

(english documentation will soon be available)

> JULIETTA v 3.0 <

Dieses Programm ist 'shareware'.

**Es darf und soll kopiert und (unverändert) weiter gegeben werden.
Den Vertrieb auf CD-ROM begrüße ich, bitte jedoch, vorher bei mir
nach der neuesten Version anzufragen.**

**JULIETTA ist ein Flippersimulator. Es können fast beliebige Spielfelder,
die mit dem speziellen Editor 'JULED300.EXE' erstellt worden sind geladen
werden. Zehn Spielfelder sind dem Programm beigelegt, zwei weitere sind
bereits fest integriert.**

Systemvoraussetzung:

- AT 386 SX oder höher
- Maus
- MS Windows ab 3.1

Inhalt

1. **Nutzungsvereinbarung**
2. **Neu in Version 3.0**
3. **Installation**
 - 3.1 **Sound**
 - 3.2 **Die Dateien**
4. **Bedienung**
 - 4.1 **Set up** (Die Physik)
 - 4.2 **TOP5** (Level & Hiscore)
5. **Bewertung**
6. **Der Editor**
 - 6.1 **Bestellung - Preise**
 - 6.2 **Gestaltungsrichtlinien**
7. **Version 4.0**

1. NUTZUNGSVEREINBARUNG

Dieses Programm ist 'shareware'. Dadurch ist Ihnen die Möglichkeit gegeben, es ausgiebig zu prüfen und erst dann zu entscheiden, ob Sie es kaufen möchten oder nicht.

Nach einer Nutzungsdauer von maximal vier Wochen sollten Sie sich gegen eine Gebühr von DM 30,- (Schüler DM 20,-) registrieren lassen.

Dafür erhalten Sie dann neben der jeweils neuesten Version von >JULIETTA< einen Editor zum Erstellen eigener Spielfelder (s. 6.1).

Eine Demo-Version dieses Editors (ohne Speicherfunktion) ist Bestandteil der Sharewarefassung.

Bis zur Registrierung bleiben die erzielten Punkte mein Eigentum.

2. NEU IN VERSION 3.0

- **Auto-Modus**
Der Rechner übernimmt die Rolle von Spieler 1.
- **Demo-Modus**
Der Rechner spielt (stundenlang) alleine.
- **Digitaler Sound**
Eingebaute Soundkarten werden (endlich) unterstützt.
- **Extraflipper**
Es können bis zu 20 Extraflipper (Paddel) installiert werden.
- **Hiscore-Liste**
Für jedes Spielfeld und jede Einstellung kann eine eigene Hiscore-Liste angelegt werden. (s. 4.2).
- **automatische Installation**
- **eigene INI-Datei**
Die Win.INI bleibt unberührt.

3. DIE INSTALLATION

Ab Version 3.0 installiert sich >JULIETTA< automatisch. Das Installationsprogramm erklärt sich weitgehend selbst.

Es ist jedoch nicht unbedingt erforderlich, die Dateien auf die Festplatte zu kopieren. Das Programm ist auch von CD bzw. Diskette zu starten.

Sollten die Dateien sich auf der CD in gepackter Form befinden, folgen Sie den Aweisungen des Herstellers der CD (entschuldigung, das haben Sie natürlich schon getan, denn sonst könnten Sie diesen Text wohl kaum lesen).

Sollte die automatische Installation aus irgendeinem Grunde fehlschlagen, gehen Sie wie folgt vor:

Am besten legen Sie für das Programm einen eigenen Ordner an und kopieren alle Dateien in diesen hinein. (Das File 'JUL300D.HLP' sollte sich im selben Ordner befinden wie 'JUL300.EXE' oder in einem unter 'PATH' bezeichneten Ordner.) Sie können nun das Programm vom Datei-Manager aus starten oder es einer gewünschten Gruppe zuordnen.

Die Initialisierungsdatei 'JULIETTA.INI' wird beim ersten Programmstart automatisch im Windows-Ordner erzeugt.

3.1 SOUND

Um digitalisierten Sound zu hören, muß eine Soundkarte eingebaut sein.

Das Programm greift auf diese nicht direkt zu, sondern über den **MCI-Treiber**. Dieser muß daher korrekt installiert sein.

(Es gibt auch Treiber, die digitalen Sound auf dem PC-Speaker ausgeben. Bei allen, die ich getestet habe, tritt jedoch eine störende Verzögerung des Spielablaufs ein. Sollten Sie einen Treiber kennen, bei dem das nicht der Fall ist, lassen Sie es mich bitte wissen.)

3.2 DATEIEN

Das Programmpaket umfaßt folgende Dateien:

JUL300	EXE	Der Flipper-Simulator
JULED300	EXE	Der Editor
		(bzw. JULED3D.EXE in der Shareware-Version)
INSTALL	EXE	Das Installationsprogramm
JUL300	WRI	Dieser Text
JUL300D	HLP	Die Hilfedatei für den Simulator
ORDER	WRI	Bestellvordruck f.d. Vollversion
JULED300	HLP	Die Hilfedatei für den Editor
*	JUL	Mindestens 10 Spielfelder

(NeueSpielfelder (Version 3.0) beginnen mit 'DD'. Die meisten anderen sind mir von netten Menschen zugeschickt worden. Ich möchte an dieser Stelle herzlich dafür danken.)

4. DIE BEDIENUNG

Bevor Sie >JULIETTA< starten, entlasten Sie besonders bei knappem Speicher das System, indem Sie speicherfressende Programme (umfangreiche Tabellen-kalkulationen etc.) beenden.

Wählen Sie die Anzahl der Spieler aus, indem Sie das entsprechende Feld (1 - 4) mit der Maus anklicken.

Laden Sie ein Spielfeld von Diskette oder Festplatte (die Extension der Felder ist '.JUL') oder aktivieren Sie eines der integrierten Spiele 'A' oder 'B'.

Die **Steuerung** erfolgt wahlweise über die Tastatur oder die Maus.

Tastatur:

Stellen Sie mit [Pfeil nach oben] bzw. [Pfeil nach unten] die Wucht des Abschusses ein.

Der Abschuß erfolgt durch [Return].

Die Paddel werden mit [Pfeil nach links] bzw. [Pfeil nach rechts] gesteuert.
(Um eigene Tasten zu definieren s. 4.1)

Sollte aus irgend einem Grunde die Kugel klemmen, drücken Sie [Escape].

Maus:

Bewegen Sie den Mauscursor im Lupenfeld auf und ab bis die Abschusskraft Ihren Wünschen entspricht und drücken dann die linke Maustaste.

Bei Abschluß mit der rechten Maustaste werden folgende Mausclicks ins Spielfeld umgeleitet, egal wo sich der Cursor befindet. Alle anderen Fenster sind dann blockiert solange sich noch eine Kugel im Feld befindet. So kann man z.B. nicht versehentlich den Dateimanager in der Hitze des Gefechtes öffnen. (Diese Fesselung wird durch [ESC] aufgehoben.)

Die Flipper (Paddel) werden mit der linken bzw. rechten Maustaste gesteuert. Der Mauscursor muß sich hierzu im Spielfeld befinden.

Den **Automodus** starten bzw. beenden Sie, indem Sie bei aktivem Spielfeldfenster '**a**' eingeben, nachdem Sie >Start< gedrückt haben.

Den **Demomodus** starten bzw. beenden Sie, indem Sie bei aktivem Spielfeldfenster '**d**' eingeben nachdem Sie >Start< gedrückt haben.

4.1 DAS SETUP

Hier kann in weiten Grenzen die 'Physik' des Programmes eingestellt werden.

Da ich bei der Erstellung nicht absehen konnte, wie sich das Programm auf anderen Systemen verhält, möchte ich dem Anwender größtmögliche Freiheit bei der Anpassung an seinen Rechner lassen. Darüber hinaus erfordert jedes Spielfeld je nach Eigenart und persönlichem Geschmack andere Einstellungen.

Die Online-Hilfe erklärt die Zusammenhänge weitgehend.

Änderungen können z.T. seltsame Effekte hervorrufen. So kann es u.U. geschehen, daß die Kugel kleinere Elemente einfach ignoriert, oder daß sie an einem der Paddel kleben bleibt. Sollten Sie sich in Ihrem Forscherdrang verirrt haben, stellt [Default] die ursprüngliche Konstellation wieder her.

Sollte der Spielablauf für Ihren Geschmack zu schnell oder zu langsam sein, ändern Sie bitte zunächst den Wert STEPS/PIC.

Sie können zwar die Tasten für die Paddelsteuerung frei wählen, wenn Sie jedoch beide Shift-Tasten nehmen, funktionieren die Paddel nicht einwandfrei. (Nehmen Sie statt dessen bitte die Strg-Tasten)

4.2 TOP5 (Level & Hiscore)

Das Programm kennt zwei Dateitypen:

1. Die Spielfelder (oder Tische) mit der Extension '**JUL**'. Diese Dateien beinhalten Informationen über die Elemente (Anzahl, Typ, Anordnung) sowie Namen und Angaben des Erstellers.
2. Die Level. Dieser Dateityp ist neu ab Version 3 und hat die Extension '**JLV**'. Er beinhaltet die komplette Einstellung des Setup-Fensters, die Namen und Punkte der fünf besten Spieler sowie einen Verweis auf das betreffende Spielfeld.

Einen Level erstellen:

Laden Sie ein Spielfeld und stellen Sie im Setup-Fenster die Parameter Ihren Wünschen entsprechend ein.

Öffnen Sie das Top5-Fenster.

Klicken Sie hier 'Namen' an. Es erscheint ein Fenster, in dem Sie die Namen der Spieler eingeben bzw. ändern können. Diese Namen werden automatisch gespeichert und beim nächsten Programmstart wieder geladen.

Speichern Sie nun den Level.

Wenn Sie einen Level einmal gespeichert haben (und nur dann), wird er automatisch gewartet. Anders ausgedrückt: Wenn ein Level anders heißt als 'NONAME', weiß das Programm, daß Ihnen dieser Level wichtig ist und daß es sich darum zu kümmern hat.

Wird ein neuer Rekord aufgestellt, so wird der entsprechende Name aus der Namensliste entnommen. Sie werden also nicht jedes Mal aufgefordert, Ihren Namen erneut einzutragen.

Erzielt der Rechner selbst einen Rekord (Auto- o. Demomodus), so wird 'Bruno Besoffski' (in Erinnerung an den erfolgreichsten Agenten des bulgarischen Geheimdienstes) als Name eingetragen.

Wird ein anderes Feld geladen, oder werden die Werte innerhalb des Rahmens im Setup-Fenster geändert, so verliert der Level seine Gültigkeit, d.h. er wird in 'NONAME' umbenannt und die Punkte werden gelöscht.

Gelöscht werden sie, weil viele Menschen die Punkte sehr ernst nehmen und man daher nicht mit der selben high-score-Liste fortfahren kann, wenn man z.B. die Ballanzahl von 2 auf 10 erhöht hat.

Der Level wird jedoch vor der Änderung gespeichert und kann jederzeit wieder geladen werden, sofern die automatische Wartung aktiviert wurde.

Einen Level laden Sie genau wie ein Spielfeld über den Button 'Load'. Wählen Sie jedoch unter Dateiformat '.JLV'.

Durch das Laden eines Levels werden setup und top5-Liste geändert und der entsprechende Tisch geladen.

5. DIE BEWERTUNG

Beim Flippern geht es (vielleicht ahnen Sie es bereits) darum, möglichst viele Punkte zu erzielen. Diese Punkte sind kreisrund und haben einen Durchmesser von genau 4,8 mm.

Sie sind weder besonders nahrhaft noch werden sie ohne weiteres als Zahlungsmittel anerkannt.

Um den wahren Wert dieser Punkte zu begreifen und das unermessliche Glücksgefühl eines Rekordinhabers zu verstehen, muß man um die geheimnisvolle Symbolik dieses Spieles wissen. Flippern ist das Leben selbst. Du selbst bist die Kugel, hinauskatapultiert in eine einfache aber aufregende Welt mit dem alleinigen Ziel, Punkte zu sammeln und Dich im Kampf gegen die Schwerkraft letztendlich durch ein 'same player shoots again' über den Tod zu erheben. Aber schwafeln wollte ich erst im letzten Kapitel.

Ich habe mich bemüht, die Bewertung einerseits einfach und nachvollziehbar zu gestalten, andererseits so flexibel, daß sie auch bei eigenwilligen Spielfeldern Sinn macht.

Jedem Element ist ein Grundwert zugeordnet. Dieser ist in der Regel auf dem Element vermerkt.

Stößt die Kugel an ein Element, so geschieht folgendes:

Der Kontostand des Spielers erhöht sich um den Grundwert plus einem Zehntel des Grundwertes multipliziert mit der Anzahl der z.Zt. aktivierten gelben Sterne.

Anders ausgedrückt: Jeder leuchtende **gelbe Stern** erhöht den Grundwert um 10%.

$Konto\ Neu = Konto\ Alt + Grundwert + Grundwert / 10 \times leuchtende\ Sterne$

Gleichzeitig erhöht sich der **Bonus** um ein Zehntel des Grundwertes multipliziert mit der Anzahl der z.Zt. aktivierten **grünen Lämpchen**.

$Bonus\ Neu = Bonus\ Alt + Grundwert / 10 \times leuchtende\ grüne\ Lämpchen$

Gerät die Kugel in ein **grünes Loch**, so erhöht sich der Kontostand um den Bonus multipliziert mit der Anzahl der z.Zt. leuchtenden grünen Lämpchen. Brennt gerade kein grünes Lämpchen, so geht der Bonus verloren.

$Konto\ Neu = Konto\ Alt + Bonus \times leuchtende\ grüne\ Lämpchen$

Gerät die Kugel in ein **blaues Loch**, so erhöht sich der Kontostand um 100 plus weitere 100 für jedes brennende blaue Lämpchen. Die Werte erhöhen sich auch hier um 10 % für jeden leuchtenden gelben Stern.

$Konto\ Neu = Konto\ Alt + (100 + 100 \times leuchtende\ blaue\ Lämpchen) \times (1 + 0,1 \times leuchtende\ Sterne)$

('einfach und nachvollziehbar' nehme ich hiermit zurück)

Haben Sie alle gelben **Nuggets** abgeräumt, so werden sie neu aufgebaut und die Summe ihrer Grundwerte wird Ihrem Konto gutgeschrieben.

Für den **Extraball** sind die **rot-grünen Pfeilsymbole** zuständig. Diese schalten bei Berührung um. Zeigen alle das gleiche Bild, so erhalten Sie einen Extra-Ball.

Vereinfacht ausgedrückt: Je Lämpchen desto Punkte.

6. DER EDITOR

Die Bezeichnung Editor ist anscheinend etwas unglücklich gewählt. Heutzutage sollte man so etwas wohl besser **'Level-Generator'** oder **'construction-kit'** nennen. Einige Anrufer glaubten, man müsse hier Text oder sogar mathematische Formeln eingeben. Ich habe sie zwar von der Einfachheit überzeugen können, damit aber nun wirklich niemand mehr das Gefühl hat, die Katze im Sack zu kaufen, füge ich ab Version 3.0 ein Demo bei, das alles kann außer Speichern.

Die Bedienung des Editors ist so einfach, daß man eigentlich nichts zu erklären braucht.

Auf der linken Bildschirmhälfte sehen Sie ein leeres Spielfeld, auf der rechten Hälfte die Elemente.

Klicken Sie einfach eines der Elemente an und ziehen es aufs Spielfeld. Durch erneuten Mausklick mit der linken Taste setzen Sie es hier ab.

Um ein Element zu löschen klicken Sie es mit der rechten Maustaste an.

Ein Spielfeld nimmt maximal 500 Elemente auf.

Die Anzahl der Extrapaddel ist auf jeweils 10 beschränkt.

6.1 BESTELLUNG - PREISE

WICHTIG!!!

Ich freue mich wirklich über jede Bestellung - leider jedoch verfügen auch die meisten

Banken über einen Computer und übertragen die Einzahlbelege sofort auf elektronische Datenträger.

Dabei geht oft die gesamte Anschrift verloren.

Das sieht auf meinem Konto-Auszug dann so aus:

Klaus Müller, 3,5 Zoll DM 30.-- (H)

Leider kommt das bei ca. 20 % aller Überweisungen vor und viele sind anscheinend zu schüchtern nachzufragen.

Also: Wenn es zu lange dauert, rufen Sie an (02 41/54 19 05) oder schicken mir gleich eine Karte ('habe Ihnen heute DM 30.-- für JULED300 überwiesen ..').

Besitzer eines Druckers können auch den beigegefügt Text 'ORDER.WRI' ausfüllen und ausdrucken.

Um den Editor zu erhalten überweisen Sie bitte

DM 30.-- (Schüler u.ä. 20.--)

auf mein Konto 89 5 89

bei der Aachener Bank, Aachen (BLZ 390 601 80)

oder schicken mir einen Scheck.

Meine Anschrift:

Hubert Achthaler

Kongreßstr. 6

52070 Aachen

Stichwort 'Julietta'

bitte Diskettenformat angeben
und Absender nicht vergessen.

Schein im Umschlag geht zur Not auch.

Ich verschicke nicht per Nachnahme! Sollten Sie schlechte Erfahrung damit gemacht haben, fremden Leuten Geld zu schicken, bin ich im Einzelfall gerne bereit, auf Vorkasse zu verzichten (solange ich selbst keine schlechten Erfahrungen damit mache).

Zahlungen per Scheck (oder Schein) werden meist schneller erledigt (normalerweise am selben Tag), da ich so garantiert Ihre Anschrift bekomme und weil ich nur alle 10 - 14 Tage zur Bank gehe um meine Auszüge abzuholen.

Der ermäßigte Preis von DM 20.-- gilt auch für Studenten und andere Zeitgenossen, die sich (rein finanziell betrachtet) nicht auf der Sonnenseite des Lebens befinden. Ich überlasse es Ihnen selbst, sich hier einzuordnen. Bitte schicken Sie mir keine Kopien von Schülersausweisen, Sozialhilfebescheiden oder ähnlichem.

Sollten Sie bereits legaler Besitzer einer früherer Version des Editors sein, erhalten Sie ein Update für DM 10.--.

Wenn Sie mit dem Editor dann eigene Spielfelder kreiert haben und Ihre Mitmenschen beglücken wollen, schicken Sie mir Ihr Werk bitte zu.

Ich werde es dann zusammen mit künftigen Versionen des Programmes veröffentlichen.

6.2 GESTALTUNGSRICHTLINIEN

Es liegt mir fern Ihnen vorzuschreiben, wie Ihre Kreationen aussehen sollen und ich werde alle mir zugesandten Spielfelder veröffentlichen, mögen sie auch noch so eigenwillig sein.

Ich möchte Ihnen jedoch einige Denkanstöße geben.

Zunächst einmal sollte die Logik stimmen. Wenn z.B. irgendwo ein grünes Loch ist, sollte auch mindesten ein grünes Lämpchen da sein und umgekehrt. Allgemein gesagt gilt es, die Abhängigkeitsverhältnisse zwischen den Elementen zu beachten. Die Beziehung zwischen zwei Elementen wird in der Titelleiste des Editors durch das Zeichen <-> angedeutet.

Weiter sollten Sie überlegen, wie einfach oder wie schwer es der Spieler haben soll, seine Punkte oder einen Extraball zu bekommen.

Wollen Sie ihn verwöhnen oder kämpfen lassen?

Ein Spiel verliert nach meiner Erfahrung schnell seinen Reiz, wenn man die Extrabälle gleich dutzendweise nachgeworfen bekommt. Ein Spiel bei dem man es jedoch z.B. 'fast nie' schafft, alle nuggets abzuräumen, motiviert auch über längere Zeit.

Ich habe mir die berechtigte Kritik anhören müssen, manche meiner Felder 'spielten ganz allein'. Machen Sie es bitte besser und bedenken Sie, daß 1000 hart erkämpfte Punkte mehr wiegen als 1000000 geschenke.

Der letzte Punkt wäre die Geschwindigkeit.

Beschränken Sie sich weitgehend auf die 8x8-Matrix wenn Sie Elemente plazieren. Dies steigert die Geschwindigkeit (neudeutsch: performance) besonders bei dicht gefüllten Feldern. Nur wenn es wirklich darauf ankommt, einzelne Elemente genau zu plazieren, sollten Sie davon abweichen. Wenn Sie viele Extra-Flipper setzen oder viele Bälle gleichzeitig sichtbar sind werden langsame Systeme deutlich ausgebremst.

7. VERSION 4.0

Es ist eigentlich eine Schnapsidee, unter Windows ein Programm zu schreiben, bei dem es in erster Linie auf grafische Animation ankommt.

Ein DOS-Programm im protected mode bietet dem Programmierer hier wesentlich mehr Möglichkeiten und weniger Probleme.

Flugsimulatoren oder Spiele à la Doom unter Windows dürften wohl vorläufig echte Ausnahmen sein. Ich werde trotzdem weitermachen und vielleicht wird Windows 95 ja völlig neue Perspektiven bieten.

Die Fertigstellung der ersten Version ist nun gerade ein Jahr her. Was ursprünglich nur als kleine Fingerübung gedacht war, ist bisher auf über 8.000 Zeilen C-Code angewachsen und wird mich wohl noch einige Zeit beanspruchen. Es wird also mit Sicherheit eine Version 4.0 geben.

Mein bisheriges Ziel war es, dem Anwender größtmögliche Freiheit bei der Spielfeldgestaltung und den physikalischen Eigenschaften zu bieten.

Bei der nächsten Version wird er darüber hinaus auch die Möglichkeit haben, das optische Erscheinungsbild der einzelnen Tische frei zu gestalten.

Dies wird in der Praxis so aussehen, daß er das Bild eines Spielfeldes durch Drücken von [ALT]+[PRINT] in die Zwischenablage kopiert und es dann mit einem Zeichenprogramm (z.B. Painbrush) beliebig!!! verändern kann.

Er wird also z.B. seinen Namen in Truetype-Schrift einfügen können, ein Firmen-Logo auffällig plazieren oder anstelle des grauen Untergrundes ein Photo von seiner Tante darstellen können. Beim Laden eines Spielfeldes wird das Programm dann automatisch nach der entsprechenden Grafik suchen. Ich arbeite daran.

Jemand meinte, das Arbeiten mit dem Programm sei ein wenig umständlich (er schrieb tatsächlich 'Arbeiten'). Ich werde also versuchen, die Bedienung zu vereinfachen, wenn ich auch noch nicht genau weiß wie. Ich könnte es bei dem Vergleich bewenden lassen, daß ein Hubschrauber eben etwas komplizierter ist als ein Fahrrad - aber fast ein Dutzend Fenster muß ja nun wirklich nicht sein.

Desweiteren werden einige neue Elemente hinzukommen. Diese werden z.T. verschieden reagieren, je nach der Farbe der Kugel, die sie anstößt.

Ob ich bis dahin Musik eingebaut haben werde kann ich noch nicht sagen. MIDI ist ja ganz nett, aber ich würde lieber MOD-Files abspielen. Dieses Gebiet muß ich jedoch erst erforschen. Wenn Sie über ein CD-ROM-Laufwerk verfügen, sind Sie ja ohnehin nicht von meinem musikalischen Geschmack abhängig (im Moment läuft in meinem Kopfhörer zum dritten Mal nacheinander Ingénue von K.D. Lang), sondern können hören was Sie wollen.

Da das Programm zunächst über DTEX-J und Mailboxen vertrieben wurde, habe ich versucht, die Ressourcen (und damit die Download-Zeiten) knapp zu halten und bei den Dialogboxen auf die wirklich ästhetischen Elemente, die die Borland-DLLs bieten, verzichtet. Da das Programm inzwischen jedoch hauptsächlich auf CD-ROM verteilt wird soll sich auch das in Version 4.0 ändern.

Die vielen freundlichen Briefe und das allgemein positive Echo in der Presse haben mich ermutigt, demnächst auch eine englische Dokumentation zu stricken.

Vielleicht wird die nächste Version neben einem 'Nichtraucher-Modus' auch einen wirklich aufregenden 'Panik-Modus' beinhalten. Das bedeutet, daß die Festplatte neu formatiert wird, wenn Sie weniger als 300000 Punkte erzielen.

Wann die Version 4.0 erscheinen wird kann ich jedoch heute auch in noch so vager Form nicht sagen, denn leider bin ich nicht der Herrscher über ein Heer von Programmierern, Grafikern, Musikern und Textern, denen ich so richtig schön Druck machen könnte, sondern nur ein einzelner Mensch, der seine (wirklich knappe) Freizeit im Binärmodus verbringt.

8. Geschwafel

Bisher habe ich mich bemüht, sachlich und klar gegliedert zu schreiben, um einen möglichst seriösen Eindruck zu machen. Das ist verdammt anstrengend und entspricht eigentlich nicht so recht meiner Natur. Vielleicht habe ich Probleme damit, daß meine 'Bastelei' so großen Anklang gefunden hat und durch die CD-Schwemme in millionenfacher Auflage durch die Lande geistert, meine Texte daher von so vielen Menschen gelesen werden. Das bin ich einfach nicht gewohnt. Ich erschrecke mich noch immer regelmäßig, wenn ich in der Bahnhofsbuchhandlung die Computer-Magazine durchblättere und dabei auf meinen Namen stoße oder wenn jemand anruft und mit der Versandabteilung verbunden werden will.

Es hat schon etwas magisches wenn man sieht, was sich daraus entwickelt, daß man nachts in seinem stillen Kämmerlein ein Programm schreibt, es auf drei Disketten kopiert und diese an Shareware-Händler und BTX-Anbieter verschickt. Heute kann ich auf dem Flohmarkt an keinem Software-Stand vorbeigehen, ohne zu kontrollieren, ob auch mein Werk dabei ist (meine Frau muß dann immer gucken kommen und begeistert sein).

Zunächst hatte ich nicht die Absicht, mit dem Programm viel Geld zu verdienen und habe die ersten Versionen als PD veröffentlicht. Ich habe es aus purer Freude am Programmieren geschrieben. Nur für den Editor wollte ich DM 20,-, um die vielen Kannen Kaffee zu finanzieren und ein bißchen feedback zu bekommen. Einige meiner Bekannten meinten dazu, ich sei total bescheuert und meine Frau war, wenn sie es auch dezenter ausdrückte, der selben Ansicht. Ich selbst freute mich zwar nach wie vor beinahe mehr über einen netten Brief oder einen sinnvollen Verbesserungsvorschlag als über den Zwanziger aber (zu meiner Schande muß ich es gestehen)

es erwachte eine gewisse Gier in mir. Auf der einen Seite fanden sich unter den Bestellern viele, die es sicher nicht schmerzt, ein paar Mark mehr zu zahlen (das schließe ich z.B. daraus, daß fast 10 % der Besteller einen akademischen Titel tragen). Andererseits wollte ich Schulkindern nicht ihr ganzes Taschengeld abnehmen. So habe ich den Preis nur leicht und nur für diejenigen, die es sich leisten können, angehoben. Allerdings ist der Simulator nun nicht mehr public domain, sondern 'shareware'.

Die vielen guten Gründe, warum sich ein shareware-Anwender registrieren lassen soll, kennen Sie sicher und ich möchte sie hier nicht wiederholen.

Ich gehe einfach davon aus, daß Sie jemandem, der Ihnen eine Freude macht auch gern eine Freude machen. Auf der weiten Skala zwischen Verschwendungssucht und Geiz glaube ich mit den 30,- (bzw. 20,-) DM einen Punkt markiert zu haben, den Sie als fair ansehen können.

Ihnen braucht es nicht peinlich zu sein, von einem Fremden ein Geschenk anzunehmen und ich fühle mich nicht ausgenutzt.

Der Flipper ist nun zwar shareware, hat aber kein eingebautes 'schlechtes Gewissen'. Die üblichen Registrierhinweise im Programm selbst habe ich mir gespart. Auch der Hinweis nach der Testphase 'Sie haben sich strafbar gemacht!' fehlt. Einigen wohlgemeinten Empfehlungen zum Trotz möchte ich nicht, daß mein Programm wie ein gerichtlicher Mahnbescheid aussieht. Denn: *"Die Abergläubischen, die sich besser darauf verstehen, Fehler zu tadeln, als Tugenden zu lehren, und die die Menschen nicht durch Vernunft zu leiten, sondern durch Furcht so im Zaume zu halten suchen, daß sie mehr das Übel fliehen, als die Tugenden lieben, bezwecken nichts weiter, als die anderen ebenso kläglich zu machen, wie sie selbst sind; und deshalb ist es nicht verwunderlich, daß sie den Menschen meist lästig und verhaßt werden."* (Benedictus de Spinoza, *Von der menschlichen Unfreiheit, Erläuterung z. 63. Lehrsatz*)

Wer mich näher kennt würde sicher in schallendes Gelächter ausbrechen, wenn er mich bei dem Versuch erwischte, Tugenden zu lehren. Ich lasse das also lieber. Es fällt mir darüber hinaus schwer, mir jemanden, der mit meinem Programm 'arbeitet' anders vorzustellen als charaktervoll und tugendhaft. Da jedoch nicht jeder so fair ist wie Sie und ich, habe ich, um den Betreffenden auf den rechten Pfad zu führen, die Speicherfunktion des Editors blockiert.

Kritik vertrage ich nicht, aber Anregungen und Verbesserungsvorschläge nehme ich auch gerne über Internet

hubert_achthaler@ac.cybercity.de

per DATEXJ oder FAX

0241 541905

entgegen.

Viel Spaß!