



Crazy Slid V1 - Contents

[The game](#)

[The author](#)

[What is Shareware?](#)

[License agreements](#)




Crazy Slid V1 - Das Spiel

Crazy Slid ist eine Sammlung von Rätseln, die eines gemeinsam haben. Eine bestimmte Ordnung soll durch Bewegungen von Balken, Platten o.ä. wieder hergestellt werden.

Vier grundsätzlich verschiedene Rätsel stellt das Spiel.



Crux: Je 12 Steine bilden den Balken eines Kreuzes. Die beiden Balken durchdringen einander, sodaß sie 4 Steine gemeinsam haben. Die beiden Balken lassen sich nun innerhalb der Grenzen unabhängig voneinander verschieben. Die Steine bilden so ein bestimmtes Muster. Ziel des Spiels ist es möglichst schnell das Ausgangsmuster, das rechts in verkleinerter Form dargestellt wird zu erreichen. Das Verschieben der Balken kann durch Klicken auf die 4 hellen Pfeile oder mit den Pfeiltasten der Tastatur erfolgen.


Mit dem -Knopf kannst Du das Kreuz neu mischen. Die Auswahl der Muster erfolgt mit dem



-Knopf, wobei Klicken mit der linken Maustaste vorwärts und Klicken mit der rechten Maustaste rückwärts schaltet.



Tilz: Dieses Schiebepuzzle besteht aus mehreren Platten, die auf der schwarzen Fläche verschoben werden können. Ziel des Spiels ist es, die große grüne Platte auf den Platz zu befördern, der rechts oben in der Zielvorgabe dargestellt ist. Das Verschieben der Platten wird durch Klicken mit der Maus in einen der 4 Bereiche der jeweiligen Platte erreicht und zwar so als ob man die Platte vor sich herschieben will, d.h. Klicken in den unteren Bereich schiebt die Platte nach oben.

Mit dem -Knopf kannst Du die Platten in ihre Ausgangspositionen bringen. Das Spiel kennt 5 verschiedene Rätsel, zwischen denen mit dem



-Knopf in der Werkzeugleiste gewechselt werden kann. Das fünfte Rätsel besteht aus 4 Teilaufgaben, d.h. wenn die erste Aufgabe gelöst ist, wechselt die Zielvorgabe für die grüne Platte.



Boss: Dieses Schiebepuzzle besteht aus quadratischen Platten, die durchnummeriert sind. Diese Platten sind in einem Rechteck angeordnet, wobei ein Platz frei bleibt. Auf diesen freien Platz kann nun ein Stein geschoben werden, der an die freie Fläche angrenzt. So entsteht wieder ein Leerraum, auf den ein anderes Teil geschoben werden kann. Ziel des Spiels ist es, die Nummernplatten so zu ordnen, wie es ihrer natürlichen Reihenfolge entspricht, d.h. in ansteigender Ordnung von links nach rechts und oben nach unten. Dabei ergibt sich ein Schachbrettmuster an hell- und dunkelgrauen Platten.

Mit dem -Knopf kannst Du die Platten zufällig neu verteilen. Mit dem




-Knopf kann die Größe des Rechtecks verändert werden, und zwar durch Klicken mit der linken Maustaste die Spaltenzahl und mit der rechten Maustaste die Zeilenzahl.



Transit: Das Puzzle besteht aus einem 7x7-Spielfeld, auf das scheinbar willkürlich verschiedene Symbole verteilt sind. Die einzelnen Spalten und Reihen können durch

Klicken auf die rund um das Spielfeld angeordneten Pfeile verschoben werden und zwar so, daß Symbole, die z.B. rechts weggeschoben werden, links wieder auf das Spielfeld kommen. Die linke Maustaste verschiebt in Pfeilrichtung, die rechte entgegen. Ziel des Spiels ist es, in möglichst kurzer Zeit die rechts oben dargestellte Ordnung herzustellen.

Mit dem -Knopf kannst Du die Symbole neu verteilen. Unter den zahlreichen Vorgabemustern kann mit dem

-Knopf ausgewählt werden, wobei Klicken mit der linken Maustaste vorwärts und Klicken mit der rechten Maustaste rückwärts schaltet.

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

Beachte: Die Funktion der einzelnen Schalter in der Werkzeugleiste wird angezeigt, wenn der Mauszeiger kurze Zeit bewegungslos auf dem Schalter verharrt.

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

 **Crazy Slid V1 - Der Autor****Anschrift:**

Josef Stöckl
Kundmanngasse 10/9
A-1030 Wien
Österreich

Telefon:

+43-1-7149215

E-Mail:

Crazy_Bytes@aon.at

Homepage:

<http://www.crazybytes.at>



Crazy Slid V1 - Inhalt

Das Spiel

Der Autor

Was ist Shareware?

Lizenzbestimmungen



Crazy Slid V1



I speak english.



Ich spreche deutsch.



Crazy Slid V1 - 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 Slid V1.0** 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 assistent 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 Slid V1.0** 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 Slid V1 - 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 Slid 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 den Assistenten im Programm. Der Autor wird Dir dann einen Freiscaltcode 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 Slid 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 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 Slid V1 - The Game


Crazy Slid is a collection of puzzles, which have one in common. Slide baulks, plates, tiles or s.e. and put them in a definite order.

You find 4 different puzzles in the game:




Crux: Always twelve pieces build one of the two baulks of a cross. The baulks penetrate each other and so they have four pieces in common. Every baulk is movable in the direction of its longitudinal axis using the four buttons on the edges of the cross or the arrow buttons of the keyboard. Notice that the liberty of move is limited.

The twenty different pieces show a specific pattern. In the right you see a small picture of the pattern of the cross, how it should be. The puzzle is solved, if the patterns of the cross and the picture area the same.

With the  -button you can mix up the cross by moving the baulks at random. With the




 -button you can change the pattern (left mouse switches forward, right mouse switches back).




Tilz: This puzzle consists of a set of rectangular plates of different size and color. This plates can be moved in a black area by clicking at one of the four sides of the plate. For example if you click on the left side the plate is pushed to the right.

The puzzle is solved, when the big green plate is on the position shown in the small copy of the game area in the right.

The  -button brings all the plates to their starting-position. There are five different starting-patterns, which can be selected by the




 -button. One of the patterns has four parts. If you do one part, the copy of the pattern will switch to the next part. Only if you do all four parts, the pattern is solved.



Boss: This puzzle consists of a lot of quadratic tiles, which carry a unique number and can be dark or light. These tiles are arranged in columns and rows in a rectangular area. But to make the rectangle complete, one tile is missing leaving behind a gap. Now you can push a tile into the gap. So this tile and the gap change their location.

The puzzle is solved, if all the numbers of the tiles are arranged in their natural order, beginning with the 1 in the left upper corner, the 2 right of the 1 and so on. The gap must be in the right lower corner. Dark and light will then alter like the colors on a chess-board.

With the  -button you can mix up the tiles at random. With the




-button you can change the extensions of the rectangle (left mouse changes column count, right mouse changes row count).



Transit: This puzzle takes place on a seven to seven game board. Different symbols are spreaded on the 49 fields. By clicking on the arrows, which are arranged around the board, you can move a column or row of seven symbols. Notice, that a symbol, which is pushed out of the board, will come back in the opposite side of the board. The left mouse button will push (move in arrow direction), the right mouse button will pull (move against arrow direction).

At the right you see a small picture of the pattern of the board, how it should be. The puzzle is solved, if the pattern on the board is like the pattern of the picture.

With the -button you can mix up the symbols at random. With the



-button you can change the pattern (left mouse switches forward, right mouse switches back).

Notice: There is no limitation of time to solve a puzzle but only if you are fast, you have the chance to get into the list of the best five. For every puzzle and every pattern there is existing an extra high score list.

Notice: The function of a specific buttons of the game is shown, if the mouse pointer is remaining without motion on a button for a short time.

Notice: If you change to another puzzle, leaving one unsolved, you can get back and continue without loss of time.

 **Crazy Slid V1 - 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 Slid V1 - 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 Slid V1 - 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.

