

TASTE N3 – Ausrüstung, listet alle Gegenstände die Sie mit sich führen auf.

TASTE N4 – Gesundheitszustand, berichtet über Ihre Lebensdaten (Herz, Energievorrat, radioaktive Verseuchung, verbleibende Nahrung).

TASTE N5 – Notizblock, hier können Sie sich Notizen für später machen.

TASTE N6 – Atmosphärenanalyzer, zeigt den Grad der radioaktiven Verseuchung und den Status der Atmosphäre an.

TASTE N7 – Avionics, Zeigt die Bereitschaft zur Benutzung der MMU – Einheit an.

SICHT: Diese Anzeige ist fehlerhaft, wenn Sie im "taktischen Modus" sind. Es wird benötigt, wenn Sie Ihr Impuls-Gewehr benutzen wollen. Sie können die Sicht wiedererhalten, wenn Sie die Taste für die "HUD" Hauptanzeige drücken.

### IHR ANZUG

Der Anzug hält Ihre Körpertemperatur und versorgt Sie in intravenöser Form mit Nahrung und Flüssigkeit. Dem Anzug sind ebenfalls Sauerstoff und Energieeinheit beigefügt.

### BEWAFFNUNG:

Sie besitzen ein Hochleistungs - Impuls-Gewehr. Es wird durch Ihre Energie - Einheit geladen. Sparsam benutzen!!

### ZUSÄTZLICHE AUSTRÜSTUNG:

Im Komplex verteilt befinden sich verschiedene, von den Wissenschaftlern zurückgelassene Gegenstände, die Sie gebrauchen können.

KOMPASS – Wenn Sie ihn finden, können Sie ihn im Helm einsetzen. Er gibt Ihnen Navigations-hilfe.

INFRAROT-ABTASTER – Macht mit bloßem Auge unsichtbares sichtbar, z.B. Laser-Alarm Systeme. Wenn Sie es besitzen, ist das ganze Display rot.

VERSCHIEDENE SCHLÜSSEL – Es gibt einige Schlüssel, die Zugang zu bestimmten Aufzügen, Shuttels und Zimmern erlauben. Sie müssen herausfinden, welcher Schlüssel wozu paßt.

ZUSÄTZLICHER SAUERSTOFF – Er ist in Form von Kristallen zu finden, die der Anzug dann umwandelt. Die Kristalle sind sehr selten.

PATRONEN – Erhöhen die Feuerkraft Ihres Impuls-Gewehrs.

### FEINDLICHE MÄCHTE:

Im Gebäudekomplex müssen Sie es mit vielen verschiedenen feindlichen.

Bedrohungen aufnehmen.

**ALIEN-EIER** – Diese haben 7 verschiedene Wachstumsphasen, in denen sie rasch an Größe zunehmen. Normalerweise sind sie harmlos, doch bevor sie aufgehen, verströmen sie ein tödliches Nervengas.

**WACHPOSTEN-ROBOTER** - Diese bewachen einige Räume und greifen automatisch jeden Eintretenden an. Wenn Sie die Gelegenheit haben, bleiben Sie hinter ihnen. Mit Ihrem Impuls-Gewehr können Sie sie ausschalten. Es gibt auch Korridor-Posten, die bestimmten Routen folgen. Sie funktionieren genauso wie die Zimmer-Wachposten.

Dann gibt es noch Roboter, welche die Belüftungstunnel kontrollieren. Sie greifen nicht an, doch darf man nicht mit ihnen in Berührung kommen, da sie unter Hochspannung stehen.

**DIE ALIEN-MUTTER** – Keine weiteren Angaben . . .

**ENDE DES BRIEFES . . .**

# INFESTATION

## GUIDA RAPIDA AI TASTI

I controlli seguenti sono per le versioni ST e Amiga

### CONTROLLI GENERALI

- F1 Apre/chiede porte di ogni tipo (se chiuse, occorre una chiave). La porte di fronte ha la priorità; se non ci sono porte di fronte; la priorità tocca a quella di dietro.
- F2 Attiva la voce, es. collega al computer, aziona interruttore, ecc.
- F3 Alza/abbassa la visiera dell'elmetto. Lo standard è la visiera abbassata.
- F4 Infrarossi accesi/spenti. Lo standard è spenti (se ci sono).
- F5 Ricognizione/tattica. Lo standard è la tattica.
- F6 Ricentra la visuale.
- F7 Sgancia una cartuccia di gas
- F8 Energia tuta ed elmetto attiva/disattiva. Lo standard è attiva.
- F9 Girata rapida attiva/disattiva. Lo standard è attiva.
- F10 Accoscia/in piedi. Lo standard è in piedi.

### COMANDI INDICATORE DI PLANCIA (HUD)

- Tutti gli standard del HUD sono su spento
- N1 HUD di navigazione acceso/spento.
  - N2 HUD di Stato acceso/spento.
  - N3 HUD di Inventario acceso/spento.
  - N4 HUD di Supporto acceso/spento
  - N5 HUD di Annotazioni acceso/spento.
  - N6 Analisi dell'atmosfera accesa/spenta.
  - N7 Strumentazione accesa/spenta.

### NELL' ASCENSORE

- CURSORE SU Elevazione
- CURSORE GIU'Discesa.

### NEL TERMINALE DI MAPPA

Le direzioni Nord, Sud, Est ed Ovest del joystick controllano i tuoi movimenti sui tracciato. Se tieni schiacciato il bottone di fuoco su Nord e Sud, il controllo avvicina e riallontana rispettivamente.

### UNITA DI MANOVRA MANUALE(MMU)

N.B. Può essere usata solo sulla superficie lunare.

CURSORE SU Decollo.

CURSORE GIU' Atterraggio.

Tutti gli altri movimenti si fanno col joystick. Per una spinta supplementare, usa il bottone di fuoco.

### CONTROLLO MOVIMENTI

Le direzioni Nord, Sud, Est ed Ovest del joystick controllano rispettivamente il movimento avanti, indietro, gira a sinistra e gira a destra. Se in modulo tattico tieni schiacciato il bottone di fuoco, il laser a spalla spara. Altrimenti il controllo alza, abbassa, inclina a sinistra e a destra.

### ALTRI TASTI

AIUTO Pausa/ripresa

ESC Abbandona il gioco (solo durante la pausa).

TAB Sonoro acceso/spento

## IHRE MISSION

**Sie sind Kal Solar, Agent der Interplanetarischen Förderation. Sie haben die Aufgabe, die Bedrohung durch die feindliche fremde Lebensform abzuwenden. Sie reisen in Ihrem interplanetarischen Raumgleiter nach Xelos, landen dort und betreten die Station Alpha II.**

Ihre Hauptaufgabe besteht darin, die Eier des Alien aufzuspüren und zu vernichten. Dieses ist möglich, indem sie in luftdichten Räumen mit Zyanid-Gas vergiftet werden. Wenn alle Eier zerstört sind, müssen Sie sich zum Hauptkraftwerk in Innern des Gebäudes begeben. Wenn sie das geschafft haben, müssen Sie es so manipulieren, daß der kritische Punkt erreicht wird, um den Planeten zu atomisieren. Dann müssen Sie so schnell wie möglich entkommen, bevor der Planet explodiert. Die "ESC" Taste könnte dann von großer Bedeutung sein.

### EROBERUNG DES GEBÄUDEKOMPLEXES

Sie sehen den gesamten Komplex in Hochgeschwindigkeits 3D Grafik. Mit dem Joystick können Sie sich im gesamten Gebäude frei bewegen, aber es ist ratsam, sich einen Plan des Gebäudes anzulegen.

Sie haben zwei verschiedene Hilfssysteme.

1. Erkundung: Hier haben Sie freie Sicht in der gesamten Umgebung.
2. Taktik: Hier ist Ihr Impuls-Gewehr aktiviert und Sie können schießen.

Joysticksteuerung ohne Feuerknopf:

VORWÄRTS

LINKSDREHUNG/RECHTSDREHUNG

ZURÜCK

Joysticksteuerung mit Feuerknopf

(Erkundungsmodus):

NACH OBEN SEHEN

KOPFDREHUNG LINKS/

KOPFDREHUNG RECHTS

NACH UNTEN SEHEN

Diese Kontrollmöglichkeiten befähigen Sie, die jeweiligen Level zu erobern. Aber denken Sie daran, daß der Komplex sich über mehrere Levels erstreckt.

### SCHÄCHTE

Ab und zu kommen Sie an Schächten vorbei. Sie können dadurch in andere Level sehen, aber Vorsicht: diese sind ein großes Risiko.

### AUFZÜGE:

Zwischen den einzelnen Levels können Sie sich mit Aufzügen bewegen. Diese können Sie an den mit einem Diamanten ähnlichen Knopf erkennen. F1 öffnet die Tür des nächstliegenden Aufzuges. Wenn Sie sich im Aufzug befinden und die Türen völlig geschlossen sind, haben Sie die Wahl zwischen:

Cursor Taste oben = 1 Level aufwärts

Cursor Taste unten = 1 Level abwärts

### SHUTTELS/SCHLEUSEN:

Diese ermöglichen einen schnellen Transport zwischen zwei Punkten auf einer Ebene. Die Türen öffnen und schließen sich, wenn Sie F1 drücken.

## LA TUA MISSIONE

**Tu sei Kal Solar, un agente della Federazione Interplanetaria. La tua missione è di eliminare la minaccia proveniente da forme di vita aliene ostili. Ti rechi su Xelos con il tuo incrociatore interplanetario e quando arrivi, atterri ed entri nella stazione Alpha II.**

Il tuo obiettivo principale è di trovare le uova aliene in incubazione e di distruggerle. Questo lo fai sigillandole nella zona di incubazione e poi avvelenandole con il gas di cianuro. Quando tutte le uova sono state distrutte, devi proseguire verso la centrale di energia nel cuore del complesso. Questo consiste in un'enorme tubo che preleva energia dal nucleo della luna. Quando hai trovato la fonte di energia, devi trovare il modo di provocare una massa critica da atomizzare il pianeta. Fatto questo, devi fuggire prima che la luna esploda. Torna alla superficie e premi ESC.

### ESPLORAZIONE DEL COMPLESSO

La veduta del complesso viene visualizzata con grafica tridimensionale ad alta velocità. Tu puoi muoverti nel complesso come meglio credi, anche se ti consigliamo di fermarti per fare una mappa man mano che procedi. I movimenti si ottengono mediante il joystick.

Il tuo sistema di supporto funziona in uno di due moduli. **Ricognizione**, nel quale sei libero di guardarti in giro nella zona circostante, oppure **Tattico**, nel quale il tuo fucile a impulsi è attivo e pronto a sparare.

### JOYSTICK

senza bottone di fuoco

AVANTI

GIRA A SINISTRA GIRA A DESTRA

TESTA A DESTRA

con bottone di fuoco (solo Ricognizione)

GUARDA SU

INCLINA TESTA A SINISTRA INCLINA

Questi controlli ti permettono di esplorare il livello in cui ti trovi attualmente. Ma ricorda che il complesso si stende su vari livelli.

### ASCENSORI

Puoi spostarti tra i livelli tramite gli ascensori. Questi possono essere identificati dalle doppie porte scorrevoli ornate di da un rombo. Premendo F1 apri o chiudi la porta dell'ascensore più vicino. Una volta dentro l'ascensore e con le porte perfettamente chiuse, premi il CURSORE SU per salire di un livello e il CURSORE GIU' per scendere.

### NAVETTE

Troverai anche delle navette. Queste costituiscono un trasporto rapido in linea retta tra due punti in un livello. Le porte delle navette si aprono e chiudono mediante F1.

### CONDOTTE DI AEREAZIONE

Oltre ad esplorare stanze e corridoi, puoi anche spostarti nel complesso utilizzando le condotte di aereazione. L'accesso a queste è coperta da grate. Premendo F1, rimuovi la grata più vicina. Dovrai accosciarti per poterti muovere nelle condotte. Per Accosciarti, premi F10 e poi di nuovo per alzarti in Piedi.

# INFESTATION

## TASTATUR KURZBESCHREIBUNG – ATARI ST/AMIGA

### HAUPTKONTROLLEN

- F1 Öffnen/Schließen von Türen (bei verschlossenen Türen brauchen Sie einen Schlüssel).
- F2 Benutzen eines Gegenstandes, einschalten des Computers, usw.
- F3 Betätigung des Helmvisiers.
- F4 Infrarot ein/aus.
- F5 Erkundungsmodus/Taktikmodus.
- F6 Zentrierung der Sicht.
- F7 Gas-Einheit ablegen.
- F8 Anzug und Helm ein-/ausschalten.
- F9 Schnelle Drehung ein/aus.
- F10 Kriechen/Stehen.

### HUD – Kommandos

(Numerischer Zahlenblock)

- N1 Navigationsanzeige ein/aus.
- N2 Statusanzeige ein/aus.
- N3 Ausrüstungsanzeige ein/aus.
- N4 Zustandsanzeige ein/aus.
- N5 Notizblock ein/aus.
- N6 Atmosphärenanalyzer ein/aus.
- N7 Avionics ein/aus.

### TERMINAL FUNKTION

Indem Sie den Joystick bewegen, scrollen Sie auch die Karte auf dem Bildschirm. Mit gedrücktem Feuerknopf und halten des Joysticks nach oben oder unten, können Sie einzellige Teile der Karte vergrößern.

### MANNED MANOEUVERING UNIT (MMU)

Diese Einheit kann nur auf der Planetenoberfläche benutzt werden

Cursor oben – starten

Cursor unten – landen

Alle anderen bewegungen erfolgen über Joystick

Mit dem Feuerknopf erhalten

Sie mehr Schub

### INNERHALB EINES AUFZUGES

Cursor oben – eine Station höher

Cursor unten – eine Station tiefer

### BEWEGUNGSKONTROLLEN

Joysticksteuerung ohne Feuerknopf:

Vorwärts

Linksdrehung/Rechtsdrehung

Zurück

Joysticksteuerung mit Feuerknopf

(Erkundungsmodus):

Nach Oben sehen

Kopfdrehung links/Kopfdrehung rechts

Nach Unten sehen

Im Taktikmodus feuern Sie Ihr Gewehr, indem

Sie den Feuerknopf drücken.

### WEITERE TASTEN

HELP – Pause

ESC – Beenden des Spiels (nur bei Pause)

TAB – Musik ein/aus

SUPPORTO: Tasto N.4: Indica lo stato del supporto (ritmo cardiaco, livello alimenti liquidi)

ANNOTAZIONI: Tasto N.5: Indica il tuo taccuino. Qui puoi fare annotazioni per riferimento futuro.

ANALISI ATMOSFERA: Tasto N.6: Indica il livello di radiazioni e lo stato dell'atmosfera.

STRUMENTAZIONE: Tasto N.7: Indica tutta la dinamica vitale per pilotare il MMU.

MIRINI: Questa è l'indicazione standard quando sei in modulo tattico . . . Quando appare la griglia all'interno del mirino, sei in modulo tattico. I mirini servono a puntare il fucile ad impulsi e li puoi rizelezionare premendo il tasto per il HUD attualmente indicato.

### LA TUTA

La tuta mantiene costante la temperatura del corpo e ti fornisce gli alimenti e l'acqua per via intravenosa. La tuta contiene anche la riserva di ossigeno e le batterie nello zaino.

### ARMAMENTO

Tu sei dotato di un fucile ad impulsi di grande potenza. Questo è collegato allo zaino e viene caricato dalle batterie. Cerca di usarlo con parsimonia.

### ALTRO EQUIPAGGIAMENTO

Sparsi per tutto il complesso, ci sono altri pezzi di equipaggiamento abbandonati dagli scienziati e che puoi utilizzare:

BUSSOLA – Quando la trovi, la puoi inserire nel tuo elmetto per aiutarti nella navigazione.

ANALIZZATORE AGLI INFRAROSSI – Questo evidenzia gli oggetti non visibili normalmente ad occhio nudo, come i sistemi di allarme laser. Quando lo colleghi, tutte le indicazioni appaiono in rosso.

CHIAVI VARIE – Ci sono diverse chiavi che permettono l'accesso ai vari ascensori, navette e stanze. Per vedere qual'è la chiave giusta, dovrai provare ogni volta.

OSSIGENO SUPPLEMENTARE – Questo si presenta sotto forma di cristalli che la tua tuta trasforma in ossigeno. Sono piuttosto rari.

Ci sono anche altre cose da scoprire durante il gioco.

### FORZE OSTILI

All'interno del complesso, dovrai vedertela con diverse con diverse forze ostili. Queste comprendono:

### UOVA ALIENE

Queste passano diversi stadi di crescita, aumentando rapidamente di volume. Di solito sono innocue, ma proprio prima di schiudersi, emettono un mortale gas nervino.

### DROIDI SENTINELLA

Questi pattugliano alcune stanze e attaccano automaticamente chiunque entra. In certi momenti, dovrai superarne qualcuno. Li puoi immobilizzare con il fucile ad impulsi.

### DROIDI SALDATORI

Questi pattugliano le condotte di aereazione controllando la tenuta. Questi non attaccano, ma data la loro carica ad alta tensione, ogni contatto è letale.

LA MADRE ALIENA – Non ci sono dati . . .

FINE DEL RAPPORTO . . .

### **ZONES DE RADIATION**

Certaines parties sont irradiées. Dans certains cas, elles ont été automatiquement scellées par des portes en plomb, et sont indiquées par des symboles 'danger-radiation'. Une exposition trop prolongée aux radiations sera fatale. Quand votre visière est fermée, votre espérance de vie est plus longue.

### **TERMINAUX DU RESEAU**

Dispersés dans le complexe, les terminaux du réseau vous permettent de voir la disposition du complexe, la position des oeufs et des systèmes hostiles. Pour accéder à un terminal, il faut s'en approcher et puis taper F2 pour l'allumer — en supposant que vous ayez le bon code d'accès. Une fois qu'il est allumé, utilisez le joystick pour bouger sur la carte. F2 termine la connection.

### **PORTES DE SECURITE**

Ce sont des portes spéciales à air comprimé qui peuvent être scellées définitivement. F1 fermera la porte de sécurité la plus proche. Soyez réellement sûr avant de faire cela car une fois fermées les portes de sécurité ne peuvent pas être réouvertes.

### **VOTRE EQUIPEMENT**

Vous entrez dans le complexe avec sur vous une combinaison ultra-sophistiquée avec un casque, une réserve d'oxygène, une batterie, une cartouche de fusil à pulsions, de la nourriture intraveineuse, etc.

### **UNITE DE MANOEUVRE (M.M.U.)**

Elle vous permet de voler au dessus de la surface de la lune.

### **LE CASQUE**

Le casque protège mais est aussi une source vitale d'informations statistiques. Si vous êtes dans une zone respirable, vous pouvez conserver votre réserve d'oxygène en l'enlevant. Cela vous permettra aussi de voir plus, mais vous n'aurez pas les affichages de votre casque. F3 met ou enlève votre casque.

A l'intérieur de Votre casque, les informations suivantes sont affichées:

OXYGENE — Un graphe vous montre votre niveau d'oxygène en réserve. C'est votre vie . . . alors économisez le dès que le pouvez.

TEMPERATURE — C'est la température de votre corps qui est en général proportionnelle à la température extérieure.

RADIATION — C'est le niveau de radioactivité aux alentours. Evitez une exposition trop prolongée.

COMPAS — C'est votre position relative par rapport au nord magnétique de la lune.

### **AFFICHAGE (HUD)**

Il y a 7 affichages qui peuvent être superposés à la vue que vous avez. En utilisant le clavier numérique, les affichages sont les suivants.

NAVIGATION — touche N1: vous donne des indications supplémentaires sur votre navigation.

STATUT — touche N2: vous donne des indications sur votre état et le nombre d'oeufs détruits.

INVENTAIRE — touche N3: vous donne la liste des objets que vous portez, qui peuvent être tout ce que vous trouvez dans le complexe.

NIVEAU DE VIE — touche N4: Votre état général (pouls, réserve de nourriture . . .)

BLOC NOTES — touche N5: Vous pouvez prendre des notes, pour plus tard.

## **OBJECT OF THE GAME**

Nitro is a no holds barred, first past the post racing game, with one simple goal in mind, to win the championship. There will be over 30 races to compete in, over 4 different types of terrain, in day-time and night-time sections. Nitro can handle up to three human challengers in the championship, with the computer making up the numbers.

## **STARTING THE GAME**

Pressing any of the fire keys in during the demo section of the game will move into the 'Enter New Player Option Screen'. The player will then be invited to enter 3 characters to represent the players name. Pressing the left or right will alter character selected. Fire will then enter that character. After entering the third character the player will then move on to the car select phase whilst simultaneously waiting for the other contestants to enter their initials. If the other two possible players do not enter their initials within a short period of time then the game will begin assuming that the cars have been selected. Pressing any of the other fire keys will allow the other players to enter their names and then enter the race.

## **FORMAT OF THE GAME**

The game consists of 32 or more tracks over 4 different stages. The players will choose which cars to use, and have the opportunity to buy new options for the car at the end of each race provided that they have enough cash to do so. Nitro has been designed to allow the players to enter the shop stage or select new car stage independently of the other contestants. This will enable one player to be in the shop stage and the other players to be, in the select car stage, for example. At the end of each race the players will be presented with the results of the last race together with the overall championship position. This will continue until all the races have been completed and the overall championship winner has been decided.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Premièrement: toujours éteindre votre machine au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Ne pas faire cela pourrait entraîner une contamination de votre disquette INFESTATION par un virus.

### VERSION ATARI ST

Insérez la disquette **INFESTATION** dans la lecteur A. Puis allumer le moniteur et ensuite l'ordinateur.

### VERSION AMIGA

Allumer l'ordinateur. Si Kickstart est demandé insérer ce programme dans le lecteur. Si le Workbench s'affiche, insérer la disquette **INFESTATION** dans le lecteur.

Le jeu se joue avec un joystick branché dans le port 2.

### TRUCS DE CHARGEMENT

Si l'écran de titre n'apparaît pas dans les 45 secondes, il se peut qu'il y ait un problème de chargement. Vérifier que l'ordinateur est bien branché et que les instructions ci-dessus ont bien été suivies. Si vous êtes sûr que votre ordinateur marche (si les autres programmes fonctionnent correctement) et que **INFESTATION** ne charge toujours pas, vous avez peut-être une disquette défectueuse.

### ATTENTION AUX VIRUS!

Ce produit est garanti sans virus par Psygnosis. Psygnosis Ltd. n'est pas responsable des dommages causés par un virus sur ce produit. Voir le dos de la couverture du manuel.

Pour éviter toute contamination, éteignez toujours votre machine au moins 30 secondes avant de charger ce jeu.

## THE RACE

The cars will line up on the grid at the start of the race and then wait for the lights to change from red to green. Once the lights change the race begins, pressing the fire key will accelerate the speed of the cars, and the pressing left and right will change the direction that the cars are moving in. If the player possesses a Nitro Booster then pressing the joystick forward or in the case of the keyboard player using the '?' key, will cause the car to accelerate fiercely.

The fastest line through the game is generally on the tarmac road surface, as the other surfaces will tend to limit the speed of the cars. It is also advantageous to avoid collision with the other cars as this slows both cars down and also alters the direction of cars.

A careful eye will also have to be kept on the amount of gas for each car, this is displayed at the foot of the screen. If the gas should reach zero then that driver will be out of the race.

If a human player starts to drift behind in the race and falls off the edge of the screen then the computer will automatically place the computer at the bottom of the screen on the Atari ST version of the game, and penalise the driver by taking some gas off his total. In the Amiga version of Nitro, the screen will stop scrolling when a car reaches the edge. If the player is leading the race, then he will be penalised by depleting his gas reserves. If however, the car is stopping the scroll, because he is at the back of the race, then that player will be penalised until he moves away from the edge of the screen.

The winner of the race will be the first car to pass the finishing line at the end of the race. The winner will then receive maximum points and a cash bonus.

## NIGHT TIME SECTIONS

Nitro also features night time sections where the scenery is completely black, apart from the sections of the screen that are highlighted by the lights from the cars. In order to give the players some indication of layout of the road, cats eyes are found in certain sections. (TIP until you are familiar with each circuit it is advisable to follow the computers until they reach the finishing line, and then attempt to sprint past them).

SCRATCH PAD: Key N5: — Displays your scratch pad. You can make notes on this for future reference.

ATMOSPHERIC ANALYSIS: Key N6 — Displays radiation level and atmosphere status.

AVIONICS: Key N7 — Displays all your vital flight dynamics for MMU

SIGHTS: This is the default display when in tactical mode. When the grid is displayed within the sights you are in tactical mode. Sights are used for aiming your pulse rifle. They can be reselected by pressing the key for the HUD currently displayed.

### THE SUIT

The suit maintains your body temperature and supplies you with food and water in an intravenous form. The suit also houses your oxygen and battery in a backpack.

### WEAPONRY

You carry a high power pulse rifle. This is attached to your back-pack and draws its power from the battery. Use sparingly.

### ADDITIONAL EQUIPMENT

Scattered throughout the complex are various items of equipment left by the scientists which you can make use of:

COMPASS — When found this can be attached inside your helmet and aids navigation.

INFRA-RED SCANNER — This will highlight items that are not normally visible to the naked eye, such as laser alarm systems. When this is attached the entire display is shown in red.

VARIOUS KEYS — there are a number of keys which provide access to various lifts, shuttles, and rooms. You will have to experiment to discover which fits what.

EXTRA OXYGEN — This is in the form of crystals which your suit can process into oxygen. They are very scarce.

There are many other pieces of equipment waiting to be discovered in the game.

### HOSTILE FORCES

You will have to contend with a number of hostile forces within the complex. These include:

**ALIEN EGGS** — These go through several stages of growth, increasing rapidly in size. They are normally harmless but will release a deadly nerve gas just before they hatch.

**SENTRY DROIDS** — These patrol certain rooms and will automatically attack anything that enters. You will almost certainly have to get past them on occasions. They can be disabled with your pulse rifle.

**WELDING DROIDS** — These patrol the ventilation tunnels checking the seals. They will not attack, but due to high voltage charges they carry, contact is fatal.

**THE MOTHER ALIEN** — No data . . .

## WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'VIRUS'. It is the purchaser's responsibility to prevent infection of this product with a 'VIRUS' which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd. will replace free of charge any disks which have manufacturing or duplication defects. These disks should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

Psygnosis Ltd. will in no way assume responsibility or liability for VIRUS damage which can always be avoided by the user switching off his or her computer for at least 30 seconds before trying to play this product. If disks have been destroyed by a VIRUS then please return the disks directly to Psygnosis and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return the DISKS ONLY to Psygnosis.

The Psygnosis warranty is in addition to and does not affect your statutory rights.

## CREDITS

Graphics: NEIL THOMPSON

Music and Effects: SOUND IMAGES

Cover Picture: JIM BURNS

## YOUR MISSION

**You are Kal Solar, agent for the Interplanetary Federation. Your mission is to eliminate the threat from hostile alien lifeforms. You will travel to Xelos in your interplanetary cruiser, and once there you will land and enter station Alpha 11.**

Your main objective is to seek out the incubating alien eggs and destroy them. This is done by sealing them inside their incubation areas and positioning them with cyanide gas. Once all the eggs have been destroyed you must progress to the power source at the heart of the complex. This is a huge shaft which taps power from the moon's core. Once you have located the power source you must work out how to set it to achieve critical mass, thus atomising the planet. When this is done you must escape before the moon explodes. Go to the surface and press ESC.

### EXPLORING THE COMPLEX

Your view of the complex is shown in high-speed solid three-dimensional graphics. You are free to move throughout the complex as you wish, although we recommend you take time to make a map as you go. Movement is achieved using the joystick.

Your support systems work in one of two modes. (Reconnaissance), in which you are free to look around at the surrounding area, or (Tactical), in which your pulse rifle is active and can be fired.

### JOYSTICK

without fire button  
FORWARD  
TURN LEFT TURN RIGHT  
REVERSE

with fire button (Reconnaissance only)  
LOOK UP  
TILT HEAD LEFT TILT HEAD RIGHT  
LOOK DOWN

These controls will enable you to explore the level you are currently on. But remember that the complex is spread over several levels.

### LIFTS

You can move between levels using the lifts. These can be identified by the double sliding door embellished with a diamond shape. Pressing F1 will open or close the nearest lift door. Once inside the lift, and with the doors fully closed, press CURSOR UP to take the lift up a level and CURSOR DOWN to take it down.

### SHUTTLES

You will also come across shuttles. These provide fast transport in straight lines between two locations on one level. The shuttle doors can be made to open and close by pressing F1.

### VENTILATION TUNNELS

As well as exploring rooms and corridors you can also move around the complex using the ventilation tunnels. The accesses to these are covered by grates. Pressing F1 will remove the nearest grate. You will have to crouch in order to move through the tunnels. Press F10 to crouch, and once again to Stand.

## BUT DU JEU

NITRO est un jeu de course n'acceptant aucune limite et n'ayant qu'un seul objectif, gagner le championnat. Il faut participer à plus de 30 courses, sur 4 types différents de terrains, avec des sections de jour ou de nuit. NITRO peut être joué à plusieurs en championnat, et l'ordinateur gérant les autres concurrents.

## COMMENCER A JOUER

Appuyer sur un bouton "feu" pendant la démo vous permettra d'accéder à l'écran "Enter New Player Option Screen". Le joueur sera invité à entrer 3 lettres pour représenter son nom. Les lettres défilent en manipulant le joystick vers la gauche ou la droite. Le bouton "feu" sélectionne les lettres. Après avoir entré la troisième lettre, vous irez à la phase sélection du véhicule alors que les autres participants devront rentrer leurs initiales. Si les 2 autres n'entrent pas leur initiales dans le temps qu'il leur est imparti, le jeu supposera que les voitures ont été sélectionnées. Appuyer sur les autres boutons "feu" permettra aux autres joueurs de rentrer leurs initiales et de commencer la course.

## FORMAT DU JEU

Le jeu est composé de 32 pistes ou plus sur 4 niveaux. Les joueurs choisissent les voitures à utiliser et ont la possibilité d'acheter de nouvelles options pour leur voiture à la fin de chaque course en supposant qu'ils aient assez d'argent pour le faire. NITRO a été réalisé pour permettre aux joueurs de sélectionner les options dans le magasin indépendamment des autres concurrent. Cela permet à un joueur d'être, par exemple, dans l'écran de sélection des options, pendant qu'un autre est dans l'écran de sélection des voitures. A la fin de chaque course, les résultats seront présentés ainsi que la position des joueurs dans le championnat général. Cela continuera jusqu'à ce que toutes les courses aient été achevées et que le Champion soit désigné.

# INFESTATION

## QUICK KEY GUIDE

The following controls are for the ST and the Amiga

### GENERAL CONTROLS

- F1 Open/close door of any kind (if locked a key will be needed). The door immediately in front of you has priority; if there is no door in front then the door behind gets second priority.
- F2 Use items, eg, log on to computer, throw switch, etc.
- F3 Lift /lower helmet's visor. Default is helmet lowered.
- F4 Infra-red on/off. Default is off (if fitted)
- F5 Reconnaissance/tactical. Default is tactical.
- F6 Recentre view.
- F7 Drop gas cartridge.
- F8 Suit and helmet power on/off. Default is on.
- F9 Fast turn on/off. Default is off.
- F10 Crouch/stand. Default is stand

### HEAD-UP DISPLAY COMMANDS

- All HUDs default to off.
- N1 Navigation HUD on/off.
- N2 Status HUD on/off.
- N3 Inventory HUD on/off.
- N4 Life support HUD on/off.
- N5 Scratch pad on/off.
- N6 Atmosphere analysis on/off
- N7 Avionics on/off

### WHILE ON THE MAP TERMINAL

The joystick's North, South, East and West control your movement over the layout. If the fire button is held in the North and South then control zooms in or out respectively.

### MANNED MANOEUVRING UNIT (MMU)

N.B. Can only be used on the surface of the moon  
CURSOR UP Take off.  
CURSOR DOWN Land  
All other movements by joystick. Use fire button for extra thrust.

### WHILE IN THE LIFT

- CURSOR UP Raise Lift
- CURSOR DOWN Lower Lift

### MOVEMENT CONTROLS

The joystick's North, South, East and West control your forward, backward, turn left and right respectively. If the fire button is held in tactical mode, then the shoulder-mounted laser will be fired. Otherwise they control raise, lower, tilt left and tilt right.

### OTHER KEYS

- HELP Pause/resume game
- ESC Quit game (only while paused).
- TAB Sound on/off

# LA COURSE

Les voitures s'alignent sur la ligne de départ et attendent que le feu passe au vert. Dès que la course est commencée, appuyez sur le bouton "feu" pour accélérer et manœuvrez le joystick ou les touches pour guider votre véhicule. Si le joueur possède un Nitro Booster (joystick vers le haut ou touche "?"), l'accélération sera plus puissante.

Les parcours les plus rapides sont sur macadam, les autres surfaces limitant la vitesse du véhicule. La collision avec les autres voitures ralentira les 2 voitures touchées et altère la direction des véhicules.

Faites aussi attention au niveau de carburant affiché en bas de l'écran. Si le niveau atteint zéro, le pilote sera éliminé.

Si un joueur commence à dériver et se retrouve sur le bord de l'écran, l'ordinateur pénalisera le pilote en lui baissant ses stocks de carburant (version ST). Dans la version Amiga de NITRO, l'écran cessera de scroller quand la voiture se retrouvera sur le bord. Si le joueur mène la course, il sera pénalisé comme dans la version ST par une réduction de ses réserves de carburant. Si il ferme la course, il sera pénalisé jusqu'à ce qu'il bouge du bord de l'écran.

Le gagnant de la course sera la première voiture à passer la ligne d'arrivée à la fin de la course. Le gagnant recevra le maximum de points et des bonus en cash.

# SECTIONS DE NUIT

Au cours des sections de nuit de NITRO, vous ne verrez que ce que les phares de votre voiture éclaireront. Pour donner quelques indications aux conducteurs, vous trouverez quelques repères phosphorescents. (Conseil: jusqu'à ce que vous soyez habitué à chaque circuit, nous vous conseillons de suivre les voitures contrôlées par l'ordinateur jusqu'à ce qu'elles atteignent l'arrivée et ensuite de sprinter après elles).

## **L'OBIETTIVO DEL GUERRIERO**

**T**u devi passare lottando per diverse regioni differenti, per poter arrivare al cuore della roccaforte del nemico affrontare il tuo avversario ultimo. Tutte le creature che incontri sono invariabilmente ostili e, se ti toccano, ti provocano dei danni. Il contatto può essere evitato cacciando le creature a pugni o a calci prima che si avvicinino troppo, oppure sparandogli se hai un'arma.

Ogni volta che subisci danni, le tue pulsazioni aumentano. Il ritmo attuale di pulsazioni lo visualizzi sul monitor nell'angolo alto a sinistra dello schermo. Se il ritmo delle pulsazioni aumenta eccessivamente, il tuo cuore scoppia portandoti a morte istantanea.

Durante il tuo assalto alla roccaforte, troverai diversi oggetti che puoi utilizzare per aiutarti nella tua missione. Alcuni di questi oggetti, come le chiavi, ad esempio, le raccogli andandoci sopra per usarle più tardi. Gli oggetti già in tuo possesso, sono visualizzati in alto sullo schermo. Altri oggetti, come le pozioni, hanno effetto immediato che viene visualizzato sullo schermo appena vai sopra l'oggetto.

Ci sono anche delle armi che puoi raccogliere in certi punti del gioco. Queste le usi invece dei pugni e dei calci per distruggere i nemici. Alcune creature possono essere distrutte solo da armi particolari. Sta a te scoprire il modo migliore di utilizzare gli oggetti che trovi e come affrontare le creature che incontri.

## **LADDEANWEISUNGEN**

Zuerst einmal: Schalte Deinen Rechner vor jedem Laden des Spieles für mindestens 30 Sekunden ab, dann . . .

ATARI ST: Lege die Nitro-Diskette A in Laufwerk A: ein. Schalte dann den Monitor und den Rechner an.

AMIGA: Schalte den Rechner an. Zeigt der Bildschirm eine Kickstart-Diskette, lege eine in das interne Laufwerk ein. Zeigt der Bildschirm eine Workbench-Diskette, lege statt dessen die Nitro-Diskette in das interne Laufwerk ein.

Nachdem die Einleitung geladen wurde – drücke den Feuerknopf um sie zu beenden – läuft eine sich wiederholende Demo ab, bis eine der Feuertasten gedrückt wird. Der oder die Spieler werden dann in das Spiel-Auswahlmenü geführt. Wie neue Spieler eingegeben und das Spiel gespielt wird, sagen wir Dir/Euch auf den nächsten Seiten.

## **DIE NITRO-KONTROLLEN**

Spieler 1: Joystick 0 Links/Rechts zum Lenken + Feuer zum Beschleunigen.

Spieler 2: Joystick 1 Links/Rechts zum Lenken + Feuer zum Beschleunigen.

Spieler 3: Taste Y/Taste X zum Lenken + SHIFT zum Beschleunigen.

Nach dem Drücken des Feuerknopfes im Anfangsbild können die Spieler Ihre Namen eingeben und den Computer über Ihre Teilnahme am Rennen informieren.

### **VIRUS WARNUNG!**

Psygnosis garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. Die Psygnosis Ltd. akzeptiert keine Reklamationen, die auf das Einwirken eines Virus-Programmes zurückzuführen sind. Beachten Sie die Innenseite des hinteren Einbandes dieses Handbuches.

Um eine Verseuchung der Diskette durch einen Virus zu verhindern, sollten Sie den Rechner und alle angeschlossenen Zusatzgeräte vor jedem Laden des Programmes für mindestens 30 Sekunden abschalten. Beachten Sie die Innenseite des Einbandes dieses Handbuches bezüglich Ihrer Gewährleistungsansprüche.

# STEUERUNG DER SPIELFIGUR

Benutzen Sie den Joystick, um den Krieger zu bewegen:

**SPRINGEN/RAUF  
(AUSGANG BENÜTZEN)**

**NACH LINKS GEHEN**

**NACH RECHTS GEHEN**

**DÜCKEN/RUNTER**

Drücken Sie den Feuerknopf zum SCHLAGEN oder TRETEN (während des Springens). Wenn Sie im Besitz einer Waffe sind, bewirkt das Drücken des Feuerknopfes das Abfeuern der Waffe.

Bewegen Sie den Joystick nach oben bzw. unten, wird der Krieger springen bzw. sich ducken. Stehen Sie jedoch auf oder vor einer Leiter, bewegt sich der Krieger rauf bzw. runter.

Zwischen den verschiedenen Gebieten gibt es Ausgänge. Stehen Sie einem Ausgang mit dem Gesicht gegenüber, müssen Sie nur in die entsprechende Richtung gehen, um ihn zu benutzen, Ist der Ausgang seitlich von Ihnen, stellen Sie sich daneben und drücken den Joystick nach oben.

Achten Sie darauf, wohin Sie gehen! Der Krieger überlebt zwar kleinere Stürze, aber das Herunterfallen von einem Sims oder das Hineinfallen in eine Fallgrube hat fatale Folgen für Ihre Gesundheit.

Durch Drücken der "P" – Taste können Sie das Spiel zu jeder Zeit anhalten. Drücken Sie den Feuerknopf zum Weiterspielen. Durch Drücken der "Escape"-Taste können Sie das Spiel abbrechen.

Vertrauen Sie nicht auf Ihr Glück! Ihr überleben hängt allein von Ihrer Geschicklichkeit und Ihrem Reaktionsvermögen ab!

# FAHRZEUG-AUSWAHL-BILD

Hier wählt jeder Spieler das Auto für das nächste Rennen. Jedes Fahrzeug hat seine eigenen Leistungsmerkmale und ist somit für einen bestimmten Typ Rennstrecke besonders geeignet. Jeder Fahrzeugtyp kann von einem Fahrer je Level höchstens dreimal eingesetzt werden. Hat ein Fahrer ein bestimmtes Auto bereits dreimal eingesetzt, steht es ihm nicht mehr zur Verfügung. Die Statistiken und Merkmale jedes Fahrzeugs werden in der Textbox unter der Graphik ausgegeben.

# DER LADEN

Im Laden gibt es die Extras, die die Fahrerin/der Fahrer für das Tuning ihres/seines Autos erwerben kann. Eine bestimmte Summe steht jedem Spieler zur Verfügung. Wer kein Geld hat, kann auch nicht einkaufen. Im Laden werden folgende Extras angeboten:

<i>Stärkerer Motor</i>	=	<i>Erhöht die Höchstgeschwindigkeit</i>
<i>Tubo-Lader</i>	=	<i>Bessere Beschleunigung</i>
<i>Super-Haftreifen</i>	=	<i>Bessere Haftung</i>
<i>Spezial-Angebote</i>	=	<i>Wechseln von Level zu Level</i>
<i>Nitro-Booster</i>	=	<i>Explosive Beschleunigung</i>
<i>Mehr Benzin</i>	=	<i>Reserve-Benzin für alle Autos</i>
<i>Reparatur von Schäden</i>	=	<i>Behebung von Karosserie-Schäden</i>

Mit den Funktionen Links und Rechts wird eine der Optionen ausgewählt, das entsprechende Icon wird hervorgehoben. Einzelheiten der Option werden in der Textbox des Spielers ausgegeben. Um die ausgewählte Option zu aktivieren, muß der Spieler nur den Feuerknopf drücken. Der Computer kontrolliert, ob der entsprechende Spieler auch genug Geld hat, um die gewählte Option bezahlen zu können. Mit dem Exit-Icon kann der Spieler den Laden wieder verlassen.

## LADLEANWEISUNG

Schalten Sie Ihren Computer für mindestens 30 Sekunden aus bevor Sie dieses Spiel laden, da sonst die Diskette von einem Virus befallen werden könnte.

### ATARI ST

Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A ein.  
Stecken Sie einen Joystick in Port 2.  
Schalten Sie den Monitor bzw.  
Fernseher und dann den Computer ein.

Legen Sie Diskette 2 ein, wenn Sie vom Computer dazu aufgefordert werden.

### AMIGA

Stecken Sie einen Joystick in Port 2.  
Schalten Sie den Computer ein.

Wenn nötig, laden Sie die Kickstart-Diskette.

Wenn auf dem Bildschirm das Symbol für die Workbench erscheint, legen Sie Diskette 1 in das interne Laufwerk ein. Legen Sie Diskette 2 ein, wenn Sie vom Computer dazu aufgefordert werden.

### LADPROBLEME?

Wenn der Titelschirm nicht innerhalb von 45 Sekunden erscheint, könnte ein Defekt in Ihrem Computersystem vorliegen, überprüfen Sie alle Anschlüsse und entfernen Sie nicht benötigte Zusatzgeräte. Wenn Sie sich sicher sind, daß Ihr Computer voll funktionstüchtig ist (z.B. weil andere Software einwandfrei lädt und startet). Sie die Ladeanweisung korrekt befolgt haben, und trotzdem **SHADOW OF THE BEAST** nicht laden können, liegt vielleicht ein Defekt auf der Diskette vor. In diesem Fall können Sie von Ihrem Händler kostenlosen Ersatz erhalten.

### VIRUS WARNUNG!

Psygnosis garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. Die Psygnosis Ltd. akzeptiert keine Reklamationen, die auf das Einwirken eines Virus-Programmes zurückzuführen sind. Beachten Sie die Innenseite des hinteren Einbandes dieses Handbuchs.

Um eine Verseuchung der Diskette durch einen Virus zu verhindern, sollten Sie den Rechner und alle angeschlossenen Zusatzgeräte vor jedem Laden des Programmes für mindestens 30 Sekunden abschalten. Beachten Sie die Innenseite des Einbandes dieses Handbuchs bezüglich Ihrer Gewährleistungsansprüche.

## FUSSGÄNGER

Im Normalfall spendet ein Fahrer, der einen Fußgänger überrollt, aus seinem Geldbeutel. Auf einigen Strecken werden jedoch auch Punkte vergeben. Die Fahrer werden vor einem Rennen darauf hingewiesen.

## BONI

In einem Rennen werden verschiedene Boni verteilt. Sie werden durch einfaches drüberfahren eingesammelt. Folgende Icons können gefunden werden:

<i>Benzin</i>	=	<i>100 Benzineinheiten</i>
<i>Glühlampe</i>	=	<i>Verdoppeltes Scheinwerferlicht</i>
<i>Dunkle Glühlampe</i>	=	<i>Scheinwerfer der anderen Wagen abschalten</i>
<i>Geld</i>	=	<i>Sonderprämie</i>
<i>Rotes N</i>	=	<i>Nitro-Booster</i>
<i>Weißes P</i>	=	<i>Extra-Punkte</i>

## DIE FAHRZEUGTYPEN IM RENNEN

Es gibt drei verschiedene Rennfahrzeuge, jedes mit seinen eigenen Merkmalen:

	<i>Benzinverbrauch</i>	<i>Straße</i>	<i>Gelände</i>
<i>Formel 1</i>	<i>HOCH</i>	<i>GUT</i>	<i>SCHLECHT</i>
<i>Sportwagen</i>	<i>NIEDRIG</i>	<i>DURCHSCHNITT</i>	<i>DURCHSCHNITT</i>
<i>Turbo Buggy</i>	<i>DURCHSCHNITT</i>	<i>SCHLECHT</i>	<i>GUT</i>

## **L'OBJECTIF DU GUERRIER**

**V**ous devez traverser plusieurs régions en combattant pour parvenir au coeur de la forteresse de l'ennemi et faire face à votre ultime adversaire. Toutes les créatures que vous rencontrez sont hostiles et vous causeront des dommages chaque fois qu'elles vous toucheront. Vous pouvez éviter le contact en écartant les créatures par des coups de poing ou de pied quand elles se rapprochent trop ou en leur tirant dessus si vous avez une arme.

Chaque fois que vous êtes endommagé, votre rythme cardiaque augmente. Il est affiché dans l'angle supérieur gauche de l'écran. Si votre rythme est trop élevé, votre coeur explose entraînant votre mort instantanée.

Tout au long de votre progression vers la forteresse, vous trouverez différents objets qui pourront vous être utiles dans votre recherche. Certains d'entre eux, les clefs par exemple, sont ramassés en passant dessus et seront utilisés ultérieurement. Les objets en votre possession sont affichés en haut de l'écran, D'autres objets, par exemple les potions, ont un effet immédiat, indiqué à l'écran quand vous passez dessus.

Des armes peuvent également être recueillies à certains endroits. Elles servent à détruire vos opposants au lieu de les frapper de coups de poing ou de pied. Certaines créatures ne pouvant être détruites que par certaines armes. Il vous revient de découvrir la meilleure utilisation des objets que vous trouverez et de maîtriser les créatures que vous rencontrerez.

## **SCOPO DEL GIOCO**

Nitro é una corsa senza regole, il cui vincitore sarà colui che per primo oltrepasserà la linea d'arrivo, con un solo semplice scopo in mente, vincere il campionato. Ci saranno oltre 30 corse da completare, oltre 4 differenti tipi di terreno, in spaccati notturni e diurni. Nitro permette di giocare a 3 sfidanti nel campionato, tramite il computer che tiene il conteggio del punti.

## **INIZIO DEL GIOCO**

Premendo uno qualsiasi dei tasti fuoco durante la sezione demo del gioco, il giocatore andrà in "Schermo Opzione Inserimento Nuovo Giocatore". Il giocatore sarà poi invitato ad inserire 3 caratteri per rappresentare il nome del giocatore. Premendo destra o sinistra, cambierà il carattere selezionato. Fuoco permetterà poi di introdurre quel carattere.

Dopo aver inserito il terzo carattere, il giocatore si muoverà verso la fase di selezione del veicolo, mentre attenderà che gli altri concorrenti inseriscano le loro iniziali simultaneamente. Se gli altri due eventuali giocatori non inseriscono le loro iniziali entro un breve periodo di tempo, allora il gioco comincerà presumendo che i veicoli siano stati selezionati. Premendo uno qualsiasi degli altri tasti fuoco gli altri giocatori potranno inserire i loro nomi e quindi entrare nella gara.

## **DESCRIZIONE DEL GIOCO**

Il gioco é composto da 32 e più percorsi su 4 livelli. I giocatori sceglieranno quali veicoli usare, e avranno l'opportunità di comprare nuove opzioni per il veicolo alla fine di ogni gara, ammesso che abbiano abbastanza denaro per farlo. Nitro é stato disegnato per permettere al giocatori di entrare al livello in cui si trovano le officine oppure di selezionare un nuovo veicolo, indipendentemente dagli altri concorrenti. Questo permetterà ad un giocatore di essere al livello - officina, e agli altri giocatori di essere, per esempio, al livello di selezione macchina. Alla fine di ogni corsa il giocatore sarà presentato con il risultato dell'ultima corsa insieme con la posizione totale del campionato. Ciò continuerà fino a che tutte le corse sono state completate e finché il campione di tutto il campionato non é stato deciso.

# **CONTROLLING THE WARRIOR**

Use the joystick to control the warrior's movements:

**JUMP/ UP**

**(USE EXIT)**

**MOVE LEFT**

**MOVE RIGHT**

**CROUCH/DOWN**

Press the fire button to PUNCH, or KICK (while jumping). If you have a weapon in your possession, pressing fire will fire the weapon rather than punching or kicking.

Moving the joystick up or down will normally cause the warrior to jump or crouch. If, however, you are standing on or against a ladder moving the joystick up or down will cause the warrior to ascend or descend.

There are exits between areas. If an exit is facing you, simply walk into it to use it. If an exit is to one side of you, stand next to it, and then push the joystick up to use it.

It is also wise to watch your step. The warrior can survive short falls, but stepping into a pit or off a high ledge will prove fatal.

Pressing **P** at any stage will pause the game. Fire the joystick to restart.

Pressing the Escape key will restart the game from any point.

Do not hope for good luck. Your survival will depend on your skill and ingenuity alone.

## **LA CORSA**

I veicoli si allineeranno sulla griglia di partenza all'inizio della corsa e poi attenderanno che i semafori da rossi diventino verdi. Una volta che i semafori cambiano, la corsa inizia, premendo fuoco si accelererà la velocità dei veicoli, e premendo sinistra/destra si cambierà la loro direzione di marcia. Se il giocatore possiede un NITRO BOOSTER (Sovralimentatore al Nitro), spingendo la leva del joystick in avanti, o nel caso del giocatore che usa la tastiera, premendo il tasto "K", farà in modo che il veicolo acceleri violentemente.

Il percorso più veloce del gioco è generalmente quello sulla superficie stradale in macadam, poiché le altre superfici tendono a limitare la velocità dei veicoli. E' quindi vantaggioso evitare collisioni con altri veicoli, poiché ciò fa rallentare entrambe i veicoli e altera la loro direzione.

Bisogna prestare attenzione anche al livello del gas di ogni veicolo, che è visualizzato al piedi dello schermo. Si il gas dovesse raggiungere lo zero, quel giocatore sarebbe fuori dalla gara.

Nella versione Amiga di Nitro, lo schermo smetterà di scorrere quando un veicolo raggiunge il bordo. Se un giocatore sta conducendo la corsa, allora egli sarà penalizzato svuotandogli le riserve di gas. Se comunque il veicolo sta fermando lo scrolling perché è in fondo alla corsa, allora il giocatore sarà penalizzato finché non si allontanerà dal bordo della schermo.

Il vincitore della corsa sarà il primo veicolo che passerà la linea di arrivo alla fine della corsa. Il vincitore riceverà allora massimi e un buono-danaro.

## **SPACCATI NOTTURNI**

Nitro ha anche spaccati notturni dove la scena è completamente nera, tranne le sezioni dello schermo che sono illuminate dalle luci del veicolo. Per dare ai giocatori alcune indicazioni delle caratteristiche della strada, sono stati posizionati degli occhi da gatto in certe sezioni.

## **SHADOW OF THE BEAST LOADING INSTRUCTIONS**

First: always switch off your machine for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do this may result in virus contamination of the **SHADOW OF THE BEAST** master disk.

### **ATARI ST VERSION**

Insert Disk 1 of **SHADOW OF THE BEAST** into Drive A. Switch on the monitor/television followed by your computer. Insert Disk 2 into the drive whenever you are prompted to do so.

The game is played with a joystick plugged into the second joystick port.

### **AMIGA VERSION**

Switch on the computer. If the display prompts for a Kickstart disk, insert one into the internal drive. When the display prompts for a Workbench disk, insert Disk 1 of **SHADOW OF THE BEAST** into the internal drive. Insert disk 2 into the drive whenever you are prompted to do so.

The game is played with a joystick plugged into the second joystick port.

### **LOADING TIPS**

If the title screen has not appeared within 45 seconds then there may be a problem with your computer system. Check that the computer is connected up properly and that the above sequence of instructions has been followed correctly. If you are sure that the computer is functioning (i.e. other software is working correctly) and are still unable to load **SHADOW OF THE BEAST** then you may have a faulty disk, in which case you can obtain a free replacement from Psygnosis.

### **VIRUS WARNING!**

This product is guaranteed by Psygnosis to be virus free. Psygnosis Ltd. accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. Please see the inside back cover of this manual.

To avoid virus infection always ensure that your machine is switched off for at least 30 seconds before trying to load this game.

## **This product is COPYRIGHT.**

Here at Psygnosis we're dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work aimed at raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games. It is also a criminal offence.

This software product including all screen images concepts audio effects musical material and program code is marketed by Psygnosis Limited who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of and expected by the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying duplicating selling hiring renting lending or otherwise distributing transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Limited's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Limited.

The products Nitro, Infestation and Shadow of the Beast, their program code manuals and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Limited, who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way, nor translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior consent in writing from Psygnosis Limited.

*Psygnosis® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Limited.*

*The Nitro cover illustration is Copyright © 1990 Psygnosis Ltd./Jim Burns.*

*The Infestation cover illustration is Copyright © 1990 Psygnosis Ltd./Tim White.*

*The Shadow of the Beast cover illustration is Copyright © 1989 Psygnosis Ltd./Roger Dean.*

*ST®, 520ST®, 1040ST®, Atari® and TOS® are registered trademarks of Atari Corp.*

*Amiga™, AmigaDOS™, and Kickstart™ are trademarks of Commodore-Amiga Inc.*

**Psygnosis Ltd. South Harrington Buildings  
Sefton Street Liverpool L3 4BQ  
Tel: (051) 709 5755**

**COPYRIGHT© 1991 by PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED**