



Handbuch

Inhaltsverzeichnis

1. Kontaktdaten

2. Einstieg

- 2.1. PC-Systemanforderungen
- 2.2. Mac-Sstemanforderungen
- 2.3. Alle Plattformen

3. Problemlösung

- 3.1. Allgemeine Problemlösung(PC)
- 3.2. Allgemeine Problemlösung(MAC)
- 3.3. Kontaktadresse des technischen Supports

4. THWC

- 4.1. Was ist THWC?
- 4.2. Für wen ist THWC geeignet?
- 4.3. Was muss ich dafür tun?

5. Accounteinrichtung und Verwaltung

- 5.1. Accounteinrichtung
- 5.2. Accountverwaltung

6. Anmeldung

- 6.1. Anmeldung mit Kontaktdaten
- 6.2. Anmeldung ohne Kontaktdaten

7. Die Freundesliste und ihre Funktionen

8. Chat

- 8.1. Einen Chat starten
- 8.2. Chatten
- 8.3. Weitere Funktionen

9. Datentransfer

- 9.1. Dateien Downloaden
- 9.2. Dateien Uploaden

10. Übersetzer

11. Whiteboard

12. Lizenz

THWC-Wildau

1.Kontaktdaten

<<Platzhalter>>

<<Platzhalter>>

2.Einstieg

2.1.PC-Systemanforderungen

Betriebssystem: Mindestens: Windows XP, Windows Vista, Windows 7 (neustes Service Packs)
Empfohlen: Windows Vista/ Windows 7(64-Bit)

Prozessor: Mindestens: Intel Pentium 4 1,3 Ghz oder AMD Athlon XP 1500+
Empfohlen: Dual-Core-Prozessor

Speicher: Mindestens: 512MB RAM
Empfohlen: 1GB RAM

Grafik: keine Anforderungen

2.2.Mac-Systemanforderungen

Betriebssystem: Mindestens: Mac OS X 10.5.8, 10.6.4 oder neuer
Empfohlen: Mac OS X 10.6.4 oder neuer

Prozessor: Mindestens: Intel-Prozessor
Empfohlen: Intel Core 2 Duo-Prozessor

Speicher: Mindestens: 1GB RAM
Empfohlen: 2GB RAM

Grafik: keine Anforderungen

2.3. Alle Plattformen

Bedienung: Eine Tastatur und eine Maus werden benötigt. Andere Eingabegeräte als eine Maus und eine Tastatur werden nicht unterstützt.

Verbindung: Sie müssen über eine Internetverbindung verfügen.

Festplattenspeicherplatz: Ca. 2MB

Grafik: Sie benötigen ein Ausgabegerät (Bildschirm).

Sonstiges: Eine aktuelle JRE der Version 1.6 oder höher

***Hinweis:** Aufgrund möglicher Änderungen der Programmierung können sich die Mindestanforderungen für diese Software im Laufe der Zeit ändern.*

3. Problemlösung

Sollten beim Betrieb von THWC-Wildau Probleme auftreten, lesen Sie bitte die jeweils aktuellen FAQ und/oder Hilfeseiten. Dort werden detailliert die aktuell auftretenden Fehler beschrieben und Lösungsmöglichkeiten angeboten.

Sehr häufig können Fehler während des Softwarebetriebs auf nicht aktualisierte Treiber zurückgeführt werden. Vergewissern Sie sich, dass Sie die aktuellsten Hardwaretreiber installiert haben, bevor Sie sich an unseren Kundensupport wenden.

3.1. Allgemeine Problemlösung [PC]

Allgemeine Abstürze/Grafikprobleme

Wenn Ihr Computer während der Anwendung neu startet, ohne Fehlermeldung abstürzt, gar nicht startet oder defekte Grafiken jeglicher Art anzeigt, stellen Sie bitte zunächst sicher, dass Sie die neuesten Grafikkartentreiber installiert haben.

Soundprobleme

Sollte es bei der Anwendung zu Soundverzerrungen, Aussetzen des Sounds oder Auftreten von Störgeräuschen kommen, stellen Sie bitte zunächst sicher, dass Sie die neueste Version von DirectX auf Ihrem Computer installiert haben. Stellen Sie auch sicher, dass Ihr Soundkartentreiber mit der neuesten Version von DirectX kompatibel ist.

3.2. Allgemeine Problemlösung [Mac]

Die meisten Abstürze, Grafik- oder Soundprobleme können gelöst werden, indem Sie die neuesten verfügbaren Software-Updates von Apple installieren. Sie finden die neuesten Video- und Audioupdates im Apple-Menü.

3.3.Kontaktadressen des technischen Supports

Onlinesupport

Auf der Hilfeseite des technischen Supports finden sich Antworten auf die am häufigst gestellten Fragen zu Problemen der Software. Die Seite finden Sie wenn Sie in der Software auf das Blaue Fragezeichen klicken.

4.THWC

4.1.Was is THWC?

THWC ist ein intuitiv gestaltetes Chatprogramm welches neben dem einfachen Chat viele weitere Funktionen bietet. So ist zum Beispiel ein Konferenchat möglich, das Zuschalten eines Whitboards in Echtzeit sowie der Datentransfer zwischen mehreren Nutzern. Das Programm bietet zudem eine Übersetzungsfunktion, manigfaltige Schriftmodulationen sowie eine umfangreiche Freundesverwaltung. Natürlich kann man auch zwischen der deutschen und der englischen Sprache umherschalten.

THWC bietet also wie kein anderes Chatprogramm aus nützlichen Funktionen und komfortablen Features die es auf manigfaltige Weise ermöglichen mit Ihren Kontakten visuell zu kommunizieren.

Ob in der Freizeit oder im Beruf, THWC ermöglicht es Ihnen Ihre Aufgaben zu erfüllen, produktiv zu arbeiten, Termine festzulegen und Daten auszutauschen. Auch wenn Sie einfach nur mit Freunden chatten wollen ist THWC genau das richtige. Sei es um spontan ein Treffen zu arrangieren, Fotos auszutauschen oder einfach nur ein bisschen Smaltalk zu betreiben.

4.2.Für wen ist THWC also geeignet?

Durch die intuitive, leicht zu bedienende Steuerung, ist THWC für jedermann ein optimales Chatprogramm. Ob jung ob alt, ob alt eingessesener IT-Profi oder Internetneuling, THWC bietet für jeden etwas.

4.3.Was muss ich dafür tun?

THWC ist für Sie vollständig kostenfrei, Sie müssen lediglich das Programm downloaden. Des weiteren benötigen Sie eine aktuelle JRE Version.

5.Accounteinrichtung und Verwaltung

5.1.Accounteinrichtung

Um THWC nutzen zu können müssen Sie sich einen Account anlegen. Wenn Sie die Anwendung das erste Mal starten wird ein Willkommensbildschirm. Sollten Sie bereits einen Account besitzen können Sie sich hier anmelden. Weiteres lesen Sie unter dem Punkt "**Anmeldung**". Sollten Sie noch keinen Account besitzen können Sie sich hier auf den Registrierungsbildschirm weiterleiten lassen. Klicken Sie hierfür einfach auf die Schaltfläche "**Registrieren**".



Nun sehen Sie den Registrierenbildschirm. Um sich einen Account anzulegen geben Sie einfach Ihre E-Mailadresse und Ihren gewünschten Nickname ein. Bedenken Sie, dass Sie im Programm für Ihre Freunde immer unter diesem Namen zu finden sein werden. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche "**Abbrechen**". Sollten Sie mit Ihren Eingaben zufrieden sein, klicken sie auf die Schaltfläche "**Registrieren**". Sie werden nun zurück auf den Anmeldebildschirm geleitet und Ihnen wird Ihr zufällig generiertes Passwort per Mail zugesand.



5.2.Accountverwaltung

Sollten Sie Probleme mit Ihrem Account haben, sich Ihre E-mailadresse ändern oder Ihnen einfach Ihr Name nicht mehr gefallen, wenden Sie sich vertrauensvoll an unser Supportteam, wir werden wenn möglich alle gewünschten Änderungen für Sie in die Wege leiten.

6.Anmeldung

6.1.Anmeldung mit Kontaktdaten

Wenn Sie sich registriert haben und auf dem Anmeldebildschirm sind steht Ihrer Anmeldung nichts mehr im Wege. Geben Sie einfach Ihre E-Mailadresse und Ihr Passwort ein. Sollten die Informationen korrekt sein, werden Sie auf den Startbildschirm des THWC weitergeleitet und Ihre Freundesliste wird automatisch geladen.

6.2.Anmeldung ohne Kontaktdaten

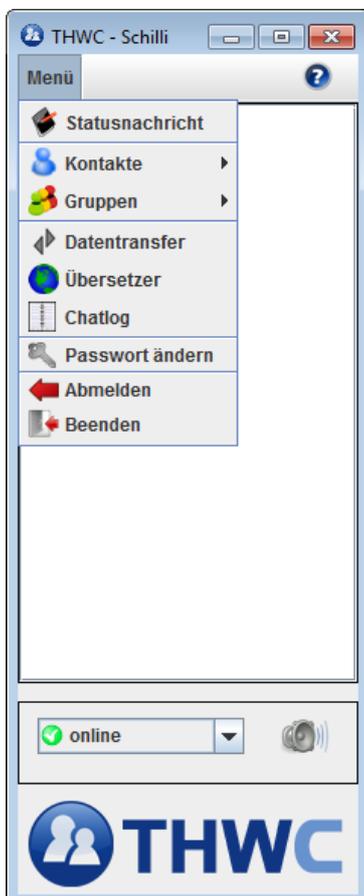
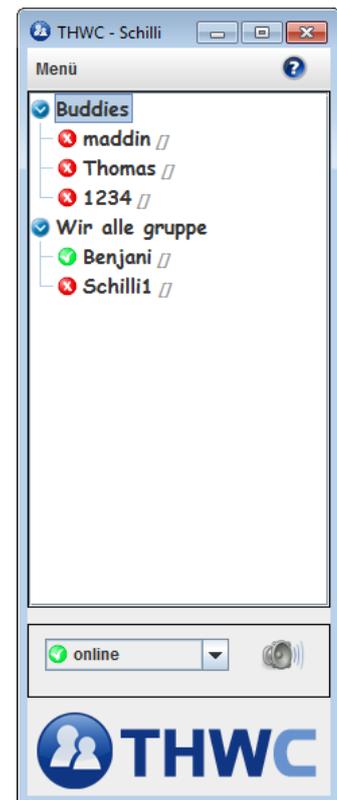
Sollten Sie Ihr Passwort verloren haben, zögern Sie nicht sich an uns zu wenden. Wir werden Ihnen so schnell wie möglich ein neues Passwort zukommen lassen.

7. Die Freundesliste und ihre Funktionen

Wenn Sie sich erfolgreich angemeldet haben wird Ihre Freundesliste automatisch geladen. Machen Sie sich keine Sorgen sollte diese bei Ihnen noch leer sein. In den nächsten Schritten wird Ihnen beschrieben wie Sie Ihre Freundesliste schnell füllen.

Sollten Sie während der Anwendung Hilfe brauchen, Klicken Sie einfach auf das blaue Fragezeichen. Es öffnet sich dann eine Internetseite auf der alle Funktionen noch einmal näher erläutert werden.

Die Freundesliste zeigt alle Freunde mit Ihrem jeweiligen Status, ihrer Statusnachricht sowie ihrer Gruppe. Um die Verwaltung vieler Freunde zu vereinfachen, haben wir ein Gruppensystem implementiert, welches es ermöglicht Ihre Freunde in Gruppen wie z.B. Familie, gute Freunde oder ähnliches einzuteilen. Im folgenden ist alles noch einmal bildlich dargestellt.



Status Nachricht: Hier können Sie Ihre Statusnachricht ändern. Diese wird Ihren Freunden in der Buddylist angezeigt.

Kontakte: Hier können Sie neue Freunde hinzufügen aber auch Alte löschen.

Gruppen: Hier können Sie Gruppen hinzufügen, Gruppen löschen und bereits vorhandene Gruppen umbenennen.

Datentransfer: Hier können Sie Daten hoch- und herunterladen. Mehr dazu unter dem Punkt **Datentransfer**

Übersetzer: Hier können Sie das integrierte Übersetzungsprogramm starten. Mehr dazu unter dem Punkt **Übersetzer**

Chatlog: Hier können Sie sich Chatlogs von vergangenen Sitzungen anzeigen lassen. Mehr dazu unter dem Punkt **Chatlog**

Passwort ändern: Hier können Sie Ihr Passwort ändern. Mehr dazu unter dem Unterpunkt **Passwort ändern**

Abmelden: Hier können Sie sich ausloggen.

Beenden: Hier können Sie die Anwendung beenden.

Lautsprecherbutton: Hier können Sie die Lautstärke der Signaltöne ausschalten.

Status ändern: Unten auf Ihrer Freundesliste können Sie Ihren Status ändern. Zur Auswahl stehen online, offline, beschäftigt und abwesend.

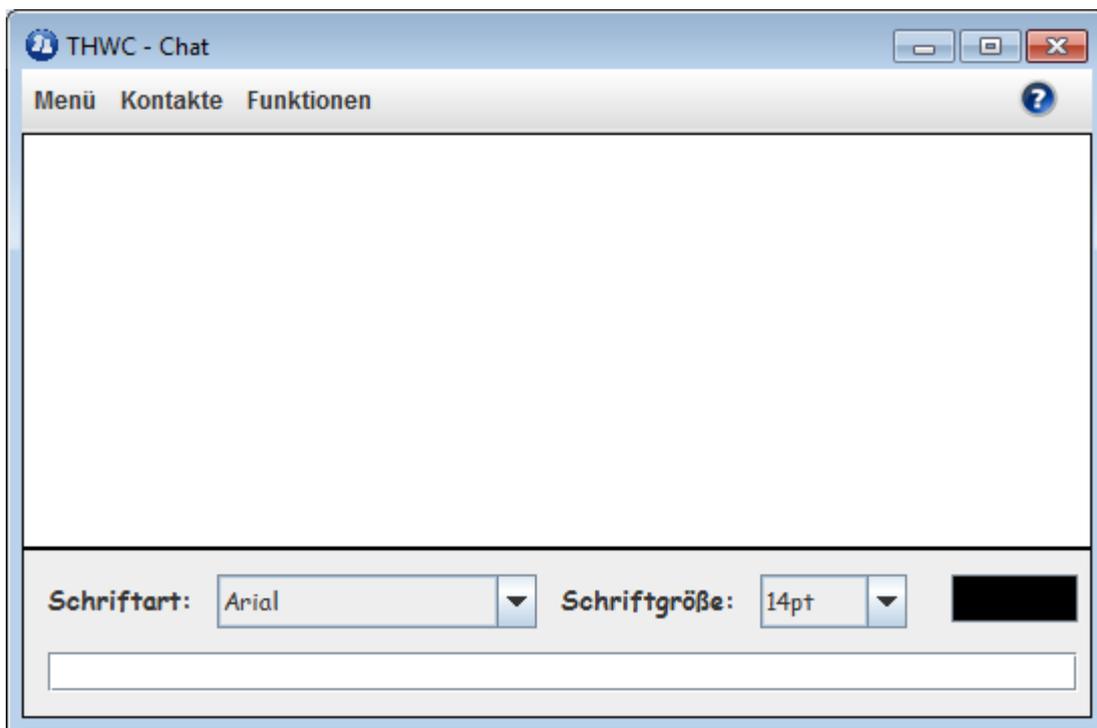
Das blaue Fragezeichen öffnet unsere Internethilfe in der Sie weitere Informationen erhalten.

8.Chat

8.1.Einen Chat starten

Um einen Chat zu Starten Doppelklicken Sie einfach auf den Kontakt mit dem Sie kommunizieren wollen. Es öffnet sich dann automatisch ein Chatfenster bei Ihnen und Ihrem Chatpartner. Sie sehen auf diesem Fenster Ihren Nickname sowie den Ihres Chatpartners. Mit diesem Chatfenster einher, gehen viele unterschiedliche Funktionen. Diese werden genauer beschrieben wenn sie auf das **blaue Fragezeichen** klicken.

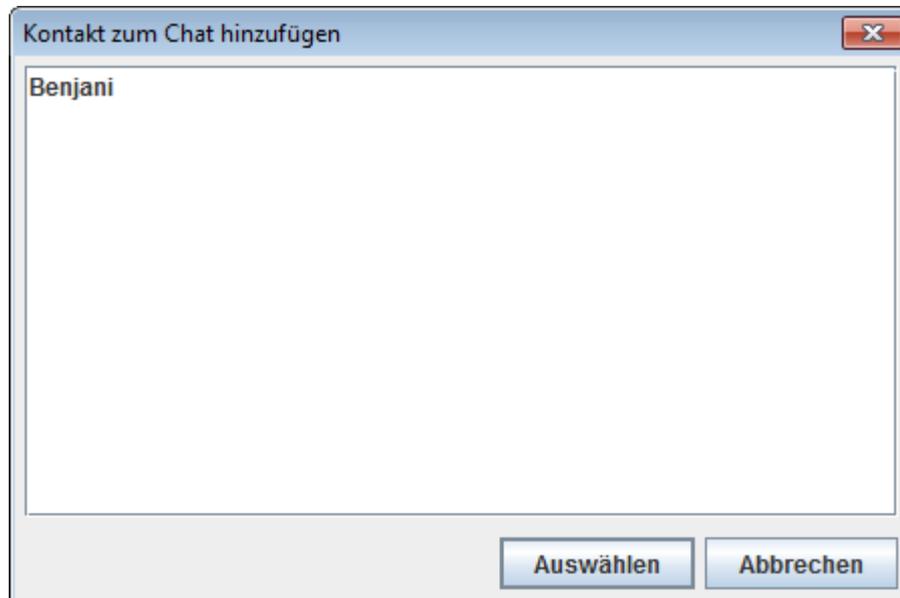
8.2.Chatten



Um zu chatten tragen Sie einfach die gewünschte Nachricht unten in das Textfeld ein und bestätigen Ihre Eingabe mit der Entertaste. Sie können auch die Schriftart, Schriftgröße und sogar die Schriftfarbe ändern.

8.3.Weitere Funktionen

Unter dem Menüpunkt **Menü** können Sie das Chatfenster schließen. Im Punkt **Kontakte** können sie Ihren Chat um beliebig viele Chatpartner erweitern und so eine Konferenz eröffnen. Wählen sie einfach den gewünschten Kontakt aus dem Fenster, welches sich nun öffnet, aus.



Der Menüpunkt **Funktionen** ermöglicht es Ihnen einerseits auf den **Übersetzer** zuzugreifen andererseits wird Ihnen ermöglicht ein **Whitboard** mit Ihren Chatpartnern zu öffnen. Beachten Sie, dass Ihre Chatpartner ebenfalls das **Whiteboard** geöffnet haben müssen. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie im Unterpunkt **Whiteboard** beziehungsweise **Übersetzer**. Das **blaue Fragezeichen** leitet Sie wie immer auf Unsere Internethilfe weiter.

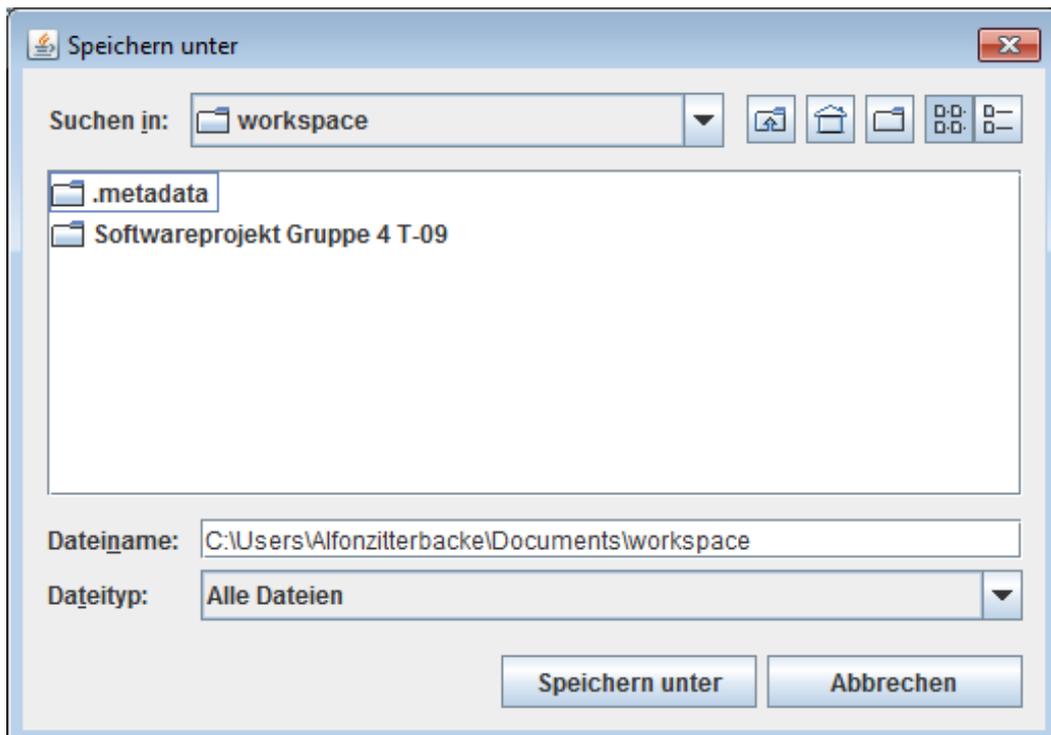
9.Datentransfer

THWC bietet Ihnen auch die Möglichkeit Dateien untereinander auszutauschen.

9.1.Dateien downloaden

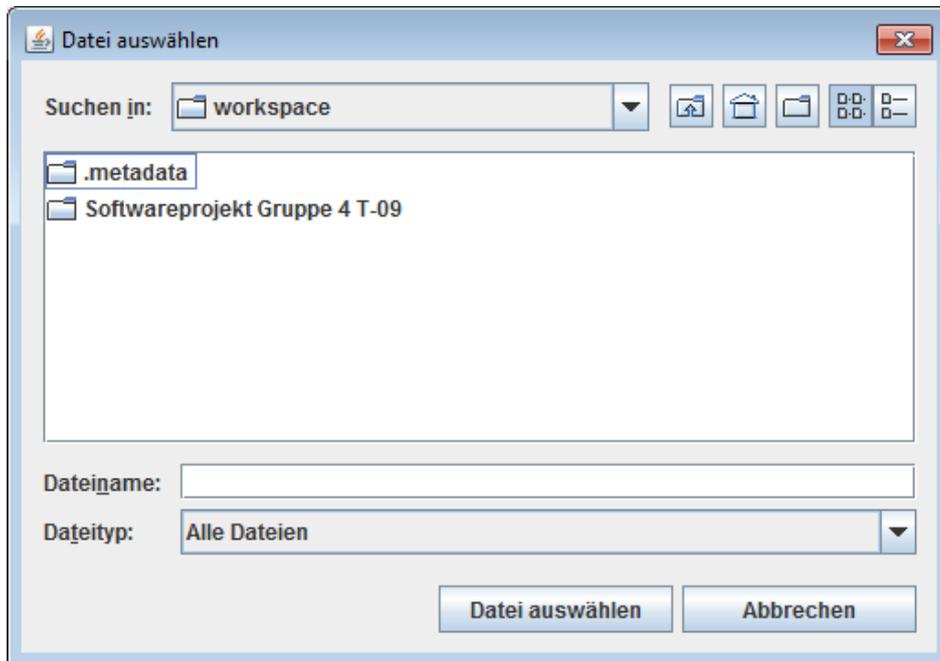


Um eine Datei downzuloaden klicken Sie einfach darauf und klicken anschließend auf Datei downloaden. Nun öffnet sich ein Fenster in dem Sie auswählen können wo die Datei gespeichert werden soll. Wenn Sie zufrieden mit dem Ort sind, klicken Sie einfach auf **Speichern unter**. Der Download startet daraufhin.

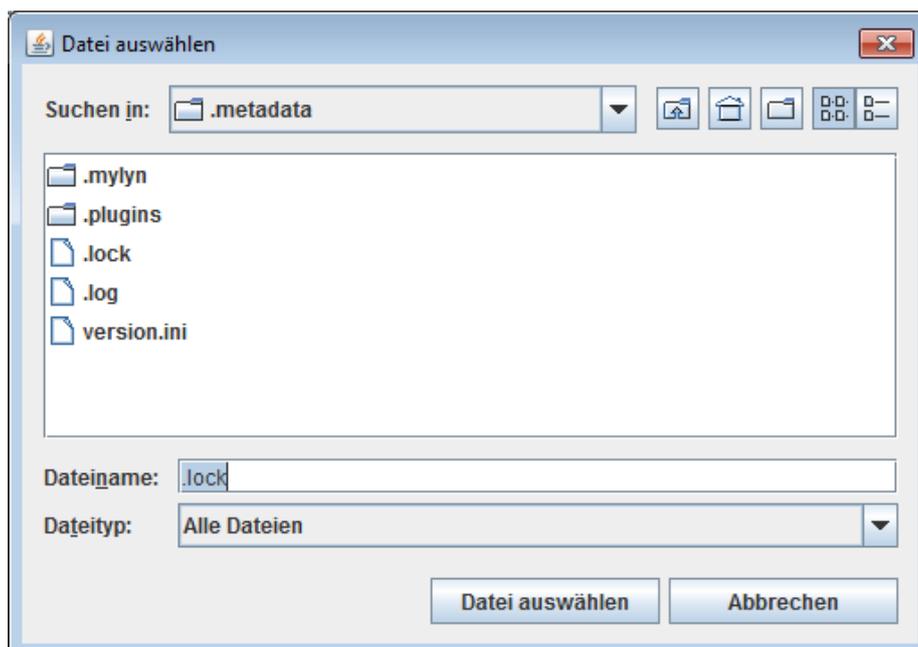


9.2.Dateien Uploaden

Um eine Datei Hochzuladen klicken Sie auf den Button **Datei auswählen**. Es wird ein Dialogfeld geöffnet in dem Sie den Dateipfad der Datei angeben, die hochgeladen werden soll.



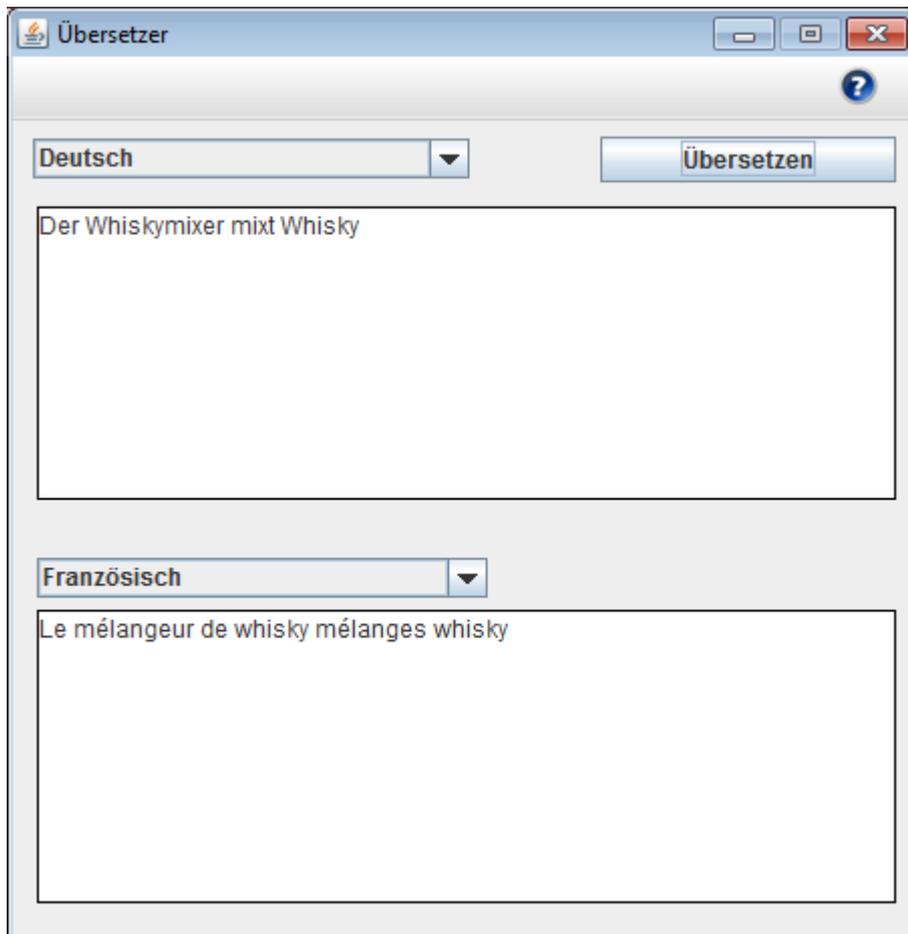
Wenn Sie die Datei gefunden haben klicken Sie auf **Datei auswählen**. Nun müssen Sie noch einen Empfänger wählen, klicken Sie hierfür auf die Schaltfläche **Empfänger**. Es öffnet sich wiederum ein Dialogfenster in dem Sie einen Empfänger aus Ihrer Freundesliste wählen können.



Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie auf **Auswählen**. Nun müssen Sie nur noch auf die Schaltfläche **Hochladen** klicken und der Upload wird gestartet.

10. Übersetzer

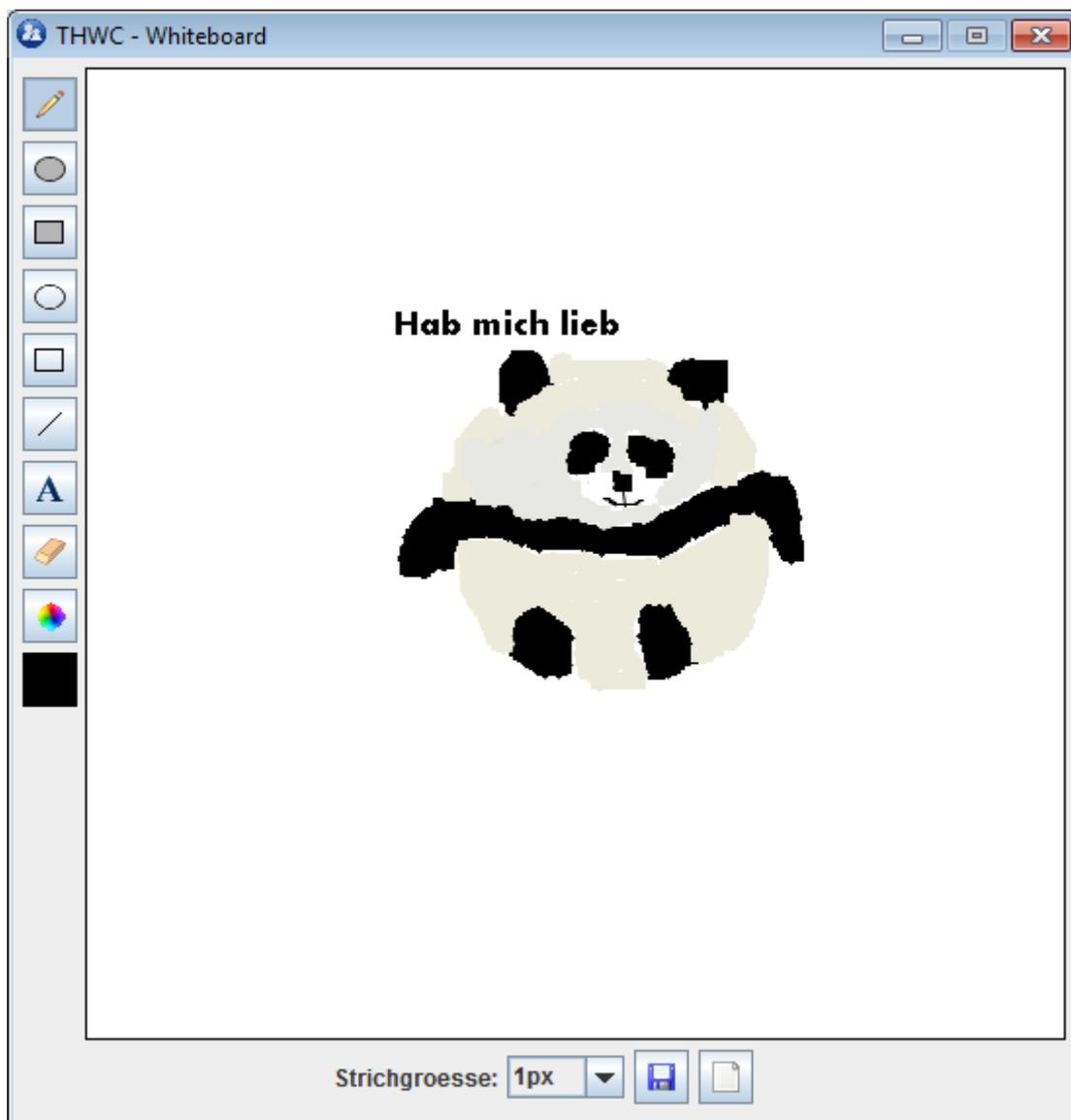
THWC verfügt über einen umfangreichen Übersetzer, der es Ihnen ermöglicht einzelne Wörter schnell, in vielen Sprachen und ohne den Aufruf weiterer Anwendungen zu übersetzen. Klicken Sie dafür einfach auf den Reiter Übersetzer im Startmenü. Es wird sich dann ein neues Fenster für sie öffnen. Es stehen verschiedene Sprachen zur Auswahl, die da wären: Englisch, Französisch, Deutsch, Spanisch und Russisch.



Um Worte oder Sätze zu übersetzen, wählen Sie zuerst die Ausgangssprache, dann die Sprache in die Sie übersetzen wollen und schlussendlich das Wort oder den Satz welchen Sie übersetzen wollen. Klicken Sie dann auf den Button Übersetzen und die Übersetzung erscheint im unteren Textfeld. Beachten Sie, dass die Grammatik der letztendlichen Übersetzung nicht korrekt sein muss.

11.Whiteboard

Das Whiteboard ist eine der großen Stärken von THWC. Es ermöglicht Ihnen und Ihren Chatpartnern auf einer an Paint angelehnten Zeichenfläche zu zeichnen. Die Daten werden in Echtzeit übertragen, d.h. dass alle Beteiligten unmittelbar während des Zeichnens jeden Schritt mitverfolgen, kommentieren und natürlich auch selber zeichnen können. Achten Sie darauf, dass sowohl Sie als auch Ihr Chatpartner das Whiteboard gestartet haben muss damit Sie gemeinsam daran arbeiten können.



Das Whiteboard eine umfangreiche Werkzeugleiste.

Mit dem **Stift** können Sie feine und auch dickere Linien zeichnen. Diese Einstellung nehmen Sie unten vor. Sie können zwischen einem und 8Pixel Breite wählen. Diese Einstellung hat Auswirkung auf fast alle Zeichenwerkzeuge die Ihnen zur Verfügung stehen.

Mit der zweiten Schaltfläche können Sie **gefüllte Kreise** malen. Klicken Sie einfach mit Ihrer Maus indas Zeichenfeld und ziehen Sie den Kreis so groß Sie Ihn wollen. Lassen Sie dann die Maustaste los. So zeichnen Sie übrigens alle Ihre Figuren. Die Strichstärke hat hier keine Auswirkung.

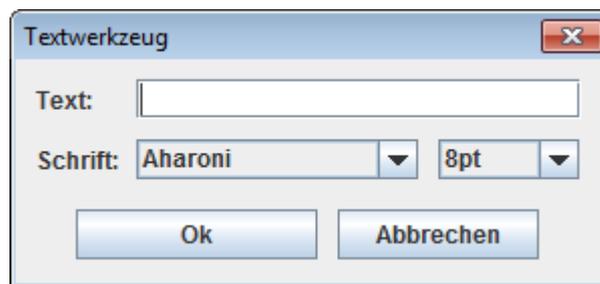
Mit der dritten Schaltfläche können Sie **gefüllte Vierecke** zeichnen. Auch hier hat die Strichstärke keinerlei Auswirkung.

Mit der vierten Schaltfläche können Sie **einfache Kreise** zeichnen. Die Strichstärke bestimmt hier wie dick die Umrandung des Kreises ist.

Mit der fünften Schaltfläche können Sie **einfache Vierecke** zeichnen. Auch hier bestimmt die Strichstärke wie dick die Umrandung ist.

Mit der sechsten Schaltfläche zeichnen sie **gerade Linien** und Sie ahnen es: die Dicke wird durch die Strichstärke bestimmt.

Die siebte Schaltfläche erlaubt es Ihnen **Text** in Ihr Bild einzufügen. Klicken Sie einfach dahin wo sie ihren Text haben wollen und ein Dialogfenster wird sich öffnen.



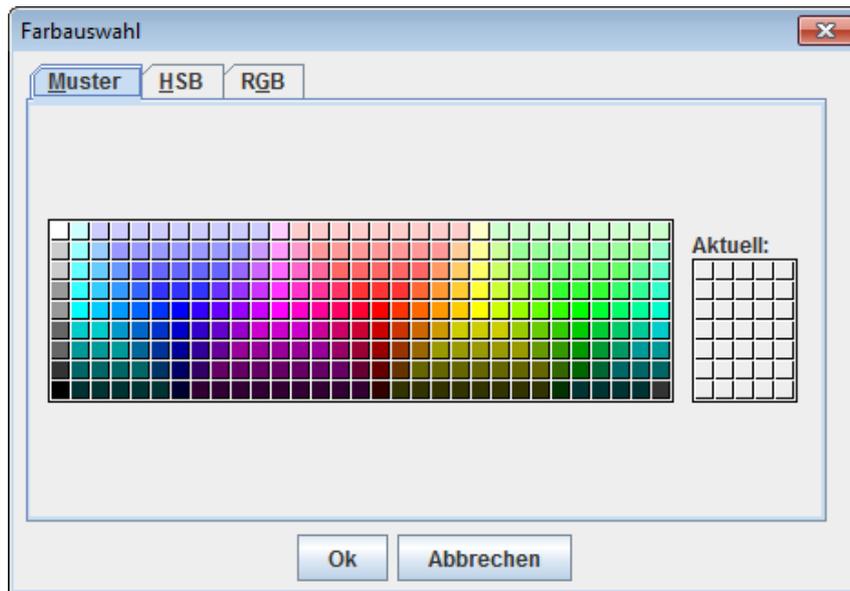
Hier geben Sie einfach Ihren Text ein, wählen eine Schriftart und die Schriftgröße und bestätigen Ihre Eingabe mit ok. Ihr Text wird dann auf den Whiteboard erscheinen.

Der **Radiergummi** erlaubt es Ihnen Zeichnungen zu entfernen. Er funktioniert wie ein weier Stift und wird auch von der Strichgröße beeinflusst. Übrigens: sollten Sie alles löschen wollen benutzen Sie die **Löschen** Schaltfläche unten rechts, dargestellt durch das weiße Blatt. Ihr Whiteboard wird nun frei von jedweder Zeichnung sein.

Die letzten beiden Schaltflächen ermöglichen es Ihnen die Farbe zu ändern. Klicken Sie darauf und ein neues Dialogfenster wird sich öffnen.

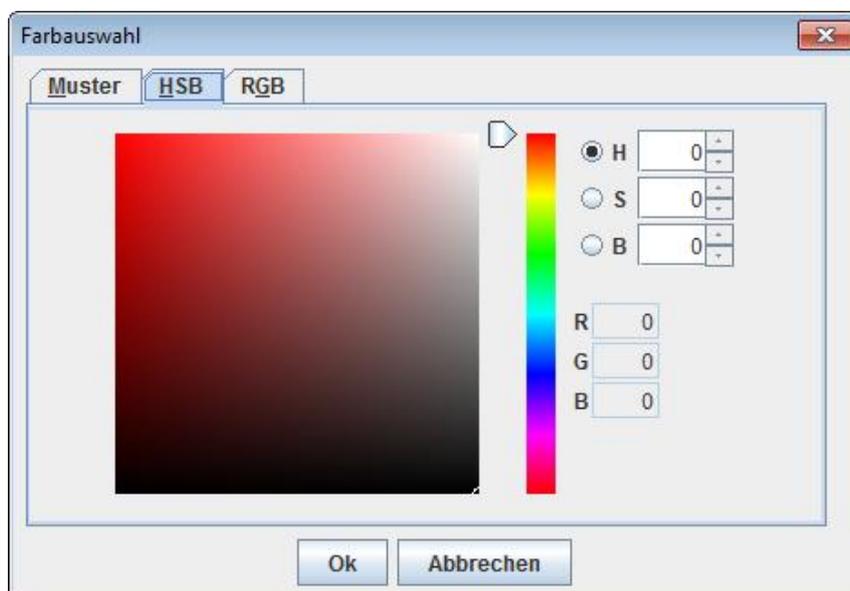
Sie haben 3 Mischpaletten zur Auswahl.

Variante 1:



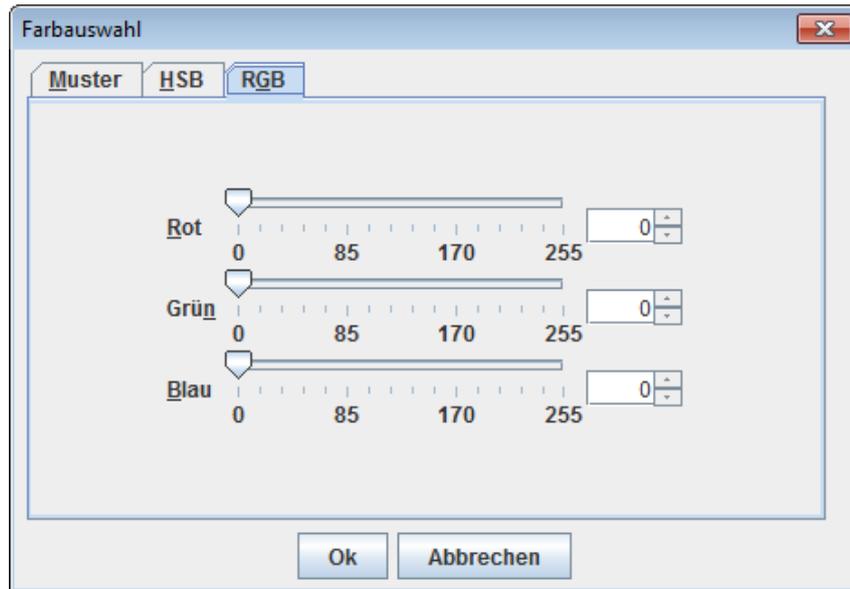
Hier sehen Sie eine von uns ausgewählte, vielfältige Farbpalette. Klicken Sie einfach auf die gewünschte Farbe und bestätigen mit ok. Ab sofort zeichnen Sie mit dieser Farbe. Alle Farben die Sie hier auswählen werden in der Farbpalette rechts gespeichert, wodurch es Ihnen ermöglicht wird, schnell auf schon verwendete Farben zuzugreifen.

Variante 2:



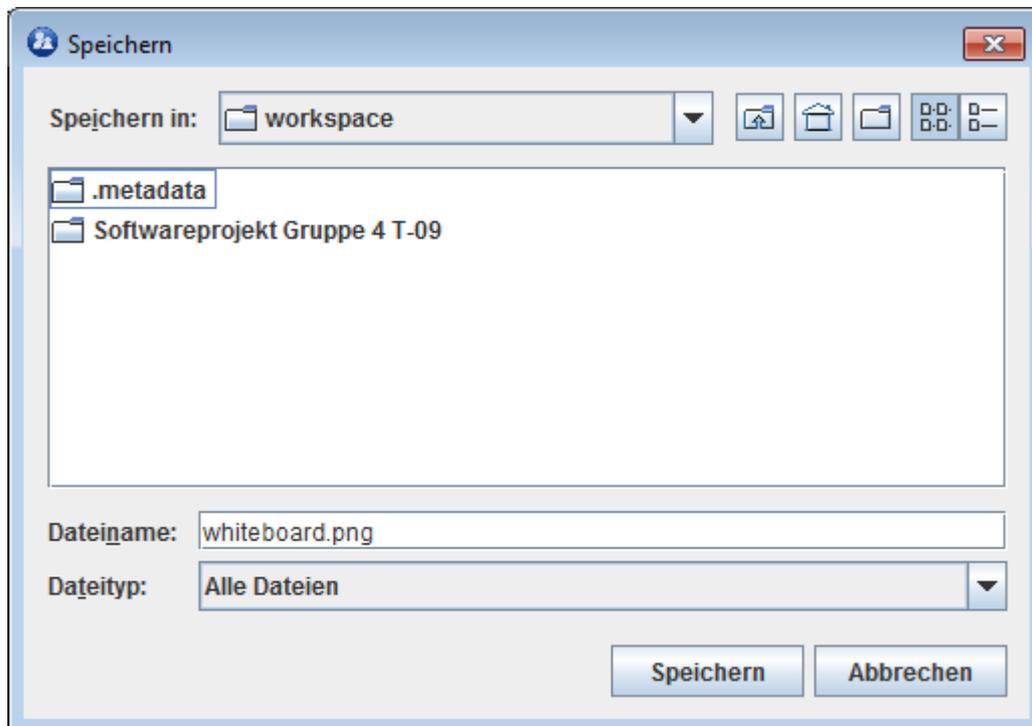
Wir wollten Ihnen die Möglichkeit selbst Farben zu mischen natürlich nicht vorenthalten und hier erhalten Sie ein umfangreiches Werkzeug dafür. Sie können entweder die Farben intuitiv mit dem Mauszeiger mischen indem Sie auf das farbige Viereck klicken und am Schieberegler an der Seite Ihren groben Farben wählen oder aber Sie mischen Ihre Farben auf die letzte Nuance genau mit den Schaltflächen an der Seite und der Eingabemöglichkeit wieviel Kontrast Sie genau in jeder Farbe haben wollen. Es liegt an Ihnen.

Variante 3:



Auch für die eher Pragmatischen unter Ihnen haben wir eine Möglichkeit Farben zu mischen. Mit diesen drei Schieberegler können Sie die Farbsättigungen der drei Farben einzeln einstellen. Für eine weniger intuitive Bedienung können Sie natürlich auch Zahlenwerte in die dafür vorgesehenen Felder schreiben.

Mit dem Button auf dem eine Diskette abgebildet ist, können Sie das Bild des Whiteboards **Speichern**. Es öffnet sich wiederum ein Dialogfenster.



Hier wählen Sie einfach den Pfad in dem das Bild abgespeichert werden soll und den Dateinamen. Wenn Sie damit zufrieden sind, klicken Sie auf abspeichern.

Achtung: Sie können geometrische Figuren(Kreise, Vierecke) nicht nach oben zeichnen.

12.Lizenz

THWC Endbenutzer-Lizenzvereinbarung

WICHTIG! LESEN SIE BITTE DIE NACHFOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENVEREINBARUNG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWAREPROGRAMM HERUNTERLADEN ODER INSTALLIEREN. DIESES SOFTWAREPROGRAMM WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT. FALLS SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN SIND LÖSCHEN SIE DAS SOFTWAREPROGRAMM UMGEHEND.

Bedingungen für die Vervielfältigung, Verbreitung und Bearbeitung

§0. Diese Lizenz gilt für jedes Programm und jedes andere Werk, in dem ein entsprechender Vermerk des Copyright-Inhabers darauf hinweist, daß das Werk unter den Bestimmungen dieser *General Public License* verbreitet werden darf. Im folgenden wird jedes derartige Programm oder Werk als „das Programm“ bezeichnet; die Formulierung „auf dem Programm basierendes Werk“ bezeichnet das Programm sowie jegliche Bearbeitung des Programms im urheberrechtlichen Sinne, also ein Werk, welches das Programm, auch auszugsweise, sei es unverändert oder verändert und/oder in eine andere Sprache übersetzt, enthält. (Im folgenden wird die Übersetzung ohne Einschränkung als „Bearbeitung“ eingestuft.) Jeder Lizenznehmer wird im folgenden als „Sie“ angesprochen.

Andere Handlungen als Vervielfältigung, Verbreitung und Bearbeitung werden von dieser Lizenz nicht berührt; sie fallen nicht in ihren Anwendungsbereich. Der Vorgang der Ausführung des Programms wird nicht eingeschränkt, und die Ausgaben des Programms unterliegen dieser Lizenz nur, wenn der Inhalt ein auf dem Programm basierendes Werk darstellt (unabhängig davon, daß die Ausgabe durch die Ausführung des Programmes erfolgte). Ob dies zutrifft, hängt von den Funktionen des Programms ab.

§1. Sie dürfen auf beliebigen Medien unveränderte Kopien des Quelltextes des Programms, wie sie ihn erhalten haben, anfertigen und verbreiten. Voraussetzung hierfür ist, daß Sie mit jeder Kopie einen entsprechenden Copyright-Vermerk sowie einen Haftungsausschluß veröffentlichen, alle Vermerke, die sich auf diese Lizenz und das Fehlen einer Garantie beziehen, unverändert lassen und desweiteren allen anderen Empfängern des Programms zusammen mit dem Programm eine Kopie dieser Lizenz zukommen lassen.

Sie dürfen für den physikalischen Vorgang des Zugänglichmachens einer Kopie eine Gebühr verlangen. Wenn Sie es wünschen, dürfen Sie auch gegen Entgelt eine Garantie für das Programm anbieten.

§2. Sie dürfen Ihre Kopie(n) des Programms oder eines Teils davon verändern, wodurch ein auf dem Programm basierendes Werk entsteht; Sie dürfen derartige Bearbeitungen unter den Bestimmungen von Paragraph 1 vervielfältigen und verbreiten, vorausgesetzt, daß zusätzlich alle im folgenden genannten Bedingungen erfüllt werden:

1. Sie müssen die veränderten Dateien mit einem auffälligen Vermerk versehen, der auf die von Ihnen vorgenommene Modifizierung und das Datum jeder Änderung hinweist.
2. Sie müssen dafür sorgen, daß jede von Ihnen verbreitete oder veröffentlichte Arbeit, die ganz oder teilweise von dem Programm oder Teilen davon abgeleitet ist, Dritten gegenüber als Ganzes unter den Bedingungen dieser Lizenz ohne Lizenzgebühren zur Verfügung gestellt wird.

3. Wenn das veränderte Programm normalerweise bei der Ausführung interaktiv Kommandos einliest, müssen Sie dafür sorgen, daß es, wenn es auf dem üblichsten Wege für solche interaktive Nutzung gestartet wird, eine Meldung ausgibt oder ausdruckt, die einen geeigneten Copyright-Vermerk enthält sowie einen Hinweis, daß es keine Gewährleistung gibt (oder anderenfalls, daß Sie Garantie leisten), und daß die Benutzer das Programm unter diesen Bedingungen weiter verbreiten dürfen. Auch muß der Benutzer darauf hingewiesen werden, wie er eine Kopie dieser Lizenz ansehen kann. (Ausnahme: Wenn das Programm selbst interaktiv arbeitet, aber normalerweise keine derartige Meldung ausgibt, muß Ihr auf dem Programm basierendes Werk auch keine solche Meldung ausgeben).

Diese Anforderungen gelten für das bearbeitete Werk als Ganzes. Wenn identifizierbare Teile des Werkes nicht von dem Programm abgeleitet sind und vernünftigerweise als unabhängige und eigenständige Werke für sich selbst zu betrachten sind, dann gelten diese Lizenz und ihre Bedingungen nicht für die betroffenen Teile, wenn Sie diese als eigenständige Werke weitergeben. Wenn Sie jedoch dieselben Abschnitte als Teil eines Ganzen weitergeben, das ein auf dem Programm basierendes Werk darstellt, dann muß die Weitergabe des Ganzen nach den Bedingungen dieser Lizenz erfolgen, deren Bedingungen für weitere Lizenznehmer somit auf das gesamte Ganze ausgedehnt werden – und somit auf jeden einzelnen Teil, unabhängig vom jeweiligen Autor.

Somit ist es nicht die Absicht dieses Abschnittes, Rechte für Werke in Anspruch zu nehmen oder Ihnen die Rechte für Werke streitig zu machen, die komplett von Ihnen geschrieben wurden; vielmehr ist es die Absicht, die Rechte zur Kontrolle der Verbreitung von Werken, die auf dem Programm basieren oder unter seiner auszugsweisen Verwendung zusammengestellt worden sind, auszuüben.

Ferner bringt auch das einfache Zusammenlegen eines anderen Werkes, das nicht auf dem Programm basiert, mit dem Programm oder einem auf dem Programm basierenden Werk auf ein- und demselben Speicher- oder Vertriebsmedium dieses andere Werk nicht in den Anwendungsbereich dieser Lizenz.

§3. Sie dürfen das Programm (oder ein darauf basierendes Werk gemäß Paragraph 2) als Objectcode oder in ausführbarer Form unter den Bedingungen der Paragraphen 1 und 2 kopieren und weitergeben – vorausgesetzt, daß Sie außerdem eine der folgenden Leistungen erbringen:

1. Liefern Sie das Programm zusammen mit dem vollständigen zugehörigen maschinenlesbaren Quelltext auf einem für den Datenaustausch üblichen Medium aus, wobei die Verteilung unter den Bedingungen der Paragraphen 1 und 2 erfolgen muß. Oder:
2. Liefern Sie das Programm zusammen mit einem mindestens drei Jahre lang gültigen schriftlichen Angebot aus, jedem Dritten eine vollständige maschinenlesbare Kopie des Quelltextes zur Verfügung zu stellen – zu nicht höheren Kosten als denen, die durch das physikalische Zugänglichmachen des Quelltextes anfallen –, wobei der Quelltext unter den Bedingungen der Paragraphen 1 und 2 auf einem für den Datenaustausch üblichen Medium weitergegeben wird. Oder:
3. Liefern Sie das Programm zusammen mit dem schriftlichen Angebot der Zurverfügungstellung des Quelltextes aus, das Sie selbst erhalten haben. (Diese Alternative ist nur für nicht-kommerzielle Verbreitung zulässig und nur, wenn Sie das Programm als Objectcode oder in ausführbarer Form mit einem entsprechenden Angebot gemäß Absatz b erhalten haben.)

Unter dem Quelltext eines Werkes wird diejenige Form des Werkes verstanden, die für Bearbeitungen vorzugsweise verwendet wird. Für ein ausführbares Programm bedeutet „der komplette Quelltext“: Der Quelltext aller im Programm enthaltenen Module einschließlich aller zugehörigen Modulschnittstellen-Definitionsdateien sowie der zur Compilation und Installation verwendeten Skripte. Als besondere Ausnahme jedoch braucht der verteilte Quelltext nichts von dem zu enthalten, was üblicherweise (entweder als Quelltext oder in binärer Form) zusammen mit den Hauptkomponenten des Betriebssystems (Kernel, Compiler usw.) geliefert wird, unter dem das Programm läuft – es sei denn, diese Komponente selbst gehört zum ausführbaren Programm.

Wenn die Verbreitung eines ausführbaren Programms oder von Objectcode dadurch erfolgt, daß der Kopierzugriff auf eine dafür vorgesehene Stelle gewährt wird, so gilt die Gewährung eines gleichwertigen Kopierzugriffs auf den Quelltext von derselben Stelle als Verbreitung des Quelltextes, auch wenn Dritte nicht dazu gezwungen sind, den Quelltext zusammen mit dem Objectcode zu kopieren.

§4. Sie dürfen das Programm nicht vervielfältigen, verändern, weiter lizenzieren oder verbreiten, sofern es nicht durch diese Lizenz ausdrücklich gestattet ist. Jeder anderweitige Versuch der Vervielfältigung, Modifizierung, Weiterlizenzierung und Verbreitung ist nichtig und beendet automatisch Ihre Rechte unter dieser Lizenz. Jedoch werden die Lizenzen Dritter, die von Ihnen Kopien oder Rechte unter dieser Lizenz erhalten haben, nicht beendet, solange diese die Lizenz voll anerkennen und befolgen.

§5. Sie sind nicht verpflichtet, diese Lizenz anzunehmen, da Sie sie nicht unterzeichnet haben. Jedoch gibt Ihnen nichts anderes die Erlaubnis, das Programm oder von ihm abgeleitete Werke zu verändern oder zu verbreiten. Diese Handlungen sind gesetzlich verboten, wenn Sie diese Lizenz nicht anerkennen. Indem Sie das Programm (oder ein darauf basierendes Werk) verändern oder verbreiten, erklären Sie Ihr Einverständnis mit dieser Lizenz und mit allen ihren Bedingungen bezüglich der Vervielfältigung, Verbreitung und Veränderung des Programms oder eines darauf basierenden Werks.

§6. Jedesmal, wenn Sie das Programm (oder ein auf dem Programm basierendes Werk) weitergeben, erhält der Empfänger automatisch vom ursprünglichen Lizenzgeber die Lizenz, das Programm entsprechend den hier festgelegten Bestimmungen zu vervielfältigen, zu verbreiten und zu verändern. Sie dürfen keine weiteren Einschränkungen der Durchsetzung der hierin zugestandenen Rechte des Empfängers vornehmen. Sie sind nicht dafür verantwortlich, die Einhaltung dieser Lizenz durch Dritte durchzusetzen.

§7. Sollten Ihnen infolge eines Gerichtsurteils, des Vorwurfs einer Patentverletzung oder aus einem anderen Grunde (nicht auf Patentfragen begrenzt) Bedingungen (durch Gerichtsbeschuß, Vergleich oder anderweitig) auferlegt werden, die den Bedingungen dieser Lizenz widersprechen, so befreien Sie diese Umstände nicht von den Bestimmungen dieser Lizenz. Wenn es Ihnen nicht möglich ist, das Programm unter gleichzeitiger Beachtung der Bedingungen in dieser Lizenz und Ihrer anderweitigen Verpflichtungen zu verbreiten, dann dürfen Sie als Folge das Programm überhaupt nicht verbreiten. Wenn zum Beispiel ein Patent nicht die gebührenfreie Weiterverbreitung des Programms durch diejenigen erlaubt, die das Programm direkt oder indirekt von Ihnen erhalten haben, dann besteht der einzige Weg, sowohl das Patentrecht als auch diese Lizenz zu befolgen, darin, ganz auf die Verbreitung des Programms zu verzichten.

Sollte sich ein Teil dieses Paragraphen als ungültig oder unter bestimmten Umständen nicht durchsetzbar erweisen, so soll dieser Paragraph seinem Sinne nach angewandt werden; im übrigen soll dieser Paragraph als Ganzes gelten.

Zweck dieses Paragraphen ist nicht, Sie dazu zu bringen, irgendwelche Patente oder

andere Eigentumsansprüche zu verletzen oder die Gültigkeit solcher Ansprüche zu bestreiten; dieser Paragraph hat einzig den Zweck, die Integrität des Verbreitungssystems der freien Software zu schützen, das durch die Praxis öffentlicher Lizenzen verwirklicht wird. Viele Leute haben großzügige Beiträge zu dem großen Angebot der mit diesem System verbreiteten Software im Vertrauen auf die konsistente Anwendung dieses Systems geleistet; es liegt am Autor/Geber, zu entscheiden, ob er die Software mittels irgendeines anderen Systems verbreiten will; ein Lizenznehmer hat auf diese Entscheidung keinen Einfluß.

Dieser Paragraph ist dazu gedacht, deutlich klarzustellen, was als Konsequenz aus dem Rest dieser Lizenz betrachtet wird.

§8. Wenn die Verbreitung und/oder die Benutzung des Programms in bestimmten Staaten entweder durch Patente oder durch urheberrechtlich geschützte Schnittstellen eingeschränkt ist, kann der Urheberrechtsinhaber, der das Programm unter diese Lizenz gestellt hat, eine explizite geographische Begrenzung der Verbreitung angeben, in der diese Staaten ausgeschlossen werden, so daß die Verbreitung nur innerhalb und zwischen den Staaten erlaubt ist, die nicht ausgeschlossen sind. In einem solchen Fall beinhaltet diese Lizenz die Beschränkung, als wäre sie in diesem Text niedergeschrieben.

§9. Die *Free Software Foundation* kann von Zeit zu Zeit überarbeitete und/oder neue Versionen der *General Public License* veröffentlichen. Solche neuen Versionen werden vom Grundprinzip her der gegenwärtigen entsprechen, können aber im Detail abweichen, um neuen Problemen und Anforderungen gerecht zu werden.

Jede Version dieser Lizenz hat eine eindeutige Versionsnummer. Wenn in einem Programm angegeben wird, daß es dieser Lizenz in einer bestimmten Versionsnummer oder „jeder späteren Version“ (*“any later version”*) unterliegt, so haben Sie die Wahl, entweder den Bestimmungen der genannten Version zu folgen oder denen jeder beliebigen späteren Version, die von der *Free Software Foundation* veröffentlicht wurde. Wenn das Programm keine Versionsnummer angibt, können Sie eine beliebige Version wählen, die je von der *Free Software Foundation* veröffentlicht wurde.

§10. Wenn Sie den Wunsch haben, Teile des Programms in anderen freien Programmen zu verwenden, deren Bedingungen für die Verbreitung anders sind, schreiben Sie an den Autor, um ihn um die Erlaubnis zu bitten. Für Software, die unter dem Copyright der *Free Software Foundation* steht, schreiben Sie an die *Free Software Foundation*; wir machen zu diesem Zweck gelegentlich Ausnahmen. Unsere Entscheidung wird von den beiden Zielen geleitet werden, zum einen den freien Status aller von unserer freien Software abgeleiteten Werke zu erhalten und zum anderen das gemeinschaftliche Nutzen und Wiederverwenden von Software im allgemeinen zu fördern.

Keine Gewährleistung

§11. Da das Programm ohne jegliche Kosten lizenziert wird, besteht keinerlei Gewährleistung für das Programm, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Sofern nicht anderweitig schriftlich bestätigt, stellen die Copyright-Inhaber und/oder Dritte das Programm so zur Verfügung, „wie es ist“, ohne irgendeine Gewährleistung, weder ausdrücklich noch implizit, einschließlich – aber nicht begrenzt auf – Marktreife oder Verwendbarkeit für einen bestimmten Zweck. Das volle Risiko bezüglich Qualität und Leistungsfähigkeit des Programms liegt bei Ihnen. Sollte sich das Programm als fehlerhaft herausstellen, liegen die Kosten für notwendigen Service, Reparatur oder Korrektur bei Ihnen.

§12. In keinem Fall, außer wenn durch geltendes Recht gefordert oder schriftlich zugesichert, ist irgendein Copyright-Inhaber oder irgendein Dritter, der das

Programm wie oben erlaubt modifiziert oder verbreitet hat, Ihnen gegenüber für irgendwelche Schäden haftbar, einschließlich jeglicher allgemeiner oder spezieller Schäden, Schäden durch Seiteneffekte (Nebenwirkungen) oder Folgeschäden, die aus der Benutzung des Programms oder der Unbenutzbarkeit des Programms folgen (einschließlich – aber nicht beschränkt auf – Datenverluste, fehlerhafte Verarbeitung von Daten, Verluste, die von Ihnen oder anderen getragen werden müssen, oder dem Unvermögen des Programms, mit irgendeinem anderen Programm zusammenzuarbeiten), selbst wenn ein Copyright-Inhaber oder Dritter über die Möglichkeit solcher Schäden unterrichtet worden war.