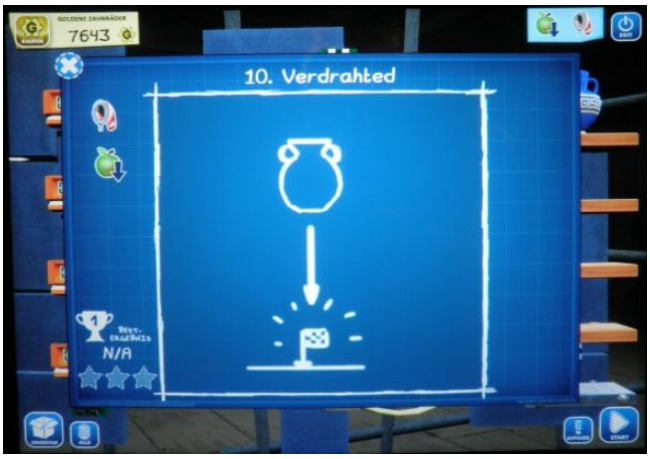
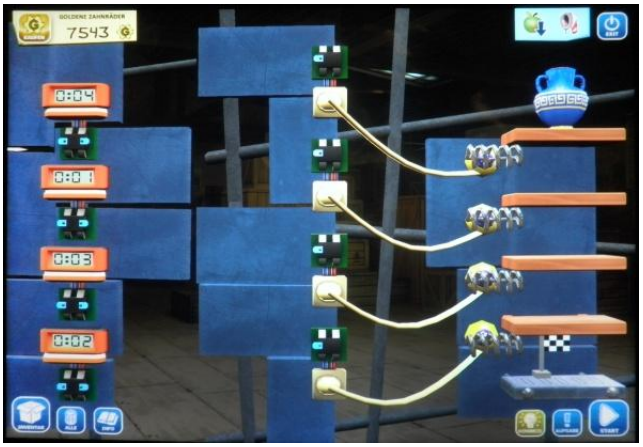
Crazy Machines – Golden Gears (2013)

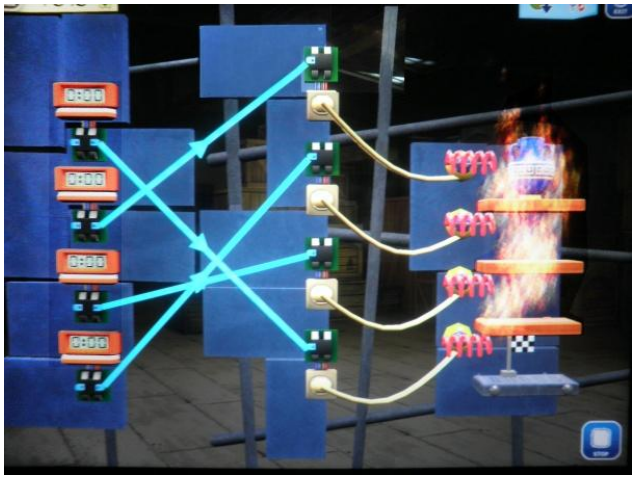
Crazy Machines – Die Erfinderwerkstatt von 2004 war die erste Crazy-Machines-Ausgabe für den PC. Die neuste **App-Version „Crazy Machines Golden Gears“** von **2013** ist auch für Smartphones und Tablets (einschließlich iPads) konzipiert und auf dem Touchscreen mit Finger oder Zeigestift steuerbar. Das Prinzip ist immer gleich. Ein gescheiter, aber etwas verrückt aussehender Professor, der nicht zufällig eine gewisse Ähnlichkeit mit Albert Einstein hat, stellt Aufgaben vor. Diese kann man oft nur mit viel Fantasie erfüllen, da sie die realen technische Möglichkeiten des Alltags weit übersteigen. Das jeweilige Ziel einer Aufgabe wird beim ***Levelstart*** anhand einer *einfachen blauen Skizze* gezeigt: So muss etwa eine Vase auf einem Holzregal stehend zur Zielfahne unterhalb vom Regal befördert werden, ohne dabei kaputt zu gehen *(>Abb. Level 10).*



Bestehende Bauteile der Versuchsanordnung muss man nun an der richtigen Stelle durch selbst platzierte Teile aus einer gegebenen Auswahl ergänzen, sodass eine kontinuierliche *Kettenreaktion* ohne Unterbrechung ablaufen kann und das gesteckte Ziel erreicht wird. Dem Spieler stehen allmählich immer mehr Baumaterialien (bis zu 60 verschiedene Teile) zur Verfügung, beispielsweise Bretter, Windräder, Seile, Signaldrähte, Schleifsteine, Solarzellen, Laser, Katapulte, Flammenwerfer usw. Die Gegenstände werden aus dem Inventar geholt und können durch Ziehen und Drehen in die bestehende Anordnung eingebaut werden. Alle Gegenstände verhalten sich, wie man das erwarten könnte. Man kann Bretter über Abgründe legen, Bowlingkugeln zum Auslösen eines roten Schalters platzieren, Kugeln mit Hilfe von Explosionen aktivieren usw.

Beim *Level 10* müssen z.B. hellblaue „Signaldrähte“ (korrekt wären jedoch zweiadrige „Kupferkabel“) mit Zeituhren richtig verbunden werden, sodass nacheinander Glühwendeln aktiviert werden, die dann die Holzbretter des Regals in der richtigen Reihenfolge abbrennen, sodass die Vase unbeschadet nach unten zum Ziel gelangt – nachdem man auf „Start“gedrückt hat. Auf eine derartige Lösung kann man wirklich nur mit viel Fantasie kommen, da sie nicht realen technischen Erfahrungen entsprechen. Würde die Vase nicht in Wirklichkeit durch die Hitze schon vorher zerspringen?? Die Lösung erscheint oberflächlich, an den Haaren herbeigezogen zu sein.





Wer nicht so viel Einfallsreichtum und physikalisches Um-die-Ecke-Denken aufbringt, kann sich aber 1 bis 3 *helfende Hinweise* zum Verlauf oder gar die fertige Lösung einholen, natürlich mit Punkteabzug. Dabei werden mehr „goldenen Zahnräder“ verbraucht als sonst in jedem Level üblich.
Oft geht es aber realistischer zu und es führen mehrere Möglichkeiten zum Ziel. Nach erfolgreichem Verlauf eines Experiments wartet die nächste Aufgabe, ansonsten muss der Spieler die Anordnung der Elemente korrigieren.
Crazy Machines Elements bietet zusätzlich einen Editor, in dem Spieler ihre eigenen verrückten Maschinen konstruieren und ausprobieren können.

Eine Probierversion wurde mit dem Titel „Crazy Machines Elements“ veröffentlicht. Sie bietet kostenlos zehn Levels und einige Bausätze im Editor, mit dessen Hilfe Spieler ihre eigenen Maschinen für Kettenreaktionen bauen können (http://www.gamestar.de/spiele/crazy-machines-elements-/downloads/crazy_machines_elements,46886,2322443.html).

E.M. 10/2013