

OXXONIAN

Copyright (C) 1989 by Time Warp

OXXONIAN

Zargo, the worst enemy of the peaceful planet of Oxxonian, has thought out a new, wicked plan. With the help of his Transnuclear Hypernipple, he summons the much feared beings of a parallel dimension, in order to make the principal food of the Oxxonians, popcorn gateaus, inedible.

The Oxxonian situation seems hopeless. More and more of the parallel beings arrive on Oxxonian.

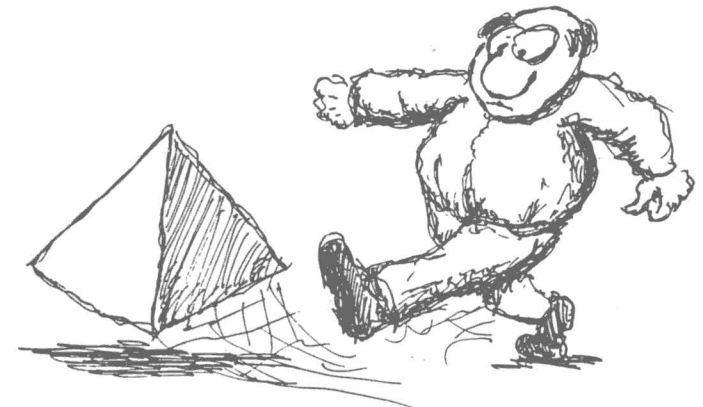
Nevertheless, Professor Zozy, most famous scientist of the Oxxonians, has successfully developed new weapons, by use of which the molecular structure of the hostile creatures can be beamed back to their home dimension. Tragically, Professor Zozy vanishes before finishing his work, presumably kidnapped and dragged into the parallel dimension.

Luckily, you - Dr. Mix, the Professor's assistant, are present and as it happens the only one able to rescue the Professor from his kidnappers and free the planet of Oxxonian from the hostile creatures.

Unfortunately, the newly developed weapons are stowed in boxes,- the opening combination for these are nowhere to be found.

You, Dr. Mix have luckily found a way to obtain the contents of these boxes: If you push a number of similar boxes together, they disperse into thin air, thus revealing the contents.

At the beginning of your mission, the government provides you with three protective suits - of the type 'Protectomat', which make you invulnerable and give you the necessary strength to push/pull the boxes. When all suits have been used, you will be dragged into the parallel dimension where you will have to earn your living by playing at being 'ghost' in the ghost train.



THE BEINGS OF THE PARALLEL DIMENSION

Smilie:

He is rather harmless. On contact with you, he reduces your energy reserves, but if you attack him he suffers from chronic dizziness, before being pulled back into his home dimension. Should you manage to touch him when dizzy you obtain his energy and points.



Dizzy:

His specialty is to create chaos. His favorite occupation is moving and dissolving the boxes.

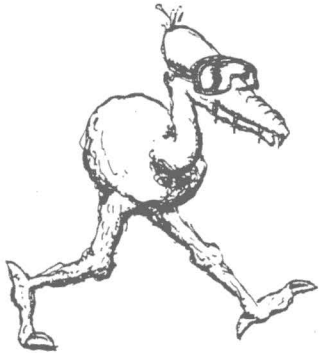
Mr. X:

He, and his cronies, try to sell you 'moves' and 'pulls' at exorbitant prices. It depends on his mood, what you get for your money. Furthermore, by touching your weapon, he may change its form.

Do be careful when money runs low, because when skint, he eats up your energy reserves.

Django:

In his home dimension he earns his living by bending iron bars, but on this plane he tries to transfer you with the use of his super-beam into the parallel dimension. Therefore be very careful of this tough guy's beams.



STATUS DISPLAY

The bottom of the screen contains the status display, giving you the following information:

Level:

Shows the level number and the number of boxes still needed to be pushed together in order to dissolve.

Boxes:

The number of boxes still existing on this level.

Score:

Guess what?!

Coins:

Guess what?! - the amount of money still to be spent.

Suits:

You won't believe it - the number of 'Protectomats' still to be used.

Energy:

This is probably the energy level display! When down to zero the Protectomat is lost.

Moves:

Remaining number of box moves.

Pulls:

Number of 'pulls' remaining.

Beam:

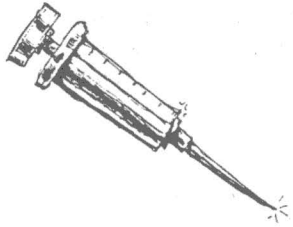
The weapon momentarily in use.

BONUS OBJECTS

There are lots of these strange things - advantaging or disadvantaging the player.



Horseshoe:
Pulls at your weapon and dematerialises it.



Injection:
Very unwholesome - reduces energy.



Strawberry, orange, cherry, banana, apple, and lemon:
All of these things are edible(!?) and increase your energy.



Coin, Purse:
You get extra money.



Neutron:
You get a new weapon.



Proton:
Another weapon.



Nuke:
The best weapon.

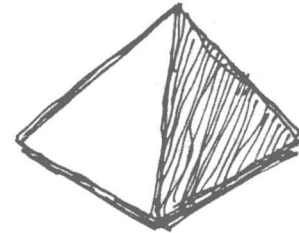
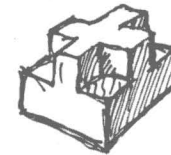
THE PROFESSOR'S SHOP

After each level you are given the opportunity to freshen up your supplies. You may buy new Protectomats, moves, pulls, and so on. An additional Protectomat is included in every new supply.

The prices of 'moves' and 'pulls' differ in accordance to the number of boxes dissolved on the last level. The more boxes remaining, the higher the price of 'moves' and 'pulls', because the removal of boxes is a costly business.

If you have everything in abundance (who has?), you may also swap coins for points that are not thievable by Smilie & co.

Super-power is fine, but very expensive. - When used, a box in the next level that you touch, will disappear.



LOADING INSTRUCTIONS

C64 cassette:

You will find the action mode of OXXONIAN on side A of the cassette. The strategy mode is on side B. Insert the cassette into cassette recorder with the required side facing upwards (A for action, B for strategy). Rewind the cassette. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously and then press PLAY on your tape recorder. The game will load and begin automatically.

C64 Disk:

You will find the action mode of OXXONIAN on side A and the strategy mode on side B. Insert the disk into your disk drive with the required side facing upwards (A for action, B for strategy). Type LOAD ":"8,1 on your keyboard. The game will load and begin automatically.

Atari ST:

Insert disk 1 into the disk drive A before switching on your computer. As soon as you switch on your computer, the game will automatically load and begin. You will be instructed by the program when you must change disks.

Amiga:

When the WORKBENCH screen appears, insert disk 1 into disk drive df0. The game will load and begin automatically. You will be instructed by the program when you must change disks.

PLAYING OXXONIAN

Press the joystick firebutton to begin play. The playing figure can be moved in all four directions with the joystick. The boxes are pushed/opened by simply running against them.

In the display section of the screen, the level number will be displayed. Next to the level number you will see a number. This number tells you how many boxes of the same type (colour and form) must be pushed together in order for them to disappear. Bonus points are collected by running over them.

In the action mode you can pull boxes by pressing the fire button and running into the respective box.

The game can be stopped by pressing the RESTORE key (C64) or the ESC key (ST and Amiga). You then have three options:

1. Return to the level
2. Go on to the next level (at the cost of one Protectomat protective suit)
3. Leave the game

On the C64 version you have an additional option. If you do not have a colour monitor, you can mark the boxes with letters.

To leave a level, you must enter the teleporter. A teleporter appears on the screen as an object with a ball at each corner.

In the professor's shop, objects can be chosen with the joystick. To buy the object you have chosen, press the firebutton. This is only possible when you have enough money. You enter the next level with the option "Beam into the next level".

The game comes to an end when you have no energy and Protectomat protective suits left. You can make an entry in the highscore list by using the joystick. To confirm your entry, choose OK and press the firebutton.

OXXONIAN

Copyright (C) 1989 by Time Warp

OXXONIAN

Zargo, der ärgste Feind des friedlichen Planeten Oxxonian, hat sich eine neue Teufelei ausgedacht. Mit Hilfe eines Transnuklearen Hyperschnullis gelingt es ihm, die gefürchteten Lebewesen der Paralleldimension auf Oxxonian zu holen, um das Hauptnahrungsmittel der Oxxianer, Popcorn torten, ungeniessbar zu machen.

Die Lage scheint hoffnungslos, nach und nach kommen immer mehr Kreaturen auf Oxxonian.

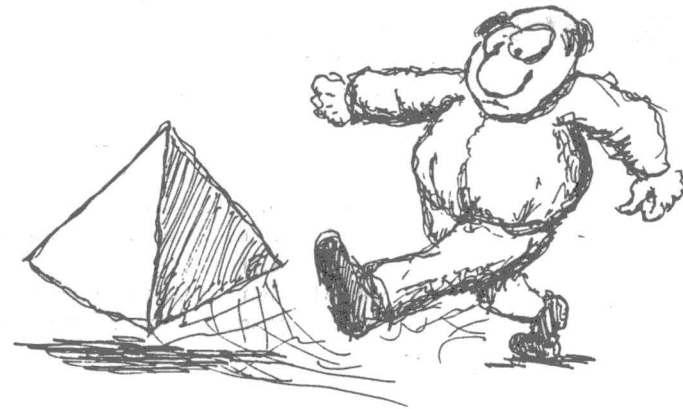
Doch Prof. Xozy, dem bekanntesten aller Wissenschaftler auf Oxxonian, gelingt es, Waffen zu entwickeln, mit deren Hilfe die Molekularstrukturen der Kreaturen wieder zurück in die Paralleldimension gebeamt werden können. Kurz vor Beendigung seiner Arbeit verschwindet er plötzlich, vermutlich wurde er in die Paralleldimension entführt.

Nur Sie, der Assistent von Prof. Xozy, Dr. Mix, können noch helfen, den Professor aus der Gefangenschaft zu befreien und den Planeten Oxxonian von den Kreaturen zu erlösen.

Leider sind die neu entwickelten Waffen noch in Kisten verpackt. Der Code, mit dem die Kisten geöffnet werden können, ist unauffindbar.

Sie, Dr. Mix, haben jedoch einen Weg herausgefunden, den Inhalt der Kisten zu bekommen: Schiebt man eine bestimmte Anzahl gleichartiger Kisten zusammen, lösen sich diese in Nichts auf, so dass der Inhalt vor Ihnen liegt.

Zu Beginn Ihrer Mission bekommen Sie von der Regierung drei Schutzanzüge der Marke Protect-O-Mat zur Verfügung gestellt, durch die Sie unverletzlich sind und die Kraft bekommen, Kisten zu schieben und zu ziehen. Sollten Sie alle Anzüge verbraucht haben, werden Sie in die Paralleldimension geholt, wo Sie fortan als Erschrecker in der Geisterbahn Ihr Leben fristen müssen.



DIE WESEN DER PARALLELDIMENSION

Smilie:

Er ist relativ harmlos. Bei Berührung zieht er Ihnen zwar Energie ab, haben Sie ihn aber getroffen, bekommt er, bevor er wieder zurück in die Paralleldimension geht, einen Schwindelanfall. Berühren Sie ihn dabei schenkt er Ihnen aufgrund seiner geistigen Umnachtung Punkte und Energie.



Dizzy:

Alles in Unordnung bringen ist sein Spezialgebiet. Seine Lieblingsbeschäftigung ist Kisten durch die Gegend schieben und auflösen.

Mister X:

Er und seine Kumpanen versuchen Ihnen Moves und Pulls zu Wucherpreisen anzudrehen. Wieviel Sie für Ihr Geld bekommen, hängt von der Laune des Mister X ab. Ausserdem verändert er bei Berührung Ihre Waffe. Vorsicht wenn Sie gerade knapp bei Kasse sind! Wenn kein Geld mehr zum Bezahlen da ist, tut er sich nämlich an Ihrer Energie gütlich.



Django:

In der Paralleldimension arbeitet er als Eisenbieger, hier versucht er mit Hilfe eines Super-Beams, Sie in die Paralleldimension zu holen. Vor den Strahlen dieses zähen Burschens müssen Sie immer auf der Hut sein.



STATUSANZEIGE

Im unteren Teil des Bildschirms befindet sich die Statusanzeige, die folgende Informationen enthält:

Level:

Zeigt die Levelnummer und die zur Dematerialisierung erforderliche Kistenanzahl.

Boxes:

Anzahl der noch im Level befindlichen Kisten.

Score:

Na was wohl?!

Coins:

Anzahl der sich in Ihrem Besitz befindlichen Geldstücke.

Suits:

Anzahl der Reserve-Schutzanzüge.

Energy:

Energieanzeige. Bei Null verlieren Sie einen Schutzanzug.

Moves:

Ihnen verbleibende Anzahl der Schiebebewegungen.

Pulls:

Ihnen verbleibende Anzahl der Ziehbewegungen.

Beam:

Zeigt an, welche Waffe Sie gerade besitzen.

BONUSGEGENSTÄNDE

Es gibt viele Bonusgegenstände;
manche helfen, manche schaden.



Hufeisen:
Zieht Ihre Waffe an und
dematerialisiert sie.



Spritze:
Sehr ungesund, vermindert
Ihre Energie.



**Erdbeere, Orange, Kirsche
und Apfel:**
Allesamt essbar und sehr
gesund, erhöhen Ihre
Energie.



Münze, Geldsack:
Sie bekommen Geld dazu.



Neutron:
Sie bekommen eine neue Waffe.



Proton:
Noch eine Waffe.



Nuke:
Die beste Waffe.

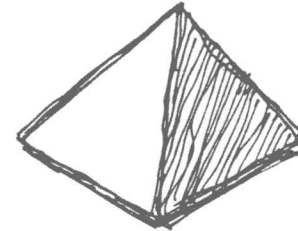
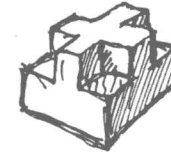
PROFESSOR'S SHOP

Nach jedem Level haben Sie die
Möglichkeit, Ihre gesammelten
Geldstücke zur Auffrischung Ihres
Energievorrats zu verwenden. So
können Sie sich neue Schutzanzüge,
Energie, Moves, Pulls und so weiter
besorgen. Auch ein weiterer Reserve-
Schutzanzug befindet sich im Angebot.

Der Preis für Moves und Pulls hängt
jedoch davon ab, wieviele Kisten Sie
im letzten Level nicht dematerialisiert
haben. Je mehr Kisten übrig sind,
desto teurer werden Moves und Pulls,
da die Beseitigung der Kisten
schliesslich auch Geld kostet.

Haben Sie alles im Überfluss, können
Sie Ihre Geldstücke auch gegen
Punkte eintauschen, die Ihnen
niemand mehr abnehmen kann.

Super-Power ist eine besonders feine,
aber auch teure Sache. Damit
verschwindet im darauffolgenden
Level eine Kiste, sobald Sie diese
berühren.



LADEANWEISUNGEN

C64 Kasette:

Der Actionmodus von OXXONIAN befindet sich auf Seite A, der Strategiemodus auf Seite B der Kasette.

Legen Sie bitte die Kasette mit der gewünschten Seite (A für Action, B für Strategie) zurückgespult in den Recorder und drücken Sie die Tasten SHIFT & RUN-STOP gleichzeitig. Danach ist PLAY am Recorder zu drücken. Das Spiel lädt nun und startet automatisch.

C64 Diskette:

Der Actionmodus von OXXONIAN befindet sich auf Seite A, der Strategiemodus auf Seite B der Diskette.

Nach dem Einlegen der gewünschten Seite (A für Action, B für Strategie) muss LOAD ":"8,1 eingegeben werden. Das Spiel lädt nun und startet automatisch.

Atari ST:

Die Diskette 1 muss vor dem Einschalten des Rechners in das Laufwerk A eingelegt werden. Nach dem Anschalten des Rechners wird das Spiel automatisch gestartet. Das Programm wird Sie zum Diskettenwechsel auffordern.

Amiga:

Die Diskette 1 ist in Laufwerk 0 einzulegen, wenn die WORKBENCH verlangt wird. Das Spiel wird dann automatisch gestartet. Das Programm wird Sie zum Diskettenwechsel auffordern.

Das Spiel wird mit dem Joystick in dem dafür vorgesehenen Port gespielt. Gestartet wird es durch Druck auf den Feuerknopf des Joysticks.

Die Spielfigur lässt sich mit dem Joystick in alle 4 Richtungen bewegen. Die Kisten lassen sich durch einfaches Dagegenlaufen öffnen bzw. verschieben. Die Kisten verschwinden, wenn man die rechts neben der Levelnummer angezeigte Anzahl gleichartiger Kisten (Farbe und Form) nebeneinander geschoben hat. Bonusgegenstände lassen sich durch Überlaufen einsammeln. Im Actionmodus kann man Kisten ziehen, indem man mit gedrücktem Feuerknopf gegen eine Kiste läuft.

Mit Hilfe der RESTORE- (C64) bzw. der ESCAPE-Taste (ST und Amiga) kann man das Spiel anhalten. Man hat dann drei Möglichkeiten:

1. Zum Spiel zurückzukehren
2. den aktuellen Level unter Verlust eines Schutzanzuges zu verlassen
3. Das Spiel ganz beenden.

Auf dem C64 hat man zusätzlich die Option, falls man keinen Farbmonitor besitzt, in die Kisten zu Unterscheidung Buchstaben einzublenden.

Um einen Level zu beenden, muss man in den Teleporter gehen (ein Ding mit 4 Kugeln an den Ecken).

Im Professor's Shop kann man mit dem Joystick Dinge anwählen und durch Druck auf den Feuerknopf kaufen (wenn man noch genug Geld hat). In den nächsten Level gelangt man mit 'Beam into the next level'.

Das Spiel ist beendet, wenn der Energievorrat auf null gesunken ist und man keinen Reserve-Schutzanzug hat. Die Eintragung in die Highscore-Liste geschieht ebenfalls mit dem Joystick. Um die Eingabe abzuschließen, OK anwählen und den Feuerknopf drücken.