



1 Instructions de chargement

1.1 C64 Cassette

Insérez la face 1 de la cassette X-Out dans le lecteur de cassettes et remettez la bande au début. Appuyez en même temps sur les touches SHIF et RUN-STOP et ensuite sur la touche PLAY du lecteur de cassettes. X-Out commencera à charger. Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran.

1.2 Amstrad/CPC disquette

Insérez la face 1 de la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez RUN"RNR" ou RUN"DISK" et appuyez ensuite sur la touche RETURN/ENTER. Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran.

1.3 Amstrad/CPC cassette

Insérez la face 1 de la cassette dans le lecteur de cassettes et remettez la bande au début. Appuyez en même temps sur les touches CONTROL et ENTER. Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran.

1.4 Spectrum +3 disquette

Insérez la face 1 de la disquette dans le lecteur de



disquettes. Choisissez l'option **LOADER** dans le menu principal et suivez les instructions affichées à l'écran

1.5 Spectrum 48K cassette

Insérez la face 1 de la cassette X-Out dans le lecteur de cassettes et remettez la bande au début. Appuyez sur la touche **J** et deux fois de suite en même temps sur les touches **SYMBOL SHIFT** et **P**. Validez ces instructions en appuyant sur la touche **ENTER**.

1.6 Spectrum +2/+3 128K Cassette

Insérez la face 1 de la cassette X-Out dans le lecteur de cassettes et remettez la bande au début. Choisissez l'option **LOADER** dans le menu principal et appuyez ensuite sur la touche **PLAY** du lecteur de cassettes.

2 GENERALITES

Dans X-Out, vous trouverez 8 mondes envahis par de nombreux adversaires et par 8 monstres très forts. A vous d'éliminer ces ennemis, de délivrer les mondes et de sauver la galaxie.

3 DEBUT DU JEU

Appuyez sur le bouton rouge de la page d'introduction pour pénétrer dans le premier monde.



4 COMMANDES DU CLAVIER ET DU JOYSTICK

4.1 C64

Bouton de tir =

Appuyez une fois pour un tir normal mais maintenez le bouton de tir enfoncé pour déclencher le premier système d'armes.

F1, F3, F5, F7 =

vitesse de votre vaisseau spacial.

SHIFT ou touches Commodore =

choix du deuxième système d'armes.

SPACE =

déclenche le deuxième système d'armes.

P = Pause

Toutes les autres touches =

retour au vaisseau des "faux bourdons".

4.2 Amstrad/CPC & Spectrum

Commandes: joystick ou:

Q + A: vaisseau spacial vers le haut ou vers le bas

O + P: vaisseau spacial vers la droite ou vers la gauche

Bouton de tir ou barre espace:

appuyez une fois pour un tir normal, et maintenez le bouton ou la barre espace appuyés plus longtemps pour déclencher le premier système d'armes.



- C: choix du deuxième système d'armes.
- M: déclenche le deuxième système d'armes.
- H: Pause
- G: Retour au vaisseau des "faux bourdons".

5 SHOP

Vous pouvez choisir votre Armada et son armement avant chaque niveau et en fonction de votre score. L'être étrange en haut à gauche est un technicien extra-terrestre qui répare et vend des armes sur ordre du gouvernement. En bas à droite est indiqué votre score. Vous pouvez payer dans le "shop" avec les points que vous avez obtenus. En dessous, vous pouvez voir un Moleb, être très sophistiqué qui sert au pilotage des planeurs. Il travaille temporairement comme vide-ordures. Si une partie de votre vaisseau (ou même tout le vaisseau) ne vous plaît plus, vous pouvez la lui donner et il vous remboursera cet objet.

6 LES ARMES ET LEURS FONCTIONS

-En bas à gauche, vous avez trois rangées de tirs. Nous vous conseillons de choisir un tir puissant, si votre situation financière le permet. -A droite, se trouvent quatre sortes de vaisseaux. Ils se différencient par le nombre d'armes supplémentaires. -A côté des vaisseaux, se trouvent les armes supplémentaires. Elles se déclenchent automatiquement, ou en appuyant sur le bouton de tir ou avec les touches.

(de haut en bas) 1ère rangée: trois fusées différentes et une bombe rebondissante. Ces armes se déclenchent



automatiquement, mais ne peuvent être utilisées simultanément.

2ème rangée: Arc électrique (premier système d'armes), griffe (premier système d'armes), lance flammes (premier système d'armes), Smart Shot (deuxième système d'armes). Essayez toutes ces armes et vous découvrirez leurs fonctions.

3ème rangée: "faux bourdons" (deuxième système. Vous pouvez en utiliser au maximum 6), collecteur de "faux boudons" (indispensable pour récupérer les faux bourdons), laser (renforce les tirs des "faux bourdons" et des satellites), bouclier (deuxième système d'armes).

En plus de ces armes, vous disposez de satellites qui apparaissent dans le jeu, à l'endroit choisi dans le shop. Vous pouvez par exemple, fabriquer un bouclier en plaçant trois satellites superposés, devant le vaisseau.

Dans le shop des satellites (à gauche du moleb), vous avez la possibilité de choisir des satellites fixes ou mobiles. Dans le menu, vous voyez en haut à gauche, ein satellite fixe, en dessous un satellite qui se trouve à la hauteur du prochain adversaire, et à côté, des satellites avec des trajectoires définies. Vous pouvez installer au maximum trois satellites.

Dans le shop, toutes les commandes se font à l'aide du joystick ou de la souris.

L'équipement: vous devez d'abord acheter un vaisseau. Cliquez pour cela avec la souris ou le joystick sur l'un des quatre vaisseaux (suivant votre score), et déposez le dans la fenêtre en haut à droite (équipement), en appuyant une autre fois sur le bouton de tir. Vous pouvez acheter au maximum neuf satellites. Choisissez avec le même système



les tirs, les armes et le reste de l'équipement. Si certaines parties de votre équipement ne vous conviennent pas, donnez-les au vide-ordures et votre argent vous sera remboursé. Il n'est pas toujours possible d'utiliser toutes les armes en même temps. Vous ne pouvez lancer les "faux bourdons", que si vous avez moins de trois satellites (deux "faux bourdons" comptent pour un satellite).

Pour quitter le shop, cliquez sur le symbole X-Out qui se trouve au dessus du moleb.

7 DANS LE JEU

La barre jaune indique l'énergie qui vous reste, jusqu'à ce que vous ayez perdu une vie. Le rectangle en bas à gauche indique le système d'armes qui vient d'être déclenché, et les cercles représentent les vies restantes.

8 GAME OVER

Utilisez les touches du clavier pour vous inscrire dans la liste des scores puis sauvegardez la sur la disquette numéro 2. Le premier joueur a la possibilité de taper un petit texte.

