



ARMA III

HANDBUCH

 Bohemia
Interactive

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen, bevor Sie dieses Spiel spielen oder Ihren Kindern das Spielen erlauben. Manche Menschen erleiden einen epileptischen Anfall oder verlieren das Bewusstsein, wenn sie im Alltag bestimmten Blitzlichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt sind. Es kann daher bei solchen Menschen zu Anfällen kommen, wenn sie fernsehen oder bestimmte Videospiele spielen.

Dies tritt möglicherweise auch dann ein, wenn bei der betreffenden Person keine Epilepsie diagnostiziert wurde oder sie noch nie einen epileptischen Anfall hatte. Falls Sie selbst oder Familienmitglieder jemals epileptische Symptome (Anfälle oder Bewusstlosigkeit) in Zusammenhang mit Blitzlichteffekten hatten, suchen Sie bitte vor dem Spielen Ihren Arzt auf. Wir empfehlen, dass Eltern die Benutzung von Videospiele durch ihre Kinder überwachen.

Falls Sie oder Ihr Kind beim Spielen eines Videospiele Symptome, wie Schwindel, Sehförderungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstlosigkeit, Desorientierung, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe aufweisen, brechen Sie das Spiel **sofort** ab und suchen Sie Ihren Arzt auf.

Vorsichtsmaßnahmen beim Spielen

- Halten Sie Abstand zum Bildschirm. Setzen Sie sich so weit entfernt, wie das Kabel reicht.
- Spielen Sie das Spiel vorzugsweise auf einem kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde oder unausgeschlafen sind.
- Sorgen Sie dafür, dass der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Machen Sie beim Spielen eines Videospiele stündlich mindestens 10 bis 15 Minuten Pause.

INHALT

Über das Spiel3	Multiplayer10
Systemanforderungen4	Sitzungsbrowser10
Installation des Spiels5	Einer Sitzung beitreten10
DVD-Autorun5	Eine Sitzung hosten11
Steam5	Zeus11
Grundeinstellungen7	Missionseditor11
Grafikoptionen7	Fehlerbehebung12
Spieloptionen7	Nützliche Links12
Steuerungsoptionen8	Lizenz- und Garantiebedingungen13
Missionsbeginn8	Rechtliche Hinweise15
Einzelspieler9		

ÜBER DAS SPIEL

Erleben Sie echtes Gefechts-Gameplay in einer **massiv-militärischen Sandbox**. Mit einer großen Auswahl an Einzel- und Mehrspieler-Inhalten, über 20 Fahrzeugen und 40 Waffen und endlosen Möglichkeiten der Content-Erstellung ist dies das beste Militär-Spiel auf dem PC. **Authentisch, facettenreich, offen** – Arma 3 schickt Sie in den Krieg.



- **Altis & Stratis:** Besiegen Sie Ihre Feinde auf detailreichen Schlachtfeldern – die sich bis auf 290 km² mediterraner Inselgebiete erstrecken.
 - **Waffen und Fahrzeuge:** Meistern Sie eine Sammlung von 20+ Fahrzeugen, Luftfahrzeugen und Schiffen, wählen Sie aus 40+ Waffen und passen Sie Ihre Ausrüstung entsprechend an.
 - **Einzelspieler & Mehrspieler:** Marschieren Sie auf im offenen Gameplay – geführte Szenarien oder Kampagne – oder bilden Sie Teams gegen Ihre Feinde in Online-Wettkampf- und Koop-Schlachten.
- **Inhalte erstellen:** Entwerfen Sie Ihre eigenen Szenarien mit einem mächtigen Editor; erstellen Sie Mods für andere Spieler; werden Sie Teil unserer kreativen Community.
 - **Verbesserte Engine:** Navigieren Sie über das Schlachtfeld mit neuen, flüssigeren Animationen; fühlen Sie die vernichtende Schlagkraft eines Kampfes durch die aufgerüstete Sound-Engine, neue Ragdoll-Simulation und PhysX®-unterstützte Fahrzeuge.

Erfahren Sie mehr über die Arma 3-Features auf arma3.com/features.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Minimal:

- **Betriebssystem:** Windows Vista SP2 / Windows 7 SP1
- **Prozessor:** Intel Dual-Core 2,4 GHz / AMD Dual-Core Athlon 2,5 GHz
- **Grafikkarte:** NVIDIA GeForce 8800GT / AMD Radeon HD 3830 / Intel HD Graphics 4000 mit 512 MB VRAM
- **DirectX®:** 10
- **Arbeitsspeicher:** 2 GB
- **Festplattenspeicher:** 15 GB freier Speicherplatz
- **Audio:** DirectX®-kompatibel on-board
- **Außerdem:** Internet-Verbindung und kostenloses Steam-Konto zur Aktivierung; Dual-Layer-kompatibel bei Installation von DVD

Empfohlen:

- **Betriebssystem:** Windows 7 / 8 64-bit
- **Prozessor:** Intel Core i5-2300 / AMD Phenom II X4 940
- **Grafikkarte:** NVIDIA GeForce GTX 560 / AMD Radeon HD 7750 mit 1 GB VRAM
- **DirectX®:** 11
- **Arbeitsspeicher:** 4 GB
- **Festplattenspeicher:** 25 GB freier Speicherplatz, SSD- / Hybrid-HDD- / SSHD-Speicher
- **Audio:** DirectX®-kompatible Soundkarte
- **Außerdem:** Internet-Verbindung und kostenloses Steam-Konto zur Aktivierung; Dual-Layer-kompatibel bei Installation von DVD



INSTALLATION DES SPIELS

Die Installation läuft unterschiedlich ab, je nachdem, ob Sie das Spiel von der gekauften DVD oder direkt über den Steam-Client installieren.

DVD-Autorun

Nach dem Einlegen der Arma-3-DVD in das Laufwerk Ihres PCs startet das Setup-Programm. Möglicherweise bittet Sie Ihr Betriebssystem um eine Bestätigung. Ist dies nicht der Fall, finden Sie im Stammverzeichnis Ihres DVD-Laufwerks die Datei "Setup.exe", die sie manuell starten können. Im Setup-Menü haben Sie mehrere Optionen. Sie können unter anderem unsere Website besuchen oder das Spiel installieren. Um das Spiel zu installieren, befolgen Sie bitte die Bildschirmanweisungen. Bitte geben Sie den Produktcode ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Sie finden den Code auf der Rückseite des Handbuchs.

Für die Ausführung von Arma 3 ist ein Steam-Konto erforderlich. Falls Sie auf Ihrem Computer noch keinen Steam-Client installiert haben, führt Sie das Installationsprogramm auch durch dessen Installation und die Kontoerstellung. Sollte die Steam-Installation scheitern, besuchen Sie bitte www.arma3.com/steam-setup zur Problemlösung.

Steam liefert Patches und Updates für das Spiel. Rechnen Sie also damit, dass gleich nach der Installation einige Daten heruntergeladen werden.

Steam

Installation des Spiels

1. Öffnen Sie in Ihrem Steam-Client die Bibliothek und wählen Sie Arma 3 aus.
2. Klicken Sie auf der Seite des Spiels auf das Installationssymbol.
3. Wählen Sie das gewünschte Laufwerk für die Installation aus und klicken Sie auf "Weiter".
4. Wenn Sie eine Verknüpfung in Ihrem Startmenü oder auf Ihrem Desktop installieren möchten, markieren Sie die entsprechenden Optionen und klicken Sie auf "Weiter", um fortzufahren.
5. Warten Sie, bis das Spiel vollständig heruntergeladen ist.

Aktualisierung des Spiels

Das Spiel sollte von Ihrem Steam-Client automatisch aktualisiert werden. Falls dabei Probleme auftreten, können Sie die Aktualisierung auch erzwingen, indem Sie die Eigenschaften Ihres Spiels überprüfen:

1. Wählen Sie in Ihrem Steam-Client "Bibliothek" und rechtsklicken Sie auf Arma 3.
2. Wählen Sie "Eigenschaften" aus.
3. Wählen Sie in dem neuen Fenster die Registerkarte "Updates" und vergewissern Sie sich, dass die Option "Automatische Updates" auf "Dieses Spiel immer aktuell halten" gesetzt ist.
4. Klicken Sie in dem Fenster unten rechts auf "Schließen".
5. Kurz darauf sollte das Spiel mit der Aktualisierung beginnen.

Spiel starten

Das Spiel kann direkt von Ihrem Steam-Client aus gestartet werden oder indem Sie den Launcher mit zusätzlichen Funktionen benutzen:

1. Wählen Sie Arma 3 in der Bibliothek Ihres Steam-Clients aus und drücken Sie auf „Spielen“.
2. Wählen Sie „Arma 3 spielen“, um das Spiel direkt zu starten, oder wählen Sie „Launcher öffnen“ für zusätzliche Optionen.
3. Falls Sie den Launcher benutzen, starten Sie das Spiel, indem Sie „Spielen“ in der Ecke links unten anklicken; der Launcher startet dann das Spiel mit den entsprechenden Einstellungen, wie Parametern oder Erweiterungen.

Parameter einstellen

Manchmal möchten Sie das Spiel vielleicht mit bestimmten Start-Parametern beginnen. Kennen Sie diese, können Sie sie manuell einstellen:

1. Wählen Sie in Ihrem Steam-Client "Bibliothek" und rechtsklicken Sie auf Arma 3.
2. Wählen Sie "Eigenschaften".
3. Wählen Sie "Start-Optionen festlegen".
4. Fügen Sie alle Parameter hinzu, mit denen das Spiel laufen soll.
5. Klicken Sie auf "OK".
6. Klicken Sie in dem Fenster unten rechts auf "Schließen".

Alternativ dazu, können Sie die Parameter ganz leicht mit dem Launcher einstellen:

1. Wählen Sie Arma 3 in der Bibliothek Ihres Steam-Clients aus und drücken Sie auf „Spielen“.
2. Wählen Sie „Launcher öffnen“.
3. Wenn der Launcher gestartet wurde, wählen Sie die Registerkarte „Parameter“.
4. Wählen und aktivieren Sie die erforderlichen Parameter anhand der Kontrollkästchen.
5. Einige Parameter erfordern zusätzliche Angaben; geben Sie diese im Feld neben dem Parameter ein.
6. Parameter werden automatisch vom Launcher gespeichert, so dass Sie diese nicht immer neu eingeben müssen.
7. Wenn Sie damit fertig sind, klicken Sie auf die Schaltfläche „Spielen“ in der linken, unteren Ecke, um das Spiel mit den eingestellten Parametern zu starten.

Wechsel zwischen stabiler Version und Entwicklerversion

Standardmäßig wird von allen Spielen die stabile Version installiert. Um das zu ändern:

1. Wählen Sie in Ihrem Steam-Client "Bibliothek" und rechtsklicken Sie auf Arma 3.
2. Wählen Sie "Eigenschaften".
3. Wählen Sie die Registerkarte „Betas“.
4. Wählen Sie entweder "KEINE" für die stabile Version oder "Development" für die Entwicklerversion des Spiels.
5. Klicken Sie in dem Fenster unten rechts auf "Schließen".

Beachten Sie, dass die Entwicklerversion des Spiels zu einem eingeschränkten Spielerlebnis führen kann, da sie noch unfertig ist und keine verfügbaren Updates umfasst.

GRUNDEINSTELLUNGEN

Grafikoptionen

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, ermittelt die Auto-Detect-Funktion die optimalen Grafikeinstellungen für Ihre Hardware. Um sie anzupassen, öffnen Sie das Grafikoptionen-Menü, indem Sie im Hauptmenü auf "Optionen" klicken.

Das Grafikoptionen-Menü umfasst drei Registerkarten:

- **Allgemein:** Umfasst die Einstellungen für Gelände, Objekte, Licht- und Schattenqualität sowie Sichtweite
- **Anzeige:** Ermöglicht die Einstellung von Auflösung, Bildseitenverhältnis und Interface-Größe
- **AA & PP:** Umfasst Anti-Aliasing und diverse Nachbearbeitungseffekte

Sie können eine der Voreinstellungen übernehmen, indem Sie oben im Menü "Gesamtqualität" auswählen. Manche Änderungen in den Grafikoptionen erfordern den Neustart des Spiels. Wenn das Spiel einen Neustart verlangt, können Sie diesen im entsprechenden Fenster bestätigen.

Falls Sie etwas ändern und danach den ursprünglichen Zustand wiederherstellen möchten, klicken Sie unten links auf Autodetect. Dadurch werden die Einstellungen gemäß Ihrer Hardware zurückgesetzt.

Spieloptionen

Sie können verschiedene Spieloptionen über die folgenden Registerkarten einstellen:

- **Allgemein:** Allgemeine Spieloptionen wie Untertitel, Blut und Kopfnicken
- **Schwierigkeitsgrad:** Es gibt vier Schwierigkeitsgrade, bei denen jeweils die globalen Einstellungen geändert werden; die meisten anderen Einstellungen können Sie individuell feinjustieren

- **Farben:** Hier können Sie die Farben des Spiels neu definieren oder eigene Farben auswählen
- **Layout:** Justieren Sie hier die Position von Interface-Komponenten

Steuerungsoptionen

Sie können die Steuerung über drei Registerkarten anpassen:

- **Tastatur:** Listet die komplette Steuerung des Spiels auf; mit der Auswahlliste können Sie die Aktionen nach Typ filtern
- **Maus:** Ändert die Mauseinstellungen und passt die Achsenempfindlichkeit an
- **Controller:** Hier können Sie einen Spiel-Controller einrichten

Sie können auch aus mehreren 'Steuerungsvoreinstellungen' wählen, die die Tastenzuweisung automatisch konfigurieren.

- **Arma 3:** Das neue Standard-Steuerungsschema für Arma 3, mit einigen Änderungen gegenüber Arma 2
- **Arma 2:** Die 'klassische' Arma 2-Steuerung, wobei die neuen Funktionalitäten/Features integriert sind
- **Arma 3 alternativ:** Eine etwas unorthodoxe Tastenzuweisung
- **Industriestandard:** Eine Tastenzuordnung für alle, die eine branchenübliche Ego-Shooter-Steuerung bevorzugen

Die Tastatursteuerung kann Ihnen außerdem helfen, sich einen Überblick über sämtliche Aktionen zu verschaffen, die Ihnen in Arma 3 zur Verfügung stehen. Richten Sie sie so ein, wie Sie es von anderen Spielen gewohnt sind.

Konfiguration Ihrer eigenen Tastenbelegung:

1. Klicken Sie auf eine Aktion. Das Dialogfenster "Aktion konfigurieren" erscheint
2. Weisen Sie der Aktion ein neues Steuerungselement zu, indem Sie die gewünschte Taste drücken oder klicken bzw. aus der rechten Liste herüberziehen
3. Sie können die zugewiesene Taste löschen, indem Sie sie erneut drücken oder klicken
4. Bestätigen Sie mit OK, um den Dialog "Aktion konfigurieren" zu schließen
5. Bestätigen Sie mit OK, um die Steuerungsoptionen zu schließen

MISSIONSBEGINN

Im Abschnitt „**Lernen**“ des **Hauptmenüs** finden Sie eine Reihe von Inhalten, die Ihnen eine Einführung in die umfassende Welt von Arma 3 bieten. **Dies ist ihr Startgebiet.**

- **Bootcamp:** Arma 3-Kampagne „Der Ostwind“. Sie unterstützen hierbei die Ausbildung der Streitkräfte der neu gebildeten lokalen Regierung der Republik von Altis und Stratis und werden Zeuge des Ursprungs des Stratis-Krisenherdes von 2035.
- **VR Training:** Der virtuelle Übungsplatz von Arma 3 bietet Ihnen diverse umfassende Trainingskurse. Er dient dazu, Ihnen alles, was Sie über Effektivität auf dem Schlachtfeld wissen, müssen beizubringen. Keine Sorge, hier ist nichts

real – falls Sie scheitern, sterben weder Sie, noch Ihre virtuellen Kameraden. Übung macht den Meister!

■ **Virtuelles Arsenal:** Erkunden Sie die Riesenauswahl an Infanterie-Ausrüstung. Kombinieren Sie Waffen, Uniformen und Gegenstände zu Ihrer persönlichen Ausrüstung oder für Ihre Freunde. Jede Ausrüstung kann abgespeichert, geladen und exportiert werden, um sie in kompatiblen Mehrspieler-Modi zu nutzen, wie z.B. Arma 3s Zeus, sowie Ihren eigenen Szenarien.

■ **Feldhandbuch:** Das Feldhandbuch beinhaltet nützliche Tipps darüber, wie man diverse Teilbereiche von Arma 3 steuert bzw. mit ihnen interagiert. Auswählbar über das Hauptmenü oder das Pause-Menü (wenn Sie ein Szenario spielen), schauen Sie nach, wenn Sie mehr Informationen benötigen!

■ **Community-Hilfestellungen:** Unsere offizielle Videoserie „Hilfestellungen“ [Community Guide] gewährt ausführliche Einblicke in die Grundlagen von Arma 3. Hierfür ist eine Internetverbindung nötig.

EINZELSPIELER

Nachdem Sie im **Hauptmenü** auf **„Spielen“** geklickt haben, können Sie verschiedene Arten spielbarer Inhalte wählen. Über die Baumstruktur-Navigation dieser Dialoge können Sie die gewünschte Mission auszuwählen. Die Symbole zeigen an, welche bereits gespielt und/oder abgeschlossen wurden.

■ **Kampagnen:** Erhalten Sie mit der dreiteiligen Einzelspieler-Kampagne „Der Ostwind“ eine Einführung in unsere Welt und dem, was Sie darin erwarten.

Nach herben wirtschaftlichen und politischen Entbehrungen ist die globale Situation in 2035 am Ende ihrer Belastbarkeit. Spannungen zwischen der North Atlantic Treaty Organization [NATO] und den alliierten Ländern des kürzlich begründeten Canton Protocol Strategic Alliance Treaty [CSAT] sind am Siedepunkt angekommen und spitzen sich im Pazifik zu.

Inzwischen bereiten sich NATO-Truppen auf der kleinen Insel-Republik Altis und Stratis darauf vor, die Verantwortlichkeit für die Sicherheit der Republik in die Hände der Streitkräfte der lokalen Regierung zu legen, zusammen mit einer Reduzierung von Truppen und Ausrüstung. Viele zweifeln an der Weisheit eines solchen Manövers.

■ **Präsentationen:** Machen Sie sich kampfbereit und erleben Sie das dynamische Gameplay von Arma 3 als Infanterist, Taucher, Panzerfahrer, Helikopterpilot und mehr.

■ **Herausforderungen:** Ihr Können und Ihre Präzision sind gefragt, wenn Sie in diesem konkurrenzorientierten Spielmodus gegen die Uhr antreten.

- **Szenarien:** Hier wartet eine große Auswahl des ganz besonderen Arma-Gameplays auf Sie. Spielen Sie eigene Missionen, die mit dem Editor erstellt wurden (siehe unten), oder laden Sie Missionen über den steamcommunity.com/workshop/workshopsubmitinfo oder andere Kanäle herunter.

MULTIPLAYER

Sitzungsbrowser

Spielen Sie online in diversen Mehrspieler-Modi, indem Sie „Spielen“ > „Mehrspieler“ im Hauptmenü auswählen.

- Über die Spaltenüberschriften können Sie aufgelistete Sitzungen sortieren. Durch die Vorgabe von Parametern über die Filter-Schaltfläche verringern Sie die Anzahl der angezeigten Sitzungen.
- Die Liste der Sitzungen wird automatisch aktualisiert. Dies ist jedoch auch manuell über die Schaltfläche „Aktualisieren“ möglich.
- Standardmäßig sucht Ihr Browser nach Spielen im Internet. Über die Adresse-Taste in der rechten oberen Ecke können Sie zu LAN wechseln.



Einer Sitzung beitreten

Doppelklicken Sie auf eine im Browser aufgelistete Sitzung oder benutzen Sie den Beitreten-Button, wenn bereits eine Sitzung ausgewählt ist. Falls Sie einem bestimmten Host beitreten möchten, klicken Sie auf den Remote-Button und geben Sie die Adresse und Port-Nummer des Hosts ein.

Im Rollenzuweisungsfenster können Sie durch einfaches Klicken Seite und Rolle auswählen. Beachten Sie bitte, dass manchmal der Host der Sitzung Ihre Seite oder Rolle festlegt. Wenn Sie bereit sind, klicken Sie auf OK, wodurch die anderen Spieler benachrichtigt werden bzw. Sie direkt in ein bereits laufendes Spiel einsteigen.

Eine Sitzung hosten

Um Ihre eigene Sitzung zu hosten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Neu“ im Browser. Sie werden anschließend gebeten, ein bestehendes Szenario auf einem der Gelände auszuwählen, oder ein neues mit dem Editor zu erstellen. Danach befinden Sie sich im Rollen-Zuweisungs-Fenster, wo den Spielern Rollen zugewiesen werden können.

- **KI aktivieren/deaktivieren** - Mit dieser Option können Sie allen leeren Rollen KI-Spieler zuweisen oder mit KI-Spielern belegte Rollen wieder freigeben
- **Öffnen/sperren** - Wenn Sie eine Sitzung sperren, können keine weiteren Spieler beitreten
- **OK** - Startet die Sitzung
- **Dedizierter Server** - Öffnet ein Dialogfenster zur Einstellung eines dedizierten Servers

Zeus

Der offizielle Mehrspieler-Modus von Arma 3: Zeus bietet einem oder mehreren Spielern Werkzeuge, mit denen diese direkten Einfluss auf die aktuelle Sitzung nehmen können.

Wählen Sie entweder aus einem existierenden Regelwerk aus – wie z.B. Erobern- und Verteidigen-Modi, in denen Game-Master versuchen den Spielern beim Durchspielen der Sitzung zu assistieren oder ihnen entgegenzuwirken – oder die „Keine Regeln“ Game-Master-Modi, in denen Spieler frei und nach Belieben eigene Szenarien erstellen.

MISSIONSEITOR

Der Arma 3-Editor ist ein leistungsstarkes Werkzeug zum Erstellen von Einzel- und Mehrspieler-Szenarien. Seine diversen Modi ermöglichen das Platzieren von Objekte sowie spielbarer und KI-Einheiten und Einheitengruppen. Man kann verschiedene Arten von Wegpunkten und Auslöser setzen und deren Einstellungen verändern. Der Editor bietet zudem verschiedene Module, die das Editieren einfacher machen und dabei helfen, komplexe Missionsstrukturen ohne tiefgehende Kenntnisse der Real-Virtuality Skriptsprache zu erstellen.

Da die Wetterbedingungen und Tageszeiten enorm wichtig für das Gameplay sind, bietet der Editor die Möglichkeit all dieser Wetter-Einstellungen wie: „Bewölkt“, „Dynamischer Wind“, „Regen“, „Blitze“, „Wellen“ und „Nebel“.

Neben dem Laden und Speichern können Szenarien auch zusammengefügt und exportiert werden. Szenarien können nun auch direkt über

steamcommunity.com/workshop/workshopsubmitinfo veröffentlicht und mit anderen Spielern geteilt werden. Auch bereits veröffentlichte Szenarien können mit dem Missions-Editor verwaltet und direkt aktualisiert werden.

Die Funktionen des Missionseditors sind zwar schwer zu beschreiben, aber dafür ist die Handhabung umso einfacher. Im Community-Wiki community.bistudio.com/wiki/Editor finden Sie Tipps zur Erstellung Ihrer eigenen Arma-3-Missionen!

FEHLERBEHEBUNG

- Um zu gewährleisten, dass die von Ihnen installierten und heruntergeladenen Daten bei der Übertragung nicht beschädigt wurden, benutzen Sie bitte die Datencache-Verifizierung von Steam.
- Vergewissern Sie sich, dass Ihre Installation von Arma 3 sauber ist (indem Sie sie zunächst durch Entfernen Ihres lokalen Spielcaches deinstallieren).
- Sorgen Sie dafür, dass alle erforderlichen Treiber aktuell sind.

Auf der Arma-3-Website www.arma3.com finden Sie Tipps zur Fehlerbehebung und bekannte Probleme.

Obwohl Ihnen die endgültige Vollversion von Arma 3 vorliegt, begrüßen wir jedes Feedback und Berichte über Bugs, da sie uns dabei helfen, das Spiel so schnell und effektiv wie möglich zu verbessern. Besuchen Sie bitte feedback.arma3.com, um zu erfahren, wie Sie Ihr Feedback abgeben können. Danke für Ihre Unterstützung!

Nützliche Links

- Hauptwebsite: www.arma3.com
- Soziale Websites:
 -   
 - facebook.com/arma3official
 - twitter.com/arma3official
 - youtube.com/arma3official
- Entwickelt von: www.bistudio.com
- Foren: forums.bistudio.com (nur Englisch)
- Community-Wiki: community.bistudio.com (nur Englisch)

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

- [1] Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen Morphicon Limited („Morphicon“), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer- / Videospiels („Spiel“), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.
- [2] Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestaltungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Morphicon abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

- [1] Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm („Programm“) und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 6/9a ff. UrhG.
- [2] Morphicon behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z. B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Nutzungshandlungen, Beschädigung des Originaldatenträgers

- [1] Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.
- [2] Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.
- [3] Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 13 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Morphicon eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10,- € zu entrichten. Das Verfahren

zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt „Defekte Disks“ genauer beschrieben.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

- [1] Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätigthalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.
- [2] Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerk Lizenz.

§ 5 Dekomplilierung und Programmänderung

- [1] Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekomplilierung) sowie sonstige Arten der Rückschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.
- [2] Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Morphicon trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingung ist zu beachten.
- [3] Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

- [1] Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editors, neue Levels, Add-on-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam „Spieländerung“ genannt) herzustellen

und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: [a] die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; [b] sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spieldaten enthalten; [c] sie dürfen weder die Rechte Dritter (z. B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z. B. Jugendschutzgesetze) verletzen; [d] die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; [e] für den Level Editor und andere Entwicklungstools wird kein Support nach § 13 gewährt. Morphicon befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen. [2] Mit Zustimmung von Morphicon, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Morphicon und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

[1] Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z. B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z. B. über E-Mail oder über einen Internet-Dienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.
[2] Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Spiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials eine Urheberrechtsverletzung dar, die von Morphicon zivil- oder gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

[1] Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken,

vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

[2] Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Gewährleistung

Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Morphicon übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

§ 10 Support

Der von Morphicon gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Morphicon schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestaltung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

[1] Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Morphicon und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss der UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

[2] Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis

zwischen Morphicon und dem Kunden ist – soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat – der Geschäftssitz von Morphicon. Morphicon ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

[3] Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist – und Morphicon ist der Geschäftssitz von Morphicon.

Rechtliche Hinweise

© 2013-2015 Bohemia Interactive a.s. Arma® und Bohemia Interactive® sind eingetragene Warenzeichen von Bohemia Interactive a.s.
Alle Rechte vorbehalten.

NVIDIA GameWorks™ Technologie wird gemäß Lizenzvereinbarung von der NVIDIA Corporation bereitgestellt. Copyright © 2002-2015 NVIDIA Corporation.
Alle Rechte vorbehalten.

© 2015 Valve Corporation. Steam und das Steam Logo sind Marken und/oder eingetragene Warenzeichen von Valve Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Teile dieser Software nutzen die Simul True Sky (© 2015 Simul Software Ltd.
Alle Rechte vorbehalten).

Dieses Produkt enthält urheberrechtlich geschütztes Material von DigitalGlobe, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Arma 3 simuliert reale Waffen, Fahrzeuge und andere Ausrüstungsgegenstände. Produktnamen, Logos, Marken und andere Handelsmarken, die im Spiel oder damit verbundenen Materialien gezeigt oder beschrieben werden, sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. Diese Rechteinhaber sowie die Hersteller der im Spiel benutzten Waffen, Fahrzeuge und anderen Ausrüstungsgegenstände sind keine Partner des Produzenten von Arma 3. Sie empfehlen das Spiel nicht und treten auch nicht als Sponsoren auf.

Trijicon®, ACOG® und das ACOG®-Design sind eingetragene Warenzeichen von Trijicon, Inc.



**INTERNETVERBINDUNG UND KOSTENLOSER STEAM-ACCOUNT
ZUR AKTIVIERUNG VORAUSGESETZT.**

HINWEIS: Um dieses Produkt verwenden zu können, müssen Sie dem Steam Subscriber Agreement („SSA“) zustimmen. Aktivieren Sie dieses Produkt per Internet, indem Sie ein Steam-Konto beantragen und das SSA akzeptieren. Bitte informieren Sie sich vor dem Kauf unter www.steampowered.com/agreement über den Inhalt des SSA. Wenn Sie mit den Bestimmungen des SSA nicht einverstanden sind, geben Sie dieses Spiel ungeöffnet an Ihren Händler gemäß seinen Rückgabebestimmungen zurück.



© 2013-2015 Bohemia Interactive a.s. Arma® und Bohemia Interactive® sind eingetragene Warenzeichen von Bohemia Interactive a.s. Alle Rechte vorbehalten. NVIDIA® und PhysX® sind Warenzeichen der NVIDIA Corporation und werden unter Lizenz verwendet.
© 2015 Valve Corporation. Steam und das Steam Logo sind Marken und/oder eingetragene Warenzeichen von Valve Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

arma3.com