

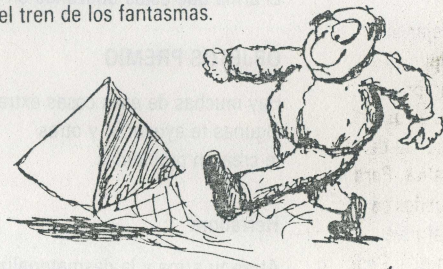
OXXONIAN ATARI ST, AMIGA

Zargo, el peor de los enemigos del pacífico planeta Oxxonian, ha maquinado un malvado plan. Con la ayuda de su Hyper nipple Transnuclear puede llamar a los temibles seres de una dimensión paralela para que envenenen el alimento principal de los Oxxonians: las palomitas gateaus. La situación parece desesperada. Más y más seres paralelos llegan continuamente a Oxxonian. Sin embargo, el profesor Zoxy, el científico más famoso de Oxxonian, ha creado nuevas armas con las que luchar. Estas pueden hacer que la estructura molecular de las criaturas hostiles regrese a su dimensión original. Por desgracia, el profesor Zoxy ha sido secuestrado y arrastrado a una dimensión paralela. Pero, por suerte, tú, Dr. Mix, el ayudante del profesor Zoxy, ves todo lo que sucede y decides liberar al profesor de sus secuestradores, y liberar al planeta Oxxonian de estos seres hostiles.

Desgraciadamente, las armas recientemente desarrolladas están guardadas en cajas, y el código para abrir esas cajas no se encuentra en ningún sitio.

Tú, Dr. Mix, gracias a un golpe de suerte, has conseguido descubrir una manera de abrir estas cajas: si juntas varias cajas parecidas en un mismo sitio, éstas desaparecerán en el aire liberando su contenido.

Al principio de tu misión, el gobierno pone a tu disposición tres trajes protectores del tipo "Protectomat", que te hacen invulnerable y te dan la fuerza necesaria para empujar o tirar las cajas. Cuando todos los trajes hayan sido utilizados, serás arrastrado a una dimensión paralela, donde tendrás que salvar tu vida jugando a ser un "fantasma" en el tren de los fantasmas.



LOS SERES DE LA DIMENSION PARALELA

Smilie

No es demasiado peligroso. Si chocas contra él, disminuirán tus reservas de energía, pero si lo atacas sufrirá un mareo crónico antes de ser devuelto a su dimensión paralela. Si consigues tocarlo cuando está mareado, absorberás su energía y ganarás puntos.



Dizzy

Su especialidad es crear el caos. Su ocupación favorita: mover y disolver las cajas.



Mr. X

El y sus colaboradores intentan venderte movimientos y "tiradas" a precios exorbitantes. Todo depende de su estado de humor. Además, si toca tu arma, puede ser que ésta cambie de forma. Ten cuidado cuando no tengas mucho dinero porque Mr. X puede agotar tus reservas de energía.



Django



En su propia dimensión se gana la vida doblando barras de hierro, pero en esta dimensión intentará transferirte a otra dimensión paralela utilizando su Superrayo. Te mucho cuidado con los rayos de este tipo tan duro.

PANTALLA DE ESTATUS

En la zona inferior de la pantalla aparece la pantalla de estatus, que te da la siguiente información:

Nivel

Muestra el número de nivel y el número de cajas que deben ser empujadas para que se disuelvan.

Cajas

Número de cajas restantes en este nivel.

Puntuación

¡Adivínalo!

Monedas

¡Adivínalo!

Cantidad de dinero que puedes gastar.

Trajes

No lo vas a creer:

El número de trajes "Protectomats" que puedes utilizar.

Energía

Tu nivel de energía.

Cuando llega a cero, pierdes un "Protectomat".

Movimientos

Número restante de movimientos de la caja.

Tiradas

Número de "tiradas" restantes.

Rayo

El arma que estás utilizando en ese momento.

OBJETOS PREMIO

Hay muchas de esas cosas extrañas, algunas te ayudarán y otras te crearán problemas.

Herradura

Atrae tu arma y la desmaterializa.



Inyección

Muy sana, te llena de energía.



Fresa, naranja, cereza,
plátano manzana y limón:



Todas son comestibles y aumentan tu energía.

Moneda, monedero

Ganas dinero extra.



Neutrón

Ganas un arma nueva.



Protón

Otra arma.



Nuke

La mejor arma.



LA TIENDA DEL PROFESOR

Cuando completes un nivel,
podrás repostar tus suministros.
Puedes comprar nuevos Protectomats,
movimientos, tiradas, etc.
Cada nuevo suministro incluye
un Protectomat adicional.

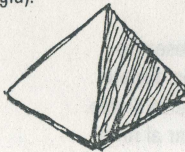
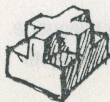
Los precios de los "movimientos" y
"tiradas" dependen del número
de cajas disueltas en el último nivel.
Cuantas más cajas queden,
mayor será el precio de los
movimientos y tiradas.

Si tienes de todo (¡quién lo tiene!),
puedes intercambiar monedas por puntos
que no pueden ser robados por Smily y compañía.
El Superpoder está muy bien,
pero es muy caro. Cuando lo utilices,
desaparecerá una de las cajas
del siguiente nivel.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette C64

El modo Acción de Oxxonian se encuentra
en la cara A del cassette.
El modo Estrategia se encuentra
en la cara B del cassette.
Inserta la cinta en la unidad de
cassette con la cara deseada hacia arriba
(A para acción, B para estrategia).



Rebobina la cinta, pulsa simultáneamente
las teclas SHIFT y RUN/STOP y pulsa PLAY
en el cassette. El juego se cargará y
funcionará automáticamente.

Disco C64

El modo Acción de Oxxonian se encuentra
en la cara A y el modo Estrategia en
la cara B. Inserta el disco en la unidad
con la cara deseada hacia arriba (A para
acción, B para estrategia).
Teclea LOAD".*",8,1. El juego se cargará
y funcionará automáticamente.

Atari ST

Inserta el disco 1 en la unidad A.
Enciende el ordenador y
el juego se cargará automáticamente.
Sigue las instrucciones de pantalla
para cambiar los discos.

Amiga

Cuando aparezca la pantalla WORKBENCH,
inserta el disco 1 en la unidad dfo.
El juego se cargará y funcionará
automáticamente. Sigue las instrucciones
de pantalla para cambiar los discos.

JUGANDO OXXONIAN

Pulsa el botón del joystick para empezar a jugar.
Puedes moverte en cuatro direcciones vía joystick.
Para empujar/abrir las cajas choca contra ellas.
En el panel de pantalla aparece el número de nivel.
Junto al número de nivel verás otro número,
ese número indica el número de cajas del mismo tipo
(color y forma) que tienes que juntar para que desaparezcan.
Ganas puntos pasando por encima de ellas.
En el modo Acción puedes tirar cajas pulsando
el botón disparo y corriendo hacia una de las cajas.
Para hacer una pausa en la partida
pulsa la tecla RESTORE (C64)
o la tecla ESC (ST y Amiga). Tienes tres opciones:

1. Volver al nivel.
2. Pasar al nivel siguiente (a cambio de un traje Protectomat).
3. Abandonar la partida.

En la versión C64 tienes una opción adicional.
Si no tienes un monitor en color, puedes marcar las cajas con
letras.

Para dejar un nivel debes entrar en una telepuerta.
La telepuerta aparece en pantalla como un objeto
con una pelota
en cada esquina.

En la tienda del profesor selecciona los objetos deseados
vía joystick. Para comprar un objeto pulsa el botón disparo.
Sólo puedes comprar objetos cuando tengas suficiente dinero.
Pasas al nivel siguiente con la opción "Transportar al nivel
siguiente" ("Beam to the next level").

El juego termina cuando no tienes más energía ni trajes
Protectomat. Puedes introducir tu nombre en la lista de
puntuaciones utilizando el joystick. Para confirmar la entrada
selecciona OK y pulsa el botón disparo.

© 1989 by Time Warp.