

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|---|-----------|
| 1. EINFÜHRUNG..... | 2 |
| 1.1. Systemvoraussetzungen..... | 2 |
| 2. HARDWAREINSTALLATION..... | 2 |
| 2.1. Die Deinstallation bereits vorhandener Grafikkartentreiber..... | 2 |
| 2.2. Der Einbau der Karte | 4 |
| 3. ANSCHLUSS DES AUSGABEBEGERÄTES | 5 |
| 4. SOFTWAREINSTALLATION..... | 7 |
| 4.1. Treiberinstallation..... | 7 |
| 4.1.1. Treiberinstallation unter Windows 98 / Millennium..... | 7 |
| 4.1.2. Treiberinstallation unter Windows 2000..... | 8 |
| 4.1.3. Treiberinstallation unter Windows XP | 9 |
| 4.2. Anwendungeninstallation | 9 |
| 5. TECHNISCHER SUPPORT | 11 |
| 5.1. Wenn Sie ein Produkt zurückschicken möchten..... | 11 |
| 5.2. Sparen Sie Zeit, indem Sie Ihr Produkt online registrieren lassen! | 11 |

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

HOTLINE

1. EINFÜHRUNG

Dieses Handbuch handelt hauptsächlich von der Hardware und Software Installation unter Windows 98, Windows Millennium, Windows 2000 und Windows XP.

1.1. Systemvoraussetzungen

- Intel Pentium 266 MHz oder AMD 333 MHz und höher oder kompatibel
- AGP-Steckplatz
- 64 MB RAM
- 10 MB freie Festplattenkapazität (mehr um Spiele installieren zu können)
- CD-ROM- oder DVD-ROM-Laufwerk
- DVD-ROM-Laufwerk (zur DVD-Wiedergabe)
- Betriebssystemversion: Microsoft Windows 98/98 SE, Windows Me, Windows 2000, Windows XP

2. HARDWAREINSTALLATION

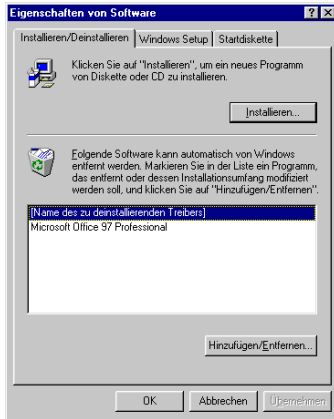
2.1. Die Deinstallation bereits vorhandener Grafikkartentreiber

Wenn Ihr Computer bereits mit einer Grafikkarte ausgestattet ist, müssen Sie diese unbedingt entfernen, bevor Sie mit der Installation der Grafikkarte beginnen.



Einige „Grafikkarten“, die sich onboard auf dem Mainboard befinden, können nicht entfernt werden. Sehen Sie im Handbuch zu Ihrem Mainboard nach, wie man diese abschaltet.

Abhängig von Ihrer Betriebssystemversion können die Installationsbildschirme und der Ablauf der Deinstallation leicht vom hier geschilderten Vorgehen abweichen.



- Klicken Sie auf **Start/Einstellungen/Systemsteuerung**.
- Doppelklicken Sie auf das **Software** Symbol.
- Wählen Sie den Eintrag, der dem Grafikkartentreiber entspricht, den Sie ersetzen möchten.
- Klicken Sie auf **Hinzufügen/Entfernen...**

Das System wird Sie fragen, ob Sie mit der Treiberdeinstallation fortfahren wollen.

- Klicken Sie auf **Ja**.

Nachdem Sie Ihre jetzigen Grafikkartentreiber deinstalliert haben, können Sie mit der Installation der Treiber für Ihre neue 3D Prophet-Karte beginnen.

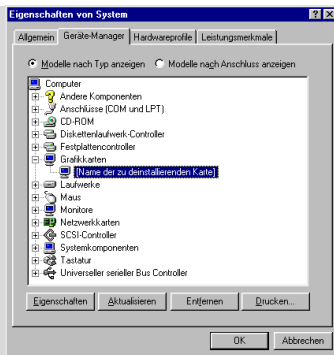


Abb. 1

Wenn die Treiber Ihrer Grafikkarte nicht in der Liste angezeigt werden:

Windows 98 (Abb. 1):

- Klicken Sie auf **Start/Einstellungen/Systemsteuerung**.
- Doppelklicken Sie auf das **System** Symbol.
- Wählen Sie die **Geräte-Manager** Registerkarte.
- Wählen Sie bitte den Grafikkartentreiber, den Sie entfernen wollen im Menüpunkt **Grafikkarten**.
- Klicken Sie auf **Entfernen**.

Windows Millennium (Abb. 1):

- Klicken Sie auf **Start/Einstellungen/Systemsteuerung**.
- Klicken Sie auf **Zeigen Sie alle Optionen der Systemsteuerung an** wenn nötig.
- Doppelklicken Sie auf das **System** Symbol.
- Wählen Sie die **Geräte-Manager** Registerkarte.
- Wählen Sie bitte den Grafikkartentreiber, den Sie entfernen wollen im Menüpunkt **Grafikkarten**.
- Klicken Sie auf **Entfernen**.

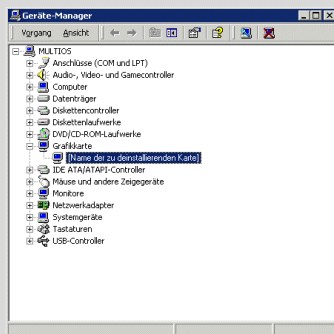


Abb. 2

Windows XP / 2000 (Abb. 2):

- Klicken Sie auf **Start/Einstellungen/Systemsteuerung**.
- Doppelklicken Sie auf das **System** Symbol.
- Wählen Sie die **Hardware** Registerkarte.
- Klicken Sie auf **Geräte-Manager**.
- Wählen Sie bitte den Grafikkartentreiber, den Sie entfernen wollen im Menüpunkt **Grafikkarten**.
- Klicken Sie auf **Vorgang/Deinstallieren**.

Nachdem Sie Ihre jetzigen Grafikkartentreiber deinstalliert haben, können Sie mit der Installation der Treiber für Ihre neue 3D Prophet-Karte beginnen.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

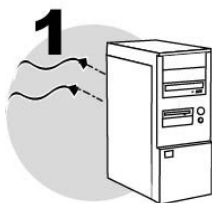
ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

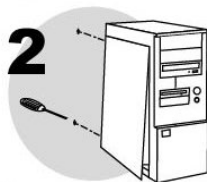
HOTLINE

2.2. Der Einbau der Karte

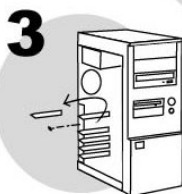


Schalten Sie den PC sowie sämtliche Peripheriegeräte wie den Monitor oder Drucker aus.

1. Entfernen Sie das Netz- und das Monitorkabel.



2. Entfernen Sie das Gehäuse Ihres Computers (Hinweise im Handbuch zu Ihrem Computer).



3. Falls noch keine Grafikkarte installiert worden ist, entfernen Sie bitte das Abdeckblech des gewählten Steckplatzes (AGP oder PCI, je nach Grafikkartentyp).

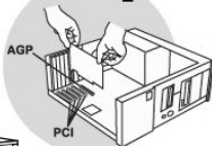
Falls Sie bereits eine Grafikkarte installiert haben, entfernen Sie bitte die alte Karte und behalten Sie die Befestigungsschraube der bisherigen Karte.



Statische Elektrizität kann Ihre Grafikkarte zerstören. Bevor Sie die Plastiktasche öffnen, sollten Sie ein geerdetes Metallteil berühren, z.B. die Rückseite Ihres PCs, um eventuelle statische Aufladungen zu eliminieren.

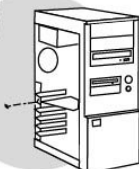
- Fassen Sie niemals auf die aufgedruckten Leiterbahnen der Kartenrückseite.
- Lassen Sie niemanden die Karte halten.
- Berühren Sie keine der Komponenten mit Ihrer Kleidung.

4



4. Setzen Sie die Grafikkarte vorsichtig in den Steckplatz ein, und drücken Sie die Karte fest, um sicherzugehen, dass die Karte fest im Steckplatz verankert ist.

5

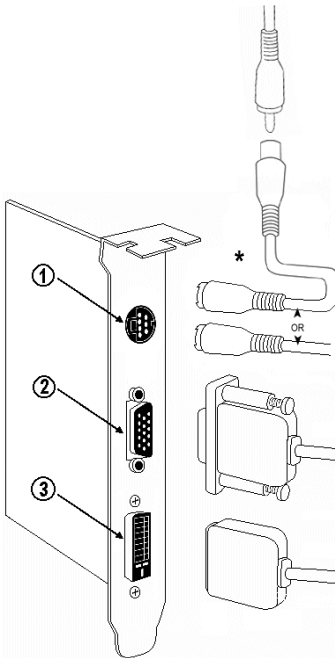


5. Befestigen Sie das Montageblech mit der vorher beiseite gelegten Schraube und befestigen Sie nun das Computer-Gehäuse wieder.

3. ANSCHLUSS DES AUSGABEGERÄTES



Vergewissern Sie sich, dass Ihr Computer und das Ausgabegerät ausgeschaltet sind!



Ihre 3D Prophet-Karte kann maximal über diese drei Anschlüsse verfügen:

- ① S-VHS-Anschluss für einen Fernseher
- ② VGA-Anschluss für einen Monitor
- ③ DVI-Anschluss für ein digitales Flat-Panel

* S-VHS- / Composite (RCA)-Converter-Kabel (mitgeliefert wenn Ihre Grafikkarte keinen Composite-Video (Cinch) Anschluss hat).

Hinweis: Einige Versionen der 3D Prophet-Grafikkarten mit drei Anschlüsse verfügen nicht über einen DVI-Anschluss sondern haben statt dessen zwei VGA-Anschlüsse.

VGA-Monitor anschließen:

- Stecken Sie das Monitorkabel in die VGA-Anschlussbuchse der Grafikkarte.



Sehen Sie in Ihrem VGA-Monitor-Handbuch nach, wenn Sie mehr Informationen über Auflösungen, Refresh-Raten und darstellbare Farben des Monitors bekommen möchten.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

HOTLINE

Fernseher anschließen (wenn Ihre Grafikkarte über einen TV Ausgang verfügt):

- Schließen Sie Ihr Fernsehgerät an den S-VHS-Ausgang der Grafikkarte an, indem Sie die Anschlussbeschreibung in der folgenden Tabelle befolgen.

| Wenn Ihr Fernseher folgenden Eingang hat: | Benutzen Sie: |
|--|---|
| S-VHS | ein Standard S-VHS-Kabel (nicht im Lieferumfang enthalten) |
| Composite-Video (Cinch) | das mitgelieferte S-VHS- / Composite-Converter-Kabel + ein Standard Composite-Video-Kabel (nicht im Lieferumfang enthalten) |
| SCART | einen S-VHS- / SCART-Adapter (nicht im Lieferumfang enthalten) + ein Standard S-VHS-Kabel (nicht im Lieferumfang enthalten) |

- Schalten Sie Ihr Fernsehgerät ein und stellen Sie den Videokanal ein.

Bitte beachten Sie, dass dieses Produkt über einen Kopierschutz verfügt, so dass bei einem direkten Anschluss an einen Videorecorder keine DVD-Wiedergabe möglich ist.



Anmerkung zum Macrovision Copyright: Dieses Produkt enthält Copyright-Schutztechnologie, die durch Verfahrensansprüche bestimmter US-Patente und anderer Rechte an geistigem Eigentum, die die Macrovision Corporation und andere Rechtsinhaber innehaben, geschützt sind. Die Nutzung dieser Copyright-Schutztechnologie muss durch die Macrovision Corporation genehmigt werden, und ist ausschließlich für den Eigenbedarf und andere eingeschränkte Nutzungsarten vorgesehen, es sei denn, es liegt eine ausdrückliche Genehmigung der Macrovision Corporation vor. Veränderungen aller Art sind untersagt.

Digitales Flat-Panel anschließen (wenn Ihre Grafikkarte über einen DVI Ausgang verfügt):

- Verbinden Sie Ihr digitales Flat-Panel mit dem DVI-Ausgang der Grafikkarte.

Falls Ihr Display einen älteren Standard unterstützt, kann es sein, dass Sie ein DVI Konverterkabel bzw. Adapter (nicht enthalten) benutzen müssen.

4. SOFTWAREINSTALLATION

Sobald Ihre Grafikkarte richtig installiert ist können Sie die Stromkabel wieder anschließen und Ihren PC wieder einschalten. Durch die Plug and Play Konfiguration der Grafikkarte werden alle Windows Betriebssysteme diese automatisch erkennen.

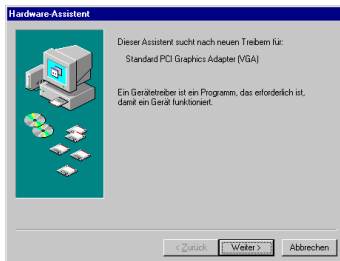
Bitte beachten Sie: Ihre Installationsanzeigen und -verfahren können geringfügig von der Beschreibung dieses Handbuchs abweichen.



Da Treiber ständig weiterentwickelt werden, ist es möglich, dass die Treiber auf der mitgelieferten CD nicht der neusten Version entsprechen. Besuchen Sie die Hercules-Webseite (www.hercules.com) um zu überprüfen, ob es dort neuere Treiber gibt und diese ggf. herunterzuladen.

4.1. Treiberinstallation

4.1.1. Treiberinstallation unter Windows 98 / Millennium



Windows wird Ihnen ein **Hardware-Assistent** Dialogfenster zeigen, das Sie über den Fund eines **Standard PCI Graphics Adapter (VGA)** informiert.

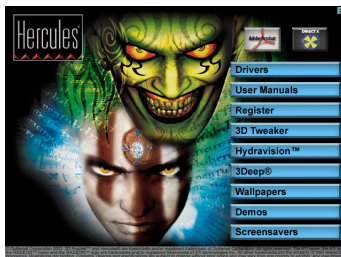
- Klicken Sie auf **Weiter** um die Standard-VGA-Treiber zu installieren.
- Klicken Sie auf **Fertig stellen**, um das Setup abzuschließen.

Windows wird Sie nun auffordern Ihren PC neu zu starten.

- Klicken Sie auf **Ja**.

Windows wird Ihnen ein **Hardware-Assistent** Dialogfenster zeigen, das Sie über den Fund eines **Standard PCI Graphics Adapter** informiert (nur 3D Prophet 9000 Series).


- Klicken Sie auf **Weiter** um die Standard-Treiber zu installieren.
- Klicken Sie auf **Fertig stellen**, um das Setup abzuschließen.



- Legen Sie die Installations-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

Das 3D Prophet RADEON Series Installations-Menü erscheint automatisch.

Wenn das Installations-Menü nicht automatisch erscheint:

- Doppelklicken Sie auf **Arbeitsplatz**.
- Doppelklicken Sie auf das  Symbol.

- Klicken Sie auf **Drivers**.
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Windows wird Sie nun auffordern Ihren PC neu zu starten.

- Klicken Sie auf **Beenden**.



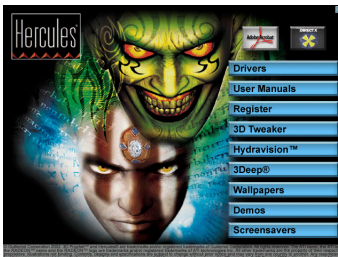
Häufig ist es erforderlich, dass Sie Ihre 3D-Anwendungen (Spiele, usw.) erneut installieren, nachdem die neue Grafikkarte installiert worden ist.

4.1.2. Treiberinstallation unter Windows 2000



*Windows wird das Dialogfenster **Assistent für das Suchen neuer Hardware** anzeigen.*

- Legen Sie die Installations-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk.



Das 3D Prophet RADEON Series Installations-Menü erscheint automatisch.

- Klicken Sie auf **Drivers**.
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.



*Das Dialogfenster **Digitale Signatur nicht gefunden** erscheint.*

- Klicken Sie auf **Ja**.

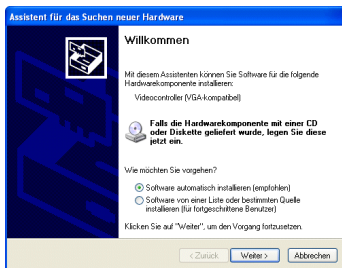
Windows wird Sie nun auffordern Ihren PC neu zu starten.

- Klicken Sie auf **Beenden**.



Häufig ist es erforderlich, dass Sie Ihre 3D-Anwendungen (Spiele, usw.) erneut installieren, nachdem die neue Grafikkarte installiert worden ist.

4.1.3. Treiberinstallation unter Windows XP



Windows wird Ihnen ein **Assistent für das Suchen neuer Hardware** Dialogfenster zeigen, das Sie über den Fund eines **Videocontroller (VGA-kompatibel)** informiert. Der Hardwareassistent schlägt Ihnen vor: **Software automatisch installieren (empfohlen)**.

- Legen Sie die Installations-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk.



Das 3D Prophet RADEON Series Installations-Menü erscheint automatisch.

- Klicken Sie auf **Drivers**.
- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Windows kann eine Warnung bezüglich der Hardwareinstallation anzeigen.

- Klicken Sie dann einfach auf **Installation fortsetzen**.

Windows fordert Sie eventuell zum Neustart auf.

- Klicken Sie auf **Beenden**.



Häufig ist es erforderlich, dass Sie Ihre 3D-Anwendungen (Spiele, usw.) erneut installieren, nachdem die neue Grafikkarte installiert worden ist.

4.2. Anwendungeninstallation




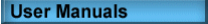


- Legen Sie die Installations-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

Das Installations-Menü erscheint automatisch und enthält alle möglichen Optionen.

Wenn das Installations-Menü nicht automatisch erscheint:


- Doppelklicken Sie auf **Arbeitsplatz**.
- Doppelklicken Sie auf das **3D** Symbol.

- Wählen Sie die Anwendung, die Sie installieren wollen und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

| | |
|---|--|
|  | <p><i>Treiber</i></p> <p>Klicken Sie auf diese Option um die Hercules-Grafiktreiber zu installieren.</p> |
|  | <p><i>Elektronische Dokumentation</i></p> <p>Klicken Sie auf diese Option um die elektronische Dokumentation zu installieren, welche sich in der Hercules Software-Suite befindet. Erhalten Sie weitere Informationen bezüglich Ihrer neuen 3D Prophet Grafikkartenfunktionen und -konfigurationen. Stellen Sie die Direct3D und OpenGL Parameter ein und schlagen Sie im Bedienungsverzeichnis dieses Handbuchs nach.</p> <p>Nach der Installation finden Sie diese Anleitung unter Start/Programme/Hercules/3D Prophet xxxx/Benutzerhandbuch.</p> |
|  | <p><i>DirectX</i></p> <p>Installieren Sie DirectX um die neusten 3D-Features nutzen zu können.</p> |
|  | <p><i>Adobe Acrobat Reader</i></p> <p>Der Acrobat Reader erlaubt es Dokumente zu betrachten, scrollen und drucken, wenn sie im PDF-Format vorliegen.</p> |

Spiele-Demos und Anwendungen ermöglichen es Ihnen, die neue Grafikkarte ausführlich zu testen.

Wenn Sie die Installation abgebrochen haben, können Sie die Installation fortsetzen:

- Doppelklicken Sie auf **Arbeitsplatz**.
- Doppelklicken Sie auf das  Symbol.

Gehen Sie auf unsere Website (www.hercules.com) um die neusten Treiber und Softwareupdates zu laden, die FAQ-Liste mit häufig gestellten Fragen und Antworten bezüglich Grafikkarten zu nutzen und die elektronischen Handbücher anzusehen. Außerdem können Sie sich dort über weitere Hercules Produkte aktuell informieren.

5. TECHNISCHER SUPPORT

Bevor Sie sich an uns wenden (*), halten Sie bitte folgende Informationen/Dinge bereit:

- Produktname,
- Kaufdatum,
- Ihre komplette Systemkonfiguration: Prozessor, Speicher, Betriebssystem,
- Papier und Bleistift.

Bitte schalten Sie Ihren Computer ein und versuchen Sie, das Problem nachzuvollziehen bzw. erneut zu generieren.

5.1. Wenn Sie ein Produkt zurückschicken möchten

Hercules bietet eine Garantie von 3 Jahren auf Teile und Herstellung.

1. Wenn Sie ein Produkt zur Reparatur zurückschicken möchten, wenden Sie sich bitte an einen Support-Mitarbeiter der Firma unter der entsprechenden Telefonnummer für Ihr Land bzw. das Land, in dem Sie sich aufhalten (*).
 - **In Europa, Australien und Neuseeland:** Nach Bestätigung durch einen Mitarbeiter unserer Support-Teams (*), dass Ihr Produkt defekt ist, folgen Sie bitte den Hinweisen der Supportmitarbeiter um einen direkten Austausch so schnell wie möglich zu gewährleisten.
 - **In USA und Kanada:** Rückerstattung des Kaufbetrags innerhalb 30 Tagen gilt nur für Produkte, die direkt bei Hercules erworben wurden.
2. Wenn Sie ein Produkt zurückschicken, denken Sie daran, den gesamten Lieferumfang wie Handbücher, Kabel, Installations-CD und Originalverpackung mitzuschicken. **Hinweis: Nur Pakete mit einer RMA-Nummer (Return Merchandise Authorization) werden angenommen. Diese RMA-Nummer wird von einem Support-Mitarbeiter zugewiesen.**

(*) Die Hotline-Rufnummern finden Sie am Ende dieses Handbuchs.

5.2. Sparen Sie Zeit, indem Sie Ihr Produkt online registrieren lassen!

Legen Sie die Installations-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk und klicken Sie auf **Register**. Durch die Registrierung wird die Kontaktaufnahme mit unserem Support-Team wesentlich vereinfacht. Sie können sich auch in die Newsletter-Liste eintragen und werden dann automatisch über Änderungen und neue Hercules Produkte informiert und erhalten besondere Angebote.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

HOTLINE

Warenzeichen

Hercules®, 3D Prophet™ und Guillemot™ sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. ATI® und RADEON™ sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von ATI Technologies, Inc. Intel® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation. DVI™ ist ein Warenzeichen der Digital Display Working Group. AMD® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Advanced Micro Devices, Inc. Microsoft® Windows® 98, Millennium, 2000, XP, Direct3D® und DirectX® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Adobe® und Acrobat® sind eingetragene Warenzeichen von Adobe Systems, Inc. OpenGL® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Silicon Graphics. Alle anderen Warenzeichen und Markennamen werden hiermit anerkannt und sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer. Fotos und Abbildungen nicht bindend. Inhalt, Design und Eigenschaften des Produkts können ohne Bekanntmachung geändert werden und variieren von Land zu Land.

EU-Konformitätserklärung

Dieses Produkt entspricht der Richtlinie 89/336/EWG des Rates vom 3. Mai 1989 zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten über die elektromagnetische Verträglichkeit, wie es von der Richtlinie 93/68/EWG verändert wurde. In einer häuslichen Umgebung kann dieses Gerät Radiostörungen hervorrufen, die der Benutzer durch entsprechende Schritte jedoch vermeiden kann. Die Verwendung von abgeschirmten Kabeln zum Anschluss dieser Karte an den Monitor entspricht der CE Norm.

Copyright

© Guillemot Corporation S.A. 1999-2002. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf ohne die vorherige schriftliche Zusage der Guillemot Corporation S.A. weder vollständig noch teilweise vervielfältigt sowie zusammengefasst, übertragen, verändert, auf ein Speichermedium gebannt, in eine andere Sprache, Computersprache, etc. übersetzt oder in jeglicher Form und mit jeglichen Mitteln elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell, als Fotokopie, Aufnahme etc. übernommen werden.

Ausschlussklärung

Guillemot Corporation S.A. behält sich das Recht vor, Angaben in diesem Handbuch jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern. Die Informationen in diesem Dokument werden als korrekt und zuverlässig angesehen. Dennoch übernimmt Guillemot Corporation S.A. weder für die Benutzung noch für die Verletzung von Patenten oder Rechte Dritter, die durch die Nutzung resultieren, die Verantwortung. Dieses Produkt kann auch in einer Light- oder OEM-Version für PC-Integratoren vorliegen. Einige Funktionen, die in diesem Handbuch beschrieben werden, können auf einige Versionen des Produktes nicht zutreffen. Meist finden Sie auf der Installations-CD eine README.TXT-Datei dazu, welche die Unterschiede zwischen dem vorliegenden Produkt und der Beschreibung im Handbuch aufzeigt.

Endverbraucher-Software-Lizenzvereinbarung

WICHTIG: Lesen Sie die Vereinbarung bitte sorgfältig, ehe Sie die Software öffnen und installieren. Durch Öffnen der Software-Verpackung erklären Sie sich mit den Bedingungen dieser Vereinbarung einverstanden. Die Software in dieser Verpackung ist lizenziert, wird nicht verkauft, und ist ausschließlich zu den Bedingungen der vorliegenden Lizenzvereinbarung erhältlich. Sollten Sie mit den nachfolgenden Bedingungen nicht einverstanden sein, müssen Sie die Software mit dem kompletten Inhalt der Verpackung innerhalb von 15 Tagen dort zurückgeben, wo Sie sie erworben haben.

Das Copyright für die Guillemot Corporation S.A.-Software (im Folgenden als „Software“ bezeichnet) liegt bei der Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Die Bezeichnung „Software“ bezieht sich auf jedwede Dokumentation und Zubehör, einschließlich Treibern, ausführbaren Programmen, Bibliotheken und Datendateien. Die Lizenz zur Benutzung der Software wird ausschließlich dem Käufer erteilt. Der Lizenzinhaber erklärt sich außerdem mit den Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung einverstanden, sofern sie das Copyright und alle anderen Eigentumsrechte Dritter an der Software, Dokumentation und Zubehör in der Softwareverpackung betreffen.

Die Guillemot Corporation S.A. behält sich das Recht vor, diese Lizenz zu entziehen, wenn irgendeiner der in der vorliegenden Vereinbarung dargelegten Bedingungen nicht entsprochen wird. Bei Lizenzzugriff müssen alle Kopien der Software unverzüglich an die Guillemot Corporation S.A. zurückgegeben werden; der Käufer ist haftbar für jedweden Folgeschaden.

Lizenz:

- Die Lizenz wird nur dem Käufer selbst gewährt. Guillemot Corporation S.A. hält alle Titel und das Eigentum an der Software und behält sich alle Rechte vor. Dem Lizenzinhaber ist nicht gestattet, irgendeines der hiermit gewährten Rechte zu verlassen oder hierfür Unterlizenzen zu gewähren. Die Weitergabe der Lizenz ist gestattet, vorausgesetzt, der Weitergebende behält keinen Teil bzw. keine Kopie der Software zurück, und der Empfänger akzeptiert die Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung.
- Der Lizenzinhaber darf die Software stets nur an einem einzigen Computer nutzen. Der maschinell lesbare Teil der Software darf auf einen anderen Computer übertragen werden, vorausgesetzt, er wurde zuvor vom ersten Computer gelöscht, und wenn ausgeschlossen werden kann, dass die Software an mehr als einem Computer genutzt werden kann.
- Der Lizenzinhaber erkennt den Copyright-Schutz der Guillemot Corporation S.A. an. Der Copyright-Vermerk darf weder von der Software entfernt werden, noch von einer Kopie davon, noch von irgendeiner Dokumentation, schriftlich oder elektronisch, die mit der Software geliefert wurde.
- Der Lizenzinhaber hat das Recht, eine Sicherheitskopie des maschinell lesbaren Teils der Software herzustellen, unter der Bedingung, dass alle Copyright- und Eigentumsvermerke ebenfalls kopiert werden.
- Mit Ausnahme der Fälle, in denen es die vorliegende Vereinbarung ausdrücklich erlaubt, ist weder dem Lizenzinhaber Folgendes erlaubt, noch darf Dritten Folgendes erlaubt werden: Die Software Dritten auszuhändigen oder zugänglich zu machen; Die Benutzung der Software für ein Netzwerk, Mehrfach-CPU, Mehrbenutzer oder Time-Sharing-Anrangements zu ermöglichen, wenn die Benutzer nicht jeweils Lizenzinhaber sind; Die Software in irgendeiner Form zu verändern oder zu kopieren; irgendeinen Versuch zu unternehmen, die Software in irgendeiner Form auseinander zunehmen, zu dekompileieren oder zu verändern, oder irgendetwas zu unternehmen mit dem Ziel, grundlegende Informationen zu erhalten, die bei normaler Nutzung der Software nicht sichtbar werden; Kopien oder Übersetzungen des Benutzerhandbuchs anzufertigen.

Garantie

Auf 3D Prophet gewähren wir eine Garantie von 3 Jahren ab Verkaufsdatum (Kassenbeleg). Die Haftung der Guillemot Corporation S.A. beschränkt sich auf den Austausch oder die Reparatur des defekten Produkts. In keinem Fall übernimmt die Guillemot Corporation S.A. die Haftung für direkte oder indirekte, daraus resultierende oder zufällige Schäden, die durch den Gebrauch des vorgenannten Produkts und/oder der in der Endverbraucher-Software-Lizenzvereinbarung in diesem Dokument genannten Software entstehen können. Dies schließt Daten- und Informationsverlust jeglicher Art ein, ist jedoch nicht auf diesen begrenzt.