

Published in the U.K. by Softgold Int. Ltd.  
8 MILLSIDE INDUSTRIAL ESTATE, LAWSON ROAD, DARTFORD, KENT. DA1 5BH.  
TEL: 0322 292513/18 FAX: 0322 293422





## **CONTENTS**

---

**3    LOADING INSTRUCTIONS**

**3    THE GAME**

**4    WEAPONS IN THE 1-PLAYER MODE**

**7    WEAPONS IN THE TEAM MODE**

# **Z-OUT**



Victory celebrations for the success of the mission **X-OUT** which annihilated the satellite of the planet Alpha Centauri ended abruptly as the long-range scanners showed intense activity on the planet itself - an **ATTACK** from the planet is **IMMINENT**.



the mission to destroy the planet Alpha Centauri. The H.Q. of the federation now seeks a brave man to pilot the space craft. What lies ahead is unknown except that the defences of Alpha Centauri are strong and multi-level.

## LOADING INSTRUCTIONS

### AMIGA

Switch off your Amiga and switch it on again after a few seconds in order to avoid the danger of viruses. Amiga 1000 owners should insert the KICKSTART disk now. When the Workbench is required insert the Z-OUT disk into drive DF0. The program starts automatically.

### ATARI-ST

Insert the Z-OUT disk into drive A and press the RESET button on the computer.

## THE GAME

Z-OUT consists of 6 huge worlds, each with totally new opponents and defence systems. 12 giant aliens and dozens of different smaller opponents are standing by to defend Alpha Centauri.

## START GAME

After loading you have a choice of the following options:

**F1 - 1 UP**  
**F2 - 2 UP**  
**F3 - Demo**

One-Player-Mode  
 Two-Player-Mode  
 (Amiga only)





## **CONTROLS - JOYSTICK ONLY**

Player 1 - Port 2. / Player 2 - Port 1.

Pressing it shortly provides the "normal" shots, pressing it longer activates the beam.

## **SPECIAL KEYS**

**P**

Pause - press again to continue

**ESC**

Quit game or pressing the second firebutton (video-game-joystick)

**SPACE**

Docking and separation of the drone

**CURSOR KEYS**

Adjust the distance between the satellites and your spacecraft to enable you to position the satellites.

## **WEAPONS IN THE 1-PLAYER MODE**

There are 7 different weapon systems divided into three levels. Destroyed aliens leave symbols and collecting them provides you with new additional weapons. The different weapons are described below:

**Level 1 :**

A drone. It supplies the energy for the weapons.

**Level 2 :**

A weapon module

**Level 3 :**

An additional weapon module. Plus the drone can follow opponents and absorb their energy.



## **THE BEAM**

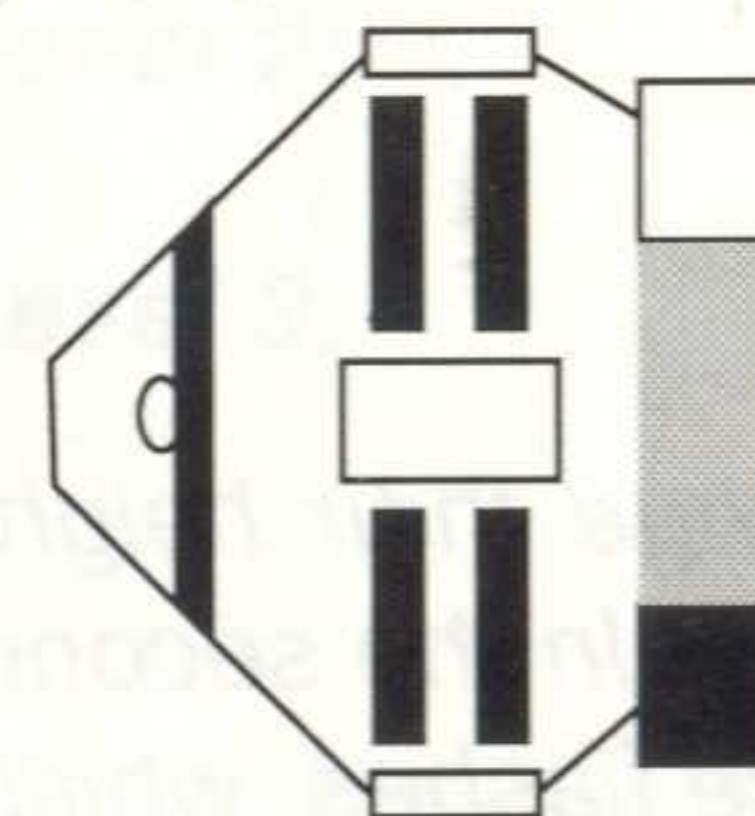
Keeping the firebutton pressed enables the ship to collect energy for a beam shot. An acoustic signal indicates the beam is ready for firing. Release the firebutton to energise the beam.

## **THE DRONE**

The drone is very important, as a protector from most of the shots and aliens. It can dock and separate from the ship. It supplies energy while docked. To separate the drone press the space bar. You can position the drone on the screen by manouvering the ship cleverly. To dock again, touch it with the front or back of the craft or press the Space bar. At the highest weapon level (at least three symbols collected), the drone can attach to the opponents to absorb their energy. Experiment to find many ways the drone can be used.

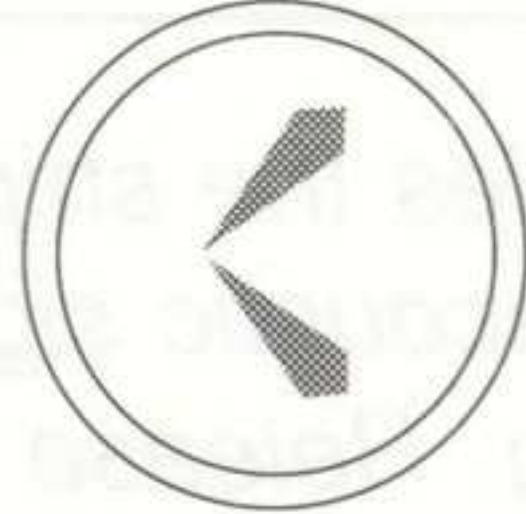
## **THE SATELLITES**

You can also get satellites, placed around the ship, by collecting the appropriate satellite symbol. Use the cursor keys to position them. Like the drone, the satellites protect you from shots and most of the aliens.





**Bouncing Flames**



Flames shoot diagonally from the ship and bounce back from the walls. This weapon is very useful in narrow passages, bouncing from wall-to-wall until they reach an alien.

**Double/triple shot**



Supplies you with a double or triple shot (depends on weapon level).

**Fusion bomb / centrifugal supercharger**



Weapon level 1 supplies a green colour shot, which burst into 5 different shots after a short while. The second level changes the direction of the shots - the drone fires centrifugal shots over the whole screen, very useful in wide passages without obstacles while your ship is under attack by lots of small opponents.

**Flame-thrower**



Strengthens standard shots with flames which follow the vertical movements of the ship

**Streaker**



The drone fires flashes which change their height during flight in the first weapon level. In the second level the satellites can also fire these flashes, which follow the vertical movement of the ship.



**Satellite-Rotation**



Three satellites rotating around your ship shooting blue scythes. Once this system is activated, all other systems are deactivated unless you collect another weapon. Collecting another weapon provides you with the normal weapons again. (drone and satellites)

**Creep bomb**



Shots very similar to flames, rotating around each obstacle. Used to strike the gun emplacements behind obstacles impossible to reach with a "normal" shot.

**WEAPONS IN THE TEAM MODE**

Each player flies his own space craft and helps the other in the battle. To keep the game balanced there are only two weapon systems in the team mode, divided into three levels.

- Level 1:** Activates the first satellite
- Level 2:** Activates the second satellite
- Level 3:** You get the weapon displayed on the symbol you collect.





**AMIGA**

1. Triple shot



2. Streaker

**ATARI ST**

1. Bouncing Flames



2. Streaker

**SCORE**

The score and the remaining ships of player 1 are displayed on the right and for player 2 on the left.

**SECRETS**

In each world the secrets are revealed by flying over them. You will see the word **SECRET** flashing, indicating that you have collected a special bonus... Remember this location when playing again.

**ADDITIONAL SHIPS**

Obtained by collecting the appropriate symbol or by clearing a difficult section or by activating a "Secret."

**ADDITIONAL SPEED**

Collect the speed symbol.

**GAME OVER**

To save your highscore remove the write protection on the disk. Please do not remove or reset the computer when the highscore is written on disk. If you do this, your disk might be damaged.

**CONTENTI**

10	<b>ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO</b>
10	<b>IL GIOCO</b>
12	<b>LE ARMI NEL MODO CON UN GIOCATORE</b>
16	<b>LE ARMI NEL MODO TEAM</b>





## **ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO**

### **AMIGA**

Per proteggervi da eventuali virus presenti, spegnete e riaccendete il Vostro computer. Se possedete un Amiga 1000, dovete introdurre il dischetto KICKSTART. Quando compare il simbolo per l'introduzione del Workbench, introducete il dischetto Z-OUT nel drive interno. Il programma si avvia automaticamente.

### **ATARI ST**

Per proteggervi da eventuali virus presenti, spegnete e riaccendete il Vostro computer. Introducete ora il dischetto per giocare Z-OUT nel drive A e premete il tasto RESET. Quando lampeggia lo schermo rosso, introducete il secondo dischetto.

## **IL GIOCO**

Z-OUT abbraccia 6 grandi mondi. Ogni mondo é dotato di nemici e di sistemi di difesa completamente nuovi. Questi mondi sono popolati da 18 possenti mostri ed da innumerevoli loro simili

## **INIZIO DEL GIOCO**

Dopo un breve periodo necessario per il caricamento, potete scegliere tra le seguenti possibilità.

### **F1 - Solo**

Avvia il gioco con un giocatore

### **F2 - Team**

Avvia il gioco con due giocatori

### **F3 - Demo (solo Amiga)**

Il computer effettua una breve dimostrazione del gioco.

## **COMANDI**

Il giocatore 1 controlla la sua nave con il joystick collegato alla porta 2. Nel modo Team, serve un secondo joystick che va collegato alla porta 1.

### **Firebottom**

Con una breve pressione partono dei colpi normali e vengono attivate le armi speciali. Con una pressione più lunga si attivano gli spari Beam.





## **TASTIERA**

<b>P</b>	Pausa - per ripartire, premere nuovamente P
<b>ESC</b>	Interrompe il gioco
<b>SPACE</b>	oppure premendo il secondo Firebottom (se possedete il joystick per il videogioco): Collega e scollega i Drone (solo nel modo con un giocatore) (nelle quattro direzioni)
<b>FRECCE CURSORE</b>	Varia la distanza dei satelliti e rendecosi possibile posizionare liberamente i satelliti intorno alla propria nave.

## **LE ARMI NEL MODO CON UN GIOCATORE**

Il giocatore ha a disposizione sette diversi sistemi di armi, a loro volta suddivisi in due livelli. Raccogliendo i simboli lasciati dagli alieni distrutti, potete equipaggiare la vostra nave con queste armi supplementari.

Raccogliendo altri simboli ancora, aumentate il livello delle armi e potenziate così il vostro armamento. L'ampliamento con le armi supplementari avviene nella seguente successione:

### **1. Simbolo dell'arma:**

Venite dotati di un Drone, che vi fornisce l'energia per i moduli armati

### **2. Simbolo dell'arma:**

Fornisce un modulo armato per i Drone

### **3. Simbolo dell'arma:**

Dota di un secondo modulo armato, in modo da potenziare il livello dell'armamento. Il Drone inoltre, se scollegato, può inseguire gli avversari assorbendone l'energia.

## **IL DRONE**

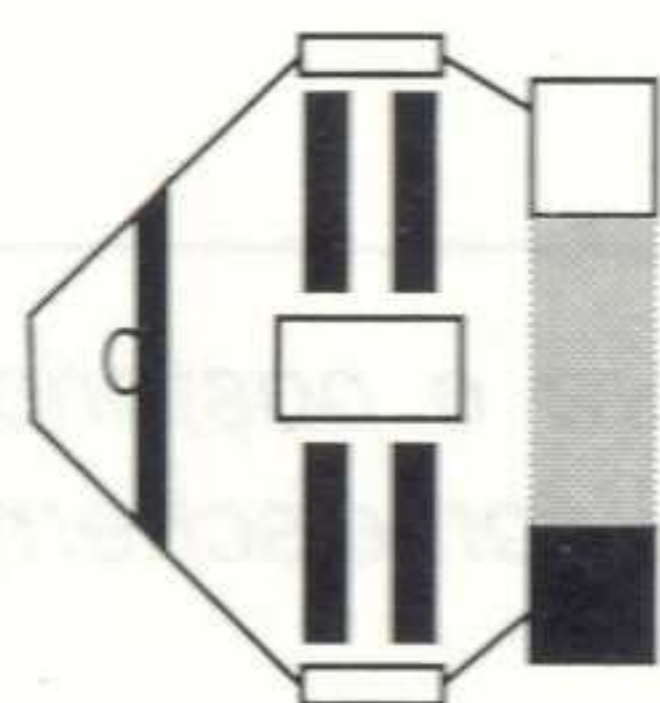
Potete collegarlo alla parte anteriore o posteriore della vostra nave, utilizzandolo così come schermo protettivo.

Quando è collegato, esso fornisce inoltre l'energia per le armi supplementari. Per scollegarlo, premete il tasto SPACE. Con abili manovre di volo, potete posizionare il Drone sullo schermo. Se volete ricollegare il Drone, basta semplicemente toccarlo nel punto desiderato (davanti o dietro).



Questo procedimento viene facilitato premendo, nuovamente il tasto SPACE - il Drone viene richiamato alla nave. Quando avete raggiunto il massimo livello di armamento, se avete cioè raccolto 3 simboli di armi, il Drone viene dotato del potere di attaccarsi all'avversario in modo da assorbirne l'energia.

### **.IL SATELLITI**



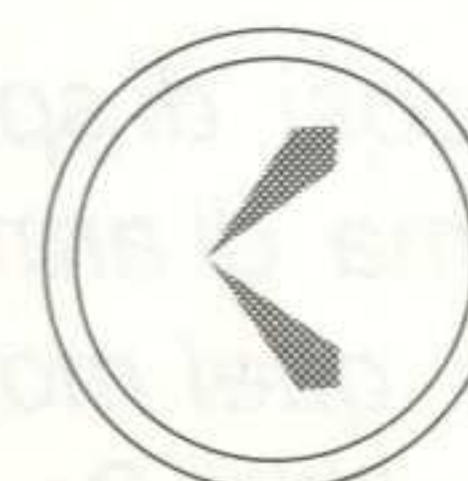
Vengono attivati raccogliendo il simbolo dei satelliti. Una scialuppa viene posizionata al di sopra della vostra nave, l'altra al di sotto. Con i tasti cursore si regola la distanza tra i satelliti e la nave spaziale.

### **IL BEAM**

Con una pressione prolungata sul Firebottom, la vostra nave spaziale raccoglie l'energia che le serve normalmente per sparare. Quando si sente un segnale acustico, il Beam è completamente carico e può essere scaricato lasciando andare il bottone.

## **I DIVERSI SIMBOLI DELLE ARMI ED I LORO LIVELLI**

### **Fiamme lampeggianti**



Fiamme che vengono sparate diagonalmente dalla nave e che rimbalzano sulle pareti.

### **Cannone a due, tre vie**



Equipaggia la vostra nave con un cannone a due o tre vie.

### **Bomba a fissione / caricatore giroscopico**



Il livello di armamento 1 dota di uno sparo verde, che dopo un breve volo si divide in cinque spari. Il livello di armamento 2 modifica la traiettoria di questi colpi. Ora il Drone lancia molti colpi a vortice, che coprono l'intero schermo.

### **Lanciafiamm**



Potenzia con delle fiamme i colpi standard, che seguono i movimenti della nave.

### **Lanciafolgori**



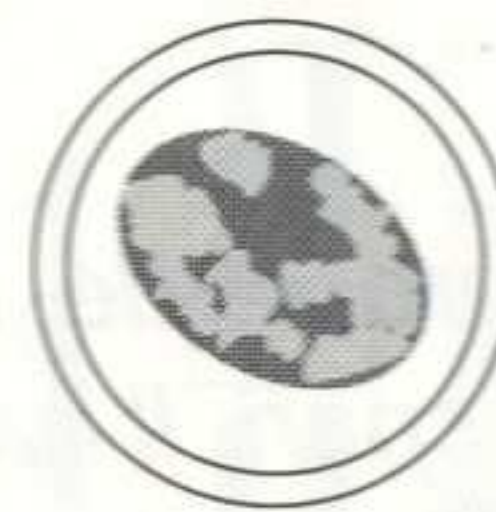
Nel primo livello di armamento, il drone lancia delle folgori che modificano la propria altezza. Nel secondo livello di armamento è possibile lanciare folgori anche ai satelliti che seguono i movimenti verticali della nave spaziale.



**Rotazione dei satelliti**

Crea tre satelliti che ruotano intorno alla propria nave e distruggono in questo modo un gran numero di avversari. Già nel primo livello di armamento, i satelliti sono dotati di munizioni.

Essi lanciano delle falci blu, coprendo così di spari un vasto campo. Quando questo sistema di armi è attivo, tutte le scialuppe esistenti fino a quel momento vengono disinserite (Drone e satelliti). Se, in seguito, si raccoglie un altro simbolo extra, Drone e satelliti vengono riattivati.

**Romba strisciante**

Si tratta di colpi simili a fiamme, sparati dal Drone. Se essi si scontrano con un ostacolo, essi lo aggirano distruggendo tutto ciò che vi si trova davanti o dietro.

**LE ARMI NEL MODO TEAM**

Per mantenere un certo equilibrio nel gioco, nel modo Team vi sono a disposizione solo due diversi sistemi di armi, anch'essi suddivisi in diversi livelli, come nel modo a un giocatore. L'ampliamento con le armi supplementari segue questo ordine:

**1. Simbolo dell'arma:**

Fornisce un satellite

**2. Simbolo dell'arma:**

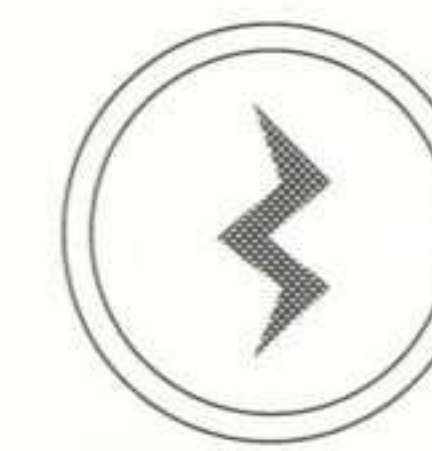
Attiva il secondo satellite

**3. Simbolo dell'arma:**

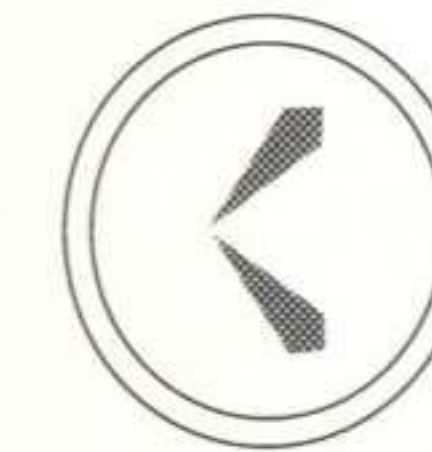
Equipaggia la vostra nave con l'arma supplementare indicata sul simbolo

**I DIVERSI SISTEMI DI ARMI ED IL LORO EFFETTO****AMIGA****1. Cannone a tre vie**

Dota la nave di un colpo triplo.

**2. Lanciasiluri**

I satelliti vengono dotati della capacità di lanciare delle folgori. Le folgori seguono i movimenti verticali della vostra nave.

**ATARI ST****1. Fiamme lampeggianti**

Fiamme che vengono sparate diagonalmente dalla nave e che rimbalzano sulle pareti.

**2. Lanciasiluri**

I satelliti vengono dotati della capacità di lanciare delle folgori. Le folgori seguono i movimenti verticali della vostra nave.



## **SIMBOLI SUPPLEMENTARI**

**NAVE SPAZIALE SUPPLEMENTARE**  
**MOTORE SUPPLEMENTARE**

### **SEGNAPUNTI**

La metà di sinistra indica i punti e le navi spaziali di cui dispone ancora il giocatore 1, la metà di destra è riservata al giocatore 2.

### **GAME OVER**

Quando si deve memorizzare il vostro High-Score, togliete la protezione contro la scrittura dal dischetto 1. Quando il dischetto è senza protezione, non potete assolutamente interrompere le operazioni col dischetto (estraendolo o spegnendo il computer).

## **CREDITS**

Concept:	Adventure
Program:	Tobias Binsch
Graphics:	Matthias Hauser & Thomas Klinger
Sound:	Rudolf Stember
Music & Soundtrack:	Thomas & Soundtrack Chris Huelshock
Producer:	Julian Eggensch
Cover Art:	Celal Kanderoglu
Support:	Andreas Escher, Kristin Dool, Fritz Humming
Managing Director:	Marc A. Ulrich
Thanks to:	Everybody at Rainbow Arts Headquarters in Düsseldorf, Germany



## **CREDITS**

---

**Concept:** Advantec

**Program:** Tobias Binsack

**Graphics:** Matthias Hauser & Thomas Klinger

**Sound:** Rudolf Stember

**Titlemusic & Soundroutine:**  
Chris Huelsbeck

**Producer:** Julian Eggebrecht

**Cover Art:** Celel Kandemiroglu

**Support:** Andreas Escher, Kristin Dodt, Nikki Hemming

**Managing Director:**  
Marc A. Ullrich

**Thanks to:** Everybody at Rainbow Arts Headquarters in Düsseldorf, Germany