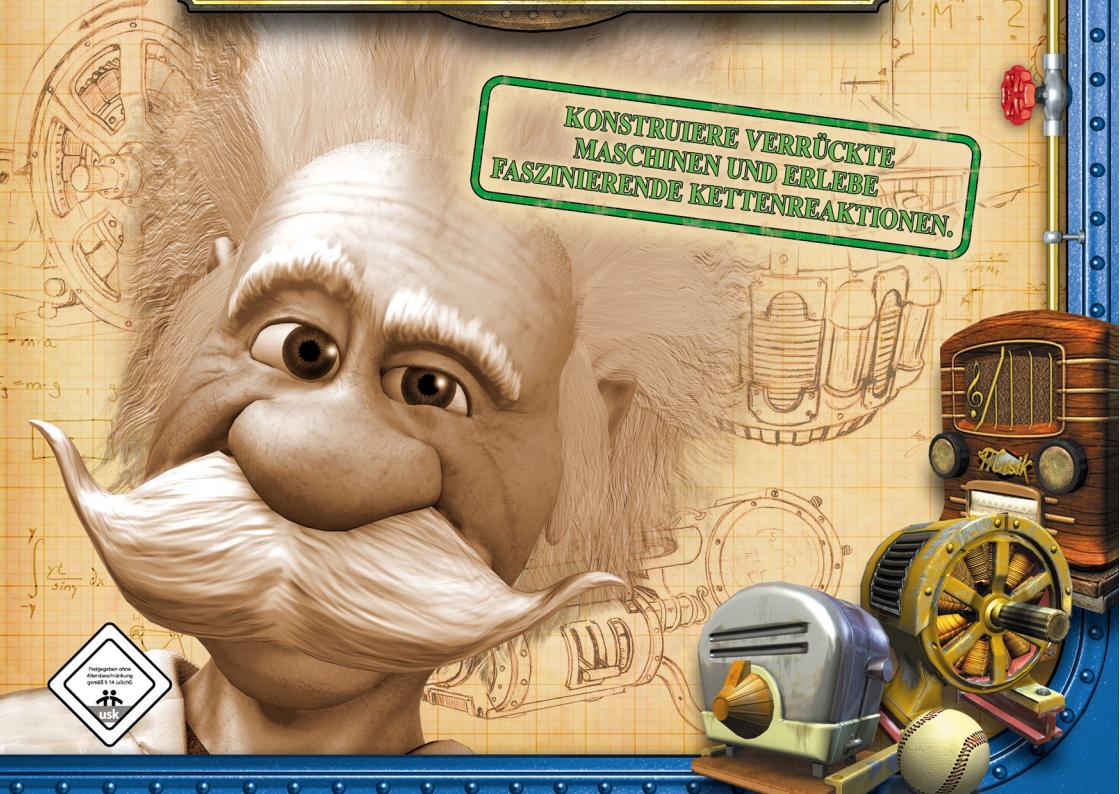




CRAZY MACHINES II

KONSTRUIERE VERRÜCKTE
MASCHINEN UND ERLEBE
FASZINIERENDE KETTENREAKTIONEN.



HANDBUCH

Inhaltsverzeichnis

1 Haftungsausschluss.....	4
2 Epilepsiewarnung.....	4
3 Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung.....	5
4 Systemanforderungen.....	6
5 Installation.....	7
6 Einleitung.....	8
7 Schnellstart.....	8
8 Tooltips.....	11
9 Hauptmenü.....	11
9.1 „Spielen“.....	11
9.2 „Erfolge“.....	11
9.3 „Online“.....	11
9.4 „Optionen“.....	11
Video.....	11
Audio.....	12
Steuerung.....	12
Profil.....	12
9.5 „Beenden“.....	12
10 Spielerprofile.....	12
11 Spielen-Menü.....	13
11.1 „Los geht's!“ / „Weiterspielen“.....	13
11.2 „Karriere“.....	13
11.3 „Spieler-Labore“.....	14
11.4 „Meine Labore“.....	14
12 Labor-Menü.....	14
13 Experiment-Menü.....	14
13.1 Spielen.....	14
13.2 Bearbeiten.....	15
13.3 Der Bauteilevorrat.....	18
13.4 Bauteile einbauen, verändern und löschen.....	18
Das Bauteile-Menü.....	19
13.5 Experiment-Ziele und Medaillen	19
Der Auswertungsbildschirm.....	20
Wiederholungs-Bildschirm.....	22
13.6 Helfen.....	22
Texthinweis.....	23
Spionieren.....	23
Aufdecken.....	23
14 Der Editor.....	23
14.1 Kapitel und Experimente.....	23
14.2 Knöpfe im Editor.....	24
Das Bauteile-Menü.....	25

Test-Knopf.....	25
Experiment-Informationen.....	26
Deko-Auswahlknopf.....	26
Das Zielfenster.....	26
14.3 Eigene Experimente veröffentlichen.....	27
15 Online.....	28
15.1 „Labore“.....	28
15.2 „Erweiterungen“.....	28
16 Support.....	29
17 Tastenbelegung.....	29
18 Mitwirkende.....	30

1 Haftungsausschluss

Pepper Games, Novitas Publishing GmbH und FAKT Software GmbH weisen ausdrücklich darauf hin, dass alle in CRAZY MACHINES II verwendeten Gegenstände und die damit erstellten Experimente ausschließlich im virtuellen Labor des Computerspiels stattfinden. Die im Programm CRAZY MACHINES II spielbaren Experimente sind ausschließlich als Spielinhalt zu verstehen und erheben keinen Anspruch auch in der Realität so zu funktionieren, wie im Spiel dargestellt. Jedweder Nachbau oder der Versuch des Nachbaus eines Experiments in der Realität wird nicht empfohlen! Es wird darauf hingewiesen, dass für eventuell zustande kommende Sach- und Personenschäden weder Pepper Games noch Novitas Publishing GmbH oder FAKT Software GmbH haftbar zu machen sind.

2 Epilepsiewarnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn Sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospieleneinen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten Ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie **SOFORT** das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

3 Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.

Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.

Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.

Achten Sie darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.

Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde ein.

4 Systemanforderungen

Minimal:

- Windows® XP oder Windows® VISTA
- 2,0 GHz Intel® Pentium® 4 oder vergleichbar
- 512 MB RAM
- DirectX® 9.0c - kompatible Grafikkarte mit 64 MB und Pixelshader 2.0
- DirectX® 9.0c (enthalten)
- DirectX® - kompatible Soundkarte
- AGEIA® PhysX™ - Systemsoftware (enthalten)
- ca. 500 MB Festplattenspeicher
- CD-ROM-Laufwerk

Empfohlen:

- 3,0 GHz Intel® Pentium® 4 oder vergleichbar
 - 1 GB RAM
 - DirectX® 9.0c - kompatible Grafikkarte mit 256 MB und Pixelshader 2.0
 - AGEIA® PhysX™ - Beschleunigerkarte
 - Internet-Anschluss
- (ansonsten wie unter „Minimal“)

5 Installation

1. Lege die CRAZY MACHINES II-CD in dein CD-ROM- bzw. DVD-ROM-Laufwerk ein.
2. Sofern die Autostart-Funktion von Windows® nicht deaktiviert wurde, startet das Installationsprogramm automatisch. Sollte dies nicht der Fall sein, dann wähle <Start>, <Ausführen> und gib „D:\start.exe“ ein. Ersetze gegebenenfalls die Laufwerksbezeichnung „D“ durch den für dein CD-ROM- bzw. DVD-ROM-Laufwerk gültigen Laufwerksbuchstaben.
3. Folge nun weiter den Anweisungen des Installationsprogramms.

4. Um das Spiel zu beginnen, klicke auf Start. Sollte das Startfenster nicht sichtbar sein, wähle <Start>, <Programme>, <CRAZY MACHINES II>, <CRAZY MACHINES II starten>.

Bitte schließe zuvor alle offenen Programme und Hintergrundanwendungen, einschließlich dem VirensScanner. Während des Spielens von CRAZY MACHINES II muss die Original-Spiel-CD in deinem CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk eingelegt sein.

Hinweis: Wenn du aufgefordert wirst, eine Seriennummer einzugeben, findest du sie auf der Rückseite des CD-Handbuchs.

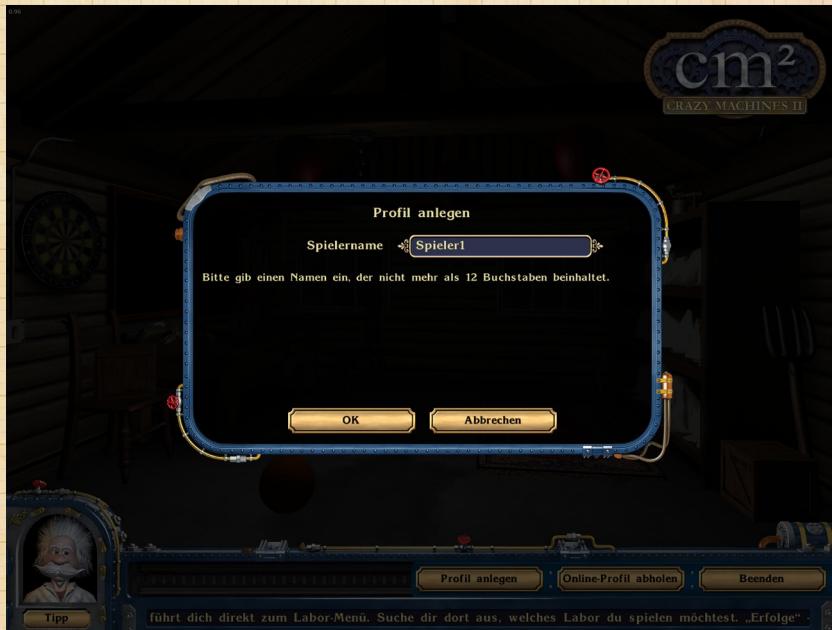
6 Einleitung

Willkommen zu CRAZY MACHINES II !

Begleite den Professor auf seiner außergewöhnlichen Weltreise, entfessele gewaltige Geistesblitze und bändige die unglaublichesten Kettenreaktionen oder lasse andere Spieler an deinen brillanten Kreationen teilhaben.

7 Schnellstart

Wenn du CRAZY MACHINES II oder kurz cm² zum ersten Mal startest, musst du dir auf jeden Fall erst einmal einen Laborausweis ausstellen lassen, sonst kommst du nicht ins Labor. Dazu musst du ein persönliches Profil anlegen, denn ohne diesen Ausweis muss ich dir leider den Zutritt in mein Labor verwehren. Bitte lege dir als erstes ein persönliches Profil an.



Gib dazu einfach deinen Namen ein und klicke auf „OK“. Solltest du mit dem Internet verbunden sein, kannst du dich auch „Online“ anmelden und hast damit viele neue Möglichkeiten.



Klicke nun auf „Spiel starten“ und schon landest du im Hauptmenü.



Klicke hier zuerst auf „Spielen“ und dann auf „Los geht's!“. Ich empfehle dir, erst einmal die Einführung, auch Tutorial genannt, zu spielen. Denn dort bekommst du alles Wichtige erklärt, was ein Erfinder über cm² wissen muss, ohne dass ihm gleich etwas um die Ohren fliegt.

8 Tooltips

Viele Dinge in cm² sagen dir von selbst, was sie bedeuten und was du mit ihnen anstellen kannst, indem du den Mauszeiger darüber bewegst und einen kurzen Moment wartest. Es erscheint ein kurzer Hilfetext.

9 Hauptmenü

9.1 „Spielen“

Dieser Knopf führt dich direkt zum Labor-Menü. Suche dir dort aus, welches Labor du spielen möchtest.

9.2 „Erfolge“

Bestaune hier die Früchte deiner Arbeit, schaue dir hier alle Pokale und Auszeichnungen auf einmal an, die du im Laufe deiner Karriere errungen hast.

Im Regal findest du die Statistik-Preise, die du bis jetzt bekommen hast. Auf der rechten Seite kannst du dir die Belohnungen für alle bis jetzt gespielten Original-Labore anschauen.

9.3 „Online“

Klickst du auf diesen Knopf, kommst du in das Online-Menü.

9.4 „Optionen“

Hier kannst du cm² genau auf deinen PC abstimmen. Zum Beispiel kannst du die Auflösung, den Detailgrad oder die Lautstärken einstellen.

Video

In diesem Menü kannst du die Bildschirmauflösung ändern sowie die Spielgrafik, den Detailgrad und die Schatten verändern. Die meisten Einstellungen können in den Stufen „Niedrig“, „Mittel“ und „Hoch“ oder „Benutzerdefiniert“ auf dein System individuell angepasst werden.

Audio

Stelle hier ein, wie laut die Musik, Sprache und Effektlaustärke sein sollen.

Steuerung

Wenn du die Tastenbelegung für cm² ändern willst, doppelklicke auf die zweite Spalte, und danach drücke die Taste, die du einstellen willst. Die dritte Spalte kannst du für alternative Tasten nutzen.

Wenn du „Tooltips“ angeklickt hast, zeigt dir das Spiel kleine Hilfetexte, wenn du mit dem Mauszeiger über einem Knopf oder Bauteil stehen bleibst.

Profil

Hier kannst du dein persönliches Profil verwalten.

Du kannst hier dein Offline-Profil in ein Online-Profil umwandeln, dazu benötigst du jedoch ein Passwort. Damit hast du automatisch neue Möglichkeiten und meldest dich auch gleich im CRAZY MACHINES II-Forum an. Auf www.crazymachines2.com findest du weitere Informationen.

Unter „Profil bearbeiten“ hast du die Möglichkeit, deine Profildaten, wie das Geburtsdatum, zu ergänzen oder abzuändern. Aber auch, wenn du ein anderes Symbol für deinen Laborausweis haben möchtest, kannst du dir hier gern ein neues aussuchen.

Möchtest du das aktive Profil löschen, hast du hier die Möglichkeit dazu. Aber Vorsicht: Dein gesamter Spielfortschritt und deine Erfolge gehen damit verloren!

Wenn du „Neuigkeiten vom Server abholen“ angeklickt hast, bleibst du immer auf dem neuesten Stand, weil du dann aktuelle CRAZY MACHINES II-Kurznachrichten im unteren Bildschirmbereich lesen kannst.

9.5 „Beenden“

Du verlässt das Hauptmenü und wechselst zum Beenden-Menü, wo du dich aus dem Labor abmelden kannst, um jemand anderen spielen zu lassen oder cm² zu beenden.

10 Spielerprofile

Jeder CRAZY MACHINES II-Spieler muss, um spielen zu können, ein persönliches Profil anlegen. Dort kannst du folgende Dinge individuell für dich einstellen:

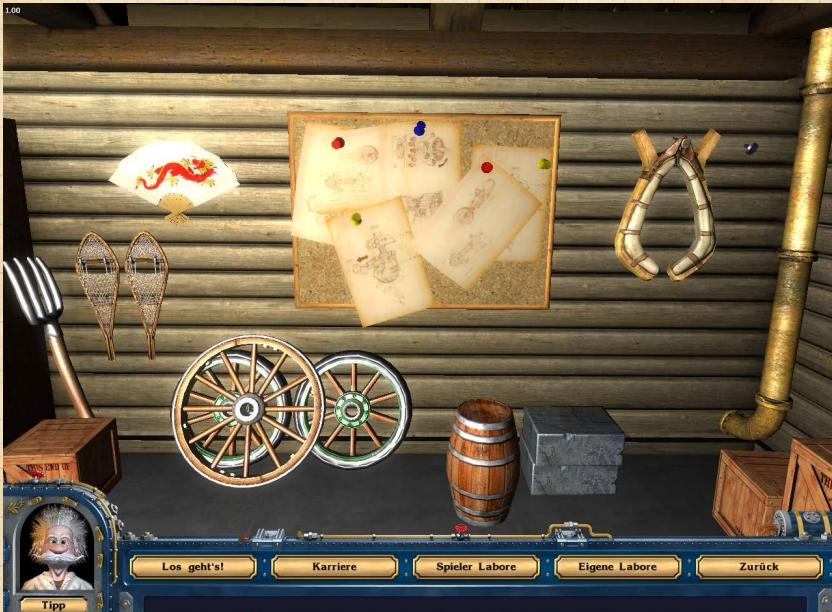
- Spielername und Passwort,
- Spielersymbol,
- freiwillige Angaben wie E-Mail.

Ein neues Profil kannst du unter „Beenden“ und „Abmelden“ anlegen.

Du kannst deine Profildaten im Hauptmenü im Punkt „Optionen“ aktualisieren oder löschen.

Wenn du ein Online-Profil hast, kannst du den Online-Zugang in cm² nutzen. Nähere Informationen bekommst du unter dem Punkt „Online“.

11 Spielen-Menü



11.1 „Los geht's!“ / „Weiterspielen“

Klicke auf diesen Knopf, wenn du das angefangene Labor an der Stelle weiterspielen möchtest, wo du zuletzt aufgehört hast. Solltest du cm² das erste Mal gestartet haben, steht auf dem Knopf „Los geht's !“ und du kannst sofort loslegen und spielen.

11.2 „Karriere“

Hier findest du alle Labore, in denen du Karriere machen kannst wie das Labor „Weltreise“ und die Spieleinführung, auch Tutorial genannt.

Außerdem befindet sich hier auch das kostenlose Download-Bonus-Labor von cm², nachdem du es unter dem Menüpunkt „Online“ unter „Erweiterungen“ heruntergeladen hast. Dazu ist ein Internet-Anschluss erforderlich.

Das AGEIA[®]-Bonus-Labor kannst du nur spielen, wenn du eine AGEIA[®] PhysX[™]-Karte in deinem PC installiert hast.

11.3 „Spieler-Labore“

Hier findest du die Labore von anderen Erfindern, die du dir bereits heruntergeladen hast.

Eine Bewertung für ein heruntergeladenes Spieler-Labor kannst du wie folgt abgeben: Markiere ein Labor und klicke auf so viele Sterne rechts im Listenfenster, wie du vergeben möchtest. Danach klicke auf den Knopf „Bewerten“.

11.4 „Meine Labore“

Freie Bahn für deine Kreationen - entwirf die verrücktesten Maschinen und Kettenreaktionen, baue neue, verzwickte Rätsel und gib diese Kopfnüsse auch anderen Erfindern zum Knacken, indem du sie mit nur wenigen Mausklicks online stellst. Wie das genau geht, erfährst du im Kapitel „Der Editor“

12 Labor-Menü

Wähle das Labor aus, das du spielen oder bearbeiten möchtest. Du kannst aber nur deine eigenen Labore verändern!

13 Experiment-Menü

13.1 Spielen

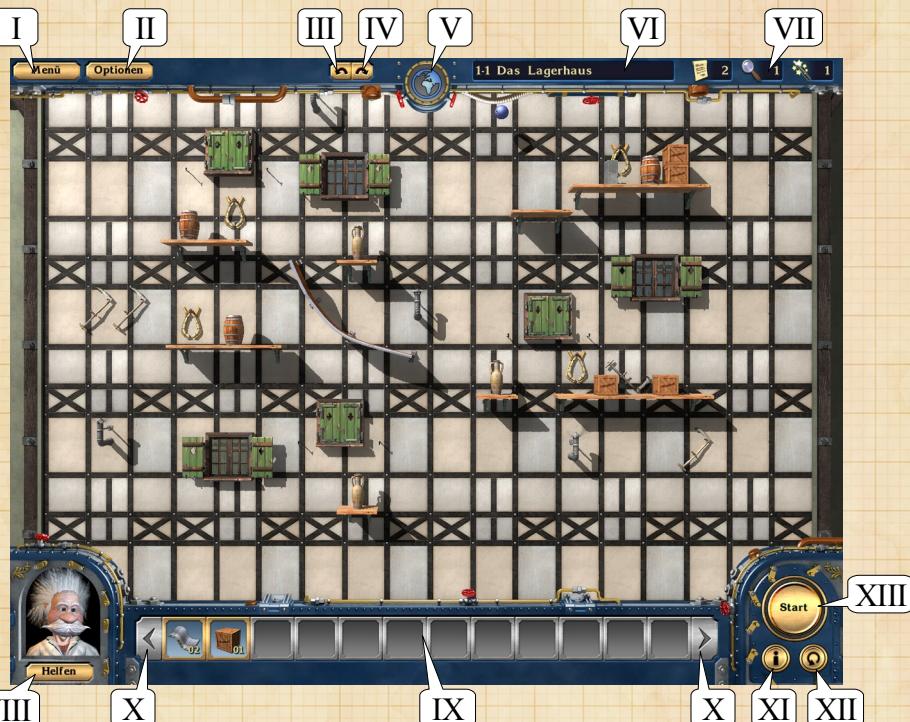
Du kannst dir ein Experiment auswählen, das du spielen möchtest. Allerdings empfehle ich dir, alle Experimente nacheinander zu spielen! Klicke dazu auf ein Experiment aus einem freigespielten Kapitel und drücke den Knopf „Spielen“.

Ob du ein Experiment bereits erfolgreich gelöst hast, siehst du an dem Medaillensymbol in Form eines Zahnrades rechts neben dem Experimentnamen. Sollte dort kein Zahnrad sichtbar sein, hast du das Experiment noch nicht geschafft.

Wenn du deinen Medaillenspiegel für ein Kapitel verbessern möchtest, markiere das Kapitel an und drücke danach den Knopf "Zurücksetzen". Jetzt kannst du alle Level in diesem Kapitel erneut spielen, um deine Leistung zu verbessern. Aber Vorsicht! Du musst dann alle Experimente dieses Kapitels noch einmal spielen!

13.2 Bearbeiten

Hier kannst du neue, eigene Experimente aufbauen, bereits vorhandene bearbeiten oder alte einfach löschen. Weitere Informationen zum Bearbeiten oder Erstellen von Experimenten findest du im elektronischen Handbuch unter „Meine Labore“.



- I **Menü:** Zum Verlassen des laufenden Experiments zurück in die Level-Auswahl.
II **Optionen:** Ermöglicht es CRAZY MACHINES II an die Leistung des PC anzupassen.
III **Rückgängig:** Nimmt die letzte Änderung im Spiel zurück.
IV **Wiederherstellen:** Stellt das Spiel wieder her wie vor der rückgängig gemachten Änderung.
V **Gravitationsanzeige:** Zeigt das Symbol für die aktuelle Gravitation (Erde/Mond/Weltall) an.
VI **Experimentname:** Bezeichnet den Namen des Experiments, welches gerade gespielt wird.
VII **Verfügbare Lösungshilfen:** Zeigt die Anzahl der Hilfen (Hinweis/Spionieren/Aufdecken).
VIII **Helfen:** Öffnet die Auswahl mit den verfügbaren Lösungshilfen.
IX **Teilevorrat:** Diese Bauteile kannst du in das Experiment einbauen.
X **Weiterschalten:** Bewegt den Teilevorrat nach rechts oder links.
XI **Aufgabentext:** Zeigt den Aufgabentext noch einmal an.

XII **Neu aufstellen:** Entfernt die vom Spieler eingebauten Teile wieder aus dem Experiment.

XIII **Startknopf:** Startet und stoppt das Experiment.

Um ein Kapitel erfolgreich zu meistern, musst du mindestens acht der zehn Experimente lösen.

Wenn du in einem Experiment nicht weiter kommen solltest, kannst du dir helfen lassen. Lies dazu bitte den Punkt „Helfen“.

13.3 Der Bauteilevorrat

Den Teilevorrat findest du immer am unteren Rand des Experiments. Hier lagern alle Bauteile, die du in das Experiment einbauen darfst. Klicke einfach mit der linken Maustaste auf ein Bauteil und schon „hängt“ es am Mauszeiger. Nun kannst du das Teil entweder mit einem weiteren Linksklick einfach ins Experiment einbauen oder du legst es wieder in den Bauteilevorrat zurück, indem du die rechte Maustaste drückst.

13.4 Bauteile einbauen, verändern und löschen

Ein Bauteil im Experiment kannst du ganz einfach auswählen, indem du mit der linken Maustaste darauf klickst. Dass es ausgewählt ist, erkennst du an der grünen Umrandung. Du kannst aber auch gleich mehrere Bauteile anwählen, indem du einen Rahmen um alle Teile ziehst, die du auswählen willst.

Ausgewählte Bauteile können verschoben werden, wenn man mit der linken Maustaste auf eins der ausgewählten Bauteile klickt, sie verschiebt und dann durch ein erneutes Klicken wieder einbaut. Du musst jedoch aufpassen, dass an der Stelle, wo du deine Bauteile platzieren willst, genügend Platz ist. Sollte dies nicht der Fall sein, siehst du das an der roten Umrandung. Das gilt übrigens für alles, was du einbauen willst: Wird die Umrandung rot, geht es nicht.

Im Spiel kannst du hellblau umrandete Bauteile nicht anwählen oder verändern, weil sie fest ins Experiment eingebaut sind.

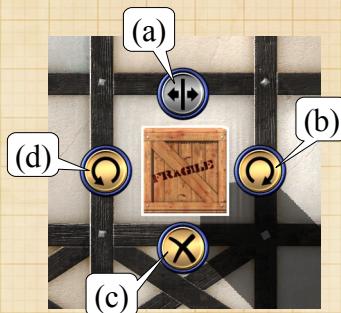
An dunkelblau umrandeten Bauteilen erkennst du eine Gruppe, das heißt sie besteht meist aus mehr als einem Teil. Eine Gruppe funktioniert beim Einbauen, Verändern und Löschen wie ein einziges Bauteil.

Es gibt drei Möglichkeiten, ein eingebautes Teil aus dem Experiment wieder zurück in den Teilevorrat zu legen. Zum einen durch das Auswählen des Bauteils mit einem Linksklick und dem Herunterziehen in den Teilevorrat, wo du einfach noch einmal mit links darauf klickst.

Du kannst aber auch das Bauteile-Menü benutzen. Wie das genau funktioniert, erfährst du im nächsten Abschnitt. Die einfachste und schnellste Methode ist aber, Bauteile auszuwählen und durch seitliches Schütteln mit der Maus zu löschen.

Das Bauteile-Menü

Dieses Menü öffnet sich beim Rechtsklick auf ein eingebautes Bauteil.



- (a) Bauteil spiegeln
- (b) Bauteil im Uhrzeigersinn drehen
- (c) Bauteile aus dem Experiment löschen und in den Teilevorrat legen
- (d) Bauteil entgegen dem Uhrzeigersinn drehen

13.5 Experiment-Ziele und Medaillen

Wenn du alle Hauptziele erreicht hast, gilt das Experiment als gelöst und du bekommst 2.000 Punkte. Für jedes Nebenziel, dass du dann noch erreichst, erhältst du jeweils 1.000 Punkte zusätzlich.

Solltest du sogar ein Bauteil einsparen können, es also im Teilevorrat liegen lassen, bekommst du für jedes Teil noch einmal 50 Punkte.

Der Auswertungsbildschirm



Im Auswertungsbildschirm kannst du erkennen, wie gut oder nicht ganz so gut du das Experiment gelöst hast:

- (a) Spielzeit für das Experiment
- (b) Anzahl Hauptziele (erreicht/maximal) und dafür erreichte Punkte
- (c) Anzahl Nebenziele (erreicht/maximal) und dafür erreichte Punkte
- (d) Eingesparte Elemente und dafür erreichte Punkte
- (e) Anzahl benutzter Texthinweise benutzt und dafür erhaltene Minuspunkte
- (f) Spionieren-Hinweis benutzt
- (g) Aufdecken-Hinweis benutzt
- (h) Insgesamt für das Experiment erhaltene Punkte
- (i) Gewonnene Medaille

Du kannst hier aber auch zum nächsten Experiment gehen, wenn du „Weiter“ drückst.

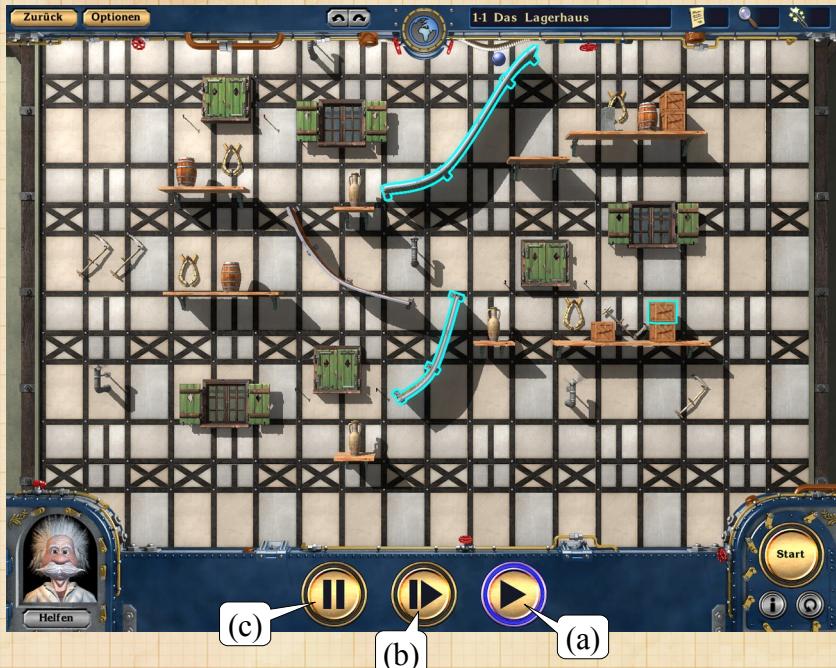
Wenn du deine Lösung noch einmal anschauen willst, drücke „Wiederholen“. Dort hast du auch die Möglichkeit, das Experiment in Zeitlupe anzuschauen.

Wenn du wissen willst, wie die Musterlösung aussehen sollte, klicke auf „Bauplan“. Oder kehre mit „Menü“ ins Experiment-Auswahl-Fenster zurück und suche dir ein neues Experiment oder Kapitel zum Spielen aus.

Solltest du ein Online-Profil besitzen, kannst du deine Lösung ins Internet hochladen oder dir die Lösungen von anderen Spielern aus dem Internet herunterladen und anschauen. Das geht jedoch nur, wenn du ein Online-Profil besitzt.



Wiederholungs-Bildschirm



Hier kannst du dir noch einmal ganz genau anschauen, wie das Experiment abläuft. Benutze die „Verfolgerkamera“, indem du auf ein Bauteil klickst, was sich bewegt. Die Kamera verfolgt es nun auf seinem Weg durch das Experiment. Natürlich kannst du jederzeit ein anderes Bauteil anklicken, um es zu verfolgen.

- (a) normale Geschwindigkeit abspielen
- (b) Zeitlupe
- (c) Experiment anhalten

13.6 Helfen

Du kannst dir beim Lösen eines Experiments auf drei verschiedene Arten helfen lassen.

Aber das Helfen hat auch seinen Preis, also überlege dir gut, ob und wann du dir helfen lässt!

Texthinweis

Ein Texthinweis ist die einfachste und zugleich auch die „günstigste“ Hilfe zum Lösen eines Experiments, denn nimmst du einen solchen Hinweis in Anspruch, kostet dich das jeweils nur 200 Punkte.

Es kann sein, dass andere Spieler im Internet Labore anbieten, die keine Texthinweise enthalten. Also wundere dich bitte nicht falls der Knopf „Texthinweis“ grau ist und keine Funktion hat.

Spionieren

Mit dem Spionieren kannst du einen bestimmten, runden Bereich im Experiment aufdecken, um zu schauen, welche Bauteile dort zur Lösung des Experiments verbaut werden müssten.

Nachdem du dich für das Spionieren entschieden hast, suche dir einen Bereich im Experiment aus und klicke mit der linken Maustaste darauf.

Aber Vorsicht, du darfst jeweils nur ein Mal in einem Experiment spionieren und du bekommst dann auch nur noch die Hälfte der Punkte!

Aufdecken

Solltest du einmal einfach nicht auf die Lösung kommen, keine Panik! Hierfür kannst du das ganze Experiment „aufdecken“. Das bedeutet, es werden alle Bauteile so eingebaut, dass du nur noch „Start“ drücken und warten, bis das Experiment gelöst ist. Aber auch diese Hilfe bleibt nicht ohne Konsequenzen, denn du bekommst für das Experiment dann gar keine Punkte mehr.

14 Der Editor

Im Editor kannst du deine eigenen Labore erstellen oder bereits vorhandene ändern und auch löschen.

Um ein eigenes Labor anzulegen, drücke in der Liste „Meine Labore“ auf „Neu“. Dann bekommst du ein neues Labor mit einem Kapitel und einem Experiment. Um das Experiment zu bearbeiten, drücke dann den „Bearbeiten“-Knopf.

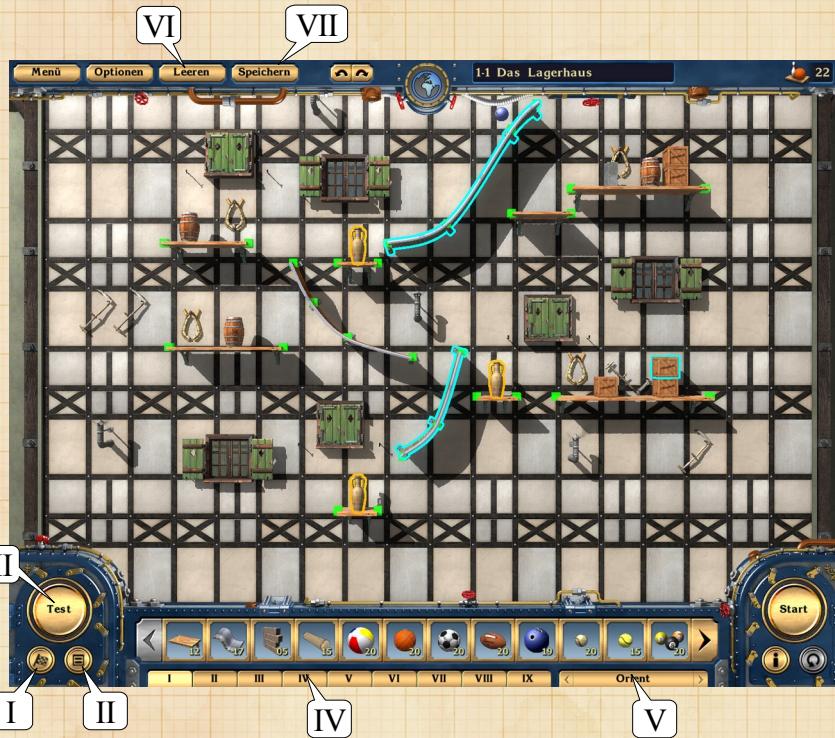
14.1 Kapitel und Experimente

Du kannst dein Labor in Kapitel unterteilen. Drücke in der Liste „Meine Experimente“ den Knopf „Neues Kapitel“, um ein neues in die Liste einzufügen. Den Namen des Kapitels kannst du ändern, indem du es auswählst und auf „Bearbeiten“ drückst.

Genau so funktioniert das ganze auch mit Experimenten, nur dass du hier beim „Bearbeiten“ in den Editor-Modus wechseln musst und dann dein Experiment mit Bauteilen füllen kannst.

14.2 Knöpfe im Editor

Es gibt Dinge, die kannst du ausschließlich im Editor tun. Dazu gehört das Drücken dieser Knöpfe:



- I Spielziele festlegen
- II Experiment-Informationen
- III Test
- IV Kategorie-Knöpfe
- V Deko-Auswahlknopf
- VI Leeren des Experiments
- VII Speichern des Experiments

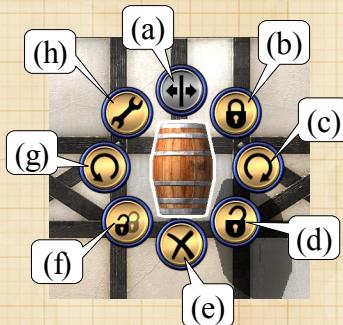
Was die anderen Knöpfe bedeuten, kannst du unter dem Punkt „Im Spiel“ nachlesen.

Der Teilevorrat ist im Editor in zehn Kategorien aufgeteilt wie zum Beispiel Strom oder Achsen und Räder.

Das Bauteile-Menü

Dieses Menü öffnet sich beim Rechtsklick auf ein eingebautes Bauteil.

Im Editor besteht das Menü aus acht Schaltern.



- a) Bauteil spiegeln
- b) Bauteile werden wieder fester Bestandteil des Experiments, die Zugehörigkeit zu einer Gruppe wird aufgelöst
- c) Bauteil im Uhrzeigersinn drehen
- d) Bauteile als lose markieren, im Spiel liegen diese dann im Teilevorrat und der Spieler muss diese Teile einbauen
- e) Bauteile aus dem Experiment löschen und in den Teilevorrat legen
- f) Bauteile zu einer Gruppe zusammensetzen, im Spiel lässt sich eine Gruppe nur noch wie ein Teil einfügen und verschieben
- g) Bauteil entgegen dem Uhrzeigersinn drehen
- h) Bauteil-Eigenschaften einstellen wie Farbe, Kerzengröße, Luftballonform, usw.

Test-Knopf

Wird im Editor der „Test“-Knopf gedrückt, kannst du dein Experiment so spielen, wie es auch ein anderer Spieler tun würde. Alle „losen“ Bauteile findest du dann im Teilevorrat.

Experiment-Informationen

Im Experiment-Informationsfenster kannst du deinem Experiment einen Namen geben und einen Aufgabentext schreiben. Darüber hinaus kannst du dem Spieler hier schriftliche Hinweise geben, damit er leichter die Lösung findet, wenn er einmal nicht weiter kommt.

Ach ja, und hier kann man auch noch einstellen, wie der Experiment-Hintergrund aussehen soll.

Deko-Auswahlknopf

Wenn du dein Experiment individueller ausstatten möchtest, kannst du dir aus einer großen Anzahl von Deko-Teilen ein paar auswählen und einbauen. Dazu drückst du einfach auf den Deko-Auswahlknopf und kannst so aus verschiedenen Umgebungen wie Eis und Orient Deko-Bauteile auswählen, die im Bauteilevorrat erscheinen.

Das Zielfenster



- (a) Ziel hinzufügen
- (b) Ausgewähltes Ziel aus Liste löschen
- (c) Alle Ziele im Experiment löschen
- (d) Zielart
- (e) Hauptziel oder Nebenziele
- (f) Anti-Ziel
- (g) Aktivieren Modus „Muss-Berühren“
- (h) Nummer in der Zielreihenfolge
- (i) Nummer in der Oder-Gruppe
- (j) Zielfenster schließen

Ziel sein soll. Du erkennst anhand der orange markierten Umrandung um das Bauteil, dass das nun ein Ziel ist.

Dann erscheint dieses Teil in der Liste im Zielfenster. Je nachdem, was ein Bauteil alles kann, kannst du dann die Zielart auswählen. Beispielsweise kannst du beim Ballon „platzen“ einstellen.

Wenn du als Zielart „berührt“ einstellst, kannst du auf den Berühren-Knopf drücken und danach auf ein weiteres Bauteil klicken. Das Ziel ist dann erfüllt, wenn sich beide Teile berühren. An der Linie zwischen den beiden Bauteilen siehst du, dass sich die beiden berühren müssen.

Hauptziele müssen unbedingt erfüllt sein, damit ein Experiment erfolgreich gelöst werden kann. Nebenziele bringen hingegen Extrapunkte und darüber hinaus eine bessere Medaille.

Du kannst für Hauptziele und Nebenziele Reihenfolgennummern angeben und genau in dieser Reihenfolge müssen die Ziele erreicht werden. Wenn du keine Nummer angibst, ist die Reihenfolge egal.

Anti-Ziele sind Ziele, die nicht erreicht werden dürfen, bis alle Hauptziele erfüllt wurden, sonst ist das Experiment fehlgeschlagen.

Wenn du Oder-Ziele festlegst, muss nur eins der Ziele erfüllt sein, wenn alle Ziele die gleiche Nummer in der Oder-Gruppe haben.

14.3 Eigene Experimente veröffentlichen

Hast du nun ein Labor zusammengestellt, von dem du der Meinung bist, dass es auch anderen Erfindern Spaß machen würde, dann kannst du es ganz einfach ins Internet stellen.

Dazu benötigst du jedoch ein Online-Profil. Falls du nur ein normales Profil hast, kannst du dein Profil bei „Optionen“ und „Profil“ in ein Online-Profil umwandeln. Schaue dazu im Handbuch unter „Profil“ und „Online“ nach.

Um ein Labor ins Internet hochzuladen, wähle es im Menü „Meine Labore“ aus und drücke den Knopf „Hochladen“. Aber Vorsicht, deine hoch geladenen Experimente können dann von jedem cm²-Spieler heruntergeladen, gespielt und bewertet werden, also überlege dir gut, was du veröffentlichen möchtest!

15 Online

Jeder gute Wissenschaftler braucht einen guten Draht zu anderen Erfindern in der großen, weiten Welt. Genau dafür gibt es den Online-Modus.

Auf jeden Fall ist hierfür ein Online-Profil notwendig. Wenn du nur ein Offline-Profil besitzt, kannst du es jederzeit unter „Optionen“ registrieren und zu einem Online-Profil machen.

15.1 „Labore“

Unter „Labore“ kannst du dir neue Kreationen anderer Hobby-Erfinder herunterladen und diese bewerten, je nachdem wie du die Experimente fandest.

Anhand eines Häkchens vor dem Labornamen erkennst du, ob du das Labor schon einmal heruntergeladen hast oder ob es eine neue Version davon gibt.

Heruntergeladene Labore kannst du bei „Spieler-Labore“ auswählen, spielen und bewerten.

15.2 „Erweiterungen“

Kommt Zeit, kommt Rat! Hier wirst du in Zukunft neue Bauteile, Umgebungen, Deko-Gegenstände und Labore finden, wenn die Zeit reif dafür ist. Du findest hier auch das Download-Bonus-Labor von CRAZY MACHINES II. Wähle es einfach aus und klicke auf „Herunterladen“.

16 Support

E-Mail: support@peppergames.de

Internet: www.peppergames.de

Hotline: 0 900 / 11 00 82 3

(Montag bis Freitag von 14 bis 16 Uhr / 0,48 Euro/Min.)

Telefax: 0 24 51 / 40 96 42

17 Tastenbelegung

Leertaste

Experiment starten, stoppen

Cursor-Tasten links/rechts

Selektiertes Bauteil drehen

Cursor-Taste oben

Selektiertes Bauteil spiegeln

Entf

Selektierte Bauteile entfernen

**mittlere Maustaste (halten) oder
W, S, A, D**

Spielfeld verschieben

Alt-Taste + mittlere Maustaste (halten)

Spielfeld kippen

Mausrad

Zoom

R

Experiment neu aufstellen

I

Aufgabenfenster öffnen

DRUCK

Macht Bild vom Bildschirm

Zusätzlich im Editor:

U

Umgebung wählen

E

**öffnet Experiment-
Eigenschaften-Fenster**

T

Experiment testen

Z

Zielfenster öffnen/schließen

18 Mitwirkende

FAKT Software GmbH

PROJECT MANAGEMENT

Andreas Lenk
Thomas Heinschke

PROGRAMMING

Bodo Pfeifer
Alexander Wagner
Thomas Möckel
Andreas Kohl

GRAPHICS

Daniel Bohn
Mirko Hänßgen
Steve Kirbst

LEVEL-DESIGN

Torsten Schmidt
Sabrina Meyer

ONLINE

Lars Uhlmann

QA

Falk Möckel

TESTING

Frank Färber
Stefan Lakmann
Kai Mittermüller
Danny Gottschling
Claudia Hinze
Stefanie Troppmann
Sandra Tieg
Andreas Steinicke
Bernd Krause
Thorsten Stranegger
Johannes Postel

TECHNICAL ADVICE

Rolf Pfeifer

LEGAL ADVICE

Dirk Schwerd
Volkmar Kalweit

OUR MAN IN GB

Marco Kalweit

Novitas Publishing GmbH

PRODUCT MANAGER

Oliver Junghans

QA

Frank E. Callies

Dynamedion GbR

ORIGINAL SCORE

Alexander Röder

Tilman Sillescu

Markus Schmidt

ORIGINAL SOUND DESIGN

Axel Rohrbach

AUDIO DIRECTION

Pierre Langer

www.dynamedion.com

AGEIA Technologies, Inc.

TECHNICAL ADVICE

Simon Schirm

Philipp Hatt

Stefan Duthaler

Isha Geigenfeind

Lihua Zhang

Jeremy Patterson

Curtis Davis

MARKETING

Tony Carrillo

Suneil Mishra

Dubbing

Lutz Mackensy

Borgmeier Public Relations

Sabine Berekoven

Lars Kühme

DreamWerk Entertainment

Andre Fedorow

Daniel Salinger

Wolfgraphics

Elena Hernández Alba

© Copyright 2007 FAKT Software GmbH, Novitas Publishing GmbH
All rights reserved.

AGEIA and PhysX in both stylized and non-stylized forms are trademarks or registered trademarks of AGEIA Technologies, Inc. and are used under license. © 2007, AGEIA Technologies, Inc.

All product names are trade names or trademarks of their respective owners.

CRAZY MACHINES II uses the FreeType 2.0 library.
© Copyright 1996-2002, 2006 David Turner, Robert Wilhelm und Werner Lemberg.
All rights reserved.

CRAZY MACHINES II uses the JPEG library of the Independent JPEG Group.
© Copyright 1991-1998, Thomas G. Lane.
All rights reserved.

CRAZY MACHINES II uses the Ogg Vorbis library.
© Copyright 2007 Xiph.Org Foundation.
All rights reserved.

CRAZY MACHINES II uses the OpenSSL library.
© Copyright 1998-2006 The OpenSSL Project.
All rights reserved.

CRAZY MACHINES II uses the zlib library.
© Copyright 1995-2005 Jean-loup Gailly und Mark Adler.
All rights reserved.