


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

Kundmangasse 10/9

A-1030 Wien

e-mail: Compuserve: 106371,1776

Internet: 106371,1776@compuserve.com

## Crazy Loops V2.0 - Das Spiel

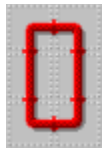
Das Spiel **Crazy Loops V2.0** ist ein logisches Actionspiel, bei dem es weniger auf Geschicklichkeit, aber umso mehr auf genaues und schnelles Beobachten ankommt.

Die rechteckige Spielfläche besteht aus einem 12 mal 8 Feldern, die zu Beginn des Spiels leer sind. Auf diesen Feldern können nun die Spielsteine abgelegt werden. Die Spielsteine stellen je nach Einstellung Rohre, Straßen oder bunte Bänder dar. Es gibt 7 verschiedene Teile, nämlich Bögen, gerade Stücke und Kreuzungen.

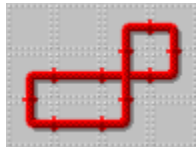


Die 7 Spielsteine

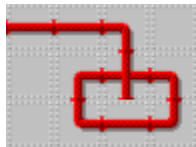
Der Spieler soll nun aus diesen Teilen geschlossene **Schleifen**, sogenannte **Crazy Loops**, zusammenbauen. Diese können sowohl in der Größe als auch in der Form sehr verschieden sein.



Beispiel 1 einer geschlossenen Schleife



Beispiel 2



Beispiel 3

Immer wenn es dem Spieler gelingt, eine Schleife zu erzeugen, werden alle Spielsteine, die zu der Schleife gehören, vom Spielfeld genommen.

*Anmerkung: Bei einer Kreuzung bleibt möglicherweise eine senkrechtes oder waagrechtes gerades Stück übrig.*



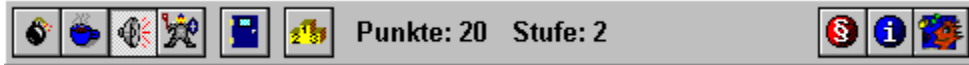
Beispiel 3 nach Entfernen der Schleife

Rechts vom Spielfeld gibt der Computer vor, welche 5 Spielsteine als **nächste** drankommen. Der unterste muß plziert werden, dann rutschen die nächsten nach. Ganz oben kommt ein neuer dazu.

Zu Beginn des Spiels verfügt der Spieler über ein **Zeitguthaben**. Oberhalb des Spielfelds befindet sich der **Zeitbalken**. Je länger er ist destе größer ist die

verbleibende Zeit. Das Spiel ist zu **Ende**, wenn das Zeitguthaben aufgebraucht ist. Der Spieler wird dann mit seinem Punktstand in die [Bestenliste](#) aufgenommen.

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



[Deinstallation](#)

## Crazy Loops V2.0 - Deinstallation

Sollte Ihnen das Programm **Crazy Loops V2.0** wider Erwarten nicht gefallen und Sie befinden sich in der Situation, es von Ihrer Festplatte entfernen zu müssen so gehen Sie folgendermassen vor:

1. Entfernen Sie alle zu **Crazy Loops V2.0** gehörenden Icons aus der Programmgruppe und falls leer auch die Programmgruppe.
2. Löschen Sie das Verzeichnis **CrazyLoo** oder das Verzeichnis, in das sie **Crazy Loops V2.0** installiert haben samt Inhalt.
3. Laden Sie im Notizblock (Windows 3.x) bzw. WordPad (Win 95) die **BRAINBOX.INI**-Datei aus dem Windows-Verzeichnis. Suchen Sie den Abschnitt **Crazy Loops V2.0**. Er müßte in etwa so aussehen.

```
[Crazy Loops V2.0]
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
mode=5
```

Löschen Sie sämtliche Zeilen in diesem Abschnitt. Speichen Sie die Datei. Wenn Sie kein anderes Spiel aus meiner Produktion verwenden, sollte **BRAINBOX.INI** jetzt leer sein. Sie können dann die ganze Datei löschen.

**Crazy Loops V2.0** ist damit restlos von Ihrer 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.

### **Das Bewertungssystem:**

1. Mit jeder geschlossenen Schleife wird eine neue **Spielstufe** erreicht.
2. Für jeden Stein einer geschlossenen **Schleife** werden die Stufenzahl als Punkte gutgeschrieben. Es zahlt sich aus, möglichst große Schleifen zu bilden.
3. Für jeden auf ein Leerfeld gesetzten Spielstein wird das **Zeitguthaben** um 3 Sekunden erhöht.
4. Für jeden Spielstein, der auf ein besetztes Feld gesetzt wird, wird das Zeitguthaben um 3 Sekunden erniedrigt.
5. Für jeden Stein einer geschlossenen Schleife wird das Zeitguthaben um 10 Sekunden erhöht.
6. Bei niedrigen Spielstufen schrumpft das Zeitguthaben langsam. Je höher die Stufe, desto schneller schrumpft der Vorrat an Zeit.

Der Paragraph-Schalter startet diese Hilfe.

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

