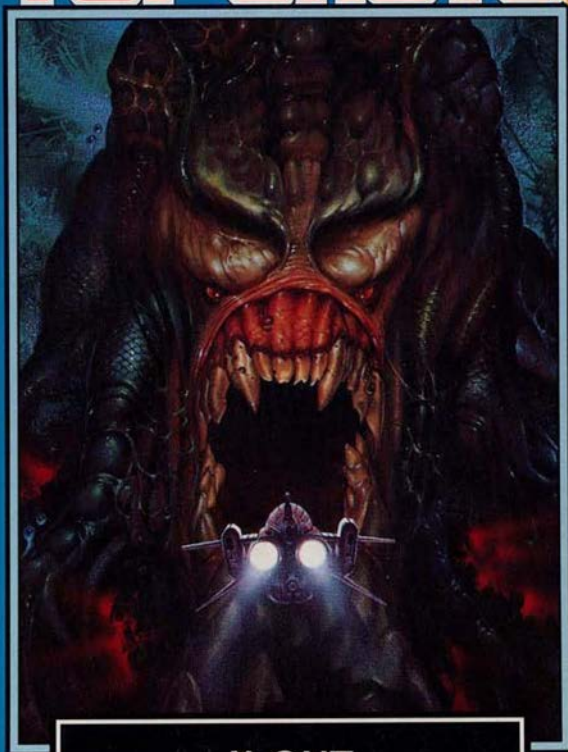


TOP SHOTS



X-OUT



EmuMovies

X - O U T

Ladeanweisungen:

Amiga: Legen Sie die Disk in Laufwerk df0: wenn die Workbench-Disk verlangt wird.

Atari ST: Legen Sie die Disk in Laufwerk A und drücken dann die RESET-Taste.

C 64 Disk: Legen Sie die Disk mit Seite 1 nach oben ins Laufwerk.
Geben Sie nun ein und drücken dann die RETURN-Taste

C 64 Kassette: Spulen sie das Band (Seite 1) an den Anfang zurück. Drücken sie nun die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig, danach betätigen Sie die PLAY-Taste des Datenrecorders.

Zum Spielen wird ein Joystick benötigt.

Spielbeginn:

Drücken Sie während des Intros den Feuerknopf.

Shop:

Vor jedem Level gelangen Sie in einen Shop, in dem Sie sich Ihre Raumschiffe zusammenstellen müssen. Ihr Kontostand entscheidet darüber, was Sie kaufen können. Bewegen Sie den Zeiger auf den Gegenstand, den Sie kaufen möchten und bestätigen Sie den Kauf durch erneutes Drücken des Joystick- / Mausknopfes im Konstruktionsfenster. Als erstes müssen Sie ein Schiff kaufen, danach können Sie es mit zusätzlichen Waffen ausrüsten. Sie können einen Gegenstand verkaufen, wenn Sie diesen dem 'Moleb' überlassen, daraufhin erhalten Sie Ihr Geld zurück.

Den Shop verlassen Sie durch Anklicken des X-OUT Logos.

Spiel:

Tastaturbelegung und Joystickfunktionen:

Amiga & Atari ST

- Joystick in eine Richtung bewegen: In diese Richtung fliegen
- Feuerknopf kurz drücken: normaler Schuß
- Feuerknopf länger drücken: primäres Waffensystem aktivieren
- ALT bzw. AMIGA-Taste: sekundäres Waffensystem aktivieren
- SPACE-Taste: Auslösen des sekundären Waffensystems
- F1-F5: Geschwindigkeit des Raumschiffs ändern
- P: Pause
- ESC: Spiel abbrechen
- Alle anderen Tasten: Einholen der ausgesandten Dronen

C64

- Feuerknopf kurz drücken: normaler Schuß
- Feuerknopf länger drücken: primäres Waffensystem aktivieren
- F1, F3, F5, F7: Geschwindigkeit des Raumschiffs ändern
- SHIFT oder COMMODORE-Taste: Aktivieren des sekundären Waffensystems
- P: Pause
- Alle anderen Tasten: Einholen der ausgesandten Dronen

Anzeigeleiste:

- gelber Balken: Restenergie
- Kasten links unten: aktives sekundäres Waffensystem
- Kreise: Anzahl der verbleibenden Raumschiffe

X - O U T

Loading the game

Amiga

To avoid danger of infecting your computer with a virus, first turn it off and then on again. Amiga 1000 users need to insert a Kickstart-disk now. As soon as your Amiga demands the workbench, insert 'X-OUT disk 1' into drive 0.

C64 Disk

Insert side 1 of the 'X-out' disk in your drive and type
 and then confirm with the RETURN-key.

General remarks

X-OUT consists of 8 big worlds, which are populated by crowds of enemies and 8 mighty monsters.

Starting the game

Press the red button in the Intro-screen to enter the first world.

Shop

Before the start of each level you choose your armada and its weapons freely respectively according to your score. The strange looking creature in the top left corner is a deserted alien technician, who looks after the weapons and sells them for the government. In the bottom right corner your score which serves as means of payment is displayed. Underneath there is a Melob, a creature highly qualified for steering stargliders. It has taken a temporary job as trash utilization plant. If you don't want an already installed part of your starship (or the whole ship), you can give it to the Moleb and you will get your money back.

Keyboard definition and joystick functions*Amiga*

- Firebutton: Trigger the normal shot by pressing quickly, activate the primary weapon system by pressing longer.
- F1-F5: Speed of own starship.
- ALT or AMIGA (Commodore)-keys or pressing the second firebutton for a short time (if you are in possession of a joystick with two different firebuttons (videogame- joystick)): Switching secondary weapon systems.
- SPACE-key or pressing the second firebutton for a longer time: Triggering the secondary weapon systems
- P: Pausing the game (cancel by pressing again)
- ESC: Break off game
- All other keys: Bring in the drones sent out

C64

- Firebutton: Pressing briefly activates normal shot, pressing longer, the primary weapon system.
- F1,F3,F5,F7: Speed of own ship
- SHIFT or Commodore-key: Switching the secondary weapon system
- SPACE: Activating the secondary weapon system
- P: Pausefunction
- All other keys: Bringing in the drones

TOP SHOTS

X-OUT

Dies ist KEINE Spielautomatenkonvertierung, die Deinen Computer quält, denn in X-OUT gibt es:

- 50 Bilder pro Sekunde
- über 40 Aliens
- 8 Level
- 24 Extrawaffen
- Zusammensetzbare Waffen
- Ein animiertes Intro
- ...eben wie in Spielautomaten!

This is NOT an arcade conversion which will not suit your computer. It IS an arcade especially designed for your computer:

- 50 frames per second
- over 40 aliens
- 8 levels
- 24 extra weapons
- configurable weapons
- fully animated intro
- ...just like in arcade game!



C64

DISK

4



X-OUT

The enclosed software is copyrighted. It is illegal to copy, reproduced, hire, resell, give away or reduce to machine-readable form any part of the enclosed software for any purpose.

© 1991 by SOFTGOLD