



anned by jebbedaia (alias mseitz)

Meinolf Schneider

Per.Oxyd[®]



densio werte
E D I T I O N S

COPYRIGHT This book and the software described in it are copyrighted, with all rights reserved. No part of this book may be loaned, translated into another language, reproduced in any way, photomechanically, magnetically, electronically, or other, without prior written permission of the publisher. The reproduction and dissemination of the Per.Oxyd® software is expressly permitted, provided that no alterations of the files on the disk are attempted. Contraventions shall be prosecuted. Through the lawful acquisition of this book, the owner thereof receives a license for playing the entire Per.Oxyd® game.

LIMITED WARRANTY The book and 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 Apple, Macintosh and Finder are registered trademarks of Apple Computer, Inc. Microsoft, Windows and MS-DOS are registered trademarks of Microsoft, Inc. IBM and IBM PC are registered trademarks of the International Business Machines, 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.

URheberRECHT Dieses Buch ist urheberrechtlich geschützt und darf ohne Zustimmung des Verlages weder foto-technisch, magnetisch, elektronisch noch sonst auf irgendeine Weise kopiert oder gegen Entgelt verliehen werden. Der Käufer erhält mit dem Erwerb des Buches eine Lizenz zur Nutzung der vollständigen Software Per.Oxyd®. Die vollständige Software darf beliebig kopiert und an Dritte weitergegeben werden. Veränderungen, Erweiterungen der Software oder Entfernen von Teilen der Software ist ausdrücklich untersagt. Zuwiderhandlungen werden strafrechtlich verfolgt.

HAFTUNGSausschluss Die Dongleware Verlags GmbH kann weder implizit noch explizit irgendeine Garantie für diese Anleitung und die darin beschriebene Software übernehmen, weder für Qualität, Leistung oder die Brauchbarkeit für einen bestimmten Zweck. Der Käufer übernimmt allein das Risiko von Qualität und Leistung. In keinem Fall kann die Dongleware Verlags GmbH für irgendwelche direkten oder indirekten Verluste oder andere Schäden haftbar gemacht werden, die sich aus dem Einsatz der Software oder der Anleitung ergeben, auch wenn von der Dongleware Verlags GmbH nicht ausdrücklich auf die Möglichkeit solcher Verluste hingewiesen wurde.

WAREnzeichen Apple, Macintosh und Finder sind eingetragene Warenzeichen der Firma Apple Computer, Inc. Windows und MS-DOS sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft, Inc. IBM und IBM-PC sind eingetragene Warenzeichen der International Business Machines, 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.

DROITS D'AUTEUR Ce livre est protégé par les droits d'auteurs. Sans autorisation expresse de l'éditeur, il est interdit de le copier en totalité ou en partie par des moyens photo-techniques, magnétiques, électroniques ou autres. La location est interdite. L'acheteur recevra avec l'achat du livre la licence d'utilisation du logiciel Per.Oxyd® dans sa totalité. Le logiciel lui-même peut être, dans sa totalité, copié et transmis à un tiers sans restriction. Modifications, ajouts ou enlèvements dans le logiciel sont expressément interdits. Tout contrevenant à ces règles fera l'objet de poursuites judiciaires.

LIMITES DE RESPONSABILITE Ni Dongleware Verlags GmbH, ni Application Systems ne peuvent ni implicitement ni explicitement garantir d'une quelconque manière ce manuel et le logiciel qui y sont décrits, qu'il s'agisse de la qualité, de la réalisation ou de l'utilisation à des fins données. L'utilisateur prend seul le risque de la qualité et de l'utilisation. En aucune manière Dongleware Verlags GmbH ou ASP ne peuvent être tenus responsables pour des pertes directes ou indirectes ou autres dommages, survenant par l'installation ou l'utilisation du logiciel, même si Dongleware Verlags GmbH a explicitement signalé la possibilité de telles pertes.

MARQUES DEPOSEES Apple, Macintosh et Finder sont des marques déposées de la société Apple Computer, 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. 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 déposée. 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.

Meinolf Schneider

Per.Oxyd[®]

english

Meinolf Schneider

Per.Oxyd®

A Research Report by Dr. Mausklick.



1400ml e Per.Oxyd®

(International Edition) ISBN 3-928278-22-3

1. Edition, August 1995 ©1995 by Dongleware Verlags GmbH, Neckargemünd, Germany
Illustrations: Axel Muhr, Heidelberg, Germany
Cover Design: Meinolf Schneider, Andreas Müller
Print: Druckerei Ph. Reinheimer, Darmstadt, Germany

IBM-PC and Apple Macintosh compatible disks with this game are available from shareware libraries, online services and retail locations world-wide. To order the disk directly from Dongleware please send US \$ 6.95 by check or international money order to:

Dongleware Publishing, Inc.
P.O. Box 5778 Napa, CA 94581, USA

1-707-258-1700 phone & fax 1-800-228-OXYD to order

In the event that you encounter any difficulties installing or playing Per.Oxyd® please ask about the latest program version. If you did not purchase this book directly from Dongleware Publishing, please register in writing. You will then be eligible for technical support. Dongleware Publishing will also keep you informed about new releases.

*Double-blind experiment at the Heidelberg University Eye Clinic, 1995. Supervised by Junior Nurse Erwina Schustermann.

english

Contents

1.0.0	<i>Preparing for the Expedition</i>	7
1.1.0	<i>Apple Macintosh™</i>	7
1.2.0	<i>IBM-PC</i>	7
1.3.0	<i>First Steps</i>	7
2.0.0	<i>Expedition Report</i>	8
2.1.0	<i>Your Mission</i>	8
2.2.0	<i>Meditation Landscapes</i>	9
2.3.0	<i>Collecting Objects</i>	9
2.4.0	<i>Secret Key Numbers</i>	9
2.5.0	<i>Link-Landscapes</i>	9
2.5.7	<i>Establishing a Link</i>	
2.5.2	<i>Serial Interface</i>	9
2.5.3	<i>Telephone Modem</i>	10
2.5.4	<i>AppleTalk™</i>	10
2.5.5	<i>Starting the Link-game</i>	10
2.5.6	<i>Desynchronization</i>	10
3.0.0	<i>Research Report</i>	11
3.1.0	<i>Pieces</i>	11
3.2.0	<i>Surfaces</i>	16
3.3.0	<i>Objects</i>	17
4.0.0	<i>Expedition Journal</i>	19
4.7.0	<i>Landscapes 1-100</i>	19
4.2.0	<i>Link-Landscapes 1-100</i>	25
5.0.0	<i>Emergency Services</i>	29
<i>Appendix A: Tables, Map and Illustrations</i>		63
<i>Appendix B: Useful Magic Formulas</i>		65

english

1.0.0 Preparing for the Expedition

1.1.0 Apple Macintosh™

The Apple Macintosh™ version of the program may be available in compressed or expanded format on your diskette. The compressed version is shipped with a Per.Oxyd™ Installer program. When you start the Per.Oxyd™ Installer, a dialog box will appear, asking you to select a destination folder for the game. Select a folder on your harddrive and press the EXTRACT button to install the program on your drive. The expanded version is shipped in a folder named Per.Oxyd™. Simply copy this folder to your harddrive to install the program.

Take a double-click on the file Per.Oxyd™ to start the program.

1.2.0 IBM-PC

Per.Oxyd® may be run from DOS or Windows™. The Windows™ version should only be used on fast processors or on computers with a Soundblaster™ card, since sound output via internal speaker might slow down the game on these machines.

To play Per.Oxyd® from DOS, please first run the INSTALL.EXE from disk in order to install the game on your harddrive. Then start the game using the (batch) PEROXYD command.

To play Per.Oxyd® from Windows™, please start WINSETUP from within the file manager. This will allow you to install the game on your harddrive and create a new program icon. To run the game from your desktop, click on the icon.

1.3.0 First Steps

When you start the program, the title page will appear. Point the magic wand at any one of the screen buttons and its function will be explained automatically. In addition to these buttons you will find several other functions on this title screen. Pointing at the marble in the centre of the screen will give you game statistics. A description of keyboard commands can be found by clicking on the Per.Oxyd® logo.

If you want to begin playing rightaway, press the upper right-hand screen button or F1 (§1), press [he mouse button to move past the next two screens and you're in the firstPer.Oxyd® landscape!



2.0.0 Expedition Report

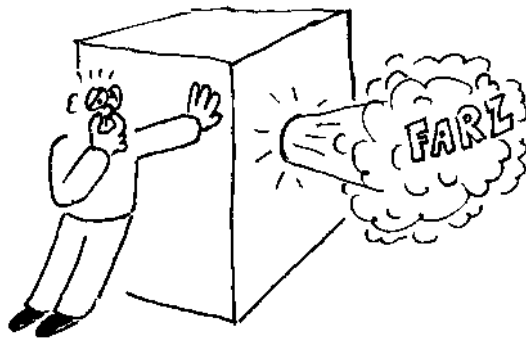
Many processor cycles ago the mysterious world of Oxyd® was threatened by suffocation. The life-supporting Oxyds had closed up and, without oxygen, the Oxyd® world faced a horrible decay. At the time, compassionate people around the world accepted the challenge and worked toward eliminating the threat. As you see, they were successful.

The Oxyd® environment survived and its inhabitants evolved. Many new creatures now inhabit the planet, most of which have not yet been studied in detail. Many of the older species we encountered during the previous Oxyd® expedition have since adapted their skills and behaviour.

Incidentally, the cause of the oxygen crisis has been discovered: Dr. Mausclick recently identified a variation of the well known pulser species. Under normal circumstances, these creatures are indistinguishable from the typical pulser. They do, however, have a tendency to emit unpleasant odors. The Oxyds do not deal well with this intolerable stench, they close up in order to avoid it.

It is not known how the Stinkers multiply so rapidly. Some scientists do consider a possible connection with the use of illegally copied software. This relationship has not been fully documented to date, but it is definitely a problem caused by humans.

History is about to repeat itself. Stinkers have been multiplying exponentially and the Oxyds have closed up to protect themselves! Once again, immediate action is called for to save the delicate world inside the computer from certain annihilation.



2.1.0 Your Mission

In the shape of a small black marble, you will roll through a multitude of Per.Oxyd® landscapes and explore the many lifeforms encountered there. Your mission is to find all the Oxyds in a particular landscape and open them up again. Two each of these Oxyds carry the same symbol. When they are touched in sequence they will remain open and emit oxygen again. The Oxyds are spread out over a vast area and you will have to use your sharp mind to even get to them. Every Object, every playing piece has unique features and they interact with each other in complex ways. You'll need courage and skill to succeed on your exploratory mission.

The path from one landscape to the next will only be accessible after you have found and released all the Oxyds hidden there. The Oxyd® world consists of 200 different landscapes. Saving the world is a long and very rewarding journey.

Another important aspect of your trip will be to help limit the spread of Stinkers. When you encounter them in the course of the mission you should use a photon beam, dynamite, bombs, a hammer or any other means to remove them. Your action will help eliminate this threat in the future!

2.2.0 Meditation Landscapes

After you have re-established the oxygen supply in nine consecutive landscapes you will encounter one of the nerve-racking meditation landscape. The idea is that you drop little blue marbles into the pockets provided there. What makes this a very difficult exercise is that all marbles react to your mouse actions simultaneously.

Careful and coordinated mouse movements are the only way to solve this. Frantic movements are likely to smash one of the marbles or push it off the edge of the playing area. When all blue marbles are resting calmly in their individual pockets the next landscape will appear.

2.3.0 Collecting Objects

Objects scattered across the landscape may be picked up by rolling over them with the marble. Any items you are carrying with you will be displayed in the lower margin of the screen. You may transport up to 13 objects. The right mouse button allows you to sort the items carried in inventory. The item in the left-most position in inventory may be used or dropped at the current position of the marble by pressing the left mouse button. If there already is an object on the ground you may not drop another one in the same position. You may avoid picking up an object by pressing the right or left mouse button as you roll over it.

Since the Macintosh mouse only has one button, sorting items in inventory is done with the TAB key.

2.4.0 Secret Key Numbers

Before you enter a new landscape you should make a note of the secret key number provided for it. The number will allow you to interrupt a gaming session and to later resume the game at the last landscape you were in.

2.5.0 Link-Landscapes

Of the 200 landscapes, 100 are designed to be played in two-player mode. This is called a Link-game and you need to connect two computers to play it. You may link two computers via serial interface, using a direct cable link or telephone modem. Macintosh™ computers may also be linked via AppleTalk™.

2.5.1 Establishing a Link

Before you can start a linked game you need to establish a connection between the two computers. You can check this very easily by sending typed messages to the other player. Anything you type should be displayed in the lower margin of your own and your friend's screen if the connection has been set up correctly.

2.5.2 Serial Interface

The baud rate of the serial interface can be changed by pressing the phone shaped screen button in the title menu. The standard setting is 2400 baud. Higher baud rates are not necessary because very little data is actually exchanged between the computers. If the linked game is noticeably slower than the single-player game this is due to a bad connection. This may happen when a telephone modem connection is used. Numerous telephone switches may be involved in getting the signal across. While this is not a problem in the normal use of the phone, the connection may not be good enough to transfer data between the computers quickly enough and to display the 60 frames per second. Increasing the baudrate will not help! This may sound paradox, but it's as if one were trying to increase the speed of sound simply by speaking faster!

On IBM-PC and compatible computers the COM2 interface is used if the mouse is installed at COM1. If the mouse is not installed at COM1 then COM1 is used to link the computers. Other interfaces are not supported in linked game mode. The interface will be activated when the Link-game button is pressed for the first time. You can tell that it is active, if the text on the button turns black. Two PC may also be linked using a null modem cable available at retail locations.

Apple Macintosh™ computers use the modempport to establish a link. You may use a standard printer cable to connect the ports.

2.5.3 Telephone Modem

To play Per.Oxyd® over the phone you must first establish a phone connection. All keyboard entries are sent to the serial port and to a modem installed there. The modem user-manual will tell you which commands need to be typed to begin dialing and to establish a connection. Hayes-compatible modems accept "atz"+RETURN as the reset command. Then "atdp"+a phone number or "atdt"+a phone number begin dialing.

2.5.4 AppleTalk™

Using Apple Macintosh™ computers, you may establish a link via modem or AppleTalk™. AppleTalk™ must be activated using the apple menu in the finder, before you start Per.Oxyd®.

Now, if you select the phone symbol on the Per.Oxyd® title screen you will be given a choice of interfaces to work with: The serial interface (modem port) or AppleTalk™. If you select AppleTalk™ you will be asked to enter your name to identify yourself in the AppleTalk™ network. This name will be transmitted to all other computers currently playing Per.Oxyd®. Then you will receive a list of available players on the net and you may select one. In the event that nobody is available to play with you when you log on, you might wait until an eligible player listing appears on your screen. When a successful connection is established, the players can communicate with typed messages. The lower right-hand screen button allows you to return to the title screen to start the linked game.

When you are playing on a very active network the game may slow down significantly. The serial port link is the better choice because it ensures faster action.

2.5.5 Starting the Link-game

If keyboard communication between the linked computers works, you may start the Link-game using the F2 (¶2) key or the relevant title screen button. It is important that only one of the two players start the game this way. Otherwise, there may be communication problems and you may have to press the ESC key (or (¶.)) to return to the title screen and try again. The player who started the linked game will receive the black marble, the other player controls the white one. It is important to remember that the player with the black marble is also the keeper of the secret key numbers! The code-keeper can not be changed at a later time.

2.5.6 Desynchronization

A transmission error or similar event may cause the linked computers to be out of synchronization, each simulating a different world. The game goes on, but the marble positions are not recorded correctly on the two machines. Playing over the telephone one would hardly notice this problem. Per.Oxyd® checks the marble position periodically and reports DESYNCHRONIZATION if there are any discrepancies. In this case simply exit the current landscape using the Shift+ESC keys (or Shift+¶(.)) and start again.

3.0.0 Research Report

In the past six years we have compiled a thorough report on the lifeforms encountered in the Oxyd® environment, their skills and behaviour. However, the abundance of creatures is such that a complete study will take many more years to complete.

However, the interested traveller will find a wealth of useful information. We encourage you to study this guide in the event that you are stranded in a remote area of the Oxyd® world. At times it may seem as if there is no way to progress in a certain landscape and you are well advised to read the many landscape descriptions which follow.

Oxyd® scientist differentiate three major groups: Pieces, surfaces and objects.

3.1.0 Pieces

The pieces are the most diverse life forms in the Oxyd® world. They are differentiated by flight and motion. Hoverpieces are different from solid ones in that figures may move underneath them.



White and Black Hover Pieces

White and black hover pieces will only let the white or the black marble pass underneath them, as indicated by the color of the piece. The other marble may not pass.



Yin-Yang Pieces

Yin-Yang pieces will transform into white or black hover pieces when touched. Touch them with the magic wand, the paint brush or the white marble and they will turn into a black hover piece. Otherwise, if touched by the black marble, the Yin-Yang pieces will turn into a white hover piece.



One-way Symbols

One-way symbols are a special kind of hover piece: They always block the marble's movement against the direction of the arrow. It is important to know that these pieces may be passed under in any of the other three directions! One-way symbols with white arrows allow access to the white marble, (those with black arrows are for the black marble only). There may be switches in the area, allowing you to change the direction of the arrow.



Movable Pieces

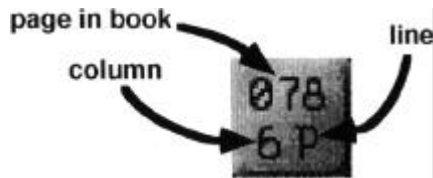
Some pieces may be moved by giving them a good whack with the marble, sometimes brute force may even be required. Be careful! If you push a piece over an object, the object may be damaged or activated. Bombs and seeds will be activated for example, boulder-gates open up, coins increase their value, mounds and depressions are levelled. Pieces also react differently on various surfaces. It is known that wooden pieces pushed over a chasm will form a bridge and open a previously inaccessible passage. Other pieces fall into the same abyss and are destroyed. Wooden pieces pushed across an icy surface will slide until they bump into another piece or into a wall segment.



Magic Pieces

These are found beyond the tenth landscape and they have a tendency to block important access routes. Unless there is a way around them, you will have to consult Appendix B of this book and use one of the magic formulas to eliminate them.

Here is how to use the magic formulas: The magic pieces tell you exactly which formula works best in their destruction. If you come upon a magic piece in the course of the game you'll notice the writing on it. The top-most number on the magic piece will tell you which page of the Per.Oxyd® book to turn to for a solution. The second code on the magic piece tells you which column and line to look up on that page of the book. That's where you find the three-digit formula. Type the letters or numbers on your keyboard and, if they are correct, the magic piece disappears!



Using the formulas correctly not only removes a magic piece, it will reduce the entire population of them to a point where they should be encountered less and less frequently.



Switches and Trigger Plates

The neural network inside the Oxyd® world has only recently been discovered. It is an invisible underground network dedicated to data transmission between pieces and objects. Visitors to the Oxyd® world may notice switches and trigger plates as the only visible parts of the network. Switches and trigger plates are almost always connected to pieces and objects in the vicinity. When the marble throws a switch, a door or hole in the area may open, for example.



Oscillators

Oscillators are related to the switches. They transmit information at regular intervals and independent of any possible interactions with a figure.



Bombs

The only way to pick up bombs is to touch one of these bomb dispensers. The piece can be eliminated by detonating a bomb directly adjacent to it. At times there is an additional bomb directly underneath the dispenser in which case the floor tile it stands on is destroyed by the detonation as well, and neighbouring bombs will go up in the blast. There is no way to determine this ahead of time, only the ensuing series of explosions will show what was underneath a dispenser.



Pipes and Drop-boxes

Using pipe-lines and drop-boxes you may transport an object to a position the marble cannot otherwise reach. By touching the drop-box with the marble, the item in the left-most inventory position is placed at the end of the existing pipe-line. To build a pipe-line, simply throw all the required pipe pieces into the drop-box in the correct sequence. The drop-box will only accept another piece of pipe or an object, as long as an empty floor tile remains at the end of the pipe-line.



Shoguns

Shogun pieces have been around for a long time. When these pieces are pushed over a blinking shogun point they cause several changes to the surrounding landscape. Stackable shoguns are a recent variant of the Oxyd®-evolution. Their unique feature is that they can be stacked on one spot. Shoguns with small holes in them may be pushed underneath those with large holes. Changes in the landscape now only happen when three shoguns are placed over a large blinking shogun point or when a small shogun is pushed onto a small blinking shogun point.



Boulders

Boulders are very aggressive pieces which move in one direction until they drop off a ledge or are stopped by another piece. Keep your distance to avoid being crushed by them. They are useful pieces: Notice how they change (!) some of the other pieces or even remove them. They can detonate stinkers and cracked pieces, open or close boulder-gates.



Pulsers

Pulsers help moving pieces around from a distance. When a pulser is touched by the marble or a boulder, the impulse travels down a row of adjacent pulsers and pushes away any movable pieces. It is important to know that even turnstiles may be moved by pulsers.



Rotators

One of our researchers (Schultheis 1994) recently discovered a completely new species: Rotators come in two varieties, right-rotating and left-rotating. They have a tendency to push vertically and horizontally adjacent movable pieces away in the direction of the rotation. Adjacent boulders are turned back immediately! Another spectacular discovery is an object with which the rotatory direction may be reversed! Regrettably, nobody has been able to photograph the object to date.



Turnstiles

Turnstiles are communal living arrangements of highly specialized puzzle pieces. They may be moved in a way similar to what we humans call turnstiles. Because they evolved from puzzle pieces they have retained many of their attributes. The pieces around the central axis act like other movable pieces, they may crush or change objects. In addition, turnstiles are part of the neural network. When they are turned, messages may be transmitted to other turnstiles in the landscape and they are seemingly connected by drivebelts. When you are traveling with a friend be sure that you are never in the same turnstile together when it turns!



Swappers

Swappers are very useful pieces in that they may be pushed against another piece to trade places with it.



Spitters

Very interesting pieces! Whenever they are touched they will take an extra marble from the player's inventory and spit it in the air. Speed and direction of the spitball depend on the marble's angle and the force of impact against the spitter. On impact, the spitball wreaks havoc! In many circumstances this is the only way to knock down a barrier.



Thieves

Thieves are most treacherous pieces! When they are touched, an object from the player's inventory is stolen. When a protective umbrella is used the theft can be avoided. There is time to activate the umbrella because the thief will have to emerge from the piece fully in preparation for the crime.



Electrical Fields

Touching this piece will charge the marble negatively or positively. As long as there is no other figure nearby, the effect is not noticeable. However, two marbles of opposite charge will attract each other vigorously! This may have disastrous consequences in some situation and at times it is very useful, especially when crossing a chasm across a narrow bridge. Two marbles with the same electrical charge will repel each other; very useful when you are being pursued.



Puzzles

These pieces are among the most complex and fascinating in the Oxyd® world. Evolution has had an effect on them since the last oxygen crisis. When they are hit hard enough, some of the puzzle pieces now move. More importantly, they may be moved in whole groups of interconnected pieces, rather than individually. Single pieces may be pushed against others, in which case they become connected! Amazingly enough, these groups of puzzles may be pushed across water or chasms. They will only fall into the abyss if all of the pieces of the group are pushed into it!

When touched by light or by a magic wand the puzzle pieces now move in the direction the light is pointing, changing their position with other pieces in the line. This is a function many experienced Oxyd® players will remember from a previous expedition. In this case, once the puzzle is solved, it will detonate when touched again. The puzzle must be completely self-contained, with no open-ended pieces pointing away from the pipe systems.



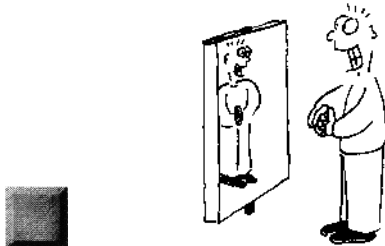
Lasers

Photon-emitting pieces are very dangerous to play with. In many cases you will find a switch nearby that turns the laser on and off. Step into a photon beam and you are done for. Sometimes, the only way to cross a laser beam is to jump it. If you don't have a spring with you and you can't turn the laser off with a switch, you may try to redirect the beam with a mirror. We have noticed that some objects and pieces react strangely when hit by photon radiation (LASER CLASS A). However, very few of these effects have been documented to date. It is known that single coins are converted to protective umbrellas, double coins turn into hammers, bananas into apples and extra marbles are turned into sunglasses.



Mirrors

There are many known variants of the mirror species. Mirrors have in common that they refract photon rays, although they differ in how this is achieved. The first differentiation is the type of frame a mirror is set in: Frames with rivets at all four corners are bolted to the ground permanently, others may be moved. It is important that you learn to accurately predict the spread of photon radiation before you turn on a laser. Here is how you do it: The color of the mirror tells you how the laser beam will be refracted. Solid brown mirrors reflect the beam completely. Blue mirrors are semi-transparent, reflecting a portion of the beam and allowing some of it to pass straight through. When a laser beam hits a mirror along its side the beam will be absorbed completely. Triangular shaped prisms are more difficult to figure out. When a laser beam hits the flat side of the prism it is reflected in the opposite direction. Make sure you take this reflection into account when you analyse the path of the beam! When the laser hits the side of the prism it is reflected at a 90 degree angle. Hitting the pointed side of the prism splits the beam, with a part of it refracting 90 degrees left and the other part 90 degrees right.



Light-Bombs

Light-Bombs detonate when hit by photon radiation.



Flashes

This piece transmits an impuls from the white to the black marble and vice versa. It's as if the other marble had received a direct collision from its partner. Direction and force of the impact are transmitted exactly.



Sliding Doors

Sliding doors exist in vertical and horizontal orientation. Figures may pass sliding doors only when these are open. Switches in the immediate vicinity of sliding doors may be used to open them.



Boulder-gates

Boulder-gates are formed by a retractable piece. They differ from regular sliding doors in that a piece may be pushed through them. Switches and triggers may be available in the immediate vicinity of the gate, in order to open it. The peculiarity of these gates is that they will also open or close in front of approaching boulders.

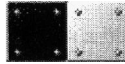


Rubber Bands

This very exotic piece catches its victim with rubber bands upon contact. The only escape is to touch another rubber band piece or a scissors piece nearby. If you are carrying a magic wand in your inventory you may even move this piece.

3.2.0 Surfaces

Surface areas determine the friction and velocity of a piece moving across them.



White and Black Floor Tiles

In the Link-game, black and white ground tiles have a special function: A piece on the black tiles may be moved by the player with the black marble and a piece on the white tiles is controlled by the player with the white marble. When you are playing with meditation marbles this may become very confusing as players vie for control of the marbles on black or white tiles.



Negative Floor Tiles

Negative floor tiles have a tendency of reversing the mouse control. You may recognize them by their unique white coloring. To counter this difficulty, either turn the mouse around in your hand as well, or try not to accelerate the marble while it crosses one of these tiles.



Swamps

Marbles will sink in the swamps. There are three safe ways to cross swamps: Use a protective umbrella, move quickly or use a spring to keep bouncing out of the swamp.



Starscapes

Marble will be out of control as they travel through space. The only exception are flashes, with which you may transmit an impuls to a marble in space.



Water Surfaces

Marbles sink in water unless they are using a protective umbrella. Wooden pieces and other moveable objects sink as well, but the wooden ones will form a jetty for you to walk on. Boulders walk on water.

3.3.0 Objects

Objects are located below figures and above the surface. Most objects may be picked up by rolling over them with the marble. Some objects may be firmly attached to the ground.

Magic Wands



Magic wands are the most amazing objects in the Oxyd® world. They may be used to transform other pieces. If you are lucky enough to find a magic wand you should remember to carry it in the left-most position in inventory, ready to do its tricks. You may force boulders to reverse direction of travel or make some other pieces transparent. When hit by photon radiation, magic wands will burn up!

Pencils



The Oxyds are very valuable pieces. Some of them are even locked up in a safe. This safe consists of a sliding door and several turning knobs. Appendix A of the Per.Oxyd® book has a sketch which will help you break the lock. You'll also need the pencils to do it...

Stoppers



These graceful pieces are made from solid iron and they are perfect for stopping all kinds of moving pieces. Stoppers are extremely valuable in boulder infested areas, being the only apparent means of arresting their movement. Be careful when you pick up a stopper, you might set off very dangerous avalanches! To cross a floor tile with a stopper on it safely, keep the mouse button pressed to avoid picking up the object.

Flags



There are two kinds of flags, with a little black or a white marble at the end of the flag pole. Placing the flag allows you to select a new starting position for the black or the white marble in the event that it is destroyed.

Bags



Bags allow you to carry more than the 13 objects normally allowed in inventory. Bagged objects thrown into a drop-box will be transported to the end of the pipe-line, but they will not be activated when they get there! (This is a safe way to transport dynamite.)

Bombs



Two types of bombs have been identified to date: Black and white bombs. When black bombs are detonated, the floor tile underneath them is destroyed in the blast. White bombs are stronger, they also destroy the horizontally and vertically adjacent floor tiles. Bombs are triggered by dynamite. Please be careful when playing with bombs, they will trigger a chain reaction of bombs located on horizontally and vertically adjacent tiles. Incidentally, the only way to blow up a bomb dispenser is with a bomb.



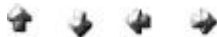
Bananas and Apples

Apples make the marble invisible so that you may escape detection by killer-discs. An invisible marble may move through glass. Important nutritional information: Marbles are allergic to bananas! (You may transform bananas into apples by applying photon radiation.)



Dynamite

Sticks of dynamite trigger explosions when they are dropped next to a bomb. You may also dynamite cracked floor tiles and walls. The blast from a dynamite-stick will affect all eight surrounding tiles. The tile where the stick was dropped will be cratered afterwards.



Pullers

Pullers allow you to extract a piece which normally could only be pushed around. Simply drop the puller in front of a piece and move away quickly to avoid being crushed!



Seeds

When dropped on the ground, seeds will grow new pieces instantly. The growth process is so powerful that even hover pieces are destroyed when a seed is dropped underneath them.



Yin-Yang Coins

These objects are available automatically when Link-landscapes are played in single-player mode. By using this object you may switch mouse control from the white to the black marble and back.



Springs

Springs are great for jumping water areas, chasms or killer-discs. There are two different types of springs: Long springs may be used for repeated leaps, but short springs are dropped at the moment of lift-off, so that only one jump is possible with them.



Holes

Underground tunnels are found throughout the Oxyd® environment. Access holes allow you to use the tunnels to travel from one area to another very quickly. You will have to experiment with different starting positions, to find out how the holes are connected with each other. In most cases, there are direct connection, but multiple connections have been encountered. By covering up a known exit hole with a moveable piece you may discover another existing exit.



Vortex

A vortex acts like a hole, except that it strongly attracts the marble. Be careful!

4.0.0 Expedition Journal

This journal covers an expedition through the Per.Oxyd® landscapes dating back to the year 1995. I he expedition covered the difficult route of the many single-player landscapes, all the way to the 100th Link-landscape. We have included all the important events and experiences we encountered throughout this exciting journey of many weeks. We thought they might be of use to future travelers.

4.1.0 Landscapes 1-100

Landscape 1-6: Uneventful.

Landscape 7: First, hit the center shogun from below, then from the left side. Then hit it from the right, against the upper right-hand shogun and move the upper right-hand turnstile into a vertical position. Move the shogun with the large hole away and push the shogun with the little hole out to the right of the stack at left of the right-most turnstile. Now two shoguns with little holes in them should be freely accessible. These are the only shoguns you'll need, and they'll have to be pushed onto the blinking points. Do the same with the stacked pieces in the other corners.

Landscape 8-10: Uneventful.

Landscape 11: Remain stationary on the cross for one minute. If a message appears upon leaving the cross, a piece on the left side will become penetrable. Pick up the spring and jump to where the coins can be collected. When you're in the horizontal corridor, move the marble toward the right quickly and in a straight line, to overcome the magnets. Finally, drop the coins into the slot to open the last Oxyd.

Landscape 12: The puzzle pieces should only be pushed from the outside, otherwise you'll get crushed underneath a piece. If you are pushing from a position below a puzzle piece, make sure there is enough safe area available underneath hover pieces.

Landscape 13: Before you do anything else, blow up the stinker with the dynamite-stick found underneath the wooden piece.

Landscape 14: There's a magic wand underneath the puzzle piece in the center. Push it to the left twice, then up twice. You may then use the wand to blow up the puzzle-block in the lower area. Push the other puzzle piece to the right twice, then down twice and blow it up. With the other puzzle pieces you need to form a "U" shape turned on its left side (use the wand on occasion) and then detonate it. In the right-hand room, form an object that looks like a mirrored lower case "r".

Landscape 15: Uneventful.

Landscape 16: To open the Oxyds you need to hit them with a laser. Visualize how the light will travel before you spend the money to turn the laser on. Also take a look at the research report on mirrors.

Landscape 17: The turnstiles must be turned towards eachother so that the laser beam can open the Oxyds. If you experience any difficulties with this level please try it in easy game mode first!

Landscape 18: Uneventful.

Landscape 19: Roll the marble across the trigger plates in the upper area as fast as possible, because the rear-most plate will close the door again. In the area with the key you'll need to pick up a spoon first, then pick up the key. Put the spoon down again immediately! This destroys the marble, but you will keep the key.

Landscape 20-21: Uneventful.

Landscape 22: Don't remove the magic brick in the first room. In the second room, hit the switch four times to get to the paint brush. In the third room you'll find a penetrable wall section, fourth from the bottom on the right-hand side. In the fourth room you'll find a hammer underneath the pieces to the left of the cracked tiles. Hit the white pieces with the laser and then remove them with the hammer. Hit the stinker with photon radiation before you open the Oxyd. In the room with the many white pieces, the top right-hand ones are penetrable so that you can reach the Oxyds after the corridor to the top has been cleared with the laser and hammer.

Landscape 23: Follow the black line on the map in Appendix A of this book. Make sure that you remain stationary for approximately 25 seconds on the trigger plates marked there - not less and not much longer. If you stray from the proper path you may have to restart the landscape and try again!

Landscape 24: Move the shogun up to the other shogun and then push it left twice. Push the upper wooden piece down, across the stacked shoguns and into the water. Move the single shogun off the blinking point from above. The wooden piece in the lower left-hand area needs to be pushed left four times, into the water. The first Oxyd can now be reached. Push both shoguns onto the blinking point, the one with the large hole first, then the one with the medium sized hole. Move the wooden piece down to the level of the blinking point and to the right three times. Push the upper right-hand shogun to the left until you can push it down three spaces to the blinking point. The door opens! The lower right-hand wooden piece needs to be moved right twice, down three times and right once, into the water. Push one shogun up, the other to the left. Push the left-hand shogun up. Place the shogun with the large hole onto the blinking point then push the other two shoguns left, through the landscape and up, onto the light. The second door opens!

Landscape 25: Use the magic wand to cut pieces from the block of puzzle pieces, to complete and detonate the puzzles in the other rooms. The puzzle piece facing left and down is needed in the upper left-hand room. The piece facing up and right and the horizontal piece are needed in the lower left-hand room. You'll have a crossed piece left over and this is needed in the central room. In the central room you'll find an extra corner piece which will be needed in the right-hand room.

Landscape 26: One of the Oxyds must not be opened until the very end. • Use the screwdriver to change the rotatory direction. • Three rotators should be positioned against the wall near the Oxyds. They may be needed to remove a boulder from this wall. The other two rotators are used to redirect the boulder.

Landscape 27: Move quickly!!

Landscape 28: You'll need the umbrella, the hammer and the dynamite-stick. Get two bombs from the first dispensers and place one of them next to the third dispenser from the top. Drop a dynamite-stick to the left of the bomb and move to safety! After the bomb dispenser has blown up, run toward the lower right-hand area. Remove the cracked pieces with your hammer. At the left end of the horizontal corridor, destroy a floor tile with a bomb and dynamite-stick. Approaching boulders will fall into this hole. The remaining cracked pieces can be removed with the hammer, then activate the protective umbrella and let the next boulder roll over you.

Landscape 29-30: Uneventful.

Landscape 31: Push the wooden piece in the lower left-hand area to the right. The wooden piece below the single boulder moves right and then up. The wooden piece above it moves left. To gain access to the upper right-hand Oxyd, push a wooden piece into the lower area to stop the boulders there. Place a wooden piece in a position three spaces to the right of the magic brick and loosen the row of boulders above it. The wooden piece to the left of the dynamite-stick moves right and the wooden piece to the right of the protective umbrella moves left. The last Oxyd is opened by removing the magic brick.

Landscape 32: When the electric horse arrives, jump it!!! The electric horse will carry the marble safely across the water and to all important areas in the landscape.

Landscape 33: The upper wooden piece moves two spaces to the right. The lower wooden piece moves four spaces up, then down one space and into the chasm. Push the upper wooden piece down and then right, into the chasm. A magic wand can be found under the lower left-hand wooden piece. Pick it up and touch the pieces at the right-hand margin. Use the apples and roll the marble through the middle part of the wall!

Landscape 34: The spring cannot be reached. The twin puzzle-block needs to be pushed into the water.

Landscape 35: If the puzzle is solved you lose the game! Notice the reaction of the puzzle pieces in conjunction with the magic wand! (refer to the research report on the puzzle pieces!). Some puzzle-blocks need to be cut out of the larger puzzle and pushed into the water.

Landscape 36: The upper left-hand Oxyd is opened last, that's where the killer-disc is. To fool the killer-disc, turn the upper turnstile so that one wing of it points left, another down and the third to the right. The killer-disc may then move horizontally to the left and leave the room where the last Oxyd is.

Landscape 37: A total of five wooden pieces need to be pushed into the chasm at the top. Only the first room of the landscape is relevant to the solution. Place wooden pieces on all the trigger plates except the one in the center right-

hand area. From the lower left-hand area, get the two lower wooden pieces and move them up and right, to push them into the chasm at the top (Don't touch the right-hand trigger plate when you do this!). Place the lower right-hand wooden piece onto the center right-hand trigger plate and push the opposite wooden piece down. Exit through the boulder-gate at the top by pushing the wooden piece off the trigger plate, two spaces to the left and then to the right. Push the right-hand wooden piece off the trigger plate and back onto it immediately. The wooden piece in the top left-hand area cannot be used any longer. On the left side of the landscape you'll need an additional wooden piece to push one up, through the boulder-gate. In the top center between the two Oxyds, you'll need a wooden piece in front of the left-hand Oxyd to bridge the chasm. Then another wooden piece next to it so that a third piece can be pushed across the new ground tiles to reach the Oxyd left of the center.

Landscape 38: The white tiles reverse the mouse direction! • Here's the trick: Turn your mouse around when moving on the white tiles. When you're moving on the checkerboard pattern, keep the mouse in its normal position and try to accelerate the marble only when it's on the black tiles!

Landscape 39: Put a stopper on the trigger plates!

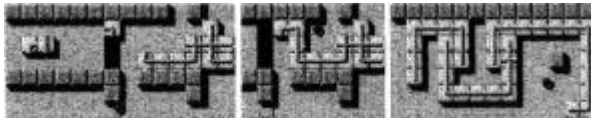
Landscape 40: Uneventful.

Landscape 41: Using the moveable mirror and the laser, illuminate the pieces above the turnstiles, before you enter this area from above. Once they have been hit by photon radiation, the pieces can be removed with a hammer. Hit the dynamite from above, but first pick up the coin.

Landscape 42: Note the function of the electrical pieces (see the research report).

Landscape 43: Position all shoguns on the blinking points to release the electric horse and cross the water with it. Then throw pipe pieces into the drop-box to lay a pipe-line to the lower island. Now throw the flag into the drop-box. Kill the marble (go into the water or embrace the killer-disc). The switches on the island need to be positioned so that the magnets are turned on and the marble is held back from the water edge. The doors open automatically when the marble stands in front of them!

Landscape 44: A long pole needs to be built using the puzzle pieces. Using the pole, you can push the block on the right-hand side of the chasm further to the right. The pole should have a kind of hook at the left end of it to pull the block back to the left again. In the second room, push the left-hand U-shape away to the left. Before moving the other U-shapes, push the dual puzzle-block from the right-hand U-shape out, toward the left. This is to avoid docking with the left-hand U-shape and blocking access.



Landscape 45: The upper right-hand Oxyd must be opened last. The puzzle-block in front of it must not be moved left initially, where it would block an important access route.

Landscape 46: The left-hand swapper in the middle row hides a hammer. Use it to smash all the cracked pieces. The ring of puzzle pieces needs to be pushed down so that a swapper can be used to cut out a rod. Using the rod, you can move the single puzzle piece in the upper part of the landscape.

Landscape 47: Uneventful.

Landscape 48: Push the wooden piece up and left (it works!) and put a rotator against it from below, so that it can be pushed into the water. Use the spitter to blow up the cracked piece. The stinkers in this landscape cannot be removed, must make sure you don't touch them.

Landscape 49: Only the first room is relevant to the solution. The center rod of puzzle pieces needs to be pushed right, onto the trigger plate. To avoid docking it with the vertical puzzle pieces, these need to be extracted first. Push the uppermost rod to the left and connect it with the endpiece located below the Oxyd. The laser will blow it up as soon as the marble steps on the trigger plate. The curved puzzle piece (pointing up and left) needs to be moved below the vertical puzzle piece, the endpiece attaches to the left of it. Now attach the uppermost vertical puzzle piece and pull out the entire block from below.

Landscape 50: Uneventful.

Landscape 51: When you are collecting the pencils, numbers will be shown which help you break the lock of the safe. Enter these numbers in Appendix A of this book. Connect the circles with the right numbers by drawing lines which will show you how to set the switches on the lock. • The boulder in the upper right-hand room of the landscape needs to be able to move left, all the way into the room with the safe. This will allow you to get to the pencil. You'll also need to push the wooden pieces and the puzzle-blocks against the upper and lower walls of the room in the middle.

Landscape 52: Uneventful.

Landscape 53: You can reach the hammer from the right-hand side! Push the wooden piece on the very right-hand side up two spaces, into the chasm. Move under the left-hand one-way symbol, push the wooden piece right until it reaches the left-hand one-way symbol and then push it into the chasm. The leftmost wooden piece moves down one space and left one space. Pick up the dynamite-stick and detonate it above the cracked piece in the center. Of the four wooden pieces, the right one pushes down and the second from the right moves up, into the chasm above the left-hand one-way symbol. Take the hammer and remove the upper left-hand cracked piece. The lower right-hand Oxyd is to be opened last.

Landscape 54: Uneventful.

Landscape 55: While you're on the run, push the upper right-hand rotator away to the right to stop the boulders. Open the first Oxyd as you step into the central area. Use the mirrors here to detonate the light-bomb and allow the boulder to get to the trigger plate. Of the four rotators, the second from the left moves up one space, the right one moves down once, to allow the mirror to be moved up, and then to the space left of the laser. The second from the right needs to be parked diagonally to the right, in front of the boulder-gate. Position the mirrors correctly and use the switch to turn on the laser. One rotator needs to be placed directly above the laser now and the other one row above and against the right wall. Pick up the disk. Set the rotatory directions using the screwdriver and push the leftmost rotator down. The marble may now exit the central area and move toward the diskdrive at the right wall.

Landscape 56: Plant the flag on the platforms above the drop-boxes and use the ring to switch marble positions. Easy mode only: Use the umbrella to fly across the chasm!

Landscape 57: Lower left-hand area: Put another bomb into the vertical row of bombs, to close the gap there. Set the lower mirror to "\". • Upper right-hand area: Set the mirror to "\". • Lower right-hand area: Set the upper mirror to "-". • Collect two coins. • Upper left-hand area: Set the mirror to "-". Drop a coin into the vending machine and wait. After a short wait drop the second coin and the laser should point at the upper left-hand bomb dispenser. Use the wooden piece to plug the resulting gap. All Oxyds should be accessible now.

Landscape 58: Push the dual puzzle-block and two wooden pieces into the water at the top. In the top left-hand part of the landscape push the two vertical puzzle pieces together, then connect the two vertical pieces found below the exit of the one-way symbol. The three uppermost puzzle pieces need to be pushed up. These pieces form a hook with which the left-hand row of puzzle pieces may be pulled up.

Landscape 59: The long puzzle piece with the curve at the right end needs to be pushed right, then two spaces up and right again, into the water. The triple puzzle-block is then pushed into the water to the right of where you sank the big piece.

Landscape 60: Uneventful.

Landscape 61: All six dynamite-sticks are used to destroy the stinkers. To reach the dynamite-sticks you'll need to make the following moves: Pick up the lower stopper in the central room and wait until the wooden piece has grown. Then pick up the stopper underneath the wooden piece and the one on the right immediately afterwards. When the right-hand boulder has passed you, pick up the right-hand dynamite-stick and retire to the space below the wooden piece. Wait. Push the wooden piece up to reach the upper dynamite-stick.

Landscape 62: Uneventful.

Landscape 63: Appendix A of this book shows you how to avoid disaster. Positions of the switches are shown in the order in that they are encountered along the way, from left to right. This will allow you to pass the doors safely.

Landscape 64: Pick up the spring and the hammer, push the wooden piece down and use the swapper to remove the lower right-hand corner from the puzzle-block. Move below the puzzle piece. Extract the puzzle pieces toward the right, along the wall and take a big jump!

Landscape 65: Use the first turnstile in the second room immediately. Afterwards, push the lower rotator one space down to collect the coin and the key. To move the rotator to the right one space, touch the pulser quickly. The rotator should turn the turnstile to the right and then stop it. Before pushing the rotator to the left you need to close the gap by pushing the wooden piece to the left.

Landscape 66: Push the topmost wooden piece up one space, the right-hand rotator one space down and the right-hand wooden piece one space down. Touch a pulser.

Landscape 67: Spitters destroy themselves if you touch them lightly!

Landscape 68: It is important to remember that mirrors and prisms may reflect the laser beam straight back. The row of puzzle pieces in the left-hand room must be sorted and then detonated using the laser beam. Afterwards, the laser beam will reach through the door and into the right-hand room. In that room, the piece at the top left must not be illuminated! Turn the upper left-hand prism with its point facing up. The prisms on the right-hand side of the second room, one on top of the other, must be turned with their points facing up. The light must hit the lower prism from the left.

Landscape 69-70: Uneventful.

Landscape 71: Shoguns must be stacked three-deep onto the blinking points. Start with the left-hand shogun, making sure that the small one is pushed up and the larger one to the right. All accessible pieces should be moved right, into the area where the lights are so that they are not in your way. Be careful not to push them against a wall! From the slack at the top, push the smaller shogun out to the left and get the larger one as well. From the lower stack, push the smaller shogun up and right, under the right-hand shogun. Finally, push the middle one down and the others will be easy to place on the blinking lights.

Landscape 72: Uneventful.

Landscape 73: Move the upper wooden piece down two spaces. The wooden piece second from the left can be pushed into the water using the pulsers. Touch the left-most vertical row of three pulsers. The moveable piece needs to be positioned one space below the left-hand water area. The moveable piece on the left moves left onto the spot three spaces above the left-hand sensor (to do so, the piece needs to move left and fully around the double pulser). Push the moveable piece at the bottom of the screen right, into the water. Push the left-hand wooden piece into the lower water area. The remaining wooden piece moves right once and up once. The left-hand moveable piece needs to be placed on the lower sensor and the wooden piece into the water. Now move the remaining two moveable pieces onto the sensors.

Landscape 74: Push the wooden piece onto the bomb and hit the switch. Now you will have limited time available in which to open the Oxyds. In easy game mode you may put the stopper from the right-hand part of the area in front of the boulder to eliminate the time limit.

Landscape 75: The left-hand row of pulsers must be illuminated in the right-hand room: Collect all coins in the corridor at the top so that the beam will not be obstructed as it travels from the left to the right room. In the left room, set the mirrors as follows: upper left "/", upper middle "\", upper right "/", the lower prisms should point up, lower left-hand and upper right-hand prisms, inside the mirror-block, point up. In the right-hand room set the lower left-hand mirror to "I", the center left-hand mirror to "/", the lower right-hand prism points to the right, set the upper mirror inside the upper block to "-" and the left-hand and lower right-hand prisms with the point up. Now turn on the laser with a coin!

Landscape 76-77: Uneventful.

Landscape 78: The apple makes you invisible, allowing you to escape the killer-discs unharmed.

Landscape 79: After you have pushed the puzzles to the side a little, you may push the largest one down and to the light, into the water. Then push the triple puzzle-block, the inverted L-shape and the remaining puzzle-block into the water at the same spot.

Landscape 80: Uneventful.

Landscape 81: Illuminate the coins! • Drop one coin into the slot to turn off the laser for a short time. Quickly move up and left, into the room, and set the mirror to the right of the laser into an horizontal position. This controls the laser. Remove the cracked pieces around the blue light and set the remaining mirrors so that the automatic rotation of the mirrors will eventually point the laser at the blue light. This opens a door in the lower left-hand part of the landscape. The wooden piece in the room left of the door must not be moved! Instead, remove a piece from the upper row with the hammer. Be careful, however, a boulder will come crashing down from above!

Landscape 82: Use the swappers to re-direct the boulder so that it opens the upper boulder-gate. First, pick up all objects, beginning with the screwdriver. Then, temporarily park the boulder by moving the lower right-hand rotator two spaces to the left as soon as the boulder has passed it. Touch the rotator with the screwdriver to stop the boulder. In the upper part, the path for the boulder needs to be prepared by using swappers. Push the uppermost rotator down twice, hit the lower swapper from below, hit the lower swapper from the right, hit the topmost swapper from the top once, hit the left-hand swapper from the top once, push the left-hand rotator to the right twice (put aside the screwdriver!), touch the second rotator with the screwdriver once from below, push the lower rotator up twice with the screwdriver, push (he upper rotator left once and set one right-rotation, push the lower swapper from the left once and the upper swapper from the right once. Now drop the stopper, keeping the mouse button pressed, and hit the upper swapper from above. If you let go of the mouse button while you are doing this, take cover immediately. The boulder will be let loose! As soon as the boulder has opened the boulder-gate, roll the marble to the left, into the vortex, and push the rotator to the right so that the boulder opens the Oxvd. Now the marble must not touch anv pulsers as it negotiates the labvyrnth!

Landscape 83: Build a slide from the puzzle pieces which will allow you to enter the room to the right! The slide must be built so that you are not pulled down with it. It is best to begin building with a vertical support!

Landscape 84-85: Uneventful.

Landscape 86: First, enter the right room and get the seed, the dynamite-stick and the magic wand. Then return to the first room and drop the seed. Push the wooden piece onto the trigger plate. Then move to the lower left-hand room. With the magic wand, first touch the boulder in the middle of the room, then the one on the far left. The killer-disc below it must be coaxed into the lower part of the room so that it can no longer endanger the marble. Now return to the first room using the vortex, blow up the cracked piece with dynamite, push the right-hand wooden piece up and the left-hand wooden piece onto the right-hand trigger plate. All Oxyds are now accessible. In the lower right-hand room you need to keep the mouse button pressed to avoid picking up the stoppers.

Landscape 87: One of the lights along the walls will open the hole briefly so that the marble may move to the other room. There are hidden Oxyds in this landscape ...

Landscape 88-90: Uneventful.

Landscape 91: The Oxyds need to be hit at high speed so that the boulders will not crush the marble (the same applies when you try to get wooden pieces through a boulder-gate).

Landscape 92-93: Uneventful.

Landscape 94: Use the paintbrush to make pieces visible. The puzzle-blocks on the left side need to be pulled apart so that money for the laser and sunglasses can be picked up. You'll need the glasses later to help you identify the hidden skulls. The mirrors need to be positioned so that the laser beam points through the glass and into the room below. There, the light needs to be pointed at the entrance, using another mirror. At first, the entrance is invisible and you'll need the paintbrush again to find it. When the laser hits the visible entrance, it cracks and you can destroy it with the hammer. You'll find the hammer underneath one of the mirrors.

Landscape 95: Right at start, push the wooden piece in the center down one space so that the boulder is stopped and the mirror may be pushed down and then all the way to the upper left-hand corner of the room. Using the mirror, first illuminate the upper left-hand boulder. The laser must only be turned on very briefly or else the magic wand underneath the upper piece will be destroyed as well and the level ends with a massive explosion! Now you only need to push the wooden pieces into the chasm to get to the Oxyds.

Landscape 96: Use the rubber band to jump around the corner and across the water. • The rubber band pieces may be moved with the magic wand. • The small shogun at the beginning of the labyrinth must be pushed underneath the large shogun near the second vertical corridor (the one that is two spaces wide) so that it may be positioned between the existing large shoguns. Otherwise your return route will be blocked! Use the lower row of pulsers to move the shogun.

Landscape 97-98: Uneventful.

Landscape 99: Push the left-hand triple puzzle-block down once and to the right three times. The double block moves straight down, through the left-hand gap, up once and right once. The lower triple block moves left three times. The upper triple block moves down once. The double block moves right three times. Push the left-hand triple block up once and right three times. The lower triple block moves left twice. Push the double block all the way down to the single puzzle piece and then onto the trigger plate.

Landscape 100: At the point where you enter the room with the lasers there's another entrance to a room above it! The hole underneath the piece is located on a sloped surface. If you are approaching the exit at high speed the marble will slide across the hole, otherwise it will fall into it. • The exact geographical location of the rooms must be known. The puzzle pieces you see in the beginning may be pushed from a different location within the landscape. Where the skulls are located you may exit the room toward the left side. • Rubber band pieces may be moved using the magic wand. • Some coins turn into protective umbrellas when hit by light.

4.2.0 Link-Landscapes 1-100

Link-Landscape 1-3: Uneventful.

Link-Landscape 4: The open-ended puzzle pieces need to be attached to the other puzzle pieces so that these may be pushed onto the trigger plates.

Link-Landscape 5: Since only one stick of dynamite is available, it needs to be positioned so that the bombs on both side will be detonated. Dynamite-sticks will detonate bombs on all eight surrounding tiles, whereas bombs only detonate other bombs on the horizontally or vertically adjacent tiles!

Link-Landscape 6&7: Uneventful.

Link-Landscape 8: The white marble needs an apple to become invisible and then move through the glass. Have the black marble build a pipe-line toward the white one and then pass the apple.

Link-Landscape 9-10: Uneventful.

Link-Landscape 11: Push the upper and lower left-hand puzzle-block quads into the water. The double puzzle-block moves into the water in the center and a triple puzzle-block on the left-hand side can be pushed across the other sunken pieces to be dropped into the water at the far right. To do this, one marble must carefully position itself to be able to push the block in a vertical direction. The other blocks need to be moved around a little so that they are not in the way.

Link-Landscape 12-14: Uneventful.

Link-Landscape 15: Do not remove the magic brick! There's a trigger plate at the top right-hand side, which will open the first door. The incomplete puzzle must be pushed toward the right and then down, through the gap in the center, toward the trigger plates.

Link-Landscape 16: Uneventful.

Link-Landscape 17: The black marble needs to place an extra marble into the beam of light. The laser at the bottom of the landscape must be turned on very briefly by the black marble so that the boulder will continue moving up. In easy game mode or when you are playing without a partner, the timing between the black and white marble at the end of the level is less critical.

Link-Landscape 18: Get the hammer first. One marble needs to touch the Yin-Yang piece and the other can move through it, get the seed on the other side and drop it underneath the Yin-Yang. Then detonate the bomb and push the wooden piece into the hole where the Yin-Yang was.

Link-Landscape 19: In linked mode: The black marble should move quickly between the trigger plates, to keep the boulder-gates open for the white marble. The same is true for the white marble in the event that the black marble needs to return to the left-hand room. Only one marble at a time may return to the left-hand room.

Link-Landscape 20: Uneventful.

Link-Landscape 21: Use a coin to have the electronic horse move up. One marble can jump the horse and the other can push it across the water.

Link-Landscape 22: Do not remove the magic brick! **Link-Landscape 23-25:** Uneventful.

Link-Landscape 26: The final Oxyd may have to be opened by the upper marble. To be able to see where the marble needs to drop, push wooden pieces into space.

Link-Landscape 27-30: Uneventful.

Link-Landscape 31: The right-hand shoguns need to be pushed onto the blinking lights. Push the swapper to the right, in between the blinking lights. Now you may insert the shoguns in the center (notice the rotatory direction!).

Link-Landscape 32-33: Uneventful.

Link-Landscape 34: Both marbles need to be charged electrically (opposite charges!) so that they will attract eachother.

Link-Landscape 35: Uneventful.

Link-Landscape 36: Use the drop-boxes to build pipe-lines. Throw flags in and give up your spoon to switch to another platform.

Link-Landscape 37-41: Uneventful.

Link-Landscape 42: Follow the black line indicated on the map in Appendix A. Make sure that you remain stationary on the marked trigger plates for 25 seconds - not less and not much longer! If you stray from the path you may not be able to solve the landscape!

Link-Landscape 43: Uneventful.

Link-Landscape 44: The swapper needs to be exchanged with the lower arm of the turnstile so that the turnstile may be opened. The white marble needs to push the swapper into position above the white hover piece. You'll need a moveable piece to do it and this piece can later be pushed into the water to the right of the turnstile.

Link-Landscapes 45-47: Uneventful.

Link-Landscape 48: Push the upper right-hand wooden piece onto the upper central trigger plate. At the bottom, push the center left-hand wooden piece into the water south-east of the Oxyd, the central wooden piece moves up one space, into the water, the left-hand wooden piece two spaces to the right and one space up, into the water, and the right-hand wooden piece moves into the water left of the trigger plates. The upper left-hand wooden piece moves right, above the other wooden piece. The wooden piece below it moves north-east, into the water. Move a wooden piece onto the trigger plate, the left-hand wooden piece toward the right, above the other wooden piece. The lower wooden piece moves toward the left, into the water in the north-east. Push a wooden piece on the trigger plate, open all the Oxyds, push the wooden piece into the water and open the remaining Oxyd.

Link-Landscape 49: Do not remove the magic brick in the center! At the top you'll need two horizontal puzzle pieces to activate the trigger plates. The second horizontal puzzle piece needs to be pulled away from the wall using the magic wand and the two remaining puzzle pieces.

Link-Landscape 50: Uneventful.

Link-Landscape 51: The black marble needs to throw the following pieces into the upper right-hand drop-box: A pipe "up and left", a horizontal pipe, a pipe "right and down" and a dynamite-stick. Now touch the piece on the ice with the magic wand, build a pipe-line from the drop-box at top to the white marble and pass the apple.

Link-Landscape 52: Uneventful.

Link-Landscape 53: This landscape is very similar to single-player landscape 83!

Link-Landscape 54: Pick up the dynamite, push a piece onto the coffee cup, push the piece above it one space to the left, then down toward the left corner. From the left, push the piece onto the disk and push both of them down toward the note. The left-hand piece needs to be pushed on top of the sunglasses, then roll back toward the right-hand side quickly. The two pieces above move left. Remove the magic brick and drop the dynamite where the shovel is. Push the wooden piece to the right and pick up the hammer. Use the hammer to remove the cracked piece. Push the piece onto the key and the piece above it to the left as well. The moveable piece at the bottom of the landscape needs to be pushed right. One marble rolls into the vortex and turns the laser on briefly. Open all Oxyds. To open the last Oxyd you need to block the vortex exit with a moveable piece or with a marble, so that the other marble can get to the second vortex exit.

Link-Landscape 55-62: Uneventful.

Link-Landscape 63: The black marble mounts the electronic horse and the white one pulls it toward the top right-hand side of the landscape with a rubber band. You'll need a spring to jump the horse and it's found near a moveable piece in the lower right-hand area.

Link-Landscape 64-66: Uneventful.

Link-Landscape 67: The black marble removes the stopper to the right of the hammer and picks up the hammer immediately afterwards. Pick up the key in the center and the one on the far left, then move down, into the right-hand corner. The white marble removes the stopper above the dynamite-stick and picks up the key and the ring. The white marble uses the ring. The black marble removes the cracked piece and the stopper near the apples, picks up the disk and the spring, uses the ring and jumps back onto the other platform.

Link-Landscape 68: The white marble throws the pipe into the drop-box so that the black marble can get it. The black marble throws both pipe pieces into the drop-box and hands the white marble an extra marble needed for the spitter. The white marble uses the spitter to remove one of the boulders. The black marble may then enter the room of the white marble and the white marble may move on, to the central room. The black marble destroys the hole in the left-hand room, allowing the white marble to enter the right-hand room. The next room holds a ring, allowing the marbles to trade places.

Link-Landscape 69-70: Uneventful.

Link-Landscape 71: The two Oxyds need to be hit by a laser beam to open. Use the shovel to remove the small mound in front of the laser and adjust the two outer mirrors at the top accordingly. To be able to turn the mirrors, push the two wooden pieces in front of them into the water. The arms of the turnstiles can be exchanged with the swapper so that vertical corridors are created on one and then on the other side, which will allow the wooden pieces to pass through. The laser is turned on when both trigger plates are activated.

Link-Landscape 72: There is no standard solution available here, it depends on the mix of the Oxyds. It is important that you understand who needs to hold the magic wand at every turn of a turnstile and each reversal of a boulder, and where the other marble needs to be placed to reverse the process. Also note how the bumpers reverse the direction of the boulders.

Link-Landscape 73: Uneventful.

Link-Landscape 74: Using the swapper, the white marble needs to get the pipe pieces out of the left-hand area. Build a pipe-line to the water and throw the seed into the drop-box. The black marble needs to get a seed out of the turnstile labyrinth at the bottom, place it in front of the water above and push the wooden piece into the water. Now the black marble may open the Oxyds. The white marble needs to hit the swapper as follows (A=from above, B=from below, R=from the right, L=from the left, X=pick up pipe piece): BRAL BRAL BRRB LBLAX ARAL BRAL BRAO RAX BLL LLAX.

Link-Landscape 75-76: Uneventful.

Link-Landscape 77: This landscape resembles single-player-landscape 17.

Link-Landscape 78: The white marble can get the pipe pieces underneath the pieces at the top. Build a pipe-line and drop the seed under the turnstile to destroy one of its arms. The black marble quickly collects a few seeds and the Apple. Act quickly, your path may be blocked by the growing pieces. The lower vertical turnstile should be turned right once and then left again so that it remains open for the return trip. Take the upper route to the apple. Make sure that only the black marble turns the hover pieces in the second room into moveable pieces by using a seed.

Link-Landscape 79-81: Uneventful.

Link-Landscape 82: Using the swapper, assemble the puzzle as follows (left to right): Left-hand end-piece, two horizontal pieces, a cross, a right-hand end-piece. At the cross, the following pieces are attached at both ends, in a symmetrical fashion: A vertical piece, a corner piece down/right, a horizontal piece, a corner piece left/up, a vertical piece and an end-piece on top. The block will be pulled into the water automatically by the rotator. The marbles can reach the island through the vortex.

Link-Landscape 83: The apple is needed. Don't move toward the right, through the glass. Instead, push the wooden piece into the water. Passing the laser requires a little luck. Use the vortex to reach a room where several objects are hidden. Take the object below the upper right-hand swapper. Using the flashes you may guide the other marble as it flies through space.

Link-Landscape 84: Only those stinkers located near the oscillators are dangerous and they need to be destroyed by dynamite. You may leap over the killer-discs.

Link-Landscape 85-88: Uneventful.

Link-Landscape 89: Push the stepped puzzle into the water so that the upper piece is in a line with the dynamite-stick. Push the puzzle block that points up and right into the water right in front. Push the other puzzle pieces and the wooden piece to the end of the ramp and into the water. Using the spring, one marble jumps into the second room. You'll find wooden pieces there to complete the ramp.

Link-Landscape 90-91: Uneventful.

Link-Landscape 92: The black marble needs to place the seed underneath the black hover piece to allow the electronic horse to be pulled into the upper area.

Link-Landscape 93: The black marble needs to stretch a rubber band toward the white marble. The white marble then jumps off with the spring so that the rubber band can pull it across the chasm. In single-player or easy mode, the chasm is narrower and timing of events is not as critical.

Link-Landscape 94: One marble picks up the umbrella, enters the vortex to reach the puzzle, pushes it aside and activates the umbrella. The other marble releases its partner by pushing against the puzzle from the outside.

Link-Landscape 95: The black marble must reach the mirror above the right-hand laser immediately after it touches the blinking light, in order to turn it away. In doing so, also turn a few of the outside mirrors. Once the black marble reaches the other side it can turn off the laser to allow the white marble safe access.

Link-Landscape 96-97: Uneventful.

Link-Landscape 98: Pick up the cherry. Get the bag. Move the swappers: Use the lowest swapper to get the umbrella. Use the outer left-hand swapper to get to the upper left-hand room. Push the right-hand swapper up once and to the right once. Use the central swapper to get the hammer, then place it two spaces below the one-way symbol. Get the umbrella and the hammer. Pick up the seed in the upper right-hand area with the black marble. Hand over the bag and the umbrella to the white marble, using the drop-box. With the black marble, drop the seed under the hover piece. As the seed grows, activate the umbrella with the white marble and push the swapper to the left. When the seed is finished growing, push the wooden piece to the left, underneath the one-way symbol (arrow down). Exchange the swapper underneath it with the wooden piece so that the seed in the middle may be picked up above. Put the seed in the bag and give it to the black marble. Grow a wooden piece with the seed and build a bridge across the water at the top right. Open the Oxyds (give the hammer to the white marble).

Link-Landscape 99: The black marble first gets the hammer below the boulder and smashes the cracked pieces, picks up the umbrella, the seed and the apple, in that order. With the apple in hand, the black marble goes through the vortex. The white marble takes the apple, picks up the seed and grows a wooden piece in front of the bomb. Push the wooden piece left, grow additional wooden pieces and fill the remaining gaps. Roll left quickly, around the island, get the spring, then get the seed and use the vortex.

Link-Landscape 100: The white marble needs to pass the boulder and drop a stopper to halt it. • The passage near the pulsers may only be used when both marbles are present. One of the two marbles needs to keep the hole open by standing on the trigger plate. • Toward the end, only one marble may enter the room, the other needs to keep pressure on the trigger plate.

5.0.0 Emergency Services

The Oxyd® Hotline is available on Thursdays between 16:00 hrs and 19:00 hrs PST (4 pm - 7 pm Pacific Standard Time). If you're lost in the Per.Oxyd® world please call to get help. Keep your secret key number handy. Your individual secret key numbers will appear on the screen if you click on the Dongleware logo inside the title menu. With the help of your last available secret key number, Oxyd® emergency staff members will be able to extricate you from the landscape you are stuck in.

Oxyd®

EMERGENCY SERVICES



1-707-258-1700

.... Thursdays between 16:00 hrs and 19:00 hrs Pacific Standard Time.



english

Meinolf Schneider

Per.Oxyd®

Ein Forschungsbericht von Dr.Mausklick.



...von führenden Psychiatern empfohlen! 1400ml e

Per.Oxyd®

(International Edition) ISBN 3-928278-22-3

1.Ausgabe, August 1995 ©1995 by Dongleware Verlags GmbH, Neckargemünd

Karikaturen: Axel Muhr, Heidelberg

Umschlaggestaltung: Meinolf Schneider, Andreas Müller

Druck: Druckerei Ph. Reinheimer, Darmstadt

Die Disketten für das Spiel sind für die Rechner IBM-PC und Apple Macintosh™ bei diversen Public-Domain-Versendern und im Fachhandel erhältlich oder für 5 DM (in Briefmarken beilegen oder per Nachnahme) direkt bei der:

Dongleware Verlags GmbH

Postfach 1163

D-69139 Neckargemünd

VOX, FAX & BTX 06223/8740 oder VOX 06223/72113

Fragen Sie bitte nach den neuesten Programmversionen, falls Sie Probleme bei der Installation mit Ihrem System oder bei

sonstigen Funktionen von Per.Oxyd® haben. Wenn Sie das Programm oder dieses Buch nicht direkt bei der Dongleware Verlags

GmbH gekauft haben, sollten Sie sich, unter Angabe Ihres Systems, registrieren lassen. Sie erhalten dann automatisch Informationen beim Erscheinen neuer Dongleware-Produkte.

*Doppelblindversuch an der Augenklinik der Universität Heidelberg 1995 von Schwesternschülerin Erwina Schustermann.

deutsch

Inhalt

1.0.0	<i>Expeditionsvorbereitungen</i>	35
1.1.0	<i>Apple Macintosh™</i>	35
1.2.0	<i>IBM-PC</i>	35
1.3.0	<i>Erste Schritte</i>	35
2.0.0	<i>Forschungsbericht</i>	36
2.1.0	<i>Ihre Aufgabe</i>	36
2.2.0	<i>Meditationslandschaften</i>	37
2.3.0	<i>Aufsammeln von Gegenständen</i>	37
2.4.0	<i>Geheimzahlen</i>	37
2.5.0	<i>Linklandschaften</i>	37
2.5.1	<i>Aufbau einer Linkspielverbindung</i>	38
2.5.2	<i>Serielle Schnittstelle</i>	38
2.5.3	<i>Telefonmodem</i>	38
2.5.4	<i>AppleTalk™</i>	38
2.5.5	<i>Starten eines Linkspiels</i>	39
2.5.6	<i>Desynchronisationen</i>	39
3.0.0	<i>Forschungsergebnisse</i>	40
3.1.0	<i>Steine</i>	40
3.2.0	<i>Bodenflächen</i>	46
3.3.0	<i>Gegenstände</i>	47
4.0.0	<i>Expeditionsberichte</i>	50
4.1.0	<i>Landschaften I-100</i>	50
4.2.0	<i>Linklandschaften 1-100</i>	57
5.0.0	<i>Rettungsdienst</i>	61
Anhang A:	<i>Tabellen, Karten und Abbildungen</i>	63
Anhang B:	<i>Hilfreiche Zaubersprüche</i>	65

deutsch

1.0.0 Expeditionsvorbereitungen

1.1.0 Apple Macintosh™

Für den Apple Macintosh™ kann das Programm in einer komprimierten Version oder in einer unkomprimierten Version auf Diskette vorliegen. Die komprimierte Version enthält ein Programm Per.Oxyd™ Istaller, die unkomprimierte Version den bereits entpackten Ordner Per.Oxyd™. Wenn Sie den Ordner vorfinden, dann kopieren Sie diesen einfach auf Ihre Festplatte. Bei der komprimierten Version starten Sie das Programm Per.Oxyd™ Installer, wählen anschließend über die erscheinende Dateiauswahlbox einen Ordner auf Ihrer Festplatte aus und drücken die Taste EXTRACT.

Zum Starten von Per.Oxyd® tätigen Sie dann einen Doppelklick auf die Datei Per.Oxyd™ Ihrer Festplatte,

1.2.0 IBM-PC

Per.Oxyd® kann sowohl von DOS als auch von Windows™ aus gestartet werden. Die Windows™-Version sollte allerdings nur bei schnellen Rechnern oder Rechnern mit einer Soundblaster™-Karte benutzt werden, da sonst durch die Tonausgabe über den internen Lautsprecher das System ggf. zu stark gebremst wird.

Um Per.Oxyd® von DOS aus zu spielen, müssen Sie das Programm zunächst mit INSTALL.EXE auf Ihrer Festplatte installieren. Anschließend können Sie Per.Oxyd® mit der Befehlsfolge (Batch) PER.OXYD starten.

Um Per.Oxyd® von Windows™ aus zu spielen, starten Sie zunächst mit Hilfe des Dateimanagers das Programm WINSETUP. Damit wird das Programm auf Ihrer Festplatte installiert und eine neue Gruppe eingerichtet, so daß Sie Per.Oxyd® dann bequem durch einen Doppelklick von Ihrer Schreibtischoberfläche aus starten können.

1.3.0 Erste Schritte

Nach dem Start erscheint die Titelseite des Programms mit den Bildschirmtasten. Wenn Sie mit dem Zauberstab auf einer der Bildschirmtasten stehenbleiben, erhalten Sie automatisch eine Beschreibung der entsprechenden Taste. Außer den Bildschirmtasten sind in der Titelseite noch weitere Funktionen versteckt. So erhalten Sie beispielsweise eine Statistik über den bisherigen Spielverlauf angezeigt, wenn Sie auf die Kugel in der Bildmitte klicken, oder eine genaue Beschreibung der Tastaturfunktionen, wenn Sie auf das Per.Oxyd®-Logo klicken.

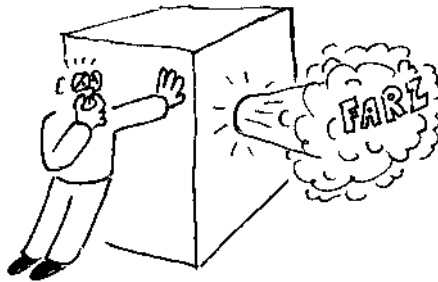
Falls Sie jetzt sofort loslegen wollen, drücken Sie die obere rechte Bildschirmtaste oder F1 (☒ 1). und bei den nachfolgenden zwei Bildschirmseiten einfach die Maustaste - Sie befinden sich dann direkt in der ersten Per.Oxyd® Landschaft!

2.0.0 Forschungsbericht

Etliche Taktzyklen sind ins Land gegangen, seitdem die geheimnisvolle Welt von Oxyd® zuletzt vom schrecklichen Erstickungstod bedroht war. Damals hatten sich in allen Landschaften dieser Welt die lebenswichtigen Oxyd®-Steine geschlossen. Ohne Sauerstoff wäre die Oxyd®-Welt sicherlich zum qualvollen Tode verurteilt gewesen. Aber glücklicherweise fanden sich in jenen bedrückenden Tagen viele hilfsbereite Menschen, die sich aufmachten, dieser Bedrohung ein Ende zu setzen. Wie Sie sehen, lieber Leser, hatten viele dieser Menschen in ihrem Bemühen Erfolg,

Unsere Oxyd®-Welt konnte weiterleben und mit ihr die Evolution ihrer Bewohner fortschreiten. Viele Wesen sind seither neu entstanden, die bis heute zum größten Teil noch nicht genau erforscht sind. Andere Wesen, allen Oxyd®-Spielern von früheren Expeditionen her bekannt, haben indes ihr Verhalten und ihre Fähigkeiten weiterentwickelt.

Übrigens ist die Ursache der Sauerstoffkatastrophe mittlerweile auch "gelüftet"; Als Urheber hat Dr. Mausclick eine Abart ausgemacht, die wohl mit der bekannten Gattung der Impulssteine eng verwandt ist. Unter normalen Umständen sind diese Steine nicht von den gewöhnlichen Impulssteinen zu unterscheiden. Jedoch haben sie die folgenschwere Eigenschaft, daß sie hin und wieder - um es einmal vornehm auszudrücken - "unangenehme" Gerüche verbreiten. Die Oxyd®-Steine mögen diesen unerträglichen Gestank aber nun überhaupt nicht und versuchen, sich dem Geruch durch Einkapselung zu entziehen. Der eigentliche Grund dieser außerordentlichen Vermehrung der Stinksteine liegt aber weiterhin im Dunkeln. Einige Wissenschaftler vermuten indes einen direkten Zusammenhang mit der Anwendung illegaler Programmkopien. Zwar ist dieser Zusammenhang bis heute noch nicht eindeutig bewiesen worden, klar scheint aber zu sein, daß es sich hierbei um ein vom Menschen verursachtes Problem handelt.



Mittlerweile droht sich das unheilvolle Ereignis zu wiederholen. Das Wachstum der stinkenden Steine hat erneut überdimensionale Ausmaße angenommen, und schon wieder haben sich alle Oxyd®-Steine geschlossen! Es ist nun große Eile geboten, um die Zukunft dieser kleinen Welt in unserem Rechner zu sichern.

2.1.0 Ihre Aufgabe

In Form einer kleinen schwarzen Glaskugel durchwandern Sie die vielen Landschaften von Per.Oxyd® mit ihren vielfältigen Steinarten und unzähligen Objekten. Ihre Aufgabe ist es, alle Oxyd®-Steine einer Landschaft zu finden und zu berühren. Je zwei dieser Steine tragen das gleiche Symbol und müssen nacheinander berührt werden, damit sie geöffnet bleiben und den lebenswichtigen Sauerstoff wieder abgeben. Aber wenn das doch nur so einfach wäre, wie es sich anhört! Leider sind die Oxyd®-Steine sehr weit in den Landschaften zerstreut, und oft bedarf es genauer Überlegungen, um überhaupt an diese Steine heranzukommen. Zudem sind die meisten anderen Steine und Gegenstände dieser Welt in ihrer Wirkung völlig unerforscht. Jeder Stein und jeder Gegenstand hat seine besonderen Eigenschaften und steht dabei in einem komplexen Zusammenhang mit den anderen Steinen und Objekten. Außer Mut und Geschick benötigen Sie also eine gehörige Portion Forschergeist.

Erst wenn alle Oxyd®-Steine geöffnet sind, wird Ihnen der Weg zur nächsten Landschaft freigemacht. Die Per.Oxyd®-Welt besteht aus 200 verschiedenen Landschaften. Ein langer Weg steht Ihnen bevor, wenn Sie alle Landschaften vor dem Erstickungstod retten wollen. Aber es lohnt sich: Als Retter der Oxyd®-Welt werden Sie gebührend belohnt.

Ach so, noch etwas ganz, ganz Wichtiges, bevor Sie sich aufmachen: Das Wachstum der Stinksteine muß eingedämmt werden! Wenn Sie also auf Ihrer Expedition auf einen Stinkstein treffen, so müssen Sie alles versuchen, diesen gefährlichen Luftverpester unschädlich zu machen - mit Photonenbestrahlung, Dynamit, Bomben, einem Hammer oder sonst irgendwie. Tragen Sie dazu bei, daß diese Gefahr für immer gebannt wird!

2.2.0 Meditationslandschaften

Nachdem Sie jeweils neun Landschaften erfolgreich wieder mit Sauerstoff versorgt haben, müssen Sie sich in einer der nervenzerreißenden Meditationslandschaften bewähren. Dort geht es darum, mehrere kleine bläuliche Kügelchen, die üblicherweise alle gleichzeitig mit der Maus gesteuert werden, in die Mulden zu befördern.

Nur mit einer vorsichtigen Mauskoordination haben Sie überhaupt eine Chance; bei hektischen Mausbewegungen besteht nur die Gefahr, daß eine der Kugeln herunterfällt oder sonstwie zu Scherben geht und die gesamte Landschaft noch einmal von vorne beginnt. Erst, wenn sämtliche blauen Kugeln in den Mulden stillstehen, gelangen Sie in der Per.Oxyd®-Welt eine Landschaft weiter.

2.3.0 Aufsammeln von Gegenständen

Um die diversen Gegenstände in den Landschaften einzusammeln, überrollen Sie sie einfach mit Ihrer Kugel. Die eingesammelten Gegenstände erscheinen dann unten im Bild in der Anzeige. Maximal können 13 Objekte eingesammelt werden. Mit der rechten Maustaste wird Ihr Inventar umsortiert. Das Objekt, das ganz links in der Anzeige erscheint, wird mit der linken Maustaste aktiviert bzw. auf dem Feld, auf dem sich die Kugel gerade befindet, abgelegt. Befindet sich auf dem entsprechenden Feld bereits ein Objekt, so kann dort kein zweites Objekt abgelegt werden. Das Aufnehmen von Objekten kann durch Gedrückthalten der rechten oder linken Maustaste verhindert werden,

Da die Maus beim Macintosh nur über eine Taste verfügt, ersetzt dort die Tabulatortaste die zweite Maustaste.

2.4.0 Geheimzahlen

Vor jeder Landschaft erhalten Sie eine Geheimzahl, die Sie sich notieren sollten. Mit dieser Zahl ist es Ihnen später möglich, eine Landschaft direkt anzuwählen bzw. bei einer Unterbrechung des Spiels in der alten Landschaft weiterzuspielen.

2.5.0 Linklandschaften

Von den 200 Landschaften sind 100 so konstruiert, daß sie auch zu zweit gespielt werden können. Dazu müssen zwei Rechner miteinander verbunden werden. Ein Spieler steuert dann die dunkle Kugel, der andere die helle Kugel. Dies wird als Linkspiel bezeichnet.

Die Rechnerverbindung erfolgt über die serielle Schnittstelle bzw. beim Macintosh™ wahlweise auch über AppleTalk™. Bei Benutzung der seriellen Schnittstelle ist dann auch eine direkte Rechnerverbindung über ein Telefonmodem möglich.

2.5.1 Aufbau einer Linkspiel Verbindung

Bevor ein Linkspiel gestartet wird, sollte grundsätzlich eine Verbindung zum anderen Rechner hergestellt sein. Sie können dies ganz einfach überprüfen, in dem Sie im unteren Bereich des Titelfildes mit Ihrem Partner am anderen Rechner über die Tastatur kommunizieren. Alle Zeichen, die Sie auf der Tastatur eingeben, werden über die gewählte Schnittstelle an den anderen Rechner geschickt und dort angezeigt.

2.5.2 Serielle Schnittstelle

Die Baudrate der seriellen Schnittstelle läßt sich über die Bildschirmtaste mit dem Telefonhörer einstellen. Standardmäßig ist eine Baudrate von 2400 Baud eingestellt. Wesentlich höhere Baudraten sind nicht notwendig, da nur wenig Daten zwischen den Rechnern ausgetauscht werden müssen. Sollte die Geschwindigkeit der Animation geringer sein als beim Einzelspiel, dann liegt dies vielmehr an dem Übertragungsweg. Besonders bei Telefonverbindungen über ein Modem tritt dieser Effekt auf. Durch die vielen Schaltstellen der Telefongesellschaft treten Verzögerungen ein, die bei einer normalen Sprach Verbindung nicht stören, die aber nicht mehr ausreichen, um die Daten zwischen den Rechnern so schnell auszutauschen, um damit (60 Bilder pro Sekunde) anzuzeigen. So paradox es zunächst klingt, aber es ist so: Eine Erhöhung der Baudrate erhöht nicht die Übertragungsgeschwindigkeit. (Man kann ja auch schneller sprechen, ohne daß die Zeit, die das Sprachsignal für den Weg benötigt, sich dabei verringert!)

Beim IBM-PC wird die Schnittstelle COM2 benutzt, wenn eine Maus an COM1 angeschlossen ist. Ist die Maus nicht an COM1 angeschlossen, so wird stattdessen COM2 benutzt. Andere Schnittstellen werden nicht unterstützt. Die Schnittstelle wird erst aktiviert, wenn Sie das erste Mal die Linkspieltaste drücken. Sie erkennen die Aktivierung dann an der dunkleren Beschriftung der Taste. Sie können zwei PCs über ein normales Nullmodemkabel (im Fachhandel erhältlich) verbinden.

Beim Apple Macintosh™ wird der Modemport verwendet. Sie können zwei Macintosh™-Rechner einfach mit einem Druckerkabel über die Modemports verbinden.

2.5.3 Telefonmodem

Soll Per.Oxyd® über ein Telefonmodem gespielt werden, dann muß natürlich als erstes die Telefonverbindung hergestellt werden. Alle Eingaben gehen ja zunächst einmal an die serielle Schnittstelle bzw. an das angeschlossene Telefonmodem. Man muß deshalb zuerst dem Modem die Befehle zum Verbindungsaufbau geben. Welche Befehle dies sind, können Sie im Handbuch zu Ihrem Modem nachlesen. Bei einem Hayes-kompatiblen Modem können Sie z.B. "atz" und dann RETURN drücken, um das Modem in den Urzustand zu bringen. Mit dem Befehl "atdp062238740" (Pulswahlverfahren) oder "atdt5191234" (Tonwahlverfahren) würde man zum Beispiel anschließend die gewünschte Verbindung aufbauen.

2.5.4 AppleTalk™

Beim Apple Macintosh™ wird neben dem Modemport auch AppleTalk™ unterstützt. Um eine Verbindung über AppleTalk™ aufzubauen, muß natürlich AppleTalk™ vor dem Start von Per.Oxyd® aktiviert worden sein. Sie können AppleTalk™ über das Apfelmenü im Finder unter *Auswahl* aktivieren.

Wenn Sie nun im Titelfeld von Per.Oxyd® die Bildschirmtaste mit dem Telefonhörer anklicken, erscheint das Menü zur Auswahl der Schnittstelle. Entweder erfolgt die Rechnerverbindung über die direkte serielle Schnittstelle (Modemport) oder über AppleTalk™. Entscheidet Sie sich für AppleTalk™, so müssen Sie als erstes den Namen eingeben, unter dem Sie im AppleTalk™-Netz bekannt sein möchten. Dieser Name erscheint dann auf allen anderen Rechnern im Netz, auf denen gerade Per.Oxyd® gespielt wird. Anschließend erscheint eine Auswahl aller anderen möglichen Mitspieler, die zur Zeit an das Netzwerk angeschlossen sind. Aus diesen aufgelisteten Namen kann nun ein Mitspieler ausgewählt werden. Es kann übrigens auch passieren, daß sich noch niemand im

Netz eingetragen hat, Unter diesen Umständen kann man darauf warten, bis auf dem Bildschirm ein Name zum Anwählen erscheint. Bei einer erfolgreichen Anwahl können sich beide Spieler sofort über die Tastatur verständigen, Mit der unteren rechten Bildschirmtaste kehren Sie wieder zum Titelbild zurück, von wo aus das Linkspiel gestartet werden kann.

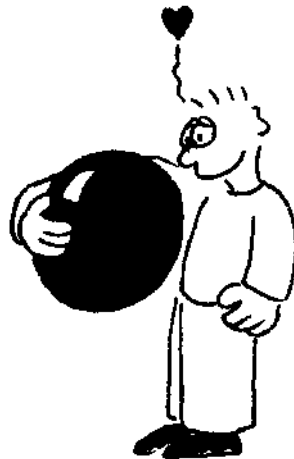
Beim Spielen über ein stark belastetes Netzwerk ist es möglich, daß das Spielgeschehen sehr langsam wird. Die serielle Schnittstelle hingegen garantiert immer einen schnellen Spielablauf.

2.5.5 Starten eines Linkspiels

Wenn nun die Verständigung über die Tastatur funktioniert, dann kann das Linkspiel mit der Taste F2 oder der entsprechenden Bildschirmtaste gestartet werden. Wichtig ist, daß dies nur einer der Spieler tut, Ansonsten kann es Kommunikationsprobleme geben. In einem solchen Fall müssen beide Spieler die ESC-Taste (oder ⌘(.)) drücken oder einfach warten, bis das Titelbild wieder erscheint. Derjenige Spieler, der das Spiel gestartet hat, steuert im Spiel die dunkle Kugel, der andere die helle Kugel.

2.5.6 Desynchronisationen

Leider kann es aufgrund unglücklicher ZUFälle vorkommen, daß plötzlich beide Rechner unterschiedliche Welten simulieren. Das kann z.B. durch einen unerkannten Übertragungsfehler passieren. Das Spiel läuft dann zwar weiter, jedoch führen beide Rechner nach diesem Fehler die Berechnungen mit ganz anderen Kugelpositionen aus. Spielt man über Telefon, hätte man kaum eine Chance, diesen Fehler festzustellen. Per.Oxyd® überprüft aber in regelmäßigen Abständen die Kugelpositionen. Sollten sich hierbei Differenzen ergeben, so wird sofort die Meldung DESYNCHRONISATION ausgegeben. In diesem Fall bleibt nichts anderes übrig, als die laufende Landschaft mit shift+ESC (oder shift+⌘(.)) zu verlassen und neu zu beginnen.



3.0.0 Forschungsergebnisse

Nach nunmehr sechsjähriger Forschungsarbeit haben wir einen umfassenden Bericht über die Lebewesen der Oxyd®-Welt und deren Verhalten und Fähigkeiten erstellt. Dieser Bericht erhebt aber keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Der Artenreichtum der Oxyd®-Welt ist derart groß, daß es noch lange dauern wird und es noch vieler Forschungen und Expeditionen bedarf, bis auch die letzte Lebensform in allen Details bekannt ist.

Dennoch bieten die hier vorgestellten Forschungsergebnisse jedem Reisenden eine Fülle von wichtigen Informationen. Sollten Sie also bei ihren Wanderungen durch die Oxyd®-Landschaften überhaupt kein Weiterkommen mehr sehen, dann sollten Sie sich unbedingt diese Ergebnisse durchlesen. Noch weitergehende Informationen erhalten Sie übrigens auch in unserem Expeditionsbericht, der detaillierte Beschreibungen der Per.Oxyd®-Landschaften enthält.

Grundsätzlich unterscheiden die Oxyd®-Forscher zwischen drei großen Gruppen: den Steinen, den Bodenflächen und den Gegenständen.

3.1.0 Steine

Die Steine stellen die artenreichste Form von Leben innerhalb der Oxyd®-Welt dar. Man unter scheidet sie nach zwei ganz wesentlichen Merkmalen: Schwebefähigkeit und Beweglichkeit. Die Schwebesteine haben im Gegensatz zu den soliden Steinen die Eigenschaft, daß Figuren sich unter ihnen bewegen können. Dabei kann sich diese Eigenschaft durchaus auch auf nur bestimmte Figuren begrenzen.



Helle und dunkle Schwebesteine

Die hellen und dunklen Schwebesteine haben die Eigenschaft, daß sie nur die hellen bzw. dunklen Kugeln durchlassen. Für die jeweils anders gefärbte Kugel verhalten sich diese Steine sehr solide.



Yin-Yang-Steine

Yin-Yang Steine können sich in helle oder dunkle Schwebesteine umwandeln. Wenn Sie von der hellen Kugel mit einem Zauberstab oder einem Pinsel berührt werden, ergeben sich dunkle Schwebesteine, werden sie von einer dunklen Kugel berührt, ergeben sich helle Schwebesteine.



Einwegsteine

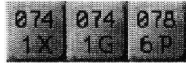
Einwegsteine sind besondere Schwebesteine: Sie versperren der Kugel immer den Weg in die Richtung, die der Pfeil auf diesen Steinen angibt. Sehr wichtig ist es zu wissen, daß diese Steine von allen (!) anderen Richtungen aus zu passieren sind. Die Einwegsteine mit den hellen Pfeilen können nur von der hellen Kugel, die mit den dunklen Pfeilen nur von der dunklen Kugel passiert werden. Eventuell in der Umgebung vorhandene Schaltersteine können die Richtung von Einwegsteinen ändern.



Verschiebbare Steine

Manche Steine sind verschiebbar, wenn man nur kräftig genug gegen sie rollt. (In einigen Situationen muß man es halt einmal mit Kraft probieren!) Passen Sie aber auf! Falls Sie einen Stein über einen Gegenstand schieben, kann es sein, daß der Gegenstand aktiviert wird oder sich "verformt". Bomben und Steinsamen werden beispielsweise aktiviert, Boldertüren heben sich, Münzen steigern ihren Wert, Hügel und Mulden werden kleiner und verschwinden.

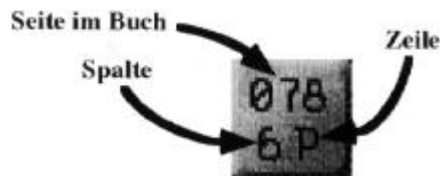
Die Reaktionen der Steine auf die diversen Bodenflächen sind auch recht unterschiedlich, So weiß man z.B. von den Holzsteinen, daß sie, wenn sie auf einen Abgrund geschoben werden, dort neue Holzplanken bilden, und einem so neue Wege erschließen. Andere Steine fallen hingegen einfach herunter und sind dann auf Nimmerwiedersehen verschwunden. Auf Eisflächen zeigen Holzsteine ganz besondere Fähigkeiten: Einmal angestoßen, rutschen sie solange, bis sie durch einen Gegenstand oder einen anderen Stein aufgehalten werden!



Magicsteine

Diese recht gemeine Steinart bewohnt die Landschaften jenseits der zehnten Well. Sie besetzen oft gerade dort die Plätze, an denen sie einem vollständig den Weg versperren. Hat man nicht das Glück, einen anderen Weg zu finden, benötigt man unbedingt das hier vorliegende Buch. Im Anhang B finden Sie Zauberformeln, die wir in intensiver Forschungsarbeit zusammengestellt haben und mit denen Sie diesen verflixten Steinen den Garaus bereiten können. Hier nun die Gebrauchsanweisung zur fachmännischen Anwendung der Zauberformeln;

Die Magicsteine verraten glücklicherweise selbst, welche Zauberformel die wirksamste für ihre Zerstörung ist. Stoßen Sie nun während Ihrer Expedition an einen solchen Stein, dann nehmen Sie sich das Per.Oxyd®-Buch zur Hand. Auf den Steinen befindet sich eine Beschriftung. Die obere Zahl auf dem Stein gibt Ihnen die Seitennummer an, die Sie in diesem Buch aufschlagen müssen. Die untere Zeile bezeichnet die Spalte und die Zeile, in der Sie den richtigen Zauberspruch finden. Schauen Sie auf der entsprechenden Seite nach der dreistelligen Zauberformel und tippen Sie deren Buchstaben oder Ziffern ein. Beim korrekten Spruch verschwindet der Magicstein unwiederbringlich!

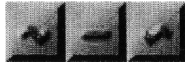


Die Anwendung der Zaubersprüche entfernt nicht nur den jeweiligen Magicstein, sondern wirkt sich auch auf die gesamte Population dieser Steinart aus. Je mehr Sie von diesen Steinen wegzaubern, desto geringer wird die Wahrscheinlichkeit, daß sie auch in den nachfolgenden Landschaften erscheinen.



Schaltersteine und Sensorplatten

Erst kürzlich wurde das Nervengeflecht der Oxyd®-Welt entdeckt. Es handelt sich dabei um ein nicht sichtbares System aus Leitungen, mit dem Steine und Gegenstände Nachrichten austauschen können. Für den Besucher der Oxyd®-Welt wird dieses System eigentlich nur bei den Schaltersteinen und Sensorplatten offensichtlich. Schaltersteine und Sensorplatten besitzen fast immer eine Verbindung zu einem umliegenden Stein oder Gegenstand. Aktiviert die Kugel beispielsweise einen Schalterstein, so werden entsprechende Nachrichten gesendet, die dann beim empfangenden Stein oder Gegenstand bestimmte Reaktionen, wie "Tür schließen" oder "Loch öffnen" auslösen.



Oszillatorsteine

Oszillatorsteine sind sehr eng mit den Schaltersteinen verwandt. Auch sie senden Nachrichten, Allerdings tun sie dies in regelmäßigen Abständen unabhängig von irgendwelchen Berührungen durch Figuren,



Bombensteine

Die einzige Möglichkeit, einzelne Bomben in das Inventar aufzunehmen, ist die, einen solchen Bombenstein zu berühren. Ein Bombenstein kann nur dadurch eliminiert werden, daß in seiner direkten Umgebung eine Bombe explodiert. Teilweise befinden sich auch direkt unter den Bombensteinen selbst Bomben. Von daher erklärt sich, warum in manchen Situationen auch die Bodenplatte unterhalb eines Bombensteines in Mitleidenschaft gezogen wird und auch andere umliegende Bomben zünden. Ob sich eine Bombe unterhalb eines Bombensteins befindet, erkennt man allerdings erst dann, wenn der Bombenstein explodiert. Es gibt keine Möglichkeit, dies vorher festzustellen.



Rohre und Einwurfsteine

Mittels Rohrleitungen und den entsprechenden Einwurfsteinen können Gegenstände an Stellen positioniert werden, die für die Kugeln unerreichbar sind. Bei Berührung der Einwurfsteine wird der aktuelle Gegenstand aus dem Inventar immer am Ende der anliegenden Rohrleitung abgelegt. Um eine gewünschte Rohrleitung zu legen, wirft man zunächst nacheinander alle notwendigen Rohrteile in den Einwurfstein. Die Rohrleitung funktioniert allerdings nur, wenn das letzte Feld auch wirklich frei ist,



Shogunsteine

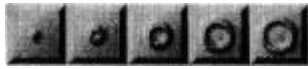
Die Gattung der Shogunsteine ist schon seit längerer Zeit bekannt. Schiebt man diese Steine auf einen der blinkenden Shogunpunkte, bewirken sie diverse Änderungen in den Landschaften. Ein neues Produkt der Oxyd®-Evolution stellen nun aber die stapelbaren Shogunsteine dar. Das Besondere an diesen Steinen ist der Umstand, daß man sie ineinanderschieben kann, sofern man die Lochgrößen beachtet. Es lassen sich immer nur Steine mit einem kleineren Loch in Steine mit einem größeren Loch schieben.

Landschaftsveränderungen ergeben sich nur, wenn drei Shogunsteine auf einem großen blinkenden Shogunpunkt übereinanderliegen oder ein kleiner Shogunstein auf einem kleinen blinkenden Shogunpunkt zu liegen kommt.



Boldersteine

Boldersteine sind recht rabiate Steine, die sich immer so lange in eine Richtung bewegen, bis sie irgendwo herunterfallen oder von einem anderen Stein aufgehalten werden. Nach Möglichkeit sollte man einen respektablen Abstand zu diesen Steinen bewahren, um nicht eine Deformierung zu erleiden. So böse Boldersteine auf den ersten Blick auch wirken mögen: Sie sind oft recht nützlich. Insbesondere schätzen wir die Fähigkeit, daß sie bestimmte andere Steine verändern (!) oder sogar entfernen können. Beispielsweise explodieren die häßlichen Stinksteine, und angeknackste Steine oder Boldertüren gehen auf oder zu.



Impulssteine

Mit Impulssteinen ist es möglich, weiter entfernte Steine zu verschieben. Wird ein Impulsstein von einer Figur oder einem Bolderstein berührt, so leitet er einen Impuls an die benachbarten Impulssteine weiter und verschiebt alle anliegenden verschiebbaren Steine. Beachtenswert ist, daß sogar Drehtüren mittels Impulssteine bewegt werden können.



Rotationssteine

Eine völlig neue Spezies wurde von einem unserer Mitarbeiter beschrieben (Schultheis 1994): die Rotationssteine. Zwei Rassen wurden bisher entdeckt, die rechtsdrehenden Steine und die linksdrehenden Steine. Die besondere Eigenart dieser Steine ist die, daß sie horizontal und vertikal anliegende bewegbare Steine in die Rotationsrichtung hin verschieben. Anliegende Boldersteine werden sogar umgelenkt! Spektakulär ist ein gerade erst entdeckter Gegenstand, mit dem sich die Rotationsrichtung der Steine verändern läßt. Leider können wir Ihnen an dieser Stelle noch kein Bild von diesem Objekt zeigen, da es bisher noch niemandem gelungen ist, es zu fotografieren.



Drehtüren

Drehtüren sind Lebensgemeinschaften von sehr spezialisierten Puzzlesternen, die sich nach einem ganz besonderen Schema verschieben lassen, gerade so, wie wir Menschen es von Drehtüren her kennen. Da sich diese Steine aus den Puzzlesternen entwickelt haben, sind auch viele der alten Fähigkeiten erhalten geblieben. So gelten beispielsweise für die Felder, die beim Drehen der Türen berührt werden, die gleichen Gesetze, wie bei allen anderen verschiebbaren Steinen: Eventuell vorhandene Gegenstände können sich hierbei verändern. Darüber hinaus existiert auch bei diesen Steingruppen ein Nachrichtensystem. Bei jeder Drehung wird eine Nachricht gesendet, beim Empfang von Nachrichten drehen sich die Türen. Wenn also in einer Landschaft Nachrichtenverbindungen zwischen verschiedenen Drehtüren existieren, so erweckt dies den Eindruck, als wären die Türen mit Riemen miteinander verbunden. Wenn Sie zu zweit unterwegs sind, sollten Sie bei diesen Steinen besonders vorsichtig sein: Drehen Sie keine Tür, wenn sich Ihr Begleiter in der gleichen Tür wie Sie befindet!



Swapsteine

Mit diesen Steinen läßt sich wunderbar das beliebte Steinchen-wechsel-Dich-Spiel spielen. Im Prinzip verhält sich dieser Stein wie ein normaler verschiebbarer Stein, allerdings mit dem Unterschied, daß er nur gegen einen anderen Stein verschoben werden kann, mit dem er dann den Platz wechselt.



Spucksteine

Diese recht schnuckeligen Steinchen haben es in sich! Bei jeder Berührung nimmt sich dieser Stein ein Reserveleben aus dem Inventar des Spielers und spuckt es in die Luft. Die Geschwindigkeit und die Richtung der entstehenden Kanonenkugel wird dabei durch den Impuls bestimmt, mit dem die Spielerkugel diesen Stein berührt hat. Dort, wo die Kanonenkugel einschlägt, wächst dann sicherlich kein Bit mehr! Oftmals bietet diese Steingattung die einzige Möglichkeit, behindernde Steine - auch solche, die sonst nicht entfernbar wären - aus dem Weg zu räumen.



Diebessteine

Diebessteine sind eine ganz hinterhältige Steinart! Berührt man diese Steine, so wird einem willkürlich etwas aus dem Inventar gestohlen! Nur mit einem aktiven Schutzschirm kann dieser Vorgang verhindert werden. Dies ist auch noch kurze Zeit nach der Berührung möglich, da der Diebstahl erst dann erfolgt, wenn der Dieb auf dem Stein vollständig zu sehen ist.



Elektrische Steine

Jede Berührung dieser Steine verursacht eine elektrische Aufladung der jeweiligen Figur. Dabei kann eine Figur entweder eine negative oder eine positive Ladung annehmen. Solange sich keine weitere Figur in der Nähe befindet, bemerkt man die Aufladung nicht. Aber wehe, wenn sich eine Figur mit einer anderen Ladung nähert! Dann ziehen sich beide Figuren unweigerlich an. Dieser Umstand kann manchmal unangenehme Folgen "nach sich ziehen". Manchmal läßt sich dieser Effekt aber auch recht vorteilhaft nutzen, insbesondere, wenn man zu zweit unterwegs ist und tiefe Abgründe die Wege versperren. Im Falle gleicher Ladungen stoßen sich beide Figuren ab. Letzteres ist bei unerwünschten Verfolgungen von großem Nutzen.



Puzzlesteine

Mittlerweile stellen diese Steine mit ihrem sehr komplexen Verhalten eines der aufregenden Gebiete innerhalb der Oxyd®-Forschung dar. Auch an dieser Steinart ist die Evolution nicht spurlos vorübergegangen, sie hat ihre Fähigkeiten seit der ersten Sauerstoffkatastrophe in vielen Aspekten erweitert. So mußten wir zu unserer Überraschung feststellen, daß sich diese Steine nun bei kräftiger Berührung verschieben lassen. Das Besondere daran ist jedoch, daß man nicht unbedingt nur einzelne Steine dieser Art bewegen kann. Vielmehr bewegen sich immer alle Puzzlesteine, die miteinander verbunden sind, gemeinsam. Und: Einzelne Puzzlesteine können jetzt durch Zusammenschieben miteinander verbunden werden!

Verblüffend ist übrigens auch die Art, wie zusammenhängende Puzzlesteine in den Abgrund oder ins Wasser geschoben werden können. Erst, wenn sich alle Einzelsteine eines Puzzlesteinverbundes über Wasser bzw. über einen Abgrund befinden, fällt der gesamte Verbund herab!

Gänzlich anders verhalten sich die Puzzlesteine, wenn man sie mit einem Zauberstab berührt oder wenn sie mit Licht bestrahlt werden. Dann nämlich werden alle Puzzlesteine in die Berührungsrichtung bzw. in die Richtung, in die das Licht scheint, verschoben, ganz, so, wie es noch die erfahrenen Teilnehmer von früheren Oxyd®-Expeditionen her kennen. Die Verschiebung erfolgt dabei also innerhalb des Puzzlesteinverbundes, so daß alle aneinanderliegenden Puzzlesteine ihren Platz tauschen. Unter diesen Bedingungen ist es dann auch möglich, daß diese Steine bei der nächsten Berührung explodieren. Dazu müssen jedoch alle Puzzlesteine korrekt mit allen anderen umliegenden Puzzlesteinen verbunden sein, das heißt, es dürfen keine offenen Verbindungsstücke existieren. Der letzte Schritt ist dann sehr gefährlich. Also: Wenn das Puzzle gelöst ist, sollte man einen der Puzzlestein nur ganz kurz berühren und sich schnellstens entfernen!



Lasersteine

Photonenemittierende Steine sind immer mit Vorsicht zu behandeln. In den meisten Fällen befindet sich ein Schallerstein in der Nähe, mit dem man die Lasersteine ein- und ausschalten kann. Gerät man in einen Photonenstrahl, so ist es um einen geschehen. Oft ist die einzige Möglichkeit, an einem Photonenstrahl vorbeizukommen, die, ihn zu überspringen. Ist man gerade nicht im Besitz eines Jumpers und kann den Laserstein nicht ausschalten, so verbleibt als einzige Möglichkeit, den Photonenstrahl mit den Spiegelsteinen umzuleiten.

Und überhaupt: Wir haben festgestellt, daß einige Gegenstände und Steine sehr merkwürdig auf Photonenbestrahlung (LASER CLASS F) reagieren. Jedoch liegen noch keine genauen Beschreibungen darüber vor, welche Objekte wie reagieren. Sicher ist, daß sich Einer-Münzen in Schutzschirme, Zweier-Münzen in Hämmer, Bananen in Äpfel und Reserveleben in Sonnenbrillen verwandeln.

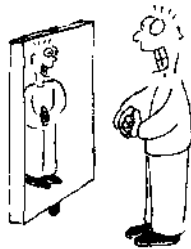


Spiegelsteine

Die Gattung der Spiegelsteine besteht aus vielen Unterarten. Allen gemeinsam ist die Eigenschaft, Photonenstrahlen umzulenken. Unterschiedlich ist allerdings die Art und Weise, in der sie die Strahlen umlenken. Eine grundsätzliche Unterscheidung kann man schon anhand des Gehäuses erkennen: Die Gehäuse ohne die Nägel in den Ecken lassen sich verschieben, die anderen sind fest in der Landschaft verankert. Für jeden Expeditionsteilnehmer ist es wichtig, den Verlauf der Photonenstrahlen genau vorhersagen zu können. Der folgende Abschnitt beschreibt die Regeln, nach denen sich die von den Lasersteinen ausgehenden Photonenstrahlen ausbreiten:

Die Farbe des Spiegels läßt Rückschlüsse auf die Reflexionsart zu. Die soliden, braunen Spiegel reflektieren den gesamten Photonenstrahl. Die nicht soliden, bläulichen Spiegel sind halbdurchlässig und reflektieren nur einen Teil des Photonenstrahls; der andere Teil des Strahls behält seine Richtung bei. Trifft der Photonenstrahl jedoch in Längsrichtung auf einen Spiegel, so wird der gesamte Photonenstrahl vollständig absorbiert.

Viel Kopfzerbrechen bereiten die Spiegelsteine mit den dreieckigen Spiegeln. An der geraden Seite wird der Photonenstrahl in die entgegengesetzte Richtung reflektiert. Beachten Sie in diesem Zusammenhang bitte, daß bei der Strahlberechnung natürlich auch die Rückreflektionen berücksichtigt werden müssen! Trifft der Strahl seitlich auf den Spiegel, so wird er im 90 Grad Winkel reflektiert. Interessant wird es aber erst, wenn ein Photonenstrahl direkt auf die Spitze eines dreieckigen Spiegels trifft. Dann nämlich wird der Strahl so aufgeteilt, daß ein Teil des Strahls im 90 Grad Winkel nach rechts und ein anderer Teil im 90 Grad Winkel nach links reflektiert wird.



Lichtexplosionssteine

Lichtexplosionssteine zerbersten bei Photonenbestrahlung.



Blitzsteine

Diese Steine übertragen den Impuls der hellen Kugel auf die dunkle Kugel oder umgekehrt. Für die jeweils andere Kugel ist es so, als ob sie einen direkten Stoß der Kugel erhalten hätte, die diesen Stein berührt hat. Grundsätzlich wird hierbei sowohl die Richtung als auch die Stärke des Impulses übertragen.



Schiebetürsteine

Es existieren zwei Rassen von Schiebetürsteinen; die senkrechten und die waagerechten Schiebetürsteine. Schiebetürsteine geben den Figuren den Weg immer nur im geöffneten Zustand frei. Ihren Zustand wechseln diese Steine nur, wenn sie die entsprechende Nachricht von einem umliegenden Schaltersteinen erhalten.



Boldertürsteine

Boldertürsteine sind Türen, die aus einem besonderen, versenkbaren Stein bestehen. Im Gegensatz zu den normalen Schiebetürsteinen können durch diese Tür andere Steine hindurchgeschoben werden. Das Öffnen und Schließen der Türen erfolgt in der Regel durch umliegende Schalter oder Sensorplatten. Die spezielle Eigenschaft dieser Türen ist aber die, daß das Öffnen und Schließen auch durch herannahende Boldersteine geschehen kann.

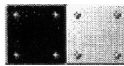


Gummibandsteine

Ein recht exotischer Stein, der seine Opfer bei Berührung mit Gummibänder einfängt. Die einzigen Möglichkeiten des Opfers, sich aus den Fängen dieses Steins wieder zu befreien, sind die, einen anderen Gummibandstein oder einen Scherenstein zu berühren. Mit einem Zauberstab im Inventar kann dieser Stein übrigens auch verschoben werden.

3.2.0 Bodenflächen

Die Bodenflächen bestimmen die Reibung und die Beschleunigungskräfte, mit denen sich die darüber befindlichen Figuren bewegen.



Helle und dunkle Bodenplatten

Im Linkspiel hat es mit den dunklen und hellen Bodenplatten eine besondere Bewandnis: Befindet sich eine Figur z.B. auf einer dunklen Platte, so kann sie auch nur von dem Spieler gesteuert werden, der die dunkle Kugel besitzt. Umgekehrt kann eine Figur, die sich auf einer hellen Fläche befindet, nur von dem Spieler mit der hellen Kugel gesteuert werden. Bei Meditationskugeln wird es dann im Linkspiel zeitweise recht unübersichtlich: normalerweise werden diese von beiden Spielern gleichzeitig gesteuert; auf hellen und dunklen Flächen übernimmt allerdings immer jeweils der entsprechende Spieler mit der dunklen oder mit der hellen Kugel die Steuerung.



Negative Bodenplatten

Negative Bodenplatten haben die Eigenschaft, daß sie die Maussteuerung umkehren. Man erkennt sie an Ihrer besonders hellen Färbung. Als Gegenmaßnahme bietet sich an, die "echte" Maus ebenfalls umzudrehen oder, bei einer diagonalen Anordnung mit anderen Bodenflächen, auf diesen Platten nicht zu beschleunigen.



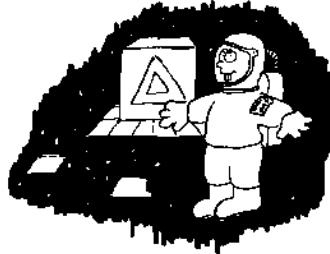
Sumpfflächen

Auf Sumpfflächen versinken die Kugeln. Im Prinzip gibt es drei Möglichkeiten, das Versinken zu verhindern: Entweder man benutzt einen Schutzschirm, oder man bewegt sich möglichst schnell, oder man benutzt eine Sprungfeder, um immer wieder aus dem Sumpf herauszuspringen.



Sternenflächen

Auf Sternenflächen ist normalerweise keine direkte Steuerung der Kugeln möglich. Die einzige Ausnahme hierzu stellt die Steuerung per Impulstransmission mit Hilfe eines Blitzsteines dar.



Wasserflächen

Auf Wasserflächen versinken die Kugeln, es sei denn, sie sind mit einem aktiven Schutzschirm ausgestattet. Holzsteine und einfache, verschiebbare Steine versinken ebenfalls, wobei Holzsteine sogar das Wasser verdrängen. Boldersteine bewegen sich auch über Wasserflächen.

3.3.0 Gegenstände

Gegenstände befinden sich immer unterhalb der Figuren und oberhalb der Bodenflächen. Die meisten Gegenstände können durch einfaches Überrollen eingesammelt werden. Einige, wenige Gegenstände sind jedoch fest mit den Bodenflächen verbunden.

Zauberstäbe



Die wundervollsten Gegenstände der Oxyd®-Welt sind wohl die Zauberstäbe. Mit ihnen erlangen viele Steine ganz neue Eigenschaften. Hat man das Glück, einen solchen Zauberstab zu finden, dann sollte man ihn deshalb immer ganz vorne im Inventar mit sich tragen. So kann man dann zum Beispiel mit seiner Hilfe Boldersteine zur Umkehr bewegen oder bestimmte Steine für Photonenstrahlung durchdringbar machen. Zauberstäbe verbrennen bei Photonenbestrahlung!

Schreibstifte



Oxyd®-Steine sind sehr wertvoll. So wertvoll, daß sie in einer der Landschaften sogar in einem Tresor verschlossen sind. Der Tresor besteht aus einer Schiebetür und diversen Drehschaltern. Im Anhang A finden Sie eine Skizze, die in der betreffenden Landschaft dringend benötigt wird. Mit Hilfe der Skizze und den Schreibstiften läßt sich der Tresor knacken...



Stopper

Mit diesen anmutigen Gegenständen aus solidem Eisen läßt sich jede Art von beweglichen bzw. verschiebbaren Steinen aufhalten. Besonders wichtig sind die Stopper in Verbindung mit den Boldersteinen. Es ist wohl die einzige Möglichkeit, diese Steinart an der Bewegung zu hindern. Beim Aufnehmen der Stopper ist Umsicht geboten, da hierdurch ggf. sehr unheilvolle Abläufe in Gang gesetzt werden! Wollen Sie ein Feld, auf dem Sie sich ein Stopper befindet, gefahrlos überrollen, so müssen Sie die Maustaste gedrückt halten. Dies verhindert die Aufnahme des Stoppers.



Fähnchen

Es gibt zwei verschiedene Fähnchen, eine mit einer dunklen und eine mit einer hellen kleinen Kugel am Ende der Fahnenstange. Durch Ablegen einer Fahne kann eine neue Startposition für die dunkle bzw. helle Kugel bestimmt werden, falls diese zerstört werden sollte.



Tüten

Mit Tüten ist es möglich, insgesamt mehr als 13 Gegenstände einzusammeln oder Gegenstände mit den Einwurfsteinen zu verschicken, ohne daß diese beim Ablegen angewendet werden. (Beispielsweise zünden die Dynamitstangen auf diese Weise nicht.)



Bomben

Zwei verschiedene Bombenarten wurden bislang entdeckt: die schwarzen und die weißen Bomben. Werden die schwarzen Bomben gezündet, so zerbricht die Bodenplatte, auf der die Bombe lag. Die weißen Bomben sind stärker und zerstören auch die vertikal und horizontal angrenzenden Bodenplatten. Gezündet werden die Bomben u.a. mit Dynamit. Bitte seien Sie mit denn Bombenzünden vorsichtig! Eine explodierende Bombe zündet auch alle vertikal und horizontal benachbarten Bomben! Nur mit den Bomben lassen sich übrigens die Bombensteine entfernen.



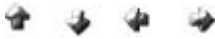
Bananen und Apfel

Apfel machen die Kugel unsichtbar, so daß beispielsweise Killerscheiben sie nicht sehen und verfolgen können. Außerdem kann sich eine unsichtbare Kugel auch durch gläserne Steine bewegen. Wir warnen eindringlich vor dem Genuß von Bananen: der Gesundheitszustand der Kugel wird durch Bananen stark geschwächt und kann bis zur völligen Unbeweglichkeit führen! Allerdings können Bananen mit Hilfe von Photonenbestrahlung in Äpfel umgewandelt werden.



Dynamit

Mit Dynamitstangen können Explosionen gestartet werden. Beispielsweise werden damit um liegende Bomben gezündet, angeknackste Steine zertrümmert oder angerissene Bodenplatten vollständig zum Zerbröseln gebracht. Dynamitstangen wirken immer auf alle umliegenden acht Felder. Auf dem Feld, auf dem eine Dynamitstange abgelegt wurde, entsteht eine Mulde.

Puller

Mit Puller können Steine, die normalerweise nur geschoben werden können, auch gezogen werden. Dazu braucht lediglich ein Puller für die entsprechende Ziehrichtung vor einem Stein abgelegt zu werden. Aber Achtung: Kugeln schnell entfernen - Lebensgefahr!!

Steinsamen

Aus einem Steinsamen wächst an der Stelle, an der er abgelegt wird, unvermittelt ein neuer Stein. Die Kraft, mit der ein solcher neuer Stein wächst, ist so groß, daß sogar Schwebesteine, unter denen man ein Samenkorn ablegt, verdrängt werden.

Yin-Yang Taler

Diese Gegenstände erhalten Sie automatisch, wenn Sie eine Linklandschaft alleine spielen. Bei Anwendung des Objekts wechseln Sie die Steuerung von der dunklen zur hellen Kugel und umgekehrt.

Sprungfedern

Mit den Sprungfedern können beispielsweise Wasserflächen, Abgründe oder Killerscheiben übersprungen werden. Es gibt zwei Unterarten von Sprungfedern: Die kurzen und die langen Sprungfedern. Die langen Sprungfedern werden beim Absprung mitgeführt, so daß mehrere Sprünge nacheinander möglich sind, die kurzen Sprungfedern verliert die Kugel beim Absprung, so daß damit immer nur ein einziger Sprung realisierbar ist.

Löcher

Die Oxyd®-Landschaften sind teilweise mit unterirdischen Rohrsystemen durchzogen. Über Löcher können diese Rohrsysteme genutzt werden, um schnell von einem Ort der Landschaft zu einem anderen Ort zu gelangen. Die genauen Verbindungen der Löcher müssen jeweils durch Einzelexperimente herausgefunden werden. Meistens handelt es sich um direkte Verbindungen. Seltener können auch Mehrfachverbindungen existieren. Wenn man beispielsweise einen Ausgang durch Überschieben eines Steins abdichtet, kann sich dadurch noch ein weiterer Ausgang zu erkennen geben.

Transportwirbel

Transportwirbel funktionieren im Prinzip wie Löcher, mit dem Unterschied, daß sie die Kugeln unweigerlich anziehen - also Vorsicht!

4.0.0 Expeditionsbericht

Dieser Bericht handelt von unserer Expedition in die Per.Oxyd®-Landschaften aus dem Jahre 1995. Die Expedition führte über die schwere Route der Einzellandschaften, hin zur 100sten Linklandschaft. Es wurden alle wichtigen Ereignisse und Erfahrungen dieser spannenden Wochen zusammengefaßt, von denen wir denken, daß diese späteren Expeditionen einmal von Nutzen sein könnten:

4.1.0 Landschaften 1-100

Landschaft 1-6: Keine besonderen Vorkommnisse,

Landschaft 7: Zueist oben an den mittleren Shogunstein von unten, dann von links anstoßen. Anschließend von rechts an den oberen rechten Shogunstein stoßen und die rechte, obere Drehtür in die vertikale Position bringen. Den Shogunstein mit dem großen Loch irgendwo wegschieben und den kleinen Shogunstein dem Stapel links neben der rechten Drehtür nach rechts rausschieben. Jetzt sollten schon einmal zwei Shogunsteine mit den ganz kleinen Löchern einzeln erreichbar sein. Es werden übrigens nur die Shogunsteine mit den ganz kleinen Löchern benötigt. Nur diese müssen auf die blinkenden Punkte geschoben werden. Auf gleicher Weise kann auch bei den ineinandergeschobenen Steinen an den anderen Ecken verfahren werden.

Landschaft 8-10: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 11: Zunächst eine Minute auf dem Kreuz stehenbleiben. Wenn dann beim Verlassen des Kreuzes die Meldung erscheint, dann wird gleichzeitig auf der linken Seite ein Stein durchlässig. Dann die Feder aufnehmen, um zu den Münzen zu springen, und diese einzusammeln. Beim horizontalen Gang die Kugel kräftig und gerade nach rechts bewegen, damit sie die Kraft der Magnete überwindet. Zuletzt die Münzen in den Münzstein werfen, um den letzten Oxydstein zu öffnen.

Landschaft 12: Die Puzzlegebilde dürfen normalerweise nur von außen geschoben werden. Schiebt man sie, während man unter einem Puzzleschwebestein steht, dann wird die Kugel zerdrückt. Man darf die Puzzlegebilde nur dann von einer Position unterhalb eines Puzzleschwebesteins verschieben, wenn dort durch mehrere Puzzleschwebesteine genügend Platz vorhanden ist!

Landschaft 13: Als allererstes muß der Stinkstein mit der Dynamitstange, die sich unterhalb des Holzsteins befindet, gesprengt werden.

Landschaft 14: Den Puzzlestein in der Mitte, unter dem sich ein Zauberstab befindet, zweimal nach links und dann zweimal nach oben schieben. Im unteren Bereich anschließend mit dem Zauberstab den gesamten Puzzlesteinblock sprengen. Den anderen Puzzlestein zweimal nach rechts und zweimal nach unten schieben und dann sprengen. Aus den übrigen Puzzlesteinen unter gelegentlicher Zuhilfenahme des Zauberstabs ein Gebilde formen, das wie ein nach links gedrehtes "U" aussieht und sich dann sprengen läßt. Im rechten Raum muß ein Gebilde zusammengestellt werden, das wie ein gespiegeltes, kleines "r" aussieht.

Landschaft 15: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 16: Zum Öffnen der Oxydsleine müssen diese mit dem Laser bestrahlt werden. Überlegen Sie sich genau, welchen Weg das Licht nehmen wird, bevor Sie Ihr Geld für Photonen ausgeben und beachten Sie unseren Forschungsbericht zu den Spiegelsteinen.

Landschaft 17: Die Drehtüren müssen so ineinander verdreht werden, daß die Photonen des Lasers die Oxydsteine öffnen. Sollten Sie dabei Probleme haben, versuchen Sie es doch einmal auf der leichten Route dieser Landschaft!

Landschaft 18: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 19: Im oberen Bereich muß die Kugel möglichst schnell über die Sensorplatten gerollt werden, da die hintere Platte die Tür wieder schließt. In dem Bereich, in dem sich der Schlüssel befindet, muß zunächst der Löffel aufgenommen werden, dann der Schlüssel. Der Löffel muß dann sofort wieder abgelegt werden! Dadurch wird die Kugel zwar zerstört, sie verliert aber nicht den Schlüssel.

Landschaft 20-21: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 22: Im ersten Raum sollte der Magicstein nicht entfernt werden. Im zweiten Raum muß der Schalter viermal betätigt werden, damit man zum Pinsel gelangt. Im dritten Raum ist auf der rechten Seite der vierte Stein von unten durchlässig. Im vierten Raum befindet sich ein Hammer unter den Steinen links von den angerissenen Bodenplatten. Die hellen Steine müssen zuerst mit dem Laser bestrahlt werden und können dann mit dem Hammer entfernt werden. Der Stinkstein muß vor dem Öffnen der Oxydsteine mit dem Laser bestrahlt werden. In dem Raum mit den vielen hellen Steinen sind die rechts oben befindlichen Steine durchlässig, so daß man unter ihnen direkt zum Oxydstein gelangt, nachdem der Weg nach oben mit Laser und Hammer freigemacht wurde.

Landschaft 23: Folgen Sie der schwarzen Linie in der Übersichtskarte im Anhang A dieses Buches. Achten Sie darauf, daß Sie auf der gekennzeichneten Sensorplatte ca. 25 Sekunden lang stehen bleiben - nicht weniger und nicht viel länger. Sollten Sie vom vorgezeichneten Weg abkommen, dann ist die Landschaft unter Umständen nicht mehr lösbar!

Landschaft 24: Den Shogunstein bis hoch zum anderen Shogunstein und dann zweimal nach links schieben. Oberen Holzstein nach unten, über die ineinander verschachtelten Shogunsteine ins Wasser schieben. Den einzelnen Shogunstein von oben vom blinkenden Punkt schieben. Den Holzstein links unten in der Landschaft viermal nach links ins Wasser schieben. Der erste Oxydstein ist erreichbar. Beide Shogunsteine, erst den mit dem großen Loch, dann den mit dem mittleren Loch auf den blinkenden Punkt schieben. Den oberen Holzstein bis auf die Höhe des blinkenden Punktes nach unten und dreimal nach rechts schieben. Den oberen rechten Shogunstein nach links schieben, bis er von oben drei Felder nach unten zum blinkenden Punkt geschoben werden kann. Die Tür öffnet sich! Den rechten unteren Holzstein zweimal nach rechts, dreimal nach unten und einmal nach rechts ins Wasser schieben. Einen Shogunstein nach oben und einen nach links schieben. Den linken Shogunstein nach oben schieben. Anschließend zunächst den Shogunstein mit dem großen Loch, dann die anderen Shogunsteine links durch die Landschaft zum blinkenden Punkt hin nach oben schieben. Die zweite Tür öffnet sich!

Landschaft 25: Mit Hilfe des Zauberstabs müssen aus dem lose herumliegenden Puzzlesteinblock einzelne Steine herausgeschnitten werden, um damit die Puzzlesteinblöcke in den einzelnen Räumen zu ergänzen und zum Explodieren zu bringen. Der von links nach unten gebogene Puzzlestein wird links oben im Raum benötigt. Der von oben nach rechts gebogene Puzzlestein und der waagerechte Puzzlestein werden links unten im Raum benötigt, wobei ein Kreuzpuzzlestein übrig bleibt, der im mittleren Raum gebraucht wird. Beim mittleren Raum bleibt dann ein gebogener Puzzlestein übrig, der dann wiederum im rechten Raum benutzt wird.

Landschaft 26: Einer der Oxydsteine darf nur als allerletztes geöffnet werden. • Mit dem Schraubenzieher kann die Rotationsrichtung geändert werden. • Drei Rotationssteine werden direkt an die Wand bei den Oxydsteinen postiert. Sie werden benötigt, um den Bolderstein ggf. wieder von der Wand wegzubekommen. Die anderen beiden Rotationssteine werden benötigt, um den Bolderstein auf seinem Weg umzulenken.

Landschaft 27: Schnell bewegen!!

Landschaft 28: Sie brauchen den Schirm, den Hammer und die Dynamitstangen. Bei den ersten Bombensteinen besorgen Sie sich zwei Bomben, eine davon legen Sie neben den dritten Bombenstein von oben, links davon dann eine Dynamitstange. Bringen Sie sich in Sicherheit! Sobald die Bombensteine explodiert sind, schnell nach unten rechts wegrollen. Die angeknacksten Steine mit dem Hammer entfernen, am linken Ende des horizontalen Ganges mit einer Bombe und einer Dynamitstange eine Bodenplatte wegsprengen, damit die herannahenden Boldersteine dort hineinfallen. Den Rest an angeknacksten Steinen mit dem Hammer entfernen, Schutzschirm aktivieren und sich vom nächsten Bolderstein "überfahren" lassen.

Landschaft 29-30: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 31: Unten links den Holzstein nach rechts schieben. Den Holzstein unter dem einzelnen Bolderstein erst nach rechts und dann auf das darüberliegende Feld schieben. Den Holzstein, der sich darüber befindet, ein Feld nach links schieben. Für den Zugang zum oberen rechten Oxydstein irgendwo unten einen Holzstein hinschieben, um die linke Boldersteinreihe aufzuhalten. Einen Holzstein auf die Position drei Felder rechts neben dem Magicstein schieben und die überliegende Boldersteinreihe lösen. Den Holzstein links von der Dynamitstange nach rechts und den Holzstein rechts vom Schutzschirm nach links schieben. Der letzte Oxydstein wird über das Entfernen des Magicsteins geöffnet.

Landschaft 32: Wenn das elektronische Pferd kommt, einfach draufspringen!!! Das elektronische Pferd bringt die Kugel sicher über das Wasser und zu allen wichtigen Punkten in der Landschaft.

Landschaft 33: Oberen Holzstein zwei nach rechts verschieben. Untersten Holzstein vier Felder nach oben schieben und gleich wieder von oben ein Feld runter und in den Abgrund. Oberen Holzstein nach unten und dann von links in den Abgrund schieben. Den Zauberstab (unter dem unteren linken Holzstein) aufnehmen und damit die Steine im rechten Bildschirmrand berühren. Die Äpfel anwenden und mit der unsichtbaren Kugel in der Mitte durch die Wand rollen!

Landschaft 34: An die Feder kommt man nicht heran. Man muß den Zweier-Puzzlesteinblock auf das Wasser schieben.

Landschaft 35: Wenn das Puzzle komplett gelöst ist, dann ist das Spiel verloren! Hier ist die Reaktion der Puzzle-steine in Zusammenhang mit dem Zauberstab sehr wichtig! (Siehe Forschungsergebnisse "Puzzlesteine"!) Man muß passende Puzzlesteinblöcke aus dem gesamten Block herauschneiden, die dann in das Wasser geschoben werden können.

Landschaft 36: Der Oxydstein links oben wird erst zum Schluß geöffnet, da sich dort die Killerscheibe befindet. Um die Killerscheibe zu überlisten muß die obere Drehtür so gedreht werden, daß ein Türflügel nach links, einer nach unten und einer nach rechts zeigt. Die Killerscheibe kann sich dann waagrecht nach links bewegen und verläßt so den Teil des Raumes, in dem sich der letzte Oxydstein befindet.

Landschaft 37: Insgesamt müssen fünf Holzsteine nach oben in den Abgrund geschoben werden. Für die Lösung ist nur der erste Raum der Landschaft wichtig. Als erstes auf alle Sensorplatten, bis auf die in der Mitte rechts, Holzsteine schieben. Dann aus der unteren linken Ecke die beiden unteren Holzsteine nach oben bzw. rechts heraus nach oben in den Abgrund schieben. (Nicht die rechte Sensorplatte berühren!) Unteren rechten Holzstein auf die mittlere rechte Sensorplatte schieben und den gegenüberliegenden Holzstein nach unten schieben. Nach oben aus dem Bereich durch die Boldertür wieder herausrollen, in dem der Holzstein von der Sensorplatte zwei Felder nach links und dann wieder nach rechts geschoben wird. Den rechten Holzstein einmal von der Sensorplatte schieben und gleich wieder zurück. Der Holzstein links oben kann jetzt nicht mehr verwendet werden. Auf der linken Seite der Landschaft wird ein zusätzlicher Holzstein benötigt, um einen anderen nach oben durch die Boldertür zu schieben. Oben in der Mitte der beiden Oxydsteine muß zunächst ein Holzstein vor den linken Oxydstein in den Abgrund geschoben werden. dann direkt daneben ein weiterer, so daß ein dritter über die neue Bodenplatte direkt vor den linken mittleren Oxydstein gelegt werden kann.

Landschaft 38: Auf den hellen Flächen wird die Mausbewegung umgekehrt! * Ein Trick zur Steuerung: Auf den durchgehenden hellen Flächen die Maus einfach umdrehen; auf den schachbrettartigen Bodenflächen immer nur auf den dunklen Flächen beschleunigen!

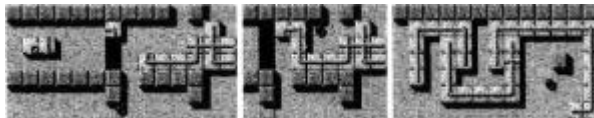
Landschaft 39: Einen Stopper auf die Sensorplatte legen! **Landschaft 40:** Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 41: Mit dem beweglichen Spiegel und dem Laser müssen die Steine über den Drehtüren beleuchtet werden, bevor man von oben in diesen Bereich hineinrollt. Nach der Beleuchtung lassen sie sich mit dem Hammer entfernen. Der Dynamitstein muß von oben angestoßen werden. Zuvor sollte jedoch die Münze aufgehoben werden.

Landschaft 42: Beachten Sie die Funktionsweise der elektrischen Steine (Forschungsbericht).

Landschaft 43: Zunächst alle Shogunsteine über den blinkenden Punkt postieren, damit das elektrische Pferd freikommt, mit dem man über das Wasser gelangt. (Mit den Shogunsteinen muß im Prinzip das Spiel "Türme von Hanoi" gespielt werden.) Anschließend die Rohrteile mit dem Finwurfstein bis zur unteren Insel verlegen, dann die Fahne durch die Rohrleitung ablegen. Selbstmord begehen. (Gehen Sie ins Wasser oder umarmen Sie die Killerscheibe.) Die Schalter auf der Insel müssen so eingestellt sein, daß die Magneten eingeschaltet sind, damit die Kugel später nicht ins Wasser abrutscht. Die Türen öffnen sich automatisch, wenn die Kugel davorsteht!

Landschaft 44: Im Prinzip muß hier eine lange "Stange" aus den Puzzlesteinen gebildet werden, mit dem das Gebilde auf der rechten Seite des Abgrunds nach rechts geschoben werden kann. Außerdem muß diese "Stange" am linken Ende eine Art "Haken" besitzen, mit dem das Gebilde anschließend wieder nach links geschoben werden kann. Im zweiten Bild muß zunächst das linke "U"-Gebilde nach links zur Seite weggeschoben werden. Bevor dann die folgenden "U"s geschoben werden, muß der Zweier-Puzzleblock im rechten "U"-Gebilde nach links herausgeschoben werden, damit es nicht an das linke "U"-Gebilde andockt und so das gesamte Gebilde blockiert.



Landschaft 45: Der Oxydstein oben rechts muß als letztes geöffnet werden. Den Puzzlesteinblock, der sich davor befindet, darf zunächst nicht nach links geschoben werden, da sonst ein wichtiger Weg versperrt wird.

Landschaft 46: Unter dem linken Swapstein der mittleren Reihe liegt ein Hammer, mit dem zunächst alle angeknacksten Steine entfernt werden müssen. Der Puzzlesteinring wird dann nach unten geschoben, so daß mit zwei Swapsteinen eine Puzzlesteinstange herausgeschnitten werden kann, mit der dann der einzelne Puzzlestein ganz oben in der Landschaft weggeschoben wird.

Landschaft 47: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 48: Den Holzstein nach links oben schieben (irgendwie geht das!) und dann einen Rotationsstein von unten vor den Holzstein schieben, so daß dieser ins Wasser geschoben wird. Dann mit dem Spuckstein den angeknacksten Stein wegschießen. Die Stinksteine können in dieser Landschaft nicht entfernt werden - man kann nur aufpassen, daß man sie nicht berührt.

Landschaft 49: Nur der erste Raum ist zur Lösung wichtig. Die mittlere Puzzlesteinstange muß nach rechts auf die Sensorplatte geschoben werden. Damit diese nicht an die vertikalen Puzzlesteinen andockt, müssen diese durch Ansetzen weiterer Puzzlesteine nach unten herausgezogen werden. Dazu wird zunächst die oberste Puzzlesteinstange nach links geschoben und mit dem Endstück, das sich unterhalb des Oxydsteins befindet, vervollständigt. Der Laserstrahl bringt das Gebilde zur Explosion, wenn die Kugel die Sensorplatte berührt. Der von oben nach links gebogene Puzzlestein wird auf die Position unterhalb des vertikalen Puzzlesteins geschoben, das linke Endstück links davon. Jetzt kann der obere vertikale Puzzlestein von oben angeschoben werden und der gesamte Puzzlesteinblock von unten herausgezogen werden,

Landschaft 50: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 51: Beim Einsammeln der Schreibstifte werden Ihnen Zahlenkombinationen angezeigt. Diese Zahlenkombinationen geben die Verbindungen an, die Sie in die Tresornackhilfe im Anhang A dieses Buches eintragen müssen. Verbinden Sie dazu die Kreise mit den entsprechenden Zahlen durch Linien. Auf diese Weise erhalten Sie die einzelnen Einstellungen der Schaltersteine zum Öffnen der Türen. • Der Bolderstein im oberen rechten Raum der Landschaft muß nach links bis in den Raum, in dem der Tresor steht, durchlaufen können, damit die Kugel dort an den Schreibstift gelangen kann. Hierzu müssen auch die Holzsteine und die Puzzlesteinblöcke im mittleren Raum oben und unten an die Wand geschoben werden.

Landschaft 52: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 53: An den Hammer muß man von rechts herankommen! Dazu den Holzstein ganz rechts zwei beider hoch in den Abgrund schieben, unter den linken Einwegstein gehen und den Holzstein nach rechts bis zum linken Einwegstein und dann in den Abgrund schieben. Holzstein ganz links im Raum ein Feld runter und ein Feld nach links schieben. Dynamitstange aufnehmen und über den angeknacksten Stein in der Mitte ablegen, von den vier Holzsteinen den rechten nach unten schieben und den zweiten von rechts nach oben über den linken Einwegstein in den Abgrund schieben. Den Hammer nehmen und den angeknacksten Stein links oben entfernen. Der Oxydstein rechts unten wird erst zuletzt geöffnet.

Landschaft 54: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 55: Auf der Flucht den oberen rechten Rotationsstein nach rechts wegdrücken, um die Boldersteine zu stoppen. Beim Eintritt in den Innenraum den ersten Oxydstein öffnen. Im Innenraum muß über die Spiegel der Lichtexplosionsstein zerstört werden, damit der Bolderstein auf die Sensorplatte gelangen kann. Von den vier Rotationssteinen den zweiten von links ein Feld hochschieben, den rechten zunächst einmal nach unten, damit der Spiegel nach oben gelangt, und dann auf das Feld links neben den Laser schieben. Der zweite von rechts wird erst einmal rechts diagonal von der Boldertür geparkt. Die Spiegel richtig einstellen und den Laser über den Schalterstein einschalten. Den einen Rotationsstein nun direkt über den Laser und den zweiten von rechts eine Reihe höher rechts an die Wand schieben. Die Diskette einsammeln. Anschließend alle Rotationsrichtungen mit dem Schraubenzieher einstellen und den linken Rotationsstein nach unten schieben. Nun kann die Kugel wieder aus dem Innenraum rollen, hin zum Diskettenschalter am rechten Bildschirmrand.

Landschaft 56: Die Fahne über die Einwurfsteine auf die Plattformen ablegen und dann den Ring benutzen, um die Kugelposition zu ändern. Nur im leichten Spielmodus: Mit dem Schirm kann man über den Abgrund schweben!

Landschaft 57: Landschaft links unten: Die Lücke zwischen den vertikal liegenden Bomben mit einer neuen Bombe aus dem Bombenstein schließen und den unteren Spiegel auf "\ " einstellen. • Landschaft rechts oben: Den Spiegel auf "\ " einstellen. • Landschaft rechts unten: Den oberen Spiegel auf "- " einstellen. • Zwei Münzen einsammeln. • Landschaft links oben: Den Spiegel auf "- " einstellen. Eine Münze in den Münzautomaten werfen und abwarten. Nach einer Wartezeit und dem Einwurf der zweiten Münze sollte der Laserstrahl auf den Bombenstein links oben strahlen. Mit dem Holzstein kann die entstandene Lücke wieder geschlossen werden. Jetzt sollten alle Oxydsteine direkt erreichbar sein.

Landschaft 58: Die beiden Holzsteine müssen genauso wie die Zweier-Puzzleleinstange von oben ins Wasser geschoben werden. Im linken Teil der Landschaft müssen zunächst die oberen beiden Unken, vertikalen Puzzlestücke zusammengesoben werden, dann die beiden vertikalen Puzzleleiste unterhalb des Ausgangs vom Einwegstein. Dann werden die drei obersten Puzzleleiste nach oben geschoben, wo sie zu einem Haken zusammengesoben werden, mit dem dann die linke Puzzleleistereihe nach oben gezogen werden kann.

Landschaft 59: Das lange Puzzleleistestück mit der Biegung am rechten Ende muß zunächst nach rechts, dann zwei Felder höher und nach rechts ins Wasser geschoben werden. Der Dreier-Puzzleleisteblock wird anschließend rechts von der Stelle, an der das große Stück versenkt wurde, ins Wasser geschoben.

Landschaft 60: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 61: Man benötigt alle sechs Dynamitstangen, um die Stinksteine zu sprengen. Um an alle Dynamitstangen zu gelangen, gehen Sie wie folgt vor: Unteren Stopper in der mittleren Landschaft aufnehmen und warten, bis der Holzstein gewachsen ist. Anschließend erst den Stopper unterhalb des Holzsteins und dann gleich danach den Stopper rechts aufnehmen. Wenn der rechte Bolderstein vorbeigezogen ist, schnell die rechte Dynamitstange aufnehmen und sich auf das Feld unterhalb des Holzsteins zurückziehen. Warten. Den Holzstein nach oben schieben, um an die obere Dynamitstange zu gelangen.

Landschaft 62: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 63: Im Anhang A dieses Buches finden Sie einen Wegweiser zur Scherbenvermeidung. In der Reihenfolge des Weges sind hier von links nach rechts alle Schalterstellungen angegeben, bei denen die Kugel die einzelnen Türen sicher passieren kann.

Landschaft 64: Sprungfeder und Hammer aufnehmen. Holzstein nach unten wegschieben und mit dem Swapstein die untere rechte Ecke aus dem Puzzleleisteblock entfernen. Unter den Puzzleleiste gehen und die Puzzleleiste rechts in der Wand herausziehen. Und dann: ein guter Sprung!

Landschaft 65: Im zweiten Raum muß die erste Drehtür ganz schnell benutzt werden. Danach wird der untere Rotationsstein ein Feld nach unten geschoben und die Münze und der Schlüssel eingesammelt. Durch ein schnelles Berühren des Impulssteins kann der Rotationsstein ein Feld nach rechts geschoben werden. Der Rotationsstein muß die Drehtür nach rechts drehen und dann festhalten. Bevor der Rotationsstein nach links geschoben werden kann, muß vorher die Lücke durch Linksschiebung des Holzsteins geschlossen werden.

Landschaft 66: Obersten Holzstein ein Feld nach oben, rechten Rotationsstein ein Feld nach unten und dann rechten Holzstein ein Feld nach unten schieben. Einen Impulsstein berühren.

Landschaft 67: Spucksteine können sich auch selbst zerstören, wenn man sie nur langsam genug anstößt!

Landschaft 68: In dieser Landschaft muß grundsätzlich berücksichtigt werden, daß es bei den Spiegeln auch Rückreflektionen des Strahl gehen kann. * Im linken Raum muß die Puzzleleistereihe in Höhe der Tür mit Hilfe der Photonenstrahlung sortiert und zum Explodieren gebracht werden, so daß anschließend ein Photonenstrahl durch die Tür in den rechten Raum gelangen kann. Im rechten Raum darf der Stein links oben nicht beleuchtet werden. Dazu muß der linke obere dreieckige Spiegel mit der Spitze nach oben zeigen. Die beiden dreieckigen Spiegel auf der rechten Seite des zweiten Raumes, die senkrecht übereinander stehen, müssen beide mit der Spitze nach oben gedreht werden. Das Licht muß dann von links auf den unteren dreieckigen Spiegel fallen.

Landschaft 69-70: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 71: Alle Shogunsteine müssen dreifach verschachtelt auf die blinkenden Punkte geschoben werden. Dazu beginnt man am linken Shogunstein, wobei der kleine nach oben rausgeschoben wird und der größere nach rechts geschoben wird. Alle freiwerdenden Steine sollten sofort rechts in den Bereich mit den Punkten geschoben werden, damit sie bei der eigentlichen Arbeit nicht stören. (Vorsicht, nicht oben oder unten gegen die Wand schieben!) Dann aus dem oberen Shogunstein zunächst den kleineren nach links rausschieben, anschließend den großen selbst. Aus dem unteren Shogunstein den kleineren nach oben und nach rechts in den rechten Shogunstein. Zum Schluß den mittleren nach unten schieben. Der Rest ist dann ganz einfach auf die blinkenden Punkte zu schieben.

Landschaft 72: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 73: Obersten Holzstein zwei Felder runter und rechts ins Wasser schieben. Zweiten Holzstein von links mit den Impulssteinen zwei Felder tiefer ins Wasser schieben. Die linke vertikale Dreierimpulssteinreihe berühren. Den beweglichen Stein bis ein Feld unterhalb der linken Wasserfläche schieben. Linken Holzstein in die linke Wasserfläche schieben. Linken, beweglichen Stein nach links, auf das Feld, das sich drei Felder über der linken Sensorfläche befindet, schieben. (Dazu muß der Stein einmal links herum um den Zweierimpulssteinblock geschoben werden.) Untersten beweglichen Stein rechts ins Wasser schieben. Den linken Holzstein in die unterste Wasserfläche des Raumes schieben. Den verbleibenden Holzstein einmal nach rechts und einmal nach oben schieben. Den linken, beweglichen Stein auf die unterste Sensorfläche bewegen und den Holzstein ins Wasser schieben. Die beiden verbleibenden, beweglichen Steine auf die Sensorflächen schieben.

Landschaft 74: Den Holzstein auf die Bombe schieben und den Schalter betätigen. Sie haben anschließend nur eine begrenzte Zeit, um alle Oxydsteine zu öffnen. Im leichten Spielmodus können Sie den Stopper aus dem rechten Teil der Landschaft vor den Bolderstein legen, wodurch die Zeitbegrenzung entfällt.

Landschaft 75: Im rechten Raum muß die linke Impulssteinreihe beleuchtet werden: Dazu im Gang in der obersten Feldzeile alle Münzen einsammeln, damit der Strahl vom linken zum rechten Raum hin nicht aufgehalten wird. Im linken Raum folgende Spiegel stellen: links oben "/", mitte oben "\", rechts oben "/", untere dreieckige Spiegel mit der Spitze nach oben drehen und unteren linken und oberen rechten Dreieckspiegel im Spiegelblock mit der Spitze nach oben drehen. Im rechten Raum unteren linken Spiegel auf "I" drehen, linken mittleren Spiegel auf "/", rechts unten Dreieckspiegel mit Spitze nach rechts drehen, im oberen Block den oberen Spiegel auf "-" und den linken und den unteren rechten Dreieckspiegel mit der Spitze nach oben drehen. Den Laser durch Münzeinwurf einschalten!

Landschaft 76-77: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 78: Der Apfel macht unsichtbar - die Killerscheiben können die Kugel dann nicht verfolgen.

Landschaft 79: Nachdem die anderen Puzzlegebilde etwas zur Seite geschoben worden sind, zunächst Jas größte Puzzlegebilde ein Feld nach unten und dann nach rechts ins Wasser schieben. Anschließend in dieser Reihenfolge das Dreiergebilde, das umgedrehte "L"-Gebilde und den übrigen Puzzleblock auf gleicher Höhe rechts ins Wasser schieben.

Landschaft 80: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 81: Beleuchten Sie die Münzen! * Eine Münze in den Automaten werfen, wodurch der Laser für kurze Zeit ausgeschaltet wird. Dann schnell nach oben links in die Landschaft rollen und den Spiegel, der sich rechts vor dem Laser befindet, waagrecht einzustellen, damit die Photonenstrahlung zunächst nicht weiter stört. Die angeknacksten Steine um den blauen Leuchtstein herum entfernen und die übrigen Spiegel so einstellen, daß durch Jas automatische Drehen der übrigen Spiegelsteine irgendwann auch einmal der Leuchtstein beleuchtet wird. Dabei geht unten links in der Landschaft die Tür auf. In dem Raum links von der Tür darf der Holzstein am oberen Rand nicht geschoben werden! Stattdessen irgendeinen anderen Stein aus der oberen Reihe mit dem Hammer entfernen. Aber vorsichtig es kommt ein Bolderstein von oben!

Landschaft 82: Ziel ist es, den Bolderstein durch die Swapsteine so umzulenken, daß dieser die obere Boldertür öffnet. Als allererstes müssen alle Gegenstände aufgenommen werden, beginnend mit dem Schraubenzieher. Dann muß vorerst der Bolderstein ruhig gestellt werden. Dazu den rechten unteren Rotationsstein zweimal nach links verschieben, sobald der Bolderstein gerade an diesem vorbeigezogen ist. Den Schraubenzieher nehmen und den Rotationsstein nochmals kurz berühren, um den Bolderstein zu stoppen. Jetzt muß im oberen Teil der Weg für den Bolderstein mit Hilfe der Swapsteine vorbereitet werden. Dazu den obersten Rotationsstein zweimal nach unten schieben, den untersten Swapstein von unten anstoßen, den untersten Swapstein einmal von rechts anstoßen, den obersten Swapstein einmal von oben anstoßen, den linken Swapstein einmal von oben anstoßen, linken Rotationsstein zweimal nach rechts verschieben (Schraubenzieher weglegen!), zweiten Rotationsstein von unten einmal mit dem Schraubenzieher berühren, untersten Rotationsstein zweimal mit Schraubenzieher nach oben schieben, obersten Rotationsstein einmal nach links schieben und eine Rechtsdrehung einstellen, untersten Swapstein einmal von links schieben und obersten Swapstein einmal von rechts schieben. Jetzt den Stopper ablegen, dabei die Maustaste gedrückt halten und den obersten Swapstein von oben anstoßen. Wenn dann die Maustaste losgelassen wird, muß die Kugel sofort in Sicherheit gebracht werden. Der Bolderstein läuft los! Sobald der Bolderstein die Boldertür geöffnet hat, muß die Kugel schnell nach links in den Transportwirbel rollen und den Rotationsstein nach rechts schieben, damit der Bolderstein den Oxydstein öffnet. Anschließend darf die Kugel im Labyrinth keinen Impulsstein berühren!

Landschaft 83: Bauen Sie aus den Puzzlesteinen eine Rutschbahn, die Sie rechts in den Raum bringt! Die Rutschbahn muß so gebaut sein, daß Sie nicht mit ihr nach unten gezogen werden. Also: besser mit einer vertikalen Stütze beginnen!

Landschaft 84-85: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 86: Als erstes in den rechten Raum gehen und den Steinsamen, die Dynamitstange und den Zauberstab holen. Dann zum ersten Raum zurückrollen und den Steinsamen ablegen. Den Holzstein auf die Sensorplatte schieben. Dann zum linken unteren Raum rollen. Dort zunächst den Bolderstein in der Raummitte oben mit dem Zauberstab berühren, anschließend den Bolderstein ganz links. Die darunter befindliche Killerscheibe muß in den unteren Bereich des Raumes gelockt werden, damit sie die Kugel nicht weiter bedrohen kann. Als nächstes über die Transportwirbel in den ersten Raum zurück rollen, den angeknacksten Stein mit der Dynamitstange sprengen, den rechten Holzstein nach oben schieben und den linken Holzstein auf die rechte Sensorplatte. Alle Oxydsteine sind jetzt erreichbar. Im Raum rechts unten muß die Maustaste gedrückt gehalten werden, damit die Stopper nicht aufgenommen werden.

Landschaft 87: Durch einen der Leuchtsteine in den Wänden öffnet sich kurz das Loch, so daß die Kugel zum anderen Raum wechseln kann. Außerdem gibt es noch unsichtbare Oxydsteine in dieser Landschaft...

Landschaft 88-90: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 91: Die Oxydsteine müssen mit hoher Geschwindigkeit angefahren werden, damit die Boldersteine die Kugel nicht zerdrücken. (Nach dem gleichen Prinzip muß auch vorher einmal beim Verschieben der Holzsteine eine Boldertür überwunden werden!)

Landschaft 92-93: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 94: Mit dem Pinsel können die Steine sichtbar gemacht werden. Auf der linken Seite müssen die Puzzlesteinblöcke auseinandergezogen werden - unter diesen befindet sich das Geld für den Laser und die Sonnenbrille, mit der man ganz am Schluß die unsichtbaren Todessteine sehen kann. Die verschiebbaren Spiegel müssen dann so postiert werden, daß der Laser durch den gläsernen Stein nach unten in den Raum strahlt. Dort muß der Strahl durch einen weiteren Spiegel auf den Eingang gelenkt werden. Der Hingang ist zunächst unsichtbar und muß vor der Bestrahlung mit dem Pinsel sichtbar gemacht werden. Wird der dann sichtbare Stein bestrahlt, so bekommt er einen Riss und kann mit dem Hammer, der unter einem der Spiegel zu finden ist, entfernt werden.

Landschaft 95: Gleich nach dem Start der Landschaft den Holzstein in der Mitte ein Feld nach unten schieben, damit der Bolderstein aufgehalten wird und der Spiegelstein zunächst nach unten und dann nach ganz links oben in die Ecke geschoben werden kann. Über den Spiegel wird zunächst der Bolderstein links oben beleuchtet. Der Laser darf dabei nur ganz kurze Zeit eingeschaltet bleiben. Bleibt der Laser zu lange eingeschaltet, dann knallt es und man hat das Spiel verloren. (Die Photonenstrahlung zerstört dann den Zauberstab unter dem oberen Stein!) Anschließend brauchen dann nur noch die Holzsteine in den Abgrund geschoben werden, um an die Oxydsteine zu gelangen.

Landschaft 96: Mit dem Gummiband muß man um die Ecke über das Wasser springen. « Die Gummibandsteine sind mit Hilfe des Zauberstabs verschiebbar. « Der kleine Shogunstein am Anfang des Labyrinths muß mit Hilfe der unteren Impulssteinreihe in den großen Shogunstein beim zweiten vertikalen Weg (der Weg, der zwei Felder breit ist) nach oben geschoben werden, so daß er zwischen den bestehenden großen Shogunsteinen postiert werden kann. Ansonsten würde später der Rückweg versperrt sein!

Landschaft 97-98: Keine besonderen Vorkommnisse.

Landschaft 99: Die linke Dreier-Puzzlesteinstange nach unten und dreimal nach rechts schieben. Die Zweierstange durch die linke Lücke gerade nach unten und dann einmal nach oben und einmal nach rechts schieben. Die untere Dreier-Stange dreimal nach links schieben. Die obere Dreierstange einmal nach unten schieben. Die Zweierstange dreimal nach rechts schieben. Die linke Dreierstange einmal nach oben und einmal nach rechts schieben. Die untere Dreierstange zweimal nach links schieben. Die Zweierstange nach ganz unten an den einzelnen Puzzlestein und dann auf die Sensorplatte schieben.

Landschaft 100: In dem Raum mit den Lasern kann man an der Stelle, an der man in den Raum hineinkommt, auch noch weiter zum darüberliegenden Raum gelangen! Das Loch unter dem Stein befindet sich auf einer schrägen Fläche. Rollt man mit hoher Geschwindigkeit auf den Ausgang zu, dann "rutscht" die Kugel über das Loch. Ist die Kugel zu langsam, so fällt sie in das Loch. * Die genaue Anordnung der Räume muß bekannt sein. Die Puzzlesteine, die man am Anfang sieht, können von einer anderen Stelle in der Landschaft verschoben werden. Dort wo die Totenköpfe sind, kann man links aus dem Raum heraus. " Mit einem Zauberstab können Gummibandsteine verschoben werden. • Aus bestimmten Münzen lassen sich mit Hilfe von Licht Schutzschirme erzeugen.

4.2.0 Linklandschaften 1-100

Linklandschaft 1-3: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 4: Die Puzzlesteine mit den offenen Enden müssen an die einzelnen Puzzlesteine angeschoben werden, damit diese dann auf die Sensorplatten geschoben werden können.

Linklandschaft 5: Da nur eine Dynamitstange vorhanden ist, muß man diese so plazieren, daß damit die Bomben auf beiden Seiten gezündet werden. Dynamitstangen zünden Bomben auf allen umliegenden acht Feldern, die Bomben selbst nur die auf den waagrecht und senkrecht benachbarten Feldern!

Linklandschaft 6&7: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 8: Die helle Kugel benötigt einen Apfel, um unsichtbar zu werden und sich so durch die Glassteine zu bewegen. Die dunkle Kugel muß dazu eine Rohrleitung zu dem Feld der hellen Kugel bauen und ihr den Apfel mit Hilfe des Einwurfsteins geben.

Linklandschaft 9-10: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 11: Die horizontalen Vierer-Puzzleblöcke links oben und unten ins Wasser schieben, den Zweierblock in die Mitte ins Wasser schieben, einen horizontalen Dreierblock links über die zugeschobenen Wasserflächen nach ganz rechts ins Wasser schieben, wobei sich eine Kugel zuvor richtig positionieren muß, um den Puzzleblock vertikal verschieben zu können. Die anderen Puzzleblöcke müssen zwischenzeitlich etwas verschoben werden, damit genügend Platz vorhanden ist.

Linklandschaft 12-14: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 15: Den Magicstein nicht entfernen! Oben rechts befindet sich eine Sensorplatte für die erste Tür. Das unvollständige Puzzlestück muß zunächst über die rechte Seite und dann durch die mittlere Lücke nach unten zu den Sensorplatten geschoben werden.

Linklandschaft 16: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 17: Die dunkle Kugel muß vorher eine Reservekugel in den Lichtweg legen. Ganz unten in der Landschaft darf die dunkle Kugel den Laserschalter nur ganz kurz einschalten, damit der Bolderstein nach oben weiterläuft. Im leichten Spielmodus oder ohne Linkverbindung müssen die Aktionen zwischen dunkler und heller Kugel am Ende der Landschaft nicht so zeitkritisch abgestimmt werden.

Linklandschaft 18: Zunächst den Hammer besorgen. Dann muß eine Kugel den Yin-Yang-Stein umfärben, die andere Kugel durch diesen durch und den darunterliegenden Steinsamen direkt unter den Yin-Yang-Stein legen. Anschließend die Bombe zünden und den gerade gewachsenen Holzstein in das durch die Explosion entstandene Loch schieben.

Linklandschaft 19: Bei Rechnerkopplung: Die dunkle Kugel muß sich auf den Sensorplatten schnell hin- und herbewegen, damit die Boldertür für die helle Kugel offenbleibt. Das gleiche gilt natürlich auch für die helle Kugel, falls die dunkle Kugel wieder in den linken Raum zurück muß. Es kann immer nur eine Kugel in den linken Raum zurückgehen.

Linklandschaft 20: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 21: Das elektronische Pferd muß mit Münzeinwurf nach oben gebracht werden. Anschließend kann eine Kugel auf das Pferd aulspringen und von der anderen Kugel über das Wasser geschoben werden.

Linklandschaft 22: Magicstein nicht entfernen! **Linklandschaft 23-25:** Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 26: Den letzten Oxydstein ggf. mit der oberen Kugel öffnen. Um sehen zu können, wo die Kugel hinfallen muß, sollten die Holzsteine auf den Sternenabgrund geschoben werden.

Linklandschaft 27-30: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 31: Die Shogunsteine rechts müssen auf die blinkenden Punkte geschoben werden. Dazu muß die dunkle Kugel zunächst den Swapstein durch Verschieben nach rechts zwischen die beiden blinkenden Punkte bringen. Die Shogunsteine werden dann einfach in die Mitte eingeschoben. (Rotationsrichtungen beachten!)

Linklandschaft 32-33: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 34: Die Kugeln müssen sich elektrisch unterschiedlich aufladen, damit sie sich gegenseitig anziehen und sich so beim Abgrund vor dem Herunterfallen festhalten

Linklandschaft 35: Keine besonderen Vorkommnisse

Linklandschaft 36: Mit den Hinwurfsteinen Rohrleitungen bauen, die Fahne einwerfen und den Löffel abgeben, um auf eine andere Plattform zu wechseln.

Linklandschaft 37-41: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 42: Folgen Sie der schwarzen Linie in der Übersichtskarte im Anhang A dieses Buches, Achten Sie darauf, daß Sie auf der gekennzeichneten Sensorplatte ca. 25 Sekunden lang stehen bleiben - nicht weniger und nicht viel länger. Sollten Sie vom vorgezeichneten Weg abkommen, dann ist die Landschaft unter Umständen nicht mehr lösbar!

Linklandschaft 43: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 44: Der Swapstein muß mit dem unteren Türelement ausgetauscht werden, damit sich die Drehtür öffnet. Der Swapstein muß von der hellen Kugel in die Position über dem heilen Schwebestein gebracht werden, wobei der verschiebbare Stein, der hierfür benötigt wird, kurz zuvor rechts neben dem Türelement ins Wasser geschoben wird.

Linklandschaft 45-47: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 48: Den oberen rechten Holzstein auf die obere mittlere Sensorplatte schieben, unten den linken mittleren Holzstein südöstlich vom Oxydstein ins Wasser schieben, unten den mittleren Holzstein ein Feld hoch ins Wasser schieben, unten den linken Holzstein zwei Felder nach rechts und ein Feld nach oben ins Wasser schieben, unten den rechten Holzstein links neben die Sensorplatte ins Wasser schieben, auf der linken Seite den mittleren Holzstein zwei Felder nach rechts ins Wasser schieben, oberen linken Holzstein nach rechts über den anderen Holzstein schieben, den darunter befindlichen Holzstein nordöstlich ins Wasser schieben, Holzstein auf die Sensorplatte schieben, linken Holzstein nach rechts über den anderen Holzstein schieben, unteren Holzstein nach links nordöstlich ins Wasser schieben. Holzstein auf die Sensorplatte schieben, alle Oxydsteine öffnen. Holzstein ins Wasser schieben und letzten Oxydstein öffnen.

Linklandschaft 49: Den Magicstein in der Mitte nicht entfernen! Oben werden für die Sensorplatten zwei horizontale Puzzlesteine benötigt. Der zweite horizontale Puzzlestein muß mit Hilfe des Zauberstabs und den übrigen beiden Puzzlesteinen von der Wand weggezogen werden.

Linklandschaft 50: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 51: Die dunkle Kugel wirft nacheinander in den oberen rechten Einwurfstein ein Rohrstück "von oben nach links", ein waagerechtes Rohrstück, ein Rohrstück "von rechts nach unten" und die Dynamitstange ein. Anschließend mit dem Zauberstab den Stein auf der Eisfläche berühren, eine Rohrleitung von dem Einwurfstein oben zur hellen Kugel legen und der hellen Kugel über den Einwurfstein den Apfel übergeben.

Linklandschaft 52: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 53: Diese Landschaft ist der Einzelspielerlandschaft 83 sehr ähnlich.

Linklandschaft 54: Die Dynamitstange aufnehmen, Stein auf die Kaffeetasche schieben, darüberliegenden Stein zunächst ein Feld nach links schieben, dann nach links unten in die Ecke. Den Stein von links auf die Diskette und zu zweit nach unten zum Notizzettel schieben. Den linken Stein auf die Sonnenbrille schieben und schnell auf die rechte Seite zurückrollen. Die beiden darüberliegenden Steine nach links schieben. Den Magicstein entfernen und Dynamitstange auf dem Feld mit dem Spaten ablegen. Holzstein nach rechts schieben und den Hammer aufnehmen. Den angeknacksten Stein mit dem Hammer zerstören. Den Stein auf den Schlüssel schieben und den Stein oberhalb davon ebenfalls nach links schieben. Den untersten verschiebbaren Stein in der Landschaft nach rechts schieben. Eine Kugel rollt in

den Transportwirbel und schaltet den Laser kurz ein. Alle Oxydsteine öffnen. *Um* den letzten Oxydstein zu öffnen, muß entweder ein beweglicher Stein auf den Ausgang des Transportwirbels gestellt werden oder eine Kugel diese Position besetzen. Die andere Kugel gelangt dann über den Transportwirbel zum letzten Oxydstein.

Linklandschaft 55-62: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 63: Die helle Kugel muß die dunkle Kugel auf dem elektronischen Pferd mit einem Gummiband nach rechts oben in die Landschaft ziehen. Die Sprungfeder zum Aufspringen auf das elektronische Pferd befindet sich rechts unten bei den beweglichen Steinen.

Linklandschaft 64-66: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 67: Die dunkle Kugel entfernt den Stopper rechts vorn Hammer und sammelt gleich danach den Hammer, den Schlüssel in der Mitte und den Schlüssel ganz, links ein, und bewegt sich nach unten rechts in die Ecke. Die helle Kugel entfernt den Stopper über der Dynamitstange und sammelt den Schlüssel und den Ring ein. Die helle Kugel benutzt den Ring. Die dunkle Kugel entfernt die angeknacksten Steine und den Stopper bei den Äpfeln, sammelt die Diskette und die Sprungfeder ein, benutzt den Ring und springt auf die andere Plattform zurück.

Linklandschaft 68: Die helle Kugel übergibt per Einwurfstein der dunklen Kugel das Rohrteil. Die dunkle Kugel gibt beide Rohrteile in ihren Einwurfstein und kann so der hellen Kugel die Reserveleben für den Spuckstein geben. Die helle Kugel muß nun mit dem Spuckstein einen der Boldersteine entfernen. Die dunkle Kugel kann danach zum Raum der hellen Kugel, die helle Kugel in den mittleren Raum. Die dunkle Kugel zerstört das Loch im linken Raum. Anschließend kann die helle Kugel über das Loch in den rechten Raum gelangen. In dem nachfolgenden Raum findet sich ein Ring, mit dem die Positionen der Kugeln vertauscht werden können.

Linklandschaft 69-70: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 71: Die beiden Oxydsteine müssen durch Beleuchtung geöffnet werden. Dazu muß der kleine Hügel vor dem Laser mit dem Spaten entfernt und die oberen beiden äußeren Spiegel gedreht werden. Um die Spiegel zu drehen, müssen die beiden Holzsteine direkt davor ins Wasser geschoben werden. Die Flügel der Drehtüren lassen sich mit dem Swapstein austauschen, so daß zunächst auf der einen und dann auf der anderen Seile ein vertikaler Gang für das Hochschieben der Holzsteine entsteht. Der Laser wird eingeschaltet, wenn beide Sensorplatten belegt werden.

Linklandschaft 72: Es gibt hier keine allgemeine Lösung, da die Lösung von der Mischung der Oxydsteine abhängig ist. Das einzige, was hier hilft, ist, bei jeder Drehung einer Drehtür und bei jedem Umkehren der Boldersteine genau zu überlegen, wer den Zauberstab halten muß und wo sich anschließend die andere Kugel aufhalten muß, um den Vorgang wieder umzukehren. Außerdem sollte man auf die Bumper achten, die, genauso wie der Zauberstab, die Richtung der Boldersteine umkehren.

Linklandschaft 73: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 74: Die helle Kugel muß die Rohrteile mit dem Swapstein aus dem linken Bereich herausholen, eine Rohrleitung zum Wasser bauen und den Steinsamen einwerfen. Die dunkle Kugel muß unten aus dem Drehtürlabyrinth einen Steinsamen einsammeln, oben vor dem Wasser ablegen und den resultierenden Holzstein ins Wasser schieben. Die dunkle Kugel kann dann die Oxydsteine öffnen. Die helle Kugel muß dem Swapstein in folgender Reihenfolge Impulse von der jeweiligen Seile geben (O = von oben, U = von unten, R = von rechts, L = von links, X = Rohrteil aufnehmen, ggf. auch über die Impulssteine): UROL UROL URRU LULOX OROL UROL UROO ROX ULL LLOX.

Linklandschaft 75-76: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 77: Diese Landschaft ist der Einzelspielerlandschaft 17 sehr ähnlich.

Linklandschaft 78: Die helle Kugel kann sich oben unter den Steinen die Rohrteile holen, mit denen das Steinsamenkörnchen mit Hilfe des Einwurfsteins unter die Drehtür gelegt wird. Auf diese Weise kann einer der Drehtürflügel entfernt werden. Die dunkle Kugel sammelt unter Eile ein paar der Steinsamen und den Apfel ein. Das muß so schnell gehen, daß der Weg durch die wachsenden Steine nicht blockiert wird. Die untere vertikale Drehtür sollte am Anfang einmal nach rechts und sofort wieder nach links gedreht werden, so daß diese für den Rückweg frei ist. Der Weg zum Apfel sollte oben herum erfolgen. Im zweiten Raum muß darauf geachtet werden, daß nur die dunkle Kugel mit dem Steinsamen die Schwebesteine in verschiebbare Holzsteine verwandeln kann.

Linklandschaft 79-81: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 82: Mit Hilfe der Swapsteine muß ein Puzzlegebilde zusammengestellt werden, das folgendermaßen aussieht (von links nach rechts): linkes Endstück, zwei waagerechte Stücke, ein Kreuzstück, ein rechtes Endstück. An dem Kreuzstück befindet sich oben und unten symmetrisch (Darstellung hier nur für den oberen Teil): ein vertikales Stück, eine Biegung von unten nach rechts, ein waagerechtes Stück, eine Biegung von links nach oben, ein vertikales Stück und ein oberes Endstück. Das Gebilde wird automatisch von den Rotationssteinen ins Wasser gezogen. Die Kugeln gelangen dann über den Transportwirbel auf die Insel.

Linklandschaft 83: Der Apfel wird nicht benötigt. Nicht nach rechts durch den Glasstein gehen, sondern die Holzsteine ins Wasser schieben. Ob man am Laser lebend vorbeikommt, ist Glückssache. Über den Transportwirbel gelangt man in einen Raum, in dem mehrere interessante Gegenstände versteckt sind. Hier sollte man sich für den Gegenstand unter dem rechten oberen Swapstein entscheiden. Mit dem Blitzstein kann die eine Kugel die andere steuern, wenn sie sich auf dem steuerungslosen Sternengrund begibt.

Linklandschaft 84: Nur die Stinksteine, die sich in der Nähe von Oszillatorsteinen befinden, sind gefährlich und müssen mit Dynamit vernichtet werden. Die Killerscheiben können auch übersprungen werden.

Linklandschaft 85-88: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 89: Zuerst das stufige Gebilde ins Wasser schieben, so daß sich die oberen Stücke auf der Höhe der Dynamitstange befinden. Danach wird das von oben nach rechts gebogene Gebilde direkt vorne ins Wasser und die anderen Stücke und der Holzstein jeweils bis zum Ende des Sieges ins Wasser geschoben. Eine Kugel springt anschließend mit der Sprungfeder in den zweiten Raum, von wo der Steg für die andere Kugel zu Ende gebaut werden kann.

Linklandschaft 90-91: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 92: Die dunkle Kugel muß den Steinsamen unter den dunklen Schwebestein legen, damit das elektronische Pferd in den oberen Bereich gezogen werden kann.

Linklandschaft 93: Die dunkle Kugel muß zur hellen Kugel ein Gummiband spannen. Gleichzeitig muß die helle Kugel mit der Feder springen, so daß sie vom Gummiband über den Abgrund gezogen wird. Alleine oder im leichten Spielmodus ist die zeitliche Abfolge der Aktionen nicht so kritisch und der Weg über den Abgrund ist um einiges kürzer!

Linklandschaft 94: Eine Kugel holt den Schutzschirm, gelangt über den Transportwirbel in das Puzzlegebilde. schiebt es etwas zur Seite und aktiviert den Schutzschirm. Die andere Kugel befreit sie dann, in dem sie das Puzzlegebilde von außen schiebt.

Linklandschaft 95: Die dunkle Kugel muß möglichst schnell, nachdem sie den Leuchtstein berührt hat, zu dem Spiegel gelangen, der sich über dem rechten Laser befindet, um diesen wegzudrehen. Dabei sollten auch ein paar von den äußeren Spiegeln gedreht werden. Ist die dunkle Kugel einmal auf der anderen Seite, kann sie den Laser für die helle Kugel ausschalten.

Linklandschaft 96-97: Keine besonderen Vorkommnisse.

Linklandschaft 98: 1. Kirsche holen. 2. Tüte holen. 3. Swapsteine verschieben: a. untersten Swapstein fürs Schirmholen benutzen b. äußersten linken Swapstein für den linken, oberen Raum benutzen c. rechtesten Swapstein ein Feld hoch und ein Feld nach rechts tauschen d. mittleren Swapstein zum Hammerholen benutzen, danach zwei Felder unter den Einwegstein plazieren. 4. Schirm und Hammer holen. 5. Steinsamen rechts oben ist für die dunkle Kugel. 6. Schirm und Tüte mittels Einwurfstein an die helle Kugel übergeben. 7. Dunkle Kugel: Steinsamen unter den Schwebestein legen. 8. Während der Steinsamen wächst, muß die helle Kugel den Schirm aktivieren und den Swapstein nach links verschieben. 9. Wenn der Steinsamen ausgewachsen ist, den Holzstein nach links unter den Einwegstein (Pfeil nach unten) weiterschieben. 10. Den Swapstein darunter mit dem Holzstein tauschen, 11. Den Holzstein nach rechts neben den Swapstein verschieben und mit dem Swapstein tauschen, so daß man den Steinsamen in der Bildmitte oben aufnehmen kann. 12. Den Steinsamen in der Tüte an die dunkle Kugel übergeben. 13. Mit dem Steinsamen einen Holzstein erzeugen und damit rechts oben im Raum eine Brücke über das Wasser bauen. 14. Oxydsteine öffnen (dazu Hammer an die helle Kugel übergeben).

Linklandschaft 99: Die dunkle Kugel besorgt sich zuerst den Hammer unter dem Bolderstein, zertrümmert damit die angeknacksten Steine und nimmt die Sonnenbrille, sammelt den Schulzschirm ein, holt den Steinsamen und zuletzt den Apfel. Mit dem Apfel gelangt sie zum Transportwirbel. Die helle Kugel nimmt den Apfel, um an die Steinsamen zu gelangen, erzeugt vor der Bombe einen Holzstein, schiebt den Holzstein nach links, erzeugt weitere Holzsteine und füllt

die restlichen Lücken. Dann rollt sie schnell links um die Insel herum, besorgt sich die Sprungfeder, dann das Steinsamenkörnchen und benutzt den Transportwirbel.

Linklandschaft 100: Die helle Kugel muß den Bolderstein überholen und durch Ablegen des Stoppers erst einmal festhalten. • Der Durchgang bei den Impulssteinen kann nur benutzt werden, wenn beide Kugeln anwesend sind, da eine Kugel das Loch unter dem Stein durch Druck auf die Sensorplatte geöffnet halten muß. • Am Ende kann immer nur eine Kugel den Raum betreten, die andere muß die Sensorplatte gedrückt halten.

5.0.0 Rettungsdienst

Die Oxyd®-Rettungsstation ist jeden Donnerstag in der Zeit von 16:00 Uhr bis 19:00 Uhr geöffnet. Hier kann verirrten Expeditionsteilnehmern Erste Hilfe geboten werden. Halten Sie bei Ihrem Anruf bitte Ihre Geheimschlüssel bereit. Ihre persönlichen Geheimschlüssel erscheinen auf dem Bildschirm, wenn Sie im Titelbild von Per.Oxyd® auf das Dongleware-Logo klicken. Mit Hilfe der Geheim-schlüssel kann die Rettungsstation Ihnen eine Wegbeschreibung zur nächsten Landschaft geben.

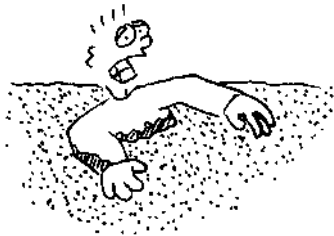
Oxyd®

RETTUNGSSTATION



06223/8740

...jeden Donnerstag (außer feiertags und während der Betriebsferien) in der Zeit zwischen 16:00 Uhr und 19:00 Uhr.

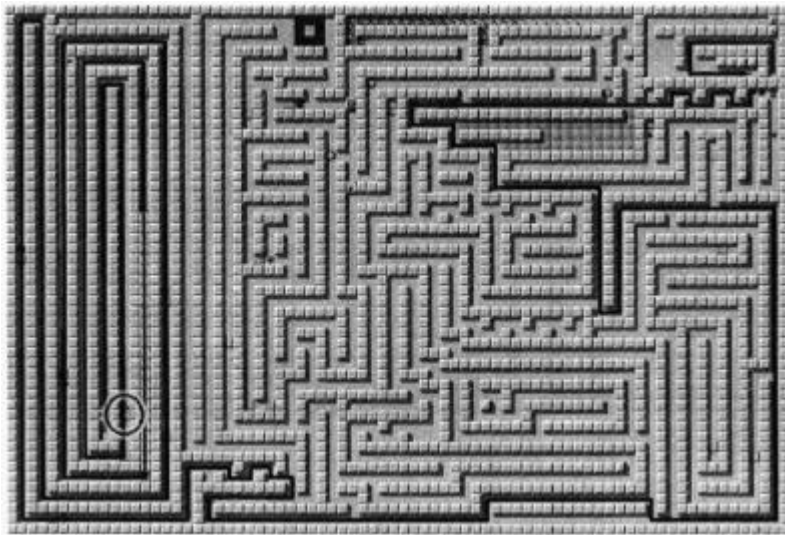


deutsch

Appendix A:
Charts, Maps and Illustrations

Anhang A:
Tabellen, Karten und Abbildungen

Appendice A:
Tables, Cartes et Illustrations



Landscape 23 / Landschaft 23 / Paysage 23
(Luftaufnahme freigegeben unter AZ456-23.)
(Aerial photo cleared under AZ456-23.) (Autorisation de publication de photo aerienne sous AZ456-23.)

Attention!

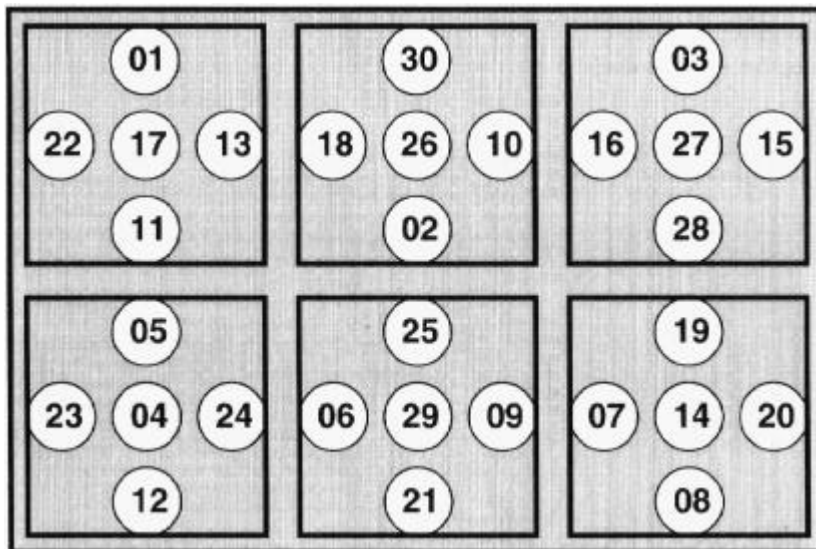
Follow the black line! Stand on the marked trigger plate for exactly 25 seconds!

Achtung!

Folgen Sie nur dem Weg der schwarzen Linie! Bleiben Sie auf der mit dem Kreis gekennzeichneten Sensorplatte für genau 25 Sekunden stehen!

Attention!

Suivez seulement le passage de la ligne noire! Restez sur la dalle sensor avec la croix pendant exactement 25 secondes!



Breaking the safe.
Eine Tresorknackhilfe.
Une aide à forcer des coffres-forts



Ein Wegweiser zur Scherbenvermeidung.
Avoid breaking the glass.
Un poteau indicateur pour éviter les tessons

Per.Oxyd

Per.Oxyd ist die ultimative Fortsetzung des preisgekrönten Kultspiels Oxyd. Per.Oxyd basiert auf einem einfachen, genialen Spielprinzip, das sofort spielbar ist und Sie für Monate an den Bildschirm fesselt!

Unternehmen Sie eine abenteuerliche Expedition in die 200(!) Landschaften von Per.Oxyd mit einer Spielfläche von insgesamt über 150 Millionen Quadratpixeln, ausgestattet mit über 250 verrückten Spielelementen und unzähligen Rätseln. Per.Oxyd ist eine Herausforderung an Geist und Geschick!

Systemvoraussetzung

- IBM-PC oder kompatibel, ab MS-DOS 5.0, Maus, 4MB RAM, VGA, optional Soundblaster™ oder AdLib™
- Apple Macintosh™ (68K oder PowerPC™) mit Farbgraphik ab 13", 4MB RAM, ab System 6.0.

Besonderheiten

- hochauflösende Graphik
- Linkspielmodus (gemeinsames Spielen über Telefon)
- Zeitspieloption
- einstellbare Schwierigkeitsstufen
- automatische Hilfsfunktion
- multilingual
- 200 Landschaften
- physikalische Simulationen (z.B. Gravitation, Federn, Gummibänder u.a.)
- über 250 Spielelemente
- u.v.a.m.

Per.Oxyd ist die definitive Sequel of the award-winning cult game Oxyd. Per.Oxyd utilizes a simple and ingenious game concept which is easy to grasp and will keep you glued to the screen for a very long time!

Enjoy an adventurous expedition into 200(!) fascinating Per.Oxyd landscapes, a total gaming area of over 150 million square pixels, featuring more than 250 wacky game elements and innumerable puzzles. Per.Oxyd challenges your mind and your manual dexterity.

System Requirements

- IBM-PC or compatible, with MS-DOS 5.0 or above, mouse, 4MB RAM, VGA, Soundblaster™ or AdLib™ optional
- Apple Macintosh (68K or PowerPC) with 13" color monitor and above, 4MB RAM, System 6.0 and above.

Special Features

- high-resolution graphics
- LINK game mode (play with a friend via telephone)
- timed game option
- different levels of difficulty
- automatic help functions
- multilingual
- 200 landscapes
- physical simulations (i.e. gravity, springs, rubber bands etc.)
- over 250 game elements
- and more ...
- and many more ...



MICROSOFT
WINDOWS

Per.Oxyd™ ISBN 3-898278-22-5 DM 60,- \$39,-



9 783928 278225



Mac OS