



Crazy Patterns - Contents

The game

The author

What is Shareware?

License agreements



Crazy Patterns - Das Spiel

Crazy Patterns ist ein Actionspiel, bei dem es weniger auf Geschicklichkeit, aber umso mehr auf genaues und schnelles Beobachten ankommt.

Die **Spielfläche** besteht aus einem Rechteck mit 18 mal 14 Feldern. In dieser Fläche werden verschiedene **Symbole** (zu Beginn sind es nur zwei) zufällig verteilt. Rechts oben neben der Spielfläche wird ein 3 mal 3 Felder großes **Muster** vorgelegt. Suche jetzt möglichst schnell das gleiche Muster in der Spielfläche und umschließe es mit dem weißen **Rahmen**. Diesen kannst Du mit der Maus innerhalb der Spielfläche verschieben. Nach einem Mausklick wird überprüft, ob Dein markiertes Muster der Vorlage entspricht. Paßt es, so wird Dein **Punktestand** erhöht und das gefundene Muster in der Spielfläche durch ein neues ersetzt.

Wenn Dein Punktekonto einen gewissen Stand überschreitet, wird eine neue **Spielstufe** erreicht, d.h. es kommen jeweils ein neues Symbol dazu. Die Spielfläche wird dadurch immer bunter aber auch unübersichtlicher. Punktestand und Spielstufe kannst Du übrigens rechts neben dem Spielfeld ablesen.

Dort befindet sich auch ein Balken, der Dir die **verbleibende Zeit** anzeigt. Hast Du ein Muster gefunden, so bekommst Du Zusatzzeit, d.h. der Balken wird verlängert. Klickst Du ein falsches Muster an, wird der Balken verkürzt. Auch aus der Farbe des Balkens kannst Du erkennen, wie es um Dich steht. Grün heißt: Du liegst gut im Rennen. Rot bedeutet: Gefahr im Verzug, beeil Dich. Mit jeder neuen Spielstufe geht das Schrumpfen des Balkens schneller vonstatten. Irgendwann einmal wirst Du es wohl nicht mehr schaffen, die Muster schnell genug zu finden. Ist der Zeitbalken auf Null geschrumpft, so ist das Spiel unweigerlich zu **Ende**. Du kannst Dich dann mit Deinem Punktestand in die **Bestenliste** eintragen.

Alle anderen Funktionen des Programms kannst Du über die Werkzeugleiste steuern. Die Funktion der einzelnen Schaltflächen wird Dir gezeigt, wenn Du den Mauszeiger kurze Zeit über einer Schaltfläche ruhen läßt



Crazy Patterns - 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 Patterns - Inhalt

Das Spiel

Der Autor

Was ist Shareware?

Lizenzbestimmungen



Crazy Patterns



I speak english.



Ich spreche deutsch.



Crazy Patterns - 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 Patterns 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 Patterns 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 Patterns - Lizenzbestimmungen

Haftungs- und Garantierausschluss



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 Patterns 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 Patterns 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 **www.crazybytes.at** 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.



Crazy Patterns - The Game

Crazy Patterns is a logical action game, not only based on skillfulness. That means it depends on your quick and dead true watching.

The gamefield consists of a rectangle with 18 times 14 squares. In this field there are different symbols (at the beginning there are only two) passed out at random. Next to the game field on the right you can see a 3 times 3 big pattern. Look for the same pattern in your game field as quickly as possible and surround it with the white frame, which you can move around with your mouse. Your pattern will be checked after a mouseclick. If it looks like the offered pattern on the right, your gamelevel rises and the pattern will be replaced by a new one.

If you have managed to do a certain extent, a new gamelevel will be obtained, that means an extra new symbol appears on your game field. The game now becomes more and more complex. You can see your classification by points and your gamelevel next to the game field on the right.

There you can also check your time left, which is made visible on a bar. If you have found a pattern, you will get extra time, which means the time-bar will extend. A wrong pattern will be punished by shortening the bar. The colors of the bar are different so you can check your position. Green means that you are doing well. Red means be quick danger approaches. Each new game level will accelerate the shrinking of the bar.

At some time or other you will not be quick enough to find the right pattern. The game comes to an end, if the time bar is at zero. You can register your classification by points in the highscore table.

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.



Crazy Patterns - 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 Patterns - 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 Patterns - 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.

