeo

Utiliza las teclas de dirección para desplazar la selección arriba y abajo por los trofeos disponibles. Cuando visites esta pantalla por primera vez sólo estará disponible para competir el primer Trofeo. Si al final del torneo acabas bien clasificado, podrás correr en el siguiente trofeo y en las cuatro pistas siguientes. Vuelve a terminar en lo alto del podio y podrás acceder al siguiente Trofeo.



Seleccionar una pista para el modo Carrera amistosa

Utiliza las teclas de dirección para desplazar la selección arriba y abajo por los grupos de pistas disponibles. Mueve la selección a la izquierda para desplazarte por las selecciones de pistas. Obtendrás más pistas en el modo Carrera amistosa cuando las completes en el modo Trofeo. Cuando estés preparado pulsa la tecla INTRO para confirmar la selección. Al pulsar RETROCESO o destacar y seleccionar "volver" volverás a la pantalla anterior.

PERSONAJES

En *Nicktoons™ Racing* puedes elegir tu personaje favorito dentro de una amplia selección de terribles personajes Nicktoons™. ¿Alguna vez te has preguntado si Stimpy podría ganar a Angelica Pickles en una carrera? ¡Ya puedes descubrirlo!

El corredor misterioso

El Corredor misterioso es, en fin, ¡todo un misterio! El corredor misterioso (Mystery Rider o M.R.) siempre merodea por el juego, tratando de ganarte en las carreras. Si quieres saber quién o qué es, entonces tendrás que esperar hasta el final del juego. Esto significa que tienes que ganar un montón de carreras. ¡Será mejor que empieces!



*Rugrats,TM
Aventuras en pañales,TM
Tommy*



*Los Thornberrys,TM
Eliza*



*Bob EsponjaTM
Bob Esponja*



*Rugrats,TM
Aventuras en pañales,TM
Angelica*



*Los Thornberrys,TM
Darwin*



*Bob Esponja,TM
Patrick Star*



*iOye Arnold!,TM
Arnold*



*CatDog,TM
CatDogTM*



Ren y Stimpy,TM Stimpy



*iOye Arnold!,TM
Helga*



*Castores Cascarrabias,TM
Daggett y Norbert*



*iiiAaahh monstruos!!!,TM
Ickis*



El corredor misterioso

OTRAS CARACTERÍSTICAS DE CONDUCCIÓN INTERESANTES

Barra de aceleración

Puedes llenar esta barra coleccionando 10 premios de aceleración. Cuantos más premios obtengas, más rápido podrás ir. Los premios azules te dan un grado de velocidad, mientras que los rojos te dan cinco. ¡Pero cuidado! La velocidad descende poco a poco de la barra de aceleración, por lo que tendrás que seguir coleccionando premios para mantener la velocidad al máximo. Puedes utilizar toda la velocidad o parte de la velocidad de la barra pulsando el botón de propulsión.

Deslizamiento potente

El deslizamiento potente te permite tomar las curvas cerradas a gran velocidad. Para realizar un deslizamiento potente, salta al tiempo que giras y mantén pulsada la tecla de salto. ¡Ya estás realizando un deslizamiento potente! Es genial, ¿verdad? Al soltar el botón de salto se detiene el deslizamiento potente.

BONIFICACIONES

Colecciona bonificaciones al pasar sobre los regalos. Cuando recojas las bonificaciones estas aparecerán en la parte superior derecha de la pantalla. Para activar las bonificaciones debe pulsar la tecla INTRO.



Premio de superpropulsión

Durante la partida podrás ir reuniendo estos premios para aumentar la barra de velocidad que aparece en la parte superior de la pantalla.



Burbuja de Bob Esponja

La burbuja se lanza hacia delante, captura al oponente y lo lanza al aire un instante para que se retrase en la carrera.



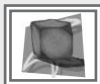
Medusa

Son muy fáciles de utilizar, se disparan e impactan contra el adversario. Cuando una medusa se pone a la altura del oponente, éste recibe una descarga de medusa y queda fuera de combate durante un instante.



Lanzacocos de Darwin

Este premio lanza los cocos para que rueden por el suelo.



Lanza picatostes

Se lanzan terribles picatostes en arco por el aire hacia los oponentes. Cuando caen, inutilizan todo en un radio bastante amplio.



Polvos de talco de Tommy

Echa polvos de talco al aire por detrás del jugador. De esta forma no sólo se mantiene bien seco Tommy, sino que todos los adversarios que se acerquen quedaran cubiertos por una nube de polvo y tendrán que reducir la velocidad. Pulsa INTRO y mantén pulsada la tecla para activar esta bonificación. Esta bonificación se colocará detrás de tu vehículo. Suelta la tecla INTRO y la bonificación se pondrá en la pista.



Cubo de basura de Ickis

Esto también se lanza a la pista por detrás de ti. Si otro jugador choca contra el obstáculo el cubo de basura se encajará en su cabeza y le resultará más difícil conducir. Pulsa INTRO y mantén pulsada la tecla para activarlo. Esta bonificación se colocará detrás de tu vehículo. Suelta la tecla INTRO y la bonificación se pondrá en la pista.



Basura arenosa

¡El favorito de Stimpy! Se lanza basura arenosa a la pista por detrás de ti. Los jugadores que atraviesen la arena perderán el control y lo recuperarán poco después. Pulsa INTRO y mantén pulsada la tecla para activarlo. Esta bonificación se colocará detrás de tu vehículo. Suelta la tecla INTRO y la bonificación se pondrá en la pista.



Goooze™

También puedes soltar Goooze™ tras de ti. Rebotará un rato y luego se quedara quieto. Quienes choquen contra el Goooze™ rebotarán hacia delante y hacia atrás, como al dar con una cinta elástica, hasta que se detengan. Pulsa INTRO y mantén pulsada la tecla para activarlo. Esta bonificación se colocará detrás de tu vehículo. Suelta la tecla INTRO y la bonificación se pondrá en la pista.



El Totem mágico de LosThornberrys™

El polvo mágico do Los Thornberrys™ te permite hacerte con las bonificaciones de tus adversarios antes de que tengan ocasión de utilizarlas.



La hueva de pez de los Castores Cascarrabias™

Al obtener esta bonificación obtienes un escudo contra los demás artefactos. El huevo rodea a tu personaje para que sea invulnerable. Este huevo también aumenta tu velocidad.



El flash de cámara de Los Thornberrys™

¡Di patata! Al activar el flash de la cámara los demás jugadores quedan deslumbrados. Los demás jugadores no verán bien la pantalla por lo que no podrán ver tampoco la pista.



Stumpy

No, no se trata de Stumpy. Hay una gran diferencia. Stumpy el mejor amigo de los Castores Cascarrabias™ hará que los demás jugadores se queden perplejos. Stumpy caerá sobre la cabeza de tus enemigos de modo que empezarán a girar sin control.



La máquina del tiempo de los Castores Cascarrabias™

Con esta bonificación tu personaje se pondrá delante del jugador que está delante de ti.

Flechas de superpropulsión

Al conducir sobre estas flechas tu personaje irá a más velocidad. Verás distintas flechas sobre la pista. Cada color te ofrece una propulsión distinta.

Bonificaciones

¡Hay muchos secretos por descubrir! Trata de terminar la partida en todos los niveles de dificultad para averiguar cuáles son las bonificaciones.

CONTROLES DE CONDUCCIÓN

Teclado	Función
Jugador 1	
Control derecho	Frenar
Flecha derecha	Girar a la derecha
Flecha izquierda	Girar a la izquierda
Flecha arriba	Acelerar
Flecha abajo	Marcha atrás
INTRO	Activar bonificación
Mayús derecha	Saltar
Mayús derecha + Flecha derecha o izquierda	Deslizamiento potente
Retroceso	Superpropulsión
Jugador 2	
W	Acelerar
A	Girar a la izquierda
D	Girar a la derecha
S	Marcha atrás
Mayús izquierda	Activar bonificación
Control izquierdo	Superpropulsión
Tabulador	Frenar
Q + A o D	Deslizamiento potente
Q	Saltar

SOPORTE TÉCNICO

En Argentina

Edusoft anuncia que ya está en funcionamiento su línea directa de soporte técnico, la primera de sus características en nuestro país. A través de ella, todos nuestros clientes pueden acceder a un servicio que incluye:

Solución de problemas de instalación y guía a través del proceso

Solución de problemas de utilización

Consultas, dudas, opiniones, etc.

comunicarse con nuestra línea de Soporte Técnico:

E-mail: soporte@edusoft.com.ar

Teléfono/Fax: 4866-0666 (líneas rotativas)

Carta: Gallo 353 - C1172ABG - Bs. As. - Argentina

Internet: www.edusoft.com.ar

¡No Olvide Visitar nuestro site en Internet!

Antes de llamar:

Si intentó varias opciones y ninguna ha solucionado su problema, por favor contáctenos, pero:

1. Asegúrese de estar frente a su computadora.
2. Sea capaz de describir su computadora (marca, procesador, velocidad, memoria RAM, que tarjeta de sonido y video están instaladas, que sistema operativo utiliza, etc)
3. Intente tener una descripción detallada del problema, y los pasos que siguió antes de encontrarlo.

Garantía

Infogrames y Edusoft garantizan el funcionamiento del producto original en su formato CD-ROM, libre de defectos por 90 (noventa) días de la fecha de compra. Para que la garantía tenga valor es necesario mandar la tarjeta de registro a Edusoft dentro de los 30 (treinta) días de la fecha de compra. Infogrames y Edusoft se reservan el derecho que determinan la ilegabilidad de la garantía. Si el CD está dañado, dentro de los 90 (noventa) días de la compra será cambiado por otro, de lo contrario deberá abonar el precio nominal de uno nuevo. Para ello mande el CD dañado a Edusoft: Casilla de Correo 18 - Sucursal (B) - 1413 - Capital Federal

En Chile

Neotek S.A.

Los Leones, 2532-601, Providencia, Santiago

Fono: 600-600-22-11

Soporte: infogrames@neotek.cl

Horario de Atención: Lunes a Viernes de 9:00 a 18:00 hs.

www.neotek.cl

CRÉDITOS

Infogrames Interactive

Producer:

Erik Harshman

Executive Producer:

Eric Hayashi

Director of Quality Assurance:

Michael Craighead

QA Certification Manager:

Kurt Boutin

QA Testing Managers:

Randy Lee,

Bill Carroll

QA Certification Lead:

Mark Huggins

Lead Tester:

Tony Calabresi

Testers:

Kevin Johnson,

Howard,

Steve Pollard,

Dan Frisoli

Infogrames Europe

Marketing:

Larry Sparks,

Catherine Heilbron,

Cyril Voiron,

Anne Roy

Public Relations:

Lynn Daniel

QA:

Andrew Luckett

Lewis Glover

Design Studio:

Emmanuelle Tahmazian,

Sylvie Combet

Rose-May Mathon,

Marie Houssais

Localization:

Sylviane Pivot,

Charlotte Virgoe

Knockin Boots Productions

Babel Media

Technical Department:

Jean-Marcel Nicolai

Rebecka Pernered

Sophie Wibaux

Jerome Di Tullio

Nickelodeon Interactive

V.P. of Interactive Product

and Book Publishing:

Stephen Youngwood

*Director of Marketing and
New Business Development:*

Sherice Guillory

Senior Manager of

Development and Production:

Aly Peduto

Project Coordinator:

Erika "E" Ortiz

International Software

Coordinator:

Erica David

*Director of International
Software:*

Darren Metzger

Marketing Manager:

Benvon Crumpler

Marketing Coordinator:

Lynn Marlow

Very Special thanks:

Petrina McPhee,

Sue Bulson,

Liz Mackney,

Kathryn Lynch

Viktorya Hollings

And also:

Bruno Bonnell,

Jean-Claude Larue

James North-Hearn

Renaud Marin

Florence Rigaut

Software Creations

Chairman:

Mike Webb

CEO:

Paul Hibbard

Executive Producer:

Lorraine Starr

Producer:

David McLachlan

Project Manager:

Graham Billsborough

Lead Programmer:

George Ghataora

Front End Programmer:

Paul Tonge

Render Engine:

Barry Irvine

Panos Zabolos

Animation System:

Chris Waterworth

Game Code:

Richard Lamb

Chris Shay

Colin Poulter

Common System Code:

Paul Gill

Colin Poulter

James Watson

Paul Harper

Code Optimization:

Jason Brooke

AI Programmers:

Allan Findlay

Panos Zabolos

Lead Artist:

Deborah Graham

FE Artist:

Christian Simcock

Track Artists:

Mark Sibson

Dave Worton

Phil Bretherton

Paul Greenall

Jim Bottomley

Kevin Connolly

Infogrames - Brasil

Director General de América
Latina
Pedro Reuter

Gerente de Marketing
Glaucio D'Alessandro Bueno

Asistente de Marketing
João Gabriel Albani

Testeadores
Adolpho Ramos Cardoso

Traducción
Neotek S.A.

Design Gráfico
Geraldo Cleuto Galvão

Matt Whitley
Anthony Anderson
Ursula McLean
Ant Anderson

Additional Art:
Mike Bareham

Animation:
Paul Johnson

Music and SFX:
Martin Goodall

Intro Sequence:
Fat City Films

FE VO Talent:
Chris Jojo

End Sequences:
Mike Bareham

Paul Johnson
Q.A. Lead:
Marc Bowden

Q.A.:
Graeme Ankers
Richard Brooks
Ajay Dadlani
Craig Betts
Marcus Fisher

Common Tools:
Andy Clarke

Scarey FE Tool:
Kate D'Souza

Special Thanks:
David Reed
Simon Embley
Tim Gaskins
Craig Betts

© ATARI Interactive, Inc. All rights reserved. Published by Atari Brasil. Created and development by Software Creations Grup. © 2001 VIACOM INTERNATIONAL INC. All rights reserved. Nickelodeon, Rugrats, The Thornberrys, CatDog, SpongeBob SquarePants, Hey Arnold!, Ren & Stimpy, Aaahh!!! Monsters and all other characteres, titles and trademarks are the property of Viacom International Inc. Rugrats, The Thornberrys and Aaahh!!! Monsters are created by Klasky Csupo, Inc. CatDog created by Peter Hannan. SpongBob SquarePants created by Stephen Hillenburg. Hey Arnold! created by Craig Barlett. Gooze © 2000 Flying Colors Toys, Inc., subsidiary of Jakks Pacific, Inc. Gooze™ is trademark of Flying Colors Toys, Inc..Manufactured by ATARI Brasil Ltda. São Paulo, Brazil.



© ATARI Interactive, Inc. All rights reserved. Published by Atari Brasil. Created and development by Software Creations Grup. © 2001 VIACOM INTERNATIONAL INC. All rights reserved. Nickelodeon, Rugrats, The Thornberrys, CatDog, SpongeBob SquarePants, Hey Arnold!, Ren & Stimpy, Aaahh!!! Monsters and all other characters, titles and trademarks are the property of Viacom International Inc. Rugrats, The Thornberrys and Aaahh!!! Monsters are created by Klasky Csupo, Inc. CatDog created by Peter Hannan. SpongeBob SquarePants created by Stephen Hillenburg. Hey Arnold! created by Craig Barlett. Gooze © 2000 Flying Colors Toys, Inc., subsidiary of Jakks Pacific, Inc. Gooze™ is trademark of Flying Colors Toys, Inc..Manufactured by ATARI Brasil Ltda. São Paulo, Brazil.