

# Knifflige

Atom X - Chaos der Moleküle

# Neutronenjagd

von  
Christopher Glaubitz

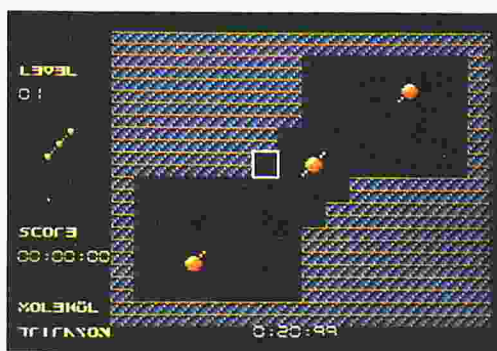
**D**abei begann alles so erfolgversprechend: Man hatte entdeckt, wie durch die Veränderung des molekularen Aufbaus des Kerngehäuses Äpfel auf Fußballgröße wachsen könnten. Leider versagte im entscheidenden Moment der M.S.A (Molekular Sample Activator). Vermutlich hatte ein zerstreuter Professor vergessen, die letzte Stromrechnung zu bezahlen. Ratlos stehen die Wissenschaftler vor den Geräten: Wie kann man die Molekülstruktur des Fruchtkerns untersuchen, wenn die Atome chaotisch im Mikrokosmos herumschwirren?

Wenn Sie den Chemikern helfen wollen, laden Sie das Spiel mit: LOAD "ATOM X",8

Nach dem Start mit RUN lädt der Computer die Highscore-Liste (SCORES). Durch Druck auf den Feuerknopf des Joysticks in Port 1 erscheint das Spielfeld (Abb. 1). Sie befinden sich im ersten Level.

Das Spiel besitzt 31 verschiedene Stufen. Am linken Bildschirmrand steht die aktuelle Level-Nummer, darunter sieht man eine Modellgrafik des fertigen Moleküls. Die restlichen Hinweise gelten dem erreichten Score sowie wohlklingenden Molekülnamen (z.B. »Enterprison«, »Gastophon« oder »Superchinn«). In der Bildschirmmitte unten verrinnt die Zeit, die Ihnen zur Bewältigung des Levels zur Verfügung steht. Das Zählwerk startet, wenn man den Joystick bewegt.

**Die Wissenschaftler des Fresh-Fruit-Instituts sind ratlos: Bei einer Apfelkernspaltung ist ein wichtiges technisches Gerät ausgefallen. Schaffen Sie es, die Atome wieder in die passende Struktur zu bringen?**



Im Labyrinth auf dem Bildschirm erkennen Sie die verstreuten Atome, die zu einem Molekül zusammengesetzt werden müssen. Bewegen

Sie dazu das weiße Cursor-Quadrat (acht Richtungen sind möglich) auf die einzelnen Teile und übernehmen Sie diese mit Druck auf den Feuerknopf. Das Quadrat färbt sich rot. Sie können jetzt das Atom bewegen wohin Sie möchten, allerdings: - nur in vier Richtungen oder - bis es an eine Wand bzw. ein anderes Atom stößt.

Setzen Sie die Teile so zusammen, wie es das fertige Modell unter der Level-Anzeige links verdeutlicht. Es spielt keine Rolle, welches Atom man als erstes verschiebt und an das andere anfügt. Um es abzulegen, muß man erneut den Feuerknopf drücken. Nach erfolgreichem Zusammenbau er-

andere Molekülmodell. Die vorher erzielte Restzeit wird in dieses Spielfeld übernommen: Damit steht Ihnen deutlich mehr Zeit zur Verfügung. Haben Sie den Level nicht in der vorgegebenen Zeitspanne geschafft, meldet der Computer »Time over!«, und Sie können sich in die Highscore-Liste eintragen, in der die erzielten Restzeiten addiert sind. Da das Spiel auch Hundertstelsekunden zählt, erhöht dies die Spannung beim Kampf um die Spitzenplätze.

Der High score wird mit aktuellem Stand stets auf Diskette gespeichert. Wenn Sie einen neuen Rekord geschafft haben, müssen Sie bei der entsprechenden Ab-



[2] Wer's bis zu diesem Level schafft, hat zwei schlaflose Nächte hinter sich...

[1] Sieht doch ganz einfach aus: Drei Atome muß man verbinden, na und?

höht sich das Score-Konto um die verbleibende Restzeit. Das nächste Spielfeld erscheint. Es bietet ein neues Labyrinth und ein völlig

frage Ihren Namen eingeben: Er darf nicht länger als 16 Zeichen sein! Umlaute sind über die Tasten <@> (Ä), <£> (Ü) und <[> (Ö) erreichbar. Nachdem die Floppy ihre Arbeit beendet hat, erscheint die aktuelle Bestenliste (»Atom-X-Profis«). Mit dem Feuerknopf oder <SPACE> geht's weiter. Wichtig: Die Datei muß unbedingt den Namen »SCORES« behalten (nicht umbenennen!), sonst findet sie das Programm nicht mehr.

Bleibt nur, zu hoffen, daß Sie den ratlosen Helden der Wissenschaft helfen können, alle Apfelkernmoleküle wieder auf die Reihe zu bringen, indem Sie den höchsten Level schaffen (Abb. 2). Andernfalls muß das Institut eine neue Versuchsreihe mit Birnen starten... (bl)

## Kurzinfo: Atom X

**Programmart:** Geschicklichkeits-Knobelspiel  
**Spielziel:** sämtliche Molekülstrukturen auf dem Bildschirm per Joystick nachbauen  
**Laden:** LOAD "ATOM X",8  
**Starten:** nach dem Laden RUN eingeben  
**Steuerung:** Joystick Port 1  
**Besonderheiten:** Level-Restzeiten werden gutgeschrieben  
**Benötigte Blocks:** 30  
**Programmautor:** Christopher Glaubitz