


Die **Crazy Games** sind eine Sammlung von logischen Denk- und Actionspielen. Um näherer Informationen über die Spiele zu erhalten, lesen sie bitte die Windows-Hilfedatei CRAZYGAM.HLP (Drücken des -Knopfes) oder fordern Sie eine Preisliste beim Autor an:

Josef Stöckl

Kundmannngasse 10/9

A-1030 Wien

e-mail: Compuserve: 106371,1776

Internet: 106371,1776@compuserve.com

Crazy Fits - Das Spiel

Das Spiel **Crazy Fits** ist ein Actionspiel, bei dem es weniger auf Geschicklichkeit, aber umso mehr auf genaues und schnelles Beobachten ankommt.

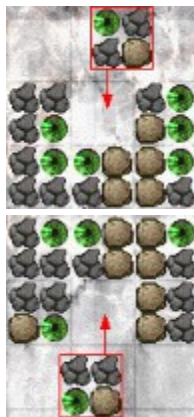
Die **Spielefläche** besteht aus einem Quadrat aus 8 mal 8 Feldern. Jedes Feld der Spielefläche kann ein Muster aus vier Symbolen aufnehmen. Zu Beginn eines Spiels stehen nur drei verschiedene Symbole zu Verfügung. Das Programm gibt solche Muster rechts oben neben der Spielefläche vor. Diese vorgegebenen Muster können aufgenommen und auf ein Feld der Spielefläche abgelegt werden. Dabei gilt es allerdings folgende Regel zu beachten:

1. Muster können nur an bestehende Muster **angelegt** werden, d.h. sie müssen sich mit mindestens einer Seite berühren..
2. Muster können nur angelegt werden, wenn mehr als die Hälfte der Symbole des Musters mit bereits bestehenden Symbolen zusammenstimmen.
3. Die Muster können in 90°-Schritten gedreht werden.

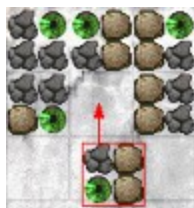
Die folgenden Beispiele sollen diese Regeln veranschaulichen.



Dieses Muster kann angelegt werden, da 3 von 4 Nachbarn gleich sind.



Diese beiden Muster können nicht angelegt werden, da zwar 3 Nachbarn gleich sind aber ebenso 3 Nachbarn nicht übereinstimmen.



Dieses Muster kann angelegt werden, da alle 6 Nachbarn übereinstimmen.

Wird nun ein Quadrat das 6 Symbole breit und 6 Symbole hoch ist, d.h. aus 9 quadratisch angeordneten Mustern besteht, vollständig belegt, dann werden alle Symbole entfernt und die nächste Spielstufe ist erreicht. Mit jeder neuen Spielstufe kommt zu den Symbolen, aus denen die Muster zusammengesetzt sind, ein neues dazu.

Ein Balken rechts unten neben dem Spielfeld zeigt die **verbliebene Zeit** an. Das Ablegen eines Musters gibt Zusatzzeit, d.h. der Balken wird verlängert. Mit jeder neuen Spielstufe geht das Schrumpfen des Balkens schneller vonstatten.

Wird ein Muster angelegt, dann erhöht sich der Punktestand des Spielers, und zwar in Abhängigkeit von der Anzahl der gleichen Nachbarn des Musters.

Ist ein Muster nicht anlegbar, so kann es eliminiert werden, indem man es in das schwarze Loch unter der Vorlage ablegt. Das Eliminieren kostet keine Zeit, wohl aber wird das Punkteguthaben des Spielers herabgesetzt.

Irgendwann einmal ist dann der Zeitbalken auf Null geschrumpft und das Spiel zu **Ende**. Der Spieler wird dann mit seinem Punktestand in die [Bestenliste](#) aufgenommen.

Alle anderen Funktionen des Programms werden über die **Werkzeugleiste** gesteuert:



[Deinstallation](#)

Crazy Fits - Deinstallation

Sollte Dir das Programm **Crazy Fits** wider Erwarten nicht gefallen und Du befindest dich in der Situation, es von Ihrer Festplatte entfernen zu müssen so gehe folgendermassen vor:

1. Entferne alle zu **Crazy Fits** gehörenden Icons aus der Programmgruppe und falls leer auch die Programmgruppe.
2. Lösche das Verzeichnis **CrazyFit** oder das Verzeichnis, in das Du **Crazy Fits** installiert hast samt Inhalt.
3. Lade im Notizblock (Windows 3.x) bzw. WordPad (Win 95) die **BRAINBOX.INI**-Datei aus dem Windows-Verzeichnis. Suche den Abschnitt **Crazy Fits**. Er müßte in etwa so aussehen.

```
[Crazy Fits]
player=IhrName
player0=g7o,Ei9JrZxF
player1=Z5q,Ei9JrZxF
player2=X,9f. ZFrOw
player3=X,9f. ZFrOw
player4=X,9f. ZFrOw
player5=X,9f. ZFrOw
player6=X,9f. ZFrOw
player7=X,9f. ZFrOw
player8=X,9f. ZFrOw
player9=X,9f. ZFrOw
sound=1
left=138
top=70
```

Lösche sämtliche Zeilen in diesem Abschnitt. Speichere die Datei. Wenn Du kein anderes Spiel aus meiner Produktion verwendest, sollte **BRAINBOX.INI** jetzt leer sein. Du kannst dann die ganze Datei löschen.

Crazy Fits ist damit restlos von Deiner Festplatte entfernt.

[Das Spiel](#)

Aus den 10 Spielfigursets kann
eines ausgewählt werden.

Mit diesem Schalter wird das Spiel
abgebrochen und ein neues begonnen.

Dieser Schalter beendet das Spiel.

Die 10 besten Spieler werden mit Namen und
erreichter Punktezahl gezeigt und gespeichert.

Der Info-Schalter zeigt Informationen über Programm,
Version, Programmiersprache und Autor.

Mit dem Pause-Schalter wird das Spiel angehalten und nach einem Mausklick in die Spielfläche wieder fortgeführt.

Der Paragraph-Schalter startet diese Hilfe.

Mit diesem Schalter können die Geräusche
ein- bzw. ausgeschaltet werden.

