



Crazy Objects

Hilfe-Themen

[Allgemeines](#)

[Bedienung](#)

[Menüstruktur und Werkzeugleiste](#)



Crazy Objects

Allgemeines

Das Spiel **Crazy Objects** ist ein Denkspiel für eine Person.

Auf dem 8 x 8 Felder großen quadratischen Spielfeld sind zu Beginn des Spiels zufällig Objekte verteilt. Es stehen sechs Arten von Objekten zur Verfügung, wobei, jeweils zwei die gleiche Form besitzen.



Ziel des Spiels ist es, innerhalb der Vorgabezeit, die rechts oben in der Werkzeugleiste angezeigt wird, alle **Objekte auflösen**.

Objekte können aufgelöst werden indem man ihr Gegenstück, d.h. ein Objekt gleicher Form aber unterschiedlicher Farbe, darauflegt.

Z.B. kann  mit



aufgelöst werden oder umgekehrt.

Rechts neben dem Spielfeld befinden sich sechs **Schalter**, von denen immer einer gedrückt ist. Hier kann der Spieler das Objekt auswählen, mit dem er Objekte im Spielfeld auflösen möchte.

Z. B. Bei gedrücktem -Schalter können nur



-Objekte aufgelöst werden.

Folgende Regel erschwert die Sache aber mitunter beträchtlich:

Das Auflösen eines Objekts ist nur möglich, wenn sich in unmittelbarer Nachbarschaft (gerade oder schräg) kein dem gewählten bzw. gedrückten Schalter gleiches Objekt befindet.

Z.B.  kann nicht aufgelöst werden, solange sich auf den unmittelbar benachbarten Feldern ein



befindet.

Um nicht zu schnell in ausweglose Situationen zu geraten, wenn sich nämlich zwei Objekte gleicher Form nebeneinander befinden, gibt es die Möglichkeit, **Objekte zu**

verwandeln. Jedes Objekt kann in das gewählte (Schalter) umgewandelt werden, wenn, die oben beschriebene Nachbarschaftsregel eingehalten wird.

Z.B. Bei gedrücktem -Schalter können



in



verwandelt werden, wenn sich auf den unmittelbar benachbarten Feldern kein  befindet.

Die so verwandelten Objekte 



sind aber zunächst gesperrt und können weder aufgelöst noch umgewandelt werden. Sie bestimmen aber mit, ob benachbarte Objekte aufgelöst bzw. umgewandelt werden können.

Nachdem nun alle Möglichkeiten des Auflöser bzw. Umwandelns ausgeschöpft worden sind, sollte das Spielfeld entweder leer sein oder nur mehr gesperrte Objekte enthalten. Ist das nicht der Fall, d.h. es existieren noch Objekte, die unter Einhaltung der og. Regeln weder aufgelöst noch umgewandelt werden können, dann ist das Spiel gescheitert. Sind nur mehr gesperrte Objekte vorhanden, dann werden diese jetzt automatisch wieder freigegeben und es beginnt ein weiterer Durchgang. Das Spiel ist gelöst, wenn innerhalb der Vorgabezeit alle Objekte aufgelöst werden können. Es ist dabei egal, wieviele Durchgänge benötigt werden.

Anmerkung: Der Versuch, die Regeln zu verletzen, wird mit einem Zeitabzug geahndet.

[Bedienung](#)
[Menüstruktur und Werkzeugleiste](#)



Crazy Objects

Menüstruktur und Werkzeugleiste

Spiel

- Neues Spiel  Ein neuer Spielplan kann gewählt werden.
- Rücksetzen  Das Spiel wird noch einmal begonnen.
- Pause  Das Spiel wird angehalten.
- Beenden  Spielfenster wird geschlossen und somit das Spiel beendet. Die aktuellen Einstellungen werden in der BRAINBOX.INI - Datei im Windows-Verzeichnis gesichert.

Hilfe

- Index  Dieses Hilfeprogramm wird gestartet.
- Hilfe verwenden  Das Windows-Hilfeprogramm wird gestartet.
- Info  Information über Programmierer, Versionsnummer und Entstehungsdatum des Programms werden angezeigt.

[Allgemeines](#)
[Bedienung](#)



Crazy Objects

Bedienung

Die Bedienung des Spiels erfolgt mit der Maus.

Durch Klicken mit der linken Maustaste auf einen der 6 Schalter am rechten Fensterrand wird ein Objekt zum Auflösen bzw. Umwandeln ausgewählt.

Durch Klicken mit der linken Maustaste auf ein Objekt im Spielfeld wird dieses entweder aufgelöst oder in das durch die Schalter gewählte Objekt verwandelt und zunächst gesperrt.

Die Anordnung der Objekte, bzw. der Felder, die mit Objekten bedeckt sind, kann mit dem -Werkzeug oder über den Menüpunkt Spiel/Neues Spiel eingestellt werden. Die Objekte werden dann zufällig über die vorgesehenen Felder verteilt.

Mit dem -Werkzeug oder den Menüpunkt Spiel/Rücksetzen kann das Spiel mit der gleichen Objektverteilung nochmal begonnen werden.

[Allgemeines](#)

[Menüstruktur und Werkzeugleiste](#)

