



## SYSTEMSOFTWARE AKTUALISIEREN

Nähere Details dazu, wie Sie die Systemsoftware für das PlayStation®3-System aktualisieren können, finden Sie unter [eu.playstation.com](http://eu.playstation.com) oder in der Kurzanleitung des PS3™-Systems.



## KINDER- UND JUGENDSCHUTZ

Dieses Produkt besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie für das PlayStation®3-System einstellen, um das Abspielen von Produkten zu verhindern, deren Kinder- und Jugendschutzeinstufung eine höhere als die eingestellte Altersfreigabe erfordert. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des PS3™-Systems.

Dieses Produkt wurde mit dem „PEGI“-Einstufungssystem bewertet. Die „PEGI“-Einstufungssymbole und -Inhaltsbeschreibungen sind auf der Packung dargestellt (mit Ausnahme der Länder, in denen es eine gesetzliche Regelung gibt). Es besteht die folgende Beziehung zwischen dem „PEGI“-Einstufungssystem und den Kinder- und Jugendschutzeinstufungen:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	 „PEGI“- ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE 	 ALTERSGRUPPE
<p><b>9</b></p> <p><b>7</b></p> <p><b>5</b></p> <p><b>3</b></p> <p><b>2</b></p>	<p><b>18</b></p> <p><b>16</b></p> <p><b>12</b></p> <p><b>7</b></p> <p><b>3</b></p>	<p><b>Keine Jugendfreigabe</b></p> <p><b>Frei ab 16 Jahre</b></p> <p><b>Frei ab 12 Jahre</b></p> <p><b>Frei ab 6 Jahre</b></p> <p><b>Ohne Altersbeschränkung</b></p>

Aufgrund der unterschiedlichen Altersfreigabesysteme in den verschiedenen Ländern, in denen dieses Produkt verkauft wird, kann in seltenen Fällen die Kindersicherungsstufe dieses Produktes höher sein als die in Ihrem Land geltende Altersfreigabe. Sie müssen eventuell die Kindersicherungsstufe auf Ihrem PS3™-System zurücksetzen, um das Spielen zu ermöglichen.

### BLES-01033

NUR ZUM PRIVATEN GEBRAUCH: Diese Software ist nur zum Spielen an autorisierten PlayStation®3-Systemen lizenziert. Jeder unberechtigte Zugriff, und jegliche unberechtigte Nutzung oder Weitergabe des Produktes oder der ihm zu Grunde liegenden Urheberrechte und Warenzeichen ist untersagt. Für alle Nutzungsrechte siehe [eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms). Der WIEDERKAUF UND DIE VERMIETUNG der Library programs ©1997-2010 Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) eine Exklusivlizenz besitzt, IST UNTERSAGT, SOFERN NICHT ANDERWEITIG VON SCEE AUTORIZIERT. PlayStation®Network, PlayStation®Store und PlayStation®Home unterliegen den Nutzungsbedingungen und sind nicht in allen Ländern und Sprachen verfügbar ([eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms)). Breitband-Internet-Service notwendig. Die Nutzer sind für die Breitband-Zugangsgebühren verantwortlich. Einige Inhalte sind gebührenpflichtig. Nutzer müssen 7 Jahre oder älter sein und Nutzer unter 18 Jahren benötigen die Erlaubnis ihrer Eltern. Nur für den Verkauf in Europa, dem mittleren Osten, Afrika, Indien und Ozeanien zugelassen.

“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “△○×□”, “SIXAXIS” and “PS3” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “PS3” is a trademark of the same company. “Blu-ray Disc” and “BD” are trademarks. © 2010 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Software-Technologie (“Id Technology”). Id Technology © 1999 - 2010 Id Software, Inc. Developed by Treyarch. Made in Austria. All rights reserved.





# INHALT

<b>Vor dem Start</b> .....	<b>2</b>
<b>Steuerung</b> .....	<b>3</b>
<b>Hauptmenü</b> .....	<b>4</b>
<b>Heads-Up-Display (HUD)</b> .....	<b>5</b>
<b>Gesundheitssystem</b> .....	<b>6</b>
<b>Pause-/Zielbildschirm</b> .....	<b>6</b>
<b>Mehrspieler-Zielbildschirm</b> .....	<b>6</b>
<b>Spielerkarte (nur Mehrspieler)</b> .....	<b>6</b>
<b>Kundendienst</b> .....	<b>7</b>
<b>Lizenzvereinbarung</b> .....	<b>8</b>

## VOR DEM START

Richten Sie Ihr PlayStation®3-System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Zu Beginn leuchtet die Power-Kontroll-Leuchte rot, um anzuzeigen, dass sich das PlayStation®3-System im Standby-Modus befindet. Drücken Sie die Power-Taste, worauf die Power-Kontroll-Leuchte grün leuchtet.

Schieben Sie die „Call of Duty®: Black Ops“-Disc mit der etikettierten Seite nach oben in den Disc-Einschub. Wählen Sie im HOME-Menü das -Symbol. Ein kleines Bild der Software wird angezeigt. Drücken Sie die -Taste, um den Ladevorgang zu starten. Es wird empfohlen, nach dem Einschalten des Systems keine Zusatzgeräte mehr anzuschließen oder zu entfernen.

**HINWEIS:** Die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. Im weiteren Entwicklungsverlauf können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos in diesem Handbuch wurden der englischen Version des Produkts entnommen.

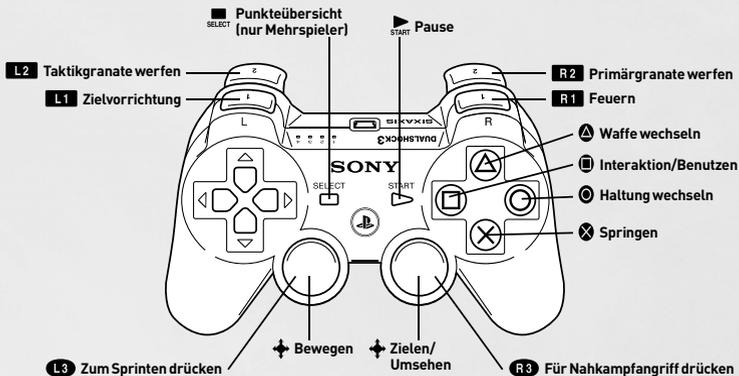
**Ein Spiel beenden:** Halten Sie während eines laufenden Spiels mindestens zwei Sekunden lang die PS-Taste auf Ihrem Wireless-Controller gedrückt. Wählen Sie dann im angezeigten Menü 'Spiel verlassen'.

**Hinweis:** Um eine Disc zu entfernen, drücken Sie die Auswurf-Taste, nachdem Sie ein Spiel beendet haben.

## GESPEICHERTE DATEN IM PS3™-FORMAT

Gespeicherte Daten im PS3™-Format werden auf der Festplatte des Systems gespeichert. Die Daten werden unter 'Spieldaten-Dienstprogramm' im Spielmenü angezeigt.

# STEUERUNG



AKTION	STANDARDBELEGUNG	BESCHREIBUNG
Bewegen	Linker Stick	Charakter vor/zurück und seitwärts bewegen
Zielen/Umsehen	Rechter Stick	Fadenkreuz ausrichten
Feuer	<b>R1</b>	Aktuelle Waffe abfeuern
Primärgranate werfen	<b>R2</b>	Wirft Primärgranate
Nahkampf	<b>R3</b>	Nahkampfangriff ausführen
Zielvorrichtung	<b>L1</b>	Mit der Zielvorrichtung der Waffe zielen
Taktikgranate werfen	<b>L2</b>	Aktuell ausgewählte Taktikgranate werfen
Sprinten	<b>L3</b>	Zum Sprinten drücken
Haltung wechseln	<b>○</b>	Haltung wechseln, zum Hinlegen halten, Sprinten + halten für Hechtsprung
Interaktion/Benutzen	<b>□</b>	Waffe nachladen, Objekt benutzen, Waffen aufnehmen
Springen	<b>×</b>	Drücken, um zu springen oder aufzustehen
Waffe wechseln	<b>△</b>	Zwischen Primär- und Sekundärwaffen wechseln
Pause	<b>START</b>	Drücken, um das Pausemenü aufzurufen
Punkteübersicht	<b>SELECT</b>	Punkteübersicht aufrufen (nur Mehrspieler)

# HAUPTMENÜ

Wählen Sie zwischen Kampagne, Mehrspieler und dem Überlebenskampf.

## KAMPAGNE

Starten Sie eine neue *Call of Duty®: Black Ops*-Einzelspieler-Kampagne oder setzen Sie einen gespeicherten Spielstand fort\*. Über die Option **Missionswahl** können Sie alle bereits gemeisterten Missionen auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad noch einmal spielen. Benutzen Sie den Menüpunkt **Infos**, um sich die informativen Dokumente anzusehen, die Sie als versteckte Sammelobjekte im Laufe der Kampagne gefunden haben.

*\*Hinweis: Call of Duty®: Black Ops speichert automatisch an bestimmten Kontrollpunkten im Spiel. Wählen Sie den Menüpunkt **Speichern/Ende** im Pausemenü des Spiels, um das laufende Spiel zu speichern und zum Hauptmenü zurückzukehren.*

## MEHRSPIELER

Spielen Sie mit anderen Spielern *Call of Duty®: Black Ops* online auf verschiedenen Karten und in unterschiedlichsten Spielmodi:

- **Mitspieler-Suche:** Spielen Sie online um COD-Punkte ("Geld") und verschaffen Sie sich so Zugang zu neuen Waffen, Ausrüstung, Extras, Abschussserien usw.
- **Privates Spiel:** Erstellen und hosten Sie ein privates Spiel mit konfigurierbaren Spielmodi.
- **Wettspiel:** Wetten Sie das virtuell verdiente "Geld" gegen andere Spieler in unterschiedlichen Spielmodi.
- **Kampfttraining:** Spielen Sie allein oder mit Freunden gegen Trainingsziele, bevor Sie online gehen.
- **Kino:** Betrachten und schneiden Sie erst kürzlich absolvierte Spiele als Videos, um sie mit der Community zu teilen.

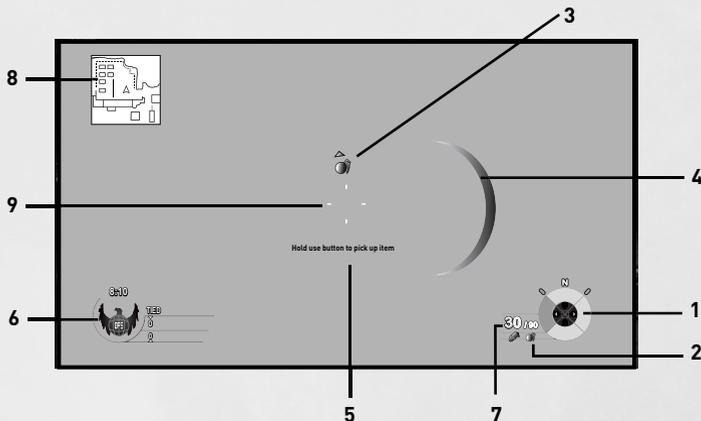
## ÜBERLEBENSKAMPF (1-4 SPIELER)

Besiegen Sie Gegnerwelle um Gegnerwelle an unterschiedlichen Schauplätzen. Aber passen Sie auf: Hier in Ihren Alträumen lauern noch deutlich mehr Gefahren als nur die Gegner ...

## OPTIONEN

Hier können Sie die Spieloptionen wunschgemäß anpassen. Dazu zählen: Controller-Einstellungen, Zielhilfe, Sichtempfindlichkeit, Gewaltdarstellung und Untertitel.

# HEADS-UP-DISPLAY (HUD)



- 1. Kompass** – Zeigt Ihre momentane Blickrichtung.
- 2. Inventar** – Zeigt Ihre momentan einsetzbaren Sprengladungen und/oder Waffenaufsätze wie z. B. Granatwerfer und Bewegungsmelder.
- 3. Granatenwarnung** – Zeigt mit einem Pfeil die Richtung von Granaten in Ihrer unmittelbaren Umgebung an.
- 4. Trefferwarnung** – Eine rote Markierung in der Mitte des Bildschirms zeigt Ihnen an, aus welcher Richtung Sie getroffen wurden.
- 5. Benutzen-Symbol** – Dieses Symbol erscheint immer dann, wenn Sie in der Nähe einer Waffe sind oder interagieren können; Sie sehen dann auch, welche Taste Sie hierfür drücken müssen.
- 6. Spielinformationen (nur Mehrspieler)** – Zeigt den aktuellen Punktestand, Teamsymbol und die Restspielzeit an.
- 7. Munition** – Zeigt die verbleibende Munition für die aktuelle Waffe sowie die übrigen Primär- und Taktikgranaten an.
- 8. Minikarte** – Zeigt die direkte Umgebung sowie die Aufenthaltsorte von Verbündeten und bekannten Feinden.
- 9. Fadenkreuz** – Mit Hilfe des Fadenkreuzes können Sie auf Ihre Gegner 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. Durch das Anhalten, Ducken und Hinlegen können Sie Ihre Präzision sogar noch erhöhen.\*

*\*Hinweis zur Zielvorrichtung – Wenn Sie die Taste für die Zielvorrichtung drücken, dann zielen Sie präziser mit der Zielvorrichtung Ihrer Waffe. Dabei wird Ihre Präzision erhöht und die Bewegungsgeschwindigkeit verlangsamt. Bei aktivierter Zielvorrichtung erscheint kein Fadenkreuz.*

## GESUNDHEITSSYSTEM

Wenn Sie getroffen werden, wird der Bildschirm langsam rot und signalisiert Ihnen, dass Sie schnell in Deckung gehen müssen. Sie sehen auch die Richtung, aus der Sie getroffen werden; außerdem hören Sie einen erhöhten Pulsschlag und Sie atmen schwerer. In Deckung erholen Sie sich dann langsam, bis Sie wieder bei voller Stärke angelangt sind.

## PAUSE-/ZIELBILDSCHIRM

Drücken Sie die  Taste in der Kampagne oder im Überlebenskampf, um das Spiel zu pausieren und auf dieses Menü zuzugreifen. Sie haben hier Zugriff auf die Optionen, können den aktuellen Level neu starten oder das Spiel speichern und zum Hauptmenü zurückkehren.

*Call of Duty®: Black Ops* kann nicht während laufender Online-Koop-Partien pausiert werden.

## MEHRSPIELER-ZIELBILDSCHIRM

*Call of Duty®: Black Ops* kann während einer laufenden Mehrspieler-Partie nicht pausiert werden. Drücken Sie die  Taste im Mehrspieler-Modus, um über das dann folgende Menü eine neue Klasse zu wählen (die ab dem nächsten Wiedereinstieg gilt), eine Beschreibung des aktuellen Spielmodus einzusehen und auf das Optionsmenü zuzugreifen. Bitte beachten Sie, dass die Partie im Hintergrund weiterläuft, während Sie sich in diesen Menüs aufhalten.

## SPIELERKARTE (NUR MEHRSPIELER)

Greifen Sie auf die Spielerkarte zu und erstellen Sie sich ein eigenes Emblem, das bei Ihrem Online-Abbild erscheint. Sehen Sie sich Ihre letzten Spiele oder die Ihrer Freunde an und speichern Sie sie in Ihrer Dateifreigabe für die Zukunft. Sie können andere Filme, Videos und Screenshots von Mitgliedern der *Call of Duty®: Black Ops*-Community hier ansehen und bewerten.

Sie können sich außerdem in Ihrer **Kampfhistorie** alle wichtigen Statistiken, Ihren Fortschritt bei den verschiedenen **Herausforderungen** ansehen, die **Bestenlisten** betrachten und eine **Clan-Markierung** erstellen - alles über Ihrer Spielerkarte.

## **KUNDENDIENST FÜR DEUTSCHLAND, ÖSTERREICH UND DIE DEUTSCHSPRACHIGE SCHWEIZ**

Unsere Technische Supporthotline ist Montag bis Samstag für Ihre technischen Fragen zum Spiel da. Bitte halten Sie bei Problemen mit dem Spiel oder seiner Ausführung auf Ihrer Konsole alle wichtigen Informationen parat, etwa ob Sie Fremdzubehör für Ihre Konsole verwenden, wie z.B. andere Memory Card, nicht vom Konsolenhersteller, und wie genau sich der Fehler bei Ihnen äußert.

Für Tipps und Tricks zu Ihrem Spiel, wählen Sie bitte unsere Servicenummern der SPIELETIPPS-Hotline.

### **Für Kunden aus DEUTSCHLAND:**

#### **Hotlinezeiten**

Mo-Fr. 11-20 Uhr

Sa. 12-18 Uhr

#### **TECHNISCHE FRAGEN**

09001 – 22 51 55 (€ 0,59 pro Minute\*)

#### **SPIELETIPPS**

09001 – 51 00 55 (€ 1,25 pro Minute\*)

#### **Online-Support**

Auf unserer Webseite finden Sie auch ein Supportformular, mit dem Sie unseren Support kontaktieren können! Dort finden Sie auch Spieleinformationen und Neuigkeiten:

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

\*Ihre genauen Kosten können Sie über Ihren Telekommunikationsanbieter erhalten, unser Beispiel zeigt die Kosten der Deutschen Telekom AG.

# LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der ACTIVISION PUBLISHING, 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.
- (10) Activision untersagt es ausdrücklich, das Programm zu hacken oder zu modifizieren (bzw. dies zu versuchen) sowie Softwareprogramme zu erstellen, zu entwickeln, zu modifizieren, weiterzugeben oder zu verwenden, um in einer Online-Mehrspieler-Umgebung einen Vorteil aus dem Programm zu ziehen (oder anderen einen Vorteil zu ermöglichen), einschließlich, doch nicht beschränkt auf Spiele im LAN und anderen Netzwerken sowie im Internet.

## 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 Spielmaterial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielmaterial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielmaterials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.
- (2) Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielmaterial 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 Spielmaterial 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 Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.
- (5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.
- (6) Neues Spielmaterial, 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 Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielmaterials, 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.

#### **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 Sicherungskopie 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 Sicherungskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherungskopie 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 mangelbehafteten 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 mangelbehafteten 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 Zahlungsqittung, 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 Ismaning, 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.