

X-OUT

**SPECTRUM, SPECTRUM + 3,
AMSTRAD, AMSTRAD DISCO,
COMMODORE, ATARI, AMIGA**

INSTRUCCIONES

1. CARGANDO EL JUEGO

1.1. Amiga

Para evitar el peligro de infectar tu ordenador con un virus, primero apágalo y luego enciéndelo de nuevo. Los usuarios del Amiga 1000 necesitan meter primero el disco Kickstar. Tan pronto como tu Amiga pida el Workbench, mete el disco 1 de X-OUT en la unidad 0. El juego empezará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

1.2. Atari ST

Mete el disco X-OUT en la unidad A y pulsa el botón reset. El juego empezará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

1.3. C64 Disco

Mete el disco 1 de X-OUT en la unidad y teclea

LOAD""8,1, y luego la tecla RETURN para confirmarlo. El juego empezará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

1.4. C64 Cassette

Mete la cara 1 de la cinta X-OUT en el cassette y rebobina hasta el principio si es necesario. Ahora pulsa SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. Luego pulsa PLAY en el cassette. El juego empezará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

1.5. Amstrad/CPC Disco

Mete la cara 1 del disco X-OUT en tu unidad. Ahora teclea RUN""RNR"" o RUN""DISK"" y confírmalo con la tecla RETURN/ENTER. Sigue las instrucciones de la pantalla.

1.6. Amstrad/CPC Cassete

Mete la cara 1 de la cinta X-OUT en el cassette y rebobínalo hasta el principio si es necesario. Ahora pulsa CONTROL y ENTER al mismo tiempo y sigue las instrucciones de la pantalla.

1.7. Spectrum + 3

Mete la cara 1 del disco X-OUT en la unidad. Ahora escoge la opción LOADER en el menú principal y sigue las instrucciones de la pantalla.

1.8. Spectrum 48K Cassete

Mete la cara 1 de la cinta X-OUT en el cassette y

rebobina hasta el principio si es necesario. Ahora escoge la opción LOADER en el menú principal y pulsa PLAY en el cassette.

2. PREHISTORIA

En el año 2019, 40. Vaya una edad. Con 40 la vida termina. "No para ti, Grainger", me digo siempre a mí mismo, "¡no para tí!". Pero no sólo mis 40 iban a fastidiarme en el 2019. Estaba vendido. Me habían echado. Dos meses colgado por ahí, dos meses de aburrimiento y a la caza de un trabajo. No me iba a dar por vencido hasta al menos el 22-7: mi cumpleaños. Yo no soy unos de esos tipos puntillosos que tienen que contarle a todo el mundo acerca de su día de suerte, desde luego que no. Pero esto... Justo cuando saltó el corcho de la tercera botella de whisky y una agradable niebla estaba cayendo sobre el viejo Grainger, algo ocurrió. Algo que 12 billones de personas habían estado esperando: ¡el primer contacto con la vida extraterrestre! Un tipo con suerte, puede que estés pensando. Una agradable conversación sobre las vacaciones en Alpha Centauro y nuevos amigos a los que limpiar jugando al póker (si es que podían coger las cartas con sus grandes y verdes ventosas). Pero no hubo manera. Mis alienígenas de cumpleaños me desagradaron profundamente, así como al resto de la humanidad.

1. Ellos no llegaron por "encima" (como se esperaba) sino que se materializaron en lo más profundo de los profundos mares.

2. No tenían otra cosa mejor que hacer más que

destruir mi pueblo en Pennsylvania y cerca del 10% de la superficie de la tierra.

3. Ni siquiera jugaron al póker (aunque tenían manos), ya que sus vecinos estelares ya habían limpiado a su raza.

No es que quiera decir que esta historia acerca de la décima parte de la superficie de la tierra me molestase realmente (mi ex suegra solía vivir aquí), pero sigo pensando que esa invasión fue de muy mala educación.

Dos días después, y ahora habiendo perdido otro 20% de la superficie de la tierra, los tipos "encargados" empezaron a pensar en todo esto. Después de algunas peleas un representante de un país totalmente insignificante tuvo una gran idea: los alienígenas tenían que ser echados o barridos del fondo del mar. Como nadie había sugerido todavía esta brillante solución, encontró un espontáneo apoyo, e inmediatamente todas las ayudas financieras al pequeño país fueron canceladas, a fin de usar este dinero para la construcción de un arma submarina como jamás se había visto.

En este punto, yo, el viejo Grainger, me uní al juego: de repente, alguien pensó acerca de mis increíbles habilidades como piloto, y se dio cuenta rápidamente de que sólo un hombre podía ser tan bueno, estar tan sin blanca y ser tan idiota como para aceptar este trabajo.

Después de otros dos días, el viejo Grainger estaba tan sin blanca, tan idiota y seguía tan borracho desde su cumpleaños que espontáneamente dicho "sí".

Esta es mi historia. Estoy sentado aquí en esta "cosa" desde hace una hora, esperando enfrentarme a la amenaza más diabólica contra la humanidad, desde la invención de los anuncios. Ya está..., ¡la puerta se abre!

¡Oh, Dios mío, está lleno de agua!

3. OBSERVACIONES GENERALES

X-OUT consiste en 8 grandes mundos que están poblados por hordas de enemigos y 8 monstruos malignos. Tu objetivo es liberar a esos 8 mundos de intrusos, y con ello al mundo y a tu cumpleaños. Tienes a tu disposición todos los sistemas de armas alienígenas, ya que los espías han podido robar los planos y el material de los alienígenas. Desgraciadamente el gobierno no ha sido lo suficientemente generoso como para poner todo este material a tu disposición a cambio de nada. Incluso quieren que pagues por ello (a estas alturas ha llegado el capitalismo en el 2019). De manera que tendrás que arañar en tus últimos ahorros para salvar al mundo de las garras de los diabólicos.

4. EMPEZANDO EL JUEGO

Pulsa el botón rojo de la pantalla de introducción para entrar en el primer mundo.

5. DEFINICION DEL TECLADO Y FUNCIONES DEL JOYSTICK

5.1. Amiga/Atari

Botón de fuego: Dispara de modo normal pulsando

rápidamente. Activa el sistema de armamento primario pulsando durante más tiempo.

F1-F5: Acelerar en tu propia nave espacial.

Teclas ALT o AMIGA (Commodore) o pulsar el segundo botón de fuego durante un corto espacio de tiempo (si tienes un joystick con dos botones de fuego diferentes, joystick de videojuegos): Cambias al sistema de armas secundario.

BARRA ESPACIADORA o pulsar el botón de fuego durante un tiempo más largo: Cambias al sistema de armas secundario.

P: Poner el juego en pausa (lo cancelas pulsando de nuevo).

ESC: Salir del juego.

Todas las demás teclas: Recuperar los robots que has enviado fuera.

5.2. C64

Botón de fuego: Pulsando brevemente activas el disparo normal y pulsando durante más tiempo el sistema de armas secundario.

F1, F3, F5, F7: Acelerar tu propia nave espacial.

Teclas SHIFT o Commodore: Cambias el sistema secundario de armas.

ESPACIO: Activas el sistema secundario de armas.

P: Poner el juego en pausa.

Todas las demás teclas: Recuperar los robots.

5.3. Amstrad/CPC y Spectrum

Desviarse: Joystick o:

Q + A: Nave espacial arriba/abajo.

O + P: Nave espacial a la izquierda/derecha.

Botón de fuego o ESPACIO: Disparas el tiro normal pulsando brevemente. Si pulsas durante más tiempo disparas el sistema de armas primario.

C: Escoges el sistema secundario de armas.

M: Disparas el sistema secundario de armas.

H: Poner el juego en pausa.

G: Recuperas los robots.

6. TIENDA

Antes del principio de cada nivel tú escoges tu ejercicio y tus armas libremente, de acuerdo con tu puntuación. Esa extraña criatura que hay en la esquina superior izquierda es un técnico alienígena que ha desertado, que cuida de las armas y las vende al gobierno. En la esquina inferior derecha está tu puntuación que sirve como forma de pago. Debajo de esto hay un Moleb, una criatura altamente cualificada para conducir ultraligeros espaciales. Ha cogido un trabajo temporal como planta de reutilización de basura. Si no quieres una parte de tu nave que ya esté instalada (o toda la nave) puedes dársela a Moleb y te devolverá tu dinero.

7. LAS ARMAS Y SUS FUNCIONES

— Abajo a la izquierda hay tres filas con los tipos de disparos estándar. De acuerdo con tu situación financiera puedes escoger uno de gran potencia, o de amplio alcance (3 disparos al mismo tiempo).

— A la derecha se muestran los tres tipos de naves

entre los que puedes escoger. Son diferentes en cuanto a su capacidad para llevar armas extra.

— Al lado de ellos hay varias armas extra que se disparan automáticamente, por medio del teclado o del joystick (de arriba abajo).

— Fila 1: Tres misiles diferentes muy efectivos y una bomba. Las cuatro armas se sueltan automáticamente, pero se excluyen una a la otra.

— Fila 2: Arco eléctrico (primario), arma garra (primaria), lanzador de llamas (primario), disparo de inteligencia (secundario). ¡Examina las funciones de las armas durante el juego!

— Fila 3: Robots (secundarios, máximo de los que se pueden enviar fuera: 6). Colector de robots (sólo puedes recuperar los robots con el colector). Láser Teutón (fortalece a los robots y los disparos de los satélites), escudo (secundario). ¡Estas armas también se deben de probar a lo largo del juego!

Además, las armas extra son también satélites que aparecen en las posiciones exactas que escoges en la tienda. Es posible crear un campo de satélites que sitúan tres, uno encima del otro, enfrente de tu nave. En la tienda de satélites (a la izquierda de Moleb) puedes escoger entre satélites con movimiento y sin él. En el menú puedes ver un satélite que no se mueve en la parte superior izquierda, y bajo él hay un satélite que se ajusta a la altura del enemigo que tendrás cerca de ti. Debajo y al lado de él, hay satélites con movimientos preestablecidos. Todos los satélites se comportan como se muestra. Tres satélites es lo máximo que se puede instalar.

Todas las operaciones en la tienda se pueden realizar usando el ratón o el joystick.

Precios de la tienda

Tiro naranja débil (esto es un regalo).

Tiro naranja normal: 800.

Tiro naranja fuerte: 1.600.

Tiro azul débil: 1.000.

Tiro azul normal: 1.600.

Tiro azul fuerte: 3.200.

Mejor tiro débil: 2.000.

Mejor tiro normal: 3.200.

Mejor tiro fuerte: 6.400.

Nave 1 (muy pequeña): 3.000.

Nave 2 (pequeña): 4.000.

Nave 3 (media): 5.000.

Nave 4 (grande): 6.000.

Misil dirigido débil: 500.

Misil dirigido normal: 800.

Misil dirigido fuerte: 1.200.

Bomba de rebote: 2.500.

Pared de energía: 4.500.

Lanzador de llamas: 3.500.

Fuego: 2.500.

Bomba de inteligencia: 2.000.

Escudo: 2.000.

Dispositivo para recoger robots: 1.000.

Láser: 6.000.

Robot: 2.500.

Satélite: 2.500.

Satélite dirigido: 3.500.

Satélite de movimiento en medio círculo: 2.750.

Satélite de gran círculo: 2.500.

Espejo: 3.000.

Satélite V: 2.500.

Satélite de círculo pequeño: 2.500.

Oval: 2.500.

Precio de las naves completas:

F1 Nave 1 completa: 3.000 + 3.500 + 1.600 = 8.100.

F2 Nave 2 completa: 4.000 + 2.500 + 3.200 = 9.700.

F3 Nave 3 completa: 5.000 + 4.500 + 6.400 + 5.000 = 20.900.

F4 Nave 4 completa: 6.000 + 4.500 + 6.400 + 7.500 + 2.000 = 26.400.