

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  
Kundmanngasse 10/9  
A-1030 Wien

## Crazy Nine V1.0 - Das Spiel

Das Spiel **Crazy Nine V1.0** ist ein logisches Actionspiel, bei dem es weniger auf Geschicklichkeit, aber umso mehr auf genaues und schnelles Beobachten ankommt.

Wie der Name schon erkennen läßt, spielt die Zahl **9** eine große Rolle. Die **Spielfläche** besteht aus einem Quadrat aus **9** mal **9** Feldern. Hier sollen Muster aus maximal **9** Holzklötzen  möglichst nahtlos aneinandergereiht werden. Die Muster werden vom Spiel in dem kleinen Rahmen rechts von der Spielfläche vorgegeben.

Die Muster werden durch Klicken mit der linken Maustaste aufgenommen und an den Zielort verschoben. Neuerliches Klicken plaziert das Muster. Einmal angehoben, kann das Muster mit der rechten Maustaste in 90°-Schritten im Uhrzeigersinn gedreht werden.

Für das Plazieren eines Musters steht aber nur beschränkte Zeit zur Verfügung. Die wird durch den schrumpfenden Balken unter dem Vorlagerahmen dargestellt. Ist die Zeit abgelaufen, so wird das Muster dort hingelegt, wo es sich gerade befindet.

Sind nun eines oder mehrere Quadrate aus  $3 \times 3 = 9$  Holzklötzen abgelegt, dann werden diese weggenommen und es entsteht Platz für neue Muster. Das gleiche gilt auch für waagrechte oder senkrechte Balken aus **9** Klötzen. Dabei ist zu beachten, daß alle  $3 \times 3$ -Quadrate oder 9er-Balken entfernt werden, auch wenn sich diese überlappen. (Für die Punktebewertung ist es günstig, wenn mehrere auf einmal entfernt werden können.)

Sollte es einmal nicht möglich sein ein Muster abzulegen, so gibt es hier einen Ausweg. Beim Versuch, einen Klotz auf einen schon plazierten zu legen, ändert Klotz seine Helligkeit, d. h. er wird dunkler . Ist ein solcher Klotz Teil eines Quadrats oder Balkens, der weggenommen wird, so wird dieser Klotz nicht weggenommen, sondern wird wieder heller

. Auf einen mittelhellen Klotz

 kann noch ein zweitesmal ein Klotz plaziert werden. Der Klotz wird dann ganz dunkel

. Beim drittenmal wird der Klotz in einen grünen Marmorstein

 umgewandelt, auf den nichts mehr abgelegt werden kann. Die Marmorsteine sind auch nicht wegnehmbar, können also auch nicht zum Aufbau von Quadraten oder Balken verwendet werden.

Um das Spiel so nicht vorzeitig zu beenden, erscheinen in den Vorlagemustern, vorausgesetzt es existieren schon Marmorsteine, eine oder mehrere Bomben . Wenn diese auf einem Marmorstein plaziert werde, explodiert dieser und gibt den Platz wieder frei. Auch Holzklötze können durch Bomben zerstört werden.

Konnte ein Muster gefunden und entfernt werden, erhöht sich die Spielstufe um eins. Mit jeder neuen Spielstufe wird die Zeit, die zur Plazierung eines Musters zur Verfügung steht, kürzer. Irgendwann ist die Zeit wohl auch für den schnellsten Spieler zu kurz und das Muster kann nicht mehr korrekt abgelegt werden. Das Muster explodiert dann und das Spiel ist zu Ende. Der Spieler wird dann mit seinem Punktstand in die Bestenliste aufgenommen.

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



[Deinstallation](#)

## Crazy Nine V1.0 - Deinstallation

Sollte Ihnen das Programm **Crazy Nine V1.0** 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 Nine V1.0** gehörenden Icons aus der Programmgruppe und falls leer auch die Programmgruppe.
2. Löschen Sie das Verzeichnis **CrazyNin** oder das Verzeichnis, in das sie **Crazy Nine V1.0** 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 Nine V1.0**. Er müßte in etwa so aussehen.

```
[Crazy Nine V1.0]
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
```

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 Nine V1.0** ist damit restlos von Ihrer Festplatte entfernt.

[Das Spiel](#)

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. Jeder platzierte Holzklötz bringt einen Punkt.
2. Für jedes vollständige 3 x 3 - Quadrat oder jeden 9er-Balken bekommt werden **9** Punkte plus der Spielstufenzahl gutgeschrieben.
3. Ein zurückgelegtes Muster kostet **9** Punkte pro Klotz.

Der Paragraph-Schalter startet diese Hilfe.

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

