

## Crazy Nine - Contents

[The game](#)

[The author](#)

[What is Shareware?](#)

[License agreements](#)

## Crazy Nine - Das Spiel

**Das Spiel Crazy Nine ist ein logisches Actionspiel, bei dem es weniger auf Geschicklichkeit, aber umso mehr auf genaues und schnelles Beobachten ankommt.**

Wie der Name schon erkennen läßt, spielt die Zahl **9** eine große Rolle. Die Spielfläche besteht aus einem Quadrat aus **9** mal **9** Feldern. Hier sollst Du Muster aus maximal **9** Holzklötzen  möglichst nahtlos aneinanderreihen. Die Muster werden Dir vom Spiel in dem kleinen Rahmen rechts von der Spielfläche angeboten.

Die Muster nimmst Du durch Klicken mit der linken Maustaste auf und verschiebst Sie an den Zielort. Durch neuerliches Klicken plaziert Du das Muster. Einmal angehoben, kannst Du das Muster mit der rechten Maustaste in **90°**-Schritten im Uhrzeigersinn drehen.

Für das Plazieren eines Musters steht Dir aber nur beschränkte Zeit zur Verfügung. Diese wird durch den schrumpfenden Balken unter dem Vorlagerahmen dargestellt. Ist die Zeit abgelaufen, so wird das Muster dort hingelegt, wo es sich gerade befindet.

Sind nun eines oder mehrere Quadrate aus  $3 \times 3 = 9$  Holzklötzen, sogenannte **Crazy 9's** komplett, dann werden diese weggenommen und es entsteht Platz für neue Muster. Auch waagrechte oder senkrechte Balken aus **9** Klötzen sind **Crazy 9's**. Dabei ist zu beachten, daß alle **Crazy 9's** entfernt werden, auch wenn sich diese überlappen. Wenn es Dir gelingt, durch Ablegen eines Musters mehr als 3 **Crazy 9's** zu eliminieren, bekommst Du einen Extra-Bonus von **9** Punkten pro **Crazy 9**. Bei mehr als **9 Crazy 9's** gibt es den Super-Extra-Bonus von **99** Punkten für jedes **Crazy 9**.

Sollte es Dir einmal nicht möglich sein ein Muster abzulegen, so gibt es 2 Auswege:

1. Du kannst das Muster wieder zurücklegen. Die dafür vergebenen Strafpunkte bringen Deinen Punktestand aber nicht gerade weiter.
2. Du kannst einen Klotz auf einen schon plazierten legen. Dieser ändert dann seine Helligkeit, d. h. er wird dunkler . Ist ein solcher Klotz Teil eines Quadrats oder Balkens, der weggenommen wird, so wird dieser Klotz nicht weggenommen, sondern wird wieder heller

 . Auf einen mittelhellen Klotz

 kannst noch ein zweitesmal ein Klotz plazieren, der dann ganz dunkel

 wird. Beim drittenmal wird der Klotz in einen grünen Marmorstein

 umgewandelt, auf den Du nichts mehr ablegen kannst. Die Marmorsteine sind auch nicht wegnehmbar, Du kannst sie also auch nicht zum Aufbau von Quadraten oder Balken verwenden.

Um das Spiel so nicht vorzeitig zu beenden, erscheinen in den Vorlagemustern, vorausgesetzt es existieren schon Marmorsteine, eine oder mehrere Bomben . Wenn Du diese auf einen Marmorstein plazierst, explodiert dieser und gibt den Platz wieder frei. Auch Holzklötze kannst Du durch Bomben zerstören.

Konnte ein Muster gefunden und entfernt werden, erhöht sich die Spielstufe um eins. Mit jeder neuen Spielstufe wird die Zeit, die zur Plazierung eines Musters zur Verfügung

steht, kürzer. Irgendwann ist die Zeit wohl auch für Dich zu kurz und Du kannst das Muster nicht mehr korrekt ablegen. Das Muster explodiert dann und das Spiel ist zu Ende. Du hast dann die Möglichkeit, Dich mit seinem Punktestand in der Bestenliste einzutragen.

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 Nine - 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 Nine - Inhalt

[Das Spiel](#)

[Der Autor](#)

[Was ist Shareware?](#)

[Lizenzbestimmungen](#)

## Crazy Nine



I speak english.



Ich spreche deutsch.

## Crazy Nine - 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 Nine** 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 Nine** 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

COMPUSERVE-Forum DEUSHARE or from the internet-homepage 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 Nine - 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 Nine** 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 Registriergelbühr 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 Nine** 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.
- ◆ Verwenden Sie bitte den Inhalt der Datei **FILE-ID.DIZ** für die Programmbeschreibung in Ihrem Katalog.

## Crazy Nine - The Game

***Crazy Nine is a logical action game, not only based on skillfulness. The point of the game is to watch exactly and to react quickly.***

**9** is a very important number in this game. The game board is a **9** x **9** square. You must put patterns of up to **9** wooden logs  next to each other on this board. The upper frame on the right shows you the pattern you have to place next.

Take the pattern with a left mouseclick and drag it to the position wanted. Now you can rotate the pattern with a right mouseclick in **90°** steps clockwise. Drop the pattern with a second mouseclick.

*But mind the time!* It is limited to place the pattern. The shrinking bar on the right shows you the remaining time. Is the time over the pattern is placed where it is at the moment.

The game would be over soon now, but it is not. The **Crazy 9s** are activated! If there are one or more 3 x 3 squares, a so-called **Crazy 9**, each of them consists of **9** logs as you know, they will be eliminated. This makes room for new patterns. The same procedure takes place with horizontal and vertical bars of **9** logs. Mind that all **Crazy 9s** (3 x 3 squares and bars of **9**) will be eliminated, even if they overlap each other. If you succeed in building 3 or more **Crazy 9s** at once, you will get an Extra-Bonus of **9** points per **Crazy 9**. If **9** or more are eliminated, a Super-Extra-Bonus of **99** points per **Crazy 9** will cause an immense raise of your score.

The next pattern won't fit? There are two ways:

1. You can reject the pattern by dropping it back to the pattern frame. (This doesn't put you forward in scoring.)

2. Logs can change its brightness. There are 3 steps: 1-, 2-

, 3-

. (Remind: 3 is the squareroot of **9**). Try to put a log on another one. It will darken. For example if you put a step 2 log on a step 1 log, it will change into a step 3 log. Is a step 2 or a step 3 log part of a **Crazy 9**, it will not be eliminated but it'll lighten one step.

*Attention!* Badness rules the game! There is an additional fourth step. The log will change into green marble . Step 4 logs cannot be removed. You cannot put another log on them and they must not be part of a **Crazy 9**.

But again there is a way! From time to time there will be bombs  in the pattern. If you drop them on green marbles or wooden logs they will be destroyed.

If one or more **Crazy 9s** can be eliminated, the level increases. *Caution!* The higher the level, the shorter the time to drop a pattern. At sometime the best player will not be able to place a pattern in time, and this will be the end of the game. The player will be included with his score in the highscore.

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 Nine - 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 Nine - 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 Nine - 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 whether this special distribution concept is successful or not.

