

取扱説明書

NEWMAN/HAAAS

INDYCAR



featuring

*Nigel Mansell*

ナイジェルマンセル・インディカー



MEGA DRIVE

Acclaim®



**ご注意**

次の注意事項を守って、ゲームをお楽しみください。  
お子様がゲームを楽しむ前に、保護者の方も必ずご確認ください。

- ゲームをするときは、健康のため、1時間ごとに、適度な休憩を必ずとってください。また、極度に疲労している時や、睡眠不足の時はゆっくり休み、完全に回復してからプレイしてください。
- ゲームをするときは、部屋を明るくし、テレビ（モニター）からはできるだけ離れて、プレイしてください。
- 過去に、強い光の刺激や、テレビ画面などを見ていたとき、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失を経験したことのある人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしている最中に、このような症状が起きた場合や、身体に異常を感じた場合は、すぐにプレイを中断し、医師と相談してください。

このたびは、(株)アクレイムジャパンのメガドライブ用ゲームソフト「ナイジェルマンセル・インディカー」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ゲームを始める前に、この「取扱説明書」をお読みいただき、正しい使用方法でプレイをお楽しみください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、ご面倒ですが、下記住所宛て、書面にてお送りください。なお、お送りの際は、住所、氏名(保護者)、電話番号と、お子様の名前、年令も必ずお知らせください。

株式会社アクレイムジャパン

〒144 東京都大田区蒲田5-28-4明治生命蒲田東ビル

# CONTENTS

■ エンジンスタート	1
■ イグニッションオン	2
■ モード説明 <sup>せつめい</sup>	3
■ サーキットの選択 <sup>せんたく</sup>	5
■ インディカーのセッティング	7
■ 仕様変更 <sup>しょうへんこう</sup>	9
■ 画面説明 <sup>がめんせつめい</sup>	12
■ ピットストップ	13
■ フラッグシグナル	14
■ レースポイント	15
■ ナイジェルからのアドバイス	16
■ 伝説の男ナイジェル・マンセル <sup>でんせつ おとこ</sup>	17
■ ヒストリーオブナイジェル・マンセル	19



# エンジンスタート

君には想像できるか？ 美しささえも感じさせるインディカーがオーバー300Km/hで地を這うようにバンクに突っ込んでいく姿を……。

百戦練磨の強者達を相手に、遥か彼方のチェッカーフラッグをうけるための磨き抜かれたテクニックを……。

魂と肉体のすべてをかけてスピードの限界に挑戦するときに試される真の勇気を。想像だけではないのだ。

なぜならこの「ナイジェル・マンセル インディカー」で今君はインディのパドックに立っているのだ！ 特別にセッティングされたインディカーのコクピットでスタートを待つ君！

ピットクルーが勝利の歓喜を上げる中、フィニッシュラインに向けてアクセルを踏み込む君！

スタートのグリーンフラッグからフィニッシュのチェッカーフラッグまで、伝説の男ナイジェル・マンセルとなり、あのレッド5を操ってインディの“世界”と“音”を体験できるのだ。

アメリカ、オーストラリアのタフでハードなサーキットをドライブする時、君のレース知識と勘が極限まで試されるのだ。

様々な状況に対応するためのセッティング。君をあらゆる面でサポートするエキスパートチーム。ズラッと並んだ第一線のインディカー。そして君と同じく闘志をむき出しにしたライバル達。これが本物のインディカーレースに一番近い体験だ！！

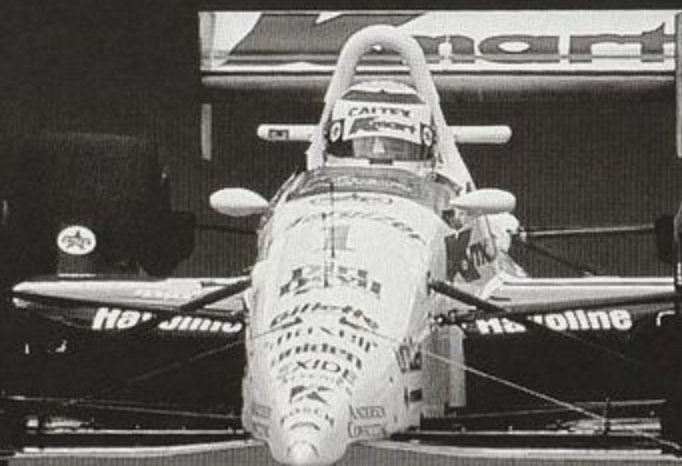


レースは今まさにスタートをむかえ、君はスターティンググリッドの最前列で集中力を高めている。ヘルメットをかぶりストラップが体を締め付けるとき、君のハートは高鳴るビートを刻む。グランドスタンドの歓声が数十個のキャブレターの様に唸りを上げるとき、ガソリンのにおいが君の鼻孔にツンと入ってくる。さあグリーンフラッグが振られるぞ！  
スタンバイOK・・・エンジンスタート！！

## イグニッションオン

- 1 メガドライブ本体の電源スイッチがオフになっていることを確認してください。
- 2 メガドライブの取扱説明書に記載されている通りにカートリッジを本体に装着してください。
- 3 メガドライブ本体の電源スイッチをオンにしてください。「ナイジェルマンセル・インディカー」のタイトル画面が表示されます。

**注意！** カートリッジを抜き差しする場合は、必ず本体の電源スイッチをオフにしてからおこなってください。



# モードの説明

「ナイジェルマンセル・インディカー」ではレースの種類と、コースを選択することができます。それぞれ方向ボタンで選択し、A, B, またはCボタンで決定してください。



## プレイヤー

1プレイヤー、1プレイヤーズプリット、または2プレイヤーを選択できます。1プレイヤーモードは、プレイヤーのインディカーのみの画面表示、1プレイヤーズプリットモードは画面の上半分にプレイヤーのインディカー、下半分をコンピューターのインディカー（マイケル・アンドレッティ）が走ります。2プレイヤーモードはプレイヤー同士の対戦モードです。

## サウンド

レースサウンドのみ、またはレースサウンド&音楽のいずれかを選択できます。



## パスワード

シーズンを通してレースに参戦するのであれば、  
君自信のパスワードを入力できます。

## レースモード

アーケードもしくはシミュレーションのどちらかを選<sup>せんたく</sup>択します。

アーケード・・・インディカーのセッティング、  
ピットインが自動的<sup>じどうてき</sup>に行われま<sup>おこな</sup>す。  
イエローフラッグルール、  
プラクティスは採用<sup>さいよう</sup>されません。

シミュレーション・・・インディカーセッティング、  
ピットインはプレイヤー自身<sup>じしん</sup>が行<sup>おこな</sup>います。  
イエローフラッグルール、  
プラクティスが採用<sup>さいよう</sup>されます。

## コンペティション

フルシーズンでの参戦<sup>さんせん</sup>、または1レースのみの参戦<sup>さんせん</sup>  
かを選<sup>せんたく</sup>択できます。



# サーキットの選択

かいさいち  
開催地

15カ所の国際インディカーサーキットの中から1つのコースを選択することもできます。フルシーズンでの参戦は全15サーキットを転戦します。

それぞれの選択が終了したら、方向ボタンでEXITを選択してA, B, またはCボタンを押してください。



サーファーズパラダイス  
クインズランド オーストラリア

フェニックスインターナショナルレースウェイ  
フェニックス アリゾナ

ロングビーチ  
ロングビーチ カリフォルニア

ミルウォーキーマイル  
ミルウォーキー ウィスコンシン

ベレアイルパークレース  
デトロイト ミシガン

ポートランドインターナショナルレースウェイ  
ポートランド オレゴン

ハーベイクレイフフロントエアポ  
クリーブランド オハイオ

エクスピションプレイス  
トロント オンタリオ

ミシガンインターナショナルスピードウェイ  
ブルックリン ミシガン

ミッドオハイオスピードウェイ  
レキシントン オハイオ

ニューハンプシャーI.N.S.スピードウェイ  
ルートン ニューハンプシャー

パシフィックプレイス  
バンクーバー BC

ロードアメリカ  
エルハートレイク ウィスコンシン

ナザレススピードウェイ  
ナザレス ペンシルバニア

ラグナセサレースウェイ  
モントレイ カリフォルニア



コース <sup>きょり</sup> 距離	アーケイドラップ	シミュレーションラップ
2.795マイル	4ラップ	7ラップ
1マイル	10ラップ	20ラップ
1.59マイル	6ラップ	11ラップ
1マイル	10ラップ	20ラップ
2.1マイル	4ラップ	8ラップ
1.95マイル	5ラップ	10ラップ
2.369マイル	5ラップ	9ラップ
1.78マイル	5ラップ	9ラップ
2マイル	13ラップ	25ラップ
2.25マイル	5ラップ	9ラップ
1.058マイル	10ラップ	20ラップ
1.677マイル	5ラップ	10ラップ
4マイル	3ラップ	5ラップ
1マイル	10ラップ	20ラップ
2.214マイル	4ラップ	8ラップ



# インディカーの セッティング

## <MODIFY CAR> (仕様変更)

君のインディカーの5つの主要部分のセッティングを決めることができます。仕様変更の項を参照してください。

## <DASHBOARD> (ダッシュボード)

レース中、画面に次のインフォメーションが表示されています。現在のプレイヤーのポジションや、トップの車のポジション。ベストラップのタイム、現在のラップタイムや、前方を走る車とのタイム差。燃料計。現在のラップ数と現在の順位。現在のギア。スピードメーター。

## <CONTROL> (ボタン配置変更)

コントローラーのボタン配置をそれぞれアクセル、ブレーキ、シフトアップ、シフトダウンに変更でき





ます。方向ボタンで変更したい項目、accelerate (アクセル)、brake (ブレーキ)、up gear (シフトアップ)、down gear (シフトダウン) に矢印をあわせ相当するボタンを押してください。

<NAME ENTRY> (名前入力)

レースにフルシーズン参戦する場合、ポイントと順位を記録するために君の名前を入力してください。

<MPH/KPH> (速度表示)

マイル表示かキロメートル表示かを選択できます。

<MANUAL/AUTO> (ギアの選択)

マニュアルギアかオートマチックギアかを選択できます。

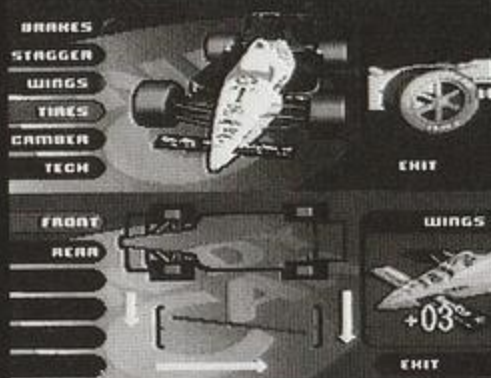
選択が終了したら方向ボタンでEXITを選択してA, B, またはCボタンを押してください。





## しょうへんこう 仕様変更

君のインディカーは以下の5つの主要部分でセッティングの仕様を変更することができます。変更したい項目にカーソルを合わせA、B、またはCボタンをおしてください。



### <BRAKES>

「ソフト(柔らかい)」、「ミディアム(普通)」、「ハード(固い)」の3種類のうち、1つ選択することができます。普通のコースの場合、「ソフト」に設定しますが、複雑なコースになるほど、「ハード」に設定しなければなりません。ブレーキの設定を変更するときは、十字ボタンで「左」または「右」を押します。設定が終了したら、スタートボタンをおしてください。

### <STAGGER>

4つのタイヤそれぞれを、0.4インチまで変更することができます。トラックコースの場合、車がベンドに大きく傾くように調節しなければなりません。たとえば、左に曲がるカーブが多ければ、右側のタイヤを若干大きくすることによって、車が左前方向に傾き、結果的に車がコーナーを曲がりやすくなります。外側に固いタイヤ、内側にそれより柔らかいタイヤを使い、タイヤに加わる磨耗量のバランスをとることもできます。市街地コースでは、タイヤの調節は行うべきではありません。十字ボタンの上キーまたは下キーを押して、変更したいタイヤを選択します。「左」で0.1



インチずつ下げ、「右」で0.1インチずつ増やすことができます。

設定が終了したら、スタートボタンを押してください。

### <WINGS>

リアおよびフロントウイングの角度を3° から19° の範囲で調節  
できます。フロントウイングの角度が大きい場合、ハンドリング  
がよくなります。リアウイングの角度が大きい場合、カーブやベ  
ンドで車が滑りにくくなります。ただし、ウイングの角度を大き  
くすることによって、加速が悪くなり最高速度も下がります。ま  
たタイヤも磨耗しやすくなります。カーブの多い市街地コースの  
場合、ウイングの角度を大きく設定するのがよく、スピードが重  
要なトラックコースの場合、ウイングの角度を小さく設定するの  
が理想的になります。十字ボタンの上キーまたは下キーを押して  
角度を設定します。「左」で角度を小さくし、「右」で角度を大き  
くすることができます。設定が終了したら、スタートボタンを押  
してください。

### <CAMBER>

4つそれぞれのタイヤサスペンションを変更できます。これによ  
り左右どちらかにオーバーステアを最大3° まで設定すること  
ができます。これによってウイングの効果を補います。ウイング  
によって下方向に力が加わると、サスペンションに圧力がかかり  
タイヤの外側が空中に浮きます。その結果タイヤが激しく磨耗し  
ます。キャンバーはタイヤの角度を変更し、路上に接触するタイ  
ヤをより平坦にすることによって、下方向の圧力を緩和します。  
トラックコースの場合、多いカーブの内側にくるタイヤのキャン  
バーを高くするといいでしょう。たとえば、左カーブでは左側の  
タイヤのキャンバーを高くします。市街地コースでは両方のカー  
ブがあるので、4つのタイヤすべてのキャンバーを小さくします。



ほうこう うえ または した お へんこう  
方向ボタンの上キーまたは下キーを押して、変更したいキャンバ  
ーを選択します。「左」でキャンバーを小さくし、「右」で大きく  
することができます。せってい しゅうりょう  
設定が終了したら、スタートボタンを押し  
てください。

## テックオプション

オプションをへんこう へんこう ぶつりてき ちから くうき  
変更したあと、その変更によって物理的な力や空気  
りきがく ちから か しり ばあい  
力学的な力がどう変わったか知りたい場合、「TECH」オプション  
を選択します。あか しめ やじるし ぶつりてきちから  
赤いパッチはグリップを示し、矢印は物理的な力  
あらわ み くるま えいきょう じっさい て  
を表していますが、これを見ると車にどのような影響が実際に  
出るかよそう ことができます。「TECH」スクリーンの画面下では、  
くるま ぜんご やじるし ひょうじ くるま ぜんご くわ した  
車の前後に矢印が表示されています。これは車の前後に加わる下  
ほうこう ちから しめ やじるし なが ちから つよ  
方向の力を示しています。矢印が長いほど、力が強くなります。  
くるま した やじるし くるま おも りょう やじるし  
車の下にある矢印は、車にかかる重さの量です。これも、矢印が  
なが おも つよ やじるし ま かたむ  
長いほど重さが強くなります。これらの矢印に混ぜて、傾いて  
いるバーがありますが、これはくるま したほうこう ちから  
車にかかる下方向の力がどのよう  
はいぶん しめ さ ちから  
に配分されているかを示します。バーが下がっているほど、力は  
おお かたむ ひだりがわ くるま ぜんほう  
大きくなります。たとえば傾いたバーがその左側（車の前方）で  
たか みきかわ くるま こうほう ひく くるま  
高くなっていて、右側（車の後方）で低くなっていれば、この車  
のフロントにかかるおも ひかくてきちい わる  
「重さ」は比較的小さく、ステアリングが悪  
くなります。かたむ ぎゃく おも  
もし傾きが逆になっていれば、リアにかかる重さが  
ちい くるま すべ がめん うえ  
小さくなるので、車はカーブで滑りやすくなります。画面の上  
は、くるま ふかんず せんたく たくてい いろ  
車の俯瞰図があります。ここでは選択したタイヤが特定の色  
ひょうじ なが ちようほうけい ひょう  
で表示されます。タイヤのグリップは、タイヤの中に長方形で表  
じ したほうこう ちから そうりょう あらわ  
示され、ここにかかる下方向の力の総量を表します。

# がめんせつめい 画面説明

げんざい  
現在のラップ数  
げんざい しゅんい  
と現在の順位

げんざい  
スピードメーター・現在のス  
ピードがキロかマイルで表示

ねんりょうけい  
燃料計・  
のこ  
のこ  
残りの燃料



げんざい  
現在のギア

べすとらっぷのタイム、げんざい  
現在のラップタイムや、ぜんぽう  
前方を走るくるまとのタイム差

げんざい  
現在のプレイヤーのポジシ  
ョンや、とっぷのくるまのポジシ  
ョンなど上から見たコース

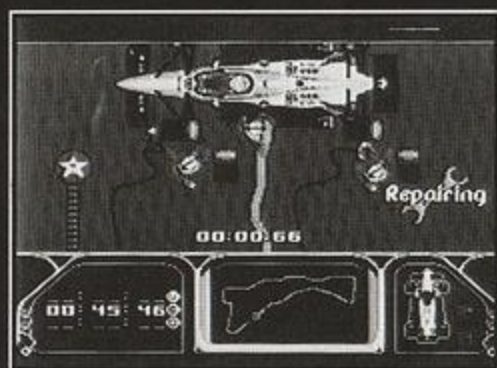
## きほんそうさ 基本操作





## ピットストップ

ガソリンが残り少なくなったり、タイヤのグリップが低下してきたらピットインだ。ピットインするには、車をピットレーンに入れスピードを落とします。



アーケードモードではピットレーンに入ると自動的にピット作業が行われます。シミュレーションモードではピット作業はプレイヤーが行います。A、B、Cボタンを押すことによって以下のピット作業を中止することができます。

Aボタン：燃料補給。

Bボタン：タイヤ交換。

Cボタン：破損修理。

**注意**：車が完全に止まる前に、A、B、Cボタンを押すと、今回のピットストップは「ストップ・アンド・ゴー」になります。「ストップ・アンド・ゴー」とは、ブラックフラッグを浴びてピットインした時など、ピットタイムを短くしたい場合に有効です（詳細については「フラッグシグナル」を参照）。1レース中のピットインの回数には制限がありませんが、ピットストップを繰り返すと、ピットインによるタイムロスが増えますので計画的に行いましょう。

# フラッグシグナル

## ●グリーンフラッグ

レースのスタートまたは再スタートを意味します。

## ●イエローフラッグ

コース上に危険があるので速やかにスローダウンして現在の位置をキープし注意せよとゆう意味です。この時他の車の追い越しは禁止です。もし追い越した場合ブラックフラッグを受けレースでのラップを失います。

## ●ブラックフラッグ

この旗を受けたドライバーは速やかにピットインしなければなりません。これを無視した場合は以下のようになり、レース失格となります。

1. レースを続けてラップを重ねても無効になる。
2. レーサーが即座に失格、全得点が無効になる。

\*このゲームの場合、次の場合でもブラックフラッグを受けることがあります。

1. イエローフラッグの時に他の車を追い越す。
2. シミュレーションモードで、ピットレーンの速度制限100MPH/100KMHを無視する。

## ●ホワイトフラッグ

現在のラップが最終ラップであることを示します。

## ●チェッカーフラッグ

レースの終了を意味します。またトップの選手に対して後ろでまだ他の車が走っていることを示します。



## レースポイント

レースが終わると、「順位結果」が画面に表示されます。ポイントは、最終ラップ数、予選最高タイムの他、最終順位に応じて与えられます。各レースで獲得したポイントは加算され、フルシーズンを通じての最終順位が決定します。

POS	DRIVER	POINTS
1	MARSELL	20
2	DIROSA	16
3	FARNSWORTH	14
4	ADRETTI	12
5	FARHILL	10
6	FEINSTEIN	8
7	HERDRICKSON	6
8	JOHNSON	5
9	SAMUELS	4
10	DE LUCIA	3
11	BEARD	2
12	STEVENS	1
	POLE POS DIROSA	1
	LEAD LAPS MARSELL	1

## チャンピオンシップポイント

フルシーズンでの最終目標は、チャンピオンシップポイントを獲得することです。全レースで勝利をものにすることは非常に難しいことですが、どのレースでも最善を

順位	ポイント
1位	20
2位	16
3位	14
4位	12
5位	10
6位	8
7位	6
8位	5
9位	4
10位	3
11位	2
12位	1
予選最高タイム	1
最高ラップ回数	1

# ナイジェルからの アドバイス

コースにおいて数々の死闘を繰広げてきたナイジェルからインディルキーの君に贈るアドバイスがあります。

- 各ターンではコーナーのイン側ギリギリのラインを通ろう！
- スピードとエンジン回転数に注意して迅速にギアチェンジをしてシフトタイムロスを最小限に！
- マシンのセッティングはコースのタイプを考慮に入れて行おう！
- 4つのターンだけのオーバルコースなのか？それともヘアピンやシケインがある普通のコースなのか？



でんせつ おとこ  
伝説の男

## ナイジェル・マンセル

モータースポーツの歴史の中で、ナイジェル・マンセルはあのエマーソン・フィッティパルディやマリオ・アンドレッティらと同じ様に語られる。

ナイジェルは1953年8月8日、イギリスに生まれた。

カートレースで腕を磨き、1977年にフォーミュラ・フォードで42回出場、32回優勝という華々しい結果を上げる。

しかしその後、彼を首の負傷が襲った。医師は彼に二度とレースに復帰するのは無理だろうと言ったが、彼はそれが間違いだと自ら証明するために病院を出た。

1年後、レースの資金調達のために家を売り、ついに不死鳥のごとくナイジェルはコースに戻ってきたのだ。そして1979年にはインターナショナル・トロフィーレースで見事優勝し、完全に復活したのだ。

1980年、オーストラリアGPでマリオ・アンドレッティのチームメイトとしてF1でのデビューを果たし、翌1981年からロータスのセカンドドライバーとしてフルシーズン戦うようになる。

しかし1987年、<sup>ねん</sup> とも <sup>ひげき</sup> 悲劇 <sup>かれ</sup> が <sup>おそ</sup> 彼 <sup>を</sup> 襲 <sup>った</sup>。

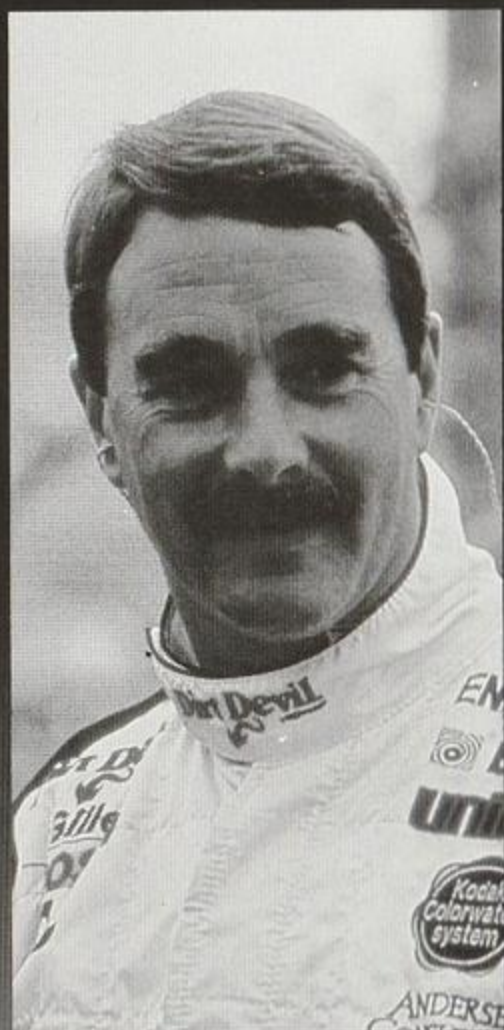
ナイジェルは<sup>すすか</sup> 鈴鹿 <sup>につぼん</sup> での <sup>よせんちゆう</sup> 日本GP <sup>の</sup> 予選 <sup>中</sup> の <sup>クラッシュ</sup> クラッシュ <sup>で</sup> 脊 <sup>せき</sup> 髄 <sup>すい</sup> を <sup>ほんお</sup> 12本 <sup>おおげが</sup> 折ると <sup>お</sup> いう <sup>かれ</sup> 大怪我 <sup>を</sup> 負 <sup>って</sup> しま <sup>った</sup>。だが <sup>い</sup> 彼は <sup>その</sup> その <sup>シーズンの</sup> シーズンの <sup>ドライバーズ</sup> ドライバーズ <sup>チャンピオン</sup> チャンピオン <sup>シップ</sup> シップ <sup>で</sup> 2位 <sup>に</sup> 輝 <sup>いた</sup>。

1992年<sup>ねん</sup> 8月<sup>がつ</sup>、1971年<sup>ねん</sup> の <sup>ジャッキー</sup> ジャッキー・<sup>スチュアート</sup> スチュアート <sup>以来</sup> 以来、<sup>いらい</sup> イギリス <sup>じん</sup> 人 <sup>えいかん</sup> ドライバーズ <sup>て</sup> チャンピオン <sup>の</sup> の <sup>栄冠</sup> 栄冠 <sup>を</sup> 手 <sup>に</sup> 入 <sup>れた</sup>。そして <sup>い</sup> F1 <sup>きろく</sup> の <sup>つぎつぎ</sup> 記録 <sup>を</sup> 次 <sup>々に</sup> 塗 <sup>りか</sup> 変 <sup>えて</sup> い <sup>った</sup>。

シーズン<sup>さいたゆうしょう</sup> 最多 <sup>ねん</sup> 優勝 <sup>かい</sup> (1992年、9回) <sup>さいた</sup> 最多 <sup>さいた</sup> ポール <sup>さいた</sup> ポシ <sup>ねん</sup> ション <sup>かい</sup> (1992年、14回) <sup>さいたれんぞくゆうしょう</sup> 最多 <sup>さいた</sup> 連続 <sup>ねん</sup> 優勝 <sup>かい</sup> (1992年、5回) <sup>かい</sup> ナイジェル <sup>めいじつ</sup> は <sup>せかい</sup> 名実 <sup>ちやん</sup> ともに <sup>た</sup> 世界 <sup>の</sup> の <sup>てん</sup> 頂 <sup>点</sup> に <sup>た</sup> 立 <sup>った</sup> の <sup>だ</sup>。

「<sup>ひ</sup> ライオン・<sup>たま</sup> ハート」<sup>よ</sup> 「火 <sup>の</sup> の <sup>たま</sup> 玉 <sup>ボーイ</sup> ボーイ」 <sup>きろく</sup> など <sup>よ</sup> と呼 <sup>ば</sup> れ <sup>る</sup> ” <sup>きろく</sup> 記録 ” <sup>きおく</sup> と <sup>おお</sup> とも <sup>に</sup> ” <sup>おお</sup> 記憶 ” <sup>の</sup> に <sup>おお</sup> 残 <sup>る</sup> <sup>おお</sup> ドライバ <sup>ー</sup> ー <sup>として</sup> として <sup>おお</sup> 多 <sup>く</sup> 多 <sup>く</sup> の <sup>あ</sup> ファン <sup>に</sup> に <sup>あい</sup> 愛 <sup>され</sup> され、1993年 <sup>ねん</sup> から <sup>せんしゆ</sup> イン <sup>せんしゆ</sup> ディ <sup>せんしゆ</sup> カ <sup>せんしゆ</sup> ー <sup>せんしゆ</sup> 選 <sup>せんしゆ</sup> 手 <sup>けん</sup> 権 <sup>けん</sup> に <sup>さん</sup> 参 <sup>せん</sup> 戦 <sup>せん</sup> す <sup>る</sup> こ <sup>と</sup> に <sup>な</sup> る <sup>こ</sup>。

<sup>かれ</sup> 彼の <sup>イン</sup> イン <sup>ディー</sup> ディ <sup>での</sup> の <sup>キャ</sup> キャ <sup>リア</sup> リア <sup>は</sup> は <sup>まだ</sup> まだ <sup>始</sup> 始 <sup>まった</sup> ま <sup>った</sup> ば <sup>か</sup> かり <sup>な</sup> の <sup>だ</sup>。





# ヒストリー オブ ナイジェル・マンセル

1992年<sup>ねん</sup>9月<sup>がつ</sup>18日<sup>にち</sup> ナイジェルはニューマン・ハース・インディ・レーシングチームからインディカー選手権<sup>せんしゅけん</sup>に参戦<sup>さんせん</sup>すると発表<sup>はっぴょう</sup>。

1993年<sup>ねん</sup>この年<sup>とし</sup>ナイジェルはインディカー選手権<sup>せんしゅけん</sup>のルーキーとしてインディ史上<sup>しじょうだれ</sup>誰<sup>は</sup>よりも早く<sup>はや</sup>100万<sup>まん</sup>ドルをかせ稼<sup>かせ</sup>いだのだ。

フェニックスの練習<sup>れんしゅうそうこう</sup>走行<sup>き</sup>で300Km/h<sup>ちか</sup>近いスピードでクラッシュしたが、<sup>ふっかつ</sup>またも復活<sup>みこと</sup>しインディアナポリスでの500マイルレースでは見事<sup>い</sup>3位<sup>い</sup>でフィニッシュした。

ナイジェルの経歴<sup>けいれき</sup>はレーサーとしてだけでなく、“人間”<sup>にんげん</sup>ナイジェル・マンセルとしても素晴<sup>すばら</sup>しいものである。それは「イギリスの愛<sup>あい</sup>すべき息子<sup>むすこ</sup>」と呼ばれ英国女王にも愛<sup>あい</sup>されていることが証明<sup>しょうめい</sup>している。





## しょうじょう ちゅうい 使用上のご注意

カートリッジは精密機器せいみつぎきですので、とくに次のことに注意してください。

### ●電源でんげんOFFをまず確認かくにん

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体の電源スイッチかなら ほんたいをOFFにしておいてください。電源スイッチをONにしたまま無理むりにカートリッジを抜き差しすると、故障こしょうの原因げんいんになります。

### ●端子部たんしぶには触れないで

カートリッジの端子部たんしぶに触れたり、水みずでぬらしたりすると、故障こしょうの原因げんいんになりますので注意してください。

### ●薬品やくひんを使って拭かないで

カートリッジの汚れよごを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品やくひんを使わないでください。

### ●カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックあつを与えないでください。ぶつけたり踏んだりするのは禁物きんもつです。また、分解ぶんかいは絶対にしないでください。

### ●保管場所ほかんばしょに注意して

カートリッジを保管ほかんするときは、極端きょくたんに暑いところや寒いところを避けてください。直射日光ちやくしやにっこうの当たるところやストーブの近く、湿気しつげの多いところなども禁物きんもつです。

### ●ゲームあそで遊ぶときは

長い時間なが じかんゲームをしていると目が疲れめ つかれます。ゲームで遊ぶときは健康あそのため、1時間ごとに10～20分の休憩きゅうけいをとってください。また、テレビ画面がめんからなるべく離れてゲームをしてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン  
投影方式とうえいほうしきのテレビ）に接続せつぞくすると、残像光量ざんざうこうりょうによる画面  
面焼けめんやが生じる可能性かのうせいがあるため、接続せつぞくしないでください。





この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

## 株式会社アクレイムジャパン

〒144東京都大田区蒲田5-28-4明治生命蒲田東ビル

T-81123

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396