



# **Crazy Area**

## **Hilfe-Themen**

[Allgemeines](#)

[Bedienung](#)

[Menüstruktur und Werkzeugleiste](#)



# Crazy Area

## Allgemeines

Das Spiel **Crazy Area** ist ein geometrisches Actionspiel.

Das **Spielfläche** besteht aus einem Rechteck aus 20 mal 10 quadratischen Feldern. Dem Spieler werden nun der Reihe nach **Spielfiguren** angeboten, die aus maximal 9 quadratischen Steinen bestehen und eine Fläche von maximal 3 mal 3 Feldern bedecken können. Die Aufgabe des Spielers ist es, diese Figuren innerhalb einer bestimmten **Vorgabezeit** so auf den Feldern abzulegen, daß die Spielfläche möglichst komplett bedeckt ist. Die jeweils aktuelle Spielfigur wird rechts von der Spielfläche gezeigt. Der Spieler kann die Spielfigur in alle Richtungen drehen und kippen, bevor er sie ablegt. Sollte die Spielfigur nicht passen, so kann er sie gegen einen **Punkteabzug** eine neue Figur anbieten lassen.

Ist die Zeit abgelaufen, so werden alle nicht bedeckten Felder der Spielfläche entfernt. Danach werden die ausgelegten Spielsteine weggenommen und eine neue **Spielstufe** beginnt. Auf diese Art und Weise wird die Anzahl der Felder, die mit Spielsteinen belegt werden soll, von Stufe zu Stufe immer kleiner bzw. immer löchriger und die Vorgabezeit immer kürzer. Für jeden abgelegten Spielstein wird die Zahl der erreichten Punkte erhöht.

Das Spiel ist dann zu Ende, wenn keine Spielfigur mehr abgelegt werden kann. **Ziel** des Spiels ist es, das Ende möglichst lang hinauszuzögern und so viele Punkte als möglich zu sammeln.

*Tip: Eine möglichst geschlossen Flächenbedeckung erleichtert das Auslegen in der nächsten Stufe.*

[Bedienung](#)

[Menüstruktur und Werkzeugleiste](#)



# Crazy Area

## Menüstruktur und Werkzeugleiste

### Datei

- Neues Spiel  Ein neues Spiel wird gestartet.  
Pause  Das Spiel wird unterbrochen.  
Beenden  Das Programm wird beendet.

### Bestenliste



Die 10 besten Spieler werden in einer Tabelle samt Punktezahl angezeigt.

### Bedienung

- links drehen F5  Die Figur wird gegen den Uhrzeigersinn gedreht.  
rechts drehen F6  Die Figur wird im Uhrzeigersinn gedreht.  
horizontal kippen F7  Die Figur wird um die senkrechte Achse gespiegelt.  
vertikal kippen F8  Die Figur wird um die waagrechte Achse gespiegelt.  
Figur eliminieren F9  Die Figur wird eliminiert und durch eine neue ersetzt.  
Stufe aufgeben F10  Die Spielstufe wird beendet.

### Hilfe

- Index  Dieses Hilfefenster wird geöffnet.  
Hilfe verwenden  Die Windowshilfe wird gestartet.  
Info  Information über Programm, Versionsnummer und Programmierer wird angezeigt.

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



## Crazy Area Bedienung

Die Bedienung des Programms erfolgt mit der **Maus** bzw. den Funktionstasten.

Die aktuelle Spielfigur wird durch **Klicken** mit der **linken Maustaste** auf ein Feld der Spielfläche abgelegt. Die Spielfigur erscheint in einem 3 mal 3 Einheiten großen Vorgabequadrat rechts neben der Spielfläche. Die Lage der abgelegten Spielfigur bezüglich des angeklickten Feldes ist die gleiche wie ihre Lage bezüglich des mittleren Feldes des Vorgabequadrats.

Die Spielfigur kann mit dem -Schalter bzw. der Funktionstaste **F5** um 90° gegen den Uhrzeigersinn oder mit dem -Schalter bzw. der Funktionstaste **F6** um 90° im Uhrzeigersinn gedreht werden.

Der -Schalter bzw. die Funktionstaste **F7** bewirkt eine horizontale Spiegelung der Spielfigur, während mit dem -Schalter bzw. der Funktionstaste **F8** eine Spiegelung um die waagrechte Achse erreicht wird.

Sollte sich die Spielfigur in der zur Verfügung stehenden Fläche nicht ablegen lassen, so kann sie mit Hilfe des -Schalters bzw. der Funktionstaste **F9** gegen einen Punkteabzug eliminiert werden.

Mit dem -Schalter bzw. der Funktionstaste **F10** kann die aktuelle Spielstufe beendet und die nächste begonnen werden.

Mit dem -Schalter kann das Spiel angehalten und nach Bestätigen der Dialogbox wieder fortgeführt werden.

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

