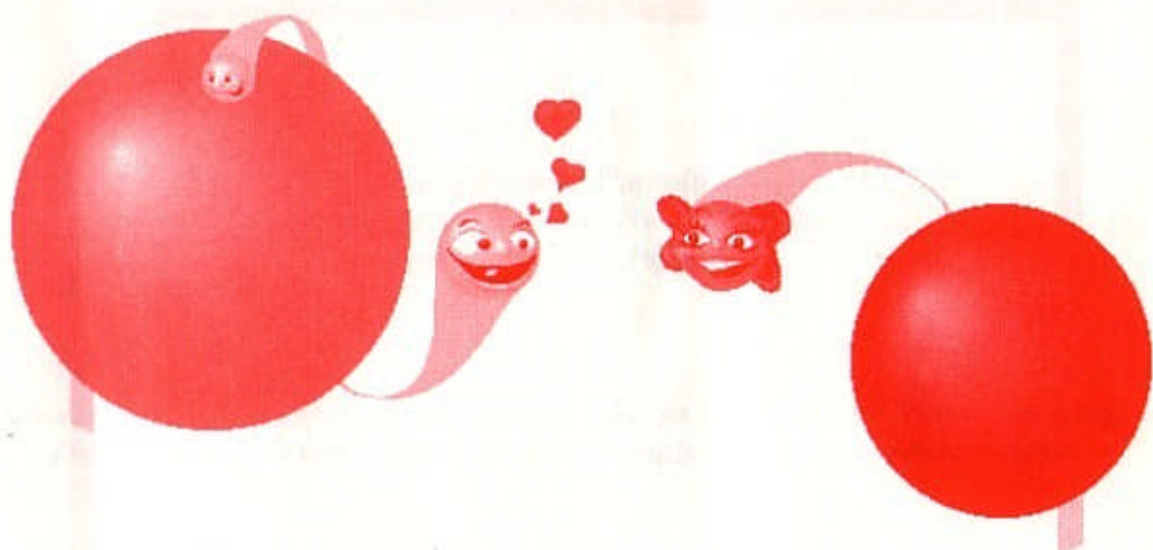


# ATOMINO



Play  
Byte

MANUAL

# ATOMINO

---

*Play Byte - Blue Byte  
Aktienstr. 62  
W-4330 Mülheim/Ruhr  
(0208) 47 38 37*

*Alle Rechte vorbehalten.  
Copyright © 1991 Play Byte - Blue Byte  
Copyright © 1991 Psygnosis*

*Dieses Handbuch darf nicht, als Ganzes oder in Teilen, durch Vervielfältigung,  
Photokopie oder auf andere Art ohne Erlaubnis wiedergegeben werden.*

*IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines, Inc.  
Tandy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Tandy Corporation.  
Commodore C 64 und Amiga sind eingetragene Warenzeichen der Commodore Business Machines, Inc.  
Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Corporation.  
AdLib ist ein eingetragenes Warenzeichen der AdLib Inc.*

## **Inhaltsverzeichnis**

1. Einige durchaus ernstgemeinte Erläuterungen .....	1
2. Ladeanweisung .....	2
2.1 C 64 .....	2
2.2 PC / MS-DOS / TANDY .....	3
2.3 Amiga .....	4
2.4 Atari ST .....	6
3. Spielstart .....	7
4. Die Regeln .....	8
4.1 Das Spielfeld .....	8
4.2 GAME OVER .....	9
4.3 Der Aufbau eines Moleküls .....	9
4.4 Der Cursor .....	11
4.5 Austauschen von Atomen .....	11
4.6 Das Jokeratom .....	12
5. Die Extrarunde .....	13
6. Die verschiedenen Spielmodi .....	14
6.1 Modus A - Levelorientiertes Spielen .....	14
6.1.1 "CREATE x MOLECULES WITH LEAST y ATOMS" .....	14
6.1.2 "COMPLETE THE GIVEN PATTERN " .....	15
6.1.3 " MAKE THE GIVEN ATOMS DISAPPEAR " .....	15
6.2 Modus B - bis zum K.O. ....	16
7. Punktezahlung .....	17
8. Einige verdammt heiße Tips .....	18
9. Mitwirkende .....	21



## 1. Einige durchaus ernstgemeinte Erläuterungen

Bei **ATOMINO** haben Sie die Aufgabe, Atome zu Molekülen zusammenzubauen ... nun sind Atome normalerweise recht klein, und außerdem fliegen sie am liebsten ziemlich sinnlos hin und her, was ebenfalls ihre Handhabung kompliziert. Deshalb gibt es bei unserem Spiel Objekte, die wie Atome aussehen, wie Atome duften und wie richtige Atome die Fähigkeit haben, sich miteinander zu verbinden. Wir nennen sie: **ATOME**.

Diese Atome sind nun ein- bis vierwertig, d.h., sie können sich mit einem, zwei, drei oder gar vier anderen Atomen verbinden. Um sich das zu verbildlichen, stelle man sich die Atome als kleine nackte Wuselwesen mit bis zu vier Händen vor. Reichen sich zwei Wuselwesen die Hände (verbinden sich zwei Atome), so hat jedes der beiden nun eine Hand weniger frei (in Zukunft werden freie Hände als freie Bindungen bezeichnet, da diese Anleitung sonst albern wirken könnte). Ein fertiges Molekül kann man einfach als Gebilde bezeichnen, in dem keine freien Bindungen mehr existieren.

**ACHTUNG !** Der Packung sind zu Anschauungszwecken einige Atome in Originalgröße beigelegt.

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

## 2. Ladeanweisung

### 2.1 C 64

Legen Sie die Spieldiskette mit der beschrifteten Seite nach oben in Ihr Diskettenlaufwerk und geben Sie folgenden Befehl ein: `LOAD ":",8,1`.

ATOMINO wird nun geladen und automatisch gestartet. Sobald auf dem Bildschirm ein blaues Raumschiff erscheint, wissen Sie, daß Sie das falsche Programm geladen haben. Sehen Sie jedoch das ATOMINO-Titelbild, so bieten sich Ihnen u.a. folgende vier Möglichkeiten:

1. Sie warten eine Weile und sehen dann dem Demospiel zu. Der Computer spielt hier selbst, es handelt sich also nicht um einen vorgegebenen Ablauf.

2. Sie drücken die Taste "H" und aktivieren damit den Lernmodus. Hier versucht der Rechner, Ihnen das Grundprinzip zu erklären. (**ACHTUNG:** Diese Anleitung sollte dennoch zu Ende gelesen werden, da dieser Modus einige Fragen offen läßt. Außerdem hat sie sehr viel wertvolle Zeit gekostet, die wir nicht zur Körperpflege verwenden konnten .)

3. Sie wollen ein Spielchen wagen und betätigen hierzu den Feuerknopf (Joystick in Port 2).

4. Sie laden doch das Programm mit dem blauen Raumschiff.

Weitere sich Ihnen bietende Möglichkeiten (Sie könnten zum Beispiel Tee trinken, die Katze quälen oder in der ATOMINO-Verpackung nach den Beispielatomen suchen) werden an dieser Stelle nicht näher erläutert.

	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



## Kontrolle

"H"	Hilfefunktion aufrufen.
"P"	Pause.

Der Bildschirmcursor wird mit dem Joystick in Port 2 gesteuert. Um ein Atom zu plazieren, drücken Sie den Feuerknopf. Mit Hilfe der SPACE-Taste können Sie die Verbindung um 90 Grad drehen (siehe 4.4).

## 2.2 PC / MS-DOS / TANDY

Legen Sie die Programmdiskette in Laufwerk A. Wechseln Sie auf dieses Laufwerk mit dem Befehl "A:". Starten Sie das Programm mit "ATOMINO". Sie können die Diskette auch in Laufwerk "B" einlegen und das Programm von dort starten.

Spielwütigen, die mal schnell ein Spielchen wagen wollen, bietet sich die Möglichkeit die gesamte Diskette in einen Ordner einer eventuell vorhandenen Festplatte zu kopieren und das Programm von dort zu starten. Ihr Chef wird die kurzen Ladezeiten zu würdigen wissen.

ATOMINO unterstützt die AdLib Soundkarte. Normalerweise erkennt das Programm die Soundkarte automatisch. Sie können per Option die Soundkarte auch ein- oder ausschalten. Hier die Befehlszeilen:

"ATOMINO /A"	Musik und Geräusche über die AdLib-Karte spielen.
"ATOMINO /P"	Geräusche über den internen Lautsprecher spielen.

	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

## Allgemeine Tastaturbelegung

"H" oder F1	Ruft Hilfefunktion (nur im Titelbild).
"P"	Pause.
ESCAPE	Spiel abbrechen.
F10	Beendet das Spiel, Rückkehr zum DOS.

## Tastatursteuerung

Mit den Cursortasten steuern Sie den Bildschirmcursor. Die RETURN-Taste setzt ein Atom an die Position des Bildschirmcursors und die SPACE-Taste dreht die Verbindung um 90 Grad im Uhrzeigersinn (siehe 4.4).

## Joysticksteuerung

Mit dem Joystick können Sie den Bildschirmcursor bewegen. Mit Feuerknopf 1 setzen Sie ein Atom oder tauschen es aus. Mit Feuerknopf 2 können Sie die Verbindung um 90 Grad im Uhrzeigersinn drehen (siehe 4.4).

## 2.3 Amiga

Sie haben drei Möglichkeiten das Programm zu starten:

- Wenn der Computer nach dem Einschalten die Workbench-Diskette anfordert, legen Sie die Programmdiskette in Laufwerk DF0 ein. Das Programm startet jetzt automatisch. Speichererweiterungen werden als RAM-DISK genutzt, d.h. Daten werden während des Spieles schneller nachgeladen.

	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



- Sie arbeiten mit der *WORKBENCH* und möchten *ATOMINO* spielen. Legen Sie die Programmdiskette in ein beliebiges Laufwerk und starten Sie die Programmdatei "*ATOMINO*" mit einem Doppelklick.

- Sie können sich von *ATOMINO* nicht mehr losreißen, so daß Sie es auf der Festplatte installieren möchten. Hierzu wird wieder die *Workbench* benötigt. Legen Sie die Programmdiskette in ein beliebiges Laufwerk und starten Sie das Programm "*INSTALL*". Es erscheint ein neues Fenster auf der *WORKBENCH*. Geben Sie nun in der ersten Zeile das Laufwerk an, in dem sich die Originaldiskette befindet. In die zweite Zeile tragen Sie das Laufwerk und den Pfadnamen der gewünschten Festplatte ein. Das Programm legt nicht vorhandene Ordner automatisch an.

**Hinweis für Eilige:** Wenn Sie *ATOMINO* von der Diskette starten, drücken Sie innerhalb drei Sekunden den Feuerknopf. Sie ersparen sich die Zeit, die benötigt wird um die Titelmusik zu laden.

## Kontrolle

"H" oder <i>HELP</i>	Hilfefunktion aufrufen.
"P"	Pause.
<i>ESCAPE</i>	Spiel abbrechen.

Der Bildschirmcursor wird mit dem Joystick gesteuert. Um ein Atom zu plazieren, drücken Sie den Feuerknopf. Mit Hilfe der *SPACE*-Taste können Sie die Verbindung um 90 Grad drehen (siehe 4.4).

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	C302	H503	H506	J7K6	H504	J7K8	J708	O4S6	O502	J7K7
2.	J707	O4S8	J705	O4B8	O4K4	J4H5	N502	S7K3	S703	O4S7
3.	S706	O4B7	O4K5	J4H9	S704	O4B5	O4K9	J4C2	O409	J4J2
4.	J4S2	K2H4	C6N2	C903	C906	H7K6	C904	H7K8	H708	N4S6



## 2.4 Atari ST

- Legen Sie die Programmdiskette in ein beliebiges Laufwerk und starten Sie "ATOMINO.PRG". Das Programm wird nun automatisch geladen.

- Wenn Sie der Atominitis verfallen sind, sollten Sie das Programm auf der Festplatte installieren. Dazu kopieren Sie die gesamte Diskette in einen Ordner der Festplatte. Starten Sie das Programm wie üblich mit einem Doppelklick.

### Kontrolle

"H" oder HELP	Hilfefunktion aufrufen.
"P"	Pause.
ESCAPE	Spiel abbrechen.

Der Bildschirmcursor wird mit dem Joystick gesteuert. Um ein Atom zu plazieren, drücken Sie den Feuerknopf. Mit Hilfe der SPACE-Taste können Sie die Verbindung um 90 Grad drehen (siehe 4.4).

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

### 3. Spielstart

Haben Sie sich für Punkt 3 entschieden, gelangen Sie in folgendes Menü:

1.	Geräusche	ON/OFF	
2.	Musik	ON/OFF	
3.	Color	1/2	(nur C64)
4.	Modus	A/B	
5.	Paßwort		
6.	Spiel		
7.	Quit		

Hier können Sie das Spiel ihren individuellen Bedürfnissen anpassen. Mit dem Joystick wählen Sie den gewünschten Menüpunkt an und entscheiden dann mittels Feuerknopf zwischen den jeweiligen Möglichkeiten:

- Geräusche bzw.
- Musik an/aus bei Punkt 1 und 2;
- Farbsatz 1 oder 2 (gilt nur für die Atome) bei Punkt 3;
- in Levels unterteiltes bzw. freies Spiel bei Punkt 4;
- Eingabe eines Paßwortes, um das Spiel in einem höheren Level beginnen zu können (Punkt5);
- Start des Spiels mittels Punkt 6 und "last not least"
- das Spiel beenden.

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



## 4. Die Regeln

### 4.1 Das Spielfeld

... bietet Platz für  $7 \times 8 = 56$  Atome. Links über dem Spielfeld befindet sich die Anzeige des aktuellen Punktestandes. Darunter ist ein Statusfeld, das einige sehr wichtige Informationen enthält, deren Bedeutung dem eifrigen Leser nicht vor-  
enthalten werden soll:

**SIZE:** Mindestgröße der zu bauenden Moleküle, wobei als Maßeinheit nicht Hektar, sondern Atome verwendet werden. Diese Angabe ist nur wichtig für Spielmodus A.

**LEFT:** Anzahl der Moleküle, die noch zusammengesetzt werden müssen, um den nächsten Level zu erreichen. (Ebenfalls nur für Modus A von Bedeutung)

**SET:** Anzahl der momentan auf dem Feld befindlichen Atome

**EXTR:** Zeigt an, wie groß man ein Molekül machen muß, um die Extrarunde zu erreichen.

Links neben dem Spielfeld befindet sich ein Schacht, in den die Atome erst gemächlich, in höheren Leveln dann schneller hineinplumsen. Er bietet Platz für sechs Atome. Das aktuelle Atom befindet sich jeweils ganz unten.




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

## 4.2 GAME OVER

Das Spiel ist beendet, wenn ein siebtes Atom in den oben beschriebenen Schacht fällt. Um das zu verhindern, muß man die Atome eben schnell genug auf dem Spielfeld plazieren. Ansonsten ertönt eine andere Musik und der Game-Over-Schriftzug erscheint. Betätigt man jetzt den Feuerknopf, erscheint das Titelbild wieder, oder man kann sich - falls man es verdient hat - in die Highscore-Liste eintragen, die automatisch gespeichert wird.

## 4.3 Der Aufbau eines Moleküls




Setzt man ein Atom durch Betätigen des Feuerknopfes auf das Spielfeld, so werden die freien Bindungen als kleine Sterne angezeigt (ein bis vier - je nach Wertigkeit), die sich um das Atom drehen. Setzt man nun ein weiteres Atom direkt daneben, darüber oder darunter, so gehen diese beiden Atome eine Verbindung ein. Dadurch verringert sich die Anzahl der freien Bindungen bei beiden Atomen um eins.

		
<p>A) Ein Atom mit zwei freien Bindungen wird gesetzt.</p>	<p>B) Ein Atom mit vier freien Bindungen wird direkt daneben gesetzt.</p>	<p>C) Die Atome verbinden sich. Das erste Atom hat nur noch eine freie Bindung, das andere noch drei.</p>





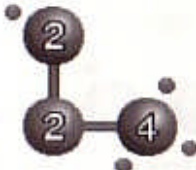

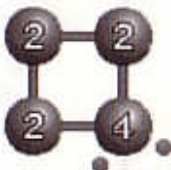



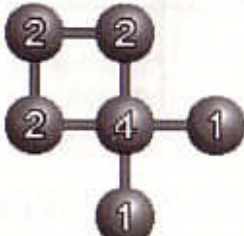
Ist nun durch geschicktes Zusammensetzen einzelner Atome ein Molekül entstanden, so wird dieses sofort automatisch vom Bildschirm gelöscht.

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



		
A) Ein Atom mit einer freien Bindung wird gesetzt.	B) Ein zweites Atom mit einer freien Bindung wird direkt daneben gesetzt.	C) Die Atome verbinden sich, es existieren keine freien Bindungen mehr - das Molekül ist fertig.

Das Molekül wird - wie man sieht - wie man nicht sieht - wie auch immer, es wird vom Bildschirm gelöscht. Ein weiteres Beispiel:

			
			
			Das Molekül ist fertig und wird gelöscht.

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 Der Cursor

... zeigt an wieviele freie Bindungen das aktuelle Atom hat. Befindet sich der Cursor direkt neben einem bereits gesetzten Atom mit noch mindestens einer freien Bindung, so zeigen kleine Striche an, in welche Richtungen das Atom an dieser Stelle Bindungen eingehen wird. Bestehen mehrere Möglichkeiten, so kann durch gefühlvollen Druck auf die SPACE-Taste diese Richtung geändert werden.

		
<p>A) Mehrere Atome sind bereits gesetzt, verfügen jedoch noch über freie Bindungen.</p>	<p>B) Der Cursor wird zwischen zwei Atomen platziert. Ein Strich zeigt, daß sich beim Setzen das Atom eine Bindung nach links binden würde.</p>	<p>C) Mit SPACE wird die Bindungsrichtung geändert. Wird nun das Atom gesetzt, geht die Bindung nach oben.</p>

## 4.5 Austauschen von Atomen

Ein einmal gesetztes Atom hängt nicht unwiderruflich an seinem Platz fest (es sei denn, es ist angeschraubt - siehe hierzu 6.1.3) Plaziert man den Cursor auf einem schon gesetzten Atom, wird dieses beim Betätigen des Feuerknopfes durch das Aktuelle ausgetauscht. Das alte Atom ist jetzt nicht etwa verschwunden; es taucht stattdessen zuunterst im Atomschacht auf und kann erneut auf das Spielfeld gesetzt werden. Wird durch das Austauschen bei einem der angrenzenden Atome wieder eine Bindung frei, so sucht dieses Atom von sich aus nach einer neuen Bindungsmöglichkeit.

	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 Das Jokeratom

Gelegentlich taucht im Schacht ein Atom ohne Elektronen auf, das über keine bestimmte Anzahl von freien Bindungen verfügt. Dieses Atom können sie absetzen wo Sie wollen; es wird sich perfekt an dieser Stelle einpassen. Achten Sie jedoch darauf, daß es mindestens in eine Richtung eine Bindung bilden kann, da es sonst sofort (und ohne Punktgutschrift) vom Bildschirm gelöscht wird.



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

## 5. Die Extrarunde

Baut man ein Molekül, das mindestens so viele Atome enthält, wie im Statusfenster bei **EXTR** angegeben und ist nach dem Löschen dieses Moleküls kein Atom mehr auf dem Feld, kann man eine Extrarunde spielen.

Dazu muß der Schriftzug "EXTRAROUND", der auf dem Bildschirm erscheint, innerhalb von zwei Sekunden durch Drücken des Feuerknopfes bestätigt werden, da sonst das Spiel ganz normal fortgesetzt wird.

In der Extrarunde wird das ganze Spielfeld mit Atomen gefüllt. Man hat nun beliebig viel Zeit, um durch raffiniertes Austauschen ein Molekül zu bilden. Erst wenn man ein Molekül fertiggestellt hat, fallen wieder neue Atome in den Auffangschacht. Das Risiko der Extrarunde besteht nun darin, versehentlich ein recht kleines Molekül zusammenzubauen und daraufhin beim Weiterspielen in arge Zeitprobleme zu geraten, da der Bildschirm nach dieser Runde nicht gelöscht wird - die übrigbleibenden Atome bleiben also stehen. Sie sollten also immer versuchen, alle Atome in das Molekül einzubinden.

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



## 6. Die verschiedenen Spielmodi

### 6.1 Modus A - Levelorientiertes Spielen

Haben Sie Spielmodus A angewählt, so stellt der Computer Ihnen zu Beginn des Spiels eine Aufgabe. Haben Sie diese erfüllt, folgt die nächste Aufgabe (der nächste Level). Beachten Sie unbedingt, daß ein Level erst als fertig gilt, wenn das Spielfeld leer ist.

Beispiel: Sie haben die Aufgabe, drei Moleküle zusammenzusetzen. Verbleiben nach der Lösung dieser Aufgabe (also nach dem Löschen des dritten Moleküls) noch Atome auf dem Spielfeld zurück, so erscheint die Aufforderung den Bildschirm zu leeren. Erst dann kommen Sie in den nächsten Level.

Die Aufgaben im Einzelnen:

#### 6.1.1 "CREATE x MOLECULES WITH LEAST y ATOMS"

(Bauen Sie x Moleküle mit mindestens y Atomen)

In Levels mit dieser Aufgabe müssen Sie die angegebene Anzahl von Molekülen einer bestimmten Mindestgröße zusammensetzen. Sobald ein Molekül der erforderlichen Größe zusammengesetzt ist, wird im Statusfenster der Wert **LEFT** um eins erniedrigt. In den ersten Leveln wird die Angabe „WITH LEAST y ATOMS“ fehlen, es werden dann auch die winzigsten Moleküle gezählt.

In höheren Leveln behindern ominöse Blöcke auf dem Spielfeld den freizügigen Aufbau von Molekülen. Diese geheimnisvollen Blöcke werden übrigens mit in eine eventuell erreichte Extrarunde übernommen.

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



### 6.1.2 "COMPLETE THE GIVEN PATTERN "

*(Vervollständigen Sie das vorgegebene Muster)*

Hier haben sie die Aufgabe, ein Molekül in eine vorgegebene Struktur hineinzubasteln. Zu diesem Zweck ist ein Teil des Spielfelds mit allerlei Bläschen gefüllt, die dieselben Eigenschaften wie die oben beschriebenen rätselhaften Blöcke aufweisen. Atome lassen sich also nur an den freien Stellen plazieren. Es ist grundsätzlich möglich, mit den zur Verfügung stehenden Atomen die (durch die Bläschen begrenzte) Struktur nachzubauen, da die Atome hier nicht zufällig in den Schacht gefallen kommen. Dies gilt allerdings nur, wenn das ganze Molekül auf Anhieb fertiggestellt wird; bauen Sie nur Teilstücke und lassen diese verschwinden, so ist die Zahl und Reihenfolge der nächsten Atome nicht mehr unbedingt passend. Wenn das passiert, kommen Sie wahrscheinlich erst so richtig ins Grübeln, Ihr Kaffee wird kalt und Sie verpassen das Flugzeug.

### 6.1.3 " MAKE THE GIVEN ATOMS DISAPPEAR "

*(Entfernen Sie die vorgegebenen Atome)*

Bei Leveln dieser Art sind bereits einige Atome auf dem Bildschirm plaziert. Sie sind im Gegensatz zu normalen Atomen mit subatomaren Schraubchen auf dem Spielfeld befestigt und können nicht ausgetauscht werden.

Gelingt es Ihnen, alle derartigen Atome in ein einziges Molekül einzubeziehen, so bekommen Sie vielleicht Extrapunkte (siehe 7).

Die bereits beschriebenen, vom nigerianischen Wetterdienst seit mehr als fünf Jahren vergeblich ignorierten Blöcke können sich übrigens auch in diesen Leveln auf dem Spielfeld materialisieren.

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



## 6.2 Modus B - bis zum K.O.

Haben Sie diesen Modus gewählt, so besteht Ihre Aufgabe einzig und allein darin, möglichst viele Punkte zu erhaschen. Sie werden hier keinen erstaunlichen Blöcken, Bläschen oder Schräubchen begegnen. Mit der Zeit fallen jedoch immer schneller neue Atome nach. Die Extrarunde kann selbstverständlich auch in diesem Modus gespielt werden. Welcher Sinn steckt hinter dem Spielmodus B? Nun - das ist ATOMINO pur und es macht eine Menge Spaß nur gegen die Zeit zu spielen. Stellen Sie sich einfach vor, Sie sitzen in einem Ruderboot mitten im Atlantik (die im Wasser lauenden Knorpelfische freuen sich bereits auf ein exotisches Dinner) und Sie müssen nun versuchen das eindringende Wasser schneller aus dem Boot zu pumpen, als daß es hineinströmt (den Knorpelfischen das Filet vom Teller nehmen). Viel Spaß beim pumpen!

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

## 7. Punktezahlung

ATOMINO spielen Sie nicht umsonst. Bei ATOMINO können Sie nämlich auch etwas gewinnen. **Punkte !** Sogar sehr viele Punkte.

Dies geschieht z.B. im Spielmodus B auf folgende Weise:

Sie nehmen sich Stift und Zettel und notieren sich für jedes gesetzte Atom wahlweise zehn Striche oder Häkchen. Haben Sie ein Molekül fertiggestellt, so bilden sie das Quadrat der Anzahl der darin enthaltenen Atome und verewigen das Ergebnis mittels der oben beschriebenen Methode. Der momentane Punktestand ist jeweils die Summe alle Striche bzw. Häkchen auf dem Zettel.

Sie können Ihre Berechnungen notfalls mittels der SCORE-Anzeige in der linken oberen Bildschirmecke kontrollieren. Dort wird Ihre aktuelle Punktzahl sicherheitshalber automatisch angezeigt.

Für ein Molekül, das in der Extrarunde zusammengesetzt wird, bekommen Sie übrigens die doppelte Punktzahl.

Etwas anders sieht die Berechnung beim Spielmodus A aus. Hier gibt es keine Punkte für das Setzen eines Atoms. Haben Sie einen Level gelöst und müssen nun noch den Bildschirm leerbekommen, wird nicht mal mehr die Fertigstellung eines Moleküls honoriert. In Leveln, in denen Sie eine vorgegebene Struktur nachbauen sollen, wird Ihr Score erst erhöht, wenn der Level gelöst, d.h. die Struktur komplett nachgebaut ist.

Und noch eine Sonderregelung: Ein wie oben errechneter Punktezuwachs wird mit der Anzahl der festgeschraubten Atome, die in dem Molekül vereint sind, multipliziert.

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



## 8. Einige verdammt heiße Tips

ATOMINO zu spielen erfordert mehr Überlegung als es zunächst scheint. In den ersten Leveln können Sie sich noch taktische Schnitzer erlauben, später allerdings würden diese wahrscheinlich tragische Konsequenzen nach sich ziehen. Um Ihnen das zu ersparen, sollten Sie die folgenden Hinweise beachten.

Merken Sie sich vor allem:

*"Vierer am Rand bringt Kummer und Schand"*

da ein vierwertiges Atom am Rand maximal in drei Richtungen Bindungen bilden kann. Ähnliches gilt für dreiwertige Atome, die in eine Ecke gesetzt wurden. Sie werden ebenfalls mindestens eine freie Bindung behalten. Daher:

*"Dreier im Eck hat keinen Zweck"*

Selbstverständlich können Sie in brenzligen Situationen Vierer am Rand „zwischenlagern“ (mit geringem „Restrisiko“). Überlegen Sie aber vorher, ob er sich nicht in das Molekül einbinden läßt, an dem Sie gerade basteln. Versuchen Sie von Anfang an, alle ankommenden Atome in ein Molekül einzubauen. Sie ersparen sich damit das lästige Löschen des Spielfeldes nach jedem Level.

In den beiden folgenden Situationen lassen sich vierwertige Atome ideal einbauen:

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

A) Zwei nicht miteinander verbundene Dreier stehen neben - bzw. übereinander.	B) Eines der dreiwertigen Atome wird durch ein vierwertiges ersetzt.	C) Bei der nächsten Gelegenheit wird das zweite dreiwertige ebenfalls durch einen Vierer ausgetauscht.

A) Ausgangssituation.	B) Der Dreier wird durch einen Vierer ausgetauscht.	C) Das dadurch freigewordene dreiwertige Atom wird an die Stelle des Zweiers gesetzt.

Oft führen verschiedene Spielzüge zu fast dem gleichen Ergebnis:

Ausgangssituation	Möglichkeit 1	Möglichkeit 2
Links ist ein vierwertiges Atom mit einer freien Bindung. Daneben ist ein zweiwertiges Atom, welches keine freien Elektronen mehr hat. Das aktuelle Atom, welches jetzt gesetzt werden soll, verfügt über drei freie Bindungen.	Es wird an die Stelle des zweiwertigen Atoms gesetzt. Es ist an dieser Stelle jetzt keine Bindung mehr frei. Das aktuelle Atom ist jetzt ein Zweier.	Der Dreier wird an die Stelle des Vierers gesetzt. Auch in diesem Fall existiert hier keine freie Bindung mehr. Das aktuelle Atom ist nun vierwertig.

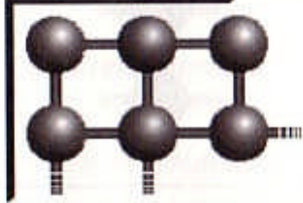
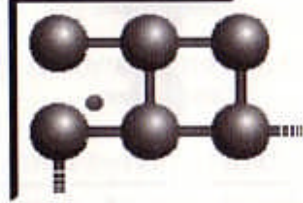
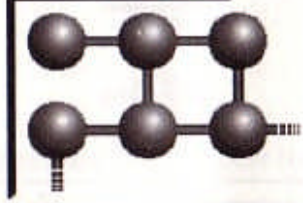
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. O3O2	N5B4	N5K7	S7C8	N5O7	S7J8	S7S8	O2C5	N5O5	S7N8
2. S7B8	O2J5	S7K4	O2S5	O4H5	J6O9	N3O2	B5B2	B5K3	S7C7
3. B5O3	S7J7	S7S7	O2C9	B5O6	S7N7	S7B7	O2J9	S7K5	O2S9
4. O4H9	J6K2	B5O4	S7N5	S7B5	O2N9	S7K9	O2B9	O4C2	J6S2



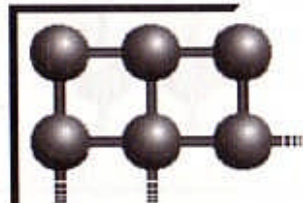
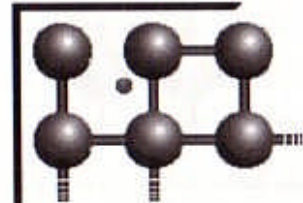
In einem solchen Fall müssen Sie sich überlegen, ob Sie für Ihre nächste Aktion ein zwei- oder ein vierwertiges Atom brauchen.

Im Folgenden nun einige Tips für die Extrarunde. Achten Sie vor allem darauf, daß Sie nicht versehentlich ein kleines Molekülchen fertigmachen. Sorgen Sie dafür, daß alle Atome irgendwie zusammenhängen. Beginnen Sie damit, die Vierer vom Rand wegzunehmen und in der Mitte zu plazieren.

Eines der größten Probleme in der Extrarunde stellen die einwertigen Atome dar. Sie sollten an den Rand gesetzt werden.

		
A) Ausgangssituation: Das aktuelle Atom ist einwertig.	B) Der Einer wird in die obere linke Ecke gesetzt.	C) Der freigewordene Zweier wird an die Stelle des Dreiers gesetzt.

Eine weitere Möglichkeit:

	
A) Dieselbe Ausgangssituation.	B) Durch Druck auf die SPACE-Taste wird das einwertige Atom jedoch nach unten gebunden.

	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

## 9. Mitwirkende

*Idee:* GAME - O - WARE  
*Ausarbeitung:* Play Byte / Blue Byte  
*Handbuch:* Uwe Beneke  
Volker Strübing  
Thomas Hertzler

### **C-64 und PC**

*Programm:* Tobias Herre  
*Grafik:* Uwe Beneke  
*Musik:* Volker Strübing

### **Amiga**

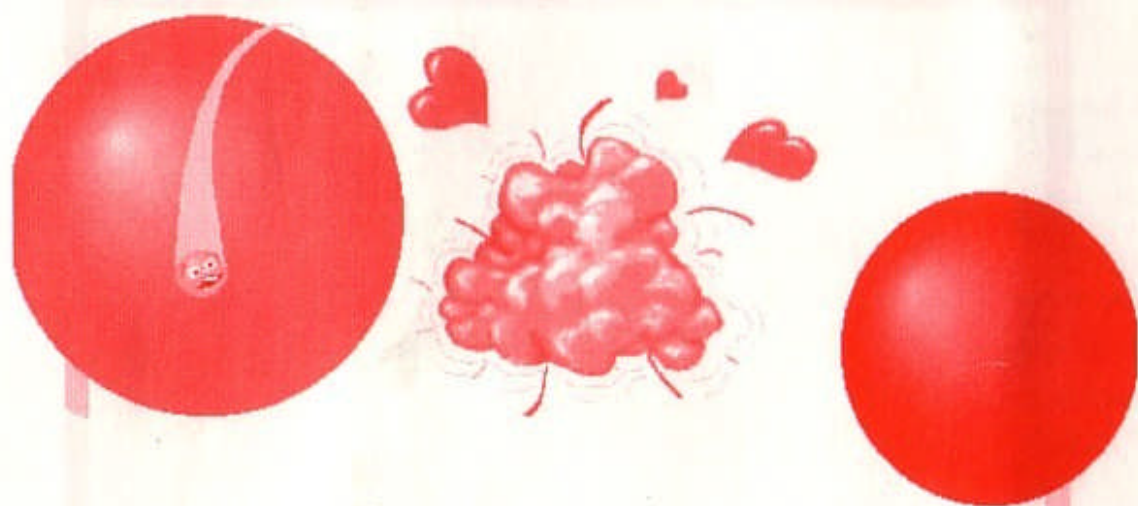
*Programm:* Rainer Reber  
*Grafik:* Thorsten Knop  
*Musik:* Hans Hermann Frank

### **Atari ST**

*Programm:* Rainer Reber  
*Grafik:* Thorsten Knop  
*Musik:* Jochen Hippel

*Namen und Inhalte dieser Anleitung sind nicht frei erfunden. Ähnlichkeiten mit anderen Personen wären jedoch rein zufällig und sollten umgehend dem zuständigen Friseur berichtet werden.*





... just to play!