



# SH-WINColorStar 2000



Copyright © 1994-1995 by [Lars Schenk](#) & [Frank Horn](#)

## Alles über Shareware, Lizenzbestimmungen und Registrierschlüssel

[Vorwort](#)

[Leistungsübersicht](#)

[Unterschiede Voll- und Sharewareversion](#)

[Entwicklungschronik](#)

[Umfragebogen](#)

[Probleme und Lösungen](#)

[Hard- und Softwarevoraussetzungen](#)

[Hinweise zur Deinstallation](#)

[Die Steuerung bzw. Bedienung](#)

[Der Joystick-Treiber](#)

[Das Spielprinzip](#)

[Verschiedene Spielvarianten](#)

[Der Netzwerk-Spielmode](#)



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).

## VORWORT

Vielen Dank für Ihr Interesse an SH-WINColorStar 2000!

*Just another Tetris?* (bloß ein weiteres Tetrisspiel?) - werden Sie sich wahrscheinlich fragen. Kaum jemand vermag eine ungefähre Angabe der Anzahl auf dem Markt befindlicher Tetrisclones machen zu können. Da wir selbst zahlreiche Varianten mit großem Vergnügen verschlissen haben und bereits vor einigen Jahren unter DOS die Programme **StoneStar**, **ColorStar** und **PuzzStar** und kürzlich unter Windows den **WinBlocker** entwickelt haben, wissen wir nur zu gut über die Faszination, die dieses Spielprinzip mit sich bringt.

Mit SH-WINColorStar 2000 möchten wir an **ColorStar für DOS** anknüpfen und mit **zahlreichen neuen Ideen** das Spiel mehr als nur faceliften!

SH-WinColorstar 2000 wurde ab der Version 2.0 unter anderem um den **Netzwerk-Spielmodus** erweitert! Wenn Sie gerne das Netzwerk-Kartenspiel *Hearts* spielen, wissen Sie bereits den Flair von Spielen zu schätzen, die gegen einen menschlichen Spieler ausgefochten werden. Wer also die Möglichkeit hat, SH-WINColorStar 2000 in einem Netzwerk zu spielen, sollte wissen, daß wir noch keine Möglichkeit gefunden haben, von dieser Sucht wieder loszukommen...

Aber genug der Worte: Spielen Sie einfach drauf los und haben Sie viel Vergnügen beim Spielen.

- Lars Schenk & Frank Horn - Timmendorfer Strand im Februar '95

## ENTWICKLUNGSSCHRONIK

**Sollte Ihre Programmversion schon mehrere Monate alt sein, so schauen Sie ggf. in unsere Mailbox, in der Sie immer die aktuelle Programmversion kostenlos erhalten!** Wenn Sie kein Modem besitzen, können Sie die aktuelle Programmdiskette auch gegen 5 DM zzgl. Versandkosten bei uns erhalten.

In unserer Mailbox bieten wird neben der aktuellen Programmversion in der Regel für Vollversionsanwender eine Beta-Version an, die bereits über einen erweiterten Leistungsstand verfügt.

### **Was werden künftige Versionen bringen?**

Nehmen Sie auf die Weiterentwicklung dieses Programms direkt Einfluß - füllen Sie unseren Umfragebogen aus...

Wir planen die Implementierung des vor kurzem von Microsoft veröffentlichten **WinG, welches die Grafikausgabe beschleunigen** wird. Auch der Support von Musik von CD während des Spiels könnte sich wohl in einer der nächsten Versionen finden.

### **01.02.95 Version 3.00**

Läuft nun auch unter **Windows NT 3.5**. Der Netzwerksupport mußte zum Teil mit 32 Bit Routinen programmiert werden, so daß SH-WinColorstar 3.0 ein Hybrid (=engl. Zwitter; 16- und 32 Bit in einem Programm) geworden ist.

Eine **variable Framerate** (Bilder/Sek.) wurde implementiert um eine hohe Ergonomie und ein besonders weiches scrolling zu erreichen (die herunterfallenden Steine fallen besonders weich und ruckelfrei).

Ein Problem mit sogenannten *Large fonts* wurde beseitigt.

Das Programm ist nun **zweisprachig** und liegt sowohl in deutscher als auch in englischer Sprache vor (F8=englisch, F9=deutsch)..

### **15.11.94 Version 2.00**

Jetzt mit Netzwerksupport, so daß **zwei Spieler im Netz gegeneinander** spielen können.

Neue Füllhöhenanzeige.

Diverse Erweiterungen, Verbesserungen und kleine Fehlerkorrekturen.

### **01.11.94 Version 1.00**

Wir arbeiten derzeit an einer **Netzwerkversion**, in der **zwei Spieler im Netz gegeneinander** spielen können. Höchstwahrscheinlich wird ab dem 15.11.94 in unserer Mailbox (04503 31717) die neue Version mit **zweispiel-Modus** im Netz verfügbar sein. Also: Schon mal den Freischaltsschlüssel bestellen, damit dann auch die neue Version im Netz gespielt werden kann.

**Juli 94: Beginn der Entwicklung.** Um die Entwicklungszeit und somit den Preis für das Programm gering zu halten, setzen wir auf unserem Windows-Spiel *WinBlocker* auf.

# LEISTUNGSÜBERSICHT

- 1. Zahlreiche Spielvarianten beliebter Geschicklichkeitsspiele sind in sehr abwechslungsreicher Form in SH-WINColorStar 2000 vereint und bieten in über 200 Leveln mit immer neuen Aufgabenstellungen langanhaltenden Spielspaß** (in der nicht freigeschalteten Sharewareversion können nur die ersten 20 Level gespielt werden).
- 2. Level-Editor** zum Entwurf eigener Arcade-Level (nur in der freigeschalteten Vollversion verfügbar).
- SH-WINColorStar 2000 verfügt über eine **gute Bedienerführung mit einer übersichtlichen Oberfläche**, so daß Sie das Programm **sofort nutzen können** ohne erst die sehr ausführliche Hilfedatei komplett lesen zu müssen.
- Für den Fall, daß Sie doch mal etwas mehr z.B. über einem Schalter oder Menüpunkt wissen möchten haben wir dem SH-WINColorStar 2000 eine **sehr ausführliche und gut gegliederte Hilfedatei** beiseitegestellt, deren Beistand Sie jederzeit mit Ihrer F1-Taste anfordern können.
- 5 Soundausgabe** in Form **digitalisierter Geräuscheffekte** als **WAV-Dateien**, die über die Systemsteuerung **frei konfigurierbar** sind.
- SH-WINColorStar 2000 **merkt sich die Programmeinstellungen**, so daß diese bei der nächsten Sitzung nicht erneut von Ihnen vorgenommen werden müssen.
- 7. Einstellungsmöglichkeiten** für Soundausgabe und **Joystick**.
- Aktuelles Programmdesign mit **Toolbar** (Funktionsleiste), **Tooltips** (Funktionshinweise), **3D-Look** und **Registerdialogen**.
- 9. Variable Framerate** (Bilder/Sek.) garantiert hohe Ergonomie: die herunterfallenden Steine fallen besonders weich und ruckelfrei.
- 10. Zweisprachig:** F9=Deutsch, F8=Englisch.
- 11. Last but not least:** Netzwerk-Support. **Zwei Spieler können gleichzeitig gegeneinander spielen.**

## 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 20 Level von 200 Leveln** gespielt werden.
3. Die **Arcade-Level sind nur** in der freigeschalteten **Vollversion verfügbar**.
4. Der **Level-Editor** zum Entwurf eigener Arcade-Level ist nur in der freigeschalteten **Vollversion** verfügbar.
5. Der Klassiker kann in der Sharewareversion nur bis zu den ersten 25 Steinen gespielt werden.
6. Ein Netzwerkspiel ist in der Sharewareversion nur mit dem Klassiker möglich. In der Sharewareversion können keine Netzwerkspiele gewonnen bzw. verloren werden. Nur mit der Vollversion können Sie herausbekommen, wer der beste Spieler ist.  
Mit der **Vollversion** können Sie **alle Level(!) als Netzwerkspiel** spielen - auch die, die Sie selbst mit dem Leveleditor definiert haben.

## **HARD- UND SOFTWARE-VORAUSSETZUNGEN**

MS-DOS: ab Version 3.3 (empfohlen wird MS-DOS Version 5.0 oder höher)  
WINDOWS: ab Windows 3.1  
Für Netzerkspielmode: ab Windows für Workgroups 3.11  
Das Programm und der Netzwerk-Spielmode laufen auch unter Windows NT 3.5!  
Wahrscheinlich wird es auch unter Win95 problemlos laufen, aber das konnten wir bisher noch nicht testen. Sollte es wider erwarten Probleme geben, werden wir diese in einer Folgeversion beheben.

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 und NETZWERKUMGEBUNG für Netzwerkspielmode.

## 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. Dieser Treiber ist z.B. in unserer [Mailbox](#) (04503 31717) erhältlich.
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.
4. Der Ausdruck des Bestellformulars kann auf einem HP520, Treiber Version 4.1, evtl. nicht korrekt vorgenommen werden (es erscheinen scheinbar willkürliche schwarze Rechtecke). Bitte bestellen Sie per Telefon oder verwenden Sie eine evtl. mitgelieferte Bestell-Textdatei. Und natürlich können Sie auch ohne Bestellformular bestellen, denn wir freuen uns über **wirklich jede** Bestellung, die uns erreicht.
5. Sie möchten eine Verbindung zu einem Netzwerkgegener herstellen und in der Auswahlliste erscheint der gewünschte Gegner nicht. Dieses Problem ist bisher nur selten auf Win NT 3.5 beobachtet worden und ließ sich immer dadurch beheben, indem man einen Zugriff auf ein Laufwerk des gewünschten Gegners machte.

## HINWEISE ZUR DEINSTALLATION

Wenn Sie SH-WINColorstar 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. In der WIN.INI Datei wurden in dem Abschnitt **[sounds]** folgende Zeilen eingetragen:

```
ColorStarUnten=C:\COLORSTA\cs_unten.wav,ColorStar Aufsetzen
ColorStarBombe=C:\COLORSTA\cs_bombe.wav,ColorStar Bombe
ColorStarBonus=C:\COLORSTA\cs_bonus.wav,ColorStar Bonus Levelende
ColorStarBonus01=C:\COLORSTA\cs_bon01.wav,ColorStar Bonus (klein)
ColorStarBonus02=C:\COLORSTA\cs_bon02.wav,ColorStar Bonus (normal)
ColorStarBonus03=C:\COLORSTA\cs_bon03.wav,ColorStar Bonus (gut)
ColorStarBonus04=C:\COLORSTA\cs_bon04.wav,ColorStar Bonus (super)
ColorStarDrehen=C:\COLORSTA\cs_dreh.wav,ColorStar Drehen
ColorStarLoesen=C:\COLORSTA\cs_loese.wav,ColorStar Loesen
ColorStarEnde=C:\COLORSTA\cs_ende.wav,ColorStar Spielende
ColorStarNetLine=C:\COLORSTA\cs_line.wav,ColorStar Zeile dazu
```

Die Pfadangabe variiert nach gewünschtem Zielverzeichnis bei der Installation. Außerdem können diese Zeilen hinter dem Gleichzeichen anders aussehen, wenn Sie die **Systemeinstellung für Klang** geändert haben.

Wenn Sie Wert auf eine aufgeräumte WIN.INI legen, können Sie diese Zeilen zur Deinstallation des Programms aus Ihrer WIN.INI löschen oder sie durch ein Voranstellen eines Semikolons unwirksam machen.

3. In der SYSTEM.INI Datei wurde in dem Abschnitt **[DDEShares]** die Eintragung:

```
COLORSTAR$=COLORSTA,NetGame,,31,,0,,0,0,0
```

vorgenommen um den Netzwerkspielmode zu ermöglichen. Wenn Sie das Programm deinstallieren können Sie diese Zeile löschen.

Unter Win NT wird diese Information in der System Datenbank gespeichert und kann nur vom Systemadministratur durch verwendung von DDESHARE.EXE gelöscht werden.

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

CTL3DV2.DLL	3D-Look DLL
GRBTN.DLL	Register-Dialog DLL
SHSHAREW.DLL	SH-Toolsammlung DLL (Deutsch)

wird sowohl von Shareware- also auch von Vollversionen von Schenk & Horn-  
Programmen genutzt



## DIE STEUERUNG BZW. BEDIENUNG

Die Steuerung des Spieles nehmen Sie mit der Tastatur oder mit dem Joystick vor. Wie Sie Ihren Joystick unter Windows nutzen können, erfahren Sie in dem Kapitel Joystick-Treiber.

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:

<b>E</b>	<u>Einstellungen</u>
<b>T</b>	Ton ein- und ausschalten
<b>J</b>	Joystickbedienung ein- und ausschalten
<b>P</b>	Pause
<b>B</b>	Bestellen
<b>F</b>	Freischalten
<b>H</b>	<u>Highscore-Tabelle anzeigen</u>
<b>I</b>	<u>Info über...</u>
<b>L</b>	Produktliste
<b>A</b>	<u>Verbindung zu dem Netzwerkspieler auflösen</u>
<b>Plus</b>	<u>Mehr Frames pro Sekunden</u>
<b>Minus</b>	<u>Weniger Frames pro Sekunde</u>
<b>Alt+F4</b>	<u>Beenden</u>
<b>F1</b>	<u>Hilfeindex</u>
<b>F8</b>	Englische Sprache
<b>F9</b>	Deutsche Sprache

Tasten im Demomodus:

<b>Leertaste</b>	<u>Neues Spiel mit Startlevelauswahl</u>
<b>S</b>	<u>Zuletzt gespielten Level starten</u>
<b>V</b>	<u>Verbindung zu einem Netzwerkspieler herstellen</u>
<b>K</b>	<u>Klassiker starten</u> - besonders empfehlenswert, wenn Sie gegen einen Netzwerkgegner spielen!

## DER JOYSTICK-TREIBER

Um unter Windows mit einem Joystick arbeiten zu können, muß ein entsprechender Treiber in Ihr System eingebunden werden. Diesem Spiel liegt der Microsoft Joystick-Treiber (IBMJOY.DRV) in gepackter Form als X-WINJOY.EXE bei. Um den Treiber zu entpacken, starten Sie einfach diese EXE-Datei. Sie erhalten dann die Dateien, die den Joystick-Treiber repräsentieren.

Informationen zur Installation des Joystick-Treibers finden Sie in der Datei JOYSTICK.TXT, die wir im Folgenden versucht haben zu übersetzen:

### BITTE BEACHTEN:

Durch die Benutzung der folgenden Windows 3.1 Treiber-Bibliothek erklären Sie sich automatisch mit der beiliegenden Lizenzbedingungen einverstanden. Beachten Sie hierzu die Datei LICENSE.TXT.

### Installation des Joystick-Treibers:

Befolgen Sie die Anweisungen, die in *Installing a Driver Not Supplied with Windows* (Installation eines Treibers, der nicht mit Windows ausgeliefert wurde) im Kapitel *Systemsteuerung* (Control Panel) des *Microsoft Windows Benutzerhandbuches* angegeben sind. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, die Diskette mit den Installationsinformationen einzulegen, verwenden Sie die Diskette, auf der sich der Treiber befindet, oder geben Sie die Pfadangabe zu dem Verzeichnis an, in dem sich der Treiber befindet.

### Installationsbemerkungen:

Wenn der IBM Joystick-Treiber über die Systemsteuerung installiert oder entfernt wurde, müssen Sie Windows neu starten, bevor die Installation oder Entfernung des Treibers von der Systemsteuerung erkannt wird.

Wenn Windows nicht erneut gestartet wird, nachdem der Joystick-Treiber installiert wurde, erscheint das Informationsfenster *No Joystick Driver is Installed* (Es ist kein Joystick-Treiber installiert), wenn Sie die Joystick-Einstellung anwählen.

### Joystick-Einstellung:

Die Joystick-Einstellung dient zur Eichung (Calibrierung) des Joysticks. Kopieren Sie die Joystick-Einstellung (DATEI JOYSTICK.CPL) in das Windows System Verzeichnis. Dies bewirkt, daß Windows das entsprechende Joystick-Symbol in der Systemsteuerung anzeigt.

### Joystick Performance:

Der Joystick-Treiber erzeugt möglicherweise nicht auf jedem Computersystem präzise Resultate. Die Ergebnisse des Joystick-Treibers hängen hauptsächlich von dem Gerät selbst ab. Microsoft garantiert nicht, daß der Joystick-Treiber mit allen Computersystemen und/oder Joysticks arbeitet.

## 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. Eine detaillierte Hilfestellung erhalten Sie, wenn Sie in dem Bestelldialog den Hilfeknopf betätigen. 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. Es werden u.a. die Versionsnummer des Programms und die Copyrighthinweise angezeigt. Der Status der Freischaltung wird ebenfalls angezeigt: Sharewareversion oder registrierte Vollversion (dauerhaft freigeschaltet). Hotkey ist die Taste I.

## PAUSE

Verwenden Sie diesen Befehl, um das Spiel zu pausieren. Das Spiel wird fortgesetzt, wenn Sie erneut auf den Pauseknopf klicken.

Die Pause wird automatisch ausgelöst, wenn Sie das Programm deaktivieren (z.B., wenn Sie ein anderes Programm oder ein Dialogfenster in den Vordergrund bringen).

### **Im Netzwerk-Spielmode:**

Wenn Sie mit einem Netzwerk-Spieler verbunden sind und eine Pause wünschen, so bekommt der Netzwerkspieler ebenfalls eine Pause auf's Auge gedrückt, damit er während Ihrer Verschnaufpause nicht weiterspielen kann. Sollte ein Netzwerk-Spieler eine Pause eingelegt haben, so können Sie die Pause wieder beenden, indem Sie auf den Pauseknopf drücken. Ist der Netzwerk-Spieler jedoch nicht in der Lage, das Spiel vorzuführen, da z.B. sein Spiel gerade als Symbol verkleinert ist, so wird Ihre Anforderung, die Pause zu beenden abgelehnt und Sie müssen weiterwarten... Wenn Sie keine Lust mehr haben auf den Gegenspieler zu warten, können Sie die Netzwerkverbindung abbrechen und alleine weiterspielen.

Hotkey für die Pause-Funktion ist die Taste **P**.



## **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**.

## **KLASSIKER STARTEN**

Verwenden Sie diesen Befehl um den Klassiker zu spielen. Der Klassiker ist zwar nur eine Spielart, die SH-WINColorstar 2000 Ihnen bietet, doch es ist so beliebt, daß wir diesem Spiel einen eigenen Knopf in der Funktionsleiste spendiert haben.

Hotkey ist die Taste **K** (=Klassiker starten).

Der Klassiker bringt besonders viel Spaß, wenn Sie ihn im Netzwerk spielen...  
Siehe auch: [Der Netzwerk-Spielmode](#)

## VERBINDUNG ZU EINEM NETZWERKSPIELER HERSTELLEN

Verwenden Sie diesen Befehl um sich mit einem Netzwerkspieler zu verbinden. Wenn Sie in einer Netzwerkumgebung arbeiten erhalten Sie eine Auswahl der im Netz verfügbaren Rechner. Wählen Sie den gewünschten Rechner aus. Wenn auf diesem Rechner SH-WINColorStar 2000 läuft wird eine Verbindung hergestellt.

Zur Herstellung der Verbindung reicht es auch aus, daß SH-WINColorStar 2000 auf dem angerufenem Rechner installiert ist und sich in einem Verzeichnis befindet, zu dem ein Pfad (Path-Anweisung in Autoexec) gelegt ist. Der angerufene Rechner startet das Programm dann automatisch, wenn eine Verbindung gewünscht wird.

Nachdem eine Verbindung erfolgreich hergestellt wurde, wird der angewählte Rechnername unten rechts in der Fußzeile angezeigt. Wenn keine Verbindung besteht wird *nicht verbunden* angezeigt.

Hotkey ist die Taste **V** (=Verbindung herstellen).

Siehe auch: [Der Netzwerk-Spielmode](#)

## VERBINDUNG ZU DEM NETZWERKSPIELER AUFLÖSEN

Verwenden Sie diesen Befehl um eine bestehende Verbindung zu einem Netzwerkspieler aufzulösen. Nachdem eine Verbindung gelöst wurde, wird unten rechts in der Fußzeile *nicht verbunden* angezeigt. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn eine Verbindung aktiv ist.

Hotkey ist die Taste **A** (=Auflösen).

Siehe auch: [Der Netzwerk-Spielmode](#)

## 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.

In der oberen Liste sind 200 (zweihundert!) Level mit einer bestimmten Aufgabenstellung (wie z.B. lösen Sie 5 diagonale Linien) enthalten. Sie können nur die Level anwählen, die mit einer Nummer anstelle der Eintragung *N/V* (nicht verfügbar) gekennzeichnet sind.

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! Wenn sie in den fünf Leveln, die vor dem nicht verfügbaren Level weitere Level bereits gelöst haben, so werden weitere Level freigeschaltet. 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 20 spielen.

Die Vollversion bietet weitere 180 Level und außerdem noch die Arcade-Level, die in der unteren Liste aufgeführt sind. Diese Level haben keine spezielle Aufgabe und werden nur nach Punkten gespielt, bis Sie versagen und das Spiel beendet ist.

Mit dem Knopf **Hinzufügen** können Sie eigene Arcade-Level in die Liste eintragen. Sie gelangen dazu in den Arcade-Level-Editor, in dem Sie den Level exakt nach Ihren Wünschen beschreiben können. Der Level-Editor-Dialog läßt dabei nur gültige Leveldefinitionen zu, also solche, die auch einen spielbaren Level ergeben.

Mit dem Knopf **Verändern** können Sie eine bestehende Arcade-Level-Beschreibung abändern oder einfach als Level-Definition betrachten.

Mit dem Knopf **Löschen** können Sie einen Arcade-Level aus der Liste streichen.

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

## ARCADE-LEVEL-EDITOR

Arcade-Level haben keine spezielle Aufgabe und werden nur nach Punkten gespielt, bis Sie versagen und das Spiel beendet ist.

Der Arcade-Level-Editor ermöglicht Ihnen eigene Level exakt nach Ihren Wünschen zu definieren, wobei der Level-Editor-Dialog nur gültige Leveldefinitionen zuläßt, also solche, die auch einen spielbaren Level ergeben.

Sie können dem Level einen Namen geben, der später in der Auswahlliste erscheint. Die können aus zwölf Steinarten wählen, die teilweise bereits das Spielprinzip festlegen (so ist z.B. mit dem Colorstar-Standard Steinsatz kein klassisches Tetris-Prinzip möglich).

Sie können das *Prinzip der Auflösung von Steinen* festlegen. Bei dem *ColorStar-Prinzip* lösen sich die Steine, wenn mind. drei gleiche Farben horizontal, vertikal oder diagonal benachbart sind. Bei diesem Spielprinzip können Sie noch weitere Optionen festlegen (Schwierigkeitsgrad und Bomben).

Beim *klassischen Prinzip* lösen sie ganze waagerechte Linien, wenn diese komplett sind.

Die *allgemeinen Einstellungen* ermöglichen die Beschreibung des Bechers, in dem das Spiel ablaufen soll und die Angabe der Zeilen, die beim Spielstart bereits gefüllt sein sollen und somit ein weiteres Handicap einzubringen.

## HIGHSCORE-TABELLE

Die Highscore-Tabelle zeigt die zehn besten Spieler 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.

Neben dieser Highscore-tabelle, die die besten Scores für komplette Spiele speichert, werden noch für jeden einzelnen Level die Highscores in der Level-Auswahlliste geführt.

Hotkey ist die Taste **H**.

## MEHR FRAMES PRO SEKUNDE

Mit dieser Funktion können Sie die Anzahl der Frames (engl.=Einzelbild) pro Sekunde erhöhen.

Die Anzahl der Frames pro Sekunde wird im Spielfeld unten links angezeigt. Die Anzeige reicht von 18 bis zu 108 Frames/Sek. Das Spiel wird mit mindestens 18 Frames/Sek. gespielt, da dieser Wert von allen PCs erreicht werden kann. Da aber bei einigen Rechnern noch ein Überschuß an Rechenleitungs vorhanden ist, sollte dieser genutzt werden, um mehr Frames pro Sekunde darzustellen um somit ein ruckelfreieres und ergonomischeres Bild zu erhalten. Wenn die LED **stark** rot flackert, bedeutet dies, daß der Rechner mit der angewählten Framerate überfordert ist und Sie sollten die Framerate herunterschalten.

Desto höher die Framerate desto sanfter das herunterfallen (scrolling) der Steine - aber wenn Ihr Rechner am Rande seiner Leistungsfähigkeit arbeitet wird die Reaktionszeit auf Ihre Bedienung immer langsamer.

Die Fallgeschwindigkeit bleibt von dieser Einstellung unberührt.

Hotkey ist die Taste + **(Plus)**.



## WENIGER FRAMES PRO SEKUNDE

Mit dieser Funktion können Sie die Anzahl der Frames (engl.=Einzelbild) pro Sekunde vermindern.

Die Anzahl der Frames pro Sekunde wird im Spielfeld unten links angezeigt. Die Anzeige reicht von 18 bis zu 108 Frames/Sek. Das Spiel wird mit mindestens 18 Frames/Sek. gespielt, da dieser Wert von allen PCs erreicht werden kann. Da aber bei einigen Rechnern noch ein Überschuß an Rechenleitungs vorhanden ist, sollte dieser genutzt werden, um mehr Frames pro Sekunde darzustellen um somit ein ruckelfreieres und ergonomischeres Bild zu erhalten. Wenn die LED **stark** rot flackert, bedeutet dies, daß der Rechner mit der angewählten Framerate überfordert ist und Sie sollten die Framerate herunterschalten.

Desto höher die Framerate desto sanfter das herunterfallen (scrolling) der Steine - aber wenn Ihr Rechner am Rande seiner Leistungsfähigkeit arbeitet wird die Reaktionszeit auf Ihre Bedienung immer langsamer.

Die Fallgeschwindigkeit bleibt von dieser Einstellung unberührt.

Hotkey ist die Taste - (**Minus**),

## **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 *SH-WINColorstar-Einstellungen* können Sie Einstellungen vornehmen, die sich auf das Verhalten des Programms auswirken:

Der Ton-Schalter legt fest, ob akustische Sound-Effekte verwendet werden sollen. Entsprechende WAV-Dateien wurden installiert und können verwendet werden. Der Schalter **Klangeinstellung** dient zur Festlegung, welche Ereignisse mit welchen WAV-Dateien belegt werden sollen. Sie können so z.B. bestimmte Ereignisse wie z.B. *Colorstar Drehen* ohne Sound belegen, wenn Ihrer Meinung nach der Ton zu häufig verwendet wird.

Sie können das **Ansprechverhalten und die Geschwindigkeit des Joysticks** exakt Ihren Bedürfnissen anpassen. Alle Einstellungen werden vom Programm in der Datei *COLORSTA.INI* vermerkt, so daß Ihre Einstellungen auch über den Programmlauf hinaus aktiv bleiben.

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.

## UMFRAGEBOGEN

... oder was uns als Entwickler interessiert um das Produkt noch besser zu machen. Einfach ausdrucken, ausfüllen und an Schenk & Horn senden - **vielleicht ist Ihre Idee schon in der nächsten Programmversion enthalten!** Machen Sie Gebrauch von einem großen Vorteil des Sharewarekonzeptes: **Wirken Sie direkt auf die Weiterentwicklung der Software ein, die Sie nutzen.**

Dies ist unserer erstes Netzwerk-Spiel, in dem zwei Spieler gegeneinander spielen können. Haben Sie Interesse an Netzwerk-Spielen? Wünschen sie weitere Netzwerkspiele?

Wie wichtig sind Soundausgaben?

Nutzen Sie den Netzwerk-Spielmodus? Wünschen Sie weitere Netzwerkspiele?

Ist die Hilfe ausführlich genug?

Was halten Sie für besonders wichtig?

Was haben wir vergessen oder was sollten wir unbedingt besser machen?

Welche Ideen und Wünsche haben Sie für eine nächste Programm-Version?

Was für ein Programm wünschen Sie sich als nächstes von Schenk & Horn?

Wie haben Sie von diesem Programm erfahren?

Würden Sie gerne per Kreditkarte bei uns zahlen können?

Nutzen Sie Fido, Compuserve oder dergleichen?

## DAS SPIELPRINZIP

Es gilt von oben in einen Becher "herunterfallende" farbige Steine so anzuordnen, daß Sie sich auflösen. Bei Colorstar 2000 erfolgt diese Anordnung nach der Farbe. Die Steine bestehen aus unterschiedlichen Farben.

Ein Stein kann z.B. so aussehen:



Diesen Stein können Sie mittels den Pfeiltasten rechts und links in dem Becher bewegen. Mit der Pfeil oben Tasten können Sie die einzelnen Farbbausteine in dem Stein anders anordnen. Mittels der Pfeil unten Taste können Sie den Stein in seiner Fallbewegung beschleunigen.

### Ein Beispiel für das Auflösen



Ihre Aufgabe ist es nun den herunterfallenden Stein so einzupassen, daß drei oder mehr gleichfarbige Steine horizontal, vertikal oder diagonal nebeneinander liegen.



Dann löst sich diese Kombination auf und...



evtl. darüberliegende Teile fallen in die so entstandene Lücke...



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

Wenn Sie nicht genügend Steine 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 SH-WINColoStar 2000

zu schätzen wissen.

## VERSCHIEDENE SPIELVARIANTEN

SH-WINColorStar 2000 bietet Ihnen viele Variationen, welche im folgenden kurz angerissen werden sollen.

Grundlegend kann man zwischen zwei verschiedenen Auflösungsarten unterscheiden:

### I) ColorStar

Es lösen sich immer 3er Reihen einer Farbe. D.h. wenn drei oder mehr gleichfarbige Steine horizontal, vertikal oder diagonal nebeneinander liegen, lösen sich diese Steine auf. Befinden sich über den entstehenden Lücken weitere Steine, so fallen diese in die Lücke hinein.

### II) Das Klassische Spiel

Dieses Prinzip ist Ihnen sicherlich bestens von dem Spiel Tetris bekannt. Es lösen sich immer komplette ganze waagerechte Zeilen, wobei die Farbe egal ist. D.h.: wird eine Zeile vom linken zum rechten Becherrand komplett mit Steinen ausgefüllt, so löst sich die gesamte Zeile auf und ggf. darüberliegende Steine rutschen um eine Zeile runter.

Dieses Spielprinzip ist nur hin-und-wieder in ColorStar 2000 eingestreut und soll das Spiel etwas auflockern. Natürlich können Sie dieses Spielprinzip auch in dem Arcade-Level-Modus auswählen.

Neben den beiden Auflösungsarten verfügt ColorStar 2000 auch über diverse Steinsätze, welche zum Spielen der einzelnen Spielstufen verwendet werden.

### ColorStar Classic



Dies sind die klassischen Steine, welche schon bereits in unserem ColorStar für DOS verwendet wurden. Mittels Farbrotaion und geschickter Positionierung des Steines können Sie so 3er Reihen bilden und die Aufgaben lösen.

### Doppelte Breite



Diese Steine unterscheiden sich von den eben beschriebenen ColorStar Classic Steinen natürlich darin, daß sie einfach nur doppelt so breit sind. Dies bringt einen weiteren Effekt in das Spiel. Wenn dieser Stein nun so auftrifft, daß eine Hälfte noch in der Luft schwebt, bricht der Stein auseinander. Der abgebrochene Teil des Steines fällt nun weiter nach unten, bis auch er auftrifft. Dabei können Sie den Stein jedoch nicht mehr bewegen. Die Farbrotaion ist kreisförmig.

### QuadraTris



Die QuadraTris Steine entsprechen den Doppelte Breite Steinen, lediglich die Höhe des Steines ist geringer.

### KlotzTris





Eine weitere Variation der Doppelte Breite und QuadraTris Steine sind diese KlotzTris Steine. Noch breiter machen Sie Ihnen das Spiel noch schwieriger. Bei der Farbrotaion wird der mittlere Farbblock nicht beachtet und steht immer fest.

### Variationen in Platt



Diese Steine entsprechen einer Mischung zwischen den ColorStar Classic und den Doppelte Breite Steinen. Wenn so ein Stein auftrifft, bricht der Stein auseinander. Der abgebrochene Teil des Steines fällt nun weiter nach unten, bis auch er auftrifft. Dabei können Sie den abgebrochenen Teil des Steines jedoch nicht mehr bewegen.

### Extended Stones



Bei Extended Stones treten die eben beschriebenden Steine ColorStar Classic, Doppelte Breite, QuadraTris, und Variationen in Platt sowie einige weitere Steinformen zufällig auf und machen diese Spielstufen somit zusätzlich interessant.

### DiagonalTris



Bei den DiagonalTris Steinen treffen wir zum ersten mal auf eine Steinart, welche keine Farbrotaion verwendet, sondern wo der Stein selbst gedreht wird. Probieren Sie es einfach mal aus. Wenn so ein Stein auftrifft, bricht der Stein auseinander. Der abgebrochene Teil des Steines fällt nun weiter nach unten, bis auch er auftrifft. Dabei können Sie den abgebrochenen Teil des Steines jedoch nicht mehr bewegen.

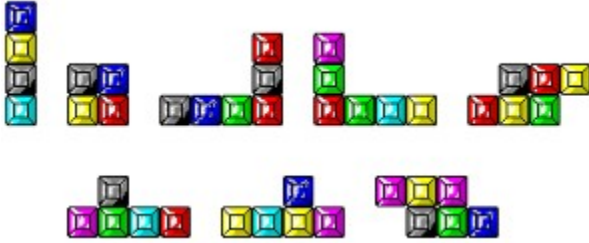
### Die klassischen Steine



Dieser Steinsatz entspricht dem Steinsatz dem Spielklassikers Tetris, welcher Ihnen sicherlich bestens bekannt ist. Auch bei diesem Steinsatz wird keine Farbrotaion verwendet, sondern es wird der Stein selbst gedreht. Wenn so ein Stein auftrifft, bricht der Stein auseinander. Der abgebrochene Teil des Steines fällt nun weiter nach unten, bis auch er auftrifft. Dabei können Sie den abgebrochenen Teil des Steines jedoch nicht mehr bewegen.

Dieser Steinsatz findet auch Verwendung bei den Spielstufen, in dem nach dem klassischem Prinzip aufgelöst (gesamte horizontale Linien) wird.

### BigTris



Dieser Steinsatz ist eine große Erweiterung des klassischen Steinsatzes. Durch seine Größe dieser Steinsatz weitaus schwieriger spielbar. Auch bei diesem Steinsatz wird keine Farbrotation verwendet, sondern es wird der Stein selbst gedreht. Wenn so ein Stein auftrifft, bricht der Stein auseinander. Der abgebrochene Teil des Steines fällt nun weiter nach unten, bis auch er auftrifft. Dabei können Sie den abgebrochenen Teil des Steines jedoch nicht mehr bewegen. Dieser Steinsatz findet auch Verwendung bei den Spielstufen, in dem nach dem klassischem Prinzip aufgelöst (gesamte horizontale Linien) wird.

### **Bomben**



In einigen Spielstufen (und auch im Arcade Modus) fallen hin-und-wieder Bomben in den Becher. Eine Bombe explodiert in dem Moment, indem sie auf einen Stein auftrifft und zerstört durch die Explosion alle Steine im Becher, die die gleiche Farbe haben, wie der Stein, auf die die Bombe aufgetroffen ist.

### **Speed-up**

In einigen Spielstufen (und auch im Arcade Modus) wird die Spielgeschwindigkeit mit der Zeit gesteigert. Dies erschwert die Aufgabe beträchtlich, da Sie viel schneller reagieren müssen.

## DER NETZWERK-SPIELMODE

In einem Netzwerk können zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander spielen. Hierzu muß zunächst eine Verbindung zu dem gewünschten Gegner hergestellt werden. Hierzu wählen Sie den Knopf *Verbinden* aus der Funktionsleiste aus (Hotkey ist die Taste **V**). Nachdem Sie eine Verbindung hergestellt haben werden alle Spiele als Netzwerkspiel gespielt.

In einem Netzwerkspiel müssen Sie eine etwas andere Taktik anwenden: Während Sie normalerweise um jeden Preis weiterkommen wollen und möglichst lange spielen wollen, ist im Zweikampf die Fähigkeit besonders viele Linien auf einem mal zu lösen gefragt. Denn **wenn Sie besonders viele Linien mit einem mal lösen können, erhält der Netzwerkgegner die von Ihnen gelösten Linien als Handicap von unten in seinen Becher hinengeschoben!**

Die Prozentanzeige im rechten Teil des Spielfensters zeigt Ihnen im Netzwerkspiel nicht die eigene Füllhöhe des Bechers an sondern die Füllhöhe des gegnerischen Bechers. Klar, daß es besonders ratsam ist, dem Gegner ein paar Linien zu schicken, wenn dieser schon fast im roten Bereich ist. Vielleicht können Sie ihm ja so viele Linien schicken, daß dies sein Spielende bedeutet...

In einem Netzwerkspiel wird Ihnen außerdem in der Fusszeile angezeigt, wie viele Linien Sie mehr oder weniger als Ihr Gegner gelöst haben. Klar, daß auch die Anzahl der gewonnenen und verlorenen Spiele gegen einen Netzwerkspieler gezählt wird.

# ALLES ÜBER SHAREWARE, LIZENZBESTIMMUNGEN UND REGISTRIERSCHLÜSSEL:

Was ist Shareware?

Welche Vorteile bietet Ihnen das Sharewarekonzept?

Welche Vor- und Nachteile hat das Sharewarekonzept für den Autoren?

Shareware ist Fairware

**So wird das Programm freigeschaltet**

Der Erwerb der Vollversion hat viele Vorteile

Wie kann ich eine Bestellung aufgeben?

Wie funktioniert das Bestellformular?

Berechnung der Versandkosten

So können Sie uns erreichen

Lars Schenk

Frank Horn

Die Schenk & Horn Mailbox

**Lizenzbestimmungen**

Wenn etwas nicht läuft

Warenzeichen

## LARS SCHENK

**1968** erblickte ich in Lübeck am 15.06 das Licht der Welt.

**1980** der Computer (Atari 400) und das Programmieren wird zum Hobby.

**1982** durch die Unterstützung meiner Eltern kann ich mich nun an einem Apple //e weiterbilden.

**1983** mein erstes Betriebspraktikum im Bereich der Programmung: Die Faszination packt mich völlig.

**1985** geht mein - für damalige Verhältnisse - sehr komfortables Mailboxsystem an's Netz.

**1987** im März baue ich meinen ersten PC/XT auf um somit die MS-DOS Welt zu erschliessen.

**1987** im Juni beende ich erfolgreich das Fachgymnasium (elektrotechnischer Zweig).

**1987** beginne ich im Oktober die Ausbildung zum Datenverarbeitungskaufmann, wo ich meinen Partner Frank Horn kennenlerne. Wir erkennen schnell, daß wir uns prima ergänzen und machen uns bereits

**1988** selbständig: **das Autorenteam Schenk & Horn war geboren.** Unser erstes Sharewareprojekt war so erfolgreich, daß wir beschlossen, künftig weitere Projekte über das damals recht neue Sharewarekonzept zu vertreiben.

**1989** beende ich erfolgreich meine Ausbildung zum DV-Kaufmann und kann mich nun voll auf die Softwareentwicklung konzentrieren.

**1990** bringen *Schenk & Horn* viele gute Anwendungsprogramme und Spiele für DOS heraus und gewinnen wohl auch durch gute Presseberichte zunehmend an Bekanntheit in der Sharewareszene.

**1991** erscheint unter anderem das erste Schenk & Horn Programm für Windows.

**1992** ist ein sehr gutes Jahr für Schenk & Horn und es erscheinen folgende Titel: EtikettenStar 2.0, CardStar Plus und die SH-Serie (die vorerst noch ZZ-Serie hieß).

**1993** die Weiterentwicklung der DOS-Programme verschiebt unsere Windowsprojekte, doch noch im November wird WinBlocker - unser zweites Spiel für Windows - fertiggestellt. In diesem Jahr eröffnen wir unsere Mailbox, die schon nach wenigen Wochen über 500 Anrufer registriert.

**1994** wir arbeiten mit volldampf an unseren Windows-Projekten und müssen dabei leider zusehen, wie die Registrierungsquoten und der Umsatz immer schlechter werden. Dabei bestätigen uns Sharewarehändler, Sysops, eine gute Presse und nicht zuletzt auch Anwender, daß unsere Programme sehr gefragt zu sein scheinen...

Die Übersättigung der Anwender mit Massenware auf CD-ROMs erschwert vielen Anwendern den Durchblick, so daß sie die guten Programme gar nicht erst zu Gesicht bekommen. Die meisten klassischen Sharewarehändler, die Ihren Umsatz mit dem Verkauf von Sharewaredisketten bestritten haben, sind bereits am Ende. Der Sharewaremarkt ist jetzt mehr den je für viele Autoren uninteressant geworden, da sie für ihre Arbeit keinen Lohn erhalten.

Dieser negativen Entwicklung setzen wir mit großer Hoffnung unsere extrem Preisgünstigen und einfach zu registrierenden Windowsprogramme SH-CopyStar, SH-Strichcode und SH-WinColorStar 2000 entgegen.

**1995** *Schenk & Horn goes CompuServe* und unsere Programme SH-CopyStar and SH-WinColorStar 2000 sind die ersten, die in der Hoffnung ausländische Märkte zu erobern nun auch in englischer Sprache ausgeliefert werden...

Siehe auch:

Shareware ist Fairware

## FRANK HORN

**1969** habe ich in Lübeck am 05.06 das Licht der Welt erblickt.

**1981** der Computer (Sinclair ZX-81) und das Programmieren wird zum Hobby.

**1982** durch die Unterstützung meiner Eltern kann ich mich nun an einem TI-99/4A weiterbilden.

**1985** begann ich die Programmierung auf einem MSX-Computer und

**1986** wurden die ersten Programme als Quellcodes in Fachzeitschriften veröffentlicht. Später wechselte ich zum MSX-II Standard und entwickelte spezielle Videobearbeitungs-Software.

**1987** im Juni absolvierte ich meine Prüfung zum Wirtschaftsassistenten.

**1987** beginne ich im Oktober die Ausbildung zum Datenverarbeitungskaufmann, wo ich meinen Partner Lars Schenk kennenlerne. Wir erkennen schnell, daß wir uns prima ergänzen und machen uns bereits

**1988** selbständig: **das Autorenteam Schenk & Horn war geboren.** Unser erstes Sharewareprojekt war so erfolgreich, daß wir beschlossen, künftig weitere Projekte über das damals recht neue Sharewarekonzept zu vertreiben.

**1989** beende ich erfolgreich meine Ausbildung zum DV-Kaufmann und kann mich nun voll auf die Softwareentwicklung konzentrieren.

**1990** bringen *Schenk & Horn* viele gute Anwendungsprogramme und Spiele für DOS heraus und gewinnen wohl auch durch gute Presseberichte zunehmend an Bekanntheit in der Sharewareszene.

**1991** erscheint unter anderem das erste Schenk & Horn Programm für Windows.

**1992** ist ein sehr gutes Jahr für Schenk & Horn und es erscheinen folgende Titel: EtikettenStar 2.0, CardStar Plus und die SH-Serie (die vorerst noch ZZ-Serie hieß).

**1993** die Weiterentwicklung der DOS-Programme verschiebt unsere Windowsprojekte, doch noch im November wird WinBlocker - unser zweites Spiel für Windows - fertiggestellt. In diesem Jahr eröffnen wir unsere Mailbox, die schon nach wenigen Wochen über 500 Anrufer registriert.

**1994** wir arbeiten mit volldampf an unseren Windows-Projekten und müssen dabei leider zusehen, wie die Registrierungsquoten und der Umsatz immer schlechter werden. Dabei bestätigen uns Sharewarehändler, Sysops, eine gute Presse und nicht zuletzt auch Anwender, daß unsere Programme sehr gefragt zu sein scheinen...

Die Übersättigung der Anwender mit Massenware auf CD-ROMs erschwert vielen Anwendern den Durchblick, so daß sie die guten Programme gar nicht erst zu Gesicht bekommen. Die meisten klassischen Sharewarehändler, die Ihren Umsatz mit dem Verkauf von Sharewaredisketten bestritten haben, sind bereits am Ende. Der Sharewaremarkt ist jetzt mehr den je für viele Autoren uninteressant geworden, da sie für ihre Arbeit keinen Lohn erhalten.

Dieser negativen Entwicklung setzen wir mit großer Hoffnung unsere extrem Preisgünstigen und einfach zu registrierenden Windowsprogramme SH-CopyStar, SH-Strichcode und SH-WinColorStar 2000 entgegen.

**1995** *Schenk & Horn goes CompuServe* und unsere Programme SH-CopyStar and SH-WinColorStar 2000 sind die ersten, die in der Hoffnung ausländische Märkte zu erobern nun auch in englischer Sprache ausgeliefert werden...

Siehe auch:

Shareware ist Fairware

## WAS IST SHAREWARE?

Shareware ist Software, die über eine besondere Vertriebsform vermarktet wird. Der Autor der Software verteilt eine sog. Sharewareversion an Sharewarehändler, 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.

Verwandte Themen:

Welche Vorteile bietet Ihnen das Sharewarekonzept?

Welche Vor- und Nachteile hat das Sharewarekonzept für den Autoren?

Shareware ist Fairware

Lizenzbestimmungen

## WELCHE VORTEILE BIETET IHNEN DAS SHAREWAREKONZEPT?

Nachdem Sie nun wissen, was Shareware ist, wollen wir dieses Konzept doch einmal auf eine Videothek übertragen: Sie gehen zu Ihrer Videothek und suchen sich zwei Filme aus. Als Sie diese bezahlen möchten, sagt Ihnen der Videothekar, daß Sie erst bei der Abgabe der Filme zu zahlen brauchen, und zwar auch nur für die Filme, die Ihnen gefallen haben. Am nächsten Tag bringen Sie die Filme zurück und zahlen auch nur für einen Film, da der zweite Film so langweilig war, daß Sie dabei eingeschlafen sind. So realitätsfremd dieses Beispiel auch sein mag, kann man daraus doch den größten Vorteil des Sharewarekonzeptes ableiten: Sie zahlen nur für die Leistung, die Sie auch wirklich in Anspruch genommen haben (bzw. noch nehmen werden).

Wenn das Sharewarekonzept überall angewandt werden würde, könnte Ihnen niemand mehr die *Katze im Sack* verkaufen, da Sie vor dem Zahlen eine ausgiebige Probe machen könnten. Wie oft haben Sie schon Software aufgrund hochtrabender Werbeanmeldungen gekauft, die nachher nicht eingehalten wurden? Wie oft haben Sie die Erfahrung gemacht, daß ein Programm in der Praxis einfach nicht so anzuwenden war, wie Sie es sich vorgestellt haben? Bei einem Sharewareprogramm müssen Sie solche negativen Erfahrungen nicht mehr sammeln, da Sie das Programm vor dem Kauf bis ins Detail testen können!

Das Sharewarekonzept hat aber noch weitere Vorteile: Autoren, die sich dieser Vermarktungsstrategie bedienen, brauchen keine teure Werbekampagne zu unterhalten, da die Sharewareversionen für sich selbst werben. Der Anwender kauft in der Regel direkt beim Autoren, so daß keine weiteren Zwischenhändler eingeschaltet sind. Ein Sharewareprogramm kann somit viel günstiger verkauft werden als herkömmlich vermarktete Software.

Durch den direkten Kontakt zwischen Autoren und Kunden können kleine Probleme oder Unklarheiten meist viel unbürokratischer aus der Welt geschafft werden als bei großen Softwarehäusern.

Sharewareprogramme sind aufgrund der Zielgruppennähe des Autoren in der Regel sehr praxisorientiert und entsprechen oftmals auch im Detail den Wünschen des Anwenders. Kleine Änderungen können mitunter nach Absprache eingebaut werden - oder aber im nächsten Update eingearbeitet werden.

Wenn Sie über ein Modem verfügen, können Sie Shareware kostenlos aus zahlreichen Mailboxen herauskopieren und sparen somit sogar die Kopiergebühren. Wir betreiben übrigens zu diesem Zweck eine eigene Mailbox unter der Nummer 04503 31717.

Verwandte Themen:

Was ist Shareware?

Welche Vor- und Nachteile hat das Sharewarekonzept für den Autoren?

Shareware ist Fairware

Lizenzbestimmungen



## WELCHE VOR- UND NACHTEILE HAT DAS SHAREWAREKONZEPT FÜR DEN AUTOREN?

Warum entscheidet sich ein Autor überhaupt für dieses Vertriebskonzept? Der Autor braucht keine großen Ausgaben für eine Werbekampagne aufzuwenden. Seine Werbeausgaben sind die Kosten für die Verbreitung der Sharewareversionen an bis zu 500 Sharewarehändler.

Ein Sharewareautor kann aufgrund seiner dichten Position am Anwender viel schneller auf dessen Wünsche eingehen und Updates gezielter erstellen, was wiederum dem Anwender zu Gute kommt.

## HAT DAS SHAREWAREKONZEPT AUCH NACHTEILE FÜR DEN AUTOREN?

Ein Sharewareautor erhält für den Verkauf einer Sharewareversion kein Geld von den Sharewarehändlern. Er muß seine Kosten und seinen Gewinn voll und ganz aus dem Verkauf der Vollversionen ziehen. Und hier liegt das Problem: Da für viele Anwender die Versuchung gegeben ist, eine Sharewareversion über die zugebilligte Testphase hinaus zu verwenden, wird in vielen Fällen der Autor für die von ihm erbrachte Leistung niemals seinen Lohn erhalten.

Der Autor könnte sich mit Leichtigkeit gegen diesen Mißbrauch schützen, indem er z.B. ein Sharewareprogramm mit einem Verfallsdatum versieht, so daß man es in der Tat nur 30 Tage verwenden kann. Nach Ablauf dieser Frist würde sich das Programm selbständig löschen - und die von Ihnen erfaßten Daten gleich mit. Kein Autor tut so etwas - weil er dem Anwender vertraut! Bitte mißbrauchen Sie das Ihnen entgegengebrachte Vertrauen nicht!

Beachten Sie die jeweiligen Sharewarebestimmungen der Autoren und erwerben Sie auch wirklich die Vollversionen, wenn Sie ein Programm regelmäßig anwenden. Auch wenn Sie ein Programm nicht immer anwenden - aber immer öfter - dürfen Sie nach der Testphase nur noch mit der Vollversionen arbeiten!

Verwandte Themen:

[Was ist Shareware?](#)

[Welche Vorteile bietet Ihnen das Sharewarekonzept?](#)

[Shareware ist Fairware](#)

[Lizenzbestimmungen](#)

## SHAREWARE IST FAIRWARE

Als Sharewareautoren haben wir ständig damit zu kämpfen, daß die Registrierungsquote hierzulande recht gering ist. Ok, man sucht natürlich den Fehler immer erst einmal bei sich selbst - das würde bedeuten, daß einem Großteil der Sharewareversions-Besitzer unsere Programme nicht zusagen oder diese von ihnen einfach nicht gebraucht werden.

Recherchen zeigen aber immer wieder, daß die Registrierungsquote in der Regel nur im Promillebereich liegt und bestenfalls bei Topprogrammen auf 100 Sharewareprogramme 3 verkaufte Vollversionen kommen.

Also unser Appell an Sie: Beachten Sie unsere Sharewarebestimmungen! Arbeiten Sie nicht länger mit der Sharewareversion, als wir Ihnen dies für Testzwecke erlauben (das sind 30 Tage). **Bedenken Sie bitte, daß wir in dieses Programm neben viel Liebe zum Detail auch sehr viel Arbeit und viel Geld gesteckt haben und daß wir das Entgelt für diese Investitionen nicht durch Raubkopien oder nicht registrierte, aber dennoch dauerhaft verwendete Sharewareversion erhalten.** Wir möchten Sie bitten, die angesprochene Problematik zu durchdenken und unseren Appell zu beherzigen. Nur durch den Verkauf von Vollversionen können Autoren existieren, nicht durch in Umlauf gebrachte Raubkopien oder dauerhaft angewandte Sharewareversion, deren Nutzer nicht im Traum an den Erwerb der Vollversion denken, obwohl Sie regelmäßig Ihren Nutzen aus unserer Leistung ziehen.

Wenn Sie dies nicht beherzigen, werden wir sicherlich keine weiteren Programme als Shareware vertreiben können. Auch andere Autoren werden dann selbstverständlich keine Programme mehr als Shareware vertreiben, wenn sich erst einmal herumgesprochen hat, daß man mit Shareware quasi nur für Raubkopierer arbeitet und damit kein Geld zu verdienen ist.

**Also seien Sie nicht dumm und bezahlen Sie für die Leistung, die Sie in Anspruch nehmen - andernfalls sägen Sie sich doch langsam aber sicher selbst den Ast ab, auf dem Sie sitzen!**

Verwandte Themen:

Was ist Shareware?

Welche Vorteile bietet Ihnen das Sharewarekonzept?

Welche Vor- und Nachteile hat das Sharewarekonzept für den Autoren?

Lizenzbestimmungen

# LIZENZBESTIMMUNGEN

## ***Für die Sharewareversion gilt:***

Dieses Programm ist kein Freewareprogramm und auch kein Public-Domain-Programm! 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 Shareware-Programme 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.

## ***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 gekauftes 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 Libraries (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, so bitten wir Sie, uns eine möglichst genaue Fehlerbeschreibung zu senden. Bitte geben Sie bei Reklamationen immer Ihre verwendete DOS- und Windows-Version und Ihre Systemkonfiguration an.

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.

Verwandte Themen:

[So wird bestellt](#)

[Was ist Shareware?](#)

[Welche Vorteile bietet Ihnen das Sharewarekonzept?](#)

[Welche Vor- und Nachteile hat das Sharewarekonzept für den Autoren?](#)

[Shareware ist Fairware](#)

[So wird das Programm Freigeschaltet](#)

[Lizenzbestimmungen](#)

## **WARENZEICHEN**

Nicht explizit genannte Warenzeichen sind auf deren Eigentümer eingetragen.

Microsoft, MS-DOS und MS sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corp.

Windows, Windows 3.1 bzw. WfW 3.11 sowie Window NT sind Warenzeichen der Microsoft Corp.

IBM, PS/2, PC-AT und PC-DOS sind eingetragene Warenzeichen von Int. Business Machines.

HP, LaserJet, DeskJet und PCL sind eingetragene Warenzeichen von Hewlett Packard.

DR-DOS und NetWare sind eingetragene Warenzeichen von Novell.

SoundBlaster und SoundBlaster Pro sind Warenzeichen von Creative Labs.



## **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). Bei telefonischer Bestellung (0451 891580) oder bei Bestellung per Mailbox (04503 31717) eines Anwendungsprogrammes erhalten Sie einen Registrierschlüssel, der das Programm **sofort** vorläufig freischaltet. Der Registrierschlüssel für die unbegrenzte Freischaltung geht Ihnen nach Zahlungseingang oder per Post-Nachnahme zu.
  
- 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.** Als registrierter Anwender gehören dann auch Sie zu unserem gut betreuten Kundenstamm. Sie erhalten stets **Informationen über unsere aktuellen Neu- und Weiterentwicklungen**. Da wir auf sehr vielen Gebieten der Programmentwicklung tätig sind, ist die Chance groß, daß unsere neuesten Produkte auch für Sie interessant sind. Sie erhalten von uns **attraktive Sonderpreise!** Sie können als Vollversionsanwender von uns angebotene **Beta-Testversionen** des von Ihnen registrierten Programmes aus unserer Mailbox beziehen und anwenden.
  
- 4.** 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.
  
- 5.** Alle Folgeversionen (**Updates**) des Programms können **mit dem persönlichen Registrierschlüssel weiterverwendet werden**. Updates müssen also **nicht extra bezahlt** werden; 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 Mailbox oder auf Diskette gegen 5,-- DM zugesandt.

Verwandte Themen:

Lizenzbestimmungen

So wird das Programm Freigeschaltet

Wenn Sie die Sharewareversion innerhalb der dreißigtägigen 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 Zahlungsmotivationssteigerung. **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** (bei telefonischer Bestellung oder Bestellung per Mailbox eines Anwendungsprogrammes erhalten Sie einen vorläufigen Schlüssel) 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 **Updates** des Programms **mit dem selben Schlüssel freigeschaltet** werden können. Sie erwerben das Nutzungsrecht nur einmal und können damit auch die Folgeversionen des Programms freischalten und nutzen.

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:**

**Dieses Programm ist freigeschaltet und registriert auf:**

Anschritt und Schlüssel der registrierten Person:

Vor- und Nachname: Manfred Mustermann

Firma:

Straße / Postfach: Beispielgasse 66

PLZ und Ort: 12345 Erlenhausen

Registrierschlüssel:

Der Schlüssel wird nur während der Eingabe angezeigt, damit dieser später nicht von Unbefugten entwendet werden kann.

Das Programm ist nun vollständig 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 Schlüssel, niemals an Dritte weiter (siehe Lizenzbestimmungen)

Ok Abbruch Hilfe

Bei telefonischer Bestellung eines Anwendungsprogrammes erhalten Sie einen Registrierschlüssel, der das Programm sofort vorläufig freischaltet. Der Schlüssel für die unbegrenzte Freischaltung geht Ihnen nach Zahlungseingang oder per Post-Nachnahme zu. Vorläufige Schlüssel werden nur für Anwendungsprogramm und nicht für Spiele ausgegeben.

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).

Verwandte Themen:

[Der Erwerb der Vollversion hat viele Vorteile](#)

[So erreichen Sie uns...](#)

[So wird Bestellt](#)

[Wie funktioniert das Bestellformular?](#)

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.

**Hinweis:** Die hier angegebene Adresse muß identisch mit der Adresse für die Lieferung und die Rechnungsstellung sein, da der Registrierschlüssel für die dauerhafte Freischaltung per Post versandt wird. Es ist also nicht möglich die Vollversion auf Dagobert Duck registrieren und an Ihre korrekte Adresse senden zu lassen.

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. Anweisungen, wenn das Programm noch nicht freigeschaltet ist, wenn Ihr provisorischer Schlüssel erfaßt wurde und Sie den Registrierschlüssel für die dauerhafte Freischaltung eingeben wollen oder aber Ihr provisorischer Schlüssel nicht mehr gültig ist.

# SO FUNKTIONIERT DAS BESTELLFORMULAR

## REGISTERKARTE ANSCHRIFT

Hier geben Sie Ihre Adresse, das von Ihnen gewünschte Diskettenformat und die von Ihnen bevorzugte Zahlungsweise an. Der hier gezeigte Dialog ist nur ein Bildschirmfoto - die eigentliche Eingabe der Daten erfolgt im Programm. **Für nähere Informationen wählen Sie bitte das entsprechende Dialogelement an:**

**Schenk & Horn Bestellformular - Stand 01.01.1995**

Anschrift    Windows    SH-Serie    Star-Serie    DOS-Spiele

**Liefer- und Rechnungsanschrift:**

Vor- und Nachname: Manfred Mustermann

Firma:

Straße / Postfach: Beispielgasse 18

PLZ und Ort: 12345 Entenhausen

Inlandsbestellung (nur Deutschland)

Auslandsbestellung (z.B. Schweiz, Österreich, USA)

**Zahlung und gewünschtes Diskettenformat:**

Nachnahme nicht in das Ausland     3.5 Zoll

Vorkasse z.B. Scheck, Bar, Postanweisung     5.25 Zoll

**Weiterführende Informationen:**

Bestellen per Post, Fax, Telefon, Mailbox, FidoNet, CompuServe, SWREG, EMail

Die Schenk & Horn Mailbox    Berechnung der Versandkosten

Drucken    Abbruch    Produktinfo    Hilfe    Versandkosten: 8 DM

Bestellwert: 32 DM

## DIE ANDEREN REGISTERKARTEN

Die Registerkarten *Windows*, *SH-Serie*, *Star-Serie* und *DOS-Spiele* beinhalten die Programm aus unserem Angebot.



**Schenk & Horn Bestellformular - Stand 01.09.9**

Windows      SH-Serie      Star-Serie

**Die Star-Serie**

<input type="checkbox"/> CardStar Plus	1	50 DM	
<input checked="" type="checkbox"/> EtikettenStar	1	50 DM	50 DM
<input type="checkbox"/> VokabelStar	1	50 DM	
<input type="checkbox"/> Vokabel-Mega-Pack	1	15 DM	
<input type="checkbox"/> AudioStar	1	79 DM	
<input type="checkbox"/> <input type="text"/>	1	<input type="text"/> DM	

Weitere Programme finden Sie unter Produktinfo.

Sie klicken einfach die Programmtitel an, die Sie bestellen möchten. Nötigenfalls können Sie noch die Anzahl der jeweiligen Programmtitel ändern. Der aktuelle Bestellwert wird immer automatisch berechnet und sofort angezeigt.

**Für weitere Infos klicken Sie einfach die entsprechenden Dialogelemente an.**

Mit dem Knopf *ProduktInfo* können Sie sich eine Liste aller Schenk & Horn Programme ansehen.  
Schauen Sie doch mal rein - es lohnt sich...

Hier wird der Bestellwert Ihrer Bestellung angezeigt. Der Bestellwert ist die Summe aller gewünschten Programmtitel inkl. der Versandkosten.

Hier werden die Versandkosten Ihrer Bestellung angezeigt. Die Versandkosten betragen für Inlandsbestellungen 8 DM und für Auslandsbestellungen 12 DM. Bei diskettenlosen Bestellungen (nur Registrierschlüssel) und Zahlung per Vorkasse betragen die Versandkosten nur 1 DM.

In diesem freien Feld können Sie den Preis eines Programmtitels erfassen, der nicht auf dem Bestellformular vorhanden ist. Den Preis zu dem Programm entnehmen Sie unserer Produktliste, die Sie über den Knopf [Produktinfo](#) abrufen können.

Für die Eingabe werden nur Ziffern zugelassen.

Der Bestellwert wird automatisch aktualisiert, wenn Sie hier eine Änderung vornehmen.

Mit diesem freien Feld können Sie einen Programmtitel bestellen, den Sie nicht auf dem Bestellformular vorfinden. Über den Knopf [Produktinfo](#) können Sie sich alle Schenk & Horn Programme anzeigen lassen und eine kurze Beschreibung zu den einzelnen Programmen abrufen.

Wenn links vom Eingabefeld in dem kleinen Kästchen ein Kreuz ist, ist das Programm angewählt und wird bestellt. Wenn Sie das Programm ein zweites mal anwählen, verschwindet das Kreuz und das Programm wird nicht bestellt.

Der Bestellwert wird automatisch aktualisiert, wenn Sie hier eine Änderung vornehmen.

Dieser Spalte können Sie den Gesamtpreis des jeweiligen Programmtitels entnehmen. Der Gesamtpreis errechnet sich aus dem Einzelpreis des Programms und der von Ihnen gewünschten Anzahl der Exemplare (Gesamtpreis = Einzelpreis mal Stückzahl).

Die Gesamtpreis bleibt leer, wenn Sie den Programmtitel der jeweiligen Zeile nicht zur Bestellung angewählt haben.

Der Gesamtpreis wird automatisch berechnet und aktualisiert, wenn Sie eine Änderung vornehmen. Auch der Gesamtbestellwert wird automatisch aktualisiert, wenn sich hier eine Änderung ergibt.

Dieser Spalte können Sie den Einzelpreis des jeweiligen Programms entnehmen. Der Einzelpreis ist für die jeweiligen Programmtitel vorgegeben und kann von Ihnen nicht verändert werden :-)  
Bitte beachten Sie den Stand Ihres Bestellformulars, der in der Titelzeile angegeben wird. Wenn Sie ein sehr altes Bestellformular verwenden, können sich ggf. die Preise verändert haben. Erfragen Sie daher ggf. bei unserer Bestellannahme, ob die Preisangaben noch stimmen.



In dieser Spalte steht die Anzahl der Exemplare, die Sie für den jeweiligen Programmtitel bestellen möchten. Wenn Sie mehr als die Voreinstellung - nämlich ein Exemplar - des jeweiligen Programms bestellen möchten, können Sie hier die gewünschte Anzahl eintragen. Es werden bei der Eingabe nur Ziffern akzeptiert.

Der Bestellwert wird automatisch aktualisiert, wenn Sie hier eine Änderung vornehmen.

Hier wählen Sie das Programm an, welches Sie bestellen möchten. Wenn links vom Programmnamen in dem kleinen Kästchen ein Häkchen ist, ist das Programm angewählt und wird bestellt. Wenn Sie das Programm ein zweites mal anwählen, verschwindet das Häkchen und das Programm wird nicht bestellt. Der Bestellwert wird automatisch aktualisiert, wenn Sie hier eine Änderung vornehmen.

Geben Sie hier bitte Ihre Anschrift an. Die hier angegebene Anschrift werden wir als Liefer- und Rechnungsanschrift verwenden.

Vergessen Sie bitte nicht anzugeben, ob sich die von Ihnen angegebene Anschrift im Inland oder im Ausland befindet. Wenn sich die angegebene Anschrift nicht in Deutschland befindet, wählen Sie den Schalter *Auslandsbestellung* an, damit das Programm weiß, daß es sich um eine Bestellung aus dem Ausland handelt.

Die Versandkosten für Inlandsbestellungen betragen 8,-- DM.

Die Versandkosten für Auslandsbestellungen betragen 12,-- DM.

Bei diskettenlosen Bestellungen (nur Registrierschlüssel) und Zahlung per Vorkasse betragen die Versandkosten nur 1 DM.

Der Bestellwert wird automatisch aktualisiert, wenn Sie hier eine Änderung vornehmen.

## WÄHLEN SIE ZWISCHEN BEZAHLUNG PER POSTNACHNAHME ODER VORAUSKASSE:

Die Bezahlung per **Nachnahme** bietet für Sie den Vorteil, daß Sie erst bei Erhalt der Ware den Kaufpreis entrichten müssen. Sie zahlen das Geld einfach direkt an den Postboten, der Ihnen unsere Lieferung übergibt. Das ist einfach und sehr bequem, denn Sie brauchen keine komplizierte Zahlungsabwicklung zu befürchten. Sollten Sie bei der Anlieferung unserer Software nicht im Hause sein, so erhalten Sie einen Benachrichtigungsschein des Postboten, der Sie darüber informiert, daß eine Nachnahmesendung eingegangen ist. Auf diesem Benachrichtigungsschein steht auch der genaue Preis, den Sie zu entrichten haben. Sie müssen dann innerhalb einer Woche mit diesem Benachrichtigungsschein zu Ihrem zuständigen Postamt gehen und die Nachnahmesendung dort einlösen. Beachten Sie, daß die Post für die Bezahlung per Nachnahme eine Zahlkartengebühr in Höhe von z.Z. 3,-- DM von Ihnen erhebt. Diese Gebühr bezahlen Sie automatisch zusammen mit dem Nachnahmebetrag. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir **keine Nachnahmesendungen in das Ausland** liefern können. Dieser Schalter ist also nur anwählbar, wenn es sich um eine Inlandsbestellung handelt.

Die Bezahlung per **Vorauskasse** verlangt etwas mehr Vertrauen von Ihnen uns gegenüber. Doch Sie können damit die **Zahlkartengebühr** in Höhe von z.Z. 3,-- DM **sparen** und **brauchen bei der Ankunft der Lieferung nicht anwesend zu sein**. Die sicherste Methode per Vorauskasse zu zahlen, ist per Verrechnungsscheck, da dieser nur auf ein Konto gebucht werden kann, so daß jeglicher Mißbrauch dritter ausgeschlossen ist. Sie können aber auch jeden anderen Scheck verwenden oder bar bezahlen. Wenn Sie kein Geld verschicken möchten, informieren Sie sich am besten über die Möglichkeit der Postanweisung (diese kann sogar aus dem Ausland erfolgen). Sie können eine Vorauszahlung natürlich auch auf eines unserer Konten veranlassen. Vergessen Sie bei der Vorauszahlung bitte nicht die Versandkosten.

Wenn Sie aus dem **Ausland Vorauskasse** leisten möchten, so stellen Sie bitte einen **Euroscheck in DM** aus, da Auslandsüberweisungen oder Verrechnungsscheck mit enorm hohen Gebühren belegt werden.

Siehe auch: [Berechnung der Versandkosten](#)

### **Wir liefern immer so schnell wie möglich:**

Wenn Sie per Nachnahme zahlen möchten, beliefern wir Sie sofort nach Eingang Ihrer Bestellung. Wenn Sie per Vorauskasse zahlen wollen beliefern wir Sie sofort nach Erhalt Ihres Schecks, Ihres Geldes, Ihrer Postanweisung oder Ihrer Überweisung. Beachten Sie bitte, daß die Überweisung der zeitaufwendigste Weg für die Bezahlung per Vorauskasse ist, da uns unsere Banken nur einmal wöchentlich über unsere Kontobewegungen informieren.

Hier wählen Sie bitte das von Ihnen gewünschte Diskettenformat an. Eine 3.5 Zoll-Diskette hat ein kleineres Format als eine 5.25 Zoll-Diskette und ist auch für den Postversand unempfindlicher, da sie eine feste Hülle hat. Eine 5.25 Zoll-Diskette ist flexibel - läßt sich also etwas biegen - und somit für den Postversand nicht so gut geeignet.

Wir verwenden nur Markendisketten und stabile Versandtaschen, so daß Diskettenfehler nur sehr selten auftreten. Selbstverständlich ersetzen wir Ihnen eine defekte Diskette kostenlos und unverzüglich gegen Einsendung des beschädigten Exemplars.

Durch die Betätigung dieses Knopfes wird die entsprechende Registerkarte in den Vordergrund gebracht, so daß Sie die Programme auswählen können, die Sie bestellen möchten.

Diese Tasten zeigen Ihnen weiterführende Informationen an.

Mit dem Drucken-Knopf fordern Sie den Ausdruck des Bestellformulars an. Dieser Knopf ist nur anwählbar, wenn Sie mindestens ein Programm ausgewählt haben. Um Programme anzuwählen, wählen Sie die entsprechende Registerkarte (z.B. Windows), suchen sich dort das gewünschte Programm aus (z.B. SH-CopyStar) und klicken es an.



Mit dem OK-Knopf schließen Sie die Dialogbox und bestätigen damit die aktuellen Einstellungen.  
Klicken Sie hier mit der Maus oder betätigen Sie die Eingabetaste.

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.

Klicken Sie hier mit der Maus oder betätigen Sie die ESC-Taste (Abbruch-Taste).

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.

