



# Kurzweilige Atomreaktionen

Atomino



von Jörn-Erik Burkert

**64'er  
TEST**

Weniger Kenntnisse über Chemie, aber viel Kombinationsgabe benötigt man bei diesem

Denkspiel. Atome mit verschiedenen Wertigkeiten müssen gesättigt werden, d.h. die einzelnen Elementarteilchen werden so zusammengesetzt, daß am Ende kein Anschluß des gebildeten Moleküls frei ist. Dabei ist es egal in welcher Form die Atome zusammengefügt werden, und es können die exotischsten Verbindungen zusammengebraut werden.

Das Spiel stellt zwei Varianten zur Verfügung. Es können wahllos Moleküle gebildet werden oder man muß eine vorgegebene An-



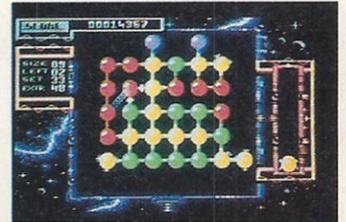
Mit Atomino zur Chemieprofessur

zahl vordefinierter Atome bilden. Die Atome fallen in ein Speicherrohr, das unterste kann daraus entnommen und auf dem Spielfeld platziert werden. Es ist auch möglich, Atome auf der Spielfläche mit dem untersten Atom in der Röhre zu tauschen. Mit zunehmender Spielstufe werden die Moleküle immer komplizierter, die Atome fallen mit höherer Geschwindigkeit in das Speicherrohr und Hindernisse auf dem Spielfeld sorgen für zusätzliche Schwierigkeiten. Wenn das Rohr mit dem siebten Atom aufgefüllt ist, ist das Spiel beendet.



Im Bonusfeld

Die Grafik ist einfach und schlicht, aber trotzdem gelungen, die Musik geht ins Ohr und steigert die Spielfreude. Hat man erst ein-



Exotische Verbindungen

mal versucht mit diesem kniffligen Chemiebaukasten zu spielen, kommt man kaum noch davon los. Im ganzen gesehen ist das Spiel super und darum auch ein »Highlight« auf dem Spielmarkt.

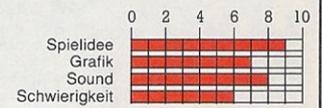
Titel: Atomino, Preis ca. 40 Mark, Vertrieb: Play Byte, Aktienstr. 62, 4330 Mülheim a.d. Ruhr

**Atomino**

**64'er**  
Wertung

**9**

von 10



Atomix

von Thomas Greif

**64'er  
TEST**

Bei diesem Spiel sind Geschicklichkeit und gute Taktik gefragt, denn bei Atomix sind chemische Moleküle wie Wasser, Methan, Methanol usw. in begrenzter

Zeit korrekt nachzubauen, um die nächsthöhere Spielstufe zu erreichen. Dies gestaltet sich aber als äußerst schwierig, da man die Bahn der einzelnen Atome, nachdem sie sich einmal in Bewegung gesetzt haben, nicht mehr verändern kann. Sie gleiten so lange in die gewählte Richtung, bis sie auf ein Hindernis, d.h. die Spielfeldbegrenzung oder andere Atome treffen. Erst dort kommen sie wieder zum Stehen. Nach jedem fünften von unzähligen Levels kann man seinen Punktestand in einem Bonuslevel auffrischen. Für eine ge-



Nach Plan Moleküle verbinden

waltige Portion Motivation ist auf jeden Fall gesorgt, da die gut gelungene Musik das Spielgeschehen voll unterstreicht und es immer wieder neue und schwierige Stoffe zum Nachbauen gibt. Außerdem kann man sich für eine bestimmte Punktzahl ein sogenanntes »Conti-

nu« kaufen, um den Level, den man nicht schaffen konnte, noch einmal in Angriff zu nehmen. Dazu kommt der Zwei-Spieler-Modus, wie man ihn schon von »Hard'n' Heavy« her kennt. Den Zeitbonus jedoch erhält nur der Spieler gutgeschrieben, der das Molekül voll-

endet hat. Dies sorgt für verbissene Zweikämpfe. Zu bemängeln ist lediglich die Grafik, die einfach zu schlicht gestaltet wurde. So werden z.B. die Atome nur als Kugeln und Striche dargestellt. Atomix ist jedem Knobelspiel-Fan vorbehalten zu empfehlen, da es ein gut ausgefülltes Spielkonzept sowie gute Musik und zahlreiche Features aufweist.

Titel: Atomix; Preis: 39,95 Mark (D); Vertrieb: United Software, Postfach 2163, 4835 Rietberg 2

**Atomix**

**64'er**  
Wertung

**7**

von 10

