



## **Crazy Area V2.0**

***Lege die verwinkelten Steine auf dem Brett ab. Versuche, in der beschränkten Zeit alle Felder zu bedecken. Was offen bleibt ist für die nächste Stufe verloren.***

In der 20 mal 15 Felder großen Spielfläche mußt Du die unterschiedlich geformte Spielsteine möglichst nahtlos innerhalb einer bestimmten Zeit auslegen. Die aus maximal neun Quadraten bestehenden Spielsteine werden für jeden Spielzug in einem kleinen Fenster oberhalb des Spielbretts angezeigt und können vor dem Auslegen gedreht oder gekippt oder gegen Punktabzug in einen andern Spielstein umgetauscht werden. Nach Ablauf der Spieldauer wechselt das Programm automatisch zur nächst schwereren Spielstufe. Im neuen Spielbrett stehen nur noch die Flächen zur Verfügung, die zuvor mit Steinen belegt waren. Die Fläche wird so immer kleiner, bis sich irgendwann unweigerlich der Crash einstellt.

Registrierung durch Freischaltcode  
Preis: DEM/SFR 20 oder ATS 120



## **Crazy Area V2.0**

***Place the tiles on the board. Try to cover all fields in the limited time. Everything left open is lost for the next level.***

At the beginning the rectangular game area is 20 x 15. You have to cover the game area with the different formed tiles. Do not leave spare areas. Mind the time! The tiles consist of not more than 9 squares. The tile you have to place next is shown in a small window on the right. Before you place the tile you can rotate it in 90° steps or turn it over. If it doesn't fit or you don't want to use it, you can change it to a new one. But that decreases your score.

If time is over the program changes automatically to the next level. Now the new game area consists only of the fields covered in the level before. Time is shortened as well. So the game area and the time is reduced from level to level, until the final crash cannot be avoided any more.

The point of the game is to reach an utmost high level and score. Then you can place yourself in the highscore list.

Registration by code

Registration fee: US\$ 20



## **Crazy Atoms V2.0**

***Betätige Dich als Chemiker und setze Atome zu Molekülen zusammen. Laß Dir aber nicht zu lange Zeit.***

In einem Labyrinth aus unbeweglichen Steinen sind mehrere Atome wahllos verteilt. Du mußt nun versuchen, aus diesen Atomen das vorgegebene Molekül zusammenzusetzen. Die Atome nimmst Du mit einem Mausklick auf. Mit jeder Mausbewegung setzt Du nun das aufgenommene Atom in horizontaler oder vertikaler Richtung in Bewegung. Erst ein Hindernis (Stein oder anderes Atom) stoppt das Gleiten des Atoms. Mit einem weiteren Mausklick legst Du das Atom wieder ab. Das klingt zunächst einfach, doch spätestens dann, wenn Dich das seltsame Eigenleben ein Atom in eine ausweglose Situation gebracht hat, kannst Du erahnen, was da auf 330 Molekülbauplänen auf Dich zukommt. Der Navigator erlaubt Dir die freie Wahl der Baupläne (d.h. Du kannst auch mit dem letzten Bauplan beginnen).

Registrierung mit Freischaltcode

Preis: DEM/SFR 20 oder ATS 120



## Crazy Atoms V2.0

***Work as an "Alchemistic" and build molecules from atoms. But mind the time.***

In a labyrinth consisting of unmovable stones you will find some different atoms. In the navigation window you will see the construction plan of a molecule. Try to build the molecule out of these atoms. Take an atom with a mouseclick. Then move the mouse a little bit left, right, up or down. The atom will move as long as it knocks at a stone or another atom. With a second mouseclick you drop the atom. That sounds easy, doesn't it? Going on with the game you will more and more recognise that these atoms are really crazy. Your brain must work hard otherwise you will find yourself stuck in an unsolvable situation. Then the only way out is to start at the beginning.

Mind, there are 330 construction plans of molecules! The navigator allows you to choose the construction plans, that means you can also start with the last plan.

Registration by code

Registration fee: US\$ 20

## Crazy Change V1.0

***Gleich und gleich gesellt sich gern. Das gilt auch hier.***

***Versuche, die Pfeilkreuze auf ihre gleichfarbigen Felder zu bringen.***

Bei diesem Verschiebepuzzle gilt es die aus 3 roten Teile von den blauen auf die roten Felder zu verschieben und umgekehrt die blauen Teile von den roten auf die blauen Felder zu verlagern. Die beiden weißen Teile können zum Schluß auf den 3 weißen Feldern beliebig plziert sein. Die Steine ziehen gemäß ihrer Form gerade oder schräg in das einzige leere Feld. Über 200 Ausgangsstellungen sorgen für Dauernahrung der grauen Zellen.

Vollversion auf Diskette

Preis: DEM/SFR 17 oder ATS 120

## Crazy Change 1.0

***Beards of a feather flock together. That's exactly the point here. Try to bring the arrow-crosses to the fields of the same color.***

The puzzle consists of three different colored rows to three squares each. Three blue tiles are on the three red squares, three red tiles are on the three blue squares, two white tiles are in two white squares, one white square is empty.

Move one tile to the empty square, if it is next to it. The shape of the tiles show you, how to move them. Some can only be moved diagonally, others only straightly.

The point of the puzzle is to bring all tiles to squares of their color. This means, the red tiles must be on the red squares at end. More than 200 different startup variations supply your brain for a long time.

Registration by disk

Registration fee: US\$ 20



## Crazy Convert V1.0

***Crazy Convert ist eine Sammlung von Rätseln, die eines gemeinsam haben. Die verschiedenen Spielelemente müssen nach bestimmten Regeln so geändert werden, daß sie ein bestimmtes vorgegebenes Muster bilden.***

Vier grundsätzlich verschiedene Rätsel stellt das Spiel, nämlich



**Matrix:** Das Spiel besteht aus einem System aus Schaltern, der sogenannten Matrix. Beim Betätigen eines Schalters wechseln eine oder meist mehrere Schalter ihre Färbigkeit (Grau oder Bunt). Es gibt aber genau eine Kombination von Schaltzuständen, bei der alle Schalter bunt sind. Ziel des Spiels ist es, diese Kombination herauszufinden. Die Zahl der Schalter kann zwischen 4 und 25 frei gewählt werden, was logischerweise auch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade mit sich bringt. Mit der rechten Maustaste kannst Du bestimmte Schalter, deren Funktion Dir bereits bekannt ist, sperren.



**Modlo:** Auf einem 4x4-Spielfeld verbergen sich hinter 16 Türen 16 orange-grüne Kugeln. Auf den Wegen zwischen den Türen kannst Du den Modlo von Kreuzung zu Kreuzung bewegen. Immer wenn der Modlo an einer Tür vorbeikommt, öffnet er sie ein Stück. Wenn sie schon ganz offen ist, schließt sie sich wieder komplett. An den Kreuzungen kann der Modlo wohl abbiegen aber nicht umkehren. Nur an den äußersten Wegen ist auch eine Umkehr möglich. Versuche durch geschicktes Manövrieren entweder alle Türen ganz zu öffnen oder ganz zu schließen.



**Trill:** Das große Bild der unmöglichen Figur besteht aus 9 Teilen, die in 3 Spalten zu je 3 Teilen angeordnet sind. Aber nur einige dieser Teile sind sichtbar. Rechts bietet das Spiel 9 Muster an je 3 Perlen, die sogenannten Trills, an. Wenn Du einen Trill anklickst, so werden die Teile des Bildes, die den Plätzen der Perlen im Trill entsprechen, ihren Zustand ändern, von sichtbar auf unsichtbar oder umgekehrt. Versuche nun durch Betätigen der richtigen Trills das ganze Bild sichtbar zu machen.



**Gimus:** Auf einer quadratischen Spielfläche, die 3x3 bis 7x7 Felder groß ist, befinden sich einige Spielelemente, die sogenannten Gimusse. Diese Gimusse können je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad 1 bis 5 Farbkugeln enthalten. Wenn Du nun ein Feld anklickst, so werden sich alle Gimusse, die in der gleichen Spalte und in der gleichen Zeile liegen, in die nächsthöhere Stufe verwandeln. Ist die maximale Stufe erreicht, geht es mit einem leeren Feld wieder los. Rechts neben der Spielfläche befindet sich ein Streifen, auf dem alle Gimusse in einer Reihe liegen. Je nach gewählter Spielstufe variiert die Anzahl der Gimusse. Ein Gimus ist heller als die anderen. Wenn es Dir gelingt durch Verwandeln alle Gimusse in der Spielfläche dem hellen Gimus gleichzumachen, so ist das Rätsel gelöst.

Registrierung durch Freischaltcode

Preis: DEM/SFR 20 oder ATS 120



## Crazy Convert V1.0

***Crazy Convert is a collection of puzzles, which have one in common: Convert the game elements from one state to another. Keep to the rules and bring the elements in the definite state.***

You find 4 different puzzles in the game:



**Matrix:** The puzzle consists of a system of buttons, the so-called Matrix. Each button effects a different count of other buttons. Push a button and one or more buttons will change their colourness. The point of the puzzle is to find out the right combination so that in the end all buttons are coloured. Every button can be locked, if you believe to know its correct state. So you can protect it against unindentional operations. You can vary the count of buttons from 4 to 25 and with it the difficulty of the puzzle.



**Modlo:** On a 4x4 game area there are 16 doors. Behind them there are 16 balls coloured orange-green. You can move the so-called Modlo from crossing to crossing on the paths between the doors. Everytime, the Modlo passes a door, it will open a little. If it is totally open, it will close completely. At the crossings the Modlo can turn right or left but he cannot return. Only on the outer pathes a return is possible. Try to handle the Modlo and open all doors completely or close them totally.



**Trill:** The big picture, showing an unimpossible object, consists of 9 tiles in a 3x3-matrix. But not all tiles are visible. On the right there are 9 patterns with 3 pills each, the so-called Trills. If you click a Trill, all tiles of the picture, corresponding to the pills of the Trill, will change their visibility. Try to make the whole picture visible.



**Gimus:** On the quadratic game area, which size can vary from 3x3 to 7x7, are some game elements, the so-called Gimuses. These Gimuses can consist of 1 to 5 coloured balls. If you click a field, all Gimuses in the same row or the same column are converted to the next step. Is the highest step reached, it will be continued with an empty field. On the right there is a stripe of Gimuses. Depending to the selected game level the count of Gimuses varies on that stripe. One of these Gimuses is shining, the others are dark. If you succeed making all Gimuses in the game area equal to the shining Gimus, the puzzle will be solved.

Registration by code

Registration fee: US\$ 20





## **Crazy Digits V1.2**

***5 = 55 ein Widerspruch? Nicht bei diesem Spiel.***

***Versuche aus den 5 Stäben alle 55 Muster in möglichst wenig Zügen zu legen.***

Aus 5 Stäbchen lassen sich unter Einhaltung von rechten Winkeln genau 55 zusammenhängende Figuren legen, gedrehte und gespiegelte Ansichten nicht mitgerechnet. Du mußt nun in möglichst kurzer Zeit alle 55 Figuren nachlegen. Du bekommst immer 5 Vorlagen vorgegeben. Du wirst diejenige Vorlage wählen, bei der du die wenigsten Stäbchen umlegen mußt, da alles, was über ein Stäbchen hinausgeht, dein Punktekonto reduziert. Es aber ratsam, zu überlegen, welches Muster als nächstes drankommt. Schnelles Beobachten und Kombinieren aber auch etwas Glück ist nötig um in der Bestenliste vorzurücken.

Vollversion auf Diskette

Preis: DEM/SFR 21 oder ATS 150

## Crazy Digits V1.2

***5 = 55! Mission impossible? Not here. Take the 5 sticks and build all the 55 patterns.***

5 sticks are connected rectangular cap to cap. You can build 55 patterns in such a way, rotated and mirrored excluded.

One of these 55 is given. On top of the window you see 5 cards, which show the next five patterns you must build. Move a minimal count of sticks to copy one of these 5. The matching card will be replaced by the next.

Only if you need few moves and a minimum of time, your name will be inserted in the highscore list.

Registration by disk

Registration fee: US\$ 20



## **Crazy Emperor V1.1**

***Wenn Du Patienzen magst, wirst Du an Crazy Emperor nicht vorbeikönnen. Da alle 52 Karten ausgelegt werden, kannst Du gründlich und weit vorausplanen.***

Auf den 4 Karten rechts oben sollst Du 4 farbechte Familien mit den Assen beginnend aufbauen werden. Eine Karte kann aus der Auslage herausgeschlagen werden, indem Du eine unmittelbar benachbarte Karte darüberlegst. Paßt die Karte, wird sie sofort auf den richtigen Stapel gelgt. Paßt sie nicht, kommt sie zunächst auf einen der 4 Kellerplätze links oben. Über Gewinn und Aufgabe wird genau Buch geführt.

Registrierung durch Freischaltcode

Preis: DEM/SFR 20 oder ATS 120



## **Crazy Emperor V1.0**

***If you like Solitaire, you will like Crazy Emperor too. Because the entire deck is dealt on the table, you can plan carefully beforehand.***

Build four foundations beginning with the aces and ending with the kings on the right above the deck. To bring a card to a foundation pile, you have to knock it out by moving an adjacent card to its location. If the knocked out card fits, it will be transferred automatically to the appropriate foundation pile. If it doesn't fit, it will be discarded intermediately on one of the four wastepiles, if there is one free. You will succeed, if there is only one king - the Crazy Emperor - left.

Registration by code

Registration fee: US\$20



## **Crazy Fits V1.1**

***Paßt es oder paßt es nicht? Das ist hier die Frage. Nur wenn Du schnell kombinierst, erreichst Du die höchsten Spielstufen.***

Bei Crazy Fits findest Du ein Brett mit 8x8 Feldern vor, auf denen bereits vier Steine ausliegen. Die Steine zeigen jeweils drei Symbole (Glasperle, Stein, Kiesel), an die du nun neue Steine anlegen sollst. Die neuen Steine lassen sich aber nur dann an den bereits ausliegenden anlegen, wenn die gezeigten Symbole übereinstimmen. Damit die Steine sich möglichst gut einpassen, lassen sie sich mit der rechten Maustaste in 90°-Schritten drehen. Absolut unpassende Steine kannst Du gegen einen Punkteabzug in das schwarze Loch werfen. Gelingt es Dir eine Fläche aus 3x3 Spielsteinen auszulegen, gelangst Du zur nächsten Spielstufe. Das Spielfeld wird geleert und wiederum werden 4 Steine ausgelegt. Jetzt kommt allerdings ein neues Symbol (Holz) dazu. Das Anlegen wird Dir dadurch erschwert. Dieser Vorgang wiederholt sich nun solange, bis irgendwann der Zeitbalken unerbittlich das Ende des Spiels anzeigt.

Registrierung durch Freischaltcode

Preis: DEM/SFR 20 oder ATS 120



## **Crazy Fits V1.1**

***Does it fit or doesn't it, that is the question. Only if you combine fast, you will reach the highest levels.***

In this game you find a board of 8x8 squares. The game tiles, which you can place on the squares of the board, contain four small pieces like beads, rocks, pebbles, ...

In the beginning four such tiles already lie on the board. Right of the board you see a new tile, which you must take and drop on an empty square, but edgewise to one or more already placed tiles. This will only work, if the pieces on the new tile are the same as the pieces, to which you want to drop them. The new tile can be rotated while dragged. If there is no chance, that the new tile will fit, you can eliminate it by dropping it in the black hole right of the board.

If you succeed placing 9 tiles in a 3x3 square, you will reach the next level. Now the board will be cleared and a new kind of piece (e.g. wood) will appear. So the count of different pieces increases and it will become more and more difficult to place tiles.

The shrinking time bar shows you the remaining time. Each placed tile makes it longer but not long enough to play endless.

Registration by code

Registration fee: US\$ 20



## **Crazy Flood V2.0**

***Drehe die Rohre, laß die Quelle plätschern. Erst wenn alle Stücke durchflutet sind, ist die Aufgabe gelöst.***

Auf dem Spielfeld sind zu Beginn mehrere Rohrstücke wie Abzweigungen, Bögen, usw. scheinbar zufällig verteilt. Ein zusammenhängendes Rohrgebilde ist von einer Flüssigkeit durchflutet. Du kannst nun jedes durchflutete mit der linken bzw. rechten Maustaste gegen bzw. im Uhrzeigersinn drehen. Alle Rohre, die jetzt mit dem gedrehten Stück Verbindung haben, werden ebenfalls durchflutet. Aus allen Teilen, deren Verbindung mit dem gedrehten Stück abgerissen ist, rinnt die Flüssigkeit aus. Erst wenn es Dir gelingt, sämtliche Rohrstücke zu durchfluten, ist diese Spielstufe gelöst. Über 100 weitere Aufgaben warten danach auf Dich.

Vollversion auf Diskette

Preis: DEM/SFR 20 oder ATS 120



## **Crazy Flood V2.0**

***Rotate the pipes, let splash the spring. As soon as all pipes are flooded, your job is done.***

At the beginning different pieces of pipes, as bendings, junctions, crossings, a.s.o are randomly placed on the board.

A combination of connected pipes (sometimes a single pipe) is flooded by a fluid. Now you can rotate the pipes in 90°-steps by clicking them. But only these, which are flooded. All pipes, which have a connection with the rotated one now, will be flooded too. The fluid will drain away of all pipes, which have lost their connection with the rotated one.

If you succeed in flooding all pipes, you have solved the level. More than 100 additional jobs will wait for you.

Registration by code

Registration fee: US\$ 20





## Crazy Games Stand 20.9.1997

Den Crazy Games ist eines gemein: Weder Ballern, noch Jump&Run sind gefragt sondern ausschließlich logisches Denken, Beobachten und Kombinieren. Manchmal ist auch eine schnelle Reaktion Voraussetzungen, um die Spiele zu bewältigen. Die Regeln sind nicht zu kompliziert, sodaß mit dem Spielen gleich begonnen werden kann; dabei doch so verzwickelt daß das Interesse geschürt und der Spielspaß erhöht wird. Auf Grund der meist kurzen Spieldauer sind die Crazy Games hervorragend zur Entspannung zwischendurch geeignet. Es soll aber auch schon vorgekommen sein, daß Spieler sich die ganze Nacht nicht vom Bildschirm lösen konnten.



[Crazy Area](#)



[Crazy Atoms](#)



[Crazy Emperor](#)



[Crazy Gomoku](#)



[Crazy Loops](#)



[Crazy Fits](#)



[Crazy Nine](#)



[Crazy Objects](#)



[Crazy Patterns](#)



[Crazy Sets](#)



[Crazy Rotary](#)



[Kyra Quest](#)



[Crazy Slid](#)



[Crazy Convert](#)



[Crazy Flood](#)



[Crazy Change](#)



[Crazy Digits](#)



[Strada del Sole](#)



[Crazy Gripple](#)



[Crazy Hexagon](#)



[Crazy Matrix](#)



[Crazy Oktagram](#)



[Crazy Parcels](#)



[Crazy Pentomino](#)



[Crazy Tangram](#)



[Crazy Towers](#)



[Jumpin' Jack](#)

**Achtung:** Besuche die Homepage des Autors:

**[http://ourworld.compuserve.com/homepages/crazy\\_bytes](http://ourworld.compuserve.com/homepages/crazy_bytes)**

Die Programme stehen dort zum Download bereit.

[Presseecho](#)



## Crazy Games actualized 20.9.1997

All **Crazy Games** have one in common: They are neither Shoot 'em up, nor Jump&Run Games, but they are based on brainworking, exact watching and logical combining. Sometimes quick reaction is necessary to solve the games. The rules are not too complicated, so you can start at once but nevertheless they are so wicked, that your interest and fun will grow.

As most of them can be solved in short time, they are excellently suitable for breaks in between an for relaxing. But it also happened that some players couldn't free themselves from the monitor the whole night.



[Crazy Area](#)



[Crazy Atoms](#)



[Crazy Emperor](#)



[Crazy Gomoku](#)



[Crazy Loops](#)



[Crazy Fits](#)



[Crazy Nine](#)



[Crazy Objects](#)



[Crazy Patterns](#)



[Crazy Sets](#)



[Crazy Rotary](#)



[Kyra Quest](#)



[Crazy Slid](#)



[Crazy Convert](#)



[Crazy Flood](#)



[Crazy Change](#)



[Crazy Digits](#)



[Strada del Sole](#)



[Crazy Gripple](#)



[Crazy Hexagon](#)



[Crazy Matrix](#)



[Crazy Oktagram](#)



[Crazy Parcels](#)



[Crazy Pentomino](#)



[Crazy Tangram](#)



[Crazy Towers](#)



[Jumpin' Jack](#)

**Attention:** Visit my homepage:

**[http://ourworld.compuserve.com/homepages/crazy\\_bytes](http://ourworld.compuserve.com/homepages/crazy_bytes)**

All Crazy Games are ready for download there.



## **Crazy Gomoku V2.1**

***Schon als Kind hast Du es unter der Schulbank gespielt. Alt, aber bewährt: 5 in einer Reihe. Graue Zellen gegen blankes Silizium.***

Ein Garant für nervenzehrende Spannung ist das Spiel Crazy Gomoku, das auf dem fernöstlichen Go basiert. Auf dem 19x19 Felder umfassenden Spielbrett legst Du abwechselnd mit dem Computergegner Steine ab und versuchst, fünf von ihnen ungehindert in eine Reihe zu bekommen. Der Computergegner ist sehr stark und kaum zu schlagen. Eine Zugempfehlung hilft Dir im Zweifelsfall weiter, notfalls bleibt Dir immer noch der Button *Ich gebe auf!* als letzter Ausweg. Die Größe des Bretts läßt sich mit einem Schieberegler vorgeben und beträgt minimal 9x9 und maximal 23x23 Felder.

Registrierung durch Freischaltcode

Preis: DEM/SFR 20 oder ATS 120

## Crazy Gomoku 2.0

***As a pupil you played this game with your friends. Old but still popular: 5 in a row. Human brain against pure silicon.***

This strategy game, which is based on the Japanese GO, will challenge your brain at the most. In a 19x19 board you place alternating with your opponent one of your symbols. The point of the game is, to bring 5 of your symbols in a row (diagonally or straightly), before your opponent does it.

If you don't know how to move, the computer will help you with a suggestion. If you don't see a chance to win, you can give up. The size of the board and the color and shape of the symbols are selectable.

Registration by code

Registration fee: US\$ 20

## **Crazy Gripple V1.0**

***An welchem der 4 schwarzen Punkte drehst Du nun, um das vorgegebene Muster nachzubilden.***

4 rote, 4 gelbe, 4 blaue und 4 grüne Scheiben sind auf den 5 schwarzen drehbaren Tellern angeordnet. Per Mausklick kannst Du jeweils vier Scheiben im oder gegen den Uhrzeigersinn verdrehen. Dabei gilt es, das im Vorlagenfenster dargestellte Muster zu erreichen. Immer neue Vorlagen sorgen für anhaltenden Spielspaß.

Vollversion auf Diskette

Preis: DEM/SFR 17 oder ATS 120

## Crazy Gripple V1.0

***5 black plates to turn around. But which is the right to bring the balls to their destination.***

On each of the 5 black plates there are 4 balls colored red, blue, yellow and brown. 4 of the balls belong to 2 plates each. These locations are very important to solve the puzzle. Click on the black plates and the 4 balls will change their position. On the right you will see a pattern. Try to copy it as quick as possible. Whenever you start the pattern will change.

Registration by disk

Registration fee: US\$ 20





## **Crazy Hexagon V1.1**

***Ineinanderliegende Sechsecke aus je 6 verschiedenfarbigen Dreiecken muß Du so drehen, daß die ursprüngliche Ordnung wiederhergestellt wird.***

Das Crazy Hexagon ist regelmäßiges Sechseck und besteht aus 6 gleichseitigen Dreiecken unterschiedlicher Farbe. Unterteilt man jedes dieser Dreiecke in weitere 4 Dreiecke, so ist Anzahl der Dreiecke schon 24. Jeweils 6 dieser kleinen Dreiecke lassen sich wieder zu einem Sechseck zusammenfassen. Werden nun diese kleineren Sechsecke willkürlich verdreht, so ist die ursprüngliche Ordnung sehr schnell dahin und das Crazy Hexagon ähnelt mehr einem Flickenteppich.

**Vorsicht:** beim Versuch, die ursprüngliche Ordnung wieder herzustellen, wird nicht nur das Crazy Hexagon sondern auch Du zu rotieren beginnen.

Weiteres Unterteilen schafft höhere Schwierigkeitsstufen.

Vollversion auf Diskette

Preis: DEM/SFR 15 oder ATS 100



## **Crazy Hexagon V1.1**

***Rotate the hexagons and order the chaos.***

The game takes place on a hexagon, which is divided in 6 colored sectors. Additionally you will find a different number of triangles, depending to the game level, on the hexagon. All triangles are divided in groups of smaller hexagons, which overlap each other. each triangle has one of the 6 colors of the game. Each triangle is colored at random but every color has the same number of triangles. Click in the centre of a hexagon and the 6 belonging triangles will move from one to the next in rotation. The puzzle is solved, if in all sectors are only triangles colored like the sector.

Registration by disk

Registration fee: US\$ 20

## Crazy Loops V2.0

***Betätige Dich als Klempner. Versuche aus den Dir zur Verfügung gestellten Rohren ein in sich geschlossene Rohrsysteme zu bauen.***

Du versuchst im Wettlauf gegen die Zeit aus den angebotenen Teilen ein geschlossene Schleife zu bauen. Gelingt Dir dies, so werden alle Teile, die der Schleife angehören, aufgelöst und als Gutpunkte eingetragen. Dadurch wird Platz für weitere Konstruktionen. Denn Platz wirst Du dringend benötigen, weil nicht jedes Stück will gleich irgendwo passen und Du mußt wohl an mehreren Orten gleichzeitig klempnern. Außerdem wird mit zunehmender Punktezahl der Zeitbalken immer schneller verkürzt. Jedes plazierte Teil verlängert ihn allerdings. Irgendwann kommt es aber doch unweigerlich zum Crash. Mit den bis dahin gesammelten Punkte wirst Du dann in die Bestenliste eingetragen.

Registrierung durch Freischaltcode

Preis: DEM/SFR 20 oder ATS 120

## Crazy Loops V2.0

***Work as a plumber. Take the pipes and try to fit them together building a locked up system.***

In a game 12 x 8 area you have to place different pieces of straight, bended or crossed pipes. On the right there is a conveyor, serving the pipes. Take the lowest and place it on the game area. Try to build a locked up system. If one is ready, it will disappear and your score and the game level will increase. Now there is space for further more constructions. Some pipes will not fit together, so you will have to work on more than one system at the same time.

Besides the shrinking timebar will disturb your concentration. The higher the score the faster it will shrink. Each placed pipe makes it longer but not long enough to play an endless game. Definitely the game will come to an end.

Registration by code

Registration fee: US\$ 20



## **Crazy Matrix V1.2**

***Betätige die Schalter, die auf geheimnisvolle Weise mit den Lampen verbunden sind. Erst wenn alle Lampen leuchten, hast Du dein Ziel erreicht.***

Das Spiel besteht aus einem System aus Schaltern und Lampen (Matrix). Beim Betätigen eines Schalters wechseln eine oder meist mehrere Lampen ihren Zustand (Hell oder Dunkel). Es gibt aber genau eine Kombination von Ein- bzw. Ausschaltzuständen der Schalter, bei der alle Lampen leuchten. Ziel des Spiels ist es, diese Kombination herauszufinden. Die Zahl der Schalter bzw. Lampen kann zwischen 4 und 25 frei gewählt werden, was logischerweise auch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade mit sich bringt. Als kleine Hilfe kannst Du bestimmte Schalter, deren Funktion Dir bereits bekannt ist, sperren.

Vollversion auf Diskette

Preis: DEM/SFR 15 oder ATS 100



## Crazy Matrix V1.2

***Push the buttons and the effect will surprise you. Only if all lamps are on, you can cheer.***

The puzzle consists of a system of buttons and lamps. Each button effects a different count of different lamps. To push or to release a button causes a change of the state of all lamps, which are connected to that button. The point of the puzzle is to find out the state of all buttons so that all lamps are lighted. Every button can be locked, if you believe to know its correct state. With this you can protect it for unindentional operation.

You can vary the count of buttons from 4 to 25 and with it the difficulty.

Registration by disk

Registration fee: US\$ 20



## Crazy Nine V2.0

***Wie man's auch dreht und wendet, es will und will nicht passen. Das Holz wird immer dunkler, ehe es versteinert. Bomben sind ausnahmsweise etwas positives.***

Wie der Name schon sagt spielt die Zahl 9 bei diesem Actionspiel eine bedeutende Rolle. Auf einer Spielfläche aus 9 x 9 Feldern mußt Du Muster aus maximal 9 Holzklötzen einpassen. Ist eine Quadrat oder eine Reihe aus 9 Klötzen voll, werden diese entfernt. Legst Du einen Klotz auf einen schon gelegten ab, so wird das Holz dunkler und dunkler, bis es schließlich zu Stein wird. Steine können nur durch Bomben entfernt werden. Die Zeit zum Einpassen der Muster wird von Stufe zu Stufe kürzer. Früher oder hoffentlich später stellt sich mit 100%iger Sicherheit der Crash ein. Je mehr Punkte Du bis dahin gesammelt hast, desto weiter rückst Du in der Bestenliste vor.

Registrierung durch Freischaltcode

Preis: DEM/SFR 20 oder ATS 120



## Crazy Nine V2.0

***Even if you do your best, it won't and won't fit. The logs become darker and darker. Bombs are exceptionally good.***

9 is a very important number in this action game. Beneath the 9x9 board the game offers you patterns of maximal 9 logs. Your job is it to take these log patterns and to fit it in the board. If you fill a 3x3 square or a column or row of 9, the belonging to logs will disappear and make place for others. If you lay logs on another logs the color will become darker and darker and finally the logs are converted to marble. Only bombs can remove marbles.

Every time you finished a group of 9, you get on to the next level. The higher the level the shorter the time for placing a log pattern. Sooner or later the ultimate crash will come. The more points you accumulated so far, the higher your position in the highscore list.

Registration by code

Registration fee: US\$ 20





## **Crazy Objects V2.0**

***Löse die seltsame Objekte auf, indem Du ihre Gegenstücke darüberlegst. Doch Vorsicht, Nachbarn können gemein sein. Escher läßt grüssen.***

Zuerst mußt Du eine von 100 Ausgangstellungen wählen. Dann werden 6 verschiedene Objekte zufällig auf der Spielfläche verteilt. Du versuchst nun jedes Objekt durch sein andersfarbiges Gegenstück aufzulösen. Doch das geht nur, wenn in unmittelbarer Nachbarschaft, und zwar gerade und schräg kein gleiches Objekt zu finden ist. Stockt das Spiel, so kannst Du Objekte in andere umwandeln. Diese verwandelten Objekte bleiben aber zunächst bedeckt, sind also nicht sofort auflösbar. Erst wenn nur mehr bedeckte Objekte vorhanden sind, werden diese aufgedeckt. Erschwerend kommt hinzu, daß die Uhr unerbittlich läuft. Sollte es beim ersten mal nicht geklappt haben, kann Du Dich an derselbe Objektverteilung nochmal versuchen. Du kannst aber auch ohne Zeitlimit spielen. Allerdings wirst Du dann nicht in die Bestenliste aufgenommen. Mit dem Editor kannst Du Dir Deine eigenen Ausgangstellungen erzeugen.

Registrierung durch Freischaltcode

Preis: DEM/SFR 20 oder ATS 120

## Crazy Objects 2.0

***Eliminate the crazy objects with their counterpart. But be carefully, neighbours may be dirty. Greetings from Escher.***

You are confronted in this game to three pairs of different objects. The two objects of a pair have the same shape but different color. One is the counterpart of the other.

Before you begin playing you must choose one of hundred start up patterns. Now the 8x8 board is filled with randomly selected objects, copying the pattern. Beside the board you see six buttons, with the six kinds of objects on them. One is pressed, which means, that this object is selected. You can change this selection by pressing another button at any time.

Now you can start eliminating objects in the board by clicking them. But only objects, which are the counterpart of the selected. For example: A red ring can only be eliminated, when the blue ring is selected. This won't work if there is a selected object next to that one, you want to eliminate. So look carefully at the neighbours.

If no elimination is possible, you can convert one object to another, but pay attention to the neighbours too. Converted objects are covered and cannot be eliminated at once. Try to eliminate all uncovered objects. Are there only covered objects on the board, they will be uncovered automatically. Now a second rounds begins. If you succeed in eliminating all objects, the puzzle is solved.

Registration by code

Registration fee: US\$ 20

## **Crazy Oktagram V1.1**

***8 vollkommen gleiche graue Dreiecke stehen ca. 1000 tiefschwarze Figuren gegenüber. Gelingt es Dir, diesen Gegensatz unter einen Hut zu bringen?***

Aus 8 gleich großen, gleichschenkeligen Dreiecken besteht jedes Oktagram. Immer müssen alle 8 Teile verwendet werden. Und sie müssen sich mit einer Seite berühren. Manchmal ist die Lösung schnell gefunden. Doch oft trügt der Schein; was einfach aussieht, bringt Dich gehörig ins Schwitzen.

Vollversion auf Diskette

Preis: DEM/SFR 21 oder ATS 150

## **Crazy Oktagram V1.1**

***8 total identical grey triangles are in opposite to 1000 black shapes. Do you succeed to bring this under one hat.***

Every oktagram consists of eight identical triangles. Try to build a copy of the shapes shown in the little window. You must use all eight triangles.

At some shapes the solution is found quickly, others make you work hard.

There are up to 1000 different shapes. They will challenge you for a long time.

Registration by disk

Registration fee: US\$ 20

## **Crazy Parcels V1.0**

***Staple drei gleiche Steine übereinander und schon schickst Du ein Paket auf die Reise.***

In 4 Stapeln liegen zufällig verteilt verschiedenste Steine übereinander. Du versuchst nun durch Umschichten 3 gleiche Steine aufeinander zu legen. Gelingt dies, was zu Beginn sicher nicht schwer ist, so lösen sich die 3 Steine auf und der Paketturm ganz rechts wird kleiner. Wenn alle Pakete verschwunden sind, ist die Spielstufe gelöst. In der nächsten Stufe ist der Paketturm, der abgebaut werden soll, höher und es befinden sich mehr Steine in den 4 Stapeln. Jeweils nach 3 Stufen kommt ein neuer Spielstein hinzu, was Dir das Zusammenschichten von 3 gleichen Steinen zunehmend erschwert. Außerdem wird in bestimmten kurzen Zeitabständen ein Stein unter einen der 4 Stapel geschoben. Wenn Du Dir zu lange Zeit läßt, steht sehr bald schon ein Stapel oben an. Dann ist das Spiel aber zu Ende. Zahlreiche Sondersteine mit besonderen Funktionen machen das Spielgeschehen abwechslungsreich.

Vollversion auf Diskette

Preis: DEM/SFR 21 oder ATS 150

## Crazy Parcels V1.0

***Pile up three identical pieces and a parcel is ready for delivery.***

This action game consists of four stacks, which are different in kind and count of pieces. From time to time a new piece is inserted at the bottom of one of the stacks. So the stacks grow higher and higher. If one of them reaches its maximal height, the game is over. How can you postpone this moment? Take the upmost piece of a stack and put it on top of another stack. Try to bring three identical pieces together. The will disappear, the stack becomes lower.

Right to the stacks you see a row of small parcels. Every time you build a package of three identical pieces, as described above, the count of the parcels will decrease. Are there no parcels left, the level is solved. In the next level you are confronted with more pieces in the stacks and also a higher count of parcels, to eliminate. After the 3., 6., 9. a.s.o. level a new kind of piece will be added to the game. This makes the packaging more and more difficult.

Several pieces have special functions, which can be triggered by a right mouse click. There are bonus points, bombs with different effects, mixers, ...

Because the increasing difficulty the game will surely come to an end. The higher your score the higher your place in the highscore list.

Registration by disk

Registration fee: US\$ 20



## **Crazy Patterns V1.1**

***Was zu Beginn noch sehr eintönig aussieht, entwickelt sich schnell zu einem bunten Inferno. Beim Finden der Muster benötigst Du ein gutes Auge und schnelle Reaktion.***

Die Spielfläche besteht aus 17 x 17 Feldern. Auf dieser Fläche werden kleine blaue Punkte zufällig verteilt. Oben rechts im Programmfenster zeigt sich nun ein Muster von 3x3 Feldern, das Du so schnell wie möglich in der großen Matrix wiederfinden und per Mausklick markieren mußt. Das ist beileibe nicht einfach, weil Du vor lauter Symbolen bald gar kein Muster mehr wahrnehmen kannst. Auch der schrumpfende Zeitbalken erleichtert Dir nicht gerade die Konzentration. Jedes gefundene Muster verlängert ihn allerdings. Anstelle der gefundenen Symbole tritt ein neues Muster mit zusätzlichen Symbolen Die Spielfläche wird dadurch bunter aber auch unübersichtlicher.

Registrierung durch Freischaltcode

Preis: DEM/SFR 20 oder ATS 120



## **Crazy Patterns V1.1**

***In the beginning it looks a little bit boring. But it becomes a colored inferno fast. To find the patterns you need a sharp eye and quick reaction.***

The game area is 17 x 17 matrix. In this area a lot of blue symbols are distributed at random. On the right you see a pattern of 3 x 3. Find a copy of this pattern in the big matrix as fast as you can and mark it with the white frame. Instead of this pattern different symbols will appear. The higher the level the more different symbols will be in the game. To find a pattern will become more and more difficult. Besides the shrinking timebar will disturb your concentration. The higher the level the faster it will shrink. Each found pattern makes it longer but not long enough to play an endless game. Definitely the game will come to an end.

Registration by code

Registration fee: US\$ 20



## **Crazy Pentomino V1.3**

***Jetzt bräuchtest Du ein T-Stück. Doch leider ist es schon in Verwendung. 12 Steine - unzählige Lösungen- eine Herausforderung an Deine grauen Zellen***

Zwei Varianten kennt das Spiel:

1. Aus den 12 Pentominos wird eines herausgenommen und gilt als Vorlage. Aus 9 der verbleibenden Pentominos sollst Du nun das ausgewählte in dreifacher Größe nachlegen
  2. Unter Verwendung aller 12 Pentominos sind verschiedenste Figuren nachzulegen.
- Gelingt es Dir, eine neue Lösung zu finden, und derer gibt es meist sehr viele, so wird diese in die Lösungsliste eingetragen.

Vollversion auf Diskette

Preis: DEM/SFR 21 oder ATS 150

## Crazy Pentomino V1.3

***You need the T-piece? Oh no, it's already in use! 12 different pieces, countless solutions, a never ending challenge to your brain.***

There are twelve ways to combine 5 squares, with the exception of rotations and turn arounds. These twelve ways give the twelve pentominoes.

The point of the game is to make copies of given patterns, using the twelve pentominoes.

If you succeed to find an unknown solution, your name is inserted in the solution list.

Registration by disk

Registration fee: US\$ 20



## Crazy Rotary V1.1

***Crazy Rotary ist eine Sammlung von Rätseln, die eines gemeinsam haben. Eine bestimmte Ordnung soll durch Drehen von Scheiben, Ringen, Tellern o.ä. wieder hergestellt werden.***

Vier grundsätzlich verschiedene Rätsel stellt das Spiel, nämlich



**Gripple:** 5 schwarze Teller sind mit jeweils 4 Kugeln in den Farben rot, blau, gelb und braun besetzt. An 4 Stellen teilen sich zwei Teller eine Kugel. Das sind logischerweise auch die Knackpunkte des Spiels. Durch Klicken auf die schwarzen Teller können die 4 dazugehörigen Kugeln um 90° verdreht werden. Es gilt nun, das vorgegebene Muster, das rechts in etwas verkleinerter Form dargestellt wird, möglichst schnell nachzubilden.  
Die Vorgabemuster werden mit jedem Neubeginn verändert.



**Hexagon:** In den 6 verschiedenfarbigen Sektoren befinden sich je nach Schwierigkeitsgrad verschieden viele Löcher, die jeweils im Sechseck angeordnet sind. In den Löchern befinden sich nun zufällig verteilt Linsen in den 6 Farben des Spiels. Durch Klicken in die Mitte der Sechsecke lassen sich nun jeweils 6 Linsen um ein Loch verschieben. Ziel des Rätsels ist es, alle Linsen auf Plätze gleicher Farbe zu befördern.  
Das Rätsel kennt 3 Schwierigkeitsgrade, die sich in der Größe des Hexagons und somit in der Anzahl der Linsen unterscheiden.



**Oktopus:** 9 achteckige Scheiben sind in 3 Reihen zu je 3 Scheiben angeordnet. auf jeder Seite einer Scheibe befindet sich ein Knopf. Die Knöpfe sind in 8 verschiedenen Farben vorhanden und vollkommen zufällig auf die Scheibenseiten verteilt. Durch Klicken auf die Scheiben, lassen sich diese samt den Knöpfen um jeweils 45° weiterdrehen. Das Rätsel ist gelöst, wenn sich an den Berührstellen von 2 Achtecken jeweils Knöpfe derselben Farbe befinden.



**Wedding:** In 2 ringförmige Bahnen, die sich überschneiden befinden sich Kugeln in 4 verschiedenen Farben. Die Kugeln können nun durch Klicken in die Ringe um eine Position weitergerollt werden. Ziel des Spiels ist es, die Kugeln so zu rollen, daß das rechts oben dargestellte Muster erreicht wird.  
Das Rätsel bietet 4 Schwierigkeitsgrade, die sich in der Größe der Kugeln voneinander unterscheiden. Dadurch ist die Anzahl der Kugeln, die in einen Ring passen ebenfalls unterschiedlich.

Registrierung durch Freischaltcode

Preis: DEM/SFR 20 oder ATS 120



## Crazy Rotary V1.1

***Crazy Rotary is a collection of puzzles, which have one in common: Rotate plates, rings, balls, disks or s.e. and put them in a definite order.***

You find 4 different puzzles in the game:



**Gripple:** On each of the 5 black plates there are 4 balls colored red, blue, yellow and brown. 4 of the balls belong to 2 plates each. These locations are very important to solve the puzzle. Click on the black plates and the 4 balls will change their position. On the right you will see a pattern. Try to copy it as quick as possible.

Whenever you start the pattern will change.



**Hexagon:** The game takes place on a hexagon, which is divided in 6 colored sectors. Additionally you will find a different number of holes, depending to the game level, on the hexagon. All holes are divided in groups of smaller hexagons, which overlap each other. In each hole there is a pill in one of the 6 colors of the game. Each pill is colored at random but every color has the same number of pills. Click in the centre of a hexagon and the 6 belonging pills will move from one hole to the next in rotation. The puzzle is solved, if in all sectors are only pills colored like the sector.



**Oktopus:** You will find 9 octagons, arranged in 3 rows. On each octagon there are 8 buttons colored at random. Click on the octagons and they will rotate in 45° steps. The puzzle is solved, if the buttons on the neighbouring edges of the octagons are identically colored. (There are 12 locations.)



**Wedding:** There are two overlapping systems of concentric rings, with a different number of balls, depending to the game level. These balls are colored white, black, pink or violet. Click in the centre of the rings and the balls will roll to the next place. The puzzle is solved if the arrangement of the balls is a copy of the pattern shown on the right

Registration by code

Registration fee: US\$ 20

## Crazy Sets V1.1

***Die Formen sind gleich, die Farben verschieden, doch wie steht's mit Anzahl und Muster. Nur was ganz gleich oder total verschieden ist, ist ein Set. Logisches Kombinieren großgeschrieben.***

Das Spiel basiert auf einem Stapel mit 81 Karten, die jeweils 4 verschiedene Eigenschaften haben, nämlich Farbe (Rot, Grün oder Blau), Anzahl der Symbole (1, 2 oder 3), Form der Symbole (Dreieck, Quadrat oder Kreis) und Füllung der Symbole (voll, leer oder schraffiert). Zu Beginn einer neuen Runde werden 16 Karten offen ausgelegt. Jetzt gilt es, Dreiersets aus den Karten zu bilden, bei denen jede der 4 Eigenschaften entweder vollkommen gleich oder total verschieden ist. Schaffst Du es, ein Set anzuklicken, so lösen sich die Karten auf, und die Lücken werden durch neue Karten aufgefüllt. Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder alle Karten zu Crazy Sets kombiniert wurden oder wenn Du das Spiel aufgibst, weil Du aus den restlichen Karten kein Crazy Set mehr bilden kannst.

Registrierung durch Freischaltcode

Preis: DEM/SFR 20 oder ATS 120

## Crazy Sets V1.1

***The shape is the same, the colors are different, but what's the matter with count and pattern. Only what is exactly equal or totally different, is a set.***

The game consists of 81 cards with symbols on it. The symbols can vary in four manners:

1. The count can be 1, 2 or 3.
2. The color can be red, green or blue.
3. The shape can be triangle, square or circle
4. The pattern can be empty, solid or criss cross.

In the beginning 16 cards lay open on the board. Now try to find sets of 3 cards which observe this rule: Every of the 4 qualities must be on all 3 cards exactly the same or totally different.

If you think, you've found a set, click the three cards. If they build a set, they will disappear and make place for the next.

The game ends, when all 81 cars are used or, what is more probably, you give up.

The more cards you used and the faster you found sets, the higher your score.

Registration by code

Registration fee: US\$ 20



## Crazy Slid V1.0

***Crazy Slid ist eine Sammlung von Rätseln, die eines gemeinsam haben. Eine bestimmte Ordnung soll durch Schieben, Gleiten, Bewegen von Balken, Platten o.ä. wieder hergestellt werden.***

Vier grundsätzlich verschiedene Rätsel stellt das Spiel, nämlich



**Crux:** Je 12 Steine bilden einen Balken eines Kreuzes. Die beiden Balken durchdringen einander, sodaß sie 4 Steine gemeinsam haben. Die beiden Balken lassen sich nun innerhalb der Grenzen unabhängig voneinander verschieben. Die Steine bilden so ein bestimmtes Muster. Ziel des Spiels ist es möglichst schnell das Ausgangsmuster, das rechts in verkleinerter Form dargestellt wird zu erreichen.



**Tilz:** Dieses Schiebepuzzle besteht aus mehreren Platten, die auf der schwarzen Fläche verschoben werden können. Ziel des Spiels ist es, die große grüne Platte auf den Platz zu befördern, der rechts oben in der Zielvorgabe dargestellt ist. Das Verschieben der Platten wird durch Klicken mit der Maus in einen der 4 Bereiche der jeweiligen Platte erreicht und zwar so als ob man die Platte vor sich herschieben will, d.h. Klicken in den unteren Bereich schiebt die Platte nach oben. Das Spiel kennt 5 verschiedene Aufgaben wobei die fünfte Aufgabe aus aus 4 Teilaufgaben besteht.



**Boss:** Dieses Schiebepuzzle besteht aus quadratischen Platten, die durchnummeriert sind. Diese Platten sind in einem Rechteck angeordnet, wobei ein Platz frei bleibt. Auf diesen freien Platz kann nun ein Stein geschoben werden, der an die freie Fläche angrenzt. So entsteht wieder ein Leerraum, auf den ein anderes Teil geschoben werden kann. Ziel des Spiels ist es, die Nummernplatten so zu ordnen, wie es ihrer natürlichen Reihenfolge entspricht, d.h. in ansteigender Ordnung von links nach rechts und oben nach unten. Dabei ergibt sich ein Schachbrettmuster an hell- und dunkelgrauen Platten. Die Größe des Rechtecks kann von 3 bis 7 Spalten bzw. 2 bis 5 Reihen verändert werden.



**Transit:** Das Puzzle besteht aus einem 7x7-Spielfeld, auf das scheinbar willkürlich verschiedene Spielelemente verteilt sind. Die einzelnen Spalten und Reihen können durch Klicken auf die rund um das Spielfeld angeordneten Pfeile verschoben werden und zwar so, daß was z.B. rechts weggeschoben wird, links wieder auf das Spielfeld kommt. Die linke Maustaste verschiebt in Pfeilrichtung, die rechte entgegen. Ziel des Spiels ist es, in möglichst kurzer die rechts oben dargestellte Ordnung herzustellen. Es kann unter zahlreichen Vorgabemustern gewählt werden.

Registrierung durch Freischaltcode

Preis: DEM/SFR 20 oder ATS 120

## **Crazy Slid V1.0**

***Crazy Slid is a collection of puzzles, which have one in common: Slide baulks, plates, tiles or s.e. and put them in a definite order.***

You find 4 different puzzles in the game:



**CruX:** Always twelve pieces build one of the two baulks of a cross. The baulks penetrate each other and so they have four pieces in common. Every baulk is movable in the direction of its longitudinal axis using the four buttons on the edges of the cross or the arrow buttons of the keyboard. Notice that the liberty of move is limited.

The twenty different pieces show a specific pattern. In the right you see a small picture of the pattern of the cross, how it should be. The puzzle is solved, if the patterns of the cross and the picture area the same.



**Tilz:** This puzzle consists of a set of rectangular plates of different size and color. This plates can be moved in a black area by clicking at one of the four sides of the plate. For example if you click on the left side the plate is pushed to the right.

The puzzle is solved, when the big green plate is on the position shown in the small copy of the game area in the right.



**Boss:** This puzzle consists of a lot of quadratic tiles, which carry a unique number and can be dark or light. This tiles are arranged in columns and rows in a rectangular area. But to make the rectangle complete, one tile is missing leaving behind a gap. Now you can push a tile into the gap. So this tile and the gap changes their location.

The puzzle is solved, if all the numbers of the tiles are arranged in their natural order, beginning with the 1 in the left upper corner, the 2 right of the 1 and so on. The gap must be in the right lower corner. Dark and light will then alter like the colors on a chess-board.



**Transit:** This puzzle takes place on a seven to seven game board. Different symbols are spreaded on the 49 fields. By clicking on the arrows, which are arranged around the board, you can move a column or row of seven symbols. Notice, that a symbol, which is pushed out of the board, will come back in the opposite side of the board. The left mouse button will push (move in arrow direction), the right mouse button will pull (move against arrow direction).

At the right you see a small picture of the pattern of the board, how it should be. The puzzle is solved, if the pattern on the board is like the pattern of the picture.

Registration by code

Registration fee: US\$ 20



## **Crazy Tangram V1.2**

***Was schon die alten Chinesen in Atem hielt, fordert auch Dich heraus.  
Lege aus den 7 Teilen die Tangrams nach.***

Aus 5 Dreiecken in 3 unterschiedlichen Größen, einem Quadrat und einer Raute besteht jedes Tangram. Ob Du Dich an einem bildhaften Tangram wie Menschen, Tieren, Gebäuden o.ä. versuchst oder nur Figuren und Formen bevorzugst, immer mußt Du alle 7 Teile verwenden. Es sieht einfach aus doch Du wirst bald sehr froh darüber sein, daß die Zeit für das Legen eines Tangrams unbeschränkt ist. Manchmal glaubst Du, die Lösung zu haben, doch da ist noch ein Teil unterzubringen. Ca 1700 Vorlagen aus 8 verschiedenen Themenbereichen garantieren anhaltendes Spielvergnügen.

Vollversion auf Diskette

Preis: DEM/SFR 28 oder ATS 200

## Crazy Tangram V1.2

***Even the people in ancient China like it, so you will like it too. Always seven pieces give a Tangram.***

Five triangles in 3 different sizes, one square and one rhombus are the seven pieces, every Tangram is consisting of. If you prefer the more figurative Tangrams, like humans, animals, buildings, tools, ..., or the more abstract ones, that's your choice. One is fix, you must always use all seven pieces.

It looks easy, but sometimes you will be happy, that there isn't a time limit. It also will happen, that you think, you have done it, but there is another piece left, that you must use too.

1700 Tangrams, divided into eight different themes are the garanty for continual fun.

Registration by disk

Registration fee: US\$ 30



## **Crazy Towers V1.0**

***Baue einen Turm schneller als der Computer. Nimm Steine aber keine Bomben.***

Bei diesem strategische Brettspiel liegen Steine, Bananen und Bomben zu Spielbeginn willkürlich verteilt auf dem 8x8 Spielfeld. Abwechselnd werden diese vom Brett genommen und daraus links und rechts vom Spielbrett zwei Türme gebaut. Steine bauen entsprechend ihrer Anzahl die Türme auf, Bomben reißen ihn ein, Bananen belassen alles unverändert. Ein gelber Auswahlbalken, der nach jedem Zug seine Richtung ändert, begrenzt allerdings die Auswahlmöglichkeit. Auf diese Weise, kann jeder Spieler durch wohlüberlegte Spielsteinwahl sein Gegenüber *in die Irre führen*. Ohne eine vorausschauende Spielweise übersteht Du möglicherweise Spiele der ersten beiden Spielstärken; doch schon ab Spielstärke 3 (von 8) ist es sehr unwahrscheinlich, daß auf diese Weise Deine Fahne als erste auf dem fertigen Turm flattert.

Vollversion auf Diskette

Preis: DEM/SFR 21 oder ATS 150



## **Crazy Towers V1.0**

***Build a tower faster as your opponent. Take bricks but don't take bombs.***

On the 8x8 board of this strategy game bricks and bombs in packages of 1 to 4 are distributed at random. Also you'll find one or more bananas. Right to the board there is a foundation. It will be your job to build a tower there. The computer opponent tries to do the same left to the board.

To be able to build your tower you need bricks, which you find on the board. The more bricks will be in the package you click, the faster your tower will grow. This sounds easy, but it isn't at all. You also see a thin rectangle, that frames a row or column of the board. You only can take bricks, which are inside this rectangle. After you have taken bricks the rectangle will rotate from row to column or vice versa. After your it's your opponents turn. You can control his moves but he can do that too. Sometimes it will be better to take a smaller package to prevent a big catch of your opponent.

If there aren't any bricks in the rectangle, you have to take one or more bombs or a banana. Bombs logically reduce the height of towers. bananas are harmless, nothing will happen. Even the rectangle will stay on it's location.

The winner of this fight will be the one, who completes his tower first or, if no further move is possible, whose tower is higher.

Registration by disk

Registration fee: US\$ 20



## Jumpin' Jack V1.4

**Hilf der roten Kugel, von Platte zu Platte zu springen, um diese aufzulösen. Paß auf, daß Du nicht abstürzt.**

Der Jumpin' Jack ist ein roter Ball, der von Dir gesteuert über ein Muster von grünen Plattformen springen muß. Die Platte, auf der er sich gerade befindet, löst sich nach dem Absprung auf. Ziel des Spiels ist es, alle grünen Platten vom Bildschirm abzuräumen. Gesprungen werden darf immer nur im 90°-Winkel, nie diagonal, einzelne Platten dürfen auch übersprungen werden. Die Herausforderung an das logische Denk- und Vorstellungsvermögen besteht darin, schon beim ersten Schritt die folgenden mit zu bedenken. Wenn Du gleich zu Anfang in die falsche Richtung springst, stürzt Jumpin' Jack später unweigerlich ab.

**Warnung:** Auf 200 Spielstufen besteht Suchtgefahr.

Vollversion auf Diskette

Preis: DEM/SFR 21 oder ATS 150



## **Jumpin' Jack V1.4**

***Help Jack, to jump from platform to platform to eliminate them. Take care that he won't fall.***

Jumpin' Jack is a red ball, which jumps under your control across a pattern of green platforms. This platforms will disappear, if he leaves it. He can't jump diagonally, only straightly. He can jump to an adjacent platform or over it or over an empty space to the next platform. He won't be able to jump over a longer distance. If he jumps to an empty place, he falls and the level is lost. If only one platform is left, the jump brings him to the next level.

The point of the game is to plan Jack's way carefully so that he will reach all platforms. In 200 levels you can prove your talent in planning.

Registration by disk

Registration fee: US\$ 20



## **Kyra Quest V1.1**

***Schürfe auf fremden Planeten nach dem wertvollen Kyra-Erz und bringe es vor dem unerbittlichen Abwehrroboter in Sicherheit.***

Durch bloßes Versuchen ist hier nichts zu machen. Nur perfekte Taktik und Vorausplanung führt zum Ziel. Zuerst gilt es, die 8 Planeten des Kyralonischen Imperiums zu erkunden und herauszufinden, wie die Hyperraumverbindungen von einem zum andern gehen. Erst dann kannst Du versuchen, an das Kyra zu kommen. Die eigenartige Sprache der Kyralonier und die Security Checks machen es Dir nicht gerade einfach, die Erzlagerstätten zu erreichen. Außerdem ist Dir der Abwehrroboter ständig auf den Fersen. Erst wenn alle Planeten erforscht sind, ist sein Weg bekannt. Deaktiviert der Abwehrroboter die Erzabbaugeräte, ist auch das bis dahin geschürfte Erz verloren.

Registrierung durch Freischaltcode

Preis: DEM/SFR 20 oder ATS 120



## **Kyra Quest V1.1**

***Prospect for KYRA-ore on strange planets. Protect it against the inexorable defender robot.***

You won't succeed in doing nothing but trying. Only tactical planning helps you to reach your goal. First you have to explore the 8 planets of the KYRALONIC EMPIRE and to check out the hyperspace-connections between them. Then try to mine the invaluable KYRA. The strange language of the KYALONICS and the security checks make it difficult to enter the KYRA-deposits. Besides the defender robot chases you all the time. If it deactivates your crusher, the mined ore is lost. But if you have explored all planets, you know it's route and you can plan your actions. Prospect as much KYRA as possible.

Registration by code

Registration fee: US\$ 20





# Crazy Games



I speak english.



Ich spreche deutsch.

## Presseecho

DOS TREND 1,2/96, Jänner 96

### **Kühlen Kopf bewahren**

#### **Was macht das Besondere der Spiele des Wieners Josef Stöckl aus?**

Er beschränkt sich allemal auf das Nötigste; knapp gehalten sind die Anleitungen, deren Verständnis sich erst nach und nach beim Spiel selbst einstellt, knapp ebenso die Bedienung, meist reichen linke und rechte Maustaste aus. Dieser Minimalismus, auch in der Ausgestaltung, erlaubt jeweils die volle Konzentration auf das Spiel - und Konzentration ist nötig.

Die scheinbar so einfachen Aufgabenstellungen, wie beispielsweise der Turmbau bei "Crazy Towers", erweisen sich als tückisch und verzwickt in der Praxis, bieten viel Spielspaß für die grauen Zeilen. ...

INSIDE SHAREWARE 3/96, Juli 96

### **Verrückte Spiele für die Mittagspause**

#### **23 x Knobelspass**

Das (Vor-)Urteil ist schnell gefällt: Jemand, der innerhalb von wenigen Monaten ganze 23 Windows-Spiele programmiert hat, der kann dabei nicht auch noch Qualität abliefern. Das gilt nicht für Josef Stöckl, der seine Windows-Spiele mit bemerkenswerter Liebe zum Detail geschrieben hat. Die Programme stürzen nicht ab, erklären sich wie von selbst, bieten eine sehr ansprechende Benutzerführung und lassen sich gleichermaßen von Diskette aus starten oder auf Festplatte installieren. An den Spielen gibt es kaum etwas auszusetzen, sie sind bemerkenswert professionell in Szene gesetzt und abgesehen von einem Nag-Screen ("Nerv"-Bildschirm) auch nicht eingeschränkt. Wer Lust auf die verrückten Spiele bekommen hat, sollte zuerst die neueren Programme ausprobieren, da sie von der Optik her etwas ausgefeilter sind als die älteren und viele bekannte Ideen neu umsetzen. ...

CHIP-Hitware Volume 6, November 96

### **Die Spielefabrik**

#### **Wie am Fließband stellt der österreichische Sharewareautor Josef Stöckl seine verrückten Denkspiele her. Knobelspaß pur ist hier angesagt!**

Rund zwei Dutzend Spiele hat der Wiener Elektroingenieur im letzten Jahr als nebenberuflicher Programmierer entwickelt. In den letzten Hitware-Ausgaben konnten Sie bereits einige davon entdecken. Nun gibt es Nachschub! Die Spiele bieten zwar wiederum keine multimedialen Feuerwerke, können jedoch gerade hinsichtlich der zugrundeliegenden Spielideen und der angenehmen Benutzerführung voll überzeugen. Hier können Sie es sich ersparen, ellenlange Anleitungen zu lesen. Die "Crazy Games" erklären sich nämlich von selbst. Ein kurzer Blick darauf, und schon weiß der Spieler, worin die jeweilige Aufgabe besteht. Die kleinen, verrückten Brettspiele sind somit die idealen Spiele für die Mittagspause oder für eine kurze, kreative Erholungsphase während der Arbeit. ...

FAIR PLAY 1/97, Dezember 96

## **Gehirnfutter**

**Wer gern tüftelt und grübelt, kommt an den Crazy Games nicht vorbei.**

Es gibt tatsächlich noch Spiele, die fordern eher die grauen Zellen im Kopf als den Finger am Feuerknopf des Joysticks. Der Österreicher Josef Stöckl programmiert bereits seit Jahren kleine Denkspiele, die zum geistigen Fitness-Training einladen. Die 23 Spiele für Windows, die bislang auf dem Markt sind, lassen sich direkt von der Heft-CD der Fair Play starten und werden auf den nächsten Seiten kurz vorgestellt. ...

SHARE PLAY 3/97, April-Mai

## **Neue "verrückte" Spiele**

Josef Stöckl meldet sich aus seiner Entwicklerklausur in der österreichischen Hauptstadt mit frischer Software zurück. Im Handgepäck hat der Knochelexperte sein neues Denk- und Geschicklichkeitsspiel Crazy Nine und Updates seiner anderen Crazy Games für Windows mitgebracht.

Josef Stöckl hat sich in der Shareware-Szene schon längst einen Namen als der Knobel-Baron gemacht. Seine Windows-Spiele fordern den Geist und die Fingerfertigkeit zugleich. Mit ihren originellen Konzepten und kniffligen Aufgabenstellungen machen sie so manchen müden PC-Arbeiter wieder wach.

Nachdem bereits vor einem halben Jahr über zwei Dutzend "Crazy Games" erschienen sind, stellt "Crazy Nine" die erste Neuerscheinung seit geraumer Zeit dar. Der Meister experimentiert derzeit ganz gerne, und so liegt das neue Spiel in Versionen für Windows 3.x und Windows 95 vor.



## **Strada del Sole V1.2**

***Versuche, aus den vorhandenen Fahrbahnteilen ein geschlossenes Straßennetz zu bauen. 100 Spielstufen heller Wahnsinn.***

Was am Anfang so einfach aussieht, wird von Spielstufe zu Spielstufe schwieriger. Nicht nur Kreuzungen und Abzweigungen sondern auch Rampen, Brücken, Unterführungen, Bahnübergänge u.ä. machen Dir die Arbeit als Autobahnbauer schwer. Auch sind nicht alle Straßen gleich breit. Außerdem will jedes Gebäude mit einer Zufahrt ausgestattet sein. Nur wenn Du alle Teile verwendet hast und keine der Straßen in der grünen Wiese oder gar im Wasser endet, kannst Du Dich auf eine Ausflugsfahrt begeben.

Vollversion auf Diskette

Preis: DEM/SFR 35 oder ATS 250



## **Strada del Sole V1.2**

***Do your job as highway engineer and put the road pieces together. Try to build a complete road network. 100 levels pure craziness.***

In the beginning it looks easy, but the higher the level the more difficult it becomes. Not only crossings and junctions but also ramps, bridges, subways, railroads, a.s.o. make it not easy to do your job as highway engineer. The roads are of different width. Every building has to be connected with the road network.

Click a piece and it will change it's location with the one, which is framed. Only if you have used all pieces and it is guaranteed, that no road will end in the green or in the countryside or in the wet, a.s.o. you can start the engine of your car and make a trip.

Registration by disk

Registration fee: US\$ 30

