



# Crazy Atoms

## Hilfe-Themen

[Allgemeines](#)

[Spielverlauf](#)

[Spielfenster](#)

[Bedienung](#)

[Menüstruktur und Werkzeugleiste](#)



# Crazy Atoms

## Allgemeines

Das Spiel **Crazy Atoms** ist ein Geduldspiel für eine Person. (Solitärspiel)

Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines Alchimisten und versucht, nach einem gegebenen Bauplan verschiedene Atome zu Molekülen zusammzusetzen. Dabei darf ein bestimmter Zeitrahmen nicht überschritten werden.

Wenn es gelingt, das Molekül innerhalb der Vorgabezeit richtig zusammenzubauen, so gilt diese Stufe als gelöst und es kann mit dem Bau des nächsten Moleküls begonnen werden. Insgesamt sind über 300 solcher Stufen zu lösen.

[Spielverlauf](#)

[Spielfenster](#)

[Bedienung](#)

[Menüstruktur und Werkzeugleiste](#)



# Crazy Atoms

## Spielverlauf

Um ein Molekül zu erzeugen können einzelne Atome innerhalb der freien Flächen des Spielfelds bewegt werden. Die Bewegung wird durch Anstoßen in eine der vier Hauptrichtungen links, rechts, oben oder unten gestartet. Das Atom bewegt sich dann solange in diese Richtung, bis es auf ein Hindernis trifft (Begrenzungsstein oder anderes Atom).

Der Spieler muß nun durch geschicktes Plazieren der vorhandenen Atome und Ausnützen der vorgegebenen Hindernisse versuchen, alle Atome zu dem im Bauplan gezeigten Molekül zusammzusetzen.

Ist das Molekül laut Vorlage richtig gebaut, so verschwindet es vom Spielfeld und der Punktstand des Spielers wird um die Atomzahl erhöht. Außerdem wird dem Spieler die verbliebene Zeit als Bonus gutgeschrieben.

Sollte es nach Ablauf der Vorgabezeit nicht gelungen sein, das Molekül zu erzeugen, kann die Stufe wiederholt werden.

[Allgemeines](#)

[Spielfenster](#)

[Bedienung](#)

[Menüstruktur und Werkzeugleiste](#)



# Crazy Atoms

## Spielfenster

Im Spielfenster befindet sich oben das Windows-Menü. Darunter auf der linken Seite das eigentlichen Spielfeld und auf der rechten Seite 5 Rahmen, die von oben nach unten Molekülbezeichnung, Bauplan, Stufe und Spielcode, Zeitvorgabe und Punktstand enthalten.

Das Spielfeld besteht aus 225 Feldern (15 Spalten zu je 15 Zeilen), auf denen die Atome auf den freien Flächen bewegt werden können.

[Allgemeines](#)

[Spielverlauf](#)

[Bedienung](#)

[Menüstruktur und Werkzeugleiste](#)



# Crazy Atoms

## Menüstruktur und Werkzeugleiste

### Spiel

Neues Spiel



Ein neues Spiel wird mit der ersten Stufe gestartet.

Pause



Das Spiel wird angehalten und das aktuelle Spielfeld versteckt. Nach Bestätigen der Dialogbox wird das Spiel wieder fortgesetzt.

Laden



Ein früherer Spielstand kann geladen werden. Es ist jedoch notwendig, einen gültigen Spielcode zu wissen. Vorgegeben ist der Spielcode der aktuellen Stufe. Durch einfaches Bestätigen dieser Vorgabe kann diese Stufe wiederholt werden.

Beenden



Das Spielfenster wird geschlossen und somit das Spiel beendet. Die aktuellen Einstellungen, der Punktestand und die zuletzt gespielte Stufe werden in der BRAINBOX.INI - Datei im Windows-Verzeichnis gesichert.

### Bestenliste



Eine Liste der Spieler mit den 10 besten Punktergebnissen wird angezeigt.

### Hilfe

Index



Dieses Hilfeprogramm wird gestartet.

Hilfe



Das Windows-Hilfeprogramm wird gestartet.

Info



Information über Version, Programmierer und Entstehungsdatum des Programms werden angezeigt.

[Allgemeines](#)

[Spielverlauf](#)

[Spielfenster](#)

[Bedienung](#)



# Crazy Atoms

## Bedienung

Die Bedienung des Spiels erfolgt ausschließlich mit der linken Maustaste.

Durch Klicken wird das Atom, auf das der Mauscursor zeigt ergriffen.

Eine Bewegung der Maus nach links, rechts, oben oder unten setzt das Atom in Bewegung. Dieses bewegt sich nun so lange in die vorerst eingeschlagene Richtung, bis ein Hindernis (Begrenzungsstein oder anderes Atom) den Weg versperrt.

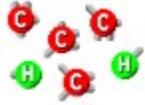
Nun kann das Atom durch erneutes Klicken wieder losgelassen werden oder in eine neue Richtung angestossen werden.

[Allgemeines](#)

[Spielverlauf](#)

[Spielfenster](#)

[Menüstruktur und Werkzeugleiste](#)



Atome sind die kleinsten Teile der Materie. Es gibt sie in verschiedenen Arten (Elemente, z.B. Kohlenstoff, Sauerstoff, Wasserstoff, Schwefel, ...). Sie können mit anderen Atomen Bindungen eingehen (einfache, zweifache und dreifache) und so zu einem Molekül werden.

Ein Molekül ist der kleinste Teil eines chemischen Stoffes und bestimmt seine Eigenschaften. Moleküle sind aus mehreren gleichen oder verschiedenen Atomen zusammengesetzt. Bei chemischen Vorgängen werden durch Zerlegen oder Zusammenfügen von Atomen oder Molekülen neue Moleküle und somit Stoffarten erzeugt.



Der Bauplan eines Moleküls dient als Vorlage für den Alchimisten. Er muß ein dem Bauplan genau entsprechendes Molekül aus den einzelnen Atomen zusammensetzen.



Die Bezeichnung des Moleküls kann die Atomstruktur wiedergeben, eine Aussage über die Anwendung des chemischen Stoffes beinhalten oder seinen Ursprung in der geschichtlichen Entwicklung haben.

Punkte  
2117

Der Punktestand des Spielers spiegelt seine alchimistischen Fähigkeiten wieder. Er wird bei jeder richtig gelösten Stufe um die Anzahl der Atome und die verbliebene Zeit erhöht.

Stufe 38  
RZAUVG5

Der Spielcode enthält verschlüsselt die aktuelle Stufe und den Punktstand des Spielers. Sie dient dazu, bestimmte Stufen oder Spielstände zu gegebenem Zeitpunkt nochmals durchzuspielen.

Zeit  
3:06

Der Spieler muß innerhalb der Zeitvorgabe die aktuelle Stufe gelöst haben. Schafft er es nicht, muß er die Stufe bzw. das Spiel wiederholen oder er kann, wenn sein Punktestand groß genug ist, gegen einen Punkteabzug weiterspielen.

Innerhalb der Spielfläche (schwarz) können die Atome bewegt werden.  
Die Spielfläche wird von den Steinen begrenzt.



Die Steine dienen zur Begrenzung der Spielfläche und als Hindernisse, die die Bewegung der Atome stoppen. Sie können weder bewegt noch eliminiert werden.

