Crazy Machines 3

KOPFNÜSSE UND BEKLOPPTE EINHÖRNER

Genre: **Puzzlespiel** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Fakt Software** Termin: **18.6.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **Ja (Steam)**

Cleveres Leveldesign und eine Prise Humor sorgen für (überwiegend) großartige Unterhaltung.

Von Sascha Penzhorn

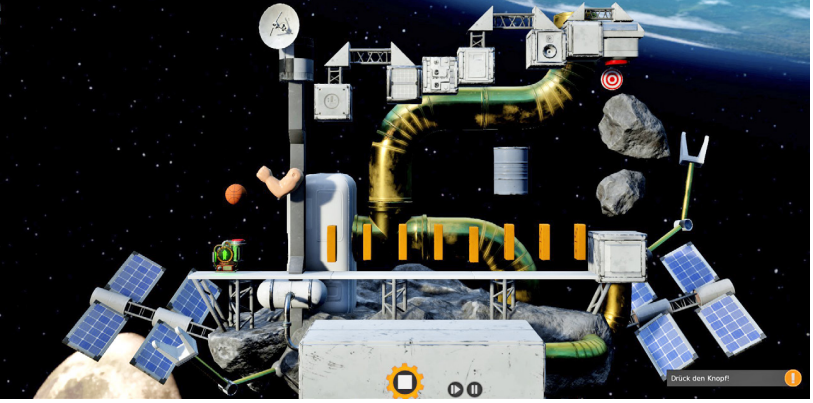
Rube-Goldberg-Maschinen sind gewollt kompliziert und erfüllen simple Funktionen in sehr vielen unnötigen Schritten. Ein Beispiel aus Crazy Machines 3: Wir lassen eine Bombe explodieren und schleudern mithilfe der Druckwelle einen Ball gegen einen Schalter. Der wiederum aktiviert eine Rakete, die ein Laufrad anstößt. Das Laufrad schlägt gegen einen Sprungfeder-Boxhandschuh, der darauf den nächsten Schalter umboxt. Daraufhin wird eine weitere Rakete abgeschossen, die eine ganze Kettenreaktion von Sprungfeder-Boxhandschuhen auslöst. Am Ende der Kette drischt der letzte Handschuh auf den Anlasser eines Weltraumtaxis, das daraufhin ins All entschwebt – Aufgabe gelöst! Völlig sinnlos, aber extrem befriedigend und unglaublich spaßig anzuschauen.

Für Experimentierfreudige

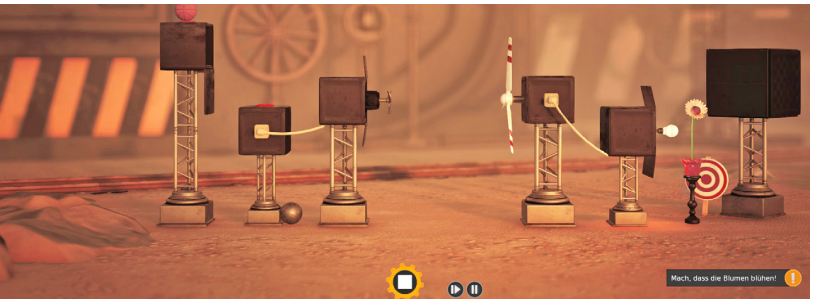
Die namensgebenden Crazy Machines sind unvollständig und funktionieren erst richtig, wenn wir in jedem Level an den richtigen Stellen Teile aus unserem Inventar einsetzen. Beispielsweise soll ein Spielzeugauto in einem der Einsteigerrätsel über ein paar Schienen von A nach B fahren. Das Fahrzeug ist aber zu schwer. Wie gut, dass wir im Inventar einen ollen Röhrenfernseher (Beschreibung: »Wurde offenbar durch einen Flachbildschirm ersetzt«) haben. Den schieben wir fix als Stütze unter eine Schiene, das nächste Gleisstück sichern wir mit einem Stuhl, zuletzt lassen wir nur noch einen Basketball auf den Startknopf fallen und schon tuckert das Auto an sein Ziel.

Die Level werden stetig komplexer. Löst man anfangs noch recht simple Physikpuzzles mit Bällen und Dominosteinen, kommen nach und nach neue Elemente wie Strom, Laserstrahlen oder Antigravitation zum Einsatz. Dann müssen wir beispielsweise mithilfe von Prismen und Spiegeln einen Laser so dirigieren, dass er einerseits alle Ufos im Level zerstört, gleichzeitig aber unsere Satelliten verschont. Mit einem Schwerkraft-Umkehrer fallen Objekte plötzlich nach oben. Und Steckdosen ermöglichen den Einsatz von Geräten wie Ventilatoren, Glühbirnen und Subwoofern. Richtig spaßig wird es, wenn alle diese Elemente in einem Level zum Einsatz kommen. Mit Geduld, Beobachtungsgabe und etwas Hirnschmalz kommt man früher oder später ans Ziel.

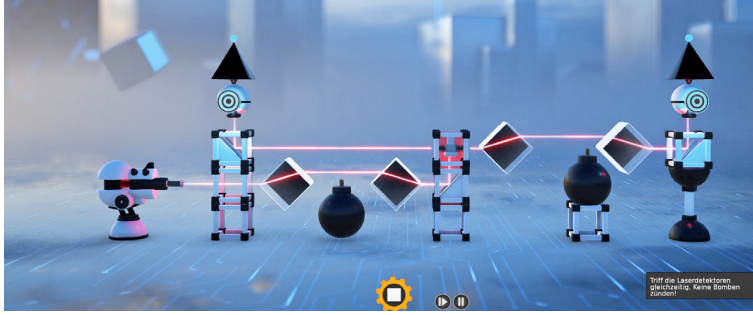
Wir starten das Space Taxi. Hach, da werden Erinnerungen an C64-Zeiten wach! »Hey, Taxi!«



Umgekehrte Schwerkraft: Die Dominosteine fallen nach oben.



Mit Licht bringen wir eine Blume zum Wachsen. Dazu braucht es »nur« zwei Bälle, drei Generatoren, ein Gebläse und eine Glühbirne.



Mit Spiegeln und Prismen lenken wir einen Laserstrahl um Bomben herum an zwei Ziele gleichzeitig.

Kinderleicht geht es los, doch Crazy Machines 3 wird rasch bockschwer.

Kommunikationsproblem

In Crazy Machines 2 gab es einen Professor, der Ratschläge erteilt hat, wenn man mal an einem Level festhing. Der neueste Teil der Reihe gönnt uns diesen Luxus nicht. Stattdessen gibt es zu Beginn jedes Levels zwei knappe Textzeilen mit einer Beschreibung. Und die ist manchmal etwas unzureichend. Beispielsweise seilt sich an einer Stelle im Spiel ein Einhorn von der Decke ab, um einen Kristall zu stehlen. Unsere Aufgabe ist es, den Dieb vor Laserstrahlen zu bewahren. »Vermeide die Laserstrahlen«, heißt es in der Beschreibung, also lenken wir die Laser mit Spiegeln um und seilen das Einhorn ab.

Sascha Penzhorn
@GameStar_de

Ja, ich gestehe: Für einige der Puzzles im Spiel (das Abseil-Einhorn!) bin ich offensichtlich zu doof. Da wäre ich für einen klitzekleinen Tipp echt dankbar. Aber Crazy Machines 3 ist da gnadenlos und lässt meinen inneren Neandertaler einfach auf dem Schlauch stehen. So richtet sich das Spiel vor allem an echte Tüftel-Fans, die sich gerne mit Problemlösungen befassen.

Das soll aber gar nicht heißen, dass ich beim Spielen keinen Spaß hatte. Im Gegenteil: Wenn der Groschen erst mal fällt und man ein besonders knackiges Level absolviert hat, fühlt sich das fantastisch an. Und falls ich es mal absolut nicht gebacken kriege, kann ich mich in einem anderen der zig Level austoben und bekomme nicht gleich eine Zwangspause aufs Auge gedrückt. Auf die Schöpfungen der Community im Steam-Workshop bin ich schon richtig gespannt!

Kurze Zeit später ertönt der Alarm aber trotzdem. Warum? Was wir falsch gemacht haben, erklärt uns das Spiel nicht. An anderer Stelle vervollständigen wir Maschinen mit Zahnrädern. Diese müssen sehr genau an der richtigen Stelle angebracht werden, sonst passiert nichts oder die Räder verkanten sich. Das ist fummelig, zum Glück sind solche Momente aber die Ausnahme.

Tatsächlich machen wir genretypisch nicht mehr, als Objekte zu platzieren und Stecker in Steckdosen zu klicken. Wir können Dinge aus unserem Inventar nicht rotieren oder irgendwie manipulieren, sondern stellen sie einfach nur auf, um Level zu bewältigen. Klingt kinderleicht, doch die 80 genial erstellten Level machen sind teuflisch schwer. Oft gibt es mehrere Lösungswege, und nicht immer sind alle Objekte im Inventar notwendig. Kluge, kreative Spieler kommen hier auf ihre Kosten. Ungeduldige Naturen beißen sich die Zähne aus. Wenn man ein Level mal absolut nicht schafft oder es einfach nicht mag, ist das aber auch kein Weltuntergang. Um höhere Schwierigkeitsgrade freizuschalten, muss man zwar einige, aber niemals alle vorherigen Level durchspielen.

Unendlicher Spaß

Wer nicht mogelt und alle Level ohne Lösungshilfe aus dem Internet angeht, hat mit der umfangreichen Kampagne einiges zu tun. Und die macht dank Gags wie einer Einhorn-Laserdisco und der coolen Hintergrundmusik auch mit den beschriebenen kleinen Macken echt Laune. Obendrauf gibt's einen Editor mit Hunderten von Bauteilen und Objekten. Wie viel Content die Community liefern wird, lässt sich vorab natürlich schwer absehen, theoretisch entsteht hier aber bald Nachschub für viele, viele zusätzliche Stunden Spielspaß. Und während in den meisten Spielen sämtliche neuen Inhalte als kostenpflichtiger DLC angeboten werden, versprechen die Entwickler von Crazy Machines 3 für die Zukunft weitere Maschinen, Gegenstände und Teile fürs Spiel – für umme! Crazy Machines 3 ist stellenweise nicht sehr intuitiv. Oft arbeitet man sich eher durch Experimentieren als durch Planung an die Lösung heran. Aber das gehört eben dazu. ★

CRAZY MACHINES 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo 2,2 GHz / AMD Athlon 64 X2	Core i7-920 / AMD A8-3870K
Geforce GTX 700 / Radeon HD 7000	Geforce GTX 900 / Radeon HD 8000
4 GB RAM, 6 GB Festplatte	8 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ⊕ stimmige Optik
- ⊕ tolle Hintergrundmusik
- ⊕ lustige Objektbeschreibungen
- ⊕ spaßige Gags
- ⊖ keine Sprachausgabe

SPIELDESIGN

- ⊕ Leveldesign ist super
- ⊕ sehr abwechslungsreiche Puzzles
- ⊕ hervorragende Physiksimulation
- ⊕ großartiger Editor
- ⊖ Steuerung stellenweise nervig

BALANCE

- ⊕ einfacher Spieleinstieg
- ⊕ Schwierigkeitsgrad steigt stetig an
- ⊕ Level auf Wunsch überspringbar
- ⊕ jeder Level lösbar
- ⊖ Ziele manchmal unzureichend erklärt

ATMOSPHÄRE / STORY

- ⊕ »Clumsycorn«-Einhörner sind lustig
- ⊕ spaßige, abwechslungsreiche Schauplätze
- ⊕ überraschende Items
- ⊕ Tüftler-Atmosphäre
- ⊖ keine Hintergrundstory (und sei sie noch so doof)

UMFANG

- ⊕ Kampagne mit 80 Levels
- ⊕ Editor mit Hunderten von Bauteilen
- ⊕ manchmal mehrere Lösungswege
- ⊕ Steam-Workshop
- ⊕ kostenloser Content-Nachschub durch Entwickler

FAZIT

Cleveres Physik-Denkspiel mit fantastischem, abwechslungsreichem Leveldesign, leider ohne Hilfefunktion.

Crazy Machines übernimmt viele Ideen und Elemente aus der Reihe The Incredible Machine (1992-2001).