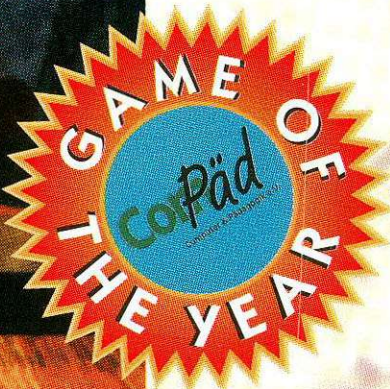


d o n g l e ' w a r e



Meinolf Schneider



Oxyd™ Magnum!



magnum



LIZENZVEREINBARUNG & URHEBERRECHT

Die Software und diese Anleitung sind urheberrechtlich geschützt und dürfen ohne Zustimmung des Verlages weder fototechnisch, magnetisch, elektronisch noch sonst auf irgendeine Weise kopiert oder gegen Entgelt verliehen werden. Der Käufer erhält mit dem Erwerb eine Lizenz zur Nutzung der Software. Die Software darf je Handbuch nur auf einem einzigen Rechner genutzt werden bzw. installiert sein. Bei Netzwerken ist eine zeitgleiche Nutzung der Software auf mehreren Rechnern zu verhindern. Zuwiderhandlungen werden strafrechtlich verfolgt.

LICENSING AGREEMENT & COPYRIGHT

This manual and the software described in it are copyrighted, with all rights reserved. No part of the manual or the software may be copied, loaned, or translated into another language or format, without prior written consent of Dongleware Publishing Inc., P.O. Box 391829, Cambridge, MA 02139-2909, except in the normal use of the software or to make a back-up copy. You must reproduce and include the copyright notice on the back-up copy. With purchase of this software the buyer is granted a license to use the software. This exception does not allow copies to be made for others or to be installed and operated on more than one computer per original copy of the manual. Within a network, simultaneous use of the software on multiple machines is not permitted.

LICENCE D'UTILISATION & DROITS D'AUTEUR

Le programme et ce manuel sont protégées par les droits d'auteurs. Sans autorisation expresse de l'éditeur, il est interdit de les copier en totalité ou en partie par des moyens photo-techniques, magnétiques, électroniques ou autres. La location est interdite. L'acheteur reçoit lors de son achat, la licence d'utilisation du logiciel. Ce logiciel peut être installé et utilisé sur un seul ordinateur par exemplaire de manuel. Sur réseaux, l'utilisation simultanée du logiciel sur plusieurs postes est à empêcher.



Manual



Oxyd™magnum!

ISBN 3-928278-14-2

©1990-93 by Dongleware Verlags GmbH

Neckargemünd, Germany

producer

Dongleware Verlags GmbH

idea, graphics & sounds

Meinolf Schneider

programming

Meinolf Schneider

Thomas Güdelhöfer (IBM)

Thomas Tempelmann (Macintosh & Amiga)

landscape design

Meinolf Schneider

Thomas Güdelhöfer

Gaby Keller

Wolfgang Keller

package design

Andreas Müller

cover illustration

Luc Lemaire

caricatures

Pascal Heiler

manual

Meinolf Schneider

Klaus Schultheis

beta testers

Bettina Güdelhöfer

Markus Wolf

Andreas Naurath

Michael Fryczewski

Andrea Weichert

Andreas Ripken

special gamma tester

Christine Etling

INSTALLATION IBM-PC

Um Oxyd™magnum! zu spielen, müssen Sie als Windows-Benutzer zunächst auf die DOS-Ebene zurück, weil aufgrund technischer Bedingungen Oxyd™magnum! unter Windows leider nur ohne Ton läuft. Sie können Windows verlassen, in dem Sie einfach das Windowsfenster durch einen doppelten Mausklick ganz links oben im Bildschirm schließen.

Wenn Sie sich nun in der DOS-Ebene befinden, legen Sie die Diskette in das Laufwerk A Ihres Rechners und geben Sie "A:" + RETURN ein. Danach geben Sie "INSTALL" + RETURN ein. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sollte Ihnen eine Frage unklar sein oder sie mit der vorgegebenen Antwort einverstanden sein, so bestätigen Sie diese Frage mit der RETURN-Taste. Jetzt wird das Programm automatisch auf Ihre Festplatte installiert.

Nach einer erfolgreichen Installation können Sie das Programm "OXYD_MAG" + RETURN starten. Beachten Sie bitte, daß Sie nach dem nächsten Einschalten Ihres Rechners vorher "C:" + RETURN und "CD OXYD" + RETURN eingeben, bevor Sie Oxyd™magnum! wieder mit "OXYD_MAG" + RETURN starten.

Falls der Batch "OXYD_MAG" zum Starten von Oxyd auf Ihrem Rechner zu Problemen führen sollte, dann können Sie auch das Programm direkt mit "OXYDMA.EXE" + RETURN starten.

INSTALLATION APPLE MACINTOSH

Legen Sie die Diskette in ein Laufwerk Ihres Rechners. Es erscheint ein Fenster mit dem Inhalt der eingelegten "Oxyd™magnum!"-Diskette. Auf der Diskette befindet sich ein Programm mit dem Namen "Oxyd™magnum! Installer". Starten Sie dieses Programm und folgen Sie den Anweisungen. Auf diese Weise wird Oxyd™magnum! automatisch auf Ihrer Festplatte installiert. Nach einer erfolgreichen Installation befindet sich anschließend ein Ordner mit dem Namen "Oxyd™magnum!" auf Ihrer Festplatte. Öffnen Sie diesen. Wenn Sie einen s/w-Monitor besitzen, dann starten Sie jetzt bitte das Programm "Oxyd™magnum! monochrome", wenn Sie einen Farbmonitor besitzen, das Programm "Oxyd™magnum! color".

INSTALLATION ATARI

Wenn Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte installieren möchten, dann richten Sie bitte zunächst auf Ihrer Festplatte einen Ordner mit dem Namen "OXYD_MAG" ein und kopieren dann alle Dateien von der Diskette in diesen neuen Ordner hinein. Zum Starten des Spiels öffnen Sie anschließend einfach den Ordner und führen einen Doppelklick auf die Datei "OXYD™MAG.PRG" aus. Möchten Sie Oxydmagnum! von der Diskette starten, so legen Sie diese entweder in Ihr Startlaufwerk und schalten den Rechner ein oder starten das Programm "OXYD™MAG.PRG" direkt vom Desktop durch einen Doppelklick.

INSTALLATION AMIGA

Legen Sie die Diskette in das Startlaufwerk Ihres Rechners und schalten Sie ihn ein. Auf diese Weise wird Oxyd™magnum! automatisch gestartet. Sollten Sie eine Festplatte besitzen, können Sie den Disketteninhalt auch dorthin kopieren und von dort aus starten. Beachten Sie aber bitte, daß Oxyd™magnum! bei aktivierter Festplatte nicht auf einem IBM-Rechner läuft, weil zuviel Speicher vom Festplattentreiber benötigt wird. Wenn Sie von Diskette spielen, nehmen Sie bitte die Diskette erst wieder aus dem Laufwerk, nachdem das Programm mit F10 beendet wurde. Das Programm muß (!!) mit F10 beendet werden und nicht durch eine Ausschalten des Rechners, da sonst der Disketteninhalt beschädigt werden kann.

TITELBILD

Nachdem das Programm erfolgreich gestartet wurde, erscheint nach einiger Ladezeit das Titelbild von Oxyd™magnum!, und Sie können eine der folgenden Tasten drücken (in Klammern jeweils die Tasten für Macintosh-Rechner):

- F1 (⌘-I) oder . . . startet das eigentliche Spiel. Wenn Sie gleich danach die Maustaste drücken, gelangen Sie linke Maustaste automatisch in die zuletzt gespielte bzw. erste Landschaft von Oxyd.
- F3 (⌘-3). . . . startet die letzte Landschaft bzw. zerstört die Kugel, um die laufende Landschaft noch einmal zu beginnen.
- F4 (⌘-4). . . . schaltet das Zeitspiel an und ab. Beim Zeitspiel geht es darum, eine Landschaft so schnell wie möglich zu lösen. Diese Option ist eigentlich erst interessant, wenn Sie bereits alle Landschaften einmal "normal" durchgespielt haben und bereits alle Geheimzahlen besitzen. Für jede Landschaft wird die Bestzeit abgespeichert und beim Landschaftsstart angezeigt.
- F5 (⌘-5). . . . schaltet zwischen den Tonmöglichkeiten um. Beim Atari, Amiga und Macintosh können Sie hiermit nur den Ton ein- und ausschalten. Bei einem IBM-PC können Sie hiermit zusätzlich zwischen dem internen Lautsprecher (mit guter oder schlechter Tonqualität), der Parallelschnittstelle, einer Soundblaster- und einer Adlib-Karte wählen.
- ⌘-6 schaltet die Eventbearbeitung an und ab. Diese Taste existiert nur beim Macintosh. Bei abgeschalteter Event-Bearbeitung kann das Spiel zwar flüssiger laufen, allerdings werden dann keine regelmäßigen Arbeiten des Betriebssystems erledigt, wie z.B. das automatische Abschalten der Festplatte bei einem PowerBook™. Dies richtet zwar keinen Schaden an, führt aber zu einem erhöhten Stromverbrauch.
- F10 (⌘-Q) verläßt das das Programm. Sie kehren automatisch zum Desktop bzw. zur DOS-Ebene zurück.
- ESC (ESC, ⌘-.). . . beendet das laufende Spiel und das Programm kehrt zum Titelbild von Oxyd™magnum! zurück.
- Alternate-D (⌘-D) . stellt das Programm auf deutsche Sprache ein.
- Alternate-F (⌘-F) . stellt das Programm auf französische Sprache ein.
- Alternate-E (⌘-E) . stellt das Programm auf englische Sprache ein.

SPIELSTART

Sie starten das Spiel mit der linken Maustaste oder mit der Taste F1 (⌘-I). Bevor es richtig los geht, werden Sie zunächst nach der Landschaft gefragt, in der Sie spielen möchten. Wenn Sie Oxyd™magnum! das erste Mal spielen, kennen Sie natürlich noch keinen Landschaftskode. Erst wenn Sie eine Landschaft erfolgreich durchgespielt haben, erhalten Sie deren Kode, mit dem Sie dann später jeder Zeit die entsprechende Landschaft direkt anwählen können. Drücken Sie deshalb zunächst einfach die Maustaste. Damit wählen Sie automatisch immer die Landschaft, die Sie als nächstes lösen müssen.

SPIELREGELN

Das Grundprinzip ist recht schnell erklärt: Sie steuern mit der Maus eine kleine schwarze Murmel durch die Landschaften und müssen die so genannten Oxydsteine öffnen. Die Oxydsteine öffnen sich, wenn Sie mit Ihrer Murmel dagegenstoßen. Die geöffneten Steine zeigen Ihnen dann ein Muster bzw. eine Farbe. Wenn Sie anschließend den nächsten Oxydstein berühren, ist es sehr wahrscheinlich, daß sich dadurch der vorherige Stein wieder schließt, denn der vorherige Stein bleibt nur dann geöffnet, wenn der letzte Stein das gleiche Muster bzw. die gleiche Farbe besitzt. Erst wenn auf diese Weise alle Oxydsteine einer Landschaft geöffnet wurden, ist die Landschaft gelöst und Sie gelangen in die nächste Landschaft.

Die ersten Landschaften sind noch recht einfach zu lösen. In den höheren Landschaften wird es aber immer schwieriger überhaupt alle Oxydsteine zu finden und dann auch noch an sie heranzukommen. Um dieses Ziel zu erreichen, gilt es, neben einer guten Geschicklichkeit und einem scharfen Verstand, den richtigen Forschergeist zu entwickeln. Die vielen Möglichkeiten, die die verschiedenen Spielelemente zur Lösung bieten, erschließen sich oft nur durch geeignete Experimente.

MAUSBEDIENUNG

Durch Überrollen können Sie herumliegende Objekte einsammeln. Diese Objekte werden dann unten im Bildschirm angezeigt. Mit der linken Maustaste läßt sich das äußerst links sichtbare Objekt anwenden und an der Stelle, an der sich die Murmel befindet, ablegen. Da sich mit der linken Maustaste immer nur das ganz links befindliche Objekt anwenden läßt, wird die rechte Maustaste (beim Macintosh wird ersatzweise die Tabulatortaste auf der Tastatur) dazu benutzt, die Objekte in der Anzeige umzusortieren. Das unbeabsichtigte Aufsammeln von Objekten kann übrigens durch Gedrückthalten einer Maustaste verhindert werden.

MEDITATIONSLANDSCHAFTEN

Nach zehn Landschaften erscheint jeweils eine ganz besondere Landschaftsart, die sogenannten Meditationslandschaften. Hier steuern Sie nicht nur eine einzige Murmel, sondern immer mehrere kleinere Murmeln gleichzeitig. Ziel der Meditationslandschaften ist es, alle Murmeln in je eine der Mulden zu befördern. Erst wenn sich alle Murmeln ruhig (!) in den Mulden befinden, ist die Meditationslandschaft gelöst.

SPIELEND

Unter gewissen Umständen kann Ihnen das große Mißgeschick widerfahren, daß Ihre Kugel in die Tiefe fällt, im Wasser versinkt oder sonstwie verloren geht. Das Spiel wird beendet, wenn Sie dann keine Reservemurmel mehr besitzen. Das laufende Spiel kann darüber hinaus auch jederzeit mit der Taste ESC (Macintosh auch mit ⌘-.) abgebrochen werden.

LANDSCHAFTSTIPS

Im folgenden sind Tips zu einigen Landschaften aufgeführt. Schauen Sie sich diese Tips aber bitte nur dann an, wenn Sie wirklich nicht mehr weiterkommen. Andernfalls würde Ihnen eine ganze Menge Spielspaß verlorengelassen!

WHAT'S THAT?! • Die hellen Flächen verkehren die Mausebewegungen!

MOVING PUZZLES • Die einzelnen Puzzlestücke rechts vor die Puzzleteile an den Oxydsteinen schieben!

LIGHT & DOORS • Das Licht über die unteren Spiegel auf den Impulsstein lenken, damit die Drehtür in die Horizontale kommt. Dann das Licht auf einen Impulsstein lenken.

YIN-YANG • Zunächst den Hammer besorgen. Dann muß eine Kugel den Yin-Yang-Stein umfärben, die andere Kugel durch diesen durch und das dahinterliegende Körnchen direkt unter den Yin-Yang-Stein legen. Anschließend die Bombe zünden und den gerade gewachsenen Holzstein in das durch die Explosion entstandene Loch schieben.

PULL ME! • Unter den Holzsteinen befinden sich die zur Lösung benötigten Puller, mit denen sich die Holzsteine vor den Oxydsteinen wegziehen lassen.

BODYGUARD • Mit den Kirschen die schwarze Kugel unsichtbar machen, damit der Rotor die Kugel nicht sieht.

SWAMPLAND • Die schwarze Kugel muß das Körnchen, das sich im ersten Raum oben links befindet, unter den schwarzen Eingangsstein legen und schnell in den Raum hineingehen. Der entstehende Holzstein kann dann herausgeschoben werden, so daß auch die weiße Kugel den Raum betreten kann.

SWAMPY ISLANDS • Geschicklichkeitslandschaft: Addieren Sie ggf. für die nächste Landschaft 85690516 zur Geheimzahl dieser Landschaft.

THE LONG JUMP • Zu Anfang die Kugel in das Loch fallen lassen und, bevor sie wieder herausgeschleudert wird, die Maus kräftig nach rechts bewegen. • Die Drehtüren in der Mitte der Landschaft dürfen nicht benutzt werden, stattdessen gegen die weißen Steine an den Türen vorbeispringen! • Falls alles nicht klappen sollte: Subtrahieren Sie 4691769 von der Geheimzahl dieser Landschaft, um die nächste Geheimzahl zu erhalten.

AMMUNITION DEPOT • Als erstes muß die Tür rechts unten im Raum geöffnet werden. Dazu benötigt man zwei Rechtspuller und ein Körnchen. Den Puller vor die Drehtür legen und dann ganz schnell ein Feld darüber das Körnchen ablegen. Danach nochmals einen Rechtspuller vor der Drehtür benutzen, damit die Bomben nicht zünden. • Der Laser geht immer mit der Sensorplatte an. Deshalb das Körnchen benutzen, um ein Türelement zu entfernen. • Der Laser muß sowohl rechts auf den Leuchstein treffen, damit die Tür sich öffnet, als auch nach unten, damit der Oxydstein aufgeht. Für ersteres wird der schiebbare Spiegel benötigt. Den dreieckigen Spiegel mit der Spitze nach oben drehen und den schiebbaren Spiegel darüber in waagerechter Stellung positionieren. • Die Puzzleteile mit zwei Pullern zusammenfügen und zum Explodieren bringen. • Das Schwert, das sich im Raum mit den Gittern an der Decke befindet, wird benötigt, um die Rittersteine unschädlich zu machen.

ISOLATION • Zur Not subtrahieren Sie für die nächste Landschaft 49477513 von der Geheimzahl dieser Landschaft.

PLUS & MINUS • Beide Kugeln müssen sich unterschiedlich elektrisch gepolt aufladen. Dadurch kann die eine Kugel dann die andere so festhalten, so daß diese nicht in den Abgrund fällt.

LIGHT PASSENGERS • Die Laserstrahlen müssen benutzt werden, um einen Lichtschiebesstein auf die Sensorplatte hinzubewegen. Nicht den Holzstein benutzen!

PULLER MAILING • Was man aus den Automaten herausholen muß: Alle Puller, bis auf den Abwärtspuller und den zwei Linkspullern, je zwei waagerechte Rohrstücke, das von links nach oben gebogene und das senkrechte Rohrstück sowie das von rechts nach oben gebogene Rohrstück. • Nacheinander in den Briefkasten stecken: das oben nach rechts gebogenes Rohrstück, vier waagerechte Rohrstücke, das links nach oben gebogenes Stück, das senkrechte Stück, den Aufwärtspuller, - warten -, Rechtspuller. Anschließend durch die Drehtür nach rechts unten ins Bild gehen und die untere rechte Drehtür mit dem Linkspuller einmal nach links drehen - mit der Kugel hochrollen! Zum Schluß die letzte Drehtür nach rechts wegdrücken.

GOLF • Geschicklichkeitslandschaft: Subtrahieren Sie ggf. für die nächste Landschaft 27461629 von der Geheimzahl dieser Landschaft.

THE HIDDEN HOLE • Den linken Holzstein nach rechts auf den Abgrund schieben. Wenn man dann in der mittleren Plattform den Holzstein auf das Loch schiebt und auf der linken Plattform in das linke Loch geht, dann erscheint die Kugel nicht mehr auf der mittleren Plattform, sondern in einem anderen, vorher nicht sichtbaren Bereich der Landschaft.

INVISIBLE DEATH • Mit Konzentration auf jeden Fall lösbar! Die Pfeile zeigen immer auf Felder, die man mit der Kugel nicht berühren darf. • Das Aufnehmen der Pfeile kann durch Gedrückthalten der Maustaste verhindert werden.

FIVE MINUTES • Die oberen beiden Lichtschiebesteine bzw. die schiebbaren Spiegel müssen nach oben auf die Sensorplatten geschoben werden, die unteren beiden auf die Platten rechts. • Für die folgende Lösung werden die Spalten und Zeilen des Holzbodens mit A bis G und 1 bis 6 bezeichnet. Links oben wäre dann A1, rechts unten G6: • 1. B3=\\, B4=\\, F3=/, F2=\\, Laser • 2. C5→C4, C4=/, F3=-, Laser • 3. B2=/, B3=/, C4=-, Laser • 4. C4→C1, B4→C4, B5=\\, D5=|, E5=/, B3=\\, B2=|, Laser • 5. B2→D2, B3=/, B1=/, C1=\\, C4=\\, B5=|, Laser.

FREE ME! • Die weiße Kugel darf sich nicht sofort befreien!

DEFECTIVE DOORS • Die Puzzelsteine zu einem Ring zusammenschieben und zum Explodieren bringen. • Ganz rechts unten in der Landschaft befindet sich ein Puzzlestein vor einem Oxydstein. Um diesen zu entfernen, muß man den Puzzlestein, der vermeintlich wie ein Türelement plazierte ist, heranschieben. Um oben durch die zahlreichen Türen zu kommen, muß man das scheinbare Türelement mit den Pullern zweimal nach links ziehen. Beide Puller müssen rasch nacheinander abgelegt werden. Die Kugel muß sich nach dem Ablegen sehr schnell nach oben bewegen, um nicht zerstört bzw. eingeschlossen zu werden! • Der Holzstein muß möglichst weit unten auf den Abgrund geschoben werden.

CURLING • Die vier Holzsteine müssen auf die Sensorplatten geschoben werden. • Ein Holzstein muß über die untere Eisbahn auf die dritte Sensorplatte von rechts gebracht werden. Damit dieser nicht in den Abgrund fällt und an der vertikalen Position der Sensorplatte stehen bleibt, werden zwei weitere Holzsteine benötigt. Diese werden zunächst über die obere Eisbahn und dann nach unten geschoben. Dazu muß die rechte Drehtür mit einem Türelement nach links zeigen. Jetzt kann mit dem Impulsstein der Holzstein über die Eisbahn geschoben werden.

THE HUNT • Immer an der Wand entlang!

LAND OF THE RED NOSES • Zunächst einen Holzstein über den Abgrund bringen, wobei die Kugel möglichst immer den Umweg über die oberen Sensorplatten und die Löcher nehmen sollte. Wenn die Holzsteine hochrutschen, muß ein einzelner, herunterrutschender Holzstein nach rechts gerückt werden, damit danach ein Holzstein so isoliert dasteht, daß er auf den Abgrund geschoben werden kann. • Auf der rechten Landschaftsseite werden zwei Holzsteine benötigt, die nacheinander auf die zweite Sensorplatte von oben geschoben werden müssen. Nachdem der zweite Holzstein in den Raum hineingeschoben wurde, kann die Kugel den Raum von der rechten Seite betreten, um den anderen Holzstein auf die außen rechts gelegene Sensorplatte zu befördern.

TWIN ISLANDS • Die Rohrleitung von der rechten Insel muß so verlegt werden, daß sie erst nach links, dann nach unten und schließlich rechts mit einem Feld Abstand an der linken Insel vorbei führt. • Die Kugel auf der linken Insel muß ihre Rohrleitung zuerst nach rechts und dann direkt nach oben zum Bombenstein legen. • Anschließend muß eine Kugel die Bombe ablegen, die andere die Dynamitstange. Durch die Bombenexplosion verschwindet ein Rohrteil. • Nach der Explosion können beide Rohrleitungen nach rechts erweitert werden, wo ebenfalls wieder eine Bombe zum Explodieren gebracht wird und beide Kugeln dann mit den Holzsteinen eine Brücke bauen können.

WOODEN PONTOON • Der Oxydstein oben rechts ist nicht echt. • Der vierte Oxydstein befindet sich - zunächst nicht sichtbar - in dem unteren Bereich der Landschaft. • Der letzte Oxydstein muß diagonal über das Wasser erreicht werden.

ONLY BLACK • Abwechselnd mit einer "+"- und einer "-"-Aufladung der schwarzen Kugel die weiße Kugel dirigieren. Im wesentlichen dabei "-"-Aufladungen benutzen.

CLAUSTROPHOBIA • Die Puzzle sind nur zur Verwirrung vorhanden! • Das Wechseln der Plätze geschieht dadurch, daß sich die eine Kugel auf die Startposition der anderen Kugel bewegt. Wenn sich anschließend die eine Kugel selbst zerstört, kann sie nicht mehr auf ihrem normalen Startplatz gestartet werden, sondern wird irgendwo außerhalb gestartet.

STEEPLE CHASE • Die weiße Kugel kann nicht gesteuert werden. Die schwarze Kugel muß sich mit "+" aufladen. Die weiße Kugel wird nun gezogen bzw. gestoßen. Im zweiten Raum ist es am einfachsten, die weiße Kugel oben links durch schnelle Flucht zurückzulassen und sie dann vom dritten Raum aus durch den weißen Tunnelstein zu locken. • Beim ersten Oxydstein die schwarze Kugel auch erst einmal negativ aufladen. • Die weiße Fahne wird zwar von der weißen Kugel aufgenommen, muß dann aber abgelegt und von der schwarzen Kugel zum Briefkasten gebracht werden.

TRAP • Die Dynamitstange aufnehmen und sich dann waagrecht ins Weltall treiben lassen. Kurz bevor man wieder den Boden erreicht, schnell die Dynamitstange ablegen.

THE MALL • Mit der Vierermünze die Tür öffnen und in den Raum gehen. Dort eine Reservekugel ablegen, eine andere durch den Briefkasten werfen. Dann folgende Objekte aufnehmen: das von unten nach rechts gebogene Rohrstück, die schwarze Fahne, zehn waagerechte Rohrstücke und die Springfeder. • Die Rampe hinunterrollen und über den Graben springen. • In den Briefkasten nacheinander vier waagerechte Rohrstücke, ein Rechtsrunterrohrstück, sechs waagerechte Rohrstücke und eine Reservekugel einwerfen. Dann die Fahne ablegen. • Über den Sternenhintergrund und die Drehtüren weiter zur zweiten Rampe rollen. Die Fahne wieder einsammeln. • Wieder über den Sternenhintergrund zurückrollen. Unter der oberen rechten Drehtür liegt eine Kugel, die aufgenommen werden muß. Springfeder holen. Rampe runterlaufen und springen. Alle möglichen Oxydsteine öffnen. • Um den letzten Oxydstein zu öffnen, muß die Kugel zerstört werden. Sie erscheint dann an der Position der Fahne.

PUSH IT! • Für folgende Lösung sind alle Felder senkrecht von A bis K und waagrecht von 1 bis 20 bezeichnet: E3 → H4 parken, C5 → B7, E6 → E5 parken, I5 → I3 parken, G12 → G13 parken, F8 → J8, C8 → D4, E11 → E9 parken, G13 → H9, E16 → E17 parken, B15 → B12, I13 → I14 parken, J14 → J18 parken, G16 → G11, E18 → D12, E17 → F18, E13 → D16, J18 → J14 parken (!), I16 → G15, I14 → H17, J14 → J16, E5 → H6, E9 → E8, I3 → H3, H4 → G4.

HALL OF MIRRORS • Die Spiegel sind horizontal und vertikal steuerbar. Durch einmaliges Anstoßen kann man erkennen, welche Spiegel durch welche Leuchtsteine gesteuert werden. Zum Drehen der Spiegel müssen die Leuchtsteine zweimal schnell nacheinander angestoßen werden.

SMITHY • Mit dem Laserlicht kann man Objekte umschmieden. • Die Zweiermünze vor dem Laser ablegen, darüber eine Reservekugel. • Einen Stein vor dem Münzeinwurf nach unten schieben und Münze einwerfen. • Während der Laser an ist, den Hammer aufnehmen und oberhalb der Reservekugel wieder ablegen. Die Brille aufnehmen. Nachdem der Laser wieder aus ist, das Schwert nehmen und damit zum Wächterstein gehen, um diesen unschädlich zu machen. • Alle Puller aufnehmen und den Aufwärtspuller benutzen, um die restlichen beiden Münzen zu erhalten. Das Schwert vor den Laser legen und die Münze einwerfen. Während der Laser noch an ist, den Hammer aufnehmen. Dann den Hammer benutzen, um den weißen Stein zu zerschlagen. • Den Linkspuller benutzen, um das Loch im Boden zu schließen. • Zum Schluß den Hammer wieder zum Schwert umschmieden.

TINMAN • Linker Raum: Die Puzzlesteine von rechts und links eindrücken. Alle überstehenden Puzzleteile weg-schieben. Im oberen 6er-Block zwei Kreuzsteine, im unteren ein Kreuzstein unterbringen. An die offenen Enden

zum Schluß wieder die Puzzlesteine heranschieben. • Rechter Raum: Die Puzzlesteine von rechts und links eindrücken. An den Ecken des inneren 9er-Blocks jeweils einen Kreuzstein unterbringen. Anschließend die überflüssigen Puzzlesteine wegschieben. • Es ist ratsam, zunächst in beiden Räumen die gefährlichen Spielzüge zu machen, damit nicht immer unbeabsichtigt Puzzlesteine verschoben werden.

HOOPERBALLS • Entweder den Hooper sehr langsam herüberstoßen und mit der schwarzen Kugel so hinterherfliegen, daß man kurz nach der Zerstörung der Hoopersteine auch ankommt, oder mit dem Hooper solange herumballern, bis die Oxydsteine aufgehen.

SEED MAILING • Ein Körnchen oberhalb der ersten Drehtürangel ablegen und die Tür sofort drehen. • Den Stein mit dem Aufwärtspuller wegziehen. Den Linkspuller benutzen, um die zweite Tür zu drehen. • Das gebogene Rohrstück gegen ein gerades austauschen und einen Aufwärtspuller durch den Briefkasten werfen. • Den Holzstein nach oben schieben, die Körnchen aufnehmen und damit zunächst einen Steg nach oben bauen. Mit den restlichen Rohrstücken, dem Körnchen und dem Briefkasten den Steg nach oben rechts und links ausbauen.

WATERSKI • Unter dem Stein oben links findet sich ein Körnchen. Dieses muß unter einen Schwebestein gelegt werden. • Mit hoher Geschwindigkeit den letzten Oxydstein anstoßen.

COIN IT! • Die Einermünze durch Überschieben mit einem Stein in eine Vierermünze umwandeln. Dann den Holzstein rechts zwei Felder neben den linken (!) Bombenstein schieben. • Einen Spiegel auf die Position schieben, auf der vorher die Einermünze lag, den anderen Spiegel darunter. • Bomben aus einem der Bombensteine entnehmen und diese so verlegen, daß beide Bombensteine und alle Laserbombensteine vor und über (!) dem Laser explodieren, wenn der Laser eingeschaltet wird. • Die Münze einwerfen und rechts neben den Holzstein gehen. Wenn die Bodenplatte links neben dem Holzstein explodiert ist, den Holzstein nach links schieben, die Feder aufnehmen und noch während der Laser leuchtet, durch Springen mit der Feder den Schlüssel aufnehmen. Die Kugel wird dadurch zerstört. • Wenn die Kugel wieder auftaucht, sofort den Schlüssel benutzen und zum Oxydstein gehen. Die beiden Münzen aufnehmen und den Abwärtspuller und den Rechtspuller aufnehmen. Erst den Rechtspuller, sofort danach den Abwärtspuller ablegen, um den Schiebestein auf seine alte Position zu ziehen. Dabei verliert man eventuell die Kugel.

BELT DRIVEN DOORS • Probieren, probieren und nochmals probieren!

MIRROR HOUSE • Es handelt sich um vier unterschiedliche (!) Räume, zwischen denen man mit den schwarzen Löchern hin- und herwechseln kann. Allerdings versetzen einige schwarze Löcher die Kugel in ausweglose Situationen, in denen sie dann nur noch mit F3 (Option "3") zerstört werden kann. Man muß sich deshalb genau merken, welche schwarzen Löcher tödlich sind. • Einige Drehtüren bestehen nur vermeintlich aus zwei Türflügeln, manche Drehtüren lassen sich sogar überhaupt nicht drehen. Bei den letzteren muß man Bomben bis zu den Münzen verlegen, die dann mit den einflügeligen Türen gezündet werden.

LIGHT PASSENGERS II • Den Holzstein vor den Laser links neben den Lichtschiebestein schieben, den Laser einschalten und dann den Holzstein aus dem Licht schieben.

THE RED ROOM • Den Holzstein der bei den Lichtschiebesteinen liegt ganz nach links zur Wand schieben und den Laser einschalten. Den anderen Holzstein in den Graben nach unten rechts zum unteren Holzstein schieben. Dann den dritten Holzstein weiterschieben und den Oxydstein öffnen. • Die schiebbaren Spiegel so schieben, daß das

Laserlicht den Oxydstein in der Raummitte trifft, womit dann insgesamt drei Oxydsteine geöffnet sein sollten. • Alle schiebbaren Spiegel so positionieren und drehen, daß der rechte Lichtschiebestein zuerst nach oben, dann nach rechts und dann nach unten über den Abgrund an der rechten Drehtür vorbeiläuft und diese öffnet.

WORK OR THINK! • Mit den Bomben die Sensorplatten sprengen.

SLIDE • Den mittleren Holzstein erst nach rechts, dann nach oben, dann wieder nach rechts schieben. Den untersten Holzstein nach oben schieben. Einen Holzstein rechts hoch, dann links, nochmal links und dann wieder hochschieben. Zum Schluß noch den rechten Holzstein hochschieben.

LAND OF THE BOMBS • Nach rechts gehen und die angeknackste Bodenplatte dabei zerstören. Die schwarze Kugel muß sich anschließend links von der ehemaligen Platte befinden. • Mit Hilfe der Tür den Aufwärtspuller holen, dann wieder mit Hilfe der Tür zu den Bombensteinen gehen. Dort die Bomben herausholen und von den Bombensteinen zur oberen Drehtür verlegen. Die Bomben mit der Drehtür zünden und die Kugel zwischen der Tür und dem oberen Bombenstein in Sicherheit bringen. Warten. • Die Bodenplatte vor dem unteren Oxydstein zerstören, den Linkspuller aufnehmen und den Holzstein in den Abgrund schieben. • Mit dem Aufwärtspuller die Drehtür hochziehen und den anderen Holzstein in den Abgrund schieben. • Den Linkspuller benutzen, um die rechte Drehtür zu drehen. Anschließend zweimal die Drehtür drehen und schnell die Kugel nach oben rollen! • Den einen Stein in den Abgrund stoßen, um wieder in den linken Teil der Landschaft zu kommen.

NO MONEY - NO FUN • In der linken Wand ist eine Feder und ein Schirm versteckt. • Das Körnchen holen, dieses in der Mitte des Feldes ablegen, den Rotor hinter den Holzstein locken und den Holzstein auf den Rotor schieben.

POST OFFICE • Einzuwerfen sind in die Briefkästen: Zweiter von rechts = zwei horizontale Rohrstücke und Abwärtspuller / Erster von rechts = Rechtspuller / Vierter von links = Abwärtspuller / Fünfter von links = Bombe aus Bombenstein / Sechster von links = Dynamitstange / Fünfter von links = Rechtspuller / Erster von rechts = vertikales Rohrstück, Krümmung von unten nach rechts, horizontales Rohrstück, Krümmung von links nach unten, vertikales Rohrstück, Rechtspuller

GRANARY • Man muß mit der Kugel stellenweise sehr schnell sein und noch bevor die Körnchen zu wachsen anfangen, die anderen Körnchen, die später hinderlich sein werden, mit der Kugel aufsammeln. Dabei muß man aufpassen, daß man nicht unnötige Körnchen aufsammelt. (Reservekugel auf einem Feld mit einem Körnchen ablegen und dann Maustaste gedrückt halten!) • Den unteren vierten linken Holzstein hochschieben, schnell links hoch gehen und den Holzstein, der sich dann unter der schwarze Kugel befindet, nach unten schieben. Dann einen Holzstein nach rechts und den links vom Oxydstein nach oben schieben. Aus der zweiten Zeile den dritten Holzstein von links hochschieben, dann rasch die rechten beiden Körnchen aufsammeln und schnell auf das Feld unterhalb des linken oberen Oxydstein rollen. Die Holzsteine nach rechts schieben. Anschließend die gleichen Aktionen symmetrisch auf der rechten Seite des Raumes durchführen.

BIG LABYNTH • Um die Tür in der Nähe der Startposition der schwarze Kugel zu öffnen, muß man zunächst den Hammer finden. In der Nähe des Hammers befinden sich drei Sensorplatten. Auf der mittleren Platte muß die Kugel so lange stehen bleiben, bis das Türgeräusch ertönt.

WHERE IS IT? • Unter einem verschiebbaren Stein findet sich ein Schirm. Damit kann man ungefährdet bis zum Oxydstein vordringen.

SENSOR FIELDS • Wichtig ist, daß die beiden oberen und unteren Drehtüren kein Sensorfeld berühren. Beim Versuch, diese beiden so zu drehen, muß man darauf achten, daß die ganz linke Drehtür immer mit einem Flügel eine Sensorplatte berührt, da man sich sonst den Weg versperrt. Hat man dies erst einmal erreicht, lassen sich die anderen Türen immer so drehen, daß ein Weg zu den Oxydsteinen freigemacht werden kann.

SWAMP & HILLS • Die störenden Hügel und Mulden können mit der Schaufel beseitigt werden!

LAND OF IMPULSES • Den unteren Holzstein nach oben schieben und durch die schwebenden Impulssteine gehen. • Auf der ersten Sensorplatte stehenbleiben (!), bis die Impulse ausgelaufen sind. Auf die zweite Sensorplatte gehen und ebenfalls warten. Die Körnchen aufnehmen und die Holzsteine mit den Impulssteinreihen aus dem Gang befördern. • Mit der Dynamitstange in den Gang zurück und die linke, ruhende (!) Impulssteinreihe in der Mitte sprengen. Jetzt kann man durch die schwebenden Impulssteine zurück zu den ersten beiden Oxydsteinen.

DEMOLITION PARTY • Eine Bombe aus dem Bombenstein nehmen, diese neben den blinkenden Punkt unter dem Drahtgerüst ablegen und die Dynamitstange direkt daneben. Anschließend sofort einen Impulsstein anstoßen, da sonst die Impulssteine explodieren und der Rotor befreit wird! Der blinkende Punkt ist jetzt verschwunden. • Vom Bombenstein über das Feld, auf dem sich der blinkende Punkt befand, hoch zu den beiden Bomben, sechs weitere Bomben verlegen. Die zweite Dynamitstange neben dem oberen linken Abgrund ablegen und die Kugel sofort nach rechts zum Schlüssel in Sicherheit bringen. Drei Oxydsteine öffnen und dann mit dem Regenschirm am Rotor vorbei den letzten Oxydstein aufmachen. • Den Holzstein neben den Stein mit dem Loch in der Mitte drei Felder neben dem blinkenden Punkt plazieren.

OXYD™-SEELSORGETELEFON

Sollten Sie Fragen zum Spiel haben, dann können Sie donnerstags in der Zeit von 16:00 Uhr bis 19:00 Uhr unser Seelsorgetelefon erreichen. Schicken Sie uns dazu bitte die beiliegende Registrationskarte zu. Sie erhalten dann außerdem immer automatisch Informationen zu den neuesten Dongleware-Produkten.

Dongleware Verlags GmbH
Postfach 1163
D-69139 Neckargemünd
Telefon/Fax 06223/8740

URheberRECHT

Das Programm und diese Anleitung sind urheberrechtlich geschützt und dürfen ohne Zustimmung des Verlages weder fototechnisch, magnetisch, elektronisch noch sonst auf irgendeine Weise kopiert oder gegen Entgelt verliehen werden. Das Programm darf je Originaldiskette nur auf einem einzigen Rechner angewendet werden bzw. installiert sein. Zuwiderhandlungen werden strafrechtlich verfolgt.

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Die Dongleware Verlags GmbH weist eindringlich darauf hin, daß die Benutzung von Oxyd™magnum! auf eigene Gefahr geschieht. Der Verlag haftet nicht für ergraute Haare, Herzinfarkte, Ehescheidungen, Oxyd-bedingte Arbeitsausfälle oder verhungerte Hauskatzen.

WARENZEICHEN

Atari, ST, STE, TT und Falcon sind eingetragene Warenzeichen der Firma Atari, Inc. Apple, Macintosh, AppleTalk und Finder sind eingetragene Warenzeichen der Firma Apple Computer, Inc. Amiga ist eingetragenes Warenzeichen der Firma Commodore-Amiga, Inc. Windows und MS-DOS sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft, Inc. IBM und IBM PC sind eingetragene Warenzeichen der International Business Machines, Inc. 80286, 80386 und 80486 sind Warenzeichen der Intel, Inc. Dongle und Oxyd sind eingetragene Warenzeichen von Meinolf Schneider. Die Verwendung von Namen und Produkten dient ausschließlich Informationszwecken und stellt keinen Warenzeichenmißbrauch dar. Die Dongleware Verlags GmbH übernimmt hinsichtlich der Auswahl oder Verwendung dieser Zeichen keine Gewähr.

INSTALLING IBM-PC

To play Oxyd™magnum! with full sound output you will need to run the game under DOS. If you are currently using windows, select the "Exit Windows" option in the Menu to return to DOS.

Insert the Oxyd™magnum! disk in drive A and enter "A:", followed by RETURN. Enter "INSTALL", followed by RETURN. Follow the instructions presented on screen to select the desired language option, processor type and the screen resolution you will be using. Oxyd™magnum! will now be installed on your hard drive. To start the game enter "OXYD_MAG", followed by RETURN.

When you restart your system for future gaming sessions go to DOS, enter "C:" followed by RETURN, to select the hard drive. Enter "CDOXYD" followed by RETURN to open the Oxyd subdirectory and enter "OXYD_MAG" followed by RETURN to start the game. Should you experience any start up problems running the batch file "OXYD_MAG" on your system, please try starting "OXYDMA.EXE" instead.

INSTALLING APPLE MACINTOSH

Insert the Oxyd™magnum! disk in the disk drive. A window will appear showing you the contents of the Oxyd™magnum! disk. Start the program "Oxyd™magnum! Installer" and follow the instructions carefully. Following the successful installation you will find the folder "Oxyd™magnum!" on your harddrive. Open the folder. If you own a monochrome monitor start "Oxyd magum! monochrome", or if you own a color monitor start "Oxyd™magnum! color".

INSTALLING ATARI

To install Oxyd™magnum! on your harddrive simply create a folder called "Oxyd_MA" and copy the entire Oxyd™magnum! disk into it. To start the game open the folder and double-click "OXYD™MAG.PRG". To run the game from disk simply insert it in your drive and start your computer, Oxyd™magnum! will boot automatically.

INSTALLING AMIGA

Insert the disk into your diskdrive and turn on the computer. Oxyd™magnum! will start automatically. If you own a harddrive you may copy Oxyd™magnum! onto it and run the game from there. Please note that the harddisk driver uses some memory which may reduce your system's memory below the minimum of 1MB required to run Oxyd. When you are playing Oxyd™magnum! from a disk please make sure that the disk remains in the drive throughout the game. To exit Oxyd™magnum! you must use the F10 key, don't just turn off the computer because this may damage the Oxyd™magnum! software.

THE MAIN MENU

After a brief loading period the main menu of Oxyd™magnum! will appear. Here you can make the following selections (commands for Apple Macintosh are listed in brackets):

F1 (⌘-1) or left

mouse button . . . Start the game. Hit the left mouse button again and the first game level will appear.

F4 (⌘-4). . . . Enter or Exit the timed game option. In the timed game you are asked to solve a particular

F5 (⌘-5). . . . game level as quickly as possible. Oxyd maintains lists of high scores for all game levels.

Sound on or off. This option also allows you to select internal speakers, Soundblaster or Adlib

⌘-6 as your sound output device.

Activate or deactivate event management on Apple Macintosh computers only. Event management off will speed up game play, but some functions of the operating system will no longer

F10 (⌘-Q) ger be available (i.e. turning off the hard drive of your PowerBook™ automatically).

F10 (⌘-Q) Quit Oxyd™magnum! and return to DOS.
ESC (ESC, ⌘-.). . . Starts a random slide show of landscape impressions.
Alternate-E (⌘-E) . Play Oxyd™magnum! in English.
Alternate-F (⌘-F) . Play Oxyd™magnum! in French.
Alternate-D (⌘-D) . Play Oxyd™magnum! in German.

GETTING STARTED

To enter the game simply press the left mouse button or the F1 (⌘-1) key in the main menu. Oxyd™magnum! will then ask you the code number of the game level you wish to play. When you play Oxyd™magnum! for the first time you have not earned any level codes, pressing the left mouse button again will take you into the first level. After you complete a game level Oxyd™magnum! tells you the secret code number which will give you access to the next level. Keeping a list of code numbers will allow you to continue the game at a later time and return to the level you were previously working on.

THE RULES

Using the mouse you will guide the black marble through the game levels and open all the Oxyds you encounter there. An Oxyd will open if you roll into it with the marble, revealing a hidden color or pattern underneath it. When you open another Oxyd the first one will probably close up again, unless the color or pattern of the second Oxyd happens to match the first one. To open all the Oxyds in a level you must therefor open them in sequence of matching colors or patterns.

In the beginning levels this task is relatively easy. As you advance the Oxyds will become more difficult to find and the access to them may be blocked. You will have to use your sharp mind and manual dexterity to solve the puzzle. Play around with the game elements presented in any particular level, explore exactly what they do and how these pieces can help you in your quest.

USING THE MOUSE BUTTONS

Magic objects can be picked up by rolling over them with the marble. Any objects you have picked up will be displayed at the bottom of the screen. The left-most object in your inventory can be used/activated or dropped by pressing the left mouse button. To move an object to the left-most position you can cycle through the inventory by hitting the right mouse button repeatedly.

MEDITATION LANDSCAPES

Every tenth levels is called a meditation landscape where your mouse action controls four marbles at the same time. To solve a meditation landscape the marbles need to be placed in the pockets provided on the game board. When all marbles come to a complete rest in their individual pockets the meditation landscape is solved.

GAME OVER

If you wish to stop playing Oxyd magnum, press the ESC key anytime and you will return to the main menu. Occasionally it may be necessary to voluntarily destroy your marble, to reset the landscape or to resume play at the flag position, and the F3 (⌘-3) will allow you to do so.

It is quite possible that you will lose marbles throughout the game as you encounter deadly traps or simply fall off the edge of the game board. When you run out of spare marbles the game ends and you are returned to the main menu. If you press the left mouse button or F1 (⌘-1) key in the main menu Oxyd will give you a new set of marbles and take you back to the level you were just playing.

SOLUTIONS

The following tips and tricks will guide you in case you get stuck in one of the more difficult levels. We suggest you do not read these hints in advance: The pleasure of Oxyd is in exploring the wonderful possibilities presented in any particular game level, experiencing mild frustration and the rush of excitement when you finally crack the puzzle. You can do it!

WHAT'S THAT?! • All mouse actions mirrored on light colored tiles.

MOVING PUZZLES • Move puzzle pieces towards the right hand Oxyd.

LIGHT & DOORS • Using the lower mirrors, point the light at the bumper. This will align the turnstile horizontally. Then point the light directly at a bumper.

YIN-YANG • Get the hammer. Use one marble to change the color of the Yin-Yang piece, then roll the other marble through it and pick up the seed lying behind it. Place the seed under the Yin- Yang piece, ignite the bomb and push out the wooden piece that just grew under the Yin-Yang to cover the hole.

PULL ME! • Under the wooden pieces you will find tools allowing you to pull wooden pieces away from the Oxyds.

BODYGUARD • Use the cherries to make the black marble invisible and escape the rotor.

SWAMPY ISLANDS • Manual dexterity required. If you get stuck please add 85690516 to the secret code of this level to compute the access code for the next level.

SWAMPLAND • The black marble needs to pick up the seed in the top left corner of the first room, place it under the black doorway and quickly move into the room. After the wooden piece has grown, push it out of the room so that the white marble may enter.

THE LONG JUMP • Let the marble drop into the hole and give it a good push to the right as soon as it is ejected from the hole. The turnstiles in the middle must not be used, instead, jump past the doors where the white tiles are. • If you are really stuck compute the access code for the next level by subtracting 4691769 from the secret code of this level.

FREE ME! • The white marble must not be freed immediately!

AMMUNITION DEPOT • Open the door at the lower right side of the room. You will need two right-hand pullers and a seed to do that. Place a puller in front of the door then quickly drop the seed one square above it. Then place another right-hand puller in front of the turnstile to prevent the bomb from igniting. The sensor plate will turn on the laser. Use a seed to remove one of the door panels. The laser should be aimed at the beacon on the right to open the door and below, to open the Oxyd. To hit the beacon, position the triangular mirror with it's point up and move the sliding mirror into the laser beam above it, aligned horizontally. Use two pullers to match the puzzle pieces and detonate them. To fight the knight, find the sword in the room with the bars on the top.

ISOLATION • If all else fails, subtract 49477513 from the secret code of this level to compute the code number for the next level.

PLUS & MINUS • When the marbles are charged with opposing electrical currents one of them will attach itself to the other and avoid falling off the edge.

LIGHT PASSENGER • Use the laser beams to push one of the movable pieces onto the sensor plate. Don't use the wooden piece!

PULLER MAILING • Get the following pieces from the dispensers: All pullers except the one pointing down and the two pointing left, four horizontal pipes, corner pipes (left/up and right/up) and one vertical pipe. Drop the pieces into the mailbox in the following order: Corner pipe right/up, four horizontal pipes, corner pipe left/up, vertical pipe, puller (up), - wait -, puller (right). Then move through the turnstile into the lower right hand area of the screen. Using a puller (left) turn the lower right hand turnstile to the left once and roll the marble toward the top! Push the last turnstile to the right.

GOLF • Manual dexterity required. If all else fails, subtract 27461629 from the secret code of this level to compute the access code for the next level.

FIVE MINUTES • The movable pieces or the mirrors in the upper area need to be pushed onto the sensors plates there. The lower ones onto the right-hand sensors. To solve the puzzle, allocate column and line coordinates to the wooden floor with A-G from left to right and 1-6 from the top down (A1 is the top left corner, G6 is the bottom right corner): • 1. B3=\\, B4=\\, F3=/, F2=\\, Laser • 2. C5→C4, C4=/, F3=-, Laser • 3. B2=/, B3=/, C4=-, Laser • 4. C4→C1, B4→C4, B5=\\, D5=|, E5=/, B3=\\, B2=|, Laser • 5. B2→D2, B3=/, B1=/, C1=\\, C4=\\, B5=|, Laser.

DEFECTIVE DOORS • Arrange the puzzle pieces in a circle and detonate them. There is a puzzle piece in front of an Oxyd in the lower right hand corner. The matching piece looks like it's part of a door frame. To move it through the various doors you will need two pullers (left). Drop both pullers in place and move the marble up immediately to avoid being trapped or crushed. The wooden piece needs to be pushed into the chasm as far down as possible.

CURLING • Push the four wooden pieces onto the sensor plates. One wooden piece needs to be moved across the lower patch of ice and placed on the third sensor on the right. You will need two wooden pieces to prevent that one from falling into the chasm and to align it vertically with the sensor plate. Push them across the upper patch of ice, then down. One element of the right hand turnstile must be pointing left while you are doing this. Using the bumper you can now push one wooden piece across the ice and towards the third sensor.

INVISIBLE DEATH • Concentrate and you will be able to solve this one! The arrows are always pointing at the squares you must not enter with the marble. Hold down the mouse button to avoid picking up the arrows.

HOOPERBALLS • Push the hooper across carefully and fly along behind it with the black marble until all hooper pieces have been destroyed and you arrive safely. Alternatively, keep firing all hoopers until the Oxyds open.

THE HIDDEN HOLE • Push the left-most wooden piece to bridge the chasm on your right. On the center platform, push the wooden piece over the hole. Then move to the left platform and drop into the left hole. The marble will now appear in a previously hidden area.

THE HUNT • Manual dexterity required: Subtract 6929280 from the code number of this level to compute the access code for the next one.



Registrierkarte

Ihre Systemkonfiguration?

☐ Apple Macintosh	Modell _____
	Speicher RAM _____
☐ Amiga	Großbildschirm _____
	VGA-Monitor _____
☐ Atari	s/w _____
	Farbe _____
☐ IBM-PC	256 _____
	386 _____
	486 _____
	EGA _____
	HGC _____
	≥ 256 KB-VGA _____
	512 KB-VGA _____
	Soundblaster _____
	Adlib _____

... mit Festplatte?

MB _____

CD-Laufwerk?

ja _____

nein _____

An dem Spiel gefällt mir

Rechner-Kopplung (Link-Spiele) nutze ich ...

überhaupt nicht _____

per serielles Kabel _____

über Netzwerk _____

Das war's

auch schon!

Besten Dank!



Registration Card



Your system configuration?

☐ Apple Macintosh	Modell _____
	RAM Size _____
☐ Amiga	Big-Size Monitor _____
	VGA-Monitor _____
☐ Atari	Mono _____
	Color _____
☐ IBM-PC	256 _____
	386 _____
	486 _____
	EGA _____
	HGC _____
	≥ 256 KB-VGA _____
	512 KB-VGA _____
	Soundblaster _____
	Adlib _____

... with Hard Drive?

MB _____

CD-ROM Drive?

yes _____

no _____

I like Oxyd magnum because

I play multi-player games ...

never _____

via serial port link _____

on a network _____

Thank you

very much for your

assistance!



Name _____

Alter

L

weiblich

Year	Share of GDP
1990	1.0
1991	1.0
1992	1.0
1993	1.0
1994	1.0
1995	1.0
1996	1.0
1997	1.0
1998	1.0
1999	1.0
2000	1.0
2001	1.0
2002	1.0
2003	1.0
2004	1.0
2005	1.0
2006	1.0
2007	1.0
2008	1.0
2009	1.0
2010	1.0
2011	1.0
2012	1.0
2013	1.0
2014	1.0
2015	1.0
2016	1.0
2017	1.0
2018	1.0
2019	1.0
2020	1.0

männlich

Beruf

Straße

Plz. Ort

Land

Dongleware Verlags GmbH
Postfach 11 63

D-69139 Neckargemünd
Germany

Alle Angaben sind selbstverständlich freiwillig, die persönlichen Daten werden nicht zusammen mit Ihrem Namen gespeichert.

U

Mac

11

PC

LI

Amiga

1

Atari

A horizontal number line with 20 tick marks, labeled from 0 to 19. The line is used for plotting data points.

Name _____

|||

Age (optional)

11

male (optional)

11

Female (optional)

A horizontal number line with 20 tick marks, labeled from 0 to 19. The line is used for plotting data points.

Occupation (optional)

Street

City, State, ZIP

Country

Dongleware Publishing, Inc.
35 Howard Street

**Cambridge, MA 02139
USA**

Pour pouvoir bénéficier des mises à jour être régulièrement tenu au courant des sorties des nouveaux jeux, veuillez remplir la carte.

Tubular Worlds™ pour : ☐ Mac ☐ PC ☐ Amiga ☐ Amiga 1200
(349 F ttc port gratuit)

Oxyd™ pour : ☐ Mac ☐ PC ☐ Next ☐ Amiga ☐ Atari ☐ Atari
(199 F ttc port gratuit) ☐ Falcon

Oxyd, plusieurs
disquettes possibles)

***F-92120 Montrouge
France***

Application Systems Paris
18, rue Germain Dardan

***F-92120 Montrouge
France***

Carte d'enregistrement

d o n g l e w a r e



Voire configuration ?

☐ Apple Mac

☐ Amiga

☐ Atari

☐ PC

Modèle

RAM disponible

Grand écran

Écran monochrome

Écran couleur

Écran VGA

256

386

486

Pentium

EGA

HGC

VGA > 256 ko

VGA 512 ko

Soundblaster

Adlib

... avec Disque dur ?

Capacité Mo

Lecteur CD-ROM ?

oui

non

Ce jeu me plait car :

Je me connecte pour jouer :

souvent

jamais par câble

série

par réseau

C'est tout,

merci beaucoup!

Carte de commande

d o n g l e w a r e



Oui, je veux :

et je joins mon
règlement à l'ordre
de ASPI

349 F ttc
port gratuit

Tubular Worlds

pour

Apple Mac

Amiga

PC

Amiga 1200

Oxyd

pour

199 F ttc
port gratuit

Apple Mac

Atari

PC

Atari Falcon

Amiga

Next

Une disquette supplémentaire

pour le système
complémentaire suivant :

25 F ttc, nécessite
Oxyd, plusieurs
disquettes possibles)

Apple Mac

Atari

PC

Atari Falcon

Amiga

Next

LAND OF THE RED NOSES • Push a wooden piece across the chasm. Take the detour across the upper sensor plates and the holes. If the wooden pieces are sliding up, a single wooden piece must be pushed to the right and slide down so that the piece will be isolated and can be pushed towards the chasm. In the right-hand area two wooden pieces need to be pushed onto the second sensor from the top. After the second piece has been pushed into the room the marble may enter from the right hand side and push the other wooden piece on the right hand sensor.

TWIN ISLANDS • Lay the pipe line from the right hand island toward the left, then down and toward the right, passing the left island at a distance of one square. The marble on the left island will lay a pipe line toward the right, then straight up toward the bomb. One marble will drop a bomb and the other a dynamite stick. The explosion will destroy one piece of pipe. After the explosion, both pipelines can be extended toward the right, where another bomb needs to be detonated. Both marbles can then build a bridge with the wooden pieces.

WOODEN PONTOON • The Oxyd in the upper right hand corner is real. The fourth Oxyd is not visible initially, you'll find it in the lower area of the landscape. The last Oxyd must be reached diagonally across the water.

ONLY BLACK • Use "+" and "-" charges of the black marble to direct the white marble. Mainly "-" charges should be used.

CLAUSTROPHOBIA • The puzzle pieces are there to confuse you. To trade places, move one marble to the starting position of the other one. If one of the marbles is voluntarily destroyed it will not be replaced in the original starting position, but somewhere on the outside.

STEEPLE CHASE • The white marble cannot be controlled. Give the black marble a "+" charge and pull or push the white one around. In the second room leave the white marble in the upper left hand area and run away from it quickly. Enter the third room and pull the white marble through the white gate. At the first Oxyd charge the black marble negatively. With the white marble pick up the white flag, then drop it and have the black marble put it in the mailbox.

THE MALL • Use the coin (4) to open the door and enter the room. Drop one extra marble and put the other in the mailbox. Now pick up the following objects: Corner pipe (bottom/right), black flag, ten horizontal pipes and the spring. Roll down the ramp and jump the ditch. Put the following pieces in the mailbox: Four horizontal pipes, corner pipe (bottom/right), six horizontal pipes and an extra marble. Then place the black flag. Roll across the starry area and the turnstiles, towards the second ramp. Collect the flag again. Roll back across the starry area. Below the upper right hand turnstile you will find an extra marble. Get the spring, roll down the ramp and jump. Open all Oxyds there. To find the last Oxyd destroy the marble and resume the game where you planted the flag.

PUSH IT! • To solve this puzzle the vertical squares are numbered A to K and the horizontal ones 1 to 20: E3 → H4 park, C5 → B7, E6 → E5 park, I5 → I3 park, G12 → G13 park, F8 → J8, C8 → D4, E11 → E9 park, G13 → H9, E16 → E17 park, B15 → B12, I13 → I14 park, J14 → J-18 park, G16 → G11, E18 → D12, E17 → F18, E13 → D16, J18 → J14 park (!), I16 → G15, I14 → H17, J14 → J16, E5 → H6, E9 → E8, I3 → H3, H4 → G4

SEED MAILING • Place a seed above the first turnstile and turn the door immediately. Move the brick using a puller (up). Use a puller (left) to turn the second door. Replace the corner pipe with a straight one and throw a puller (up) into the mailbox. Push the wooden piece up, collect the seeds and build a bridge towards the top. Using the remaining pipe pieces, seeds and the mailbox, extend the bridge toward the top right and left.

MIRROR HOUSE • This landscape has four different (!) rooms which may be entered through the black holes, some of which lead to dead ends. Some turnstiles seem to have only two sections, others don't turn at all. Lay bombs between them and the coins, then use a door to detonated them.

HALL OF MIRRORS • Mirrors may be moved horizontally and vertically. Touching them once will show you which mirrors are effected by which light pieces. To turn a mirror touch the light pieces twice.

SMITHY • The laser light will forge objects. Place the coin (2) in front of the laser and an extra marble above it. Push a brick away from the coin slot and drop a coin in. While the laser is on pick up the hammer and drop it above the extra marble. Pick up the glasses. When the laser turns off, pick up the sword and fight the knight with it. Pick up all pullers and use the puller (up) to get the two remaining coins. Place the sword in front of the laser and put a coin in, then use the hammer to destroy the white brick. Use the puller (left) to close the hole in the ground. Finally, turn the hammer back into a sword.

TINMAN • Left room: Push the puzzle pieces in from the left and the right. Push away all leftover pieces. Insert two crossed pieces in the upper and one in the lower block then attach the end pieces of the puzzle. • Right room: Push the puzzle pieces in from the left and the right. Insert a crossed piece at each corner of the block, then remove excess pieces. It's best to make all critical moves first so that you do not manœuvre yourself into a blocked position.

TRAP • Collect the dynamite and drift into space horizontally. Place dynamite just as you are about to touch ground again.

WORK OR THINK! • Blow up the sensors plates with a bomb. Slide - move the wooden piece in the center to the right, then up and to the right again. Push the lowest wooden piece up. A wooden piece to the upper right, then left, left again and up. The right hand piece up.

WATERSKI • There is a seed hidden beneath a brick in the upper left corner. Put the seed underneath a floater. Hit the last Oxyd at top speed.

COIN IT! • Convert the coin (1) into a (4) by pushing a brick over it. Place the wooden piece on the right two squares away from the left (!) bomb. Move a mirror onto the spot where you found the coin (1) and another mirror below it. Get bombs from a dispenser and place them so that all bomb dispensers and bombs around and above (!) the laser detonate when it is turned on. Insert the coin and move to the right of the wooden piece. When the tile next to the wooden piece blows out push the wooden piece left, pick up the spring and make a jump for the key. The laser will destroy the marble at this point. When the marble returns use the key and move to the Oxyd immediately. Pick up both coins, the pullers (down) and (right). Place the puller (right), followed immediately by the puller (down), to return the movable piece to its original position. This may cost you another marble.

LIGHT PASSENGERS II • Move the wooden piece in front of the laser, turn it on and push the piece out of the beam.

THE RED ROOM • Move the wooden piece towards the wall on the left, then turn the laser on. Push another wooden piece into the ditch on the lower right hand side and a third piece across it. Use the mirrors to point the laser at the central Oxyd. Using the mirrors push the moveable piece up, then towards the right and down, past the right hand turnstile and open it.

NO MONEY - NO FUN • The left wall hides a spring and an umbrella. Get the seed and place it in the center. Lure the rotor behind and push the wooden piece on top of it.

BELT DRIVEN DOORS • Keep on trying!

LAND OF THE BOMBS • Move to the right and destroy the broken tile. The black marble needs to be on the left side of the hole. Using the door, get the puller (up), then return to the bomb dispensers. Place bombs from the dispenser to the upper turnstile. Using the door, detonate the bombs and hide between the door and the upper dispenser. Wait. Destroy the tile in front of the bottom Oxyd. Using a puller (left), place a wooden piece in the hole. Using the puller (up), move the turnstile and place another wooden piece in the chasm. Using the puller (left) turn the turnstile. Turn it twice again and move the marble up quickly! Push a brick in the chasm to return to the left area.

POST OFFICE • Throw items in mailboxes. Second from the right: two horizontal pipes and a puller (down). Right: Puller (right). Fourth from the left: Puller (down). Fifth from the left: Bomb. Sixth from the left: Dynamite. Fifth from the left: Puller (right). Right: Vertical pipe, corner pipe (bottom/right), horizontal pipe, corner pipe (left/bottom), vertical pipe, puller (right).

GRANARY • You have to move fast and pick up seeds before they grow and get in the way. To avoid picking up seeds drop the extra marble on a seed and hold down the mouse button. Push up the fourth wooden piece from the left, then move up quickly and push down the wooden piece located below the black marble. One wooden piece moves right, the one on the left of the Oxyd moves up. In the second row, push up the third piece from the left, quickly pick up the two seeds and move to the square below the upper left hand Oxyd. Repeat this symmetrically on the right side of the room.

SWAMP & HILLS • May be flattened with the shovel!

WHERE IS IT? • There is an umbrella under a moveable piece.

SENSORIC FIELDS • The two upper and lower turnstiles must not rest on a sensor. When you are attempting to align them in this way, always keep the left door on a sensor or else you will be trapped.

LAND OF IMPULSES • Push the lower wooden piece up and move through the floating bumpers. Stay on the first sensor until all bumpers have stopped. Move to the second sensor and wait. Pick up the seeds and use the rows of bumpers to push wooden pieces out of the path. Dynamite an opening in the left hand row of (inactive!) bumpers, then move under the floating bumpers to return to the first two Oxyds.

BIG LABYRINTH • Find the hammer to open the door near the starting position of the black marble. There are three sensor plates near the hammer. Stand on the center one until you hear a door open.

DEMOLITION PARTY • Place a bomb near the blinking light below the wire mesh and dynamite it. Immediately activate the bumpers to protect them from the blast. Place six more bombs from the dispenser across where the light was and toward the two bombs up top. Place dynamite next to the upper left hand chasm and roll the marble to safety where the key is. Open three Oxyds and use the umbrella to fly past the rotor to the last Oxyd. Push the wooden piece next to the one with the hole in the middle and three squares away from the blinking light.

OXYD™ SUPPORT (617) 497-1130

If you have any question on how to install or play Oxyd™ magnum! please call our Oxyd support staff on Thursdays between 4-7 pm EST. To be eligible for technical support please send in your registration card.

Dongleware Publishing, Inc.

P.O. Box 391829

Cambridge, MA 02139-2909

phone & fax (617) 497-1130

COPYRIGHT

This manual and the software described in it are copyrighted, with all rights reserved. No part of the manual or the software may be copied, loaned, or translated into another language or format, without prior written consent of Dongleware Publishing Inc., P.O. Box 391829, Cambridge, MA 02139-2909, except in the normal use of the software or to make a back-up copy. You must reproduce and include the copyright notice on the back-up copy. This exception does not allow copies to be made for others or to be installed and operated on more than one computer per original copy of the software.

LIMITED WARRANTY

The software is provided "as is" without warranty of any kind either expressed or implied, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose. The user assumes the entire risk as to its quality of performance. The exclusion of implied warranties is not permitted in some states. The above exclusion may not apply to you. This warranty provides you with specific legal rights. There may be other rights that you may have which vary from state to state.

TRADEMARKS

Atari, ST, STE, TT and Falcon are registered trademarks of Atari, Inc. Apple, Macintosh, AppleTalk and Finder are registered trademarks of Apple Computer, Inc. Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc. Microsoft and MS-DOS are registered trademarks of Microsoft, Inc. IBM and IBM PC are registered trademarks of the International Business Machines, Inc. 80286, 80386 and 80486 are registered trademarks of Intel, Inc. Dongle and Oxyd are registered trademarks of Meinolf Schneider. The use of names and products is only for informational purposes and does not constitute a misuse of such trade names or trademarks. Dongleware Publishing, Inc. assumes no guarantee in connection with the choice or use of these symbols.

INSTALLATION SUR IBM - PC

En tant qu'utilisateur de Windows, il faut que vous retourniez d'abord au niveau du DOS pour jouer à Oxyd™magnum!, car pour des raisons techniques, Oxyd™magnum! fonctionne sous Windows malheureusement sans son. Pour quitter Windows, fermez simplement la fenêtre Windows en cliquant avec la souris complètement en haut à gauche de l'écran.

Si vous vous trouvez maintenant au niveau du DOS, introduisez la disquette dans le lecteur A de votre ordinateur et saisissez "A :" puis appuyez sur RETURN (ou Retour). Tapez alors "INSTALL" puis sur RETURN. Suivez les instructions à l'écran. Si vous êtes d'accord, veuillez alors confirmer cette question par la touche RETURN. Même si vous n'êtes pas sûr de la réponse à une question, vous pouvez toujours appuyer sur Return. Le programme d'installation analyse de lui-même votre système et installera alors automatiquement la bonne version d'Oxyd™magnum!. Le choix proposé vous permet d'installer une version différente de celle analysée par l'install. Après avoir suivi les instructions affichées à l'écran, Oxyd™magnum! s'installera automatiquement sur votre disque dur.

Après une installation évidemment couronnée de succès, vous pouvez démarrer le programme en tapant "OXYD_MAG" puis RETURN. N'oubliez pas qu'après le prochain lancement de votre ordinateur, il vous faudra d'abord saisir "C :" + RETURN et "CD OXYD" + RETURN avant de redémarrer Oxyd™magnum! avec "OXYD_MAG" + RETURN. Bien sûr, vous pouvez aussi lancer Oxyd™magnum! directement avec OXYDMA.EXE puis RETURN.

Si vous avez choisi de placer Oxyd™magnum! sur une autre partition de votre disque dur, il vous suffira de remplacer le "C :" par la lettre définissant la partition concernée. La marche à suivre est identique une fois le bon chemin utilisé.

INSTALLATION APPLE MACINTOSH

Introduisez la disquette dans un lecteur de votre ordinateur. Une fenêtre apparaît avec le contenu de la disquette "Oxyd™magnum!" introduite. La disquette contient un programme qui s'appelle "Oxyd™magnum! Installer". Démarrez ce programme et suivez les instructions. De cette manière, Oxyd™magnum! sera automatiquement installé sur votre disque dur. Après une installation bien sûr couronnée de succès, votre disque dur contiendra un dossier s'appelant "Oxyd™magnum!". Ouvrez celui-ci. Si vous possédez un moniteur en noir et blanc, lancez alors le programme "Oxyd™magnum! monochrome". Si vous avez un écran couleur, lancez plutôt "Oxyd™magnum! color".

INSTALLATION ATARI ST/STE/TT/FALCON

Si vous voulez installer le jeu sur votre disque dur, créez d'abord sur votre disque dur un dossier portant le nom "OXYD_MAG" et copiez ensuite tous les fichiers de la disquette dans ce nouveau dossier. Pour démarrer le jeu, ouvrez ensuite simplement le dossier et double-cliquez sur le fichier "Oxyd™MAC.PRG". Si vous souhaitez lancer Oxyd™magnum! à partir de la disquette, alors soit vous l'introduisez dans votre lecteur de démarrage et branchez l'ordinateur, soit vous démarrez le programme "Oxyd™MAC.PRG" directement à partir du bureau par un double-clic.

INSTALLATION AMIGA

Introduisez la disquette dans le lecteur de démarrage de votre ordinateur et allumez celui-ci. Ainsi Oxyd™magnum! se lancera automatiquement. Si vous possédez un disque dur vous pouvez également copier le contenu de la disquette dessus et démarrez à partir de celui-ci. Mais tenez s'il vous plaît compte du fait que le driver disque dur occupe aussi de l'espace mémoire et dans le cas d'un ordinateur d'un Mo, Oxyd™magnum! a absolument besoin de cet espace mémoire. Si vous jouez à partir de la disquette, ne sortez cette dernière du lecteur qu'une fois le programme terminé avec F10. Il FAUT terminer le programme avec F10 et non pas en débranchant l'ordinateur. Sinon, vous risquez d'endommager le contenu de la disquette.

DÉMARRAGE DU PROGRAMME ET MENU PRINCIPAL

Après avoir lancé correctement le jeu, et un certain temps de chargement, le menu principal d' Oxyd™magnum! apparaît à l'écran. Vous avez alors la possibilité d'appuyer sur une des touches suivantes (entre parenthèses se trouvent à chaque fois les touches pour l'ordinateur Macintosh):

- F1 ou (⌘-1) lance le jeu. En appuyant sur la touche (gauche) de la souris, vous arriverez directement au dernier paysage d'Oxyd™magnum! rencontré auparavant.
- F3 (⌘-3). Cette touche vous permet de rejouer dans le dernier tableau rencontré lors de votre dernière partie. Lorsque vous vous trouvez dans un paysage, cette touche vous permet de détruire la sphère pour recommencer à zéro ce niveau.
- F4 (⌘-4). Avec cette touche l'option temps peut être activée ou désactivée. Dans ce jeu, il s'agit de jouer des paysages contre la montre. Cette option devient intéressante quand vous avez déjà joué "normalement" dans tous les paysages d'Oxyd™ et que vous avez obtenu pour chacun un code secret. Pour chaque paysage le meilleur temps sera alors sauvegardé et est affiché lors du démarrage du paysage.
- F5 (⌘-5). commute entre les possibilités du son. Sur Atari et sur Macintosh, cette touche permet de brancher ou de débrancher le son. Sur les compatibles PC, vous pouvez choisir entre la gestion du son par le haut-parleur interne (avec bonne ou faible qualité du son), le port Centronics, la carte Soundblaster ou la carte Adlib.
- ⌘-6 cette touche n'existe que sur Macintosh. Elle vous permet de brancher et de débrancher les événements du système (Mac Events). Si les Events sont débranchés, le jeu marche plus rapidement, mais en contrepartie les travaux réguliers du système ne sont plus exécutés comme, par exemple, la coupure automatique du disque dur chez un PowerBook™.
- F10 (⌘-Q) cette touche met fin au jeu et vous renvoie automatiquement au bureau ou au niveau du DOS.
- ESC (ESC, ⌘-.). . . avec cette touche vous pouvez interrompre le jeu pour retourner au menu principal d' Oxyd™magnum!
- Alternate-F (⌘-F) . cette touche permet d'afficher le texte du jeu en Français.
- Alternate-D (⌘-D) . cette touche permet d'afficher le texte du jeu en Allemand.
- Alternate-E (⌘-E) . cette touche permet d'afficher le texte du jeu en Anglais.

DÉMARRAGE DU JEU

Démarrez le jeu avec le bouton gauche de la souris ou avec la touche F1 (⌘-1). Avant de commencer, le programme vous demande de choisir le paysage dans lequel vous souhaitez jouer. Si vous jouez pour la première fois à Oxyd™magnum!, il est évident que vous ne connaissez pas encore de codes paysage. Ce n'est que quand vous avez réussi un paysage que vous recevez un code vous permettant plus tard à tout moment de choisir directement le paysage. Appuyez donc d'abord simplement sur le bouton de la souris. Cette manipulation vous fait choisir automatiquement le paysage dans lequel vous avez joué en dernier.

RÈGLES DU JEU

Le principe de base est rapidement expliqué : vous dirigez avec la souris une petite sphère noire à travers des paysages et devez ouvrir les ainsi-nommées pierres Oxyd. Les pierres Oxyd s'ouvrent quand vous butez contre elles avec votre sphère. Les pierres ouvertes vous montrent un dessin ou une couleur. Si vous touchez ensuite la prochaine pierre Oxyd, la probabilité que la première se referme est relativement grande. La pierre précédente ne reste ouverte que si la pierre suivante porte le même dessin ou est de la même couleur. Ce n'est que quand vous

avez ouvert de cette manière toutes les pierres d'un paysage que le paysage sera résolu et que vous passerez au paysage suivant.

Les premiers paysages sont encore facile à résoudre. Mais dans les paysages d'un niveau plus élevé il sera de plus en plus difficile de trouver les pierres Oxyd et de les atteindre ensuite. Pour réussir, en dehors de la dextérité et de la perspicacité vous aurez besoin dans une large mesure de faire preuve d'un esprit d'aventurier. Les différents éléments du jeu offrent plusieurs possibilités de solutions et, souvent, elles ne sont trouvables qu'à force de faire les tentatives adaptées.

UTILISATION DE LA SOURIS

Pour collecter les divers objets se trouvant dans les paysages, vous n'avez qu'à passer dessus avec votre sphère. Les objets récoltés apparaissent ensuite à l'écran sous le paysage. L'objet qui se trouve à l'extrême gauche de l'affichage peut être activé avec le bouton gauche de la souris et peut être déposé dans le paysage à l'endroit où se trouve votre sphère. Étant donné que le bouton gauche de la souris permet uniquement d'activer l'objet à l'extrême gauche, le bouton de droite de la souris sert à faire défiler les objets vers la gauche. (La souris du Macintosh ne comportant qu'une seule touche, la touche de tabulation remplace alors la touche de droite de la souris.) La collecte d'un objet peut être évitée en maintenant enfoncée une touche de la souris.

LES PAYSAGES DE MÉDITATION

Tous les dix paysages arrive un paysage d'un type très spécial : le paysage de méditation. Ici vous ne dirigez pas seulement une sphère, mais plusieurs petites billes à la fois. Le but de ces paysages de méditations consiste à placer toutes les billes dans les petits bassins. Ce n'est que lorsque toutes ces billes stagneront (!) dans ces bassins que vous aurez le droit d'avancer d'un paysage dans le monde d'Oxyd.

FIN DE PARTIE

Dans certaines circonstances il peut vous arriver malheur, votre sphère pourrait tomber dans l'abîme, s'engloutir dans les flots ou se perdre d'une manière ou d'une autre. Si vous n'avez maintenant plus de sphère en réserve, le jeu est terminé. Par ailleurs, vous pouvez interrompre le jeu en cours à tout moment avec la touche ESC (sur Macintosh aussi avec ⌘-.).

TRUCS ET ASTUCES POUR LES PAYSAGES

Dans ce qui suit sont consignés quelques indices pour vous aider dans certains paysages. Ne lisez ces trucs et astuces que si vous vous retrouvez complètement et véritablement bloqué dans un paysage. En les consultant à tort et à travers, vous perdrez beaucoup de plaisir à jouer avec Oxyd™magnum!

WHAT'S THAT?! • Les surfaces claires inversent les mouvement de la souris !

MOVING PUZZLES • Poussez les pièces du puzzle à droite devant les morceaux du puzzle près des pierres d'Oxyd !

LIGHT & DOORS • Dirigez la lumière vers les miroirs inférieurs, sur la pierre d'impulsion, afin de mettre la porte tournante à la horizontale. Ensuite dirigez la lumière sur la pierre d'impulsion.

YIN-YANG • Procurez-vous d'abord le marteau. Ensuite, il faut qu'une sphère retouche la pierre Yin-Yang. L'autre sphère doit passer au travers de la pierre Yin-Yang. Mettez la graine se trouvant directement derrière la pierre Yin-Yang sous celle-ci. Enfin, allumez la bombe et poussez la pierre en bois qui vient de pousser à travers le trou créé par l'explosion.

PULL ME! • Sous les pierres en bois se trouvent les "Pullers" (les tireurs), nécessaires à la solution. Ils permettent de tirer les pierres en bois situées devant les pierres d'Oxyd.

BODYGUARD • Rendez la sphère noire invisible avec les cerises afin que l'hélice ne puisse plus voir la sphère.

SWAMPY ISLANDS • Paysages d'adresse. Pour passer au paysage suivant, additionnez éventuellement 85690516 au code secret de ce paysage.

SWAMPLAND • La sphère noire doit déposer la graine située en haut à gauche dans la première pièce sous la pierre d'entrée noire puis entrer rapidement dans la pièce. La pierre en bois qui est en train de se créer peut ainsi être poussée en dehors. Ceci permet également à la sphère blanche d'entrer dans la pièce.

THE LONG JUMP • Au début laissez tomber la sphère dans le trou et dès qu'elle est à nouveau éjectée, bougez la souris énergiquement sur la droite. • Les portes tournantes au centre du paysage ne doivent pas être utilisées. Au lieu de cela, il faut sauter en passant à côté des portes contre les pierres blanches ! • Si rien ne réussit : soustrayez 4691769 du code secret de ce paysage afin d'obtenir le prochain code secret.

AMMUNITION DEPOT • Il faut d'abord ouvrir la porte située en bas à droite dans la pièce. Pour ce faire vous avez besoin de deux tireurs de droite et une graine. Déposez le tireur devant la porte tournante et ensuite déposez rapidement la graine un champ au-dessus. Utilisez ensuite encore une fois un tireur de droite devant la porte tournante pour éviter que les bombes ne s'allument. • Le laser s'active toujours avec la dalle sensor. C'est la raison pour laquelle il faut utiliser la graine pour ôter un élément de la porte. • Le laser doit aussi bien atteindre la pierre lumineuse à droite pour que la porte s'ouvre et qu'en bas la pierre d'Oxyd s'ouvre aussi. Pour la première opération, vous avez besoin du miroir déplaçable. Tournez le miroir triangulaire la pointe vers le haut et positionnez le miroir déplaçable au-dessus en position horizontale. • Assemblez les morceaux du puzzle à l'aide de deux tireurs et faites les exploser. • L'épée qui se trouve dans la pièce avec les grilles sous le plafond sert à neutraliser les pierres chevalières.

ISOLATION • Dans le pire des cas, soustrayez 49477513 au code secret de ce paysage pour atteindre le prochain paysage.

INVISIBLE DEATH • Dans tous les cas, solvable avec de la concentration ! Les flèches pointent toujours sur les dalles qu'il ne faut pas toucher avec la sphère. • Le ramassage des flèches peut être évité en maintenant la touche de la souris enfoncée.

PLUS & MINUS • Les deux sphères doivent se charger électriquement en pôles opposés. Ceci permet ensuite qu'une sphère puisse tenir l'autre de telle manière à éviter que celle-ci ne tombe dans l'abîme.

LIGHT PASSENGERS • Il faut utiliser les rayons laser pour déplacer une pierre déplaçable par la lumière en direction de la dalle sensor. N'utilisez pas la pierre en bois.

PULLER MAILING • Ce qu'il faut extraire des automates : tous les tireurs sauf le tireur en descendant et les deux tireurs de gauche, le tuyau vertical et celui de la gauche vers le haut, celui de droite vers le haut, ainsi que, par deux fois, deux morceaux de tuyau horizontaux. • Mettez dans la boîte à lettres l'un après l'autre : le morceau de tuyau courbé en haut vers la droite, quatre morceaux de tuyau horizontaux, le morceau courbé vers le haut à

gauche, le morceau vertical, le tireur vers le haut, -attendre- , le tireur vers la droite. Ensuite allez par la porte tournante en bas à droite dans l'image et tournez la porte tournante en bas à droite une fois vers la gauche à l'aide du tireur de gauche - roulez avec la sphère vers le haut ! Pour terminer, repoussez la dernière porte tournante vers la droite.

GOLF • Paysage d'adresse: éventuellement soustrayez 27461629 au code secret de ce paysage pour arriver au prochain.

THE HIDDEN HOLE • Poussez la pierre en bois de gauche sur la drite au-dessus de l'abîme. Si ensuite vous poussez dans la plate-forme du centre la pierre en bois dans le trou, et allez ensuite sur la plate-forme de gauche, dans le trou de gauche, la sphère ne réapparaît plus sur la plate-forme centrale mais dans une partie du paysage invisible jusqu'alors.

FIVE MINUTES • Il faut déplacer les deux pierres déplaçables par la lumière voire les deux miroirs déplaçables vers le haut sur les dalles sensor, et les deux inférieurs sur les plaques se trouvant à droite. • Pour la solution suivante, nous allons choisir de définir le paysage comme un quadrillage : les colonnes verticales du sol en bois seront symbolisées par les lettres A à G et les lignes horizontales du sol par les chiffres 1 à 6. Ainsi, la case du haut à gauche sera la case A1 et celle du bas, à droite, sera la case G6. • 1. B3=\, B4=\, F3=/, F2=\, Laser • 2. C5→C4, C4=/, F3=-, Laser • 3. B2=/, B3=/, C4=-, Laser • 4. C4→C1, B4→C4, B5=\, D5=I, E5=/, B3=\, B2=I, Laser • 5. B2→D2, B3=/, B1=/, C1=\, C4=\, B5=I, Laser.

FREE ME! • La sphère blanche ne doit pas se libérer tout de suite !

DEFECTIVE DOORS • Déplacez les morceaux du puzzle afin d'obtenir un anneau et faites le exploser. • Tout à fait en bas à droite dans le paysage, se trouve une pierre du puzzle devant une pierre d'Oxyd. Pour l'enlever, il faut rapprocher la pierre du puzzle qui est placée prétendument comme un élément de la porte. Pour passer au dessus des nombreuses portes il faut tirer deux fois vers la gauche le prétendu élément de porte à l'aide des tireurs. Il faut déposer rapidement les deux tireurs l'un après l'autre. La sphère doit se déplacer après le dépôt très rapidement vers le haut pour éviter d'être détruite ou enfermée. • La pierre en bois doit être poussée le plus bas possible sur l'abîme.

CURLING • Il faut pousser les quatre pierres en bois sur les dalles sensor. Une pierre en bois doit être transportée par la patinoire inférieure sur la dalle sensor qui est la troisième de droite. Pour éviter que la pierre en bois ne tombe dans l'abîme et reste bloquée à la position verticale de la dalle sensor, il faut utiliser deux pierres en bois supplémentaires. Il faut les pousser d'abord en passant par la patinoire supérieure et ensuite vers le bas. À cet effet, il faut que la porte tournante montre avec un élément de la porte sur la gauche. Maintenant vous pouvez pousser la pierre en bois à travers la patinoire à l'aide d'une pierre d'impulsion.

THE HUNT • Suivez toujours le mur !

LAND OF THE RED NOSES • Poussez d'abord une pierre en bois au-dessus de l'abîme en faisant toujours faire si possible à la sphère le détour qui mène par les dalles sensor supérieures et par les trous. Si les pierres en bois se déplacent "en vague", il faut pousser vers la droite une seule pierre en bois au moment où elle glisse vers le bas. Ceci pour isoler une pierre en bois de telle façon à ce qu'elle puisse être poussée ensuite au-dessus de l'abîme. • Sur le côté droit du paysage, vous avez besoin de deux pierres en bois qui doivent être poussées l'une après

l'autre sur la deuxième dalle sensor en partant du haut. Après avoir poussé la deuxième pierre en bois à l'intérieur de la pièce, la sphère peut entrer dans la pièce du côté droit afin de pousser l'autre pierre en bois sur la dalle sensor située à l'extrême droite.

TWIN ISLANDS • Il faut placer le tube de l'île de droite de telle façon à ce qu'il longe l'île de gauche avec une distance d'une case : d'abord vers la gauche, puis vers le bas et, pour terminer, vers la droite. • La sphère se trouvant sur l'île de gauche doit placer son tube d'abord sur la droite et ensuite directement vers le haut vers la pierre à bombes. • Ensuite, il faut qu'une des sphères dépose la bombe et l'autre la dynamite. L'explosion de la bombe fait disparaître une partie du tube. • Après l'explosion il est possible d'élargir les deux tuyaux vers la droite où il faut faire exploser également une bombe et où les deux sphères peuvent ensuite construire un pont en utilisant des pierres en bois.

WOODEN PONTOON • La pierre d'Oxyd en haut à droite est fausse. • La quatrième pierre d'Oxyd se trouve (d'abord invisible) dans la partie inférieure du paysage. • Il faut atteindre la dernière pierre d'Oxyd en passant en diagonale sur l'eau.

CLAUSTROPHOBIA • Les puzzles sont là pour vous étourdir ! • Le changement des places s'effectue par le fait qu'une des sphères se déplace vers la position de départ de l'autre sphère. Quand ensuite une des sphères s'auto-détruit, il est impossible de la démarrer sur sa position de départ normale, mais elle sera démarrée quelque part à l'extérieur.

ONLY BLACK • Dirigez la sphère blanche à tour de rôle avec une sphère noire chargée en moins et en plus. Utilisez surtout les charges négatives.

STEEPLE CHASE • Il est impossible de diriger la sphère blanche. La sphère noire doit se charger en positif. Maintenant, la sphère blanche est tirée ou poussée. Dans la deuxième pièce le plus simple est d'abandonner la sphère blanche en haut à gauche en se sauvant rapidement et de l'attirer ensuite à partir de la troisième pièce à travers la pierre blanche de tunnel. • À la première pierre d'Oxyd, chargez également la sphère noire provisoirement en négatif. • Bien que la sphère blanche ramasse le drapeau blanc, il faut ensuite le déposer pour que la sphère noire puisse l'amener à la boîte aux lettres.

THE MALL • Ouvrez la porte avec la pièce de monnaie valant quatre et pénétrez dans la pièce. Déposez-y une sphère de réserve et jetez-en une à travers la boîte aux lettres. Ensuite, il faut ramasser les objets suivants : le bout de tuyau courbé du bas vers la droite, le drapeau noir, 10 bouts de tuyau droits et le ressort. • Descendez la rampe et sautez au-dessus du ravin. • Jetez dans la boîte aux lettres l'un après l'autre : 4 bouts de tuyau droits, un bout de tuyau courbé du bas vers la droite, 6 bouts de tuyau droit et une sphère de réserve. Déposez ensuite le drapeau. • Roulez ensuite sur l'arrière-plan étoilé et les portes tournantes vers la deuxième rampe. Reprenez le drapeau. • Revenez par l'arrière-plan étoilé. En dessous de la porte tournante supérieure à droite se trouve une sphère qui doit être ramassée. Cherchez le ressort. Descendez la rampe et sautez. Ouvrez toutes les pierres d'Oxyd possibles. • Pour ouvrir la dernière pierre d'Oxyd, il faut détruire la sphère. Elle réapparaît ensuite à la position du drapeau.

PUSH IT! • Pour la solution suivante, nous allons choisir de définir le paysage comme un quadrillage : les colonnes verticales du sol en bois seront symbolisées par les lettres A à K et les lignes horizontales du sol par les chiffres 1 à 20. Ainsi, la case du haut à gauche sera la case A1 et celle du bas, à droite, sera la case K20. E3 → H4 parquer, C5 →

B7, E6 → E5 parquer, I5 → I3 parquer, G12 → G13 parquer, F8 → J8, C8 → D4, E11 → E9 parquer, G13 → H9, E16 → E17 parquer, B15 → B12, I13 → I14 parquer, J14 → J18 parquer, G16 → G11, E18 → D12, E17 → F18, E13 → D16, J18 → J14 parquer (!), I16 → G15, I14 → H17, J14 → J16, E5 → H6, E9 → E8, I3 → H3, H4 → G4

HALL OF MIRRORS • Il est possible de diriger les miroirs horizontalement et verticalement. Si vous les touchez une fois vous pouvez voir quels sont les miroirs qui sont dirigés par quelles pierres lumineuses. Pour tourner les miroirs, il faut toucher rapidement deux fois de suite les pierres lumineuses.

SMITHY • Avec la lumière laser, il est possible de reforcer des objets. • Déposez la pièce de monnaie valant deux devant le laser et au-dessus la sphère de réserve. • Poussez vers le bas une pierre devant la fente de monnaie et jetez une pièce de monnaie à l'intérieur. • Tant que le laser est en activité, prenez le marteau et redéposez-le au-dessus de la sphère de réserve. Ramassez les lunettes. Quand le laser est éteint, prenez l'épée et allez avec elle vers la pierre gardien pour mettre celui-ci hors d'état de nuire. • Ramassez tous les tireurs et utilisez le tireur vers le haut pour obtenir les deux pièces de monnaie restantes. Posez l'épée devant le laser et jetez la pièce de monnaie dedans. Tant que le laser est activé prenez le marteau. Utilisez ensuite le marteau pour casser la pierre blanche. • Utilisez le tireur de gauche pour fermer le trou dans le sol. • Pour terminer reforgez le marteau en épée.

HOOPERBALLS • Soit vous poussez le "hooper" très lentement de l'autre côté et volez à sa poursuite avec la sphère noire de telle manière, à ce que peu après la destruction des pierres hooper on y arrive également, soit vous tirez avec le hooper dans tous les sens jusqu'à ce que les pierres d'Oxyd s'ouvrent.

TINMAN • La pièce de gauche : enfoncez les morceaux du puzzle de droite et de gauche. Poussez ailleurs toutes les pièces du puzzle qui dépassent. Dans le bloc de six supérieur, il faut caser deux pierres de croix et dans le bloc inférieur il faut caser une pierre de croix. À la fin repoussez les pierres du puzzle aux bouts ouverts. • La pièce de droite : enfoncez les morceaux du puzzles de droite et de gauche. Aux coins du bloc de neuf au milieu il faut casser respectivement une pierre de croix. Ensuite, il faut repousser les pierres superflues du puzzles. • Il est conseillé d'effectuer dans les deux pièces d'abord les coups les plus dangereux pour éviter de déplacer par mégarde des pierres du puzzle.

TRAP • Ramassez le bâton de dynamite et laissez vous emporter à l'horizontale dans l'espace. Juste avant d'atteindre à nouveau le sol, lâchez rapidement la dynamite.

SEED MAILING • Déposez une graine au dessus du gond de la première porte tournante et tournez aussitôt la porte. • Tirez la pierre au loin avec le tireur vers le haut. Utilisez le tireur de gauche pour tourner la deuxième porte. • Échangez le bout de tuyau courbé contre un bout droit et jetez un tireur vers le haut par la boîte aux lettres. • Poussez la pierre en bois vers le haut, ramassez les graines et construisez d'abord une passerelle vers le haut. Développez la passerelle vers le haut à droite et à gauche à l'aide des bouts de tuyau restants, de la graine et de la boîte aux lettres.

WATERSKI • Vous trouverez sous la pierre en haut à gauche une graine. Il faut la déposer sous la pierre suspendue. • Heurtez la dernière pierre d'Oxyd avec une grande vitesse.

COIN IT! • Transformez la pièce de 1 en une pièce de 4 en poussant une pierre au dessus. Puis, poussez la pierre en bois de droite de deux cases pour qu'elle se trouve à côté de la pierre à bombes de gauche (!). • Poussez un miroir sur la position où se trouvait auparavant la pièce de 1 et l'autre miroir en dessous. • Prenez des bombes d'une

des pierres à bombes et posez-les de manière à ce que les deux pierres à bombes et toutes les pierres bombes à laser devant et au-dessus (!) du laser explosent dès que le laser est activé. • Insérer la pièce de monnaie et allez à droite à côté de la pierre en bois. Quand la plaque du sol à gauche de la pierre en bois a explosé, poussez la pierre en bois vers la gauche, ramassez le ressort et pendant que le laser scintille encore, ramassez la clef en sautant à l'aide du ressort. Ceci provoque la destruction de la sphère. • Quand la sphère réapparaît, utilisez aussitôt la clef et allez vers la pierre d'Oxyd. Ramassez les deux pièces de monnaie, ainsi que le tireur vers le bas et le tireur vers la droite. Déposez d'abord le tireur de droite et aussitôt après le tireur vers le bas, pour tirer la pierre à pousser sur son ancienne position. Il se peut que vous perdiez la sphère dans cette opération.

WHERE IS IT? • Un parapluie se trouve sous une pierre déplaçable. Le parapluie vous permet d'avancer sans danger jusqu'à la pierre d'Oxyd.

FUNHOUSE • Il s'agit de quatre pièces différentes (!). Vous pouvez passer de l'une à l'autre grâce aux trous noirs. Il est vrai que certains trous noirs mettent la sphère dans des situations sans issues qui ne vous laissent plus que la solution de la détruire avec F3 (option "3"). C'est la raison pour laquelle il faut retenir quels sont les trous noirs qui sont mortels. • Certaines portes tournantes ne consistent qu'en apparence en deux vantaux. Il y a même des portes tournantes qui ne se laissent pas tourner du tout. Pour ces dernières il faut poser des bombes jusqu'aux pièces de monnaie pour les faire exploser ensuite avec les portes à un battant.

LIGHT PASSENGERS II • Poussez la pierre en bois à gauche, devant le laser, à côté de la pierre déplaçable par la lumière. Branchez le laser et poussez ensuite la pierre en bois en dehors de la lumière.

THE RED ROOM • Poussez la pierre en bois se trouvant tout près des pierres déplaçables par la lumière tout à fait à gauche vers le mur et branchez le laser. Poussez ensuite l'autre pierre en bois dans le fossé se trouvant en bas à droite vers la pierre en bois inférieure. Poussez ensuite la troisième pierre en bois plus loin et ouvrez la pierre d'Oxyd. • Poussez les miroirs déplaçables de telle manière à ce que la lumière du laser tombe sur la pierre d'Oxyd au centre de la pièce, ce qui mène normalement à trois pierres d'Oxyd ouvertes. • Positionnez et tournez tous les miroirs déplaçables de telle façon à ce que la pierre déplaçable par la lumière de droite se déplace d'abord vers le haut, à droite et ensuite vers le bas au-dessus de l'abîme près de la porte tournante de droite et qu'elle ouvre cette dernière.

WORK OR THINK! • Faites exploser avec les bombes les dalles sensor.

SLIDE • Poussez la pierre en bois du centre d'abord vers la droite, puis vers le haut et ensuite de nouveau à droite. Poussez la pierre en bois située le plus en bas vers le haut. Poussez une pierre en bois à droite vers le haut, ensuite à gauche, encore une fois à gauche, puis de nouveau vers le haut. Pour terminer poussez la pierre en bois de droite vers le haut.

BELT DRIVEN DOORS • Essayez, essayez et, encore une fois, essayez !

LAND OF THE BOMBS • Allez sur la droite et, ce faisant, détruisez la plaque au sol fissurée. Il faut que la sphère noire se trouve à la fin du côté gauche de l'ancienne plaque. • Cherchez le tireur vers le haut à l'aide de la porte et allez ensuite de nouveau à l'aide de la porte vers les pierres à bombes. Extrayez les bombes et posez-les à partir des pierres contenant les bombes vers la porte tournante supérieure. Faites exploser les bombes avec la porte tournante et mettez en sécurité la sphère entre la porte et la pierre supérieure contenant les bombes. Attendez. •

Détruisez la plaque du sol qui se trouve devant la pierre d'Oxyd inférieure, prenez le tireur de gauche et poussez la pierre en bois dans l'abîme. • Soulevez le tireur vers le haut de la porte tournante et poussez l'autre pierre en bois dans l'abîme. • Utilisez le tireur de gauche pour tourner la porte tournante de droite. Ensuite tournez deux fois la porte tournante et roulez rapidement la sphère vers le haut ! • Poussez la pierre dans l'abîme afin de revenir dans la partie gauche du paysage.

NO MONEY - NO FUN • Un ressort et un parapluie sont cachés dans le mur de gauche. • Cherchez la graine, déposez-la dans le centre du champ, attirez l'hélice derrière la pierre en bois et poussez la pierre en bois sur l'hélice.

POST OFFICE • Il faut jeter dans les boîtes aux lettres : à droite = deux bouts de tuyau horizontaux et tireur vers le bas / première à droite = tireur vers la droite / quatrième à gauche = tireur vers le bas / cinquième à gauche = bombe venant d'une pierre à bombes / sixième à gauche = bâton de dynamite / cinquième à gauche = tireur à droite / première à droite = bout de tuyau vertical, coude du bas vers la droite, bout de tuyau horizontal, coude de gauche vers le bas, bout de tuyau vertical, tireur de droite.

GRANARY • Par moment, il faut être très rapide avec la sphère et avant que les graines ne commencent à grandir, il faut ramasser avec la sphère les autres qui seront gênantes plus tard. Ce faisant, il faut faire attention de ne pas ramasser des graines inutiles. (Déposez la sphère de réserve sur une case avec une graine et gardez la touche de la souris enfoncée !) • Poussez vers le haut la quatrième pierre en bois à partir de la gauche de la rangée la plus basse, allez rapidement vers le haut du côté gauche et poussez ensuite la pierre en bois se trouvant sous la sphère noire vers le bas. Puis, poussez une pierre en bois vers la droite et celle située à gauche de la pierre d'Oxyd vers le haut. Poussez dans la deuxième rangée la troisième pierre en bois de gauche vers le haut. Ramassez ensuite rapidement les deux graines de droite et roulez très vite sur la case se trouvant sous la pierre d'Oxyd supérieure gauche. Poussez les pierres en bois sur la droite. Ensuite effectuez les mêmes actions de manière symétrique sur le côté droit de la pièce.

SWAMP & HILLS • Vous pouvez supprimer les creux et les collines gênants avec la pelle !

SENSOR FIELDS • Il est important que les deux portes tournantes supérieures et inférieures ne touchent pas de dalle sensor. Lors de la tentative de tourner les deux, il faut faire attention à ce que la porte tournante se trouvant tout à fait à droite, touche toujours avec un battant une dalle sensor, car sinon vous vous barrez la route. Quand vous avez réussi, les autres portes se laissent toujours tourner de manière à ce qu'un accès vers les pierres d'Oxyd puisse être libéré.

LAND OF IMPULSES • Poussez la pierre en bois, du bas vers le haut et passez à travers les pierres d'impulsion suspendues. • Arrêtez-vous sur la première dalle sensor (!), jusqu'à ce que les impulsions disparaissent peu à peu. Allez sur la deuxième dalle sensor et attendez également. Ramassez les graines et transportez les pierres en bois avec les rangées de pierres d'impulsion en dehors du couloir. • Retournez avec les bâtons de dynamite dans le couloir et faites exploser au milieu la rangée de pierres d'impulsion de gauche qui est en repos (!). Maintenant vous avez la possibilité de retourner vers les deux premières pierres d'Oxyd en passant par les pierres d'impulsion suspendues.

DEMOLITION PARTY • Extrayez une bombe de la pierre contenant des bombes. Déposez la bombe à côté du point clignotant sous l'échafaudage métallique et la dynamite jusqu'à côté. Ensuite touchez aussitôt une pierre d'impulsion, car sinon les pierres d'impulsion explosent et l'hélice est libérée ! Le point scintillant a maintenant

disparu. • Déposez six autres bombes à partir de la pierre contenant les bombes en passant par la case où se trouvait auparavant le point clignotant vers le haut jusqu'aux deux bombes. Posez le deuxième bâton de dynamite à côté de l'abîme supérieure à gauche et mettez tout de suite la bombe en sécurité sur la droite près de la clef. Ouvrez trois pierres d'Oxyd et passez ensuite avec le parapluie et l'hélice pour ouvrir la dernière pierre d'Oxyd. • Placez la pierre en bois à côté de la pierre trouée au milieu des trois cases à côté du point clignotant.

BIG LABYRINTH • Pour ouvrir la porte près de la position de départ de la sphère noire, il faut d'abord trouver le marteau. À proximité du marteau se trouvent trois dalles sensor. Il faut arrêter la sphère sur la dalle du centre jusqu'à ce que le bruit de la porte retentit.

OXYD™ - LE TÉLÉPHONE DU DIRECTEUR DE CONSCIENCE

Si vous rencontrez des problèmes pour l'installation, ou si vous avez des questions concernant le jeu, vous pouvez nous contacter au téléphone du lundi au vendredi de 16h00 à 19h00. À cet effet, envoyez-nous s'il vous plaît la carte d'enregistrement jointe. Ceci vous permettra par ailleurs, de recevoir automatiquement les informations concernant les nouveaux produits Dongleware.

Application Systems Paris (ASP)

18, rue Germain Dardan

92120 Montrouge

Tél : (1) 40 92 80 81

Fax : (1) 40 92 04 01

Minitel : (1) 40 92 15 97

DROITS D'AUTEUR

Le programme et ce manuel sont protégées par les droits d'auteurs. Sans autorisation expresse de l'éditeur, il est interdit de les copier en totalité ou en partie par des moyens photo-techniques, magnétiques, électroniques ou autres. La location est interdite. Le programme, par version originale, ne peut être installé qu'une fois sur un seul ordinateur.

Tout contrevenant à ces règles fera l'objet de poursuites judiciaires.

LIMITES DE RESPONSABILITÉ

La société Dongleware Verlags GmbH prévient solennellement les lecteurs que l'utilisation d'Oxyd™ magnum! est à vos risques et périls. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux cheveux blanc, infarctus du myocarde, divorces, accidents du travail, baisse de rendement et chats morts de faim.

MARQUES DÉPOSÉES

Atari, ST, STE, TT et Falcon sont des marques déposées de la société Atari, Inc. Apple, Macintosh, AppleTalk et Finder sont des marques déposées de la société Apple Computer, Inc. Amiga est une marque déposée de la société Commodore-Amiga, Inc. Windows et MS-DOS sont des marques déposées de la société Microsoft, Inc. IBM et IBM PC sont des marques déposées de la société International Business Machines, Inc. 80286, 80386 et 80486 sont des marques déposées de la société Intel, Inc. Dongle et Oxyd sont des marques déposées de Meinolf Schneider. L'utilisation des noms et des produits mentionnés sert exclusivement à l'information et ne fait en aucun cas allusion à un abus de marque déposé. L'absence d'une telle indication ne signifie pas que le produit ou terme mentionné soit pas protégé. Les sociétés Dongleware et Application Systems Paris déclinent toute responsabilité quant à l'utilisation ou à la sélection de ces marques.

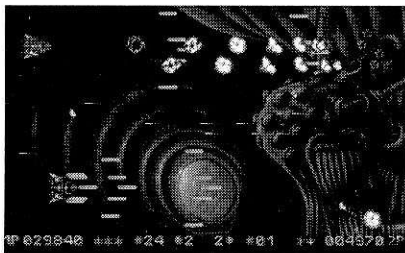
Und jetzt ...
was werden Sie danach
spielen?

TUBULAR WORLDS™ - Mega-Action in bester Automatenqualität!

Sie sind Kadett in einer der besten und berühmtesten Eliteschulen, die mit der Ausbildung von Kampfpiloten beauftragt ist. Ihre letzte und entscheidende Prüfung besteht darin, vier virtuelle Cyber-Welten lebend zu durchqueren und die dort herrschenden Warlords zu vernichten.

Aber Achtung! Am Ende jeder Welt wartet jeweils ein besonders hartnäckiger Warlord auf Sie! Das bedeutet sechzehn mal absolute Konzentration und Anstrengung bis zur Leistungsgrenze!

Mit TUBULAR WORLDS™ ist auf dem Bildschirm der Teufel los! Unglaublich viele Sprites, extramegagroße Endgegner (bis zu drei Bildschirme!), Metamorphosen, Transparenzeffekte, animierte, stimmungs- volle und phantastische Hintergrundgraphiken mit butterweichem Scrolling, anheizende Musik und ein ganzer Schwung effektvoller Extrawaffen zaubern echte Spielhallenatmosphäre auf Ihren Schreibtisch!



Systemvoraussetzungen

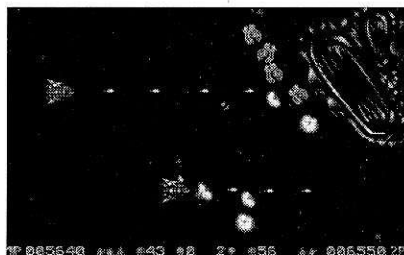
- IBM-PC: ab 286er Prozessor (386er empfohlen), ab 640 KB RAM, VGA (256 Farben), Sound über Soundblaster oder Adlib, ab MS-DOS 3.x, Harddiskspeicher 3 MB
- Apple Macintosh: 4 MB RAM, ab 68020 Prozessor, 256 Farben, ab System 6.04
- Amiga: 1 MB RAM, (32 Farben) auf Festplatte installierbar
- Amiga 1200: 1 MB RAM, auf Festplatte installierbar

TUBULAR WORLDS™ läßt sich auch mit der Maus spielen und verfügt über einen Zweispielermodus.

Et maintenant ...
à quoi voulez-vous
jouer après ?

TUBULAR WORLDS™ - Méga-Action dans la meilleure tradition de salle de jeux !

Vous êtes cadet de l'une des écoles d'élite les plus réputées dont le rôle est de former des pilotes de combat. Votre dernière et décisive épreuve consiste à traverser sain et sauf quatre »cyber-mondes« virtuels et à éliminer les quatre warlord de fin de chaque étape.



Mais attention ! A la fin de chaque niveau, un Warlord particulièrement acharné vous attend ! Ceci implique seize fois une concentration absolue et un effort poussé jusqu'aux limites de vos possibilités !

Avec TUBULAR WORLDS™, votre écran va en voir de toutes les couleurs ! Des sprites nombreux, des boss de fin de niveau mégaénormes (certains peuvent faire jusqu'à 3 écrans !), des métamorphoses, des effets de transparence, des graphismes animés, des arrières plans fantastiques avec un scrolling très fluide, une maniabilité exemplaire, une musique décoiffante et toute une gamme d'armes qui produiront leur effet vous feront ressentir les sensations d'une salle de jeux à domicile !

Configurations minimales

- PC: 286 ou (386 conseillé), 640 Ko, VGA (256 couleurs), son SoundBlaster ou Adlib, MS-DOS 3.x, 3 Mo libres sur disque dur
- Apple Macintosh: 4 Mo et processeur 68020, 256 couleurs, système 6.04 ou +
- Amiga: 1 Mo, 32 couleurs, installable sur disque dur
- Amiga1200: 1 Mo, 256 couleurs, installable sur disque dur

TUBULAR WORLDS™ peut se jouer aussi à la souris et possède un mode »Deux joueurs en simultanée«.

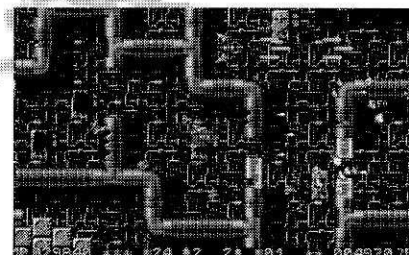
And then ...
what will you play?

TUBULAR WORLDS™ - Mega-Action in the finest arcade tradition!

You are a senior cadet at the country's elite school for fighter pilots. Your final exam involves flying the gauntlet of four virtual cyber worlds and destroying the Warlords encountered there.

But be warned! At the end of each combat segment a very powerful Warlord will be waiting for you! The sixteen major encounters require complete concentration and will test your ability to the limits.

With TUBULAR WORLDS™ all Hell breaks loose on the screen before you. Massive numbers of sprites, enormous end monsters (up to three screens big!), metamorphosis, transparency effects, animated and wonderfully impressive scenery scrolls by smoothly, while hot music and a fantastic array of



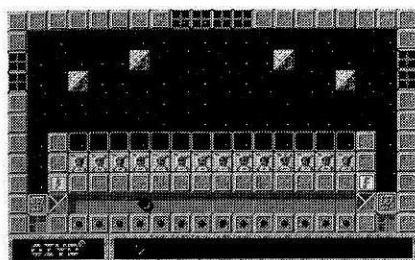
advanced weaponry creates that true arcade atmosphere right on your desktop!

System requirements

- IBM-PC: 286 and above (386 recommended), 640 KB RAM, VGA (256 colors), SoundBlaster or Adlib, DOS 3.X and above, 3 MB on hard disk
- Apple Macintosh: 4 MB RAM, 256 colors, 68020 CPU and above, hard disk, System 6.04 or later
- Amiga: 1 MB RAM (32 colors), runs from your hard disk
- Amiga 1200: 1 MB RAM, (256 colors), runs from your hard disk

Der mit zahlreichen und hochkarätigen Preisen ausgezeichnete Klassiker mit dem einzigartigen, suchterzeugenden Spielprinzip!

- Insgesamt 200 weitere Landschaften mit vielen kniffligen Rätseln und neuen Spielelementen.
- Linkoption: Koppeln Sie zwei Rechner über MIDI, AppleTalk™ oder Modem und spielen Sie gemeinsam mit Ihren Freunden die 100 speziellen Zweispielerlandschaften.



- Das 176 Seiten starke Oxyd™ Buch enthält neben vielen Tips zum Spiel alle notwendigen Zaubersprüche zum Entfernen der Magicsteine, die sonst ab der elften Landschaft das Weiter-spielen verhindern.

Oxyd wurde als »Spiel des Jahres 1992« von Computer & Pädagogik e.V., als »Game of the Year 1993« von MACWORLD Australia und als »Game Hall of Fame 1993, Best Brain Game« von MACWORLD USA ausgezeichnet!

OXYD™ GE Diskette 5,00 DM
(für IBM-PC, Apple Macintosh, Amiga oder Atari)
Das OXYD™ GE Buch 60,00 DM
(zum Spielen aller Landschaften notwendig)

TUBULAR WORLDS™
für IBM-PC 79,00 DM
für Amiga (500/1200) 79,00 DM
für Apple Macintosh 99,00 DM

Kosten für Porto & Verpackung:
Scheck zzgl. 8,00 DM,
Nachnahme zzgl. ca. 10,00 DM
Bitte System angeben!

Bestellungen bitte an:

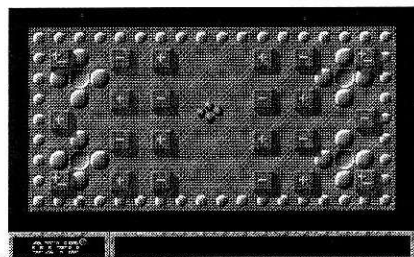
Dongleware Verlags GmbH
Postfach 1163
D-69139 Neckargemünd
FON, FAX & BTX (0 62 23) 87 40

100 nouveaux paysages entièrement inconnus, bougrement énigmatiques, frissonnants, exotiques, et, à tous les égards intensément captivants attendent impatiemment tous les »accrocs« d'Oxyd™ magnum !

Plus passionnant encore vous attend : le mode de jeu en réseau qui permet de relier deux ordinateurs via Appletalk, MIDI, NuL-Modem, ou liaison téléphonique via modem. Dans ce cas, vous devrez résoudre à deux 100 nouveaux paysages spéciaux pour deux, dans lesquels un joueur commande une sphère noire et l'autre, une sphère blanche.

Chaque joueur ne voit que la partie du paysage dans laquelle il se trouve. Contrairement aux autres jeux en réseau où les joueurs jouent les uns contre les autres, ils doivent dans Oxyd™ jouer ensemble de manière constructive. Ceux qui font »jeu perso« n'ont ici pas l'ombre d'une chance. En réseau, les ordinateurs possédant des processeurs de même famille et utilisant la même résolution graphique peuvent jouer ensemble.

Oxyd™ est l'un de très rares jeux (peut être le seul au monde) proposant, pour le prix d'une disquette supplémentaire, de jouer sur plusieurs types des machines (Mac et Next, p.ex.) !



OXYD™ Le jeu complet 199 F ttc
- Disquette et livre de 176 pages
(pour Mac, PC, Amiga, NeXT, Atari Falcon ou Atari)
OXYD™ disquette supplémentaire 25 F ttc
(pour Mac, PC, Amiga, NeXT, Atari Falcon ou Atari)
TUBULAR WORLDS™ 349 F ttc
(pour Mac, PC, Amiga ou Amiga 1200)

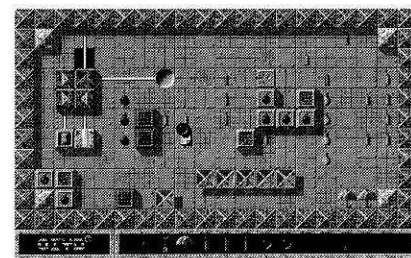
Port gratuit !
CRBT : frais d'envoi (env. 80 F)
Veuillez utiliser la carte de commande ci-jointe, svp.

Application Systems Paris
18, rue Germain Dardan, F-92120 Montrouge
France
Tél: 33 (1) 40.92.80.81
Fax: 33 (1) 40.92.04.01
Minitel: 33 (1) 40.92.15.97

In the mysterious and enigmatic Oxyd-world of your computer a terrible catastrophe threatens the sleeping inhabitants. Without warning the Oxyds have snapped shut, holding back their life-giving oxygen.

And only you can save this world by braving the dangers of over 200 landscapes, equipped only with a magic marble, some powerful totems found on the way, and the secrets contained in the OxydBook!

- 200 new landscapes featuring clever puzzles and new game elements.
- Linked game option: Enjoy 100 specially designed dual player landscapes with a friend, using a modem, AppleTalk or MIDI link.



- 176 page Oxyd manual featuring tips and tricks for the game as well as all the magic formulas needed to play the game beyond level 11!

Oxyd is »Game of the Year 1993«, MAC-WORLD Australia; »Game Hall of Fame 1993, Best Brain Game«, MACWORLD USA and »Game of the Year 1992«, Computer & Pädagogik e.V., Germany.

OXYD™ 1 Disk \$ 1,00
(for PC, Mac, Amiga, ST or NeXT)
The OXYD™ Code Book \$ 39,00
(required to play the entire game)

TUBULAR WORLDS™ episode one \$ 1,00
TUBULAR WORLDS™ (for PC or Mac) \$ 39,00

Shipping & Handling national \$ 3,00
Shipping & Handling international \$ 6,00

Call 1-800-228-6993 to order!
Visa and MasterCard accepted.

Dongleware Publishing, Inc.
35 Howard Street
Cambridge, MA 02139
USA

Oxyd™ 1 general edition



100 neue völlig unbekannte, unheimlich rätselhafte und in jeder Beziehung wahnsinnig spannende Oxyd-Landschaften lauern ungebündelt in dieser Packung auf jeden Oxyd-Süchtigen.

Für Anfänger ist Oxyd™ magnum! – die Fortsetzung des preisgekrönten Spiels Oxyd™ – der erste Schritt in die Abhängigkeit. (Enthält Oxydin!)

Oxyd™ magnum! wird Sie wochenlang in Atem halten und Ihre Computermaus an die Grenzen der Belastbarkeit führen. Gefordert ist Ihre ganze Geschicklichkeit, ein helles Köpfchen und eine gute Portion Forschergeist. Gewagte Kombinationen aus neuen und altbekannten Spielelementen sorgen für jede Menge frischen Spielspaß!

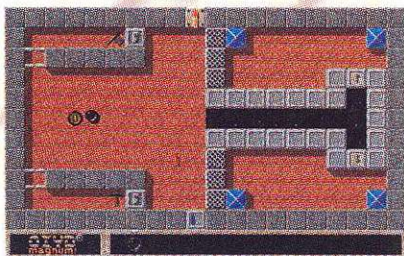
Besondere Merkmale

- auf Festplatte installierbar
- 100 Landschaften
- über 140 verschiedene Stein-, Objekt- und Flächentypen
- realistische Samplesounds
- Simulation physikalischer Effekte
- intuitive Maussteuerung
- u.v.m.



Systemvoraussetzungen

- IBM-PC oder kompatibel: ab 386 Prozessor, 256KB-VGA, Maus, 2MB RAM, ab MS-DOS 5.0, optional Soundblaster-oder Adlib-Karte.

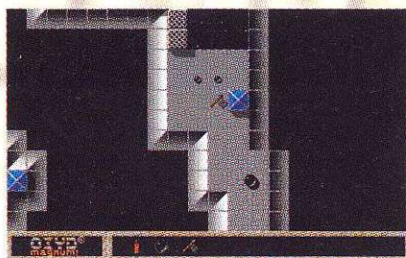


- Apple Macintosh™: Alle Modelle, Monochrom-oder Farbgraphik mit 16 Farben, 1MB RAM (2MB RAM bei Farbe), ab System 6.01
- Amiga: 1 MB RAM
- Atari mono: Modell ST, STE, TT oder Falcon, Monochrom-Monitor oder Atari Großbildschirm (nur bei TT), 1MB RAM
- Atari color: Modell ST, STE, TT oder Falcon, 1 MB RAM, Farbmonitor oder TV
- Atari TT/Falcon: Modell TT oder Falcon, 4 MB RAM, VGA-Monitor; bei Falcon auch TV

Diese Verpackung enthält eine Diskette und diese Broschüre zur Sofortbehandlung von Oxyd-bedingten Symptomen des Wahnsinns.



100 nouveaux paysages entièrement inconnus, bougrement, énigmatiques, exotiques, et, à tous les égards intensément captivants attendent impatiemment dans cet emballage tous les »accros« d'Oxyd!



Pour les novices, les Oxyd™ magnum! est la suite du jeu couronné Oxyd™, premier pas vers la dépendance. (Contient de l'Oxydin!).

Oxyd™ magnum! saura vous tenir en haleine pendant des semaines et poussera votre souris aux limites l'épuisement. Toute votre adresse sera réclamée ainsi qu'un esprit clair et une bonne mentalité d'explorateur. Une combinaison osée de nouveaux et infailibles éléments de jeu vous assure beaucoup de divertissement.

Quelques caractéristiques

- installable sur disque dur
- 100 paysages
- plus de 140 différents types de pierres, d'objets et de surfaces
- sons digitalisés réalistes
- simulation des effets physiques
- Pilotage intuitif de la souris
- Jeu contre la montre optionnel
- etc, etc...

Configurations minimales

- PC et compatibles: à partir du 386, 256 ko VGA, souris, 2 Mo ou +, MS-DOS 5.0 ou +, Cartes SoundBlaster et Adlib supportées.
- Apple Macintosh™. Tous modèles, 16 couleurs avec 2Mo ou monochrome avec 1 Mo, système 6.01 ou +
- Amiga: 1 Mo
- Atari color: ST/STE/TT/Falcon 030, écran couleur ou TV, 1 MO
- Atari mono: ST/STE/TT/Falcon 030, écran monochrome (ou grand écran mono TT), 1 Mo
- Atari TT/Falcon: TT/Falcon030, 4 MO, écran VGA (Falcon aussi sur TV)

Cet emballage contient une disquette et un manuel pour le traitement instantané des premiers symptômes de la foie d'Oxyd.



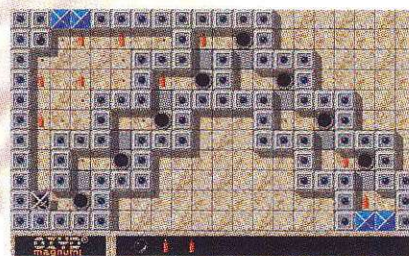
100 new and unknown, nerve racking, magically puzzling, exotic and unbelievably suspenseful Oxyd landscapes await the Oxyd addict.

For beginners Oxyd™ magnum! - the sequel of the award winning Oxyd™ - is the first step towards addiction. (Active substance: Oxydin!)

Oxyd™ magnum! will keep you on your toes for weeks and test your computer mouse to the limit of endurance. You will need excellent manual dexterity, a sharp mind and a desire to explore. New and traditional game elements combine to make Oxyd™ magnum! a refreshing gaming experience.

Special Features

- installs on your harddrive
- 100 landscapes
- over 140 different magic tokens, objects and surfaces
- realistic sound effects
- simulated physical effects
- intuitive mouse control
- and and and ...



System requirements

- IBM-PC or compatibles: 386 or above, 256KB-VGA, mouse, 2MB RAM, DOS 5.0 or above, Soundblaster or Adlib optional
- Apple Macintosh™: all models, monochrome or 16 colors, 1MB RAM (2MB RAM if using color), System 6.01 above
- Amiga: 1MB RAM
- Atari mono: ST, STE, TT or Falcon, monochrome monitor or Atari big screen monitor (TT only), 1MB RAM
- Atari color: ST, STE, TT or Falcon, 1 MB RAM, color monitor or TV
- Atari TT/Falcon: TT or Falcon, 4MB RAM, VAG-Monitor or Falcon & TV

This package includes a disk and this brochure for the treatment of Oxyd induced insanity.

