



GAME MANUAL
INSTRUKCJA

CONDENSED RULES

1. In the game, the player has to rearrange the words and create different dependencies from them, e.g. **BOX-IS-PUSH**, which means that a given object (in this case the box) can be moved.

2. To win, you must first collect all items that have an **IS-PICK** relationship. You can also break this relationship by moving one of the words that make it.

3. To complete a given stage, enter with **ADAM** into the ship while the **SHIP-IS-WIN** dependency is set. It is also possible to set **IS-WIN** for other items.

4. It is possible to undo last moves – the player can do this by holding **FIRE** and moving left.

5. You can restart each level by holding **FIRE** and up.

6. The game **saves progress** after completing each stage.

7. Each successive five completed stages **unlock** a new planet.

8. Only 40 from 64 stages need to be completed to finish the game, and experience outro. Other 24 stages can be completed after.

Adam Is Me is heavily inspired by the game **Baba Is You**, created by Arvi Teikari.

INTRODUCTION

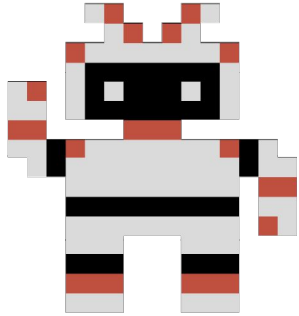
Earth is experiencing a biological disaster. Previously unknown threat appeared out of nowhere and gradually began to decimate the population of our planet. The economy has collapsed dramatically. The civilization that our ancestors built in the sweat of their brows – everything that men have created for thousands of years, with the strength of their muscle and the power of their mind, was on the verge of collapse. **VIRUS**. A pathogen invisible to the naked eye, parasitizing only on the human body, consistently exterminating subsequent inhabitants of the Earth. It could easily do what no space nor natural disaster nor even war had ever done – it could completely destroy humanity.

Earth had transferred huge resources to fight it. However, the remedy was not to be found on Earth. A group of scientists gazed into the blackness of space, hoping that perhaps there they will find a weapon to fight the biological threat. During an endless battle with a pandemic on Earth, a team of scientists and astrophysicists with the most powerful minds, discovered a mysterious signal from one of the planetary systems in galaxy **MFB 4486**. That signal contained an encrypted code of the RNA virus that devastated the Earth. Scientists have also decoded another message, which showed that experiments were carried out on distant planets and a remedy was likely to be discovered. Unfortunately, this message contained something disturbing as well. **3**
It turned out that in that

system, one of the stars collapsed, and a black hole emerged. Now it slowly sucks the matter from neighbouring star and from the nearby planets. In the threatened system, which stood on the brink of destruction, various anomalies began to appear and the laws of physics, known so far, ceased to work properly. Earth scientists agreed that a modern robot with implemented AI should be sent there immediately to gather as much data about the virus as possible, before all the planets of the system are absorbed by the expanding black hole. Additionally, the robot was programmed to collect vials of samples from the nearby planets. Gathered materials and data, could help science, and scientists believe that its discoveries will finally reveal a drug that will save humanity.

Inside the robot body men installed two super modern modules that work remotely with a central **ARITA** computer installed on the spaceship. First of them allows a player to draw energy from a nearby black hole and lets reverse the flow of time, and consequently, the movements of the robot. When **ARITA** is set to **128KiB** or more, the number of retreated moves may be larger. With the standard **64KiB** setting, the number of moves to undo will be limited. The second module allows you to control many laws of physics, depending on the conditions on the planet you are exploring.

GAME RULES



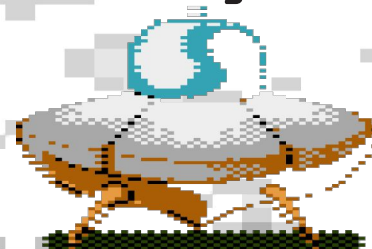
You are a robot named **ADAM** (short for Adaptive Discovery Astro Machine). A machine adapted to work in all conditions, even where the laws of physics known to the human kind do not apply. Exploring a system full of anomalies in a distant space, you are tasked with **discovering** all eight of its planets.

On each of them, with the help of additional modules that will help you change the laws of physics, you have to **complete 8 stages**. You will be able to go through the walls, change objects into others, alter their

properties, teleport them, take the form of other planet inhabitants, etc. You can experiment in many ways, changing the **rules of the game** at any time. Going to the next stage is possible upon entering the spaceship, as long as it is "active", i.e.: an inscription **SHIP-IS-WIN** is set. If there are additionally **VIAL** samples on the screen (or other items) and the inscription **VIAL-IS-PICK** is set, you must collect them as well. Of course, nothing prevents you from changing the rules of the game, by breaking the **VIAL-IS-PICK** relationship or assigning **IS-WIN** to another item, as long as the conditions on the board allow you to do so.

To change the properties of objects and the environment, there are inscriptions in the form of blocks, which **ADAM** can move and change their position relative to each other. Each of the objects and characters **has its own tile** with an inscription. It can be assigned with the appropriate attribute, by first placing the word hyphen - **IS, AND, HAS,** and subsequently the appropriate word giving the object a special attribute. This way the key can open the door (**KEY-IS-OPEN**), the box can be moved (**BOX-IS-MOVE**), and the wall can stop the player or other object (**WALL-IS-STOP**). Thanks to that, you can create many dependencies and customize the rules of the game to complete each stage. It is also possible to set the words **vertically**, one below the other,

and also to combine them into longer sentences such as **ROCK-AND-BOMB-IS-KILL**, which means that both rock and bomb will kill you if you touch it. One thing can be assigned more properties at a time. Try them all, experiment, rearrange the tiles, change the laws of the game at will, but remember the most important thing: the **ADAM-IS-ME** inscription must remain. Your existence depends on it. First stages of each planet are easier than the next ones, and they teach you new mechanics. Use the knowledge gained in order to go through the next, more difficult stages.



GAME WORLD

The planetary system player visit, consists of **64 stages**, 8 for each planet. Each of them is unique and contains different, characteristic elements. On your way you will also meet creatures living in the system - some will help you, others just the opposite. However, nothing prevents you from changing the **rules of the game**, to use them for your purposes. Each of the following planets introduces new objects and principles, that can be used at later stages. At the beginning of the game, only the first planet is available. If



you complete at least **5 stages** on it, you will be able to fly to the next planet without having to go through all eight stages of the first planet. If a stage turns out to be too difficult for you, you can skip it and try to beat another planet. **40** of **64** stages need to be finished to **complete** the game. Each planet is available from the map level, and inaccessible planets will be initially presented as **padlocks** and will display the number of stages that must be completed in order to unlock it. Moving around the system with an **ADAM's** ship, we can visit each of the planets and choose one of eight stages.

At any time, you can return to the main map and choose a different planet, both from the map level and from each already started stage. Probes launched from the **ARITA** ship have detected that each planet is unique and has its own specific climate. The central computer named them appropriately as:

Glowing Planet

Abyss Planet

Volcanic Planet

Tropical Planet

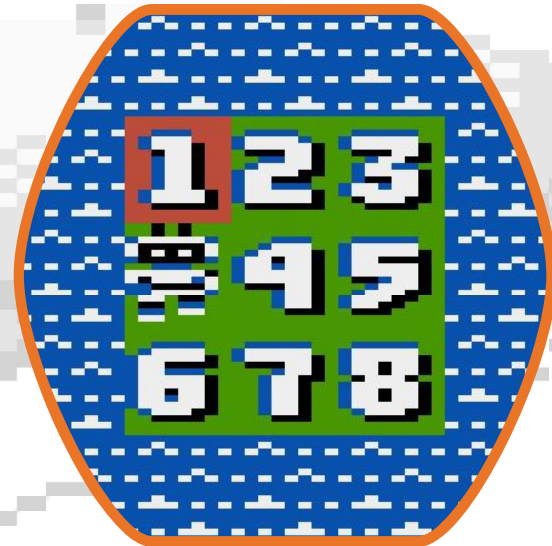
Technology Planet

Desert Planet

Icy Planet

Singularity Planet

For better orientation, the stages you have completed will be **highlighted in red**. There are three tunes in the proper game that change every planet. There is an option to turn off the music and leave the sound effects. **OPTION** key enables or disables music, while sound effects remain.



GAME MECHANICS

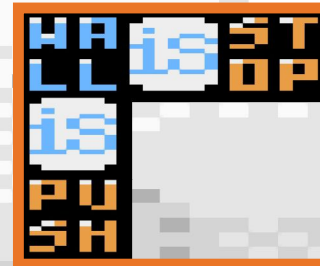
ADAM is controlled by a joystick. It can move in every direction, as long as there is **no active obstacle** in front of the player. If the obstacle is not activated, **ADAM** will be able to penetrate it or stand on it.

The robot can move objects and inscriptions, regardless of how many of them stand in one string, as long as there is no active obstacle at the end of the string, for which somewhere on the field of the game, the **IS-STOP** condition is set.

The item can be given the property only upon the setting of subtitles in an order from **the left to the right, and from the top to the bottom**. In another setting (e.g. from the

bottom to the top) the relationship will not be active.

You can assign more than one property to one object or character, by way of building inscriptions as follows (in this setting the wall will stop the player **WALL-IS-STOP**, but at the same time you can move it **WALL-IS-PUSH**).



For ease of use, each of the active items or characters, i.e. those for which you have set a condition, is **highlighted**.

The same applies to the hyphen **IS**, **AND**, **HAS** - they will also be highlighted.



When they are inactive - they will remain **blank**.



For multi-word **BOX-IS-WALL-IS-WIN** string, only the first **BOX-IS-WALL** part will be active and will swap items accordingly. After moving the word **BOX** from this condition, the second part of this multi-word, **WALL-IS-WIN**, will be activated.



Objects and characters can be given the property of both a **noun** and a **verb**. For example, for item **DOOR**, you can set the **DOOR-IS-BOX** condition (which turns the door into a box), and **DOOR-IS-MOVE** (the door will move on the game field).

Many conditions and “laws of physics” are provided by level creators and **cannot be changed** at all. They will be inaccessible or you will not be able to move or change them.

It may happen that objects or characters will have the **HAS** dependency, which means that they contain an object “inside” them. When the player destroys such an object, the mentioned item will remain on the stage, and can be used.

CONTROLS

IN THE MENU

NEW GAME - starting the adventure from the beginning. After passing the first planet with this selection, a **new save** is made, and all previously unlocked planets will be unavailable again. The game asks before starting a new game to confirm this decision, you can choose **NO** / **YES**.

CONTINUE - continue the adventure and load previously saved progress.



DURING THE GAME

JOYSTICK FIRE - select a stage (after entering the orbit of the planet), or return to selecting the planet.

JOYSTICK DIRECTIONS - moving ship or ADAM, moving objects and tiles with inscriptions.

FIRE + LEFT - "black hole energy" - undo recent moves.

FIRE + RIGHT - forcing the game world to move, or making the undone move again.

FIRE + UP OR ESC - start the stage again.

FIRE + UP OR ESC (in case you have already reset the stage and/or did not move) - return to the map.

RUNNING GAME

Diskette: Insert the game diskette with the label side up into the drive. Turn on the computer by holding the **OPTION** key for a few seconds to turn off BASIC. Wait for the game to load into your computer's memory.

Cartridge: Insert the cartridge with the label facing up (65XE, 130XE, 800XE) or toward the keyboard (800XL, 600XL 64KiB) with the computer **turned off**. Turn on the computer. Wait for the game to load into your computer's memory.

The game contains an intro you can **skip** it by pressing **FIRE**, or computer asks player about it before loading the game. You can choose **1** or **2** key.

AUTHORS

Jakub „Ilmenit“ Dębski - main code, levels, intro code
Marek „Koala“ Ogłodek - intro code
Marek „Xeen“ Cora - intro code
Adam „Doz“ Powroźnik - graphics, additional art
Michał „stRing“ Radecki-Mikulicz - music/sfx, levels, game manual
Dominik „VIP“ Radecki-Mikulicz - help in levels
Rafał „Raphis“ Szczytko - cover art
Jakub Husak - cartridge edition

TESTERS

Mateusz „Bobslej“ Kulas
Jakub „Ilmenit“ Dębski
Michał „stRing“ Radecki-Mikulicz

SAVE/LOAD

The game automatically **saves progress** on a floppy disk or its virtual image or cartridge. This happens every time you **complete** a given location. The music is muted while recording. After turning off the computer and restarting the game, all completed and saved stages as well as discovered planets will be remembered. **NOTE!** To save, you must set or enable it, assuming that the player uses a hardware emulator or Atari computer emulator, e.g. Altirra.

HARDWARE

The game works on the standard 64KiB 8-bit Atari XL / XE series. It is recommended to have a **memory extension**, which gives you the ability to undo more moves. The game has been tested on many machines, both stock and extended ones, e.g. with **Ultimate 1MB**. Its digital version will run on SDrive Max, SIO2SD and SIO2BT. The game also works under the Altirra emulator. It is possible to use **turbo** in SIO2SD or QMEG.

SKRÓCONE ZASADY GRY

1. W grze należy przestawiać słowa i tworzyć z nich różne zależności np. **BOX-IS-PUSH**, co powoduje, że dany obiekt (w tym wypadku skrzynię), możemy przesunąć.

2. Aby wygrać należy wpierv zebrać wszystkie przedmioty, które mają zależność **IS-PICK**. Można tę zależność także rozbić, przesuwając jeden z wyrazów ją współtworzących.

3. Aby ukończyć dany etap, należy wejść **ADAM'em** do statku przy ustawionej zależności **SHIP-IS-WIN**. Możliwe jest też ustawienie **IS-WIN** dla innych przedmiotów.

4. Możliwe jest cofnięcie ostatnich ruchów - dokonujemy tego przytrzymując **FIRE** oraz kierunek w lewo.

5. Możemy zresetować level przytrzymując **FIRE** oraz kierunek góra.

6. Gra zapisuje postęp po ukończeniu każdego etapu.

7. Każde kolejne ukończone 5 etapów odblokowuje nową planetę.

8. Jedynie 40 z 64 etapów muszą zostać ukończone aby przejść grę i ujrzeć outro. Pozostałe 24 etapy można ukończyć później.

Gra Adam Is Me jest inspirowana grą **Baba Is You**, stworzoną przez Arvi Teikari.

WPROWADZENIE

Ziemia przeżywa katastrofę biologiczną. Nieznane dotąd zagrożenie pojawiło się znikąd i zaczęło stopniowo eliminować populację naszej planety. Gospodarka drastycznie zapadła się. Cywilizacja, którą budowali nasi przodkowie w pocie czoła – wszystko to, co człowiek przez tysiące lat stworzył siłą mięśni i potęgą umysłu, było na skraju zapaści. **Wirus**. Niewidoczny gołym okiem patogen, pasożytujący wyłącznie na ludzkim organizmie, konsekwentnie eksterminował kolejnych mieszkańców Ziemi. Mógł bez problemu dokonać tego, czego nie dokonała dotąd żadna wojna, katastrofa kosmiczna czy klęska żywiołowa – mógł całkowicie zniszczyć ludzkość.

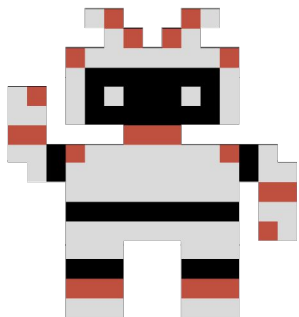
Ziemia przeznaczyla na walkę z nim ogromne zasoby. Jednak remedium miało nie znajdować się na Ziemi. Część naukowców spoglądała w czerni kosmosu, mając nadzieję, że być może tam znajdzie się broń do walki z zagrożeniem biologicznym. Podczas niekończącej się bitwy z pandemią tu, na Ziemi, zespół naukowców i astrofizyków o najtęższych umysłach odkrył tajemniczy sygnał pochodzący z jednego z układów planetarnych znajdujących się w galaktyce **MFB 4486**. Ów sygnał zawierał między innymi zaszyfrowany kod RNA wirusa, który pustoszył Ziemię. Naukowcy rozszyfrowali także inną wiadomość, z której wynikało, iż na odległych planetach były przeprowadzane eksperymenty i zostało odkryte remedium. Niestety wiadomość ta zawierała także coś niepokojącego...

Okazało się, że w tym układzie zapadła się jedna z gwiazd, która utworzyła czarną dziurę. Obiekt ten wysysa powoli materię z drugiej, sąsiedniej gwiazdy i z pobliskich planet. W zagrożonym systemie, który stoi na krawędzi zagłady, zaczęły pojawiać się różnorakie anomalie i przestały obowiązywać znane dotąd prawa fizyki. Ziemia naukowcy zgodnie uznali, iż należy tam niezwłocznie wysłać nowoczesnego robota z zaimplementowaną sztuczną inteligencją, aby zebrał możliwie dużo danych na temat wirusa, zanim wszystkie planety układu zostaną pochłonięte przez narastającą czarną dziurę. Dodatkowo zaprogramowano go tak, aby zgromadził próbki z okolicznych planet. Zebrane materiały i dane mogłyby przysłużyć się nauce, a naukowcy sądzą, iż jego odkrycia spowodują, iż wreszcie

odkryty lek, który ocali ludzkość.

W korpusie robota zainstalowano także dwa supernowoczesne moduły, które współpracują zdalnie z centralnym komputerem **ARITA**, zainstalowanym na statku kosmicznym robota. Jeden z nich umożliwia czerpanie energii z pobliskiej czarnej dziury i pozwala odwrócić bieg czasu, a więc i wykonane przez robota ruchy. Gdy **ARITA** ustawiony jest w tryb pamięci **128KiB** lub więcej – wówczas ilość cofniętych ruchów może być większa. Przy standardowym ustawieniu **64KiB** ilość ruchów do cofnięcia będzie ograniczona. Drugi moduł pozwala na kontrolowanie wielu praw fizyki, w zależności od warunków panujących na eksplorowanej planecie.

ZASADY GRY



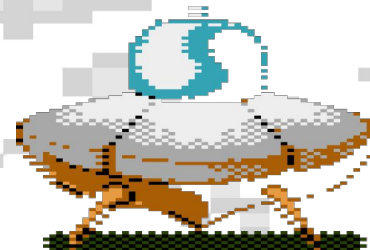
Jesteś robotem o imieniu **ADAM** (skrót od Adaptive Discovery Astro Machine). Maszyną przystosowaną do pracy w każdych warunkach, nawet tam gdzie znane nam prawa fizyki nie obowiązują. Eksplorując układ pełen anomalii w odległym kosmosie, masz za zadanie **odkryć** wszystkie jego osiem planet.

Na każdej z nich masz do **ukończenia 8 etapów**, na których przy pomocy dodatkowych modułów, nauczysz się zmieniać prawa fizyki. Będziesz mógł na przykład przenikać przez ściany, przemieniać przedmioty w inne, zmieniać ich właściwości,

teleportować je, przybierać postać innych mieszkańców planet itd. Możesz eksperymentować do woli, zmieniając **zasady gry** w dowolnym momencie. Przejście do kolejnego etapu jest możliwe wówczas, gdy wejdiesz do statku kosmicznego, o ile jest on „aktywny” czyli ustawiony jest napis **SHIP-IS-WIN**. Jeśli na ekranie dodatkowo znajdują się fiołki z próbkami **VIAL** (lub inne przedmioty) i ustawiony jest napis **VIAL-IS-PICK**, należy wpiąć je wszystkie zebrąć. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by zmienić zasady gry, rozbijając zależność **VIAL-IS-PICK**, lub przypisać **IS-WIN** innemu przedmiotowi, o ile pozwolą na to warunki panujące na danej planszy.

Do zmiany właściwości obiektów i otoczenia służą napisy w formie bloków, które **ADAM** może przesuwac i zmieniać ich ustawienie wzgledem siebie. Każdy z przedmiotów i postaci ma **swój własny kafelek** z napisem, któremu można przypisać odpowiednią właściwość ustawiając po nim słowo łącznik - **IS, AND, HAS**, a po nich odpowiedni wyraz nadający obiektowi daną właściwość. W ten sposób klucz może otworzyć drzwi (**KEY-IS-OPEN**), skrzynka da się przesunąć (**BOX-IS-MOVE**), a ściana może zatrzymać gracza, lub inny przedmiot (**WALL-IS-STOP**). Dzięki temu można tworzyć wiele zależności i dostosować zasady gry w taki sposób, aby ukończyć dany etap. Istnieje także możliwość ustawienia wyrazów **w pionie**, jeden pod drugim, a także łączenia ich w dłuższe zdania jak na

przykład **ROCK-AND-BOMB-IS-KILL**, co oznacza że zabije nas zarówno skała, jak i bomba, jeśli jej dotkniemy. Jednej rzeczy można przypisać naraz więcej właściwości. Wypróbuj je wszystkie, eksperymentuj, przestawiaj napisy, zmieniaj do woli prawa panujące w grze, ale pamiętaj o rzeczy najważniejszej: napis **ADAM-IS-ME** musi przetrwać. Od niego bowiem zależy Twoje istnienie. Pierwsze etapy każdej z planet są łatwiejsze niż kolejne i uczą nowych mechanik. Wykorzystaj zdobytą w nich wiedzę do przejścia kolejnych, trudniejszych etapów.



ŚWIAT GRY

Układ planetarny który zwiedzamy składa się z **64 etapów**, po 8 na każdą z planet. Każda z nich jest niepowtarzalna i zawiera inne, charakterystyczne dla siebie elementy. Na swojej drodze spotkamy także stworzenia zamieszkujące zwiedzany układ - niektóre będą nam pomagać, inne wręcz przeciwnie. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby zmieniając **zasady gry** wykorzystać je do swoich celów. Każda z kolejnych planet wprowadza nowe przedmioty i zasady, aby w ostatnich etapach wykorzystać wiele z nich na raz. Na początku rozgrywki dostępna jest tylko pierwsza planeta. Jeśli



ukończymy na niej minimum **5 etapów**, będziemy mogli polecieć na następną planetę, bez konieczności przejścia wszystkich ośmiu z tej pierwszej. Jeżeli jakiś etap okaże się zbyt trudny, możesz go wówczas pominąć i spróbować swoich sił na innej planecie. Do ukończenia całej gry wymagane jest przejście **40 z 64** plansz. Każda planeta dostępna jest z poziomu mapy, a niedostępne planety będą na początku przedstawione jako **kłódki** i będzie na nich wyświetlona ilość plansz jakie musimy ukończyć, aby ją odblokować. Poruszając się po układzie statkiem **ADAM'a**, możemy najechać na każdą z planet i wybrać jedną z ośmiu plansz. **19**

W każdym momencie możemy powrócić do mapy głównej i wybrać inną planetę, zarówno z poziomu mapy, jak i z każdej już rozpoczętej planszy. Wystrzelone ze statku ARITA sondy wykryły że każda planeta jest unikatowa i posiada swój własny, specyficzny klimat. Komputer centralny nadał im stosowne nazwy:

Planeta Promienista

Planeta Głębinowa

Planeta Wulkaniczna

Planeta Tropikalna

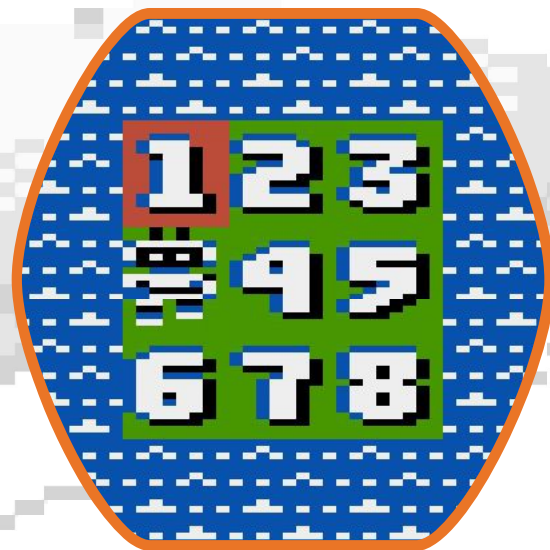
Planeta Technologiczna

Planeta Pustynna

Planeta Lodowa

Planeta Osobliwa

Dla ułatwienia i orientacji, etapy które gracz ukończył będą **podświetlane na czerwono**. W grze właściwej są trzy utwory muzyczne, które zmieniają się co planetę. Jest opcja wyłączenia muzyki i pozostawienia efektów dźwiękowych. Klawisz **OPTION** włącza i wyłącza muzykę pozostawiając efekty dźwiękowe.



MECHANIKA GRY

ADAM'em sterujemy przy pomocy joystick'a. Ruch robota jest możliwy w każdym kierunku, o ile nie stoi przed nami **aktywna przeszkoda**. Jeśli przeszkoda nie będzie uaktywniona, ADAM będzie mógł przez nią przeniknąć lub stanąć na niej.

Nasz bohater może przesuwac przedmioty i napisy, niezależnie od tego ile ich stoi w jednym ciągu, o ile na końcu tego ciągu nie ma aktywnej przeszkody, dla której gdzieś na polu gry, nadany jest warunek **IS-STOP**.

Przedmiot może mieć nadaną właściwość tylko przy ustawieniu napisów w porządku **od lewej do prawej, oraz od góry do dołu**. W innym ustawieniu (np. od dołu do góry) zależność nie

będzie aktywna.

Do jednego przedmiotu, bądź postaci można przypisać więcej niż jedną właściwość, budując napisy w następujący sposób (w takim ustawieniu ściana nas zatrzyma **WALL-IS-STOP**, ale jednocześnie można będzie ją przesunąć **WALL-IS-PUSH**):



Dla ułatwienia, każdy z aktywnych przedmiotów lub postaci, czyli takich, dla których ustaliliśmy warunek, jest **podświetlony**.

To samo tyczy się łącznika **IS, AND, HAS** - będą one także podświetlone:



Kiedy będą nieaktywne - pozostaną **wygaszone**:



W przypadku wielowyrazowych ciągów typu **BOX-IS-WALL-IS-WIN**, tylko pierwszy człon **BOX-IS-WALL** (zakreślony w ramce) będzie aktywny i zamieni odpowiednio przedmioty. Po usunięciu słowa **BOX** z warunku, uaktywni się drugi człon tej zależności, czyli **WALL-IS-WIN**



Przedmiotom i postaciom można nadać zarówno właściwość **rzeczownika** jak i **czasownika**. Przykładowo dla drzwi **DOOR**, można nadać warunek **DOOR-IS-BOX** (który zamieni drzwi w skrzynię), a także **DOOR-IS-MOVE** (drzwi będą się poruszać).

Wiele warunków i „praw fizyki” jest nadanych odgórnie i **nie da się ich zmienić**. Mimo, że będą widoczne na polu gry - będą one niedostępne.

Może się zdarzyć, że przedmioty lub postaci będą posiadać zależność **HAS**, co oznacza, że zawiera się w nich jeszcze jakiś przedmiot. W momencie gdy zniszczymy taki obiekt, wspomniany przedmiot pozostanie po nim na planszy i będzie można go wykorzystać.

STEROWANIE

W MENU GRY

NEW GAME - rozpoczęcie przygody od nowa. Po przejściu pierwszej planety przy tym wyborze, zostaje dokonany zapis od nowa i wszystkie odblokowane dotąd planety będą znów niedostępne. Gra pyta nas przed rozpoczęciem nowej rozgrywki o potwierdzenie tej decyzji, gdzie możemy wybrać **NO/YES**.

CONTINUE - kontynuacja przygody i wczytanie uprzednio zapisanego postępu.



NA MAPIE I PODCZAS GRY

JOYSTICK FIRE - wybór etapu (po wejściu na orbitę planety), lub powrót do mapy.

JOYSTICK KIERUNKI - poruszanie statkiem/ADAMem, przesuwanie obiektów i napisów.

FIRE + LEWO - cofanie ostatnich ruchów.

FIRE + PRAWO - wymuszenie ruchu świata gry lub powtórzenie cofniętego ruchu

FIRE + GÓRA LUB ESC - rozpoczęcie etapu od nowa.

FIRE + GÓRA LUB ESC (gdy już zresetowaliśmy etap, ale nie wykonaliśmy ruchu) - powrót do mapy.

URUCHOMIENIE

Dyskietka: Włóż dyskietkę z grą etykietą do góry do stacji. Włącz komputer przytrzymując kilka sekund klawisz **OPTION** aby wyłączyć BASIC. Poczekał na załadowanie gry do pamięci komputera.

Kartridż: Włóż kartridż skierowany etykietą do góry (65XE, 130XE, 800XE), lub w stronę klawiatury (800XL, 600XL 64KiB) przy **wyłączonym komputerze**. Włącz komputer. Poczekał na załadowanie gry do pamięci komputera.

Gra zawiera intro, które można **pominąć** przyciskiem **FIRE**. W wersji dyskowej należy w celu pominięcia intro wcisnąć odpowiedni klawisz przed załadowaniem gry. Do wyboru mamy klawisz **1** lub **2**.

AUTORZY

Jakub „Ilmenit” Dębski – kod gry,
poziomy, kod intro

Marek „Koala” Ogłodek – kod
intro

Marek „Xeen” Cora – kod intro

Adam „Doz” Powroźnik –
grafika, cover-art

Michał „stRing” Radecki-Mikulicz
– muzyka+efekty, poziomy,
instrukcje

Dominik „VIP” Radecki-Mikulicz –
pomoc przy poziomach

Rafał „Raphis” Szczytko –
cover art

Jakub Husak – edycja na
kartridżu

TESTERZY

Mateusz „Bobslej” Kulas

Jakub „Ilmenit” Dębski

Michał „stRing” Radecki-
Mikulicz

ZAPIS/ODCZYT

Gra automatycznie zapisuje postęp na dyskietce, lub jej wirtualnym obrazie lub kartridżu. Dzieje się to każdorazowo po ukończeniu danej lokacji. Na czas zapisu muzyka jest wyciszana. Po wyłączeniu komputera i ponownym uruchomieniu gry, wszystkie ukończone i zapisane plansze, a także odkryte planety zostaną zapamiętane. **UWAGA!** Aby zapis był możliwy należy go ustawić lub włączyć, przy założeniu, że gracz korzysta z emulatora sprzętowego, bądź software'owego emulatora komputera Atari, np. Altirra.

KOMPUTER

Gra działa na standardowym 64KiB 8-bitowym Atari serii XL/XE. Zalecane jest posiadanie rozszerzenia pamięci, co daje możliwość cofnięcia większej ilości ruchów. Gra została przetestowana na wielu maszynach, zarówno stock'owych, jak i rozbudowanych np. o **Ultimate IMB**. Jej cyfrowa wersja uruchomi się na SDrive Max, SIO2SD i SIO2BT. Gra działa także pod emulatorem Altirra. Możliwe jest korzystanie z **turbo** w SIO2SD lub QMEG.



<http://aim.atariscene.pl>
(c) 2020 Ilmenit & Agenda

