



DIE REITAKADEMIE



Werde Teil der Elite-Akademie

Entdecke dein Talent als Spring-,
Dressur- oder Westernreiter

Gewinne Freundinnen und
begegne der ersten Liebe





DIE REITAKADEMIE HANDBUCH

Version 1.0

Inhaltsverzeichnis

1. Systemvoraussetzungen	4
2. Installation und Spielstart	4
3. Einleitung	5
4. Steuerung	6
5. Reitstile	7
5.1 Springen	7
5.2 Dressur	7
5.3 Western	7
6. Fähigkeiten	8
7. Objekte benutzen	9
8. Tagesablauf	10
8.1 Unterricht	10
8.2 Pferdepflege	10
8.3 Turniere	11
8.4 Geld	11
9. Welt	12
10. Tastenbelegung (Überblick)	14
11. Optionen	14
12. Mitwirkende	15
13. Service und Hotline	16
14. Epilepsiewarnung	17
15. Lizenz- und Nutzungsbedingungen	17

1. Systemvoraussetzungen

Minimale Systemvoraussetzungen:

- WIN 98SE / ME / 2000 / XP,
- CPU 1,2 GHz,
- 256 MB RAM,
- Grafikkarte: GeForce 2,
- 600 MB freier Festplattenspeicher,
- DirectX® kompatible Soundkarte,
- 20x CD-ROM Laufwerk, Tastatur, Maus.

Empfohlene Systemvoraussetzungen:

- WIN 98SE / ME / 2000 / XP,
- CPU 2 GHz,
- 512 MB RAM,
- Grafikkarte: GeForce 4,
- 600 MB freier Festplattenspeicher,
- DirectX9® kompatible Soundkarte,
- 20x CD-ROM Laufwerk, Tastatur, Maus.

2. Installation und Spielstart

Öffne dein CD-ROM Laufwerk und lege die CD-ROM hinein. Falls das Programm nicht automatisch startet, findest du im CD-Verzeichnis die Datei „Setup.exe“. Starte sie durch Doppelklick. Folge nun den Bildschirm-anweisungen, um „Die Reitakademie“ zu installieren.

Um das Spiel spielen zu können, muss die aktuelle Version von DirectX auf deinem Computer installiert sein. Wähle dazu einfach am Ende der Installation die Option „DirectX 9 Installation ausführen“ aus.

Spiel starten

Wähle im Hauptmenü:

- Kampagne** spielen, wenn du eine Geschichte erleben möchtest oder
- Freies Spiel**, wenn du ohne bestimmtes Ziel spielen möchtest.

Spiel speichern

Sobald du die ersten beiden Tutorial-Quests der Kampagne gespielt oder das Freie Spiel gestartet hast, kannst du im **Computer-Menü** Speicherstände anlegen.

Hilfe



Wenn du in der Kampagne einmal nicht weiterkommst, kannst du mit der **F1-Taste** eine Hilfestellung aufrufen.

3. Einleitung

Pauline Meyberger ist 13 Jahre alt. Ihr größtes Hobby sind Pferde. Dafür nimmt sie auch zweimal in der Woche eine Dreiviertelstunde Fahrtzeit zu einem Reiterhof in Kauf. Wie gern hätte Pauline ein eigenes Pferd! Doch leider reicht das Geld ihrer Mutter nur für eine Reitbeteiligung und nicht für ein eigenes Pferd aus. Dafür aber ist ihre PflGESTUTE wunderschön und Pauline liebt es auf ihr zu reiten. Noch dazu ist deren Besitzerin – Anabelle Hohenberg – eine berühmte junge Dressurreiterin, die sie auch manchmal auf Turniere mitnimmt...



4. Steuerung

Du steuerst **Pauline** mit den Tasten **W-A-S-D** und der **Maus**.

-   Vom Betrachter weg laufen
-   Nach Links zur Seite laufen
-   Auf den Betrachter zu laufen
-   Nach Rechts zur Seite laufen



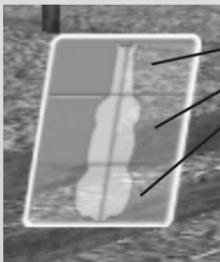
Wird am rechten Bildschirmrand eine **Aktion** angezeigt, kannst du sie mit einem Klick auf die **linke Maustaste** ausführen.

Die Steuerung beim **Reiten** bildet die drei Hilfengebungen beim echten Reiten ab. Dabei bedeutet:

-   A-Taste: Schenkelhilfe links,
-   D-Taste: Schenkelhilfe rechts,
-   W-Taste: Schenkelhilfe beidseitig und
-   Leer-Taste: Gewichtshilfe geben.



Wenn du die Maus **nach unten, nach unten links** bzw. **rechts ziehst**, entspricht dieses den Zügelhilfen.



Das Bild am linken Bildschirmrand zeigt dir, welche Hilfe du gerade gibst:

Ist der **Kopf** markiert, gibst du **Zügelhilfe**,
der **Rumpf** bedeutet **Schenkelhilfe** und
das **Hinterteil** **Gewichtshilfe**.

Möchtest du also **losreiten** oder **beschleunigen**, heißt das Schenkelhilfe auf beiden Seiten, also **W-Taste** drücken.

Verlangsamen oder **rückwärts** richten, heißt Zügelhilfe beidseitig, also **Maus nach unten ziehen** (wenn nötig mehrmals).

Nach **links** bzw. **rechts** wenden bedeutet Zügelhilfe links bzw. rechts, also **Maus nach links** bzw. **rechts** unten **ziehen**.

5. Reitstile

Auf der Reitakademie kannst du drei Reitstile erlernen: **Dressur**, **Springen** und **Western**. Im Schulunterricht erhältst du theoretisches Wissen in dem Reitstil, den du in deinem Stundenplan definiert hast. Unabhängig davon kannst du in den jeweiligen Reithallen verschiedene Lektionen der drei Stile erlernen. Wenn sich deine Fähigkeiten verbessern, werden neue Lektionen freigeschaltet.

5.1 Springen



Beim Springreiten kommt es darauf an, die richtige Gewichtshilfe im richtigen Moment zu geben. Wenn du auf ein Hindernis zureitest, erscheint am oberen Bildschirmrand ein Balken. Um fehlerfrei zu springen, musst du sofort die **Leertaste drücken** und zwar so lange, bis der **Pegel den grünen Bereich** erreicht hat. Dann lasse sie los und dein Pferd wird springen.

5.2 Dressur

Bei der Dressur werden verschiedene Figuren geritten. Hierzu steuerst du das Pferd mit der **Hilfengebung**. Dabei kommt es darauf an, die Figur möglichst **genau zu reiten**. Dies wird dir durch farbige Pfeile am oberen Bildschirmrand angezeigt. Der **grüne Pfeil** bedeutet, dass du alles **richtig** machst. Der **rote Pfeil** bedeutet: du bist vom richtigen Pfad abgewichen. Der **gelbe Pfeil** heißt, du reitest entlang des richtigen Pfades, aber die Gangart ist nicht die geforderte.

5.3 Western

Stell dir vor, du bist ein Cowboy bei einem Viehtrieb. Beim Westernreiten nennt man diese Disziplin auch „Trail“. Dabei geht es zum einen um die **äußerst präzise Steuerung** des Pferdes, als auch darum, schnell und wendig zu sein!

Ob du dein Pferd auf dem richtigen „Pfad“ steuerst, sagt dir der **grüne** bzw. **rote Pfeil** am oberen Bildschirmrand. Ist der Pfeil **gelb**, reitest du nicht in der geforderten Gangart.

Tipp: Um das Zeitlimit einzuhalten, solltest du zwischen den Hindernissen kleine Sprints einlegen.



6. Fähigkeiten

Sowohl Pauline als auch ihr Reitpferd haben bestimmte Fähigkeiten, die du verbessern kannst: Wenn du regelmäßig zum Reitunterricht gehst, erfährst du vieles über den von dir gewählten Reitstil und Pauline sammelt **Pferde-Wissen**. Je häufiger du reitest, desto besser wird Paulines **Training**. Gleichzeitig erhöhst du den **Gehorsam** deines Pferdes. Gewinnst du dann auch noch Turniere und schreibst gute Noten in Reiten-Klassenarbeiten, steigert du Paulines Erfolg.

Durch neue Klamotten, Frisuren und Accessoires machst du Eindruck bei den Mitschülern und verbesserst deine **Ausstrahlung**. Achte auf die **Gesundheit** deines Pferdes, indem du es regelmäßig pflegst und seine Box sauber hältst. Wenn du dein Pferd gut fütterst, fasst es **Vertrauen** zu dir. **Stärke**, **Schnelligkeit** und **Mut** sind die Werte, die du durch die richtige Anwendung der Reitaktionen (Dressur, Western, Springen) verbessern kannst.

P Paulines Fähigkeiten kannst du über die **P-Taste** abrufen.



Die **Fähigkeiten** deines **Pferdes** findest du im **Computer-Menü**.

Manche Pferde haben ein größeres Potential als andere. Das erkennst du an der Länge des Balkens hinter dem jeweiligen Wert.

7. Objekte benutzen

In den Läden der Stadt kannst du dir verschiedene Dinge kaufen, die dir dann in den jeweiligen Menüs zur Verfügung stehen.

Objekt

Aktion, die man dort ausführen kann

INTERNAT



Schrank

Kleidung und Schuhe



Kommode

Accessoires, Bettwäsche und Poster



Computer

Emails, Stundenplan, Schulpferd-Eigenschaften, Spiel speichern und laden



Telefon

Telefonieren



Bett

Den Tag vorzeitig beenden

SCHULE



Schwarzes Brett

Stundenplan erstellen

STALL



Reiterschrank (innen)

Sattel, Trense, Putzzeug für Pferd und Box



Schulpferd-Katalog (Max Büro)

Schulpferd aussuchen und aufgeben



Futterlager (außen)

Wasser und Heu für Schulpferde

REITHALLE



Lehrer

Lektionen lernen und üben

LADEN



Kasse

Dinge einkaufen

8. Tagesablauf

Der Tag beginnt um 7:00 Uhr. Er endet um 22:00 Uhr bzw. am Wochenende um 24:00 Uhr. Das Bett in Paulines Zimmer hat die Funktion, einen Tag vorzeitig zu beenden. Wochentags solltest du morgens zum Unterricht gehen. Am Wochenende hast du den ganzen Tag zu deiner Verfügung. Manchmal finden dann auch Turniere statt, an denen du teilnehmen kannst.

8.1 Unterricht

Du wirst jeden Morgen automatisch zum Unterricht gerufen. Freitags ist der Tag für Klassenarbeiten. Je häufiger du den Unterricht geschwänzt hast, desto schlechter fallen deine Noten aus. Im Fach Reiten kannst du mit deinem realen Wissen das Ergebnis der Klassenarbeit beeinflussen. Wenn du eine Frage einmal nicht weißt, kannst du den Spickzettel einsetzen. Aber überlege dir gut, ob du das Risiko eingehen möchtest, erwischt zu werden!

8.2 Pferdepflege

Das Pferd und die Box müssen regelmäßig geputzt werden. Dazu erhältst du am rechten Bildschirmrand eine Nachricht in Form eines **blinkenden Zeichens**. Wenn du sie ignorierst, ist es möglich, dass dein Pferd krank wird. Dann erhält es Medizin, die du von deinem Taschengeld bezahlen musst. Solange das Pferd krank ist, kann es sich nicht mit voller Geschwindigkeit bewegen.



Pferdepflege

Bei der Pferdepflege kommt es darauf an, dass du die richtigen Werkzeuge in der richtigen Reihenfolge verwendest. Putze so lange, bis es nicht mehr staubt. Ob die Bewegungsrichtung des verwendeten Werkzeugs stimmt, sagt dir der farbige Pfeil am oberen Bildschirmrand. Er ist grün, wenn du alles richtig machst und rot, wenn etwas falsch ist.



Du beginnst mit dem **Striegel**. Entferne damit in **kreisförmigen Bewegungen** groben Schmutz von **Hals und Rumpf**.



Nach dem Striegeln entfernst du mit der **Kardätsche** in **langen, geraden Bewegungen** den feinen Schmutz von **Hals, Rumpf und Kopf**.



Benutze nun die **Wurzelbürste**, um **Beine und Mähne** zu säubern.



Die **Mähnenbürste** verwendest du zur Säuberung von **Mähne und Schweif**.



Mit dem **Kamm** kannst du die **Mähne** des Pferdes kämmen.



Zum Schluss kommt der **Hufkratzer** zum Einsatz. Säubere damit die **Hornsole der Hufe**.



Box säubern

Wenn die Box verschmutzt ist, musst du mit dem **Stallbutler** zuerst die **Pferdeäpfel** entfernen, indem du auf die Häufchen klickst. Wähle dann die **Heugabel**, um die entstanden **Löcher** wieder aufzufüllen.

8.3 Turniere

Am Wochenende finden manchmal Turniere statt. An Quest-Turnieren musst du teilnehmen, um die Geschichte voran zu bringen. Turniere, die am Sonntag angekündigt werden, kannst du auslassen.

8.4 Geld

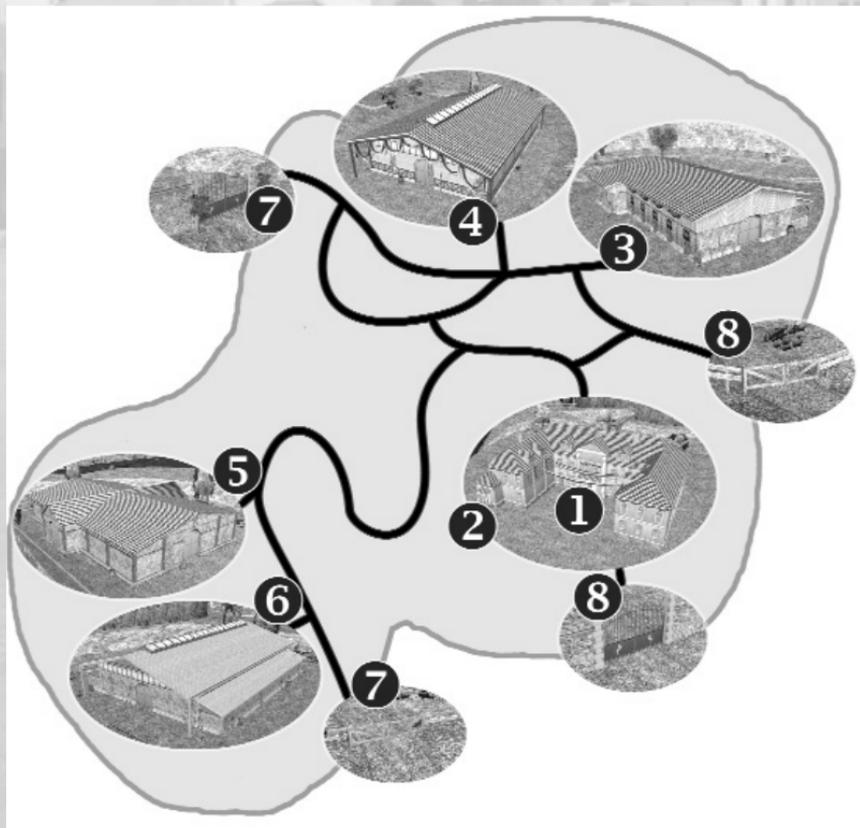
Wöchentlich erhält Pauline von ihrer Mama Taschengeld. Einen Geld-Bonus für gute Schulnoten kannst du dir in der Kampagne freispielen. Geld benötigst du, um dir neue Ausstattung zu kaufen. Aber gib nicht alles auf einmal aus! Du solltest immer eine kleine Reserve haben, falls du Medizin für dein Pferd bezahlen oder einen unbrauchbar gewordenen Gegenstand ersetzen musst.

9. Welt

Die Welt gliedert sich in 3 große Bereiche: (1) die Akademie, (2) die Stadt und (3) das Ausreitareal am See.

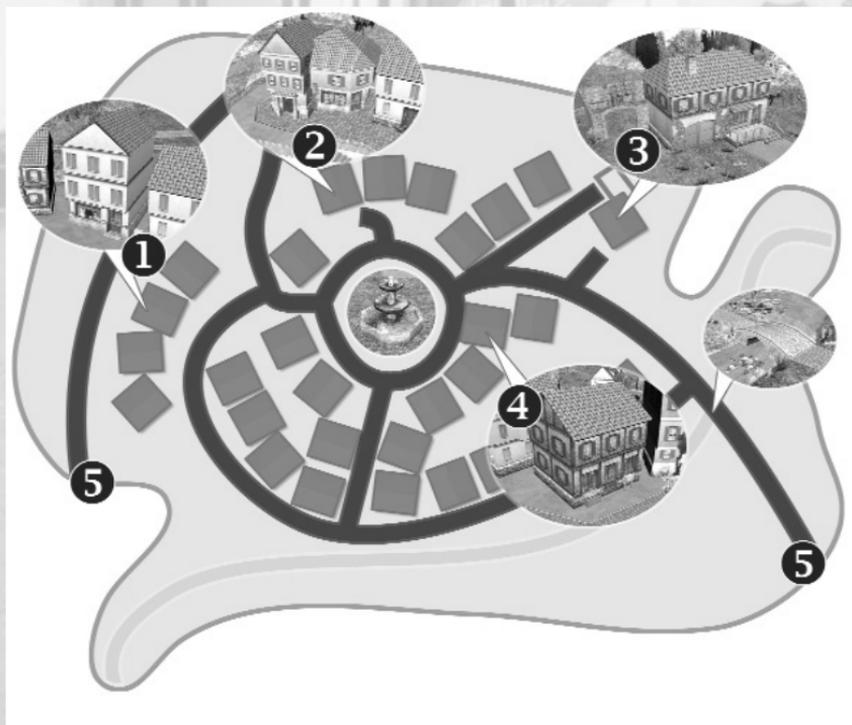
Akademie

1. Schule
2. Wohnbereich
3. Stall
4. Reithalle – Dressur
5. Reithalle – Western
6. Reithalle – Springen
7. Weg zur Stadt
8. Weg zum See



Stadt

1. Laden für Kleidung
2. Laden für Accessoires und Schuhe
3. Laden für Reitutensilien mit Hinterhof zum Schulpferd unterstellen
4. Laden für Wohngegenstände
5. Weg zum Internet



10. Tastenbelegung (Überblick)

Tastatur

-  = Dialog abbrechen / Spiel beenden
-  = Pauline laufen
-  = Schenkelhilfe beidseitig
-  = Schenkelhilfe links
-  = Schenkelhilfe rechts
-  = Gewichtshilfe
-  = Namen der Charaktere einblenden (solange man die Taste gedrückt hält)
-  = Charakterblatt von Pauline aufrufen
-  = Hilfetaste
-  = Navigationstasten (werden im Laufe des Spiels freigeschaltet)

Maus

-  nach unten ziehen, Zügelhilfe beidseitig
-  nach links ziehen, Zügelhilfe links
-  nach rechts ziehen, Zügelhilfe rechts
-  linke Maustaste klicken, Aktion auslösen

11. Optionen

Im Hauptmenü kannst du unter „Optionen“ einige Einstellungen vornehmen. Du kannst die Helligkeit des Bildschirms und die Lautstärke von Hintergrundmusik, Sprache und Effekten ändern. Je nachdem wie leistungsstark dein Computer ist, kannst du Spezialeffekte hinzu- (Schieberegler nach rechts) oder wegschalten (Schieberegler nach links).

12. Mitwirkende

Publishing:

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

Vertrieb:

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

Copyright:

© dtb young entertainment GmbH & Co. KG

Markenrechte Pferde - Freunde fürs Leben:

© Panini Verlags GmbH
www.panini.de

Produktmanagement:

Imke Stiemert

Verpackungs- und Handbuchdesign:

Stefan Sturm

QA & Testing:

Mathias Reinke, André Scheuermann, Inga Schott,
Colin Bien, Marc Schönbrun, Benjamin Burger
Dieter Schmidt

Tonstudio:

Fährhauston – Das Tonstudio

Sprecher:

Sven Dahlem, Katie von Keller, Simona Pahl, Laura
Ketzer, Julia Fölster, Linda Fölster, Traudel Sperber,
Tammo Kaulbarsch, Ela Nietzsche, Tobias Schmidt,
Eva Michaelis, Paul Goodyear, Mark Bremer,
Thomas Karallus

Entwicklung:

4 HEAD Studios
Hannover – Germany
www.4HEAD.de

Producer:

Tobias Severin, Lars Martensen

Associate Producer:

Kathleen Kunze

Game Design:

Kathleen Kunze

Lead Programmer:

Michael Hillebrandt

Programmer:

Rene Janovsky, Alexander Wittrock,
Wolfgang Fandrych

Level Design:

Simon Fuchs

Lead Artist:

Kathleen Kunze

Artists:

Marcia Obermayer, Oliver Schulz, Simon Fuchs,
Daniel Schindler, Pawel Bujalski

Scripting:

Andreas Bielert

Music & SFX:

Joachim Ottmer, Gerd Ottmer

13. Service und Hotline

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-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 diesen 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.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 eingeben. Tragen Sie bitte "dxdia" (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!

14. 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.

15. 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. Etwasige Schadensersatzansprüche sind unabhängig von der Anspruchgrundlage in der Höhe auf die entretete 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

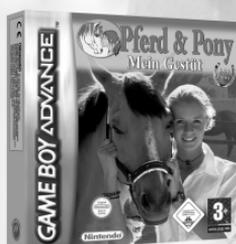
und weitere Tierspiele und Game Boy Advance™!



Best Friends – Hunde & Katzen (GBA™)

Artikelnr.: 9702544

ISBN: 3-89956-519-3



Mein Gestüt (GBA™)

Artikelnr.: 9702538

ISBN: 3-89956-514-2



Meine Tierarztpraxis (NDS™)

Artikelnr.: 9702543

ISBN: 3-89956-515-0



Meine Tierpension (NDS™)

Artikelnr.: 9702448

ISBN: 3-89956-472-3

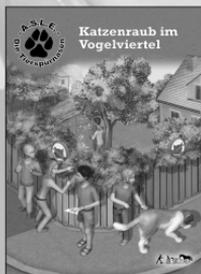
01805/216699* *(EURO 0,12/Min.)

täglich oder im Internet unter www.dtp-ag.com

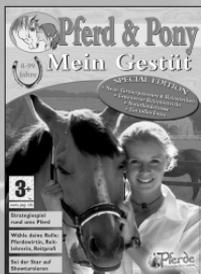
Fantastische Pferde- u. für den PC, Nintendo DS™ u.



Riding Star 2
Artikelnr.: 9702537
ISBN: 3-89956-513-4



A.S.L.E. – Die Tierspürnasen
Artikelnr.: 9702545
ISBN: 3-89956-494-4



Mein Gestüt – Special Edition
Artikelnr.: 9702559
ISBN: 3-89956-525-8



Meine Tierschule
Artikelnr.: 9702517
ISBN: 3-89956-502-9

Bestellhotline: 0

Alle Programme sind auch direkt im Handel erhä

Pferdestarker Lesespaß!



Immer mit tollen Extras!

überall, wo's Zeitschriften gibt!



www.panini.de