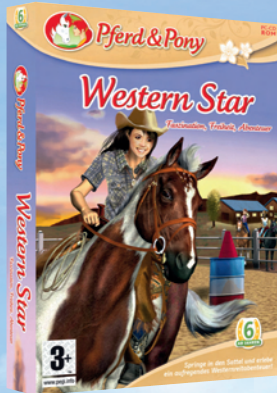


Riding Star 3 PC
Art.-Nr. 970 2755



Western Star PC
Art.-Nr. 970 2821



Meine Tierarztpraxis
– Einsatz auf dem Land DS
Art.-Nr. 970 2791



Think DS
Art.-Nr. 970 2792

Copyright: dtp young entertainment GmbH & Co. KG. / Panini Verlags
GmbH. ANIKIDS and Pferd & Pony are trademarks of dtp young
entertainment GmbH & Co. KG.
NINTENDO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



Pferd & Pony



Mein Gestüt

Ein Leben für die Pferde



Deine Leidenschaft ist dein Erfolg!

Mein Gestüt

Ein Leben für die Pferde

Vorwort	3	Aktivitäten	17
Steuerung	3	Lernen	17
Menüs	3	Das Ende des Tages	17
Reitstall	3	Füttern	18
Quick-Menü	3	Fohlen verkaufen	18
Kontextmenü	4	Pferde verkaufen	19
Spielstart	5	Ausmisten	19
Story-Modus	5	Flechten	19
Instant-Modus	6	Einkaufen	20
Optionen	6	Gesundheits-Check	20
Spiel	7	Kaufen/Bauen/Renovieren/	
Anlagen/Einrichtungen	7	Verbessern	21
Haupthaus	8	Eigenschaften des Pferdes	22
Stall	8	Goldene Hufeisen	22
Reithalle	8	Hygiene	22
Therapiezentrum	8	Vertrauen	23
Zuchtstall	8	Kraft	23
Koppel	9	Energie	23
Geländestrecken-Tore	9	Gesundheit	24
Gästehaus	9	Sättigung	24
Minispiele	10	Fertigkeiten	24
Putzen	10	Pferde	25
Hufreinigung	10	Andalusier	25
Waschen	11	Frieze	25
Fohlentraining	12	Hannoveraner	25
Pferdetherapie	12	Goldene Hufeisen	26
Pferdezucht	13	Sterne-Bewertung	26
Freies Reiten	14	Aufgaben	27
Rennen	15	Zustand des Pferdes	29
		Zeit	29
		Mitwirkende	30

Vorwort

Mein Gestüt – Ein Leben für die Pferde ist eine fantastische Mischung aus Minispielen und anderen Aktivitäten, die es dir ermöglichen, deine Pferde, deinen professionellen Reitstall und dein Angebot für Gäste weiterzuentwickeln. Bei diesem Spiel geht es hauptsächlich darum, dein Gestüt zu verwalten und deine Pferde gut zu pflegen.

Um dieses Ziel zu erreichen, musst du deine Zeit und dein Geld gut einteilen, so dass die Bedürfnisse deiner Pferde und deiner Gäste miteinander vereinbart werden. Im Spielverlauf wirst du dafür mit coolen Reitabenteuern und besseren Spielfeatures belohnt.

Steuerung

Menüs

LMK*):

Menüs Schaltflächen markieren

Leertaste/LMK/Eingabetaste:

Wählen

Reitstall

LMK/Pfeiltasten:

Gehen

LMK/Pfeiltasten und Umschalttaste:

Gehen

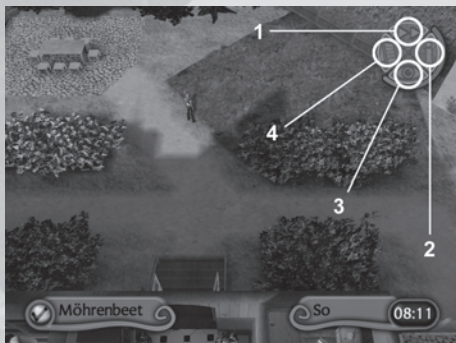
Esc-Taste:

Pause-Menü

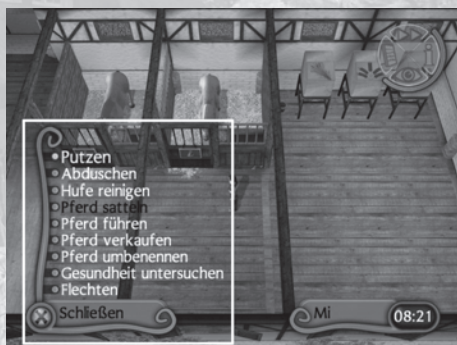
Quick-Menü

Du kannst das Quick-Menü im Reitstall oder während des Ausritts aufrufen. Klicke auf die Quick-Menü-Symbole oder verwende die entsprechenden Tastenkombinationen. Die Spielgeschwindigkeitsfunktion ist während des Ausritts deaktiviert.

*) LMK = Klick mit der linken Maustaste



- LMK:** Wählen
- Taste 1:** Spielgeschwindigkeit ändern (Normal/Doppelt)
- Taste 2:** Eigenschaften sehen (Karriere/Pferd)
- Taste 3:** Karte sehen
- Taste 4:** Aufgaben sehen



- Eingabetaste/Leertaste/LMK:** Wählen
- Pfeiltasten:** Kontext- Aktionsmenü scrollen (Pop-up)

Kontextmenü

Vom Reitstall aus kannst du ein Kontextmenü aufrufen. Befindet sich deine Figur in der Nähe eines Objekts, das Aktionen zulässt, erscheint unten links auf dem Bildschirm eine entsprechende Nachricht.

Wähle diese Nachricht, um das Kontextmenü zu öffnen. Wenn das Kontextmenü geöffnet ist, dann kannst du die gewünschte Aktion auswählen.

Spielstart

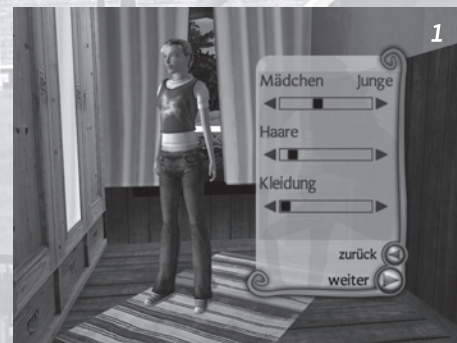
Du beginnst das Spiel im Hauptmenü. Hier hast du Zugriff auf den Story-Modus, den Instant-Modus, die Optionen und die Liste der Mitwirkenden oder du kannst das Spiel abbrechen.



Story-Modus

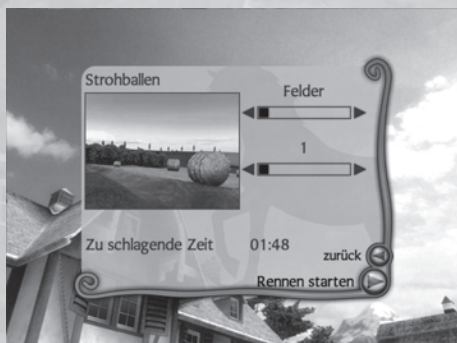
Wenn du dich in das Hauptspiel mit seiner fesselnden Mischung aus Pferdepflege, Stallverwaltung, professionellen Dienstleistungen und Ausreiten stürzen willst, dann ist der Story-Modus genau richtig für dich! Der Story-Modus unterstützt drei gespeicherte Spielprofile. Wählst du ein leeres Profil, beginnt ein neues Spiel. Wenn du ein bereits gespeichertes Profil wählst, kannst du es entweder laden und weiterspielen oder löschen.

Wenn ein neues Spiel beginnt, kannst du entweder die Rolle eines Jungen oder eines Mädchens übernehmen (1), sein/ihr Haar und die Kleidung deinen Wünschen anpassen und einen Spielernamen eingeben (2).





Danach wählst du dein erstes Pferd (3). Drei Pferderassen, verschiedene Fellfarben, Zeichnungen und Musterungen stehen zu deiner Verfügung.



Instant-Modus

Wenn du dich gleich auf die Querfeldeinrennen stürzen und ein Pferd reiten willst, dann ist der Instant-Modus das Richtige für dich. Alle Geländestrecken des Spiels sind bereits freigeschaltet und der Reiter und das Pferd werden automatisch bestimmt.

Mit den Menü-Schieberegler wählst du ein Terrain zum Ausreiten und die gewünschte Strecke.

Optionen

Hier änderst du die Steuerungseinstellung für das Reiten, bestimmst, ob die Tutorial-Einträge nach dem ersten Mal weiterhin erscheinen und stellst die Sound- und Auflösungsparameter ein.

Spiel

Wenn du ein neues Spiel beginnst, gelangst du ins Schlafzimmer des Haupthauses. Auch wenn du ein zuvor gespeichertes Spiel lädst, beginnt es im Schlafzimmer des Haupthauses - allerdings am Morgen nach dem letzten Speichern. Der Grund dafür ist, dass das Spiel am Ende des Tages automatisch gespeichert wird.

Anlagen/Einrichtungen

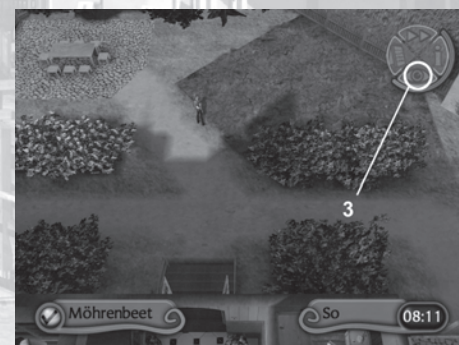
Dein Gestüt setzt sich aus verschiedenen Bereichen zusammen, wobei jeder Bereich bestimmte Aktivitäten und Minispiele umfasst.



Die Quick-Menü-Karte (3) bietet dir einen Spielüberblick.

Karte im Quick-Menü

LMK: Wählen
Taste 3: Karte sehen



Haupthaus

Im Haupthaus (A) bestimmst du, wie deine Figur aussieht, liest Bücher, um die von dir angebotenen Leistungen zu verbessern, kaufst mithilfe des Computers Futter und Ausrüstungsgegenstände ein und prüfst die Statistiken, um deine Fortschritte beurteilen zu können. Außerdem kannst du im Garten Möhren ernten, um sie deinen Pferden als Leckerei zu geben.

Stall

Im Stall (B) erledigst du deine wichtigsten Aufgaben. Hier prüfst du den Gesundheitszustand deiner Pferde, fütterst sie, flechtest ihre Mähnen und Schweife, reinigst ihre Hufe, spritzt sie mit dem Schlauch ab, mistest die Boxen aus, gibst ihnen neue Namen, verkaufst sie, führst sie aus dem Stall und sattelst sie. Im Verlauf des Spiels kannst du deinen Stall ausbauen bis du schließlich 9 Boxen hast, in denen sich bis zu 9 Pferde aufhalten können.

Reithalle

Die Reithalle (C) ist die perfekte Umgebung für dein Fohlentraining. Du solltest Geld sparen und die alte Scheune renovieren, um Fohlentraining als Dienstleistung anbieten zu können. Deine Kunden bringen dir ihre Fohlen zum Training; im Spielverlauf wirst du dann auch deine eigenen Fohlen trainieren können. Die Renovierung der alten Scheune öffnet zugleich auch das Tor, das zur Berglandschaft führt.

Therapiezentrum

Im Therapiezentrum (D) kannst du Pferde massieren und sie so vom Stress befreien. Du solltest Geld ansparen und die alte Wassermühle renovieren, damit du Pferdemassagen anbieten kannst. Deine Kunden bringen dir dann ihre Pferde zur Massage. Du kannst auch deine eigenen Pferde massieren. Um auf die alte Wassermühle zugreifen zu können, musst du erst die alte Brücke (G) renovieren.

Zuchtstall

Im Zuchtstall (E) bringst du deine Stuten und Hengste zusammen, um Fohlen zu züchten, die du dann entweder behalten oder verkaufen kannst. Auch dafür solltest du Geld sparen und den Zuchtstall bauen, damit du Zuchtdienste anbieten kannst. Deine Kunden bestellen dann bestimmte Fohlen oder du züchtest deine

eigenen. Trainierst du die Fohlen in der Reithalle, dann steigt ihr Wert. Um Zugriff zum Zuchtstall zu erhalten, musst du erst die alte Brücke (G) renovieren.

Koppel

Auf der Koppel (F) können sich deine Pferde vom Leben auf einem manchmal hektischen Gestütsalltag ausruhen. Wird ein Pferd auf der Koppel stehen gelassen, zählt es am nächsten Tag nicht als arbeitendes Pferd, d.h. es zieht keine Gäste an und verschafft dir deshalb auch kein Einkommen. Solange sich ein Pferd auf der Koppel befindet, werden seine Hygiene- und Sättigungswerte nicht verringert. Allerdings wird das Vertrauen des Pferdes zu dir geschmälert, wenn es zu lange auf der Koppel bleibt.

Tore zu den Ausreitstrecken

Die Gelände-Tore führen zu Feldern (H), Wäldern (I) und Berggebieten (J). Die Felder sind von Anfang an zugänglich, aber die anderen beiden musst du erst erwerben, um Zugriff auf das Land zu erhalten. Kaufst du ein solches Anwesen, dann wird das Reiterlebnis für dich und deine Gäste verbessert, du kannst die Kraft und die Fertigkeiten deines Pferdes und die Sterne-Bewertung deines Gestüts erhöhen, an Rennen auf freiem Gelände teilnehmen und Extrapunkte sammeln. Um auf Waldstrecken zugreifen zu können, musst du zunächst die alte Brücke (G) renovieren. Um auf die Berggebiete zugreifen zu können, muss die alte Scheune (C) renoviert werden.

Gästehaus

Im Gästehaus (K) können zahlende Kunden übernachten, die deine Pferde reiten wollen. Sobald du ein Zimmer fertig gestellt hast, kannst du bis zu 3 Gäste unterbringen. Renovierst du noch ein zweites Zimmer, hast du Platz für bis zu 6 Gäste. Richtest du auch noch den dritten Raum her, wächst deine Kapazität auf 9 Gäste an. Danach werden alle Verbesserungen auf das ganze Gästehaus angewendet und du kannst deine Einnahmen für die Gästeunterbringung und die Sterne-Bewertung deines Gestüts so erhöhen.

Minispiele



Putzen

Das Putzen deines Pferdes verbessert seine Hygiene- und Vertrauenswerte und lässt dich goldene Hufeisen dazugewinnen. Das Putzen findet im Stall statt.

Du kannst 2 Bürsten verwenden. Die harte Bürste (rund) ist besser zum Entfernen von Schmutz geeignet, während du die weiche Bürste (oval) dazu

verwendest, das Pferd zu beruhigen und sein Vertrauen zu gewinnen. Die harte Bürste darf nicht an empfindlichen Stellen eingesetzt werden, denn das könnte dem Pferd wehtun und sein Vertrauen schmälern. Das Putzen nimmt natürlich eine bestimmte Zeit in Anspruch.

LMK: Bürste andrücken
Maus: Bürste bewegen
RMK: Bürste wechseln
Pfeiltasten: Kamera bewegen
Leertaste: Pferdepflege beenden



Hufreinigung

Du reinigst die vier Hufe eines Pferdes, um Hygiene, Vertrauen und goldene Hufeisen-Werte zu verbessern. Auch die Hufreinigung findet im Stall statt.

Du kannst zwischen einer kleinen (borstigen) Bürste und einem Hufkratzer (Haken aus Metall) wechseln. Der Hufkratzer entfernt Steine und groben

Schmutz. Die kleine Bürste ist besser geeignet, um die weichen Teile zu säubern. Vermeide es, an den empfindlichen Teilen des Hufs zu kratzen, und kippe den Huf ab, damit der Hufkratzer für jeden Stein im richtigen Winkel ansetzt. Diese Aktivität nimmt eine bestimmte Zeitspanne in Anspruch.

LMK: Gerät andrücken
Maus: Gerät bewegen
RMK*): Gerät wechseln
Pfeiltasten: Huf neigen
Leertaste: Hufreinigung beenden

Waschen

Du kannst den Schlauch verwenden, um die Hygiene deines Pferdes schnell zu verbessern. Das Waschen findet im Stall statt.

Du hast die Wahl zwischen drei Wasserdruckstärken. Die höchste Druckstärke entfernt den Schmutz am schnellsten, aber sie kann dem Pferd wehtun, wenn du das Wasser auf empfindliche Stellen richtest, wodurch das Vertrauen des Pferdes leidet. Das Abspritzen deines Pferdes mit dem Schlauch verbessert die Hygiene am schnellsten, aber mit dieser Methode gewinnst du weder das Vertrauen deines Pferdes noch goldene Hufeisen. Diese Aktivität nimmt eine bestimmte Zeitspanne in Anspruch.

LMK: Druck erhöhen
Maus: Mit dem Schlauch zielen
RMK: Druck verringern
Pfeiltasten: Kamera bewegen
Leertaste: Waschen beenden

*) RMK = Klick mit der rechten Maustaste





Fohlentraining

Du kannst Credits verdienen, indem du jungen Fohlen beibringst, deinen Befehlen zu folgen. Das Fohlentraining findet in der Reithalle statt.

Du lenkst dein Fohlen mit Gesten. Ziehe kurz an der Longe, um Richtung und Tempo des Fohlens zu bestimmen. Oben am

Bildschirm siehst du den Radar. Der Radar zeigt, wo sich der nächste Kontrollpunkt für das Fohlen befindet. Zum Beweis seiner guten Ausbildung muss das Fohlen in der vorgegebenen Zeit innerhalb dieser Kontrollpunkte anhalten. Wenn du einen Kontrollpunkt verfehlst, wird es schwerer, das Fohlen zu lenken. Der Grad seines Ungehorsams wird durch die Ampel angezeigt. Belohne dein Fohlen mit Möhren, um dem Ungehorsam entgegenzuwirken. Wenn du drei Kontrollpunkte verpasst, waren deine Bemühungen umsonst. Diese Aktivität nimmt eine bestimmte Zeitspanne in Anspruch.

LMK Horizontal:

Richtung & Geschwindigkeit

LMK Vertikal:

Nah & Fern

RMK:

Karotte geben

Leertaste:

Fohlentraining abbrechen



Pferdetherapie (Massage)

Massiere deine Pferde, um ihren Stress abzubauen, oder massiere die Pferde deiner Kunden, um Credits zu verdienen. Die Pferdetherapie findet im Therapiezentrum statt.

Bewege das Massagegerät mit Drehbewegungen auf dem Pferd, um seinen Stress abzubauen.

en. Je näher du dabei den verspannten Muskeln kommst, desto größer ist die Erleichterung. An der runden Anzeige siehst, du, wie wirksam deine Massage ist und in welcher Richtung die Verspannung liegt. Beobachte den Pferde-Scan, um herauszufinden, wie verspannt jede Muskelzone ist. Wenn du sämtlichen Stress beseitigst, werden die Kunden dafür zahlen. Diese Aktivität nimmt eine bestimmte Zeitspanne in Anspruch.

LMK:

Gerät andrücken

Pfeiltasten:

Kamera bewegen

Leertaste:

Pferdetherapie beenden

Pferdezucht

Verdiene Credits, indem du Fohlen züchtest, oder züchte ein Fohlen für dich selbst. Die Pferdezucht findet im Zuchtstall statt.

Bring eine deiner gesunden Stuten mit einem gemieteten Hengst zusammen und stelle die Musterungs-, Farb- und Rasseneigenschaften ein, die von den Genen der Eltern her möglich sind. Wähle mittels der Pfeile die Stute und den Hengst sowie die Eigenschaften deines Fohlens aus. Nachdem du deine Wahl bestätigt hast, beginnt der Zuchtvorgang und ein paar Tage später wird das Fohlen geboren. Diese Aktivität nimmt eine bestimmte Zeitspanne in Anspruch.

Die Fohlenzucht für einen Kunden läuft genauso ab. Du findest die Fohlenbestellung des Kunden auf deinem Clipboard. Bring eine deiner gesunden Stuten mit einem gemieteten Hengst zusammen und stelle die Musterungs-, Farb- und Rasseneigenschaften ein, die von den Genen der Eltern her möglich sind. Wähle mittels der Pfeile die Stute und den Hengst sowie die Eigenschaften deines Fohlens aus. Schau dir die Prozent-Vorhersage an - je mehr das Fohlen den Wünschen des Kunden entspricht, desto mehr Credits kannst du verdienen. Das Lesen von Büchern erhöht deine Fertigkeiten und dadurch deine Einkünfte. Behalte die Zeitan-



zeige im Auge! Die Zeit, die dir zur Verfügung steht, ist begrenzt. Diese Aktivität nimmt in deinem Tagesgeschäft eine bestimmte Zeitspanne in Anspruch.

Leertaste: Pferdezucht abbrechen



Freies Reiten

Das freie Reiten hilft dir, deine Umgebung zu erforschen, Boni zu sammeln und die Fertigkeiten und Stärke deines Pferdes zu erhöhen. Das freie Reiten findet bei den Geländestrecken-Toren statt.

Das Vertrauen deines Pferdes muss groß genug sein, um

es satteln zu können. Wenn das Vertrauen groß genug ist, dann kannst du es jederzeit satteln und reiten. Denke aber daran, dass das Reiten Zeit in Anspruch nimmt und dein Pferd dabei schmutzig wird. In den verschiedenen Gebieten findest du Rennstrecken. Um eine Rennstrecke auszuprobieren, muss dein Pferd die nötige Fähigkeitsstufe erreicht haben. Du verbesserst die Fertigkeiten deines Pferdes, indem du beim freien Reiten über Hindernisse springst. Außerdem kannst du Boni sammeln, indem du über die goldenen Hufeisen reitest, die auf dem Gebiet verteilt sind. Bonuspunkte können beim Online-Shopping im Arbeitszimmer ausgegeben werden. Du kaufst damit besonderes Reitgerät ein.

Beim freien Reiten steht eine besondere Anzeige zur Verfügung. Unten links siehst du die Eigenschaften des Pferdes, das du gerade reitest. Der obere Balken zeigt die Energie (A) an und bestimmt, wie lange du beim freien Reiten galoppieren kannst. Der untere Balken gibt die Ausbildung (B) wieder; die rote Linie zeigt an, welche Ausbildungsstufe dein Pferd erreichen muss, um am nächsten Rennen teilnehmen zu können. Das Herz (C) zeigt die Dauer des Galopps an, die möglich ist. Das Reiten nimmt eine bestimmte Zeitspanne in Anspruch, die auch von der Spieldauer abhängt.

Standard-Steuerung

Maus: Steuern
LMK: Sporen (schneller werden)
LMK: Doppelklick: Schnellstart
RMK: Zügeln (langsamer werden)
Leertaste: Zurück zum Hof

Alternative Steuerung

Pfeiltasten Links/Rechts: Steuern
LMK: Sporen (schneller werden)
LMK Doppelklick: Schnellstart
RMK: Zügeln (langsamer werden)
Leertaste: Zurück zum Hof

Rennen

Wenn du die Bewertung deines Reitstalls verbessern willst, musst du an Rennen teilnehmen, die zweimal die Woche stattfinden. Um erfolgreich an einem Rennen teilnehmen zu können, musst du natürlich trainieren. Du kannst freigeschaltete Rennstrecken nutzen, um dein Pferd auf ein Wettrennen vorzubereiten. Über die Flaggen auf den verschiedenen Geländen kannst du auf ein Rennen zugreifen, indem du zwischen ihnen durch reitest.



Die Regeln der Rennen sind ganz einfach. Ein Sprung gilt als ausgelassen, wenn du ihn im falschen Winkel anreitest, zu langsam bist, oder daran vorbei reitest. Wenn du einen Sprung auslässt, kannst du deinen Ritt fortsetzen, erhältst aber eine Zeitstrafe. Wenn du drei Sprünge auslässt, wirst du vom Rennen disqualifiziert.

Jeden Mittwoch und Sonntag wird ein Pferderennen abgehalten. Schlage die Bestzeit, um dich für andere Rennstrecken zu qualifizieren! Am Wettkampftag selbst kannst du nur auf einer Rennstrecke reiten, d.h. du musst bis Mittwoch

oder Sonntag warten, um die zuletzt freigeschaltete Strecke auszuprobieren. In der Zwischenzeit kannst du die Fertigkeiten deines Pferdes verbessern und Übungsrennen auf anderen Rennstrecken durchführen. Denk daran, dass jedes Rennen eine bestimmte Zeit erfordert. Mit anderen Worten: Dir steht nur eine begrenzte Anzahl von Versuchen zur Verfügung.

Die Rennanzeige ist der beim freien Reiten ähnlich. Allerdings stehen dir hier zusätzlich ein Sprungzähler (A), ein Fehlversuchszähler (B) und eine Zeitanzeige (C) zur Verfügung.

Dies sind die 9 Rennstrecken:

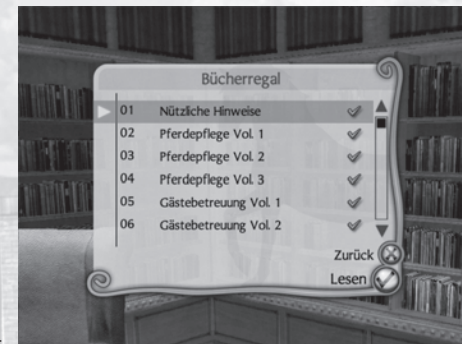
- ★ Strohballen (in den Feldern)
- ★ Windmühle (in den Feldern)
- ★ Eiche (in den Feldern)
- ★ Steinkreis (in den Wäldern)
- ★ Gruselbaum (in den Wäldern)
- ★ Wasserfall (in den Wäldern)
- ★ Bootshaus (in den Bergen)
- ★ Stromschnellen (in den Bergen)
- ★ Weidenbaum (in den Bergen)

Aktivitäten

Zahlreiche Aktivitäten helfen dir dabei, dein Gestüt zu betreiben und dich um deine Pferde zu kümmern. Aktivitäten werden gestartet, wenn du einen entsprechenden Bereich betrittst und die Aktivität aus dem Kontextmenü wählst.

Lernen

Die Bücherregale in deinem Haupthaus bieten dir Zugriff auf neues Wissen. Wenn du dir die Zeit nimmst, ein ganzes Buch zu lesen, dann wirst du belohnt – beispielsweise mit höheren Einkünften für die von dir angebotenen Dienstleistungen. Du kannst über das Geschäft in deinem Arbeitszimmer neue Bücher kaufen. Mit wachsenden Sterne-Bewertungen schaltest du die Möglichkeit frei, bessere Ausgaben zu erwerben. Für das Lesen jeder Seite eines Buches benötigst du eine bestimmte Zeit.

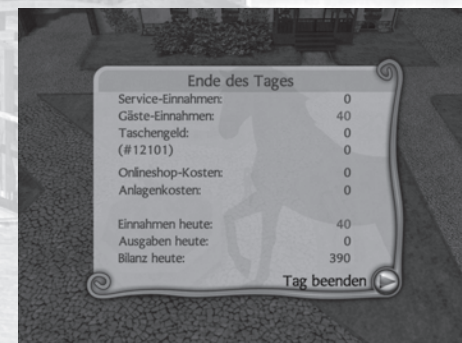


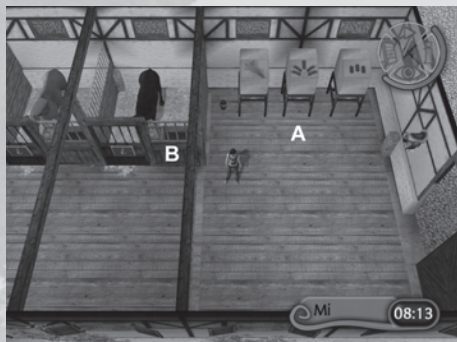
Du kannst über dein Arbeitszimmer im Haupthaus auf die Bücherregale zugreifen.

Das Ende des Tages

Am Ende eines Tages wird dein Spielfortschritt gespeichert. Der Status deiner Pferde kann sich über Nacht ändern. Du solltest also erst dann zu Bett gehen, wenn du alles Nötige getan hast, um deine Pferde bestens zu versorgen.

Das Ende des Tages kann über das Pause-Menü gewählt werden, oder es wird eingeläutet, wenn um 18 Uhr Geschäftsschluss ist, oder wenn du beschließt, im Haupthaus zu Bett zu gehen.



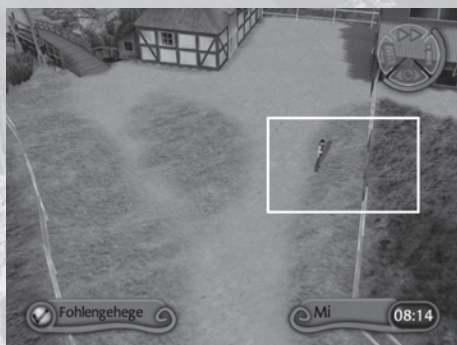


Füttern

Du holst das Futter für die Pferde in den Futtersilos (A) und gibst es dann in den Futtertrog (B) im Stall. Du hast Glück: Zu Beginn des Spiels ist im Silo noch etwas Grundnahrung vorhanden. Du wirst aber im On-line-Shop, direkt vom Büro aus zu erreichen, regelmäßig deine Vorräte auffüllen müssen. Wenn

ein Pferd 0 % Sättigung erreicht, nimmt seine Gesundheit ab - Futter verhindert das. Teureres Futter ist wichtig, um die Energie des Pferdes zu maximieren. Diese bestimmt wiederum, wie lange das Pferd geritten werden kann. Nahrungszusätze können einem vollen Futtertrog zugegeben werden, um die Gesundheit zu verbessern.

In den Futtersilos im Stall holst du einen Eimer Futter. In jeder Box befindet sich ein Futtertrog.



Fohlen verkaufen

Du kannst Fohlen züchten und sie entweder behalten oder verkaufen. Der Preis eines Fohlens beruht hauptsächlich auf seinen genetischen Merkmalen und teilweise auf seinem Ausbildungsstand. Der genbasierte Preis beruht darauf, wie sehr das Fohlen der Vorgabe des Kunden entspricht. Der Ausbildungsstand eines Fohlens wird mit dem

genbasierten Preis multipliziert. Du kannst ein Fohlen verkaufen, wenn es sich im Fohlengehege neben dem Zuchtstall befindet. Du kannst aber keine Zuchtaktivitäten durchführen, während sich das Fohlen im Fohlengehege befindet. Irgendwann wird das Fohlen erwachsen und du kannst dich entscheiden, ob du es behalten willst - sofern du noch eine Box frei hast.

Über das Fohlengehege des Zuchtstalls erhältst du Zugriff auf die Option „Fohlen verkaufen“.

Pferde verkaufen

Auch überzählige Pferde kannst du verkaufen. Der Preis eines Pferdes beruht hauptsächlich auf seinen genetischen Merkmalen und teilweise auf seinem Ausbildungsstand und seiner Kraft. Der genbasierte Preis zeigt an, wie reinrassig dein Pferd ist. Reinrassige Pferde sind teurer als Mischlinge. Die Ausbildung des Pferdes wird dem genbasierten Preis multipliziert. Du kannst ein Pferd zum Verkauf wählen, wenn es gesund in seiner Box steht. Dein letztes Pferd kannst du allerdings nicht verkaufen.

Die Option "Pferd verkaufen" findest du bei der Box jedes Pferdes im Stall.

Ausmisten

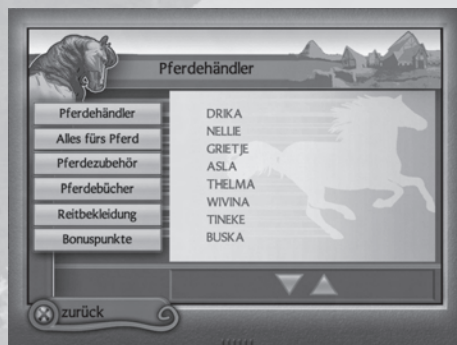
Du musst deinen Stall sauber halten. Jeder besetzte Stall wird mit der Zeit schmutzig und das wirkt sich auf die Hygiene und Gesundheit des Pferdes aus. Nimm dir die Zeit, die Ställe auszumisten.

Zum Ausmisten begibst du dich auf den Heuboden im Stall.

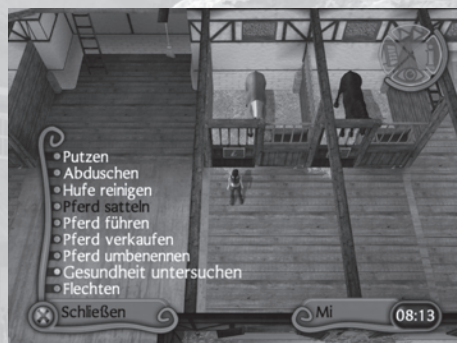


Flechten

Du kannst Mähne und Schweif deines Pferdes jederzeit flechten oder entflechten. Du brauchst dazu nichts als ein bisschen Zeit. Die Flechten-Option findest du an der Box jedes Pferdes im Stall.



Über den Büro-Computer im Haupthaus greifst du auf den Online-Shop zu.



dein Pferd auch von einem Tierarzt behandeln lassen; das geht normalerweise schneller, kostet aber auch mehr. Steht ein Pferd unter Stress, dann wird man dir raten, dass es sich auf der Koppel ausruht. Wenn du deine eigenen Pferde vorbeugend massierst, reduziert das den Stress, dem sie ausgesetzt sind. Einige Krankheiten lassen sich mit einer Standardimpfung verhindern. Du musst den Impfstoff vorher im Laden erwerben.

Auf den Gesundheits-Check kannst du an der Box jedes Pferdes im Stall zugreifen.

Einkaufen

Du erwirbst Gegenstände mithilfe von Credits. Viele Objekte im Online-Shop kannst du nur mit Bonuspunkten erwerben, die du während des Reitens sammelst. Deine Einkäufe werden sofort zur richtigen Stelle geliefert. Beispiel: Wenn du Futter kaufst, wird es zu dem jeweiligen Futtersilo im Stall hinzugefügt.

Gesundheits-Check

Du musst die Gesundheit deiner Pferde regelmäßig prüfen, damit sie nicht krank werden oder aufgrund von Überarbeitung gestresst oder verletzt sind. Wenn ein Pferd krank oder verletzt ist, erfährst du, wie es behandelt werden muss und welche Medikamente du im Online-Shop erwerben musst. Du kannst

Kaufen/Bauen/Renovieren/Verbessern

Du kannst Gestüts-Anlagen kaufen, bauen, renovieren und/oder verbessern. Das ist wichtig, um bestimmte Minispiele freizuschalten und die Sterne-Bewertung deines Reitstalls zu verbessern. Du benötigst Geld, also behalte die Preise im Auge und sei sparsam. Das Ergebnis deines Kaufs, Baus, der Renovierung oder Verbesserung siehst du am nächsten Tag.



Um zu kaufen, bauen, renovieren oder verbessern begibst du dich zu den Schildern vor den verschiedenen Anlagen.

Eigenschaften des Pferdes



Wenn du neben einem Pferd stehst, kannst du seine Eigenschaften sehen, indem du sein Symbol im Quick-Menü wählst oder Taste 2 drückst.



Eigenschaften im Quick-Menü

LMK: Wählen

Taste 2: Eigenschaften sehen (Karriere oder Pferd)

Goldene Hufeisen

Über den 7 Eigenschaftsleisten befindet sich eine Reihe goldener Hufeisenfelder (A). Du erhältst ein goldenes Hufeisen für das Putzen, eines für die Hufreinigung und ein weiteres für das Massieren deines Pferdes. Goldene Hufeisen sind wichtig, um deine Sterne-Bewertung zu sichern.

Hygiene

Wenn die Hygiene (B) 0 % erreicht, leidet die Gesundheit des Pferdes. Ein Pferd wird mit der Zeit schmutzig, aber dieser Zustand wird noch verstärkt, wenn

das Pferd ausreitet und sein Stall nicht sauber gehalten wird. Der Hygienewert ist die Summe der Körper- und der Hufhygiene eines Pferdes. Um einen hohen Körperhygienewert zu erhalten, musst du dein Pferd regelmäßig putzen und waschen; eine gute Hufhygiene erreichst du, wenn du die Hufe sauber hältst. Um Gesundheitsprobleme zu vermeiden, solltest du das Pferd jeden Tag putzen und waschen und seine Hufe zweimal die Woche reinigen.

Vertrauen

Wenn der Vertrauenswert (C) sinkt, kannst du dein Pferd weder satteln noch ausreiten. Das bedeutet, dass es nicht als arbeitendes Pferd gilt, d.h. es zieht keine Gäste an und verschafft dir deshalb auch kein Einkommen. Wenn die Vertrauenswerte aller Pferde niedrig sind, dann kommen weniger Gäste zum Gestüt und auch das Gästehaus bringt weniger Geld ein. Du kannst das Vertrauen steigern, indem du das Pferd mit der weichen Bürste striegelst. Das dauert zwar seine Zeit, aber es ist wichtig, um den Vertrauenseinbußen entgegenzuwirken, die stattfinden, wenn ein Pferd krank wird, sich verletzt, gestresst ist oder zu wenig Kontakt zu Menschen hat.

Kraft

Wenn die Kraft (D) eines Pferdes sinkt, kann es nicht mehr lange galoppieren, d.h. du musst öfter deine Sporen einsetzen, wodurch das Vertrauen des Pferdes leidet. Je stärker das Pferd ist, desto länger wird es galoppieren und desto schneller wird die Ausdauer wieder aufgebaut, die zum Galopp nötig ist. Ein Pferd kann nur aus dem Galopp heraus springen, deshalb ist die Kraft des Pferdes wichtig, um seine Leistung zu verbessern und sein Tempo zu kontrollieren. Die Kraft wird langsam aufgebaut, indem das Pferd beim Ausreiten trainiert wird.

Energie

Wenn die Energie (E) eines Pferdes auf 0 % sinkt, leidet seine Gesundheit. Die Energie eines Pferdes sinkt mit der Zeit und wird durch Schlaf und Füttern wieder aufgebaut. Beim Reiten wird die Energie deutlich verringert – die Rate hängt dabei von der Gangart des Pferdes ab. Beim vollen Galopp verliert das Pferd schneller Energie als beim gemächlichen Traben. Wenn du ausreitest und die Energie deines Pferdes auf 0 % sinkt, kannst du nicht mehr galoppieren. In diesem Fall solltest du so schnell wie möglich zu reiten aufhören, denn sonst leidet die Gesundheit des Pferdes.

Gesundheit

Wenn die Gesundheit (F) eines Pferdes 0 % erreicht, wird es krank. Um ein Pferd bei guter Gesundheit zu halten, müssen seine Hygiene, Energie, Sättigung, und Stresslevel in einem gesunden Bereich bleiben (d.h. über 0 %). Dein Pferd muss also sauber, ausgeruht und gefüttert sein. Wenn es unter Stress steht, kannst du es massieren oder es auf der Koppel ausruhen lassen, damit es sich nicht überanstrengt.

Sättigung

Wenn die Sättigung (G) eines Pferdes 0 % erreicht, dann leidet seine Gesundheit. Die Sättigungswerte eines Pferdes sinken mit der Zeit und können durch Füttern wieder erhöht werden.

Fertigkeiten

Die Fertigkeiten (H) werden erhöht, wenn ein Pferd über Hindernisse springt. Bei jedem der 9 Wettrennen muss dein Pferd die vorbestimmte Fertigungsstufe erreichen. Nur wenn es die Fertigungsstufe erreicht hat, kann es an dem Rennen teilnehmen. Die Fertigkeiten werden nicht erhöht, wenn das Pferd auf der Rennstrecke über Hindernisse springt. Nur die Hindernisse beim freien Reiten zählen. Die hinzugefügten Fertigkeitswerte nehmen bei jedem neuen Sprung ab, du solltest also so viele Sprünge wie möglich ausführen, wenn du reiten gehst.

Pferde

Im Spiel gibt es drei Zuchttrassen. Alle Pferde haben verschiedene Farben, Zeichnungen und Musterungen.

Andalusier



Friese



Hannoveraner



Goldene Hufeisen



Der Standard deiner Pferdepflege wird durch goldene Hufeisen repräsentiert, die du erhältst, wenn du deine Minispiele Putzen, Hufreinigung und Massage gut abschließt. Insgesamt kannst du bis zu 3 goldene Hufeisen pro Pferd erreichen, d.h., eines für jedes Minispiel. Wenn du die Körper- oder Hufhygiene deines Pferdes vernachlässigst,

wird dir das entsprechende goldene Hufeisen weggenommen. Steht das Pferd unter zu viel Stress, verlierst du das goldene Hufeisen für Massage.

Der Gesamtzustand deiner Pferde bestimmt die Sterne-Bewertung, die dein Gestüt täglich erhält. Je höher die Sterne-Bewertung, desto mehr goldene Hufeisen benötigst du pro Pferd und desto mehr Pferde müssen sich in deiner Obhut befinden. Du musst dich fürsorglich um deine Pferde kümmern, damit ihre Pflege stets gewährleistet ist.

In der obersten Zeile der Eigenschaftenanzeige findest du heraus, wie viele goldene Hufeisen jedes Pferd hat.

Sterne-Bewertung



Um im Story-Modus voranzukommen, muss dein Gestüt Sterne-Bewertungen erzielen. Jede Sterne-Bewertung, die du freischalten kannst, verschafft dir Zugriff auf neue Bücher, Gebäude und berufliche Aufgaben. Sterne-Bewertungen bedeuten zudem einen größeren Bekanntheitsgrad, wodurch du von Gästen und Kunden mehr Geld

verlangen kannst. Die Sterne-Bewertungen stehen erst dann zur Verfügung, wenn du alle Bedingungen einer Sternaufgabe erfüllt hast. Auch wenn du eine Sterne-Bewertung erhalten hast, musst du weiterhin hart arbeiten, um deinen Standard zu erhalten. Verlierst du beispielsweise goldene Hufeisen, weil du die Pferdepflege-Minispiele vernachlässigst, dann sinkt deine Sterne-Bewertung entsprechend.

Wenn du die 4-Sterne-Bewertung erreicht hast, ist der Story-Modus beendet. Du kannst dich zwar weiterhin um deine Pferde kümmern, aber deine Karriere ist an ihrem Höhepunkt angelangt.

Deine Sterne-Bewertung findest du in der obersten Reihe deiner Karriere-Eigenschaften.

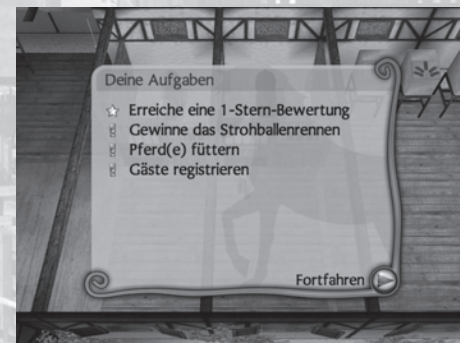
Eigenschaften im Quick-Menü

LMK: Wählen

Taste 2: Eigenschaften sehen (Karriere oder Pferd)

Aufgaben

Aufgaben fallen in zwei Kategorien. Eilmeldungen erfordern dein sofortiges Eingreifen noch am selben Tag. Meist geht es dabei um die Gesundheit deiner Pferde, die Registrierung von Gästen und die Erinnerung an ein bevorstehendes Rennen. Karriereaufgaben sind weniger dringend; du kannst sie in deinem eigenen Tempo erledigen. Sie geben an, was du tun musst, um für deinen Hof die nächste Sterne-Bewertung zu erlangen.



Deine Aufgaben findest du im Aufgabenfenster.

1-Stern-Aufgaben

- ★ Reinige die Hufe deines Pferdes
- ★ Reite über die Felder
- ★ Erhöhe die Fertigkeitenstufe deines Pferdes
- ★ Erhöhe die Vertrauensstufe deines Pferdes
- ★ Baue eine 1-Stern-Anlage (Reithalle)
- ★ Sammle eine Möhre ein

2-Sterne-Aufgaben

- ★ Baue eine 2-Sterne-Anlage (Therapiezentrum)
- ★ Hole dir 2x1 Goldenes Hufeisen
- ★ Gewinne alle Wettrennen auf Feldern
- ★ Installiere einen Schlauch
- ★ Baue eine Brücke

3-Sterne-Aufgaben

- ★ Baue eine 3-Sterne-Anlage (6-Boxen-Stall, 3 Gästehaus-Verbesserungen, Zuchtstall)
- ★ Hole dir 5x2 Goldene Hufeisen
- ★ Gewinne alle Wettrennen in Wäldern
- ★ Kaufe Wälder

4-Sterne-Aufgaben

- ★ Baue eine 4-Sterne-Anlage (9-Boxen-Stall, 2 Gästehaus-Verbesserungen)
- ★ Hole dir 8x3 Goldene Hufeisen
- ★ Gewinne alle Bergrennen
- ★ Kaufe Berge

Aufgaben im Quick-Menü

LMK: Wählen

Taste 4: Aufgaben sehen

Zustand des Pferdes

Zu Beginn eines jeden Tages befinden sich die Pferde entweder im Stall, auf der Koppel oder im Zuchtstall, und sie sind entweder arbeitsbereit oder nicht verfügbar. Wenn das Pferd am Anfang des Tages gesund in seiner Box steht, steht es für die Arbeit mit den Gästen zur Verfügung. Beginnt ein Pferd den Tag auf der Koppel, dann steht es für die Arbeit mit Gästen nicht zur Verfügung, d.h. weniger Gäste werden dein Gestüt besuchen und dein Einkommen wird geringer ausfallen. Beginnt ein Pferd den Tag mit einer Verletzung, steht es unter Stress oder ist sein Vertrauen gering, steht es für die Arbeit mit Gästen nicht zur Verfügung, weniger Gäste werden dein Gestüt besuchen, dein Einkommen wird geringer ausfallen und das Pferd muss behandelt werden. Ist das Pferd zu Beginn des Tages im Zuchtstall, steht es für die Arbeit mit Gästen nicht zur Verfügung, d.h. weniger Gäste werden dein Gestüt besuchen und dein Einkommen wird geringer ausfallen. Wenn du nicht genügend Sättel hast, ist das Pferd ebenfalls nicht verfügbar, weniger Gäste werden dein Gestüt besuchen und dein Einkommen wird geringer ausfallen.

Zeit

Anlagen werden über Nacht verbessert, Einkäufe werden sofort wirksam, und Fohlen werden nach wenigen Tagen geboren. Der Tag dauert normalerweise von 08:00 bis 18:00 Uhr. Die meisten Aktivitäten nehmen eine bestimmte Zeitspanne in Anspruch und werden angehalten, wenn an einem Tag nicht genügend Zeit vorhanden ist. Wettrennen finden mittwochs und samstags statt, an allen anderen Tagen können Übungsrennen durchgeführt werden. Du musst deine Woche gut organisieren und den wichtigsten Aufgaben den Vorrang geben; die Gesundheit deiner Pferde ist der Schlüssel zu maximalem Einkommen und großen Erfolgen!

Mitwirkende

© 2008, dtp young entertainment GmbH & Co. KG / Panini Verlags GmbH

Publishing:

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

Produktmanagement:

Vera Mathiszik

Senior Producer:

Lukas Kugler

Verpackungsgestaltung:

Kerstin Ebsen

Im Vertrieb von:

dtp entertainment AG
Hamburg – Germany

Quality Assurance

QA-Manager:

Pan Schröder

QA Technical Lead:

Mathias Reinke

Testing:

Jens Knauber (Lead)
Daniel König (Lead)
Malte Baum, Hannes Janecke,
Frank Oberdorfer, Thomas Rosché,
Christian Stahlich, Marjan Stössner,
Matthias Möller-Titel, Katharina Gipp

Lokalisierung:

Johannes Bickle, Maren Nötzelmann,
Patricia Grube, Matthias Eckardt,
Simone Tolari, Bernard Duffy, Victor
Sellares, Emily Hanna

Special Thanks To:

Nicole Gerulat

Finanziert durch die dtp Game
Portfolio 2006 Fondsgesellschaft
mbH & Co. KG

Developed by Sproing:

Produktionsleitung:

Harald Riegler

Technische Leitung:

Gerhard Seiler

Spielgestaltung:

Julian Breddy

Programmierungsleitung:

Markus Wöß

Künstlerische Gestaltung:

Stefan Kubicek

Programmierung:

Markus Wöß, Dietmar Hauser,
Stefan Reinalter, Stefan Koca,
Florian Bagar, Chris Chiu,
Wolfgang Litzlbauer

Animation & Modeling:

Emanuel Amler, Tim Meredith,
Stefan Kubicek, Mason Doran

Modeling & Lighting:

Stefan Kubicek, Chris Eichler

Zusätzliche grafische Gestaltung:

Mason Doran, Tim Meredith,
Chris Eichler, Johannes Graf,
Regina Brenner

Künstlerische Leitung:

Johannes Mücke

Zusätzliche grafische Gestaltung

- Rabcat:

Oliver Reischl, Benedikt Podlesnigg,
Chris Staber, Florian Schoedl

Musik:

Georg Heckermann,
Günther Glöckner

Sound:

Henrik Jakoby

Skripts & Videos:

Tobias Kraze

Level Editing:

Tobias Kraze

Assistant Level Editing:

Christoph Quas

Quality Assurance:

Bryan Thompson (Leitung), Regina Brenner, Helge Behrens, Jörg Pacher,
Nicolas Fischer, Andreas Ehrenhöfer, Kristian Farkas

Uses Granny Animation. Copyright (C) 1999-2007 RAD Game Tools, Inc.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:



Description du contenu:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

Service und Hotline

Der technische Hotline-Service ist von Montag bis Freitag von 11:00 bis 19:00 Uhr erreichbar.

E-mail: support@ntp-ag.com

Deutschland:

Technische Hotline: 0900 - 15 100 53

(0,55 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 - 000 150

(1,00 CHF/Min. *)

Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 900 936

(3,13 CHF/Min. *)

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-Mitarbeiter/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 die-

sen aus und wieder ein. Bevor Sie die kostenpflichtige Hotline nutzen, raten wir Ihnen auch auf den jeweiligen Internetseiten zu den Produkten oder auf unserer Unternehmens-Seite unter www.ntp-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 eingeben. 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 Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!

Epilepsiewarnung

Gesetzliche Warnung:

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 Computerspieles 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.

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 Anspruchgrundlage 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.

© 2008, dtp young entertainment GmbH & Co. KG