

ATARI, PC

Toi, nuestro simpático protagonista, tiene por novia a Zoi, una preciosa muñequita.

Un día, estando en la discoteca, un tío con pinta de loco le arranca a Toi de los labios de su dulce muñeca.

¡Caray, qué cara tiene ése!... ¡Eh, tú, locooo! Y el loco le responde: ¡Sígueme si puedes, cara de huevo!

Toi corrió tras él, ¡se llevaban a su chica favorita!, y eso no podía tolerarlo.

El loco no es otro que el famoso doctor Acid, al cual se le ha negado siempre el premio Nobel a pesar de sus grandes (aunque un poco maléficos) descubrimientos; ahora, indignado y lleno de cólera, el doctor Acid se dedica a realizar terribles experimentos raptando toda clase de criaturas para luego transformarlas en SMILES con diferentes personalidades.

El destino que le tiene reservado a Zoi es transformarla en la novia de sus recién creados SMILES-FRANKENSTEIN, los cuales piden locamente a su amo una compañera para jugar.

En este momento, el doctor Acid arrastra hacia su guarida, la "Acid House", a Zoi. Pero ella va dejando caer por el camino una por una toda su colección de chapas, que llevaba prendidas en la camisa, para que Toi pueda ir recogiendo y encontrar así la senda que conduce a la horrible mansión del doctor Acid.

Sin embargo, el astuto y malvado doctor ha sembrado el camino de enemigos y trampas para hacer que Toi desista o sucumba en su persecución.

Pero nuestro héroe es valiente y pertinaz y sabrá defenderse cazando. Smiles (pequeñas esferas semiinteligentes cargadas de ácido altamente corrosivo, con el cual podrá ir llenando un depósito y arrojar su contenido a sus enemigos y así poder destruirlos). Pero, ¡jojo!, no olvides que los Smiles son aliados del doctor Acid y tratarán de romperse en las proximidades de Toi, creando charcos mortales para éste.

La primera dificultad con que se encontrará nuestro protagonista es un Smile-Ladrón que le perseguirá intentando choricearle el ácido con el cual se defiende, luego vendrán los cubatas, polos, botellas de ron y demás pócimas que harán cambiar a Toi de estado y personalidad a lo largo de los cuatro escenarios diferentes que tendrá que atravesar si quiere rescatar a su amada: la discoteca, la playa, el galeón y la Acid House.

FASES

Primera fase: La primera fase transcurre en la discoteca, y en ella Toi deberá recoger 8 chapas que irán apareciendo sucesivamente, es decir, una vez cogida la primera aparecerá la segunda en algún lugar de los tres pisos de que se compone la disco por el que posiblemente ya habríamos pasado sin que allí hubiera nada, y lo mismo sucederá en la segunda y tercera fase, en las cuales también hay 8 chapas.

Toi se encontrará en su camino en esta fase toda

suerte de enemigos y dificultades, entre ellos un Busca-Camorra que le cortará el paso y contra el que nuestro héroe no podrá hacer otra cosa que alejarse hasta perderle de vista y regresar de nuevo a ver si, con un poco de suerte, este individuo se ha cambiado de sitio. Uno de estos tipos cortará permanentemente la salida de la discoteca y no se retirará hasta que no hayas recogido todas las chapas de esta fase, lo cual se te indicará mediante el contador de chapas (pulsando pausa) y también por un sonido intermitente que comenzará a emitirse una vez recogida la octava chapa, en este momento el Busca-Camorra se retirará, dejándote libre el acceso a la segunda fase.

Segunda fase: Esta fase se desarrolla en la playa, donde Toi, al tiempo que se va enamorando de las guapas chicas que tomas en sol en Top-less, deberá recoger de nuevo las 8 malditas chapas y como la estatura de nuestro protagonista es más bien reducida no tendrá otro remedio que gastar parte de su ácido defensivo en destruir los castillos de arena que le impedirán el paso.

En esta fase, además de un sinfín de enemigos, deberás tener cuidado de no inflarte de polos, ya que todos ellos te sentarán muy bien.

Cuando Toi haya recogido las chapas, deberá ir hacia el lugar donde le esperará amarrado un barco pirata que le conducirá hasta la Acid House, enclavada en una misteriosa y maldita isla.

Tercera fase: En el galeón, Toi deberá encontrar una llave con la que abrir los diferentes cofres donde los pi-

ratas aliados del maléfico doctor Acid han escondido las chapas de Zoi.

La misma llave, por supuesto, no sirve para todos los cofres, y por ello cada vez que quieras abrir uno tendrás que localizar primero su correspondiente llave, la cual se encuentra siempre en el mismo sitio que la anterior, por supuesto, bien guardadita por un fuerte contingente de enemigos que esperan tu llegada.

Esta fase te deparará algunas sorpresas, te anticipamos una: Toi podrá esconderse de una manera muy original; el resto tendrás que descubrirlas tú mismo, eso sí, si antes no te aplasta ningún barril de los que ruedan por el suelo del galeón a merced de las olas.

Cuarta fase: Estás en la Acid House, los diversos seres sobrenaturales creados por el doctor Acid te darán más de un quebradero de cabeza.

Sólo podrás acabar con el doctor Acid si consigues encontrar la única arma que lo destruye: una molécula de varios megatones de potencia, integrada por 8 átomos de SMATONS-386 que dejarán sin efecto el poderoso rayo hipnótico del maléfico doctor y de paso acabarán con su vida, con lo cual nuestro héroe podrá reencontrarse con su amada; ¡pero, cuidado, habrás de consumir la poderosa molécula en la cabeza del doctor, lanzándole los 8 átomos uno tras otro, no se te ocurra construirla en tu bolsillo o... buuummmm!

Una última advertencia: A medida que vayamos recogiendo las chapas, llaves o smatons de cada fase, el juego se irá complicando con la aparición de nuevos ene-

migos que harán más difícil tu cometido.

INSTRUCCIONES DE CARGA PC

Insertar disco en la unidad A y teclear A: Toi.

EQUIPO DE PROGRAMACION

Miguel Anguel Rodríguez.
Francisco Javier Rodríguez.

GRAFICOS

Miguel Angel Borreguero Quesada.

PORTADA

Juan Giménez.

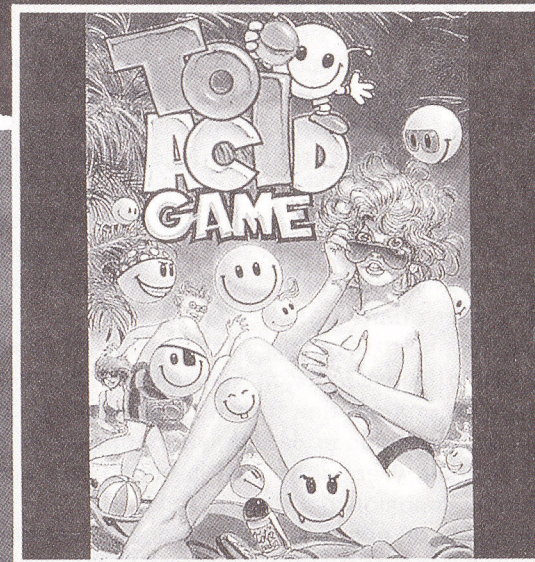
INSTRUCCIONES DE CARGA ATARI ST

Insertar disco y resetear el ordenador. La ejecución es automática.

CONTROLES

Joystick.

16 BITS



SERIE
Leyenda