

NITRO

This product is COPYRIGHT.

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

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT© 1990 by PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED



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



WARNING

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

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

LOADING INSTRUCTIONS

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

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

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

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

CONTROLS FOR NITRO

Player 1 Joystick0 left/right to steer + Fire to accelerate.

Player 2 Joystick1 left/right to steer + Fire to accelerate.

Player 3 Z key/X key to steer + SHIFT to accelerate.

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

VIRUS WARNING!

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

To avoid virus infection always ensure that your machine is switched off for at least 30 seconds before trying to load this game. Please see inside back cover for more information regarding viruses and your warranty.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ace One. We salute you.

– ends –

OBJECT OF THE GAME

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

STARTING THE GAME

Pressing any of the fire keys during the demo section of the game will move into the 'Enter New Player Option Screen'. The player will then be invited to enter 3 characters to represent the 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 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 BONUSSES

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 la moniteur et ensuite l'ordinateur.

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

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

COMMANDES DE NITRO

- Joueur 1: Joystick 0 gauche/droite pour diriger + feu pour accélérer
Joueur 2: Joystick 1 gauche/droite pour diriger + feu pour accélérer
Joueur 3: Touche Z/touche X pour diriger + SHIFT pour accélérer

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

ATTENTION AUX VIRUS!

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

Pour éviter toute contamination, éteignez toujours votre machine au moins 30 secondes avant de charger ce jeu . . . Voir le dos de la couverture du manuel pour plus d'informations sur les virus et la garantie.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ace One, nous vous saluons.

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 niveaux. Les statistiques et caractéristiques de chaque voiture sont affichées en bas de l'écran.

LE MAGASIN

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

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

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

LA COURSE

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

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

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

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

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

SECTIONS DE NUIT

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

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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Kurz vor dem Ziel wurde es noch einmal richtig eng.

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

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

Ass Eins, wir gratulieren Dir.

- Ende-

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 LADEN

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

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

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

DAS RENNEN

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

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

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

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

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

NACHTRENNEN

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

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

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 al giocatore 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 veicoli, e premendo sinistra/destra si cambierà la loro direzione di marcia. Se il giocatore possiede un NITRO BOOSTER (Sovralimentatore al Nitro), spingendo la leva del joystick in avanti, o nel caso del giocatore che usa la tastiera, premendo il tasto "K", farà in modo che il veicolo acceleri violentemente.

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

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

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

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

SPACCATI NOTTURNI

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

I PEDONI

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

BONUS

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

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

TIPI DI VEICOLI USATI NELLA CORSA

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

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

COPYRIGHT© 1990 by PSYGNOSIS LTD.