

Vous trouverez ci-dessous la liste des différents écrans des sections de course de NITRO.

ECRAN DE SELECTION DES VOITURES

Cet écran de sélection vous permet de choisir le véhicule le plus approprié pour chaque course. Chaque voiture a ses propres caractéristiques et ses qualités ou faiblesses selon les différents types de parcours. Chaque voiture a un nombre limité d'utilisation de 3 fois par niveaux. Les statistiques et caractéristiques de chaque voiture sont affichées en bas de l'écran.

LE MAGASIN

Le magasin permet aux joueurs d'acquérir des "extras" pour leur voiture pour améliorer la performance. Le joueur aura à sa disposition une certaine somme d'argent. Si le joueur n'a pas assez d'argent, il ne pourra acheter les objets ci-dessous. Vous trouverez:

| | | |
|------------------------|---|---------------------------------------------|
| <i>Better Engine</i> | = | <i>Augmente la vitesse maximale</i> |
| <i>Turbo Charger</i> | = | <i>Accélère</i> |
| <i>High Grip Tyres</i> | = | <i>Donne une meilleure adhérence au sol</i> |
| <i>Special Offers</i> | = | <i>Varie selon les niveaux</i> |
| <i>Nitro Booster</i> | = | <i>Accélération explosive</i> |
| <i>More Gas</i> | = | <i>Plus de carburant</i> |
| <i>Repair Damage</i> | = | <i>Réparation des dommages</i> |

Vous sélectionnez l'option en bougeant le curseur avec les touches ou le joystick (gauche et droite). Pour acheter un extra, pressez sur le bouton "feu". Pour quitter le magasin, sélectionnez l'icône "exit" et appuyez sur "feu".

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).

Encore quelques minutes de concentration et ce serait fini, se dit Ace One. Mais c'était vraiment le moment le plus important, comme toujours depuis le début.

Il se remit à penser aux moments forts de ces dernières semaines de course.

La ville – là où tout commença – avec ses virages en épingle à cheveux, les trous et bosses sur la chaussée avait été une bonne épreuve de test. Ensuite les routes forestières extrêmement dangereuses à cause des grosses pierres et des arbres tombés en travers de la piste.

En une fraction de seconde, il revit tous les moments poignants du circuit dans le désert sur des routes s'étendant à perte de vue dans le sable et sous une chaleur de plomb. Mais tout cela n'était rien comparé à l'holocauste.

Seuls ses réflexes incroyables lui avaient permis de rester en lisse pour la victoire et il devait réussir à se frayer un chemin dans cet enfer.

Ace One repensa à la première fois où il avait écrasé un spectateur qui errait sur la piste. Il avait écrasé sa victime aussi facilement qu'un cafard. Depuis lors, il en avait écrasé plus d'une douzaine, la moitié empalés sur son Turbo Buggy.

Mais le moment n'était pas au cri de conscience. Après tout, ils rapportaient des points. Et gagner était la seule chose qui comptait. Être le Champion des Champions était le seul but et peut importe le nombre de vie qu'il fallait sacrifier.

Ce doit être le dernier virage, se dit-il. Oui, c'est cela . . . Mais le sol s'est ouvert comme une énorme bouche menaçant de m'avaloir. La victoire pourrait-elle m'être enlevée maintenant?

Voilà, c'est fini. Ace One a sabré le champagne, remporté les lauriers de la victoire et arrosé tous ses fans.

Mais jusqu'à la fin, c'était très serré.

Seule l'accélération fantastique de la Formule 1 lui permis de sauteler la fissure qui aurait pu lui enlever la victoire.

Et voilà on nous avait promis la plus fantastique des courses – une course où ne peuvent survivre que ceux qui ont des nerfs d'acier et des talents incontestés de pilote. Et c'est juste ce qui s'est passé.

Ace One, nous vous saluons.

LADEANWEISUNGEN

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.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Tout d'abord: toujours éteindre votre machine au moins 30 secondes avant le chargement. Ensuite . . .

ATARI ST: insérez la disquette A de NITRO dans le lecteur A. Allumez le moniteur et ensuite l'ordinateur.

AMIGA: Allumez l'ordinateur. Si on vous demande Kickstart, insérez la disquette dans le lecteur. Si le Workbench s'affiche, insérez la disquette NITRO dans le lecteur.

Après la séquence de chargement (appuyez sur le bouton feu pour sortir de cette séquence), une démo du jeu tournera jusqu'à ce que vous appuyiez sur une touche feu. Le ou les joueurs verront apparaître l'écran de sélection. Vous trouverez les instructions complètes sur les joueurs et le jeu dans les pages suivantes.

COMMANDES DE NITRO

Joueur 1: Joystick 0 gauche/droite pour diriger + feu pour accélérer

Joueur 2: Joystick 1 gauche/droite pour diriger + feu pour accélérer

Joueur 3: Touche Z/touche X pour diriger + SHIFT pour accélérer

En appuyant sur le bouton feu pendant la page de présentation vous permettra d'entrer votre nom et d'informer l'ordinateur que vous participez.

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 . . . Voir le dos de la couverture du manuel pour plus d'informations sur les virus et la garantie.

Wenn er nur nicht diesen verdammten Ölfleck mitgenommen hätte, wäre er schon zu Hause und im Trockenen, sagt sich Ass Eins immer wieder. Doch so ist das Spiel - seit dem ersten Tag.

Seine Gedanken gehen zu den ersten Herausforderungen und Kämpfen der frühen Rennen zurück.

Die Stadt - wo alles begann - mit den scharfen Haarnadelkurven und den großen Schlaglöchern war bereits eine Strapaze. Dann kam die Tortur in den Wäldern, immer in Gefahr von einem Felsen oder einem fallenden Baum zerschlagen zu werden.

In einem kurzen Aufblitzen zieht der Wahnsinn des Wüstenkurses an seinem inneren Auge vorbei, mit endlosen Meilen von Sandstürmen, hirnersengender Hitze und Ölsuren aus undicht gewordenen Leitungen. Doch das war nur der Anfang.

Nur übermenschliche Reaktion hat ihn auf dem Kurs des Siegers gehalten auf seinem Weg durch das andere Ende der Hölle.

Die Gedanken von Ass Eins kehren plötzlich zu seiner ersten Kollision mit einem Zuschauer zurück, der sich zu weit auf die Fahrbahn gewagt hatte. Er wurde wie eine Fliege zerdrückt. Ein Dutzend andere hat er sein dem ausgelöscht, mehr als die Hälfte davon mit seinem Turbo Buggy.

Doch dies ist nicht der rechte Zeitpunkt für Gewissensbisse. Das Volk zählt die Punkt. Und nur der Sieg zählt. Der Champion der Champions zu werden ist das Ziel, egal, wieviele Leben es kostet.

Das muß die letzte Kurve sein, sagte er zu sich. Ja, dort ist die Ziellinie. Doch plötzlich öffnet sich der Boden, will mich verschlingen. Werde ich so verlieren?

Nun, das war's, Leute. Ass Eins hat den Champagner des Siegers geöffnet und ihn über seine Fans versprüht.

Kurz vor dem Ziel wurde es noch einmal richtig eng.

Nur die irre Beschleunigung des Formel 1 hat er es zu verdanken, daß er über die Spalte kam, die sich Sekunden vor dem Ziel geöffnet hatte, um ihm den Sieg im letzten Augenblick zu nehmen.

Dies sollte die Endausscheidung aller Rennen werden - nur der Fahrer mit dem größten Können und Nerven aus Stahl sollte überleben. Und genau das traf ein.

Ass Eins, wir gratulieren Dir.

- Ende-

PEDESTRIANS

Normally cash will be deducted from drivers who drive over pedestrians during the course of the game. However on certain tracks points will be awarded to drivers that injure pedestrians. The drivers will be warned at the beginning of the stage if points are to be awarded.

IN GAME BONUSES

There will also be a series of bonuses throughout each race, these can be collected by simply driving over them. The following is a list of icons found in the game:

| | | |
|------------------|---|----------------------------------|
| <i>Gas</i> | = | <i>100 units of gas</i> |
| <i>Bulb</i> | = | <i>Double headlights</i> |
| <i>Dark Bulb</i> | = | <i>Other cars headlights off</i> |
| <i>Money</i> | = | <i>Extra cash</i> |
| <i>Red N</i> | = | <i>Nitro Booster</i> |
| <i>White P</i> | = | <i>Extra points</i> |

TYPE OF CARS USED IN RACE

There are three different types of cars in the game, each with its own characteristics.

| | <i>Fuel Consumption</i> | <i>Road</i> | <i>Cross Country</i> |
|----------------------|-------------------------|----------------|----------------------|
| <i>Formula 1</i> | <i>HIGH</i> | <i>GOOD</i> | <i>BAD</i> |
| <i>Sports Cars</i> | <i>LOW</i> | <i>AVERAGE</i> | <i>AVERAGE</i> |
| <i>Turbo Buggies</i> | <i>AVERAGE</i> | <i>BAD</i> | <i>GOOD</i> |

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 Fahrer/innen 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>Turbo-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.

The following provides a list of the various screens found between the racing sections of Nitro.

CAR SELECTION SCREEN

The car select screen will be used to choose the most appropriate car for the next race. Each car will have its own characteristic and will be more suited for certain courses. Each car will have a limited number of uses per level, it may only be used 3 times. Once the car has been used 3 times it will then not be available to the driver. The statistics and characteristics for each car will be displayed under the graphics box at the bottom of the screen.

THE SHOP

The shop provides the players with the opportunity to buy extras for his or her car, in order to enhance its handling. The player will have a certain amount of cash at his disposal. If the player does not possess sufficient cash deposits, then he will not be able to purchase all of the items below. The shop has the following in stock:

| | | |
|------------------------|---|------------------------------------|
| <i>Better Engine</i> | = | <i>Increased Top Speed</i> |
| <i>Turbo Charger</i> | = | <i>Acceleration</i> |
| <i>High Grip Tyres</i> | = | <i>Better Grip</i> |
| <i>Special Offers</i> | = | <i>Differs from level to level</i> |
| <i>Nitro Booster</i> | = | <i>Explosive Acceleration</i> |
| <i>More Gas</i> | = | <i>Extra Gas for Cars</i> |
| <i>Repair Damage</i> | = | <i>Repair Damage to Bodywork</i> |

The option is selected by moving the pointer using the left or right keys/joystick, which in turn will highlight one of the surrounding icons, further details of each item in the shop will be displayed in the text area of that player's screen, i.e. under the shop icons. A player simply has to press the fire button in order to purchase an item. The computer will only allow you to purchase an item if you have collected sufficient money during the previous races. If the player wishes to leave the shop screen he simply selects the exit icon box and presses fire.

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> |

Yet he still found his mind wandering back to the thrills and spills of the early race sequences.

The City level – where it had all started – with its hairpin bends and huge potholes had been testing enough. Then came the torturous forest roads with the ever present danger of boulders and fallen trees strewn across the track.

In a split second, he relived the harrowing experiences of the treacherous desert circuit with its endless miles of fly blown sands, brain baking heat and oil oozing from burst refinery pipes. But even this had been as nothing compared to the Holocaust.

Only superb reactions had kept him on course for victory as he plowed his way through this end-of-the-world hell.

Ace One's travel mind suddenly conjured up a mental picture of the first time he had deliberately rammed a spectator who had wandered onto the track. He had splattered his victim as easily as if he'd stomped on a cockroach. Since then he had erased a dozen more, more than half of them impaled on his turbo buggy.

But there was no time for conscience now. After all, people meant points. And winning was all that counted. To become Champion of Champions was the only goal no matter how many lives it cost.

This must be the last bend, he told himself. Yes there's the winning post. But the ground has started to open up, threatening to swallow me up. Is victory to be snatched from me even now?

Well it's all over folks. Ace One has uncorked the victory champagne and shaken its contents over his legion of admiring fans.

But right to the end it was the closest of calls.

It was only the superb acceleration of the Formula One that allowed him to leap the ever widening fissure that threatened in the last few yards to snatch a five second victory.

This always promised to be the race to end all races – one where only those with the ultimate in driving skills and nerves of steel would survive. And that's just what it turned out to be.

Ace One. We salute you.

- ends -

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 dei 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 ai 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.

LOADING INSTRUCTIONS

First: always switch off your machine **for at least 30 seconds** before loading. Then . . .

ATARI ST owners: Insert the Nitro Disk A: into Drive A. Switch on the monitor/television followed by your computer.

AMIGA owners: Switch on. If the display prompts for a Kickstart disk, insert one into the internal drive. When the display prompts for a Workbench disk, insert the Nitro disk into the internal drive.

After loading the introduction sequence (Press fire button to exit sequence) the game will then cycle through a demo of the game until any of the fire keys have been pressed. The player/players will then enter the player selection screen. Full instructions on how to enter new players and play the game appear on the following pages.

CONTROLS FOR NITRO

- Player 1 Joystick0 left/right to steer + Fire to accelerate.
Player 2 Joystick1 left/right to steer + Fire to accelerate.
Player 3 Z key/X key to steer + SHIFT to accelerate.

Pressing the fire on the startup page will allow the player to enter their name inform the computer that they wish to play in this round of the game.

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. Please see inside back cover for more information regarding viruses and your warranty.

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 del 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 é 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 é 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 é 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 é 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.

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 product Nitro, its 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.

Nitro cover illustrations Copyright © 1990 Psygnosis Ltd./Jim Burns.

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© 1990 by PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED