

=====

CRAZY ROTARY V1.1

=====

Inhalt dieser Datei:

1. Das Programm
2. Der Autor
3. Installation
4. Deinstallation
5. Was ist Shareware?
6. Haftungs- und Garantiausschluß
7. Lizenzvereinbarung mit Anwendern
8. Vertrieb durch Händler
9. Registrierung

=====

1. Das Programm

=====

"CRAZY ROTARY V1.1" 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:

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 verschiedene 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.

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

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

=====
2. Der Autor
=====

Josef Stöckl
Kundmanngasse 10/9
A-1030 Wien
Österreich

Tel.: +43-1-7149215
Compuserve: 106371,1776
E-mail: Crazy_Bytes@compuserve.com
Homepage: http://ourworld.compuserve.com/homepages/crazy_bytes

=====
3. Installation
=====

Wenn Du Crazy Rotary V1.1 auf Disketten bekommen hast, findest Du auf der ersten Diskette die Datei CROT1.EXE und auf der zweiten CROT2.EXE.

Wenn Du zu dem Programm per Download gekommen bist, findest Du nur die Datei CROT.EXE. Alle diese Dateien sind selbst-extrahierende ZIP-Archive. Starte diese .EXE-Dateien.

Im Dialog kannst Du nun bestimmen, wohin die Dateien extrahiert werden sollen. Die Voreinstellung ist C:\TEMP. Nachdem Du das UNZIP-Verzeichnis Deiner Wahl eingegeben hast, betätige die Schaltfläche UNZIP.

Nach dem UNZIP-Vorgang befinden sich viele Dateien im gewählten Verzeichnis.

Hast Du Windows 3.x installiert, verwende die 16-Bit-Version CROT116.EXE.

Hast Du Windows95 oder Windows NT installiert, ist es besser, die 32-Bit-Version CROT132.EXE zu verwenden.

Starte die jeweilige Datei, um das Spiel zu spielen.

Um ein Programmsymbol zu erzeugen, schau bitte in Deiner Bedienungsanleitung zu WINDOWS nach.

=====
4. Deinstallation
=====

Sollte Dir das Programm "CRAZY ROTARY V1.1" wider Erwarten nicht gefallen und Du befindest Dich in der Situation, es von Deiner Festplatte entfernen zu müssen, so gehe folgendermaßen vor:

1. Entferne alle zu "CRAZY ROTARY V1.1" gehörenden Icons aus der Programmgruppe und falls leer auch die Programmgruppe.
2. Lösche das Verzeichnis, in das Du "CRAZY ROTARY V1.0" installiert hast samt Inhalt.
3. Starte einen Texteditor (z.B. Notizblock).
4. Lade die Datei BRAINBOX.INI, die sich im Windows-Verzeichnis befindet.
5. Suche den Abschnitt [Crazy Rotary].
Er müßte in etwa so aussehen.

```
[Crazy Rotary]
player=IhrName
sound=1
left=138
top=70
...
```

6. Lösche sämtliche Zeilen in diesem Abschnitt.
7. Speichere die Datei.
8. Wenn Du kein anderes Spiel aus meiner Produktion verwendest, sollte BRAINBOX.INI jetzt leer sein. Du kannst dann die ganze Datei löschen.

"CRAZY ROTARY V1.1" ist damit restlos von Deiner Festplatte entfernt.

=====
5. 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.

=====

6. Haftungs- und Garantieausschluß

=====

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

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.

=====

7. Lizenzvereinbarung mit Anwendern

=====

"CRAZY ROTARY V1.0" 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 die beigefügte Datei REGDEU.TXT. Der Autor wird Dir dann einen Freischaltcode 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.

=====
8. Vertrieb durch Händler
=====

"CRAZY ROTARY V1.0" 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 im COMPUSERVE-Forum DEUSHARE oder auf der Internet-Homepage des Autors 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.

=====
9. Registrierung
=====

Um "CRAZY ROTARY V1.0" zu registrieren, lies zuerst die Abschnitte 6 und 7. Bist Du mit dem Inhalt einverstanden, dann gehe weiter folgendermaßen vor:

- Lade die Datei REGDEU.TXT in einen Texteditor (z.B. Notizblock).
- Setze in das Formular Deine Anschrift vollständig ein.
- Wähle die Art der Bezahlung. Du kannst bar, per Scheck, per Banküberweisung oder mittels Postanweisung bezahlen.
Anmerkung: Die sichersten Methoden sind die Banküberweisung oder die Postanweisung.
- Der Preis ist DEM/SFR 20,00 oder ATS 120,00 inklusive Porto.
- Falls Du einen E-Mail-Postkasten hast, kann ich Dir den Freischaltcode auch dorthin senden. Markiere dann das entsprechende Feld und vergiß nicht, Deine E-Mail-Adresse anzugeben.
- Um meine Vertriebswege zu optimieren, teile mir bitte mit, wie Du zur Testversion des Programms gekommen bist (welche CD-ROM, Zeitschrift, Homepage, o.ä.).

- Wenn Du Kritik oder Anregungen zum Programm oder allgemeiner Art hast, so findest Du ein paar Leerzeilen auf dem Registrierformular.
- Vergiß Datum und Unterschrift nicht!
- Schick das ausgefüllte Formular zusammen mit Geld, Scheck oder Zahlungsbestätigung per Post an mich, bei E-Mail nur das Formular.
- Sobald das Geld bei mir oder auf meinem Konto eingelangt ist, erhältst Du umgehend Deinen persönlichen Freischaltcode zugesandt. Dieser verwandelt die Testversion des Programms in die Vollversion.
- Heb den Code gut auf. Sollte es einmal notwendig sein, das Programm neu zu installieren, weil Du z.B. einen neuen Computer, ein neues Betriebssystem oder eine neue Festplatte bekommen hast, wirst Du ihn brauchen.
- Gib Kopien der Testversion an Deine Freunde und Bekannte weiter. Achte aber bitte darauf, daß alle Dateien vollständig und unverändert bleiben.
- Gib Deinen Freischaltcode unter keinen Umständen weiter. Ermuntere Deine Freunde, ihre Testversionen selbst zu registrieren. Du ermöglichst mir damit, dieses Programm weiterzuentwickeln und neue Projekte zu realisieren.
- Viel Spaß mit dem Programm.

=====