

Crazy Parcels - Contents

[The game](#)

[The author](#)

[What is Shareware?](#)

[License agreements](#)

Crazy Parcels - Das Spiel

Staple drei gleiche Steine übereinander und ab geht die Post. Bis Du ein Paket zusammengesetzt hast, kommst Du aber ganz schön ins Schwitzen. Zahlreiche Funktionssteine sorgen dafür, daß Deine grauen Zellen nicht einrosten. Manche erleichtern Dir Deine Arbeit, andere wirst Du gar nicht mögen.

In 4 Stapeln liegen zufällig verteilt verschiedenste Steine übereinander. Wenn Du einen mit der linken Maustaste anklickst, dann wird er angehoben und Du kannst ihn horizontal verschieben. Beim Loslassen der Taste fällt er wieder herab. Versuche nun durch Umschichten 3 gleiche Steine aufeinander zu legen. Ist Dir dies gelungen, so fliegen die drei Steine ab und rechts vom Spielfeld erscheint ein Teil eines Pakets, dessen Schatten Du schon erkennen kannst. Das Bilden einer Dreiergruppe bringt Dir auch einen Zuwachs Deines Punktekontos.

Die 4 Stapel werden in gleichbleibenden Zeitintervallen mit neuen Steinen zufällig aufgefüllt. Die neuen Steine werden aber immer an die unterste Stelle geschoben. Ist es Dir gelungen, das Paket auf der rechten Seite zu vervollständigen, dann ist die erste Stufe gelöst und es geht mit einem anderen Paket weiter. Manche Pakete benötigen mehr Teile als andere, hier ist dafür die Anzahl der Steine zu Beginn geringer.

Das hört sich wohl ziemlich einfach an. Zu Beginn ist es das auch. Jedoch kommt mit jeder Spielstufe ein neuartiger Stein dazu. So wird es natürlich immer schwieriger, drei gleiche zusammenzubringen. Oft wirst Du viele Steine umschichten müssen, bis es Dir gelingt. Da obendrein die 4 Stapel ganz automatisch wachsen, wird irgendwann der Fall eintreten, daß einer oben ansteht. Wenn das passiert, ist das Spiel zu Ende. Du kannst Dich dann mit Deinem Punktestand in die Bestenliste eintragen, vorausgesetzt Du kommst unter die ersten 10.

Zu den ganz normalen Spielsteinen kommen aber noch eine Menge Spezialsteine und Funktionssteine.

Die Funktionssteine kannst Du aktivieren, indem Du Sie mit der rechten Maustaste anklickst. Willst Du die Funktion aber nicht auslösen, so kannst Du sie auch ganz normal im Dreierpack abschicken.

Achtung: Sollte es Dir als geübten Spieler zu Beginn zu langsam gehen, so kannst Du durch Klicken auf Dein Paket die Stapel etws schneller wachsen lassen. .

Die Spielsteine:



Die **normalen Spielsteine** kannst Du nur in Dreiergruppen absenden.



Bei den **Bonussteinen** wird die Punkteanzahl um den jeweiligen Wert erhöht. Gelingt es Dir, 3 gleichartige Bonussteinen zusammenzuschichten, so wird die gewonnene Punktezahl verdreifacht.



Bei den **Parcels-Steine** solltest Du eine dreifarbige Kombination (rot-grün-blau) versuchen. Das bringt Dir einen Super-Bonus ein.



Die **LOGO-Steine** fliegen als einzige Ausnahme als Zweiergruppe weg. Das bringt viele Zusatzpunkte. Du kannst aber auch 3 Unterteile oder 3 Oberteile gemeinsam versenden.



Aktivierst Du den **Plus-Minus-Stein**, wenn Plus sichtbar ist, dann bekommst Du zusätzliche Paketeile und kannst die Stufe so früher vollenden. Wenn Minus sichtbar ist, dann werden Paketeile abgezackt.



Die **Pfeilsteine** kannst Du nur in die jeweilige Richtung verschieben.



Der **Mixer** mischt den jeweiligen Stapel neu durch.



Aktivierst Du einen **Magnetstein**, so zieht dieser 3 Stein vom linken oder rechten Stapel herüber



Wird die **Bombe** gezündet, so explodiert sie und eliminiert zwei unmittelbar unter ihr liegende Steine.



Der **Dynamit-Stein** vernichtet den ganzen Stapel.



Der **Virus-Stein** eliminiert alle Steine aus allen Stapeln, die gleich dem Stein sind, auf dem er liegt.



Die **Maus** ist gemein und frisst Löcher in Dein Paket. Du bist versucht, Sie durch Bomben, Dynamit oder ähnliches unschädlich zu machen.



Die **Pistole** schießt aus jedem Stapel den obersten Stein weg.

Die Funktion der einzelnen Schaltflächen wird Dir übrigens angezeigt, wenn Du den Mauszeiger kurze Zeit über einer Schaltfläche ruhen läßt

Doch nun genug geredet. Viel Spaß beim Schlichten.

Crazy Parcels - Der Autor

Anschrift:

Josef Stöckl
Kundmannngasse 10/9
A-1030 Wien
Österreich

Telefon:

+43-1-7149215

E-Mail:

Compuserve: 106371,1776
E-mail: Crazy_Bytes@compuserve.com

Homepage:

http://ourworld.compuserve.com/homepages/crazy_bytes

Crazy Parcels - Inhalt

Das Spiel

Der Autor

Was ist Shareware?

Lizenzbestimmungen

Crazy Parcels



I speak english.



Ich spreche deutsch.

Crazy Parcels - 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 Parcels 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 Parcels 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 Parcels - 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 Parcels 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 Parcels 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 Parcels - The Game

Pile three identically looking stones one upon another and you are in the game. But you will fall into perspiration, until you have finished one parcel. Many functionstones will keep your brain fit. Not all of them will facilitate your work, some of them are not at all likeable.

Different stones are piled up on four heaps by random. If you click on one with the left mousebutton, it will be lifted and you can move it horizontally. It will fall down by leaving the button. Try to pile three identically looking stones one upon another by moving them that way. These three will fly away and one piece of a parcel - at the beginning you can already see its shadow - will appear on the right side of the playfield. Your score will rise after building these triple groups.

The four piles will be refilled with new stones after certain time intervals. The new stones are always put on the bottom. If you have managed to finish the parcel on the right, the first step is solved and you have to do the next. Some parcels need more pieces than others, therefore there are less numbers of pieces at the beginning.

That sounds really simple and it is so at the beginning. But with each level a new sort of stone will be added. That's the reason why it becomes more and more difficult to get three identically looking stones together. You will have to arrange lots and lots of stones, until you have succeeded in doing it. In addition the four piles rise and rise, until one of them touches the top. If that happens, the game is at its end. You can register yourself in the list of the best, if you are amongst the first ten.

There are lots of special stones and function stones in addition to the very normal stones. You can activate the function stones by clicking them with the right mousebutton. If you don't want to activate this function, you can send it away in triplepack.

Mind: If you are a skilled player and the game is too slow for you at the beginning, it is possible to get extra stones by clicking on your parcel

The stones:



The **normal stones** can only be sent away in triple groups.



The **bonus stones** rise your gamelevel in addition to the certain value. If you manage to pile three identically looking bonus stones one upon another, the gained score will be trebled.



If you succeed to pile up the **Parcels-stones** in a three-colored (red-green-blue) combination, you will get a super bonus for that.



The **LOGO-stones** are the only exception. They fly away in twos. That gains lots of extra points. You can also send away together three uppersides or three lowersides.



If you activate the **PLUS-MINUS-stone**, when plus becomes visible, you get some extra parcel pieces and you can finish this level earlier. If minus becomes visible, some parcel pieces will be cut.



The **arrow-stones** can only be moved in the shown direction.



The **mixer-stone** rearranges the pile, where it lays.



If you activate a **magnetic-stone**, it pulls three stones from the left or right side.



If the **bomb-stone** is activated, it explodes and eliminates two stones, lying right underneath of it.



The **dynamite-stone** eliminates the whole pile.



The **virus-stone** eliminates all stones of all piles, which are the same on which it is situated.



The **mouse** is mean and eats holes into your parcel. You want to neutralize it with the help of bombs or dynamite or ... stones.



The **pistol** shoots away the top stone of each pile.

The other functions of the program are controlled by the toolbar: Leave the mouse pointer for a while on a toolbar button and the program shows you its function.

Now I've told you enough. Happy parceling.

Crazy Parcels - 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 Parcels - 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 Parcels - 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 whether this special distribution concept is successful or not.

