

WinBlocker



Copyright (c) 1993 by [Lars Schenk](#) & [Frank Horn](#)

Allgemeine Themenübersicht

Alles über WinBlocker:

[Vorwort](#)

[Eine kurze Einführung](#)

[Das Ziel des Spieles](#)

[Die Steuerung](#)

[Die verschiedenen Spielstufen](#)

[Die Punkteverteilung](#)

[Der Joystick-Treiber](#)

[Probleme und Lösungen](#)

[Hard- und Softwarevoraussetzungen](#)

Die Menüpunkte:

[Das Menü Spiel](#)

[Neu](#)

[Beenden](#)

[Einstellungen](#)

[Highscore-Tabelle](#)

[Pause/Weiter](#)

[Das Menü Hilfe](#)

[Index](#)

[Spielregeln](#)

[Bedienung](#)

[Hilfe verwenden](#)

[Info über WinBlocker](#)

[Produktinformationen](#)

[Bestellung aufgeben](#)

Vielen Dank für Ihr Interesse an WinBlocker. Sie haben eine ausgezeichnete Wahl getroffen, denn WinBlocker hat uns schon während der Entwicklungsphase so viel Spaß bereitet, daß wir überzeugt sind, daß auch Sie von WinBlocker begeistert sein werden... Wir haben seit Anfang '93 viel Zeit und Mühe in dieses Projekt gesteckt, damit wir Ihnen ein rundum ausgewogenes Windowsspielprogramm präsentieren können, welches das Prädikat "Suchtgefahr" verdienen könnte. Wir hoffen, daß WinBlocker Ihren Erwartungen entspricht und Ihnen langanhaltenden Spielspaß bereiten wird.

- Lars Schenk & Frank Horn - Timmendorfer Strand im November '93

Für alle, die Tetris jetzt endgültig satt haben, stellt WinBlocker eine echte Alternative dar. Bei diesem Spiel geht es darum, radioaktive Figuren, die aus dem All auf die Erde fallen, durch geschicktes Auffüllen mit Antimaterie-Schüssen in Rechtecke zu verwandeln und somit zu vernichten, bevor Sie den Boden berühren können.

Daß dies nicht ganz so einfach ist, wie es sich anhört, ist klar. Durch die verschiedensten Formenkombinationen der herabsinkenden Figuren wird Ihr Reaktions- und Kombinationsvermögen in den 10 Spielstufen auf eine immer härtere Probe gestellt.

WinBlocker wird selbst in höheren Spielstufen nicht einfach nur schneller und damit unspielbar - sondern es wird immer anspruchsvoller und gewinnt seinen Reiz voll und ganz aus der Kniffligkeit der Aufgabenstellungen.

Die 300 verschiedenen Angriffsformationen, die das Spiel insgesamt parat hält, sind eine Garantie gegen Langeweile!

WinBlocker sorgt auf Wunsch für eine effektvolle Sounduntermalung und wird Sie mit zahlreichen Spezialeffekten so schnell nicht mehr aus seinem Bann entlassen. Dieses Spiel werden Sie unbedingt durchspielen wollen - garantiert! WinBlocker ist ein Erlebnis, wie Sie es unter Windows bestimmt noch nicht hatten...

WinBlocker läuft ab Windows 3.1 auf allen 386ern (oder besser). Es unterstützt die Windows-Soundausgabe und stellt bis zu 256 Farben gleichzeitig dar.

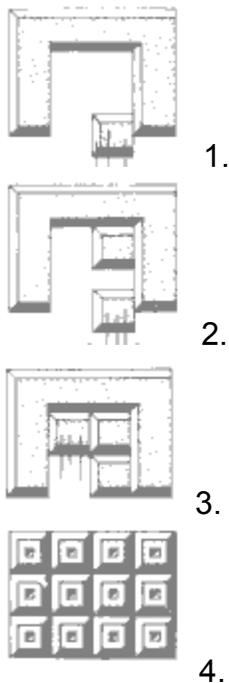
DAS ZIEL DES SPIELES

Es gilt, die von oben herabsinkenden Spielblöcke daran zu hindern; nach unten auf den Boden zu gelangen. Wenn es einem Block gelingt; bis zum Boden herabzusinken; ist das Spiel verloren.

Wie können Sie nun aber die Spielblöcke aufhalten? Ganz einfach: Sie müssen die Spielblöcke durch geschicktes Abschießen weiterer Blöcke so ausfüllen, daß sie in sich geschlossene Rechtecke (ein Block, der nur vier Ecken besitzt) bilden. Wenn ein Block zum Rechteck aufgefüllt wurde, wird er sich auflösen, da er diese kritische Form nicht beibehalten kann. Es ist dabei unerheblich, ob noch Lücken im Rechteck vorhanden sind oder nicht.

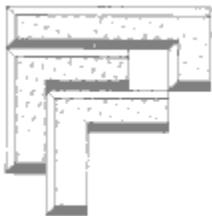
Ziel des Spieles ist es, alle Spielblöcke einer Spielstufe zu entfernen und so in die nächste Spielstufe zu gelangen. WinBlocker besitzt zehn Spielstufen (in der Sharewareversion sind es nur drei), die Sie lösen müssen, um das Spiel zu knacken...

Ein Beispiel, wie man einen einzelnen Block ausfüllt und somit zerstört:

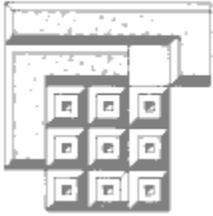


Insgesamt gibt es von diesen Spielblöcken über 10 verschiedene Variationen, welche zudem noch kombiniert erscheinen können.

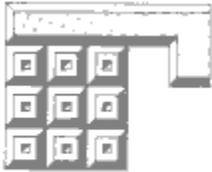
Ein weiteres Beispiel: Folgende Blockkombination kommt in das Spielfeld:



Diese Blockkombination besteht aus 3 Teilen und kann auf verschiedene Arten aufgelöst werden. Zunächst einmal die "einfache" Lösung, alle in der Kombination enthaltenen Teile einzeln zu lösen:



1.



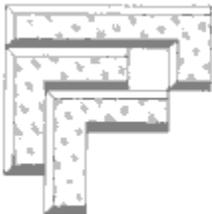
2.



3.

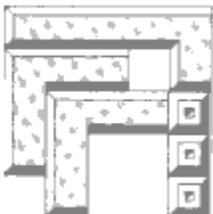
Dies führt Sie zwar auch zu dem Erfolg, daß die gesamte Kombination aufgelöst wird, kostet jedoch viel Zeit. Sie können die 3er Blockkombination auch auf einmal auflösen. Wie das geht? Hier das Beispiel:

Zunächst hier wieder die 3er Kombination...

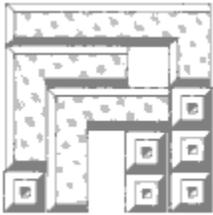


Wenn Sie jetzt die untere linke und die untere rechte Ecke ausfüllen,
dann sehen Sie einen großen abgeschlossenen Block, der sich als Ganzes auflöst.

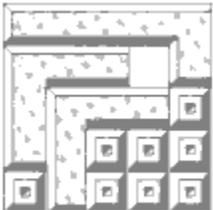
Also fangen wir rechts mit dem Ausfüllen an...



Den mittleren Block dürfen Sie nicht sofort ganz ausfüllen, da dieser sich ansonsten auflöst, bevor wir den ganzen 3er Block zusammengesetzt haben. Also füllen wir zunächst die linke untere Ecke aus und lassen in der Mitte noch eine Lücke....



Jetzt kann auch die Lücke ausgefüllt werden, weil dann durch den Verschuß der Lücke der gesamte 3er Block geschlossen wird und sich ganz auflösen kann.



Viola, der Block ist komplett gelöst. Im Gegensatz zu dem einzelnen Auflösen der 3 Teile der Kombination benötigen wir für diese Art der Auflösung nur 8 Schüsse statt der 12 und sparen so Zeit. Zudem wird diese Kombinationsfähigkeit von Ihnen mit mehr Punkten belohnt. Dieses Beispiel zeigt auch, daß zum Auflösen lediglich die Form des Rechteckes hergestellt werden muß. Es ist dabei unerheblich, daß hier noch eine Lücke (also ein Loch) im Rechteck enthalten ist.

DIE STEUERUNG

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)
Spielfigur nach links bewegen



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



Pfeil oben (bei Joystick: Taste 1)
Einen Schuß abfeuern (Alternativ kann auch die **Leertaste** benutzt werden)



Pfeil unten (bei Joystick: Taste 2)
Das Herabsinken der Blöcke wird beschleunigt, solange die Taste gedrückt ist.

Die Taste "T" schaltet den Ton an und aus.

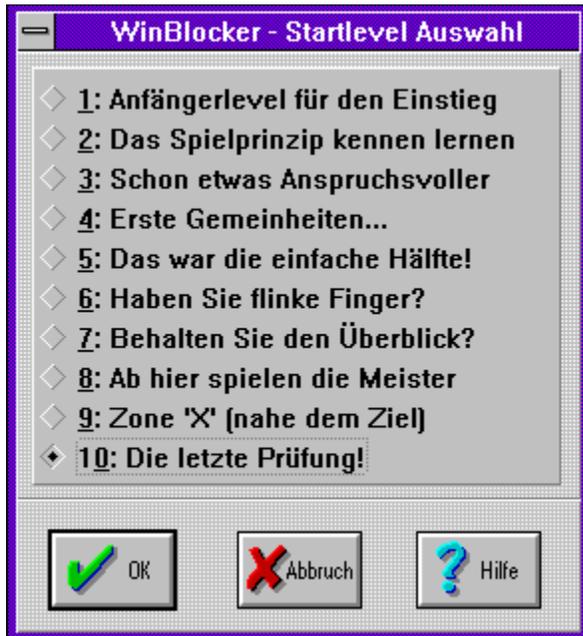
Die Taste "J" schaltet die Joystickbedienung an und aus.

Die Taste "F" schaltet den Farbröll-Effekt an und aus.

DIE VERSCHIEDENEN SPIELSTUFEN

WinBlocker beinhaltet insgesamt zehn Spielstufen (in der Sharewareversion sind nur die ersten drei Spielstufen enthalten). Bei jedem Spielbeginn können Sie sich die Spielstufe aussuchen, bei der Sie starten möchten.

Die Auswahl der Spielstufe wird in folgender Dialogbox vorgenommen:



Für weitere Informationen zu dieser Dialogbox wählen Sie bitte das entsprechende Dialogelement an.

In Level 1 und Level 2 wird Ihnen der Prozeß des Auflösens langsam angezeigt, damit Sie genau erkennen können, nach welchen Gesetzmäßigkeiten sich die einzelnen Rechtecke auflösen. Beachten Sie hierzu ggf. auch das Kapitel Das Ziel des Spieles.

In Level 1 bis 7 steht ihnen eine Art Fadenkreuz zur Verfügung, das Ihnen genau anzeigt, wo des Schuß bei der aktuellen Position der Spielfigur auftreten wird.

Hinweis: Jede Spielstufe besteht aus 10 Angriffswellen, welche zufällig aus einer Auswahl von 30 Angriffswellen zusammengestellt werden. Wenn Sie eine Spielstufe mehrmals spielen, werden Sie also immer wieder andere Angriffswellen zu bewältigen haben. Da Ihnen also insgesamt genau 300 Angriffswellen zur Verfügung stehen, die immer wieder neu kombiniert werden, wird WinBlocker seinen Reiz garantiert nicht so schnell verlieren.

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.

PUNKTEVERTEILUNG

Sie erhalten Punkte für jedes gelöste Rechteck. Wenn Sie Kombinationen von Spielblöcken zu einem großen Rechteck zusammenfügen können, erhalten Sie dafür mehr Punkte, als wenn Sie die Spielblöcke einzeln auflösen.

Es ist somit immer ratsam, Kombinationen zu erkennen, die sich als Gesamtes lösen lassen. Nicht nur, daß Sie dafür mehr Punkte erhalten - in der Regel werden Sie dafür auch weniger Schüsse benötigen und somit auch weniger Zeit.

Für ein gelöstes Rechteck, daß aus einer Spielfigur bestand, erhalten Sie einen Punkt. Für ein gelöstes Rechteck, das aus zwei Spielfiguren bestand, erhalten Sie nicht nur zwei Punkte sondern gleich drei.

Folgende Tabelle zeigt, wie die Punkteverteilung vorgenommen wird:

Aus so vielen Teilen besteht das gelöste Rechteck	Punktzahl
1	1
2	4
3	7
4	10
5	13
6	16
7	19
8	22
9	25
10	28
...	...

Für jeden Schuß, der ohne einen Block zu treffen das Spielfeld verläßt, gibt es einen Punkt Abzug. Eine negative Punktzahl ist jedoch nicht möglich.

Die Figur wurde nun durch Ihre hochgeschossenen Blöcke in ein Rechteck verwandelt und kann sich jetzt auflösen.

Dieser, von Ihnen abgeschossene Block, hat sich schon in die Figur gesetzt und sich mit ihr verbunden.

Dieser Block wurde soeben von Ihrer Spielfigur abgeschossen. Sie können immer nur 4 Blöcke auf einmal abschießen oder anders gesagt: Es können nicht mehr als 4 Blöcke gleichzeitig durch die Luft fliegen.

Das ist eines der Teile, die Sie in ein Rechteck verwandeln müssen, damit es sich auflöst.

Wählen Sie hier einfach die gewünschte Spielstufe mit der Maus oder der entsprechenden Ziffer an. Das Spiel starten Sie dann durch die Betätigung des OK-Knopfes.
Es sind nur die Spielstufen anwählbar, die Sie bereits in einem vorherigen Spiel erreichen konnten.

Mit diesem Schalter können Sie den Joystick an- und ausschalten. Wenn Sie WinBlocker nur mittels Ihrer Tastatur spielen wollen, sollten Sie die Joystickbedienung ausschalten, um mögliche Störimpulse vom Joystick zu vermeiden.
Wie Sie Ihren Joystick unter Windows nutzen können, erfahren Sie in dem Kapitel [Joystick-Treiber](#).

Mit diesem 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. Dieser Schieberegler ist nur verfügbar, wenn die Joystickbedienung angeschaltet ist.

Dieser 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. Dieser Schieberegler ist nur verfügbar, wenn die Joystickbedienung angeschaltet ist.

Hier können Sie bestimmen, ob WinBlocker mit Ton (Sound) untermalt werden soll oder nicht. Wenn Sie den Ton anstellen, können Sie zudem die einzelnen Effekte ein- und ausschalten.

Bei eingeschaltetem Ton können Sie hier die einzelnen Toneffekte, die während des Spielablaufes verwendet werden, ein- bzw. ausschalten.

Hier können Sie den Farbröll-Effekt (auch Palettenanimation genannt) an bzw. ausschalten. Dieser Effekt kann nur dann wahrgenommen werden, wenn Windows einen 256-Farbtreiber verwendet, da Treiber mit mehr Farben (Hi-Color) keine Farbpaletten kennen. Auf einigen wenigen VGA-Karten kann es unter Umständen vorkommen, daß die Farbpalettenanimation trotz sauberster Programmierung ein kleines "Schneetreiben" verursacht. In diesem Fall können Sie mit diesem Schalter schnell Abhilfe schaffen.

PROBLEME UND LÖSUNGEN

1. WinBlocker verwendet zur Darstellung diverser Bilder 256 Farben. Sie sollten WinBlocker daher möglichst auf einem Windowssystem verwenden, das die Darstellung von 256 Farben unterstützt. Wenn Sie nur 16 Farben darstellen können, so arbeitet das Programm zwar auch absolut einwandfrei, doch kann WinBlocker dann nicht seine volle Farbenvielfalt entwickeln.

2. WinBlocker verwendet eine sogenannte "Farbpalettenanimation". Dies bedeutet, daß die Farben der Hintergrundbilder durch systematische Veränderungen so ausgetauscht werden, daß ein ganz spezieller Effekt entsteht. Wenn Sie einen Bildschirmtreiber mit mehr als 256 Farben verwenden, so kann WinBlocker keine Farbpalettenanimation vornehmen, da Bildschirmtreiber mit mehr als 256 Farben keine Farbpaletten kennen. Diese Bildschirmtreiber können so viele Farben darstellen, daß hier nur mit Festfarben gearbeitet wird. Um bei solchen Treibern den selben Effekt darzustellen, fehlt dem PC insbesondere unter Windows noch die nötige Power. Also um in den Genuß der Farbpalettenanimation zu kommen, sollten Sie ggf. kurzfristig Ihren Grafiktreiber auf 256 Farben herunterkonfigurieren.

3. Auf einigen wenigen VGA-Karten kann es unter Umständen vorkommen, daß die Farbpalettenanimation trotz sauberster Programmierung ein kleines "Schneetreiben" verursacht. Wenn keine bessere VGA-Karte oder kein besserer Bildschirmtreiber zur Verfügung steht und das "Schneetreiben" als störend empfunden wird, können Sie in dem Einstellungen-Dialog das Farbrollen abschalten.

4. Bei Verwendung des "PC-Tools für Windows" Desktop's kann es vorkommen, daß die Tonausgabe nicht funktioniert, obwohl Sie laut Einstellungen die Tonausgabe 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.

EINSTELLUNGEN

Mittels dieser Funktion können Sie einige Optionen für das Spiel einstellen. Auf dem Bildschirm erscheint folgende Dialogbox:



Für weitere Informationen zu dieser Dialogbox wählen Sie bitte das entsprechende Dialogelement an.

In dem oberen Teil der Dialogbox können Sie das Soundverhalten einstellen.

Wenn Sie über einen Joystick verfügen, dieser angeschlossen ist und der Joystick-Treiber für Windows korrekt installiert ist, können Sie im unteren Teil der Dialogbox den Joystick auf Ihre persönlichen Bedürfnisse einstellen.

Hinweis:

Die sog. Eichung (Grundeinstellung, engl. Kalibrierung) des Joysticks nehmen Sie bitte direkt mit dem Joystick-Treiber vor.

DAS MENÜ SPIEL

In diesem Menü befindet sich der Menüpunkt Neu zum Beginnen eines neuen Spieles und der Menüpunkt Beenden zum sofortigen Beenden des laufenden Spieles.

NEU (MENÜ SPIEL)

Hiermit starten Sie ein neues Spiel. Vor Beginn des Spieles können Sie die Startspielstufe auswählen. Nachdem Sie die Spielstufe gewählt haben, beginnt das Spiel.

Das Spiel kann jederzeit mit der Funktion Pause unterbrochen werden.

Siehe auch...

Das Ziel des Spieles

Die Steuerung

Die verschiedenen Spielstufen

BEENDEN (MENÜ SPIEL)

Hiermit beenden Sie das laufende Spiel und verlassen das Programm. Die gegenwärtigen Einstellungen des Programms werden in der WBLOCKER.INI Datei gespeichert, so daß Sie beim nächsten Start des Spiels diese Einstellungen automatisch wieder vorfinden.

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.

PAUSE / WEITER

Mittels dieser Funktion können Sie das laufende Spiel unterbrechen. Während der Unterbrechung wird dann ein Vorhang vor das Spielfeld gezogen, so daß Sie sich nicht unerlaubt die nächsten taktischen Kniffe ausdenken können, ohne daß dabei das Spiel fortfährt.

Wenn das Spiel unterbrochen ist, heißt die Funktion **Weiter**, ansonsten **Pause**. **Weiter** beendet die Pause und läßt das Spiel fortfahren.

DAS MENÜ HILFE

Um weitere Informationen zu erhalten, wählen Sie einen der folgenden Befehle:

[Index](#)

[Spielregeln](#)

[Bedienung](#)

[Hilfe verwenden](#)

[Info über WinBlocker](#)

[Produktinformationen](#)

[Bestellungen aufgeben](#)

HILFE-INDEX (HILFE-MENÜ)

Verwenden Sie diesen Befehl, um den Eröffnungsbildschirm der Hilfefunktion anzuzeigen. Von dem Eröffnungsbildschirm aus können Sie schrittweise Anleitungen zur Benutzung von WinBlocker 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.

SPIELREGELN (HILFE-MENÜ)

Verwenden Sie diesen Befehl, um sich die Spielregeln erklären zu lassen.

BEDIENUNG (HILFE-MENÜ)

Verwenden Sie diesen Befehl, um sich die Bedienung von WinBlocker erklären zu lassen. Es wird die Bedienung über die Tastatur und die Verwendung des Joysticks erklärt.

HILFE VERWENDEN (HILFE-MENÜ)

Verwenden Sie diesen Befehl, um sich die Verwendung des Hilfesystems erklären zu lassen.

BESTELLUNG AUFGEBEN (HILFE-MENÜ)

Verwenden Sie diesen Befehl, um eine Bestellung an Schenk & Horn zu senden. Eine detaillierte Hilfestellung erhalten Sie, wenn Sie in dem Bestelldialog den Hilfefknopf betätigen.

PRODUKTINFORMATIONEN (HILFE-MENÜ)

Verwenden Sie diesen Befehl, um sich Informationen über alle Schenk & Horn Programme anzeigen zu lassen.

INFO ÜBER ... (HILFE-MENÜ)

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.

Mit dem Knopf "Lizenzbestimmungen" können Sie sich Informationen über die Voll- und Sharewareversion anzeigen lassen.

Mit dem Bestellknopf können Sie Ihre Bestellungen aufgeben.

ALLGEMEINE THEMENÜBERSICHT:

Was ist Shareware?

Welche Vorteile bietet Ihnen das Sharewarekonzept?

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

Shareware ist Fairware

Der Erwerb der Vollversion hat viele Vorteile

Wie kann ich eine Bestellung aufgeben?

Wie funktioniert der Bestelldialog?

Wie funktioniert das Bestellformular?

So erreichen Sie uns...

Wer ist Lars Schenk?

Und wer ist Frank Horn?

Lizenzbestimmungen

Wenn etwas nicht läuft

Warenzeichen

LARS SCHENK

Hallo! Ich bin Lars Schenk und so hat alles angefangen:

Ich wurde am 15.06.68 in Lübeck geboren - so fängt es ja wohl fast immer an, oder? Etwas später, nach dem Besuch des Fachgymnasiums (elektrotechnischer Zweig), habe ich meine Ausbildung zum Datenverarbeitungskaufmann im Jahre 1989 abgeschlossen. Während dieser Ausbildung habe ich meinen Partner Frank Horn kennengelernt. Nach einigen Soloprojekten erkannten wir schnell, daß wir uns prima ergänzten und machten uns bereits 1988 kurzerhand selbständig: das Autoren Team "Schenk & Horn" war geboren. Unser erstes Sharewareprojekt "MaskStar", welches wie so viele gute Programme zunächst für den eigenen Gebrauch bestimmt war, wurde so erfolgreich, daß wir beschlossen, künftig weitere Projekte über das damals recht neue Sharewarekonzept zu vertreiben. Es folgten unsere Titel "EtikettenStar", "CardStar", "VokabelStar" und weitere Programme, die hier jedoch nicht alle einzeln genannt werden können...

Mein Interesse an Computern besteht seit meiner frühesten Kindheit, so daß ich die Entwicklung vom ersten Ping-Pong-Telespiel bis zum heutigen PC mit großer Begeisterung verfolgt habe. Meine ersten Programmiererfahrungen habe ich auf einem Atari 400 und schließlich sogar auf einem Apple //e sammeln können. Die Programmiersprache meiner Wahl für MS-DOS- und Windows-Anwendungen ist Turbo-Pascal. Meine ersten Windows-Programmiererfahrungen habe ich bereits 1991 - also eigentlich schon recht früh - machen können, doch die Wartung und Weiterentwicklung unserer DOS-Software ließ eine raschere Entwicklung von Windowssoftware leider nicht zu. Nach der Fertigstellung von WinBlocker - also wahrscheinlich in dem Moment, in dem Sie diesen Text lesen - werden die ersten Schenk & Horn Anwendungsprogramme für Windows entwickelt.

Und nun noch einige dieser Dinge, die man bei solchen Gelegenheiten immer so anführt:

Größe:	183 cm
Gewicht:	62 kg
Haarfarbe:	Als ich das letzte mal welche gesehen habe, waren Sie noch dunkelbraun :-)
Augenfarbe:	Dunkelbraun
Lieblingsessen:	Tiefkühlpizza :-)
Lieblingsgetränk:	Cola
Musik:	Marillion, Genesis, Tangerine Dream und Alan Parson
Hobbys:	Außer meiner großen Leidenschaft - der Programmierung - interessiere ich mich noch sehr für die amerikanischen Straßenkreuzer der 50er Jahre

FRANK HORN

So hat alles angefangen:

Hallo! Ich bin Frank Horn und so hat alles angefangen:

Ich wurde am 05.06.69 in Lübeck geboren. Nach der Weiterbildung zum Wirtschafts-Assistenten mit Schwerpunkt Datenverarbeitung habe ich meine Ausbildung zum Datenverarbeitungskaufmann und zum Wirtschaftsinformatiker-Assistent im Jahre 1989 abgeschlossen. Während dieser Ausbildung habe ich meinen Partner Lars Schenk kennen gelernt. Nach einigen Soloprojekten erkannten wir schnell, daß wir uns prima ergänzen und machten uns bereits 1988 kurzerhand selbständig: das Autoren-Team "Schenk & Horn" war geboren. Unser erstes Sharewareprojekt "MaskStar", welches wie so viele gute Programme zunächst für den eigenen Gebrauch bestimmt war, wurde so erfolgreich, daß wir beschlossen, künftig weitere Projekte über das damals recht neue Sharewarekonzept zu vertreiben. Es folgten unsere Titel "EtikettenStar", "CardStar", "VokabelStar" und weitere Programme, die hier jedoch nicht alle einzeln genannt werden können...

Mein Interesse an Computern besteht schon seit meiner frühen Kindheit. Mein damaliges Hobby, das Fußballspielen, wurde so Stück-für-Stück von dem ersten Telespiel (Pong), meiner ersten Videospielekonsole und meinen ersten Computern, dem Sinclair ZX81 und dem TI-99/4A verdrängt. Später folgte dann noch ein MSX und ein MSX2 Computer, für die ich dann meine ersten Programme veröffentlicht habe. Über BASIC und Assembler bin ich zu Pascal gekommen, womit ich derzeit alle Projekte entwickelt habe. Aus meiner Feder stammen u.a. der EtikettenStar, der CardStar Plus und alle ZZ-Programme. Während Sie diese Worte lesen, werden die eben genannten Programme wahrscheinlich schon für Windows umgesetzt oder sind sogar bereits verfügbar.

Und nun noch einige technische Daten über mich:

Größe:	180 cm
Gewicht:	70 kg
Haarfarbe:	Blond
Augenfarbe:	Graugrün
Lieblingessen:	Spaghetti
Lieblingsgetränk:	Cola
Musik:	Simple Minds, Depeche Mode und was mir gerade so gefällt
Hobbys:	Computer-Programmierung (was sonst?), Videospiele, passiver Sportler vor dem Fernseher :-)

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 Sharewarekonzeptes 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 Sharewarekonzeptes 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.

Hat Shareware auch Nachteile für den Anwender?

Vielleicht könnte man es als Nachteil bezeichnen, daß man Sharewareprogramme nicht überall kaufen kann - doch hat sich da in den letzten Jahren auch schon einiges geändert. Mittlerweile erhalten Sie Sharewareprogramme nicht nur über den Versandhandel sondern auch in Kaufhäusern und Büchereien.

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, daß in diesem Programm sehr viel Arbeit steckt und daß wir das Entgelt für diese Investition 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!

Zum Schluß noch eine Anregung:

Wenn Sie eine Sharewareversion von uns nicht registrieren lassen wollen, wären wir Ihnen sehr dankbar, wenn Sie uns mit einer Postkarte mitteilen würden, aus welchen Gründen Sie ein bestimmtes Programm von uns nicht erwerben wollen. Auch wenn Sie ein Konkurrenzprodukt kennen, welches Sie besser finden, sollten Sie uns dies mitteilen, damit wir unsere Programme für Sie noch besser gestalten können.

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 Programmablauf, 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 Bedingung, daß alle zum Programm und zur Dokumentation gehörenden Dateien im unveränderten Originalzustand weitergeben werden. Generell untersagt ist das Disassemblieren und/oder Patchen des Programms oder seiner Hilfedateien.

Für die Vollversion gilt:

Die in dieser Anleitung beschriebene Software wird als Vollversion auf Basis dieser Lizenzbestimmungen und einer Verschwiegenheitsverpflichtung (die Verpflichtung, die Software nicht weiterzugeben) geliefert. Der Anwender wird mit dem Kauf der Vollversion des Programms dazu ermächtigt, dieses 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 Produktes erforderlich. Der Käufer darf Kopien der Vollversion zu Sicherungszwecken (Backup) und zur Vermeidung von Datenverlusten anfertigen. Es ist jedoch strikt untersagt, Kopien der Vollversion weiterzugeben oder Dritten zugänglich zu machen.

Der Besitz der registrierten Vollversion ist keinem anderen erlaubt außer dem registrierten Benutzer. Die Veräußerung der Vollversion ist uns zu melden, da auch das Recht auf vergünstigte Folgeversionen (Updates) auf den neuen Inhaber übergeht.

Jede unrechtmäßige Vervielfältigung der Vollversion 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!

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:

- die aktuelle Programmversion mit direktem Anwendersupport durch die Autoren
- Preisnachlaß um mindestens 50% auf alle künftigen Programmversionen (Updates)
- Informationen über neue Produktentwicklungen (regelmäßige Produktinfos)

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 Tagen 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 beim Programmstart 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](#)

[Lizenzbestimmungen](#)

WARENZEICHEN

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

Windows, Windows 3.0 und Windows 3.1 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.

Hercules ist ein eingetragenes Warenzeichen von Hercules Computer Technology.

WordStar ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroPro Int. Corp.

DR-DOS und NetWare sind eingetragene Warenzeichen von Novell.

SoundBlaster und SoundBlaster Pro sind Warenzeichen von Creative Labs.

Anschrift für Ihre Bestellungen:

SCHENK & HORN
Gorch-Fock-Str. 39

D-23669 Timmendorfer Strand

Anschrift für technische Fragen:

SCHENK & HORN
Kutterweg 8

D-23558 Lübeck

Telefonische Bestellannahme:	0451 / 89 15 80
Faxline für Bestellungen:	04503 / 8 74 13
Faxline für technische Fragen:	0451 / 89 85 21
Schenk & Horn Mailbox:	04503 / 3 17 17

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 die aktuelle Vollversion des Programms, die keinerlei Sharewarehinweise und Werbeeinblendungen im Programmablauf mehr enthält. Mit der Vollversion 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!
2.
Sie erhalten die aktuellste Programmversion, die verfügbar ist. Wenn Sie diese Anleitung lesen, ist die Ihnen vorliegende Sharewareversion evtl. schon veraltet. Die aktuelle Programmversion ist inzwischen verbessert und überarbeitet worden.
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.
4.
Sie unterstützen mit Ihrer Bestellung der Vollversion die Weiterentwicklung des Programms. Weiterhin stimmen Sie mit Ihrer Bestellung für das Sharewarekonzept, so daß weitere gute Sharewareprogramme auch von anderen Autoren folgen werden.
5.
Sie erhalten einen Preisnachlaß von mind. 50% auf alle künftigen Programmversionen (Updates) der von Ihnen erworbenen Vollversion. Sie werden von uns automatisch über das Erscheinen einer neuen Programmversion informiert und erhalten eine Aufstellung aller neuen Funktionen und Leistungsmerkmale.

Verwandte Themen:
Lizenzbestimmungen

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.

SO WIRD BESTELLT

Sie haben viele Möglichkeiten, eine Bestellung bei uns aufzugeben:

a.)

Sie drucken das Bestellformular mit dem von Ihnen benutzten Programm aus, füllen es aus und senden es uns zu. Sollten Sie über keinen Drucker verfügen, so können Sie uns auch eine handgeschriebene- oder mit Schreibmaschine verfaßte Bestellung zusenden.

b.)

Sie können die Vollversion auch telefonisch bei uns bestellen. Rufen Sie hierzu unsere Bestellannahme unter der Nummer **0451 / 89 15 80** an. Die Bestellannahme steht Ihnen "rund um die Uhr" zur Verfügung. Sollte die Bestellannahme nicht besetzt sein, so können Sie sich vertrauensvoll an unseren Anrufbeantworter wenden.

c.)

Natürlich können Sie uns Ihre Bestellung auch per Fax zukommen lassen. Unsere Bestell-Faxline erreichen Sie unter der Nummer **04503 / 8 74 13**.

Verwandte Themen:

So erreichen Sie uns...

Wie funktioniert der Bestelldialog?

Wie funktioniert das Bestellformular?

Der Erwerb der Vollversion hat viele Vorteile

SO FUNKTIONIERT DER BESTELLDIALOG

Im Bestelldialog geben Sie Ihre Adresse, das von Ihnen gewünschte Diskettenformat und die von Ihnen bevorzugte Zahlungsweise an. Arbeiten Sie den Bestelldialog am besten von oben nach unten ab, so daß Sie nicht unbeabsichtigt etwas vergessen können.

Der große Knopf "Die gewünschten Programme wählen" zeigt das Bestellformular an, in dem Sie die Programme anwählen können, die Sie bestellen möchten.

Für nähere Informationen wählen Sie bitte das entsprechende Dialogelement an:

Für das Bestellformular benötigen wir folgende Angaben von Ihnen

Liefer- und Rechnungsanschrift:

Vor- und Nachname

Firma

Straße / Postfach

PLZ und Ort

Inlandsbestellung (nur Deutschland) **Auslandsbestellung (z.B. Schweiz)**

Diskettenformat:

3.5 Zoll 

5.25 Zoll 

Zahlung:

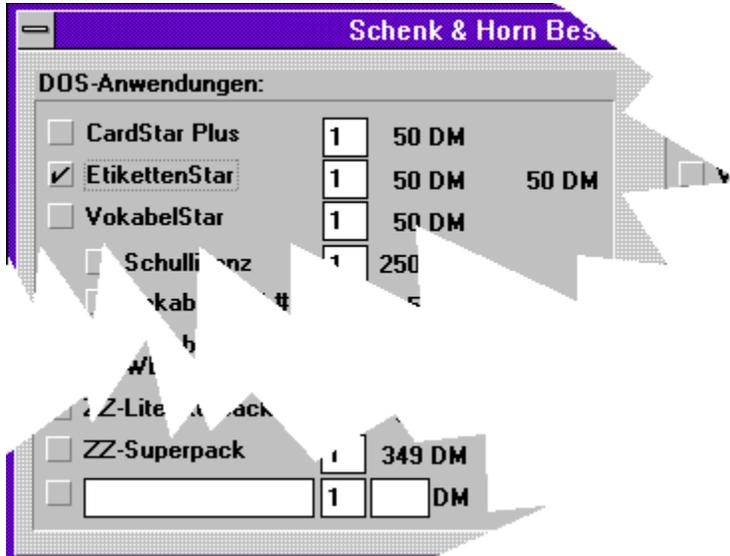
Nachnahme  zzgl. Postbank-Zahlkartengebühr
NN-Lieferung nicht in das Ausland

Vorauska~~s~~e  z.B. Scheck, Bar, Postanweisung

Die gewünschten Programme wählen. Aktueller Bestellwert: 58 DM.

SO FUNKTIONIERT DAS BESTELLFORMULAR

Im Bestellformular geben Sie an, welche Programme Sie bestellen möchten. Sie bestellen mit folgender Dialogbox (hier nur eine Teildarstellung, da die Dialogbox sehr groß ist):



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

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 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.

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.

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

Hier wählen Sie bitte die von Ihnen bevorzugte Zahlungsweise. Sie können zwischen Bezahlung per Postnachnahme oder Vorauskasse wählen:

1. 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 direkt von Ihnen erhebt. Diese Gebühr bezahlen Sie automatisch zusammen mit dem Nachnahmebetrag. Wir erwähnen dies extra, damit Sie wissen, daß wir diese Gebühr nicht bekommen - die behält die Postbank für sich ein. 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.

2. Die Bezahlung per **Vorauskasse** verlangt etwas mehr Vertrauen von Ihnen uns gegenüber. Doch Sie können damit die Zahlkartengebühr 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).

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 gelangen Sie zum [Bestellformular](#), in dem Sie die Programme auswählen, die Sie bestellen möchten.
Hier wird auch immer der aktuelle Bestellwert Ihrer Bestellung inkl. der Versandkosten angezeigt.

Mit dem Drucken-Knopf fordern Sie den Ausdruck des Bestellformulares an. Dieser Knopf ist nur anwählbar, wenn Sie mindestens ein Programm im Bestellformular angewählt haben. Um Programme im Bestellformular anzuwählen, verwenden Sie den großen Knopf "Die gewünschten Programme wählen".

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.

