

Crazy Grab V1 - Contents

[The game](#)

[The author](#)

[What is Shareware?](#)

[License agreements](#)



Crazy Grab V1 - Das Spiel

Crazy Grab ist eine Sammlung von Spielen, die eines gemeinsam haben. Du versuchst, möglichst viele Teile zu erhaschen, dafür möglichst wenig Zeit zu benötigen und so deinen Punktestand immer höher und höher zu schrauben.

Crazy Grab enthält vier grundsätzlich verschiedene Spiele.

 **Tumble:** Das Spiel besteht aus einer rechteckigen Spielfläche, auf der ein blaues Ding, der Tumble, unablässig seine Saltos schlägt. Auf den Feldern liegen kleine rote Pillen zufällig verteilt herum. Du kannst nun den Tumble nach links, rechts, oben oder unten bewegen, indem du entweder die Pfeiltasten auf der Tastatur drückst oder mit der Maus auf ein Feld in der Bahn des Tumble klickst. Der Tumble bewegt sich nun um die Anzahl von Feldern weiter, die der Anzahl der Pillen auf dem ersten Feld seiner Richtung entspricht. Wenn z.B. auf dem rechten Nachbarfeld 3 Pillen sind und du steuerst ihn nach rechts geht er 3 Felder nach rechts. Dabei sind aber nur Züge möglich, die den Tumble nicht über den Spielfeldrand hinausführen. Außerdem kann er nur eine Richtung einschlagen, wo er auf dem ersten Feld Pillen findet.

Bei seiner Bewegung nimmt der Tumble alle Pillen, über die er gleitet, in sich auf.

Das bringt dir Punkte auf deinem Konto. Steuerst du den Tumble über ein bereits geleertes Feld - du siehst noch die Spuren der Pillen - dann legt der Tumble wieder Pillen ab. Das ist natürlich schlecht für den Punktestand.

Das ganze Spielfeld wird so immer leerer. Sehr selten wirst du es schaffen, es ganz zu leeren. Irgendwann wirst du in alle Richtungen nur mehr leere Felder bzw. solche vorfinden, die den Tumble zu weit führen. Dann ist die Runde zu Ende und es wird sich entscheiden, ob dein Punktestand gut genug für einen Platz unter den Besten ist.

 **Glik:** Hier siehst du eine Wand, die aus zufällig verteilten Ziegeln in drei verschiedenen Farben aufgebaut ist. Deine Aufgabe besteht darin, in möglichst kurzer Zeit die Wand möglichst vollständig abzutragen. Dazu klickst du mit der Maus auf einen Ziegel, an den zumindest noch ein zweiter Ziegel der gleichen Farbe anliegt. Ein einzelner Ziegel ohne gleichfarbigen Nachbarn kannst du nicht anklicken. Alle Ziegel, die mit dem angeklickten eine zusammenhängende Wandfläche bilden, lösen sich nun auf. Alle Ziegel, die sich über den verschwundenen befinden, rutschen nun nach. Sollten sich leere Spalten bilden, so rutschen die rechts davon befindlichen Ziegel nach und füllen die Lücken auf.

Jeder abgetragene Ziegel bringt dir Punkte. Wenn aber die Wandfläche größer war, bringt dir das pro Ziegel mehr Punkte als bei kleinen Flächen. Es geht also nicht darum, in kurzer Zeit viel zu klicken. Du solltest darauf achten, vor dem Klicken große Flächen zu bilden. Außerdem solltest du nach Möglichkeit alle Ziegel entfernen. Jeder übriggebliebene hat eine Punkteabzug zur Folge und vermindert deine Chancen auf einen Spitzenplatz..

Die kleinen weißen Bälle oberhalb des GLIK-Logos auf der rechten Seite zeigen die Anzahl der verwendeten Farben an. Wenn du diese anklickst, kannst du die Farbzahl zwischen 2 und 5 verändern. Das ergibt natürlich verschiedene Schwierigkeitsstufen

des Spiels.

 **Impossible Objects:** Auf dem quadratischen Spielfeld sind zu Beginn des Spiels zufällig Objekte verteilt. Es gibt sechs verschiedene aber immer zwei haben die gleiche Form. Du musst nun versuchen, möglichst schnell alle Objekte aufzulösen, indem du zuerst rechts eine Objektart wählst und dann auf das Objekt klickst, das du entfernen willst. Objekte kannst du aber nur durch ihr farbliches Gegenstück eliminieren. Ein lila Dreieck kann nur mit einem grünen Dreieck aufgelöst werden. Außerdem mußt du die Nachbarschaftsregel berücksichtigen. Diese besagt: Das Auflösen eines Objekts ist nur möglich, wenn sich in unmittelbarer Nachbarschaft (gerade oder schräg) kein dem gewählten Objekt gleiches befindet. So kann z.B. ein gelbes Viereck nicht durch das türkise aufgelöst werden, wenn sich auf einem unmittelbar benachbarten Feld ebenfalls ein türkises Viereck befindet.

Wenn sich zwei Objekte gleicher Form und Farbe nebeneinander befinden, kannst du keines von beiden auflösen. Du hast aber die Möglichkeit, Objekte zu verwandeln, indem du nicht das Gegenstück sondern eines der 4 anderen wählst. Jedoch auch hier muß die Nachbarschaftsregel eingehalten werden. Die umgewandelten Objekte sind aber zunächst gesperrt (mit einem Gitter bedeckt) und können weder aufgelöst noch umgewandelt werden. Gemeinerweise bestimmen sie die Nachbarschaftsregel mit. Wenn du alle Möglichkeiten des Auflöser bzw. Umwandelns ausgeschöpft hast, sollte das Spielfeld entweder leer sein oder nur mehr gesperrte Objekte enthalten. Ist das zweite der Fall, dann werden alle gesperrten Objekte für den zweiten Durchgang freigegeben. Ist kein Zug mehr möglich, dann ist das Spiel zu Ende. Ist das Spielfeld dann leer, hast du es geschafft. Wenn du auch schnell genug warst und nicht zu viele Durchgänge benötigt hast, ist dir ein Platz unter den fünf Besten sicher.

 **Specc:** Bei Specc findest du ein quadratisches Feld, das mit Platten in 7 verschiedenen Farben ausgelegt ist. Auch hier ist das Ziel des Spiels, das Feld möglichst schnell zu räumen. Dazu kannst du eine Platte auf eine benachbarte Platte schieben, indem du die Platte auf einer der Seiten anklickst.

Dabei gelten folgende Regeln:

- ◆ Sind die Platten gleichfarbig, dann verschwinden sie vollständig.
- ◆ Sind die Platten verschiedenfarbig, dann gibt es 4 Möglichkeiten. Hier hilft dir der SPECC-Ring auf der rechten Seite, das Ergebnis der Schiebung vorherzusehen.
 - Liegen die Farben der Platten auf dem SPECC-Ring nebeneinander, dann ist der Zug nicht möglich. Du kannst z.B. keine rote auf eine gelbe Platte schieben oder umgekehrt, weil gelb und rot auf dem SPECC-Ring nebeneinander liegen.
 - Befindet sich auf dem SPECC-Ring eine Farbe zwischen den beiden Plattenfarben, dann entsteht beim Übereinanderschieben eine Platte dieser Zwischenfarbe. Wenn du z.B. eine rote Platte über eine grüne schiebst, dann entsteht eine gelbe Platte, weil gelb eben zwischen rot und grün liegt.
 - Liegen die Farben der beiden Platten auf dem SPECC-Ring gegenüber, so ist das Schiebeergebnis eine weiße Platte. Wenn du z.B. eine blaue auf eine gelbe Platte schiebst, ist das Ergebnis eine weiße.
 - Genauso liefern Schiebungen einer weißen Platte auf eine bunte oder einer bunten auf eine weiße immer die auf dem SPECC-Kreis der bunten

gegenüberliegende Farbe. Z.B. liefert türkis über weiß geschoben eine rote oder weiß über grün eine lila Platte.

Wenn es dir gelingt, alle Platten zu entfernen und du dabei nicht getrödelt hast, ist dir ein Spitzenplatz sicher.

Die Bestenliste wird für jedes Spiel und auch für jede Brettgröße bzw. Schwierigkeitsstufe extra geführt.

Die Bedienung über die Werkzeugleiste ist bei allen 4 Spielen gleich:

- è Mit dem -Knopf kannst du dir eine neue Auslage geben lassen.
- è Mit dem -Knopf kannst du dir dieselbe Ausgangssituation nochmals anfordern, um es diesmal vielleicht besser zu machen.
- è Der -Knopf macht den letzten Zug rückgängig.
- è Mit dem -Knopf kannst du die Größe des Spielfelds und damit auch den Schwierigkeitsgrad verändern
- è Ein Klick auf das jeweilige Spiel-Logo gibt dir eine kurze Anleitung.
- è Die Funktion der anderen Knöpfe in der Werkzeugleiste wird angezeigt, wenn der Mauszeiger kurze Zeit bewegungslos auf dem Knopf verharrt.

 **Crazy Grab 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 Grab V1 - Inhalt

[Das Spiel](#)

[Der Autor](#)

[Was ist Shareware?](#)

[Lizenzbestimmungen](#)

Crazy Grab V1



I speak english.



Ich spreche deutsch.

Crazy Grab 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 Grab 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 Grab 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 distributing.



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 Grab V1 - Lizenzbestimmungen

Haftungs- und Garantiausschluß

 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 Grab 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 Grab 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.



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



Crazy Grab V1 - The Game

Crazy Grab is a collection of games having one in common: Try to get as many pieces as possible in the least of time to let your point score rise higher and higher.

Crazy Grab consists of four main games:

 **Tumble:** The game consists of a rectangle game board, on which a blue thing called the Tumble does his saltos permanently. Small red pills are lying on the squares by chance. You can move the Tumble to the right, left, up and down by pressing down the arrow keys on your keyboard or by clicking your mouse on a square in the route of the Tumble. The Tumble will now move the exact numbers of squares which are shown as pills on the first square in his direction. If there are three pills on the right and you drive him there, he will move three squares to the right.

But mind, there are only movements possible, which do not lead the Tumble to the outer surface of the game. He can only move in the direction he finds pills on the first square.

While moving, the Tumble absorbs all pills he is gliding over. That are points on your account. If the Tumble glides over empty squares, on which you can see the pills traces, he will drop pills. That's bad for your account.

So the game field gets empty. Very rarely it will be possible to get it totally empty.

Once you will only find empty squares or such ones leading the Tumble too far. Now the game has come to an end and if your score is good enough you will see yourself highscore list.

 **Glik:** There is a wall built of bricks in three different colors. It's your exercise to remove all bricks in the least of time. Click on a brick with your mouse, but mind, there must be at least another brick of the same color next to it. It is not possible to click on a single brick. All bricks sticking together forming a piece of wall, will now disappear. All bricks lying above the removed ones, will slide downwards. If there are empty columns, the bricks on the right will fill them.

You will get points for each removed brick. But the bigger the removed wall piece, the more points you will get for each brick. So you should not click as much as you can. It is better to build big walls peices before clicking. You should remove all bricks, because each one left, will shorten your points and your chance for the highscore list.

On the right above the GLIK-Logo there are small white balls, which shows you the number of used colors. If you click on them you can change between 2 and 5 colors. That depends on the difficulty of the game.

 **Impossible Objects:** At the beginning of the game there are objects spread out on the square game board. There are six different ones, but two each have identical shapes. On the right you see these six objects. Click on one of them and you will select it. It will be lightened. Now you can remove all objects on the board, which have the same shape but different color as the selected one. E.g. a violet triangle can only be

removed with the selected green triangle.

Besides, you must regard the neighbours rules: It is only possible to remove an object, if there are no identical neighbour objects (next or cross) to the chosen one. E.g. a yellow rectangle cannot be removed with a turquoise one, if there is another violet one in the neighbourhood.

If there are two objects with the same color and size side by side, you cannot remove both of them. But you have the possibility to change objects by selecting one of the four other objects and not the counterpart. But you must also regard the neighbours rules. The changed objects are locked in the moment (covered with a grating). They cannot be removed or changed.

If you have removed or changed all objects, the board should be empty or filled with locked objects. Are there only locked ones left, they will be set free for the second pass. If it is not possible to do any movements, the game has come to an end. The board should be empty now. If you have been quick enough and if you haven't need too many passes, you will be one under the five best players.

 **Specc:** There is a square which is covered with plates in seven different colors. As in the other games the aim is to remove the plates as quickly as possible. To solve this exercise you can move one plate above the other by clicking on one of the sides.

Mind the following rules:



If the plates are identically colored, they will remove.



If the plates are differently colored, there are four possibilities. The SPECC-ring on the right will help you to see the result of the movement.

- Are the colors of the plates on the SPECC-ring side by side, you cannot do any movements. E.g. you cannot move a red on a yellow plate or vice versa, because red and yellow lie on the SPECC-ring side by side.
- Is there a color between the colors of the two plates and you move them one above the other, an intermediate color will appear. E.g. you move a red plate above a green one, a yellow one will appear, because yellow lies between red and green.
- If the two colors on the SPECC-ring are in opposite position, so the result of the movement will be a white plate. E.g. you move a blue one above a yellow one, a white one will appear.
- If you move a white plate above a colored one or vice versa, the new color will be always identical to the one which is opposite on the SPECC-ring. E.g. if you move a violet one above a white one a red one will appear, white above green will be violet.

If you have removed all plates and you have not dawdled, you will be one of the top players.

There is a separate highscore list for each game and for each size of the board.

The handling with the toolbar is the same with all 4 games.

è With the -button you will get a new starting situation of the according game.

è With this -button the previous situation will be repeated to be able to do it better.

è This -button makes the last move undone.

è With the -button you can change the size of the game and the difficulty.

è A click on the according game-logo gives you a short instruction.

è The function of all the other buttons on the toolbar will be shown, if you keep the mouse-pointer staying motionless on the button for a short time.

 **Crazy Grab 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 Grab 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 Registriermoral darüber, ob sich dieses Vermarktungskonzept erfolgreich durchsetzen kann.

Crazy Grab 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.

