# INHALT


Steuerung . . . . . 2
Hauptmenü . . . . . 3
Heads-Up-Display (HUD) . . . . . 4
Gesundheitssystem . . . . . 4
Pause-/Zielbildschirm . . . . . 5
Mehrspieler-Zielbildschirm . . . . . 5
Optionen . . . . . 5
Statistiken . . . . . 5
Xbox LIVE . . . . . 5
Kundendienst . . . . . 6
Lizenzvereinbarung . . . . . 7




22565_av_0013_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_GM_v4.indd Sec1:1 29/09/2011 14:23

# Steuerung
## Xbox 360 Controller

Hinweis: Andere Controllerbelegungen können über das Optionsmenü gewählt werden.



22565_av_0013_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_GM_v4.indd Sec1:2 29/09/2011 14:23

# Hauptmenü

Wählen Sie zwischen Story, Spezialeinheit und dem Modern Warfare® 3-Mehrspieler-Modus und sehen Sie sich Ihren Spielfortschritt in den einzelnen Spielmodi an.

## KAMPAGNE

Machen Sie dort weiter, wo Call of Duty®: Modern Warfare® 2 endete und setzen Sie die Einzelspieler-Story mit der Kampagne von Modern Warfare® 3 fort. Vom Story-Menü aus können Sie Ihre aktuelle Kampagne fortsetzen oder eine neue starten. Mit der Option 'Missionsauswahl' können Sie bereits abgeschlossene Missionen in einem beliebigen Schwierigkeitsgrad erneut spielen.

Hinweis: Modern Warfare® 3 speichert automatisch beim Erreichen bestimmter Kontrollpunkte. Sie können aber auch die Option 'Speichern und Ende' im Pausemenü verwenden.

## SPEZIALEINHEIT

Erleben Sie das Kooperationsspiel bei der Spezialeinheit lokal am geteilten Bildschirm oder online. Über 'Spiel suchen' können Sie sich online mit einem Spieler zusammentun oder über 'Privates Spiel' eine Partie mit einem Freund starten. Über die 'Einzelmissionen' können Sie Ihr Können ganz allein auf die Probe stellen.

### MISSIONEN

Stellen Sie sich unterschiedlichen Herausforderungen im Missionsmodus der Spezialeinheit.

Über dieses Menü können Sie auch bereits freigeschaltete Spezialeinheit-Missionen erneut besuchen und sich in einem von drei Schwierigkeitsgraden daran versuchen.

### ÜBERLEBEN

Überleben Sie unzählige feindliche Angriffswellen auf den Mehrspieler-Karten. Setzen Sie dabei alle verfügbaren Mittel ein und steigen Sie im Spezialeinheit-Rang auf. Spielen Sie die Karten erneut, um Ihre persönlichen Rekorde zu überbieten.

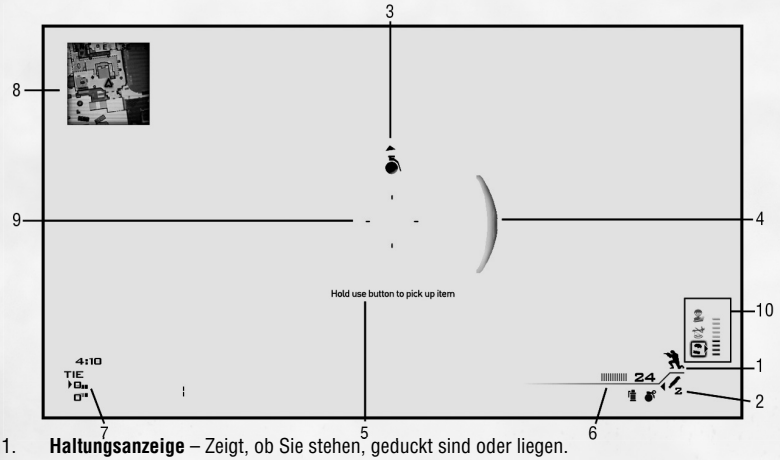
## MEHRSPIELER

Treten Sie mit anderen Modern Warfare® 3-Spielern online oder lokal auf einer Vielzahl von Karten und Spielmodi im Mehrspieler-Modus (MS) an. Schalten Sie neue Waffen, Aufsätze und Extras frei und steigen Sie im Rang auf!



22565_av_0013_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_GM_v4.indd Sec1:3 29/09/2011 14:23

# HEADS-UP-DISPLAY




1. **Haltungsanzeige** – Zeigt, ob Sie stehen, geduckt sind oder liegen.
2. **Inventar** – Zeigt die momentan einsetzbaren Ladungen bzw. Waffenaufsätze.
3. **Granatenwarnung** – Ein Symbol warnt Sie, wenn eine Granate in der Nähe ist; der Pfeil zeigt die Richtung der Granate an.
4. **Trefferwarnung** – Eine rote Markierung zeigt Ihnen an, wenn Sie Schaden nehmen, und auch die Richtung, aus der der Schaden kommt (siehe Abschnitt Gesundheitssystem auf Seite 5).
5. **Benutzen-Symbol** – Dieses Symbol erscheint nur, wenn Sie sich in der Nähe einer Waffe oder eines interaktiven Objekts befinden, und zeigt Ihnen an, welche Taste Sie drücken müssen, um mit der Waffe oder dem Objekt zu interagieren.
6. **Munition** – Zeigt die verbleibenden Patronen für die aktuelle Waffe sowie den verbleibenden Vorrat an Granaten.
7. **Spielinfo** – Zeigt die aktuelle Punktzahl, das Teamsymbol und die verbleibende Spielzeit (nur im Mehrspieler-Modus).
8. **Minikarte** – Zeigt eine Karte des Umfelds sowie die Standorte der Verbündeten und bekannten Feinde.
9. **Fadenkreuz** – Zeigt an, wohin Sie mit Ihrer Waffe im Moment zielen. Es wird rot, wenn Sie gerade einen Feind anvisieren, und grün bei Verbündeten. Beim Laufen oder Sprinten wird das Fadenkreuz größer und verschwindet dann sogar ganz, um den Verlust an Präzision anzuzeigen. Wenn Sie sich nicht mehr bewegen oder sich ducken oder hinlegen, erhöhen Sie die Präzision.*
10. **Punkteserien-Inventar** – Zeigt an, wie viele Punkte Sie noch für die nächste Punkteserie benötigen. Jede erreichte Punkteserie kann im Punkteserien-Inventar eingesetzt werden, indem Sie mit oben und unten auf dem Steuerkreuz durch das Inventar blättern und dann mit rechts auf dem Steuerkreuz Ihre Auswahl bestätigen..

*Hinweis: Wenn Sie die Zielvorrichtungs-Taste drücken, blicken Sie durch die Zielvorrichtung Ihrer Waffe. Dadurch erhöhen Sie die Zielgenauigkeit beträchtlich, verringern aber gleichzeitig Ihre Bewegungsgeschwindigkeit. Beim Blick durch die Zielvorrichtung verschwindet das Fadenkreuz.

# GESUNDHEITSSYSTEM

Wenn Sie durch Feindbeschuss Schaden nehmen, wird der Bildschirm rot gefärbt und die Trefferwarnung zeigt Ihnen die Richtung an, aus der der Beschuss kommt. Wenn Sie in Deckung



22565_av_0013_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_GM_v4.indd Sec1:4 29/09/2011 14:23

gehen und dem Feindbeschuss ausweichen können, regenerieren Sie sich mit der Zeit und können wieder die volle Gesundheit erlangen.

# PAUSE-/ZIELBILDSCHIRM

Bei der Story oder Spezialeinheit können Sie jederzeit die START-Taste drücken, um das Spiel zu pausieren und dieses Menü aufzurufen. Von hier aus haben Sie Zugriff auf die Spieloptionen (Beschreibung siehe unten), können den aktuellen Level neu starten, zum letzten Kontrollpunkt gehen, den Schwierigkeitsgrad des Spiels herabsetzen, wenn die Mission zu schwer ist, oder 'Speichern und Beenden', um zum Hauptmenü zurückzukehren.

# MEHRSPIELER-ZIELBILDSCHIRM

Im Mehrspieler-Modus kann Modern Warfare® 3 nicht pausiert werden. Wenn Sie im Mehrspieler-Modus die START-Taste drücken, erscheint ein Menü, in dem Sie eine neue Klasse wählen (wird beim nächsten Wiedereinstieg wirksam), eine Beschreibung des aktuellen Spielmodus ansehen und auf das Optionsmenü zugreifen können. Denken Sie daran, dass das Mehrspieler-Spiel im Hintergrund weiterläuft, während Sie sich in diesem Bildschirm aufhalten.

# OPTIONEN

Sie können das Optionsmenü vom Hauptmenü aus erreichen oder im Spiel über den Pause-/Zielbildschirm und Mehrspieler-Zielbildschirm. In diesem Menü können Sie verschiedene Controller-Belegungen wählen oder diverse Spieleinstellungen wie beispielsweise die Empfindlichkeit der Steuerung anpassen oder die Blickrichtung umkehren.

# STATISTIKEN

In den Hauptmenüs von Story und Spezialeinheit haben Sie Zugriff auf die Option 'Statistiken', bei der Sie sich Ihre Statistiken, wie etwa die Spielzeit und den Spielfortschritt in Prozent, in den verschiedenen Modi ansehen können. Im Mehrspieler-Modus sind verschiedene Statistiken über den Quartierbereich verfügbar.

# XBOX LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

## ANSCHLIESSEN

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

## JUGENDSCHUTZ

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.



22565_av_0013_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_GM_v4.indd Sec1:5 29/09/2011 14:23

# Kundendienst für Deutschland, Österreich und die Schweiz

**http://activision-de.custhelp.com**

Im Kundendienstbereich unserer Website finden Sie immer aktuelle Informationen zu unseren Spielen sowie auch Links zu Patches, die kostenfrei heruntergeladen werden können. Wir aktualisieren die Kundendienstseiten täglich, daher sollten sie Ihre erste Anlaufstelle sein. Im Bereich Antworten können Sie die gewünschte Plattform und das Spiel wählen und sich dann die häufig gestellten Fragen und deren Antworten ansehen. Sollten Sie die gewünschte Frage nicht finden, geben Sie einfach einen Suchbegriff ein.

**Kundendienst via E-Mail und per Telefon**

Die aktuellen Kontaktinformationen und Öffnungszeiten für Ihr Land und Ihre Sprache finden Sie auf unserer Website. Unser Kundendienst ist Ihnen gerne bei technischen Problemen behilflich; Tipps, Tricks, Codes und Cheats können Sie von unserem Support-Team leider nicht erhalten.

Hinweis: Bitte senden Sie kein Spiel direkt an Activision, ohne vorher unseren Kundendienst kontaktiert zu haben. Ein Umtausch bzw. eine Rückgabe muss über den Händler oder digitalen Online-Händler erfolgen, bei dem Sie das Produkt erworben haben.

**Deutschland**

| | |
|---|---|
| Online-Hilfe und email | : http://activision-de.custhelp.com |
| Telefon | : +49 (0)89 21094940 (Ortstarif) |
| Öffnungszeiten | : Montags bis freitags von 10.00 - 20.00 Uhr<br>Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr |

**Österreich**

| | |
|---|---|
| Online-Hilfe und email | : http://activision-de.custhelp.com |
| Telefon | : +43 720880671 (Ortstarif) |
| Öffnungszeiten | : Montags bis freitags von 11.00 - 20.00 Uhr<br>Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr |

**Schweiz**

| | |
|---|---|
| Online-Hilfe und email | : http://activision-de.custhelp.com |
| Telefon | : +41 315280211 (Ortstarif) |
| Öffnungszeiten | : Montags bis freitags von 11.00 - 20.00 Uhr<br>Samstags von 12.00 - 18.00 Uhr |

MDE2011.08



22565_av_0013_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_GM_v4.indd Sec1:6 29/09/2011 14:23

# Lizenzvereinbarung

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

**1. Ausgangslage**

(1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.
(2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" 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 Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

**2. Allgemeine Lizenzbedingungen**

(1) Activision 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) Activision 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. Activision 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 Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision 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 Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.
(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 Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.
(8) Activision 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.

**3. 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 Spielematerial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielematerial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielematerials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.
(2) Mit der Erstellung des neuen Spielematerials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielematerial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.
(3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielematerial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.
(4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielematerial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielematerial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.
(5) Neues Spielematerial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.
(6) Neues Spielematerial, das Sie selber erstellen, geht automatisch als abgeleitetes Werk des Programms in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte Neue Spielmaterial für jeden beliebigen Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms.
(7) Neues Spielematerial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielematerials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.



22565_av_0013_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_GM_v4.indd Sec1:7 29/09/2011 14:23

**4. 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.

**5. 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.

**6. 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 Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.
(4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen
(5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

**7. Haftungsregeln**
(1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.
(2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind.
(3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

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

**9. 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.



22565_av_0013_COD_MW_3_x360_guts_84206_226_GM_v4.indd Sec1:8 29/09/2011 14:23