

NICKELODEON®

DER SPOngeBob SCHWAMMKOPF™ FILM



Spielanleitung

THQ

INHALTSVERZEICHNIS



Hintergrundgeschichte	2
Das Spiel installieren	2
Spielen	3
Hauptmenü	3
Muschelstadt oder Untergang	4
Inventar	8
Ein Spiel speichern	9
Die Besetzung	10
Mitwirkende	12
Nutzungsbedingungen	14
Kundenservice	16



HINTERGRUNDSGESCHICHTE

Mit teuflischer Anstrengung, die Restaurantszene in Bikini Bottom zu dominieren und infolgedessen die Welt zu beherrschen, hat Plankton seinen bisher bösartigsten Plan geschmiedet – Plan Z! Er hat Mr. Krabs beschuldigt, für das mysteriöse Verschwinden von König Neptuns Krone verantwortlich zu sein, und beabsichtigt alle Bewohner von Bikini Bottom einer Gehirnwäsche zu unterziehen. Dies will er mit Blechhüten erreichen, welche die Bewohner in willenlose Abfalleimer-Lakaien verwandeln!

Heiliger Calamari! Was soll ein Schwamm da machen? Für SpongeBob Schwammkopf ist die Antwort klar. Er und sein Freund Patrick müssen sich auf eine gefährliche Reise nach Muschelstadt begeben, um König Neptuns Krone zurückzuholen und Mr. Krabs' Namen reinzuwaschen. Können SpongeBob und Patrick ihre Mission rechtzeitig erfüllen, um König Neptun davon abzuhalten, Mr. Krabs in ... schluck ... Krabbenkekse zu verwandeln? Wird unser Duo über sich selbst hinauswachsen und Planktons verrückten Plan Z durchkreuzen? Wird SpongeBob beweisen, dass er Schwamm, ähm, Mann genug ist, um Manager der Krossen Krabbe 2 zu werden? Das Schicksal von Bikini Bottom steht auf der Kippe!

DAS SPIEL INSTALLIEREN

1. Lege die CD-ROM von "Der SpongeBob Schwammkopf Film" in dein CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn die Autostart-Funktion aktiviert ist, erscheint ein Autostart-Menü. Klicke auf die Schaltfläche "Installieren" und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um "Der SpongeBob Schwammkopf Film" zu installieren.
2. Sollte die Autostart-Funktion deaktiviert sein, klicke bitte auf Start in der Windows-Taskleiste. Wähle nun "Ausführen" und gebe in das leere Feld, das erscheint, "D:\setup.exe" ein (D:\ steht hierbei für den Laufwerksbuchstaben deines CD-ROM-Laufwerks), um mit der Installation des Spiels "Der SpongeBob Schwammkopf Film" zu beginnen.
3. Am Ende der Installation hast du die Möglichkeit, ein Desktop-Symbol für "Der SpongeBob Schwammkopf Film" anlegen zu lassen. Auf diese Weise kannst du das Spiel später starten, indem du einen Doppelklick auf das Symbol ausführst.
4. Du hast auch über das Verzeichnis Programme im Menü "Start" Zugriff auf das Spiel. Klicke unter Programme auf den Ordner THQ/Nick Games/Der SpongeBob Schwammkopf Film/Der SpongeBob Schwammkopf Film, um das Spiel zu starten. Du kannst auch auf "Spielen" im Autostart-Menü klicken.

Das Spiel deinstallieren

Du kannst das Spiel wieder deinstallieren, indem du das Menü "Software" in der Systemsteuerung aufrufst. Alternativ kannst du auch über das Start-Menü in das Programm-Verzeichnis von "Der SpongeBob Schwammkopf Film" wechseln und den Eintrag "Deinstallieren" auswählen.

SPIELEN

Führe einfach einen Doppelklick auf das Spiel-Symbol auf deinem Desktop aus, wenn du das Spiel starten willst. Alternativ hast du auch die Möglichkeit, das Spiel über das Start-Menü aufzurufen, indem du von dort in das THQ-Menü wechselst. Die CD-ROM des Spiels muss sich im CD-ROM-Laufwerk befinden, damit du das Spiel spielen kannst.

HAUPTMENÜ



Neues Spiel

Wähle diese Option, wenn du ein neues Spiel starten möchtest.

Spiel laden

Hier gelangst du zum "Spiel laden"-Bildschirm. Hier kannst du alle bereits gespeicherten Spiele sehen. Für jeden Spielstand gibt es einen Namen und ein Bild. Um ein Spiel zu löschen, klicke auf das Spiel und drücke dann die Entfernen-Taste. Um zu laden, klicke einfach auf das Spiel, das du spielen möchtest, und danach auf die Schaltfläche "Laden". Klicke auf die Schaltfläche "Zurück", um in das Hauptmenü zurückzukehren.

Optionen

Rufe die Optionen auf, wenn du die Musik-, Lautstärke- oder Videoeinstellungen verändern möchtest.

Beenden

Wähle Beenden, wenn du zu Windows zurückkehren möchtest.

SPIELSTEUERUNG

MAUS
Bewegung
Linke Maustaste

Rechte Maustaste
Mittlere Maustaste

TASTATUR
Esc (Escape-Taste)
F2
F3
F12
ALT + F4

Inventar
P
S
L

BEFEHL
Cursor bewegen
Aktion (Etwas anschauen/Mit jemandem reden/Hingehen – Doppelklicken, um zu rennen)
Inventar

Spielmenü/Filme abbrechen/Dialog-Auswahl

Das Spielmenü aufrufen
Schnelles Speichern
Schnelles Laden
Code eingeben
Spiel verlassen

Spiel pausieren/Spielmenü
Spiel speichern
Spiel laden

MUSCHELSTADT ODER UNTERGANG

SpongeBobs heroisches Abenteuer ist in acht Kapitel unterteilt. Während du ihn auf seiner abenteuerlichen Reise nach Muschelstadt begleitest, wirst du jede Menge bekannter Freunde und neue Charaktere treffen. Rede auf jeden Fall mit jedem von ihnen! Das ist nicht nur höflich, du erhältst auch noch viele nützliche Informationen. Des Weiteren solltest du auch alle Gegenstände einsammeln, um auf der Reise weiterzukommen. Für weitere Informationen zu den Gegenständen lies bitte den Abschnitt "Inventar".

Kapitel 1: Liebe deinen Nächsten



Es ist ein wunderschöner Tag und SpongeBob Schwammkopf hat ein Date mit seinem Schicksal! Mr. Krabs wird den Manager der neuen Krossen Krabbe 2 ernennen. Und da SpongeBob jeden Monat "Mitarbeiter des Monats" war, weiß er, dass er der richtige Schwamm für den Job ist. Hilf ihm dabei, sich auf einen Tag vorzubereiten, den er nie vergessen wird!

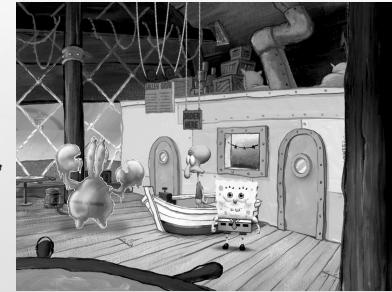
Kapitel 2: Das Böse unter der See



Wie kann eine so kleine Kreatur nur so böse sein? Nun, Plankton hatte ein schweres Leben. Es ist nicht leicht, den Bewohnern von Bikini Bottom dabei zuzusehen, wie sie jeden Tag die Krosse Krabbe bevorzugen, anstatt seinen Abfalleimer zu besuchen. Versetze dich in Planktons gequälte Psyche und führe ihn durch die Vorbereitung dessen, was einmal sein brillantester Plan aller Zeiten werden könnte.

Kapitel 3: Kratz die Kurve

Es ist ein weiter Weg nach Muschelstadt, schmeiß also deinen Motor an und sieh zu, dass du auf den Highway kommst. Kein Motor? Leite SpongeBob durch Bikini Bottom, um ein Transportmittel zu finden. Es wird langsam Zeit, dass die Reise beginnt!

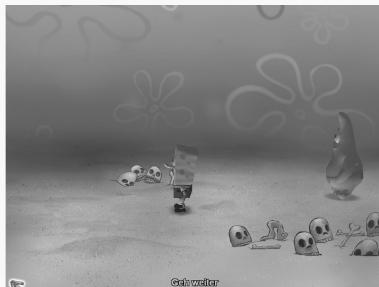


Kapitel 4: Befreie Mindy!



Zum Glück ist Mindy ganz anders als ihr Vater, König Neptun! Sie ist nett, mitfühlend und würde niemals damit drohen, jemanden einzufrieren. Mindy muss SpongeBob und Patrick während ihrer gefährlichen Reise nach Muschelstadt helfen. Aber zuerst muss sie selbst einen Weg finden aus König Neptuns Schloss zu entkommen. Führe Mindy durch das Schloss, damit sie unseren Helden helfen kann!

Kapitel 5: Im Graben



und Patrick durch den einschüchternden Tiefseegraben führen wirst.

Vielleicht muss SpongeBob ein Mann sein, um Manager zu werden. Warum sollte er sonst bei der Beförderung zum Manager der Krossen Krabbe 2 übergegangen worden sein? Nun, die abenteuerliche Reise nach Muschelstadt gibt ihm jede Menge Möglichkeiten zu beweisen, dass er männlich genug ist - keine leichte Aufgabe für einen Schwamm. Nimm beispielsweise dieses Kapitel, in dem du SpongeBob

Kapitel 8: Planktopolis



Liegt es an mir oder hat sich Bikini Bottom verändert? Wie meinst du das, es heißt nicht mehr Bikini Bottom? Wie, die Stadt wurde nach Plankton benannt? Was meinst du mit unser oberster Herrscher ist Plankton? Ähm, wenn jemand Lust hätte, die Welt zu retten, dann wäre jetzt der richtige Moment!

Kapitel 6: Rückenschmerzen

Nur weil ein paar Meeresbewohner keine Wirbelsäulen haben, bedeutet das noch lange nicht, dass du einfach über sie hinwegtrampeln kannst. Um auf ihrer Reise weiterzukommen, müssen SpongeBob und Patrick für die Rechte aller Wirbellosen eintreten. Hilf SpongeBob, eine "Wirbelsäule" zu finden!



Kapitel 7: Muschelstadt



Ah, die sagenumwobene Muschelstadt, endlich. Dein Auftrag ist klar! Finde König Neptuns Krone und kehre nach Bikini Bottom zurück, um Mr. Krabs zu retten und Planktons schändlichen Plan Z zu vereiteln. Konzentrier dich, wenn du SpongeBob und Patrick einen Schritt näher an ihr großes Ziel bringen willst!



INVENTAR

Ahoi, Matrose! Es liegen jede Menge Untersee-Abenteuer vor uns, und was ist ein Untersee-Abenteuer ohne Beute? O.k., es sind also nicht wirklich Schätze, es ist eher Zeugs. Auf deinen Reisen wirst du jede Menge verschiedene Gegenstände finden. Am besten ist es, wenn du sie sammelst und zu deinem Inventar hinzufügst, da du nie wissen kannst, wann ein Gegenstand nützlich sein kann.

Wenn du einen Gegenstand einsammelst, wird er für ein paar Sekunden in der Mitte des Bildschirms angezeigt und dann in dein Inventar aufgenommen. Um in dein Inventar zu gelangen, musst du nur mit der rechten Maustaste klicken.



Gegenstände benutzen

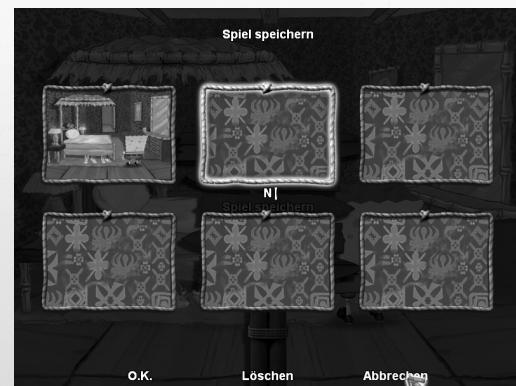
Um einen der Gegenstände aus dem Inventar zu benutzen, musst du zuerst das Inventar mit der rechten Maustaste öffnen. Wähle einen Gegenstand aus, indem du ihn mit der linken Maustaste anklickst. Ziehe ihn dort hin, wo du ihn einsetzen möchtest. Lass die linke Maustaste los, um ihn zu benutzen.

Gegenstände kombinieren

Manchmal musst du zwei verschiedene Gegenstände miteinander kombinieren, bevor du sie benutzen kannst. Klicke hierzu auf einen der Gegenstände, ziehe ihn auf den anderen Gegenstand und lass die linke Maustaste los. Wenn du die beiden Gegenstände miteinander kombinieren kannst, erscheint der neue Gegenstand in deinem Inventar.

EIN SPIEL SPEICHERN

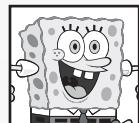
Du kannst dein Spiel jederzeit speichern, indem du die Escape-Taste drückst, um in das Spielmenü zu kommen. In diesem Menü hast du die Auswahl zwischen: Spiel fortführen, Optionen, Spiel speichern, Spiel laden und dem Hauptmenü. Wähle die Option "Spiel speichern", um den Speicher-Bildschirm aufzurufen. Gebe nun einen Namen für deinen Spielstand ein und klicke auf die Schaltfläche "Speichern". Wenn der Speichervorgang abgeschlossen ist, gelangst du wieder zurück in das laufende Spiel.





DIE BESETZUNG

Und nun stellen wir dir die Stars aus "Der SpongeBob Schwammkopf Film" vor! Bitte keine Autogrammwünsche.



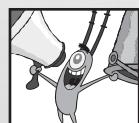
SpongeBob Schwammkopf

Obwohl SpongeBob bei der Beförderung zum Manager der Krossen Krabbe 2 übergangen wurde, die er wirklich verdient hätte, zögert er nicht lange, als es darum geht, seinen Boss Mr. Krabs zu retten. SpongeBob fällt es dank seines unverwüstlichen Optimismus nicht ein, ihm etwas nachzutragen.



Patrick Star

Patrick mag nicht die hellste Birne in der Fassung sein, aber er ist der beste Freund, den sich ein Schwamm wünschen kann. Er geht mit SpongeBob durch dick und dünn! Von den entlegenen Gebieten der Wüste bis zu den Gefahren des großen Grabens.



Plankton

Er ist der mikroskopisch kleine Besitzer des Abfalleimers und seit langem erbitterter Rivale von Mr. Krabs. Seit Jahren versucht er ohne Erfolg, das geheime Krabbenburger-Rezept von Mr. Krabs zu stehlen. Aber nun, da er seinen bösen Plan Z ausgebrütet und Mr. Krabs reingelegt hat, ist er guter Hoffnung, den Fast-Food-Markt und ganz Bikini Bottom unter seine Herrschaft zu bringen. Wird es ihm gelingen?



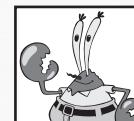
König Neptun

Ohne seine Krone ist König Neptun gezwungen, eine Papiertüte auf seinem Kopf zu tragen (vielleicht um eine Geheimratsecke zu verstecken). Was natürlich gerade für einen König absolut beschämend ist! Es ist also kein Wunder, dass Neptun Mr. Krabs in einen Eisblock verwandelt hat. Das eigentliche Problem besteht darin, dass Mr. Krabs unschuldig ist und dieser Angst einflößende König von Plankton hintergangen wird.



Mindy

Zum Glück ist Mindy ganz anders als ihr Vater König Neptun! Sie ist eine freundliche, mitführende Seele, die eine Schwäche für SpongeBob und Patrick hat. Deshalb ist sie auch bereit, unserem Heldenduo auf seiner abenteuerlichen Reise nach Muschelstadt zu helfen! Ist es nicht schön, Verbündete zu haben?



Mr. Krabs

Mr. Krabs ist der geizige Besitzer der Krossen Krabbe und seit neuestem auch der Krossen Krabbe 2. Mit seinem geheimen Krabbenburger-Rezept hat er es geschafft, den Fast-Food-Markt von Bikini Bottom zu kontrollieren. Die Dinge laufen für Mr. Krabs sehr gut, bis er beschuldigt wird, für das Verschwinden von König Neptuns Krone verantwortlich zu sein!



MITWIRKENDE

AWE Games
Game Designer / Art Director

Scott Nixon

Lead Programmer

Jamie Nye

Executive Producer

James Wheeler

Associate Producer / VO / Sound FX

Trevor Talbird

Lead Animator

Mike Niedda

Artists

Chad Read

Chris Remy

Robert Hume

Additional Animation

Andy Seredy

Additional Art

Joel Colon

Christina Rivera

Music

yummynoise

Additional Music / Sound FX

Sound Ideas

Installer / Autorun

Keith Verity

Quality Assurance

Aaron Runion

Special Thanks

Les Bird

Craig Kelly

Paul Denson

Mike Dubose

Sean Novak

Cole Eastburn

Alex Rodriguez

Kayla Rodriguez

Voice Talent (Original Version)

Tom Kenny – SpongeBob SquarePants,

Narrator, Gary

Bill Fagerbakke – Patrick

Roger Bumpass – Squidward

Clancy Brown – Mr. Krabs

Mr. Lawrence – Plankton

Fred Tatasciore – Dennis

Rochelle Greenwald – Mindy

Brad Abrell – King Neptune

Jill Tally – Karen

Additional VO

Michael Barnes

Bryn Schurman

Julia Newby

Steve McCormick

Joe Abbati

Trevor Talbird

Mark Bradshaw

Rick Daniels

David Alt

VO Director

Douglas Carrigan

Casting, Recording Production

Voice Quest (a division of VoiceWorks

Productions, Inc)

Recording Studio

Atlantis Group

Recording Studio Engineer

John Chominsky

Dialog Editor

Sean Graham

THQ Inc.
Senior Project Manager

Rachel DiPaola

Licensor Manager

Stephanie Wise

Technical Manager

Peter Andrew

Creative Manager

Stephen Jarrett

Director, Project Management

Duncan Kershaw

Vice President, Product Development

Philip Holt

Director of Quality Assurance

Monica Vallejo

Quality Assurance Test Supervisor

Ryan Camu

Quality Assurance Test Lead

Christopher Owens

Quality Assurance Testers

Jennifer Arevalo

Anthony Dunnet

Randy George

Patrick Keller

Willis Kemp

Eric Lane

Marc Anthony Lopez

Scott Thomashek

Quality Assurance Technical Supervisor

Mario Waibel

Quality Assurance Technicians

James Krenz

Brian McElroy

Mastering Lab Technicians

Charles Batarse

Glen Peters

Jon Katz

Database Applications Engineer

Jason Roberts

Game Evaluation Team

Sean C. Heffron

Scott Frazier

Matt Elzie

Senior Vice President, Worldwide Marketing

Peter Dille

Director, Global Brand Management

John Ardell

Senior Product Marketing Manager

Danielle Conte

Product Marketing Manager

Paul Naftalis

Director of Creative Services

Howard Liebeskind

Associate Creative Services Manager

Melissa Roth

Creative Services Coordinator

Melissa Donges

Instruction Manual

Erica David

Package and Manual Design

Bryan Frodente

Director of Localisation

Susanne Dieck

Localisation Engineer

Bernd Kurtz

German Translations

Patrick Fedtke

Thomas Dalamitros

Andreas Herbertz

Additional Testing

Patrick Fedtke

Thomas Dalamitros

Andreas Herbertz

German Voice Production

G&G Tonstudios, Kaarst

Special Thanks

Brian Farrell

Jack Sorenson

Tiffany Ternan

Germaine Gioia

Leslie Brown

Brandy Carrillo

Amy Bernardino

Tami Averna

Jenni Carlson

Jenae Pash

Keith Kraegel

Nickelodeon Interactive
SVP of Media Products

Steve Youngwood

Director of Interactive Production & Marketing

Stacey Lane

Manager of Interactive Production & Marketing

Erika "E" Ortiz-Gottlieb

Coordinator of Interactive Marketing

Maria Lago

Coordinator of Interactive Production & Marketing

Jack Daley

Nickelodeon would like to thank:

Giuseppe Bianco

Tim Blankley

Leigh Anne Brodsky

Eric Coleman

Sergio Cuan

Beth Dambrinius

Jaime Dicenberg

Robert Dress

Russell Hicks

Eddie Hill

Bernice Horn

Deb Krassner

Bree LeMasters

Rob Lemon

Rita McCabe

Paul McMahon

Ramsey Naito

Linnette Pastori

Julie Pistor

Miles Rohan

Joe Sandbrook

Gregg Schigiel

Gina Shay

Brian Smith

Eric Squires

Lori Szuchman

Gabrielle Thomas

Geoff Todebush

Stavit Young

Michael Zermeno

Chezza Zoeller

Special thanks to:

Steve Hillenburg

Nutzungsbedingungen

Nutzungsbedingungen für Software der Firma THQ.

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm „Der SpongeBob Schwammkopf Film“

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher (im Folgenden: "Lizenznehmer") aufgeführt.

Bevor Sie diese Software installieren, lesen Sie sich daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Durch die Installation der Software erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden.

Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, dürfen Sie dieses Produkt nicht installieren.

1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm „Der SpongeBob Schwammkopf Film“ der THQ Entertainment GmbH und/oder ihrer Lizenzgeber. Sie erhalten eine einfache, übertragbare Recht zur Nutzung der Software „Der SpongeBob Schwammkopf Film“ und sämtlicher Verbesserungen davon, in maschinenlesbarer Form für den Gebrauch auf einem einzelnen Computer, der in Ihrem Besitz ist. Falls dieser ausfallen sollte, können Sie diese Software auf einem Ersatz-Computer nutzen. Eine weitergehende Nutzung ist nicht zulässig. Es ist jedoch nicht erlaubt, diese Software ohne die ausdrückliche Erlaubnis durch THQ auf zwei Computern gleichzeitig oder in einem Netzwerk zu nutzen.

Vertragsgegenstand ist nicht der Quellcode für das Programm. Nicht erfasst von diesem Vertrag sind Verträge über Beratung, Softwarewartung, Schulung, Hardwarekauf und Hardwarewartung. THQ und/oder ihre Lizenzgeber behalten sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

Es handelt sich nicht um "Shareware".

2. URHEBERRECHTE

a) VIEFELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ und/oder ihrer Lizenzgeber dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekomprimiert, dem „reverse engineering“ unterzogen oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über einen Netz- oder Datenübertragungskanal auf einen oder mehrere andere Computer übertragen werden.

Dies gilt für alle Inhalte der Software, wie Bilder, Grafiken, Fotografien, Animationen, Videos, Audiodateien, Musik und Text, welche in der Software enthalten sind. Für diese Inhalte hat THQ einfache oder ausschließliche Verwertungsrechte oder Lizenzrechte Dritter erhalten. Es dürfen daher unter keinen Umständen Teile, wie z. B. Logos, oder die Software als Ganzes oder die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor.

Die Benutzung der im Programm oder auf der Verpackung/dem Datenträger/im Internet von THQ benutzten Kennzeichnungen, Marken, Programmcodes oder sonstigem urheberrechtlichen Material ist unzulässig, soweit nicht gesetzlich erlaubt, und wird straf- und/oder zivilrechtlich verfolgt.

b) SICHERHEITSKOPIE

Soweit die Software nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen das Anfertigen einer einzigen Reservekopie nur zu Sicherungszwecken erlaubt. Sie sind verpflichtet, auf der Reservekopie den Urheberrechtsver-

merk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihm aufgenommene Registriernummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder mit anderen Produkten gemischter oder mit anderen Produkten eingeschlossener Form dürfen die Produkte von THQ weder ganz noch teilweise kopiert oder anders vervielfältigt werden.

3. AUSSCHLUSS DER GEWÄHRLEISTUNG UND HAFTUNG

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, so wie sie verkauft wurde, ohne dass THQ dafür eine Garantie, Gewährleistung oder Haftung irgendeiner Art übernimmt, mit Ausnahme bei Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mangelfolgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat sowohl erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandelungs-, Minderungs- oder Schadensersatzansprüche oder der Anspruch auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages.

THQ übernimmt insbesondere keine Gewähr dafür, dass die THQ-Produkte den Anforderungen und Zwecken des Lizenznehmers genügen oder mit anderen von ihm ausgewählten oder benutzten Produkten, insbesondere bestimmter Hardware oder Software zusammenarbeiten. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung sowie die damit beabsichtigten und erzielten Ergebnisse trägt der Lizenznehmer.

THQ und/oder ihre Lizenzgeber haften nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrige Hard- oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehafte Handlungen vornimmt.

Keiner der Vertragspartner hafet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen ist, z. B. besondere Natur- oder Kriegsereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Benutzungsanleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung seitens THQ und/oder ihrer Lizenzgeber übernommen wird.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ oder ihre Erfüllungshelfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungshelfen verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, auf das gesetzliche Minimum begrenzt; Gerichtsstand ist Krefeld, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch, regelmäßig unsere Webseite zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNIS MIT DRITTEN

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten.

Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung – welcher Art auch immer – in diesen Fällen für THQ und/oder ihre Lizenzgeber ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Webseite von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN:

Dieser Vertrag wird durch die Installation der Software wirksam. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begrundung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird. THQ Entertainment GmbH, Krefeld, 12/2005

THQ CUSTOMER SERVICES

NOTizen



AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs \$2.48 (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DANMARK

support.dk@panvision.com

DEUTSCHLAND

Tel. 0190 - 50 55 11
(€ 0,62/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **spielinhaltliche Fragen**
Mo.-Fr. von 16-20 Uhr
Tel. 01805 - 60 55 11
(€ 0,12/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **technische Fragen**
Mo.-Fr. von 16-20 Uhr
Internet: <http://www.thq.de/support>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio 1º B.
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA
Tf. 91799 19 90 (De Lunes a Viernes de 10:00 a 13:30 horas
y de 16:00 a 18:00 horas)
El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

FRANCE

Assistance technique : 08 25 06 90 51 du lundi au samedi
de 10 à 12 h et de 14 h à 20 h (0.34 € la minute)
thq@euro-interactive.fr

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica
on-line compilando un semplice form:
<http://www.halifax.it/assistenza.htm>

Tel. 0 24 13 03 45
(Dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19)
E-mail: assistenza@halifax.it
Tariffa urbana per chi chiama da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

NERDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,
kun je contact opnemen met de technische helpdesk
in Groot-Brittannië:

Telefoon
+44 (0) 870 608 0047
(nationale/internationale telefoonarieven
zijn van toepassing)

ma - vr 08:00 tot 19:00 GMT, za - 09:00 tot 17:00 GMT

NORGE

support.no@panvision.com
Tel (+47) 815 51 850 (norge)

ÖSTERREICH

Tel. +49 - 18 05 - 70 55 11 (Auslandstarif)
für **spielinhaltliche Fragen**
Mo.-Fr. von 16-20 Uhr
Tel. +49 - 18 05 - 60 55 11 (Auslandstarif)
für **technische Fragen**
Mo.-Fr. von 16-20 Uhr
Internet: <http://www.thq.de/support>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: 256 836 273
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17:00h às 19:00h
Todos os dias úteis
SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: 707 236 200
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14:00h às 17:30h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional, 0,11 € por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. +49 - 18 05 - 70 55 11 (Auslandstarif)
für **spielinhaltliche Fragen**
Mo.-Fr. von 16-20 Uhr
Tel. +49 - 18 05 - 60 55 11 (Auslandstarif)
für **technische Fragen**
Mo.-Fr. von 16-20 Uhr
Internet: <http://www.thq.de/support>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

SUOMI

support.fi@panvision.com

SVERIGE

Support mail är: support.se@panvision.com
Tel.: 08-597 963 30 (svèrige)

UK

Telephone: +44 (0) 87 06 08 00 47
(national/international call rates apply)
(Mon - Fri 08:00 to 19:00 GMT, Sat - 09:00 to 17:00 GMT)
Online:
Register your game at www.thq.co.uk
for FAQs and full online support



THQ Entertainment GmbH
Kimplerstraße 278 · 47807 Krefeld

© 2004 THQ Inc. © 2004 Paramount Pictures und Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Nickelodeon, SpongeBob Schwammkopf und alle zugehörigen Titel, Logos und Figuren sind Warenzeichen von Viacom International Inc. SpongeBob SquarePants hergestellt von Stephen Hillenburg. Exclusively published by THQ Inc. Developed by AWE Games. AWE Games and its logo are trademarks of AWE Productions, Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.