

Magic Words★

Copyright © 1996 by Lars Schenk & Frank Horn

Das Spielprinzip

Die Steuerung bzw. Bedienung

Alles über Shareware, Lizenzbestimmungen und Registrierschlüssel

Unterschiede Voll- und Sharewareversion

Probleme und Lösungen

Hard- und Softwarevoraussetzungen

Hinweise zur Deinstallation



Über die Funktionsleiste (Toolbar) erreichen Sie alle Programmfunktionen. Klicken Sie die einzelnen Knöpfe an um weitere Informationen zu erhalten. Wenn Sie während des Programmlaufs mal nicht genau wissen, welche Funktion sich hinter den Symbolen der Funktionsknöpfe befindet, fahren Sie die Maus auf den entsprechenden Knopf und warten ein wenig - nach ca. 2 Sekunden erscheint ein Funktionstip (Tooltip).

UNTERSCHIEDE VOLL- UND SHAREWAREVERSION

1. Die nicht freigeschaltete Version (=Sharewareversion) beinhaltet ein **Infofenster** am Programmstart und ein **Sharewarehinweisfenster** am Programmende.
2. In der nicht freigeschalteten Sharewareversion können **nur die ersten 15 Level von 120 Leveln** gespielt werden.

HARD- UND SOFTWARE-VORAUSSETZUNGEN

WINDOWS: Windows 3.x, Windows 95 oder Windows NT
CPU: 386er (oder höher)
RAM: mind. 1 MB freier Windows-RAM-Speicher
GRAFIK: VGA, 640x480, 16 Farben (empfohlen wird 800x600, 256 Farben oder höher)

Empfohlen werden außerdem:
MAUS, SOUNDKARTE.

PROBLEME UND LÖSUNGEN

1. Bei Verwendung des **PC-Tools für Windows** Desktop's kann es vorkommen, daß die Soundausgabe nicht funktioniert, obwohl Sie laut Einstellungen die Soundausgabe wünschen. In diesem Fall müssen Sie den Eintrag *SHELL=C:\CPS\WNDT.EXE* in *SHELL=C:\CPS\WNDTX.EXE* in der Datei SYSTEM.INI (befindet sich im Windows-Verzeichnis) im Bereich [BOOT] ändern.
2. Sie hören **keinen Sound**, obwohl Sie laut Einstellungen die Soundausgabe wünschen: Möglicherweise haben Sie keine Soundkarte oder Ihre Soundkarte ist nicht richtig konfiguriert. Wenn Sie nur über einen PC-Lautsprecher verfügen besorgen Sie sich einen entsprechenden Treiber, der die Soundausgabe (von WAV-Files) über den eingebauten PC-Lautsprecher ermöglicht.
3. Bei Verwendung des Treibers **Trident Cxi Lineas Addressing 800x600-256C, CXITL.DRV** kann es evtl. zu Darstellungsfehlern kommen (Text in Dialogfenstern wird abgeschnitten). Bei Verwendung der 16-Farbenversion des Treibers tritt dieses Problem nicht mehr auf. Verwendete Grafikkarte: TGUI 9400CXi-VLB.

HINWEISE ZUR DEINSTALLATION

Wenn Sie Magic Words nicht mehr auf Ihrer Platte haben möchten, können Sie folgende Hinweise gebrauchen:

1. Um das Programm zu Deinstallieren, löschen Sie das Verzeichnis, in welches Sie das Programm installiert haben. Achten Sie jedoch hierbei darauf, daß Sie keine anderen Dateien in dieses Verzeichnis abgelegt haben, als die von dem Programm installierten.

2. Folgende Datei wurde ggf. in Ihr Windows/System-Verzeichnis installiert und sollten bei der Deinstallation **nicht** gelöscht werden, da sie unter Umständen noch von anderen Programmen genutzt wird:

CTL3DV2.DLL

3D-Look DLL

DIE STEUERUNG BZW. BEDIENUNG

Die Steuerung des Spieles nehmen Sie mit der Tastatur oder mit dem Joystick vor. Für die Jpysticksteuerung unter Windows 3.x benötigen Sie einen zusätzlichen Treiber, welchen Sie im Internet und in diversen Mailboxen als Freeware finden.

Folgende Tasten stehen Ihnen bei der Tastaturbedienung zur Verfügung:



Pfeil links (bei Joystick: Bewegung nach links)
Herabfallende Spielfigur nach links bewegen



Pfeil rechts (bei Joystick: Bewegung nach rechts)
Herabfallende Spielfigur nach rechts bewegen



Pfeil oben (bei Joystick: Taste 1)
Herabfallende Spielfigur drehen (Alternativ kann auch die **Leertaste** benutzt werden)



Pfeil unten (bei Joystick: Taste 2)
Die herabfallende Spielfigur wird beschleunigt, solange die Taste gedrückt ist.

Mit folgenden Tasten können Sie das Programm bedienen:

E	<u>Einstellungen</u>
T	Ton ein- und ausschalten
J	Joystickbedienung ein- und ausschalten
B	Bestellen
F	<u>Freischalten</u>
H	<u>Highscore-Tabelle anzeigen</u>
I	<u>Info über...</u>
L	<u>Produktliste</u>
Alt+F4	<u>Beenden</u>
F1	<u>Hilfeindex</u>
F8	Englische Sprache
F9	Deutsche Sprache
F12	Systemeinstellung - Ländereinstellung

Tasten im Demomodus:

Leertaste	<u>Neues Spiel mit Startlevelauswahl</u>
S	<u>Zuletzt gespielten Level starten</u>

BEENDEN

Verwenden Sie diesen Befehl, um das Programm zu beenden. Hotkey ist **Alt-F4**.

HILFE-INDEX

Verwenden Sie diesen Befehl, um den Eröffnungsbildschirm der Hilfefunktion anzuzeigen. Von dem Eröffnungsbildschirm aus können Sie schrittweise Anleitungen zur Benutzung des Programms und verschiedene Arten von Referenzinformationen aufrufen.

Wenn Sie innerhalb der Hilfefunktion zu dem Eröffnungsbildschirm zurückkehren wollen, klicken Sie die erste Schaltfläche links im Hilfefenster an. Hotkey ist die Taste **F1**.

BESTELLUNG AUFGEBEN

Verwenden Sie diesen Befehl, um eine Bestellung an Schenk & Horn zu senden. Hotkey ist die Taste **B**.

PRODUKTINFORMATIONEN

Verwenden Sie diesen Befehl, um sich Informationen über alle Schenk & Horn Programme anzeigen zu lassen. Hotkey ist die Taste **L**.

INFO ÜBER

Verwenden Sie diesen Befehl, um sich Informationen über das Programm anzeigen zu lassen. Hotkey ist die Taste **I**.

NEUES SPIEL (START BEI ZULETZT GESPIELTEM LEVEL)

Verwenden Sie diesen Befehl, um ein neues Spiel zu beginnen. Gestartet wird bei dem zuletzt gespielten Level, so daß Sie nicht erst den Levelauswahldialog passieren müssen.

Hotkey für die Schnellstartfunktion ist die Taste **S**.

NEUES SPIEL

Verwenden Sie diesen Befehl, um ein neues Spiel zu beginnen. Wählen Sie in dem Levelauswahldialog den Startlevel aus, mit dem Sie beginnen möchten.

Wählen Sie oben links die Spielstufe aus, in der Sie spielen möchten. Sie können zu Beginn nur eine bestimmte Anzahl von Spielstufen auswählen. Mit jeder gelösten Aufgabe werden weitere Spielstufen auswählbar!

Wenn Sie einen Level geschafft haben, können Sie den nächsten Level anwählen. Wenn Sie mal einen Level nicht schaffen sollten, so ist das kein Problem! Das Spiel ist auch durchspielbar, wenn nicht alle Spielstufen gelöst wurden. Somit brauchen Sie nicht verzagen, wenn Sie mal einen Level nicht schaffen sollten: Sie können einfach durch Lösen von benachbarten Leveln weiterkommen...

In der nicht freigeschalteten Sharewareversion können Sie bis Level 15 spielen.

Die Vollversion bietet 120 Spielstufen.

Hotkey für die Startfunktion ist die **Leertaste**.

HIGHSCORE-TABELLE

Die Highscore-Tabelle zeigt Ihnen jeweils die drei besten Spieler der ausgewählten Spielstufe an. Die Eintragung in diese Tabelle wird automatisch nach dem Spiel durchgeführt, sofern Sie so viele Punkte erreicht haben, um in dieser Tabelle aufgenommen zu werden.

Hotkey ist die Taste **H**.

TON AN- BZW. AUSSCHALTEN

Der Ton-Schalter legt fest, ob akustische Sound-Effekte verwendet werden sollen. Entsprechende WAV-Dateien wurden installiert und können verwendet werden.

Hotkey ist die Taste **T**.

SPRACHEINSTELLUNG

Wählen Sie diesen Schalter, um die Sprache in der Systemeinstellung für Ihr Windowssystem festzulegen. IdR. ist Ihr Windowssystem bereits korrekt installiert und auf die gewünschte Sprache eingestellt, so daß das Programm automatisch die richtige Sprache wählt.

Hinweis: Bei Windows 3.x scheint das Feld *Sprache* (Language) relevant zu sein und bei Windows NT 3.5 wirkt sich das Feld *Land* (Country) auf die verwendete Sprache im Programm aus.

Die Sprache des Programms kann manuell mit der Taste **F8** auf englisch und mit **F9** auf deutsch umgestellt werden.

Hotkey ist die Taste **F12**.

EINSTELLUNGEN

In dem Dialog-Fenster *Einstellungen* können Sie Einstellungen vornehmen, die sich auf das Verhalten des Programms auswirken:

Auswahl des Wörterbuches:

Hier können Sie zwischen verschiedenen Wörterbüchern wählen. Ein deutsches und ein englisches Wörterbuch werden mitgeliefert. Eine spanisches, französisches und ein italienisches Wörterbuch sind in Arbeit und können bei Verfügbarkeit aus dem Internet downgeloadet werden (<http://www.sharedirect.com>)

Wörterliste:

In der Wörterliste können Sie die Datenbank der Wörter einsehen.

Auflösen anzeigen:

Mit diesem Schalter legen Sie fest, ob der Auslösevorgang optisch dargestellt werden soll oder nicht.

Sound FX:

Dieser Schalter legt fest, ob akustische Sound-Effekte verwendet werden sollen. Entsprechende WAV-Dateien wurden installiert und können verwendet werden.

Joystick:

Sie können das **Ansprechverhalten und die Geschwindigkeit des Joysticks** exakt Ihren Bedürfnissen anpassen.

Mit dem oberen Schieberegler stellen Sie die Bewegungsgeschwindigkeit der Spielfigur ein. Wenn Sie den Schieberegler nach links setzen, ist die Spielfigur mittels der Joysticksteuerung schnell, während sich die Spielfigur nur langsam bewegt, wenn der Schieberegler auf *Langsam*, also nach rechts, gestellt ist. Der zweite Schieberegler kann auf *Träger* oder *Sensibel* gestellt werden. Hiermit können Sie also einstellen, wie empfindlich die Joysticksteuerung reagieren soll. Desto träger Sie die Einstellung vornehmen, um so später wird die Spielfigur auf die Bewegung des Joysticks reagieren. Wenn Sie also auf *Sensibel* stellen, wird die Spielfigur schon bei der kleinsten Bewegung des Joysticks gesteuert. Die Schieberegler sind nur verfügbar, wenn die Joystickbedienung angeschaltet ist.

Hoykey für den Einstellungsdialog ist die Taste **E**

Mit der Taste **T** können Sie während des Spiel den Ton ein- und ausschalten.

Mit der Taste **J** können Sie während des Spiel den Joystick ein- und ausschalten.

DAS SPIELPRINZIP

Es gilt von oben in einen Becher "herunterfallende" farbige Buchstaben so anzuordnen, daß sich Wörter aus 3 bis 7 Buchstaben Länge bilden und somit auflösen.

Eine Buchstabenkombination kann z.B. so aussehen:



Diese Buchstabenkombination können Sie mittels den Pfeiltasten rechts und links in dem Becher bewegen. Mit der Pfeil oben Tasten können Sie die Kombination drehen. Mittels der Pfeil unten Taste können Sie die Kombination in ihrer Fallbewegung beschleunigen.

Das Auflösen

Sie können die Buchstaben in dem Becher verschwinden lassen, indem Sie Wörter aus 3 bis 7 Buchstaben Länge bilden. Es werden die Buchstaben A-Z verwendet, ö wird zu oe usw. Die Wörter können sowohl senkrecht als auch waagerecht gebildet werden.



Beispiel für ein waagerechtes Wort



Beispiel für ein senkrechtes Wort

Das Wort löst sich dann auf und evtl. darüberliegende Buchstaben fallen in die so entstandene Lücke...

Hierdurch kann auch eine Kettenreaktion ausgelöst werden, so daß sich mehrere Kombinationen auflösen.

Wenn Sie nicht genügend Wörter auflösen, füllt sich der Becher immer weiter, bis er letztendlich voll ist und das Spiel beendet.

Bereits nach kurzer Einspielzeit werden Sie den ganz besonderen Spielreiz von Magic Words zu schätzen wissen.

Die Aufgaben

Das Spiel besteht aus 120 einzelnen Aufgaben. Eine Aufgabe kann z.B. lauten : Lösen Sie 4 Wörter von einer mindestlänge x Buchstaben oder es gibt ein Rätsel...

Ist eine Aufgabe gelöst, können Sie noch weiterspielen, bis der Becher gefüllt ist. Hierbei spielen Sie nur noch um den Highscore. Sind Sie der beste? Aber Achtung: Die Spielgeschwindigkeit steigt schnell an!

Ganz zu Anfang können Sie nur die ersten paar Level auswählen. Mit jedem gelösten Level erweitert sich die Anzahl der auswählbaren/spielbaren Level, bis Sie zu Schluß alle 120 Level spielen können.

ALLES ÜBER SHAREWARE, LIZENZBESTIMMUNGEN UND REGISTRIERSCHLÜSSEL:

Was ist Shareware?

So wird das Programm freigeschaltet

Der Erwerb der Vollversion hat viele Vorteile

Wie kann ich eine Bestellung aufgeben?

Berechnung der Versandkosten

So können Sie uns erreichen

Lizenzbestimmungen

Wenn etwas nicht läuft

WAS IST SHAREWARE?

Shareware ist Software, die über eine besondere Vertriebsform vermarktet wird. Der Autor der Software verteilt eine sog. Sharewareversion an Sharewarehändler und Onlinedienste, die diese für eine geringe Gebühr an Interessenten weitergeben.

Die Sharewareversion ist quasi eine Softwareprobe, die in der Regel sämtliche Funktionen bereits beinhaltet, damit der Interessent das Programm unter realen Bedingungen testen kann. Lediglich gewisse Hinweistexte werden eingeblendet, damit keine Verwechslungen mit einer Vollversion entstehen können.

Die Sharewareversion darf nur für eine bestimmte Testphase - in der Regel sind dies 30 Tage - verwendet werden. Nach der Testphase sollte der Interessent wissen, ob er das Programm nutzen und somit kaufen möchte oder nicht. Wenn er das Programm verwenden will, wird er sich direkt an den Autoren wenden und dort die Vollversion bestellen, die ihm neben dem Wegfall der Sharewarehinweistexte noch weitere Vorteile, wie z.B. Updateservice, Hilfestellung durch den Autoren und ggf. ein gedrucktes Handbuch, bietet.

Wenn sich der Interessent jedoch nicht für den Kauf entscheidet, muß er die Sharewareversion im Originalzustand an einen anderen Interessenten weitergeben oder diese löschen. Auch seine privaten Kopien des Programms darf er nach der Testphase natürlich nicht weiter benutzen. Tut er dieses nicht, so verstößt er gegen das Urheberrechtsgesetz und macht sich genauso strafbar wie durch das Anwenden einer Raubkopie.

LIZENZBESTIMMUNGEN

Für die Sharewareversion gilt:

Dieses Programm ist Shareware, also Software die Sie eine gewisse Zeit lang **testen** dürfen und **dann kaufen** können. Ihnen wird ein Zeitraum von **30** (dreißig) Tagen gewährt, in dem Sie die Sharewareversion testen können. **Wenn Sie das Programm nach dieser Testphase weiterbenutzen, sind Sie gesetzlich verpflichtet, dieses Programm zu bezahlen und somit die Vollversion zu erwerben.**

Die Weiterbenutzung der Sharewareversion nach Beendigung der Testphase stellt eine Straftat dar und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden.

Nach dem in Kraft treten des erweiterten Urheberrechtsgesetz werden Computerprogramme auf einem Level geschützt, der dem des geschriebenen Wortes (Bücher usw.) entspricht. Im Sinne der drastischen Verschärfung der Rechtslage macht sich jeder gemäß §69a in Verbindung mit §106 UrhG strafbar, der die ihm gewährte Testzeit überzieht: Denn nach Ablauf der Testphase entfällt die Erlaubnis zum Programmlauf, so daß dann der Tatbestand der Vervielfältigung eines Werkes ohne Einwilligung des Urhebers vorliegt. Dabei stellen nach der UrhG-Novelle selbstverständlich auch Sharewareprogramme urheberrechtliche Werke dar.

Es ist Ihnen ausdrücklich **gestattet, die unregistrierte Sharewareversion** dieses Programms **anderen PC-Anwendern zugänglich zu machen**, so daß auch diese das Programm testen können. Dies gilt nur unter der Bedingungen, daß alle zum Programm und zur Dokumentation gehörenden Dateien **im unveränderten Originalzustand weitergeben** werden.

Hinweis für Onlinedienste, Sharewarehändler und -verteiler: Die Sharewareversion darf auf CD-ROMs gepresst oder in Onlinediensten angeboten werden. Eine ausdrückliche schriftliche Genehmigung brauchen Sie von uns nicht einfordern. Wir freuen uns über jede Verbreitung, die die Sharewareversion erfährt. Die aktuellen Versionen können Sie stets aus unserer Internet Homepage <http://www.sharedirect.com> ownloaden.

Für die Vollversion gilt:

Die in dieser Anleitung beschriebene Software wird durch das Freischalten mit einem Registrierschlüssel zur Vollversion. Der Registrierschlüssel ist personenbezogen und wird auf Basis dieser Lizenzbestimmungen und einer Verschwiegenheitsverpflichtung (die Verpflichtung, die Vollversion und den Registrierschlüssel nicht weiterzugeben) geliefert. Der Anwender wird mit dem Kauf des Registrierschlüssels dazu ermächtigt, das Programm mit dem Schlüssel zur Vollversion freizuschalten und das Programm auf seinem Rechnersystem zu installieren und jeweils ein **gekauft Produkt auf genau einem Rechner zur selben Zeit zu verwenden. Für jeden weiteren Rechner ist der Erwerb eines weiteren Registrierschlüssels erforderlich.**

Der Käufer darf Kopien der Vollversion zu Sicherungszwecken (Backup) und zur Vermeidung von Datenverlusten anfertigen. Es ist jedoch strikt untersagt, Kopien der Vollversion oder den Registrierschlüssel weiterzugeben oder Dritten zugänglich zu machen.

Der Besitz der registrierten Vollversion oder des Registrierschlüssels ist keinem anderen erlaubt außer dem registrierten Benutzer.

Jede unrechtmäßige Vervielfältigung der Vollversion oder illegale Verbreitung des Registrierschlüssels wird straf- und zivilrechtlich verfolgt. Die Rechte an dieser Anleitung und die Rechte an dem Softwareprogramm und allen darin enthaltenen Komponenten liegen bei Schenk & Horn.

Allgemein gilt:

Die in dieser Anleitung enthaltenen Angaben sind ohne Gewähr und können ohne weitere Benachrichtigung geändert werden. Es wird keine Garantie für die Richtigkeit des Inhaltes dieser Anleitung übernommen. Da sich Fehler, trotz aller Bemühungen, nie vollständig vermeiden lassen, sind wir für Hinweise jederzeit dankbar.

Wir garantieren nicht die Eignung des Programms incl. evtl. vorhandener Zusatzprogramme für einen bestimmten Anwendungsfall oder eine bestimmte Hardwarekonfiguration. Weiterhin sind wir unter keinen Umständen für Schäden haftbar, die sich aus der Nutzung oder Unfähigkeit zur Nutzung des vorliegenden Produktes ergeben. Dies schließt den Verlust von Geschäftsgewinnen, die Unterbrechung der geschäftlichen Abläufe, den Verlust von Daten sowie alle übrigen materiellen und ideellen Verluste und deren Folgeschäden ein und gilt selbst dann, wenn wir zuvor ausdrücklich auf die Möglichkeit derartiger Schäden hingewiesen worden sind. Sollte ein Fehler entdeckt werden, so sind wir bestrebt, diesen so schnell wie möglich zu korrigieren.

Veränderungen an Dateien, die zu diesem Programm gehören, sind strikt untersagt!

Generell untersagt ist das Disassemblieren und/oder Patchen des Programms oder seiner Hilfedateien sowie das Verändern oder Austauschen von Programmmodulen bzw. Dynamischen Link Librarys (DLL)

Durch den Besitz und die Nutzung der vorliegenden Software erklärt der Anwender vorbehaltlos sein Einverständnis mit o.g. Lizenzbestimmungen und dem Garantie- und Haftungsausschluß.

WENN ETWAS NICHT LÄUFT

Das Programm wurde gründlich getestet und wird bereits seit längerem von vielen Anwendern eingesetzt. Angesichts der zahlreichen Funktionen lassen sich Langzeitfehler (Bugs) leider nie ausschließen. Sollte also bei der Arbeit mit dem Programm trotz korrekter Bedienung ein Fehler auftreten, können Sie uns per E-Mail an ***hotline@sharedirect.com*** erreichen.

Ein **Vollversion** beinhaltet ein **dauerhaftes Nutzungsrecht** für den Anwender - darf also im Gegensatz zur Sharewareversion auf unbegrenzte Zeit verwendet werden. Eine **Vollversion** beinhaltet auch **keine störenden Hinweisfenster oder Registrierungsabfragen** mehr. Der Erwerb der Vollversion bietet zudem **viele Vorteile**:

- Sie erhalten den persönlichen Registrierschlüssel, der das Programm **sofort zur Vollversion freischaltet**.

- Folgeversionen (**Updates**) können mit Ihrem persönlichen Registrierschlüssel **weiterverwendet werden**. Updates müssen also **nicht extra bezahlt** werden.

- **Keine Werbeeinblendungen**, keine Warteschleifen, keine Sharewarehinweistexte im Programm.

- **Direkter Anwendersupport** durch die Autoren. Direkter Service vom Entwickler.

- Informationen über neue Produktentwicklungen (**regelmäßige Produktinfos**)

- Als Vollversionsanwender erhalten Sie **attraktive Sonderpreise** auf Neuerscheinungen.

- Direkter Kontakt zum Entwickler - Sie können die **Weiterentwicklung direkt mitgestalten**.

Achtung: Eine Vollversion ist registriert und darf nicht wie eine Sharewareversion weitergegeben werden, da dies wie der Sachverhalt des Raubkopierens eine grobe Verletzung des Urheberrechtsgesetzes darstellen würde.

Die vorliegende Software wird mittels des Sharewarekonzeptes vermarktet. Dies bedeutet, daß Sie das Recht haben, die **Sharewareversion und dessen Dokumentation** nach Belieben **an andere Interessenten weiterzugeben**, vorausgesetzt dies geschieht **in der ursprünglichen und unmodifizierten Form**. Von dieser Auflage sind sowohl Software als auch Dokumentation betroffen. Jede gewerbliche Nutzung der Sharewareversion sowie die Weitergabe in Verbindung mit einem kommerziellen Produkt ist strengstens untersagt und bedarf einer ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung von uns.

Weiterhin haben Sie das Recht, das Sharewareprogramm **für die Dauer von 30 Nutztagen** (es zählen nur Tage, an denen das Programm genutzt wird) **kostenlos zu testen und anzuwenden**. Sollten Sie sich während oder nach Ablauf dieser Testperiode entschließen, das Sharewareprogramm **weiterhin zu nutzen**, so sind Sie verpflichtet, die **Vollversion bei uns zu erwerben**.

Wenngleich die Sharewareversion nicht in ihren Funktionen eingeschränkt ist, so enthält Sie doch als kleine Erinnerung für Sie sich als Benutzer registrieren zu lassen, eine Dialogbox, die automatisch angezeigt wird.

DER ERWERB DER VOLLVERSION HAT VIELE VORTEILE UND IST FÜR DIE DAUERHAFTHE NUTZUNG DER SOFTWARE GESETZLICH ZWINGEND

1. Unmittelbar nach Eingang Ihrer Bestellung, erhalten Sie von uns Ihren persönlichen **Registrierschlüssel**, der die Sharewareversion zur Vollversion freischaltet, so daß Sie die Vorteile der Vollversion nutzen können (z.B. **keinerlei Sharewarehinweise und Werbeeinblendungen** im Programmablauf mehr).
2. Mit Ihrem persönlichen Registrierschlüssel, der die Sharewareversion zur Vollversion freischaltet, erhalten Sie **ein dauerhaftes Nutzungsrecht** für das Programm, denn ohne Registrierung benutzen Sie eine Sharewareversion bei regelmäßiger bzw. dauerhafter Anwendung (über die Testphase von 30 Tagen hinaus) unrechtmäßig, was einen Verstoß gegen das Urheberrechtsgesetz darstellt, wie z.B. auch die Nutzung einer Raubkopie!
3. Sie **unterstützen** mit Ihrer Bestellung der Vollversion die Weiterentwicklung des Programms und können direkt mit Vorschlägen und Ihren Ideen die Weiterentwicklung **mitgestalten**. Weiterhin stimmen Sie mit Ihrer Bestellung für das Sharewarekonzept, so daß weitere gute Sharewareprogramme auch von anderen Autoren folgen werden. Ideen und Vorschläge senden Sie uns am besten per E-Mail an ***hotline@sharedirect.com***
4. Die meisten Folgeversionen (**Updates**) des Programms können **mit dem persönlichen Registrierschlüssel weiterverwendet werden**. Nur in einigen Ausnahmen gibt es ein kostenpflichtiges Update. Sie brauchen sich nur die aktuelle Sharewareversion zu besorgen und diese mit Ihrem Schlüssel freischalten. Bei uns erhalten Sie stets die aktuelle Sharewareversion kostenlos aus unserer Internet Homepage ***http://www.sharedirect.com***.

Wenn Sie die Sharewareversion innerhalb der 30 tägigen Testphase anwenden, werden Sie sich an den Sharewarehinweistexten und den Werbeeinblendungen kaum stören. Diese Einblendungen behindern nicht den ausgiebigen Test des Programms! Sie dienen jedoch der Zahlungsmotivations-Steigerung. **Falls Sie das Programm dauerhaft verwenden möchten, lassen Sie sich** als ehrlicher Mensch ja sowieso **registrieren**, wofür Sie die Vollversion ohne lästige Einblendungen erhalten.

Durch einfaches Eingeben Ihres persönlichen Registrierschlüssels zusammen mit Ihrer Adresse wird die Sharewareversion **sofort** zur Vollversion umgewandelt. Sie erhalten somit alle Vorteile der Vollversion. Das Freischalten mit Registrierschlüssel hat u.a. den Vorteil, daß **Sie nicht auf die Diskette** mit der Vollversion **zu warten brauchen** und **ohne erneute Installation die Sharewareversion zur Vollversion umwandeln** können.

Dieses Konzept macht das Nutzungsrecht und somit den **Preis der Vollversion sehr viel günstiger** und bietet z.B. auch den Vorzug, daß kostenlose **Updates** des Programms **mit dem selben Schlüssel freigeschaltet** werden können.

Siehe auch: [So wird das Programm freigeschaltet](#)

SO WIRD DAS PROGRAMM FREIGESCHALTET

Wenn Sie sich für den Erwerb der Vollversion entschieden haben und Ihren persönlichen Registrierschlüssel kennen, geben Sie diesen einfach zusammen mit Ihrer Adresse ein (hier sehen Sie ein Beispieldialog, wie er erscheint, wenn Sie die Freischaltfunktion im Programm verwenden). **Für nähere Informationen wählen Sie bitte das entsprechende Dialogelement an:**

The dialog box is titled "Dieses Programm ist freigeschaltet und registriert auf:". It contains a section titled "Anschrift und Schlüssel der registrierten Person:" with the following fields:

- Vor- und Nachname: Manfred Mustermann
- Firma: (empty)
- Straße / Postfach: Beispielgasse 66
- PLZ und Ort: 12345 Endenhausen
- Registrierschlüssel: (empty)

Below the fields, a note states: "Der Schlüssel wird nur während des Eingabes angezeigt, damit dieser später nicht von Unbefugten entwendet werden kann."

A larger text block below explains: "Das Programm ist nun für immer freigeschaltet und somit eine echte Vollversion. Ihre Adresse und Ihr persönlicher Registrierschlüssel machen das Programm zur Vollversion. Eine Vollversion darf nicht weitergegeben werden. Daher gehen Sie Ihren Schlüssel, niemals an Dritte weiter (siehe Lizenzbestimmungen)." At the bottom are three buttons: "OK", "Abbruch", and "Hilfe".

Das Programm wird mit gültigem Registrierschlüssel freigeschaltet und somit eine echte Vollversion. Ihre Adresse und Ihr persönlicher Registrierschlüssel machen das Programm zur Vollversion. Eine Vollversion darf nicht weitergegeben werden. Daher geben Sie Ihren Registrierschlüssel niemals an Dritte weiter (siehe Lizenzbestimmungen).

Hier geben Sie Ihre Anschrift an. Ihr Registrierschlüssel hat nur für Ihre - also für die hier angegebene Anschrift Gültigkeit. Ihre Anschrift zusammen mit Ihrem Registrierschlüssel, den Sie weiter unten eingeben, machen das Programm zur Vollversion.

Geben Sie Ihre Vollversion niemals an Dritte weiter und sorgen Sie dafür, daß Dritte nicht unbefugt Ihre Vollversion stehlen können - Ihre Adresse und Ihr Registrierschlüssel sind quasi mit der Vollversion verwachsen.

Hier geben Sie Ihren persönlichen Registrierschlüssel ein. Der Registrierschlüssel wird nur während der Eingabe angezeigt, damit dieser später nicht von Unbefugten entwendet werden kann.

Der Registrierschlüssel ist nur in Verbindung mit Ihrer korrekt angegebene Anschrift gültig. Ihr persönlicher Registrierschlüssel zusammen mit Ihrer Anschrift, die Sie weiter oben eingeben, machen das Programm zur Vollversion.

Geben Sie Ihre Vollversion niemals an Dritte weiter und sorgen Sie dafür, daß Dritte nicht unbefugt Ihre Vollversion stehlen können - Ihre Adresse und Ihr Registrierschlüssel sind quasi mit der Vollversion verwachsen.

Hier erhalten Sie eine knappe Anweisung, die Ihnen eine Hilfestellung gibt und Sie ggf. orientiert, was zu tun ist.
Sie erhalten z.B. eine Anweisung, wenn das Programm noch nicht freigeschaltet ist.

Mit dem OK-Knopf schließen Sie die Dialogbox und bestätigen damit die aktuellen Einstellungen.

Mit dem Abbruch-Knopf schließen Sie die Dialogbox, ohne die aktuellen Einstellungen zu übernehmen. Es werden also die Einstellungen der Dialogbox verworfen. Verwenden Sie diesen Knopf immer, wenn Sie eine Dialogbox nur versehentlich geöffnet haben oder wenn Sie die Einstellungen der Dialogbox nicht übernehmen möchten.

Der Hilfe-Knopf zeigt Ihnen eine Hilfestellung und Informationen zu einer Dialogbox an. Sie sollten davon Gebrauch machen, wenn Sie sich über die Funktion der Dialogbox nicht ganz im klaren sind.

