

ATOMINO



**PIRACY
IS THEFT**

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 01-240-6756.

This product is COPYRIGHT.

Here at Psygnosis we're dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work aimed at raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games. It is also a criminal offence.

This software product including all screen images concepts audio effects musical material and program code is marketed by Psygnosis Limited who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of and expected by the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying duplicating selling hiring renting lending or otherwise distributing transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Limited's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Limited.

The product ATOMINO, its program code manuals and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Limited, who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way, nor translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior consent in writing from Psygnosis Limited.

Psygnosis® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Limited.

Amiga is a registered trademark of Commodore Amiga Incorporated.

Atari ST is a registered trademark of Atari Computers.

IBM is a registered trademark of International Business Machines Corporation.

Tandy is a registered trademark of Tandy Corporation.

AdLib is a registered trademark of AdLib Inc.

**Psygnosis Ltd. South Harrington Buildings
Sefton Street Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755**

COPYRIGHT© 1991 PLAY BYTE – BLUE BYTE, PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED

Atomino Contents

1. Explanations	1
2. Loading Instructions	2
2.1 C 64	2
2.2 PC / MS-DOS / TANDY	3
2.3 Amiga	4
2.4 Atari ST	6
3. Starting the Game	7
4. Rules	8
4.1 The Board	8
4.2 GAME OVER	9
4.3 Construction of a Molecule	9
4.4 The Cursor	11
4.5 Exchanging Atoms	11
4.6 Joker Atom	12
5. Extra Round	13
6. Different Play Modes	14
6.1 Mode A - Level-oriented Play	14
6.2 Mode B - right down to K.O.	16
7. Scoring	17
8. Hot Hints	18
9. Credits	21

1. Explanations

In **ATOMINO** your task is to combine atoms into molecules . . . Now, we all know that atoms are normally on the small side, and they appear to spend most of their time aimlessly flying around, a fact that complicates their handling. Therefore, in **ATOMINO**, we have objects which look like atoms, smell like atoms, and, just like real atoms, have the capability of combining with one another. They are, to all intents and purposes: atoms - apart from the size factor, of course.

These atoms have a valance (look it up) of one to four, i.e. they can combine with one, two, three or even four other atoms.

Let me explain: imagine these atoms as small, naked, spherical, swarming beings, each armed with up to four hands. When two swarmers shake hands (when two atoms combine), each now has one less free hand (henceforth, free hands will be called free combinations, otherwise this manual may begin to sound kind of silly . . .)

A complete molecule is defined simply as a structure of atoms in which there are no more free combinations.

WARNING! For demonstration purposes only, this packaging contains some sample atoms in original size (find 'em if you can!).

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. C4O2	C4O4	K4O2	C4O5	J4O2	K4O6	K4O4	C4O9	H4O2	J4O6
2. J4O4	K4O8	S4O2	K4O7	K4O5	C4K2	C7O2	H4O6	H4O4	J4O8
3. O4O2	J4O7	J4O5	K4K4	N4O2	S4O3	S4O6	K4K5	S4O4	K4K9
4. K4O9	C4S2	C5O2	C7O6	C7O4	H4O8	K7O2	H4O7	H4O5	J4K4

2. Loading Instructions

2.1 C 64

Insert the game disk, with the label facing upwards, into your disk drive and type:
LOAD ":", 8,1.

ATOMINO will now load and start up automatically. If a blue space ship appears on your screen, you know that you have loaded the wrong program. If, instead, you see the **ATOMINO** title screen, you have, amongst others, the following alternatives:

1. Wait a moment before watching the demo game. Your computer plays **ATOMINO** all by itself, so you won't see a set sequence.
2. Press the "H" key to activate the Help Function. Here your computer explains the basic principles of play. (CAUTION: You should nevertheless read this manual fully, as the Help Function leaves some questions unanswered - it's also taken us a lot of time to write, time we would have rather spent on the beach.)
3. You want to play a game, so you press the FIRE button (joystick in port 2).
4. You prefer to load the game with the blue space ship anyway.

Other alternatives (such as having a cup of tea, pulling the cat's tail or searching through the **ATOMINO** pack for those sample atoms) are left entirely at your discretion.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	
1.	J7O2	O4O3	O4O6	J4K5	O4O4	J4K9	J4O9	K4S4	H7O2	N4O3
2.	N4O6	S4K6	N4O4	S4K8	S4O8	K4S5	B4O2	S4K7	S4O7	K4S9
3.	S4O5	K4B9	K4K2	C4H2	C2O2	C5O6	C5O4	C7O8	K5O2	C7O7
4.	C7O5	H4K4	J5O2	K7O3	K7O6	H4K5	K7O4	H4K9	H4O9	J4S4

ATOMINO

Controls

"H"	Calls the Help function.
"P"	Pauses the game.

The cursor is controlled with a joystick in port 2. To place an atom, press the FIRE button. Pressing the SPACEBAR rotates the combination by 90° (see 4.4)

2.2 PC / MS-DOS / TANDY

Insert the game disk into drive A. Change to this drive by typing "A:". Start the program by typing "**ATOMINO**". You may also place the disk in drive B and load **ATOMINO** from there in the same way.

Impatient game addicts may copy **ATOMINO** into a directory on a hard disk and load the program from there. Your boss should appreciate the shorter loading times.

ATOMINO supports the AdLib sound board. Normally, the program recognizes the board automatically. You have the option to switch the sound board on or off, with the following loading commands:

" ATOMINO /A"	Play sound and music via AdLib board.
" ATOMINO /P"	Play sound only via internal speaker.

1. H5O2 J7O3 J7O6 O4K6 J7O4 O4K8 O4O8 J4S5 S7O2 O4K7
2. O4O7 J4S9 O4O5 J4B9 J4K2 K4H4 C9O2 H7O3 H7O6 N4K6
3. H7O4 N4K8 N4O8 S4S6 O7O2 N4K7 N4O7 S4S8 N4O5 S4B8
4. S4K4 K4H5 N7O2 B4K3 B4O3 S4S7 B4O6 S4B7 S4K5 K4H9

Common Keyboard Controls

"H" or F1	Activates the Help Function (title screen only).
"P"	Pause.
ESC	Abort game.
F10	Quit game & return to DOS.

Keyboard Cursor Control

You control the screen cursor with the cursor keys. The RETURN key places an atom at the position of the screen cursor, SPACEBAR turns the combination 90° clockwise (see 4.4)

Joystick Control

You may move the screen cursor with the joystick. Press FIRE button 1 to place or exchange an atom, FIRE button 2 rotates the combination 90° clockwise.

In case of difficulty, refer to the "README" file on the disk.

2.3 Amiga

There are three possible ways of loading the program:

- If the computer, after booting up, prompts for the WorkBench Disk, insert the program disk in drive DFO. The program loads automatically. Memory expansions are used as RAM, i.e. data is loaded faster during play.

1. B4O4 S4B5 S4K9 K4C2 S4O9 K4J2 K4S2 C2H2 C4N2 C2O6
 2. C2O4 C5O8 K2O2 C5O7 C5O5 C7K4 J2O2 K5O3 K5O6 C7K5
 3. K5O4 C7K9 C7O9 H4S4 H2O2 J5O3 J5O6 K7K6 J5O4 K7K8
 4. K7O8 H4S5 S5O2 K7K7 K7O7 H4S9 K7O5 H4B9 H4K2 J4H4

ATOMINO

- You are in WorkBench and want to play **ATOMINO**: Insert the program disk in any drive and load it by double-clicking "**ATOMINO**".

- When you're addicted to **ATOMINO** (usually after about five minutes of play), you may want to install it on your hard disk. To do this, you need WorkBench. Insert the program disk into any disk drive and boot the INSTALL program. A new window opens on WorkBench. On the first line, indicate the drive in which the original disk is located. On the second line enter the drive and path name of the desired hard disk. The program creates the necessary folders (sub-directories) automatically, if they don't already exist.

Controls

"H" or F1	Calls the Help function.
"P"	Pause.
ESC	Abort game.

The screen cursor is controlled with the joystick. To place an atom, press the FIRE button. Pressing the SPACEBAR rotates the combination by 90° (see 4.4).

1. C3O2 H5O3 H5O6 J7K6 H5O4 J7K8 J7O8 O4S6 O5O2 J7K7
2. J7O7 O4S8 J7O5 O4B8 O4K4 J4H5 N5O2 S7K3 S7O3 O4S7
3. S7O6 O4B7 O4K5 J4H9 S7O4 O4B5 O4K9 J4C2 O4O9 J4J2
4. J4S2 K2H4 C6N2 C9O3 C9O6 H7K6 C9O4 H7K8 H7O8 N4S6

2.4 Atari ST

- Insert the program disk into any drive and double-click on "ATOMINO.PRG". The program loads automatically.

- When suffering from Atominitis, you should install the program on your hard disk. To do this, copy the program disk into a folder on your hard disk. Load the program by double-clicking as normal.

Controls

"H" or F1	Calls the Help function.
"P"	Pause.
ESC	Abort game.

The screen cursor is controlled with the joystick. To place an atom, press the FIRE button. Pressing the SPACEBAR rotates the combination by 90° (see 4.4).

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. K9O2	H7K7	H7O7	N4S8	H7O5	N4B8	N4K4	S4H6	J9O2	O7K3
2. O7O3	N4S7	O7O6	N4B7	N4K5	S4H8	O7O4	N4B5	N4K9	S4C4
3. N4O9	S4J4	S4S4	K2H5	H9O2	N7K3	N7O3	B4S3	N7O6	B4B3
4. B4K6	S4H7	N7O4	B4B6	B4K8	S4C5	B4O8	S4J5	S4S5	K2H9

3. Starting the Game

If you selected item 3 (see 2.1), you are presented with the following menu:

1. Music ON/OFF
2. FX ON/OFF
3. Colour 1/2 (C64 only)
- Colour set 1 or 2 (only applicable to atoms)
4. Mode A/B
Game divided into levels or Free Game
5. Password Input password to begin
play at a higher level
6. Start Begin play
7. Quit

Here you customize the game to your individual requirements: Select the desired menu item with the joystick and confirm your selection with the FIRE button:

1. B7O2 B4B4 B4K7 S4C9 B4O7 S4J9 S4S9 K2C2 B4O5 S4N9
2. S4B9 K2J2 S4K2 K2S2 K4H2 C6O2 C4B2 C4N6 C4N4 C2O8
3. K4N2 C2O7 C2O5 C5K4 J4N2 K2O3 K2O6 C5K5 K2O4 C5K9
4. C5O9 C7S4 H4N2 J2O3 J2O6 K5K6 J2O4 K5K8 K5O8 C7S5

4. Rules

4.1 The Board

... offers room for $7 \times 8 = 56$ atoms. Top left, above the board, is your current score. Underneath this is a status field which provides important information:

- SIZE:** Minimum size of molecules to be constructed, measured not in inches or hectares, but in atoms. This indication is only relevant for game mode A.
- LEFT:** Number of molecules still to be assembled in order to reach the next level (again only relevant for game mode A).
- SET:** Current number of atoms on the board.
- EXTR:** Indicates how big a molecule must be made in order reach the Extra Round.

To the right of the board is a pit into which atoms fall - slowly at first but their speed increases as you progress through levels. It can contain up to six atoms. The current atom is always the bottom one.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. S2O2	K5K7	K5O7	C7S9	K5O5	C7B9	C7K2	H4H4	C7N2	H2O3
2. H2O6	J5K6	H2O4	J5K8	J5O8	K7S6	O2O2	J5K7	J5O7	K7S8
3. J5O5	K7B8	K7K4	H4H5	N2O2	S5K3	S5O3	K7S7	S5O6	K7B7
4. K7K5	H4H9	S5O4	K7B5	K7K9	H4C2	K7O9	H4J2	H4S2	J2H4




4.2 GAME OVER

The game is over when a seventh atom falls into the aforementioned pit. To avoid this, you must simply place atoms on the board at a sufficient rate. If you don't succeed, a different tune is played and the Game Over message appears. Press the FIRE button at this point and the title screen reappears or you may enter your name in the High Score table - this is saved automatically to disk.

4.3 Construction of a Molecule

Atom's free combinations are indicated by small stars (one to four - according to each atom's valence) - these rotate around the atom when placed on the board. When you place another atom directly next to, above or beneath it, the two atoms enter into a combination. Thus the number of free combinations for each atom is reduced by one.

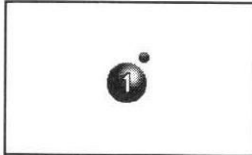
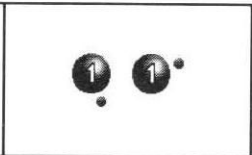
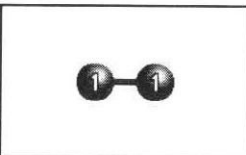
For example:

		
<p>A) You place an atom with two free combinations on the board.</p>	<p>B) You then place an atom with four free combinations right next to it.</p>	<p>C) The atoms combine. The first atom placed now has only one free combination left, the second atom has three.</p>


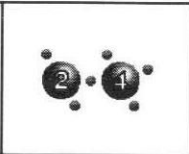
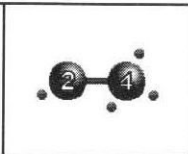
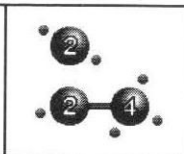
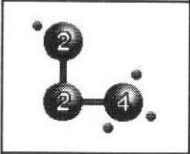
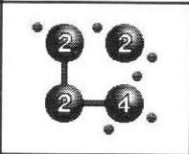
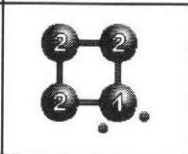
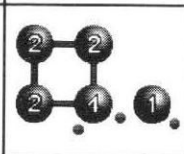
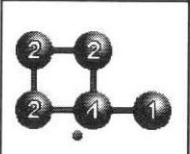
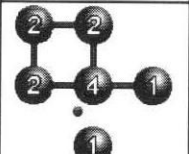
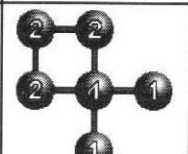
Whenever, through skilful combination of atoms, a molecule is generated, it is automatically cancelled from the screen.

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.
1. C5N2 C3O3 C3O6 H5K6 C3O4 H5K8 H5O8 J7S6 K3O2 H5K7
 2. H5O7 J7S8 H5O5 J7B8 J7K4 O4H6 J3O2 O5K3 O5O3 J7S7
 3. O5O6 J7B7 J7K5 O4H8 O5O4 J7B5 J7K9 O4C4 J7O9 O4J4
 4. O4S4 J2H5 H3O2 N5K3 N5O3 S7S3 N5O6 S7B3 S7K6 O4H7

For example:

		
A) You place an atom with one free combination on the board.	B) You then place a second atom with one free combination directly next to it.	C) The atoms combine and, as there are no more free combinations, the molecule is complete.

One further example: The molecule is complete and subsequently cancelled from the screen.

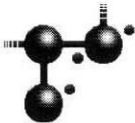
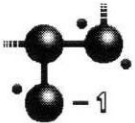
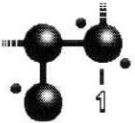
			
			
			The molecule is cancelled from the screen.

1. N5O4 S7B6 S7K8 O4C5 S7O8 O4J5 O4S5 J2H9 B5O2 S7B4
2. S7K7 O4C9 S7O7 O4J9 O4S9 J2C2 S7O5 O4N9 O4B9 J2J2
3. O4K2 J2S2 J4H2 K6O4 C2N2 C6N3 C6N6 C9K6 C6N4 C9K8
4. C9O8 H7S6 K6N2 C9K7 C9O7 H7S8 C9O5 H7B8 H7K4 N4H6

4.4 The Cursor

... indicates how many free combinations the waiting atom (at the bottom of the pit) possesses. If the cursor is directly positioned next to a placed atom, lines indicate in which directions the atoms can combine. If there are several possibilities, you may modify the lines' directions by pressing the SPACEBAR.

For example:

		
<p>A) Several atoms are already placed, but still possess free combinations.</p>	<p>B) The cursor is placed between two atoms. A line indicates that placing the atom would result in a left side combination.</p>	<p>C) By pressing the SPACEBAR, the direction of the combination is changed. Placing the atom now will result in an upward combination.</p>

4.5 Exchanging Atoms

Once an atom is placed, it is not irrevocably tied to its position (except when screwed down - see 6.1.3). If you position the cursor on an atom that is already placed, it may be exchanged for the current one (at the bottom of the pit) by pressing the FIRE button. However, the original atom does not disappear, it reappears at the bottom of the pit and may again be placed on the board.

1. J6N2 K9K3 K9O3 H7S7 K9O6 H7B7 H7K5 N4H8 K9O4 H7B5
2. H7K9 N4C4 H7O9 N4J4 N4S4 S2H6 H6N2 J9K3 J9O3 O7S3
3. J9O6 O7B3 O7K6 N4H7 J9O4 O7B6 O7K8 N4C5 O7O8 N4J5
4. N4S5 S2H8 S9O2 O7B4 O7K7 N4C9 O7O7 N4J9 N4S9 S2C4

4.6 Joker Atom

From time to time an atom appears in the pit which has no electrons and no determined number of free combinations. You may place this atom wherever you wish; it will fit perfectly into any position. However, it must be able to enter a combination in at least one direction, otherwise it will be immediately cancelled from the screen (with no score).

- | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. | |
|----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1. | O7O5 | N4N9 | N4B9 | S2J4 | N4K2 | S2S4 | S4H4 | K6O5 | C8N2 | H9K3 |
| 2. | H9O3 | N7S3 | H9O6 | N7B3 | N7K6 | B4H3 | H9O4 | N7B6 | N7K8 | B4C6 |
| 3. | N7O8 | B4J6 | B4S6 | S2H7 | O9O2 | N7B4 | N7K7 | B4C8 | N7O7 | B4J8 |
| 4. | B4S8 | S2C5 | N7O5 | B4N8 | B4B8 | S2J5 | B4K4 | S2S5 | S4H5 | K6O9 |

5. Extra Round

If you build a molecule which contains at least the number of atoms indicated in the status window under EXTR and if, after deleting this molecule from the screen, there are no more atoms on the board, you may play an Extra Round.

To do this, the message "EXTRA ROUND?" which appears on-screen has to be accepted within two seconds by pressing the FIRE button, otherwise the game continues normally.

In the Extra Round the whole board is filled with atoms. You have all the time in the world to construct a molecule by exchanging these atoms. New atoms fall into the entry pit, only after you have completed a molecule. The risk in the Extra Round exists in the possibility that (by mistake... of course) you build only a very small molecule. This gets you into serious time problems when continuing the game as the screen is not cleared after this round - atoms not included in the molecule remain on the board. Therefore, the aim of the Extra Round is to combine all the atoms into one molecule.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. N9O2	B7B2	B7K3	B4C7	B7O3	B4J7	B4S7	S2C9	B7O6	B4N7
2. B4B7	S2J9	B4K5	S2S9	S4H9	K6K2	B7O4	B4N5	B4B5	S2N9
3. B4K9	S2B9	S4C2	K6S2	B4O9	S2K2	S4J2	K6H2	S4S2	K5H2
4. K2H2	C8O2	C4K3	C4B6	C4B4	C4N8	K4B2	C4N7	C4N5	C2K4

6. Different Play Modes

6.1 Mode A - Level-oriented Play

If you select mode A, the computer gives you a task at the beginning of the game. Once accomplished, the next task (the next level) follows. Remember that a level is considered finished only when the board is empty.

Example: You have the task of building 3 molecules. If after completing this task (i.e. after the deletion of the third molecule) there are still atoms on the board, you will be prompted to empty the screen. Only then can you advance to the next level.

The tasks in more detail:

6.1.1 "CREATE x MOLECULES WITH AT LEAST y ATOMS"

For levels which carry this task you must construct the indicated number of molecules of a given minimum size. As soon as a molecule of the required size is ready, the value LEFT in the status window is decreased by one. On the first levels, the indication "WITH AT LEAST y ATOMS" will be missing as even the smallest molecules count.

On higher levels, ominous blocks, where no atoms can be placed, appear on the board. These mysterious blocks are carried over into the Extra Round - if you get that far.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. J4B2	K4N3	K4N6	C2K5	K4N4	C2K9	C2O9	C5S4	H4B2	J4N3
2. J4N6	K2K6	J4N4	K2K8	K2O8	C5S5	S4N2	K2K7	K2O7	C5S9
3. K2O5	C5B9	C5K2	C7H4	C7B2	H4N3	H4N6	J2K6	H4N4	J2K8
4. J2O8	K5S6	O4N2	J2K7	J2O7	K5S8	J2O5	K5B8	K5K4	C7H5

6.1.2 "COMPLETE THE GIVEN PATTERN "

Here your task is to insert a molecule into a given delimiting structure. To this end, part of the board is filled with various bubbles which have similar features to the above mentioned mysterious blocks. Atoms may be placed only in free positions within the structure. It is theoretically possible to fill the structure (delimited by the bubbles) with the atoms at your disposal as, in this section, atoms don't fall into the pit purely by chance. However, this is true only if you finish the molecule on your first attempt; if you build only parts of the structure and let the molecules disappear, the number and sequence of the next atoms will not fit the structure so conveniently.

6.1.3 " MAKE THE GIVEN ATOMS DISAPPEAR "

On levels of this kind some atoms are already placed on the screen. Contrary to normal atoms, these are fixed to the board by means of sub-atomic screws and cannot be exchanged.

If you succeed in integrating all of the 'screwed-down' atoms into a molecule, you'll probably get some extra points.

The above mentioned ominous blocks can materialize on the board on these levels, too.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. N4N2	S2K3	S2O3	K5S7	S2O6	K5B7	K5K5	C7H9	S2O4	K5B5
2. K5K9	C7C2	K5O9	C7J2	C7S2	H2H4	C5B2	C7N3	C7N6	H2K6
3. C7N4	H2K8	H2O8	J5S6	K7N2	H2K7	H2O7	J5S8	H2O5	J5B8
4. J5K4	K7H6	J7N2	O2K3	O2O3	J5S7	O2O6	J5B7	J5K5	K7H8

6.2 Mode B - right down to K.O.

If you have selected this mode, your task is purely and simply to grab as many points as possible. Here, you won't encounter mind-blowing blocks, bubbles or screws. But, as time passes, new atoms fall into the pit at a steadily increasing rate. The Extra Round may be played in this mode, too.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	
1.	O2O4	J5B5	J5K9	K7C4	J5O9	K7J4	K7S4	H2H5	H7N2	N2K3
2.	N2O3	S5S3	N2O6	S5B3	S5K6	K7H7	N2O4	S5B6	S5K8	K7C5
3.	S5O8	K7J5	K7S5	H2H9	B2O2	S5B4	S5K7	K7C9	S5O7	K7J9
4.	K7S9	H2C2	S5O5	K7N9	K7B9	H2J2	K7K2	H2S2	H4H2	J6O4

7. Scoring

You don't play **ATOMINO** just for the sake of it. Because in **ATOMINO** you can win something: **Points!** and lots of 'em.

In mode B, for example, you gain ten points for every atom placed; for every molecule you create the number of atoms contained therein is squared. Your SCORE is displayed in the upper left corner of the screen.

For a molecule constructed during an Extra Round, you get double points.

Scoring is slightly different in mode A. Here you don't get points for placing an atom. If you have solved a level and still have to empty the screen, even finishing a molecule won't be rewarded.

On levels where you have to rebuild a given structure, your score will be increased only after finishing the level, i.e.: after rebuilding the structure completely.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. C2B2	C5N3	C5N6	C3K6	C5N4	C3K8	C3O8	H5S6	K5N2	C3K7
2. C3O7	H5S8	C3O5	H5B8	H5K4	J7H6	J5N2	K3K3	K3O3	H5S7
3. K3O6	H5B7	H5K5	J7H8	K3O4	H5B5	H5K9	J7C4	H5O9	J7J4
4. J7S4	O2H6	H5N2	J3K3	J3O3	O5S3	J3O6	O5B3	O5K6	J7H7

8. Hot hints

Playing **ATOMINO** requires a lot of quick thinking to succeed. On the first levels, you can still afford tactical blunders, but as you progress the game becomes less lenient. In order to avoid too much humiliation, consider the following hints carefully.

Above all, remember (but don't repeat aloud in public places):

"A Four on a border causes havoc and disorder."

This is true because a four-valence atom on a border can combine only in a maximum of three directions. The same is true of for three-valence atoms placed in a corner. They will also keep at least one free combination. Therefore:

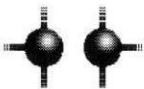
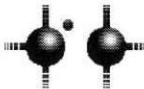

"A Three in a corner makes you look forlorn (you try thinking up a word to rhyme with corner!)."

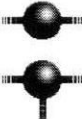
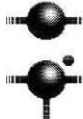
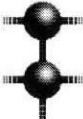
In ticklish situations, borders can be used as "interim storage" (with low residual risk) for four-valence atoms. However, it is always best to try to integrate all arriving atoms into a permanent position within a molecule.

In the following two situations, four-valence atoms can easily be built in:

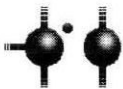
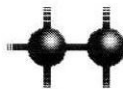
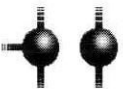
- | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. |
|---------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1. J3O4 | O5B6 | O5K8 | J7C5 | O5O8 | J7J5 | J7S5 | O2H8 | S3O2 | O5B4 |
| 2. O5K7 | J7C9 | O5O7 | J7J9 | J7S9 | O2C4 | O5O5 | J7N9 | J7B9 | O2J4 |
| 3. J7K2 | O2S4 | O4H4 | J6O5 | C9N2 | H3K3 | H3O3 | N5S3 | H3O6 | N5B3 |
| 4. N5K6 | S7H3 | H3O4 | N5B6 | N5K8 | S7C6 | N5O8 | S7J6 | S7S6 | O2H7 |

ATOMINO

		
A) Two unconnected three-valence atoms are situated next to each other.	B) One of the three-valence atoms may be replaced by a four-valence one.	C) At the next possible opportunity, the second three-valence atom may also be exchanged for a four-valence one.

		
A) Starting situation.	B) The three-valence atom is exchanged for a four-valence one.	C) The three-valence atom, thus freed, replaces the two-valence atom.

Often different moves give the same result:

Starting situation	Solution 1	Solution 2
		
To the left, there is a four-valence atom with one free combination. Next to it there is a two-valence atom with no free combinations. The current atom, which now has to be placed, has three free combinations.	It replaces the two-valence atom. Now in this position there are no free combinations left. The current atom now is a two-valence one.	The three-valence atom replaces the four-valence one. In this case, too, there are no more free combinations. The current atom now is a four-valence one.

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.
- 03O2 N5B4 N5K7 S7C8 N5O7 S7J8 S7S8 O2C5 N5O5 S7N8
 - S7B8 O2J5 S7K4 O2S5 O4H5 J6O9 N3O2 B5B2 B5K3 S7C7
 - B5O3 S7J7 S7S7 O2C9 B5O6 S7N7 S7B7 O2J9 S7K5 O2S9
 - O4H9 J6K2 B5O4 S7N5 S7B5 O2N9 S7K9 O2B9 O4C2 J6S2

In such a case you have to decide if, for your next action, you need a two- or a four-valence atom.

Now some hints for the Extra Round.

Above all, pay attention not to complete a small molecule by mistake. Take care that all atoms are linked in some way or other. Start by taking four-valence atoms off the borders and place them in the centre.

The main problem in an Extra Round is one-valence atoms. They should be placed at the borders.

A) Starting situation: The current atom is one-valence.	B) It is placed in the corner.	C) The thus freed two-valence atom replaces the three-valence one.

Another solution:

A) Same starting situation.	B) By pressing the SPACEBAR, the one-valence atom will now be combined downwards.

1. S7O9 O2K2 O4J2 J6H2 O4S2 J5H2 J2H2 K8O4 C4C3 C2N3
2. C2N6 C6J6 C2N4 C6J8 C6N8 C9S6 K2N2 C6J7 C6N7 C9S8
3. C6N5 C9B8 C9K4 H7H6 J2N2 K6J3 K6N3 C9S7 K6N6 C9B7
4. C9K5 H7H8 K6N4 C9B5 C9K9 H7C4 C9O9 H7J4 H7S4 N2H6

9. Credits

Idea: GAME - O - WARE
Elaboration: Play Byte / Blue Byte
Manual: Use Beneke
Volker Strübing
Thomas Hertzler

C-64 and PC

Program: Tobias Herre
Graphics: Uwe Beneke
Music: Volker Strübing

Amiga

Program: Rainer Reber
Graphics: Thorsten Knop
Music: Hans Hermann Frank

Atari ST

Program: Rainer Reber
Graphics: Thorsten Knop
Music: Peter Sabath

Names and contents in this manual are not made up. Any resemblance to other persons would, though, be completely incidental and should be reported to your local hairdresser at your earliest convenience.

Atomino Table des matières

1. Explications	1
2. Instructions de chargement	2
2.1 C 64	2
2.2 PC / MS-DOS / TANDY	3
2.3 Amiga	4
2.4 Atari ST	6
3. Pour commencer le jeu	7
4. Règles	8
4.1 La Surface de Jeux	8
4.2 FIN DE JEU	9
4.3 Construction d'une molécule	9
4.4 Le Curseur	11
4.5 Pour Echanger des Atomes	11
4.6 Atome Joker	12
5. Pour Gagner un Tour	13
6. Différents Modes de Jeu	14
6.1 Mode A - Jeu par niveaux	14
6.2 Mode B - Jeu Libre	16
7. Les points	17
8. Tuyaux	18
9. Crédits	21

1. Explications

Votre tâche dans **ATOMINO** consiste à combiner des atomes pour en faire des molécules... Voyons donc, tout le monde sait que les atomes sont en principe petits, et qu'ils semblent passer la plus grande partie de leur temps à se balader dans les airs sans but précis, un fait qui rend leur manipulation difficile. Ainsi, dans **ATOMINO**, vous trouverez des objets qui ressemblent à des atomes, de par leur forme, de par leur odeur, et, comme les vrais atomes, de par leur capacité de se combiner les uns aux autres. Ce sont pour ainsi dire: des atomes - leur taille mise à part, bien sûr.

La valence de ces atomes (cherchez ce que ça veut dire) est comprise entre un et quatre, c'est-à-dire qu'ils peuvent se combiner avec un, deux, trois ou même quatre autres atomes.

Laissez-moi vous expliquer: Imaginez-vous que ces atomes sont des êtres petits, nus, sphériques et qui pullulent, chacun doté d'une à quatre mains. Si deux pullulants se serrent la main (quand deux atomes se combinent), chacun a alors une main de libre en moins (à partir de maintenant, ces mains possibles seront appelées combinaisons possibles, sinon ce manuel va finir par paraître ridicule...).

Une molécule complète consiste tout simplement en une structure d'atomes pour laquelle il n'y a plus de combinaisons possibles.

ATTENTION! Ce produit contient des échantillons d'atomes grandeur nature, leur seule fonction est d'illustrer le texte. (Trouvez-les si vous pouvez!)

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. C4O2	C4O4	K4O2	C4O5	J4O2	K4O6	K4O4	C4O9	H4O2	J4O6
2. J4O4	K4O8	S4O2	K4O7	K4O5	C4K2	C7O2	H4O6	H4O4	J4O8
3. O4O2	J4O7	J4O5	K4K4	N4O2	S4O3	S4O6	K4K5	S4O4	K4K9
4. K4O9	C4S2	C5O2	C7O6	C7O4	H4O8	K7O2	H4O7	H4O5	J4K4

2. Instructions de chargement

2.1 C 64

Insérez la disquette de jeu dans l'unité de lecture, étiquette vers le haut, et tapez **LOAD ":",*,8,1.**

ATOMINO se chargera et démarrera automatiquement. Si un vaisseau spatial de couleur bleue apparaît sur votre écran, c'est que vous n'avez pas chargé le bon programme. Si, à sa place, vous voyez le titre **ATOMINO** s'afficher, vous aurez, entre autres, les possibilités suivantes:

1. Attendre un peu, puis regarder le jeu de démonstration. Votre ordinateur joue tout seul, la séquence que vous verrez n'est donc pas prédéterminée.
2. Appuyer, sur la touche "H" pour activer la Fonction Help (S.O.S). Ici, votre ordinateur vous explique les principes de base du jeu. (ATTENTION: Vous devriez néanmoins lire attentivement ce manuel, car la Fonction Help ne répond pas à toutes les questions - en plus on a passé pas mal de temps à le préparer alors qu'on aurait préféré être à la plage.)
3. Vous voulez commencer à jouer, alors appuyez sur le bouton FEU (joystick sur le port 2).
4. De toute façon, vous avez envie de charger le jeu qui a un vaisseau spatial bleu.

Nous vous laissons le soin de décider vous même des autres possibilités (par exemple vous faire une tasse de thé, tirer la queue de votre chat, ou partir à la recherche de ces échantillons d'atomes qui se trouvent dans votre **ATOMINO**)

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. J7O2	O4O3	O4O6	J4K5	O4O4	J4K9	J4O9	K4S4	H7O2	N4O3
2. N4O6	S4K6	N4O4	S4K8	S4O8	K4S5	B4O2	S4K7	S4O7	K4S9
3. S4O5	K4B9	K4K2	C4H2	C2O2	C5O6	C5O4	C7O8	K5O2	C7O7
4. C7O5	H4K4	J5O2	K7O3	K7O6	H4K5	K7O4	H4K9	H4O9	J4S4

Contrôles

"H"	Active la Fonction Help
"P"	Met le jeu en pause.

C'est le joystick branché sur le port 2 qui contrôle le curseur. Pour placer un atome, appuyez sur le bouton FEU. Si vous appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT, la combinaison fait un tour de 90° (voir 4.4).

2.2 PC / MS-DOS / TANDY

Insérez la disquette de jeu dans l'unité A. Pour passer sur cette unité, tapez "A:". Tapez "ATOMINO" pour faire démarrer le programme. Vous pouvez aussi placer la disquette dans l'unité B et charger ATOMINO à partir de celle-ci de la même façon.

Les accros qui ne peuvent pas attendre ont la possibilité de copier ATOMINO dans un répertoire sur un disque dur et de charger le programme à partir de celui-ci. Votre patron devrait apprécier ce gain de temps.

ATOMINO accepte la table de son AdLib. En principe, le programme reconnaît automatiquement la table. Vous avez la possibilité d'utiliser ou de ne pas utiliser la table de son, grâce aux commandes suivantes:

"ATOMINO /A"	Fait passer le son et la musique par la table AdLib.
"ATOMINO /P"	Fait passer le son par le haut-parleur interne seulement.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	
1.	H5O2	J7O3	J7O6	O4K6	J7O4	O4K8	O4O8	J4S5	S7O2	O4K7
2.	O4O7	J4S9	O4O5	J4B9	J4K2	K4H4	C9O2	H7O3	H7O6	N4K6
3.	H7O4	N4K8	N4O8	S4S6	O7O2	N4K7	N4O7	S4S8	N4O5	S4B8
4.	S4K4	K4H5	N7O2	B4K3	B4O3	S4S7	B4O6	S4B7	S4K5	K4H9

Contrôles Clavier Communs

"H" ou F1	Active la Fonction Help (Seulement à l'écran des titres)
"P"	Pause.
ESC	Avorte le jeu.
F10	Arrête le jeu et retourne au DOS.

Contrôle Clavier du Curseur

Vous contrôlez le curseur affiché à l'écran au moyen des touches de direction. La touche RETURN place un atome à l'endroit où se trouve le curseur, la BARRE D'ESPACEMENT fait tourner la combinaison à 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.

2.3 Amiga

Il existe trois façons de charger le programme:

- Si l'ordinateur, une fois amorcé, demande la Disquette WorkBench, insérez la disquette de programmation dans l'unité DFO. Le programme se charge automatiquement. Les expansions de la mémoire sont utilisées comme RAM, c'est-à-dire que les informations sont chargées plus rapidement pendant le jeu.

1. B4O4 S4B5 S4K9 K4C2 S4O9 K4J2 K4S2 C2H2 C4N2 C2O6
 2. C2O4 C5O8 K2O2 C5O7 C5O5 C7K4 J2O2 K5O3 K5O6 C7K5
 3. K5O4 C7K9 C7O9 H4S4 H2O2 J5O3 J5O6 K7K6 J5O4 K7K8
 4. K7O8 H4S5 S5O2 K7K7 K7O7 H4S9 K7O5 H4B9 H4K2 J4H4

- Vous êtes en WorkBench et vous voulez jouer à **ATOMINO**: Insérez la disquette de programmation dans n'importe quelle unité et cliquez deux fois sur "**ATOMINO**" pour la charger.

- Quand vous ne pourrez plus vous passer d'**ATOMINO** (en général après cinq minutes de jeu), vous voudrez peut-être l'installer sur votre disque dur. Pour cela, vous avez besoin de WorkBench. Insérez la disquette de programmation dans n'importe quelle unité de lecture et amorcez le programme INSTALL. Une nouvelle fenêtre s'ouvre sur WorkBench. Sur la première ligne, indiquez l'unité dans laquelle se trouve la disquette d'origine. Sur la deuxième, inscrivez le nom de l'unité et du chemin d'accès du disque dur concerné. Le programme crée les dossiers nécessaires (sous-répertoires) automatiquement, s'ils n'existent pas déjà.

Contrôles

"H" ou F1	Active la Fonction Help
"P"	Pause.
ESC	Avorte le jeu.

Le curseur affiché à l'écran est contrôlé au moyen du joystick. Pour placer un atome, appuyez sur le bouton FEU. Si vous appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT, la combinaison fera un tour de 90° (voir 4.4).

1. C3O2 H5O3 H5O6 J7K6 H5O4 J7K8 J7O8 O4S6 O5O2 J7K7
2. J7O7 O4S8 J7O5 O4B8 O4K4 J4H5 N5O2 S7K3 S7O3 O4S7
3. S7O6 O4B7 O4K5 J4H9 S7O4 O4B5 O4K9 J4C2 O4O9 J4J2
4. J4S2 K2H4 C6N2 C9O3 C9O6 H7K6 C9O4 H7K8 H7O8 N4S6

2.4 Atari ST

- Insérez la disquette de programmation dans n'importe quelle unité et cliquez deux fois sur "ATOMINO PRG". Le programme se charge automatiquement.
- Si vous souffrez d'Atominitis, installez le programme sur votre disque dur. Pour ce faire, copiez la disquette de programmation dans un dossier de votre disque dur. Cliquez deux fois pour charger le programme.

Contrôles

"H" ou F1	Active la Fonction Help
"P"	Pause.
ESC	Avorte le jeu.

Le curseur affiché à l'écran est contrôlé au moyen du joystick. Pour placer un atome, appuyez sur le bouton FEU. Si vous appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT, la combinaison fera un tour de 90° (voir 4.4).

1. K9O2 H7K7 H7O7 N4S8 H7O5 N4B8 N4K4 S4H6 J9O2 O7K3
 2. O7O3 N4S7 O7O6 N4B7 N4K5 S4H8 O7O4 N4B5 N4K9 S4C4
 3. N4O9 S4J4 S4S4 K2H5 H9O2 N7K3 N7O3 B4S3 N7O6 B4B3
 4. B4K6 S4H7 N7O4 B4B6 B4K8 S4C5 B4O8 S4J5 S4S5 K2H9

3. Pour commencer à jouer

Si vous avez choisi l'élément n° 3 (voir 2.1), vous verrez s'afficher le menu suivant:

1. Musique AVEC/SANS
2. FX AVEC/SANS
3. Couleur 1/2 (C64 seulement)
- Série de couleurs 1 ou 2 (ne concerne que les atomes)
4. Mode A/B
Jeu divisé en niveaux ou Jeu Libre
5. Mot de passe Inscrivez le mot de passe pour commencer à jouer à un niveau supérieur.
6. Commencer Commencer à jouer.
7. Quit

Ici, vous adaptez le jeu à vos propres besoins: Sélectionnez l'article désiré avec le joystick et confirmez votre sélection au moyen du bouton FEU.

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.
1. B7O2 B4B4 B4K7 S4C9 B4O7 S4J9 S4S9 K2C2 B4O5 S4N9
2. S4B9 K2J2 S4K2 K2S2 K4H2 C6O2 C4B2 C4N6 C4N4 C2O8
3. K4N2 C2O7 C2O5 C5K4 J4N2 K2O3 K2O6 C5K5 K2O4 C5K9
4. C5O9 C7S4 H4N2 J2O3 J2O6 K5K6 J2O4 K5K8 K5O8 C7S5

4. Les règles

4.1 La Surface de Jeu

... peut contenir $7 \times 8 = 56$ atomes. En haut à gauche, au-dessus de la surface de jeu, se trouve votre score en cours. En-dessous, se trouve le coin des statuts, qui vous donne des renseignements importants:

- TAILLE:** Taille minimale des molécules à former, mesurée non pas en pouces ni en hectares, mais en atomes. Cette indication ne concerne que le mode de jeu A.
- RESTE:** Nombre de molécules qu'il vous reste à assembler pour atteindre le niveau supérieur.
- ENSEMBLE:** Nombre actuel d'atome sur la surface de jeu.
- EXTR:** Indique la taille que doit atteindre une molécule pour pouvoir obtenir un Tour Supplémentaire.

A droite de l'écran, se trouve un récipient dans lequel les atomes tombent - doucement au départ, mais leur vitesse s'accroît au cours des niveaux. Il peut contenir jusqu'à six atomes. L'atome en jeu est toujours celui qui est au fond.




1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. S2O2	K5K7	K5O7	C7S9	K5O5	C7B9	C7K2	H4H4	C7N2	H2O3
2. H2O6	J5K6	H2O4	J5K8	J5O8	K7S6	O2O2	J5K7	J5O7	K7S8
3. J5O5	K7B8	K7K4	H4H5	N2O2	S5K3	S5O3	K7S7	S5O6	K7B7
4. K7K5	H4H9	S5O4	K7B5	K7K9	H4C2	K7O9	H4J2	H4S2	J2H4

4.2 FIN DU JEU

Le jeu est fini quand un septième atome tombe dans le récipient mentionné ci-dessus. Pour que ça ne vous arrive pas, vous n'avez qu'à placer des atomes sur la surface de jeu à une vitesse suffisante. Si vous n'y parvenez pas, vous entendrez un air différent et le message FIN DU JEU s'affichera. Appuyez alors sur le bouton FEU pour faire apparaître l'écran des titres, vous pouvez aussi inscrire votre nom au tableau des meilleurs résultats - ceci sera automatiquement sauvegardé sur la disquette.

4.3 Construction d'une molécule




Les combinaisons possibles des atomes sont indiquées par de petites étoiles (de une à quatre - en fonction de la valence de chaque atome) - celles-ci tournent autour de l'atome lorsque il est placé sur la surface de jeu. Si vous placez un autre atome à côté, au-dessus ou au-dessous de celui-ci, les deux atomes se combinent. Ainsi, chaque atome perd une combinaison possible.

		
<p>A) Vous placez un atome ayant deux combinaisons possibles sur la surface de jeu.</p>	<p>B) Vous placez ensuite un atome qui a quatre combinaisons possibles à côté de celui-ci.</p>	<p>C) Les atomes se combinent. Le premier atome que vous avez positionné n'a plus qu'une combinaison possible, le second en a maintenant trois.</p>

Chaque fois que, grâce à une combinaison judicieuse des atomes, une molécule est créée, elle disparaît automatiquement de l'écran.




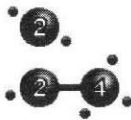

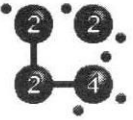
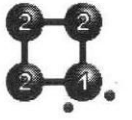
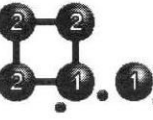
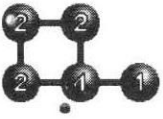
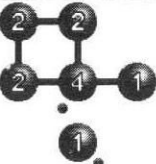
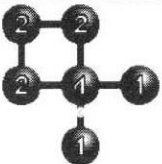
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.
1. C5N2 C3O3 C3O6 H5K6 C3O4 H5K8 H5O8 J7S6 K3O2 H5K7
 2. H5O7 J7S8 H5O5 J7B8 J7K4 O4H6 J3O2 O5K3 O5O3 J7S7
 3. O5O6 J7B7 J7K5 O4H8 O5O4 J7B5 J7K9 O4C4 J7O9 O4J4
 4. O4S4 J2H5 H3O2 N5K3 N5O3 S7S3 N5C[^] S7B3 S7K6 O4H7

Par exemple:

		
<p>A) Vous placez un atome avec une seule combinaison possible sur la surface de jeu.</p>	<p>B) Vous placez ensuite un deuxième atome juste à côté de celui-ci.</p>	<p>C) Les atomes se combinent, et comme il n'y a plus de combinaisons possibles, la molécule est terminée.</p>

La molécule est terminée et disparaît donc de l'écran.

Encore un exemple

			
			
			<p>La molécule est terminée et disparaît donc de l'écran.</p>

1. N5O4 S7B6 S7K8 O4C5 S7O8 O4J5 O4S5 J2H9 B5O2 S7B4
 2. S7K7 O4C9 S7O7 O4J9 O4S9 J2C2 S7O5 O4N9 O4B9 J2J4
 3. O4K2 J2S2 J4H2 K6O4 C2N2 C6N3 C6N6 C9K6 C6N4 C9K8
 4. C9O8 H7S6 K6N2 C9K7 C9O7 H7S8 C9O5 H7B8 H7K4 N4H6

4.4 Le Curseur

... indique le nombre de combinaisons possibles appartenant à l'atome en attente (celui qui est au fond du récipient). Si vous mettez le curseur juste à côté d'un atome déjà placé, des traits indiqueront les directions dans lesquelles les atomes peuvent être combinés. S'il y a plusieurs possibilités, vous pouvez modifier les directions de ces traits en appuyant sur la BARRE D'ESPACEMENT.

Par exemple:

<p>A) Plusieurs atomes sont déjà placés, mais ils ont encore des combinaisons possibles.</p>	<p>B) Le curseur est placé entre deux atomes. Un trait indique qu'une fois l'atome placé, vous obtiendrez une combinaison dirigée vers la gauche.</p>	<p>C) Si vous appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT, la direction de la combinaison est modifiée. Une fois l'atome placé, vous obtiendrez une combinaison dirigée vers la haut.</p>

4.5 Pour Echanger des Atomes

Une fois qu'un atome est placé, il n'est pas irrévocablement limité à sa position (sauf s'il est vissé - voir 6.1.13). Si vous mettez le curseur sur un atome qui est déjà placé, il peut alors être échangé contre l'atome en jeu (celui qui est au fond du récipient), pour ce faire, vous devez appuyer sur le bouton FEU. Cependant, l'atome d'origine ne disparaît pas, on le retrouve au fond du récipient et il peut être de nouveau placé sur la surface de jeu.

1. J6N2 K9K3 K9O3 H7S7 K9O6 H7B7 H7K5 N4H8 K9O4 H7B5
 2. H7K9 N4C4 H7O9 N4J4 N4S4 S2H6 H6N2 J9K3 J9O3 O7S3
 3. J9O6 O7B3 O7K6 N4H7 J9O4 O7B6 O7K8 N4C5 O7O8 N4J5
 4. N4S5 S2H8 S9O2 O7B4 O7K7 N4C9 O7O7 N4J9 N4S9 S2C4

4.6 L'Atome Joker

De temps en temps vous verrez apparaître dans le récipient, un atome qui n'a pas d'électrons, et qui n'a pas non plus un nombre déterminé de combinaisons possibles. Vous pouvez placer cet atome n'importe où; il s'adaptera parfaitement à n'importe quelle position. Il doit cependant laisser au moins une direction de libre sinon il disparaîtra immédiatement de l'écran (sans qu'aucun point soit marqué).

- | | | | | | | | | | | |
|----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. | |
| 1. | O7O5 | N4N9 | N4B9 | S2J4 | N4K2 | S2S4 | S4H4 | K6O5 | C8N2 | H9K3 |
| 2. | H9O3 | N7S3 | H9O6 | N7B3 | N7K6 | B4H3 | H9O4 | N7B6 | N7K8 | B4C6 |
| 3. | N7O8 | B4J6 | B4S6 | S2H7 | O9O2 | N7B4 | N7K7 | B4C8 | N7O7 | B4J8 |
| 4. | B4S8 | S2C5 | N7O5 | B4N8 | B4B8 | S2J5 | B4K4 | S2S5 | S4H5 | K6O9 |

5. Pour Gagner un Tour

Si vous construisez une molécule qui contient au moins le nombre d'atomes indiqué dans la fenêtre des statuts, rubrique EXTR, et si une fois la molécule disparue de l'écran, il ne reste plus d'atomes sur la surface de jeu, vous pouvez Gagner un Tour.

Vous aurez alors deux secondes pour accepter le message "TOUR SUPPLEMENTAIRE?" inscrit à l'écran, il vous suffit d'appuyer sur le bouton FEU. Si vous n'y arrivez pas, le jeu continuera normalement.

Quand vous Gagnez un Tour, la surface de jeu se couvre toute entière d'atomes. Vous avez autant de temps que vous le voulez pour construire une molécule en échangeant ces atomes. Les nouveaux atomes ne tombent dans le récipient que quand vous avez terminé une molécule. Quand vous Gagnez un Tour, le risque consiste en ce que (par erreur... bien entendu) vous ne construisez qu'une toute petite molécule. En effet, vous devrez faire face à de sérieux problèmes de timing quand vous reprendrez le jeu car après ce tour, l'écran ne se vide pas - les atomes qui ne sont pas utilisés pour la molécule restent sur la surface de jeu. Par conséquent, quand vous Gagnez un Tour, vous devez essayer de combiner tous les atomes en une seule molécule.

- | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. |
|---------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1. N9O2 | B7B2 | B7K3 | B4C7 | B7O3 | B4J7 | B4S7 | S2C9 | B7O6 | B4N7 |
| 2. B4B7 | S2J9 | B4K5 | S2S9 | S4H9 | K6K2 | B7O4 | B4N5 | B4B5 | S2N9 |
| 3. B4K9 | S2B9 | S4C2 | K6S2 | B4O9 | S2K2 | S4J2 | K6H2 | S4S2 | K5H2 |
| 4. K2H2 | C8O2 | C4K3 | C4B6 | C4B4 | C4N8 | K4B2 | C4N7 | C4N5 | C2K4 |

6. Les Différents Modes de Jeu

6.1 Mode A - Jeu par niveaux

Si vous sélectionnez le mode A, l'ordinateur vous donne une tâche au début du jeu. Une fois celle-ci accomplie, la tâche suivante (correspondant au niveau suivant) vous est donnée. Souvenez-vous que pour qu'un niveau soit considéré comme terminé, l'écran doit être vide.

Exemple: Votre tâche consiste à construire trois molécules. Si vous complétez cette tâche (c'est-à-dire que la troisième molécule s'est effacée) mais qu'il y a encore des atomes sur la surface de jeu, on vous demandera de vider l'écran. Alors seulement, vous pourrez passer au niveau suivant.

Les tâches en détail:

6.1.1 "CONSTRUISEZ x MOLECULE D'AU MOINS y ATOMES"

Aux niveaux qui comportent cette tâche, on vous indique le nombre de molécules d'une taille minimum donnée que vous devez construire. Dès qu'une molécule a atteint la taille requise, la valeur RESTE dans la fenêtre des statuts diminue de un. Aux niveaux inférieurs, l'indication "D'AU MOINS y ATOMES" ne sera pas mentionnée car toutes les molécules comptent, même les plus petites.

Aux niveaux supérieurs, des blocs inquiétants, sur lesquels on ne peut pas placer d'atomes, apparaissent à l'écran. Vous retrouverez ces mystérieux blocs quand vous Gagnerez un Tour - si vous en arrivez là.

- | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. |
|---------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1. J4B2 | K4N3 | K4N6 | C2K5 | K4N4 | C2K9 | C2O9 | C5S4 | H4B2 | J4N3 |
| 2. J4N6 | K2K6 | J4N4 | K2K8 | K2O8 | C5S5 | S4N2 | K2K7 | K2O7 | C5S9 |
| 3. K2O5 | C5B9 | C5K2 | C7H4 | C7B2 | H4N3 | H4N6 | J2K6 | H4N4 | J2K8 |
| 4. J2O8 | K5S6 | O4N2 | J2K7 | J2O7 | K5S8 | J2O5 | K5B8 | K5K4 | C7H5 |

6.1.2 "REPRODUisez LE MODELE DONNE"

Ici, votre tâche consiste à insérer une molécule dans une structure délimitée donnée. La surface de jeu se trouve alors couverte de différentes bulles qui ressemblent aux mystérieux blocs mentionnés plus haut. Les atomes ne peuvent être placés que dans les espaces libres compris la limite de la structure. Comme pour cette section les atomes ne tombent pas dans le récipient pas simple hasard, il est théoriquement possible de compléter la structure (délimitée par les bulles) avec les atomes dont vous disposez. Cependant, ceci n'est vrai que si vous terminez la molécule du premier coup; si vous ne construisez qu'une partie de la structure et que vous laissez disparaître les molécules, le nombre et l'ordre des atomes suivants ne coïncidera plus aussi facilement avec la structure.

6.1.3 "ENLEVEZ UN ATOME DONNE"

Pour ce type de niveaux, des atomes sont déjà placés sur l'écran. Contrairement aux atomes normaux, ceux-ci sont fixés à la surface de jeu au moyen de vis sub-atomiques et ne peuvent pas être échangés.

Si vous arrivez à intégrer tous les atomes "vissés" à une molécule, vous obtiendrez probablement des points de bonus.

Les blocs inquiétants mentionnés plus haut peuvent aussi se matérialiser au cours de ces niveaux.

- | | | | | | | | | | |
|--|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. |
| 1. N4N2 S2K3 S2O3 K5S7 S2O6 K5B7 K5K5 C7H9 S2O4 K5B5 | | | | | | | | | |
| 2. K5K9 C7C2 K5O9 C7J2 C7S2 H2H4 C5B2 C7N3 C7N6 H2K6 | | | | | | | | | |
| 3. C7N4 H2K8 H2O8 J5S6 K7N2 H2K7 H2O7 J5S8 H2O5 J5B8 | | | | | | | | | |
| 4. J5K4 K7H6 J7N2 O2K3 O2O3 J5S7 O2O6 J5B7 J5K5 K7H8 | | | | | | | | | |

6.2 Mode B - Jeu Libre

Si vous avez sélectionné ce mode, votre tâche consiste purement et simplement à accumuler autant de points que possible. Vous ne rencontrerez pas les blocs, les bulles et les vis qui rendent fou. Mais, au fur et à mesure que le temps passera, de nouveaux atomes tomberont dans le récipient à une vitesse croissante. Vous pouvez là-aussi Gagner un Tour.

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.
 1. O2O4 J5B5 J5K9 K7C4 J5O9 K7J4 K7S4 H2H5 H7N2 N2K3
 2. N2O3 S5S3 N2O6 S5B3 S5K6 K7H7 N2O4 S5B6 S5K8 K7C5
 3. S5O8 K7J5 K7S5 H2H9 B2O2 S5B4 S5K7 K7C9 S5O7 K7J9
 4. K7S9 H2C2 S5O5 K7N9 K7B9 H2J2 K7K2 H2S2 H4H2 J604

7. Les Points

Vous ne jouez pas à **ATOMINO** rien que pour le plaisir. En effet, dans **ATOMINO**, vous avez quelque chose à gagner: des points! et même un sacré paquet de points.

En mode B, par exemple vous gagnez dix points pour chaque atome que vous arrivez à placer; chaque fois que vous créez une molécule, le nombre d'atomes qu'elle contient est compté. Votre SCORE s'affiche dans le coin gauche de l'écran.

Si vous Gagnez un Tour et que vous arrivez à construire une molécule, vos points comptent double.

Le système est légèrement différent en mode A. Ici, vous ne marquez pas de points quand vous placez un atome. Si vous terminez un niveau mais que l'écran n'est toujours pas vidé, vous ne serez même pas récompensé d'avoir complété la molécule.

Quant aux niveaux pour lesquels vous devez reproduire une structure donnée, votre score ne sera augmenté qu'une fois le niveau terminé, c'est-à-dire: après avoir complètement reconstruit la structure.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. C2B2	C5N3	C5N6	C3K6	C5N4	C3K8	C3O8	H5S6	K5N2	C3K7
2. C3O7	H5S8	C3O5	H5B8	H5K4	J7H6	J5N2	K3K3	K3O3	H5S7
3. K3O6	H5B7	H5K5	J7H8	K3O4	H5B5	H5K9	J7C4	H5O9	J7J4
4. J7S4	O2H6	H3N2	J3K3	J3O3	O5S3	J3O6	O5B3	O5K6	J7H7

8. Petits Tuyaux

Pour pouvoir gagner à **ATOMINO**, vous devrez faire preuve d'une grande rapidité d'esprit. Aux niveaux inférieurs, vous pouvez encore vous permettre de faire quelques erreurs de tactiques, mais plus vous progressez dans le jeu, plus ça devient dur. Pour éviter de vous faire trop souvent humilier, étudiez attentivement les conseils suivants.

Surtout, souvenez-vous bien que (mais ne le répétez pas tout haut car on pourrait vous entendre):

"Un quatre sur un bord, tu cours vers la mort."

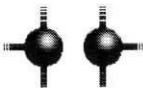
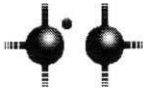
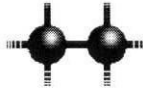
C'est vrai, car un atome quadri-valent sur un bord ne peut se combiner que dans trois directions, maximum. On peut en dire autant des atomes tri-valents placés dans un coin. Ils garderont en plus au moins une combinaison possible. Donc:

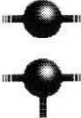
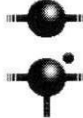
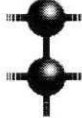
"Un trois dans un coin, amis je n'ai point" (Essayez donc de trouver un mot qui rime avec coin!)

Dans une situation délicate, les bords peuvent être utilisés comme "réserve provisoire" (avec peu de risque résiduel) pour atomes quadri-valents. Cependant il vaut mieux essayer de placer tous les atomes qui se présentent à un poste permanent à l'intérieur de la molécule.


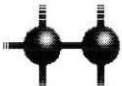

Dans les situations suivantes, les atomes quadri-valents peuvent être facilement intégrés:

- | | | | | | | | | | | |
|----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. | |
| 1. | J3O4 | O5B6 | O5K8 | J7C5 | O5O8 | J7J5 | J7S5 | O2H8 | S3O2 | O5B4 |
| 2. | O5K7 | J7C9 | O5O7 | J7J9 | J7S9 | O2C4 | O5O5 | J7N9 | J7B9 | O2J4 |
| 3. | J7K2 | O2S4 | O4H4 | J6O5 | C9N2 | H3K3 | H3O3 | N5S3 | H3O6 | N5B3 |
| 4. | N5K6 | S7H3 | H3O4 | N5B6 | N5K8 | S7C6 | N5O8 | S7J6 | S7S6 | O2H7 |

		
A) Deux atomes tri-valents indépendants sont situés l'un à côté de l'autre.	B) L'un des atomes tri-valents peut être remplacé par un atome quadri-valent.	C) La prochaine fois que l'occasion se présente, le deuxième atome tri-valent peut lui aussi être échangé contre un atome quadri-valent.

		
A) Situation de départ	B) L'atome tri-valent est échangé contre un atome de quadri-valent.	C) L'atome tri-valent ainsi libéré, remplace l'atome bi-valent.

Bien souvent des opérations différentes donnent le même résultat:

Situatoin de départ	Solution 1	Solution 2
		
A gauche, il y a un atome quadri-valent avec une combinaison possible. A côté de lui, il y a un atome bi-valent sans combinaison possible. L'atome en jeu, qui doit maintenant être placé, a trois combinaisons possibles.	Il prend la place de l'atome bi-valent. Dans cette position il ne reste plus de combinaison possible. L'atome en jeu est maintenant un atome bi-valent.	Les atomes tri-valents prennent la place des atomes quadri-valents. Dans ce cas, il ne reste plus non plus de combinaison possible. L'atome en jeu est maintenant un atome quadri-valent.

1. 03O2 N5B4 N5K7 S7C8 N5O7 S7J8 S7S8 O2C5 N5O5 S7N8
 2. S7B8 O2J5 S7K4 O2S5 O4H5 J6O9 N3O2 B5B2 B5K3 S7C7
 3. B5O3 S7J7 S7S7 O2C9 B5O6 S7N7 S7B7 O2J9 S7K5 O2S9
 4. O4H9 J6K2 B5O4 S7N5 S7B5 O2N9 S7K9 O2B9 O4C2 J6S2

Dans un cas pareil, vous devez décider si, pour votre prochaine démarche, il vous faut un atome bi- ou quadri-valent.

Et maintenant quelques conseils pour le Tour Supplémentaire que vous allez Gagner.

Tout d'abord, faites bien attention de ne pas construire une petite molécule par erreur. Assurez-vous que tous les atomes sont liés d'une façon ou d'une autre. Commencez par prendre des atomes quadri-valents sur les bords et par les placer au centre.

Quand vous Gagnez un Tour, ce sont les atomes uni-valents qui vous posent un problème. Ils devraient être placés sur les bords.

<p>A) Situation de départ: L'atome en jeu est uni-valent.</p>	<p>B) Il est placé dans le coin.</p>	<p>C) L'atome bi-valent qui se trouve alors libéré prend la place de l'atome tri-valent.</p>

Autre solution possible:

<p>A) Situation de départ similaire.</p>	<p>B) Si vous appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT, l'atome uni-valent sera alors combiné vers le bas.</p>

1. S7O9 O2K2 O4J2 J6H2 O4S2 J5H2 J2H2 K8O4 C4C3 C2N3
2. C2N6 C6J6 C2N4 C6J8 C6N8 C9S6 K2N2 C6J7 C6N7 C9S8
3. C6N5 C9B8 C9K4 H7H6 J2N2 K6J3 K6N3 C9S7 K6N6 C9B7
4. C9K5 H7H8 K6N4 C9B5 C9K9 H7C4 C9O9 H7J4 H7S4 N2H6

9. Les Crédits

Idée: GAME - O - WARE
Elaboration: Play Byte / Blue Byte
Manual: Use Beneke
Volker Strübing
Thomas Hertzler

C-64 et PC

Programme: Tobias Herre
Graphiques: Uwe Beneke
Musique: Volker Strübing

Amiga

Programme: Rainer Reber
Graphiques: Thorsten Knop
Musique: Hans Hermann Frank

Atari ST

Programme: Rainer Reber
Graphiques: Thorsten Knop
Musique: Peter Sabath

Les noms que vous trouverez dans ce manuel n'ont pas été inventés, le contenu non plus. Toute ressemblance avec d'autres personnes serait, cependant, tout à fait fortuite et devrait être signalée à votre coiffeur à la première occasion.

Atomino Contents

1. Spiegazioni	1
2. Istruzioni di Caricamento	2
2.1 C 64	2
2.2 PC / MS-DOS / TANDY	3
2.3 Amiga	4
2.4 Atari ST	6
3. Avviamento	7
4. Regole	8
4.1 Il Riquadro	8
4.2 GIOCO TERMINATO	9
4.3 Costruzione di una Molecola	9
4.4 Il Cursore	11
4.5 Scambio di Atomi	11
4.6 L'Atomo Jolly	12
5. Giro Supplementare	13
6. Modi di Gioco Diversi	14
6.1 Modo A - Gioco di Livello	14
6.2 Modo B - fino al K.O.	16
7. Punteggio	17
8. Consigli Utili	18
9. Titoli	21

1. Spiegazioni

In **ATOMINO**, il tuo compito è quello di combinare atomi in molecole... Ora, tutti sappiamo che gli atomi sono di solito piuttosto piccoli e che sembrano passare gran parte del loro tempo fluttuando in giro senza scopo, un fatto questo che ne complica la manipolazione. Pertanto, in **ATOMINO** ci sono oggetti che sembrano atomi, odorano di atomi e, proprio come i veri atomi, hanno la capacità di combinarsi l'uno con l'altro. Insomma, sono atomi a tutti gli effetti - eccetto, naturalmente, per il fattore dimensioni.

Questi atomi hanno una valenza (trovati il significato) da uno a quattro, cioè si possono combinare con uno, due, tre o anche quattro altri atomi.

Mi spiego meglio: immagina questi atomi come dei piccoli esseri sciamanti, nudi, tondi e dotati ognuno di fino a quattro mani. Quando due di questi si danno la mano (quando due atomi si combinano), ognuno di loro ha una mano libera in meno (da ora in avanti le mani libere verranno chiamate combinazioni libere, altrimenti questo manuale potrebbe cominciare a sembrare un tantino stupidello...).

Una molecola completa viene definita semplicemente come una struttura di atomi in cui non ci sono più combinazioni libere.

ATTENZIONE! A solo scopo dimostrativo, la confezione contiene alcuni campioni di atomi in dimensione originale (trovali se sei capace!).

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. C4O2	C4O4	K4O2	C4O5	J4O2	K4O6	K4O4	C4O9	H4O2	J4O6
2. J4O4	K4O8	S4O2	K4O7	K4O5	C4K2	C7O2	H4O6	H4O4	J4O8
3. O4O2	J4O7	J4O5	K4K4	N4O2	S4O3	S4O6	K4K5	S4O4	K4K9
4. K4O9	C4S2	C5O2	C7O6	C7O4	H4O8	K7O2	H4O7	H4O5	J4K4

2. Istruzioni di Caricamento

2.1 C 64

Inserisci il dischetto del gioco, con l'etichetta rivolta in alto, nell'unità disco e digita:
LOAD ":*",8,1.

ATOMINO adesso si carica e si avvia automaticamente. Se sullo schermo appare un'astronave azzurra, significa che hai caricato il programma sbagliato. Se invece appare la videata titolo di **ATOMINO**, allora disponi tra le altre, delle seguenti alternative:

1. Puoi aspettare un attimo prima di guardare il gioco dimostrativo. Il computer esegue **ATOMINO** da solo, per cui non puoi vedere la sequenza di impostazione.
2. Puoi premere il tasto "H" per attivare la Funzione di Aiuto. Qui il computer spiega i principi di base del gioco. (AVVERTENZA: Dovrai comunque leggere il manuale per intero, dato che la Funzione di Aiuto lascia alcune domande senza risposta - per di più ci è voluto un sacco di tempo a noi per scriverlo, tempo che avremmo passato volentieri in spiaggia).
3. Puoi eseguire il gioco, per cui premi il bottone di FUOCO (joystick nella porta 2).
4. Se proprio ci tieni, puoi comunque caricare il gioco con l'astronave azzurra.

Altre alternative (come farti un caffè, tirare la coda al gatto o cercare gli atomi campione nella confezione) sono lasciate interamente alla tua discrezione.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. J7O2	O4O3	O4O6	J4K5	O4O4	J4K9	J4O9	K4S4	H7O2	N4O3
2. N4O6	S4K6	N4O4	S4K8	S4O8	K4S5	B4O2	S4K7	S4O7	K4S9
3. S4O5	K4B9	K4K2	C4H2	C2O2	C5O6	C5O4	C7O8	K5O2	C7O7
4. C7O5	H4K4	J5O2	K7O3	K7O6	H4K5	K7O4	H4K9	H4O9	J4S4

Controlli

"H"	Chiama la funzione di Aiuto.
"P"	Effettua la pausa nel gioco.

Il cursore si controlla con un joystick nella porta 2. Per collocare un atomo, premi il bottone di FUOCO. Premendo la BARRA SPAZIATRICE, si ruota la combinazione di 90° (vedi a 4.4).

2.2 PC / MS-DOS / TANDY

Inserisci il dischetto del gioco nell'unità A. Portati su questa battendo "A:". Avvia il programma digitando "ATOMINO". Puoi anche collocare il dischetto nell'unità B e caricare ATOMINO da lì nello stesso modo.

Gli impazienti possono copiare **ATOMINO** in una directory sul disco rigido e caricare il programma da lì. Il tuo principale dovrebbe apprezzare questi tempi di caricamento accorciati.

ATOMINO supporta la scheda sonora AdLib. Di solito, il programma riconosce automaticamente la scheda. Tu hai l'opzione di accendere o spegnere la scheda sonora con i seguenti comandi di caricamento:

"ATOMINO /A"	Esegue sonoro e musica attraverso la scheda AdLib.
"ATOMINO /P"	Esegue solo il sonoro attraverso l'altoparlante interno.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	
1.	H5O2	J7O3	J7O6	O4K6	J7O4	O4K8	O4O8	J4S5	S7O2	O4K7
2.	O4O7	J4S9	O4O5	J4B9	J4K2	K4H4	C9O2	H7O3	H7O6	N4K6
3.	H7O4	N4K8	N4O8	S4S6	O7O2	N4K7	N4O7	S4S8	N4O5	S4B8
4.	S4K4	K4H5	N7O2	B4K3	B4O3	S4S7	B4O6	S4B7	S4K5	K4H9

Controlli Tastiera Comuni

"H" o F1	Attiva la Funzione di Aiuto (solo sulla videata titolo).
"P"	Pausa.
ESC	Annula il gioco
F10	Abbandona il gioco e ritorna a DOS.

Controllo Corsore Tastiera

Il cursore sullo schermo lo controlli con i tasti cursore. Il tasto RITORNO colloca un atomo nella posizione del cursore sullo schermo, la BARRA SPAZIATRICE ruota la combinazione di 90° in senso orario (vedi a 4.4).

Controllo Joystick

Puoi anche spostare il cursore sullo schermo mediante il joystick. Premi il bottone di FUOCO 1 per collocare o scambiare un atomo, mentre il bottone di FUOCO 2 ruota la combinazione di 90° in senso orario.

2.3 Amiga

Per caricare il programma, ci sono tre modi possibili:

- Se il computer, dopo l'inizializzazione, richiede il Disco WorkBench, inserisci il dischetto del programma nell'unità DFO. Il programma si carica automaticamente. Le espansioni di memoria vengono usate come RAM, cioè i dati vengono caricati più rapidamente durante il gioco.

1. B4O4 S4B5 S4K9 K4C2 S4O9 K4J2 K4S2 C2H2 C4N2 C2O6
 2. C2O4 C5O8 K2O2 C5O7 C5O5 C7K4 J2O2 K5O3 K5O6 C7K5
 3. K5O4 C7K9 C7O9 H4S4 H2O2 J5O3 J5O6 K7K6 J5O4 K7K8
 4. K7O8 H4S5 S5O2 K7K7 K7O7 H4S9 K7O5 H4B9 H4K2 J4H4

- Tui sei in WorkBench e vuoi eseguire ATOMINO: Inserisci il dischetto programma in qualunque unità e caricalo facendo un doppio clic su "ATOMINO".

- Quando sei ormai avvinto da ATOMINO (di solito dopo circa cinque minuti di gioco), ti capita di volerlo installare su disco rigido. Per farlo, ti occorre il WorkBench. Inserisci il dischetto programma in una unità disco qualsiasi e carica il programma INSTALL. Una nuova finestra si apre sul WorkBench. Sulla prima riga, indica l'unità in cui si trova il dischetto originale. Sulla seconda riga, inserisci l'unità e il nome di percorso del disco rigido desiderato. Il programma crea i fascicoli necessari (sotto-directories) automaticamente, se non esistono già.

Controlli

"H"o F1	Chiama la Funzione di Aiuto.
"P"	Pausa.
ESC	Annulla il gioco.

Il cursore sullo schermo lo controlli con il joystick. Per collocare un atomo, premi il bottone di FUOCO. Premendo la BARRA SPAZIATRICE ruota la combinazione di 90° in senso orario (vedi a 4.4).

1. C302 H5O3 H5O6 J7K6 H5O4 J7K8 J7O8 O4S6 O5O2 J7K7
2. J7O7 O4S8 J7O5 O4B8 O4K4 J4H5 N5O2 S7K3 S7O3 O4S7
3. S7O6 O4B7 O4K5 J4H9 S7O4 O4B5 O4K9 J4C2 O4O9 J4J2
4. J4S2 K2H4 C6N2 C9O3 C9O6 H7K6 C9O4 H7K8 H7O8 N4S6

2.4 Atari ST

- Inserisci il dischetto programma in qualunque unità e fai un doppio clic su "ATOMINO.PGR". Il programma si carica automaticamente.
- Quando soffri di Atominite, devi installare il programma sul disco rigido. Per farlo, copia il dischetto programma su un fascicolo sul disco rigido. Il programma lo carichi con un doppio clic, come al solito.

Controlli

"H" o F1	Chiama la Funzione di Aiuto.
"P"	Pausa.
ESC	Annulla il gioco.

Il cursore sullo schermo lo controlli con il joystick. Per collocare un atomo, premi il bottone di FUOCO. Premendo la BARRA SPAZIATRICE ruota la combinazione di 90° in senso orario (vedi a 4.4).

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	
1.	K9O2	H7K7	H7O7	N4S8	H7O5	N4B8	N4K4	S4H6	J9O2	O7K3
2.	O7O3	N4S7	O7O6	N4B7	N4K5	S4H8	O7O4	N4B5	N4K9	S4C4
3.	N4O9	S4J4	S4S4	K2H5	H9O2	N7K3	N7O3	B4S3	N7O6	B4B3
4.	B4K6	S4H7	N7O4	B4B6	B4K8	S4C5	B4O8	S4J5	S4S5	K2H9

3. Avviamento

Se hai selezionato la voce 3 (vedi a 2.1), ti appare il menu seguente:

- | | | |
|----|-------------------|---|
| 1. | Musica | ACCESA/SPENTA |
| 2. | Effetti Sonori | ACCESI/SPENTI |
| 3. | Colore | (solo per C64) Regolazione Colore 1 o 2 (applicabile solo agli atomi) |
| 4. | Modo | A/B - Il gioco viene diviso in livelli oppure in Gioco Libero |
| 5. | Parola di Accesso | Inserisci la parola di accesso per iniziare a giocare a livello superiore |
| 6. | Avvio | Inizia a giocare |
| 7. | Quit | |

Qui puoi personalizzare il gioco secondo le tue preferenze personali: Seleziona il menu desiderato con il joystick e poi conferma la selezione con il bottone di FUOCO:

1. B7O2 B4B4 B4K7 S4C9 B4O7 S4J9 S4S9 K2C2 B4O5 S4N9
2. S4B9 K2J2 S4K2 K2S2 K4H2 C6O2 C4B2 C4N6 C4N4 C2O8
3. K4N2 C2O7 C2O5 C5K4 J4N2 K2O3 K2O6 C5K5 K2O4 C5K9
4. C5O9 C7S4 H4N2 J2O3 J2O6 K5K6 J2O4 K5K8 K5O8 C7S5

4. Regole

4.1 Il Riquadro

... ha spazio per $7 \times 8 = 56$ atomi. In alto a sinistra, sopra il riquadro, si trova il tuo punteggio corrente. Sotto a questo, c'è un campo di situazione che fornisce informazioni importanti:

- DIMENSIONE:** Dimensione minima delle molecole da costruire, misurata non in pollici o ettari ma in atomi. Questa indicazione è rilevante solo per il modo di gioco A.
- SINISTRA:** Numero di molecole ancora da aggruppare per poter arrivare al prossimo livello (anche qui, rilevante solo per il modo di gioco A).
- SET:** Numero attuale di atomi sul riquadro.
- EXTR:** Indica quanto deve essere grande la molecola per poter arrivare al Giro Supplementare.

Alla destra del riquadro si trova una fossa dove cadono gli atomi - prima lentamente, poi la velocità aumenta col progredire dei livelli. La fossa contiene fino a sei atomi e l'atomo corrente è sempre quello in fondo.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. S2O2	K5K7	K5O7	C7S9	K5O5	C7B9	C7K2	H4H4	C7N2	H2O3
2. H2O6	J5K6	H2O4	J5K8	J5O8	K7S6	O2O2	J5K7	J5O7	K7S8
3. J5O5	K7B8	K7K4	H4H5	N2O2	S5K3	S5O3	K7S7	S5O6	K7B7
4. K7K5	H4H9	S5O4	K7B5	K7K9	H4C2	K7O9	H4J2	H4S2	J2H4




4.2 GIOCO TERMINATO

Il gioco termina quando un settimo atomo cade nella fossa suddetta. Per evitare questo, devi semplicemente collocare gli atomi sul riquadro ad un ritmo adeguato. Se non ci riesci, senti una musichetta diversa e appare il messaggio di Gioco Terminato. A questo punto, premi il bottone di FUOCO e riappare la videata titolo, oppure puoi scrivere il tuo nome sulla tabella di Punteggio Elevato - questa viene salvata automaticamente su disco.

4.3 Costruzione di una Molecola

Le combinazioni libere di atomi sono indicate da piccole stelle (da una a quattro - a seconda della valenza dell'atomo) - le quali ruotano attorno ad un atomo quando viene collocato sul riquadro. Quando ne collochi un altro vicino, sopra o sotto, i due atomi entrano in combinazione. In questo modo, il numero di combinazioni libere per ciascun atomo viene ridotto di uno.




Per esempio:

		
<p>A) Collochi un atomo con due combinazioni libere sul riquadro.</p>	<p>B) Poi collochi un atomo con quattro combinazioni libere accanto a quello.</p>	<p>C) Gli atomi si combinano. Il primo atomo collocato adesso ha una sola combinazione libera rimasta, mentre il secondo ne ha tre.</p>





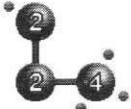
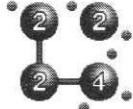

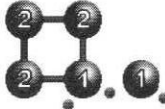
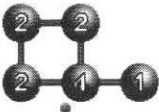
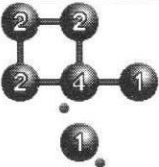
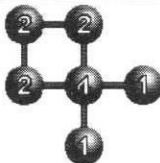
Ogni volta che, con abile combinazione di atomi, viene generata una molecola, questa viene cancellata automaticamente dallo schermo.

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.
1. C5N2 C3O3 C3O6 H5K6 C3O4 H5K8 H5O8 J7S6 K3O2 H5K7
 2. H5O7 J7S8 H5O5 J7B8 J7K4 O4H6 J3O2 O5K3 O5O3 J7S7
 3. O5O6 J7B7 J7K5 O4H8 O5O4 J7B5 J7K9 O4C4 J7O9 O4J4
 4. O4S4 J2H5 H3O2 N5K3 N5O3 S7S3 N5O6 S7B3 S7K6 O4H7

Per esempio:

		
<p>A) Collochi un atomo con una combinazione libera sul riquadro...</p>	<p>B) Poi collochi un secondo atomo con una combinazione libera accanto a quello.</p>	<p>C) Gli atomi si combinano e, non essendoci più alcuna combinazione libera, la molecola è completa.</p>

Un altro esempio:


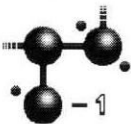

			
			
			<p>La molecola è completa e successivamente viene cancellata dallo schermo.</p>

1. N5O4 S7B6 S7K8 O4C5 S7O8 O4J5 O4S5 J2H9 B5O2 S7B4
 2. S7K7 O4C9 S7O7 O4J9 O4S9 J2C2 S7O5 O4N9 O4B9 J2J2
 3. O4K2 J2S2 J4H2 K6O4 C2N2 C6N3 C6N6 C9K6 C6N4 C9K8
 4. C9O8 H7S6 K6N2 C9K7 C9O7 H7S8 C9O5 H7B8 H7K4 N4H6

4.4 Il Corsore

... indica quante combinazioni libere possiede l'atomo in attesa (in fondo alla fossa). Se si posiziona il cursore direttamente accanto ad un atomo collocato, delle righe indicano in quali direzioni si possono combinare gli atomi. Se vi sono diverse possibilità, puoi modificare le direzioni delle righe premendo la BARRA SPAZIATRICE.

Per esempio:

		
<p>A) Diversi atomi sono stati già collocati ma dispongono ancora di combinazioni libere.</p>	<p>B) Si colloca il cursore tra due atomi. Una riga indica che il collocamento dell'atomo risulta in una combinazione a sinistra.</p>	<p>C) Premendo la BARRA SPAZIATRICE, la direzione della combinazione viene cambiata. Collocando l'atomo, adesso risulti in una combinazione verso l'alto.</p>

4.5 Scambio di Atomi

Una volta collocato, un atomo non è per questo legato irrevocabilmente alla sua posizione (eccetto quando viene avvitato - vedi a 6.1.3). Se posizioni il cursore su un atomo già collocato, lo puoi scambiare con quello corrente (in fondo alla fossa) premendo il bottone di FUOCO. Tuttavia, l'atomo originale non scompare ma riappare in fondo alla fossa e può essere collocato di nuovo sul riquadro.

1. J6N2 K9K3 K9O3 H7S7 K9O6 H7B7 H7K5 N4H8 K9O4 H7B5
 2. H7K9 N4C4 H7O9 N4J4 N4S4 S2H6 H6N2 J9K3 J9O3 O7S3
 3. J9O6 O7B3 O7K6 N4H7 J9O4 O7B6 O7K8 N4C5 O7O8 N4J5
 4. N4S5 S2H8 S9O2 O7B4 O7K7 N4C9 O7O7 N4J9 N4S9 S2C4

4.6 L'Atomo Jolly

Di quando in quando, nella fossa appare un atomo senza elettroni e senza un determinato numero di combinazioni. Questo atomo lo puoi collocare dovunque vuoi; si adatterà perfettamente in qualsiasi posizione. Comunque, dovrà essere in grado di entrare in combinazione almeno da una direzione, altrimenti viene immediatamente cancellato dallo schermo (e senza punteggio).

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	
1.	O7O5	N4N9	N4B9	S2J4	N4K2	S2S4	S4H4	K6O5	C8N2	H9K3
2.	H9O3	N7S3	H9O6	N7B3	N7K6	B4H3	H9O4	N7B6	N7K8	B4C6
3.	N7O8	B4J6	B4S6	S2H7	O9O2	N7B4	N7K7	B4C8	N7O7	B4J8
4.	B4S8	S2C5	N7O5	B4N8	B4B8	S2J5	B4K4	S2S5	S4H5	K6O9

5. Giro Supplementare

Se costruisci una molecola che contiene almeno il numero di atomi indicati sulla finestra di situazione sotto EXTR e se, dopo aver cancellato questa molecola dallo schermo, non ci sono più altri atomi sul riquadro, puoi eseguire un Giro Supplementare.

Per farlo, il messaggio GIRO SUPPLEMENTARE? che appare sullo schermo deve essere accettato entro due secondi premendo il bottone di FUOCO, altrimenti il gioco prosegue normalmente.

Nel Giro Supplementare, l'intero riquadro viene riempito di atomi. Qui disponi di tutto il tempo che vuoi per costruire una molecola scambiando questi atomi. Nuovi atomi cadono nella fossa, ma solo dopo che hai completato la molecola. Il rischio nel Giro Supplementare c'è ed è la possibilità che (per sbaglio... naturalmente) tu costruisca una molecola molto piccola. Questo ti procura grossi problemi nel proseguimento del gioco perché lo schermo non viene sgombrato dopo questo turno - gli atomi non inclusi nella molecola rimangono sul riquadro. Pertanto, l'obiettivo del Giro Supplementare è quello di combinare tutti gli atomi in una molecola.

- | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. |
|---------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1. N9O2 | B7B2 | B7K3 | B4C7 | B7O3 | B4J7 | B4S7 | S2C9 | B7O6 | B4N7 |
| 2. B4B7 | S2J9 | B4K5 | S2S9 | S4H9 | K6K2 | B7O4 | B4N5 | B4B5 | S2N9 |
| 3. B4K9 | S2B9 | S4C2 | K6S2 | B4O9 | S2K2 | S4J2 | K6H2 | S4S2 | K5H2 |
| 4. K2H2 | C8O2 | C4K3 | C4B6 | C4B4 | C4N8 | K4B2 | C4N7 | C4N5 | C2K4 |

6. Modi di Gioco Diversi

6.1 Modo A - Gioco di Livello

Se selezioni il modo A, il computer ti assegna un compito all'inizio del gioco. Quando lo hai completato, segue il prossimo compito (il livello seguente). Ricorda che un livello si considera finito solo quando il riquadro rimane vuoto.

Esempio: Tu hai il compito di costruire 3 molecole. Se dopo aver completato questo compito (cioè dopo la cancellazione della terza molecola) ci sono ancora atomi sul riquadro, ti viene chiesto di svuotare lo schermo. Solo allora puoi proseguire al prossimo livello.

Ed ecco i compiti in maggior dettaglio:

6.1.1 "CREA x MOLECOLE CON ALMENO y ATOMI"

Sui livelli che comportano questo compito, devi costruire il numero indicato di molecole di una data dimensione. Appena una molecola della dimensione richiesta è pronta, il valore a SINISTRA nella finestra di situazione decresce di uno. Sui primi livelli, l'indicazione "CON ALMENO y ATOMI" non appare, poiché anche la molecola più piccola conta.

Sui livelli più alti, appaiono dei blocchi minacciosi dove nessun atomo può esservi collocato. Questi blocchi misteriosi vengono riportati nel Giro Supplementare - se ci arrivi.

- | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|----|----|----|----|----|-----|
| 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. |
| 1. J4B2 K4N3 K4N6 C2K5 K4N4 C2K9 C2O9 C5S4 H4B2 J4N3 | 2. J4N6 K2K6 J4N4 K2K8 K2O8 C5S5 S4N2 K2K7 K2O7 C5S9 | 3. K2O5 C5B9 C5K2 C7H4 C7B2 H4N3 H4N6 J2K6 H4N4 J2K8 | 4. J2O8 K5S6 O4N2 J2K7 J2O7 K5S8 J2O5 K5B8 K5K4 C7H5 | | | | | | |

6.1.2 "COMPLETA IL MODELLO DATO"

Qui il tuo compito è di inserire una molecola in una data struttura delimitata. A questo scopo, parte del riquadro viene riempito di bolle varie che presentano caratteristiche simili ai suddetti blocchi misteriosi. Gli atomi possono essere collocati solo nelle posizioni libere nella struttura. In teoria è possibile riempire la struttura (delimitata dalle bolle) con gli atomi a tua disposizione, dato che in questa sezione gli atomi non cadono nella fossa per puro caso. Tuttavia, questo si verifica solo se finisci la molecola al primo tentativo; se costruisci solo parte della struttura e lasci che le molecole scompaiano, il numero e la sequenza dei prossimi atomi non si adatteranno così comodamente nella struttura.

6.1.3 "RIMUOVI GLI ATOMI DATI"

Sui livelli di questo tipo, alcuni atomi sono già collocati sullo schermo. Contrariamente agli atomi normali, questi sono fissati al riquadro per mezzo di viti sub-atomiche e non possono essere scambiati.

Se riesci ad integrare tutti gli atomi 'avvitati' in una molecola, ottieni probabilmente dei punti extra.

Anche i minacciosi blocchi sopra menzionati, si possono materializzare su questi livelli.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. N4N2	S2K3	S2O3	K5S7	S2O6	K5B7	K5K5	C7H9	S2O4	K5B5
2. K5K9	C7C2	K5O9	C7J2	C7S2	H2H4	C5B2	C7N3	C7N6	H2K6
3. C7N4	H2K8	H2O8	J5S6	K7N2	H2K7	H2O7	J5S8	H2O5	J5B8
4. J5K4	K7H6	J7N2	O2K3	O2O3	J5S7	O2O6	J5B7	J5K5	K7H8

6.2 Modo B - fino al K.O.

Se hai selezionato questo modo, il tuo compito consiste puramente e semplicemente nell'arraffare più punti possibile. Qui non incontrerai blocchi inquietanti, bolle o viti. Ma col passare del tempo, nuovi atomi cadono nella fossa ad un ritmo che aumenta inesorabilmente. Anche il Giro Supplementare può essere giocato in questo modo.

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. O2O4 J5B5 J5K9 K7C4 J5O9 K7J4 K7S4 H2H5 H7N2 N2K3									
2. N2O3 S5S3 N2O6 S5B3 S5K6 K7H7 N2O4 S5B6 S5K8 K7C5									
3. S5O8 K7J5 K7S5 H2H9 B2O2 S5B4 S5K7 K7C9 S5O7 K7J9									
4. K7S9 H2C2 S5O5 K7N9 K7B9 H2J2 K7K2 H2S2 H4H2 J6O4									

7. Punteggio

ATOMINO non si gioca solo per il gusto di giocarlo. Perché in ATOMINO qualcosa si vince: Punti! e tanti.

Nel modo B, per esempio, ottieni dieci punti per ogni atomo collocato; per ogni molecola creata, il numero di atomi che contiene viene elevato al quadrato. Il tuo PUNTEGGIO (SCORE) viene visualizzato sull'angolo alto a sinistra dello schermo.

Per una molecola costruita durante un Giro Supplementare, ottieni punti raddoppiati.

Nel modo A, il punteggio è leggermente diverso. Qui non ottieni punti per collocare un atomo. Se hai risolto un livello e devi ancora svuotare lo schermo, anche completando una molecola non ti frutta niente.

Sui livelli dove devi ricostruire una data struttura, il punteggio viene aumentato solo dopo che hai finito quel livello, cioè dopo aver ricostruito completamente la struttura.

- | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. |
|---------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1. C2B2 | C5N3 | C5N6 | C3K6 | C5N4 | C3K8 | C3O8 | H5S6 | K5N2 | C3K7 |
| 2. C3O7 | H5S8 | C3O5 | H5B8 | H5K4 | J7H6 | J5N2 | K3K3 | K3O3 | H5S7 |
| 3. K3O6 | H5B7 | H5K5 | J7H8 | K3O4 | H5B5 | H5K9 | J7C4 | H5O9 | J7J4 |
| 4. J7S4 | O2H6 | H5N2 | J3K3 | J3O3 | O5S3 | J3O6 | O5B3 | O5K6 | J7H7 |

8. Consigli utili

Giocare con ATOMINO richiede un sacco di riflessioni rapide per avere successo. Sui primi livelli, puoi ancora permetterti degli svarioni tattici, ma col procedere, il gioco diventa meno benevolo. Per evitare troppe umiliazioni, considera attentamente i consigli seguenti.

Soprattutto ricorda (ma non lo ripetere ad alta voce in luogo pubblico):

“Un Quattro sul bordo fa un casino balordo”.

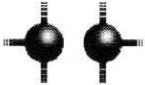
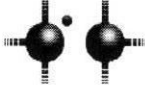
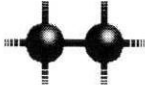
Questo è vero perché un atomo a quattro valenze su un bordo si combina solo in un massimo di tre direzioni. Lo stesso vale per atomi a tre valenze collocati in un angolo. Questi conservano almeno una combinazione libera. Per cui:

“Un Tre in un angolo ti fa sembrare un miserandolo (provaci tu a trovare una parola che fa rima con angolo!)”.

In situazioni delicate, i bordi li puoi usare come “depositi ad interim” (con basso rischio residuo) per gli atomi a quattro valenze. Comunque, è sempre meglio cercare di integrare tutti gli atomi in arrivo in una posizione permanente all’interno di una molecola.

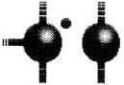
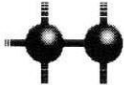
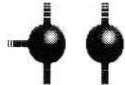
Nelle seguenti due situazioni, gli atomi a quattro valenze si possono facilmente comporre in:

- | | | | | | | | | | |
|---------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. |
| 1. J3O4 | O5B6 | O5K8 | J7C5 | O5O8 | J7J5 | J7S5 | O2H8 | S3O2 | O5B4 |
| 2. O5K7 | J7C9 | O5O7 | J7J9 | J7S9 | O2C4 | O5O5 | J7N9 | J7B9 | O2J4 |
| 3. J7K2 | O2S4 | O4H4 | J6O5 | C9N2 | H3K3 | H3O3 | N5S3 | H3O6 | N5B3 |
| 4. N5K6 | S7H3 | H3O4 | N5B6 | N5K8 | S7C6 | N5O8 | S7J6 | S7S6 | O2H7 |

		
A) Due atomi a tre valenze non connessi vengono situati uno accanto all'altro.	B) Uno degli atomi a tre valenze può essere sostituito da uno a quattro valenze.	C) Alla prima occasione possibile, anche il secondo atomo a tre valenze può essere scambiato con uno a quattro valenze.

		
A) Situazione iniziale	B) L'atomo a tre valenze viene scambiato con uno a quattro valenze.	C) L'atomo a tre valenze, così liberato, va a sostituire quello a due valenze.

Spesso, mosse diverse danno lo stesso risultato:

Situazione iniziale	Soluzione 1	Soluzione 2
		
A sinistra c'è un atomo a quattro valenze con una combinazione libera. Accanto c'è un atomo a due valenze senza combinazione libera. L'atomo corrente, che adesso deve essere collocato, ha tre combinazioni libere.	Sostituisce l'atomo a due valenze. Adesso in questa posizione non resta alcuna combinazione libera. L'atomo corrente adesso è diventato un atomo a due valenze.	L'atomo a tre valenze sostituisce quello a quattro valenze. Anche in questo caso non ci sono più combinazioni libere. L'atomo corrente adesso è uno a quattro valenze.

1. O3O2 N5B4 N5K7 S7C8 N5O7 S7J8 S7S8 O2C5 N5O5 S7N8
2. S7B8 O2J5 S7K4 O2S5 O4H5 J6O9 N3O2 B5B2 B5K3 S7C7
3. B5O3 S7J7 S7S7 O2C9 B5O6 S7N7 S7B7 O2J9 S7K5 O2S9
4. O4H9 J6K2 B5O4 S7N5 S7B5 O2N9 S7K9 O2B9 O4C2 J6S2

In questo caso, devi decidere se per la prossima mossa ti serve un atomo a due o a quattro valenze.

E ora alcuni suggerimenti per il Giro Supplementare.

Soprattutto, stai attento a non completare per sbaglio una molecola piccola. Accertati che tutti gli atomi siano collegati in un modo o in un altro. Inizia togliendo gli atomi a quattro valenze dai bordi e collocali al centro.

Il problema principale in un Giro Supplementare sono gli atomi ad una valenza. Questi si devono collocare sui bordi.

<p>A) Situazione iniziale: L'atomo corrente è ad una valenza.</p>	<p>B) Viene collocato in un angolo.</p>	<p>C) L'atomo a due valenze, così liberato, sostituisce quello a tre valenze.</p>

Un'altra soluzione:

<p>A) Medesima situazione iniziale.</p>	<p>B) Premendo la BARRA SPAZIATRICE, l'atomo ad una valenza viene adesso combinato verso il basso.</p>

1. S7O9 O2K2 O4J2 J6H2 O4S2 J5H2 J2H2 K8O4 C4C3 C2N3
2. C2N6 C6J6 C2N4 C6J8 C6N8 C9S6 K2N2 C6J7 C6N7 C9S8
3. C6N5 C9B8 C9K4 H7H6 J2N2 K6J3 K6N3 C9S7 K6N6 C9B7
4. C9K5 H7H8 K6N4 C9B5 C9K9 H7C4 C9O9 H7J4 H7S4 N2H6

9. Titoli

Idea di:	GAME - O - WARE
Elaborazione di:	Play Byte / Blue Byte
Manuale a cura di:	Uwe Beneke Volker Strübing Thomas Hertzler

C-64 e PC

Programma di:	Tobias Herre
Grafica di:	Uwe Beneke
Musica di:	Volker Strübing

Amiga

Programma di:	Rainer Reber
Grafica di:	Thorsten Knop
Musica di:	Hans Hermann Frank

Atari ST

Programma di:	Rainer Reber
Grafica di:	Thorsten Knop
Musica di:	Peter Sabath

I nomi e i contenuti del presente manuale non sono fittizi. Qualunque riferimento ad altre persone, tuttavia, è del tutto incidentale e deve essere comunicato al parrucchiere locale quanto prima.

WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'Virus'. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a 'Virus' which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. these disks should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for 'Virus' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before trying to load this product. If disks have been destroyed by a 'Virus' then please return the disk(s) directly to Psygnosis Ltd and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return the DISKS ONLY to Psygnosis.

The Psygnosis warranty is in addition to, and does not affect your, statutory rights.

COPYRIGHT © 1991 by PSYGNOSIS LTD.