

# INHALT

Installation . . . . .	2
CD-Key eingeben . . . . .	2
Aktuelle Informationen . . . . .	2
Einzelspieler . . . . .	3
Menüs . . . . .	3
Spielanzeigen . . . . .	4
<b>Das PDA verstehen</b> . . . . .	6
<b>Das eigene PDA</b> . . . . .	7
<b>Gefundene PDAs</b> . . . . .	8
Waffen . . . . .	9
Speichern und laden . . . . .	11
Mehrspieler . . . . .	12
Spielarten . . . . .	12
Deathmatch . . . . .	12
Team-Deathmatch . . . . .	12
Last Man Standing . . . . .	12
Turnier . . . . .	12
Server finden und Verbindung herstellen . . . . .	13
Übersicht . . . . .	13
Verbinden mit dem ISP (Internet-Provider) . . . . .	13
Mehrspieler-Einstellungen . . . . .	13
Einem Spiel beitreten . . . . .	14
Einem bestimmten Server beitreten . . . . .	15
Server erstellen . . . . .	15
Credits . . . . .	17
Kundendienst . . . . .	21
Lizenzvereinbarung . . . . .	22

## **INSTALLATION**

Legen Sie CD 1 von DOOM 3™ in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Nach einigen Sekunden erscheint der Titelbildschirm. Klicken Sie auf 'Install' (Installieren), um den Installationsvorgang zu starten und befolgen Sie dann die Bildschirmanweisungen.

Sollte der Titelbildschirm nicht erscheinen, ist möglicherweise die Funktion AutoPlay deaktiviert. Klicken Sie doppelt auf das Symbol **Arbeitsplatz** auf Ihrem Desktop, während die DOOM 3-CD sich im Laufwerk befindet. Klicken Sie doppelt auf die Datei **launch.exe**, um den Titelbildschirm aufzurufen. Sehen Sie in den Hilfedateien (Help) auf der CD nach, falls Sie weitere Informationen benötigen.

### **CD-Key eingeben**

Um das Spiel zu installieren und zu starten, ist ein gültiger CD-Key erforderlich. Ihr individueller CD-Key befindet sich auf der Rückseite des Handbuchs. Geben Sie während der Installation den CD-Key genau so ein, wie er auf dem Handbuch zu sehen ist. Bewahren Sie den CD-Key sicher auf, falls Sie das Spiel später erneut installieren müssen.

**Spieler ohne gültigen CD-Key werden nicht zu Online-Mehrspieler-Spielen zugelassen.**

**Weder Activision noch id werden Sie jemals nach dem CD-Key fragen. Geben Sie den CD-Key nicht weiter. Wenn Sie Ihren CD-Key verlieren, erhalten Sie keinen Ersatz.**

## **AKTUELLE INFORMATIONEN**

Die aktuellsten Informationen über DOOM 3 finden Sie in der Readme-Datei auf CD 1. (Sowohl Readme als auch die Hilfedateien (Help) finden Sie im Menü Support im Titelbildschirm.) Wählen Sie im Titelbildschirm 'Readme', um diese Informationen aufzurufen. Wenn Sie Probleme mit der Installation des Spiels oder mit dem Spielen haben, finden Sie Hilfe im Bereich Help (Hilfe) des Titelbildschirms.

## EINZELSPIELER (SINGLE PLAYER)

Sie sind ein Marine, einer der besten der Erde, kampferprob und gut ausgebildet. Kurz nachdem Sie sich zum Dienst bei der Marsforschungsstation der Union Aerospace Corporation gemeldet haben, wird die Basis von einem massiven Dämonenangriff überwältigt, nach dem Chaos, Grauen und Unsicherheit herrschen. Sie gehören zu den wenigen Überlebenden - Sie müssen Ihre überwältigende Feuerkraft und Ihre ganzen Fähigkeiten einsetzen, um sich durch Horden von Dämonen zu kämpfen. Finden Sie heraus, was geschehen ist, und verhindern Sie, dass sich das Übel ausbreitet. Nur Sie stehen noch zwischen Himmel und Hölle.

## MENÜS

Alle erforderlichen Optionen, um in das Spiel zu gelangen, die Steuerung zu konfigurieren und das Spiel für eine optimale Geschwindigkeit auf Ihrem System einzustellen, sind über die Menüs zu erreichen.

**New Game (Neues Spiel)** - Starten Sie ein neues DOOM 3-Spiel von Beginn an. Nachdem Sie 'New Game' (Neues Spiel) gewählt haben, können Sie einen Schwierigkeitsgrad unter den verfügbaren Optionen wählen. Der Schwierigkeitsgrad 'Nightmare' (Alptraum) muss freigespielt werden, indem das Spiel in einem anderen Schwierigkeitsgrad durchgespielt wird.

**Load Game (Spiel laden)** - Laden Sie ein zuvor gespeichertes Spiel.

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

**Options (Optionen)** - Stellen Sie die Steuerung ein, regeln Sie die Qualität von Grafik (Video) und Sound (Audio) sowie die Geschwindigkeitseinstellungen. DOOM 3 sucht für die meisten Systeme automatisch die optimalen Einstellungen und wählt diese.

**Mods** - Hier können Sie sich die installierten Mods von DOOM 3 ansehen und diese starten.

**Updates** - Suchen Sie nach Updates für das Spiel (Internetverbindung erforderlich).

**Credits** - Hier sehen Sie, wer an diesem Spiel mitgearbeitet hat.

**Quit (Beenden)** - Kehren Sie zu Windows® zurück.

# SPIELANZEIGEN



- 1) **PDA/Video-CD-Anzeige** - Wenn Sie ein neues PDA oder eine neue Video-CD aufnehmen, erscheinen diese Symbole. Drücken Sie die PDA-Taste (Standard: Tabulator), um Ihr PDA anzusehen und die neuen Informationen zu überprüfen.
- 2) **Panzerung** - Zeigt an, wie viel Panzerung Sie tragen. Das Maximum ist 200. Wenn Sie angeschossen werden oder Schaden erleiden, fängt die Panzerung einen Teil der Wirkung ab. Wenn der Panzerungswert im Mehrspielermodus höher als 100 ist, verringert er sich langsam wieder auf 100.
- 3) **Lebensenergie** - Die Menge an Schaden, die Sie aushalten können. Wenn Sie über die volle Lebensenergie verfügen, beträgt dieser Wert 100. Wenn Sie angeschossen oder verletzt werden, sinkt dieser Wert. Sollte er auf 0 sinken, sterben Sie und die Dämonen fallen über Sie her. Wenn Sie Energie-Packs aufsammeln oder die Energiestationen benutzen, steigt Ihre Lebensenergie wieder.
- 4) **Ausdauer** - Die orangefarbene Leiste zeigt die verbleibende Ausdauer an. Wenn Sie sprinten, verringert sich Ihre Ausdauer. Sollte Ihre Ausdauer vollständig aufgebraucht sein, können Sie nicht mehr

- sprinten. Wenn Sie aufhören zu sprinten, erhöht sie sich langsam wieder.
- 5) **Bereichsname** - Wenn Sie durch die UAC-Einrichtung auf dem Mars gehen, sehen Sie hier Ihren Standort.
  - 6) **Magazin-Munition** - Die Menge an Munition in der aktuellen Waffe. Laden Sie nach (Standard: R), um auf die Reservemunition zuzugreifen. Die Anzeige befindet sich entweder an der Waffe oder in der unteren rechten Ecke (wie hier dargestellt).
  - 7) **Reservemunition** - Die Menge an zusätzlicher Munition, die Sie für die aktuelle Waffe mit sich führen. Beim Nachladen der Waffe sinkt dieser Wert. Die Anzeige befindet sich entweder an der Waffe oder in der unteren rechten Ecke (wie hier dargestellt).
  - 8) **Getragene Waffen** - Die blauen Punkte zeigen an, welche Waffen Sie tragen.
  - 9) **Fadenkreuz/Cursor** - Ihr Fadenkreuz unterstützt Sie beim Zielen. Wenn Sie sich jedoch anderem Personal der UAC nähern, senken Sie die Mündung Ihrer Waffe und der Cursor zeigt an, dass Sie mit der Person sprechen können. Der Name der Person erscheint unter dem Fadenkreuz. **Sollten Sie sich einem Computerterminal oder einem Interface nähern, wird Ihre Waffe ebenfalls gesenkt und Ihr Fadenkreuz zu einem Mauszeiger, mit dem Sie auf dem Bildschirm interagieren können.**

*Tipps*

Gruben mit rotem Rauch und Nebel sind meist ungesund.

## **DAS PDA VERSTEHEN**

Ihr wichtigstes Ausrüstungsstück wird Ihnen bei der Ankunft in Mars City übergeben. Es enthält Ihre Sicherheitsberechtigungen (einige Schlosser erfordern Scans des PDA). Ihre Missionsziele und ermöglicht Zugriff auf die Daten anderer PDAs, die Sie gefunden haben. Wenn Sie ein PDA finden oder von anderen Charakteren überreicht bekommen, werden die Informationen automatisch heruntergeladen und die Sicherheitsberechtigungscodes übertragen. Sie können auch E-Mails lesen und Ton- und Bildaufzeichnungen wiedergeben, die andere UAC-Mitarbeiter aufgezeichnet haben, um wichtige oder nützliche Informationen über die Umgebung oder die Mission zu erhalten. Um auf das PDA zuzugreifen, drücken Sie die PDA-Taste (Standard: Tabulator).

Um E-Mails zu lesen oder Ton- und Bildaufzeichnungen wiederzugeben, klicken Sie einfach auf den Namen der Person auf der linken Seite des PDAs. Wählen Sie dann in der Liste oben links auf dem PDA 'e-mail' (E-Mail), 'Audio Logs' (Ton-Aufzeichnungen) oder 'Video Disks' (Video-CDs).

**Ihr PDA ist meist der wichtigste Ihrer Ausrüstungsgegenstände. Setzen Sie es regelmäßig ein und achten Sie auch immer darauf, ob Sie die PDAs anderer UAC-Anstellter finden können.**

- Ihr PDA zeigt die aktuelle Mission, verfügbare Waffen und sämtliche Inventargegenstände, die Sie mit sich führen.
- Lesen Sie hier E-Mails und hören Sie sich Tonaufzeichnungen an, um aus diesen Zugangscodes und andere wichtige Informationen über die Einrichtung zu erhalten.
- Die Video-CDs liefern Ihnen wichtige Informationen und Tipps zum Kampf, den Waffen und der UAC-Umgebung.
- Ihr PDA enthält eine eingebaute Sicherheitsberechtigung und kann somit oftmals als Schlüssel verwendet werden, um Türen und gesicherte Bereiche zu öffnen.



## Das eigene PDA

- 1) **PDA Files (PDA-Dateien):** Ihre eigenen PDA-Informationen befinden sich immer ganz oben in der Liste der PDA-Dateien. Wenn Sie ein PDA aufnehmen oder von anderen UAC-Anstellten überreicht bekommen, werden die Informationen automatisch heruntergeladen und die Sicherheitsberechtigungscodes übertragen. Wählen Sie Personal (Persönlich) in dieser Liste, um sich Ihre aktuelle Mission, die Waffen, Objekte und andere wichtige Informationen anzusehen.
- 2) **User Controls (Benutzersteuerung):** Auf diesen Registerkarten können Sie Ihre persönlichen Benutzerdaten, E-Mails und Video-CDs ansehen.
  - User Data (Benutzerdaten) - Hier finden Sie Ihren momentanen Aufenthaltsort, die Sicherheitsberechtigung und die aktuellen Missionsziele.
  - User Email (Benutzer-E-Mail) - Dies ist Ihr persönlicher Nachrichteneingang. Alle E-Mails, die man an Sie geschickt hat, erscheinen hier.
  - Video Disks (Video-CDs) - Hier haben Sie Zugriff auf den Video-Player. Wenn Sie eine Video-CD finden oder ein Video geschickt bekommen, können Sie es hier jederzeit ansehen.
- 3) **Current Mission Objectives (Momentane Missionsziele):** Hier können Sie sich Ihr Primärziel anschauen.
- 4) **Mission Objectives (Missionsziele):** Hier werden Ihre primären und sekundären Ziele angezeigt.

- 5) **Weapons List (Waffenliste):** Hier werden die Waffen, die Sie tragen, aufgelistet. Wählen Sie eine Waffe, um wertvolle Informationen und Tipps zu erhalten.
- 6) **Items List (Gegenstandsliste):** Hier werden Inventargegenstände, die Sie mit sich führen, aufgelistet.



## Gefundene PDAs

- 1) **PDA Files (PDA-Dateien):** Um sich die Informationen in den PDAs anderer UAC-Angesteller anzusehen, klicken Sie auf deren Namen in der Liste.
- 2) **User Controls (Benutzersteuerung):** Auf diesen Registerkarten können Sie die persönlichen Informationen des gewählten PDAs einsehen:
  - User Data (Benutzerdaten) - Hier finden Sie den Namen, Posten und die Zugangsberechtigung der jeweiligen Person.
  - User Email (Benutzer-E-Mail) - Über diese Registerkarte können Sie auf die persönlichen E-Mails des gewählten PDAs zugreifen. In den E-Mails können Sie Sicherheitscodes, Codes für Schließfächer und andere wichtige Informationen finden.
- 3) **Audio Logs (Tonaufzeichnungen):** Einige der gefundenen PDAs können Tonaufzeichnungen enthalten. Diese Berichte und Journale werden im PDA aufgezeichnet. Wie E-Mails enthalten sie oft wichtige Informationen über Ihre Umgebung und die UAC. Eine Tonaufzeichnung wird auch dann weiter abgespielt, wenn Sie das PDA verlassen.

## WAFFEN

Schon kurz nach Ihrer Ankunft in Mars City erhalten Sie Ihre Befehle und die Standardwaffen für Marines der UAC-Einrichtung.

**Fists (Fäuste)** - Nichts geht über ein kleines Handgemenge.



**Flashlight (Taschenlampe)** - Spannungseinbrüche und Stromausfälle sorgen häufig für schlechte Beleuchtung in der UAC-Einrichtung, deshalb gehört die Taschenlampe zur Ausrüstung für alle Sicherheitskräfte. Sie kann auch als Waffe im Nahkampf eingesetzt werden.



**Pistol (Pistole)** - Eine Halbautomatik-Pistole, die ein Standard-Marine-Modell darstellt. Sie ist sehr zielgenau und verfügt über eine solide Wirkung, ohne zu viel Munition zu verbrauchen.



**Shotgun (Schrotflinte)** - Die beste Wahl im Nahkampf. Sie sollten sie besser nicht gegen Gegner auf mittlere oder große Distanz einsetzen.



**Machine Gun (Maschinengewehr)** - Eine hohe Schussrate, große Genauigkeit und hohe Effektivität machen diese Waffe zur perfekten Waffe bei Gegnern auf mittlere oder große Distanz und um schnell zu zielen.



**Soul Cube** - UAC-Archäologen haben auf einer früheren Expedition zum Mars ein Objekt entdeckt, das sie den "Soul Cube" nannten. Wenig ist über dieses Objekt bekannt. Ein entschlüsselter Text, der in seiner Nähe gefunden wurde, weist darauf hin, dass er durch das Besiegen von Dämonen immer stärker wird. Sobald fünf Dämonen besiegt wurden, kann die Energie des Cubes freigesetzt werden, um selbst die mächtigsten Dämonen auszuschalten. Die "Seelen", denen der Soul Cube seinen Namen verdankt, nehmen die Lebensenergie der besiegt Feinde auf und transferieren sie auf den Besitzer.

Die UAC entwickelt die fortschrittlichsten Waffen des 22. Jahrhunderts. Halten Sie Ausschau nach weiteren Feuerwaffen und versteckten Arsenalen mit geheimen oder experimentellen Waffen.

### **Tipps**

- o Alle Waffen sollten vor dem Kampf überprüft und nachgeladen werden.
- o Passen Sie auf, dass Sie keine Zivilisten erwischen!
- o Sie sollten nicht neben explosiven Fissuren stehen  
- besonders im Kampf ist dies wichtig!

### **Tipps**

Plasmaw-Stöße sind eine gute Abwehr gegen Raketenbeschuss.

## SPEICHERN UND LADEN



Sie können das Spiel jederzeit speichern. Es wird auch automatisch gespeichert, wenn Sie einen neuen Level betreten. Um ein Spiel zu speichern oder zu laden, drücken Sie die Taste Esc, um das Spiel zu pausieren und das Spielmenü aufzurufen. Sie können den Umweg über die Menüs auch mit den DOOM 3-Tastenkürzeln vermeiden. **Drücken Sie zum Schnellspeichern (Quicksave) die Taste F5. Um den letzten Spielstand zu laden, drücken Sie F9.**

### Tipps

Speichern Sie regelmäßig ...  
es sei denn, Ihre  
Lebensenergie ist sehr  
niedrig.

## **Mehrspieler (Multiplayer)**

Im Mehrspielermodus von DOOM 3 kämpfen bis zu vier kampfgestählte Marines in einem Wettstreit um Kampfkunst und Feuerkraft. Treten Sie in einem von vier Spielmodi gegeneinander an, darunter Deathmatch, Team-Deathmatch, Last Man Standing und Tournament (Turnier).

### **SPIELARTEN**

#### **Deathmatch**

Ein Actionfeuerwerk, Marine gegen Marine. Wenn Sie nach Ablauf der Zeit die meisten Abschüsse auf Ihrem Konto haben, sind Sie der Sieger.

#### **Team-Deathmatch**

Bilden Sie ein Team und spielen Sie so um die meisten Abschüsse vor Ablauf der Zeit.

#### **Last Man Standing**

Jeder Marine hat eine festgelegte Anzahl an Leben. Wenn alle anderen gefallen sind und Sie noch leben, haben Sie gewonnen.

#### **Tournament (Turnier)**

Zwei Marines treten Mann gegen Mann an, während die übrigen als Zuschauer warten. Wenn der Kampf entschieden ist, rückt der erste Zuschauer in der Warteliste als nächster Gegner nach, während der Unterlegene ans Ende der Warteliste kommt. Der Sieger bleibt in der Kampfarena, bis ihn ein anderer Marine besiegt.

# **S E R V E R F I N D E N U N D V E R B I N D U N G H E R S T E L L E N**

## **Übersicht**

Um den Mehrspielermodus zu spielen, stellen Sie die Verbindung zu einem Server her, auf dem DOOM 3 läuft. Jeder Spieler kann einen solchen Server erstellen, es sind im Internet also stets eine Vielzahl davon verfügbar. Server sind Computer, die als Host für das Spiel dienen. Manche Spiele werden von Rechnern aus gehostet, auf denen auch (am gleichen Computer) mitgespielt wird, andere sind "Dedicated Server" (Dedizierte Server), die nur als Host dienen, damit andere Spieler hier spielen können.

## **Verbinden mit dem ISP (Internet-Provider)**

**DOOM 3 ERFORDERT EINE BREITBAND-INTERNETVERBINDUNG (Z.B. DSL, KABELMODEM, T1 USW.). Wenn Sie die Verbindung mit dem Internet über ein Modem herstellen, funktioniert der Mehrspielermodus von DOOM 3 nicht richtig.**

Für ein Spiel über das Internet verbinden Sie sich mit Ihrem Internet-Provider (ISP), bevor Sie den Mehrspielermodus starten. Bei den meisten Breitband-Anschlüssen besteht eine dauerhafte Internetverbindung, Sie müssen also sonst nichts Besonderes tun. Sehen Sie im Handbuch von Windows oder Ihres ISPs nach, wenn Sie Informationen zu der Herstellung einer Verbindung zu Ihrem ISP benötigen.

## **Mehrspieler-Einstellungen**

Sobald Sie online sind, starten Sie DOOM 3 und wählen im Hauptmenü 'Multiplayer' (Mehrspieler); wählen Sie dann 'Multiplayer Settings' (Mehrspieler-Einstellungen), um einen Namen einzugeben, Ihren CD-Key neu einzugeben, die Übertragungsgeschwindigkeit festzulegen, sowie die Farbe der Panzerung Ihres Marines zu wählen.

## Einem Spiel beitreten

Um einem Spiel beizutreten, wählen Sie zuerst im Hauptmenü 'Multiplayer' (Mehrspieler) und dann 'Find Multiplayer Game' (Mehrspieler Spiel suchen), um den Spielbrowser zu öffnen. Der Spielbrowser bietet eine Reihe von Optionen, die Ihnen helfen, ein Spiel zu finden. Klicken Sie auf die Kontrollfelder oben rechts, um zwischen lokalen Spielen im LAN und Spielen im Internet zu wählen.



Die Spielbrowserliste enthält Informationen zu jedem Server. **Sie können die Serverliste sortieren, indem Sie auf die Reiter oberhalb der einzelnen Spalten der Liste klicken.** Generell ist die Geschwindigkeit auf Servern mit niedrigen Pingzeiten besser. Klicken Sie auf 'Refresh' (Aktualisieren) oder 'Get New List' (Neue Liste), um die Liste mit den neuesten Serverinformationen zu aktualisieren. Um die Anzahl der aktualisierten Server zu reduzieren und Ihre Suche einzuschränken, können Sie die Spiele nach Spieltyp (Game Type) oder Passwortschutz (Password) filtern oder belegte Server (Full Servers) ausblenden. Diese Optionen finden Sie im Browserfilter im unteren linken Abschnitt des Serverbrowsers.

**Um die Verbindung zu einem Server herzustellen, klicken Sie doppelt auf dessen Namen oder klicken Sie darauf, um ihn zu markieren, und klicken Sie dann auf 'Join Game' (Beitreten).** Wenn Sie einmal auf einen Server klicken, um ihn zu markieren, werden im unteren Bereich des Bildschirms wichtige Informationen über den Server eingeblendet.

Bei einigen Servern kann für die Herstellung der Verbindung ein Passwort erforderlich sein. Ist dies der Fall, werden Sie aufgefordert, es einzugeben, nachdem Sie die Verbindung hergestellt

haben. Sie können Server, die ein Passwort verlangen, mit der Option 'No Password' (Kein Passwort) im Browserfilter herausfiltern.

## Einem bestimmten Server beitreten.

Wenn Sie die IP-Adresse eines bestimmten Servers kennen, können Sie sie in das Feld in der linken unteren Ecke des Bildschirms eingeben, wenn Sie auf den Button 'IP Connect' (IP-Verbindung) klicken.

## Server erstellen

Wenn Sie Ihren Computer als Spielserver einsetzen möchten, klicken Sie auf 'Multiplayer' (Mehrspieler) und dann auf 'Create Server' (Server erstellen). Sie können auch im Spielbrowser-Bildschirm auf 'Create Server' (Server erstellen) klicken. Von diesem Bildschirm aus können Sie die Karte wählen, die auf dem Server laufen soll, sowie verschiedene weitere Optionen einstellen. Wenn Sie die Optionen wie gewünscht eingestellt haben, klicken Sie auf den Button 'Create Game Server' (Spielserver erstellen). Um ein Spiel zu hosten, ist eine Internetverbindung mit hohem Upstream erforderlich.

Folgende Optionen sind verfügbar:

### Server Name (Servername)

Dieser Name wird in der Spielbrowserliste bei anderen Spielern eingeblendet.

### Server Type (Servertyp)

Internet - Starten Sie einen Server, der von anderen Spielern im Internet gesehen werden kann.

LAN - Starten Sie ein Spiel im lokalen Netzwerk, das nur von Spielern im privaten Netzwerk gesehen wird.

### Team Damage (Teamschaden)

Diese Option ist nur beim Team-Deathmatch verfügbar. Man kann mit ihr den Schaden beim Feuern auf Teamkollegen ein- und ausschalten.

### Frag Limit (Abschusslimit)

Der Spieler, der dieses Limit zuerst erreicht, hat gewonnen.

**Time Limit (Zeitlimit)**

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl bei Ablauf der festgelegten Zeit (in Minuten) gewinnt. Sobald das Zeitlimit abgelaufen ist, wird die Karte neu geladen und alle Spieler starten mit null Punkten. Wenn das Spiel bei Ablauf der Zeit unentschieden steht, geht das Spiel in den Modus 'Sudden Death'.

**Max Players (Maximale Spielerzahl)**

Bestimmen Sie die maximale Anzahl an Spielern für Ihren Server. Der höchste einstellbare Wert beträgt vier Spieler.

**Do Warmup (Aufwärmphase)**

Gewähren Sie den Spielern Zeit, um beizutreten und sich vorzubereiten, bevor das Match losgeht. Hier wählen Sie zwischen Yes (Ja) oder No (Nein).

**Allow Spectators (Zuschauer erlauben)**

Legen Sie hier fest, ob Zuschauer Ihren Server betreten und dem Spiel zusehen dürfen. Hier wählen Sie zwischen Yes (Ja) oder No (Nein).

**Dedicated (Dediziert)**

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

**Yes (Ja)** - Starten Sie einen Server, mit dem sich andere verbinden können, aber auf dem nicht selbst gespielt werden kann. Dies wird empfohlen, um Spiele im Internet zu hosten.

**Game Map (Spielkarte)**

Wählen Sie die Karte aus der Liste, die auf dem Server gespielt werden soll.

## CREDITS

### id Software

Artist . . . . .	Adrian Carmack
Technical Director . . . . .	John Carmack
Artist . . . . .	Kevin Cloud
CEO . . . . .	Todd Hollenshead
Lead Designer . . . . .	Tim Willits
Sound Design . . . . .	Christian Antkow
Programmer . . . . .	Timothee Basset
Designer . . . . .	Mal Blackwell
Artist . . . . .	Andy Chang
Programmer . . . . .	Jim Dosé
Media Artist . . . . .	Pat Duffy
Lead Programmer . . . . .	Robert A. Duffy
Designer . . . . .	Matt Hooper
Animator . . . . .	James Houska
Office Manager and id Mom . . . . .	Donna Jackson
Designer . . . . .	Jerry Keehan
Artist . . . . .	Seneca Menard
Animator . . . . .	Fredrik Nilsson
Designer . . . . .	Steve Rescoe
Lead Artist . . . . .	Kenneth Scott
Dir. Business Development . . . . .	Marty Stratton
Artist . . . . .	Patrick Thomas
Programmer . . . . .	Jan Paul van Waveren
Development Assistant/Animator . . . . .	Eric Webb
Programmer . . . . .	Jonathan Wright

### Additional Credits

Sound Design . . . . .	Ed Lima
Theme for DOOM 3 Produced by . . . . .	Chris Vrenna
Theme for DOOM 3 Composed by . . . . .	Clint Walsh
Additional Sound Effects Design . . . . .	Danetracks, Inc.
Additional In-Game Sounds . . . . .	Chris Vrenna
Additional Story and Dialog . . . . .	Matthew J. Costello
Voice Recording and Production . . . . .	Womb Music
Voice Casting/Direction . . . . .	Margaret Tang
VO Engineer/Editing/Monster FX . . . . .	Rik Schaffer

## VOICES

Sarge, Additional VO . . . . . Neil Ross  
Betruger . . . . . Philip Clarke  
Campbell, Additional VO . . . . . Andy Chanley  
Swann . . . . . Charles Dennis  
Computer Voice, Additional VO . . . . . Grey Delisle  
Video Logs, Additional VO . . . . . Grant Albrecht  
Additional Voices . . . . . Dee Baker, Michael Bell  
Steve Blum, S. Scott Bullock, Cam Clarke  
Robin Atkin Downes, Keith Ferguson  
Jay Gordon, Michael Gough, Bill Harper  
Nick Jameson, David Kaye, Phil La Marr  
Jim Meskimen, Matt Morton, Daran Norris  
Rob Paulsen, Phil Proctor, Andre Sogliuzzo  
Jim Ward, Wally Wingert, Edward Yin  
Keone Young, Ryun Yu

Additional Multiplayer Design . . . Splash Damage, Ltd.

UAC Promotional Videos . . . . . Six Foot Studios

Packaging Design . . . . . Hamagami/Carroll, Inc.  
Manual Design & Layout . . . . . Ignited Minds LLC

Additional Programming. . . . . Graeme Devine

Additional Thanks . . . Wendy Zaas, D. Wade Cloud, Jr.  
Pat Hook, Mark Fry, Brian Harris, Kevin Dobler

The employees of id Software would like to extend  
our sincerest thanks to our families and friends for their  
support and encouragement during the development of DOOM 3.

Distributed by Activision

Production

Senior Producer . . . . . Jonathan Moses  
Associate Producer . . . . . Doug Avery  
Associate Producer. . . . . Jason Kim  
Production Coordinators. . . . . Steve Holmes  
   Kekoa Lee-Creel, Matthew Beal  
VP North American Studios . . . . . Mark Lamia  
President . . . . . . . . . . . . . . . Kathy Vrabeck  
Installer Programmer . . . . . . . . . . Anthony Lu  
Localization Manager-PC Group . . . . . Tamsin Lucas

Marketing/PR

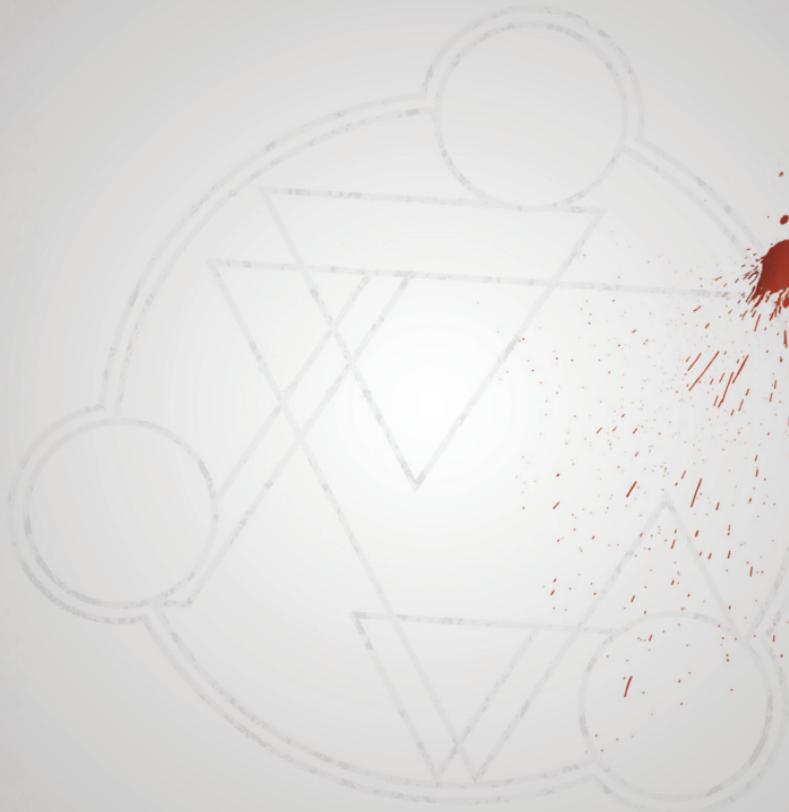
Brand Manager . . . . . Tabitha Hayes  
Director of Marketing . . . . . David Pokress  
VP of Marketing . . . . . Dusty Welch  
PR Manager. . . . . Mike Mantarro  
Online Evangelist . . . . . Caryn Law

## Quality Assurance

QA Project Lead . . . . . Matt Nelson  
QA Senior Project Lead . . . . . Glenn Vistante  
QA Senior Project Lead . . . . . Matt McClure  
QA Manager . . . . . Marilena Rixford  
QA Team . . . . . Jim Summers, Jason Wong, Indra Yee  
Adam Hartsfield, Jason Levine, Tim Vanlaw  
Jeff Grant, Jonas Anderson, Brian Spayth  
Mike Cook, Soukha Phimpasouk, Kim Carrasco  
Sean Berrett, Pedro Aguilar, Vincent Sinatra  
Victor Durling, Evan Button, Levere Ross  
Mike Salwet, Robert Lee, Jeff Moxley  
Scott Kiefer, Michael DeMarti, Jose Ornelas  
Michael Harris, Henry Villanueva, Craig Bennett  
Mike Walker, Donovan Eberling, Dave Garcia-Gomez  
Neil Barizo, Chris Keim, Jef Sedivy  
Vince Fennel, Seth Bellber, Michael Kocel  
James Park, Ryan Ruff, Ryan Ford  
Anthony Aguinaldo, Trevor Page

## Activision Germany

Marketing Manager . . . . .	Stefan Luludes
PR-Manager . . . . .	Bernd Reinartz
PR-Executive . . . . .	Julia Volkmann
Brand Manager . . . . .	Stefan Seidel
IT & Web Manager . . . . .	Thorsten Hübschmann
Translation Services . . . . .	Effective Media GmbH



## KUNDENDIENS+

Bevor Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung setzen, sollten Sie die technische Hilfedatei zu Rate ziehen. Diese enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen und bietet Ihnen möglicherweise eine schnelle und einfache Lösung Ihres Problems. Wenn Sie auch nach dem Lesen der Hilfedatei noch technische Probleme haben, können Sie sich jederzeit an einen unserer unten aufgeführten Online-Dienste wenden.

Aufgrund der Komplexität von Netzwerkspielen bitten wir Sie, die folgenden Informationen bereitzuhalten bzw. in das E-Mail einzufügen, wenn Sie sich an den technischen Kundendienst wenden:

1. Vollständiger Produkttitel.
2. Die genaue Fehlermeldung (falls vorhanden) sowie eine kurze Beschreibung des Problems.
3. Eine Kopie des DirectX-Diagnoseberichts. Um diesen zu erhalten, gehen Sie auf Start>Ausführen, geben dxdiag c:\dxdiag.txt ein und drücken dann die Eingabetaste. Den Bericht finden Sie dann direkt auf Laufwerk C.  
Sollten Sie Schwierigkeiten mit dem Mehrspieler-Modus oder beim Online-Spiel haben, halten Sie bitte auch folgende Informationen bereit:

**Wenn Sie ein Modem verwenden:**

1. Art des Modems an jedem Ende (Marke, Modell, Geschwindigkeit, intern oder extern)
2. Anzahl der Modems
3. Anschluss (Port), auf dem jedes Modem konfiguriert ist
4. Kann Hyperterminal (oder ein beliebiges Terminal-Programm) mit Ihrem Modem verwendet werden? So können Sie auf einfache Weise überprüfen, ob Ihr Modem richtig konfiguriert ist.
5. Verbindungsgeschwindigkeit
6. Haben Sie überprüft, ob die Datenkomprimierung, Fehlererkennung und Flusskontrolle deaktiviert sind? Informationen hierzu finden Sie im Handbuch zu Ihrem Modem.

**Wenn Sie ein externes Modem verwenden:**

1. Typ der verwendeten seriellen Karte
2. Verfügen Sie über ein 7adriges serielles Kabel?

#### **Wenn Sie in einem LAN spielen:**

1. Können Sie die anderen Computer im Netzwerk sehen?
2. Art der Netzwerkkonfiguration
3. Marke der Netzwerkkarte
4. Typ der von Ihnen verwendeten Software sowie die Versionsnummer

#### **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:

**Hintline:** 01 90/51 00 55 (Tipps & Tricks zum Spielablauf  
- 0,62 Euro pro Minute\*)

**Technische Hotline:** 0 18 05/22 51 55 (ausschließlich bei  
technischen Problemen -0,12 Euro pro Minute\*)

**E-mail und Online:** Supportformular unter [www.activision.de](http://www.activision.de)

**Deutsche Website:** [www.activision.de](http://www.activision.de)

\*Der Tarif hängt von Ihrem Netzbetreiber ab - hier Telekom AG.

#### **Online-Dienste US**

Internet: [support@activision.com](mailto:support@activision.com) oder [www.activision.com](http://www.activision.com) (nur in  
englischer Sprache)

#### **Kundendienst in Österreich**

**Hintline:** +49 1805-225155 (Auslandstarif )

**Technische Hotline:** +49 1805-225100 (Auslandstarif )

#### **Kundendienst in der Schweiz**

**Hintline:** +49 1805-225155 (Auslandstarif )

**Technische Hotline:** +49 1805-225100 (Auslandstarif )

# **DOOM 3 SOFTWARE- LIZENZVEREINBARUNG ZUR EINGESCHRÄNKTN VERWENDUNG**

Diese DOOM 3 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 eigenen 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 Netzwerkserver 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 Spieldematerial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues "Spieldematerial" oder "Neue Kreationen"). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spieldematerials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.

(2) Mit der Erstellung des neuen Spieldematerials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spieldematerial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezeichnete 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 Spieldematerial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Id Software unverzüglich von Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.

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

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

(6) Neues Spieldematerial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spieldematerials, 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 GARANTIEN SEITENS ID SOFTWARE**

ID SOFTWARE SCHLIESST ALLE GARANTIEN, 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 mängelbehafteten 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 mängelbehafteten 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 Zahlungssquittung, 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 Erfüllungshelfer 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 FOLGENDER: 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 VORGEBLICHEN BRUCH DER GARANTIE BZW. DER VEREINBARUNG ODER AUFGRUND VON FAHRLÄSSIGKEIT, PRODUKTHAFTUNG ODER ANDERER RECHTSTHEORIEN ERGEBEN, SELBST WENN ID SOFTWARE, ACTIVISION ODER IHRE JEWELIGEN BEVOLLMÄCHTIGTEN VON DER MÖGLICHKEIT SOLCHER EVENTUELLER SCHÄDEN KENNTNIS 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 verstößen 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.

