

# **Crazy Oktagram V2 - Contents**

[The game](#)

[The author](#)

[What is Shareware?](#)

[License agreements](#)



## Crazy Oktagram V2 - Das Spiel

**8 vollkommen gleiche schwarze Dreiecke stehen 950 Figuren gegenüber. Gelingt es Dir, diesen Gegensatz unter einen Hut zu bringen?**


Das Spiel **Oktagram** ist ein geometrisches Legespiel für eine Person. Es wurde von Ulrich Namislov im Jahr 1984 erfunden.


Ein Oktagram ist eine Figur, die aus acht gleich großen rechtwinkligen, gleichschenkeligen Dreiecken besteht. Du musst versuchen, aus diesen Dreiecken vorgegebene Figuren nachzulegen. Dabei sind zwei Regeln zu beachten:

1. Jede Figur muß immer alle acht Dreiecke enthalten.
2. Alle Dreiecke müssen einander berühren, ohne sich zu überlappen.


**Anmerkung:** Mitunter ist es möglich eine bestimmte vorgegebene Figur auf mehrere Arten nachzulegen. Das Programm Crazy Oktagram erkennt aber jede mögliche Lösung.


Wird ein neues Oktagram begonnen, so befinden sich die acht Dreiecke auf der linken oder rechten Seite des Spielfelds. Die Vorlage, die Du nachlegen sollst, befindet sich in einem eigenen Fenster, das Du frei am Bildschirm plazieren kannst. In der Titelzeile dieses Fensters wird die Nummer des Oktagrams angezeigt.

Durch Klicken mit der linken Maustaste auf ein Dreieck, wird dieses angeboben und erscheint als Rahmen. Wenn Du nun den Mauszeiger über das Dreieck bewegst, ändert er seine Form. In der Mitte erscheint er so . Damit kann Du das Dreieck verschieben. An den Ecken erscheint er so


. Damit kann Du das Dreieck drehen. Das Bewegen (Schieben oder Drehen) erfolgt bei gedrückter Maustaste. Durch Klicken mit der linken Maustaste auf ein anderes Dreieck oder an eine leere Stelle des Spielfeldes wird das Dreieck wieder abgelegt.


**Anmerkung:** Erst wenn alle Dreiecke abgelegt sind, wird das Oktagram auf seine Richtigkeit überprüft.

Deinen Spielstand, d.h. welche Oktagrame Du schon gelöst hast, kannst Du in eine Datei speichern. So ist es auch möglich, dass mehrere Spieler Ihre individuellen Spielstände in eigenen Dateien getrennt gespeichert haben. Der Name der Datei wird in der Titelzeile des Hauptfensters angezeigt. Mit dem -Knopf kannst Du ein ganz neues Spiel anfangen. Mit dem


-Knopf und dem

-Knopf kannst Du einen Spielstand laden bzw. speichern. Der


-Knopf zeigt eine Statistik über Deine bisherigen Erfolge beim Lösen der Oktagrame.


Mit dem - und dem

-Knopf kannst Du das nächste bzw. vorherige Oktagram wählen. Der

-Knopf ermöglicht es Dir, jedes beliebige Oktagramm in einem eigenen Dialogfenster auszuwählen. In diesem Dialog kannst Du übrigens mit dem

- und dem

-Knopf sehr schnell zum nächsten bzw. vorherigen Oktagramm, das Du noch nicht gelöst hast, springen. Ein Mausklick auf eines der zwölf angebotenen Vorlagen lädt das entsprechende Oktagramm in das Vorlagenfenster.

Den -Knopf solltest Du nur dann versuchen, wenn Du bei einem Oktagramm einmal absolut keine Ahnung hast, wie Du beginnen sollst. Bei der ersten Betätigung werden zwei Dreiecke an die richtige Stelle plaziert, bei jeder weiteren wieder zwei. Das wirkt sich allerdings negativ auf Deinen Punktestand aus. Für ein Oktagramm ohne Hilfestellung gibt es 4 Punkte, für jede Hilfe wird ein Punkt abgezogen.

Die Funktion der anderen Knöpfe in der Werkzeugleiste wird angezeigt, wenn der Mauszeiger kurze Zeit bewegungslos auf dem jeweiligen Knopf verharrt.

# Crazy Oktagram V2 - Der Autor

**Anschrift:**

Josef Stöckl  
Kundmannngasse 10/9  
A-1030 Wien  
Österreich

**Telefon:**

+43-1-7149215

**E-Mail:**

Crazy\_Bytes@aon.at

**Homepage:**

<http://www.crazybytes.at>

# **Crazy Oktagram V2 - Inhalt**

[Das Spiel](#)

[Der Autor](#)

[Was ist Shareware?](#)

[Lizenzbestimmungen](#)

## Crazy Oktagram V2



I speak english.



Ich spreche deutsch.

## ☒ ☒ ☒ Crazy Oktagram V2 - 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 Oktagram V2** 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 Oktagram V2** 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](http://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 Oktagram V2 - 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 Oktagram V2** 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 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.

## Vertrieb durch Händler

☒ ☒ ☒ **Crazy Oktagram V2** 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](http://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 Oktagram V2 - The Game

***8 total identical black triangles are in opposite to 950 shapes. Do you succeed to bring this under one hat?***

The game **Oktagram** is a geometrical Puzzle for one person. It was invented by Ulrich Namislov in the year 1984.

An Oktagram ist is a figure consisting of eight identical rightangeled and equal-sided triangles. You have to place these eight pieces in that way, that they look like definite patterns, the Oktagrams. The game Crazy Oktagram offers 950 different patterns to emulate. Thereby you have to follow two rules:

1. Each Oktagram must contain all eight triangles.
2. The triangles must touch each other but mustn't overlap.

**Note:** Now and then it is possible to do this in different ways. The program Crazy Oktagram will recognize every possible solution.

When you start with a new Oktagram the eight triangles are placed in randomized orientation in the left or right of the gamefield. A small copy of the Oktagram, you want to emulate, is shown in a small window on the right side. This window you can place freely on the screen by drag and drop. The number of the Oktagram is shown in the title bar of the window.

If you click on a triangle with the left mouse button, it will be selected and appears like a frame. Move the mouse pointer above this selected triangle and it will change its style.


In the middle of the triangle it looks like this , which means, you can shift the triangle.

In the corners the mouse pointer looks like this



, which means you can rotate the triangle. The movement (shifting or rotating) is done, while the left mouse button is pressed. By clicking on another triangle or in an empty section of the gamefield the selected triangle is unselected.

**Note:** Only if all eight triangles are dropped the Oktagram is compared with the given figure. If a solution is found the Oktagram is marked as solved.

You can save your progress, this means which Oktagrams you have already solved, in a file. Therefore it is possible, that more than one player can save her or his individual progress. The name of this progress file is shown in the title of the main window. With the -button you can start a new game. All Oktagrams will be marked as unsolved.

Wizt the



-button and the









- button you can load or save your progress. The



-button shows you all statistics about your progress in solving Oktagrams.

With the  and the

-button you can choose the next or the previous Oktagram. The -button opens a dialogue, where you can choose every Oktagram you want. With the - and the -button in this dialogue you can jump quickly to the next or previous Oktagram, you haven't solved yet. A mouse click on one of the twelve shown figures selects this Oktagram to the next you want to solve.

You only should press the -button, if you really have no idea how to start with your Oktagram. Every click on this button will transfer two triangles on the correct locations. But mind, it has a negative effect to your score. If you solve an Oktagram without any help, you get 4 points. Every occupation of the -button reduces your possible score. If you need four clicks, you will get no point.

All the other functions on the tool bar will be shown to you, if your mouse button stays motionless on a certain button for short.

## Crazy Oktagram V2 - 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 Oktagram V2 - 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 Oktagram V2 - 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 sharware in comparision:**

 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.



