

INHALTSVERZEICHNIS

Installation	2
<i>QUAKE 4™</i> -Hintergrundgeschichte	3
Menüs	4
Spielanzeige	5
Waffen	6
Sanitäter & Techniker	7
Speichern und Laden	7
Mehrspieler	8
Credits	16
Kundendienst	21
Lizenzvereinbarung	22

INSTALLATION

Legen Sie die *QUAKE 4™*-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk. Nach einigen Sekunden erscheint der Titelbildschirm. Klicken Sie hier auf 'Installieren', um mit der Installation zu beginnen, und folgen Sie dann den Bildschirmanweisungen.

Erscheint kein Installationsbildschirm, ist möglicherweise die Autoplay-Funktion deaktiviert. Um die Installation manuell zu starten, doppelklicken Sie auf das Arbeitsplatz-Symbol auf Ihrem Desktop und dann auf das Symbol Ihres DVD-ROM-Laufwerks mit der eingelegten *QUAKE 4™*-DVD. Klicken Sie doppelt auf die Datei 'setup.exe', um den Installationsbildschirm aufzurufen. Sollten Sie weitere Informationen benötigen, sehen Sie bitte im Hilfesystem des Spiels nach.

IHR CODE

Um das Spiel zu installieren und zu starten, benötigen Sie einen gültigen Code. Der Code befindet sich auf der Rückseite des Handbuchs, das mit Ihrem Spiel mitgeliefert wurde. Bitte geben Sie bei der Installation den Code genauso ein, wie er auf dem Handbuch abgedruckt ist. Bewahren Sie den Code an einem sicheren Ort auf, für den Fall, dass Sie das Spiel noch einmal installieren müssen. Niemand von Activision, Raven oder id wird Sie je nach Ihrem Code fragen. Geben Sie Ihren Code niemals weiter. Wenn Sie Ihren Code verlieren, erhalten Sie keinen Ersatz dafür.

AKTUELLSTE INFORMATIONEN

Sie finden die aktuellsten Informationen über *QUAKE 4™* in der Readme-Datei auf der DVD. (Sie können sowohl auf die Readme-Datei als auch auf die Hilfe vom Hilfemenü des Startbildschirms aus zugreifen.) Wählen Sie 'Readme' im Startbildschirm, um auf die Informationen dieser Datei zuzugreifen. Wenn bei der Installation des Spiels oder beim Spielen Probleme auftreten, finden Sie ebenfalls Hilfe in diesem Bereich des Startbildschirms.

QUAKE 4™. HINTERGRUNDGESCHICHTE

In der Mitte des 21. Jahrhunderts überfielen die Strogg, eine barbarische Rasse, die Erde. Zunächst glaubte man, die massive Invasion hätte zum Ziel, den Planeten seiner natürlichen Ressourcen zu berauben, doch die Menschen fanden schnell heraus, dass es den Strogg nur um die Gefallenen ging. Deren Glieder werden mit Metall und Maschinenteilen verbunden, um die monströsen Strogg zu erschaffen.

Die Strogg bekämpften die menschliche Rasse jahrelang, doch als die Ressourcen sich erschöpften, startete die Erde einen Gegenangriff auf den Heimatplaneten der Strogg. Die erste Angriffsgruppe startete von der Flotte aus und stieß auf massiven Widerstand - die meisten der Landungsschiffe wurden von der starken Verteidigungswaffe von Stroggos, der "großen Kanone" vernichtet. Ein Marine überlebte jedoch und schaffte es nicht nur, die große Kanone zu zerstören, sondern schließlich auch den Anführer der Strogg, den Makron, zu töten. Doch der Krieg war noch nicht vorbei ...

Die Strogg leisteten erbitterten Widerstand, gruppieren sich neu und bauten einen neuen und noch stärkeren Makron, während der Krieg weiter wütete. Sie sind Matthew Kane, ein Mitglied der Elitegruppe "Rhino Squad" und Teil der nächsten massiven Invasionsmacht, die sich um den gesamten Planeten Stroggos verteilt. Ausgerüstet mit Hi-Tech-Waffen und -Fahrzeugen sowie einem großartigen Marine-Trupp stellen Sie schon bald fest, dass der Krieg alles andere als vorbei ist: Ihre schlimmsten Alpträume werden wahr, als Sie entdecken, dass Sie die Strogg nur besiegen können, wenn Sie selber einer der ihren werden ...

MENÜS

Alle Optionen, die Sie benötigen, um ins Spiel zu gelangen, die Steuerung nach Ihren Bedürfnissen zu modifizieren und das Spiel an Ihren Rechner für die beste Geschwindigkeit anzupassen, sind über die Menüs verfügbar.

New Game (Neues Spiel) - Starten Sie ein neues *QUAKE 4™*-Spiel vom Anfang der Story an. Wenn Sie den Eintrag 'New Game' (Neues Spiel) gewählt haben, können Sie den Schwierigkeitsgrad aus einer der verfügbaren Optionen wählen.

Load Game (Spiel laden) - Laden Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand.

Multiplayer (Mehrspieler) - Finden oder erstellen Sie einen Server, um via LAN oder Internet zu spielen.

Settings (Einstellungen) - Konfigurieren Sie die Steuerung und passen Sie die Sound-/Grafikqualität sowie die Geschwindigkeit an. *QUAKE 4™* bestimmt automatisch empfehlenswerte Einstellungen für die meisten Rechner.

Mods - Suchen Sie nach installierten *QUAKE 4™*-Modifikationen. Eine Kompatibilität des Mods zur deutschen Quake 4-Version kann nicht garantiert werden.

Updates - Hier können Sie nachschauen, ob es Updates für das Spiel gibt (Internetverbindung erforderlich).

Credits - Die Leute, die das Spiel entwickelt haben.

Exit (Beenden) - Zurück zu Windows®.

SPIELANZEIGEN



1) Ziellanzeige – Wenn Sie ein neues Missionsziel erhalten, erscheint die Ziellanzeige kurz auf dem Bildschirm. Wenn Sie sich während des Spiels erneut Überblick über Ihre Ziele verschaffen möchten, halten Sie die Ziele/Punkte-Taste (standardmäßig die Tabulatortaste) gedrückt.

2) Gegenstandsanzeige – Wenn Sie Panzerung, Munition, Gesundheit oder eine neue Waffe aufnehmen, erscheint hier eine Anzeige.

3) Magazinmunition – Die Munitionsmenge im aktuellen Magazin in Ihrer gegenwärtig gewählten Waffe. Drücken Sie die Taste zum Nachladen (standardmäßig die R-Taste), um nachzuladen. Bei einigen Waffen wird die Anzeige auch unter der Statusanzeige der jeweiligen Waffe angezeigt.

4) Reservemunition – Die Munitionsmenge, die Sie zusätzlich für die gewählte Waffe bei sich tragen. Das Nachladen verringert diese Reserve.

5) Gesundheit – Der Schaden, den Sie verkraften können. Wenn Sie bei guter Gesundheit sind, ist die grüne Leiste voll. Wenn Sie angeschossen oder auf andere Weise verletzt werden, verringert sich die Zahl und die Leiste leert sich. Wenn die Zahl null erreicht, sterben Sie. Wenn Sie unterwegs Gesundheit aufnehmen, erholen Sie sich wieder.

6) Fadenkreuz/Mauszeiger – Das Fadenkreuz unterstützt Sie beim akkuraten Zielen. Wenn Sie sich aber den anderen Marines nähern, senkt sich Ihre Waffe und das Fadenkreuz zeigt an, dass Sie sich mit der betreffenden Person unterhalten können. Ihr Name erscheint dann neben dem Fadenkreuz. Wenn Sie sich einer Computerkonsole oder einem anderen grafischen Interface nähern, senkt sich Ihre Waffe ebenfalls und wird zu einem Mauszeiger, den Sie zur Interaktion mit den Informationen auf dem Bildschirm verwenden können.

7) Panzerung – Zeigt an, über wie viel Panzerung Sie noch verfügen. Wenn Sie angeschossen wurden oder anderweitig Schaden genommen haben, wird ein Teil davon von der Panzerung, die Sie tragen, absorbiert. Wenn Ihre Panzerung vollständig intakt ist, ist die grüne Leiste voll. Wenn Sie Schaden nehmen, verringert sich die Zahl und die Leiste leert sich. Wenn Ihre Panzerung im Mehrspielermodus bei über 100 liegt, sinkt sie langsam wieder auf 100.

WAFFEN

Wenn Sie auf Stroggos landen, haben Sie Zugang zu Standard-Waffen der Marines:



Blaster – Die Standard-Energiepistole der Marines verfügt über zwei Feuermodi. Wenn Sie die Angriffstaste (standardmäßig die linke Maustaste) drücken, feuern Sie kleinere Stöße. Für einen stärkeren Stoß halten Sie die Angriffstaste kurz zum Aufladen gedrückt und lassen sie dann zum Feuern los. Eine leuchtende Anzeige auf der Rückseite der Waffe zeigt an, dass sie vollständig aufgeladen ist. Da er durch Nuklearzellen angetrieben wird, verliert der Blaster niemals seine Munition. Zusätzlich gibt es eine Taschenlampe, die unter dem Lauf montiert ist und mit der Sie in dunklen Bereichen besser sehen können. Drücken Sie die Taschenlampe-Taste (standardmäßig die F-Taste), um die Lampe einzusetzen.



Maschinengewehr – Da das Maschinengewehr sowohl über einen automatischen Feuermodus als auch einen Einzelschussmodus verfügt, ist es eine wirklich vielseitige Waffe. Das Magazin des Gewehrs fasst 40 Patronen und es verfügt wie der Blaster über eine unter dem Lauf montierte Taschenlampe. Wenn Sie ein Maschinengewehr in Ihrem Inventar haben und Munition verfügbar ist, wird die Lampe des Maschinengewehrs und nicht die des Blasters aktiviert, wenn Sie die Taschenlampe-Taste drücken. Halten Sie die Zoom-/Waffen-Spezial-Taste (standardmäßig die rechte und mittlere Maustaste) gedrückt, wenn Sie den Einzelschussmodus einsetzen möchten.

6



Schrotflinte – Die Schrotflinte ist mit ihrem acht Patronen fassenden Magazin exzellent für den Nahkampf geeignet, doch weniger effektiv gegen Ziele auf mittlere oder große Distanz.

Die meisten Waffen werden im Spielverlauf durch hilfsbereite Marine-Techniker modifiziert. Einige dieser Modifikationen funktionieren ohne besondere Handlungen Ihrerseits, wie etwa die Erhöhung der Feuerrate. Wenn Sie die Zoom-/Waffen-Spezial-Taste gedrückt halten, werden weitere Modifikationen aktiviert.

Während der Zeit, die Sie auf Stroggos verbringen, erlangen Sie unter Umständen Waffen, die von den Strogg entwickelt wurden – lassen Sie ihre Feinde also ruhig ihre eigene Medizin schmecken!

Im Lauf der Kampagne übernehmen Sie die Steuerung eines SMC Hovertank und eines Walkers. Jedes Fahrzeug hat zwei Waffen, von denen Sie eine wählen können, indem Sie die Tasten für die vorherige/nächste Waffe (standardmäßig Mausekranz oben/unten) benutzen. Sie sehen dann im unteren linken Bereich Ihres HUD, dass sich der Waffentyp ändert.

SANITÄTER & TECHNIKER

Ihr Unterstützungsteam in Form von Sanitätern und Technikern hilft Ihnen beim Kampf gegen die Strogg. Sanitäter können Sie heilen und Techniker Ihre Panzerung zusammenflicken. Beide Einheiten arbeiten, bis das Maximum erreicht ist. Wenn sie nicht beschäftigt sind (etwa im Kampf), können Sie einen Sanitäter oder Techniker um Hilfe bitten, indem Sie ihn ins Fadenkreuz nehmen und durch die Aktivieren-Taste (Standardmäßig die linke Maustaste) mit ihm sprechen. Wenn Techniker und Sanitäter nach einem Kampf bemerken, dass Ihnen etwas fehlt, kommen sie zu Ihnen und stehen Ihnen automatisch bei.

SPEICHERN & LADEN

Sie können Ihr Spiel jederzeit speichern. Das Spiel wird automatisch an Kontrollpunkten gespeichert, wenn Sie einen neuen Level erreichen oder wichtige Stellen im Spiel passieren. Wenn Sie Ihren Spielfortschritt speichern oder laden möchten, drücken Sie die **Esc**-Taste, um das Spiel zu pausieren und das Spielmenü anzeigen zu lassen. Sie können Ihren Spielfortschritt auch über das Schnellspeichern sichern.

7

Schnellspeichern

Wenn Sie Ihren gegenwärtigen Spielfortschritt speichern möchten, drücken Sie einfach die Schnellspeichern-Taste (standardmäßig die F5-Taste). Sie können dies bis zu vier Mal tun. Wenn Sie bereits über vier durch Schnellspeichern erstellte Spielstände verfügen und die Schnellspeichern-Taste drücken, um einen weiteren zu erstellen, wird der älteste der Spielstände gelöscht. Den neuesten durch Schnellspeichern erstellten Spielstand können Sie einfach mit der Schnellladen-Taste (standardmäßig die F9-Taste) laden.



MEHRSPIELER

Im Mehrspieler-Modus von *QUAKE 4™* können Kämpfer in einer schnellen und wilden Arena gegeneinander antreten, in der nur die Schnellsten und Fähigsten den Sieg erringen. Stellen Sie sich in den verschiedenen Spielmodi: Deathmatch, Team Deathmatch, Tournament, Capture the Flag und Arena CTF.



OBJEKTE Und Power-ups

Auf vielen Karten gibt es Objekte und Power-Ups, die Ihre Fähigkeiten verbessern. Dazu gehören:



Gesundheit – Gelbe Gesundheits-Pick-Ups verbessern Ihre Gesundheit um 25, goldene um 50. Diese Pick-Ups erhöhen Ihre Gesundheit nicht über einen Wert von 100 hinaus.



Gesundheits-Packs – Grüne Gesundheits-Packs erhöhen Ihre Gesundheit um fünf und können die Gesundheit insgesamt auch über einen Wert von 100 Punkten hinaus verbessern. Gesundheit über 100 fällt nach und nach wieder auf 100 zurück.



Mega-Gesundheit – Durch die blaue Mega-Gesundheit erhalten Sie 100 Punkte Gesundheit bis zu einem Maximalwert von 200. Gesundheit über einem Wert von 100 fällt nach und nach bis auf 100 zurück.



Panzerung – Panzerung ist in drei Stärken verfügbar:

Panzerungs-Scherben (fünf Panzerung), die gelbe kleine Panzerungsweste (50 Panzerung) und die rote große Panzerungsweste (100 Panzerung). Panzerung kann bis zu einem Maximalwert von 200 Punkten erhöht werden, aber Werte über 100 fallen nach und nach auf 100 zurück.



Vierfachscharfen – Mit diesem Pick-Up richten alle Ihre Angriffe für eine bestimmte Zeit mehr Schaden an.



Unsichtbarkeit – Für kurze Zeit sind Sie nur schwer erkennbar.



Regeneration – Ihre Gesundheit regeneriert sich für kurze Zeit um 5 Punkte pro Sekunde, wenn Ihre Gesundheit über 100 liegt, und um 15 Punkte pro Sekunde, wenn Ihre Gesundheit unter 100 liegt.



Tempo – Erhöht für kurze Zeit Ihre Laufgeschwindigkeit und Feuerrate.

SPIELTYPEN

Deathmatch

Das ultimative Ziel dieses klassischen Spielmodus ist es, jeden Gegner auszuschalten. Seien Sie ständig wachsam und vergessen Sie nicht – jeder ist Ihr Gegner. Der Spieler mit den meisten Abschüssen gewinnt.

Team Deathmatch

Wenn Sie sich einem Team Deathmatch-Spiel anschließen, werden Sie einem Team zugewiesen: Marine oder Strogg. Das Team mit der höchsten Zahl an Abschüssen gewinnt.

Tournament (Turnier)

In diesem Einzelturnier kämpfen Spieler Auge um Auge, da der Gewinner eines Duells in der jeweils nächsten Runde antritt, um einen anderen Gewinner auszuschalten, bis die letzten beiden Gewinner sich in der finalen Runde gegenüberstehen. Die Kämpfe einer Runde starten gleichzeitig. Nach einem beendeten Kampf können die Spieler anderen Kämpfen als Zuschauer beiwohnen.

Capture the Flag

Strogg und Marines werden in zwei Teams aufgeteilt und müssen versuchen, die Flagge des anderen Teams am anderen Ende der Arena zu erlangen. Jeder Spieler steigt in der Nähe der eigenen Flagge ein. Zum Punkten muss die Flagge des gegnerischen Teams gestohlen und zu Ihrer eigenen Flagge gebracht werden – vorausgesetzt, dass das gegnerische Team diese noch nicht gestohlen hat!

Arena Capture the Flag

Dieser Modus basiert auf demselben Prinzip wie CTF, verfügt jedoch außerdem über Power-Ups. Diese Power-Ups sind wirksam, bis der Spieler ausgeschaltet wird, und können danach nicht mehr aktiviert werden. Es sind folgende Power-Ups verfügbar:



Scout (Aufklärer) – Mit diesem Power-Up können Sie sich schneller bewegen und Ihre Feuerrate erhöht sich, doch Sie können keine Panzerung mehr einsetzen.



Guard (Wache) – Dieses Power-Up stattet Sie mit einer Panzerung von 200 Punkten aus und erlaubt Ihnen, bis zu 200 Punkte Panzerung anzusammeln, ohne dass sich der Wert nach und nach automatisch verringert. Außerdem werden jede Sekunde 15 Punkte Gesundheit regeneriert, wenn Ihre Gesundheit unter 100 liegt, und 5 Punkte Gesundheit, wenn Ihre Gesundheit über 100 liegt.



Doubler (Doppler) – Wenn Sie über dieses Power-Up verfügen, richten alle Ihre Angriffe doppelten Schaden an.



Ammo Regen (Munitions-Regeneration) – Während Sie über die Munitions-Regeneration verfügen, erhöht sich Ihre Munition langsam auf den Standardwert für die Waffen, die Sie erhalten, auch wenn Sie eine andere Waffe aktiviert haben. Außerdem erhöht sich Ihre Feuerrate.

Standard-Power-Ups erhöhen den Effekt der hier beschriebenen Power-Ups nochmals: Ein Spieler mit etwa dem Doppler und dem Vierfachscharn kann massiven Schaden anrichten, ein Spieler, der über Wache und Regeneration verfügt, heilt sehr schnell und ein Spieler mit Aufklärer und Tempo bewegt sich wie der Blitz.

Freunde

Während eines Spiels können Sie einen anderen Spieler als "Freund" bestimmen, um ihn später online wiederzufinden. Dazu müssen Sie sich mit dem anderen Spieler in einem Mehrspieler-Spiel befinden und im Spiel die **Esc**-Taste drücken. Klicken Sie dann auf **'Players'** (Spielern), wählen Sie den Spieler, den Sie als Freund benennen möchten, und klicken Sie auf **'Add Friend'** (Freund hinzufügen). Nun können Sie den anderen Spieler immer, wenn er online ist, finden, indem Sie einfach auf die **'Friends List'** (Freundesliste) im Mehrspieler-Menü klicken. Dies kann bis zu 5 Minuten dauern.

MEHRSPIELER-STEUERUNG

Chat – Drücken Sie die Chat-Taste (standardmäßig die T-Taste), um eine Nachricht an alle anderen Spieler einzugeben. Drücken Sie die Eingabetaste, um Ihre Nachricht zu senden.

Team Chat – Drücken Sie die Taste für den Team-Chat (standardmäßig die Z-Taste), um eine Nachricht nur für Ihre Teamkollegen einzugeben. Drücken Sie die Eingabetaste, um Ihre Nachricht zu senden.

View MP Statistics (MP-Statistik ansehen) – Halten Sie die Taste zum Ansehen der MP-Statistik gedrückt (standardmäßig die Y-Taste), um einen Blick auf die Mehrspieler-Statistik zu werfen.

MEHRSPIELER-MENÜS

Drücken Sie während des Spiels die Esc-Taste, um die Mehrspieler-Menüs zu öffnen.

Main Menu (Hauptmenü)

Klicken Sie auf 'Main Menu' (Hauptmenü), um zum Hauptmenü von *QUAKE 4™* zurückzukehren und die Verbindung zum Server zu unterbrechen.

Join Game (Spiel beitreten)

Klicken Sie auf 'Join Game' (Spiel beitreten), um die letzten Chat-Nachrichten zu sehen sowie zwischen dem Zuschauermodus und dem eigentlichen Spiel zu wechseln.

Players (Spieler)

Klicken Sie auf 'Players' (Spieler), um die Mehrspieler-Statistiken aller beteiligten Spieler zu sehen. Sie können hier auch Spieler als Freunde hinzufügen.

Vote (Abstimmung)

Klicken Sie auf 'Vote' (Abstimmung), um eine Abstimmung zu verlangen.

Settings (Einstellungen)

Klicken Sie auf 'Settings' (Einstellungen), um die Mehrspieler-Einstellungen zu ändern.

Server Info (Serverinfo)

Klicken Sie auf 'Server Info' (Serverinfo), um verschiedene Informationen über den Server einzusehen.

Admin (Administrator)

Klicken Sie auf 'Admin' (Administrator), um auf die Serverfunktionen und -optionen zuzugreifen. Hierauf können Sie allerdings nur dann zugreifen, wenn Sie selbst der Host sind.

ÜBERSICHT AM SPIELENDEN

Nach jeder Runde erscheint ein Fenster mit einer Übersicht der Spieler, ihrer Statistiken und der finalen Punkte.

Summary (Zusammenfassung)

Die Registerkarte 'Summary' (Zusammenfassung) zeigt Sie sowie die zehn besten Spieler (nur die neun besten, wenn Sie nicht dabei sind). Bei Teamspielen werden Ihre Resultate sowie die der fünf besten Spieler (nur die vier besten Ihres Teams, wenn Sie nicht dabei sind) jedes Teams angezeigt. Die Ziffer zur Linken entspricht dem Spielerrang. Wenn zwei Spieler gleichauf liegen, erhalten sie denselben Rang.

Statistics (Statistik)

Die Registerkarte 'Statistics' (Statistik) zeigt eine detaillierte Ansicht der verschiedenen Statistiken jedes einzelnen Spielers. Klicken Sie auf den jeweiligen Spielernamen, um die Statistik einzusehen.

Scoreboard (Punktetafel)

Klicken Sie auf die Registerkarte 'Scoreboard' (Punktetafel), um die finale Punkteübersicht der Runde einzusehen.

SERVER SUCHEN UND BEITRETEN

ÜBERSICHT

Um den Mehrspieler-Modus zu spielen, schließen Sie sich an einen Server von *QUAKE 4™* an. Jeder Spieler kann selbst einen Server erstellen, daher sind immer viele im Internet verfügbar. Als Server bezeichnet man den Computer, der ein Internetspiel verwaltet. Manche Spiele werden von Rechnern verwaltet, mit denen ein Spieler selber noch ins Spiel eingreift, während andere speziell "dediziert" wurden, damit hier ausschließlich andere Spieler gegeneinander antreten können.



VERBINDUNG ZUM INTERNET HERSTELLEN

QUAKE 4™ BENÖTIGT EINE BREITBAND-INTERNETVERBINDUNG (Z. B. DSL, KABELMODEM, T1, ETC.). Wenn Sie nur über ein Modem mit dem Internet verbunden sind, funktioniert der Mehrspieler-Modus von *QUAKE 4™* nicht ordnungsgemäß.

Die Breitbandbeanspruchung von *QUAKE 4™* im Mehrspieler-Modus ist erheblich. Wenn Sie also nur über eine geringe Upload-Geschwindigkeit verfügen, können auch nur weniger Spieler gegeneinander antreten. Bitte passen Sie die Upstream- und Downstream-Einstellungen in den 'Advanced Server Options' (erweiterten Serveroptionen) entsprechend Ihrer Verbindungsgeschwindigkeit an, um die optimale Spieleranzahl zu erhalten. In der Readme-Datei finden Sie eine Übersicht, wie viele Spieler maximal in Abhängigkeit von der jeweiligen Verbindungsgeschwindigkeit empfohlen werden.

Für das Internetspiel stellen Sie zunächst eine Verbindung zu Ihrem Provider her, bevor Sie den Mehrspieler-Modus starten. Die meisten Benutzer einer Breitband-Verbindung haben sowieso eine permanente Verbindung zum Internet, daher müssen Sie in diesem Falle nichts Besonderes machen. Weitere Hinweise, wie Sie eine Verbindung zum Internet herstellen, finden Sie in den Handbüchern von Windows® und Ihrem Internetprovider.

MEHRSPIELER-EINSTELLUNGEN

Sobald Sie online sind, starten Sie *QUAKE 4™*. Wählen Sie dann 'Multiplayer' (Mehrspieler) aus dem Hauptmenü und wählen Sie 'Settings' (Einstellungen). Jetzt können Sie Ihren Namen eingeben, den CD-Key erneut eintragen, die Datenrate festlegen oder Ihr Spielermodell wählen.

SPIELANSCHLUSS

Wählen Sie zum Wählen eines Spiels zunächst 'Multiplayer' (Mehrspieler) aus dem Hauptmenü und dann 'Game Browser' (Spiel-Browser), um selbigen zu öffnen. Er bietet Ihnen eine Vielzahl verschiedener Optionen, mit denen Sie ein Spiel finden können. Klicken Sie auf die Kontrollkästchen in der oberen rechten Ecke, um zwischen lokalen Spielen (LAN) und Internet-Spielen zu wechseln.

In der Liste des Spiel-Browsers finden Sie Informationen über jeden Server. Sie können die Serverliste sortieren lassen, indem Sie einfach auf den gewünschten Spaltenkopf der Liste klicken. Sie haben hierbei bis zu drei Sortierungsoptionen gleichzeitig. (Wenn Sie alle Sortierkriterien wieder löschen möchten, klicken Sie dazu auf 'Clear Sorting' (Sortierung löschen).) Allgemein erreichen Sie eine bessere Spielgeschwindigkeit auf einem Server mit einer geringeren Pingzeit. Klicken Sie auf 'Refresh List' (Liste aktualisieren), um den Browser die aktuellsten Serverdaten und Informationen anzeigen zu lassen. **Bitte beachten Sie, dass Ihnen nur Server angezeigt werden, die von anderen Spielern deutscher Versionen erstellt worden, und dass nur Spieler deutscher Versionen eines von Ihnen erstellten Server beitreten können.**

Um sich mit einem Server zu verbinden, doppelklicken Sie einfach auf seinen Namen in der Liste oder klicken Sie einmal auf ihn, um ihn zu markieren, und klicken Sie dann auf 'Join Server' (Server beitreten). Wenn Sie den Mauszeiger einen Moment über einem Servereintrag stehen lassen, werden wichtige Informationen über den Server in Form eines Tooltips angezeigt.

Für manche Server wird ein Passwort benötigt, wenn Sie sich ihm anschließen möchten. Sie werden dann jeweils gebeten, das Passwort einzugeben, sobald Sie dem Server beigetreten sind.

Server, die im Spielbrowser ausgegraut dargestellt sind, haben eine höhere maximale Spielerzahl als die für Ihren Rechner empfohlene.

Einem bestimmten Server beitreten

Wenn Sie die IP-Adresse eines bestimmten Servers kennen, können Sie diese einfach durch einen Klick auf 'Join IP Address' (Mit IP-Adresse beitreten) im 'Game Browser' (Spiel-Browser) eingeben.

Spieler/Clan suchen

Sie können alle aktiven Internet-Server sowohl durch den Benutzernamen als auch den Clan nach Personen durchsuchen.

Favoriten hinzufügen/entfernen

Sie können einen Server als Ihren "Favoriten" markieren, indem Sie ihn im Browser einfach markieren und dann auf 'Add to Favorites' (Zu Favoriten hinzufügen) klicken. Wenn Sie die Liste dann nach den Favoriten sortieren lassen, erscheinen die markierten Server als erstes in der Liste. Um einen Server wieder aus den Favoriten zu entfernen, wählen Sie ihn und klicken Sie dann auf 'Remove Favorite' (Favorit entfernen).

SERVER ERSTELLEN

Wenn Sie Ihren Computer als Spielserverserver verwenden möchten, klicken Sie auf **'Multiplayer'** (Mehrspieler) und dann auf **'Create Server'** (Server erstellen). In diesem Bildschirm können Sie dann die gewünschte Karte sowie einige andere Optionen festlegen. Sobald Sie damit fertig sind, klicken Sie auf den Button **'Create Server'** (Server erstellen). Bitte beachten Sie, dass Sie zum Erstellen eines Servers als Host eine hohe Upstream-Verbindung zum Internet benötigen.

Hier haben Sie folgende Optionen:

Map Selection (Kartenwahl)

Dies ist die Liste der Karten, die Sie als Host wählen können. Bitte beachten Sie, dass die Kartenliste je nach gewähltem Spieltyp unterschiedlich ist (siehe Seite 14).

Server Name (Servername)

Dieser Name erscheint im Spiel-Browser für die anderen Spieler.

Server Type (Servertyp)

Wählen Sie **'LAN'**, damit das Spiel nur in Ihrem lokalen Netzwerk erscheint. Wenn Sie sich für **'Internet'** entscheiden, können Spieler im Internet Ihr Spiel sehen. Bitte beachten Sie, dass Firewalls Probleme bei der Konfiguration und beim Starten eines Internet-Servers bereiten können.

Dedicated (Dediziert)

No (Nein) — Starten Sie einen lokalen Server und einen lokalen Client.

Yes (Ja) — Starten Sie einen Server, dem sich andere Spieler anschließen können, auf dem Sie allerdings gleichzeitig nicht selber spielen können. Wir empfehlen diese Einstellung für das Hosten von Internet-Servern.

Eine Liste der Konsolenbefehle des dedizierten Servers finden Sie in der Readme-Datei.

Gametype (Spieltyp)

Hier wählen Sie den gewünschten Spieltyp für den Server aus. Bitte beachten Sie, dass die Kartenauswahl je nach Spieltyp eine andere ist.

DM — Deathmatch-Modus

Team DM — Team Deathmatch-Modus

Tourney — Turniermodus

CTF — Capture The Flag-Modus

Arena CTF — Arena-Capture The Flag-Modus

Frag Limit/Capture Limit (Abschuss-Limit/Capture-Limit)

In den Modi DeathMatch, Team DM ist dies die Anzahl der Abschüsse (Frag), die ein Spieler erreichen muss, um das Spiel zu gewinnen, bei Tourney (Turnier) die jeweilige Runde. Bei CTF und Arena CTF ist dies die Anzahl der Flaggeneroberungen, die ein Team benötigt, um das Spiel zu gewinnen. Wenn zwei Spieler am Ende des Zeitlimits die gleiche Anzahl von Abschüssen erreicht haben, geht das Spiel automatisch in die Sudden Death-Verlängerung, in der der erste Spieler mit einem Frag das Match oder die Runde gewinnt.

Time Limit (Zeitlimit)

Nach Ablauf des Zeitlimits (in Minuten) gewinnt der Spieler, der die höchste Punktzahl hat. Die Karte wird dann neu geladen und alle Spieler starten wieder mit 0 Frags. Sollte das Spiel zum Ende der Zeit unentschieden stehen, geht es mit einer Sudden-Death-Verlängerung weiter. Im Modus Tourney entspricht dies dem Zeitlimit der einzelnen Runden.

Max Players (Spielerlimit)

Legen Sie die Anzahl der Spieler fest, die maximal gleichzeitig auf einem Server sein dürfen. Der Maximalwert beträgt 16.

Do Warmup (Aufwärmphase spielen)

Gestatten Sie den Spielern zunächst eine Zeit zum Beitreten und Bereitmachen, bevor das eigentliche Spiel startet.

Allow Spectators (Zuschauer zulassen)

Gestatten Sie es anderen Spielern, sich Ihrem Server nur anzuschließen und das Spiel zu verfolgen, ohne selbst mitzuspielen.

PunkBuster™

Schalten Sie PunkBuster™ ein oder aus. Hierbei handelt es sich um ein Anti-Cheating-Servertool.

Team Damage (Teamschaden)

Verfügbar in den Modi Team Deathmatch, Capture The Flag und Arena CTF; mit dieser Option können Sie den Teambeschuss innerhalb eines Teams ein- und ausschalten.

Tourney Round Limit (Rundenlimit im Modus Turnier)

Ausschließlich im Modus Turnier können Sie hier entscheiden, wie viele Runden vor einem Kartenwechsel gespielt werden.

Advanced Options (Erweiterte Optionen)

Über die erweiterten Optionen können Sie Einstellungen wie das Server-Passwort, serverseitige Mods und die Dateien beim Kartenwechsel festlegen.

Special Thanks Raven Spouses and Significant Others
 Shaun Absher
 Jason Chappell
 Nick Choles
 Rick Dimond
 Ben Geisler
 Joe Koberstein
 Nathan McKenzie
 Jason Smith
 Everyone at Raven
 Carlo Vogelsang—Creative Labs
 Splash Damage

id Software

QUAKE 4™ is an id Software game and is powered by id Software's *DOOM 3™* technology. Production, development and technical assistance have been provided by id Software, with specific contributions by:

Executive Producer Tim Willits
 Sound Design Christian Antkow
 Programming Jan Paul van Waveren
 Timothee Besset
 Robert Duffy
 Design Mal Blackwell
 Jerry Keehan
QUAKE II™ Xbox Programming Brian Harris
 Art Kenneth Scott

Published by Activision

Production

Executive Producer Graham Fuchs
 Producer Doug Pearson
 Associate Producers Glenn Ige
 Kekoa Lee-Creel
 Production Coordinators Eain Bankins
 Danny Taylor
 VP North American Studios Mark Lamia

Marketing/PR

Global Brand Manager Tabitha Hayes
 Associate Brand Manager Ed Lin
 VP of Marketing Dusty Welch
 PR Manager Mike Mantarro
 Publicist Maclean Marshall
 Jr. Publicist Megan Kornis

Central Technology

Senior Manager Ed Clune
 Installer Programmer Kim Carrasco

Quality Assurance/Customer Support

Project Leads Matt Nelson
 Vince Fennel—Localizations
 Senior Project Leads Glenn Vistante
 Jeffry Moxley—Localizations
 QA Senior Manager Marilena Rixford
 Manager—Localizations Adam Hartsfield

Test Team

Floor Lead Vince Sinatra
 Tom Chua—Localizations
 Single Player Coordinator Soukha Phimpasouk
 Multiplayer Coordinator Mike Cook
 Testers Pedro Aguilar, Ray Avila, Rommel Brigaudit, Jeff Burda
 Jarrod Catlett, Travis Catlett, Nikiyah Clemmons, Randy Coffman
 John DeShazer, John Donikian, Brandon Gilbrech, Jakub Graniczka
 Jeff Grant, Bryant Hunter, Brian Jackson, Francis Jimenez, David Lee
 Luis Levy, Ian MacIntyre, Allan Manangan, Josh Martin, Josh Maxman
 Tomer Mor, Chris Morrell, Chris Neal, Chris Osberg, Naomi Palermo
 Kimberly Park, Christof Pearson, Bharathram Pitchumani
 Alfredo Plascencia, Chris Puente, Manuel Rojas, Jason Sa, Dan Saffron
 Eric Stanzione, Michael Salwet, Steffen Schlachtenhaufen, Chad Schmidt
 Todd Swerdloff, Steve Theantano, Keith Weber, Charlie Wang
 Nicholas Westfield, Marc Williams, Walter Williams, Gus Amador
 Ivan Cornejo, Nick Drossos, Don Johnson, Timothy Linderman
 Rick Lucha, Nelson Ngo, Chris Norman
 Juan Noyola, Mark Vazquez, Justin Walker
 External Test Coordinator Chad Siedhoff
 Sr. Manager, Code Release Group Tim Vanlaw
 Lead, Code Release Group Jef Sedivy

A very special thanks to the Activision Visioneers

Activision UK

Senior VP Tricia Bertero
 VP UK, Emerging Markets & European Marketing . . Roger Walkden
 UK Marketing Director Scott Morrison
 Marketing Manager Tim Woodley
 Brand Manager Gary Sims
 Senior Localisation Manager Tamsin Lucas
 Senior Localisation Project Manager Mark Nutt
 Localisation Project Manager Corinne Callois

Creative Services Manager Jackie Sutton
 Creative Services Co-ordinator Nathalie Clarke
 Head of European Corporate Communications Tim Ponting
 European Operations Manager Heather Clarke
 Production Planners Victoria Fisher
 Lynne Moss

ACTIVISION GERMANY

Marketing Director Stefan Luludes
 PR-Manager Bernd Reinartz
 PR-Executive Martin Pitzl
 Brand Manager Stefan Seidel
 IT & Web Manager Thorsten Hübschmann
 German Localisation Effective Media GmbH

MUSIC

QUAKE 4™ theme produced by Chris Vrenna
 QUAKE 4™ theme composed by Clint Walsh

VOICEOVER

Strauss Peter Stormare
 Harper Charles Napier
 Voss Michael Gannon
 Rhodes Dave Earnest
 Bidwell, Announcer Khary Payton
 Anderson Danny Cooksey
 Cortez Andre Sogliuzzo
 Sledge Dimitri Diatchenko
 Morris Greg Eagles
 Computer, Pilot VO Kat Cressida
 Marines Phil La Marr
 Steven Jay Blum
 Wally Wingert
 Andre Ware
 Casting and Voice Direction Margaret Tang
 Womb Music
 Voiceover Recording, Editing and Post Rik Schaffer
 Womb Music

Packaging Design Hamagami Carroll Associates
 Manual Layout Ignited Minds LLC

KUNDENDIENST IN DEUTSCHLAND

Es stehen Ihnen werktags von 14.00 bis 18.00 Uhr und am Wochenende von 16.00 bis 18.00 Uhr (außer an gesetzlichen Feiertagen) folgende deutsche Hotline-Nummern zur Verfügung:

Deutschland:

Technischer Kundendienst: 0 18 05 / 22 51 55
 (€ 0,12 / Min. aus dem Festnetz der Deutschen Telekom *)
 Spielinhaltlicher Kundendienst: 01 90 / 51 00 55
 (€ 0,62 / Min. aus dem Festnetz der Deutschen Telekom *)

Österreich und deutschsprachige Schweiz:

Technischer Kundendienst: +49 18 05 / 22 51 55 (Auslandstarif *)
 Spielinhaltlicher Kundendienst: +49 18 05 / 22 51 00 (Auslandstarif *)

*Die genauen Kosten können Sie über Ihren Telekommunikationsanbieter erhalten.

Email-und Online:

Supportformular unter www.activision.de

Deutsche Website: www.activision.de

Online-Dienste US

Internet: support@activision.com oder www.activision.com (nur in englischer Sprache)



Uses Bink Video, © 1997–2005 by RAD Game Tools, Inc.



Uses Miles Sound System. © 1991–2004 by RAD Game Tools, Inc.
 Miles 3D Realistic Sound Experience (RSX) © 1997–2004 by Intel Corporation and RAD Game Tools, Inc.

QUAKE 4™ SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG ZUR EINGESCHRÄNKTEN VERWENDUNG

Diese *QUAKE 4™* Software-Lizenzvereinbarung zur eingeschränkten Verwendung (im Folgenden "Vereinbarung") ist ein rechtskräftiges Abkommen zwischen Ihnen, dem Endverbraucher oder Kunden, Id Software, Inc. (im Folgenden "Id Software") und Activision Publishing, Inc. (im Folgenden "Activision")

1. Ausgangslage

(1) Mit dem Kauf dieses Softwareprogramms erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprogramm nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Id Software.

(2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" oder auch "Software" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.

(3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Id Software, Inc., mit Sitz in USA, an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

(1) Id Software räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.

(2) Id Software steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.

(3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.

(4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Id Software untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafes, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Id Software nach eigenem Ermessen dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Id Software gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.

(5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Id Software vom Kunden vermietet oder verleast werden, die nach eigenem Ermessen von Id Software erteilt wird.

(6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.

(7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Id Software berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen, die nach eigenem Ermessen von Id Software erteilt wird.

(8) Id Software untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.

(9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

(10) Es ist Ihnen untersagt, Anti-Piraterie-Maßnahmen der Software, inklusive, ohne Einschränkungen, Maßnahmen im Mehrspieler-Modus, zu entfernen, zu verändern, zu modifizieren, zu deaktivieren oder zu reduzieren.

3. Verbot von Cheat-Programmen

Jeder Versuch Ihrerseits, egal ob direkt oder indirekt, ein beliebiges Element der Software zu umgehen, um sich so einen Vorteil im Mehrspieler-Modus der Software zu verschaffen, ist als Verstoß gegen diese Vereinbarung anzusehen. Es verstößt ebenfalls gegen diese Vereinbarung, wenn Sie, egal ob direkt oder indirekt, eine Software erstellen, entwickeln, vertreiben oder sonst wie nutzen oder eine Modifikation an der Software selbst vornehmen ("Cheat-Programme"), durch die der Benutzer sich einen Vorteil gegenüber anderen Spielern verschaffen kann, wenn die Software gegen andere Mitspieler über ein lokales Netzwerk, ein anderes Netzwerk oder das Internet gespielt wird. Das Hacken der ausführbaren Programmdatei der Software, eine Modifikation der Software oder eine anderweitige Verwendung der Software in Zusammenhang mit der Erstellung, Entwicklung oder der Verwendung von unautorisierten Cheat-Programmen stellen einen wesentlichen Verstoß gegen diese Vereinbarung dar. Zu den Cheat-Programmen gehören, wobei dies nicht darauf beschränkt ist, alle Programme, durch die Spieler der Software durch Wände oder die Levelgeometrie sehen, ihre Spielgeschwindigkeit außerhalb der zulässigen Grenzen einstellen, Spieler oder gleich die gesamte Software, PC-Clients oder Netzwerkservers zum Absturz bringen oder andere Spieler automatisch anvisieren können (wird auch als "aimbots" bezeichnet); außerdem Programme, die automatisch Spielereingaben

simulieren, um sich so einen Vorteil gegenüber den anderen Spielern zu verschaffen, sowie jedes sonstige Programm oder jede sonstige Modifikation, die ähnlich funktioniert und eine entsprechend untersagte Handlung ermöglicht.

4. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

(1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielmaterial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues "Spielmaterial" oder "Neue Kreationen"). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielmaterials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.

(2) Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielmaterial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.

(3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielmaterial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Id Software unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.

(4) Id Software untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.

(5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.

(6) Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird weder von Id Software, Inc., USA noch von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., hergestellt oder unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.

5. Installation der SOFTWARE und Sicherungskopie

(1) Die Nutzung der SOFTWARE ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.

(2) Sollte eine Sicherungskopie der SOFTWARE für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der SOFTWARE auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie

und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die SOFTWARE auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.

(3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

6. Geistige Eigentumsrechte

Die Software wird mit einigen Drucksachen (im Folgenden "Begleitmaterial") geliefert. Die Software, das Begleitmaterial und alle Urheberrechte, Warenzeichen und sonstigen geistigen Eigentumsrechte bezüglich der Software und des Begleitmaterials sind Eigentum von Id Software und durch die Urheberrechtsgesetze der Vereinigten Staaten sowie durch internationale Abkommen und die anwendbare Rechtsprechung geschützt. Die Software und das Begleitmaterial sind wie jegliches andere urheberrechtlich geschützte Material und der weiteren anwendbaren Rechtsprechung zu behandeln. Sie erklären sich einverstanden, nach bestem Wissen und Gewissen dafür zu sorgen, dass alle Personen, die die hier lizenzierte Software, das Begleitmaterial oder die Neukreationen verwenden, sich an die Bedingungen dieser Vereinbarung halten.

7. AUSSCHLUSS VON GARANTIE SEITENS ID SOFTWARE

ID SOFTWARE SCHLIESST ALLE GARANTIE, OB AUSDRÜCKLICH ODER IMPLIZIT, IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE, DAS BEGLEITMATERIAL, DIE SOFTWARE-GRAFIKEN UND SONSTIGES AUS. ID SOFTWARE UND ACTIVISION GARANTIEREN NICHT, DASS DIE SOFTWARE IHRE SPEZIFISCHEN ODER SPEZIELLEN ANFORDERUNGEN ERFÜLLT. NICHTS IN DIESER VEREINBARUNG STELLT EINE GARANTIE SEITENS ID SOFTWARE ODER ACTIVISION DAR.

8. Gewährleistung

(1) Um im Interesse des Kunden rasch auf Mängel reagieren zu können, muss der Kunde offensichtliche und erkennbare Mängel unverzüglich - spätestens aber innerhalb von 10 Tagen - nach der Ablieferung des Programms beim Händler schriftlich geltend machen. Dasselbe gilt für Rügen wegen verborgener Mängel nach Entdeckung des Mangels. Im Falle verspäteter oder nicht ordnungsgemäßer Mängelrügen kann Activision keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen.

(2) Activision gewährleistet, dass das verkaufte Programm nicht mit wesentlichen Mängeln behaftet ist und sich für die vertraglich vorausgesetzte bzw. gewöhnliche Verwendung bei Einhaltung der in der Packungsbeilage enthaltenen Systemvoraussetzungen eignet. Beiden

Vertragsparteien ist bewusst, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Softwarefehler unter allen Bedingungen auszuschließen.

(3) Activision gewährleistet nicht, dass die Funktionen des Programms den persönlichen Anforderungen des Kunden genügen oder dass das Programm und andere Software in der vom Kunden getroffenen Auswahl zusammenarbeiten.

(4) Sachmängelansprüche für das gekaufte Programm verjähren 24 Monate nach Ablieferung des Programms beim Kunden.

(5) Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Mängel, deren Ursache auf den Kunden, insbesondere die von ihm zur Verfügung gestellten bzw. verwendeten Geräte und Informationen, Bedienfehler, Nichtbeachtung von Sicherheitsmaßnahmen, Nachlässigkeiten des Kunden oder unsachgemäße Behandlung des Datenträgers (z.B. Verkratzen von CDs) oder auf höhere Gewalt zurückzuführen sind.

9. Schadensersatz

Hiermit erklären Sie sich einverstanden, an Id Software, Activision sowie Id Softwares und Activisions Mitarbeiter, Angestellte, Direktoren, Handlungsbevollmächtigte, Lizenznehmer (ausgenommen Sie selbst), Unterlizenznehmer (ausgenommen Sie selbst), Nachfolger und Rechtsnachfolger keine Schadensersatzansprüche oder sonstigen Ansprüche zu stellen und weder Verluste noch Kosten einzufordern, die in Verbindung mit den Neukreationen, der Weitergabe oder anderweitigen Verwendung der Neukreationen stehen oder sich daraus ergeben bzw. die sich aus einem Bruch der Vereinbarung durch Sie ergeben.

10. Ersatzlieferung des Programms

(1) Der Kunde kann den mangelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.

(2) Sollte die Rücksendung des mangelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.

(3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.

(4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen

(5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

11. Haftungsregeln

(1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.

(2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind.

(3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

(4) GEMÄSS DER MAXIMALEN, VOM DEUTSCHEN GESETZ VORGEgebenEN MÖGLICHKEITEN, GILT DAS FOLGENDE: ID SOFTWARE, ACTIVISION SOWIE ID SOFTWARES UND ACTIVISIONS MITARBEITER, ANGESTELLTE, DIREKTOREN, HANDLUNGSBEVOLLMÄCHTIGTE, LIZENZNEHMER (AUSGENOMMEN SIE SELBST), UNTERLIZENZNEHMER (AUSGENOMMEN SIE SELBST), NACHFOLGER UND RECHTSNACHFOLGER KÖNNEN NICHT FÜR DEN VERLUST VON DATEN, FÜR GEWINNEINBUSSEN, DEN VERLUST VON ERSPARNISSEN UND FÜR SPEZIELLE, ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN BZW. FÜR INDIREKTE SCHÄDEN, STRAFEN ODER SONSTIGE SCHÄDEN VERANTWORTLICH GEMACHT WERDEN, DIE SICH AUS EINEM VORGEGLICHEN BRUCH DER GARANTIE BZW. DER VEREINBARUNG ODER AUFGRUND VON FAHRLÄSSIGKEIT, PRODUKTHAFTUNG ODER ANDERER RECHTSTHEORIEN ERGEBEN, SELBST WENN ID SOFTWARE, ACTIVISION ODER IHRE JEWEILIGEN BEVOLLMÄCHTIGTEN VON DER MÖGLICHKEIT SOLCHER EVENTUELLER SCHÄDEN KENNNTNIS HATTEN ODER WENN DERARTIGE SCHÄDEN VORAUSSEHBAR ODER VON DRITTEN EINKLAGBAR SIND. In einigen Ländern ist der Ausschluss bzw. die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden nicht zulässig, so dass die oben aufgeführte Beschränkung bzw. der Haftungsausschluss keine Anwendung findet. Dieser Abschnitt gilt auch dann noch, wenn die Vereinbarung erloschen ist.

12. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

13. Diverses

Weder diese Vereinbarung noch jeglicher Bestandteil dieser Vereinbarung darf von Ihnen übertragen oder unterlizenziert werden. Id Software und Activision können ihre jeweiligen Rechte im Rahmen dieser Vereinbarung nach eigenem Ermessen im Einzelnen an Sie übertragen. Sollte sich eine Bedingung dieser Vereinbarung als nichtig, ungültig, nicht durchsetzbar oder vor einem zuständigen Gericht als illegal herausstellen, werden die

Gültigkeit und Anwendbarkeit der anderen Bedingungen davon nicht berührt. Sollte eine Bedingung von einem zuständigen Gericht als unanwendbar erklärt werden, erklären Sie sich einverstanden, die Bedingungen im Rahmen der gültigen Rechtsprechung gemäß ihrem Zweck abzuändern

14. Sonstiges

(1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.

(2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.

(3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.

(4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

© 2005 Id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Developed by Raven Software Corporation. QUAKE and ID are trademarks of Id Software, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and/or some other countries. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.