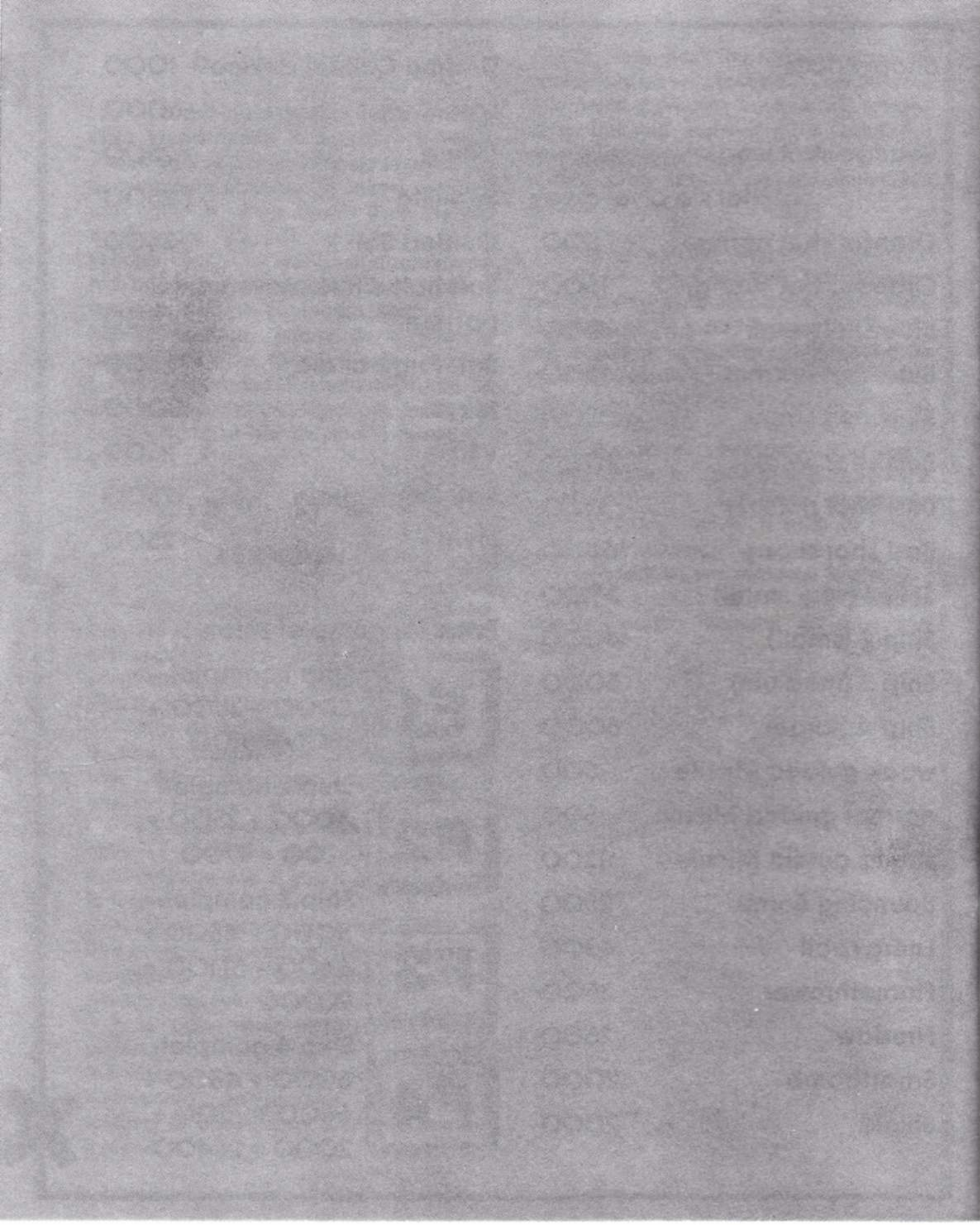


Rainbow
*** Arts



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 Müllverwehrt 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:
 $6000 + 4500 + 6400 + 7500 + 2000 = 26400$

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

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 des 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 Punktestand 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 Punktestand angezeigt, der im Shop als Zahlungsmittel dient. Darunter befindet sich ein Moleb, ein hochspezialisiertes Wesen zur Steuerung von Fluggleitern, 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

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 0. 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 Bildschirmmanweisungen.

1.3 C64 Diskette

Legen Sie bitte Seite 1 der 'X-OUT' Diskette in das Laufwerk, tippen LOAD:*,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.

1.5 Amstrad/CPC Diskette

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 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 gleichzeitig die CONTROL und ENTER-Tasten und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.

1.7 Spectrum +3 Diskette

Legen Sie bitte Seite 1 der 'X-OUT'-Diskette in das Diskettenlaufwerk. Wählen Sie nun im Hauptmenü den Menüpunkt LOADER an und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.

1.8 Spectrum 48K Kasette

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 Kasette

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 wohlthuende 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 Saugnäpfen). 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

mittlen in der tiefsten Tiefsee.

2. Sie hatten nichts anderes zu tun als MEINEN Heimatsort in Pennsylvania und ca. 10% der restlichen Erdoberfläche einzuzäusern 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 alte 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

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

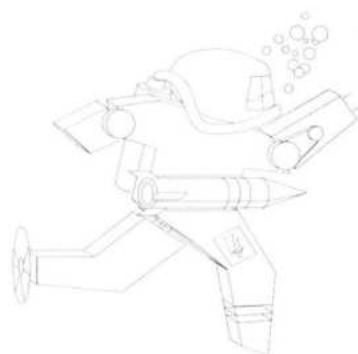
Playtesting by Thomas Heinks
and Jae-Uk Lee

Coverartwork by Celal
Kandemiroglu

Manual by Julian Eggebrecht

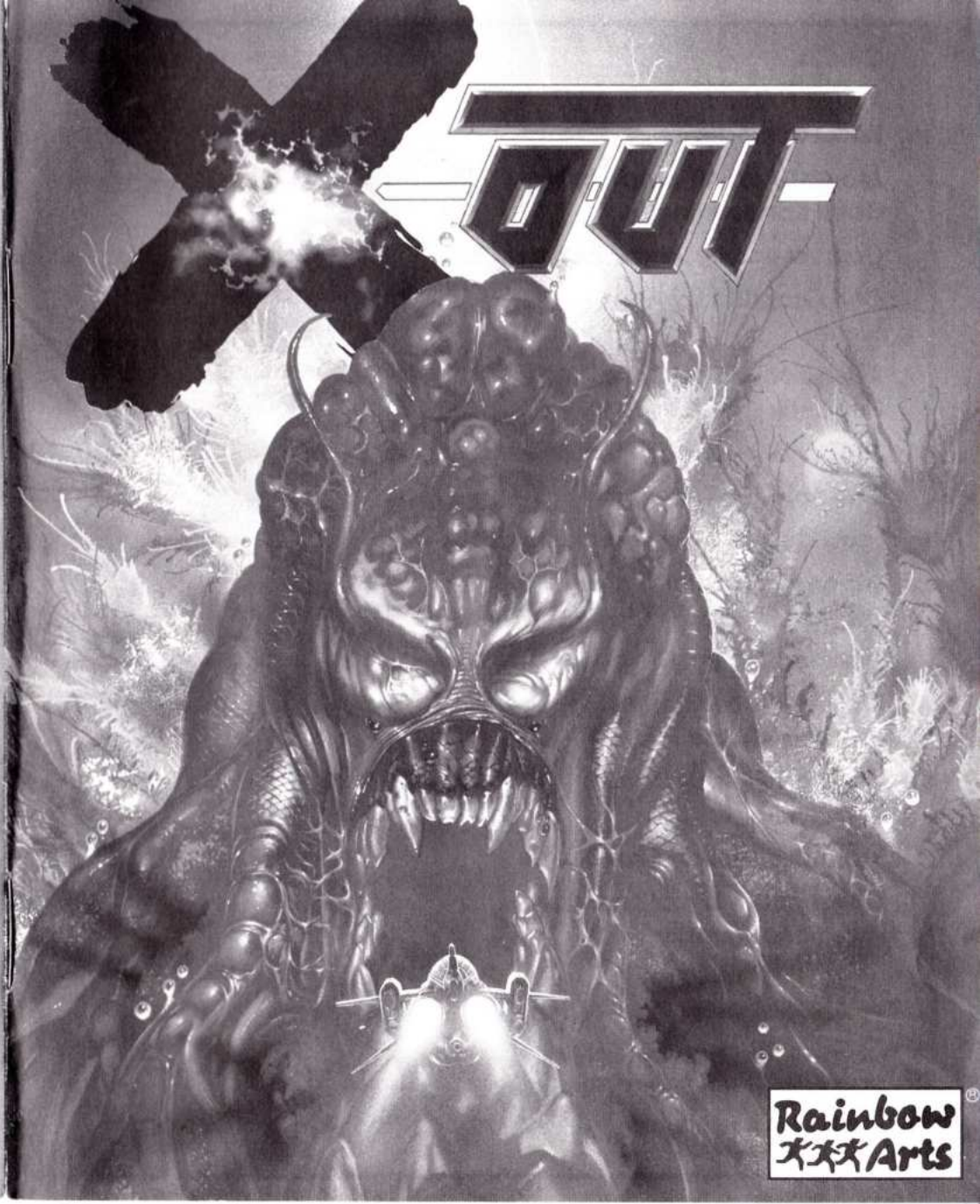
Cover and Manual Layout by
Uwe Schaffmeister

Thanks to Marc Ullrich, Kristin
Dodt, Simon Harvey, Achim
Moller and the Turkish Tea
Machine.



Contens

Deutsch	Ladeanweisungen	3
	Vorgeschichte	4
	Allgemeines	5
	Spielbeginn	5
	Tastaturbelegung & Joystickfunktionen	5
	Shop	6
	Im Spiel	7
	Game Over	7
	Reisliste im Shop	8
English	Loading the game	9
	Prehistory	10
	General remarks	11
	Starting the game	11
	Keyboard defintion and joystick functions	11
	Shop	12
	The weapons and their functions	12
	Shop-prices	13
Français	Instructions de chargement	14
	Generalities	15
	Debut du jeu	15
	Commandes ou clavier et ou joystick	15
	shop	16
	Les armes et leurs fonctions	16
	Dans le jeu	17
	Game over	17
	Shop prices	18
Italiano	Caricamento del gioco	19
	Iniziare il gioco	20
	Definizione della tastiera e funzioni del joystick	20
	Negozi	21
	Le armi e le loro funzioni	21
	Shop-prices	22



Rainbow
***Arts