



Äußerst knifflig: Mit einem Ball sollen wir eine Blume zum Blühen bringen.

Hübscher, kniffliger, abwechslungsreicher – so macht Physik Spaß!

## Crazy Machines 2

DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4138  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 4244

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Ein Radio mit Lasern betreiben? Würste mit einer Armbrust grillen? Oder gar Blumen mit Dominosteinen zum Blühen bringen? Kein Problem in **Crazy Machines 2**, dem neuesten Spross einer Knobelspiel-Linie, die seit **The Incredible Machine** (1992) durch skurrile Maschinerien und Kettenreaktionen für rauchende Köpfe und schmunzelnde Münder sorgt – und sich diesmal in schicken 3D präsentiert.

Der Umfang des Spiels ist enorm. Satte 150 Experimente stehen zur Auswahl, in denen optionale, für Profis gedachte Nebenaufgaben warten. Wenn Ihnen das nicht reicht, erstellen Sie mit dem komfortablen Editor eigene Missionen, tauschen sie über die integrierte Online-Plattform mit anderen Spielern oder vergleichen Ihre Lösungen mit denen aus dem Netz. Einsteiger führt das Programm nach

und nach behutsam an die insgesamt 150 Bauteile (Fließbänder, Dampfmaschinen, Rohre, Schaufelräder, Magnete etc.) heran und stellt immer kniffligere Aufgaben. Wer trotzdem mal nicht weiter weiß, der kann sich durch Textmeldungen oder kurzfristiges Aufdecken eines bestimmten Bereiches helfen lassen. Die fummelige Steuerung, schon immer ein Problem der Serie, stört auch in **Crazy Machines 2**. Verbauen Sie viele Objekte an einer Stelle, ist es fast unmöglich, das richtige Teil zu verschieben. Das ständige Feilen an der Apparatur ist jedoch nötig, denn die hervorragende Physik macht jede noch so kleine Änderung spürbar. **DM**

| CRAZY MACHINES 2 |   |
|------------------|---|
| GENRE            | Knobelspiel <small>USK ohne Altersbeschr.</small> |
| HERSTELLER       | Fakt Software / Pepper Games                      |
| CA. PREIS        | 20 Euro   |
| ANSPRUCH         | Einsteiger bis Profis                             |
| MINIMUM          | 2,0 GHz, 512 MB RAM                               |
| PREIS/LEISTUNG   | <b>Sehr gut</b>                                   |



### Her mit dem Nobelpreis!

**Daniel Matschijewsky:** Crazy Machines ist nicht totzukriegen. Einmal mehr packen die unzähligen Experimente durch skurrile Ideen und das motivierende »Muss doch zu schaffen sein«-Prinzip. Dabei überzeugt vor allem die Balance: Einsteiger lassen sich durch Tipps helfen, Profis probieren sich an den coolen Nebenaufgaben. Und durch die neue Online-Plattform wird der Nachschub an absurden Selbstbau-Missionen so schnell nicht abreißen. Selbst Physik-Abgeneigte sollten sich das Spiel unbedingt anschauen – kostet ja nur 20 Euro.



danielm@gamestar.de