

NITRO

COPYRIGHT© 1990 by PSYGNOSIS LTD.

I PEDONI

Generalmente il denaro sarà dedotto dalla cassa di quei guidatori che investiranno i pedoni durante lo svolgersi del gioco. Invece, in certi percorsi, saranno concessi punti ai guidatori che feriranno i pedoni. I guidatori saranno avvisati all'inizio del livello se avranno la possibilità di guadagnare dei punti.

BONUS

In ogni corsa ci sarà una serie di bonus che potranno essere raccolti semplicemente passandoci sopra. Segue una lista di icone che si troveranno nel gioco:

GAS	=	100 UNITA' GASSOSE
BULB (lampadina)	=	DOPPI FARI ANTERIORI
DARK BULB (lampadina scura)	=	FARI DEGLI ALTRI VEICOLI SPENTI
MONEY (denaro)	=	DENARO EXTRA
RED N (N rossa)	=	ALIMENTATORE AL NITRO
WHITE P (P bianca)	=	PUNTI EXTRA

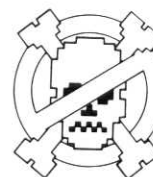
TIPI DI VEICOLI USATI NELLA CORSA

Ci sono tre tipi differenti di veicoli nel gioco, ognuno con le sue proprie caratteristiche.

	Consumo Carburante	Strada	Cross Fuoristrada
Formula 1	ALTO	BUONO	SCARSO
Veicoli Sportivi	BASSO	MEDIO	MEDIO
Buggies Turbo	MEDIO	SCARSO	BUONO



English	Page 4
French	Page 12
German	Page 19
Italian	Page 26



**PIRACY
IS THEFT**

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 01-240-6756.

Di seguito troverete una lista dei vari schermi trovati tra le sezioni - corsa di Nitro.

SCHERMO DI SELEZIONE VEICOLO

Lo schermo di selezione veicolo sarà usato per scegliere il veicolo più appropriato per la prossima corsa. Ogni veicolo ha la propria caratteristica specifica ed è adatto per specifiche corse. Inoltre ogni veicolo avrà un numero limitato di usi per ciascun livello, esso infatti può essere usato solo 3 volte. Quindi, dopo aver usato il veicolo 3 volte, questi non sarà più a disposizione dell'autista. Le statistiche e le caratteristiche di ogni veicolo saranno visualizzate sotto la scatola grafica sul fondo dello schermo.

L'OFFICINA

L'officina dà ai giocatori l'opportunità di comprare pezzi extra per il loro veicolo, per aumentarne la facilità di guida. Il giocatore avrà una certa somma nella cassa a sua disposizione. Se il giocatore non possiede una sufficiente somma di denaro, non sarà in grado di acquistare tutti gli articoli seguenti. L'officina ha il seguente magazzino:

<i>Better Engine (Miglior Motore)</i>	=	<i>Velocità massima accelerata</i>
<i>Turbo Charger (Alimentatore Turbo)</i>	=	<i>Accelerazione</i>
<i>High Grip Tyres (Pneumatici ad Alta Tenuta di Strada)</i>	=	<i>Miglior tenuta</i>
<i>Special Offers (Offerte Speciali)</i>	=	<i>Differiscono da livello a livello</i>
<i>Nitro Booster (Sovralimentatore al Nitro)</i>	=	<i>Accelerazione esplosiva</i>
<i>More Gas (Più gas)</i>	=	<i>Gas extra per gli autoveicoli</i>
<i>Repair Damage (Riparazione Danni)</i>	=	<i>Riparazione danni alla carrozzeria</i>

L'opzione viene selezionata muovendo il puntatore usando i tasti od il joystick in direzione sinistra/destra, che farà lampeggiare una delle icone intorno, ulteriori dettagli di ciascun articolo saranno visualizzati nell'area della schermata di quel giocatore, cioè sotto le icone dell'officina. Uno dei giocatori dovrà semplicemente premere il bottone fuoco per comprare un articolo. Il computer permetterà di acquistare un articolo se si è raccolto sufficiente denaro durante le corse precedenti. Se il giocatore desidera lasciare lo schermo officina seleziona l'icona di uscita e preme fuoco.

The huge crowd around the finish line has gone strangely silent. For it will only be seconds now before the Champion of Champions screams into view to claim the winner's garland and the £1 million prize.

Here we are in the panoramic press centre to witness the end of the race they wanted to ban and that has spanned four continents over the last three months.

All the veteran race journalists present agree they've never been called upon to cover anything like it before. A sometimes vicious, always no holds barred contest, where drivers have been able to change their vehicles to negotiate the most dangerous conditions in the world.

The latest report is that there are only two contestants left – Ace One and The Robot, with the last of the human challengers opting for a Formula One in his last bid for glory while his adversary is behind the wheel of a turbo buggy.

Reports have been coming in that Ace One is maintaining a lead of a quarter of a mile but his vehicle has suffered considerable damage in this the final terrifying holocaust sector. His speed is dropping and this suggests he may be running out of fuel. This is going to be a desperately close finish.

It's difficult to believe that this event has taken 12 incredible weeks and a total of over 30 individual races, making up the ultimate in driving challenges.

The spectators have started to crane their necks to get a better view of the last bend as the on track speakers pick up the roar of the lead vehicle's engine.

But hold onto your hats folks. A huge fissure has opened up in the last 100 metres, providing a potential death pit for the drivers. Surely, after all they've been through, they won't be found lacking now . . .

Crouched behind the wheel, Ace One fought for control as yet another building collapsed at the edge of the track, spewing debris in front of his vehicle.

A swing of the wheel and he was around. Foot down hard to the floor, the Formula One leapt forward once again, as he anxiously checked the rear view mirror to get a bearing on his pursuer – The Robot.

Try as he had to throw off the last remaining challenger, he was still there, the turbo buggy constantly hurling itself along to eat away at the slim lead.

If only he had not spun on that last oil slick, he'd be home and dry now. But there again The Robot had almost bought it on the black ice to even up the situation.

Just one more lapse of concentration and that would be it, Ace One told himself. But that was the name of the game as it had been from day one.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Prima di tutto spegni sempre il computer per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. Poi . . .

AMIGA: Accendere. Se il display suggerisce un disco Kickstart, inseriscine uno nel drive interno. Quando il display suggerisce un disco Workbench, inserisci il disco Nitro nel drive interno. Dopo aver caricato la sequenza introduttiva (premi il bottone fuoco per uscire dalla sequenza), il gioco si svolgerà tramite un demo finché uno qualsiasi dei tasti gioco non sarà stato premuto. Il giocatore, o i giocatori, potrà entrare nello schermo di selezione del giocatore.

Le istruzioni complete su come inserire nuovi giocatori e iniziare il gioco sono descritte nelle pagine seguenti.

CONTROLLI PER NITRO

Giocatore 1 Joystick 0 sinistra/destra per pilotare + Fuoco per accelerare.

Giocatore 2 Joystick 1 sinistra/destra per pilotare + Fuoco per accelerare.

Giocatore 3 Tasti Z/X per pilotare + SHIFT per accelerare.

Premendo fuoco sulla pagina d'avvio, sarà permesso ai giocatori di inserire il loro nome e quindi d'informare il computer che essi vogliono giocare in questa partita del gioco.

AVVERTENZE CONCERNENTI IL VIRUS

Questo prodotto è garantito dalla PSYGNOSIS contro il virus. La Psygnosis Ltd. non si assume responsabilità per danni causati al prodotto dall'infezione da virus.

Per evitare l'infezione da virus, assicurati sempre che il tuo computer sia spento per almeno 30 secondi prima di provare a caricare questo gioco.

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 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 player's 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.

DAS RENNEN

Die Autos nehmen an der Start-Linie Aufstellung und warten auf den Lichtwechsel von Rot nach Grün. Nachdem das Licht auf Grün gesprungen ist, können die Fahrzeuge durch Drücken des Feuerknopfes beschleunigt werden. Gelenkt werden sie mit den Funktionen Links und Rechts. Hat ein Fahrer den Nitro-Booster installieren lassen, kann er ihn mit der Joystick-Funktion Vorwärts aktivieren. Der Spieler an der Tastatur benutzt das Fragezeichen ("?").

Am schnellsten kommt man natürlich auf der markierten Piste voran. Neben der Strecke beschränkt die Bodenbeschaffenheit die Höchstgeschwindigkeit erheblich. Auch sollten Kollisionen mit einem anderen Rennfahrzeug vermieden werden, da durch die Schäden beide Wagen langsamer und sie außerdem aus der Richtung gedrückt werden.

Die Fahrer sollten die Tankanzeige unten im Bild sorgfältig im Auge behalten. Es ist schon so mancher Fahrer mit seinem Auto wegen Benzinmangel aus dem Rennen geflogen.

Fällt ein menschlicher Spieler soweit zurück oder fährt er soweit vor, daß er nicht mehr angezeigt werden kann, wird er in der Atari ST Version automatisch in das Bild zurückgeholt und mit einem Benzinabzug bestraft. In der Amiga-Version wird das Scrolling gestoppt. Ist der verantwortlich Spieler der Führende im Rennen, wird er mit Ablassen seiner Benzin-Reserve bestraft. Ist der verantwortliche Fahrer das Schlußlicht, wird er solange mit Benzin-Entzug bestraft, bis er sich vom Bildrand gelöst hat.

Sieger des Rennens ist der Spieler, dessen Wagen als erster die Ziellinie überfährt. Er bekommt die Höchstpunktzahl und eine Siegesprämie.

NACHTRENNEN

Nitro wird auch bei Nacht gefahren. Und Nachts ist es dunkel. Die Sicht beschränkt sich auf die von den Scheinwerfern erhellten Teile der Rennstrecke. Um den Fahrern eine gewisse Hilfe zu geben, sind an einigen Stellen Katzenaugen angebracht worden. (KLEINER TIP: Bis Du mit der Strecke vertraut bist, solltest Du den Computer-Wagen folgen, bis die Ziellinie zu erkennen ist, um dann an ihnen vorbeizuraschen.)

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 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).

ZIEL DES SPIELES

NITRO ist ein Renn-Spiel ohne jede Einschränkungen, mit nur einem Ziel: Gewinnen. Mehr als 30 Rennen müssen gefahren werden, in vier verschiedenen Landschaften, bei Tag und bei Nacht. Bis zu drei menschliche Spieler können an diesen Rennen teilnehmen, den Rest übernimmt der Computer.

DER START DES SPIELES

Durch Drücken einer der Feuerknöpfe gelangt Ihr aus der Demo in das Neue-Spieler-Eingabe-Bild. Jeder Spieler wird dort aufgefordert, drei Erkennungsbuchstaben einzugeben. Die Funktionen Links und Rechts wechseln das Zeichen. Mit Feuer wird ein Zeichen eingetragen. Nachdem der Spieler seine drei Zeichen eingegeben hat, kommt er zur Wahl des Fahrzeugs, während gleichzeitig die anderen Teilnehmer Ihre Initialen eingeben können. Wenn die anderen beiden möglichen Spieler innerhalb einer kurzen Zeitspanne keine Initialen eingeben, geht der Rechner davon aus, daß alle Wagen gewählt sind. Durch Drücken eines weiteren Feuerknopfes können die anderen Spieler ihre Namen eingeben und am Rennen teilnehmen.

ÜBERBLICK

Das Spiel besteht aus 32 oder mehr Rennstrecken durch vier verschiedene Landschaften. Die Spieler wählen das Auto, das sie im Laufe des Spieles mit Ergänzungen aus dem Laden tunen können - vorausgesetzt, sie haben genug Geld. Nitro erlaubt den Zutritt jedes Spielers zum Laden unabhängig von den anderen Spielern. So kann zum Beispiel ein Spieler im Laden nach Extras für sein Auto suchen, während ein weiterer Spieler noch im Fahrzeug-Auswahl-Bild ist. Am Ende eines jeden Rennens wird den Spielern das Ergebnis und die Rangfolge in der Meisterschaft angezeigt, bis nach dem letzten Rennen der Meister aller Rennen, der Champion der Champions ermittelt ist.

Im folgenden werden die verschiedenen Bilder und Menüs von Nitro erläutert.

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

Auf der riesigen Menschenmenge rund um die Ziellinie lastet ein unheimliches Schweigen. Es wird nur noch Sekunden dauern, bis der Champion der Champions in Sicht schießt, um den Siegerkranz und das Preisgeld von einer Million Pound Sterling zu erringen.

Wir sind hier im Panorama-Presszentrum, um Zeuge des Endes eines Rennens zu werden, das verboten werden sollte, und das vier Kontinente für drei Monate miteinander verbunden hat.

Keiner der Veteranen des Renn-Journalismus hat je etwas wie dieses zu Gesicht bekommen. Ein manchmal bössartiger, immer offener Wettstreit zwischen Fahrern, die jederzeit ihr Fahrzeug wechseln konnten, um die unglaublichen Gefahren dieses Rennens zu überstehen.

Der letzte Bericht sagt, daß nur noch zwei Teilnehmer im Rennen sind – Ass Eins und der Robot; der letzte menschliche Teilnehmer in seinem Formel 1 Renner gegen den Turbo Buggy, hinter dessen Steuer sein künstlicher Opponent sitzt.

Der Bericht meldet, daß Ass Eins, mit einem knappen halben Kilometer Vorsprung führt. Doch sein Fahrzeug hat schlimmen Schaden in diesem letzten Abschnitt des fürchterlichen Rennens genommen. Seine Geschwindigkeit nimmt ständig ab und es sieht so aus, als würde ihm der Sprit ausgehen. Das wird wahrlich ein knappes Rennen.

Es ist nur schwer zu glauben, daß dieses Rennen nun seit 12 grausamen Wochen läuft und die Fahrer im letzten von insgesamt 30 Rennen sind und ihr bestes und letztes geben.

Die Zuschauer recken die Hälse und beugen sich vor, um einen besseren Ausblick zu haben, als die Strecken-Mikrophone das Röhren des führenden Wagens aufnehmen.

Haltet die Hüte fest, Leute. Eine weite Gasse wurde auf den letzten 100 Metern freigemacht, um einen tödlichen Unfall der Fahrer zu vermeiden, jetzt, so kurz vor dem Ziel...

Hinter seinem Lenkrad zusammengekauert kämpft Ass Eins um die Kontrolle des Wagens, als wieder ein Gebäude am Rande der Strecke zusammenbricht und Trümmer vor die Räder seines Wagens poltern.

Eine Drehung am Lenkrad und er ist vorbei. Das Pedal fest auf den Boden des Autos getreten springt der Formel 1 noch einmal vorwärts, während der Fahrer ängstlich im Rückspiegel seinen Gegner sucht - den Roboter.

Er war nie fern, als er die letzten Gegner aus dem Rennen warf und knabberte beständig mit seinem Turbo Buggy am dünnen Vorsprung.

Autour de la ligne d'arrivée, la foule se pressa et se calma. Dans quelques secondes le Champion des Champions allait franchir la ligne d'arrivée et remporter plus d'un million.

Nous voici dans la salle de presse pour assister à la fin de cette course – presque interdite – qui s'est déroulée sur 4 continents.

Tous les journalistes qui connaissent cette course s'accordent à dire qu'ils n'ont jamais couvert un événement de cette sorte. Une compétition parfois vicieuse, sans aucune limite où les pilotes ont le droit de changer de véhicule pour s'adapter aux plus dangereuses conditions des parcours.

Il ne reste que 2 participants, Ace One et The Robot, le dernier des challengers humains optant pour une Formule 1 alors que son adversaire est au volant d'un Turbo Buggy.

Ace One a toujours $\frac{1}{4}$ de mile d'avance sur son concurrent mais son véhicule a subi de terribles dommages dans ce dernier secteur baptisé l'holocauste. Sa vitesse tombe et on peut penser que son niveau de carburant est faible. Le résultat risque donc d'être très serré.

Il est difficile de croire que cette compétition a duré 12 semaines et a compté plus de 30 courses différentes pour arriver au challenge suprême.

Les spectateurs sont passionnés et cherche à tout prix à obtenir la meilleure vue sur l'arrivée des 2 concurrents.

Mais attention . . . Une énorme fissure vient de s'ouvrir sur les derniers 100 mètres de la piste créant ainsi un obstacle mortel pour les pilotes. Après tout ce qu'ils ont enduré, que vont-ils faire?

Au volant, Ace One essayait de garder le contrôle alors que des débris d'un building s'effondrant au bout de la piste tombèrent devant son engin.

Un coup de volant lui permit de les éviter. Pied au plancher, la Formule 1 fonça en avant et Ace One s'assura en regardement nerveusement dans le rétroviseur que son adversaire restait toujours derrière.

Il était toujours là à bord de son Turbo Buggy prêt à jeter son dernier adversaire.

Si seulement, il n'avait pas roulé sur cette flaque d'huile, il serait à la maison au sec. Mais une fois de plus, The Robot avait failli l'écraser sur le verglas pour redresser la situation.

PIETONS

Normalement, les conducteurs seront pénalisés lorsqu'il écraseront un piéton durant la partie. Pourtant, sur certaines pistes, vous gagnerez des points en blessant les piétons. Les pilotes seront informés au début de l'épreuve si des points seront donnés ou pas.

BONUS

Au cours de chaque course, vous trouverez des bonus à ramasser en passant dessus:

Carburant (gas):	100 unités de carburant
Ampoule (bulb):	Double l'éclairage des phares
Ampoule noire (dark bulb):	Eteint les phares des autres voitures
Argent (money):	Argent supplémentaire
N rouge:	Nitro Booster
P blanc:	Points supplémentaires

TYPES DE VOITURES DISPONIBLES POUR LA COURSE

Il y a 3 types de voitures ayant chacune leur propres caractéristiques:

	<i>Consommation de carburant</i>	<i>Route</i>	<i>Cross Country</i>
<i>Formule 1</i>	<i>ELEVE</i>	<i>BON</i>	<i>MAUVAIS</i>
<i>Voitures de sport</i>	<i>FAIBLE</i>	<i>MOYEN</i>	<i>MOYEN</i>
<i>Turbo Buggies</i>	<i>MOYEN</i>	<i>MAUVAIS</i>	<i>BON</i>

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.