

MONSTER PACK

VOLUME 1

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

SHADOW OF THE BEAST

English	Page 4
French	Page 7
German	Page 10
Italian	Page 13

INFESTATION

English	Page 16
French	Page 21
German	Page 26
Italian	Page 31

NITRO

English	Page 36
French	Page 42
German	Page 47
Italian	Page 52

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.

THE WARRIOR'S OBJECTIVE

You must fight your way through several different regions in order to reach the heart of the enemy's stronghold and face your ultimate adversary. Any creatures you encounter will invariably be hostile and will cause damage when they come into contact with you. Contact can be avoided by punching or kicking creatures away from you before they get too close, or by shooting them if you have a weapon.

Each time you are damaged your heart-rate will increase. Your current heart -rate is shown on the monitor in the top-left corner of the screen. If your heart-rate gets too high your hearts will burst, resulting in instant death.

During your attack on the stronghold you will find various artefacts which can be used to assist you on your quest. Some of these items, keys for instance, will be collected for later use when you move over them. Items that you have in your possession will be shown at the top of the screen. Other items, such as potions will have an instant effect which is shown on screen when you move over the item.

There are also weapons that can be collected at certain points in the game. These are used instead of punching and kicking to destroy your opponents. Certain creatures can only be destroyed by special weapons. It is up to you to discover the best way to use the artefacts you find and how to tackle the creatures you encounter.

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.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Avant tout: Mettez toujours votre machine hors tension pendant au moins trente secondes avant de charger le jeu. Toute négligence à ce sujet peut entraîner la contamination de votre disquette maître par un virus.

VERSION ATARI ST

Insérez la disquette 1 de **L'OMBRE DE LA BÊTE** dans le lecteur A. Mettez votre moniteur ou poste de télévision sous tension avant l'ordinateur. Insérez la disquette 2 quand un message vous enjoint de le faire.

Le jeu se joue avec un joystick connecté dans le deuxième connecteur de joystick.

VERSION AMIGA

Mettez l'ordinateur sous tension. S'il vous demande d'insérer la disquette Kickstart, placez-en une dans le lecteur interne. Quand il vous demande ensuite d'insérer la disquette Workbench, placez la disquette 1 de **L'OMBRE DE LA BÊTE** dans le lecteur interne. Insérez la disquette 2 quand un message vous enjoint de la faire.

Le jeu se joue avec un joystick connecté dans le deuxième connecteur de joystick.

CONSEILS DE CHARGEMENT

Si l'écran générique n'est pas affiché au bout de 45 secondes, vous avez un problème avec votre ordinateur. Vérifiez que tous les fils et câbles sont correctement installés et que vous avez bien suivi la séquence ci-dessus. Si vous êtes certain du bon fonctionnement de votre matériel (d'autres logiciels tournent normalement) et que vous ne pouvez toujours pas charger **L'OMBRE DE LA BÊTE**, votre disquette est peut-être défectueuse, auquel cas elle sera remplacée gratuitement par Psygnosis.

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.

L'OBJECTIF DU GUERRIER

Vous 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.

COMMANDE DU GUERRIER

Vous commandez les mouvements du guerrier par le joystick:

SAUTER/HAUT
(UTILISER SORTIE)

ALLER A GAUCHE

ALLER A DROITE

SE BAISSER/BAS

Appuyez sur le bouton de mise à feu pour les COUPS DE POING, COUPS DE PIED (en sautant). Si vous possédez une arme, le bouton de mise à feu fait office de détente.

Le guerrier saute ou se baisse quand vous déplacez le joystick vers le haut ou vers la bas. Si le guerrier est sur une échelle ou à côté d'elle, ce mouvement lui fera monter ou descendre l'échelle.

Il existe des sorties entre les tableaux. Si vous vous trouvez en face de l'une d'entre elles, marchez simplement droit vers elle pour l'utiliser. Si elle se trouve à côté de vous, rapprochez-vous et poussez le joystick vers le haut.

Il est sage de regarder où vous mettez les pieds. Le guerrier survit à de petites chutes mais une chute dans un gouffre ou du haut d'une corniche élevée sera fatale.

Tapez "P" pour faire une pause, utilisez le bouton "Feu" du joystick pour reprendre le jeu.

Tapez "Escape" pour reprendre le jeu n'importe où.

Ne comptez pas sur la chance. Seules votre habileté et votre ingéniosité vous permettront de survivre.

LADEANWEISUNG

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.

LADEPROBLEME?

Wenn der Titelbildschirm 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 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.

ZIEL DES SPIELS

Sie müssen sich Ihren Weg durch verschiedene Regionen bis in das Herz der Festung erkämpfen und gegen den letzten und schwierigsten Gegner antreten. Jede Kreatur, die Ihnen auf dem Weg dorthin begegnet, ist feindlich und wird Sie bei jedem Kontakt verletzen. Vermeiden Sie also das Berühren Ihrer Gegner durch schlagen oder treten bevor Sie Ihnen zu nahe kommen.

Jedesmal wenn Sie verletzt werden, erhöht sich ihr Pulsschlag. Ihr aktueller Puls wird in der linken unteren Ecke des Bildschirms angezeigt. Wenn Ihr Herz zu schnell schlägt, sterben Sie an den Folgen eines Infarkts.

Während Ihres Angriffs auf die Festung finden Sie verschiedene prähistorische Gegenstände, die Ihrer Unterstützung dienen. Einige davon, wie z.B. Schlüssel, werden für den späteren Gebrauch aufbewahrt wenn Sie Ihre Spielfigur über das Objekt bewegen. Ihr Inventar wird am oberen Bildschirmrand angezeigt. Andere Gegenstände, wie z.B. Zaubertränke, sind für den direkten Gebrauch bestimmt. Wenn Sie Ihre Spielfigur darüber bewegen, wird der Effekt auf dem Bildschirm angezeigt.

Außerdem können Sie an bestimmten Stellen im Spiel Waffen aufsammeln. Einige Ihrer Gegner können Sie nur mit speziellen Waffen erledigen. Es liegt an Ihnen, herauszufinden, welcher Gegenstand wofür am besten geeignet ist und wie Sie am Besten mit den Kreaturen fertig werden.

STEUERUNG DER SPIELFIGUR

Benutzen Sie den Joystick, um den Krieger zu bewegen:

**SPRINGEN/RAUF
(AUSGANG BENÜTZEN)**

NACH LINKS GEHEN

NACH RECHTS GEHEN

DUCKEN/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!

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Primo: spegni sempre la macchina per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. Se non lo fai, si può verificare qualche contaminazione da virus sul dischetto originale.

VERSIONE ATARI ST

Inserisci il dischetto 1 del gioco nell'unità A. Accendi il monitor/televisore e poi il computer. Inserisci il dischetto 2 nell'unità tutte le volte che ti viene chiesto di farlo. Il gioco si esegue con un joystick inserito nella seconda porta joystick.

VERSIONE AMIGA

Accendi il computer. Se appare il sollecito per il dischetto Kickstart, inseriscine uno nell'unità interna. Quando ti viene chiesto un dischetto Workbench, inserisci invece il dischetto 1 di **SHADOW OF THE BEAST**. Inserisci il dischetto 2 nell'unità tutte le volte che ti viene chiesto di farlo.

Il gioco si esegue con un joystick inserito nella seconda porta joystick.

SUGGERIMENTI PER IL CARICAMENTO

Se la videata titolo non appare entro 45 secondi, possono esserci dei problemi con il tuo sistema. Controlla che il computer sia collegato correttamente e che sia stata seguita la suddetta sequenza di istruzioni. Se sei sicuro del funzionamento del computer (cioè che il software gira normalmente) ma non riesci ancora a caricare il gioco, allora potresti avere un disco difettoso, nel qual caso puoi ottenere una sostituzione gratuita dalla Psygnosis.

L'OBIETTIVO DEL GUERRIERO

Tu 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.

CONTROLLO DEL GUERRIERO

Per controllare i movimenti del guerriero, usa il joystick:

SALTA
(usa uscita)

MUOVE A SINISTRA

MUOVE A DESTRA

ACCOSCIA/GIÙ

Premi il bottone di fuoco per tirare PUGNI o CALCI (mentre salti). Se disponi di un'arma, premendo Fuoco spari con l'arma, anziché dare pugni o calci.

Muovendo il joystick in su o in giù, di solito fa saltare o accosciare il guerriero. Se, però, ti trovi su o appoggiato ad una scala, il movimento del joystick in su e in giù fa salire o scendere il guerriero.

Tra le zone ci sono delle uscite. Se ti trovi davanti un'uscita, basta imboccarla per utilizzarla. Se l'uscita si trova di fianco a te, mettiti vicino e poi spingi il joystick in su per utilizzarla.

E' anche saggio guardare dove metti i piedi. Il guerriero può sopravvivere a piccole cadute, ma finire in una fossa o precipitare su un'alta sporgenza è decisamente fatale.

Premendo **P** in qualsiasi momento attiva la pausa. Per riprendere, premi fuoco sul joystick.

Premendo il tasto Escape, si riavvia il gioco da qualsiasi punto.

Non contare sulla fortuna. La tua sopravvivenza dipende solo dalle tue capacità e fantasia.

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

INFESTATION 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 **INFESTATION** master disk.

ATARI ST VERSION

Insert the **INFESTATION** disk into Drive A. Then Switch on the monitor/television followed by your computer.

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 the **INFESTATION** disk into the internal drive.

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 **INFESTATION** then you may have a faulty disk, in which case you can obtain a free replacement from Psygnosis. All Psygnosis products are fully guaranteed.

VIRUS WARNING!

This product is guaranteed by Psygnosis to be virus free. Psygnosis Ltd. accept no responsibility or liability 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.

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 II.

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.

RADIATION AREAS

Some areas have become irradiated. In some cases these have been automatically sealed off with lead doors, and indicated by a radiation warning symbol. Prolonged exposure to radiation will prove fatal. When your visitor is sealed your life expectancy is longer.

NETWORK TERMINALS

Scattered throughout the complex are special Network Terminals which can be accessed to show the layout of the complex, and the location of eggs and hostile systems. To access a terminal, move in front of it and press F2 to log on-provided you have the relevant entry key. Once you have logged on use joystick to scroll around the map. Press F2 to log off.

BLAST DOORS

These are special air-tight doors which can be permanently sealed. Pressing F1 will lock the nearest Blast Door. Be sure that you want to do this however. Once secured a Blast Door can not be reopened.

YOUR EQUIPMENT

You enter the complex in a sophisticated, pressurised body suit complete with a helmet, oxygen pack, battery pack, and cartridge pulse rifle, intravenous food,etc.

MANNED MANOEUVRE UNIT (MMU)

When activated, this allows you to fly above the surface of the moon.

THE HELMET

The helmet, as well as providing protection, is a vital source of statistical information. If you are in an area with a breathable atmosphere you can conserve your oxygen supply by removing the helmet. This will also allow you to see more, but at the expense of the helmet's built in displays. Press F3 to remove or replace the helmet.

Inside your helmet the following information is displayed:

OXYGEN — A graph shows your oxygen reserves. This is the stuff of life, so conserve it whenever you can.

TEMPERATURE — This shows your body temperature which will usually be proportional to the exterior temperature.

RADIATION — This shows the level of radioactivity in the vicinity. Avoid prolonged exposure.

COMPASS — This displays your bearing relative to the moon's magnetic north.

HEAD UP DISPLAYS (HUD)

There are up to seven displays which can be overlaid on your view. Using the numeric keypad the displays that can be called up are:

NAVIGATION: Key N1 Displays additional navigational data.

STATUS: Key N2: — Displays current mission status and number of eggs destroyed.

INVENTORY: KEY N3: — This lists the items you are carrying, which will mainly be any items you have found.

LIFE SUPPORT: Key N4 — Displays life support status (Heart rate, liquid food level)

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 . . .

INFESTATION

GUIDE RAPIDE DES COMMANDES

Les commandes suivantes sont pour ST et Amiga.

COMMANDES GENERALES

- F1 Ouvrir/fermer portes en tout genre (si fermée, une clé sera nécessaire). La porte juste en face de vous a la priorité, s'il n'y a pas de porte devant, alors la porte de derrière est prioritaire.
- F2 Utiliser objet, par exemple, allumer ordinateur.
- F3 Lever/abaisser la visière du casque. Par défaut, le casque est baissé.
- F4 Infra-rouge on/off. Par défaut, l'infra-rouge est éteint (si approprié)
- F5 Reconnaissance/Tactique. Par défaut, le mode est tactique.
- F6 Recentre la vue.
- F7 Lâcher cartouche de gaz.
- F8 Combaison et casque on/off. Par défaut, ils sont allumés.
- F9 Virage rapide on/off. Par défaut, le virage est lent.
- F10 Accroupi/debout. Par défaut, le personnage est debout.

AFFICHAGE EN HAUT DE L'ECRAN DES COMMANDES (HUD)

Par défaut toutes les commandes affichées sont off.

- N1 Commande de Navigation on/off.
- N2 Commande de statut on/off.
- N3 Commande d'inventaire on/off.
- N4 Commande de niveau de vie on/off.
- N5 Bloc-Notes on/off.
- N6 Commande d'analyse de l'atmosphère on/off.
- N7 Commande de vol on/off.

SUR LE TERMINAL DES CARTES

Dans cet espace, le joystick contrôle vos mouvements Nord, Sud Ouest et Est. Si le bouton feu est appuyé au Nord et au Sud, alors les commandes zooment respectivement vers l'intérieur ou l'extérieur.

UNITE DE MANOEUVRE (M.M.U.)

N.B. ne peut être utilisée que sur la surface de la lune

Curseur en haut-Décoller

Curseur en bas-Atterrir

Tous les autres mouvements se font au joystick.

Utilisez le bouton feu pour plus de puissance.

DANS LES ASCENSEURS

Curseur en haut — élève l'ascenseur.

Curseur en bas — descend l'ascenseur.

CONTROLE DES MOUVEMENTS

Le joystick Nord, Sud, Est et Ouest vous permet de vous déplacer en avant, en arrière, de tourner respectivement à gauche et à droite. Si le bouton feu est appuyé dans le mode tactique, alors le laser porté sur l'épaule sera actif. Sinon, le joystick commande les actions: lever, abaisser, pencher à gauche, pencher à droite.

AUTRES COMMANDES

HELP-Pause/arrêter le jeu.

ESC-Quitter le jeu (seulement pendant la pause).

TAB-(Avant/Arrière)son on/off.

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.

VOTRE MISSION

Vous êtes Kal Solar, agent de la Fédération Interplanétaire. Votre mission est d'éliminer toute menace de vies aliens hostiles. Vous voyagerez sur Xelos dans votre vaisseau interplanétaire et une fois là-bas vous vous poserez et entrerez dans la station Alpha II.

Votre objectif principal est de chercher les oeufs aliens en incubation et de les détruire. Ceci en les enfermant dans les zones d'incubation et en les empoisonnant avec du gaz de cyanure. Une fois que tous les oeufs ont été détruits, vous devez entrer au coeur du complexe vers la source d'énergie. C'est un conduit immense qui capte l'énergie du noyau lunaire, une fois que vous aurez repéré la source d'énergie, vous devrez essayer d'atteindre la masse critique afin d'atomiser la planète. Une fois que cela sera fait, vous devez vous échapper avant que la lune explose. Allez à la surface et tapez ESC.

EXPLORER LE COMPLEXE

Vous voyez le complexe en graphismes 3D solides très rapides. Vous êtes libre de circuler comme vous le désirez dans le complexe, bien que nous vous recommandions de prendre le temps de faire une carte au fur et à mesure. Les mouvements se font à l'aide du joystick.

Votre système fonctionne en 2 modes: (**Reconnaissance**), avec lequel vous pouvez regarder librement ce qui vous entoure, ou **Tactique**, avec lequel votre fusil à pulsions est en marche et peut être utilisé.

JOYSTICK

Sans le bouton feu
AVANT
TOURNER A GAUCHE
TOURNER A DROITE
DEMI TOUR

Avec le bouton feu (mode Reconnaissance seulement)
REGARDER EN HAUT
PENCHER LA TETE A GAUCHE
PENCHER LA TETE A DROITE
REGARDER EN BAS

Ces commandes vous permettent d'explorer le niveau où vous êtes. Mais souvenez-vous que le complexe s'étend sur plusieurs niveaux.

ASCENSEURS

Vous pouvez circuler entre les niveaux en empruntant les ascenseurs. Ils peuvent être identifiés par leur double porte coulissante ornée d'une figure en forme de diamant. F1 ferme ou ouvre les portes du plus proche ascenseur. Une fois dedans avec les portes complètement fermées, appuyez sur le curseur vers le haut pour monter d'un niveau et le curseur vers le bas pour descendre.

NAVETTES

Vous allez aussi trouver des navettes. Elles vous permettront de voyager rapidement en ligne droite entre 2 points d'un même niveau. Les portes des navettes se ferment et s'ouvrent avec la touche F1.

CONDUITS DE VENTILATION

Comme vous pouvez explorer les pièces et les couloirs, vous pouvez aussi circuler dans les tunnels du système de ventilation. Les accès aux tunnels sont protégés par des grilles. F1 enlève la grille la plus proche. Vous devrez vous accroupir pour bouger à l'intérieur des tunnels. F10 vous permettra de vous accroupir, ou de vous relever.

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. Évitez 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.

ANALYSE ATMOSPHERIQUE: touche N6: vous donne le niveau de radiation et l'état de l'atmosphère.

VOL — touche N7: affichage des données vitales pour un vol en M.M.U.

VUES — c'est l'affichage par défaut en mode tactique. Lorsque la grille s'affiche devant vous, vous êtes en mode tactique. Les vues sont utilisées pour cibler votre fusil à pulsions. Elles peuvent être resélectionnées en appuyant sur la touche correspondante au HUD affiché.

LA COMBINAISON

La combinaison maintient votre corps à la bonne température et vous approvisionne en eau et en nourriture par un système intraveineux. La combinaison contient aussi dans un sac à dos, votre oxygène et une batterie.

ARMEMENT

Vous portez un fusil à pulsions très puissant. Il est attaché à votre sac à dos et est alimenté par la batterie. A utiliser avec modération.

AUTRES EQUIPEMENTS

Vous trouverez, dispersés dans le complexe, des objets variés laissés par les scientifiques et que vous pourrez utiliser:

COMPAS — Quand vous le trouverez il pourra être rattaché à l'intérieur de votre casque et vous aider à circuler.

SCANNER INFRA-ROUGE — Il vous permettra de voir des objets invisibles à l'oeil nu, comme des systèmes d'alarme laser. Quand il est rattaché à votre casque tout l'affichage devient rouge.

DIFFERENTES CLES — Il y a un certain nombre de clés qui donnent accès aux ascenseurs, navettes, et pièces. Il faudra tout essayer pour savoir ce qui va avec quoi.

EXTRA OXYGENE — Elle est sous forme de cristaux que votre combinaison peut transformer en oxygène. Ces cristaux sont très rares.

Il y a des tas d'autres éléments d'équipement à découvrir dans le jeu.

FORCES HOSTILES

Il faudra vous battre contre certaines forces hostiles dans le complexe:

OEUFs ALIENS — Ceux-ci subissent plusieurs étapes de croissance, grossissant très rapidement. Ils sont normalement sans danger mais lâcheront un gaz mortel juste avant d'éclore.

DROIDES SENTINELLES — Ils patrouillent dans certaines pièces et attaqueront systématiquement. Il faudra passer malgré eux dans certaines occasions. Ils peuvent être déconnectés avec votre fusil à pulsions.

DROIDES SOUDEURS — Ils patrouillent pour vérifier les soudures des tunnels de ventilation. Ils n'attaqueront pas, mais comme ils portent une puissance très forte en voltage, leur contact est mortel.

LA MERE ALIEN — Aucun renseignement . . .

FIN DU BRIEFING

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

(Nummerischer 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 Feuertaste und halten des Joysticks nach oben oder unten, können Sie einzelne 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 Feuertaste erhalten Sie mehr Schub

INNERHALB EINES AUFZUGES

Cursor oben – eine Station höher
Cursor unten – eine Station tiefer

BEWEGUNGSKONTROLLEN

Joysticksteuerung ohne Feuertaste:
Vorwärts
Linksdrehung/Rechtsdrehung
Zurück
Joysticksteuerung mit Feuertaste (Erkundungsmodus):
Nach Oben sehen
Kopfdrehung links/Kopfdrehung rechts
Nach Unten sehen
Im Taktikmodus feuern Sie Ihr Gewehr, indem Sie den Feuertaste drücken.

WEITERE TASTEN

HELP – Pause
ESC – Beenden des Spiels (nur bei Pause)
TAB – Musik ein/aus

LADANWEISUNG

Bitte schalten Sie Ihren Computer grundsätzlich für mindestens 30 Sekunden aus, bevor Sie das Spiel laden. Es könnte sich sonst ein im Speicher befindlicher Virus auf Ihre Diskette kopieren.

AMIGA

Schalten Sie Ihren Computer ein, und legen Sie, sofern Sie einen Amiga 1000 haben, die Kickstart-Diskette in das Laufwerk, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Wenn Sie die Aufforderung für die Workbench erhalten, legen Sie bitte die Spieldiskette 1 ins interne Laufwerk. Disk 2 bitte immer einlegen, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Die Steuerung erfolgt über einen Joystick, der an Port 2 angeschlossen sein muß.

ATARI ST

Legen Sie bitte die Spieldiskette 1 in Laufwerk A.

Schalten Sie bitte Ihren Computer ein, und immer wenn nach der Spieldiskette 2 gefragt ist, legen Sie diese bitte ins Laufwerk.

Die Steuerung erfolgt über Joystick, der in Port 2 angeschlossen sein muß.

TIPS ZUM LADEN

Wenn das Titelbild nach 45 Sekunden noch nicht erschienen ist, haben Sie möglicherweise einen Fehler im Computer-System. Prüfen Sie die Anschlüsse und vergewissern Sie sich, daß Sie die Ladeanweisung befolgt haben. Wenn Sie sicher sind, daß der Computer korrekt läuft und "INFESTATION" trotzdem nicht lädt, haben Sie wahrscheinlich eine fehlerhafte Diskette, die Sie bei Ihrem Händler umtauschen können.

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.

IHRE MISSION

Sie sind Kal Solar, Agent der Interplanetarischen Förderung. 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 Hilfsysteme.

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 = | Level aufwärts

Cursor Taste unten = | 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.

BELÜFTUNGSTUNNEL:

Sie können sich auch in den Belüftungstunnel im Gebäudekomplex bewegen. Die Einstiege sind mit Gittern abgedeckt. F1 entfernt das nächstliegende Gitter. Um sich im Tunnel zu bewegen, müssen Sie kriechen. Drücken Sie die F10 Taste um sich zu bücken und nochmals, um wieder zu stehen.

RADIOAKTIVE ZONEN:

Einige Gebiete sind verstrahlt worden. Diese sind automatisch verschlossen und mit dem Radioaktiv-Symbol gekennzeichnet worden. Setzen Sie sich keiner langen Strahlung aus.

COMPUTER TERMINALS:

Im Gebäude verteilt stehen spezielle Terminals, welche einen Plan des Komplexes und die Standorte von Eiern und feindlichen Systemen anzeigen. Um Zugriff zu bekommen, stellen Sie sich direkt vor das Terminal und drücken F2. Benutzen Sie jetzt den Joystick, um den Plan abzuscrollen.

Um abzuschalten drücken Sie bitte die F2 Taste.

LUFTDRUCKSCHLEUSEN:

Das sind spezielle Türen, die einmal geschlossen, nicht mehr zu öffnen sind. Wenn Sie F1 drücken, schließt sich die nächstgelegene Luftdruckschleuse.

IHRE AUSTRÜSTUNG

Sie betreten den Komplex in einem speziell entwickelten Raumanzug, komplett mit Helm, Sauerstoffflaschen, Energieeinheit und einem Impuls-Gewehr.

MANNED MANOEUVRE UNIT (MMU)

Im aktivierten Zustand, können Sie mit dieser Einheit über die Mondoberfläche fliegen.

DER HELM

Außer seiner Schutzfunktion, bietet der Helm eine Menge statistischer Informationen.

Wenn Sie sich in einem Gebiet aufhalten, in dem normale Atmung möglich ist, können Sie Ihren Sauerstoffvorrat sparen, indem Sie den Helm abnehmen. Gleichzeitig vergrößert sich dadurch Ihr Blickfeld, es stehen Ihnen jedoch keine Anzeigen in Helmdisplay mehr zur Verfügung. Drücken Sie die Taste "F3" um den Helm ab- und auf- zusetzen.

Der Helm zeigt Ihnen folgende Informationen an:

SAUERSTOFF — Eine Grafik zeigt Ihnen die Sauerstoffreserve an. Sparen Sie, so oft wie möglich.

RADAR — Er zeigt Ihnen die Position wichtiger Objekte in Ihrer näheren Umgebung als Orientierungshilfe an.

TEMPERATUR — Überwacht Ihre Körpertemperatur im Verhältnis zur Außentemperatur.

RADIOAKTIVITÄT — Informiert Sie über den Grad der Radioaktivität in Ihrer Umgebung.

KOMPAß(falls vorhanden) — Gibt Auskunft über Ihre relative Lage zum magnetischen Nordpol des Mondes.

SONDERANZEIGEN (HUD):

Es gibt 7 Displays, die Sie über Ihre Sicht legen können. Folgende Displays können Sie abrufen:

TASTE N1 — Navigation, gibt Ihnen zusätzliche Navigations - Daten.

TASTE N2 — Status, zeigt Ihnen den Stand der Mission und die Anzahl bereits zerstörter Eier an.

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 beigelegt.

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 sul 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

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Primo: spegni sempre la macchina per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. Se non lo fai, si può verificare qualche contaminazione da virus qui dischetto originale.

VERSIONE ATARI ST

Inserisci il dischetto del gioco nell'unità A. Accendi il monitor/televisore e poi il computer. Il gioco si esegue con un joystick inserito nella seconda porta joystick.

VERSIONE AMIGA

Accendi il computer. Se appare il sollecito per il dischetto Kickstart, inseriscine uno nell'unità interna. Quando ti viene chiesto un dischetto Workbench, inserisci invece il dischetto del gioco.

Il gioco si esegue con un joystick inserito nella seconda porta joystick.

SUGGERIMENTI PER IL CARICAMENTO

Se la videata titolo non appare entro 45 secondi, possono esserci dei problemi con il tuo sistema. Controlla che il computer sia collegato correttamente e che sia stata seguita la suddetta sequenza di istruzioni. Se sei sicuro del funzionamento del computer (cioè che il software gira normalmente) ma non riesci ancora a caricare il gioco, allora potresti avere un disco difettoso, nel qual caso puoi ottenere una sostituzione gratuita dalla Psygnosis. Tutti i prodotti Psygnosis sono totalmente garantiti.

AVVERTENZA ANTI VIRUS!

La Psygnosis garantisce il presente prodotto esente da contaminazione da virus. La Psygnosis Ltd non accetta alcuna responsabilità per eventuali danni provocati al prodotto da infezioni da virus. Vedi all'interno della retrocopertina di questo manuale.

Per evitare contaminazioni da virus, accertati sempre di spegnere la macchina per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco.

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 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.

ZONE RADIOATTIVE

Alcune zone sono state irradiate. In alcuni casi, queste sono state automaticamente sigillate con porte di piombo e indicate da simboli di pericolo radiattivo. Un'esposizione prolungata alle radiazioni risulta fatale. Quando la visiera dell'elmetto è abbassata, la durata della vita è maggiore.

TERMINALI DI RETE

Sparsi per tutto il complesso, vi sono degli speciali Terminali di Rete cui puoi accedere per verificare la disposizione del complesso e l'ubicazione delle uova e dei sistemi ostili. Per accedere ad un terminale devi metterti davanti a questo e premere F2 per collegarti — a patto che tu abbia la relativa chiave di accesso. Una volta collegato, usa il Joystick per scorrere la mappa. Per staccarti, premi F2.

PORTE ANTIURTO

Queste sono porte speciali a tenuta d'aria che possono essere sigillate permanentemente. Premendo F1 blocchi la Porta Antiurto più vicina. Comunque, prima accertati di essere sicuro di farlo. Una volta chiuse, queste porte non possono essere riaperte.

EQUIPAGGIAMENTO

Tu entri nel complesso indossando una sofisticata tuta pressurizzata, completa di elmetto, riserva di ossigeno, batterie, cartucce per il fucile a impulsi, alimenti per intravena, ecc.

UNITA' DI MANOVRA MANUALE (MMU)

Quando viene attivata, ti permette di sorvolare la superficie della luna.

ELMETTO

Oltre a darti protezione, l'elmetto è una fonte vitale di informazioni statistiche. Se ti trovi in una zona con atmosfera respirabile, puoi risparmiare l'ossigeno togliendoti l'elmetto. Questo ti permette anche di vedere più cose ma a spese delle visualizzazioni di cui disponi nell'elmetto. Per togliere o rimettere l'elmetto, premi F3.

All'interno dell'elmetto appaiono le seguenti informazioni:

OSSIGENO — Un grafico indica la riserva di ossigeno. Questo significa la vita, per cui risparmiarlo quando puoi.

TEMPERATURA — Questa indica la temperatura del corpo, che di solito è proporzionale a quella esterna.

RADIAZIONI — Questa indica il livello di radioattività nelle vicinanze. Evita un'esposizione prolungata.

BUSSOLA — Questa indica il punto relativo al polo magnetico della luna.

INDICATORI DI PLANCIA (HUD)

Sul tuo visore possono apparire in sovrimpressioni fino a sette indicatori. Quelli che puoi chiamare mediante la tastierina numerica sono:

NAVIGAZIONE: Tasto N.1: Indicata dati di navigazione supplementari.

STATO: Tasto N.2: Indica lo stato corrente della missione e il numero di uova distrutte.

INVENTARIO: Tasto N.3: Questo elenca gli oggetti che porti, che in genere sono gli oggetti che hai trovato.

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 riselectare 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 . . .

NITRO 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..

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.

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.

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).

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>

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

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.

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.

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 niveau. 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).

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>

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.

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.

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 LADE N

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.

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 verantwortliche 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 Siegpromie.

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.)

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>

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.

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 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.

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.

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 veicolo, 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 ai piedi dello schermo. Se 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 dello 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.

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:

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

TIPI DI VEICOLI USATI NELLA CORSA

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

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



COPYRIGHT © 1991 by PSYGNOSIS LTD.