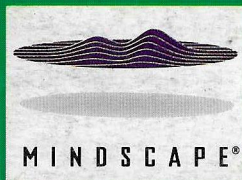
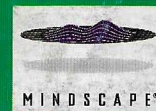


Al Unser Jr.
 2-TIME INDY 500 CHAMPION

INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM



Mindscape International
 Priority House, Charles Avenue, Maltings Park, Burgess Hill,
 West Sussex, RH15 9PQ

Mindscape GmbH
 Daimler Strasse 11, 41564 Kaarst, Deutschland

Mindscape France
 1 Rue Victor Hugo, 35000 Rennes, France

Al Unser JR. is a trademark of AUJ Motorsports Inc. Licensed to The Software Toolworks, Inc. Copyright © 1994 The Software Toolworks, Inc. All Rights Reserved. Mindscape and its logo are registered trademarks of Mindscape Int.

PRINTED IN JAPAN
 IMPRIME AU JAPON



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCAEU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCAEU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEM VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TILOITTEEN LAADUN, TÄRKISTÄ AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLE, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

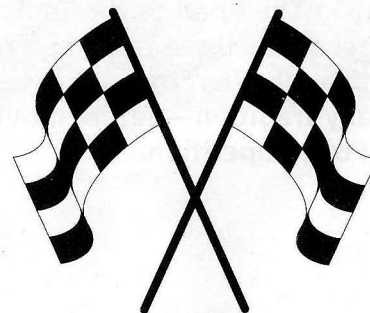
OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDARNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIETODT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

CONTENTS

| | |
|---------------------------------------|----|
| FOLLOW AL TO THE TOP..... | 2 |
| STARTING THE GAME..... | 4 |
| THE CONTROLLER AND HOW TO USE IT..... | 5 |
| SETTING UP YOUR PLAY OPTIONS..... | 8 |
| LEVELS OF COMPETITION..... | 10 |
| BEGINNING THE RACE..... | 14 |
| RACE RESULTS..... | 15 |
| A SHOWDOWN WITH AL JR..... | 16 |
| NOTES..... | 17 |
| CREDITS..... | 18 |



To get to the top of the racing world, you have to learn racing inside and out—just the way Indy 500 Champion Al Unser Jr. did it. . . . And that's what makes it so much fun!

In Al Unser Jr.'s Road to the Top, you can follow in Al Jr.'s tracks all the way to the top. Start by racing go-karts on some way cool tracks, where you can learn basic racing tactics. Then move on to competition snowmobiling! It's hot racing competition, despite the snow and ice—there's always more to learn about driving, especially when the ice can send you spinning out! Next, get a taste of tight IROC sprint racing. And when you're ready, put your driving skills to the ultimate test at "The Top" of the racing world: Indy-style high-G road competition.

At every stage in The Road to the Top , you have to win, place, or show in three races in a row. Do that, and you'll get to take part in a very special Unser family road rally tradition—before moving on to the next level of competition.

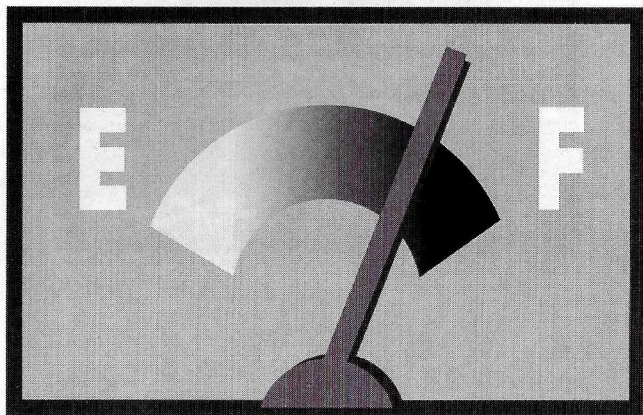
In every type of racing you'll have three vehicles to choose from, and you'll face a field of opponents with distinctive personalities and driving styles—just like in the real racing world.

So start your engine and nuzzle your bumper up to the starting line!

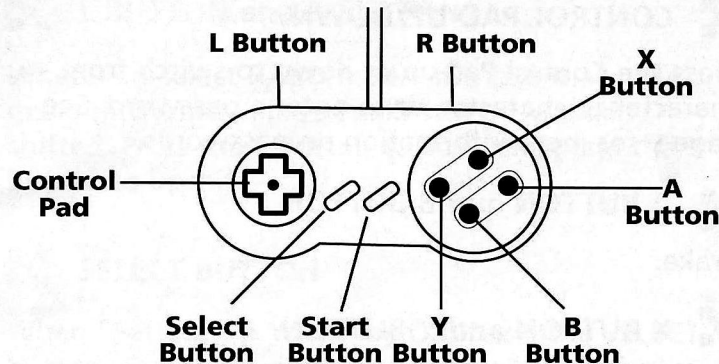


STARTING THE GAME

1. Turn off your Super Nintendo Entertainment System by sliding the POWER bar away from the Game Pak slot. Plug a game controller into your system. For 2-player action, plug in a second controller.
2. Insert the AI Unser Jr.'s Road to the Top Game Pak, label facing front, in the Game Pak slot.
3. Turn on the system by sliding the POWER bar toward the Game Pak slot.



THE CONTROLLER & HOW TO USE IT



In AI Unser Jr.'s Road to the Top, you use the controls as follows:

CONTROL PAD LEFT/RIGHT

When racing, press the Control Pad left and right to steer. When selecting a play option or a track, or setting up your racing vehicle, use these buttons to cycle through your choices. When entering a password, use Left/Right to cycle through password letter spaces.



❑ CONTROL PAD UP/DOWN

Press the Control Pad up or down to switch from character to character, or to enter a password. See page 9 for more information on passwords.

❑ A BUTTON and B BUTTON

Brake.

❑ X BUTTON and Y BUTTON

Give it the gas; accelerate.

❑ START BUTTON

Press this to confirm your place and set-up selections and to go from one screen to another, to confirm a password after entering it, and to start play.

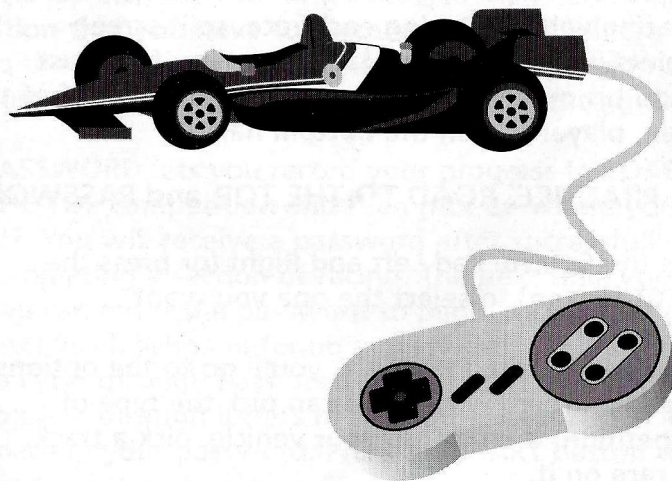
Press the START button to pause the game. When the game is paused, the options RACE and QUIT appear on the screen. Use the left/right on the Control Pad to select your option. Choosing RACE will resume the game, and selecting QUIT will end the race and present you with the RACE RESULT screen.

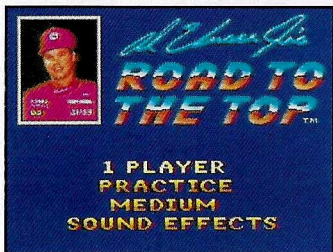
❑ L BUTTON and R BUTTON

When you select HARD mode, the cars that have gears (IROC/Indy/Pike's Peak) will be manually shifted. Press the L Button to downshift and the R Button to upshift.

❑ SELECT BUTTON

When "Setting Up Your Play Options", the SELECT button may be used as a secondary or substitute button. See page 8 for these circumstances.





Press the **START** Button (or **SELECT**) while the title and credit screens are cycling to bring up the menu of play selections. Press the Control Pad Up and Down to move up and down through the selections.

1 OR 2 PLAYERS

Press the Control Pad Left and Right (or press the **SELECT** button) to select 1 or 2 **PLAYER** racing.

When you choose 2 **PLAYER** competition, Player 1 controls the remaining set-up choices except for Player 2's racing vehicle. During each race, split-screen graphics will show each player the view from just behind his own vehicle—player 1 in the top half of the screen, player two in the bottom half.

PRACTICE, ROAD TO THE TOP, and PASSWORD

Press the Control Pad Left and Right (or press the **SELECT** button) to select the one you want.

When you choose **PRACTICE**, you'll go to the options selection screen, where you can pick the type of competition, then set up your vehicle, pick a track, and race on it.

At the end of each **PRACTICE** race, you'll see the race results screen (see the next section, "THE ROAD TO THE TOP"). After checking out the race results, press **START** to return to the menu of play selections.

Choose **ROAD TO THE TOP** to follow Al Unser, Jr. from beginner to Indy champion. In **ROAD TO THE TOP** competition, you'll start with **GO-KART** racing, move on to **SNOWMOBILES**, then to **IROC'S**, and finally to **INDY CAR** racing. At each level, you must win, place, or show (take 1st, 2nd, or 3rd place) in three races to qualify for the next level of competition. Between levels, you'll get to take part in a special Unser family tradition—check it out, and good luck!

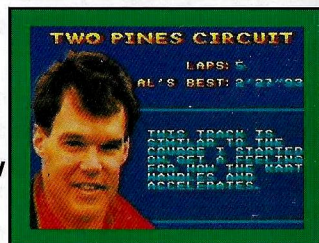
And by the way—it's only in **ROAD TO THE TOP** competition that you have to succeed at each level to go on to the next; but it's also only in this competition that you can be "one of the family" with the racing Unsers!

PASSWORD lets you record your progress in **ROAD TO THE TOP** competition and then pick up where you left off. You will receive a password after successfully completing a section of racing. The next time you play, you can enter the password to begin racing at the next level. When entering a password, use Left/Right to cycle through password letter spaces; use Up/Down to cycle through letters of the alphabet for each letter space in your password. Press the **START** button when you've entered your password.



As Al Unser, Jr. will be the first to tell you, every type of racing is different—especially in Al Unser, Jr.'s Road to the Top. Every kind of vehicle you drive, every track you compete on—they all challenge you in different ways, and develop the racing skills you'll need on your road to the top.

That's why, just before each race on each track, Al Unser, Jr. offers you some tips on what you're about to face—and how to win!



GO-KARTS



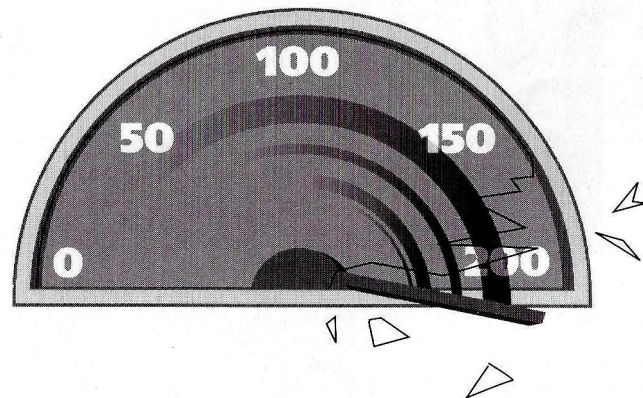
As he'll tell you, this is how Al Unser, Jr. learned some of the basics of racing competition. The off-road surface is fairly forgiving, as are the barriers lining each track. But you can still get turned around, so keep it on the asphalt. And learn how to pass, inside and outside—that's the kind of knowledge that will come in handy later. The tracks are the the pedal-to-the-metal-but-watch-those-hairpins TWO PINES CIRCUIT, the open but challenging SUPER KART RALLY, and the tricky KART KLASSIC.

SNOWMOBILES



Think this is a larky winter wonderland? Think again. These ski-borne racers fly at blinding speed—but the icy, tree-dotted terrain they call

a track up here couldn't care less. You can spin out on this stuff, and get so turned around you might meet the rest of the field head on. And that's no fun. The tracks: KODIAK RUN, with its tidy little set of surprises; KOOTENAY LOOP, where the rolling terrain can hide a surprise or two 'till it's too late; and HUSKIES GORGE—at night (need we say more?).

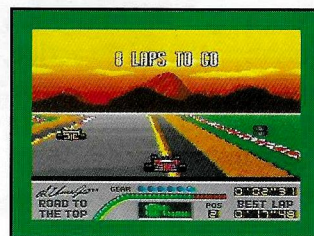




IROCs

You think these are just souped-up street vehicles? You got it wrong. This is where the men step up, and the boys stay home. The

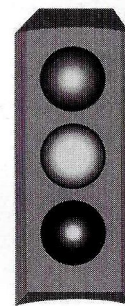
EAGLE MOTORPLEX has more than enough tight curves to make up for that long straight-away. DAKOTA GP looks like a rocket, and you may be able to drive it that way—right up to the moment you miss that pointy turn and launch yourself into doom. Get to R.E. NATIONALS and air it out—it's so big and wide-open, what makes you think it might be a trap for up-and-comers like you?

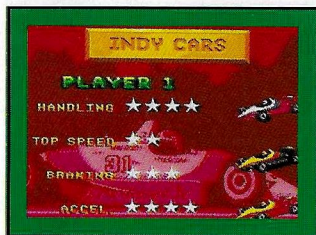


INDY CARS

This is the top—and the fastest route to the bottom! DELTA SPEEDWAY—it's just another big-turn creampuff ... and that's why your fellow

drivers are airing it out and eating you alive. CAGE GP 300 looks big and wide open ... so why is everyone doing 200-mph-plus and sneering at you in his rearview? And at the very top of racing's top, there's VALHALLA 150. Such long straights, so few curves—so sharp, so important, so dangerous.





After selecting 1 or 2 Players, type of competition (Practice, Road To The Top, Password), difficulty level (Easy, Medium, Hard), and track (Go- Karts, Snowmobiles, IROCs, INDY Cars), press

START. You will be presented with the options screen, where you will choose one of three vehicles. Each vehicle varies in handling, top speed, braking, and acceleration. Press the Control Pad up and down to choose your vehicle, and press START.

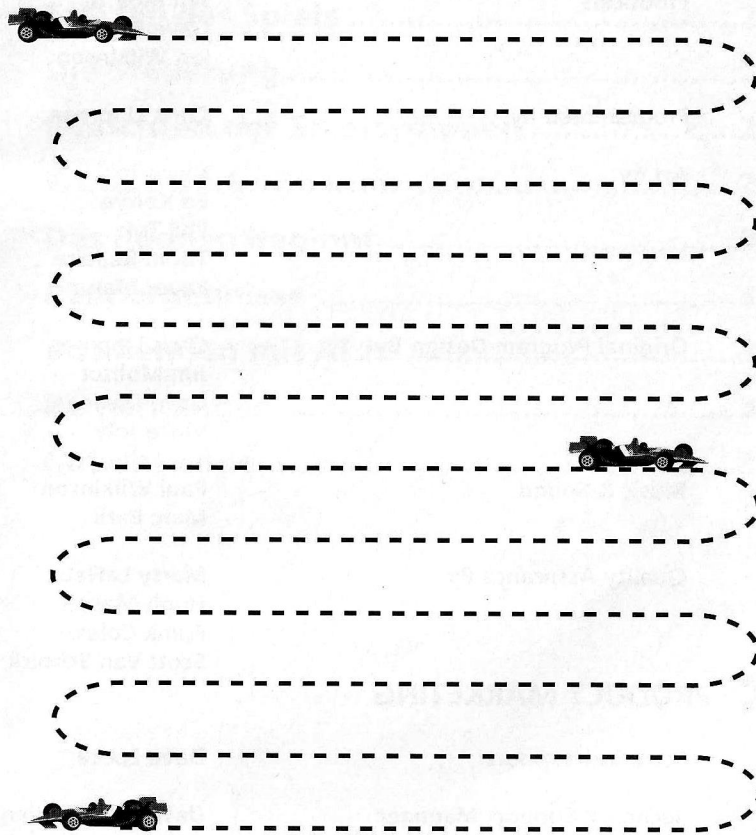
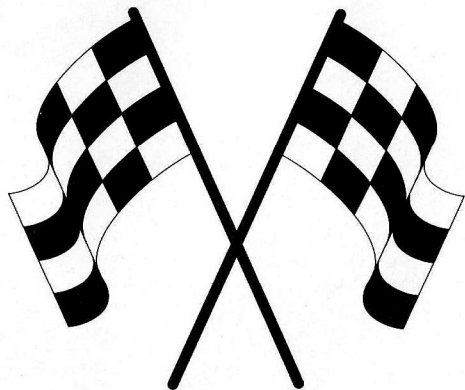


At the end of each race, you will be presented with the Race Results screen. If you place 1st, 2nd, or 3rd, your time will be displayed beneath a picture of your car. If you place 4th or after, your time will be displayed on the bottom portion of the screen.



If you're brave enough to race in the Road To The Top mode, and have the skill to beat all your competitors, you'll be rewarded with the ultimate challenge—a showdown with Al Jr.!

If you place first (and only first!) in the last INDY car race of the Road To The Top mode, you'll have earned the right to face off with Al Jr. on a new track. Only the finest racers have what it takes to go one-on-one with an Indy champion!



PRODUCT DEVELOPMENT

| | |
|----------------------------|---|
| Producers | Jim Molitor Dave Davis Ian Wilkinson |
| Programmed By | Chris Lippman |
| Art By | Vince Joly Ed Konya Phil Tse Thom Bellaire Yayoi Maruno |
| Original Program Design By | Chris Lippman Jim Molitor Dave Davis Vince Joly |
| Music & Sound | Paul Wilkinson Marc Baril |
| Quality Assurance By | Marty LaFleur Hugh Mason Frank Coles Scott Van Schoick |

PRODUCT MARKETING

| | |
|---------------------------------------|---|
| Technical Support | Dave Locke |
| Technical Support Manager | Dave Buoncristiani |
| Packaging, Documentation, & Marketing | Jim Fisher Julie A. Lippold Ruth A. Weston Beeline Group, Inc. |

| | |
|------------------------------------|----|
| Folgen Sie AI an die Spitze | 20 |
| Starten des Spiels | 22 |
| Die Steuerung | 23 |
| Einrichten der Spieloptionen | 20 |
| Wettbewerbs-Ebenen | 29 |
| Das Rennen beginnt | 32 |
| Rennergebnisse | 33 |
| Das Rennen mit AI Jr. | 34 |
| Bemerkungen | 35 |
| Mitwirkende | 36 |



Um an die Spitze der Rennfahrer-Welt zu gelangen, müssen Sie das Rennen von Grund auf lernen - genau so wie der Indy-500-Champion Al Unser Jr. ... Und dann macht es richtig Spaß!

In "Al Unser Jr.s Road to The Top" können Sie in Al Jr.s Fußstapfen den Weg nach oben antreten. Sie beginnen mit Go-Karts auf entlegenen Rennbahnen und lernen hier die Grundlagen der Renntaktik. Dann kommen Sie zu den Snowmobiles! Hier geht es heiß her, trotz Eis und Schnee - es gibt immer etwas über das Fahren zu lernen, besonders, wenn die Schneeschleuder Sie auf Abwege schickt! Und dann bekommen Sie einen Vorgeschmack auf IROC-Sprintrennen. Und wenn Sie das geschafft haben, werden Ihre Fahrkünste einem letzten Test "an der Spitze" der Rennfahrerwelt unterzogen: Ein High-Road G-Wettkampf im Indy-Stil.

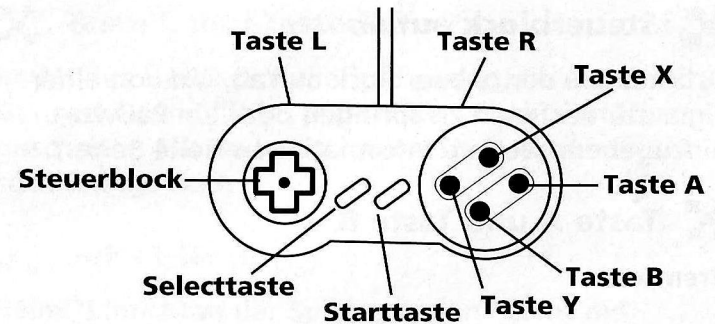
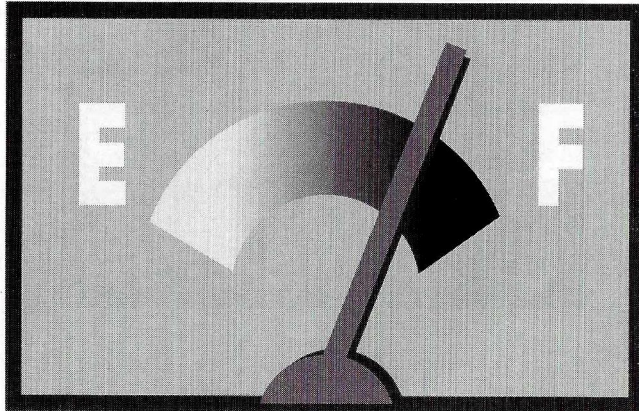
In jedem Stadium des Spiels müssen Sie gewinnen, einen Platz erreichen, oder in drei Rennen nacheinander antreten. Dann können Sie in einem besonderen Unser-Familien-Straßenrennen teilnehmen - um in die nächste Wettbewerbs-Ebene zu gelangen.

In jedem Rennen stehen Ihnen drei Fahrzeuge zur Verfügung, und Sie stehen einem Feld von Gegnern mit ausgeprägten Persönlichkeiten und Fahrstilen gegenüber - wie in der richtigen Welt des Rennsports.

Starten Sie den Motor, und gehen Sie mit der Stoßstange an die Startlinie!



1. Schalten Sie das Super Nintendo Entertainment System aus, indem Sie den Power-Schalter vom Game-Pak-Schlitz weg drücken. Stecken Sie die Spielsteuerung in das System ein. Für den Zwei-Spieler-Modus stecken Sie einen zweiten Controller ein.
2. Stecken Sie "Al Unser Jr.s Road to The Top"-Game Pak mit dem Etikett nach vorn in den Game Pak-Schlitz.
3. Schalten Sie das Gerät ein, indem Sie den Power-Schalter in Richtung Game-Pak-Schlitz drücken.



In "Al Unser Jr.s Road to The Top" funktioniert die Steuerung folgendermaßen:

Steuerblock links/rechts

Während des Rennens drücken Sie den Steuerblock zum Steuern nach links oder rechts. Wenn Sie eine Spieloption oder eine Rennbahn wählen oder das Rennfahrzeug einrichten, können Sie mit diesen Tasten die Optionen durchlaufen. Wenn Sie ein Paßwort eingeben, können Sie die einzelnen Stellen mit links/rechts durchlaufen.



❑ Steuerblock auf/ab

Drücken Sie den Steuerblock auf/ab, um von einer Figur zur nächsten zu springen oder ein Paßwort einzugeben. Weitere Informationen siehe Seite ?.

❑ Taste A und Taste B

Bremsen

❑ Taste X und Taste Y

Gas geben; beschleunigen

❑ Start-Taste

Durch Drücken dieser Taste können Sie Ihren Platz und Ihre Voreinstellungen bestätigen und zu einem anderen Bildschirm wechseln, ein Paßwort nach der Eingabe bestätigen und zu spielen beginnen.

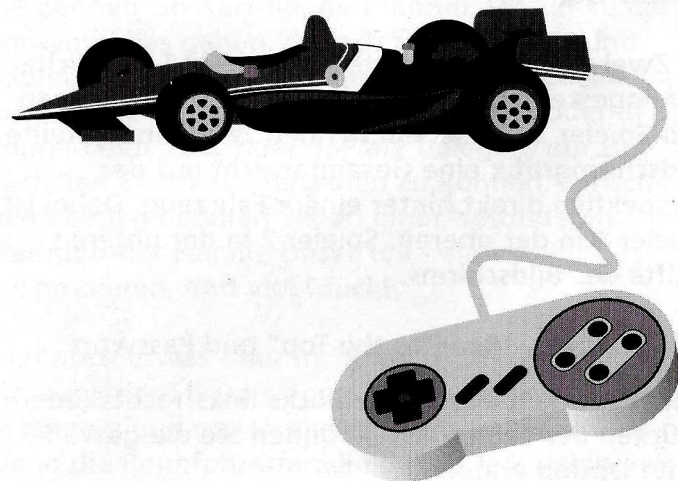
Durch Drücken der Start-Taste können Sie das Spiel unterbrechen. Während der Spielpause erscheinen die Optionen RACE (Rennen) und QUIT (Beenden) auf dem Bildschirm. Mit links/rechts auf dem Steuerblock können Sie eine Option wählen. Mit RACE (Rennen) wird das Spiel aufgenommen, mit QUIT (Beenden) wird es beendet und der Bildschirm Race Result (Rennergebnis) angezeigt.

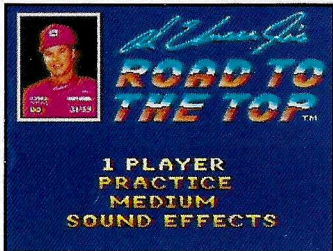
❑ Taste L und Taste R

Im Modus HARD (Schwierig) werden die Autos mit Gangschaltung (IROC, INDY/Pike's Peak) von Hand geschaltet. Mit Taste L schalten Sie herunter, mit R schalten Sie hoch.

❑ Select-Taste

Beim "Einrichten der Spieloptionen" dient die Select-Taste als Ersatztaste. Näheres siehe Seite 8





Drücken Sie die Start-Taste (oder die Select-Taste), während der Titel- und Mitarbeiterbildschirm ablaufen, um das Menü mit den Spieloptionen aufzurufen. Drücken Sie den Steuerblock auf/ab, um die Optionen durchzugehen.

Ein- oder Zwei-Spieler-MODUS

Mit Steuerblock links/rechts (oder Drücken der Select-Taste) können Sie den Ein- oder Zwei-Spieler-Modus wählen.

Im Zwei-Spieler-Modus steuert Spieler 1 sämtliche voreingestellten Optionen außer dem Rennwagen von Spieler 2. Bei jedem Rennen zeigt eine geteilte Bildschirmgrafik eine Gesamtansicht aus der Perspektive direkt hinter einem Fahrzeug. Dabei ist Spieler 1 in der oberen, Spieler 2 in der unteren Hälfte des Bildschirms.

Training, "Road to the Top" und Passwort

Durch Drücken des Steuerblocks links/rechts (oder Drücken der Select-Taste) können Sie die gewünschte Option wählen.

Mit Practice (Training) gelangen Sie zum Optionsbildschirm, in dem Sie die Art des Wettbewerbs wählen, das Fahrzeug einrichten, eine Rennbahn auswählen und starten können.

Am Ende von Practice (Training) erscheint der Rennergebnis-Bildschirm (siehe nächster Abschnitt "The Road to the Top"). Nachdem Sie die Rennergebnisse angeschaut haben, drücken Sie nochmals die Start-Taste, um ins Menü der Spielauswahl zurückzugelangen.

Mit "Road to the Top" können Sie Al Unser Jr. begleiten, vom Anfänger bis zum Indy-Champion. Sie können Go-Kart-Rennen fahren, weiter zu den Snowmobiles gehen, danach zu den IROCs und schließlich zum INDY-Rennen. Auf jeder Ebene müssen Sie siegen, einen Platz belegen, oder in drei Rennen den 1., 2. oder 3. Platz belegen, um zur nächsten Ebene weitergehen zu können. Zwischen den Ebenen nehmen Sie an einer besonderen Tradition der Familie Unser teil - einfach ausprobieren, und viel Glück!

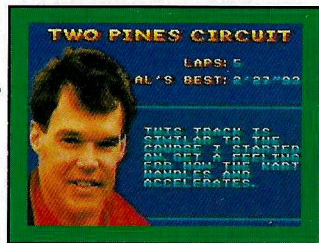
Und noch etwas - nur in "Road to the Top" müssen Sie auf jeder Ebene siegen, um zur nächsten zu gelangen; und nur in diesem Wettbewerb können Sie in die Rennfahrerfamilie der Unsers gelangen!



Mit Password (Paßwort) können Sie Ihre Fortschritte in "Road to the Top" aufzeichnen und an einer bestimmten Stelle wieder aufnehmen. Wenn Sie einen Rennabschnitt erfolgreich beendet haben, bekommen Sie ein Paßwort. Beim nächsten Mal können Sie das Paßwort zu Beginn des Rennens auf der nächsten Ebene eingeben. Wenn Sie das Paßwort eingeben, durchlaufen Sie mit links/rechts die Stellen der Buchstaben. Mit auf/ab durchlaufen Sie das Alphabet, um die Buchstaben in die Stellen einzusetzen. Wenn Sie das Paßwort eingeben haben, drücken Sie die Start-Taste.

Al Unser erklärt Ihnen, daß sich die Renntypen unterscheiden. Besonders in "Al Unser Jr.'s Road to The Top". Jeder Fahrzeugtyp, jede Strecke - alle sind eine Herausforderung, und Sie können dabei die Fähigkeiten erwerben, die Sie in "The Way to the Top" benötigen.

Deshalb gibt Ihnen Al Unser vor jedem einzelnen Rennen einige Tips zu der Strecke, die auf Sie zukommt - und wie Sie gewinnen können!



Go-Karts



So hat auch Al Unser, wie er selbst sagt, die Grundlagen des Rennens gelernt. Die Offroad-Oberfläche verzeiht viel, auch die Begrenzungen an jeder Bahn. Trotzdem können Sie sich überschlagen, bleiben Sie also auf dem Asphalt. Lernen Sie auch das überholen. Dieses Wissen kann später nützlich sein. Die Strecke kann mit Bleifuß gefahren werden, aber aufgepaßt auf die Haarnadelkurven Two Pines Circuit, die offene, aber herausfordernde Super Kart Rally, und die schwierige Kart Klassik.

Snowmobiles



Eine spaßige Winterlandschaft? Denkste! Die Rennmobile auf Skiern fahren irre schnell - und das vereiste Gebiet voller Bäume, genannt Rennstrecke steht dabei im Weg. Sie können ausrutschen, und nach einer vollen Drehung stehen Sie dem Rest des Feldes mit dem Gesicht gegenüber. Und das ist dann kein Spaß mehr. Die Rennstrecken: Kodiak Run, mit sorgfältig dosierten Überraschungen; Kootenay Loop, dessen auf- und absteigende Strecke ein oder zwei Überraschungen bereithält, bis es zu spät ist; und Huskies Gorge - bei Nacht (das sagt wohl alles!).

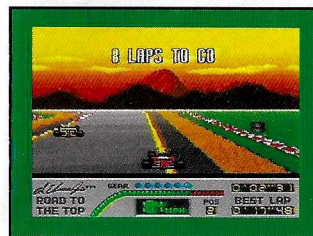
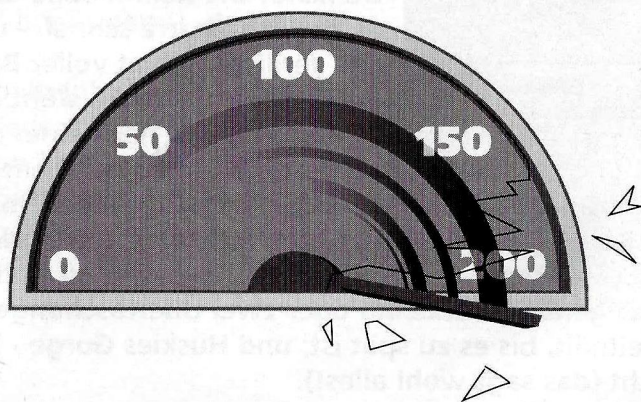




IROCs

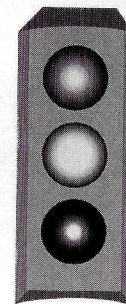
Sie glauben, das sind bloß frisierte Autos? Falsch. Hier steigen nur echte Männer auf, und die Memmen bleiben auf der Strecke. Der

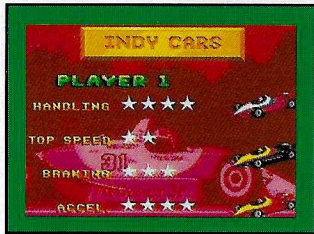
Eagle Motorplex ist voll von engen Kurven, die die lange Gerade wieder ausgleichen. Dakota GP sieht aus wie eine Rakete und fährt sich auch so - bis Sie die Wende verpassen und ins Jenseits abheben. Gehen Sie ins R. E. Nationals und schauen Sie es von oben an: Es ist so groß und weit offen, wie sollte das eine Falle für einen Aufsteiger wie Sie sein?



Indy-Wagen

Das ist Top - und der schnellste Weg an die Spitze! Delta Speedway - nochmal ein Leckerbissen mit weiten Kurven ... und deshalb sind Ihnen die anderen ständig auf den Fersen. Cage GP 300 sieht groß und weit offen aus ... wieso fährt bloß jeder mit 320 km/h und grinst Sie im Rückspiegel an? Und ganz oben auf der Liste steht Valhalla 150. So lange Geraden, so wenige Kurven - schnell, wichtig, gefährlich.





Wenn Sie den Ein- oder Zwei-Spieler-Modus gewählt haben (Training, "Road to The Top", Paßwort), den Schwierigkeitsgrad (Leicht, Mittel, Schwierig), und Bahn (Go-Karts, Snowmobiles,

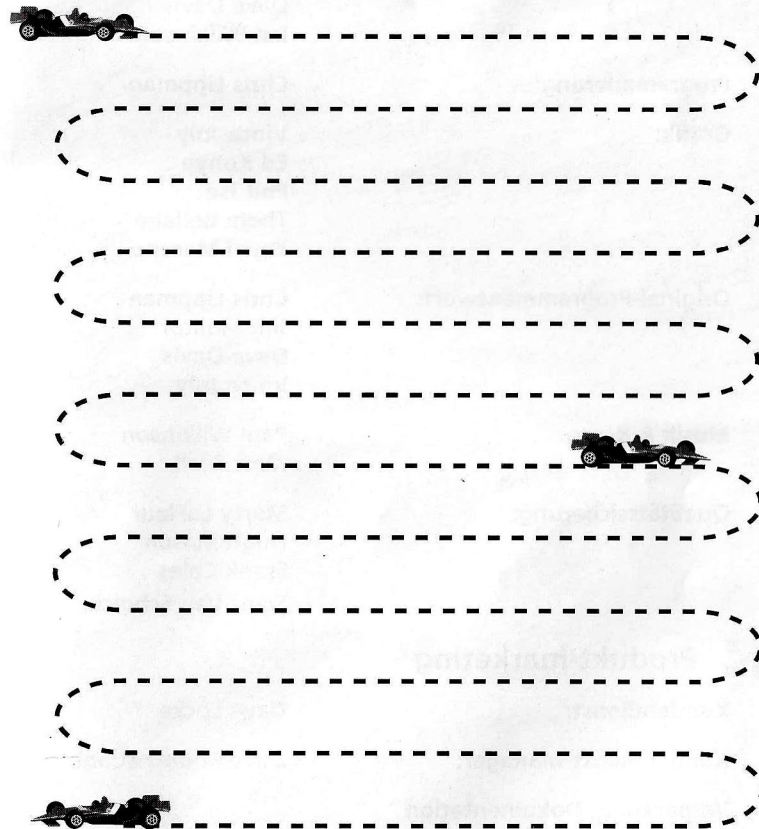
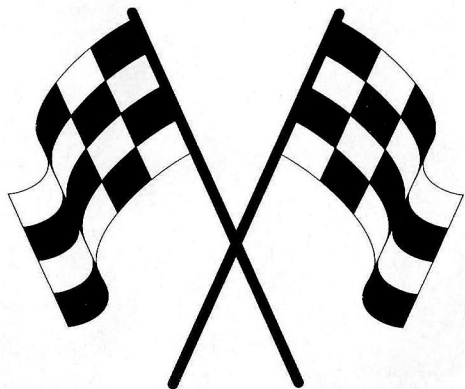
IROCs, Indy-Autos) drücken Sie die Start-Taste. Dann sehen Sie den Optionsbildschirm, auf dem Sie drei Fahrzeuge wählen können. Jedes Fahrzeug hat andere Fahreigenschaften, eine andere Höchstgeschwindigkeit, andere Bremsen und eine andere Beschleunigung. Drücken Sie den Steuerblock auf/ab, um Ihr Fahrzeug auszuwählen, und drücken Sie die Start-Taste.

Am Ende jedes Rennens erscheint der Rennergebnis-Bildschirm. Wenn Sie Platz 1, 2 oder 3 erreicht haben, erscheint Ihre Zeit unter einem Foto Ihres Wagens. Wenn Sie Platz 4 oder weiter hinten erreicht haben, erscheint Ihre Zeit unten am Bildschirm.



Wenn Sie mutig sind und das "Road to the Top"-Rennen machen, und wenn Sie die Fähigkeiten besitzen, alle Gegner auszustechen, dann kommt die letzte Herausforderung - das Wettrennen mit Al Jr.!

Wenn Sie Erster im letzten Indy-Wettrennen bei "Road to the Top" werden (und nur dann!), haben Sie das Recht erworben, mit AL. Jr. auf einer neuen Strecke anzutreten. Nur die besten Fahrer können ein Kopf- an -Kopf-Rennen mit dem Indy-Champion fahren!



Produktentwicklung

| | |
|---------------------------|---|
| Produktion: | Jim Molitor Dave Davis Ian Wilkinson |
| Programmierung: | Chris Lippman |
| Grafik: | Vince Joly Ed Konya Phil Tse Thom Bellaire Yayoi Maruno |
| Original-Programmentwurf: | Chris Lippman Jim Molitor Dave Davis Vince Joly |
| Musik & Klang: | Paul Wilkinson Marc Baril |
| Qualitätssicherung: | Marty LaFleur Hugh Mason Frank Coles Scott Van Schoick |

Produkt-marketing

| | |
|---|--|
| Kundendienst: | Dave Locke |
| Kundendienst-Manager: | Dave Buoncristiani |
| Verpackung, Dokumentation und Marketing: | Jim Fisher Julie A. Lippold Ruth A. Weston Beeline Group Inc. |