

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE / ATARI ST / AMIGA

POWER UP

ocean[®]



POWER UP

ENGLISH

RAINBOW ISLANDS	2
ALTERED BEAST	8
CHASE H.Q.	11
TURRICAN	18
X-OUT	29

DEUTSCH

RAINBOW ISLANDS	35
ALTERED BEAST	42
CHASE H.Q.	45
TURRICAN	50
X-OUT	63

RAINBOW ISLANDS

The title 'RAINBOW ISLANDS' is written in a large, stylized, red, bubbly font. Behind the letters, there is a small illustration of a tropical island with palm trees and a star on a hill.

Bub and Bob the heroes from Bubble Bobble are back! This time negotiating the hazards of the Rainbow Islands. Myriad creatures conspire to impede your progress at every fun-filled level until you face the "Guardian", the ultimate test of advancement....Good Luck

The seven "Rainbow Islands" and their inhabitants.

- Insect Island - caterpillars, spiders, crows
- Combat Island - tanks, planes, helicopters
- Monster Island - bats, werewolves, ghosts
- Toy Island - water-pistols, deadly disks, teddy bears
- Doh's Island - balls, spheres, capsules
- Robot Island - spanners, robots, bolts
- Dragon Island - cyclops, dragons, spirits

LOADING

AMIGA

When the workbench prompt appears, insert the game disk. The title screen will then load, and the game will follow in about thirty seconds.

ATARI ST

Switch on the computer and insert the program disk. Insert the data disk when prompted.

COMMODORE

CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: this game loads in a number of parts follow on screen instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. type LOAD""",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

SPECTRUM

CASSETTE

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum+ then load as follows: Type LOAD"" (ENTER). (Note there is no space between the quotes. The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions onscreen or in the accompanying manual.

CASSETTE CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key, follow the instructions as they appear on screen.

NOTE: AFTER THE GAME IS OVER ON LEVEL 2 ONWARDS, REWIND TAPE TO SIDE B AND PRESS PLAY.

DISC

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN DISC and press RETURN the game will now load automatically.

KEYBOARD CONTROLS

ATARI ST & AMIGA

Enter credits during the title screen by pressing jump in your chosen control mode or by pressing the space bar.

After entering credits:

F1	Start One player game
F2	Start Two player game
F3	Select control mode for player one.
F4	Select control mode for player two.
HELP:	Pause game (press fire to unpause)

ESC:

Quit the game (Use only when game is paused).

LEFT

= Q.W.A.S.Z.X.U.I.J.K.M or < keys

RIGHT

= E.R.D.F.C.V.O.P.L or > keys

JUMP

= SPACE BAR, ?, or Left Shift key

FIRE:

= Right Shift or Alt keys

COMMODORE 64

Press F7 to enter credits.

F1:

Start One player game

F3:

Start Two player game

RUN/STOP:

Pause and unpause game

CTRL/HOME:

Quit the game (when paused)

SPECTRUM AND AMSTRAD

P

Pause the game

Q

Quit the game (when paused)

S

Turn off music (128 version only)

A

Jump

K

Walk left

L

Walk right

SPACE

Fire Rainbow or unpause the game

JOYSTICK CONTROLS

Push UP to increase credits during title screen

Press FIRE button to start one player game

Press FIRE button to throw Rainbows

Push LEFT and RIGHT to move left and right

Push UP to jump.

MOUSE CONTROLS (ST/AMIGA ONLY)

Move mouse left or right to walk left/right

Left mouse button to jump

Right mouse button to throw Rainbows.

GAMEPLAY

BASIC MOVEMENT

- Rainbow Climbing:- Make Rainbows on each level of the floor and walk up them. It is possible to stand on the top of a Rainbow.
- Rainbow Attack:- Hit your enemies with a new Rainbow to kill them.
- Rainbow Breaking:- By jumping onto a Rainbow, you can break it. This causes the Rainbow to drop down the screen, killing anything in it's path.

PICKING UP OBJECTS

You can pick up objects by either walking into them or by hitting them with a Rainbow. Also, running a Rainbow along the ground may reveal hidden objects. These can be collected by breaking the Rainbow above them.

THREE IMPORTANT PICKUPS

- Magic Shoes:- Picking up the magic shoes will give you greater speed.
- Red Potions:- Collecting a red potion will add one to the number of Rainbows that you can throw, up to a maximum of three.
- Yellow Potions:- Collecting a yellow potion will speed up your Rainbow throws.

HINTS AND TIPS

1. There is a secret room on each island how to access it is confidential!
2. Master the use of the Rainbows.
3. When the 'hurry' message appears, get to the top of the screen as quickly as possible.

RAINBOW ISLANDS

It's program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

CREDITS

TM & ©1989 Taito Corp.
Coding & Graphics by Graftgold
©1990 Ocean Software Ltd.
Produced by D C Ward

ALTERED BEAST

AWAKEN THE BEAST WITHIN YOU . . .

Zeus has called upon you! Only a brave and fearless warrior can save his beloved daughter Athena, from the cunning clutches of Nef, evil Lord of the Underworld.

Risen from the grave, you are presented with Supernatural powers beyond this world. Collect the mystical spirit balls and transform into an awesome array of creatures — as Strongman, punch and kick harder than ever before, as WereWolf and WereTiger rip the flesh of the demons of hell and as Bear, knock out your enemies with one bad breath!

You hear the distant cries of the beautiful Athena and as the terrors of the Underworld tighten their grasp, the beast within you rises to face the final battle!!

LOADING INSTRUCTIONS

C64 cassette

Insert the cassette in your data cassette. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.

C64 disk

Insert the disc in the drive. Type LOAD""":8,1 then press RETURN.

C128

Type GO64 then press RETURN. Type Y when prompted followed by RETURN, then follow the appropriate C64 instructions.

Spectrum cassette

Insert cassette in your tape recorder and type LOAD""": then press ENTER. Press play on the tape recorder.

Amstrad disc

Insert the disc in the drive. Type RUN:"DISC and press ENTER.

Amstrad tape

Press CTRL and the small ENTER key. Press play on cassette recorder.

Atari ST

Insert the disc in drive A and switch on the computer.

Amiga

Insert the disc and switch on the computer.

MULTI-LOAD INSTRUCTIONS

Altered Beast is a multi-load game. Each level will be loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you MUST keep your Altered Beast cassette in your cassette player, or your Altered Beast disk in your disk drive, at all times during a session with the game.

ST/Amiga disk versions

In addition, you will be prompted to insert disk TWO, during the game. If you have a second disk drive connected to your computer, you may place the second disk in it during the loading procedure.

Spectrum/Amstrad/Commodore 64 Tape/disk versions

In addition, on a cassette version the main game is on side 1 with the levels on side 2. When prompted turn over the cassette and rewind to the start of side 2 and press play. When you lose all your lives, rewind the cassette to the start of side 2 and press play. On the disk version you will be prompted to insert side B.

CONTROL METHODS

Spectrum	→ Sinclair joystick, Kempston joystick, cursor, joystick, redefinable keys
Amstrad	→ joystick, redefinable keys
C64	→ joystick only
ST	→ joystick only
Amiga	→ joystick only

OTHER KEYS

Spectrum/Amstrad

"H" to pause, when in pause mode, pressing "O" will quit game, and SPACE key will exit pause mode.

C64

"SHIFT LOCK" key → to pause / unpause

Player 1 → port 1.

Player 2 → port 2.

ST/Amiga

"Function Key 1" → Pause, any key to unpause

"ESCAPE" key → Quit

ST Amiga

Player 1 → Port 1 Port 2

Player 2 → Port 0 Port 1

CONTROLS



CHASE HQ

Spec/Ams	Commodore 64	ST/Amiga
1 Low Jump	Jump	Low Jump †
2 Low Jump Right	Jump Right	Low Jump Right †
3 Walk Right	Walk Right	Walk Right
4 -----	-----	-----
5 Crouch	Crouch	Crouch
6 -----	-----	-----
7 Walk Left	Walk Left	Walk Left
8 Low Jump Left	Jump Left	Low Jump Left †

† Pressing the "FIRE" button on any of these moves will cause you to "Kick" or "Punch".

With FIRE button pressed

Spec/Ams	Commodore 64	ST/Amiga
1 High Jump & Punch	Jump & Kick	High Jump ‡
2 High Jump Right & Punch	Jump Right & Kick	High Jump Right ‡
3 Punch Right	Punch Right	Punch Right
4 -----	Crouch & High Kick	Crouch & High Kick
5 Crouch & Low Punch	Crouch & Low Punch	Crouch & Low Punch
6 -----	Crouch & High Kick	Crouch & High Kick
7 Punch Left	Punch Left	Punch Left
8 High Jump Left & Punch	Jump Left & Kick	High Jump Left ‡

‡ Kick in current direction

CREDITS

Programming by: Spectrum/Amstrad — Soft Option
Commodore 64 — Michael Archer
Atari ST/Commodore Amiga — Jeff Gamon

Graphics by: MAK Computer Graphics

Music by: Spectrum/Amstrad — Paul Hileg
Commodore 64 — Martin Walker
Atari/Commodore Amiga — Uncle Art

Tested by: Dave Cummins, Nick Goldsworthy

Produced by: Stuart Hibbert

A Software Studios Production

SCENARIO

The heat is on! The steaming roads beckon your turbo-charged Porsche 928 as the screeching of tyres in the distance heralds another crime being committed.

"This is Nancy at Chase HQ" - we gotta few perps to catch, Algernon, Looks like you ain't gonna get much sleep tonight"
"Gotcha, Nancy baby! We're on our way!"

Details of the perpetrators vehicles flash across your in-car computer screen as you tear away down the busy L.A. streets in search of your quarry.

You are the head of SCI (Special Criminal Investigation) and the type of guys you chase don't stop for no-one! After years of experience, you have discovered that the only way of stopping these people is to ram 'em off the road!

Your limited Turbo Chargers help you catch up, but these guys seem to drive the best (and fastest) sports cars on the road, so catchin' em ain't easy.

LOADING SPECTRUM CASSETTE

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.

3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum+ then load as follows:- Type LOAD"(ENTER). (Note there is no space between the quotes). The " symbol is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual

128K USERS: This game loads in one part.

48K USERS: This game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

AMSTRAD

CPC 464

Place the rewind cassette in the deck, type RUN" and then press ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type ITAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key.)

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the user Instruction Booklet. Place the rewind tape in the cassette recorder and type ITAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key, follow the instructions as they appear on screen.

PLEASE NOTE: Amstrad 64K: This is a multi-load game, follow on screen instructions.

Amstrad 128K: This game loads in one part.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type IDISC and press ENTER/RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

COMMODORE

CASSETTE

Position the cassette in you Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD"*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. This program will then load automatically; follow on screen instructions.

AMIGA 500

Insert the disk in drive A and turn on the computer; the program will then automatically load and run.

AMIGA 1000

Insert the system disk; when the work bench disk illustration appears insert the disk; the program will then automatically load and run.

CONTROLS

This is a one player game which can be played with either joystick in port one or keyboard which is redefinable.

The following Spectrum joysticks may be used

KEMPSTON

SINCLAIR

CURSOR

JOYSTICK CONTROLS

UP - ACCELERATE

DOWN - BRAKE

FIRE - CHANGE GEAR

SPACE BAR - TURBO

PRESET KEYS

A - ACCELERATE

Z - BRAKE

K - LEFT

L - RIGHT

N - CHANGE GEAR

SPACE BAR - TURBO

P - PAUSE

Q - QUIT (Spectrum/Commodore) ESC - QUIT (Amstrad)

Please note that on the 48k Spectrum control options may only be changed once - when the game has loaded.

ATARI ST AND AMIGA

This is a one player game which is controlled by joystick only. Press fire button on the joystick to change gear.

SPACE BAR - TURBO

CONTROL/ESC - QUIT

If you run out of time during play you can press SPACE BAR to continue if you have credits remaining.

STATUS AND SCORING

You have 60 seconds to catch up with the target vehicle and then a further 60 seconds in which to ram it off the road.

Points are scored as you progress along the road.

Points are also awarded for passing cars as follows:-

First car passed - 200 points

Second car passed - 400 points

This continues up to 8,000 points, but if you hit another car (other than your target) the scoring will restart at 200 points.

When you reach the target vehicle you will score 10,000 points for each hit on the first level and 20,000 points for each hit on the second level etc. There is also a 'hidden' special bonus which may be awarded.

Points will also be awarded for time remaining on each level, with a cumulative bonus for completing each level starting at 100,000 points.

There will be an extra bonus for completing the game.

When you catch up with the criminals car a hit indicator will appear on screen. This will show how many times you have to hit the target vehicle; when this indicator is full your car will automatically overtake the criminals and stop them.

GAMEPLAY

Your instructions come from Nancy at Chase Headquarters as she sends a description of the criminals vehicle to your on-board computer. You have limited time to catch up to the villain, at which point you will be allotted a further time bonus to force him off the road. To achieve this you must ram his car a number of times - as shown on your status panel. If you run into any other vehicles this will slow you down and make the capture more difficult. However, you have a limited number of Turbo Boosts which will give you extra acceleration for a very short period. Use these wisely! When you have inflicted the necessary number of collisions, the criminals car will pull over to the side of the road, and you can arrest him.

There are five missions in all, each successively tougher than the last, taking you over various landscapes and through different towns. Occasionally you will be presented with a fork in the road and an arrow will indicate the shortest route to take. A constant hazard is the presence of other innocent, but appalling drivers whom you must avoid, or pay the time penalty.

The clock is ticking, crimes are being committed, your Porsche is tanked-up and the bad guys are getting away.

"LET'S GO MR. DRIVER!"

HINTS AND TIPS

- Only use your turbo when ramming the target vehicle.
- Slow down when the road splits and follow the correct turn-off.
- Take your time when 'bashing' to increase your score.
- Try and find the hidden bonuses.
- You will score less for using the continue-play option.

CHASE HQ

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

CREDITS

Programming by Jon O'Brien
Graphics by William Harbison
Music by Jonathan Dunn
©1989 Ocean Software Ltd.
©Taito Corp. All rights reserved

COMMODORE / ATARI ST / AMIGA

Coding, Graphics and Music by
Teque Software Ltd.
©1989 Ocean Software Ltd.
©Taito Corp. All rights reserved
Produced by D.C.Ward

TURRICAN

LOADING

INSTRUCTIONS

AMIGA

To avoid the danger of computer-viruses please first turn off your Amiga and turn it on again after a few seconds. Amiga 1000 users must now insert the Kickstart-disk. As soon as the screen shows the icon of the Workbench-disk insert the game-disk into drive DF0. The program will start automatically.

ATARI ST

Turn off your computer and insert DISK 1 into drive A. As soon as you turn on your computer again the computer will load and start the game automatically. Follow the instructions on the screen.

C 64 Disk

Insert the game-disk into your disk-drive, enter Load ":",*,8,1 and press RETURN. The program will then start automatically. Follow the instructions on the screen.

C 64 Tape

Insert the rewind game-tape into the Datasette. Now press SHIFT and RUN/STOP simultaneously. Press PLAY on your recorder afterwards. The program will start automatically. Follow the instructions on the screen.

AMSTRAD Disk

Insert the disk into your drive, side A showing face up. Then enter CPM and press RETURN. The game will load and start automatically. Follow the instructions on the screen.

AMSTRAD Tape

Owners of a CPC 664, 6128, or 464 with a disk-drive have to enter TAPE and then press RETURN. Insert the rewind tape into the data-recorder, side A showing face up. Press CONTROL and ENTER simultaneously, then press PLAY on your data-recorder. The game will start automatically. Follow the instructions on the screen.

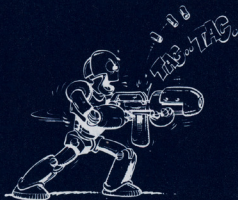
SPECTRUM Tape

Owners of a +3 first select item +3 BASIC from the On-menu and press the ENTER-key. Insert the rewind tape into the data-recorder, side A showing face up. Now enter LOAD"" and press the ENTER-key. The game will load and start automatically. Follow the instructions on the screen.

PROLOGUE

A story of times long gone by, tells us of the three-headed Morgul, who lives a secluded life in his kingdom. This Morgul is the cause of all the fears and nightmares of mankind. It is furthermore said, that in ancient times he was banished to an unknown dimension by the hero Devolon. Fear and sleepless nights disappeared out of the people's lives.

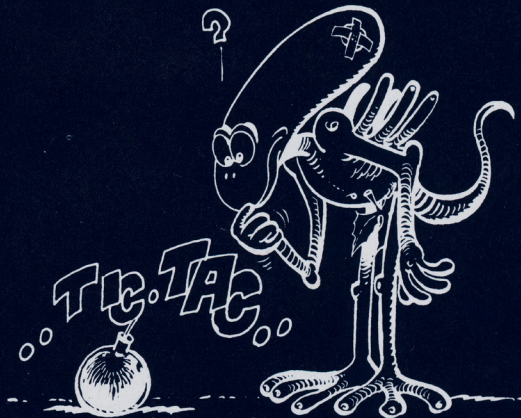
For some time now people have again been tormented by nightmares and suffer from a serious state of dread and fear. Hardly anybody dares to set a foot onto the streets at night and a dreadful fear that Morgul has returned to his kingdom is alive in the people's minds again. As the only man on earth who's courage has not yet yet deserted him, you are sent off, once again to free human kind from its burdon of fear. You have been armed with the latest weapons and technical equipment for this mission. Find Morgul in his kingdom, and destroy him for once and for all.



THE GAME

In Turrigan you will guide your hero through five different worlds, in which he will be confronted by various perils. Three of these worlds extend over three levels, the remaining two worlds over two levels. Ever changing enemies, will constantly try to destroy you. You will have to use your weapons skillfully in order to survive the varied levels. To aid you in battle, you may gather up further weapons and other extras on your way, e.g. forceshields and extra lives.

Examine every level closely you will find new surprises and useful items everywhere.



HOW TO WORK THE GAME

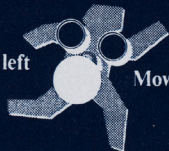
General information: The game is played with joystick and keys. Owners of an Amiga may use a joystick with two independent firebuttons. This is explained below.

Moving

Player jumps

Gyroscope transforms into player

Moves Player/ Gyroscope left



Moves Player/ Gyroscope right

Player ducks away
and press SPACE:

Player will transform into a gyroscope

Joystick up:

Player jumps. If he is the gyroscope, he will transform back to normal again.

Joystick down:

Player ducks away, e.g. from enemies.

Joystick down and press space: (or Amiga: Joystick down and press second firebutton.)

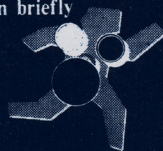
The player will transform into a gyroscope. While in this state the player is invincible and will destroy enemies on touch. The gyroscope spins automatically, and can only be directed to move left or right with the joystick. This shape also allows you to pass through narrow corridors. The player may transform into a gyroscope 3 times in every life.

Joystick left/right:

Moves player left/right.

Fire

Pressing firebutton briefly



Pressing firebutton briefly:

Player fires. If you have already collected the multiple shot or the laser, the according weapon will be used. The multiple shot can be extended in up to two degrees by collecting the right symbols.

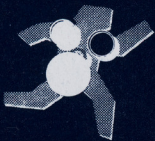
In the first degree (basic equipment) the player fires 9 horizontal shots.

In the second degree 3 salvos are fired simultaneously: 3 shots in a 30-degree angle upwards, 3 shots horizontal and 3 shots in a 30-degree angle downwards.

The third degree resembles the second, except that the angle changes to 45 degrees.

The laser fires horizontally, and can be extended by gathering up the corresponding symbols. Its length extends from an eighth to half of the width of the screen. The laser has a high penetration rate, making it very effective when fighting against several enemies simultaneously.

Activate a mine



Joystick down while holding the firebutton

Joystick down while holding the firebutton:

The player activates a mine. The mine is placed on the ground and explodes shortly afterwards. Various enemies walking the ground can be dealt with in this manner.

Activate a flash

Holding firebutton

lightning rotates anti-clockwise



lightning rotates clockwise

Holding firebutton:

The player can activate a flash of lightning and may direct it (as long as the firebutton is held), by moving the joystick left (lightning rotates anti-clockwise) or right (lightning rotates clockwise). The lightning can take on different lengths. At the beginning of the game it stretches over half the width of the screen. By gathering up extras it can be extended to stretch over the whole width of the screen.



On Amiga in addition second firebutton

Pressing SPACE:

On Amstrad RETURN.

Activates two energy lines, moving right and left at the full height of the screen. All enemies in range will be destroyed. Though, should an obstacle bar the way, the line will be stopped.



Press F 7:

On Amiga ALT or AMIGA

On Amstrad ENTER.

The player throws a grenade. Hitting an obstacle or an end-level-monster has the effect of a smartbomb, killing every enemy on the screen. Against other enemies it works like a shot with high penetration.



Pressing CTRL:


Pauses game. Press the firebutton to continue.





Amiga only:


Sound on/off

During his mission the player will find different symbols with useful functions. Here's a listing:

Red  activates multiple shot; if already active, it will be extended

Green  activates laser; if already active, it will be extended

Blue  extends lightning

Light blue  activates force shield, making the player invincible for a short duration. Enemies will be destroyed on touch during this time.

- Yellow 'P'** - recharges vitality
- White 'G'** - the player gains a grenade
- White 'M'** - the player gains a mine
- White 'L'** - the player gains an energy line
- Grey '1 up'** - the player gains an extra life

Diamonds - once the player has gathered up 300 diamonds, he receives another 'CONTINUE', i.e. having the chance of continuing a game after all lives have been lost.

The player has 3 lives at the start of each game. He can lose them in three ways:

1. Time, indicated on the display, runs out. The screen display with announce TIME OUT.
2. The player has lost all of his vitality. A loss of vitality occurs every time the player touches an enemy or is hit by enemy fire.
3. The player falls into an abyss.

If you lose a life the number of gyroscopes, mines, energy lines and grenades will be reset to 3. Lightning, multiple shot and laser will be reduced, if not already to minimum strength.

THE DISPLAY

The player can gain the following information from the display (from left to right)

- Number of lives
- Number of gyroscopes (above the lives-indicator)
- Number of CONTINUES
- Time
- Number of diamonds
- Number of grenades
- Number of mines
- Number of energy lines
- Score
- Vitality (above score)

If you achieve a top score you may enter the highscore table.

After entering your name press RETURN. Then a menu will appear. Enter the main menu by pressing the firebutton. Pressing the S-key will prompt a request to insert side 1 of your disk. Return to the menu by pressing the RUN/STOP-key, or press the firebutton to save a highscore.



1 Loading the game

1.3 C64 Disk

Insert side 1 of the 'X-out' disk in your drive and type LOAD";";8,1 and then confirm with the RETURN-key. The game starts automatically. Please follow the instructions on the screen.

1.1 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 O. The game starts automatically. Please follow the instructions on the screen.

1.4 C64 Tape

Insert side 1 of the 'X-OUT' tape into the datassette and rewind to the start if necessary. Now press SHIFT and RUN-STOP at the same time and then press PLAY on tape. The game starts automatically. Please follow the instructions on the screen.

1.2 Atari ST

Insert 'X-OUT disk 1' in drive A and press the reset button. The game starts automatically. Please follow the instructions on the screen.

1.5 Amstrad/CPC Diskette

Please insert side one of the 'X-OUT' disk into your drive. Now type RUN"RNR" or RUN"DISK" and confirm with the RETURN/ENTER-key. Please follow the instructions on the screen.

1.6 AMSTRAD 48K Cassette

Insert side 1 of the 'X-OUT' tape into the datassette and rewind to the start if necessary. Now press CONTROL and ENTER at the same time and follow the instructions on the screen.

1.8 Spectrum 48K Cassette

Insert side 1 of the 'X-OUT' tape into the datassette and rewind to the start if necessary. Now press the key J and after that the keys SYMBOL SHIFT and P twice at the same time. Confirm with the ENTER-key.

1.9 Spectrum +2/+3 128K Cassette

Insert side 1 of the 'X-OUT' tape into the datassette and rewind to the start if necessary. Now choose the menu-point LOADER in the main menu and press PLAY on tape.

2 Prehistory

In the year of 2019, 40, what an age. With 40 life ends. "Not for you, Grainger", I always said to myself, "not for you!". But not only my blasted 40th was due in 2019, I was sacked. I was turned out on my ear. Two months of hanging around, two months of boredom and jobhunting. I had given up until at last the 22-7 had come: my birthday. I'm not one of these fussy guys who have to tell all the world about their lucky day, definitely not. But this....

Just as the first cork burst on to the third bottle of whiskey and pleasant fog was

closing in on the old Grainger something happened, whereupon about 12 billion people have always waited for: The first contact with extra-terrestrial life! Lucky guy, you might be thinking, a nice conversation about a holiday on Alpha Centauri and new friends to clean out, playing poker (if they can grab the cards with their big, green suckers). But not by any means. My birthday-aliens deeply disappointed me and the rest of humanity.

1. They didn't come from "above" (as expected), they materialized in the deepest deep sea.

2. They had nothing else to do but to destroy my home town in Pennsylvania and about 10% of the left earth's surface.

3. They didn't even play poker (although they had hands), because our neighbour star had already cleaned out their race.

I don't want to say that this story about 1/10 of the earth's surface really bothered me (my ex-mother-in-law used to live there), still I thought this penetration to be impolite.

Two days later and now missing another 20% of our earth's surface, the guys "in charge" started to think about all this. After some squabbling a UN-representative of a totally insignificant country had a very important idea: The aliens would have to be driven out or wiped out from the bottom of the sea. Since no one else had yet come up with this brilliant solution, it met spontaneous

approval and immediately all financial aid for the small country was canceled to use this money to build an underwater-weapon, never seen before.

At this point I, the old Grainger joined the game. Suddenly someone thought of my admittedly unbelievable skills as a pilot and found out quickly, that only one man could be as good, as broke and as stupid to take this job.

After another two days the old Grainger was so broke, so stupid and still so drunk from his birthday, that he spontaneously said "yes".

That's my story. I'm sitting here in this "lthing" for an hour, waiting to avert the most evil threat to mankind since the invention of commercials. That's it ... , the gate opens!

Oh my god, it's full of water!

3 General remarks

X-OUT consists of 8 big worlds, which are populated by crowds of enemies and 8 mighty monsters. It's your task to free all these worlds of the intruders, and with it the world and your birthday. All of the alien weapon systems are available to you, because spies were able to steal plans and material from the aliens. Unfortunately the government isn't generous enough to put this material at your disposal for nothing, they even want cash from you (that's how far capitalism has got in 2019). So you have to scrape together your last savings to save the world of the claws of evil.

4 Starting the game

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

5 Keyboard definition and joystick functions

5.1 Amiga/Atari ST

Firebutton:

Trigger the normal shot by pressing quickly, activate the primary weapon system by pressing longer.

FI-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-stick)):

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

5.2 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
- 5.3 Amstrad/CPC & Spectrum
Steering:
Joystick or
Q+A: Starship up/down
O+P: Starship left/right
Firebutton or SPACE:
Triggering a normal shot by pressing briefly, triggering the primary weapon system by pressing longer.
- C: Choosing the secondary weapon system
- M: Triggering the secondary weapon system.
- H: Pausefunction
- G: Bringing in the drones

6 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.

7 The weapons and their function:

-In the lower left there are three rows with standard shots. According to your financial status you should choose an accordingly powerful, widely spreading, one. (3 shots at the same time)

-To the right, the four types of ships you can choose are displayed. They differ in their carrying capacity of extra weapons.

- beside them there are various extra weapons which are triggered either automatically, via firebutton or via keyboard (from top to bottom):

- 1. Row: 3 differently effective missiles and a jumpbomb. All four weapons are released automatically but they exclude each other.

- 2. Row: Electric bow (primary), claw arm (primary), flame-thrower (primary), smart shot (secondary). Examine the functions of weapons during the game!

-3. Row: Drones (secondary, max. send out: 6). Drone-collector (you can only bring back drones with the collector), Teuton-laser (strengthens drones and satellite shots), shield (secondary). These weapons should also be tried out in the game!

Beside the extra weapons there are also satellites which will appear on the exact positions you choose in the shop. It's possible to create a shield of satellites by positioning three, one on top of the other, in front of your ship. In the satellite shop (to the left of Moleb) you can choose

between moving and non-moving satellites. In the menu you can see a non-moving satellite in the upper left part, below it there is a satellite which adjusts to the height of the enemy nearest to you, below and beside it there are satellites with pre-fixed movement. All satellites behave as displayed. 3 satellites are the absolute maximum installable.

All operations in the shop can either be executed by mouse or by joystick.

Shop-Prices:

- Orange shot weak
Orange shot normal
Orange shot strong
Blue shot weak
Blue shot normal
Blue shot strong
Best shot weak
Best shot normal
Best shot strong
Ship 1 (very small)
Ship 2 (small)
Ship 3 (medium)
Ship 4 (large)
weak guided Missile
normal guided Missile

that's a give-away

strong guidid Missile	1200
Bouncing Bomb	2500
Energywall	4500
Flamethrower	3500
Firedaw	2500
Smartbomb	2000
Shield	2000
Drohne Collect device	1000
Laser	6000
Drone	2500
Satellite	2500
Guided Sat	3500
Sat: half circle movement pattern	2750
Sat: large circle	2500
Mirror	3000
VSat	2500
Sat: Small circle	2500
Oval	2500

Price for complet ships:

Ship 1 complet:
3000 + 3500 +
1600 = 8100

F1

Ship 2 complet:
4000 + 2500 +
3200 = 9700

F2

Ship 3 complet:
5000 + 4500 +
6400 + 5000 =
20900

F3

Ship 4 complet:
6000 + 4500 +
6400 + 7500 +
2000 = 26400

F4

Credits

Amiga/ Atari ST version by
Heiko Schröder

Amiga/ Atari ST graphics by
Celal Kandemiroglu

C64 Version by Jörg Prenzing

C64 Graphics by Andreas
Escher

Amiga Sound by Chris
Hülsbeck

ST Sound by Jürgen Pisco

C64 Sound by Fame

Level Design by Holger Schmidt

Support by Factor 5 and
Thomas Fanslau

Directed by Teut Weidemann

Playtesting by Thomas Heinks
and Jae-Uk Lee

RAINBOW ISLANDS

The title 'RAINBOW ISLANDS' is rendered in a large, stylized, red, blocky font. The letters are thick and have a slightly irregular, hand-drawn appearance. In the center of the word 'RAINBOW', there is a small illustration of a tropical island with palm trees and a star on a hill. The word 'ISLANDS' is positioned below 'RAINBOW' and is also in the same red, blocky font.

Bub und Bob, die Helden von Bubble Bobble sind wieder da! Diesmal müssen sie die Gefahren der Inseln des Regenbogens bestehen.

Unzählige Kreaturen versuchen in jedem der spannenden Abschnitte Ihr Vorankommen zu stoppen - bis Sie endlich dem Wächter gegenüberstehen. Die absolute Prüfung Ihres Könnens - viel Glück!

Die sieben "Inseln des Regenbogens" und ihre 'Bewohner':

- INSECT ISLAND - Raupen, Spinnen, Krähen
- COMBAT ISLAND - Panzer, Kampfflugzeuge, Helikopter
- MONSTER ISLAND - Vampire, Wehrwölfe, Gespenster
- TOY ISLAND - Wasserpistolen, Todesscheiben, Teddybären
- DOH'S ISLAND - Bälle, Kugeln, Kapseln
- ROBOT ISLAND - Schraubenschlüssel, Roboter, Bolzen
- DRAGON ISLAND - Zyklope, Drachen, Hexer

LADEANWEISUNGEN

AMIGA

Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk A ein. Das Programm wird automatisch geladen und das Titelbild erscheint nach etwa dreißig Sekunden.

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer an, und legen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk ein. Nach kurzer Zeit fordert das Programm Sie auf, die Programmdiskette zu entnehmen und die Datendiskette einzulegen.

COMMODORE 64 KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und das alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

Beachten Sie bitte, daß das Spiel in mehreren Teilen geladen wird. Befolgen Sie die Standardanweisungen für den C64 und achten Sie auf die Bildschirmhinweise.

DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein, und tippen Sie LOAD "+", 8, 1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

AMSTRAD/SCHNEIDER CPC 464 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie |TAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut.

CPC 664 und 6128 KASSETTE

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie |TAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmanweisungen.

CPC DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie

RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß.
Das Spiel wird nun automatisch geladen.

TASTATUR-STEUERUNG

ATARI ST und AMIGA

Mit der eingestellten 'Sprung-Taste' oder der Leerfeldtaste schalten Sie vom Titelbild auf den Startbildschirm um.

Im Startbildschirm:

F1	Spiel für eine Person starten
F2	Spiel für zwei Personen starten
F3	Steuerung für ersten Spieler einstellen
F4	Steuerung für zweiten Spieler einstellen
HELP	Spielpause (weiter mit der Feuer-Taste)
ESC	Spiel abbrechen (nur während der Spielpause)

NACH LINKS = mit den Tasten Q,W,A,S,Z,X,U,I,J,K,M oder <

NACH RECHTS = mit den Tasten E,R,D,F,C,V,O,P,L oder >
SPRINGEN = mit der Leerfeldtaste, der linken SHIFT-Taste oder ?

FEUERN = mit der rechten SHIFT-Taste oder den ALT-Tasten

COMMODORE 64

Mit F7 schalten Sie auf den Startbildschirm.

F1	Spiel für eine Person starten
F3	Spiel für zwei Personen starten
RUN/STOP	Spielpause an/aus
CTRL/HOME	Spiel abbrechen (nur während der Spielpause)

CPC

P	Spielpause
Q	Spiel abbrechen (nur während der Spielpause)
S	Musik ausschalten (nur beim 128)
A	Springen
K	Nach links gehen
L	Nach rechts gehen
LEERFELD	Regenbogen abfeuern, Spielpause beenden

JOYSTICK

Drücken Sie im Titelbild den Steuerknüppel nach oben, um Ihre Credits zu erhöhen.

Mit dem Feuerknopf starten Sie das Spiel für eine Person.

Im Spiel feuern Sie mit dem Feuerknopf Regenbögen ab.

Um nach links oder rechts zu gehen, drücken Sie den Steuerknüppel in die gewünschte Richtung.

Zum Springen drücken Sie den Steuerknüppel nach oben.

MAUS (nur ST und Amiga)

Um nach links oder rechts zu gehen, bewegen Sie die Maus in die gewünschte Richtung.

Zum Springen drücken Sie die linke Maustaste.

Mit der rechten Maustaste feuern Sie Regenbögen ab.

DAS SPIEL

BEWEGEN

Regenbogenklettern:- Sie können Regenbögen auf den Boden legen, um daran hochzuklettern oder darauf zu stehen.

Regenbogenangriff:– Schießen Sie mit Regenbögen auf die Angreifer, die damit vernichtet werden.

Regenbogenbrechen:– Durch Springen auf einem Regenbogen können Sie ihn zerbrechen. Er fällt dann das Spielfeld herunter und zerdrückt alles, was auf seinem Weg liegt oder steht.

OBJEKTE AUFNEHMEN

Sie können Objekte aufnehmen, indem Sie über sie hinweggehen, oder sie mit einem Regenbogen treffen. Wenn Sie einen Regenbogen über den Boden fliegen lassen, werden manchmal versteckte Objekte sichtbar. Sie bekommen diese Objekte, wenn Sie den Regenbogen darüber zerbrechen.

WICHTIGE OBJEKTE

Magische Schuhe:– Mit den Magischen Schuhen können Sie erheblich schneller laufen.

Roter Zaubertrank:– Mit jedem roten Zaubertrank erhalten Sie einen weiteren Regenbogen. Sie können maximal drei Regenbögen bei sich tragen.

Gelber Zaubertrank:– Der gelbe Zaubertrank beschleunigt Ihre Regenbögen.

TIPS UND TRICKS

1. Auf jeder Insel gibt es einen geheimen Raum. Wie Sie dort hineinkommen, ist jedesmal unterschiedlich.
2. Lernen Sie den Gebrauch der Regenbögen.
3. Wenn die Nachricht "hurry" (beeilen) erscheint, klettern Sie so schnell wie möglich zum oberen Rand des Spielfeldes.

RAINBOW ISLANDS

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

TM und ©1989 Taito Corp.

Programmierung und Grafik von Graftgold
Deutsche Anleitung: AGD - Gunnar Binder

©1990 Ocean Software Ltd.

Produziert von D.C. Ward

ALTERED BEAST

ERWECKEN SIE DIE BESTIE IN IHNEN . . .

Zeus hat Sie aufgerufen! Nur ein tapferer und furchtloser Krieger kann seine geliebte Tochter Athena aus den listigen Klauen Nefis, des bösen Herrn der Unterwelt, retten.

Aus dem Grabe auferstanden, sind Sie mit übernatürlichen Kräften von außerhalb dieser Welt ausgestattet. Sammeln Sie die Kugeln mystischen Geistes und verwandeln Sie sich in alle möglichen Gestalten — als Strongman, schlagen und treten Sie härter zu als je zuvor, als Werwolf und Wertiger, reißen Sie das Fleisch der Hollendämonen, und als Bär, schlagen Sie Ihre Feinde mit einem einzigen schlechten Atemhauch k.o.!

Siehore die fernen Schreie der schönen Athena, und als die Schrecken der Unterwelt Ihren Zugriff verstärken, steigt die Bestie in Ihnen empor, um in die letzte entscheidende Schlacht zu ziehen.

LADIANWEISUNGEN

C64 Kassette Kassette in das Kassettengerät einlegen. Die SHIFT - Taste gedrückt halten und die RUN/STOP-Taste drücken.

C64 Diskette Diskette in das Laufwerk einlegen. LOAD "" 8.1 eintippen und die ENTER-Taste drücken.

C128 G064 eintippen und die RETURN-Taste drücken. Nach Aufforderung Y eingeben und die RETURN-Taste drücken und den entsprechenden Anweisungen für den C64 folgen.

Spectrum Kassette Kassette in den Kassettenrecorder einlegen und LOAD "" eintippen und die ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

Amstrad Diskette Diskette in das Laufwerk legen. RUN DISC eingeben und die ENTER-Taste drücken.

Amstrad Kassette Die CTRL- und die kleine ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

Atari ST Diskette in das Laufwerk A einlegen und den Computer einschalten.

Amiga Die Spieldiskette einlegen und den Computer einschalten.

ANWEISUNGEN ZUM MEHRFACH-LADEN

Die verwandelte Bestie ist ein Mehrfach-Lade-Spiel. Jede Ebene wird geladen, während die vorhergehende vervollständigt wird. Dies bedeutet, daß die Kassette oder Diskette von Die verwandelte Bestie während des gesamten Spiels im Kassettenrecorder bzw. Diskettenlaufwerk bleiben muß, damit keine Spielunterbrechungen auftreten.

ST/Amiga-Diskettenversionen

Zusätzlich werden Sie während des Spiels angewiesen werden, Diskette 2 einzulegen. Wenn an Ihren Computer ein zweites Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, können Sie die zweite Diskette während des Ladevorgangs in dieses einlegen.

Spectrum/Amstrad/Commodore 64 Kassetten- und Diskettenversionen

Bei der Kassettenversion befindet sich das Hauptspiel auf Seite 1 und die Levels auf Seite 2. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, die Kassette auf Seite 2 umwenden, zum Anfang zurückspulen und dann auf PLAY drücken.

Wenn Sie alle Leben verloren haben, Seite 2 zum Anfang zurückspulen und auf PLAY drücken. Bei der Diskettenversion werden Sie aufgefordert, Seite B einzulegen.

STEUERUNGEN

Spectrum → Sinclair-Joystick, Kempston-Joystick, Cursor-Taste, Tasten mit veränderbaren Funktionen

Amstrad → Joystick, Tasten mit veränderbaren Funktionen

C64 → Nur Joystick

ST → Nur Joystick

Amiga → Nur Joystick

ANDERE TASTEN

Spectrum/Amstrad

„H“ für Pausen, wenn in Pausen-Stellung, wird „Q“ das Spiel beenden, und SPACE-Taste wird Pausen-Stellung aufheben.

C64

„SHIFT LOCK“-Taste → für Pausen/Pausen beenden

Spieler 1 → Position 1

Spieler 2 → Position 2

ST/Amiga

„Funktionstaste 1“ → Pause, jede Taste beendet Pause

„ESCAPE“-Taste → Spiel beenden

	ST	Amiga
Spieler 1	→ Position 2	Position 2
Spieler 2	→ Position 0	Position 2

STEUERUNG



	Spec/Ams	Commodore 64	ST/Amiga
1	Tiefer Sprung	Sprung	Tiefer Sprung†
2	Tiefer Sprung Rechts	Sprung Rechts	Tiefer Sprung Rechts†
3	Gehen Rechts	Gehen Rechts	Gehen Rechts
4	-----	-----	-----
5	Kriechen	Kriechen	Kriechen
6	-----	-----	-----
7	Gehen Links	Gehen Links	Gehen Links
8	Tiefer Sprung Links	Sprung Links	Tiefer Sprung Links†

† Drücken der "Feuer"-Taste bei jeder dieser Bewegungen bewirkt "Tritt" oder "Schlag".

Bei gedrückter "Feuer"-Taste

	Spec/Ams	Commodore 64	ST/Amiga
1	Hoher Sprung + Schlag	Sprung + Tritt	Hoher Sprung‡
2	Hoher Sprung Rechts + Schlag	Sprung Rechts + Tritt	Hoher Sprung Rechts‡
3	Schlag Rechts	Schlag Rechts	Schlag Rechts
4	-----	Kriechen + Hoher Tritt	Kriechen + Hoher Tritt
5	Kriechen + tiefer Schlag	Kriechen + tiefer Schlag	Kriechen + tiefer Schlag
6	-----	Kriechen + Hoher Tritt	Kriechen + Hoher Tritt
7	Schlag Links	Schlag links	Schlag links
8	Hoher Sprung links + Schlag	Sprung links + Tritt	Hoher Sprung links‡

‡ "Tritt" in gegenwärtiger Richtung

ANMERKUNGEN

Programmierung	Spectrum/Amstrad — Soft Option Commodore 64 — Michael Archer Atari ST/Commodore Amiga — Jeff Gamon
Graphik	MAK Computer Graphics
Musik	Spectrum/Amstrad — Paul Hiley Commodore 64 — Martin Walker Atari ST/Commodore Amiga — Uncle Art
Geprüft von	Dave Cummins, Nick Goldsworthy
Produzent	Stuart Hibbert Eine Produktion der Software Studios



Die Geschichte

Das wird heiß! Die dampfenden Straßen locken Ihren Porsche 928 Turbo und in der Ferne künden kreischende Reifen von der Gefangennahme eines weiteren Kriminellen.

"Hier ist Nancy im Chase HQ - Wir haben ein paar Typen einzufangen. Sieht so aus, als würdest du heute Nacht nicht viel Schlaf bekommen." "Alles klar, Nancy Baby! Bin schon unterwegs."

Auf dem Bildschirm des Bordcomputers erscheinen detaillierte Angaben zu den Fahrzeugen der Verbrecher, während Sie durch die belebten Straßen von L.A. donnern - auf der Suche nach Ihrer Beute.

Sie sind der Leiter der SCI (Special Criminal Investigation) und die von Ihnen gejagten Kriminellen halten für niemanden an! Nach jahrelanger Erfahrung wissen Sie genau, daß diese Leute nur auf eine Art zu stoppen sind: sie von der Straße zu rammen!

Der begrenzte Vorrat von Turboladern hilft Ihnen bei der Verfolgung, doch diese Typen scheinen die besten und schnellsten Sportwagen zu fahren. Sie zu stellen ist nicht leicht!

Ladeanweisungen

CPC 464 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie ITAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut.
(Das Zeichen I erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 664 und 6128 KASSETTE

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch

beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie I/TAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun am Bildschirm erscheinenden Anweisungen.

HINWEIS

Auf Rechnern mit 64KB wird das Hauptprogramm geladen, das die Spielstufen dann bei Bedarf nachlädt. Befolgen Sie die Anweisungen am Bildschirm.

Bei Rechnern mit 128KB wird das Programm komplett geladen.

CPC DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie IDISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN/DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

COMMODORE KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und das alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

HINWEIS: Das Spiel wird in mehreren Teilen geladen. Befolgen Sie die Standardanweisungen für den C64 und achten Sie auf die Hinweise am Bildschirm.

COMMODORE DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen dann LOAD " * ", 8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk an, und legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet. Beachten Sie die Anweisungen am Bildschirm.

AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk A ein und schalten Sie den Computer an. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk A ein. Das Programm wird automatisch geladen.

Steuerung

Dieses Spiel wird von einer Person mit einem Joystick im Port 1 oder über die Tastatur gespielt. Die Tastenbelegung können Sie ändern.

JOYSTICK

Links/Rechts - Steuern Vorwärts - Beschleunigen Rückwärts - Bremsen
Feuerknopf - Schalten Leerfeldtaste - Turbolader

TASTATUR

A - Beschleunigen

Z - Bremsen

K - Links

L - Rechts

N - Schalten

Leerfeld - Turbolader

P - Pause

Q - Beenden (Commodore) Esc - Beenden (CPC)

ATARI ST / AMIGA

Dieses Spiel wird von einer Person mit einem Joystick gespielt.

Mit dem Feuerknopf schalten in den nächsten Gang.

Leerfeldtaste - Turbolader

Control/Esc - Beenden

Anzeigen und Punktwertung

Sie müssen in 60 Sekunden das gesuchte Fahrzeug einholen und in weiteren 60 Sekunden von der Straße drängen.

Punkte erhalten Sie entsprechend der Strecke, die Sie auf der Straße zurücklegen.

Zusätzlich erhalten Sie für überholte Fahrzeuge Punkte:

Erstes Fahrzeug - 200 Punkte

Zweites Fahrzeug - 400 Punkte

Die Zahl erhöht sich bis auf 8.000 Punkte, doch wenn Sie ein anderes Fahrzeug als das Gesuchte rammen, fangen Sie wieder mit 200 Punkten an.

Haben Sie das gesuchte Fahrzeug eingeholt, erhalten Sie für jeden Rammstoß in der ersten Stufe 10.000 Punkte, in der zweiten 20.000 und so weiter. Es gibt auch einen 'versteckten' Bonus, der Ihnen manchmal gutgeschrieben wird. Außerdem wird die Zeit bewertet, die nach dem Abschluß jeder Spielstufe übrig ist, und für jede abgeschlossene Stufe erhalten Sie einen weiteren Bonus, der mit 10.000 Punkten beginnt.

Beim Beenden des Spiels gibt es dann noch einmal einen Bonus.

Erreichen Sie das Fahrzeug der Verbrecher, erscheint eine Trefferanzeige auf dem Bildschirm. Daran können Sie erkennen, wie oft Sie die Gangsterkutsche rammen müssen. Ist die Anzeige voll, überholt Ihr Wagen automatisch die Verbrecher und stoppt sie.

Spielablauf

Von Nancy erhalten Sie aus dem Chase Hauptquartier Anweisungen. Sie sendet Ihnen die Beschreibungen der gesuchten Fahrzeuge auf den Bildschirm Ihres Bordcomputers. In einer vorgegebenen Zeit müssen Sie das gesuchte Fahrzeug finden und einholen. Dann müssen Sie, wiederum in einer vorgegebenen Zeit, die Verbrecher von der Straße drängen. An der Statusanzeige sehen Sie, wie oft Sie den Wagen der Gangster rammen müssen. Kollidieren Sie dabei mit einem anderen Fahrzeug, verlieren Sie Zeit und Geschwindigkeit, und die Gefangennahme wird sehr schwierig. Zum Glück haben Sie einen Vorrat von Turbo Boostern, die Ihrem Wagen für eine kurze Zeit enorm beschleunigen. Gehen Sie sparsam damit um! Haben Sie das Fahrzeug der Gangster oft genug gerammt, wird es am Straßenrand stoppen und Sie können den Fahrer verhaften.

Sie müssen fünf Aufträge erledigen, jeder schwieriger als der vorherige, und rasen dabei über verschiedene Landschaften und durch unterschiedliche Städte. An plötzlich auftauchenden Straßengabelungen weist Ihnen ein Pfeil die kürzeste Strecke. Eine ständige Gefahr sind die Fahrzeuge der unbeteiligten, aber aufgeschreckten Zivilisten. Vermeiden Sie Zusammenstöße mit denen, oder nehmen Sie die verlorene Zeit in Kauf.

Die Uhr läuft, die Haftbefehle liegen vor, Ihr Porsche ist aufgetankt und die Gangster flüchten.

"AUF DIE PISTE MIT IHNEN!"

Tips und Tricks

- Setzen Sie den Turbo nur beim Rammen des gesuchten Wagens ein.
- Nehmen Sie Gas weg, wenn sich die Straße teilt, und folgen Sie dem Wegweiser.
- Verschwenden Sie keine Zeit beim Rammen des Gegners - jede Sekunde zählt bare Punkte!
- Suchen und finden Sie den versteckten Bonus.
- Falls Sie die Option 'Weiterspielen' benutzen, erhalten Sie weniger Punkte.

CHASE HQ

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

Danksagungen

CPC

Programmierung: John O'Brien Grafiken: William Harbison Musik: Jonathan Dunn

COMMODORE / ATARI ST / AMIGA

Programmierung, Grafiken und Musik von Teque Software Ltd.
©1989 Ocean Software ©Taito Corp. Alle Rechte vorbehalten
Produced by D. C. Ward

TURRICAN

LADIANWEISUNGEN

AMIGA

Um der Gefahr von Computer-Viren vorzubeugen schalten Sie bitte zunächst den Amiga aus und nach 15 Sekunden wieder ein. Amiga 1000-Besitzer müssen nun die Kickstart-Diskette einlegen. Wenn das Symbol für die Workbench-Diskette erscheint, schieben Sie die Spieldiskette in Laufwerk DF0. Das Programm startet automatisch.

ATARI ST

Schalten Sie den Computer aus, und legen Sie DISK 1 in Laufwerk A. Sobald Sie den Computer wieder einschalten, wird das Spiel automatisch geladen und gestartet. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

C 64 Diskette

Legen Sie bitte die Spieldiskette in das Diskettenlaufwerk, tippen Sie LOAD":*",8,1 über die Tastatur ein, und bestätigen Sie die Anweisung

mit einem Druck auf die RETURN- Taste. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen. Seite 1 der Disk darf nicht schreibgeschützt sein, da der Highscore sonst nicht abgespeichert werden kann.

C 64 Kassette

Legen Sie die zurückgespulte Spielkassette in die Datasette. Drücken Sie nun gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP. Anschließend betätigen Sie die PLAY-Taste der Datasette. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

AMSTRAD Diskette

Legen Sie die Diskette so ins Laufwerk, daß Seite A nach oben zeigt. Geben Sie dann |CPM ein und drücken RETURN. Das Spiel wird dann automatisch geladen und gestartet. Folgen Sie den Bildschirm-Anweisungen.

AMSTRAD Kassette

Besitzer eines CPC 664, 6128 oder 464 mit Diskettenlaufwerk müssen |TAPE eingeben und RETURN drücken. Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Datenrecorder, wobei Seite A nach oben weisen soll. Drücken Sie die Tasten CONTROL und ENTER gleichzeitig und betätigen die PLAY-Taste an dem Datenrecorder. Das Spiel

wird dann automatisch geladen und gestartet. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

SPECTRUM Kassette

Besitzer eines +3 sollten zunächst im Einschaltmenü den Punkt +3 BASIC auswählen und die ENTER-Taste drücken. Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Datenrecorder, wobei Seite A nach oben weist. Geben Sie nun LOAD"" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Das Spiel wird jetzt automatisch geladen und gestartet. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

DIE VORGESCHICHTE

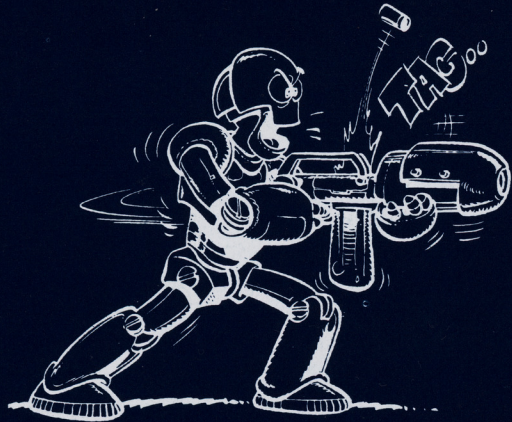
Ein Märchen aus vergangenen Zeiten berichtet uns vom dreiköpfigen Morgul, der zurückgezogen in seinem Reich lebt. Dieser Morgul ist der Verursacher aller Ängste und Alpträume der Menschen. Es wird weiterhin erzählt, daß er vor langer, langer Zeit von dem Helden Devolon in eine unbekannte Dimension verbannt wurde. Angst und schlaflose Nächte verschwanden aus dem Leben der Menschheit.

Seit einiger Zeit werden die Menschen wieder von Alpträumen gequält und leiden unter großen Ängsten. Kaum jemand traut sich noch nachts aus dem Haus oder auf die Straße. So lebt dieses Märchen wieder auf, und die Menschen glauben, daß der Morgul in sein Reich zurückgekehrt ist. Als einziger Mann auf Erden, den der Mut nicht verlassen hat werden Sie losgeschickt, die Menschheit erneut von der Last der Angst zu befreien. Neueste technische Ausrüstung und Bewaffnung stehen Ihnen für diese Mission zur Verfügung. Finden Sie den Morgul in seinem Reich und vernichten Sie ihn.

DAS SPIEL

In Turrigan steuern Sie Ihren Helden durch fünf unterschiedliche Welten, in denen ihm die verschiedensten Gefahren begegnen. Drei von diesen Welten führen durch drei und die übrigen durch jeweils zwei Spielstufen. Ständig wechselnde Gegner versuchen Sie zu vernichten. Sie müssen geschickt Ihre Waffen einsetzen, um die einzelnen Spielstufen zu überleben. Hierzu stehen Ihnen Granaten, Laser, Minen und vieles mehr zur Verfügung. Um Ihren Kampf zu erleichtern, können Sie auf Ihrem Weg weitere Waffen und andere Extras, wie z.B. Schutzschild und Extraleben

einsammeln. Untersuchen Sie jede Spielebene ganz genau, überall werden Sie auf neue Überraschungen und auf nützliche Dinge stoßen.



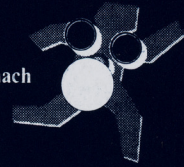
Die Steuerung des Spieles

Allgemeine Hinweise: Das Spiel wird mit Joystick und Tastatur gespielt. Besitzen Sie einen Amiga, so können Sie auch einen Joystick mit zwei voneinander unabhängigen Feuerknöpfen benutzen. Die Bedienung wird in den folgenden Erläuterungen extra erwähnt.

Bewegen

Spieler springt nach oben.
Kreiselgestalt aufheben

Spieler/ Kreisel nach
links bewegen



Spieler/ Kreisel nach
rechts bewegen

Spieler duckt sich
gleichzeitig die SPACE-Taste drücken:
Kreiselgestalt annehmen

Joystick nach oben :

Spieler springt. Ist er momentan in der Kreisel-Gestalt, so wird er in seine normale Form zurückverwandelt.

Joystick nach unten :

Spieler duckt sich, um z.B. Gegnern auszuweichen.

Joystick nach unten und Leertaste drücken

Amiga auch: Joystick unten und 2ter Feuerknopf)

Der Spieler kann so in einen Kreisel verwandelt werden. In diesem Zustand ist der Spieler

unverwundbar und kann seine Gegner durch bloße Berührung vernichten. Der Kreisel rollt automatisch und kann mit dem Joystick nur nach links oder rechts gelenkt werden. In dieser Gestalt ist es möglich auch enge Gänge zu passieren. In jedem Leben kann der Spieler sich 3 mal in einen Kreisel verwandeln.

Joystick nach links/rechts :

Spieler läuft nach links/rechts.

Schuß

Feuerknopf kurz drücken



Feuerknopf kurz drücken :

Spieler schießt. Ist zuvor schon ein Symbol für den Streuschuß oder den Laser eingesammelt worden, so wird die entsprechende Waffe benutzt. Der Streuschuß kann, in 2 Stufen durch Symbole erweitert werden.

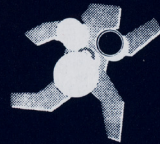
In der ersten Stufe (Grundausrüstung) gibt der Spieler 9 horizontale Schüsse ab.

In der zweiten Stufe werden 3 Salven gleichzeitig abgegeben: 3 Schuß im 30 Grad-Winkel nach oben, 3 Schuß horizontal und 3 Schuß im 30 Grad-Winkel nach unten.

Die dritte Stufe gleicht der zweiten, der Winkel wechselt aber zwischen 30 Grad und 45 Grad.

Der Laser ist ein horizontaler Schuß, der ebenfalls durch weiteres Einsammeln von entsprechenden Symbolen verlängert werden kann. Seine Länge reicht von einem Achtel bis zur Hälfte der Bildschirmbreite. Der Laser besitzt eine hohe Durchschlagskraft, so daß er im Einsatz gegen viele Gegner gleichzeitig recht wirkungsvoll ist.

Mine aktivieren



Den Joystick nach unten bewegen und dann den Feuerknopf gedrückt halten

Joystick nach unten und Knopf halten :

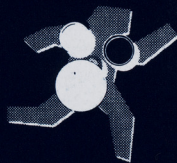
Hiermit wird vom Spieler eine Mine aktiviert. Die Mine wird auf dem Boden abgelegt und explodiert

nach kurzer Zeit. Verschiedene auf dem Boden laufende oder stehende Gegner können auf diese Art weggesprengt werden.

Blitz aktivieren

Feuerknopf gedrückt halten

Blitz dreht sich im Uhrzeigersinn



Blitz dreht sich gegen den Uhrzeigersinn

Joystick nach unten und Leertaste drücken (Bei Amiga zweiten Feuerknopf halten):

So kann der Spieler einen Blitz aktivieren und auch lenken (solange der Knopf gedrückt bleibt), indem er den Joystick nach links (Blitz dreht sich gegen Uhrzeigersinn) oder nach rechts (Blitz dreht sich im Uhrzeigersinn) bewegt. Der Blitz kann verschiedene Längen annehmen. Zu Beginn des Spieles reicht er über die halbe Bildschirmbreite. Durch einsammeln von Extrasymbolen kann er bis auf Bildschirmbreite verlängert werden.

Space

Leertaste drücken :

Bei Amiga auch zweiter Feuerknopf
Bei Amstrad RETURN

So kann der Spieler zwei Energielinien aktivieren, die sich in voller Bildschirmhöhe nach links und rechts ausbreiten. Alle erreichbaren Gegner werden vernichtet. Sollte aber ein Hindernis im Wege stehen, so wird die Linie aufgehalten.

F7

F7 drücken : (Bei Amiga ALT oder AMIGA; Bei Amstrad ENTER)

Der Spieler wirft eine Granate. Trifft diese auf ein Hindernis oder ein Level-Ende-Monster, so hat sie die Wirkung einer Smartbomb, d.h. alle Gegner, die sich im Moment auf dem Bildschirm befinden werden vernichtet. Auf andere Gegner wirkt sie wie ein Schuß mit hoher Durchschlagskraft.

CTRL


CTRL drücken: (Bei Amiga auch P)


Hiermit wird der Pausenmodus eingeschaltet. Das Spiel kann unbegrenzt angehalten werden. Weiterspielt werden kann nach Druck auf den Feuerknopf.


S


Nur Amiga: Sound an/aus

Während seiner Mission trifft der Spieler immer wieder auf unterschiedliche Symbole, die nützliche Funktionen haben. Hier eine Auflistung der Symbole :

Rot  schaltet den Streuschuß ein; falls schon an, wird er erweitert

Grün  schaltet den Laser ein; falls schon an, wird er erweitert

Blau  verlängert den Blitz

Hellblau  aktiviert den Schutzschild dieser verleiht dem Spieler für kurze Zeit Unverwundbarkeit. Gegner können während dieser Zeit durch Berührung vernichtet werden.

Gelbes 'P' - Energie wird max. aufgeladen

Weisses 'G' - der Spieler erhält eine Granate

Weisses 'M' - der Spieler erhält eine Mine

Weisses 'L' - der Spieler erhält eine Energielinie

Graues '1up' - der Spieler erhält ein Extraleben

Diamanten - hat der Spieler 300 davon eingesammelt, so bekommt er ein weiteres 'CONTINUE', d.h. noch

einen Versuch zu starten, nachdem alle Leben verloren sind

Dem Spieler stehen zu Beginn des Spieles 3 Leben zur Verfügung. Verlieren kann er diese auf drei Arten:

1. Die Zeit, die in der Anzeigeleiste eingeblendet ist läuft aus. Auf dem Bildschirm erscheint die Meldung TIME OUT.

2. Der Spieler hat seine gesamte Energie verloren. Ein Energieverlust tritt immer dann auf, wenn der Spieler Gegner berührt, oder von Schüssen getroffen wird.

3. Der Spieler stürzt in einen Abgrund.

Grundsätzlich wird bei Verlust eines Lebens die Anzahl der Kreisel, Minen, Energielinien und Granaten wieder auf drei eingestellt. Blitz, Streuschuß und Laser werden, sofern sie sich nicht auf Minimalleistung befinden zurückgestuft.

DAS ANZEIGEFELD

Auf dem Anzeigefeld kann der Spieler folgende Informationen ablesen (von links nach rechts):

- Anzahl der Leben

- Anzahl der Kreisel (Anzeige ist über der Lebensanzeige)

- Anzahl der CONTINUES
- momentane Zeit
- Anzahl der Diamanten
- Anzahl der Granaten
- Anzahl der Minen
- Anzahl der Energielinien
- Punktzahl
- Lebensenergie des Spielers (über der Punktzahl)

Wurde eine besonders hohe Punktzahl erreicht, so ist ein Eintrag in die Bestenliste möglich. Nach Eingabe des Namens muß die RETURN-Taste betätigt werden. Es erscheint nun ein Menü. Wird hier nun der Knopf am Joystick betätigt, so erscheint wieder das Hauptmenü. Bei drücken der Taste S erscheint aber die Aufforderung Seite 1 der Disk einzulegen. Mit der Taste RUN/STOP kommt man wieder ins Menü zurück. Durch drücken des Knopfes am Joystick dagegen wird die neue Bestenliste abgespeichert.



1 Ladeanweisungen

1.1 Amiga

Um der Gefahr durch Computer-Viren vorzubeugen, schalten Sie bitte zunächst den Amiga aus und nach einigen Sekunden wieder ein. Amiga 1000-Besitzer müssen nun die Kickstart-Diskette einlegen. Sobald auf dem Bildschirm das Symbol für die Workbench-Diskette erscheint, schieben Sie einfach 'X-OUT Diskette 1' in Laufwerk O. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

1.2 Atari ST

Legen Sie bitte 'X-OUT Diskette 1' in Laufwerk A und drücken anschließend die Reset-Taste. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

1.3 C64 Diskette

Legen Sie bitte Seite 1 der 'X-OUT' Diskette in das Laufwerk, tippen LOAD:1:8.1 auf der Tastatur und bestätigen die Anweisung mit einem Druck auf die RETURN-Taste. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

1.4 C64 Kasette

Legen Sie bitte Seite 1 der 'X-OUT'-Kassette in den Datenrekorder und spulen das Band falls nötig bis zum Anfang zurück. Drücken Sie nun die Tasten SHIFT und RUN-STOP gleichzeitig und anschließend die PLAY-Taste des Datenrekorders. Das Programm startet automatisch. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

Legen Sie bitte Seite 1 der 'X-OUT'-Diskette in das Diskettenlaufwerk. Tippen Sie nun RUN "RNR" oder RUN "DISK" auf der Tastatur und bestätigen diese Anweisung mit einem Druck auf die RETURN/ENTER-Taste. Folgen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen.

1.6 Amstrad/CPC Kassette

Legen Sie bitte Seite 1 der 'X-OUT'-Kassette in den Datenrekorder und spulen das Band falls nötig bis zum Anfang zurück. Drücken Sie nun gleichzeitig die CONTROL und ENTER-Tasten und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.

1.8 Spectrum 48K Kassette

Legen Sie bitte Seite 1 der 'X-OUT'-Kassette in den Datenrekorder und spulen das Band falls nötig zurück. Drücken Sie nun die Taste J und anschließend gleichzeitig die Tasten SYMBOL SHIFT und P zweimal. Diese Anweisung bestätigen Sie bitte mit einem Druck auf die ENTER-Taste.

1.9 Spectrum +2/+3 128K Kassette

Legen Sie bitte Seite 1 der 'X-OUT'-Kassette in den in den Datenrekorder und spulen das Band falls nötig bis zum Anfang zurück. Wählen Sie nun im Hauptmenü den Menüpunkt LOADER an und drücken anschließend die PLAY-Taste des Datenrekorders

2 Vorgeschichte

Anno 2019. 40. das ist ein Alter. Mit 40 hört das Leben auf. "Nicht für dich, Grainger", hab ich mir immer gesagt. "Nicht für dich!". Tja, nicht nur mein verflixter 40ter stand für 2019 an. Ich flog raus. Im hohen Bogen. Zwei Monate hing ich durch, zwei Monate Langeweile und Jobsuche. Ich hatte es aufgegeben als endlich der 22.7 da war. Mein Geburtstag. Nicht daß ich zu den anspruchsvollen Typen gehöre, die aller Welt ihren großen Tag der Freude verkünden wollen. Nicht doch! Aber das... Just als der erste Korken von der dritten Whiskey-Flasche knallte und sich der wohlfluehende Nebel über den alten Grainger legte, passierte das, worauf ca. 12 Milliarden Menschen immer gewartet hatten. Der erste Kontakt mit außerirdischen Leben! Keine schlechte Sache mag man denken, nette Konversationen über Urlaubsmöglichkeiten auf Alpha Centauri und neue Freunde, die man beim Poker ausnehmen kann (sofern sie die Karten halten können mit ihren großen, grünen Saugnapfen). Aber, nix von alledem. Meine Geburtstagsaußerirdischen enttäuschten mich und den Rest der Menschheit aufs Tiefste.

1. Sie kamen nicht etwa (wie erwartet) von "oben", sondern materialisierten mitten in der tiefsten Tiefsee.

2. Sie hatten nichts anderes zu tun als MEINEN Heimatort in Pennsylvania und ca. 10% der restlichen Erdoberfläche einzuschern und

3. Sie spielten zu allem Überfluß kein Poker (obwohl Sie Hände hatten), weil unser Nachbarstern ihre Rasse beim Kartenspielen schon ganz übel ausgenommen hatte.

Nun, nicht daß mich die Geschichte mit 1/10 der Erdoberfläche stark gestört hätte (Meine Ex-Schwiegermutter lebte unter anderem dort), trotzdem hielt ich doch dieses Eindringen für etwas unhöflich.

2 Tage später und um weitere 20% der Erdoberfläche ärmer, fing man "Oben" an, sich Gedanken über die Sache zu machen. Nach diverser hin und her hatte einer der UN-Vertreter eines vollkommen unbedeutenden Landes eine umso bedeutendere Idee. Man müßte die Fremden vertreiben oder restlos vom Meeresboden ausradieren. Da noch kein anderer auf diese brillante Lösung gekommen war, fand sie spontanen Beifall und sehr schnell wurden dem kleinen Land alle Finanzhilfen gestrichen um mit diesen Geldern eine Unterseewaffe zu bauen, wie sie noch kein Mensch zuvor gesehen hatte.

An jenem Punkt nun kam ich, der alle Grainger ins Spiel. Plötzlich erinnerte man sich meiner zugegeben unglaublichen Fähigkeiten als Pilot und kam wohl auch schnell darauf, daß nur ein einziger Mensch so gut, so pleite und so dumm sein könnte, diesen Job anzunehmen.

Weitere 2 Tage später war der alte Grainger so pleite, so dumm und von seinem Geburtstag noch immer so betrunken, daß er spontan "ja" sagte.

Tja, das ist meine Story. Ich sitze jetzt seit einer Stunde in diesem "Ding" und warte darauf, die übelste Bedrohung des Menschen seit der Erfindung des Werbefernsehens von ihm abzuwenden. Das war's dann wohl.... das Tor öffnet sich!

Oh mein Gott, es ist voller Wasser!

3 Allgemeines

X-OUT besteht aus 8 großen Welten, die

von dutzenden von Gegnern und 8 gewaltigen Monstern bevölkert sind. Ihre Aufgabe besteht darin, alle diese Welten von den Eindringlingen zu befreien und so die Welt und ihren Geburtstag zu retten. Ihnen stehen alle Waffensysteme der Aliens zur Verfügung, da Spione Pläne und Material aus Alienhänden entwenden konnten. Leider ist die Regierung nicht so generös, dieses Material umsonst zur Verfügung zu stellen, sondern verlangt auch noch Bares von ihnen (so weit ist es mit dem Kapitalismus im Jahre 2019 gekommen). Sie müssen also ihre letzten Ersparnisse zusammensuchen, um die Erde aus den Klauen des Bösen zu retten.

4 Spielbeginn

Drücken Sie im Intro-Bildschirm den roten Knopf um die erste Welt zu betreten

5 Tastaturbelegung

8

Joystick-Funktionen

5.1 Amiga/Atari ST

Feuerknopf:

Auslösen des normalen Schusses durch schnelles Drücken, Aktivierung des primären Waffensystems durch längeres Drücken.

F1-F5: Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs

ALT oder AMIGA (Commodore)-Tasten oder kurzes Drücken des zweiten Feuerknopfes (Falls Sie im Besitz eines

Joysticks mit zwei unterschiedlichen Knöpfen (Videospiel-Joysticks) sind): Umschalten der sekundären Waffensysteme

SPACE-Taste oder längeres Drücken des zweiten Feuerknopfes:

Auslösen der sekundären Waffensysteme

P: Anhalten des Spiels (durch erneutes Drücken aufgehoben)

ESC: Abbrechen des Spiels

Alle anderen Tasten:

Einfahren der ausgesandten Dronen

5.2 C64

Feuerknopf:

Kurzes Drücken aktiviert den normalen Schuss, längeres Drücken das primäre Waffensystem.

F1,F3,F5,F7:

Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs

SHIFT oder Commodore-Taste:

Umschalten des sekundären Waffensystems

SPACE:

Aktivierung des sekundären Waffensystems

P:

Pausenfunktion

Alle anderen Tasten:

Einfahren der Dronen

5.3 Amstrad/CPC & Spectrum

Steuerung: Joystick oder

Q+A: Raumschiff hoch/runter

O+P: Raumschiff links/rechts

Feuerknopf oder SPACE:

Auslösen des normalen Schusses durch kurzes drücken, auslösen des primären Waffensystems durch längeres Drücken.

C: Auswählen des sekundären Waffensystems

M: Auslösen der sekundären

Waffensystems

H: Pausenfunktion

G: Einfahren der Dronen

6 Shop

Vor dem Beginn eines jeden Levels können Sie sich ihre Armada und deren Bewaffnung vollkommen frei, b.z.w. je nach Punktstand aussuchen. Das fremd wirkende Wesen in der linken oberen Ecke ist ein übergelaufener Alien-Techniker, der im Auftrag der Regierung die Waffen betreut und verkauft. Rechts unten wird ihr aktueller Punktstand angezeigt, der im Shop als Zahlungsmittel dient. Darunter befindet sich ein Moleb, ein hochspezialisiertes Wesen zur Steuerung von Flugleitern, das hier einen Aushilfsjob als Müllverwertungsanlage angenommen hat. Wenn ihnen ein schon installiertes Teil ihres Raumschiffs (oder das ganze Raumschiff) nicht gefällt, können Sie es dem Moleb überlassen und bekommen das Geld zurückerstattet.

Die Waffen und ihre Funktion: - Links unten befinden sich drei Reihen, mit Standardschüssen. Je nach Finanzlage sollten Sie sich hier einen möglichst starken und weit streuenden (drei Schüsse auf einmal) Schuss aussuchen.

- Rechts davon sehen Sie die vier zur Auswahl stehenden Schiffstypen. Sie unterscheiden sich in der Anzahl der möglichen Extrawaffen.

- daneben befinden sich nun diverse Extrawaffen, die entweder automatisch, mit dem Feuerknopf oder mit Tasten ausgelöst werden (von oben nach unten).

- 1. Reihe: 3 verschieden effektive Raketen und eine Springbombe. Alle 4 Waffen werden automatisch ausgelöst, schließen sich aber gegenseitig aus.

- 2. Reihe: Elektrobogen (primär), Greifer (primär), Flammenwerfer (primär), Smart Shot (sekundär). Probieren Sie die Funktionen der einzelnen Waffen im Spiel aus!

- 3. Reihe: Dronen (sekundär, im Spiel maximal 6 ausfahrbar), Dronen-Kollektor (nur mit dem Kollektor können im Spiel die Dronen wieder eingefahren werden), Teuton-Laser (verstärkt Dronen- und Satellitenschüsse), Schutzschild (sekundär). Auch diese Waffen sollten Sie selbst im Spiel ausprobieren!

Neben diesen Extrawaffen gibt es noch zusätzlich Satelliten die im Spiel exakt an den Positionen erscheinen, die Sie im Shop bestimmen. So können Sie zum Beispiel ein Schutzschild aus Satelliten herstellen, indem Sie drei übereinander vor das Raumschiff setzen. Im Satelliten-Shop (links neben Moleb) können Sie sich sowohl feststehende als auch sich bewegende Satelliten aussuchen. Im Menü sehen Sie links oben einen unbeweglichen Satelliten, darunter einen Satelliten, der sich auf die Höhe des jeweils nächsten Gegners einstellt und daneben und darunter die Satelliten mit bestimmten Bewegungsbahnen. Alle diese Satelliten verhalten sich wie dargestellt. 3 Satelliten stellen das absolute Maximum des installierbaren dar.

Alle Operationen im Shop können entweder mit dem Joystick oder mit der Maus ausgeführt werden.

Ausrüsten: Als erstes müssen Sie sich ein Schiff kaufen. Dazu klicken Sie bitte mit Maus oder Joystick auf eines der vier Schiffe (je nach Kontostand) und legen es mit einem erneuten Druck des Feuerknopfes im Ausrüstungsfenster rechts oben ab. Mit allen weiteren Schüssen, Waffen und Ausrüstungsgegenständen

verfahren Sie anschließend genauso. Falls ihnen bestimmte Teile der Ausrüstung nicht mehr gefallen sollten, können Sie dafür den Müllwehrtler benutzen und bekommen das Geld gutgeschrieben.

Einige der Waffen schließen sich gegenseitig aus. Wenn Sie zwei Extrawaffen aus einer Reihe installieren wollen, wird dies oft unmöglich sein, da sich beide ausschließen.

Im Spiel können Sie nur dann Dronen einsetzen, wenn Sie weniger als 3 Satelliten besitzen. Je zwei Dronen werden hier gegen einen Satelliten aufgerechnet.

Sie können sich maximal 9 Schiffe kaufen, die im Spiel nacheinander eingesetzt werden.

Um den Shop zu verlassen, klicken Sie auf das X-OUT Logo über Moleb.

7 Im Spiel

Im Spiel zeigt Ihnen der gelbe Balken die verbleibende Restenergie bis zum Verlust eines Lebens, der linke untere Kasten das gerade aktivierte sekundäre Waffensystem und die Kreise die verbleibenden Leben (Maximal 4 angezeigt).

8 Game Over

In die High-Score Liste tragen Sie sich mit der Tastatur ein, wobei der an Nr.1 gesetzte Spieler einen kurzen Text eingeben kann. Die Liste wird auf Diskette 2 gespeichert.

Preisliste im Shop:

Schuß 1 normal	gratis
Schuß 1 mittel	800
Schuß 1 stark	1600
Schuß 2 normal	1000
Schuß 2 mittel	1600
Schuß 2 stark	3200
Schuß 3 normal	2000
Schuß 3 mittel	3200
Schuß 3 stark	6400
Schiff 1	3000
Schiff 2	4000
Schiff 3	5000
Schiff 4	6000
Missile 1	500
Missile 2	800
Missile 3	1200
Bouncing Bomb	2500
Bogen	4500
Flamme	3500
Greifer	2500
Smartbombe	2000
Schutzschild	2000
Drohne Collect	1000

Lasersat	6000
Drohne	2500
Satelliten normal und andere	2500
Eater	3500
Halbkreis	2750
Grosser Kreis	2500
Mirror	3000
VSat	2500
Kleiner Kreis	2500
Oval	2500

Preise für
Komplettausstattungen:

F1

Schiff 1 komplett:
3000 + 3500 +
1600 = 8100

F2

Schiff 2 komplett:
4000 + 2500 +
3200 = 9700

F3

Schiff 3 komplett:
5000 + 4500 +
6400 + 5000 =
20900

F4

Schiff 4 komplett:
6000 + 4500 +
6400 + 7500 +
2000 = 26400

POWER UP

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited.

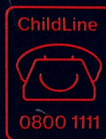
All rights are reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return the faulty cassette or disk ONLY direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge.

Please note that this does not affect your statutory rights.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

ocean[®]

ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.