

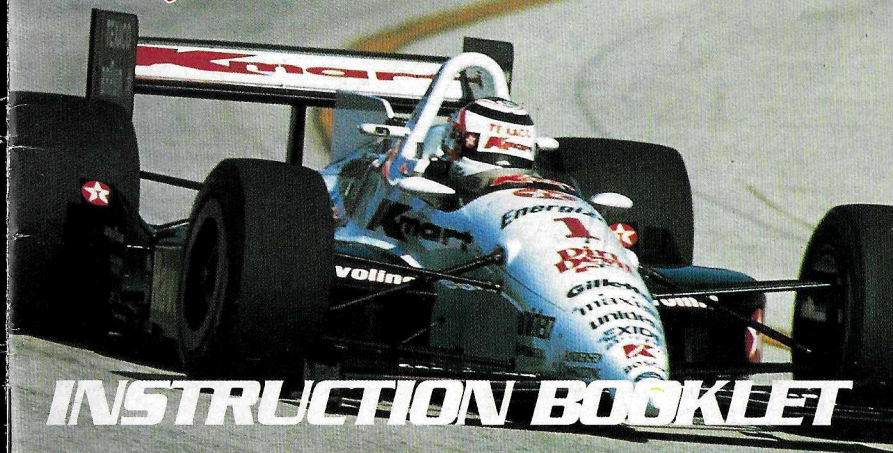
SNSP-ANMP-EUR

NEWMAN/HAAAS

INDYCAR

featuring

Nigel Mansell



INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Acclaim

Acclaim

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,

Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUTED BY: Metro Games, PO Box 255, No. Melbourne, VC 3051, Australia

DISTRIBUIDO POR BUENA VISTA HOME VIDEO, SA, Edificio Gorbea, 3 c/Jose Bardasano Baos, 9-Planta 11, Madrid, 28016 Espana

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON

LICENSED BY



Nintendo di Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland  
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren  
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie  
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tietõ

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

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 S'EAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOU, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE S'EAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ 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 QUIA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEM VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES AL TIJD OP DIT ZEGEL. ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STAR FOR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KOPEM FOR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE AR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TAMAN TUOTTIEN LAADUN. TARKISTA AINA TAMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA. JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTETA.



**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 CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

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

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

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

**90-DAY LIMITED WARRANTY**

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super 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) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal 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 affect your statutory rights.

**For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.**

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 gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

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

**FRANCE SEULEMENT**

**GARANTEE 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.

**BELGIE ET LUXEMBOURG SEULEMENT**

**GARANTEE LIMITEE A 90 JOURS**

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)  
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériel ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

**Columbia Tristar Home Video**  
**38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium**

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

**90 DAGEN GARANTIE**

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)  
Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Speelkassette (=speelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of constructietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defect optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia Tristar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te hare keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneer u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

**Columbia Tristar Home Video,**  
**postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland**  
**Columbia Tristar Home Video**

**Opperstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium**  
Speelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia Tristar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaft.

**GARANZIA**

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment Ltd. di garantisce il prodotto acquistatore per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-verrà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risultano non fun-zionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:



ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.  
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

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 CONSEQUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

This product is exempt from classification under U.K. Law. In accordance with the Video Standards Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated. **2**



*Nigel Mansell*

## 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 NEWMAN 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.

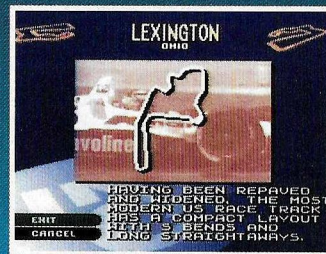
**COMPETITION:**

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®**.

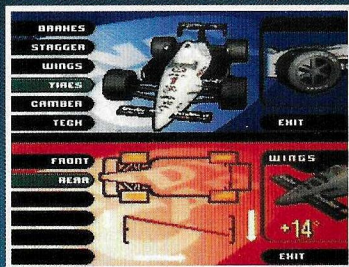
**DASHBOARD** allows you to decide which, if any, of the ten information displays you want to include on the screen: Maps, Laps, Position, Lap Time, Damage, Speed, Revs and Gears. **CONTROL** allows you to choose which buttons on your **SUPER NINTENDO™** **CONTROL PAD** will correspond to the following 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,

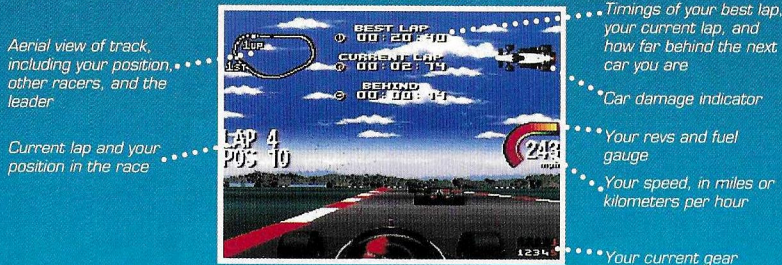
but will last a long time. Because acceleration is less important on twisting road tracks, consider using harder tires on oval tracks. Press **UP** or **DOWN** on the **CONTROL PAD** to select the tire you wish to modify. Press the **LEFT** or **RIGHT** triggers to cycle through the three tire compounds. 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:



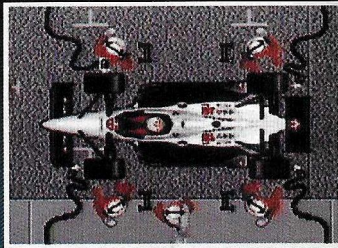
## DEFAULT SETTINGS



## **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 1977, after capturing 32 Formula 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!

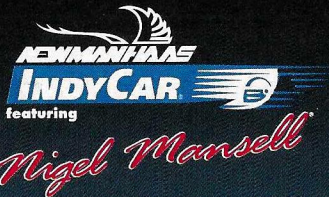
In 1987, more tragedy struck: Nigel, now on the Formula One circuit, suffered a spinal concussion and 12 crushed vertebrae in a qualifying accident in Japan. Though he missed the last two races of the season, he finished in second place overall.

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 Zielflagge 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 IndyCars®, mit dem Sie unter den Anfeuerungsrufen 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 Herz 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 KNOPF 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 einen 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 Boxenstop-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

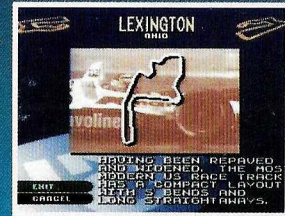
**(WETTBEWERB):** Wählen Sie, ob Sie ein einzelnes Rennen auf einer der 15 internationalen IndyCar®-Rennstrecken fahren wollen oder ob Sie an einer ganzen Saison teilnehmen, und so auf allen Rennstrecken fahren.

Nachdem Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, markieren Sie mit Hilfe des D-KNOPFES die Option EXIT (Menü verlassen), und drücken Sie KNOPF 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-KNOPF eine der folgenden Strecken auswählen. (Drücken Sie KNOPF A, B, X oder Y, wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben.)

NAME 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	6 Runden	11 Runden
MILWAUKEE, WISCONSIN	1 Meile	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

Stellen Sie nun Ihren eigenen, persönlichen 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).

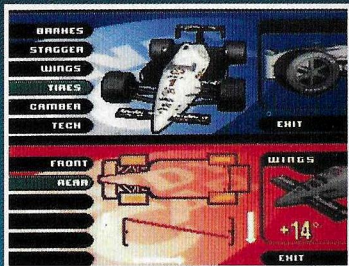
Mit CONTROL (Steuerung) können Sie einstellen, mit welchen Knöpfen Ihres SUPER NINTENDO® CONTROL PADS Sie die folgenden Funktionen ausführen: "Accelerate" (Beschleunigen), "Brake" (Bremsen), "Upgear" (Einen Gang hochschalten) und "Downgear" (Einen Gang runterschalten). Markieren Sie die gewünschte Funktion 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 laufende Spielphase zu verlassen.

Unter NAME ENTRY (Eingabe Ihres Namens) können Sie Ihren Namen eingeben. Dies ist vor allem für die Zeichnung 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 sich nach vorne links, sich also in die Kurven, neigt. Dabei sollten Sie gleichzeitig versuchen, den unterschiedlichen Reifenverschleiß auszugleichen, indem Sie außen härtere Reifen als innen aufziehen. Verwenden Sie jedoch bei Straßenrennen diese Option besser nicht. Mit dem R-Knopf 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 des 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 stärker abgenutzt. Daraus kann man folgern, 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 eine 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 ziehen 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 übersteuern. 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 bringen. Wählen Sie auf Rundstrecken einen größeren Sturz (vergrößern Sie den Winkel) für die Reifen, die sich auf Kurvensseite 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-KNOPF OBEN oder UNTEN einen Reifen aus, und verringern Sie den Sturz mit dem LINKEN FEUERKNOPF bzw. erhöhen sie ihn mit dem RECHTEN FEUERKNOPF. Drücken Sie anschließend START.

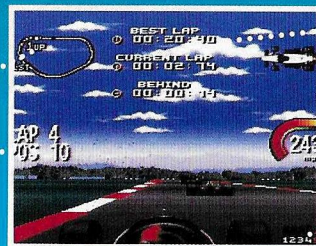
**Option TECH:** Möchten Sie sich gerne die physikalischen und aerodynamischen Auswirkungen der Veränderungen anschauen, wählen Sie die Option TECH (TECHNIK). Die roten Flecken unter den Reifen zeigen Ihnen die Bodenhaftung und die Pfeile die physikalischen Kräfte an, um Ihnen einen Eindruck davon zu 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 Wagen) 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!

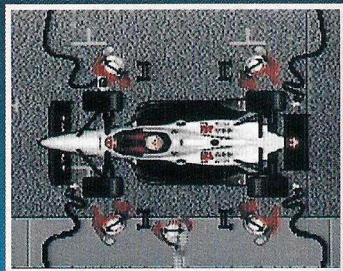
Um an die Boxen zu fahren, steuern Sie Ihren Wagen in die Boxengasse und reduzieren die Geschwindigkeit. Das Boxenteam hat zunächst die folgenden drei Anweisungen: Nachtanken, Reifenwechsel und Reparatur aller Schäden am Wagen. Sie können eine oder alle dieser Optionen ablehnen, indem Sie die entsprechenden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

KNOPF Y - 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 FLAGGENSIGNALE.) Sie können in jedem Rennen unbegrenzt viele Boxenstopps einlegen, sollten jedoch bedenken, daß jeder Boxenstopp Zeit kostet und sich in der Endwertung niederschlägt.



## FLAGGENSIGNALE

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 ihre 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. 180km/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 in 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 vivez 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 conduirez 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 (JOUEURS):** 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 coupé 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 terminez 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, le mode Arcade est rapide et très divertissant, avec des arrêts aux stands 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 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

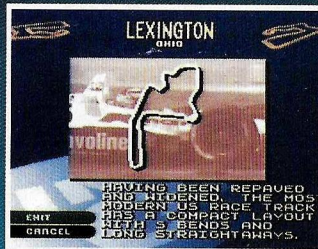
Vous pouvez choisir une seule course (single race) parmi les 15 circuits d'IndyCars® internationaux, ou une saison complète (full season) et ainsi concourir sur tous les circuits.

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 courez 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	TOUJOURS EN MODE ARCADE	TOUJOURS 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, COLOMBIE 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
LUGUNA SECA, CALIFORNIE, ÉTATS-UNIS	2.214 miles	4 tours	8 tours



## PERSONNALISEZ 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), vitesse (speed), compte-tours (revs) et vitesse enclenchée (gears).

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

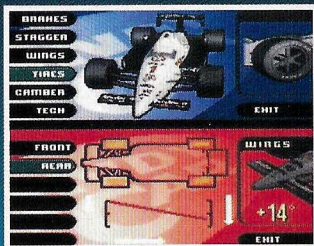
accélérer (accelerate), freiner (brake), vitesse supérieure (upgear) et vitesse inférieure (downgear). Mettez la fonction en surbrillance avec le **CONTROL PAD**, puis appuyez sur le bouton auquel vous désirez que cette fonction corresponde. Pendant un entraînement, une session de qualifications ou une 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 (MANUELLE/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.

**STAGGER (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 devrez 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 (AILES)** 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 dériver 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 durs adhèrent moins, mais ils dureront plus longtemps. Comme l'accélération est moins importante que sur les circuits tortueux, utilisez des pneus plus durs 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 indiquant 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 barre qu'il s'incline pour indiquer comment la force vers le bas est distribuée. Par exemple, si l'extrémité gauche de la barre (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 dériver dans les virages. En haut de l'écran, vous pouvez voir une vue aérienne de la voiture. Vous y verrez le type de pneu 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 temps qui vous sépare de la voiture qui vous précède.

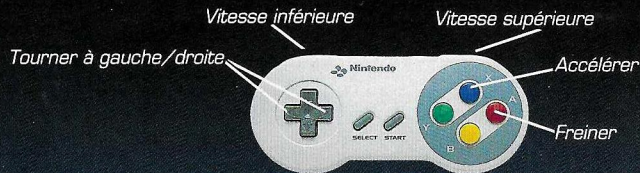
L'indicateur de dégâts de votre voiture.

compte-tours de carburant.

Votre vitesse, en miles ou kilomètres par heure.

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

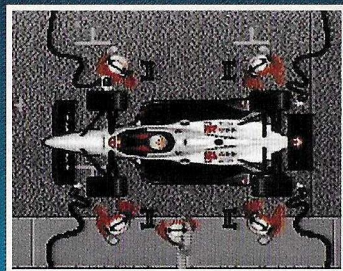
## RÉGLAGES PAR DÉFAUT



## 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, amenez 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** indique le début d'une session d'entraînement, des essais, ou d'une course. Il signale également la reprise des conditions de course normales après un drapeau jaune.



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



## ¡MOTORES EN MARCHA!

Has pensado alguna vez en lo que se siente yendo por un circuito, a 200 millas por hora, en un moderno IndyCar? ¿Te has parado a pensar en la habilidad que se necesita para adelantar a un pelotón de expertos corredores y ser el primero en cruzar la línea de meta? ¿Acaso has soñado con ser capaz, algún día, de poner a prueba tus reflejos e ingenio en el desafío de una carrera automovilística? ¡Haz tus sueños realidad! INDYCAR® FEATURING NIGEL MANSELL te pone la acción en la palma de las manos, pilotando un IndyCar diseñado a medida que se lanza hacia la línea de meta, vitoreado por los gritos de la multitud enardecida.

Desde el momento en que veas la bandera de salida hasta que cruces la línea de meta, vivirás una auténtica experiencia automovilística como lo haría el mismo Nigel Mansell, uno de los pilotos más famosos del mundo en los últimos 15 años.

Tus conocimientos y técnicas de piloto se verán sometidas a la máxima presión en los tramos más desafiantes de circuitos internacionales, desde los Estados Unidos hasta Australia. Tendrás un equipo de hombres y material para respaldarte y a tu lado competirán los mejores pilotos de IndyCar, tan decididos como tú a ganar la carrera: todo está listo para que vivas la experiencia automovilística más realista posible.

La carrera está a punto de empezar y te encuentras entre los primeros. Mientras te pones el casco y ajustas las correas de seguridad, notas como tu corazón palpita por el nerviosismo del momento. El humo se te mete en las narices y la multitud ruga como cientos de carburadores abiertos de par en par.

La bandera verde está a punto de ondear. Preparado...listo... ¡ARRANCA!



## ANTES DE ARRANCAR

### CÓMO CARGAR:

1. Asegúrate de que el interruptor está apagado (OFF).
2. Inserta el cartucho de INDYCAR® FEATURING NIGEL MANSELL como se explica en el manual de instrucciones de tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®.
3. Enciende el interruptor (ON) y aparecerá la pantalla del título de INDYCAR® FEATURING NIGEL MANSELL.



## ¡ACCIÓN A TODO GAS!

INDYCAR® FEATURING NIGEL MANSELL te permite elegir cómo y dónde quieres correr. Utiliza el MANDO DIRECCIONAL para destacar las distintas categorías de la pantalla de opciones y con los BOTONES A, B, X o Y elige entre las siguientes posibilidades:



**JUGADORES (PLAYERS):** puedes elegir entre 1 jugador (1 player), 1 jugador con pantalla partida (1 player split) o 2 jugadores (2 players). La opción para un solo jugador te permite poner a prueba tu habilidad como piloto en solitario. La pantalla se divide horizontalmente en dos: en la parte superior aparece tu coche y en la inferior, el que controla el ordenador (compañero de equipo, ¡Mario Andretti!). En la modalidad para dos jugadores, corres contra un amigo.



**SONIDO (SOUND):** Puedes oír los efectos de sonido con y sin la música.



## CONTRASEÑA

**(PASSWORD):** aquí es donde introduces la contraseña si deseas continuar una competición de temporada larga. Se te dará una contraseña cada vez que termines una carrera en una competición de temporada completa.



## MODALIDAD DE JUEGO

**(PLAY MODE):** te permite elegir entre las modalidades de arcade y simulación (simulation). En la primera, puedes correr sin tener que ajustar el coche; La modalidad de arcade es rápido y divertido, con un servicio automático de entrada en boxes, ¡incluso tiene servicio automático de entrada en boxes! La modalidad de simulación se parece más a las carreras de verdad, puedes elegir los ajustes de tu coche, rigen las reglas de bandera amarilla y tú manejas las entradas en boxes. En ambas modalidades tienes la oportunidad de llegar a dominar los circuitos en carreras de práctica.



## COMPETICIÓN

**(COMPETITION):** puedes elegir entre carreras aisladas en cualquiera de los 15 circuitos internacionales de IndyCar, o una temporada completa en todos los circuitos.

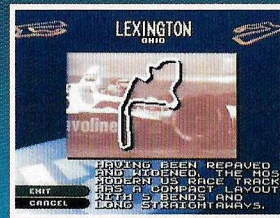
Cuando hayas realizado las selecciones correspondientes en las categorías anteriormente citadas, utiliza el MANDO DIRECCIONAL para destacar la opción de salir (EXIT) y pulsa el BOTÓN A, B, X o Y.



## LOS CIRCUITOS DE INDYCAR®:

¡INDYCAR® FEATURING NIGEL MANSELL tiene 15 circuitos internacionales llenos de emoción! En una temporada de competición completa correrás en los 15 circuitos, en la modalidad de carrera aislada, puedes usar el MANDO DIRECCIONAL para elegir una de las pistas que se exponen a continuación y confirmar tu selección con el BOTÓN A, B, X o Y:

CIRCUITO	LONGITUD	VUELTAS EN ARCADE	VUELTAS EN SIMULACIÓN
SURFERS PARADISE QUEENSLAND, AUSTRALIA	2.795 millas	4 vueltas	7 vueltas
PHOENIX, ARIZONA	1 milla	10 vueltas	20 vueltas
LONG BEACH, CALIFORNIA	1.59 millas	6 vueltas	11 vueltas
MILWAUKEE WISCONSIN	1 milla	10 vueltas	20 vueltas
DETROIT, MICHIGAN	2.1 millas	4 vueltas	8 vueltas
PORTLAND, OREGÓN	1.95 millas	5 vueltas	10 vueltas
CLEVELAND, OHIO	2.369 millas	5 vueltas	9 vueltas
TORONTO, ONTARIO	1.78 millas	5 vueltas	9 vueltas
BROOKLYN, MICHIGAN	2 millas	13 vueltas	25 vueltas
LEXINGTON, OHIO	2.25 millas	5 vueltas	9 vueltas
LOUDON, NEW HAMPSHIRE	1.058 millas	10 vueltas	20 vueltas
VANCOUVER, BRITISH COLUMBIA	1.677 millas	5 vueltas	10 vueltas
ELKHART LAKE, WISCONSIN	4 millas	3 vueltas	5 vueltas
NAZARETH, PENNSYLVANIA	1 milla	10 vueltas	20 vueltas
LAGUNA SECA, CALIFORNIA	2.214 millas	4 vueltas	8 vueltas



## COMO AJUSTAR EL INDYCAR® A TU GUSTO

Con estas seis opciones puedes ajustar tu coche como quieras!

**MODIFICAR EL COCHE (MODIFY CAR)**, esta opción te permite realizar cambios en cinco zonas vitales de tu IndyCar. Para más detalles, consulta el apartado **CÓMO MODIFICAR TU INDYCAR®**.

**SALPICADERO (DASHBOARD)**, con esto puedes decidir qué información quieres que aparezca en la pantalla; puedes elegir entre 10 opciones: mapas (maps), vueltas (laps), posición (position), tiempo por vuelta (lap time), mejor tiempo en una vuelta (best lap), tiempo de ventaja (ahead time), averías (damage), velocidad (speed), revoluciones (revs) y marchas (gears).

**CONTROL** te permite elegir qué funciones realizarán los distintos mandos del controlador de tu SUPER NINTENDO®: acelerar (accelerate), frenar (brake) y meter una marcha más larga (upgear) o más corta (downgear). Utiliza el **MANDO DIRECCIONAL** para destacar la función y pulsa el botón que vayas a asignarle. Durante una sesión de prácticas, clasificación o en carrera, pulsa el **BOTÓN START** para detener o reanudar el juego. Mientras el juego está detenido puedes pulsar los disparadores **IZQUIERDO** y **DERECHO** a la vez, para abandonar la sesión en la que te encuentres.

**INTRODUCIR NOMBRE (NAME ENTRY)**, con esta opción puedes introducir tu nombre para llevar la cuenta del total de puntos y la clasificación de las carreras en el desarrollo de una temporada automovilística.

**MPH/KPH** sirve para elegir entre ver la velocidad a la que vas, en millas o en kilómetros por hora.

**MANUAL/AUTO**, esta opción es para elegir entre tener un cambio de marchas manual o automático.

Cuando hayas elegido las opciones anteriormente citadas, utiliza el **MANDO DIRECCIONAL** para destacar **EXIT** (salir) y pulsa cualquier botón.

## COMO MODIFICAR TU INDYCAR®

Si quieres cambiar algunos aspectos de tu IndyCar®, podrás hacerlo en cinco zonas vitales. Utiliza el **MANDO DIRECCIONAL** para destacar el cambio que quieres realizar, luego pulsa el botón A, X, Y o B.

**FRENOS (BRAKES)** se pueden ajustar en tres niveles de agarre: bajo, medio y alto. Un frenado suave es lo óptimo en un circuito ovalado, mientras que un frenado fuerte es necesario en las pistas más complejas. Pulsa el botón de disparo L o R para moverte a través de las tres diferentes formas de frenar. Pulsa el botón de **START** para hacer la selección.

**DECALAJE (STAGGER)** indica el tamaño que cada neumático tiene con respecto a los otros. Cada neumático se puede modificar hasta 0,4 pulgadas. En circuitos ovalados el vehículo debe ser puesto a punto de forma que el decalaje haga que el vehículo se incline más hacia el interior de las curvas. Por ejemplo: si un circuito ovalado tiene curvas a la izquierda, la rueda derecha trasera tiene que ser un poco más grande, para que de esta manera el vehículo se incline hacia la parte delantera izquierda, hacia esta esquina. Si utilizas el decalaje de esta manera, tienes que contrarrestar el desgaste adicional que causa en los neumáticos, usando neumáticos duros en el lado del coche correspondiente al exterior de la curva y blandos en el lado correspondiente al interior de la curva. El decalaje no se debe usar en circuitos de calle. Pulsa hacia arriba o hacia abajo con el mando direccional para seleccionar qué neumático quieres modificar. Pulsa el botón de disparo L para reducir el decalaje 0,1 pulgadas o el botón R para aumentarlo 0,1 pulgadas. Cuando estés satisfecho con tu elección pulsa el botón de **START**.

**ALERONES (WINGS)** determina el ángulo que tendrán los alerones aerodinámicos traseros y delanteros. Se pueden mover de 3- a 18-. Una inclinación alta de los alerones aerodinámicos frontales te dará un mejor manejo. Una inclinación alta de los alerones aerodinámicos traseros impedirá que el vehículo se deslice en curvas y giros. Sin embargo, no te olvides de que una inclinación alta de los alerones aerodinámicos causará más resistencia en el vehículo, haciendo que aceleres más lentamente, o que disminuya su velocidad máxima y que a su vez se gasten más los neumáticos. Todas estas cualidades hacen que una inclinación alta de los alerones aerodinámicos sea óptima en autopistas con muchas vueltas, mientras que en los circuitos ovalados, donde el manejo no es tan importante como la velocidad, una inclinación menor de los alerones aerodinámicos es más aconsejable. Pulsa hacia arriba o hacia abajo con el mando direccional para seleccionar los alerones aerodinámicos que deseas

modificar. Pulsa el botón L para reducir el ángulo de inclinación de los alerones aerodinámicos y el botón R para aumentarlo. Pulsa el botón de **START** una vez que hayas seleccionado.

**NEUMÁTICOS (TIRES)**, con esta opción puedes elegir el tipo de neumáticos que quieres: duros, normales o blandos. Los neumáticos blandos se agarran mejor, esto ayuda a tener un mejor manejo y una mejor aceleración, pero no son de tan larga duración. Los neumáticos blandos son más apropiados para autopistas. Los neumáticos duros se agarran peor, pero duran mucho más tiempo. Puesto que la aceleración no es tan importante en autopistas llenas de curvas, considera el uso de neumáticos duros en los circuitos ovalados. Pulsa hacia arriba y hacia abajo con el mando direccional para elegir el neumático que quieres modificar. Pulsa el botón de disparo L o R para pasar de uno de los tres tipos de neumáticos a otro. Pulsa el botón **START** cuando estés satisfecho con tu elección.

**ARQUEO (CAMBER)**, esta opción sirve para alterar la suspensión de los cuatro neumáticos, de modo que puedas hacer que el coche se vaya más hacia la derecha o hacia la izquierda. Cada neumático se puede modificar hasta un máximo de 30-. Utiliza el arqueo para contrarrestar el efecto de los alerones aerodinámicos. La fuerza de descenso de los alerones aerodinámicos dificulta la suspensión, haciendo que la parte exterior de los neumáticos se levante del suelo, esto a su vez hace que los neumáticos se desgasten y que pierdan tracción. El arqueo cambia el ángulo de los neumáticos, contrarrestando la fuerza de descenso y haciendo que los neumáticos se peguen mejor a la pista. Cuando estés corriendo en un circuito ovalado necesitarás un mayor arqueo en los neumáticos que están al mismo lado que las curvas. Por ejemplo, en una pista con curvas hacia la izquierda, subirás el arqueo de los neumáticos de la izquierda. En autopistas que tienen curvas a la izquierda y a la derecha, puedes poner un arqueo menor en los cuatro neumáticos. Mira el parche que hay sobre el neumático en la pantalla técnica (Tech Screen). Cuando esté en el centro del neumático, éste se agarrará de una manera uniforme. Pulsa hacia arriba o hacia abajo con el mando direccional para seleccionar el arqueo que deseas modificar. Pulsa el botón L para reducir el arqueo y el R para aumentarlo. Pulsa el botón de **START** una vez que hayas hecho la elección.

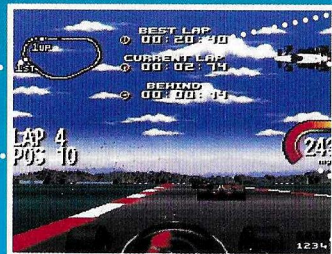
**TECH**: Si quieres ver cómo van a actuar las fuerzas físicas y aerodinámicas como resultado de tus modificaciones, elige la opción de técnica (TECH). Los parches rojos muestran el agarre del neumático y las flechas, las fuerzas físicas que están actuando, lo que te dará una idea del efecto que tus cambios tendrán en el coche. En la parte inferior de la pantalla técnica, las flechas que hay delante y detrás del vehículo muestran la fuerza de descenso de la parte delantera y trasera del vehículo. Cuanto más larga sea la flecha, más fuerza de descenso habrá. Una flecha debajo del coche indica la cantidad de resistencia del coche. Cuanto más larga sea la flecha, mayor será la resistencia al avance del coche. En medio de estas flechas se encuentra una barra que se inclina hacia un lado o hacia otro y que muestra como está distribuida la fuerza de descenso en el vehículo. Cuanto más baja esté la barra más fuerza de descenso existirá. Por ejemplo: si el extremo izquierdo de la barra (parte delantera del vehículo) está más alto que el extremo derecho (parte trasera del vehículo), el vehículo tiene menos peso en la parte delantera y será difícil manejar el volante. Si ocurre lo contrario, quiere decir que hay menos peso en la parte trasera, y que el vehículo puede cular en las curvas. La parte superior de la pantalla muestra una vista general del vehículo. Aquí observarás como el tipo de neumático que has elegido se ve de un color particular. También muestra el agarre de los neumáticos con un rectángulo dentro de los neumáticos, que representa la cantidad de fuerza de descenso que actúa sobre ellos.

## EL SALPICADERO

Durante la carrera tendrás delante la siguiente información:

Vista de pájaro del circuito, con tu posición y la del líder de la carrera.

Para saber en qué vuelta y posición de la carrera te encuentras.



- Número de vueltas que quedan para terminar la carrera y tu posición general.
- El indicador de averías de tu coche
- Tus revoluciones e indicador del combustible.
- Tu velocidad en millas o kilómetros por hora.
- La marcha en la que vas.

## AJUSTES POR DEFECTO



## ¡ENTRADA EN BOXES!

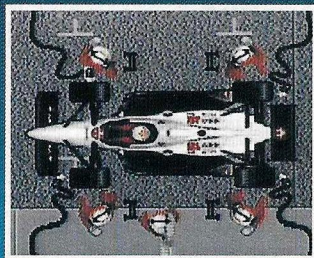
Cuando te va quedando poco combustible o tus neumáticos están desgastados, debes entrar en boxes.

Para entrar en boxes, dirige tu coche hacia ellos y reduce la velocidad. En principio, los hombres de tu equipo tienen instrucciones de hacer tres cosas: llenarte el depósito, cambiar los neumáticos y reparar cualquier posible avería. Para rechazar cualquiera de estos servicios, pulsa el botón correspondiente; y recuerda que, en la modalidad de arcade, una vez que tus hombres han comenzado a trabajar ya no puedes detenerlos.

**BOTÓN Y** - Llenar el depósito, SÍ o NO.

**BOTÓN A** - Cambiar los neumáticos, SÍ o NO.

**BOTÓN X** - Reparar averías, SÍ o NO.



**NOTA:** Si pulsas a la vez los botones X, Y y A antes de que el coche se pare por completo, la parada en boxes será corta, lo justo para echar un poco de combustible y ¡fuera! Este tipo de parada viene muy bien cuando te han enseñado la bandera negra y no quieres hacer una parada larga (para detalles al respecto, consulta el apartado sobre las señales con banderas). Puedes hacer tantas paradas como quieras en una carrera, pero recuerda que te hacen perder tiempo y pueden influir en tu resultado final.

## LAS BANDERAS DE SEÑALES

En el transcurso de cualquier carrera, verás al juez de salida utilizando unas banderas que simbolizan diferentes cosas:



**UNA BANDERA VERDE** Significa el comienzo de una sesión de práctica, una sesión de clasificaciones o una carrera. También indica la recuperación de las condiciones normales de la carrera tras una bandera amarilla.



**UNA BANDERA AMARILLA** Una bandera de color amarillo significa que los pilotos deben disminuir la velocidad como medida de precaución y mantener la posición relativa en la carrera. Mientras que la bandera amarilla esté ondeando, no puedes adelantar a ningún vehículo ni ningún vehículo te puede adelantar. Debes mantener la velocidad mínima de 30 millas por hora para que los coches que vienen detrás no te den. Si adelantas cuando ondea la bandera amarilla, puedes resultar penalizado con una bandera negra (para más detalles al respecto, consulta el apartado de BANDERA NEGRA).



**UNA BANDERA NEGRA** Un vehículo al que se le muestre una bandera negra debe acudir inmediatamente a la zona de boxes. Si un piloto ignora la bandera negra, pueden pasar dos cosas:

1. El piloto no recibirá ninguna puntuación por completar vueltas hasta que la bandera negra sea retirada.
2. El piloto será automáticamente descalificado de la carrera y cualquier puntuación será suspendida.

En el juego de IndyCar® Featuring Nigel Mansell creado por Newman Haas, se te puede presentar una bandera negra por las siguientes razones:

- A. Adelantar a un coche cuando hay bandera amarilla.
- B. En simulación, ignorar el límite de velocidad de la entrada en boxes que es 180Km/h.



**UNA BANDERA BLANCA** La bandera blanca indica el comienzo de la última vuelta de la sesión de clasificaciones o de una carrera.



**UNA BANDERA A CUADROS** La bandera a cuadros significa el final de la sesión de clasificaciones o de la carrera y será mostrada al líder cuando finalice su última vuelta y también al resto de los vehículos que todavía estén corriendo.

## LOS RESULTADOS DE LA CARRERA

Al final de cada carrera aparecen los resultados en la pantalla de resultados de la carrera. Se conceden puntos dependiendo de la posición en la que acabes, así como del número de vueltas que te separan del primero; también se tiene en cuenta el mejor tiempo en la ronda de clasificación. Los puntos conseguidos en una carrera cuentan para las clasificaciones generales de una competición de temporada completa.

## PUNTOS DEL CAMPEONATO

En una competición de temporada completa, tu objetivo es reunir el mayor número posible de puntos. No es necesario que ganes todas las carreras, lo que cuenta son los puntos que consigas.

POSICION	PUNTOS
1º	20
2º	16
3º	14
4º	12
5º	10
6º	8
7º	6
8º	5
9º	4
10º	3
11º	2
12º	1
El más rápido en la clasificación	1
El primero en más vueltas	1



## ACCENDI IL MOTORE!

Ti sei mai chiesto cosa si prova a guidare un'avanzatissima IndyCar® su un circuito a 200 miglia all'ora?

Ti sei mai chiesto quali sono le doti necessarie a battere un gruppo di piloti esperti e a vedere per primo la bandiera a scacchi?

Ti saresti mai immaginato che un giorno avresti potuto mettere alla prova la tua intelligenza e i tuoi riflessi nella più difficile sfida automobilistica?

I sogni sono diventati realtà, perché con INDYCAR® CON LA PARTECIPAZIONE DI NIGEL MANSELL sarai proprio dove si svolge l'azione, al volante di una IndyCar fuori serie, che sfreccia verso la linea di arrivo, mentre i tuoi tecnici al box esultano per la tua vittoria!

Dalla bandierina verde a quella a scacchi, proverai tutte le emozioni delle corse di IndyCar proprio come Nigel Mansell, uno dei piloti più famosi del mondo degli ultimi 15 anni!

La tua esperienza nelle corse e il tuo istinto verranno messi a dura prova nei circuiti più impegnativi, dagli Stati Uniti all'Australia. Con un'auto personalizzata, una equipe di esperti, l'ultimo modello di IndyCar® e degli avversari decisi a vincere, proverai la più realistica corsa di IndyCar® mai realizzata!

La corsa sta per cominciare e sei in pole position. Il cuore ti batte fortissimo per l'emozione mentre ti infili il casco e ti siedi al volante. Puoi sentire l'odore dei gas dei tubi di scappamento mentre le grida della folla ricordano una dozzina di carburatori.

La bandierina verde sta per essere sventolata. Preparati...ACCENDI IL MOTORE!!

## PRIMA DI GIRARE LA CHIAVE DELL'AVVIAMENTO

### CARICAMENTO:

1. Accertati che l'interruttore sia SPENTO (OFF).
2. Inserisci la cartuccia di INDYCAR® CON LA PARTECIPAZIONE DI NIGEL MANSELL come descritto nel manuale di istruzioni SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®.
3. Accendi l'interruttore di corrente (ON). Apparirà la videata di testa di INDYCAR® CON LA PARTECIPAZIONE DI NIGEL MANSELL.



## PREPARATI PER L'AZIONE!

INDYCAR® CON LA PARTECIPAZIONE DI NIGEL MANSELL ti permette di scegliere come e dove gareggiare! Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare le varie categorie nella videata delle opzioni e i PULSANTI A, B, X o Y per selezionarle.

**PLAYERS (GIOCATORI):** 1 giocatore, 1 giocatore videata divisa o 2 giocatori. Nella partita ad un giocatore metterai alla prova le tue capacità di pilota da solo. Nella partita a un giocatore videata divisa la videata sarà divisa orizzontalmente e la tua auto correrà nella parte superiore contro il pilota controllato dal computer (compagno di squadra Mario Andretti!) che apparirà nella parte inferiore. Nella modalità due giocatori, correrai contro un amico.

**SOUND (SONORO):** Ti permette di scegliere tra Sound Effects and Music (Effetti sonori e Musica) o Sound Effects alone (solo Effetti sonori)

**PASSWORD**

**(PAROLA D'ORDINE):** Ti permette di inviare la parola d'ordine se vuoi continuare un torneo. Tutte le volte che finirai una corsa della stagione completa, ti verrà fornita una parola d'ordine.

**RACE MODE**

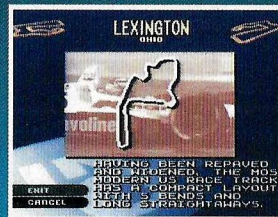
**(MODALITÀ GIOCO):** Ti permette di scegliere tra le modalità arcade e simulazione. Nella modalità arcade puoi iniziare a gareggiare senza dover selezionare le opzioni personalizza automobile. Il gioco Arcade è veloce e divertente con la fermata automatica ai box. Ha perfino la fermata ai box automatica! La modalità simulazione è più simile alle corse di IndyCar, con le opzioni personalizza automobile, le vere regole della bandierina gialla e la possibilità di controllare delle fermate ai box. In entrambe le modalità hai la possibilità di esercitarti sui circuiti nelle gare di esercitazione.

**COMPETITION**

**(GARA):** Puoi scegliere tra una corsa singola su uno dei 15 circuiti di IndyCar® internazionali o un'intera stagione di gare su tutti i percorsi. Quando avrai selezionato le opzioni desiderate, utilizza le FRECCHE DIREZIONALI per evidenziare l'opzione USCITA e premi il PULSANTE A, B, X o Y

**I CIRCUITI INDYCAR®:**

INDYCAR® CON LA PARTECIPAZIONE DI NIGEL MANSELL ti offre 15 emozionanti circuiti internazionali! In una stagione completa gareggerai su tutti i circuiti. Nella modalità corsa singola puoi utilizzare il PULSANTE DIREZIONALE per scegliere uno dei seguenti circuiti (premi A, B, X o Y quando avrai scelto):



LOCALITÀ  
CIRCUITO

LUNGHEZZA  
CIRCUITO

GIRI  
ARCADE

GIRI  
SIMULAZIONI

SURFERS PARADISE, QUEENSLAND, AUSTRALIA	2.795 miglia	4 giri	7 giri
PHOENIX, ARIZONA	1 miglio	10 giri	20 giri
LONG BEACH, CALIFORNIA	1.59 miglia	6 giri	11 giri
MILWAUKEE, WISCONSIN	1 miglio	10 giri	20 giri
DETROIT, MICHIGAN	2.1 miglia	4 giri	8 giri
PORTLAND, OREGON	1.95 miglia	5 giri	10 giri
CLEVELAND, OHIO	2.369 miglia	5 giri	9 giri
TORONTO, ONTARIO	1.78 miglia	5 giri	9 giri
BROOKLYN, MICHIGAN	2 miglia	13 giri	25 giri
LEXINGTON, OHIO	2.25 miglia	5 giri	9 giri
LOUDON, NEW HAMPSHIRE	1.058 miglia	10 giri	20 giri
VANCOUVER, BRITISH COLUMBIA	1.677 miglia	5 giri	10 giri
ELKHART LAKE, WISCONSIN	4 miglia	3 giri	5 giri
NAZARETH, PENNSYLVANIA	1 miglio	10 giri	20 giri
LAGUNA SECA, CALIFORNIA	2.214 miglia	4 giri	8 giri



## PERSONALIZZA LA TUA AUTO

È arrivato il momento di personalizzare la tua macchina con sei diversi tipi di opzioni!

**MODIFY CAR (MODIFICA AUTO)** ti permette di fare delle modifiche in cinque importanti sezioni della tua IndyCar. Per ulteriori informazioni, vedi la sezione **MODIFICA LA INDYCAR**®.

**DASHBOARD (CRUSCOTTO)** ti permette di scegliere quali dei dieci visualizzatori informazioni vuoi includere nella videata: mappa, giri, posizione, tempo del giro, giro migliore, giro della macchina dietro, danni, velocità, retromarcia e marce.

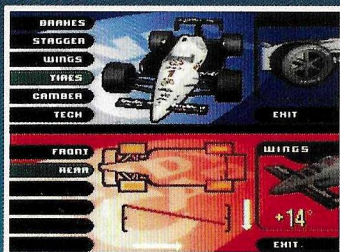
**CONTROL (COMANDI)** ti permette di scegliere quali pulsanti della **PULSANTIERA SUPER NINTENDO** svolgono le seguenti funzioni: accelerare, frenare, aumentare e scalare di marcia. Utilizza le **FRECCHE DIREZIONALI** per evidenziare la funzione e premi il pulsante a cui vuoi far eseguire quella funzione. Nel corso di un allenamento, delle corse di qualificazione o delle gare premendo il **PULSANTE START** metterai il gioco in pausa o riprenderai a giocare. Quando il gioco è in pausa, potrai premere contemporaneamente i pulsanti **SINISTRO** e **DESTRO** per uscire dalla sezione attuale.

**NAME ENTRY (INVIO NOME)** ti permette di inviare il nome per poter registrare i punti totali e la classifica della stagione.

**MPH/KPH (Miglia all'ora/Chilometri all'ora)** ti permette di scegliere l'indicatore della velocità in miglia all'ora o in chilometri all'ora.

**MANUAL/AUTO (MANUALE/AUTOMATICO)** ti permette di scegliere tra il cambio manuale e quello automatico.

Quando avrai selezionato le opzioni desiderate, utilizza le **FRECCHE DIREZIONALI** per evidenziare l'opzione **USCITA** e premi un pulsante qualsiasi.



## MODIFICA LA TUA INDYCAR®

Se decidi di modificare la tua IndyCar®, potrai farlo in cinque aree diverse. Utilizza il **PULSANTE DIREZIONALE** per evidenziare la modifica che vuoi fare e quindi premi il **PULSANTE X, Y, A o B**.

**BRAKES (FRENI)** possono essere regolati su tre gradi di tenuta: Leggera (Soft), Media (Medium), Forte (Hard). I freni morbidi sono adatti per i circuiti ovali, mentre i circuiti più complessi richiedono dei freni più rigidi. Premi il pulsante **SINISTRO** o **DESTRO** per scorrere sulle tre regolazioni dei freni. Premi il pulsante **START** per effettuare la selezione.

**STAGGER (SFALSAAMENTO)** indica la grandezza di ogni pneumatico rispetto agli altri. Puoi modificare un pneumatico fino a un massimo di 0,4" (pollici). Sui circuiti ovali l'auto dovrebbe essere allestita in modo che lo sfalsamento permetta all'auto un'inclinazione maggiore sulle curve. Per esempio, se un ovale ha curve a sinistra, allora la gomma posteriore destra dovrà essere leggermente più grande caricando l'auto verso l'anteriore sinistra, facendo inclinare l'auto verso una curva. Quando utilizzi lo sfalsamento in questo modo, dovrai controbilanciare il maggiore logorio a cui sono sottoposti i Pneumatici utilizzando delle gomme dure all'esterno e quelle più morbide all'interno. Lo sfalsamento non deve essere utilizzato sui circuiti cittadini. Premi il **PULSANTE DIREZIONALE** in su o in giù per selezionare il pneumatico che desideri modificare. Premi il pulsante **SINISTRO** per ridurre l'inclinazione di 0,1" o il pulsante **DESTRO** per aumentare lo sfalsamento di 0,1". Quando avrai terminato la selezione premi il pulsante **START**.

**WINGS (ALETONI)** regola l'angolazione degli alettoni anteriori e posteriori del veicolo. Ogni alettone potrà essere inclinato tra 3° e 18°. Una forte inclinazione dell'alettone anteriore ti fornirà un controllo migliore. Una forte inclinazione dell'alettone posteriore impedirà all'auto di slittare in curva. Tuttavia forti inclinazioni degli alettoni causeranno una maggiore resistenza aerodinamica, rendendo l'accelerazione più lenta e un'inferiore velocità massima, oltre ad un maggiore logorio dei pneumatici. Tutti questi fattori rendono le forti inclinazioni degli alettoni perfette per i circuiti cittadini con molte curve, mentre sulle piste ovali, dove la manovrabilità dell'auto è meno importante della velocità, è preferibile un'inclinazione inferiore. Premi il **PULSANTE DIREZIONALE** in su o in giù per selezionare l'alettone che desideri modificare. Premi il pulsante **SINISTRO** per ridurre l'angolo

d'inclinazione dell'alettone o quello **DESTRO** per aumentarlo. Premi il pulsante **START** quando sarai soddisfatto della selezione.

**TIRES (PNEUMATICI)** permettono di scegliere tra i pneumatici duri (hard), medi (medium) e morbidi (soft). I pneumatici morbidi hanno un'aderenza maggiore che migliora sia la manovrabilità che l'accelerazione, ma si consumano velocemente. I pneumatici morbidi sono i migliori per le piste cittadine. I pneumatici duri hanno un'aderenza inferiore ma durano più a lungo. Dato che l'accelerazione è meno importante sui circuiti cittadini serpeggianti, utilizza i pneumatici duri sulle piste ovali. Premi il **PULSANTE DIREZIONALE** in su o in giù per selezionare il pneumatico che vuoi modificare. Premi il pulsante **SINISTRO** o **DESTRO** per scorrere sui tre tipi di pneumatico. Premi il pulsante **START** quando avrai terminato la tua selezione.

**CAMBER (CAMPANATURA)** ti permette di modificare la sospensione di ognuno dei quattro pneumatici, dandoti la possibilità di sovrasterzare a sinistra o a destra. Ogni pneumatico può essere modificato fino a un massimo di 3". Utilizza la campanatura per bilanciare gli effetti degli alettoni. La forza discendente degli alettoni causa pressione sulle sospensioni, facendo alzare i pneumatici da terra all'esterno della gomma, provocando un forte logorio della gomma e una perdita di aderenza. La campanatura cambia l'angolazione del pneumatico, agendo contro la pressione discendente appiattendolo il pneumatico a terra. Quando corri su una pista ovale, avrai bisogno di una campanatura maggiore sui pneumatici che sono dallo stesso lato della curva. Per esempio, su una pista con delle curve a sinistra, alzerai la campanatura sui pneumatici sinistri. Sulle piste cittadine con delle curve sia a destra che a sinistra, dovrai applicare una campanatura inferiore ma dovrà essere per tutti e quattro i pneumatici. Guarda il toppino sul pneumatico sulla videata Tech. Quando sarà al centro del pneumatico, il pneumatico avrà un'aderenza uniforme. Premi il **PULSANTE DIREZIONALE** in su o in giù per selezionare la Campanatura che desideri modificare. Premi il pulsante **SINISTRO** per ridurre la campanatura o quello **DESTRO** per aumentarla. Premi il pulsante **START** quando sarai contento della tua selezione.

**TECH:** Se vorrai vedere gli effetti che verranno prodotti sull'auto dopo che avrai fatto delle modifiche, scegli l'opzione **TECH (TECNOLOGIA)**. Delle macchie rosse indicheranno la tenuta delle gomme e delle frecce indicheranno la forza fisica aiutandoti a farti un'idea sugli effetti reali delle modifiche sulla tua auto. In fondo alla videata **TECH** le frecce davanti e dietro all'auto mostreranno la forza discendente davanti e dietro l'auto. Più lunga sarà la freccia, maggiore sarà la forza discendente. Una freccia sotto l'auto indica la resistenza aerodinamica dell'auto. Anche questa volta più lunga sarà la freccia, maggiore sarà la resistenza. Tra queste frecce si trova la barra dell'inclinazione che indica la distribuzione della forza discendente sulla macchina. Più bassa è la barra, maggiore è la forza. Per esempio, se la barra dell'inclinazione è alta nel lato sinistro della barra (parte anteriore dell'auto) e bassa nel lato destro (parte posteriore dell'auto), l'auto avrà meno "peso" davanti e non sterzerà facilmente. Nel caso opposto, nella parte posteriore ci sarà meno peso e l'auto tenderà a slittare in curva. Nella parte alta della videata viene mostrata una visuale dall'alto in basso dell'auto. Qui il tipo di pneumatico scelto verrà mostrato in un colore particolare. L'aderenza dei pneumatici è mostrata con una figura oblunga sul pneumatico, che rappresenta la forza discendente su di essi.



## CRUSCOTTO

Durante la gara avrai a disposizione le seguenti informazioni:

Una vista aerea del circuito, compresa la tua posizione e quella del pilota che in testa.

Il giro attuale e la tua posizione nella gara.



Il numero dei giri rimasti nella gara, più la tua posizione nella gara.

L'indicatore dei danni alla tua auto.

I tuoi contagiri ed indicatore del carburante.

La tua velocità, in miglia o chilometri all'ora.

La marcia utilizzata.

## ALLESTIMENTI PREDEFINITI

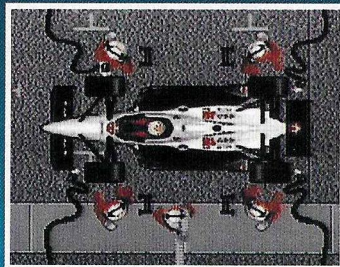


## FERMATE AI BOX!

Se stai per finire il carburante o i tuoi pneumatici si stanno consumando, sarà il momento di fermarsi ai Box!

Per andare ai box, porta l'auto nella corsia dei box e rallenta. La squadra ai box dovrà innanzitutto fare tre cose: fare il pieno, cambiare le gomme e riparare i danni subiti dalla tua auto. Puoi rifiutare uno o tutti questi servizi premendo i relativi pulsanti. Ricorda che nella modalità arcade una volta che queste procedure sono cominciate non potranno essere fermate.

- PULSANTE Y - Passare da Fare il pieno a Non fare il pieno.
- PULSANTE A - Passare da Cambiare gomme a Non cambiare gomme.
- PULSANTE X - Passare da Riparazioni a Non riparazioni.



**IMPORTANTE:** Premendo i PULSANTI X, Y, e A prima che l'auto si fermi completamente significherà che quella fermata ai box sarà un "fermati e vai". Un fermati e vai sarà utile nel caso in cui ti sia stata mostrata la bandiera nera e non hai intenzione di fermarti a lungo ai box (vedi **SEGNALI CON LE BANDIERE**). Non esiste un numero limite per le fermate ai box che puoi fare in una gara, ma ricordati che ogni fermata ti farà perdere del tempo e ciò potrebbe influenzare la tua posizione di arrivo finale!



## SEGNALI CON LE BANDIERE

Nel corso della gara lo starter utilizzerà le seguenti bandierine per comunicare con te e gli altri piloti:



**BANDIERA VERDE** Una bandiera verde indica l'inizio di una sezione d'allenamento, di qualificazione o di una corsa. Segnala anche la ripresa delle normali condizioni di gara dopo una bandiera gialla.



**BANDIERA GIALLA** Una bandiera gialla indica ai piloti di rallentare, di fare attenzione e di mantenere le loro posizioni. Quando verrà mostrata la bandiera gialla, non devi superare le altre auto le quali, a loro volta, non devono superare te. Devi mantenere la velocità minima di 30 MPH per evitare di essere urtato da dietro dalle altre auto. Superare un'auto durante la bandiera gialla potrebbe costarti una bandiera nera (vedi **BANDIERA NERA** per ulteriori informazioni).



**BANDIERA NERA** Un'auto da corsa che riceve una bandiera nera deve andare immediatamente box. Se un pilota ignora la bandiera nera, possono accadere due cose:

1. Al pilota non verranno attribuiti i giri completati fino a quando non verrà tolta la bandiera nera.
2. Il pilota verrà immediatamente squalificato dalla corsa. Tutti i punteggi verranno sospesi.

In Newman Haas IndyCar® con la partecipazione Nigel Mansell, potrebbe venirti mostrata la bandiera nera per i seguenti motivi:

- A. Aver superato un'auto durante una bandiera gialla.
- B. Nella simulazione, aver ignorato il limite di velocità nella corsia dei box (100mph/180kmh).



## BANDIERA BIANCA

Indica ai piloti che hanno cominciato l'ultimo giro della sezione di qualificazione o della corsa.



## BANDIERA A SCACCHI

La bandiera a scacchi indica la fine della sezione di qualificazione o di una corsa e deve essere mostrata a colui che si trova in prima posizione al termine del suo ultimo giro e a tutte le auto che continuano la corsa.



## RISULTATI DELLA GARA

Dopo ogni gara i risultati verranno visualizzati sulla videata dei Risultati di gara. I punti sono assegnati in base alle posizioni finali di arrivo, oltre che al numero dei giri conclusi e il tempo più veloce di qualificazione. I punti guadagnati in una gara conterranno per la posizione generale nella classifica della stagione completa.



## PUNTI DEL CAMPIONATO

Nella Stagione completa il tuo scopo principale è di accumulare il maggior numero possibile di punti. Non è necessario che tu vinca tutte le gare, ma è importante che tu porti a termine ogni gara per guadagnare dei punti preziosi.

POSIZIONE	PUNTI
1°	20
2°	16
3°	14
4°	12
5°	10
6°	8
7°	6
8°	5
9°	4
10°	3
11°	2
12°	1
Giro di qualificazione più veloce	1
Maggior numero di giri conclusi	1



## START DE MOTOREN!

Kun je voorstellen hoe het zal zijn als je met een state-of-the-art IndyCar® rondraast over een echte racebaan met 320 kilometer per uur?

Heb je enig idee hoeveel techniek en oefening het vergt om sneller te racen dan een massa professionele coureurs en om als eerste de geblokte vlag te passeren?

Droomde je er altijd al over om ooit de mogelijkheid te krijgen je reflexen en koelbloedigheid te toetsen in de hardste competitie van de racewereld?

Droom niet langer! Met INDYCAR® FEATURING NIGEL MANSELL ben je waar de actie is: achter het stuurwiel van een speciaal voor jou ontworpen IndyCar®, suizend richting de finishlijn met je eigen personeel juigend in de pitstop om jouw zoveelste overwinning aan te moedigen!

Van de groene vlag tot de geblokte vlag maak je alle momenten mee als in de echte IndyCar® races, net als Nigel Mansell, die al meer dan 15 jaar één van de populairste coureurs ter wereld is!

Jouw instincten en kennis van racen zullen een ijzige druk moeten weerstaan als je de meest uitdagende circuits van de Verenigde Staten tot Australië onveilig maakt. Uitgerust met speciale apparatuur en een team van experts achter je maak je met de allerbeste IndyCars bestuurd door de gevaarlijkste en moedigste coureurs ter wereld de meest realistische IndyCar® race mee als mogelijk is!

De race gaat bijna beginnen, en de pole-position is van jou alleen. Je hart bonkt van opwinding terwijl je de helm stevig vastmaakt en de veiligheidsgordels nog eens goed aantrekt en je plaats neemt achter het stuur. De geur van rubber en benzine dringt zich binnen in je neusgaten terwijl het gejoel van de toeschouwers de ronkende motors overstemt.

Nog enkele momenten en de groene vlag zal worden gezwaaid. Get ready... get set...

START DE MOTOREN!

## VOORDAT JE DE SLEUTEL IN HET CONTACT STEEKT

### OPSTARTEN:

1. Zorg dat de spelcomputer UIT staat.
2. Steek de INDYCAR® FEATURING NIGEL MANSELL cartridge in de computer zoals dat in je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® handleiding vermeld staat.
3. Zet de spelcomputer op AAN. Het INDYCAR® FEATURING NIGEL MANSELL titelscherm verschijnt het beeldscherm.



## MAAK JE KLAAR VOOR DE AKTIE!

Met INDYCAR® FEATURING NIGEL MANSELL kun je zelf kiezen hoe en waar je wilt racen! Gebruik de CONTROL PAD om de verschillende categorieën in het optiescherm te selecteren en de A-, B-, X- of Y-KNOPPEN om te kiezen uit de volgende mogelijkheden:

**PLAYERS:** Hiermee kun je kiezen om met 1 speler, 1 speler split-screen of 2 spelers te spelen. Een één-speler spel geeft je de mogelijkheid je race capaciteiten te toetsen in je eentje. De één-speler split-screen optie heeft twee halve horizontale schermen waarin je raced tegen een computerspeler (je eigen teamgenoot

Mario Andretti!) in de onderste helft. In de twee speler mode race je tegen een vriend of vriendin.

**SOUND:** Dit geeft je de mogelijkheid te kiezen tussen Geluidseffecten en Muziek of alleen Geluidseffecten.

**PASSWORD:** Er wordt een password gegeven elke keer als je een race beëindigt in een Full Season Competition.

**RACE MODE:**

Hiermee kun je kiezen tussen arcade-mode of simulatie-mode. In arcade-mode kun je beginnen met racen zonder allerlei modificatie opties in te stellen voor de auto's. Arcade play is snel en mooi, met een automatische pit stop service. Simulatie-mode lijkt meer op de echte IndyCar® races, compleet met uitgebreide customizing opties, echte gele vlag regels en controle over de pit activiteit. In elke mode is het mogelijk om het circuit beter te leren kennen in 'practice' (oefen) rondes.

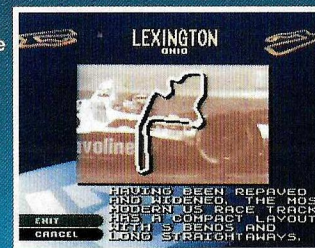
**COMPETITION:**

Je mag kiezen tussen een enkele race op één van de 15 internationale IndyCar® circuits of een compleet seizoen met een competitie op alle circuits.

Ga met de CONTROLPAD naar EXIT als je alle mogelijke keuzes hebt gemaakt in de bovenstaande categorieën en druk op de A-, B-, X- of Y-KNOP.

**DE INDYCAR® CIRCUITS:**

Met INDYCAR® FEATURING NIGEL MANSELL krijg je de keuze uit 15 internationale circuits vol met race-vermaak! In een compleet seizoen bestuur je ze allemaal. In een enkele race kun je met de CONTROLPAD een keuze maken uit één van de volgende circuits:



CIRCUIT  
LOKATIE

CIRCUIT  
LENGTE

ARCADE  
RONDES

SIMULATIE  
RONDES

SURFERS PARADISE, QUEENSLAND, AUSTRALIË	2.795 mijl	4 rondes	7 rondes
PHOENIX, ARIZONA V.S.	1 mijl	10 rondes	20 rondes
LONG BEACH, CALIFORNIA, V.S.	1.59 mijl	6 rondes	11 rondes
MILWAUKEE, WISCONSIN, V.S.	1 mijl	10 rondes	20 rondes
DETROIT, MICHIGAN, V.S.	2.1 mijl	4 rondes	8 rondes
PORTLAND, OREGON, V.S.	1.95 mijl	5 rondes	10 rondes
CLEVELAND, OHIO, V.S.	2.369 mijl	5 rondes	9 rondes
TORONTO, ONTARIO	1.78 mijl	5 rondes	9 rondes
BROOKLYN, MICHIGAN V.S.	2 mijl	13 rondes	25 rondes
LEXINGTON, OHIO, V.S.	2.25 mijl	5 rondes	9 rondes
LOUDON, NEW HAMPSHIRE, V.S.	1.058 mijl	10 rondes	20 rondes
VANCOUVER, BRITISH COLUMBIA	1.677 mijl	5 rondes	10 rondes
ELKHART LAKE, WISCONSIN, V.S.	4 mijl	3 rondes	5 rondes
NAZARETH, PENNSYLVANIA, V.S.	1 mijl	10 rondes	20 rondes
LAGUNA SECA, CALIFORNIA, V.S.	2.214 mijl	4 rondes	8 rondes



## JOUW INDYCAR® CUSTOMIZEN

Nu is het tijd om jouw machine te 'customizen' of aan te passen met zes categorieën aan opties! MODIFY CAR Hiermee kun je veranderingen aanbrengen aan de vijf belangrijke onderdelen van jouw IndyCar®. Zie JOUW INDYCAR® AANPASSEN hieronder voor gedetailleerde informatie.

**DASHBOARD** Hiermee kun je het dashboard indelen en een keuze maken uit de tien soorten informatie die je op het scherm wilt zien: maps (landkaarten), laps (rondes), position (positie), lap time (ronde tijd), best lap (beste ronde), ahead time (hoe lang de voorsprong is), damage (schade), speed (snelheid), revs (toeren per minuut) en gears (versnelling).

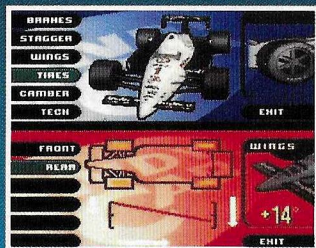
**CONTROLS** Hiermee kun je kiezen welke knoppen op de SUPER NINTENDO™ CONTROLPAD corresponderen met de volgende functies: gas geven, remmen, naar een hogere versnelling schakelen en naar een lagere versnelling schakelen. Gebruik de CONTROLPAD om een functie te kiezen en druk op de knop die je wilt laten corresponderen met die functie. Tijdens de oefening (kwalificatie of echte race) kun je het spel pauzeren en weer hervatten met de START knop. Terwijl het spel gepauzeerd is kun je met de LINKS- en RECHTSKNOP tegelijk ingedrukt het spel beëindigen.

**NAME ENTRY** Hiermee kun je de naam intoetsen die je wilt gebruiken om met de races mee te doen en om de standen bij te houden tijdens een compleet seizoen race.

**MPH / KPH** Hiermee kun je instellen of je de snelheid in kilometers per uur of in mijlen per uur wilt weergeven.

**MANUAL / AUTO** Hiermee kun je instellen of je automatisch wilt schakelen of dat je het schakelen zelf wilt doen.

Gebruik de CONTROLPAD om EXIT te kiezen als je alle keuzes in de bovenstaande categorieën hebt gemaakt en druk op een willekeurige knop.



## JOUW INDYCAR® AANPASSEN

Als je jouw IndyCar® wilt aanpassen kun je dat doen in vijf belangrijke onderdelen. Gebruik de CONTROLPAD om de modificatie die je wilt maken aan te wijzen en druk op de X-, Y-, A- of B-KNOP om je keuze te bevestigen.

**BRAKES:** De remmen kunnen op drie manieren worden ingesteld op grip: Zacht, Gemiddeld of Hard. Zachte remmen zijn goed voor ovale circuits, terwijl complexe circuits hardere remmen nodig hebben. Druk op de L-KNOP of op de R-KNOP om één van de drie rem-instellingen te kiezen en druk op START om een selectie te maken.

**STAGGER:** Dit geeft de relatieve grootte aan van de banden ten opzichte van elkaar. Je kunt deze instellen tot op 0,4" (ongeveer 1 centimeter) bij elk van de vier banden. Bij ovale circuits moet de auto zo worden ingesteld dat hij meer de bocht in leunt. Bijvoorbeeld, als een ovaal circuit alleen maar bochten heeft die naar links gaan, dan moet de rechter-achterband ietsje groter zijn zodat de auto naar links en naar voren leunt. Op die manier leunt de auto als het ware met de bocht mee. Als je de auto op deze manier instelt is het goed om ook voor een tegenbalans te zorgen wat de banden betreft. Deze slijten natuurlijk sneller. Gebruik harde banden aan de buitenkant en wat zachtere aan de binnenkant. Het is beter om 'stager' (het instellen van de bandgrootte) niet te gebruiken op straatcircuit. Druk op OMHOOG of OMLAAG of de CONTROLPAD om de band te kiezen die je wilt instellen. Druk op de L-KNOP om de 'stagger' met 0,1 te verminderen of op de R-KNOP om de stagger met 0,1 te verhogen. Druk op START als je tevreden bent om de selectie te laten uitvoeren.

**WINGS:** Hiermee kun je de hoek instellen waarop de aerodynamische spoilers voor- en achterop de auto staan ingesteld. Ze kunnen worden ingesteld op hoeken van 3° tot 18°. Een grote hoek in de voorste spoiler zorgt voor een betere controle over de auto. Een grote hoek in de achterspoiler zorgt dat de auto niet gaat slippen in een bocht en tijdens het inhalen. Verget echter niet dat 'hoge' spoilers zorgen voor een grotere druk op de auto, wat resulteert in langzamere optrekken en een lagere topsnelheid. Ook slijten de banden sneller met een hoge spoiler. Al deze factoren zorgen ervoor dat hoge spoilers uitstekend werken bij straatcircuit met veel bochten, maar bij een ovaal circuit is snelheid belangrijker dan controle en is dus een lage spoiler beter voor optimale prestaties. Druk op OMHOOG of OMLAAG op de CONTROLPAD om de spoiler te kiezen waarvan je

de hoek wilt instellen. Druk op de L-KNOP om de hoek van de spoiler kleiner te maken of druk op de R-KNOP om de hoek groter te maken. Druk op START als je tevreden bent om de selectie te laten uitvoeren.

**TIRES:** Natuurlijk zijn er tal van verschillen in banden. Hier kun je kiezen tussen harde, gemiddelde of zachte componenten waarvan de banden zijn gemaakt. Zachte banden hebben een betere grip, wat zorgt voor snellere acceleratie en betere controle, maar ze gaan niet zo lang mee. Zachte banden zijn het best voor straatcircuit. Harde banden hebben minder grip maar gaan veel langer mee, omdat acceleratie minder belangrijk is op ovale circuits is het beter om hier harde banden te gebruiken. Druk op OMHOOG of OMLAAG op de CONTROLPAD om de banden te selecteren die je wilt veranderen. Druk op de L- of R-KNOP om één van de drie banden te kiezen. Druk op START als je tevreden bent om de selectie te laten uitvoeren.

**CAMBER:** Hiermee kun je de vering instellen bij elk van de vier banden, zodat je kunt oversturen naar links of naar rechts. Elke band kan ingesteld worden tot een maximum van 3°. Gebruik de optie 'Camber' om de effecten van de spoilers te onderstoren. De neerwaartse druk van de spoilers zorgt voor extra druk op de vering van de auto, zodat de banden aan de buitenkant van de grond af kunnen komen waardoor extra slijtage en een verlies van grip optreedt. Camber verandert de hoek van de band zodat dit effect wordt tegengewerkt en de band platter op de weg wordt gezet. Als je op een ovaal circuit racet kun je het beste een hogere camber instellen op de banden die aan dezelfde kant zijn als de bochten op gaan. Bijvoorbeeld, op een circuit met linkse bochten zou je dan de camber verhogen op de linker banden. Op straatcircuit met bochten die zowel naar links als naar rechts gaan kan je het beste iets minder camber instellen op zowel linker- als rechterbanden. Kijk voor meer informatie naar 'banden-wijzer' op het Tech Scherm. Als deze wijzer in het midden van de band staat heeft de band over zijn hele oppervlakte een goede grip. Druk op OMHOOG of OMLAAG op de CONTROLPAD om de camber te selecteren die je wilt veranderen. Druk op de L-KNOP om de camber te verminderen of op de R-KNOP om de camber te verhogen. Druk op START als je tevreden bent om de selectie te laten uitvoeren.

**TECH:** Telkens als je wilt zien wat de fysieke en aerodynamische effecten zijn als resultaat van jouw modificaties kun je de TECH-optie kiezen. Rode vlakken geven aan hoe de frictie is van de banden en pijlen geven aan wat de fysieke krachten zijn die worden uitgeoefend op je machine. Zo kan je een beter idee krijgen wat de echte effecten zijn op de auto door de modificaties die je hebt aangebracht. Pijlen voor- en achter de auto geven onderaan het Tech Scherm de neerwaartse druk aan die op de voor- en achterkant van de auto effect heeft. Hoe langer de pijl is, hoe groter de neerwaartse druk is op de auto. Een pijl onder de auto geeft de weerstand van de auto aan. Ook hier weer geeft de lengte van de pijl aan hoe groot de weerstand is. Tussen deze pijlen staat een balk die aangeeft hoe de neerwaartse druk op de auto is verdeeld. Hoe lager deze balk is, hoe hoger de neerwaartse druk is. Bijvoorbeeld, als de balk hoog is aan de linker kant (de voorkant van de auto) en laag aan de rechterkant (de achterkant van de auto) dan heeft de auto minder 'gewicht' aan de voorkant, en zal dus niet goed bestuurbaar zijn. Als de balk in tegengestelde richting staat dan is er minder gewicht aan de achterkant, zodat de auto zal slippen in bochten. Bovenaan het scherm kun je een bovenaanblik van de auto bekijken. Hier zie je ook de gekozen banden aangegeven door een kleur. De grip van de banden is aangegeven door een ellips in de band, die aangeeft hoeveel neerwaartse druk op de banden rust.

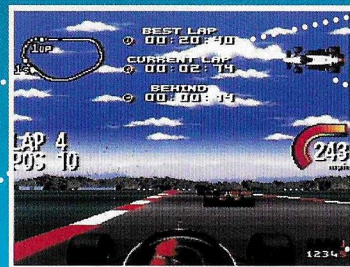


## HET DASHBOARD

Als je aan het racen bent krijg je de volgende informatie in beeld:

Een compleet overzicht van het circuit, vanuit de lucht gezien. Hierop zijn ook de posities van jezelf en de positie van de leider in de race te zien.

De tijd van jouw beste ronde, jouw huidige ronde en hoe ver je bent verwijderd van de auto die voor je rijdt.



Het aantal rondes die je nog moet racen en jouw positie in de race.

Jouw auto's  
• Schademeter

De benzinemeter

Jouw snelheid, in mijlen of kilometers per uur.

De versnelling waar je in rijdt.

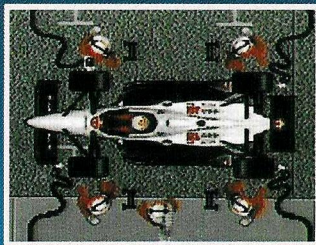
## VOORKEURSINSTELLING



## PIT STOP!

Als je benzine bijna op is of je banden zijn niet meer wat ze geweest waren, dan is het tijd om de pit te bezoeken!

Stuur de pitstop in en vertraag de auto om de pit in te gaan. Het pitpersoneel is in eerste instantie geïnstrueerd om drie dingen te doen: benzine tanken, banden verwisselen en de schade herstellen aan de auto. Je kunt alle of sommige van deze dingen weigeren door de juiste knoppen in te drukken. Vergeet niet dat in arcade mode deze procedures niet meer gestopt kunnen worden als ze gestart zijn.



Y-KNOP - Schakel tussen benzine tanken en niet benzine tanken.

A-KNOP - Schakel tussen banden verwisselen en geen banden verwisselen.

X-KNOP - Schakel tussen repareren en niet repareren.

N.B. Door de X-, Y-, en A-KNOPPEN in te drukken voordat de auto stil staat kun je een zogenaamde stoppen-en-gaan pitstop maken. Dit kan handig zijn als je een zwarte vlag hebt gekregen en niet lang in de pitstop wilt staan (Zie VLAG SIGNALLEN) voor meer informatie). Er is geen maximaal aantal pitstops dat je kunt maken maar vergeet niet dat elke pitstop een vertraging oplevert en dus je tussenstand kan beïnvloeden!

## VLAG SIGNALLEN

De 'vlagger', dat is de persoon die met de vlag zwaait aan het begin en aan het einde van de race, heeft een belangrijke functie. Het kan voorkomen dat je hem een aantal vlaggen ziet gebruiken om jouw en de andere racers belangrijke informatie door te seinen:



Een **GROENE VLAG** geeft de start of herstart van een race, kwalificatierace of oefenronde aan. Het geeft ook de hervatting van de race aan nadat een gele vlag is gebruikt.



Een **GELE VLAG** geeft aan dat de coureurs langzamer moeten gaan rijden, extra moeten oppassen en hun huidige positie in de race moeten vasthouden. Je moet de minimale snelheid van 30 MPH behouden om te voorkomen dat je van achter door een andere auto geraakt wordt. Een auto passeren tijdens een gele vlag situatie kan resulteren in een zwarte vlag (zie ZWARTE VLAG voor meer informatie).



Een **ZWARTE VLAG** is bedoeld voor één bepaalde coureur. De gevlagde coureur moet meteen naar de pit gaan om te beantwoorden aan de zwarte vlag. Als een coureur de zwarte vlag negeert kunnen er twee dingen gebeuren:

1. Alle rondes die worden gemaakt tellen niet mee, totdat de zwarte vlag is opgeheven.
2. De coureur wordt onmiddellijk gediskwalificeerd voor de race en verliest alle punten die hij ooit heeft verdiend.

In Newman Haas IndyCar<sup>®</sup> Featuring Nigel Mansell kunnen coureurs om de volgende redenen de zwarte vlag krijgen:

- A. Een auto inhalen terwijl er met een gele vlag wordt gezwaaid.
- B. De pit inrijden met een snelheid hoger dan 100 Mijl per uur/ 160 KM per uur in simulatie-mode.



Een **WITTE VLAG** geeft aan dat er nog maar één ronde te racen is in een kwalificatie- of een echte race.



Een **GEBLOKTE VLAG** geeft het einde van de kwalificatierace aan, of het einde van een echte race. De geblokte vlag wordt naar de leider in de race gezwaaid als hij zijn laatste ronde afmaakt en daarna naar elke auto die nog rijdt.

## RACE RESULTATEN

Na elke race worden de resultaten weergegeven op een Race Resultaten Scherm. Punten worden niet alleen gegeven voor de finish positie, maar ook voor het aantal rondes dat je in de leiding was en voor de snelste kwalificatietijd. De punten die verdiend worden tellen voor je positie in de algemene stand van een Full Season Competitie.

## KAMPIOENSCHAPSPUNTEN

Bij een Full Season Competitie is jouw doel om zo veel mogelijk kampioenschapspunten te verzamelen. Het is niet altijd nodig om elke race te winnen maar het is belangrijk dat je altijd de eindstreep haalt om de belangrijke punten te verzamelen.

POSITIE	PUNTEN
1ste	20
2de	16
3rde	14
4de	12
5de	10
6de	8
7de	6
8de	5
9de	4
10de	3
11de	2
12de	1
Snelste	
Kwalificatieronde	1
Meesterondes in de leiding	1