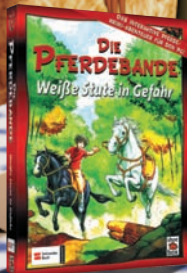


HOL DIR AUCH DIE ERSTEN
ZWEI ABENTEUER
DER PFERDEBANDE FÜR DEN PC!



WWW.PFERDUNDPONY-SPIELE.DE

DIE PFERDEBANDE

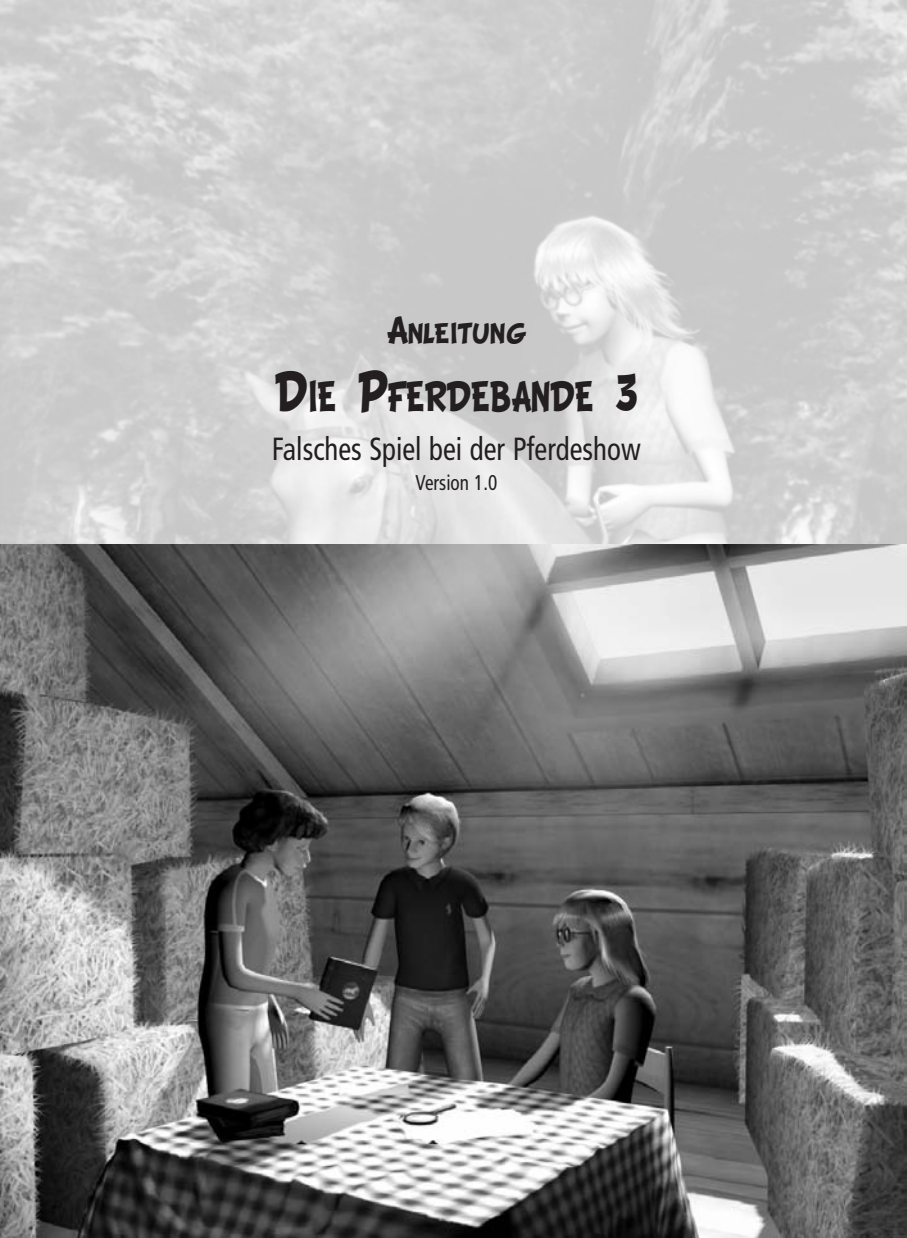
*Falsches Spiel
bei der Pferdeshow*



HANDBUCH

 Schneider
Buch
EGMONT

 dtp
young entertainment
publish & Co. KG



ANLEITUNG

DIE PFERDEBANDE 3

Falsches Spiel bei der Pferdeshow

Version 1.0

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einführung	4
2. Benutzungshinweise	4
3. Systemanforderungen	5
4. Installation	5
5. Das Menü	6
6. Die Steuerung	8
7. Freies Spiel	11
8. Die Minispiele	11
9. Die ersten Minuten des Spiels	12
10. Mitwirkende	13
11. Hotline und Support	14
12. Epilepsiewarnung	15
13. Lizenz- und Nutzungsbedingungen	15

1. EINFÜHRUNG

Begleite die drei Mitglieder der Pferdebande, auf ihrem neuen, interaktiven Abenteuer! Abwechselnd schlüpfst du in einem neuen spannenden Fall in die Rollen von Chris, Karolin und Philipp und deckst das falsche Spiel bei der Pferdeshow auf.

Die Pferdebande

Die Pferdebande, das sind Chris und ihre Freunde Karolin und Philipp. Chris wohnt auf Gut Hohenhain und Karolin und Philipp verbringen jede freie Minute bei ihr und ihren Pferden. Jedes Kind hat ein Lieblingspferd, auf dem es immer am liebsten reitet: Chris auf Wildfang, Karolin auf Käffchen und Philipp auf Lujah. Aber fast noch lieber als zu reiten, löst die Pferdebande spannende Kriminalfälle.

Anne

Anne, eine ehemalige Schülerin von Chris Mutter, kommt zu Besuch auf Gut Hohenhain. Sie will am Casting der Pferdeshow „Arena Caballo“ teilnehmen. Die Pferdebande freut sich sehr über den Besuch, besonders Chris, denn sie hofft, viele Tricks von Anne lernen zu können.

Die Pferdeshow

Die Pferdeshow „Arena Caballo“ ist bekannt im ganzen Land und besonders berühmt für ihre Feuershows. Dabei mitzuwirken ist eine große Ehre für jede Reiterin. Kein Wunder, dass viele am Casting für die neue Hauptrolle teilnehmen. Aber der Wettkampf wird leider nicht nur sportlich ausgetragen...

Der Unfall

Annes Auftritt bei der Pferdeshow endet im Fiasko. Ihr Pferd scheut, Anne fällt aus dem Sattel und bleibt verletzt liegen. Die Aufregung ist groß und das Casting wird für ein paar Tage verschoben. Warum aber hat Annes Pferd gescheut? Chris, Karolin und Philipp beschließen der Frage nachzugehen und entdecken beunruhigende Details. War es etwa kein Unfall, sondern Sabotage? Wird der Täter womöglich erneut zuschlagen? Die Pferdebande wird bestimmt nicht locker lassen, bis die Gefahr beseitigt und Anne ihren Traum am Casting teilzunehmen erfüllen kann...

2. BENUTZUNGSHINWEISE

Diese Geschichte ist so aufgebaut, dass du keine Angst davor haben musst, einmal eine falsche Entscheidung zu treffen. Probiere einfach alles aus, und du wirst früher oder später deinen Weg zum Ziel finden.

Wenn du nicht weiter weißt, kannst du einen Blick in das „Logbuch“ werfen, in dem die Mitglieder der Pferdebande ihre wichtigsten Aufgaben festhalten. Außerdem kannst du auch immer ins Geheimversteck gehen, dort warten in der Regel auch Karolin, Chris oder Philipp auf dich. Sie können dir häufig sagen, wie es weitergeht.

3. SYSTEMANFORDERUNGEN

Minimale Systemanforderungen

- Windows 2000 / XP
- 1,2 GHz Pentium / AMD
- 256 MB RAM
- 3D Grafikkarte mit min. 64 MB (DirectX7® kompatibel)
- Soundkarte

Empfohlene Systemanforderungen

- Windows XP
- 2,5 GHz Pentium/AMD
- 1 GB RAM
- GeForce 6800 GT AGP oder Radon Ati 9800 XT AGP oder höher mit 128 MB RAM
- Soundkarte

4. INSTALLATION

Es wird ausdrücklich empfohlen, alle laufenden Anwendungen zu schließen, bevor mit der Installation der „Pferdebande 3“ auf den Computer begonnen wird. Das gilt auch für Bildschirmschoner und Antiviren-Software.

Lege die CD von der „Pferdebande 3“ in das CD-ROM-Laufwerk ein.
Die Installation startet jetzt automatisch.
Folge dann den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sollte die Installation nicht automatisch starten, musst du die Datei „setup.exe“ selbst starten, die du findest, indem du den Explorer öffnest und den Inhalt der CD anzeigen lässt.

Um das Spiel danach zu starten, wähle

Start -> Programme -> Pferdebande 3 und dort **„Pferdebande 3 spielen“**.

Deinstallation

Um „Pferdebande 3“ von deinem Computer zu entfernen, wähle

Start->Programme->Pferdebande 3 und dort **„Pferdebande 3 deinstallieren“**.

Folge den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm.

5. DAS MENÜ

Beim Start der „**Pferdebande 3**“ gelangst du ins **Hauptmenü**. Dieses kannst du auch jederzeit aus dem Spiel selbst aufrufen, indem du die „**Esc**“-Taste drückst. Hier stehen dir die folgenden Optionen zur Verfügung:



Name	Funktion
Spiel Starten	Startet ein neues Spiel.
Freies Spiel	Freies Spiel starten.
Spiel Laden	Lädt ein zuvor abgespeichertes Spiel.
Optionen	Spieleinstellungen ändern.
Mitwirkende	Zeigt alle, die an der Entstehung des Spiels mitgearbeitet haben.
Verlassen	Spiel beenden und zu Windows zurückkehren.

5.1 Spiel Starten

Hier kannst du ein neues Spiel beginnen, um das Abenteuer der Pferdebande zu erleben.

5.2 Freies Spiel

Im Gegensatz zum Start spielst du hier nicht die Abenteuergeschichte, sondern kannst dich einfach in Gut Hohenhain bewegen, ohne dass du Aufgaben erfüllen musst. Du kannst mit deinem Pferd im nahegelegenen Wald ausreiten oder einfach mit deinem Lieblingscharakter spazierengehen.

5.3 Spiel laden

Um ein Spiel zu laden, klicke im Menü auf „**Spiel laden**“! Das Menü erscheint. Wähle hier ein Spiel aus und klicke auf „**Laden**“. Das Spiel startet an der zuvor gespeicherten Stelle.

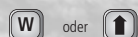
5.4 Optionsmenü

Die Voreinstellungen des Spiels kannst du auch jederzeit während des Spiels ändern.



Einstellung	Effekt
Musiklautstärke	Ändert die Lautstärke der Hintergrundmusik.
Geräuschlautstärke	Ändert die Lautstärke der Soundeffekte.
Sprachlautstärke	Ändert die Lautstärke der Sprachausgabe.
Grafikauflösung	Ändert die Auflösung, wenn das Spiel ruckelt, wähle hier die geringere Auflösung.

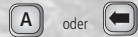
6. DIE STEUERUNG



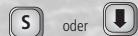
oder



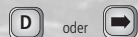
Die „**Pferdebande 3**“ wird mit der **Tastatur** und der **Maus** gesteuert. Mit den Pfeiltasten oder den Tasten **W, A, S und D** steuerst du die Spielfigur.



oder



oder



oder



Wenn du die „**E**“-Taste drückst, beginnt deine Spielfigur schneller zu laufen. Durch erneuten Druck auf die „**E**“-Taste läuft deine Figur wieder langsamer.



Du hast die Möglichkeit, das Spiel in zwei verschiedenen **Perspektiven** zu spielen. Entweder kannst du alles so sehen, wie die Helden des Spieles es sehen würden. Dieses ist die so genannte **Ego-Perspektive**. Oder alternativ kannst du die Kamera schräg oberhalb deiner Spielfigur positionieren. Dadurch kannst du auch sehen, was sich hinter deiner Spielfigur befindet.

Mit der **V-Taste** kannst du zwischen beiden **Perspektiven umschalten**.



Mit der **Maus** kannst du **Personen, Pferde und Gegenstände anklicken**, um mit ihnen interagieren zu können.



Wenn du nahe genug an der Person, dem Pferd oder dem Gegenstand bist, öffnet sich nach einem Klick mit der **rechten Maustaste** das **Aktionsmenü**. Klicke hier auf die Aktion, die du ausführen möchtest. Die Aktionen können sein:



Mit der **linken Maustaste** kannst du die jeweilige Handlung ausführen.



Betrachte - bei Objekten und



Rede - bei Personen.



Nimm



Satteln



Führen



Reiten



Kombinieren



6.1 Gegenstände mitnehmen

Wenn du vor einem Gegenstand stehst, den du mitnehmen kannst (z.B. einen Eimer), klicke im Aktionsmenü auf „**Nimm**“. Der Gegenstand befindet sich dann in deinem „**Inventar**“.



6.2 Gegenstände benutzen



Drücke „**I**“, um das „**Inventar**“ zu öffnen. Das Inventar besteht aus allen Gegenständen, die du bis jetzt eingesammelt hast und bei dir trägst. Mit einem Mausklick suchst du jetzt den Gegenstand aus, den du gern benutzen möchtest. Dann öffnet sich das Aktionsmenü. Klicke hier auf die Aktion, die du ausführen möchtest.



Wenn du einen Gegenstand aus deinem Inventar mit einem Objekt in der Spielwelt **kombinieren** willst (Beispiel: „Sattel mit Pferd“), dann stelle dich an die entsprechende Stelle vor das Objekt. Nun drückst du einfach „**I**“, wählst den Gegenstand (in diesem Fall den Sattel) aus und klickst auf „**Kombiniere mit**“ und dann auf das Objekt in der Spielwelt (in diesem Fall das Pferd).

Übrigens: Du kannst so viele Gegenstände mitnehmen, wie du willst. Chris, Karolin oder Philipp werden unter deren Last ausnahmsweise nicht zusammenbrechen. Allerdings wird Frau Mertens sauer, wenn du Dinge, wie die Mistgabel, die Schubkarre, den Wassereimer oder die Bürste nicht wieder an ihren Platz legst, nachdem du sie benutzt hast.

6.3 Pferde steuern



Wenn du neben dem Pferd stehst, klicke im Aktionsmenü auf „**Führen**“, um ein Pferd hinter dir her zu führen. Um das Pferd loszulassen, musst du einfach die **linke Maustaste** drücken.



Um ein Pferd zu reiten, klicke im Aktionsmenü auf „**Reiten**“. Beachte jedoch, dass das Pferd einen Sattel haben muss, bevor du aufsteigen kannst.

Wenn du aufgegessen bist, kannst du mit der Pfeiltaste „**hoch**“, also wie beim Vorwärtsgen, dein Pferd loslaufen lassen. Ein Druck auf die Taste lässt es im Schritt gehen. Wenn du nochmal drückst, trabst du, und ein erneutes Drücken wechselt in den Galopp. Mit der Pfeiltaste „**runter**“ wird dein Pferd entsprechend wieder langsamer.



Mit der **linken Maustaste** kannst du **im Galopp springen**. Dabei ist es vor allem wichtig, den genauen Absprungpunkt vor dem Hindernis zu finden.



Um vom Pferd **abzusteigen** genügt ein Klick mit der **linken Maustaste**. Selbstverständlich **muss dein Pferd stehen**, damit du absteigen kannst.

6.4 Logbuch



Mit der „**T**“-Taste kannst du das **Logbuch** der Pferdbande öffnen. Hier schreiben Chris, Karolin und Philipp alles auf, was wichtig ist. Wenn du einmal nicht mehr weiterweißt, schaue hier nach um weiter zu kommen.



6.5 Reitmissionen

Wenn die Reitmissionen für Chris freigeschaltet sind, kannst du mit Chris auf Lajana reiten und springen. Um eine **Reitmission zu starten**, gehe ins **Geheimversteck** und klicke auf die **Schleifen am Hufeisen**. Für jede erfolgreich abgeschlossene Reitmission erscheint eine neue Schleife. Bedenke, dass du alle Reitmissionen absolviert haben musst, um das Spiel beenden zu können. Wenn du eine Reitmission später noch einmal wiederholen möchtest, klicke einfach erneut auf die entsprechende Schleife. Um eine Reitmission zu beenden, verlasse einfach die Koppel.

6.6 Tasten-Übersicht

Allgemein

	oder		Pfeil hoch bzw. W-Taste	Vorwärts gehen
	oder		Pfeil links bzw. A-Taste	Nach links drehen
	oder		Pfeil runter bzw. S-Taste	Rückwärts gehen
	oder		Pfeil rechts bzw. D-Taste	Nach rechts drehen
			Rechter Mausklick	Kontextmenu öffnen
			Linker Mausklick	Im Menu auswählen
			Linker Mausklick	Im Spiel Standardinteraktion ausführen
	I		Inventar öffnen (mitgeführte Gegenstände)	
	Esc		Hauptmenü öffnen	
	T		Logbuch öffnen	
	V		Perspektive wechseln	
	E		Laufgeschwindigkeit wechseln	

Reiten

	oder		Pfeil hoch bzw. W-Taste	In eine schnellere Gangart wechseln
	oder		Pfeil runter bzw. S-Taste	In eine langsamere Gangart wechseln
	oder		Pfeil links bzw. A-Taste	Kurve nach links reiten
	oder		Pfeil rechts bzw. D-Taste	Kurve nach rechts reiten
			Linker Mausklick	im Galopp -> Springen
			Linker Mausklick	wenn das Pferd steht -> Absitzen

7. FREIES SPIEL

Hier kannst du ohne Abenteuergeschichte auf Gut Hohenhain und im Ausreitlevel spazieren oder mit deinem Lieblingspferd ausreiten. Alle Pferde stehen fertig gesattelt bereit und warten nur darauf, dass du aufsteigst. Wenn du mit einem anderen Charakter als Chris reiten möchtest, klicke einfach auf Philipp oder Karolin, um mit ihnen weiterzuspielen. Auf der Koppel auf Gut Hohenhain kannst du üben, über die Hindernisse zu springen. Auch im Ausreitlevel kannst du an vielen Stellen mit deinem Pferd springen. Versuche dich auch einmal an Zäunen und umgestürzten Bäumen.

8. DIE MINISPIELE

In diesem Spiel sind einige Minispiele enthalten. Die Bedienung ist hierbei etwas anders als im restlichen Spiel.

8.1 Box ausmisten

Um die Pferdebox zu reinigen und vorzubereiten, musst du folgende Arbeitsschritte vollziehen:

- * Mistgabel und Schubkarre holen
- * Mist aus der Pferdebox in die Schubkarre legen
- * Mist zum Misthaufen bringen
- * Mistgabel und Schubkarre zurücklegen
- * Stroh aus der Futterkammer holen
- * Stroh auf dem Boden der Box verteilen
- * Futter holen und in die Futterkrippe legen
- * Eimer holen
- * Eimer mit Wasser füllen
- * Wasser in Tränke gießen
- * Eimer in die Futterkammer zurückbringen

8.2 Lupenspiel

Mit der Lupe musst du das Objekt solange absuchen, bis du einen eindeutigen Hinweis gefunden hast.

8.3 Schleichspiel

Du musst einen Weg zum Ziel finden, ohne dass dich jemand sieht. An jeder Kreuzung musst du dich entscheiden, in welche Richtung du nun gehen willst. Aber pass auf, wenn du gesehen wirst, musst du wieder zurück zum Startpunkt und neu anfangen.

8.4 Reiten gegen die Zeit

Wenn die Uhr im oberen Teil des Bildschirms eingeblendet wird, musst du dich beeilen. Am besten reitest du schnell zu deinem Ziel ohne viel Zeit mit Umwegen zu verlieren.

Kleiner Tipp: Wenn eine Tür verschlossen ist, befindet sich manchmal ein Schlüssel ganz in der Nähe.

8.5 Fotospiel

Um den Täter auf frischer Tat zu ertappen, musst du genau im richtigen Augenblick auf den Auslöser drücken. Das richtige Timing entscheidet hier über Erfolg oder Misserfolg deines Plans. Die Anzeige im oberen Bildschirmrand gibt dir einen kleinen Hinweis, wenn der richtige Moment zum Auslösen gekommen ist.

9. DIE ERSTEN MINUTEN DES SPIELS

Achtung: Du solltest diesen Abschnitt überspringen, wenn du lieber selbst herausfinden möchtest, wie die ersten Rätsel des Spiels gelöst werden.

Große Aufregung herrscht auf Gut Hohenhain. Anne, eine ehemalige Reitschülerin von Frau Mertens, will sich auf dem Pferdehof einquartieren, um an dem Casting zur Pferdeshow „Arena Caballo“ teilzunehmen. Die Pferdebande, allen voran Chris, freuen sich sehr auf diesen Besuch. Doch zunächst muss alles vorbereitet werden. Eine Pferdebox muss ausgemistet, neues Stroh ausgelegt und Futter und Wasser für Lajana bereitgestellt werden. Chris muss ganz schön suchen, um die Schubkarre zu finden. Wer hat sie bloß hinter dem Stall abgestellt? Als Anne kommt, darf sich Chris um Annes Pferd Lajana kümmern. Sie bürstet es und holt den Sattel aus der Sattelkammer. Nach ein paar leichten Reitübungen mit Chris reitet Anne zum Casting. Natürlich darf die Pferdebande mitkommen. Beim Casting geschieht das Unfassbare und ein neues Abenteuer der Pferdebande beginnt...



10. MITWIRKENDE

Publishing

dtp young entertainment GmbH & Co. KG
– Hamburg – Germany
www.dtp-young.com

Vertrieb

dtp entertainment AG
– Hamburg – Germany
www.dtp-ag.com

Copyright der CD-ROM:

© dtp young entertainment GmbH & Co. KG /
Egmont Schneider Verlag

DTP YOUNG ENTERTAINMENT GMBH & CO. KG

Spielidee

Barbara Schulz

Produktmanagement

Imke Stiemert
Barbara Schulz

Verpackungsdesign und Handbuch

Stefan Sturm

QA

Mathias Reinke

Tester

Marc Schönbrun
Katharina Gipp
Tobias Birk
Tobias Gohr
André Scheuerman
Dieter Schmidt
Cornelius Kopke

RADON LABS GMBH

Projektleitung

Sascha Elias

Programmierung

Rafael del Amo Kalisch
Rene Rohde

Grafik

Torsten Rübiger
Tobias Houfek

Concept+GUI

Karsten Mehnert
Thomas Möhring
Andreas Wolff

Grafik PC/NPC

Jörg Tobergte
Christoph Meyer
Ralf Straube

Animationen

Sven Liefold

Effekte & Cutszenen

Eric Werner

Leveldesign

Geng Geng
Ulrich Wurzer
Tobias Heussner

Sound

Silvius Lack

QA

Gunter Sachse
Hannes Becker

Leitung des Projektmanagements

Mirko Hering

Leitung der Programmierung

Niklas Modrow

Leitung des Leveldesigns

Sven Fahrenwald

NEBULA2 Engine Programmierung

André "Floh" Weissflog

Produktion

Bernd Beyreuther

Business Affairs

André Blechschmidt

11. HOTLINE UND SUPPORT

Der technische Hotline-Service ist von Montag bis Samstag von 11:00 bis 20:00 Uhr erreichbar.

Deutschland:

Technische Hotline:

0900 - 15 100 53 (1,25 Euro/Min.

*)

Spielinhaltliche Hotline:

0900 - 15 100 54 (1,95 Euro/Min. *)

* = aus dem Festnetz der Deutschen Telekom

(Die Preise anderer Telefonanbieter können variieren.)

Österreich:

Technische Hotline:

0900 - 400 708 (1,55 Euro/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline:

0900 - 528 278 (2,16 Euro/Min. *)

* = aus dem Festnetz

Schweiz:

Technische Hotline:

0900 - 900 935 (2,00 CHF/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline:

0900 - 900 936 (3,13 CHF/Min. *)

* = aus dem Festnetz

Bevor Sie die Hotline anrufen:

Stellen Sie bitte sicher, dass zu der Grafikkarte und auch Soundkarte die jeweils aktuellen Treiber installiert sind. Wenn nicht die aktuellen Treiber installiert sind, kann es zu verschiedenen Fehlfunktionen kommen. Die aktuellen Treiber können wir Ihnen leider mit dieser Software nicht mitliefern. Sie können diese aber in der Regel kostenlos über den Hersteller der Komponente erhalten (zum Beispiel über das Internet). Alternativ gibt es auch verschiedene Magazine mit Heft-CD oder DVD, auf denen zu den gängigen Grafikkarten und Soundkarten die aktuellen Treiber zu finden sind. Sollten Sie mit den Treibern Probleme haben, können Sie natürlich Unterstützung von unseren Support-Mitarbeitern/Innen erhalten. Am schnellsten und effektivsten können wir Ihnen helfen, wenn Sie vor dem eingeschalteten PC sitzen. Sofern Sie bei der Nutzung der Software oder bei der Installation eine Fehlermeldung erhalten haben sollten, notieren Sie diese Meldung mit dem genauen Wortlaut. Sofern der PC dabei nicht mehr reagieren sollte, schalten Sie diesen aus und wieder ein. Bevor Sie die kostenpflichtige Hotline nut-

zen, raten wir Ihnen auch auf den jeweiligen Internetseiten zu den Produkten oder auf unserer Unternehmens-Seite unter www.dtp-ag.com im Bereich Support eine Lösung Ihres Problems zu finden.

Wenn Sie direkt vom PC aus telefonieren können:

Gehen Sie über den Windows-Start-Knopf auf Ausführen. In dem neuen Fenster können Sie ein Programm direkt aufrufen, indem Sie den Namen des Programms eintragen. Tragen Sie bitte "dxdiag" (ohne Anführungszeichen) ein und klicken auf "OK", um das DirectX-Diagnoseprogramm zu öffnen. Lassen Sie dieses Programm bitte geöffnet. Bitte nennen Sie einfach den Produktnamen und schildern das Problem. Die Support-Mitarbeiter/Innen werden bei Bedarf auf diese Daten zurückgreifen, um Ihnen eine Problemlösung nennen zu können.

Wenn Sie nicht am PC sitzen können:

Diese Daten sollten Sie bereithalten, bevor Sie die Hotline anrufen:

- Windows Version (Betriebssystem)
- Prozessor: Typ und Geschwindigkeit
- DirectX-Version
- Arbeitsspeicher (RAM)
- Grafikkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber
- Soundkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber

Sie können diese Informationen erhalten, indem Sie das oben beschriebene DirectX-Diagnoseprogramm öffnen. Die Windows-Version finden Sie auf dem Registerblatt "System". Angaben zur Grafikkarte finden Sie auf dem Registerblatt "Anzeige". Angaben zur Soundkarte können Sie auf dem Registerblatt "Sound" bzw. "Sound 1" erhalten.

**Minderjährige benötigen
die Zustimmung eines Erziehungs-
berechtigten, um diese kosten-
pflichtigen Serviceangebote in
Anspruch nehmen zu können!**

12. EPILEPSIEWARNUNG

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computern einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Nutzung an Ihren entsprechenden Arzt.

Es sind auf jeden Fall bei der Verwendung eines Video- oder Computerspiels folgende Regeln zu beachten:

Nicht spielen, wenn Sie müde sind, oder nicht genug geschlafen haben. Achten Sie bitte darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen oder die Anwendung nutzen, gut beleuchtet ist. Legen Sie beim Betrachten des Spiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

13. LIZENZ- UND NUTZUNGSBEDINGUNGEN

1. Lizenz

Der Käufer erhält das nicht ausschließliche Recht, das Programm an einem Computerarbeitsplatz zu benutzen. Das Recht ist nicht übertragbar, vermietbar oder verleihbar. Das Kopieren und Archivieren des Programms zum Zwecke der eigenen Datensicherung ist gestattet. Das Eigentum und die Urheberrechte oder sonstige Schutzrechte an der Software verbleiben nach wie vor bei der dtp young entertainment GmbH & Co. KG, resp. und seinen Lizenzpartnern.

2. Beschränkungen und Änderungsverbot

Das Programm oder Teile davon dürfen nicht kostenpflichtig oder kostenfrei weitergegeben, lizenziert, vermietet, verändert, übersetzt, angepasst oder veröffentlicht werden. Die Software darf weder im Gesamten noch in Teilen disassembliert, dekompiert oder auf andere Weise in allgemein lesbare Form zurückgewandelt werden.

3. Laufzeit des Vertrages

Die Lizenz gilt bis zu ihrer Beendigung. Der Lizenzvertrag kann dadurch beendet werden, dass die Software sowie alle Kopien vernichtet werden. Die Lizenz erlischt unverzüglich, wenn gegen eine Bestimmung des Lizenzvertrages verstoßen wird, ohne dass es einer Kündigung durch die dtp young entertainment GmbH & Co. KG, resp. seinen Lizenzpartnern, bedarf.

4. Gewährleistungsausschluss und Haftung

Die dtp young entertainment GmbH & Co. KG haftet für die Dauer von 24 Monaten ab der Übergabe der Software an Sie dafür, dass die CD/DVD-ROM, auf der die Software gespeichert ist, frei von Mängeln ist, die die in der Dokumentation ausgewiesene Nutzung erheblich mindern. Die dtp young entertainment GmbH & Co. KG gewährleistet nicht, dass die Software fehlerfrei betrieben werden kann. Die dtp young entertainment GmbH & Co. KG übernimmt keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Inhaltes. Eine Haftung für entgangenen Gewinn für Schäden an oder Verlust der gespeicherten Daten sowie für andere mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden ist ausgeschlossen soweit nicht grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten der dtp young entertainment GmbH & Co. KG vorliegt. Etwaige Schadensersatzansprüche sind unabhängig von der Anspruchsgrundlage in der Höhe auf die entrichtete Lizenzgebühr beschränkt. Jegliche Ansprüche erlöschen in jedem Fall 6 Monate nach Lieferung.

5. Schlussbestimmungen

Es gilt deutsches Recht. Sollten einige Bestimmungen dieses Lizenzvertrages rechtlich unhaltbar oder unwirksam sein, bleiben alle anderen Bestimmungen rechtswirksam. Unwirksame Bestimmungen sind durch Regelungen zu ersetzen, die dem ursprünglichen Sinn am nächsten kommen.

© 2006, dtp young entertainment GmbH & Co. KG