

Crazy Convert V1 - Contents

[The game](#)

[The author](#)

[What is Shareware?](#)

[License agreements](#)

Crazy Convert V1 - Das Spiel

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.

 **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. Mit der rechten Maustaste kannst Du bestimmte Schalter, deren Funktion Dir bereits bekannt ist, sperren.

Mit dem -Knopf kannst Du die Schalter-Matrix neu mischen. Mit dem -Knopf kannst Du die Zahl der Schalter kann zwischen 4 und 25 frei wählen, was logischerweise auch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade mit sich bringt. Klicken mit der linken Maustaste bewirkt dabei ein Vergrößern, Klicken mit der rechten Maustaste ein Verringern der Anzahl.

 **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.

Mit dem -Knopf kannst Du die Öffnungszustände der Türen neu mischen. Den Modlo kannst Du steuern, indem Du jeweils die Zielkreuzung anklickst oder die Pfeiltasten deiner PC-Tastatur verwendest.

 **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 aus 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.

Mit dem -Knopf kannst Du die Teile des Bildes zufällig neu verteilen. Mit dem -Knopf kannst Du Dir einen Satz neuer Trills vorlegen lassen.

 **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.

Mit dem -Knopf kannst Du die Gimusse neu verteilen. Mit dem -Knopf kannst Du den Schwierigkeitsgrad des Rätsels auf zwei Arten beeinflussen. Die linke Maustaste verändert die Größe des Spielfeldes, die rechte Maustaste verändert die Länge der Gimus-Reihe

Beachte: Die für die Auflösung eines Rätsels zur Verfügung stehende Zeit ist nicht begrenzt. Allerdings werden nur die 5 Schnellsten in die Bestenlisten aufgenommen. Die Bestenliste wird für jedes Rätsel und für jedes Muster extra geführt.

Beachte: Die Funktion der einzelnen Schalter in der Werkzeugleiste wird angezeigt, wenn der Mauszeiger kurze Zeit bewegungslos auf dem Schalter verharrt.

Beachte: Wenn Du zu einem anderen Rätsel schaltest und ein Rätsel ungelöst verläßt, kannst Du später wieder fortsetzen, ohne Zeit zu verlieren.

Crazy Convert V1 - Der Autor

Anschrift:

Josef Stöckl
Kundmanngasse 10/9
A-1030 Wien
Österreich

Telefon:

+43-1-7149215

E-Mail:

Crazy_Bytes@aon.at

Homepage:

<http://www.crazybytes.at>

Crazy Convert V1 - Inhalt

[Das Spiel](#)

[Der Autor](#)

[Was ist Shareware?](#)

[Lizenzbestimmungen](#)

Crazy Convert V1



I speak english.



Ich spreche deutsch.

Crazy Convert V1 - Licence agreements

Disclaimer of warranties

- ◆ The author disclaims all warranties, either expressed or implied, including but not limited to implied warranties of merchantability or fitness for a particular purpose or hardware configuration, with respect to the product.
- ◆ Should the program prove defective, the user assumes the risk paying the entire cost of all necessary servicing, repair or correction and any incidental or consequential damages.
- ◆ In no event will the author be liable for any damages whatsoever - including without limitations damages for loss of business profits, business interruptions, loss of business information and the like - arising out of the use or the inability to use this product even if the author has been advised of the possibility of such damages.
- ◆ The author will try to correct errors of the program as fast as possible. He is thankful for hints at program errors, but cannot guarantee their elimination.

Licence agreement for users

 **Crazy Convert V1** is a shareware program. It is copyrighted by the author. You as user are allowed to test the trial-version of this program for a period of 30 days and check if it's what you expected. If you intend to continue using it, you must register the program by making a registration payment to the author.

 For registration use the assistant in the program. The author will send you a personal registration code. Enter this code in the Shareware-Dialog, which appears when you start the program. The trial-version of the program will be converted to the full-version.

 This full-version you may use on any one computer at any one time. This means, it may be moved from one computer location to another, so long as there is no possibility of it being used at any location while it's being used at another. Just like a book cannot be read by two different persons at the same time.

Distribution by vendors

 **Crazy Convert V1** is a shareware program.

 Don't describe it as public domain or freeware in your catalog.

 The program is copyrighted by the author.

-  The trial-version of the program is allowed to be copied, sold for a small fee, distributed on CD-ROM and uploaded to mailboxes and internet servers.
-  Keep all files together when distibuting.
-  Do not change any of the files.
-  Do not add files.
-  Please distribute only the latest version, which can be downloaded from the internet-homepage www.crazybytes.at of the author.
-  If you distribute the program on CD-ROM, it would be nice to get an example CD-ROM.
-  Please use the program description in the file **FILE-ID.DIZ** for your catalog.

Crazy Convert V1 - Lizenzbestimmungen

Haftungs- und Garantieausschluß

 Der Autor garantiert nicht die Eignung des Programms für einen bestimmten Verwendungszweck oder eine bestimmte Hardware zusammensetzung.

 Sollte sich das Programm als fehlerhaft herausstellen, so trägt der Anwender das Kostenrisiko für Kundendienst, Reparatur, Fehlerbehebung, etc. eventuell entstandener Schäden oder Folgeschäden.

 Der Autor ist weiters unter keinen Umständen für Schäden haftbar, die sich durch die Verwendung des vorliegenden Programms ergeben. Dies schließt den Verlust von Geschäftsgewinnen, die Unterbrechung von geschäftlichen Abläufen, Datenverlust sowie alle übrigen materiellen und ideellen Verluste sowie Folgeschäden ein und gilt selbst dann, wenn der Autor zuvor ausdrücklich auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen worden ist.

 Der Autor wird sich bemühen, Fehler im Programm so schnell als möglich zu korrigieren. Er ist für Hinweise auf Fehler dankbar, kann aber deren Beseitigung nicht garantieren.

Lizenzvereinbarung mit Anwendern

 **Crazy Convert V1** ist ein Shareware-Programm. Das Urheberrecht für alle Programmteile liegt ausschließlich beim Autor. Du als Anwender darfst das Programm über einen Zeitraum von 30 Tagen testen, um herauszufinden, ob es Deinen Erwartungen entspricht. Zur weiteren Benutzung müßt Du das Programm registrieren, indem Du dem Autor die verlangte Registriergebühr zukommen läßt.

 Verwende für die Registrierung den Assistenten im Programm. Der Autor wird Dir dann einen Freiscaltcode zusenden. Gib diesen Code im Shareware-Dialog, der beim Starten des Programms erscheint, ein. Aus der Testversion des Programms wird dann die Vollversion.

 Du darfst diese Vollversion auf einem Computer zur gleichen Zeit verwenden, d.h. die Vollversion darf zwar auf mehreren Computern installiert sein. Dabei muß aber ausgeschlossen sein, daß sie zur selben Zeit auf mehr als einem Computer benutzt wird. Ähnlich einem Buch, das nicht von mehreren Personen zur gleichen Zeit gelesen werden kann.

Vertrieb durch Händler



Crazy Convert V1 ist ein Shareware-Programm. Es darf in Katalogen oder Zeitschriften nicht als Public Domain oder Freeware ausgewiesen werden. Das Urheberrecht für alle Programmteile liegt ausschließlich beim Autor.



Die Test-Version des Programms darf kopiert, gegen eine geringe Gebühr verkauft, auf CD-ROM vertrieben oder in Mailboxen und Internet-Servern zum Download angeboten werden.



Achten Sie bitte darauf, daß das Programm komplett mit allen Dateien weitergegeben wird. Verändern Sie keine Dateien und fügen Sie keine Dateien hinzu. Verteilen Sie bitte nur die aktuellste Version, die auf der Internet-Homepage des Autors **www.crazybytes.at** zum Download bereitsteht.



Beim Vertrieb auf CD-ROM wäre es nett, wenn Sie dem Autor ein Belegexemplar zusenden würden.



Verwenden Sie bitte den Inhalt der Datei **FILE-ID.DIZ** für die Programmbeschreibung in Ihrem Katalog.

Crazy Convert V1 - The Game

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.

With the -button you can mix up the button matrix. With the

-button you can vary the count of buttons from 4 to 25 and with it the difficulty of the puzzle (left mouse increases, right decreases the count).

 **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 pathes 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.

The -button brings all the doors in a new opening state. You can control the Modlo by clicking to the position you want to get him or by using the arrow-keys.

 **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.

With the -button you can mix up the picture at random. With the

-button you get a new set of Trills.

 **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.

With the -button you can mix up the game area at random. With the -button you can change the difficulty (left mouse changes the size of the board, right mouse changes the length of the Gimus stripe).

Notice: There is no limitation of time to solve a puzzle but only if you are fast, you have the chance to get into the list of the best five. For every puzzle and every pattern there is existing an extra high score list.

Notice: The function of a specific buttons of the game is shown, if the mouse pointer is remaining without motion on a button for a short time.

Notice: If you change to another puzzle, leaving one unsolved, you can get back and continue without loss of time.

Crazy Convert V1 - The author

Mail:

Josef Stoeckl
Kundmannngasse 10/9
A-1030 Vienna
Austria
Europe

Phone:

+43-1-7149215

E-mail:

Crazy_Bytes@aon.at

Homepage:

<http://www.crazybytes.at>

Crazy Convert V1 - Was ist Shareware?

Definition von Shareware

 Shareware ist eine Vermarktungsstrategie, nicht eine besondere Form von Software.

 Dabei ermöglicht der Autor dem Anwender der Software, diese für eine bestimmte Zeit zu testen, bevor er sie kauft. Ist der Anwender mit der Software zufrieden und er will sie über die eingeräumte Frist hinaus verwenden, so muß er sich registrieren lassen, indem er dem Autor die geforderte Registriergebühr zukommen läßt. Mit der Registrierung sind außer dem uneingeschränkten Benutzungsrecht auch noch andere Vorteile verbunden, wie z.B. voller Funktionsumfang, keine Registrierhinweise, zusätzliche Spielstufen, ...

 **Achtung!** Die Gebühr, die der Anwender an den Shareware-Händler entrichtet oder beim Kauf einer Shareware-CD-ROM bezahlt, ist nicht mit der Registriergebühr zu verwechseln.

Vergleich zwischen kommerzieller Software und Shareware

 In der Regel sind Shareware-Autoren ausgebildete Programmierer, genauso wie die Autoren kommerzieller Software. Kommerzielle Programme und Shareware-Programme haben vergleichbare Qualität. (In beiden Fällen gibt es gute und schlechte Programme!) Der Hauptunterschied liegt in der Vertriebsmethode.

 Die Rechte bezüglich der Urheberschaft gelten für beide Vertriebskonzepte. Der Besitzer der Urheberrechte, in der Regel der Autor, behält alle Rechte. Beim Shareware-Konzept gibt es Ausnahmen. Der Autor gewährt das Recht, die Software zu kopieren und zu verteilen entweder jedem oder nur einer bestimmten Gruppe. Zum Beispiel bestehen manche Autoren darauf, daß Händler nur mit ihrer schriftlichen Erlaubnis die Software kopieren und verteilen dürfen.

 Shareware-Programme sind meist preisgünstiger als kommerzielle Programme, weil keine Kosten für Werbung, Zwischenhandel, Lagerung, etc. anfallen.

 Die Anwender haben im Autor einen persönlichen Ansprechpartner, der für jede Anregung dankbar ist. Die Anwender haben somit Einfluß auf die weitere Entwicklung der Software. Das Shareware-Konzept erlaubt eine schnelle Verbreitung der Software. Dadurch wird die Beseitigung von Fehlern und die Reaktion auf Anwenderwünsche in kurzer Zeit möglich.

Was ist ausschlaggebend für den Erfolg des Shareware-Konzepts?

1. Die Autoren sind für Produktqualität und Produktvielfalt verantwortlich.
2. Die Shareware-Händler sind für Vertrieb und Werbung verantwortlich.
3. Die Anwender entscheiden mit ihrer Registrieremoral darüber, ob sich dieses Vermarktungskonzept erfolgreich durchsetzen kann.

Crazy Convert V1 - What is Shareware?

Definition of Shareware



Shareware is a distribution method, not a type of software.



The author gives the user a chance to try the software for a limited time before buying it. If the user likes the software and wants to continue using it after the trial period, he must make a registration payment. With the registration, he gets anything, from the simple right to continue using the software with no function limitations and no nag screens, to more game levels etc.



Caution! The fee paid to the disk vendor, or the price for the CD-ROM is not to be mixed up with the registration payment.

Commercial software and shareware in comparison:



Shareware authors are accomplished programmers, just like commercial authors, and the programs are of comparable quality. (In both cases, there are good programs and bad ones!) The main difference lies in the method of distribution.



Both, commercial authors and shareware authors, have got the same copyright laws. All rights belong to the copyright holders. There are some exceptions. The shareware author specifically grants the right to copy and distribute the software, either to all and sundry or to a specific group. For example, some authors require written permission before a commercial disk vendor may copy the software.



Shareware programs are mostly cheaper than commercial programs, because there are no costs for advertising, in between transactions, storing a.s.o.



The shareware author is a special communication partner for the user and he is thankful for all suggestions. The users have influence on the further development of the program.



The shareware concept allows the fast circulation of the software. So it is possible to react quickly on faults and on users' wishes.

Three main points for the success of the shareware-concept:

1. The authors are responsible for the quality and variety of their products.
2. The shareware vendors are responsible for distribution and advertising.

3. The users' registration's moral decides wether this special distribution concept is successful or not.

