

**INSTRUCTION BOOKLET  
SPIELANLEITUNG  
MODE D'EMPLOI**

**Acclaim**

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Road, London, SW3 1JJ, England.  
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GMBH., Fürstentfelder Strasse 9, D-80331 München, Deutschland.  
DISTRIBUE PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14 Rond Point Des Champs Elysees, 75008 Paris, France.  
DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE, S.A., Paseo de la Castellana, 52-6 Planta, 28046, Madrid, Espana.  
DISTRIBUTED BY HALIFAX S.R.L., Via G. Lebus 15/3, 20147 Milan, Italy.



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**Acclaim**

LICENSED BY

**Nintendo**



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

**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 BEDEINUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



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 SCEAU 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. RECHERCHEZ CE SCEAU 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.

### 90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

**ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.**

**Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge,**

**London SW3 1JJ, England**

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 344 5000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not interfere with your statutory rights.

**For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 225 1166.**

The racing car and all depictions or likenesses thereof are the property of Newman Haas Racing. All Rights Reserved. IndyCar and the IndyCar Helmet Logo are registered trademarks of the Indianapolis Motor Speedway Corporation under exclusive license to Championship Auto Racing Teams, Inc. Game design and software 1994 Gremlin Graphics Software Ltd. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. 1994 Acclaim Entertainment Inc. All Rights Reserved.

### GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs

Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekkauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitgehende Ansprüche sind ausgeschlossen. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf eine unsach gemaßen Behandlung und/oder nicht autarisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf berührt. Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

**Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH, Möhlsbasse 10, 81675 München, Deutschland.**

### FRANCE SEULEMENT

**GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à:

**GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO**

**Division ACCLAIM**

**31 Rue Louis Pasteur, 92200 Boulogne-Billancourt, France**

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36 - 15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36, 68, 10, 25.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.



PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.





## START YOUR ENGINE!

Have you ever imagined what it would be like to roar a state-of-the-art IndyCar® around a track at 200 miles per hour?

Have you ever imagined the kind of skills needed to outpace a field of expert racers and be the first to see the checkered flag?

Have you ever imagined you would someday be able to test your wits and reflexes against the toughest challenge in racing?

Imagine no longer! Because with NEWMAN HAAS INDYCAR FEATURING NIGEL MANSELL, you're where the action is: behind the wheel of a custom-designed IndyCar, speeding toward the finish line as your crew in the pits cheers you to victory!

From the green flag to the checkered flag, you'll experience all the sights and sounds of IndyCar® racing just like Nigel Mansell, one of the most popular drivers in the world for more than 15 years!

Your racing knowledge and instincts will be pressed to the limit as you drive the most challenging tracks on the circuit, from the United States to Australia. With custom equipment and a team of experts behind you, and with top-of-the-line IndyCars® and equally determined drivers against you, you'll experience the most realistic IndyCar® racing possible!

The race is about to begin, and the pole position is yours. Your heart is pounding with excitement as you don your helmet and strap yourself in behind the wheel. The roar of the crowd sounds like a dozen wide-open carburetors.

The green flag is just moments away. Get ready ... get set ..... **START YOUR ENGINE!**

## BEFORE YOU TURN THE IGNITION KEY

### LOADING:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the NORMAN HAAS INDYCAR® FEATURING NIGEL MANSELL Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ instruction booklet.
3. Turn the power switch ON. The NEWMAN HAAS INDYCAR® FEATURING NIGEL MANSELL title screen appears.



## REV UP FOR ACTION!

NEWMAN HAAS INDYCAR® FEATURING NIGEL MANSELL lets you choose how and where you want to race! Use the CONTROL PAD to highlight various categories on the options screen, and the A, B, X, or Y BUTTONS to pick from the following possibilities:



### PLAYERS:

You may choose 1-player, 1-player split, or 2 players. A one player game lets you test your racing skills solo. A one player split game features a horizontally split screen with your car in the top half racing against the computer-controlled racer (teammate Mario Andretti!) in the bottom half. In a two player mode, you race against a friend.



### SOUND:

Lets you choose between Sound Effects and Music or Sound Effects alone.



### PASSWORD:

This is where you enter your password if you are continuing a season-long competition. A password will be given to you every time you finish a race in a Full Season competition.



### RACE MODE:

This allows you to choose between arcade and simulation modes. In arcade mode, you can begin racing without having to set custom car options. Arcade play is fast and fun. It even has automatic pit stop service! Simulation mode is closer to real IndyCar® racing, featuring generous car customizing options, authentic yellow flag racing rules, and control over pit activity. In either mode, you have a chance to master the courses in practice races.



### COMPETITION:

You may choose between a single race on any of the 15 international IndyCar® tracks, or a full season of competition on all tracks.

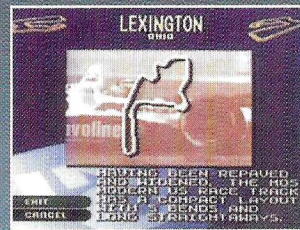
When you've made your appropriate choices in the above categories, use the CONTROL PAD arrow to highlight the EXIT option and press the A, B, X, or Y BUTTON.



### THE INDYCAR® TRACKS:

NEWMAN HAAS INDYCAR® FEATURING NIGEL MANSELL gives you 15 international tracks of racing excitement in a full season of competition, you'll drive them all, in a single race mode, you can use the CONTROL PAD to choose from any one of the following tracks (press the A, B, X or Y BUTTON when you've made your decision):

TRACK LOCATION	TRACK LENGTH	ARCADE LAPS	SIMULATION LAPS
SURFERS PARADISE, QUEENSLAND, AUSTRALIA	2,795 miles	4 laps	7 laps
PHOENIX, ARIZONA	1 mile	10 laps	20 laps
LONG BEACH, CALIFORNIA	1.59 miles	6 laps	11 laps
MILWAUKEE, WISCONSIN	1 mile	10 laps	20 laps
DETROIT, MICHIGAN	2.1 miles	4 laps	8 laps
PORTLAND, OREGON	1.95 miles	5 laps	10 laps
CLEVELAND, OHIO	2,369 miles	5 laps	9 laps
TORONTO, ONTARIO	1.78 miles	5 laps	9 laps
BROOKLYN, MICHIGAN	2 miles	13 laps	25 laps
LEXINGTON, OHIO	2.25 miles	5 laps	9 laps
LOUDON, NEW HAMPSHIRE	1,058 miles	10 laps	20 laps
VANCOUVER, BRITISH COLUMBIA	1,677 miles	5 laps	10 laps
ELKHART LAKE, WISCONSIN	4 miles	3 laps	5 laps
NAZARETH, PENNSYLVANIA	1 mile	10 laps	20 laps
LAGUNA SECA, CALIFORNIA	2,214 miles	4 laps	8 laps





## CUSTOMIZE YOUR INDYCAR®

Now it's time to customize your car with six categories of options!

**MODIFY CAR** allows you to make changes to five important areas of your IndyCar®. For complete details, see **MODIFY YOUR INDYCAR®**.

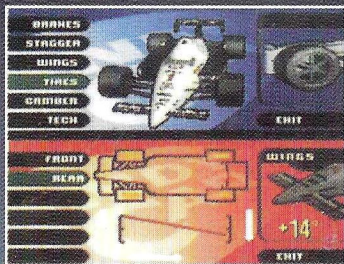
**DASHBOARD** allows you to decide which, if any, of the ten information displays you want to include on the screen: Maps, Laps, Position, Lap Time, Best Lap, Ahead Time, Damage, Speed, Revs and Gears. **CONTROL** allows you to choose which buttons on your **SUPER NINTENDO™** **CONTROL PAD** will correspond to the following functions: accelerate, brake, upgear, and downgear. Simply use the **CONTROL PAD** arrow to highlight the function, then press the button you want to correspond to that function. During a practice, qualifying or race session, pressing the **START** button will pause and resume the game. While the game is paused, you can press the **LEFT** and **RIGHT** triggers together to exit the current session.

**NAME ENTRY** allows you to enter your name to help keep track of point totals and race standings over the course of a full season of racing.

**MPH/KPH** allows you to choose between displaying your speed in miles per hour or kilometers per hour.

**MANUAL/AUTO** allows you to choose between a manual transmission vehicle or an automatic transmission vehicle.

Once you've made your choices in the above categories, use the **CONTROL PAD** arrow to highlight the **EXIT** option and press any button.



## MODIFY YOUR INDYCAR®

Should you choose to modify your IndyCar®, you will be able to do so in five important areas. Use the **CONTROL PAD** to highlight the modification you want to make, then press the X, Y, A, or B button.

**BRAKES** can be set to three different degrees of grab: Soft, Medium and Hard, soft braking suits oval tracks, while more complex courses require harder braking. Press the **LEFT** or **RIGHT** trigger to cycle through the three brake settings. Press the **START** button to make your selection.

**STAGGER** indicates the size of each tire relative to the others. You may make modifications of up to 0.4" on each of the four tires. On ovals the car should be set up so that stagger makes the car lean more into a bend. For example, if an oval has turns that are going left, then the back right tire needs to be made slightly bigger so that the car tips towards the front left, making the car lean into a corner. When using Stagger in this way, you'll want to counterbalance the added wear it causes on tires by using hard tires on the outside and softer tires on the inside. Stagger should not be used on street circuits. Press **UP** or **DOWN** on the **CONTROL PAD** to select the tire you wish to modify. Press the **LEFT** trigger to reduce the stagger by 0.1" or the **RIGHT** trigger to increase the stagger by 0.1". Once you are satisfied with your selection press the **START** button.

**WINGS** determines the angle of the aerodynamic wings at the front and rear of the car. Each may be tilted at anywhere from 3° to 18°. A big tilt in the front wing will give you better handling. A big tilt in the back wing will prevent the car from sliding during turns and bends. However, keep in mind that a high wings setting will cause more drag on the car, making for slower acceleration and a lower top speed, as well as more tire wear. All these factors make a high wing setting perfect for road tracks with many turns, whereas an oval track where handling is not as important as speed makes a lesser wing setting desirable. Press **UP** or **DOWN** on the **CONTROL PAD** to select the wing you wish to modify. Press the **LEFT** trigger to reduce the wing's tilt angle or the **RIGHT** trigger to increase the wing's tilt angle. Press the **START** button once you are satisfied with your selection.

**TIRES** allows you to choose hard, medium, or soft compounds on each of the four tires. Soft tires have better grip, which allows for both better handling and acceleration, but they don't last as long. Soft tires are best for road tracks. Hard tires have less grip, but will last a long time. Because acceleration is less important on twisting road tracks, consider using harder tires on oval

tracks. Press **UP** or **DOWN** on the **CONTROL PAD** to select the tire you wish to modify. Press the **LEFT** or **RIGHT** triggers to cycle through the three tire compounds. Press the **START** button once you are satisfied with your selection.

**CAMBER** allows you the option of altering the suspension on each of the four tires, enabling you to oversteer to either the left or the right. Each tire may be modified to a maximum of 3°. Use camber to offset the effects of wings. The downward force of wings puts pressure on the suspension, causing tires to lift off the ground on the outside of the tire, which results in significant tire wear and loss of traction. Camber changes the angle of the tire, counteracting the downward pressure by making the tire flatter on the road. When racing at an oval track, you'll want higher camber on the tires that are on the same side as the turns. For example, on a track with left turns, you'd raise the camber on the left side tires. On road tracks with both left and right turns, you might apply less camber, but to all four tires. See the tire patch in the Tech screen. When it is in the center of the tire, the tire will have even grip. Press up or down on the **CONTROL PAD** to select the tire you wish to modify. Press the **LEFT** trigger to reduce the camber or the **RIGHT** trigger to increase the camber. Press the **START** button once you are satisfied with your selection.

**TECH OPTION:** If at any time you want to see the physical and aerodynamic forces at work as the result of any modification, choose the **TECH** option. Red patches indicating tire grip and arrows indicating physical forces will help give you an idea of the real effects your modifications will have on the car. At the bottom of the **TECH** screen, arrows in front of and behind the car show downward force at the front and back of the car. The longer the arrow, the more downward force there will be. An arrow below the car indicates the amount of drag on the car. Again, the longer the arrow, the greater the amount of drag. Between these arrows is a tilting bar, which indicates how the downward force on the car is distributed. The lower down the bar is, the more downward force there is. For example, if the tilting bar is high on the left side of the bar (the front of the car) and low at the right (back of car), then the car has less "weight" in the front, and will not steer well. If the opposite tilt is indicated, then there is less weight in the rear, and the car will tend to slide on curves. The top of the screen features a top down view of the car. Here you will see the type of tire chosen displayed as a particular color of tire. The grip of the tires is shown by an oblong within the tire, representing the amount of downward force acting on them.

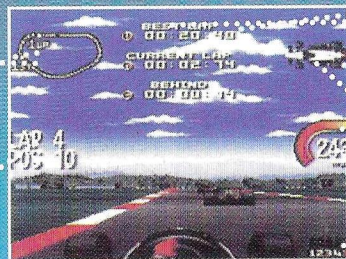


## THE DASHBOARD

As you race, you'll have the following information right in front of you:

Aerial view of track, including your position, other racers, and the leader

Current lap and your position in the race



- Timing of your best lap, your current lap, and how far behind the next car you are
- Car damage indicator
- Your revs and fuel gauge
- Your speed, in miles or kilometers per hour
- Your current gear

## DEFAULT SETTINGS

Down Shift

Up Shift

Steer

Accelerate

Left / Right

Brake

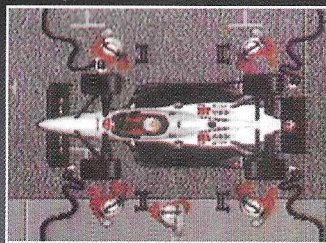




## PIT STOP!

When your fuel is running low or your tires are wearing thin, it's time to hit the pits!

To enter the pit, steer your car into the pit lane and slow down. The pit crew is initially instructed to do three things: refuel, change the tires, and fix damages to the car. You can refuse any or all of these three options by pressing the appropriate buttons. Keep in mind that in arcade mode, once these procedures have started, they cannot be stopped.



Y BUTTON-Toggle between Fueling and No Fueling.

A BUTTON-Toggle between Tires Change and No Tires Change.

X BUTTON-Toggle between Repairs and No Repairs.

**NOTE:** Pressing the X, Y and A BUTTONS before the car comes to a complete stop signifies that this pit stop is a "stop-and-go." A stop-and-go is useful when you have been black flagged and do not wish to make a long pit stop (See FLAG SIGNALS for more details). There are no limits to the number of pit stops you can make in a race, but remember that every pit stop slows you down and may affect your final standing!



## FLAG SIGNALS

Over the course of any given race, it's likely that you'll see the starter utilize many of the following flag signals to communicate with you and other drivers:



**GREEN FLAG** A green flag signifies the start of a practice session, a qualifying session, or a race. It also signals resumption of normal race conditions following a yellow flag.



**YELLOW FLAG.** A yellow flag requires the drivers to slow down, exercise caution and maintain their relative positions. While the yellow flag is displayed, you may not pass any cars and no cars may pass you. You must maintain the minimum speed of 30 MPH in order to avoid being hit from behind by other cars. Passing a car under the Yellow flag may result in you being black flagged (See BLACK FLAG for details).



**BLACK FLAG** A black flag means a race car must go immediately to the pit. If a racer ignores the black flag, two things can happen:

1. The racer will not be awarded for completion of any laps until the black flag is resolved.

2. The racer will be immediately disqualified from the race. All scoring will be suspended. In Newman-Haas IndyCar® Featuring Nigel-Mansell, you can get black flagged for the following reasons:

A. Passing a car during the yellow flag.

B. In Simulation, ignoring the pit lane speed limit of 100MPH/180KMH.



**WHITE FLAG** A white flag indicates to the drivers that they have started the last lap of their qualifying session or race.



**CHECKERED FLAG** A checkered flag signifies the end of a qualifying session, or the completion of the race and shall be displayed to the leader as he completes his last lap and thereafter to each car still running.



## RACE RESULTS

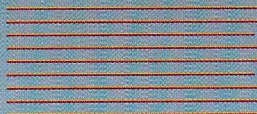
Following each race, the results are displayed on a Race Results screen. Points are given for finishing position, as well as for number of laps led and fastest qualifying time. Points earned in a race will count towards your overall standing in Full Season Competition.



## CHAMPIONSHIP POINTS

In a Full Season Competition, your main goal is to accumulate the most championship points. It is not always necessary for you to win every race, but it is important that you finish each race to earn these valuable points.

POSITION	POINTS
1st	20
2nd	16
3rd	14
4th	12
5th	10
6th	8
7th	6
8th	5
9th	4
10th	3
11th	2
12th	1
Fastest Qualifier	1
Most Laps Led	1



## NIGEL MANSELL THE MAN BEHIND THE LEGEND

In the annals of racing history, Nigel Mansell is sure to be spoken of in the same breath as A.J. Foyt, Emerson Fittipaldi, and Mario Andretti.

And his IndyCar® driving career only began in late 1992!

Nigel was born August 8, 1953, in Upton-on-Severn, England. His determination to succeed on the track was vividly demonstrated early in his career. In 1997, after capturing 32 Ford wins in 42 starts, Nigel sustained a broken neck. When doctors told him he might never race again, he checked himself out of the hospital determined to prove them wrong.

A year later, Nigel sold his house to finance his racing career. In 1979, he won the International Trophy race and scored a pair of second-place finishes. He made his Formula One debut in 1980 as Mario Andretti's teammate in the Austrian Grand Prix, and became a full-time Lotus competitor in 1981.

Racing fans continue to tell the story of how Nigel, in 1984, literally pushed his Lotus over the finish line in Dallas to score a sixth-place finish - then promptly collapsed from heat exhaustion!

In 1987, more tragedy struck: Nigel, now on the Formula One circuit, suffered a spinal concussion and 12 crushed vertebrae in a qualifying accident in Japan. Though he missed the last two races of the season, he finished in second place overall.

Nigel had planned to retire in 1991, but five wins on the F1 circuit convinced him to keep driving. Good move: He clinched the 1992 F1 championship in August of that year - the earliest in the season the crown had been awarded since Jackie Stewart's 1971 win.

Meanwhile, F1 records continued to fall to Nigel's driving: most wins in a season (nine, in 1992); most pole positions (14, in 1992); and most wins in a row (five, in 1992).

On September 18, 1992, Nigel announced his plans to join the Newman Haas IndyCar® racing team. The 1993 season saw Nigel become the first rookie ever to win the IndyCar® championship! He reached a million dollars in earnings faster (10 races) than any driver in racing history! He missed racing at Phoenix that year due to a 180-mile per-hour practice crash, but recovered from surgery enough to finish third at Indianapolis, his first 500-mile start.

Nigel Mansell's career has been as remarkable as the man himself. But perhaps most remarkable of all is the fact that it's far from over!



## MOTOREN STARTEN!

Haben Sie sich schon einmal vorgestellt, wie es wäre, in einem hypermodernen IndyCar® mit 200 Meilen pro Stunde über die Rennstrecke zu donnern?

Haben Sie schon einmal daran gedacht, wie gut man sein muß, um ein ganzes Feld von Profifahrern hinter sich zu lassen und als erster die Ziellinie zu sehen?

Haben Sie sich schon einmal gewünscht, eines Tages Ihr Können und Ihre Reflexe in der größten Herausforderung des Rennsports auf die Probe zu stellen?

Jetzt wird Ihr Wunsch Wirklichkeit! INDYCAR® MIT NIGEL MANSELL versetzt Sie in den Brennpunkt der Action: an das Steuer eines persönlich auf Sie zugeschnittenen IndyCar®, mit dem Sie unter den Anfeuerungsrufern Ihrer Crew auf die Ziellinie zurasen.

Bei INDYCAR®, erleben Sie das Rennen genau wie in der Realität, von der grünen bis zur karierten Flagge, aus der gleichen Perspektive wie Nigel Mansell, einer der beliebtesten Rennfahrer der Welt seit mehr als 15 Jahren!

Auf den schwierigsten Strecken der Tour, die Sie von Amerika bis nach Australien führt, brauchen Sie Ihr ganzes Können und Fingerspitzengefühl als Rennfahrer. Sie haben Ihre persönliche Ausrüstung und Ihr Expertenteam, um es mit den anderen Top-IndyCars und ihren kämpferischen Fahrern aufnehmen zu können. So erleben Sie ein INDYCAR®-Rennen in seiner vollen Realität!

Das Rennen beginnt, und Sie sind auf der Pole-Position. Ihr Hen hämmert vor Erwartung, als Sie Ihren Helm aufsetzen und sich in Ihrem Sitz anschnallen. Das Jöhlen der Menge mischt sich mit dem Dröhnen der Motoren, und die Spannung erreicht ihren Höhepunkt.

Gleich wird die grüne Flagge geschwenkt. Sind Sie fertig? Sind Sie bereit?...  
STARTEN SIE IHREN MOTOR!



## BEVOR SIE DEN ZÜNDSCHLÜSSEL UMDREHEN

### LADEN:

1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Super Nintendo Entertainment System ausgeschaltet ist.

2. Legen Sie das INDYCAR® MIT NIGEL MANSELL-Game Pak in das Gerät ein, wie im Handbuch Ihres SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ beschrieben.

3. Schalten Sie das Gerät EIN. Nun erscheint der INDYCAR® MIT NIGEL MANSELL-Titelbildschirm.



## MACHEN SIE SICH FÜR DAS SUPERRENNEN BEREIT!

In INDYCAR® MIT NIGEL MANSELL können Sie auswählen, wie und wo Sie Ihre Rennen fahren. Mit dem D-Knopf können Sie die einzelnen Kategorien auf dem Optionsbildschirm markieren, und mit KNOFF A, B, X oder Y wählen Sie unter den folgenden Möglichkeiten aus:



### PLAYERS (SPIELER):

Sie haben die Wahl zwischen den Optionen "1-Player" (1 Spieler), "1-Player Split" (1 Spieler, Kopf-an-Kopf-Rennen, geteilter Bildschirm) und "2-Players" (2 Spieler). Im Einzelspiel können sie sich ganz auf Ihr Fahrkönnen konzentrieren. Bei Einzelspielen mit geteiltem Bildschirm erscheint ihr Wagen in der oberen Bildschirmhälfte. Sie treten gegen den Computerfahrer (Teamkameraden Mario Andretti) an, dessen Wagen in der unteren Bildschirmhälfte zu sehen ist. Im Zwei-Spieler-Modus treten Sie gegen Freund an.



**SOUND:** Sie wählen, ob Sie Soundeffekte und Musik oder nur Soundeffekte hören möchten.



### PASSWORD (PAßWORT):

Hier geben Sie Ihr Paßwort ein, wenn Sie eine Saison fortsetzen. Wenn Sie an einer ganzen Saison teilnehmen, erhalten Sie nach Abschluß eines Rennens ein Paßwort.



### RACE MODE

(SPIELMODUS): Hier bestimmen Sie, ob Sie im

Arcade- oder im Simulations-Modus spielen. Im Arcade-Modus können Sie das Rennen beginnen, ohne vorher Ihren Wagen individuell einzustellen. Der Arcade-Modus ist schnell und spannungsgeladend und er bietet sogar einen automatischen Boxenstopp-Service! Die gelbe Flagge kommt dort nicht zum Einsatz. Der Simulations-Modus liegt näher an der Realität des echten IndyCar®-Rennens. Er bietet eine ganze Reihe von Möglichkeiten, den Wagen individuell zu verändern, wendet die authentischen Regeln für die gelbe Flagge an und läßt Sie Ihre Boxenstops bestimmen. In beiden Modi können Sie die Strecken in Trainingsrennen kennenlernen.



### COMPETITION

(WETTBEWERB): Wählen Sie, ob Sie ein einzelnes Rennen auf einer der 15 internationalen IndyCar®-Rennstrecken fahren wollen oder ob Sie an einer ganzen Saison teilnehmen, und so auf allen Rennstrecken fahren.

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, markieren Sie mit Hilfe des D-KNOPFES die Option EXIT (Menü verlassen), und drücken Sie KNOFF A, B, X oder Y.



### DIE STRECKEN:

In INDYCAR® MIT NIGEL MANSELL können Sie auf 15 aufregenden, internationalen Rennstrecken fahren. Wählen Sie eine ganze Saison, so fahren Sie alle Strecken. Bestreiten Sie aber nur ein Einzelrennen, können Sie mit dem D-KNOFF eine der folgenden Strecken auswählen. (Drücken sie KNOFF A, B, X oder Y, wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben.)

NAMEN DER STRECKE	STRECKEN-LÄNGE	RUNDEN (ARCADE)	RUNDEN (SIMULATION)
SURFERS PARADISE, QUEENSLAND, AUSTRALIEN	2.795 Meilen	4 Runden	7 Runden
PHOENIX, ARIZONA	1 Meile	10 Runden	20 Runden
LONG BEACH, KALIFORNIEN	1.59 Meilen	8 Runden	11 Runden
MILWAUKEE, WISCONSIN	1 Meilen	10 Runden	20 Runden
DETROIT, MICHIGAN	2.1 Meilen	4 Runden	8 Runden
PORTLAND, OREGON	1.95 Meilen	5 Runden	10 Runden
CLEVELAND, OHIO	2.369 Meilen	5 Runden	9 Runden
TORONTO, ONTARIO	1.78 Meilen	5 Runden	9 Runden
BROOKLYN, MICHIGAN	2 Meilen	13 Runden	25 Runden
LEXINGTON, OHIO	2.25 Meilen	5 Runden	9 Runden
LOUDON, NEW HAMPSHIRE	1.058 Meilen	10 Runden	20 Runden
VANCOUVER, BRITISH COLUMBIA	1.677 Meilen	5 Runden	10 Runden
ELKHART LAKE, WISCONSIN	4 Meilen	3 Runden	5 Runden
NAZARETH, PENNSYLVANIA	1 Meile	10 Runden	20 Runden
LAGUNA SECA, KALIFORNIEN	2.214 Meilen	4 Runden	8 Runden

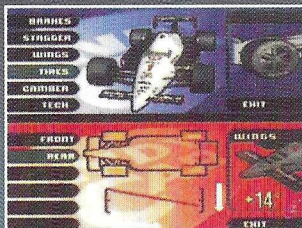


## STELLEN SIE IHR PERSÖNLICHES INDYCAR® ZUSAMMEN

Mit MODIFY CAR (Wagen verändern) können Sie fünf Hauptmerkmale Ihres Wagens einstellen. Mehr dazu weiter unten im Abschnitt VERÄNDERUNGEN AN IHREM INDYCAR®. Durch die Option DASHBOARD (Armaturenbrett) bestimmen Sie, welche der folgenden Informationen auf Ihrem Armaturenbrett angezeigt werden: "Maps" (Karten), "Laps" (Runden), "Position", "Lap Time" (Rundenzeit), "Best Lap" (Beste Runde), "Ahead Time" (Vorsprung), "Damage" (Schaden), "Speed" (Geschwindigkeit), "Revs" (Umdrehungen) und "Gears" (Schaltanzeige).

Mit CONTROL (Steuerung) können Sie einstellen, mit welchen Knöpfen Ihres SUPER NINTENDO CONTROL PADS Sie die folgenden Funktionen ausführen: "Accelerate" (Beschleunigen), "Brake" (Bremsen), "Upgear" (Einen Gang hochschalten) und "Downgear" (Einen Gang runterschalten). Markieren Sie die gewünschte Funktion mit Hilfe des D-KNOPFES, und drücken Sie dann den Knopf, dem diese Funktion zugeordnet werden soll. In Trainings-, Qualifikations- oder Rennrunden können Sie mit START eine Spielpause einlegen oder das Spiel fortsetzen. Während der Pause können Sie den Knopf LINKS und den Knopf RECHTS gleichzeitig drücken, um die lautende Spielphase zu verlassen.

Unter NAME ENTRY (Eingabe Ihres Namens) können Sie Ihren Namen eingeben. Dies ist vor allem für die Aufzeichnung der Gesamtpunktzahl und der Platzierung während einer ganzen Saison wichtig. Mit MPH/KPH (Meilen bzw. km pro Stunde) bestimmen Sie, ob Ihre Geschwindigkeit in Meilen oder Kilometer pro Stunde angezeigt wird. Mit MANUAL/AUTO (Schalt-/automatisches Getriebe) wählen Sie zwischen einem Wagen mit Schaltgetriebe und einem mit automatischen Getriebe. Nachdem Sie diese Einstellungen vorgenommen haben, markieren Sie mit Hilfe des D-KNOPFES die Option EXIT (Menü verlassen) und drücken Sie einen beliebigen Knopf.



## VERÄNDERUNGEN AN IHREM INDYCAR®

Wenn Sie Ihr IndyCar verändern möchten, so können Sie dies in fünf wichtigen Bereichen tun. Dazu markieren Sie die gewünschte Option und drücken KNOPF X, Y, A oder B.

**Mit BRAKES** (Bremsen) können Sie Ihre Bremsen auf drei verschiedene Stärken einstellen: "Soft" (Leicht), "Medium" (Mittel) und "Hard" (Hart). Für Rundstrecken eignen sich weiche Bremsen am besten, während Sie auf komplexeren Strecken eher härtere Bremsen wählen sollten. Mit dem LINKEN oder RECHTEN FEUERKNOPF gehen Sie durch die drei verschiedenen Einstellungen, und mit START wählen Sie eine davon aus.

**STAGGER** (REIFENGRÖSSE) gibt die Größe der einzelnen Reifen in Bezug auf die anderen an. Sie können Veränderungen bis zu 0,4" (Zoll) an jedem Reifen vornehmen. Für Rundstrecken sollten Sie die Reifen so einstellen, daß der Wagen sich in die Kurven neigt. Wenn Sie also z.B. eine Rundstrecke befahren, die nur Linkskurven aufweist, sollten Sie den Reifen hinten rechts etwas größer einstellen, so daß der Wagen doch nach vorne links, sich also in die Kurven, neigt. Dabei sollten Sie gleichzeitig versuchen, den unterschiedlichen Reifenverschleiß auszugleichen, indem außen härtere Reifen als innen aufziehen. Verwenden Sie jedoch bei Straßenrennen diese Option besser nicht. Mit dem R-KNOFF oben oder unten markieren Sie den Reifen, den Sie verändern möchten. Drücken Sie dann den linken FEUERKNOPF um die Reifengröße um 0,1" zu verringern, oder den RECHTEN FEUERKNOPF um sie um 0,1" zu erhöhen. Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie START.

**Option WINGS** (SPOILER) bestimmt den Winkel der Front- und Heckspoiler. Jeder dieser Spoiler kann in einem Winkel von 3° bis 18° geneigt sein. Eine starke Neigung des Frontspoilers führt zu einer besseren Kontrolle über den Wagen, und wenn Sie den Neigungswinkel der Heckspoilers vergrößern, geben Sie Ihrem Wagen eine bessere Kurvenstabilität. Beachten Sie allerdings, daß große Neigungswinkel den Luftwiderstand erhöhen und somit die Beschleunigungsfähigkeit sowie die Höchstgeschwindigkeit verringern. Außerdem werden die Reifen abgenutzt. Daraus kann man folgen, daß ein großer Neigungswinkel der Spoiler für Strecken mit vielen Kurven geeignet ist, während ein niedriger Neigungswinkel auf Rundstrecken gewählt werden sollte, für die Geschwindigkeit wichtiger ist als Kurvenstabilität. Wählen Sie mit dem R-Knopf oben oder unten einen Spoiler aus, und drücken Sie den LINKEN

FEUERKNOPF, um einen kleineren, und den RECHTEN FEUERKNOPF um einen größeren Neigungswinkel einzustellen. Nachdem Sie diese Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie START. **Mit TIRES** (REIFENART) wählen Sie für jedes Rad einzeln die Reifenart: "hard" (hart), "medium" (mittel) oder "soft" (weich). Weiche Reifen weisen eine bessere Bodenhaftung auf, geben daher bessere Kontrolle über den Wagen und erhöhen die Beschleunigungsfähigkeit. Allerdings nutzen sie sich auch schneller ab. Am besten eignen sie sich für Straßenstrecken. Harte Reifen haben dagegen eine schlechtere Bodenhaftung, halten aber länger. Wenn Sie also auf einer Rundstrecke ohne die vielen Kurven einer Straßenstrecke fahren, wählen Sie am besten harte Reifen auf. Wählen Sie den Reifen, den Sie auswechseln möchten, mit dem R-Knopf oben oder unten aus, und gehen sie mit dem LINKEN oder RECHTEN FEUERKNOPF durch die drei zur Verfügung stehenden Reifentypen. Anschließend drücken Sie START.

**Mit CAMBER** (STURZ) können Sie die Aufhängung der einzelnen Reifen verändern. Damit werden Sie dann entweder links oder rechts übersteuert. Jeder Reifen kann um bis zu 3° geneigt werden. Mit dieser Option können Sie auch die Wirkung der Spoiler ausgleichen. Die Spoiler üben nämlich auf den Wagen, und somit auch auf die Radaufhängung, einen Druck nach unten aus, wodurch die Reifen an der Wagenaußenseite leicht von der Straße abheben. Dies bewirkt einen extrem hohen Reifenverschleiß und eine geringere Bodenhaftung. Sie können diese Wirkung ausgleichen, indem Sie den Sturz eines Reifens ändern, um ihn so flacher auf die Straße zu biegen. Wählen Sie auf Rundstrecken einen größeren Sturz (vergrößern Sie den Winkel) für die Reifen, die sich auf Kurvenselten befinden. Sie erhöhen also z.B. auf einer Rennstrecke mit Linkskurven den Sturz der Reifen auf der linken Seite. Auf Strecken mit Links- und Rechtskurven sollten Sie besser für alle vier Reifen einen geringeren Sturz einstellen. Schauen Sie sich dazu auch den entsprechenden Flecken im TECH-Bildschirm an. Wenn der Flecken sich in der Mitte befindet, weist der Reifen eine gleichmäßige Bodenhaftung auf. Wählen Sie mit dem R-KNOFF OBEN oder UNTEN einen Reifen aus, und verinnern Sie den Sturz mit dem LINKEN FEUERKNOPF bzw. erhöhen sie ihn mit dem RECHTEN FEUERKNOPF. Drücken Sie anschließend START.

**Option TECH:** Möchten Sie sich gerne die physikalischen und aerodynamischen Auswirkungen der Veränderungen anschauen, wählen Sie die Option TECH (TECHNIK). Die roten Flecken unter den Reifen zeigen Ihnen die Bodenhaftung und die Pfeile die physikalischen Kräfte an, um Ihnen einen Eindruck davon zu geben, wie sich die Veränderungen in der Realität auswirken. Unten auf dem TECH-Bildschirm sehen Sie Pfeile vor und hinter dem Wagen, die für die nach unten wirkenden Kräfte stehen: die vorne und hinten am Wagen angreifen. Je länger der entsprechende Pfeil ist, desto größer ist die jeweilige nach unten wirkende Kraft. Ein Pfeil unter dem Wagen zeigt den Luftwiderstand an. Auch hier gilt: je länger der Pfeil, desto größer der Luftwiderstand. Außerdem haben Sie noch eine Anzeige zur Verfügung, auf der Sie sehen können, wie diese Kräfte auf den Wagen verteilt sind. Für diese Anzeige gilt: je niedriger sie ist, um so größer ist die nach unten wirkende Kraft. Wenn z.B. diese Anzeige links (vorne am Wagen) hoch und rechts (hinten am niedrig ist, hat der Wagen vorne weniger "Gewicht" und wird sich nicht so gut lenken lassen. Wenn die Kräfteverteilung genau umgekehrt ist, hat der Wagen hinten weniger "Gewicht", und wird so eine geringe Kurvenstabilität aufweisen. Oben auf dem Bildschirm sehen Sie den Wagen in der Draufsicht in dieser Ansicht werden die verschiedenen Reifentypen in verschiedenen Farben dargestellt. Die Bodenhaftung der Reifen wird durch ein Rechteck in den Reifen: das für die nach unten wirkende Kraft steht, angezeigt.

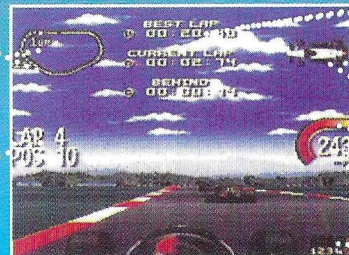


## DAS ARMATURENBRETT

Während des Rennens werden Ihnen die folgenden Informationen angezeigt:

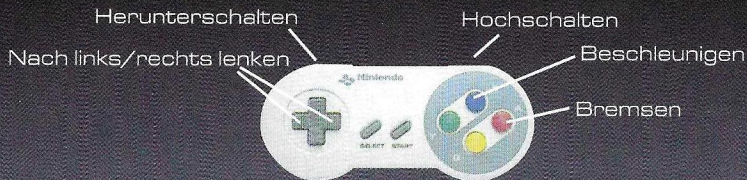
Luftansicht der Strecke, einschließlich Ihrer Position und der Position des vordersten Wagens

Aktuelle Runde und Ihre Position im Rennen



- Ihre beste Rennzeit, Ihre derzeitige Rennstreckenzeit und wie weit hinter Ihnen der nächste Rennfahrer ist
- Die Schadensanzeige Ihres Wagens
- Umdrehungsmesser und Treibstoffanzeige
- Ihre Geschwindigkeit in Meilen oder Kilometern pro Stunde
- Der eingelegte Gang

## STANDARDEINSTELLUNGEN



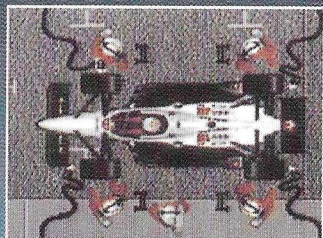
## BOXENSTOP!

Wenn Ihr Benzin knapp wird oder Ihre Reifen zu sehr abgefahren sind, sollten Sie einen Boxenstopp einlegen!

Um an die Boxen zu fahren, steuern Sie Ihren Wagen in die Boxengasse und reduzieren die Geschwindigkeit. Das Boxenteam hat zunächst die folgenden drei Anweisungen: Nachtanken, Reifenwechsel und Reparatur aller Schäden am Wagen. Sie können eine oder alle dieser Optionen ablehnen, indem Sie die entsprechenden Knöpfe drücken. Denken Sie daran, daß Sie diese Vorgänge im Arcade-Modus nicht mehr stoppen können, wenn sie einmal eingeleitet wurden.

- KNOPF V - Nachtanken ein/aus
- KNOPF A - Reifenwechsel ein/aus
- KNOPF X - Reparaturen ein/aus

**HINWEIS:** Wenn Sie KNOPF X, Y oder A drücken, bevor Ihr Wagen zum Stehen kommt, signalisieren Sie damit einen "fliegenden Wechsel". Dies ist nützlich, wenn Sie eine schwarze Flagge zu Gesicht bekommen haben und keinen langen Boxenstopp einlegen möchten. (Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt FLAGGENSIONALE.) Sie können in jedem Rennen unbegrenzt viele Boxenstopps einlegen, sollten jedoch bedenken, daß jeder Boxenstopp Zeit kostet und sich in der Endwertung niederschlägt.

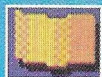


## FLAG SIGNALS

In allen Rennen wird der Starter wahrscheinlich eine seiner Flaggen einsetzen, um Ihnen und den anderen Fahrern bestimmte Nachrichten zukommen zu lassen:



**Die GRÜNE FLAGGE** zeigt den Start eines Trainingslaufs, eines Qualifikationslaufs oder eines Rennens an. Dies signalisiert auch die Fortsetzung eines normalen Rennens nach einer gelben Flagge.



**Die GELBE FLAGGE** Diese Flagge zeigt den Fahrern an, daß sie ihr Geschwindigkeit verringern, vorsichtig fahren und ihre relativen Positionen beibehalten sollen. Während die gelbe Flagge gezeigt wird, darf kein Fahrer einen anderen überholen. Sie müssen eine Mindestgeschwindigkeit von 30 Meilen pro Stunde einhalten, um nicht in Auffahrunfälle mit Verfolgern verwickelt zu werden. Wenn Sie einen Wagen bei gelber Flagge überholen, könnte das eine schwarze Flagge bedeuten. (Einzelheiten finden Sie im Abschnitt SCHWARZE FLAGGE.)



**Die SCHWARZE FLAGGE** Ein Fahrer, der die schwarze Flagge gezeigt bekommt, muß sofort die Boxen anfahren. Sollte er die schwarze Flagge ignorieren, können ihn zwei Strafen erwarten:

1. Sämtliche Runden, die dieser Fahrer abschließt, während die schwarze Flagge gültig ist, werden nicht gezählt.
2. Der Fahrer wird sofort disqualifiziert, und seine Punkte verfallen. Bei Newman Haas IndyCar® mit Nigel Mansell wird Ihnen bei folgenden Situationen die schwarze Flagge gezeigt:
  - A. Überholen eines Wagens, solange die gelbe Flagge gezeigt wird.
  - B. Wenn Sie im Simulationsmodus das Tempolimit der Boxengasse von 100 Meilen/h bzw. 160km/h überschreiten.



**Die WEISSE FLAGGE** zeigt den Fahrern an, daß Sie die letzte Runde in einem Qualifikationslauf oder einem Rennen begonnen haben.



**Die SCHWARZ-WEISS KARIERTE FLAGGE** Diese Flagge zeigt das Ende eines Qualifikationslaufs oder eines Rennens an. Sie wird dem Sieger, wenn er seine letzte Runde beendet, sowie allen anderen ihm folgenden Wagen, die noch im Rennen sind, gezeigt.



## RENNERGEBNISSE (RACE RESULTS)

Nach jedem Rennen erscheinen die Ergebnisse auf dem Rennergebnis-Bildschirm. Sie erhalten Punkte für Ihre Endplatzierung, die Anzahl der Runden, in denen Sie in Führung lagen und die beste Qualifikationszeit. In einem Rennen errungene Punkte zählen auch für Ihre Gesamtbewertung im Saisonwettbewerb.



## MEISTERSCHAFTSPUNKTE (CHAMPIONSHIP POINTS)

In einem Saisonwettbewerb ist es Ihr Hauptziel, die meisten Meisterschaftspunkte zu erwerben. Sie müssen dazu nicht unbedingt jedes Rennen gewinnen, aber Sie sollten das Rennen wenigstens beenden.

POSITION	PUNKTE
1st	20
2nd	16
3rd	14
4th	12
5th	10
6th	8
7th	6
8th	5
9th	4
10th	3
11th	2
12th	1
Beste Qualifikationszeit	1
Meiste Runden Führung	1



## PARTEZ!

Vous êtes-vous déjà imaginé ce que vous ressentiriez si vous pilotiez une voiture IndyCar® ultra-perfectionnée à près de 300 kilomètres/heure?

Vous êtes-vous seulement déjà demandé quelles sont les qualités nécessaires pour devancer des pilotes chevronnés et être le premier à franchir la ligne d'arrivée?

Avez-vous jamais osé imaginer qu'un jour vous pourriez tester votre présence d'esprit et vos réflexes en participant aux courses automobiles les plus difficiles qu'il soit?

Stop! INDYCAR® avec NIGEL MANSELL vous propulse au cœur de l'action: au volant d'une IndyCar® personnalisée, fonçant vers la ligne d'arrivée au son des cris victorieux de votre équipe!

Du drapeau vert au drapeau à damiers, vous vivrez les courses d'IndyCar® à fond, tout comme Nigel Mansell, l'un des pilotes les plus célèbres du monde depuis plus de 15 ans!

Vos connaissances et votre instinct seront poussés à l'extrême, lorsque vous conduitez sur les circuits les plus difficiles, des États-Unis jusqu'en Australie. Avec un équipement personnalisé et une équipe d'experts pour vous seconder, sans parler des IndyCars® très perfectionnées et des pilotes chevronnés que vous devrez affronter, vous vivrez une expérience des courses d'IndyCars® on ne peut plus authentique!

La course va commencer et vous êtes en pole position. Votre cœur bat à cent à l'heure lorsque vous enfoncez le casque sur votre tête et attachez votre ceinture. L'odeur des fumées parvient à vos narines et le grondement de la foule se fait entendre.

Le drapeau vert est levé. Prêt...Aller!

## AVANT DE METTRE LE CONTACT

### CHARGEMENT:

1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche INDYCAR® AVEC NIGEL MANSELL comme indiqué dans le manuel d'instructions de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Allumez votre console (ON). L'écran titre INDYCAR® AVEC NIGEL MANSELL apparaîtra.!



## FAITES VROMBIR VOTRE MOTEUR!

INDYCAR® AVEC NIGEL MANSELL vous permet de choisir comment et où vous allez concourir! Utilisez le CONTROL PAD pour mettre différentes catégories en surbrillance sur l'écran des options, et le BOUTON A, B, X ou Y pour sélectionner l'une des possibilités suivantes:

**PLAYERS (SPIELER):** Vous avez le choix entre 1 joueur (1-player), 1 joueur en écran divisé (1-player split), ou 2 joueurs (2-players). Un jeu pour un joueur vous permet de tester vos capacités de pilote en solo. Un jeu pour un joueur en écran divisé se joue sur un écran coupe au milieu par une ligne horizontale: votre voiture, dans la moitié supérieure affronte un pilote contrôlé par l'ordinateur (votre coéquipier, Mario Andretti!) et situé dans la moitié inférieure. En mode deux joueurs, vous vous mesurez à un ami.

**SOUND (SON):** Vous permet de choisir entre Effets sonores et musique ou Effets sonores uniquement.

## PASSWORD

(MOT DE PASSE): C'est ici que vous devez entrer votre mot de passe si vous participez à une compétition qui couvre la saison entière. Vous recevrez un mot de passe à chaque fois que

vous terminerez une course dans une compétition qui couvre la saison entière.

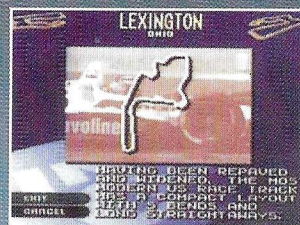
## RACE MODE

(MODE DE JEU): Vous pouvez choisir entre mode Arcade ou Simulation. En mode Arcade, vous pouvez commencer à jouer sans régler les options vous permettant de personnaliser votre voiture. Le mode Arcade est rapide et très divertissant, avec des arrêts aux stands automatiques, il n'y a pas de drapeau jaune et les arrêts aux stands sont automatiques! Le mode Simulation est Plus proche de la réalité des courses d'IndyCars®, vous pouvez personnaliser votre véhicule, vous devez obéir au drapeau jaune, et vous avez le contrôle des arrêts aux stands. Dans les deux modes, vous pouvez participer à des courses d'entraînement.

## COMPETITION

Vous pouvez choisir une seule course (single race) parmi les 15 circuits d'IndyCars® internationaux, ou une saison complète (full season) et ainsi concourir sur tous les circuits.

Lorsque vous avez effectué toutes vos sélections, mettez l'option EXIT (SORTIE) en surbrillance avec le CONTROL PAD, et appuyez sur le BOUTON A, B, X ou Y.



## LES CIRCUITS:

INDYCAR® avec NIGEL MANSELL vous propose 15 circuits internationaux passionnants. Si vous participez à la saison complète, vous courrez sur tous ces circuits. Si vous avez choisi de ne participer qu'à une seule course, utilisez le CONTROL PAD pour choisir l'un des circuits suivants (appuyez sur le BOUTON A, B, X ou Y lorsque vous avez pris votre décision):

CIRCUIT	LONGUEUR DU CIRCUIT	TOURS EN MODE ARCADE	TOURS EN MODE SIMULATION
SURFERS PARADISE, QUEENSLAND, AUSTRALIE	2,795 miles	4 tours	7 tours
ARIZONA, ÉTATS-UNIS	1 mile	10 tours	20 tours
CALIFORNIE, ÉTATS-UNIS	1,59 miles	6 tours	11 tours
WISCONSIN, ÉTATS-UNIS	1 mile	10 tours	20 tours
DETROIT, MICHIGAN, ÉTATS-UNIS	2,1 miles	4 tours	8 tours
PORTLAND, OREGON, ÉTATS-UNIS	1,95 miles	5 tours	10 tours
OHIO, ÉTATS-UNIS	2,369 miles	5 tours	9 tours
TORONTO, ONTARIO, CANADA	1,78 miles	5 tours	9 tours
BROOKLYN, MICHIGAN, ÉTATS-UNIS	2 miles	13 tours	25 tours
OHIO, ÉTATS-UNIS	2,25 miles	5 tours	9 tours
LOUDON, NEW HAMPSHIRE, ÉTATS-UNIS	1,058 miles	10 tours	20 tours
VANCOUVER, COLUMBIE BRITANNIQUE, CANADA	1,677 miles	5 tours	10 tours
ELKHART LAKE, WISCONSIN, ÉTATS-UNIS	4 miles	3 tours	5 tours
NAZARETH, PENNSYLVANIE	1 mile	10 tours	20 tours
LAGUNA SECA, CALIFORNIE, ÉTATS-UNIS	2,214 miles	4 tours	8 tours

## PERSONNALISER VOTRE INDYCAR®

Il est maintenant temps de personnaliser votre véhicule, grâce aux six catégories d'options.

**MODIFY CAR (MODIFIER VOITURE)** vous permet de modifier cinq parties importantes de votre IndyCar®. Pour plus de détails, reportez-vous à la section **MODIFIER VOTRE INDYCAR®**, ci-après.

**DASHBOARD (TABLEAU DE BORD)** vous permet de décider lesquelles des informations suivantes vous voulez inclure à l'écran: cartes (maps), tours (laps), position, temps du tour (lap time), meilleur tour (best lap), avance (ahead time), dégâts (damage), compte-tours (revs) et vitesse endenchée (gears).

**CONTROL (CONTRÔLES)** vous permet de choisir quels boutons de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT™ correspondront aux fonctions suivantes:

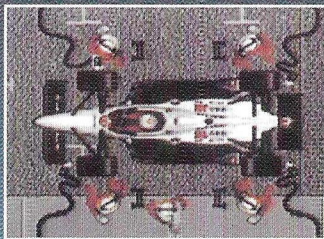
accélérer (accelerate), freiner (brake), vitesse supérieure (upgear) et vitesse inférieure (downgear). Mettez la fonction en surbrillance avec le **CONTROL PAD** puis appuyez sur le bouton auquel vous désirez que cette fonction corresponde. Pendant un entraînement, une session de qualifications ou une course, appuyez sur le **BOUTON START** pour mettre le jeu en pause et le reprendre. Pendant que le jeu est en pause, vous pouvez appuyer sur les boutons gauche et droit simultanément pour quitter la session en cours.

**NAME ENTRY (NOM)** vous permet d'entrer votre nom afin que vous puissiez voir le total de vos points et vos résultats lors d'une saison de courses complète.

**MPH/KPH** vous permet de voir votre vitesse en miles par heure ou en kilomètres par heure.

**MANUAL/AUTO (MANUEL/AUTOMATIQUE)** vous pouvez choisir entre un véhicule à transmission manuelle ou automatique.

Lorsque vous avez effectué toutes vos sélections, mettez l'option **EXIT (SORTIE)** en surbrillance avec le **CONTROL PAD**, et appuyez sur n'importe quel bouton.



## MODIFY YOUR INDYCAR®

(**MODIFIER VOTRE INDYCAR®**) Si vous décidez de personnaliser votre IndyCar, vous pourrez en modifier cinq parties importantes. Utilisez le **CONTROL PAD** pour mettre la catégorie que vous désirez modifier en surbrillance, puis appuyez sur le **BOUTON X, Y, A** ou **B**.

**BRAKES (FREINS)** vous pouvez choisir trois réglages différents: Soft (doux), Medium (moyens), ou Hard (forts). Les freins doux sont efficaces sur les circuits ovales, alors que les circuits plus complexes nécessitent des freins plus puissants. Appuyez sur le bouton **GAUCHE** ou **DROIT** pour passer en revue les trois réglages de freins. Appuyez sur le bouton **START** pour faire votre sélection.

**STAGGERED (TAILLE DES PNEUS)** indique la taille de chaque pneu proportionnellement à celle des autres. Vous pouvez modifier la taille de chaque pneu d'un maximum de 0,4". Sur les circuits ovales, la taille relative des pneus devrait être réglée de façon à ce que la voiture s'incline plus dans les virages. Par exemple, si l'ovale a des virages à gauche, le pneu arrière droit doit être un peu plus grand de façon à ce que la voiture penche légèrement vers l'avant et la gauche; la voiture s'inclinera ainsi dans les virages. Lorsque vous réglez la taille des pneus de cette façon, vous devez compenser leur usure supplémentaire des pneus en utilisant des pneus durs à l'extérieur et des pneus mous à l'intérieur. Ne choisissez pas des pneus de taille différente pour les circuits de rues. Appuyez vers le haut ou le bas sur le **CONTROL PAD** pour sélectionner le pneu que vous désirez modifier. Appuyez sur le bouton gauche pour réduire la taille du pneu de 0,1" (pouce) ou sur le bouton droit pour l'augmenter de 0,1". Une fois que vous êtes satisfait de votre sélection, appuyez sur le bouton **START**.

**WINGS (AILLES)** détermine l'angle des ailes aérodynamiques à l'avant et à l'arrière de la voiture. Leur inclinaison peut varier de 3° à 18°. Une forte inclinaison de l'aile avant vous donnera une meilleure maniabilité. Une forte inclinaison de l'aile arrière empêchera la voiture de dérapier dans les virages et les courbes. Cependant, n'oubliez pas qu'une forte inclinaison des ailes augmente la résistance de la voiture, et donc que l'accélération et la vitesse maximum seront moins importantes et que les pneus s'useront plus rapidement. A cause de tous ces facteurs, une forte inclinaison des ailes est idéale pour les circuits comportant de nombreux virages, mais pour les circuits ovales où la maniabilité est moins importante que la vitesse, choisissez une inclinaison plus faible.

Appuyez vers le haut ou le bas sur le **CONTROL PAD** pour sélectionner l'aile que vous désirez modifier. Appuyez sur le bouton **GAUCHE** pour réduire l'angle d'inclinaison, ou sur le bouton **DROIT** pour l'augmenter. Appuyez sur le bouton **START** une fois que vous êtes satisfait de votre sélection.

**TIRES (PNEUS)** pour chacun de vos pneus, vous pouvez choisir qu'il soit mou (soft), moyen (medium) ou dur (hard). Les pneus mous adhèrent mieux, ce qui permet une meilleure maniabilité et une meilleure accélération, mais ils s'usent plus vite. Utilisez des pneus mous pour les circuits de routes. Les pneus dur adhèrent moins, mais ils dureront plus longtemps. Comme l'accélération est moins importante que sur les circuits tortueux, utilisez des pneus plus dur sur les circuits ovales. Appuyez vers le haut ou le bas sur le **CONTROL PAD** pour sélectionner le pneu que vous désirez modifier. Appuyez sur le bouton **GAUCHE** ou **DROIT** pour faire défiler les trois types de pneus. Appuyez sur le bouton **START** lorsque vous êtes satisfait de votre sélection.

**CAMBER (ARC)** vous pouvez altérer les suspensions de chaque pneu, ce qui vous permet de survivre vers la gauche ou la droite. Vous pouvez modifier chaque pneu jusqu'à un maximum de 3°. Utilisez l'arc pour contrebalancer l'effet des ailes. La force descendante des ailes inflige une pression aux suspensions, et les pneus décollent du sol (du côté extérieur des pneus), ce qui provoque une usure importante et une perte de traction. L'arc change l'angle des pneus, et contre ainsi la pression vers le bas en augmentant la surface de contact du pneu avec la route. Lorsque vous courez sur un circuit ovale, vous devez choisir un arc plus élevé pour les pneus qui se trouvent du même côté que les virages. Par exemple, sur un circuit avec des virages à gauche, vous augmenterez l'arc des pneus gauches. Sur les circuits de routes avec des virages à gauche et à droite, choisissez un arc moins important, mais appliquez-le aux quatre pneus. Reportez-vous aux Pneus (Tires) de l'écran Tech. Lorsque la ligne est au centre du pneu, ce dernier aura une adhérence équilibrée. Appuyez vers le haut ou le bas sur le **CONTROL PAD** pour sélectionner l'arc que vous désirez modifier. Appuyez sur le bouton **GAUCHE** pour réduire l'arc et sur le bouton **DROIT** pour l'augmenter. Appuyez sur le bouton **START** lorsque vous êtes satisfait de votre sélection.

**TECH:** Si vous voulez voir l'impact d'une modification sur les forces physiques et aérodynamiques, choisissez l'option **TECH**. Des taches rouges indiquent l'adhérence des pneus et des flèches représentant les forces physiques vous aideront à vous faire une meilleure idée de l'effet que vos modifications ont sur votre véhicule. En bas de l'écran **TECH**, les flèches à l'avant et à l'arrière de la voiture indiquent la force vers le bas que subissent l'avant et l'arrière du véhicule. Plus la flèche est longue, plus cette force est forte. Une flèche sous la voiture indique la résistance qu'elle subit. Là encore, plus la flèche est longue, plus la résistance est forte. Entre ces flèches, vous pouvez voir une bane qui s'incline pour indiquer comment la force vers le bas est distribuée. Par exemple, si l'extrémité avant de la bane (l'avant de la voiture) est plus haute que la droite (l'arrière de la voiture), cela indique que la voiture a moins de "poids" à l'avant et qu'elle tournera donc moins bien. Si la barre est inclinée dans l'autre sens, il y a moins de "poids" à l'arrière du véhicule, et ce dernier aura tendance à dérapier dans les virages. En haut de l'écran, vous pouvez voir une vue aérienne de la voiture. Vous y venez le type de pneus choisi; vous pouvez reconnaître les différents types de pneus à leur couleur. L'adhérence des pneus est représentée par un rectangle à l'intérieur de ce pneu, symbolisant la force vers le bas qu'il subit.

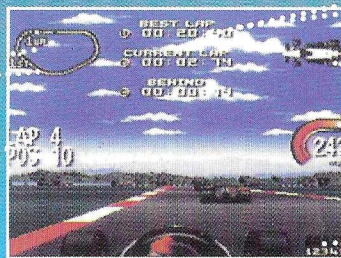


## LE TABLEAU DE BORD

Pendant les courses, les informations suivantes seront affichées en face de vous:

Vue aérienne du circuit, sur laquelle vous pourrez voir votre position et celle du leader de la course

Tour actuel et votre position dans la course.



• Temps de votre meilleur tour, du tour en cours, et le véhicule qui vous précède

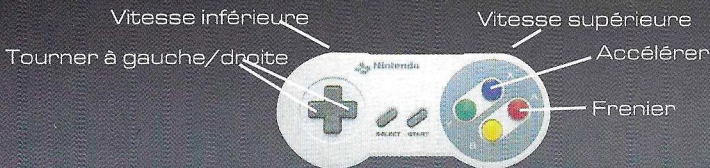
• L'indicateur de dégâts de votre voiture.

• compte-tours de carburant.

• Votre vitesse, en miles ou kilomètres par heure

• La vitesse qui est engagée (1ère, 2ème, etc)

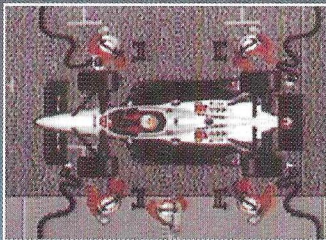
## RÉGLAGES PAR DÉFAUT



## ARRÊTS AUX STANDS

Si votre jauge de carburant frôle le zéro ou si l'usure de vos pneus est critique, il est temps de faire un arrêt aux stands!

Pour rentrer aux stands, amener votre voiture dans l'allée des stands et ralentissez. L'équipe qui s'y trouve a reçu l'instruction d'effectuer trois opérations: faire le plein, changer les pneus, et réparer les dégâts de la voiture. Vous pouvez annuler n'importe laquelle de ces opérations, ou même les trois, en appuyant sur les boutons appropriés. N'oubliez pas qu'en mode Arcade, une fois que ces procédures ont commencé, vous ne pouvez plus les arrêter.



BOUTON Y - Pour passer de Fueling (Faire le plein) à No Fueling (Pas de plein)

BOUTON A - Pour passer de Tires Change (Changer les pneus) à No Tires Change (Pas de changement de pneus).

BOUTON X - Pour passer de Repairs (Réparations) à No Repairs (Pas de réparations).

REMARQUE: Si vous appuyez sur les BOUTONS X, Y et A avant que la voiture ne soit à l'arrêt, cet arrêt aux stands sera alors un arrêt très bref ("stop-and-go"). C'est utile lorsqu'on vous a montré le drapeau noir et que vous ne voulez pas vous arrêter longtemps (Reportez-vous à la section LES DRAPEAUX pour de plus amples détails). Vous pouvez faire autant d'arrêts aux stands que vous le désirez dans chaque course, mais n'oubliez pas que chacun de ces arrêts vous ralentit et peut donc ainsi affecter votre résultat final!

## LES DRAPEAUX

Pendant une course, il y a de fortes chances que le starter utilise les différents drapeaux pour vous faire signe et communiquer avec vous et les autres pilotes:



**Le DRAPEAU VERT** Pendant une course, il y a de fortes chances que le starter utilise les différents drapeaux pour vous faire signe et communiquer avec vous et les autres pilotes:



**Le DRAPEAU JAUNE** Un drapeau jaune indique aux pilotes qu'ils doivent ralentir, se montrer prudents et garder leurs positions respectives. Vous devez maintenir une vitesse minimum de 30 MPH afin d'éviter que les autres véhicules n'heurtent votre voiture par l'arrière. Si vous dépassez une autre voiture alors que le drapeau Jaune a été montré, vous vous exposez à un drapeau noir (Reportez-vous à la partie DRAPEAU NOIR pour de plus amples détails).



**Le DRAPEAU NOIR** Si le drapeau noir est montré à une voiture de course, elle doit immédiatement se rendre aux stands. Si un pilote ignore ce drapeau noir, deux choses peuvent avoir lieu:

1. Le pilote ne bénéficiera pas des tours accomplis jusqu'à ce qu'il obéisse au signal.
  2. Le pilote sera immédiatement disqualifié de la course et son score annulé.
- Dans Newman Haas IndyCar® avec Nigel Mansell, vous risquez le drapeau noir si:
- A. Vous dépassez alors qu'un vous a montré le drapeau jaune.
  - B. En mode Simulation, si vous ignorez la limite de vitesse de 100MPH/180Km/H dans la voie des stands.



**Le DRAPEAU BLANC** Le drapeau blanc indique aux pilotes qu'ils entament le dernier tour des essais ou de la course.



**Le DRAPEAU À DAMIERS** Le drapeau à damiers indique la fin des essais ou de la course. Il sera montré au gagnant lorsqu'il franchit la ligne d'arrivée, et ensuite à chaque voiture encore dans la course.

Rien ne vaut l'expérience, bien sûr, mais Nigel a quelques petits conseils à donner aux pilotes d'IndyCars® débutants:



## RÉSULTATS DES COURSES

À la fin de chaque course, les résultats apparaissent sur l'écran Résultats des courses. Des points sont accordés selon la position d'arrivée, le nombre de tours de circuit que vous avez effectué en tête et le meilleur temps de qualification. Les points obtenus dans une course comptent pour votre classement général de la saison.



## LES POINTS

Dans une saison complète votre but principal est d'accumuler un maximum de points. Il n'est pas toujours nécessaire que vous gagniez chaque course, mais il est essentiel de toutes les finir pour obtenir des points précieux.

POSITION	POINTS
1 ère	20
2 ère	16
3 ère	14
4 ère	12
5 ère	10
6 ère	8
7 ère	6
8 ère	5
9 ère	4
10 ère	3
11 ère	2
12 ère	1
Meilleur temps de qualification	1
Max. de tours en tête	1



NOTES

A large rectangular area on page 21, bounded by horizontal lines, intended for writing notes.



NOTES

A large rectangular area on page 22, bounded by horizontal lines, intended for writing notes.