

ATOMINO

COPYRIGHT © 1991 by PSYGNOSIS LTD.



**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.

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

9. Titoli

Idea di: GAME - O - WARE
 Elaborazione di: Play Byte / Blue Byte
 Manuale a cura di: Use 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.

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.**

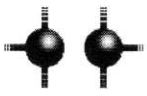
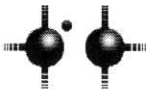
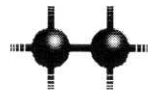
ATOMINO will now load and start up automatically. If a blue space ship appears on your screen, you know that you have loaded the wrong program. If, instead, you see the **ATOMINO** title screen, you have, amongst others, the following alternatives:

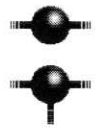
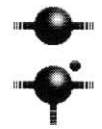
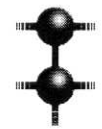
1. Wait a moment before watching the demo game. Your computer plays **ATOMINO** all by itself, so you won't see a set sequence.
2. Press the "H" key to activate the Help Function. Here your computer explains the basic principles of play. (CAUTION: You should nevertheless read this manual fully, as the 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.

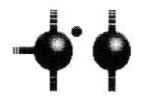
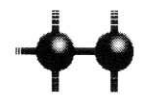
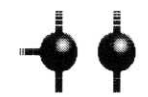
```

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
    
```

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

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

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

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

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

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.





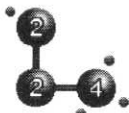



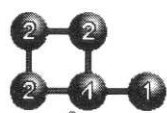
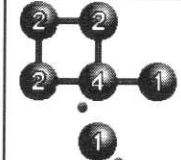
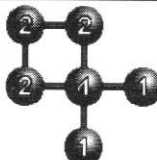
Nel Giro Supplementare, l'intero riquadro viene riempito di atomi. Qui disponi di tutto il tempo che vuoi per costruire una molecola scambiando questi atomi. Nuovi atomi cadono nella fossa, ma solo dopo che hai completato la molecola. Il rischio nel Giro Supplementare c'è ed è la possibilità che (per 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

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




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:

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

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

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. 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. 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. 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

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. 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

- 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. 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. 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. 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

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 |

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. | 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. 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 stupido...).

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

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 Jeu	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

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.

2. Instructions de chargement

2.1 C 64

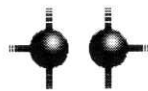
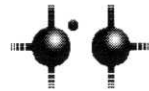
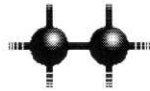
Insérez la disquette de jeu dans l'unité de lecture, étiquette vers le haut, et tapez **LOAD ":",*,8,1.**

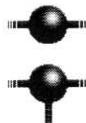
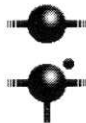
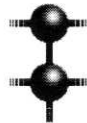
ATOMINO se chargera et démarrera automatiquement. Si un vaisseau spatial de couleur bleue apparaît sur votre écran, c'est que vous n'avez pas chargé le bon programme. Si, à sa place, vous voyez le titre **ATOMINO** s'afficher, vous aurez, entre autres, les possibilités suivantes:

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.

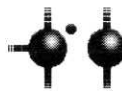
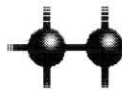
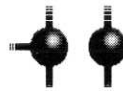
Nous vous laissons le soin de décider vous même des autres possibilités (par exemple vous faire une tasse de thé, tirer la queue de votre chat, ou partir à la recherche de ces échantillons d'atomes qui se trouvent dans votre **ATOMINO**)

1. 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) 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. 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

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 C5O6 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. 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. 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

- 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

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									

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									




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.




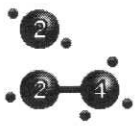



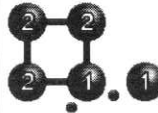

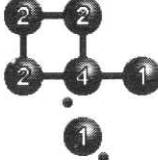
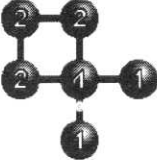
Quand vous Gagnez un Tour, la surface de jeu se couvre toute entière d'atomes. Vous avez autant de temps que vous le voulez pour construire une molécule en échangeant ces atomes. Les nouveaux atomes ne tombent dans le récipient que quand vous avez terminé une molécule. Quand vous Gagnez un Tour, le risque 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.

Par exemple:

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

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

Encore un exemple

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

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