

Spiridon - Der maximale Schutz für Ihre Daten!

(Also available in English.)

Spiridon war ein altgriechischer Sklave, dem auf die geschorene Kopfhaut eine geheime Botschaft eintätowiert wurde. Als das Haar nachgewachsen war, wurde er durch die feindlichen Linien geschickt...damals hatte man noch Zeit! Jedenfalls wurde die Botschaft sicher an den Empfänger übermittelt - von niemandem Unbefugten gelesen.

Dies ist auch die Funktion von Spiridon, dem Programm. Allerdings ein wenig fortgeschrittener.

Spiridon kann...



*** Ihre Daten extrem sicher verschlüsseln**



*** Ihre Daten dabei auch noch erheblich komprimieren**



*** Ihre Daten - vorausgesetzt, Sie kennen den Code - wieder "entschlüsseln", d.h. in ihre ursprüngliche Form bringen**

Kurz: Spiridon ist das notwendige Hilfsprogramm, wenn Sie häufig Daten online verschicken oder auf Disketten etc. mit sich herumtragen und Fremde diese Daten nicht lesen sollen!

Bitte wählen Sie eines aus folgenden Themen aus:

[Die Bedienung von Spiridon](#)

[Die Nutzungsbedingungen - Bitte vor der Nutzung des Programms lesen!](#)

[Die Registrierung: Voller Schutz für nur 15 US\\$!](#)

[Weitere Programme des Autors](#)

Die Bedienung von Spiridon

...ist denkbar einfach. Es gibt 2 Hauptfunktionen:

- verschlüsseln bzw. kodieren einer Datei



Im Prinzip geben Sie eine beliebige existierende Datei auf Ihrer Festplatte an, die verschlüsselt werden soll, wählen den Namen der Datei, die erzeugt werden soll, und das Codewort, mit dem verschlüsselt werden soll. Diese Funktion befindet sich in der oberen Hälfte des Hauptdialogs. Siehe auch Schritt für Schritt: Verschlüsseln einer Datei.

- entschlüsseln bzw. dekodieren einer Datei.



Im Prinzip geben Sie verschlüsselte Datei auf Ihrer Festplatte an, die entschlüsselt / dekodiert werden soll, wählen den Namen der Datei, die erzeugt werden soll, und das korrekte Codewort, mit dem entschlüsselt werden soll. Wenn Sie aber das korrekte Codewort nicht besitzen, sollten Sie die Datei lieber löschen...es hat sowieso keinen Zweck!

Diese Funktion befindet sich in der unteren Hälfte des Hauptdialogs. Siehe auch Schritt für Schritt: Entschlüsseln / dekodieren einer Datei.



Schritt für Schritt: Verschlüsseln einer Datei

1. Überlegen Sie sich, welche Datei verschlüsselt werden soll. Nehmen wir an, ein Word-Dokument mit dem Namen "VERTRAG.DOC" im Ordner "C:\WINWORD\".
2. Es gibt 2 Möglichkeiten, Spiridon mitzuteilen, daß diese Datei kodiert werden soll:
 - a) Klicken Sie im Spiridon-Hauptdialog auf den Knopf "Auswahl" ganz oben rechts. Eine Dateiauswahlbox erscheint. Selektieren Sie den Ordner "C:\WINWORD\" und wählen Sie die Datei "VERTRAG.DOC". Klicken Sie auf "OK", und der Dateiname erscheint im oberen Editierfeld der umrahmten Gruppe "Kodieren".
 - b) Klicken Sie innerhalb des oberen Editierfeldes der Gruppe "Kodieren" (das weiße Rechteckfeld ganz oben). Ein Cursor erscheint im Feld. Nun können Sie in der Tastatur den Namen der gewünschten Datei eintippen: "C:\WINWORD\VERTRAG.DOC".
3. Nun geben Sie analog an, wie die verschlüsselte Datei heißen soll. Nehmen wir als Namen "C:\SAFE.BMP". Als Endung wird "BMP" empfohlen, da dies normalerweise ein sehr gängiges Bildformat ist. Ein unberechtigter Empfänger der Datei wird kaum vermuten, daß es sich um eine verschlüsselte Textdatei handelt. Sie können wiederum 2 Vorgehensweisen wählen:
 - a) Klicken Sie im Spiridon-Hauptdialog auf den Knopf "Auswahl", zweiter von oben rechts. Eine Dateiauswahlbox erscheint. Selektieren Sie das Laufwerk "C:\\" und geben Sie die Datei "SAFE.BMP" an. Diesen Namen müssen Sie neu eintippen, da er bisher ja noch nicht existiert. Klicken Sie auf "OK", und der Dateiname erscheint im Editierfeld "Ziel" der umrahmten Gruppe "Kodieren".
 - b) Klicken Sie innerhalb des zweiten Editierfeldes von oben in der Gruppe "Kodieren" (das zweite weiße Rechteckfeld von oben). Ein Cursor erscheint im Feld. Nun können Sie in der Tastatur den Namen der gewünschten Datei eintippen: "C:\SAFE.BMP".
4. Klicken Sie in das Editierfeld der Gruppe "Kodieren:" (obere Hälfte) mit der Bezeichnung "Code:". Geben Sie nun einen beliebigen Code mit der Tastatur ein, z.B. "Dies ist der Code.". Wenn Sie hier nichts eingeben, wählt Spiridon automatisch einen zufälligen 9stelligen Code für Sie aus.
5. Klicken Sie auf den Knopf "Kodieren", und die Aktion wird Ihren Angaben entsprechend ausgeführt. Ein Ergebnisfenster unterrichtet Sie über einige interessante Einzelheiten, z.B. die Code-Sicherheit und den Kompressionsgrad.



Schritt für Schritt: Entschlüsseln / dekodieren einer Datei

1. Überlegen Sie sich, welche Datei entschlüsselt werden soll. Nehmen wir an, die kodierte Datei heißt "SAFE.BMP" und liegt im Laufwerk "C:\".
2. Es gibt 2 Möglichkeiten, Spiridon mitzuteilen, daß diese Datei dekodiert werden soll:
 - a) Klicken Sie im Spiridon-Hauptdialog auf den Knopf "Auswahl" oben in der Gruppe "Dekodieren" (3. von ganz oben). Eine Dateiauswahlbox erscheint. Selektieren Sie das Laufwerk "C:\\" und wählen Sie die Datei "SAFE.BMP". Klicken Sie auf "OK", und der Dateiname erscheint im oberen Editierfeld der umrahmten Gruppe "Dekodieren".
 - b) Klicken Sie innerhalb des oberen Editierfeldes der Gruppe "Dekodieren" (das 4. weiße Rechteckfeld von oben). Ein Cursor erscheint im Feld. Nun können Sie in der Tastatur den Namen der gewünschten Datei eintippen: "C:\SAFE.BMP".
3. Nun geben Sie analog an, wie die entschlüsselte Datei heißen soll. Nehmen wir als Namen "C:\WINWORD\VERTRAG2.DOC". Sie können wiederum 2 Vorgehensweisen wählen:
 - a) Klicken Sie im Spiridon-Hauptdialog auf den Knopf "Auswahl" unten rechts. Eine Dateiauswahlbox erscheint. Selektieren Sie den Ordner "C:\WINWORD\" und geben Sie die Datei "VERTRAG2.DOC" an. Diesen Namen müssen Sie neu eintippen, da er bisher ja noch nicht existiert. Klicken Sie auf "OK", und der Dateiname erscheint im Editierfeld "Ziel:" der umrahmten Gruppe "Dekodieren".
 - b) Klicken Sie innerhalb des zweiten Editierfeldes "Ziel:" von oben in der Gruppe "Dekodieren" (das zweitunterste weiße Rechteckfeld). Ein Cursor erscheint im Feld. Nun können Sie in der Tastatur den Namen der gewünschten Datei eintippen: "C:\WINWORD\VERTRAG2.DOC".
4. Klicken Sie in das unterste Editierfeld der Gruppe "Dekodieren:" mit der Bezeichnung "Code:". Geben Sie nun den richtigen Code mit der Tastatur ein, z.B. "Dies ist der Code.". Wenn Sie hier nichts eingeben, übernimmt Spiridon automatisch den Code aus dem Kodieren-Bereich.
5. Klicken Sie auf den Knopf "Dekodieren", und die Aktion wird Ihren Angaben entsprechend ausgeführt. Ein Ergebnisfenster unterrichtet Sie über einige interessante Einzelheiten. Prüfen Sie dann die Datei, ob Sie den richtigen Code eingegeben haben. **ACHTUNG: Es kommt auf jede einzelne Stelle des Codes an, auch Leerzeichen, Groß- und Kleinschrift gelten als Code!**

Lizenz-, Benutzungs- und Vertriebsvereinbarung

Mit der Nutzung dieser Software erklären Sie sich mit der folgenden Lizenz-, Benutzungs- und Vertriebsvereinbarung einverstanden:

Autor

Autor des Programms "*Spiridon*" und der zugehörigen Dateien ist Ingmar Brunken, Nideggen, Deutschland, E-Mail IngmarBrunken@compuserve.com.

Lizenz

a. Registrierte Version

Der Autor räumt dem Nutzer das Recht ein, eine Kopie des Programms "*Spiridon*" und der zugehörigen Dateien (nachfolgend "SOFTWARE" genannt) auf einem einzelnen Computer als Einzelplatzanwender zu nutzen. In Netzwerken muß für jeden angeschlossenen Computer eine separate Registrierung erfolgen. Die SOFTWARE befindet sich in Nutzung, wenn sie in den Arbeitsspeicher des Computers geladen wurde (d.h. RAM) oder auf dem permanenten Speichermedium des Computers installiert wurde (z.B. Festplatte oder andere Speichermedien).

b. Nicht-registrierte Version

Die nicht-registrierte Version darf legal vertrieben werden, sofern alle in der Originalversion enthaltenen Dateien (Hilfsdateien, Demodateien, Textdateien usw.) ebenfalls vertrieben werden, d.h. die SOFTWARE darf nur komplett vertrieben werden. Zudem muß bei jedem Vertrieb und jeder Weitergabe an Dritte ausdrücklich und unmißverständlich deutlich gemacht werden, daß die betreffende Software ein Shareware-Programm mit eingeschränktem Leistungssumfang ist und die Registrierung 15,- US\$ kostet.

Copyright / Urheberrechtsschutz

Die SOFTWARE und sämtliche Rechte daran sind alleiniges Eigentum des Autors und stehen unter dem Schutz des Deutschen Urheberrechts und des European copyright laws, internationaler Handelsvereinbarungen und aller anderen betreffenden nationalen Gesetze.

Der Autor behält sich alle Rechte vor, die dem Nutzer in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich eingeräumt werden. Der Nutzer darf eine einzelne Kopie der SOFTWARE ausschließlich zum Zwecke der Datensicherung anfertigen.

Weitere Bestimmungen

Der Nutzer darf zur SOFTWARE seine Lizenz nur dann auf Dritte übertragen, wenn der Empfänger dieser Vereinbarung zustimmt. Falls der Empfänger seine Lizenz überträgt, muß er sämtliche Kopien der SOFTWARE an den Empfänger aushändigen oder bei ihm verbliebene Kopien unverzüglich löschen.

Alle sonstigen Rechtsübertragungen, Sublizensierungen, Berechtigungen, Vereinbarungen oder Verpflichtungen gegenüber bzw. mit Dritten und bezogen auf die SOFTWARE sind ungültig.

Die Dateien der SOFTWARE dürfen in keinem Fall und in irgendeiner Art und Weise geändert, ergänzt, modifiziert oder anderen Anwendungen zugeführt oder beigefügt werden inklusive Dekompilierung oder Disassemblierung der SOFTWARE.

Gültigkeit

Diese Vereinbarung tritt mit der Nutzung der SOFTWARE in Kraft und bleibt gültig, solange die SOFTWARE wie unter "Lizenz" beschrieben genutzt wird. Die Vereinbarung kann jederzeit durch Rückgabe bzw. Vernichtung/Löschung aller Kopien der SOFTWARE unabhängig von deren Form beendet werden. Diese Vereinbarung gilt auch dann als gekündigt bzw. beendet, wenn der Nutzer Bestimmungen dieser Vereinbarung bricht. In diesem Fall erlischt sofort die Nutzungsberechtigung.

Garantie und Haftungsbeschränkungen bei vom Autor persönlich ausgelieferten Datenträgern (z.B. Disketten)

Der Autor garantiert, daß von ihm persönlich ausgelieferte magnetische Datenträger (z.B. Disketten) oder Bedienungs- und Hilfstexte nach bestem Wissen und Gewissen weitestmöglich frei von technischen Fehlern oder Defekten sind.

Von ihm persönlich ausgelieferte, defekte Medien oder Bedienungs- bzw. Hilfsdokumentationen wird der Autor ohne Berechnung seiner Kosten dem Nutzer ersetzen, vorausgesetzt der Nutzer reklamiert den

Defekt innerhalb von 6 Monaten nach Lieferdatum.

Falls dem Autor ein Ersatz der defekten Medien unmöglich ist, wird der Autor dem Nutzer etwaiges vom Nutzer an den Autor für die SOFTWARE bezahltes Honorar zurückzahlen. Die Höhe der Garantie ist auf den tatsächlich vom Nutzer bezahlten Kaufpreis beschränkt.

Haftungsbeschränkungen der SOFTWARE

Der Autor übernimmt keine Garantie oder Haftung für die SOFTWARE und die darin enthaltenen Dateien, deren Qualität, Funktionsfähigkeit, Kompatibilität mit Hardware oder anderer Software oder Eignung für bestimmte Aufgaben. Der Nutzer hat die Möglichkeit, die Qualität der SOFTWARE ohne Zahlung eines Kaufpreises anhand der nicht-registrierten Version zu prüfen. Eine Rückzahlung des Kaufpreises der registrierten Version bzw. der Registrierungsgebühr ist damit ausgeschlossen.

Da SOFTWARE naturgemäß komplex ist und nicht vollkommen frei von Fehlern sein dürfte, wird der Nutzer aufgefordert, seine Arbeit mit der SOFTWARE zu überprüfen und zu überwachen und in regelmäßigen Zeitintervallen Sicherheitskopien seiner Arbeitsdateien anzufertigen. Der Autor haftet weder direkt noch indirekt für Schäden oder Folgeschäden, die aus der Nutzung der SOFTWARE resultieren könnten. Die Möglichkeit von Schäden kann grundsätzlich vom Autor nicht ausgeschlossen werden. In keinem Fall soll die Haftung des Autors den vom Nutzer entrichtete Kaufpreis bzw. die vom Nutzer für die SOFTWARE gezahlte Registrierungsgebühr übersteigen.

Falls eine oder mehrere Bestimmungen dieser Vereinbarung ungültig oder unwirksam sein sollten, so bleibt hiervon die Gültigkeit bzw. Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen unberührt. In diesem Fall ist die ungültige oder unwirksame Bestimmung durch eine entsprechend wirksame Bestimmung zu ersetzen, die dem angestrebten wirtschaftlichen Sinn der unwirksamen Bestimmung am nächsten kommt.

Diese Vereinbarung versteht sich als abgeschlossen nach Deutschem Recht. Gerichtsstand ist Düren, Deutschland.

Copyright © Ingmar Brunken 1997

Die Registrierung: Voller Schutz für 15 US\$!

Welche zusätzlichen Möglichkeiten bietet die registrierte Version?

Sie können alle Dateien verschlüsseln bzw. komprimieren unabhängig von deren Größe (sofern Ihr Computerspeicher ausreicht). Sämtliche Funktionen sind uneingeschränkt verfügbar ohne zeitliches Limit.

Registrieren: Wie geht das?

Wenn Sie den **"Registrieren"-Knopf anklicken**, teilt Spiridon Ihnen eine Seriennummer mit, die Sie sich notieren sollten. Senden Sie diese Nummer, z.B. "JDPA196032", zusammen mit der Registrier- bzw. Shareware-Gebühr zum Registrierservice (Adresse siehe unten). Umgehend werden Sie dann ein Paßwort erhalten, das Sie in das Eingabefeld desselben "Registrieren"-Dialogs eingeben können, in dem Sie Ihre Seriennummer erhalten haben.

Die Registrierungs- bzw. Shareware-Gebühr beträgt 15,- US\$ bzw. 25,- DM online oder 20,- US\$ bzw. 35,- DM mit regulärer Post.

So können Sie sich registrieren lassen:

a) **Per E-Mail** (Gebühr beträgt 15,- US\$ bzw. 25,- DM):

E-mailen Sie Ihre Seriennummer an

IngmarBrunken@compuserve.com

Bezahlen Sie Ihre Registrierungsgebühr, indem Sie den Registrierknopf des Compuserve Shareware Dialogs anklicken (**GO SWREG**). **REGISTRIER-ID ist 15366!**

Das Paßwort wird Ihnen ebenfalls per E-Mail zugeschickt, sobald Ihre Gebühr eingegangen ist. Auf diese Weise erhalten Sie Ihr Paßwort auf dem schnellsten Wege.

b) **Per regulärer Post** (Gebühr beträgt 20,- US\$ bzw. 35,- DM wegen zusätzlichen Kosten):

Senden Sie bitte eine kurze Nachricht (Brief) an:

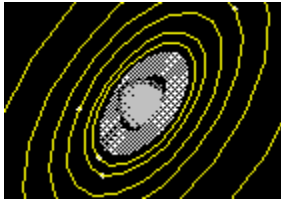
Ingmar Brunken
In der Au 12
D-52385 Nideggen
Germany

zusammen mit der Seriennummer und einem über die Registrierungsgebühr ausgestellten Scheck, der in Europa akzeptiert wird. Falls Sie sich darüber im Unklaren sind, senden Sie Bargeld. **Bitte auf keinen Fall per Einschreiben!**

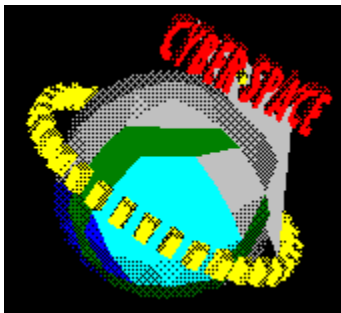
Das Paßwort wird Ihnen mit regulärer Post umgehend zugeschickt.

Weitere Programme des Autors

3Draw!



3Draw! 2.0 ist ein einzigartiges, einfach zu bedienendes und (weil stereoskopisch tatsächlich) dreidimensionales, faszinierendes Präsentations- und Imaginations-Werkzeug, das die Eingabe, Modifizierung, Darstellung, räumliche Bewegung und Abspeicherung beliebiger Objekte oder Situationen ermöglicht.



Kurz: Ein vollwertiges, dreidimensionales Konstruktionswerkzeug - als Shareware für ganze 15 US\$ bzw. Testversion natürlich gratis!

Wo?

Zum Beispiel im Forum "PC Fun" (GO PCFUN), dort in der Bibliothek "Fun graphics" unter dem Dateinamen "3DRAW!20.EXE" zu finden, oder auf der neuesten Shareware-CD-ROM "Pegasus Vol.6" aus dem Fachhandel!

"Extrem sicher" heißt, daß Sie je nach Länge des von Ihnen gewählten Codewortes selbst bestimmen können, wie schwer eine Dekodierung ist. Wenn Sie mindestens 9 Stellen wählen (9 Bytes, z.B. "NeunBytes" als Code), dann ist die erreichte Kombinationszahl bereits so groß, daß ein Superrechner mit 100 Milliarden Versuchen pro Sekunde (so einen Rechner gibt's noch gar nicht!) etwa 1500 Jahre brauchen würde, um alle Kombinationen auszuprobieren.

Wenn Sie einen noch "längeren" Code verwenden (bis zu 255 Zeichen sind möglich), dann erreichen Sie schnell eine Kombinationszahl, deren Berechnung länger dauern würde, als das Universum alt ist...

"Erheblich komprimieren" heißt, daß die Größe der verschlüsselten Datei in der Regel deutlich geringer ist als die der Originaldatei. In der Regel können Sie mit ca. 60 % der ursprünglichen Größe rechnen. Dieser Wert kann allerdings je nach Datei variieren.

"Dekodieren" bedeutet, daß die verschlüsselte Datei bei Eingabe des korrekten Codewortes (bitte auch Groß- und Kleinbuchstaben beachten!) wieder in die ursprüngliche Datei verwandelt wird. Wenn Sie aber das korrekte Codewort nicht besitzen, sollten Sie die Datei lieber löschen...es hat sowieso keinen Zweck!

