

Bedienungsanleitung - Crazy Machines Clone

1. Einführung

Willkommen zu unserem Crazy Machines Clone!

Dieses Spiel ist ein Physik-Puzzlespiel, bei dem du fehlende Objekte in einer Maschine platzierst, um eine Kettenreaktion auszulösen und das Levelziel zu erreichen.

2. Starten des Spiels

Voraussetzungen:

- Java 17 oder höher
- Maven installiert

Spiel ausführen:

```
bash mvn clean javafx:run
```

3. Spielansicht und Steuerung

- **Editor-Modus:** Objekte aus dem Inventar auswählen, platzieren oder löschen.
 - **Simulationsmodus:** Starte die Physiksimulation mit dem „Play“-Button.
 - **Reset-Button:** Setzt das Level auf den Ausgangszustand zurück.
 - **Levelauswahl:** In der Vollversion kannst du aus mehreren Levels wählen.
-

4. Objekte im Spiel

Statische Objekte

- **Planken:** Lange, dünne Balken – unbeweglich, Orientierung ist wichtig.
- **Rollen (Logs):** Runde, unbewegliche Objekte.

Dynamische Objekte

- **Bälle:** Leicht, springen bei Aufprall.
- **Kisten/Boxen:** Quadratisch, reagieren auf Kollisionen.

- **Dominos:** Rechteckige Steine, können umfallen.

Spezielle Objekte

- **Ballons:** Steigen nach oben.
 - **Eimer:** Können andere Objekte aufnehmen.
-

5. Puzzle-Modus

- **Inventar:** Nur bestimmte Objekte stehen zur Verfügung (mit Limit).
 - **Sperrzonen:** Bereiche, in denen keine Objekte platziert werden dürfen.
 - **Zielbedingungen (Win Condition):** Das Ziel des Levels (z. B. „Ball trifft Ziel“) wird angezeigt und automatisch überprüft.
-

6. Tipps zur Nutzung

- Platziere Objekte mit Maus.
 - Kollisionen und Schwerkraft werden durch die Physik-Engine simuliert.
 - Experimentiere mit unterschiedlichen Kombinationen.
 - Nutze „Reset“, um das Level neu zu starten.
 - Teste regelmäßig mit „Play“, ob die Siegbedingung erfüllt ist.
-