



**SpongeBob**  
**SCHWAMMKOPF**

Schlacht um Bikini Bottom



**THQ**

**SPIELANLEITUNG**

NICKELODEON

# SpongeBob SCHWAMMKOPF



STICKER UND ALBEN  
AB JANUAR 2004  
ÜBERALL ERHÄLTLICH



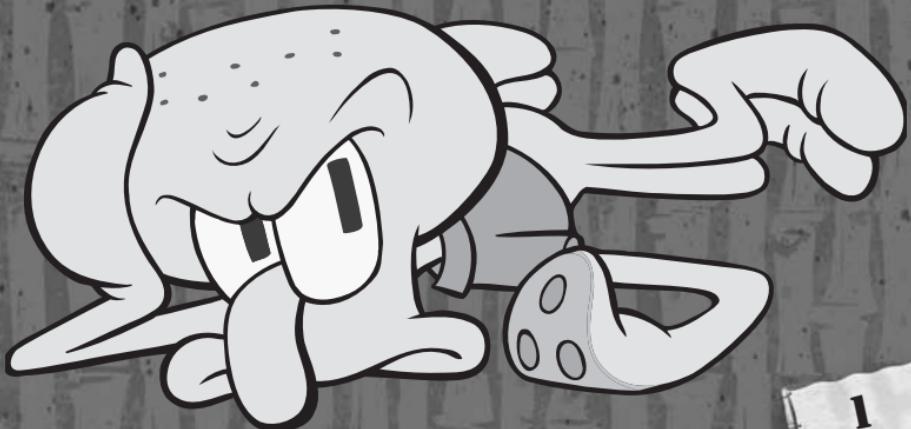
© 2003 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, SpongeBob SquarePants and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.

Stephen Hillenburg



# INHALTSVERZEICHNIS

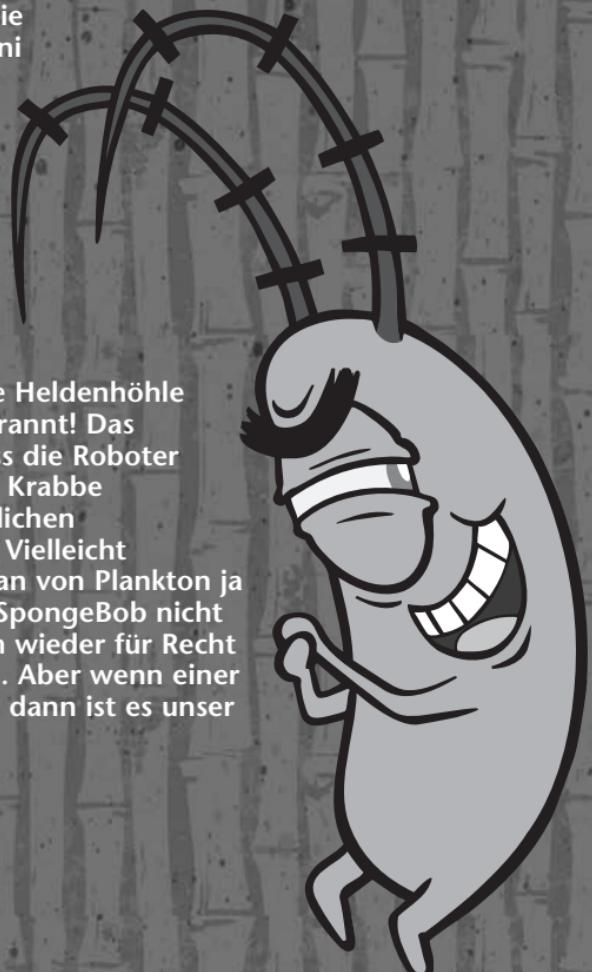
EINLEITUNG	2
SPIEL-SET-UP	3
DAS SPIEL INSTALLIEREN	3
DAS SPIEL STARTEN	3
DAS SPIEL DEINSTALLIEREN	3
SPIELSTEUERUNG	4
DAS SPIEL SPIELEN	4
HAUPTMENÜ	5
SPIELBILDSCHIRM	7
POWER-UPS	8
CHARAKTERE	9
LEVELS	10
INNENSTADT VON BIKINI BOTTOM	10
SEETANGWALD	10
DIE HELDENHÖHLE	11
FRIEDHOF DES FLIEGENDEN HOLLÄNDERS	11
ABFALLEIMER	11
MITWIRKENDE	12
NUTZUNGSBEDINGUNGEN	14
KUNDENSERVICE	17



# EINLEITUNG

Plankton macht mal wieder Ärger. Er heckt einen neuen hinterhältigen Plan aus, um die Herrschaft über Bikini Bottom zu erlangen. Diesmal erschafft er sich mit Hilfe seiner neuesten Erfindung, dem Duplicatron 3000, eine gefügige Armee aus Robotern.

Dummerweise hat er vergessen, den „Gehörche Plankton“-Schalter umzulegen, bevor er den Duplicatron aktiviert hat. Ohne die Kontrolle durch Plankton haben die Roboter sich nun in Bikini Bottom ausgebreitet und den Abfalleimer eingenommen. In kürzester Zeit ist die ganze Stadt regelrecht von den Robotern überschwemmt worden – von der Innenstadt bis hin zum Seetangwald – sogar die Heldenhöhle haben sie förmlich überrannt! Das Schlimmste aber ist, dass die Roboter die Kunden der Krossen Krabbe vergraulen und die köstlichen Krabbenburger stehlen! Vielleicht funktioniert der böse Plan von Plankton ja doch! Aber nur, falls es SpongeBob nicht gelingt, in Bikini Bottom wieder für Recht und Ordnung zu sorgen. Aber wenn einer richtig aufräumen kann, dann ist es unser Schwammkopf!



# SPIEL-SET-UP

## DAS SPIEL INSTALLIEREN

1. Schließe alle offenen Programmfenster auf deinem Desktop und beende alle anderen Anwendungen.
2. Lege die CD-ROM von „**SpongeBob Schwammkopf™ – Schlacht um Bikini Bottom**“ in dein CD-ROM-Laufwerk.
3. Der Installationsbildschirm von „**SpongeBob Schwammkopf™ – Schlacht um Bikini Bottom**“ wird nun aufgerufen. Sollte die „Autorun“-Funktion ausgeschaltet sein und der Installationsbildschirm des Spiels nach dem Einlegen der CD-ROM nicht erscheinen, musst du die Installation manuell aufrufen. Klicke dazu bitte auf START in der Taskleiste und wähle „Ausführen...“ aus. Gib nun „D:\autorun.exe“ ein („D:\“ steht dabei für den Buchstaben deines CD-ROM-Laufwerks).
4. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.
5. Nach der Installation von „**SpongeBob Schwammkopf™ – Schlacht um Bikini Bottom**“ findest du ein Symbol des Spiels auf dem Desktop oder im START-Menü unter „Programme“/„THQ“/„Nick Games“/„SpongeBob Schwammkopf“/„Schlacht um Bikini Bottom“.

## DAS SPIEL STARTEN

Jedes Mal, wenn du „**SpongeBob Schwammkopf™ – Schlacht um Bikini Bottom**“ spielen möchtest, muss sich die CD-ROM des Spiels im CD-ROM-Laufwerk befinden. Befolge nun vor dem Start des Spiels folgende Anweisungen:

1. Drücke einfach auf die „Spielen“-Option, wenn du die „Autorun“-Funktion eingeschaltet hast.
2. Du kannst auch doppelt auf das Desktopsymbol des Spiels klicken oder das Spiel über das START-Menü von Windows aus starten.

## DAS SPIEL DEINSTALLIEREN

Du kannst das Spiel im START-Menü unter „Einstellungen“/„Systemsteuerung“/„Software“/„Installieren/Deinstallieren“/„Hinzufügen/Entfernen“ deinstallieren. Oder du benutzt die Option „Spiel deinstallieren“ im START-Menü unter „Programme“/„THQ“/„Nick Games“/„SpongeBob Schwammkopf“/„Schlacht um Bikini Bottom“.

# SPIELSTEUERUNG

## MAUS

Maus bewegen  
Linke/rechte Maustaste  
Mausrad/mittlere Maustaste

## FUNKTION

Charakter/Cursor bewegen  
Aktion  
Spielmenü/Pause

## TASTATUR

Leertaste/Eingabetaste  
„ESC“-Taste/P  
R  
M  
J/N  
1, 2, 3, 4

## FUNKTION

Aktion  
Spielmenü/Pause  
Spiel neu starten  
Musik an-/ausschalten  
Ja/Nein  
Quizfragen beantworten

## DAS SPIEL SPIELEN

Wähle einen der fünf Levels auf der Karte aus, um das Spiel zu beginnen. Nach deiner Auswahl erscheint ein Nachrichtensprecher, der dich über das Problem in diesem Level aufklären wird. Hör aufmerksam zu, denn du erhältst wichtige Hinweise zu den Gegenständen, die du in diesem Level finden musst. Du kannst erst in den nächsten Level gelangen, wenn du alle Gegenstände gefunden hast.

Nur so gewinnst du die Schlacht um Bikini Bottom!



# HAUPTMENÜ

## OPTIONEN

Hier stehen dir folgende Optionen zur Auswahl:

### Story-Modus AN/AUS

Schau dir die Zwischensequenzen zwischen den Spielen an, die die Story des Spiels voranbringen. Jedes Spiel muss nacheinander beendet werden.

Schaltest du den Story-Modus aus, stehen dir alle Spiele zum Spielen zur Verfügung.



### Untertitel AN/AUS

Hier kannst du die Untertitel in den Zwischensequenzen an- oder ausschalten.

### Soundeffekte AN/AUS

Schalte die Soundeffekte an oder aus.

### Musik AN/AUS

Schalte die Musik an oder aus.

## SPIELEN

Klicke auf diese Option, um mit einem neuen Spiel zu beginnen oder ein zuvor gespeichertes Spiel von „*SpongeBob Schwammkopf™ – Schlacht um Bikini Bottom*“ fortzuführen. Dein Spiel wird automatisch in einem der sechs „Spieler“-Slots gespeichert. Die Slots werden durch sechs verschiedene Charaktere repräsentiert. Führe dein Spiel also immer mit dem gleichen Charakter fort. Nach der Wahl deines Charakters musst du nur „SPIELEN“ auswählen, um zur Übersichtskarte zu gelangen. Von hier aus kannst du einen Level auswählen und das Spiel fortsetzen.

# HAUPTMENÜ

Folgende Levels kannst du erkunden:

- Innenstadt von Bikini Bottom
- Heldenhöhle
- Seetangwald
- Friedhof des Fliegenden Holländers
- Abfalleimer

Du kannst zwar jeden der fünf Levels auswählen, aber nur das jeweils erste Spiel wird verfügbar sein (wenn der Story-Modus aktiviert ist). Beende das erste Spiel erfolgreich, um das nächste Spiel freizuschalten. Mach solange weiter, bis du den kompletten Level erfolgreich beendet hast. Klicke auf die „ZURÜCK“-Option, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Wähle nun einen anderen Level aus, verlasse das Spiel oder überprüfe deinen Spielfortschritt.

## SPIELER

Wähle diese Option, wenn du ein separates Spiel beginnen möchtest. Wenn z. B. dein kleiner Bruder auch mitspielen möchte, du aber nicht willst, dass er mit deinem SpongeBob-„Spieler“-Slot spielt, kann dein Bruder sein Spiel mit einem der folgenden „Spieler“-Slots abspeichern: Patrick, Thaddäus, Sandy, Mr. Krabs oder Gary. So wird der Fortschritt jedes Spielers separat gesichert. Die „Spieler“-Slots dienen nur zum Speichern. Der Charakter, mit dem du spielen kannst, hängt immer vom jeweiligen Spiel ab – nicht vom „Spieler“-Slot!

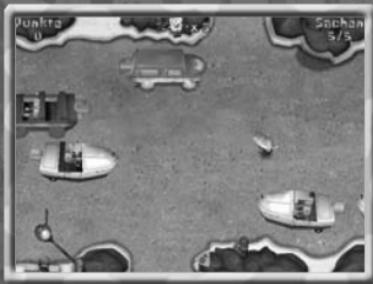
## VERLASSEN

Wähle diese Option aus, wenn du das Spiel verlassen willst. Klicke dann auf „Ja“, wenn du gefragt wirst, ob du das Spiel verlassen möchtest. Mach dir keine Sorgen, da deine erfolgreich beendeten Spiele automatisch gespeichert werden, kannst du jederzeit wiederkommen! Bis später!

# SPIELBILDSCHIRM

Am oberen Bildschirmrand werden dir wichtige Informationen angezeigt!

- Punkte: Am oberen linken Bildschirmrand siehst du deinen Punktestand. Sammle während des Spiels so viele Punkte wie nur möglich ein. Versuch, deinen letzten Highscore zu überbieten!
- Leben: In der Mitte am oberen Bildschirmrand ist ein SpongeBob-Symbol mit der Zahl deiner Leben zu sehen. Du beginnst jedes Spiel mit 5 Leben, kannst diese Zahl aber erhöhen, wenn du das richtige Power-up findest. Solltest du all deine Leben verlieren, musst du das Spiel wieder von vorne beginnen. Algengrütze!
- Sachen: Sammle alle Sachen in einem Spiel ein, um zum nächsten Spiel zu gelangen. Am oberen rechten Bildschirmrand werden dir deine bereits eingesammelten Sachen angezeigt.



# POWER-UPS



**Supergeschwindigkeit:** SpongeBob könnte sogar über das Wasser laufen, wenn er diesen kleinen Geschwindigkeits-Booster aufsammelt.



**Zeitlupe:** Manchmal scheinen die Roboter sich ja sooo laaangsam zu bewegen ... nun, aus gutem Grund, du hast ja auch gerade dieses Power-up aufgesammelt.



**Stopp:** Dieses Power-up lässt die Roboter still stehen! Nun kann sich SpongeBob in aller Ruhe bewegen, ohne befürchten zu müssen, dass ihn ein Roboter angreift. Aber Vorsicht! Dieses Power-up hält nicht ewig!



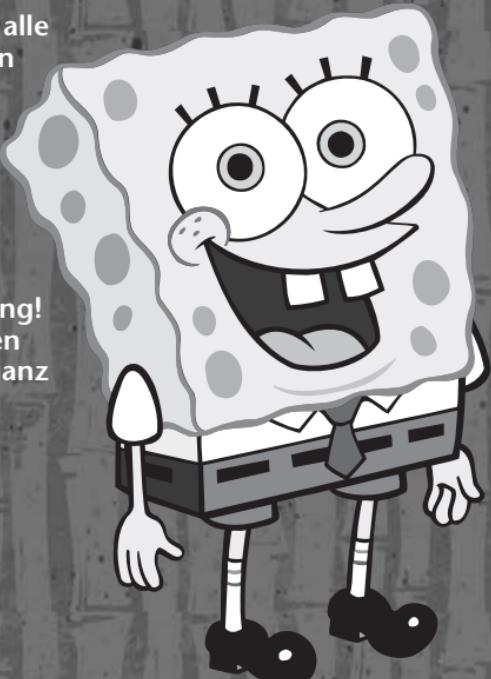
**Unverwundbar:** SpongeBob ist unverwundbar! Kein Roboter kann ihm nun schaden ... natürlich nur solange dieses Power-up anhält.



**Extraleben:** Du wirst alle Leben brauchen, wenn es hart auf hart für SpongeBob kommt. Sammle jedes Extraleben ein, das du finden kannst.



**Bonuspunkte:** Ka-ching! Die Bonuspunkte füllen deinen Punktestand ganz schön auf!

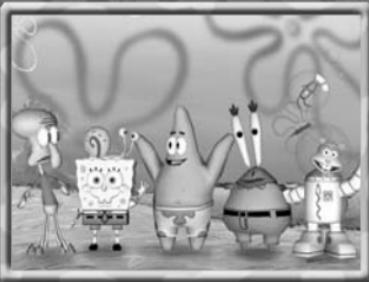


# CHARAKTERE

## SPONGEBOB SCHWAMMKOPF

Unser furchtloser Held ist ein gutmütiger und optimistischer Schwamm, der den Ärger leider anzieht, wie das Licht die Motten. SpongeBob liebt seinen Job als Burgerbrater in der Krossen Krabbe, erfreut sich am Fischen von Quallen, an Seifenblasenkunst, Karate und strebt nach dem perfekten Krabbenburger.

Als Mr. Krabs ihn bittet, die Roboter aufzuhalten, nimmt SpongeBob die Herausforderung freudig an. Natürlich wird er dabei von seinen Freunden Patrick Starfish, Sandy Cheeks, Thaddäus Tentakel, Meerjungfrauemann, Blaubarschbube und Gary unterstützt!



# LEVELS

Heiliger Calamari! Diese bösartigen Roboter machen es SpongeBob ziemlich schwer, die Schlacht um Bikini Bottom zu gewinnen – sie haben ihm jede Art von Hindernissen, Tests und Herausforderungen in den Weg gelegt. Natürlich lässt sich SpongeBob nicht davon einschüchtern! Er findet schon einen Weg, den Tag – und natürlich Bikini Bottom – zu retten!

## INNENSTADT VON BIKINI BOTTOM

1. Verkehrschaos
2. Kanaldeckel Memory
3. Patricks Quiz
4. Roboterweg
5. Der Magieladen
6. Bowlingfreunde



## SEETANGWALD

1. Lianen
2. Floß-Schieben
3. Garys Quiz
4. Gary-Kopter
5. Kleider machen Leute
6. Schleimspur



# LEVELS

## DIE HELDENHÖHLE

1. Die Höhle
2. Stalaktiten
3. Thaddäus' Quiz
4. Der Abstieg
5. Die Wand der Wände
6. Die Tanzparty



## FRIEDHOF DES FLIEGENDEN HOLLÄNDERS

1. Greif die Flagge
2. Kistenschieben
3. Mr. Krabs' Quiz
4. Versteck mein Geld
5. Balance-Akt
6. Auf die Planke



## ABFALLEIMER

1. Schleicheinsatz
2. Halle der Arme
3. Sandys Quiz
4. Überall Roboter
5. Die geniale Erfindung
6. Hau den Roboter



# MITWIRKENDE

## AWE Games

Executive Producer  
James Wheeler

## Lead

Programmer/Engine  
Development  
Jamie Nye

Producer/Sound FX  
Trevor Talbird

Art Director  
Mike Niedda

Lead Artist  
Chad Read

Music  
yummynoise

Additional Music  
Will Pirkle

Quality Assurance  
Aaron Runion

Intro/End Cut Scenes  
S.I.D.

Additional Art  
Scott Nixon

Additional  
Programming  
Les Bird

Special Thanks  
Justin Hakimi  
Chris Remy  
Craig Kelly  
Keith Verity  
Mark Bradshaw  
Everett Smyth

## Cast (English version)

Carolyn Lawrence –  
Sandy  
Doug Lawrence – (Mr.  
Lawrence)  
Plankton,  
Fish Announcer  
Tim Conway –  
Barnacleboy  
Rodger Bumpass –  
Squidward  
Tom Kenny –  
SpongeBob, French  
Narrator, Gary  
Bill Fagerbakke – Patrick  
Joe Whyte –  
Mermaidman, Mr.  
Krabbs

## THQ

Project Manager  
Keith Pope

Creative Manager  
Petro Piaseckyj

Technical Director  
Marcel Samek

Production Services  
Jenae Pash  
Heather Leonard

Director, Project  
Management  
Duncan Kershaw

Vice President - Product  
Development  
Philip Holt

Test Lead  
Erika Fortner

## Testers

Scott Allman  
Wesly Bush  
Alberto Campo  
Ryan Hedge  
Rafi Issagholian  
Sean Jenkinson  
Richard Jones  
Pechet Katin  
David Kim  
Mike Kirylo  
David Price  
R.J. Romero  
James Wahlquist

QA Technical Supervisor  
Mario Waibel

Database Applications  
Engineer  
Jason Roberts

Director of Quality  
Assurance  
Monica Vallejo

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, Creative  
Services  
Howard Liebeskind

# MITWIRKENDE

Senior Manager,  
Creative Services  
Kathy Helgason

Associate Creative  
Services Manager  
Melissa Roth

Manual Writer  
Claudia Piaseckyj

Packaging Layout &  
Design  
Chad Stroven – Beeline  
Group

Director, International  
Brand Management  
Michael Pattison

Senior International  
Marketing & Services  
Manager  
Sarah Bincliffe

Director of Localisation  
Susanne Dieck

Localisation Engineer  
Bernd Kurtz

German Translations  
Thomas Dalamitros  
Patrick Fedtke  
Andreas Herzberg

Additional Testing  
Thomas Dalamitros  
Patrick Fedtke  
Andreas Herzberg

German Voice  
Production  
G&G Tonstudios, Kaarst

Senior  
Project Manager Art  
Till Enzmann

Project Manager Art  
Jens Spangenberg

Special Thanks  
Brian Farrell  
Jack Sorensen  
Tiffany Ternan  
Terri Schiek  
Germaine Gioia  
Leslie Brown  
Brandy A. Carrillo  
Emerson Escobar  
Ryan Hedge

Nickelodeon  
VP of Media Products  
Nickelodeon Consumer  
Products  
Steve Youngwood

Director of Licensing  
Interactive, Home Video  
& Consumer Electronic  
Stacey Lane

Director of Production  
& Development for  
Interactive and Home  
Video  
Aly Sylvester

Manager Development  
and Production  
Erika "E" Ortiz

Marketing Coordinator  
Erica David

Production Assistant  
Jack Daley

Nickelodeon Thanks  
Leigh Anne Brodsky  
Eric Coleman  
Russell Hicks  
Chris Horton  
Deb Krassner  
Rob Lemon  
Caleb Meurer  
Linnette Pastori  
Joe Sandbrook  
Brian Smith  
Lori Szuchman  
Stavit Young

Special thanks to:  
Stephen Hillenburg



*Granny*

**BINK**  
  
**VIDEO**



13

# NUTZUNGSBEDINGUNGEN

Softwarelizenzvertrag für das Computerprogramm „SpongeBob Schwammkopf™ - Schlacht um Bikini Bottom“ Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von THQ-Software durch den Endverbraucher (im Folgenden auch: „Lizenznehmer“) aufgeführt. Bevor Sie diese Software installieren, lesen Sie daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Wenn Sie die Option „Zustimmen“ wählen, erklären Sie sich mit diesen Vertragsbedingungen einverstanden. Wenn Sie mit diesen Vertragsbestimmungen nicht einverstanden sind, wählen Sie bitte die „Ablehnen“-Option und installieren Sie dieses Produkt nicht.

## 1. GEGENSTAND DES VERTRAGES

Gegenstand des Vertrages ist das Computerprogramm „SpongeBob Schwammkopf™ - Schlacht um Bikini Bottom“ der Firma THQ. Sie erhalten ein einfaches, nicht übertragbares Recht zur Nutzung der THQ-Software „SpongeBob Schwammkopf™ - Schlacht um Bikini Bottom“ 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 behält sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte vor.

***Es handelt sich nicht um „Shareware“.***

## 2. URHEBERRECHTE

### a) VERVIELFÄLTIGUNG

Die Software und das zugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Ohne vorherige schriftliche Einwilligung von THQ dürfen deren Produkte weder vervielfältigt noch abgeändert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiliert oder deassembliert werden noch abgeleitete Werke davon erstellt werden. Die Software darf auch nicht von einem Computer über ein Netz oder einen 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, die Dokumentation vervielfältigt und/oder verbreitet und/oder vermietet und/oder Rechte eingeräumt werden. Im Falle des Verstoßes behalten wir uns gerichtliche Maßnahmen vor. Für den Fall, dass Sie Add-ons planen, halten Sie bitte

Rücksprache mit THQ. Wir befürworten die Entwicklung von Add-ons, soweit diese den Qualitätsstandards unserer Produkte angemessen sind und zu unserer Produktlinie passen. Wir erklären uns nicht

damit einverstanden, dass Add-ons auf dem Markt erscheinen, die nicht den Vorstellungen der Entwickler oder THQ entsprechen. Wenn THQ Ihnen ein Add-on zusagt, kann THQ Ihnen z.B. auch die Lizenz für die Benutzung von Titeln, Marken etc. erteilen. Ein Anspruch darauf besteht selbstverständlich nicht. 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 Urheberrechtsvermerk von THQ anzubringen bzw. ihn darin aufzunehmen. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk sowie die in ihr aufgenommene Registriernummer dürfen nicht entfernt werden. Auch in abgeänderter Form oder in 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 von Vorsatz und grober Fahrlässigkeit. Dies gilt auch für Mangelfolgeschäden und Vermögensschäden. THQ hat soweit erforderlich die Rechte Dritter beachtet oder entsprechende Rechte erhalten. Unberührt bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften beruhen, wie Wandelungs-, Minderungs- oder Schadenersatzansprüche 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 haftet 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 risikobehaftete Handlungen vornimmt. Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen sind, 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 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

**Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist. Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, begrenzt auf das gesetzliche Minimum; 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 Website zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

## **VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEM**

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 ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Website 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 wirksam durch die Aktivierung des Buttons „Zustimmen“. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung 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.

# KUNDEN SERVICE

## DIE HOTLINE-RUFNUMMERN:

**0190 – 50 55 11** (€ 0,62 pro Minute)

für **spielinhaltliche** Fragen zu THQ-Produkten  
erreichbar 24 Stunden täglich

(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)

(**Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen,  
wählen bitte: +49 1805 70 55 11**)

**01805 – 60 55 11** (€ 0,12 pro Minute)

für **technische** Fragen zu THQ-Produkten

erreichbar Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung

(**Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen,  
wählen bitte: +49 1805 60 55 11**)

**0190 – 50 55 12** (€ 0,62 pro Minute)

für FAX-On-Demand-Server – Lösungshilfen per FAX-Abruf

erreichbar 24 Stunden täglich

KEINE persönliche Betreuung

(**für Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen,  
vorerst NICHT erreichbar**)

## INTERNET:

Fragen zu unseren Spielen können Sie uns auch über das Internet stellen. Bitte verwenden Sie hierzu unser Anfrageformular unter

**<http://www.thq.de/support>**

# SpongeBob

gibt's auch  
auf **Video**  
und **DVD!**

## SpongeBob SCHWAMMKOPF



Überall im Handel!  
Weitere Infos: [www.polyband.de](http://www.polyband.de)

**polyband**

Created by Stephen Hillenburg  
© 2003 Viacom International Inc. All Rights Reserved.

Instruction Manual © 2003 THQ Inc. © 2003 Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Nickelodeon, SpongeBob Schwammkopf und alle zugehörigen Titel, Logos und Figuren sind Warenzeichen von Viacom International Inc. Hergestellt von Stephen Hillenburg.

Exclusively published by THQ Inc. SpongeBob SquarePants Battle for Bikini Bottom developed by Awe Games. Awe Games and its logo are trademarks of Awe Productions, Inc. Uses Granny Animation. Copyright © 1999-2003 by RAD Game Tools, Inc. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2003 by RAD Game Tools, 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.