

SEGA™

ANDRETTI RACING



INSTRUCTION MANUAL

COMPACT
disc

This game is licensed by
Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA SATURN™ System

EA
SPORTS

SEGA SATURN™

AVISO A LOS POSEEDORES DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN:

Los fotogramas o imágenes estáticas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen y la pantalla del televisor o marcar el fósforo. Evite el uso repetido o prolongado de video juegos en televisores de proyección de pantalla grande.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR ESTE SISTEMA DE VÍDEOJUEGOS O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos video juegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destelleantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por hora mientras utiliza un juego de video.

MANEJO DE SU CD-ROM SEGA SATURN™

- El CD-ROM Sega Saturn ha sido diseñada para ser utilizada exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie del CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No la deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa de vez en cuando durante un juego prolongado, para que descanse tanto usted como el CD Sega Saturn.

ANTES DE COMENZAR CÓMO UTILIZAR SU SISTEMA SEGA SATURN

Este CD-ROM sólo puede ser utilizado con el sistema Sega Saturn. No intente leer este CD-ROM en ningún otro lector de CD, ya que al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

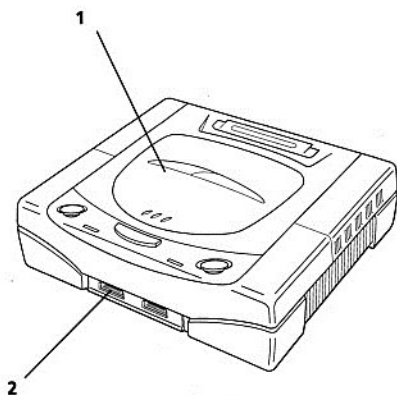
1. Instale su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. Conecte el mando de control 1.
2. Ponga el CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, sobre el lector del CD y cierre la tapa.
3. Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegúrese de que esté instalado correctamente.
4. Si desea detener un juego que está en marcha o el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente los botones A, B, C y Start en cualquier momento.
5. Si enciende la alimentación sin insertar un CD aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Aparecerán las pantallas iniciales de un juego.

Importante: Su CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Asegúrese de mantener limpio el disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, extraiga el disco y límpielo cuidadosamente, empezando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hacia el borde.

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| Empezar el juego | 29 |
| Resumen de controles | 30 |
| Desplazarse por las pantallas del menú | 30 |
| Controles de conducción (por defecto) | 30 |
| En Boxes | 31 |
| Andretti Racing | 31 |
| Menú Main (Principal) | 32 |
| Configurar una Exhibition Race (Carrera de exhibición) ..33 | |
| Pantalla Exhibition Race (Carrera de exhibición) | 33 |
| Pantalla Exhibition Setup (Configuración de la exhibición) | 33 |
| Pantalla Car Setup (Preparación del coche) | 34 |
| Pantalla Options (Opciones) | 36 |
| Configurar una carrera | 36 |
| Sobreimpresión de Registros | 37 |
| Pantalla Team Selection (Elección de equipo) | 37 |
| Pantalla Race Setup (Configurar carrera) | 38 |
| Reanudar una carrera guardada | 38 |
| Programación de la temporada de <i>Andretti Racing</i> | 39 |
| Circuito para coches stock | 39 |
| Circuito para coches Indy | 39 |
| Racing School (Escuela de pilotos) | 39 |
| En carrera | 40 |
| Comandos predeterminados en carrera | 40 |
| La bandera verde | 40 |
| El menú Pause (Pausa) | 41 |
| Desplazarse por los boxes | 42 |
| La bandera a cuadros | 42 |
| Carrera con dos jugadores | 43 |
| Consejos de Jeff Andretti para la competición automovilística | 43 |
| Conducción | 43 |
| Paradas en boxes | 44 |
| Preparación del coche | 44 |
| Créditos | 45 |

EMPEZAR EL JUEGO



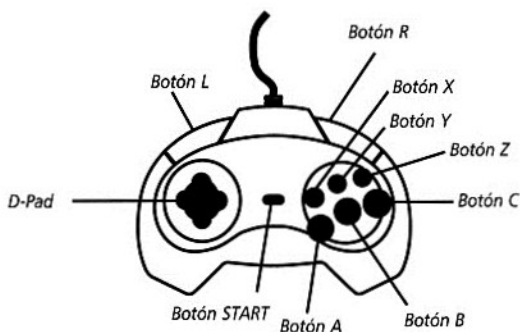
- 1 Sistema Sega Saturn™
- 2 Mando de control 1

1. Pulse el botón de encendido del sistema Sega Saturn.
2. Asegúrese de haber conectado un controlador al puerto del sistema Sega Saturn llamado Control 1.
3. Abra la bandeja del disco e introduzca el disco.
4. Pulse START para pasar al menú Main (Principal).

NOTA: Si tiene conectado un cartucho RAM a su sistema Sega Saturn system, aparecerá un mensaje para que seleccione una posición para salvar la partida.

NOTA: Si no tiene suficiente memoria libre, aparecerá un mensaje para que libere memoria o continúe el juego sin salvar.

Resumen de controles



Desplazarse por las pantallas del menú

ACCIÓN

Resaltar opción

Cambiar opción resaltada

Seleccionar opción

Volver a la pantalla anterior

COMANDO

Teclas de dirección

ARRIBA/ABAJO

Teclas de dirección

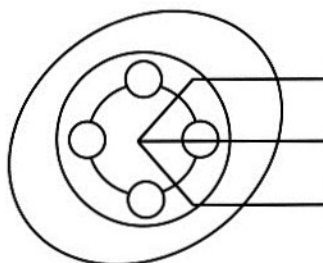
IZQUIERDA/DERECHA

Botón C

Botón B

NOTA: Si desea conocer otros comandos específicos del menú actual, consulte las instrucciones en pantalla.

Controles de conducción (por defecto)



ACCIÓN

Frenar

Acelerar

Cambiar la vista de la carrera

Activar/desactivar sobreimpresiones del mapa y tiempo

Subir/bajar una marcha (cambio manual)

Pausa

COMANDO

Botón B

Botón A o C

Botón X o Z

Y

Botón R/botón L

Botón START

En Boxes

ACCIÓN

Resaltar servicio

Comprobar/cancelar combustible y ruedas;
Aumentar/disminuir fuerza alerones

*Llenar y salir (dejar de repostar e irse)

*Para ejecutar esta acción, debe cancelar el servicio de ruedas antes de detener el coche.

NOTA: Al entrar en la línea de boxes, sólo podrá hacer que los ajustes en parado se detengan tras la aparición del menú PIT (BOXES) y antes de que el coche se detenga en su lugar en boxes.

COMANDO

Teclas de dirección
ARRIBA/ABAJO

Teclas de dirección
IZQUIERDA/DERECHA
Botón **A** o **C**

Andretti Racing

Solamente hay una palabra que puede describir la combinación de velocidad y control de precisión que únicamente proporcionan los deportes más excitantes del mundo: ¡adictivo! Circuitos Indy y Stock, 16 pistas, modo 2 jugadores a pantalla partida y las opciones de Exhibition (Exhibición) y de Career (Carrera) hacen que con *Andretti Racing* verdaderamente disfrute con el placer la conducción, enganchándose hasta que haya saciado su adicción.

- **INDY CAR CIRCUIT (CIRCUITO INDY CAR):** una aceleración relampagueante y una magnífica maniobrabilidad en las curvas hacen que los coches Indy sean los favoritos de los aficionados. Concentración, disciplina y velocidad le convertirán en un ganador.
- **STOCK CAR CIRCUIT (CIRCUITO STOCK CAR):** potentes motores, chasis resistentes y una potencia arrolladora. Chocará, vibrará y pasará a cualquier precio entre los adversarios camino de la bandera a cuadros.
- **MULTI-PLAYER (VARIOS JUGADORES):** Puede retar a otro jugador sin que se ralentice el juego.
- **RACING SCHOOL (ESCUELA DE PRÁCTICAS):** Mario, Michael y Jeff Andretti se unieron al equipo de diseño de EA SPORTS para que *Andretti Racing* se mantuviese fiel a su deporte. Su pericia se revela en las entrevistas en vídeo.

Mi asociación con EA SPORTS se remonta a 1990. El primer juego en el que colaboramos fue Mario Andretti's Racing Challenge. Lo que siempre me sorprende de EA es su entusiasmo, compromiso con la realidad y apertura a mis ideas. Estoy especialmente satisfecho con *Andretti Racing* para el sistema Sega Saturn. Nunca antes había visto un videojuego con un nivel tan alto de autenticidad. El modelo físico de los coches es asombrosamente parecido al de los de verdad. Cuanto más juego, más impresionado me quedo.

— Mario Andretti

No mentiré diciendo que jugar a *Andretti Racing* ha contribuido a mi reciente buena suerte en el circuito, pero el equipo de diseño de EA SPORTS ha analizado con rapidez las claves de mi éxito y puesto en práctica esa información en el juego. *Andretti Racing* es un simulador de carreras increíblemente inteligente y bien elaborado. Estoy orgulloso de haber colaborado en su creación.

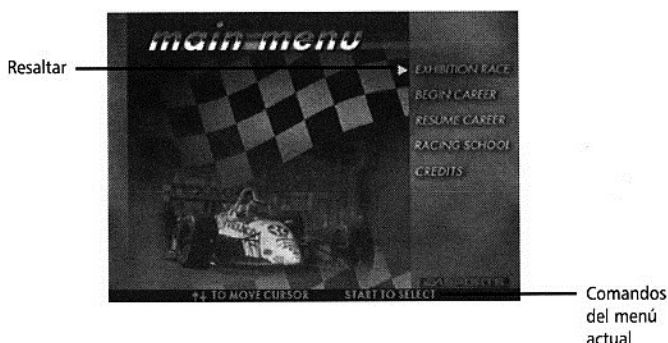
— Michael Andretti

He participado de forma activa en la creación de *Andretti Racing* desde su principio: criticando su progreso en todos los niveles de producción, diseñando circuitos y trabajando con los programadores para poner a punto la "sensación" de carrera del juego. La AI (Inteligencia Artificial) de los coches autocontrolados es alucinante. Nunca he jugado a otro videojuego que infundiera tal nivel de competición.

— Jeff Andretti

Menú Main (Principal)

El menú MAIN (PRINCIPAL) es donde se seleccionan los modos de juego de *Andretti Racing*. Inscríbese en una carrera de exhibición para dar una vuelta rápida, embárguese en una carrera o vaya a la Escuela de pilotos y estudie los principios básicos de la conducción.



SELECCIONAR UNA OPCIÓN DEL MENÚ MAIN (PRINCIPAL):

1. Teclas de dirección ARRIBA/ABAJO para resaltar la opción que desee.
2. Pulse botón C para seleccionarla. Aparecerá la pantalla correspondiente.

EXHIBITION RACE (CARRERA DE EXHIBICIÓN)

Entre y compita en una carrera individual. Consulte Configurar una carrera de exhibición.

BEGIN CAREER (COMENZAR CARRERA)

Embárguese en una carrera del circuito de carreras profesional. Consulte Configurar una carrera.

RESUME CAREER (REANUDAR CARRERA)

Vuelva para finalizar una carrera que haya guardado. Puede guardar las carreras que esté disputando en la memoria interna del sistema Sega Saturn o en un cartucho RAM de seguridad. Consulte Reanudar una carrera guardada.

RACING SCHOOL (ESCUELA DE PILOTOS)

Inscríbese en la escuela de prácticas de la familia Andretti para aprender los fundamentos y conseguir unas cuantas sugerencias de los maestros. Consulte Escuela de pilotos.

CREDITS (CRÉDITOS)

La familia Andretti ha colaborado en el desarrollo de *Andretti Racing*. Consulte los créditos para averiguar quién es quién en realidad.

Configurar una Exhibition Race (Carrera de exhibición)

Una carrera de exhibición es una carrera individual. La competición es tan continua como en el modo Career (Carrera) pero en este modo compite por tiempo y posición en vez de por puntos.

- Para configurar una carrera de exhibición, seleccione EXHIBITION RACE (CARRERA DE EXHIBICIÓN) en el menú MAIN (Principal). Aparecerá la pantalla EXHIBITION RACE (CARRERA DE EXHIBICIÓN).

Pantalla Exhibition Race (Carrera de exhibición)

En modo Exhibition (Exhibición), tiene un completo control sobre la organización de sus carreras. Utilice las opciones de la pantalla EXHIBITION RACE (CARRERA DE EXHIBICIÓN) para configurar el tipo de carrera que desee.

- Los valores por defecto aparecerán en este manual en **negrita**.

SELECT PLAYER (SELECCIONAR JUGADOR)

Seleccione **One Player** (Un jugador) para desafiar a un pelotón de 15 coches controlados por el ordenador o **Two Players** (Dos jugadores) para competir cara a cara con otra persona en una pantalla dividida.

NOTA: La opción dos jugadores sólo está disponible cuando hayan sido conectados dos controladores a su sistema Sega Saturn.

NOTA: En las carreras a media pantalla no dispondrá de coches controlados por el ordenador.

SELECT CIRCUIT (SELECCIONAR CIRCUITO)

El circuito que seleccione determina el tipo de coche que va a conducir. *Andretti Racing* incluye circuitos de carreras INDY CAR y STOCK CAR.

SELECT TRACK (SELECCIONAR PISTA)

Seleccione una pista para la próxima carrera. Los coches Indy y Stock pueden competir en las 16 pistas.

SELECT LAPS (SELECCIONAR VUELTAS)

Puede definir que la carrera sea a 3, 8 ó 12 vueltas. El número de vueltas que seleccione juega un gran papel en la importancia y frecuencia de las paradas en boxes.

SPEED COMP (COMPENSACIÓN DE VELOCIDAD)

Solamente disponible cuando se configura una carrera de varios jugadores. Speed Compensation (Compensación de velocidad) mantiene igualada la competición proporcionando una ligera ventaja de velocidad a los coches que siguen al líder. Esta opción puede activarse/desactivarse (**On/Off**).

DONE (ACABAR)

Acepta las opciones actuales de carrera de Exhibition (Exhibición).

- Cuando seleccione **DONE (ACABAR)**, aparecerá la pantalla EXHIBITION SETUP (CONFIGURACIÓN DE LA EXHIBICIÓN).

Pantalla Exhibition Setup (Configuración de la exhibición)

Cuando aparezca la pantalla EXHIBITION SETUP (CONFIGURACIÓN DE LA EXHIBICIÓN), estará preparado para batir el récord del circuito.

- Para comenzar una carrera con los valores por defecto, seleccione **RACE (CARRERA)**.

QUALIFY (CALIFICARSE)

Solamente disponible en carreras de un jugador. Tiene tres carreras individuales para clasificarse para la parrilla de salida (si decide no calificarse, comenzará en la posición 16ª). Las mangas de calificación son también una gran oportunidad para familiarizarse con la pista antes de la carrera.

- Para determinar las posiciones de salida, se compara el tiempo de su mejor vuelta con los tiempos de los restantes pilotos.
- Para conseguir información actualizada acerca de la posición en que se haya calificado hasta el momento, consulte el rótulo POSITION/LAP (POSICIÓN/VUELTA), que aparece sobreimpresionado a la izquierda de la pantalla tras cada vuelta.
- Si tras la primera o segunda vuelta clasificatoria, se encuentra satisfecho con su posición, pulse **START** para acceder al menú Pause (Pausa) y, a continuación, seleccione **QUIT QUALIFYING (ACABAR LA CALIFICACIÓN)**. Mantendrá su posición en la cuadrilla de salida.

RACE (CARRERA)

Cargue la carrera y vaya a la parrilla de salida (consulte Carreras).

CAR SETUPS (PREPARACIÓN DEL COCHE)

Modifique el coche para alcanzar el mayor rendimiento en la próxima pista (consulte Pantalla Car Setup (Preparación del coche)).

- La pantalla **CAR SETUP (PREPARACIÓN DEL COCHE)** aparecerá automáticamente tras una carrera de clasificación, permitiéndole realizar ajustes antes de la carrera.

VIEW RECORDS (VER REGISTROS)

Andretti Racing reúne las estadísticas de todos los usuarios registrados. La pantalla **EXHIBITION STANDINGS (CLASIFICACIONES DE LA EXHIBICIÓN)** muestra el Name (Nombre), el registro de Win/Loss (Ganadas/perdidas) y el tiempo de la Best Lap (Mejor vuelta).

NOTA: Para hacer un seguimiento de las estadísticas por un nombre específico, hay que registrarse antes de empezar la carrera.

REGISTER (REGISTRO)

Registre su nombre para la próxima carrera. Las estadísticas de todas las carreras finalizadas por ese corredor se cuadran y se muestran en la pantalla **EXHIBITION STANDINGS (CLASIFICACIONES DE LA EXHIBICIÓN)**.

- Siga las instrucciones en pantalla para registrar su nombre. Cuando haya terminado, seleccione **END (FIN)**.

OPCIONES

Defina las opciones generales del juego (consulte Pantalla Options (Opciones)).

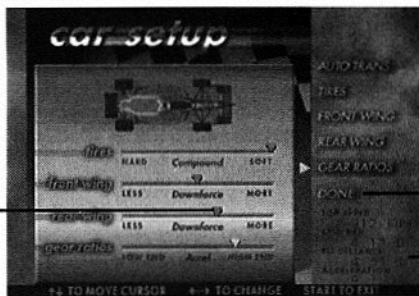
Pantalla Car Setup (Preparación del coche)

Los ajustes para la preparación del coche son con mucho la característica más importante de *Andretti Racing* y permiten personalizar su coche para pistas específicas. Haga correcciones basándose en la composición de la pista o espere a ver cómo se desenvuelve el coche durante la clasificación antes de ajustarlo. Experimente con varias combinaciones de valores.

- Observe las cifras de rendimiento tras cada modificación para ver qué tipo de variación puede esperar.

NOTA: Los datos de aceleración corresponden al tiempo que tarda el coche en acelerar de 1 a 100 MPH.

Para ajustar el coche desplace las barras a IZQUIERDA/DERECHA



Seleccione **DONE** (ACABAR) para salir de la pantalla **CAR SETUP** (PREPARACIÓN DEL COCHE)

Cifras de rendimiento

- En carreras de dos jugadores, la pantalla **CAR SETUP** (PREPARACIÓN DEL COCHE) del jugador 2 aparece automáticamente en cuanto haya finalizado y salido el jugador 1.

NOTA: Los valores de preparación del coche se mantienen durante todas las fases de la carrera desde los retoques previos a la calificación a las paradas en boxes. Después de cada carrera todas las opciones de preparación del coche vuelven a sus valores por defecto.

SELECT TRANS (SELECCIONAR TRANSMISIÓN)

Decida qué tipo de transmisión desea. La elección de la transmisión no altera el rendimiento del coche, pero sí añade un elemento más al reto de la carrera. Seleccione **AUTO TRANS** (TRANSMISIÓN AUTOMÁTICA) y concéntrese en los pedales y la dirección o **MANUAL TRANS** (TRANSMISIÓN MANUAL) para agregar el componente de cambiar marchas.

TYRES (NEUMÁTICOS)

Determine el compuesto apropiado de sus neumáticos. Los **SOFT TYRES** (NEUMÁTICOS BLANDOS), o slicks, se agarran mejor al firme que los duros y deben utilizarse en circuitos en los que el control en las curvas es más importante que la velocidad en las rectas. Los **HARD TYRES** (NEUMÁTICOS DUROS) no se adhieren tanto al firme como los slicks, pero duran más permitiéndole así retrasar las paradas en boxes.

FRONT WING/AIR DAM (ALERÓN DELANTERO/SPOILER DELANTERO)

Establezca la cantidad de fuerza de succión (downforce) en la parte delantera. Si siente que el coche pierde tracción (la tracción va muy lenta o no responde), es probable que deba aplicar más succión. Menos succión aumenta la velocidad máxima.

REAR WING/SPOILER (ALERÓN TRASERO/SPOILER TRASERO)

Establezca la cantidad de downforce (succión) en la parte trasera. Si siente que el coche tiene demasiada tracción (los neumáticos traseros derrapan en las curvas), es posible que deba darle más downforce a la parte trasera. Cuanta más downforce ponga, menor será la velocidad punta del coche.

GEAR RATIOS (RELACIÓN DE MARCHAS)

Especifique la relación de marchas óptima para el coche. En general, una relación corta de marchas proporciona al coche una aceleración rápida a velocidades bajas, mientras que una relación de marchas más larga hace que la conducción sea más suave, pero proporciona una aceleración lenta a velocidades bajas. Como regla general, utilice relaciones de marchas bajas en circuitos sinuosos y altas en circuitos fundamentalmente rectos.

Pantalla Options (Opciones)

En la pantalla OPTIONS (OPCIONES) puede ajustar los parámetros que afectan a su entorno de competición: sonidos, pantallas y controles. También puede establecer el nivel de duración de todos los coches de la carrera.

- Para salir de la pantalla OPTIONS (OPCIONES), seleccione DONE (HECHO).

SELECT SOUND (SELECCIONAR SONIDO)

Activa o desactiva (On / Off) los sonidos del motor del coche durante la carrera.

SELECT MUSIC (SELECCIONAR MÚSICA)

Activa o desactiva (On / Off) la música de fondo que suena durante la carrera.

MODO SPEEDOMETER (VELOCÍMETRO)

Establezca las unidades de medida que muestra su velocímetro en MPH (millas por hora) o KPH (kilómetros por hora).

SET CONTROLS (DEFINIR CONTROLES)

Si no se encuentra cómodo con los controles de conducción predeterminados, puede cambiarlos para su controlador. Puede editar cualquier función a excepción de la tracción.

NOTA: para los usuarios del sistema Sega Arcade Racer™: cuando jueguen con el Sega Arcade Racer no podrán editar las funciones asignadas a los botones L o R.

PARA CONFIGURAR LOS CONTROLES DE CONDUCCIÓN:

1. En la pantalla OPTIONS (OPCIONES), seleccione SET CONTROLS (DEFINIR CONTROLES). Aparecerá sobreimpresionada la pantalla CONTROL SETUP (CONFIGURACIÓN DE CONTROLES).
2. Teclas de dirección IZQUIERDA/DERECHA hasta que aparezca en la ventana la función que desee.
3. Pulse el botón que desee asignar a esa función.
 - Para aceptar los cambios, pulse botón START.

SELECT DAMAGE (SELECCIONAR DAÑO)

Si desactiva Damage (Daño), los coches serán invencibles, mientras que si lo activa (On), obtendrá resultados realistas en las colisiones y la posibilidad de ser eliminado de una carrera o Ltd (limitado) para que los coches sufran daños pero se restauren para continuar compitiendo si pierden el control o un neumático.

NOTA: Si su coche resulta dañado en una colisión y puede hacer que vuelva a boxes, sus mecánicos realizarán todas las reparaciones necesarias.

Configurar una carrera

Una carrera se comienza conduciendo para un equipo de carreras de bajo nivel. Adéntrese en una temporada completa de 10 carreras e intente acumular tantos puntos como le sea posible. Si al final de la temporada consigue un total de puntos aceptable, se le pedirá que conduzca para un equipo de más categoría.

Las carreras pueden durar tantas temporadas como pueda soportar. Si llega a lo más alto, tendrá la oportunidad de conducir en el equipo de carreras de Andretti. Después de la quinta temporada de una carrera, los conductores que ganan campeonatos en ambos circuitos aparecen en Racing Hall of Fame (Mejores corredores) de EA SPORTS.

- Para configurar una carrera nueva, seleccione BEGIN CAREER (COMENZAR CARRERA) en el menú MAIN (PRINCIPAL). Aparecerá sobreimpresionado el rótulo REGISTER (registro).

Sobreimpresión de Registros

Registre su nombre al principio de una carrera. Este es el nombre bajo el que se muestran el total de sus puntos y estadísticas a lo largo de su carrera.

- Siga las instrucciones en pantalla para registrar su nombre. Cuando haya terminado, seleccione END (FIN). Aparecerá la pantalla TEAM SELECTION (ELECCIÓN DE EQUIPO). Para cerrar la pantalla Register Overlay (sobreimpresión de registro) sin registrar un nombre pulse el botón B.

NOTA: Cada jugador debe registrarse bajo un nombre diferente.



Pantalla Team Selection (Elección de equipo)



Al principio de una carrera nueva, sólo puede competir para un equipo de cada circuito. Al comenzar la temporada siguiente, si ha obtenido en la anterior un total de puntos aceptable, dispondrá de más equipos.

- Después de la elección de equipo, el locutor de la carrera (Derek Daly en el circuito Indy, Bob Jenkins en el circuito Stock) le da una panorámica de la próxima carrera programada y, a continuación, aparecerá la pantalla RACE SETUP (CONFIGURAR CARRERA).

Pantalla Race Setup (Configurar carrera)

Muchos de los elementos de CAR SETUP (CONFIGURAR CARRERA) del modo Career (Carrera) son idénticos a los que han aparecido en el modo Exhibition (Exhibición). Los elementos que aparecen solamente en el modo Carrera se describen a continuación. Para obtener información acerca de los restantes elementos, consulte Pantalla Car Setup (Preparación del coche).

VIEW CAREER (VER CARRERA)

Compruebe las estadísticas de cada competición de su carrera, temporada a temporada. La pantalla CAREER SUMMARY (RESUMEN DE CARRERA) muestra las cifras acumuladas a lo largo de la temporada de Wins (ganadores), Podium Finishes (podios), Finishes (clasificaciones finales) y Starts (clasificaciones iniciales), así como estadísticas específicas de cada circuito tales como Qualifying Position (puesto en calificación), Placed (lugar), Time (tiempo) y Best Lap (mejor vuelta).

- Para ver más estadísticas específicas de algún circuito, pulse Teclas de dirección IZQUIERDA/DERECHA.

SAVE CAREER (GUARDAR CARRERA)

Si dispone de espacio libre en la memoria interna del sistema Sega Saturn o en un cartucho RAM de seguridad, puede guardar su carrera hasta la última prueba acabada. Para volver a una carrera en cualquier momento seleccione RESUME CAREER (REANUDAR CARRERA) en el menú MAIN (PRINCIPAL).

PARA GUARDAR UNA CARRERA:

1. En la pantalla RACE SETUP (CONFIGURAR CARRERA), seleccione SAVE CAREER (GUARDAR CARRERA). Aparecerá sobreimpresionado el rótulo SAVE CAREER (GUARDAR CARRERA).
2. Utilizando las letras del alfabeto, siga las instrucciones que aparezcan en pantalla para introducir un nombre personalizado para su carrera. Cuando haya terminado, seleccione END (FIN). En la ventana de memoria aparecerá un elemento resaltado.
3. Pulse Teclas de dirección ARRIBA/ABAJO para resaltar el hueco de memoria en el que desee guardar la carrera (dispone de un máximo de ocho huecos).
 - Si selecciona un hueco ocupado, la carrera actual reemplazará a la anterior. Aparecerá un hueco de texto solicitándole que confirme su decisión. Pulse botón START para aceptar, botón B o C para cancelar.
4. Cuando haya guardado la temporada, pulse botón C para continuar. Desaparece la sobreimpresión SAVE CAREER (GUARDAR CARRERA).

EXIT CAREER (SALIR DE LA CARRERA)

Cuando selecciona EXIT CAREER (SALIR DE CARRERA), sale del modo Career (Carrera) y vuelve al menú MAIN (PRINCIPAL) donde puede continuar compitiendo en otro modo.

Reanudar una carrera guardada

Puede empezar y guardar un máximo de ocho Carreras. Cuando esté preparado para continuar una Carrera, Resume Career (Reanudar Carrera) es su billete de vuelta al circuito.

PARA REANUDAR UNA CARRERA GUARDADA:

1. En el menú Main (Principal), seleccione RESUME CAREER (REANUDAR CARRERA). Aparece sobreimpresionada la pantalla RESTORE CAREER (RESTAURAR CARRERA).
2. Seleccione la carrera que desea reanudar de la lista. Aparece la pantalla CHAMPIONSHIP STANDINGS (CLASIFICACIONES DEL CAMPEONATO) de esa carrera.

3. Compruebe sus puntos totales en la pantalla CHAMPIONSHIP STANDINGS (CLASIFICACIONES DEL CAMPEONATO) y salga. Aparece la pantalla RACE SETUP (CONFIGURAR CARRERA).
4. Continúe la carrera con el comienzo de la próxima carrera programada.

Programación de la temporada de *Andretti Racing*

A lo largo de una carrera, el orden de las pruebas es constante de una temporada a otra. Consulte las tablas que aparecen a continuación para ver qué pistas se encuentran en el horizonte, la distancia de las pistas y el número de vueltas que hay que dar para finalizar.

Circuito para coches stock

| SEMANA | UBICACIÓN | DISTANCIA | VUeltas |
|--------|-------------------------------|--------------|---------|
| 1 | Calder Park Thunderdome | 1.098 millas | 12 |
| 2 | Circuito Vallejo | 1.873 millas | 8 |
| 3 | Circuito Binghampton | 1.557 millas | 8 |
| 4 | Circuito Bridgeport | 1.460 millas | 12 |
| 5 | Campos glaciares | 1.899 millas | 8 |
| 6 | Pacific Place, Vancouver | 1.677 millas | 8 |
| 7 | Playa Kings | 1.911 millas | 8 |
| 8 | Calles de Cincinnati | 1.475 millas | 8 |
| 9 | Exhibition Place, Toronto | 1.780 millas | 8 |
| 10 | Complejo de deportes de motor | 1.979 millas | 8 |

Circuito para coches Indy

| SEMANA | UBICACIÓN | DISTANCIA | VUeltas |
|--------|---|--------------|---------|
| 1 | Pacific Place, Vancouver | 1.677 millas | 8 |
| 2 | Circuito Oasis | 1.426 millas | 8 |
| 3 | Playa Kings | 1.911 millas | 8 |
| 4 | Complejo de deportes de motor | 1.979 millas | 8 |
| 5 | Circuito internacional Longhorn | 1.665 millas | 8 |
| 6 | Exhibition Place, Toronto | 1.780 millas | 8 |
| 7 | Circuito de coches de competición Phalanx | 2.075 millas | 8 |
| 8 | Circuito internacional Oceanside | 1.458 millas | 8 |
| 9 | Surfer's Paradise, Australia | 2.795 millas | 8 |
| 10 | Circuito Meibashi | 2.489 millas | 8 |

Racing School (Escuela de pilotos)

Hemos invitado a Mario, Michael y Jeff Andretti a que se unan a nuestro equipo de diseño, nos hemos sentado con ellos y les hemos bombardeado a preguntas acerca de las carreras automovilísticas. No solo hemos traducido su amplia experiencia a los mandos de coches de carrera a la física del juego, sino que también la hemos capturado en fragmentos de video con entrevistas y hemos creado la Escuela de pilotos.

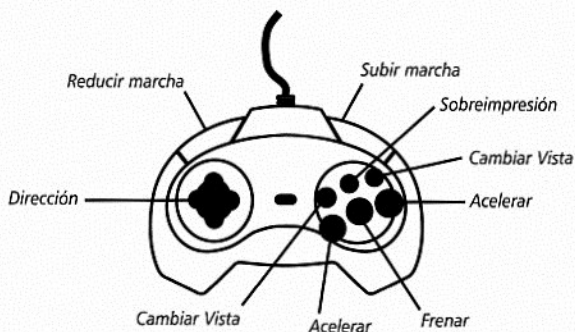
Ésta contiene algo útil para todo el mundo, desde el entusiasta de las carreras de coches hasta el jugador empedernido de *Andretti Racing*.

- Siga las instrucciones que aparezcan en pantalla para ver los videos de la Escuela de pilotos.

En carrera

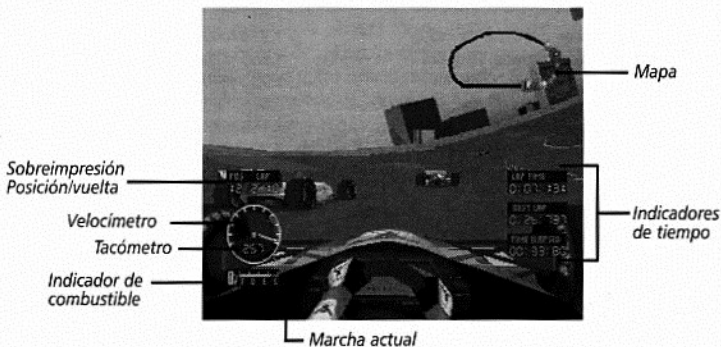
Los controles en carreras son los mismos en todos los modos de juego de *Andretti Racing*. Independientemente de que esté clasificándose por tiempo o luchando por una posición, la información de esta sección le dará algunas pistas acerca de cómo actuar en la pista.

Comandos predeterminados en carrera



La bandera verde

Cuando se carga la carrera, su coche se está aproximando a la línea de Salida/Meta al final de la vuelta de reconocimiento. Escuche al comentarista de la carrera y tome los controles de su coche cuando aparezca la bandera verde.



VISTAS DE LA CARRERA

Andretti Racing tiene tres perspectivas diferentes que puede utilizar en carrera: Behind the Car (Detrás del coche), Above the Car (Encima del coche) e In the Car (Dentro del coche).

BEHIND THE CAR (DETRÁS DEL COCHE): Esta cámara fija está situada directamente detrás del coche, permitiéndole ver las próximas curvas y las narices de sus oponentes cuando se le acerquen. Si ha activado Damage (Daño) o LTD, puede seguir visualmente en qué condiciones se encuentra su coche.

ABOVE THE CAR (ENCIMA DEL COCHE): Otra perspectiva desde detrás del coche, esta cámara está elevada y colocada más atrás, presentando una parte del circuito considerablemente más grande. Es posible que los principiantes prefieran empezar con esta generosa perspectiva.

IN THE CAR (DENTRO DEL COCHE): La más realista y desafiante de las tres perspectivas. Este ángulo le sienta dentro del coche. Las curvas aparecen de repente, coches fantasma le golpean por detrás y tiene una perspectiva muy limitada del estado del coche. Sin embargo, es probable que disfrute mucho más.

- Las carreras comienzan con la perspectiva de carrera por defecto, **Behind the Car (Detrás del coche)**. Para cambiar esta perspectiva, pulse el botón **Change View (Cambiar Vista)** en cuanto su coche atraviese la línea de salida.

MAPA E INDICADORES DE TIEMPO

En carreras a pantalla completa, el **Map (Mapa)** y el **Time Indicator (Indicador de tiempo)** aparecen en el lateral derecho de la pantalla. En carreras a pantalla dividida, el indicador **Time (Tiempo)** no aparece.

MAP (MAPA): El mapa proporciona una visión general del circuito actual. Examine el mapa para ver las próximas curvas y su posición dentro del pelotón. Los tres coches de cabeza aparecen en el mapa como **L, 2 y 3** y su coche como **P**. Las carreras de dos jugadores presentan al jugador 1 y al jugador 2 como **1 y 2** respectivamente.

TIME INDICATOR (INDICADOR DE TIEMPO): Presenta tres modos de tiempo: **Lap Time (Tiempo de vuelta)**, **Best Lap (Mejor vuelta)** y **Time Elapsed (Tiempo transcurrido)**. Durante la calificación, el primero de ellos es particularmente importante ya que determina su posición en la parrilla de salida.

- Las carreras comienzan mostrando el **Map (Mapa)** y el **Time Indicator (Indicador de tiempo)**. Pulse el botón **Overlay (Sobreimpresión)** para activar los dos, desactivar ambos o activar uno y desactivar otro.

El menú Pause (Pausa)

El menú **PAUSE (PAUSA)** aparece en pantalla siempre que detenga una carrera temporalmente. Desde este menú, puede ajustar las opciones de sonido y música, ver una repetición de la acción, comprobar las estadísticas de la carrera o salir de la carrera actual.

- Para detener una carrera temporalmente, pulse botón **START**.
- Para volver rápidamente a la carrera, pulse botón **START** con cualquier opción del menú **PAUSE (PAUSA)** seleccionada.

RESUME RACE/QUALIFYING (REANUDAR CARRERA/CALIFICACIÓN)

Vuelve a la acción de la carrera.

INSTANT REPLAY (REPETICIÓN INSTANTÁNEA)

Repita los últimos segundos de metraje de la carrera. El modo **Instant Replay (Repetición instantánea)** tiene siete ángulos de cámara (algunos fijos y otros móviles) que le permiten observar la acción desde cualquier posición.

- Para controlar la repetición, utilice los comandos de botón situados en la parte superior izquierda de la pantalla.
- Para abandonar **Instant Replay (Repetición instantánea)**, pulse botón **START**.

ESTADÍSTICAS DE CARRERA

En cualquier momento de la carrera, puede consultar el rótulo sobreimpresionado **RACE STATISTICS (ESTADÍSTICAS DE LA CARRERA)** para ver la posición de los pilotos, su vuelta actual y el tiempo transcurrido.

- Para cerrar este rótulo, pulse botón **A** o **C**.

SOUND EFFECTS (EFECTOS SONOROS)

Activa o desactiva (On / Off) los efectos sonoros durante la carrera.

MUSIC (MÚSICA)

Activa o desactiva (On / Off) la música de fondo que suena durante la carrera.

QUIT RACE/QUALIFYING (ABANDONAR LA CARRERA/CALIFICACIÓN)

Salga de la carrera actual. Su nombre aparece en las pantallas de fin de carrera, seguido de las letras DNF (Did Not Finish - No finalizó).

Desplazarse por los boxes

Una vez que ha atravesado la entrada a boxes, la vista de carrera pasa a ser In the Car (Dentro del coche), aparece el menú PIT (BOXES) y el coche entra en modo de piloto automático. Una parada en boxes estándar llena el depósito y cambia neumáticos.

- Ejecutar las paradas en boxes con suavidad son esenciales para una conducción con éxito. Las carreras se pueden ganar o perder en los boxes.

Si quiere hacer cambios a los servicios de boxes, puede acceder al menú PIT (BOXES) mientras el coche se dirige automáticamente hacia allí.

- Para activar/desactivar (ON/OFF) el servicio de combustible o neumáticos, resalte el elemento apropiado y, a continuación, pulse teclas de dirección IZQUIERDA/DERECHA.
- Para ajustar la downforce delantera o trasera, resáltela y, a continuación, pulse teclas de dirección IZQUIERDA/DERECHA.
- Para una parada en boxes para llenar y salir, desactive todos los servicios excepto el de combustible. Cuando crea que su tanque está lo suficientemente lleno, pise el acelerador y salga.

NOTA: Sólo mantendrá el control sobre el menú PIT (BOXES) cuando el coche se esté aproximando hacia su posición designada en la fila de boxes. Desde el momento en que se detenga el coche, ya no podrá realizar más cambios.

La bandera a cuadros

Cuando cruce la línea de salida/meta en la última vuelta, aparecerá la bandera a cuadros y verá su posición final en la carrera. Al final de una manga clasificatoria, ésta será su posición en la parrilla de salida, mientras que al final de la carrera, será su clasificación final.

- Si acaba de terminar una manga clasificatoria, aparecerá la pantalla CAR SETUP (PREPARAR EL COCHE). Realice los ajustes que necesite y salga. Se cargará la carrera.
- Tras una carrera de exhibición aparece la pantalla RACE RESULTS (RESULTADO DE LA CARRERA). Compruebe su posición y tiempo con respecto al ganador y salga. Aparecerá la pantalla EXHIBITION RACE (CARRERA DE EXHIBICIÓN).
- Tras las carreras de competición, aparece la pantalla RACE RESULTS (RESULTADO DE LA CARRERA) seguida de la pantalla CHAMPIONSHIP STANDINGS (CLASIFICACIONES DEL CAMPEONATO). Busque su posición en el panel de vencedores y su puntuación final y, a continuación, salga. El comentarista vuelve con información general acerca de la siguiente carrera programada y aparece la pantalla RACE SETUP (CONFIGURAR CARRERA).

Carrera con dos jugadores

Las carreras en el modo Two Player (Dos jugadores) son un reto entre dos personas a pantalla partida. Si tiene dos controladores conectados al sistema Sega Saturn, seleccione TWO PLAYERS (DOS JUGADORES) en la pantalla EXHIBITION RACE (CARRERA DE EXHIBICIÓN) y averigüe quién es el mejor piloto.

Este tipo de carreras finalizan en cuanto un jugador cruce la bandera a cuadros. Los coches que permanezcan en pista obtendrán la posición que ostenten en ese momento.

SPEED COMP. (COMPENSACIÓN DE VELOCIDAD)

La opción Speed Comp. (Compensación de velocidad) sólo aparece en la pantalla EXHIBITION RACE (CARRERA DE EXHIBICIÓN) al seleccionar el modo TWO PLAYERS (DOS JUGADORES).

Se utiliza para compensar el dominio del conductor que vaya en cabeza dando más velocidad al segundo. En el momento en que la carrera cambie de manos, también lo hará este beneficio.

Las carreras con compensación de velocidad suelen ser muy competidas y, habitualmente, se deciden en la última vuelta.

Consejos de Jeff Andretti para la competición automovilística

Las claves del éxito en *Andretti Racing* son las mismas que hacen falta para tener éxito en los circuitos profesionales y nadie las conoce mejor que Jeff Andretti. Hemos convencido a Jeff de que comparta algunos de sus trucos (por esta información se paga mucho dinero en cualquier escuela de pilotos profesional).

Conducción

La física de los coches de *Andretti Racing* se ha diseñado basándose en las especificaciones de coches Indy y Stock reales. Los coches controlados por el ordenador hacen lo mismo que harían pilotos profesionales reales en condiciones de carrera similares.

GENERAL

CONSEJO: Puede conseguir un aumento de la velocidad (y mejor consumo) colocándose detrás del coche que tenga delante. Para ello, coloque el coche justamente detrás del coche que esté delante. Cuanto más cerca esté más deprisa correrá.

- Para tener éxito en los circuitos de coches Stock es fundamental coger la rueda buena.

CONSEJO: En la mayoría de los casos, a los restantes pilotos de *Andretti Racing* no les gusta demasiado que les pasen. A menudo irán de un lado a otro para intentar cortarles el paso. Cuando esto ocurra, decelere y póngase justo detrás de ellos durante un rato. Observe cómo se mueve el piloto delantero y podrá pasarle sin daño alguno.

CONSEJO: Si aparece detrás un coche que intenta pasarle, no pierda el tiempo intentando bloquearle, ya que ello sólo ralentizará su marcha. En su lugar, déjele pasar y colóquese detrás de él para coger su rebufo.

CONSEJO: En *Andretti Racing* hay pilotos traicioneros que prefieren golpear por detrás a hacer un adelantamiento limpio, con lo que hacen que derrape. No gire las ruedas contra el derrape; gire con él y levante el pie del acelerador. Cuando el morro del coche ya esté en dirección de la pista, abra gas. Así saldrá de un derrape.

CURVAS

CONSEJO: Al conducir por un giro en S o chicane, debe tener en cuenta los dos giros de la misma forma. Teniendo en cuenta que la aceleración de salida de la segunda curva es más importante que la velocidad de la parte central de la curva, utilice el primer giro para prepararse correctamente para el segundo.

- CONSEJO:** Cuando conduzca por una parte virada mire siempre hacia delante. Al entrar en una curva, los ojos ya deben centrarse en la mitad de la curva o en el peralte. Cuando llegue al peralte, los ojos deben concentrarse en la salida de la curva.
- CONSEJO:** Si tiene que frenar en una curva, hágalo antes de llegar a ella. En otras palabras, en cuanto empiece a girar el volante, debería levantar el pie del freno y pisar el acelerador.
- CONSEJO:** Apurando la frenada (frenando más tarde que un rival), obtendrá ventaja al entrar en la curva. Para apurar la frenada, coja la parte interior de la curva y frene después que el coche que tiene delante. Le meterá el morro por el interior, con lo que le obligará a dejarle pasar.

Paradas en boxes

- CONSEJO:** Es fundamental calcular con extremada precisión el momento en que necesita entrar en boxes. Si su paso por boxes es más eficaz que el del resto de pilotos, obtendrá una clara ventaja. Por ejemplo, en una carrera de fórmula Indy a 12 vueltas de Binghampton, la mayoría de los coches controlados por el ordenador entraron en boxes dos veces. Con una adecuada preparación del coche no tendrá que entrar en boxes hasta la sexta vuelta y, así, acabar la carrera habiéndose detenido sólo una vez.
- CONSEJO:** Si sabe que va a tener que entrar en boxes más de una vez durante una carrera, intente juzgar cuánto combustible va a necesitar entre una parada y la siguiente. En la mayoría de los casos, no llega a un depósito completo. Puede salir de boxes en cuanto su coche tenga neumáticos, por lo que le recomendamos que pise el acelerador cuando crea que ya es suficiente.
- CONSEJO:** Esto no hará que gane ningún premio a la deportividad, pero le ayudará a ganar carreras. Cuando juegue en modo dos jugadores, intente empujar un poco al otro corredor a la entrada de boxes. Si tiene suerte su rival estará demasiado frustrado como para recordar deseleccionar el servicio de neumáticos.

Preparación del coche

- CONSEJO:** En general, ajustar una parte de la downforce del alerón de una forma u otra modifica la velocidad punta en 2 MPH. Cuando corra en circuitos "rápidos" y con forma ovalada, la velocidad punta es la clave de la victoria (reduzca la downforce del alerón de forma significativa).
- CONSEJO:** Es fácil concentrarse en su alerón trasero (el que se desliza por la pista), pero no se olvide del delantero o cortavientos. Es muy importante conseguir el equilibrio en el coche, por lo que muchas veces tendrá que ajustar ambos alerones para corregir la poca adherencia (falta de tracción del coche).
- CONSEJO:** Si le gustan las marchas cortas, quédese a cola de sus rivales y páselos en la última curva. Si el coche corre a tope, tiene más probabilidades de zafarse; cuando esto ocurra no permita que los otros coches utilicen su estela.
- CONSEJO:** En lo referente a la preparación de los coches, lo mejor es experimentar. La preparación idónea depende del estilo de conducción. Teniendo en cuenta que no hay dos personas que se desplacen por la pista igual, no se puede garantizar ninguna preparación.

Créditos

Estrategia por:

Creado por:

Desarrollo de la versión Saturn:

Desarrollo versión original:

Comentaristas de pista:

Comentaristas en el estudio:

Mario Andretti, Michael Andretti,

Jeff Andretti

High Score Entertainment

Press Start, Inc.

Stormfront Studios

Derek Daly, Bob Jenkins

James Brown

HIGH SCORE ENTERTAINMENT

Equipo de diseño:

Productores ejecutivos:

Productor:

Producción en línea:

Ayudante de producción:

Contribución al diseño:

Director técnico:

Pruebas de software:

Jefe de producto:

Documentación:

Localización:

Diseño de documentación:

Laboratorio de medios:

Scott Orr, Jeff Haas

Michael Pole, Scott Orr

Dave Ross

Jeff Haas

Mike Williams

Jeff Andretti, William Schmitt,

Chris Novak

Ken Zarifes

Joseph Quilici

Craig Howe

Bill Scheppler

Rich Johnston

Edward Du Bois

Jerry Newton, Eric Kornblum,

Marc Farly, Dave O'Neal,

David Whittaker

Eric DeSantis

Michael Einstein

Fred "Mo" Dieckmann

Jasmine Atkins, Maria Bahamondes,

Noreen Dante, Tony Iuppa,

Happy Keller, Chip Lange, Kirk Scott,

Steve Sims, Don Transeth,

William Schmidt, Marsh Gardiner,

Cody Murry, Rob Martyn,

Jim Lorenz, Dave O'Neal

Scott Orr

Modificación del arte adicional:

Control de calidad:

Control de calidad:

Agradecimientos especiales:

Ejecutivo a cargo de producción:

PRESS START, INC.

Equipo de diseño:

Equipo de arte:

Ejecutivo a cargo de desarrollo:

Paul Shaw, Diego Link

Terry Hognason, Wendy Stein

Mark Phoenix

PENNSYLVANIA VIDEO PRODUCTION

Linger Group Productions

Presidente:

CFO¹:

Presidente - Edición innovativa:

Director:

Director técnico:

Sonido:

Terry Linger

Randy Fishman

Bob Caldwell

Conrad Piccirillo

Eric Maloney

Ron Hanson

CALIFORNIA VIDEO PRODUCTION

PVR

Fotografía:

Técnico de sonido:

Operador principal:

Técnico de vídeo:

Jefe de plató:

Jefe de proyecto:

Director de arte:

Director técnico:

Programadores del juego de acción:

Programador de la pantalla del interface:

Diseño de sonido:

Música compuesta por:

Escritor de guiones de comentaristas:

Steve Kotton, Art Adams

Tony Jensen

Sprague Anderson

Vince Oresman

Jim Pusch

Paul Shaw

Terry Hognason

Paul Shaw

Paul Shaw, Diego Link

Mark Phoenix

Simon Freeman, David Axt

SoundWeb Productions San Rafael,
CA: Michael J. Mani, Ryan S. Bucko

Paul K. Taylor

LICENCIAS

Sports Management Network:

John Caponigro, Mark Hoppen,
Michael Ellison

Garantía limitada de Electronic Arts

GARANTÍA - Electronic Arts garantiza al comprador original del software de Electronic Arts, por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de la compra, que el medio en el cual se ha grabado este programa para ordenador o consola carece de defectos materiales y humanos. Este programa y su correspondiente manual, son vendidos "tal cual", sin garantía explícita o implícita de cualquier tipo que fuere de parte de Electronic Arts. Electronic Arts no puede ser considerada como responsable por los daños o pérdidas de cualquier tipo que fueren y que pudieren resultar de la utilización de este programa. Electronic Arts se concede un periodo de noventa (90) días para reparar o reemplazar, según su criterio y sin costo adicional, cualquier producto software de Electronic Arts, enviado al Electronic Arts "Warranty Department" con los gastos postales pagados y con el recibo de compra correspondiente. Esta garantía se aplicará únicamente al uso natural. Esta garantía no se aplicará o será nula si el defecto en el software de Electronic Arts hubiese sido el resultado de abuso, una utilización irracional, una mala utilización o negligencia.

LÍMITES — todas las garantías implícitas aplicables a este producto, incluso aquellas de comercialización e idoneidad para un uso particular, están limitadas al periodo de noventa (90) días descrito arriba. en ningún caso, Electronic Arts será considerada como responsable de los daños especiales, indirectos o consecutivos que pudieren resultar de la posesión, uso o abuso de este programa. Estos términos y condiciones no afectan ni perjudican en ningún momento los derechos del comprador definidos por la ley, puesto que este es un consumidor que adquiere bienes fuera del transcurso de un negocio.

Regreso Del Programa Después De La Expiración De La Garantía

Para reemplazar un programa defectuoso después de la expiración del periodo de garantía de noventa (90) días, mientras las existencias lo permitan, enviar el cartucho original a la dirección de Electronic Arts indicada a continuación. Incluya una declaración del defecto, su nombre, su dirección y un eurocheque por 15,00 libras esterlinas.

Electronic Arts
Customer Warranty
P.O. Box 835
SLOUGH, UK
SL3 8XU

Si tiene alguna duda sobre este producto, el Servicio de Atención al cliente de Electronic Arts Software puede ayudarle. Llámenos de lunes a viernes al teléfono 91-754 55 40 de 10.00 de la mañana hasta las 2.00 de la tarde y desde las 4.00 hasta las 7.00 de la tarde -horario de nuestras oficinas.

Sega y Sega Saturn son marcas comerciales de SEGA ENTERPRISES, LTD. Este juego sólo tiene licencia para ser utilizado en el sistema Sega Saturn.

EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas comerciales e "If it's in the game, it's in the game" es una marca registrada de Electronic Arts. Todos los derechos reservados.

Agradecimientos especiales a todos los patrocinadores de *Andretti Racing*. Todos los productos de los patrocinadores y los nombres de las empresas son propiedad de sus respectivos propietarios.

Y un agradecimiento muy especial a IndyCar Productions por el metraje de los coches de carreras.

Goodyear (y su diseño) es una marca comercial de The Goodyear Tire & Rubber Company (en Canadá, Goodyear Canadá, Inc.). Utilizado con permiso.

RC es una marca registrada de Royal Crown Company, Inc.

Agradecimientos especiales a Gold Coast Motor Events Co. por proporcionar los materiales necesarios para *Andretti Racing*.

Thunderdome © 1996 Calder Park Raceway Pty Ltd. Thunderdome es una marca registrada de Calder Park Raceway Pty Ltd.

Algunas imágenes son cortesía de Corel Corporation.

Fabricado e impreso en Estados Unidos.

Software y documentación © 1996 Electronic Arts. Todos los derechos reservados.



Electronic Arts
P.O. Box 835,
Slough
Berkshire
England
SL3 8XU



Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

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

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4, 454,594/4, 462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.