

**NITRO**

# INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

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

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

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

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

## COMMANDES DE NITRO

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

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

## ATTENTION AUX VIRUS!

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

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

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 cherchent 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.

## **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 concurrents. 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>

## **CREDITS**

Graphics: NEIL THOMPSON

Music and Effects: SOUND IMAGES

Cover Picture: JIM BURNS



