

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. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. |
| 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 |

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. 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 N5O S7B3 S7K6 O4H7

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. 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

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.

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. 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

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

- 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

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. 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

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

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.

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

Autre solution possible:

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

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	
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

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, biensûr.

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

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 Corsore	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

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.

2. Istruzioni di Caricamento

2.1 C 64

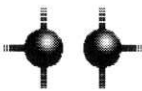
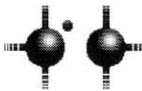

Inserisci il dischetto del gioco, con l'etichetta rivolta in alto, nell'unità disco e digita: **LOAD ":",8,1.**

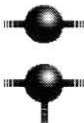
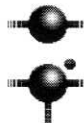
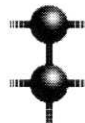
ATOMINO adesso si carica e si avvia automaticamente. Se sullo schermo appare un'astronave azzurra, significa che hai caricato il programma sbagliato. Se invece appare la videata titolo di **ATOMINO**, allora disponi tra le altre, delle seguenti alternative:

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.


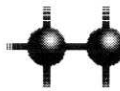
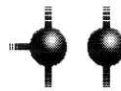
Altre alternative (come farti un caffè, tirare la coda al gatto o cercare gli atomi campione nella confezione) sono lasciate interamente alla tua discrezione.

- | | | | | | | | | | |
|---------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 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 |

		
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. 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

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 Cursore 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

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

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	Annula 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

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

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




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.





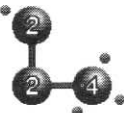
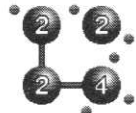
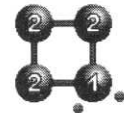
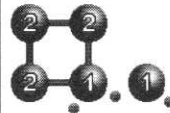
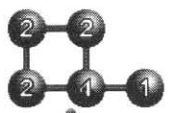
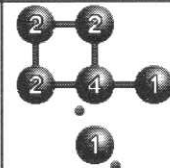
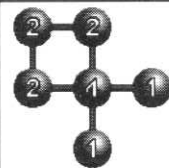
To do this, the message "EXTRA ROUND?" which appears on-screen has to be accepted within two seconds by pressing the FIRE button, otherwise the game continues normally.

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.

Per esempio:

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

Un altro esempio:

			
			
			La molecola è completa e susseguentemente viene cancellata dallo schermo.


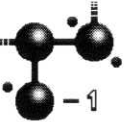
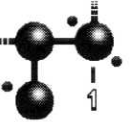
1. N9O2 B7B2 B7K3 B4C7 B7O3 B4J7 B4S7 S2C9 B7O6 B4N7
2. B4B7 S2J9 B4K5 S2S9 S4H9 K6K2 B7O4 B4N5 B4B5 S2N9
3. B4K9 S2B9 S4C2 K6S2 B4O9 S2K2 S4J2 K6H2 S4S2 K5H2
4. K2H2 C8O2 C4K3 C4B6 C4B4 C4N8 K4B2 C4N7 C4N5 C2K4

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. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8. | 9. | 10. |
| 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 |




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:

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

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

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

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. 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

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. 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

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

- 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.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	
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

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

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

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.

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

Un'altra soluzione:

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

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

ATOMINO

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 swarms 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

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.

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