SNES 3106

NEWMAN HAAS INDYCAR®
FEATURING NIGEL MANSELL®

MANUAL DE INSTRUÇÕES

VERSÃO PAL

ATENÇÃO: ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA SUPER NINTENDO® OU AS CASSETES DE JOGO, LÊ ATENTAMENTE A ÚLTIMA PÁGINA DESTAS INSTRUÇÕES, "INFORMAÇÕES E PRECAUÇÕES DE UTILIZAÇÃO".

Procura o selo de qualidade Nintendo em todos os produtos que adquirires. Este selo garante que a Nintendo® procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com a tua consola Super Nintendo.

Licenciado por Nintendo®. NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, OS SELOS DE QUALIDADE NINTENDO E OUTRAS MARCAS DESIGNADAS POR ™ SÃO MARCAS REGISTADAS DA NINTENDO.
Acclaim é uma divisão de Acclaim Entertainment. ®& © 1994 Acclaim Entertainment. Todos os direitos reservados.

LIGA O MOTOR!
Já imaginaste qual a sensação de conduzir um ultra-moderno carro IndyCar® em torno de um circuito a 300 Km hora? Já alguma vez imaginaste que tipo de capacidades são necessárias para ultrapassar a barreira de jogadores experientes e ser o 1º a ver a bandeira axadrezada? Já te tinha passado pela cabeça que um dia poderias testar as tua capacidades contra o maior desafio nas corridas? Pensavas em tudo isto como num sonho? Então, deixa de sonhar! Porque com o NEWMAN HAAS INDYCAR FEATURING NIGEL MANSELL tu estás onde se encontra a acção. Atrás do volante de um carro IndyCar® feito por medida, acelera rumo à meta enquanto a tua equipa nas boxes te incentiva para a vitória!
Desde a bandeira verde até à bandeira axadrezada, experimentarás todas as emoções das corridas IndyCar® tal como Nigel Mansell, um dos mais populares pilotos do mundo dos últimos 15 anos!
A tua experiência das corridas e os teus instintos serão levados aos limites enquanto conduzes nos mais exigentes circuitos dos EUA e Austrália. Com equipamento e uma equipa de peritos a apoiar-te, e com IndyCars topo de gama e pilotos igualmente determinados contra ti, experimentarás a mais realista corrida IndyCar® possível!

A corrida está prestes a começar e a pole position é tua. O teu coração está aos pulos com excitação enquanto te equipas com o teu capacete e te acomodas atrás do volante. O ruído da multidão soa como uma dúzia de carburadores na sua máxima actividade.

ANTES DE LIGARES A IGNIÇÃO - Certifica-te que a tua consola está desligada. Introduz a cassete como descrito no manual do teu Super Nintendo. Liga a consola. Deverá o aparecer o écran de título.

ACELERA PARA A ACÇÃO! - Este jogo permite que escolhas como e onde queres correr! Usa o Bloco de Comando para indicar as várias categorias no écran de opções e A, B, X ou Y para seleccionar as seguintes possibilidades:

PLAYERS (Jogadores): Podes escolher 1 Player (1 jogador), 1 Player Split (1 jogador com écran dividido) ou 2 Players (2 jogadores). O jogo de 1 jogador permite que testes as tuas capacidades sózinho. O jogo de 1 Player Split apresenta o écran dividido em dois na horizontal com o teu carro na parte superior do écran a correr com um carro controlado pela consola (o teu companheiro de equipa Mario Andretti) na parte inferior. No jogo de 2 jogadores, corres contra um amigo.

SOUND (Som): Permite que escolhas entre Sound Effects & Music (Efeito Sonoros e Música) ou Sound Effects (Só Efeitos Sonoros).

PASSWORD (Ver Pág. 4 do Manual de Instruções Original)
É aqui que podes introduzir a tua password se quiseres continuar uma temporada. Ser-te-á dada uma password sempre que termines uma corrida numa competição Full Season (Temporada Completa).

RACE MODE (Modo de Corrida): Isto permite que escolhas entre os modos Arcade (Arcada) e Simulation (Simulação). No modo Arcade, podes começar a correr sem ter de alterar o teu carro. O modo Arcade é rápido e divertido, com serviço de boxe automático! O modo Simulation é mais próximo da realidade IndyCar®, apresentando um largo leque de opções de alteração do carro, regras de corrida reais e controlo sobre as actividades na boxe. Em ambos os modos, tens a possibilidade de treinar nos circuitos.

COMPETITION (Competição): Podes escolher entre Single Race (corrida única) em qualquer dos 15 circuitos IndyCar® ou Full Season (temporada completa) de

competição em todos os circuitos. Quando tiveres feito as escolhas desejadas nas categorias acima indicadas, usa o Bloco de Comando para indicar EXIT e carrega em A, B, X ou Y.

AS CIRCUITOS DE INDYCAR - Este jogo permite que corras em 15 circuitos de emoção! Na competição Full Season, correrás em todas elas. No modo Single Race, podes usar o Bloco de Comando para escolher entre qualquer um dos circuitos descritos a seguir (A, B, X ou Y para confirmar a tua decisão):

LOCALIZAÇÃO DO CIRCUITO	EXTENSÃO DO DO CIRCUITO	VOLTAS EM ARCADE	VOLTAS EM SIMULAÇÃO
Surfers Paradise, Austrália	2,795 milhas	4 voltas	7 voltas
Arizona, Estados Unidos	1 milha	10 voltas	20 voltas
Califórnia, Estados Unidos	1,59 milhas	6 voltas	11 voltas
Wisconsin, Estados Unidos	1 milha	10 voltas	20 voltas
Detroit, Estados Unidos	2,1 milhas	4 voltas	8 voltas
Portland, Estados Unidos	1,95 milhas	5 voltas	9 voltas
Ohio, Estados Unidos	2,369 milhas	5 voltas	9 voltas
Toronto, Canadá	1,78 milhas	5 voltas	9 voltas
Brooklin, Estados Unidos	2 milhas	13 voltas	25 voltas
Ohio, Estados Unidos	2,25 milhas	5 voltas	9 voltas
Loudon, Estados Unidos	1,058 milhas	10 voltas	20 voltas
Vancouver, Canada	1,675 milhas	5 voltas	10 voltas
Elkhart Lake, Estados Unidos	4 milhas	3 voltas	5 voltas
Nazareth, Pensilvânia	1 milha	10 voltas	20 voltas
Luguna Seca, Estados Unidos	2,214 milhas	4 voltas	8 voltas

CUSTOMIZE YOUR CAR (Personaliza o teu carro) (Ver Pág. 5 do Manual Original)
Agora é altura de alterar o teu carro em cada uma das seis categorias!

MODIFY CAR permite que faças alterações em cinco áreas importantes do teu IndyCar®. Para mais informação, ver **MODIFY YOUR INDYCAR®.**

DASHBOARD permite que decidas qual (ou nenhum) dos dez mostradores de informação queres incluir no écran: Maps (Mapas), Laps (Voltas), Position (Posição), Lap Time (Tempo da Volta), Best Lap (Melhor Volta), Ahead Time (Tempo de distância do adversário), Damage (Danos), Speed (Velocidade), Revs (Rotações) e Gears (Mudanças).

CONTROL permite que escolhas quais os botões do teu Bloco de Comando que corresponderão às seguintes funções: accelerate (acelerar), brake (travar), upgear (subir mudança) e downgear (descer mudança). Basta usar o Bloco de Comando para indicar a função, depois carrega no botão ao qual queres fazer corresponder essa função. Durante um treino (practice), qualificação (qualifying) ou sessão de corrida (race session), carregando em Start fará pausa e tirará de pausa. Enquanto o jogo estiver em pausa, carregando em L e R ao mesmo tempo, poderás sair da sessão onde te encontras.

NAME ENTRY permite que introduzas o teu nome para te ajudar a manter controlo dos pontos e das posições na corrida, durante uma temporada.

MPH/KPH permite que escolhas entre mostrar a tua velocidade em milhas ou em quilómetros.

MANUAL/AUTO permite que escolhas entre uma transmissão manual ou uma automática. Depois de teres feito as tuas escolhas nas categorias acima descritas, usa o Bloco de Comando para indicar a opção **EXIT** e carregar em qualquer botão.

MODIFY YOUR INDYCAR® (Modificar o teu carro)
Se escolheres modificar o teu IndyCar®, serás capaz de o fazer em cinco áreas importantes. Usa o Bloco de Comando para indicar a modificação que queres fazer, depois carrega em X, Y, A ou B.

BRAKES (Travões) podem ser colocados em três graus diferentes de aderência: Soft (Suaves), Medium (Médios) e Hard (Fortes). Os travões Soft são ideais para circuitos ovais, enquanto que circuitos mais complexos requerem travões mais fortes. Carrega L ou R para passar pelos três tipos de escolha. Carrega em Start para fazer a tua selecção.

STAGGER indica o tamanho de cada pneu relativamente aos outros. Podes fazer modificações até 0.4'' (polegadas). Em circuitos ovais o carro deve estar equipado de forma a que o carro se incline mais para dentro da curva. Por exemplo, se a oval tiver curvas para a esquerda, então o pneu direito de trás deve ser um pouco maior para que o carro se incline para a frente esquerda o que o faz inclinar-se para a parte de dento da curva. Quando usas Stagger desta forma, deves contrabalançar o desgaste dos pneus, usando pneus duros de fora e mais suaves por dentro. Stagger não deve ser usado em circuitos de estrada.

Carrega para cima/baixo no Bloco de Comando para seleccionar o pneu que queres modificar. Carrega em L pada diminuir o tamanho e em R para aumentar. Uma vez satisfeito com a selecção, carrega em Start.

WINGS (Asas) determina o ângulo das asas aerodinâmicas à frente e atrás do carro. Cada uma pode ser definida entre 3 e 18 graus. Uma grande inclinação na asa da frente dará melhor controlo. Uma grande inclinação na asa de trás, impedirá que o carro derrape nas curvas. No entanto, não esqueças que um maior ângulo implica maior resistência ao vento, tornando mais lenta a aceleração e uma menor velocidade máxima, assim como um maior desgate de pneus. Estes factores tornam perfeitas as asas para circuitos de estrada. Nos circuitos ovais, onde o controlo não é tão importante como a velocidade, as asas não têm tanta influência. Carrega Cima/Baixo no Bloco de Comando para seleccionar a asa que queres modificar. Carrega em L para reduzir o ângulo e em R para aumentar. Carrega em Start quando estiveres satisfeito com a tua selecção.

TIRES (Pneus) permite que escolhas Hard (duros), Medium (médios) ou Soft (suaves) em cada um dos quatro pneus. Pneus Soft têm melhor aderência, o que permite um melhor controlo e aceleração mas, não duram muito. Estes, são os melhores para circuitos de estrada. Como a aceleração é menos importante, nos circuitos ovais usa pneus mais duros. Carrega Cima/Baixo no Bloco de Comando para seleccionar o pneu que queres modificar. Carrega L ou R para passar pelos três tipos de pneus.Carrega em Start quando estiveres satisfeito com a selecção.

CAMBER permite que alteres a suspensão em cada um dos quatro pneus. O carro tende, assim, a curvar quer para a esquerda quer para a direita. Cada pneu pode ser modificado num máximo de 3 graus. Usa Camber para contrabalançar o efeito das asas. A força exercida para baixo pelas asas, exerce pressão sobre a suspensão, fazendo com que a parte exterior dos pneus se levante do chão provocando desgaste significativo e perda de tracção. Camber muda o ângulo do pneu contrabalançando a pressão e fazendo com que o pneu assente mais uniformemente na estrada. Quando correres num circuito oval, quererás um Camber maior nos pneus que se encontram na parte de dentro das curvas. Por exemplo, num circuito com curvas à esquerda, deves aumentar o Camber nos pneus do lado esquerdo. Nos circuitos de estrada com curvas tanto à esquerda como à direita, deves aplicar menos Camber, mas para os quatro pneus. Vê o esquema dos pneus no écran Tech. Se tiverem aderência uniforme, a faixa estará a meio do pneu. Carrega Cima/Baixo para seleccionar o pneu que queres modificar. Carrega em L para reduzir Camber e em R para aumentar. Carrega em Start quando estiveres satisfeito com a tua selecção.

OPÇÃO TECH - Se em alguma altura quiseres ver quais as forças físicas e aerodinâmicas que actuam como resultado de alguma modificação, escolhe a opção TECH. As faixas vermelhas indicam a aderência dos pneus e as setas indicando as forças físicas dar-te-ão uma ideia dos efeitos reais das tuas modificações. Na base do écran TECH, setas à frente e atrás do carro mostram a força descendente na frente e na traseira do carro. Quanto maior for a seta, maior será a força. Uma seta sob o carro indicará a resistência aerodinâmica do carro. Mais uma vez, quanto maior a seta, maior será a resistência. Entre estas setas, há uma barra que indica como é distribuída a força descendente. Quanto mais baixa estiver a barra, menor será a força. Se a barra estiver mais alta à frente, o carro será difícil de direccionar, se estiver mais alta atrás, o carro tenderá a fugir de traseira nas curvas. A parte superior do écran mostra um carro visto de baixo. Aqui verás os tipos de pneus escolhidos mostrados numa cor particular. A aderência de cada pneu é representada por uma barra dentro pneu, indicando a quantidade de força descendente que nele actua.

THE DASHBOARD (O Tablier) - Conforme corres, terás a seguinte informação diante dos teus olhos:

(Legenda da figura da pág. 6 do Manual Original)

Vista aérea do circuito, incluindo a tua posição, dos outros corredores, e do líder

Tempos para a tua melhor volta, volta actual, e a que distância estás do carro à tua frente ou atrás de ti

Indicador dos danos do carro
Rotações do motor e nível de combustível

Volta actual e posição

Velocidade, em Km ou milhas/hora
Mudança actual

CONFIGURAÇÃO INICIAL DO COMANDO (Ver Comando na Pág. 6 do Manual Original)

Baixar Mudança — Subir Mudança
Guiar Esquerda/Direita — Acelerar
Travar

PIT STOP (Paragem na Boxe) (Ver Pág. 7 do Manual de Instruções Original)
Quando o teu combustível estiver no fim ou os teus pneus estiverem gastos, é altura de ir às boxes! Para a elas ter acesso, conduz o carro para a entrada das boxes e reduz a velocidade. A equipa que aí se encontra está inicialmente instruída para fazer três coisas: reabastecer, mudar pneus e reparar estragos. Podes recusar qualquer uma destas operações ou todas, carregando nos botões apropriados. Não te esqueças que, no modo arcade, uma vez iniciados estes procedimentos, não podes voltar atrás.
Y - Abastecer ou não abastecer.
A - Mudar ou não mudar pneus.
X - Fazer ou não fazer reparações.
NOTA: Carregando X, Y e A ao mesmo tempo antes que o carro se imobilize, significa que vais à boxe fazer "Stop and Go" (Parar e arrancar). Esta operação é útil quando te foi mostrada a bandeira preta e não queres fazer uma paragem na boxe demorada (ver FLAG SIGNALS). Durante a corrida, não há limite para o nº de paragens na boxe mas lembra-te que cada paragem te fará perder tempo!

FLAG SIGNALS (Sinais com bandeiras) - Durante a corrida, ser-te-ão mostradas algumas bandeiras que darão informação útil:

GREEN FLAG (Bandeira Verde) - A bandeira verde indica o início de uma sessão de treinos, de qualificação ou corrida. É também sinal de reinício de corrida normal depois de uma condição de bandeira amarela.

YELLOW FLAG (Bandeira Amarela) - A bandeira amarela significa que os condutores devem diminuir a velocidade, conduzir com precaução e manter as suas posições relativas. Não podes ultrapassar nem ser ultrapassado. Deves manter uma velocidade mínima de 30 milhas ou 50 Km hora para evitar ser atingido pelos outros carros. Se ultrapassares ser-te-á apresentada a bandeira preta (ver BLACK FLAG).

BLACK FLAG (Bandeira Preta) - Um condutor que veja a bandeira preta deve dirigir-se imediatamente à boxe. A quem ignorar uma bandeira preta podem acontecer duas coisas:
1. Não será contada nenhuma volta até que seja resolvida a situação de bandeira preta.
2. Será imediatamente desclassificado da corrida, com toda a pontuação suspensa.

Pode-te ser apresentada a bandeira preta pelas seguintes razões:
A. Ultrapassar durante a bandeira amarela.
B. Em Simulation, ignorar a velocidade nas boxes de 100 milhas ou 160 Km/hora.

WHITE FLAG (Bandeira Branca) - A bandeira branca indica que foi iniciada a última volta da sessão de qualificação ou corrida.

CHECKERED FLAG (Bandeira Axadrezada) - Esta bandeira significa o fim da corrida ou de uma sessão de qualificação, será mostrada ao vencedor quando ele completar a sua última volta e aos carros que se lhe seguirem.

RACE RESULTS (Resultados da Corrida) - Depois de cada corrida, serão apresentados os resultados no écran Race Results. Os pontos são atribuídos pela posição final, assim como pelo nº de voltas na liderança e pela pole position. Na Full Season Competition, os pontos ganhos numa corrida serão somados ao teu total.

CHAMPIONSHIP POINTS (Pontos do Campeonato)
Na Full Season Competition, o teu principal objectivo é acumular o maior nº possível de pontos. Não é necessário que ganhes todas as corridas, mas é importante que acabes cada corrida para ganhar pontos valiosos.

POSIÇÃO	PONTOS
1º	20
2º	16
3º	14
4º	12
5º	10
6º	8
7º	6
8º	5
9º	4
10º	3
11º	2
12º	1
Melhor tempo de Qualificação	1
Máximo de voltas concluídas	1

RACING STRATEGIES (Estratégias de Corrida)

Não há substituto para a experiência, claro, mas o Nigel Mansell tem algumas dicas para os condutores IndyCar® que se estiverem a estrear:
Numa curva, lembra-te que deves tentar ficar o mais por dentro possível para que a distância através da curva seja a menor possível. Dá atenção à tua velocidade para que percas o mínimo de tempo para passar da 1ª à 5ª velocidade. Quando modificares o teu veículo, certifica-te que tens em conta o tipo de circuito onde vais correr. É um circuito oval que inclui só curvas à esquerda, ou é um que junta curvas para ambos os lados com rectas curtas e longas?

INFORMAÇÕES E PRECAUÇÕES DE UTILIZAÇÃO
NÃO LIGAR A TELEVISORES DE PROJECÇÃO (PROJECTORES E PROJECTORES DE VÍDEO)

Não ligues a tua consola Nintendo Entertainment System™ ("NES"), nem a tua consola Super Nintendo Entertainment System ™ ("SUPER NINTENDO") a televisores de projecção. Caso o faças, o écran do teu televisor pode ficar irremediavelmente danificado, uma vez que, em jogos de vídeo, há imagens estacionárias. Isto não se deve a defeito das consolas NES ou SUPER NINTENDO nem a defeito dos respectivos jogos, mas sim ao facto de os televisores de projecção não estarem preparados para aceitar imagens fixas ou repetitivas. A Nintendo não se responsabiliza por este tipo de danos e aconselha a que contactes o teu fornecedor habitual de televisores, no sentido de obteres informação adicional.

EPILEPSIA - LER ANTES DE UTILIZAR AS CONSOLAS NES OU SUPER NINTENDO

Existem raras histórias clínicas de pessoas susceptíveis a ter crises de epilepsia quando expostas a certos tipos de luzes intermitentes frequentes no nosso meio ambiente quotidiano. No entanto, pessoas a quem isso acontece, podem igualmente estar sujeitas a essas crises quando vêem certas imagens televisivas ou quando jogam a certos jogos de vídeo. Sugerimos que consultes o teu médico assistente, caso sintas algum sintoma de epilepsia, ou algum outro sintoma anormal, ao jogar jogos de vídeo, como por exemplo os seguintes: dificuldade de visão, contracções musculares, outros movimentos involuntários, problemas mentais e/ou convulsões.

PRECAUÇÕES A TER COM O EQUIPAMENTO - CONSELHOS DE MANUTENÇÃO

1) Utilizar unicamente o transformador fornecido com a consola SUPER NINTENDO. O aquecimento produzido é normal e não deve ser motivo de preocupação. No entanto, aconselha-se a que o desligues da corrente sempre que não esteja em uso por períodos prolongados.
2) Utilizar apenas o comutador RF que acompanha o SUPER NINTENDO.
3) Não desmontar a consola SUPER NINTENDO, nem tentar repará-la, sob pena de perder o direito à garantia.
4) É indispensável desligar o interruptor da consola, antes de retirar ou introduzir uma cassete de jogo. Utilizar apenas as cassetes de jogo SUPER NINTENDO VERSÃO PAL com a consola SUPER NINTENDO (versão PAL). Para as retirar, carrega no botão de ejecção e puxa com cuidado. Não é possível retirar a cassete com o interruptor (Power) ligado.
5) Quando acabares de jogar, retira a cassete de jogo da consola.
6) Não guardes a consola em lugar húmido, nem a deixes em sítios onde possa apanhar poeira, fibras ou outras impurezas.
7) Não deixes cair os diversos elementos que compõem a tua consola SUPER NINTENDO. Evita submeter a consola a choques ou movimentos bruscos.
8) Não deixes a consola ligada por períodos longos de não utilização.
9) Quando desligares os fios da consola, desliga primeiro a própria consola e, a seguir, puxa sem brusquidão pela tomada. Nunca se deve puxar pelos fios.
10) Não expor a consola, ou outros componentes, a temperaturas excessivas.
11) Não verter líquidos na consola, cassetes ou quaisquer outros elementos da consola. Para limpar exteriormente, usa apenas um tecido macio, ligeiramente humedecido.
12) Deixa decorrer alguns segundos entre o momento em que acendes e apagas a tua consola. Caso contrário, os dados registados na cassete, graças a uma pilha especial, podem perder-se irremediavelmente.

PRECAUÇÕES A TER COM AS CASSETES - CONSELHOS DE MANUTENÇÃO

1) Se jogares por períodos longos, faz uma interrupção de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.
3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou consola.
4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5) Verifica sempre se os terminais da cassete não apresentam impurezas, antes de a introduzires na consola.
6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

SNES 3106 *CONDIÇÕES DE GARANTIA*

CHAVES FEIST & Cª LDA, como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 90 dias** para todos os produtos Nintendo que comprares no nosso país em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.**
Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **0500-1111.**
Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por **CHAVES FEIST & Cª LDA**, responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca, num prazo máximo de 8 dias úteis, desde que acompanhado pela respectiva **PROVA DE COMPRA.**
Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo.
Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.