

## Contenidos

Mindscape Bordeaux presenta



Ayudas disponibles :

[Presentación de Al Unser Junior.](#)

[Menú principal](#)

[Opciones](#)

[Juego campeonato](#)

[Juego cronometrado](#)

[Juego entrenamiento](#)

[Carrera](#)

[Copyrights](#)

[Asistencia técnica](#)

**F1 les ofrece ayuda de la opción ayuda del juego.**

## Presentación de Al Unser, Jr.

Nacido el 19 de abril de 1962, el hijo del cuádruple campeón de Indianapolis 500, Al Unser y sobrino del triple ganador Bobby Unser, es un especialista de la carrera de Indy Car.



Siguiendo los pasos de su padre y de su tío Al Unser Junior es en 1978, gracias a los tres años en los que corre en un sprint car, dos de los cuales compitiendo dentro de la serie World of Outlaws, una persona muy conocida. A partir de Ahí la lista de sus éxitos es asombrosa. (ver [Los Grandes Hitos de su Carrera](#)).

Una vez instalado el programa, utilicen el arranque de Windows 95 para poner en marcha **Al Unser, Jr. Arcade Racing™**. A continuación presionen la página de presentación y obtendrán la fotografía del Señor Al Unser, Jr. Desde ahí haga clic sobre **Ejecutar**, lo que pondrá en marcha el juego. O sino, si desean descargar el programa de su disco duro, hagan clic sobre **Desinstalar** y sigan las instrucciones que vayan apareciendo en su pantalla.

Aquí tienen algunos consejos del propio Señor Al Unser:

**Para ganar un campeonato hace falta todo un año, una carrera por aquí y otra por allá no son suficientes .Todas las carreras cuentan el mismo número de puntos y cada una de ellas es tan importante como la que le precede.**

**Ver también**  
[Menú principal](#)

## Los Grandes Hitos De Su Carrera



**1981** - Consigue los títulos SCCA Super Vee title y Rookie of the Year (Debutante del año) para el equipo de Rick Galles Racing. Vencedor de la Super Vee en Charlotte, North Carolina, Milwaukee, Wisconsin, y Brainerd, Minnesota.

**1982** - Es el ganador del campeonato SCCA CA-Am para el equipo de Rick Galles. Hizo sus pinitos en la Indy Car terminando quinto en la carrera California 500.

**1983** - Termina su primera temporada de la carrera Indy Car ocupando ma séptima posición de la clasificación del campeonato CART/PPG. Vencedor de la temporada "open-wheel" de la Pikes Peak Hill Climb.

**1984** - El día del padre del año 84 obtiene su primera victoria Indy Car en Portland International Raceway.

**1985** - Queda segundo en el campeonato CART/PPG tras su padre, en un reñido, 150 -151. Fue de la historia de la Indy Car la prueba más arriesgada y la primera vez que padre e hijo terminaron primero y segundo respectivamente en la clasificación del campeonato.

**1986** - Corre más carreras (14), recorre más kilómetros (3,782), y da más vueltas (2,188) que cualquier otro piloto para terminar el cuarto en la clasificación de CART/PPG. Se convierte a los 24 años en el campeón IROC (carrera internacional para campeones) más joven de la historia ganando tres de las cuatro pruebas que configuran la serie. Es nombrado co-presidente honorario de la ACTS (Coalición Americana para la Circulación y la Seguridad).

**1987** - Ocupa al terminar el año la tercera posición del campeonato CART/PPG. Por segundo año consecutivo vence en las "24 Horas" de Daytona y gana la IROC de Michigan.

**1988** - Consigue tres victorias en Indy Car. Termina la temporada ocupando la segunda posición del campeonato CART/PPG. Obtiene el segundo título IROC. Se le nombra co-capitan de la campaña educativa e informativa "Di no a la droga del equipo Valvoline.

**1989** - Termina en quinta posición del campeonato CART/PPG. Consigue su segunda victoria consecutiva de la carrera de Long Beach después de haber conseguido la primera posición en la orden de salida en la Indy Car.

**1990** - Gana por primera vez el campeonato CART/PPG. Gracias a las seis victorias conseguidas detenta el récord de la serie y deja su impronta con cuatro victorias consecutivas. Se convierte en el primer campeón automovilístico de Indianapolis de segunda generación. Termina segundo en la serie IROC.

**1991** - Continúa con su tarea de co-capitan de la campaña educativa e informativa "Di no a la droga" del equipo Valvoline. Termina tercero de la clasificación PPG Indy car. Termina por decimotercera vez dentro de los cinco primeros y acaba la temporada consiguiendo su

séptima victoria consecutiva. Participa en la serie IROC y en las 24 Horas de Daytona.

**1992** - Termina tercero del Campeonato del Mundo de 1992 PPG Indy Car. ¡Vencedor de la Indianapolis 500 ante Scott Goodyear por una diferencia de 43 milésimas de segundo (1,80m)!

### **¿ Están Ustedes preparados ?**

¿ Están Ustedes preparados para adentrarse en los circuitos más espectaculares de IndyCar del mundo ? ¡ Tendrán que conducir a velocidades increíbles contra los mejores pilotos del mundo y todo ello sobre 15 circuitos originales desde una simple vuelta de pista hasta los circuitos más peligrosos del mundo !. [Menú Principal](#)

## Menú Principal

Una vez cargado el programa **Al Unser, Jr. Arcade Racing**, hagan clic para obtener en su pantalla el **Menú Principal**.



Elijan un cierto número de opciones:

- Bandera** Verifiquen el [Juego Campeonato](#).
- Cronómetro** Prueben el [Juego Cronómetro](#)
- El Stand** ¿ Tal vez necesitan volver al [Juego Entrenamiento](#)
- Opciones** Elijan sus [Opciones](#).

De la zona inferior del menú podrán optar entre:

- Créditos** Para conocer a las personas que han creado el juego.
- Salir** Para salir de Windows 95.

## Opciones

En la parte inferior derecha del [Menú Principal](#) aparece una pantalla miniatura con las opciones. Pulsen el botón gris que está situado en la parte inferior derecha para abrir la pantalla de **Opciones**, donde pueden cambiar su periférico de control (teclado o joystick), el estilo de música, el tipo de vehículo, el idioma, o los detalles gráficos. Hagan clic en los emplazamientos sobre la pantalla o desenróllelos para poder leer las descripciones de cada opción.



### Definición del Teclado

Seleccionen los cuadros de texto para poder definir a través de su teclado las diferentes órdenes, girar a la derecha o a la izquierda, disminuir o aumentar la velocidad etc. La imagen nos muestra en todo momento las teclas que no han sido utilizadas. Hagan clic en un de los cuadros de texto, a continuación presionen sobre la tecla que vayan a utilizar. Si han optado por una caja de cambios manual (ver más abajo) podrán de la misma definir las teclas que les permitirán cambiar las marchas.

### Control Sonoro

Los dos iconos situados en la parte superior les permitirán modificar el volumen y el tipo de sonido de acompañamiento de la carrera. El cuadro de la derecha les mostrará una de las cuatro opciones sonoras existentes : "sin sonido" (no sound), "únicamente efectos sonoros "

(sound effects only), "efectos sonoros y diálogos" (sound effects and speech), "efectos sonoros, diálogos y música activados" (sound effects, speech and music on). Seleccionen este cuadro cuando quieran revisar las opciones. Están representadas por un icono altavoz.

Una vez que hayan activado la música podrán cambiarla utilizando un CD. Dos nuevos cuadros aparecerán bajo el que selecciona el sonido. "Test" les va a permitir escuchar un fragmento de la melodía activada y que aparecerá indicada en el cuadro adyacente. Hagan clic sobre "Hard", "Techno", "Fast", o "Auto". Para terminar con la audición no tienen más que hacer clic sobre "Stop".

### **Nivel de Dificultad**

Ustedes podrán elegir entre "Beginner" (Debutante 320 Km/h), "Normal" (330 Km/h), o "Hard" (Difícil 360 Km/h). A medida que vayan progresando en los niveles de dificultad se irán enfrentando con adversarios cada vez más inteligentes y con formas de conducir cada vez más agresivas. Cuanta mayor sea la velocidad máxima de sus coches más posibilidades tendrán de derrapar.

### **Caja de Cambios Manual/Automática**

Este cuadro les permite optar entre una caja de cambios manual o automática. Si se inclinan por la caja de cambios manual, pueden redefinir las teclas que corresponden a los cambios de marchas con los cuadros de texto que están situados en la parte inferior izquierda de la pantalla. (No podrán modificarlas si optan por la caja de cambios automática.)

### **Selección del Idioma**

Esta opción les permitirá acceder a la lista de idiomas en los que se ha editado el programa y que están representados por las banderas nacionales. Todas las pantallas del juego aparecerán en el idioma elegido.

### **Tipos de Visualización**

Ustedes podrán modificar el nivel de los detalles gráficos según sus preferencias. Disponen de un cierto número de posibilidades que podrán activar o desactivar a su gusto, los objetos en 3D situados al borde de la carretera, el paisaje de fondo etc. Prueben las diferentes opciones y elijan la que prefieran.

### **Calibrado del Joystick**

Si prefieren pilotar a partir de su joystick, comprueben que está conectado antes de poner en marcha el PC con Windows 95. Antes de utilizar el joystick tendrán que calibrarlo. Para ello seleccionen el cuadro joystick y opten por "Calibrate" calibrar. Desplacen su joystick en primer lugar al ángulo superior izquierdo y continuación al inferior derecho tecleando sobre fuego cada vez. Una vez lo hayan hecho seleccionen "OK" o "Cancel" (anular) si cambian de opinión.

### **Menú**

Esta opción les permite volver a la pantalla del [Menú Principal](#) desde donde podrán elegir otra opción o salir de la partida.



## Juego Campeonato

¡ Cuidado ! El juego campeonato les permitirá enfrentarse al resto de los participantes en los 15 circuitos originales y durante toda una temporada.

Para utilizar el Juego Campeonato:

1. Seleccionen la [bandera a cuadros](#) desde el Menú Principal.
2. Desde la [pantalla de selección de vehículo](#) tienen que efectuar tres operaciones. En primer lugar elijan el vehículo, lo que les permitirá optar entre los diez colores propuestos. En segundo lugar, seleccionen el cuadro **Player name** (nombre del jugador), **Backspace** (borrar) les va a permitir limpiar la pantalla. A continuación introduzcan su nombre (con un máximo de 19 caracteres) y pulsen **Enter** (entrar).  
¿Están preparados ? Pues entonces hagan clic en la **Bandera**.\*
3. El [Esquema del Circuito Indy](#) se inscribirá en su pantalla junto con el circuito actual. Hagan clic sobre uno de los esquemas y ...¡ BUENA CARRERA !

Van a tener :la sensación de estar dentro de sus vehículos y ante la bandera que anuncia la salida. Preparados, Listos... (Ver [Carrera](#).)

### Ver además

[Juego Cronometrado](#)

[Juego Entrenamiento](#)

## Juego Cronometrado

Esta posibilidad les permite pilotar dentro del circuito Indy Car que Ustedes elijan pero tal y como indica la [barra de estado](#).

Para utilizar el Juego Cronometrado:

1. Seleccionen el [cronómetro](#) desde el Menú Principal.
2. Desde la [pantalla de selección de vehículo](#) tienen que efectuar tres operaciones. En primer lugar elijan el vehículo, lo que les permitirá optar entre los diez colores propuestos. En segundo lugar seleccionen el cuadro **Player name** (nombre del jugador), **Backspace** (borrar) les va a permitir limpiar la pantalla. A continuación introduzcan su nombre (con un máximo de 19 caracteres) y pulsen **Enter** (entrar).  
¿Están preparados ? Pues entonces hagan clic en la **Bandera**.\*
3. El [Esquema del Circuito Indy](#) se inscribirá en su pantalla junto con el circuito actual. Hagan clic sobre uno de los esquemas y ...¡ BUENA CARRERA !

Se van a sentar dentro de sus vehículos respectivos y ante la bandera que anuncia la salida. Preparados, Listos... (Ver [Carrera](#).)

El límite de tiempo será renovado constantemente en cada punto de control (representado por arcos intermitentes sobre el circuito). Si Ustedes no consiguen pasar bajo el arco antes de que el cronómetro llegue a cero, la carrera se termina. Sin embargo si Ustedes lo consiguen, su límite de tiempo será prolongado. El nuevo límite dependerá del tiempo que le quedaba al alcanzar el punto de control precedente.

### Ver también

[Juego Campeonato](#)

[Juego Entrenamiento](#)

# Juego Entrenamiento

Si lo que desean es entrenarse en un circuito específico o acostumbrarse a su coche esta es la opción adecuada. Podrán elegir cualquiera de los quince circuitos disponibles y conducir sin limitación de velocidad y sin que ningún otro piloto venga a importunarles.

Para utilizar el Juego Entrenamiento:

1. Seleccionen [stand](#) desde el Menú Principal.
2. Desde la [pantalla de selección de vehículo](#) tienen que efectuar tres operaciones. En primer lugar elijan el vehículo, lo que les permitirá optar entre los diez colores propuestos. En segundo lugar seleccionen el cuadro **Player name** (nombre del jugador), **Backspace** (borrar) les va a permitir limpiar la pantalla. A continuación introduzcan su nombre (con un máximo de 19 caracteres) y pulsen **Enter** (entrar). ¿Están preparados ? Pues entonces hagan clic en la **Bandera**.\*
3. El [Esquema del Circuito Indy](#) aparecerá en su pantalla junto con el circuito actual. Hagan clic sobre uno de los esquemas y ...¡ADELANTE!

Están sentados dentro en su coche listos ante la bandera que anuncia la salida. Preparados, Listos... (Ver [Carrera](#).)

## Ver también

[Juego Campeonato](#)

[Juego Cronometrado](#)

## Carrera

### ¡ 3...2...1...Ya!

Y, aquí la palabra deja su lugar a la acción. El circuito dependerá de la simulación que hayan elegido ([Campeonato](#), [Cronometrado](#), o [Entrenamiento](#)). Cualquiera que sea el juego, ha llegado el momento clave. El ordenador controlará el vehículo durante toda la cuenta atrás, en cuanto llegue al 1, es su turno.

### Control de su Vehículo

Los mandos dependerán de las opciones que hayan elegido a través del menú [Opciones](#) menu: Podrán conducir a través del teclado o gracias a su joystick (sue deberán haber calibrado).

Guíen sus vehículos hacia la izquierda o hacia la derecha en las curvas intentando evitar al resto de los participantes.

Frenen cuando vayan a entrar en una curva cerrada y aceleren en las rectas para adelantar a sus adversarios.

Si han optado por una caja de cambios manual no olviden cambiar las marchas a medida que su velocidad aumente o disminuya.



### La Barra de Estado

La barra de estado que aparece en la zona superior de la pantalla les aporta una serie de datos importantes sobre su posicionamiento en la carrera. De izquierda a derecha los datos son los siguientes:

1. El récord mundial por vuelta de ese circuito
2. Su mejor marca por vuelta en el circuito donde se encuentren
3. El tiempo que le queda antes del siguiente punto de control (en Juego Cronometrado) o el tiempo ya transcurrido
4. Su posición en la carrera
5. El número de vueltas ya efectuadas/las que faltan para finalizar\*
6. Su velocidad actual medida en millas a la hora (1 MPH = 1,609 Km/h)
7. El número de vueltas por minuto actual (RPM)
8. La marcha con la que están corriendo en ese momento

\*Los cuadros de control del vehículo les aportan importantes datos.

### **Otras Teclas del Juego**

Durante la carrera pueden utilizar una serie de teclas predefinidas que les permitirán interrumpir, abandonar etc.

- P** Interrumpe la partida (cualquier otra tecla nos permitirá continuar).
- Q** Abandonar la carrera y volver a la selección del circuito (o al [Menú Principal](#) si nos encontramos en el [Juego Campeonato](#)).
- Esc** Abandona la carrera (IBM PC únicamente).
- 1** Para que aparezca en nuestra pantalla "nada", un mapa del circuito o una ampliación.

También pueden utilizar las teclas de Windows 95 (IBM PC únicamente) para abandonar la partida.

## Copyrights



Copyright Mindscape Burdeos S.A. 1995. Todos los derechos reservados.

**Al Unser, Jr. Arcade Racing™** es una producción de Worldscape SBU, publicado y distribuido por Mindscape, Inc., filial de Pearson.

**Ver también**

[Asistencia Técnica](#)

## Asistencia Técnica

Ante cualquier problema o disfuncionamiento del programa pónganse en contacto con nuestro servicio de asistencia técnica:

- Describan el tipo de problema y los pasos que se han dado, de manera que nosotros podamos reproducir el problema.
- Nombre/marca/modelo/velocidad de su ordenador.
- Copia de su archivo CONFIG.SYS.
- Copia de su fichero AUTOEXEC.BAT.
- Nombre/marca/modelo de su tarjeta de sonido.
- Nombre/marca/modelo de su tarjeta de video.
- Impresión del disco de control MS-DOS (para ello teclee CHKDSK y Enter).
- Nombre/marca/modelo de impresora que utilizan y si se trata de modelos con impresión en blanco y negro o color.
- La versión Windows y MS-DOS que utilizan.
- Para los productos bajo Windows y MPC , necesitamos una copia de sus ficheros WINDOWS.INI y SYSTEM.INI; que aparezcan en su directorio Window subdirectorio.

MUY IMPORTANTE: CUANDO NOS COMUNIQUEN SUS PROBLEMAS, SUGERENCIAS O PREGUNTAS, NO OLVIDEN INCLUIR LO SIGUIENTE:

- Número de fax.
- Número de teléfono de la oficina.
- Número de teléfono de su casa (o allí donde más tiempo utilicen el ordenador).

Si se encuentran en **Estados Unidos**, Pónganse en contacto con:

Mindscape, Inc.  
88 Rowland Way  
Novato, CA 94945

FAX:	(415) 897-5186
Telephone:	(415) 898-5157
BBS:	(415) 897-2867
Automated 800 Service:	(800) 409-1497 ; Este servicio puede ayauddarles a encontrar sus propias soluciones sin coste !
America Online keyword:	MINDSCAPE
CompuServe:	GO MINDSCAPE
Customer Service	(800) 234-3088

Si se encuentran en **Europa**, pónganse en contacto con:

Technical Services  
Mindscape International Ltd.  
Priority House, Charles Avenue  
Maltings Park, Burgess Hill  
West Sussex, RH15 9PQ  
England, United Kingdom

Desde el **extranjero**:

FAX:	<Prefijo Internacional> 44 1444 248996
Teléfono:	<Prefijo Internacional> 44 1444 239600

Desde el **Reino Unido**:

FAX:	01444 248996
Teléfono:	01444 239600

(Lunes - Viernes, de 09h30 a 13h y de 14h a16h30)

Si se encuentran en **Australia** o **New Zealand**, pónganse en contacto con:

Mindscape, Inc.

5/6 Gladstone Road  
Castle Hill, New South Wales  
Australia 2154

FAX: 02 8992348  
Teléfono: 02 8992277

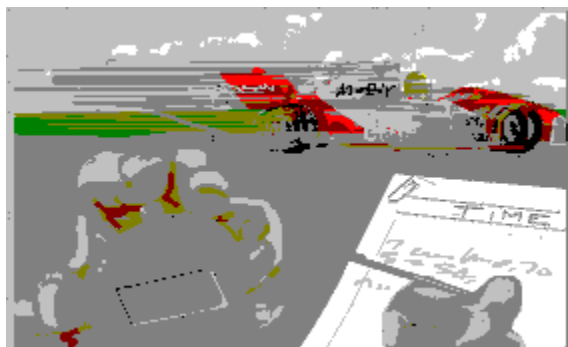


## Ejecutar Juego Campeonato



Ver [Juego Campeonato](#).

## Ejecutar Juego Cronometrado



Ver [Juego Cronometrado](#)

## Ejecutar Juego Entrenamiento



Ver [Juego Entrenamiento](#).

## **Abrir Pantalla Opciones**

Hagan clic en el pequeño botón gris que se encuentra en el ángulo inferior derecho para abrir la pantalla [Opciones](#) .

**Créditos** # Credits\$ Credits  
Nos permite conocer a las personas que han creado el juego.

# Salir

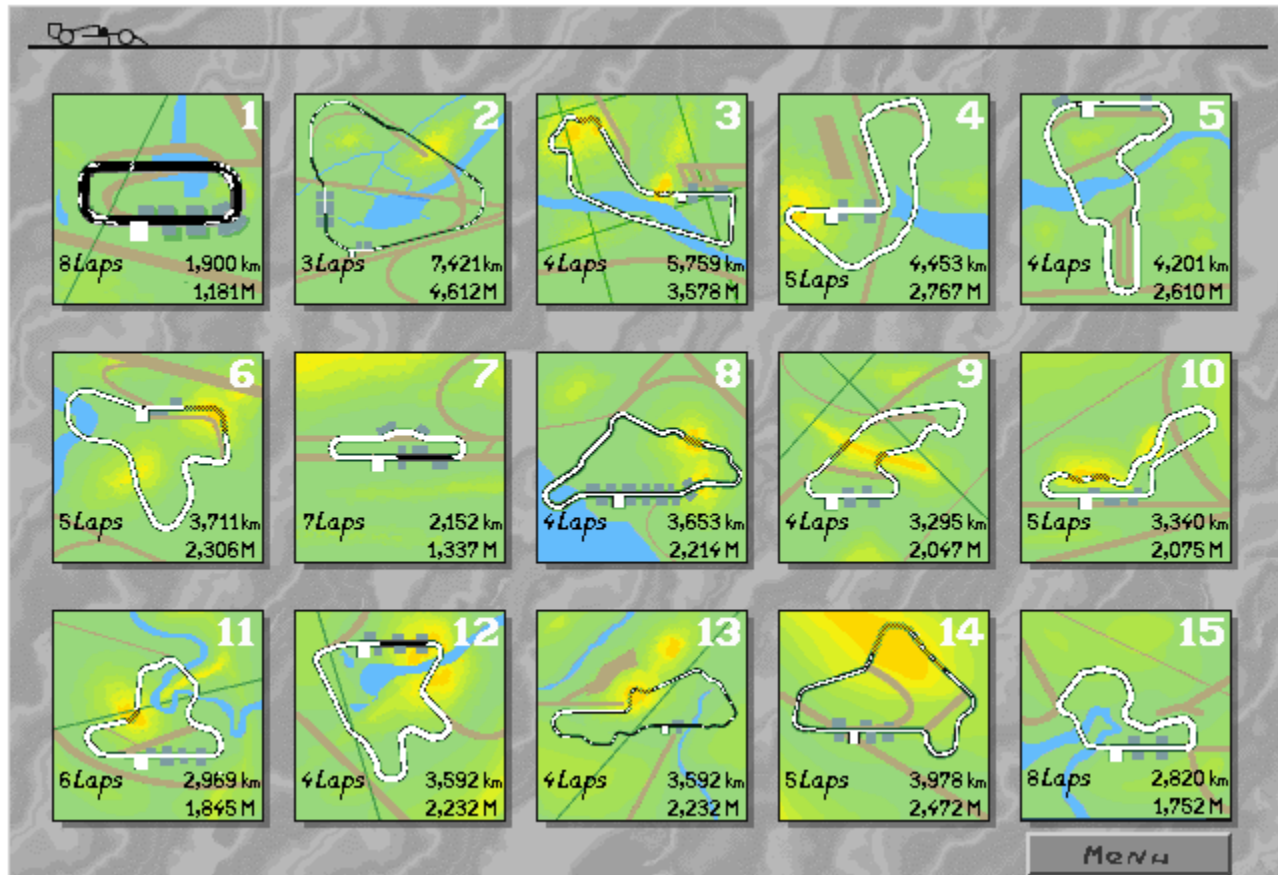
Salir a Windows 95.

## Pantalla para la Selección de Vehículo



\*Nota: Desde la pantalla de selección de vehículos podrán hacer clic sobre el icono disco que les permitirá salvaguardar dentro del Juego Campeonato. Para volver al [Menú Principal](#) no tendrán más que seleccionar el icono Menú sin necesidad de arrancar la función en el que se encuentran.

## Esquemas de los Circuitos Indy



Una vez seleccionen un circuito, éste aparecerá sombreado. ¡Hagan clic para PONERLE EN MARCHA!



## **Definición del Teclado**

Seleccionen los cuadros de texto para poder definir a través de su teclado las diferentes órdenes, girar a la derecha o a la izquierda, disminuir o aumentar la velocidad etc. La pantalla nos muestra en todo momento las teclas que no han sido utilizadas. Hagan clic en un de los cuadros de texto, a continuación presionen sobre la tecla que prefieren utilizar. Si han optado por una caja de cambios manual (ver icono de caja de cambios a la derecha de esta pantalla) podrán de la misma definir las teclas que les permitirán cambiar las marchas.

## **Control Sonoro**

Los dos iconos situados en la parte superior les permitirán modificar el volumen y el tipo de sonido de acompañamiento durante la carrera. El cuadro de la derecha les mostrará una de las cuatro opciones sonoras existentes : "sin sonido" (no sound), " únicamente efectos sonoros " (sound effects only), "efectos sonoros y diálogos" (sound effects and speech), "efectos sonoros, diálogos y música activados" (sound effects, speech and music on). Seleccionen este cuadro cuando quieran revisar las opciones. Están representadas por un icono altavoz.

Una vez que hayan activado la música podrán cambiarla utilizando un CD. Dos nuevos cuadros aparecerán bajo el que selecciona el sonido. "Test" les va a permitir escuchar un fragmento de la melodía activada y que aparecerá indicada en el cuadro adyacente. Hagan clic sobre "Hard", "Techno", "Fast", o "Auto". Para terminar con la audición no tienen más que hacer clic sobre "Stop".

## **Nivel de Dificultad**

Ustedes podrán elegir entre "Beginner" (Debutante 320 Km/h), "Normal" (330 Km/h), o "Hard" (Difícil 360 Km/h). A medida que vayan progresando en los niveles de dificultad se irán enfrentando con adversarios cada vez más inteligentes y con formas de conducir cada vez más agresivas. Cuanta mayor sea la velocidad máxima de sus coches más posibilidades tendrán de derrapar.

## **Caja de Cambios Manual/Automática**

Este cuadro les permite optar entre una caja de cambios manual o automática. Si se inclinan por la caja de cambios manual, pueden redefinir las teclas que corresponden a los cambios de marchas con los cuadros de texto que están situados en la parte inferior izquierda de la pantalla. (No podrán modificarlas si optan por la caja de cambios automática.)

## Selección del Idioma

**Al Unser, Jr. Arcade Racing** está disponible en varios idiomas. La bandera que aparece indica el idioma de la versión que han adquirido y que no pondrán cambiar.

## **Tipos de Visualización**

Ustedes podrán modificar el nivel de los detalles gráficos según sus preferencias. Disponen de un cierto número de posibilidades que podrán activar o desactivar a su gusto, los objetos en 3D del borde de la carretera, o el paisaje de fondo etc. Prueben las diferentes opciones y elijan la que prefieran.

## **Calibrado del Joystick**

Si prefieren pilotar a partir de su joystick, comprueben que está conectado antes de poner en marcha el PC con Windows 95. Antes de utilizar el joystick tendrán que calibrarlo. Para ello seleccionen el cuadro joystick y después opten por "Calibrate" calibrar. Desplacen su joystick en primer lugar al ángulo superior izquierdo y continuación al inferior derecho tecleando sobre fuego cada vez. Una vez lo hayan hecho seleccionen "OK" o "Cancel" (anular) si cambian de opinión.

## Menú

Esta opción les permite volver a la pantalla del [Menú Principal](#) desde donde podrán elegir otra opción o salir de la partida.



