



Games
for Windows®



INDIANA JONES™ 2

DIE
NEUEN ABENTEUER



Tt
games



LUCASARTS™

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

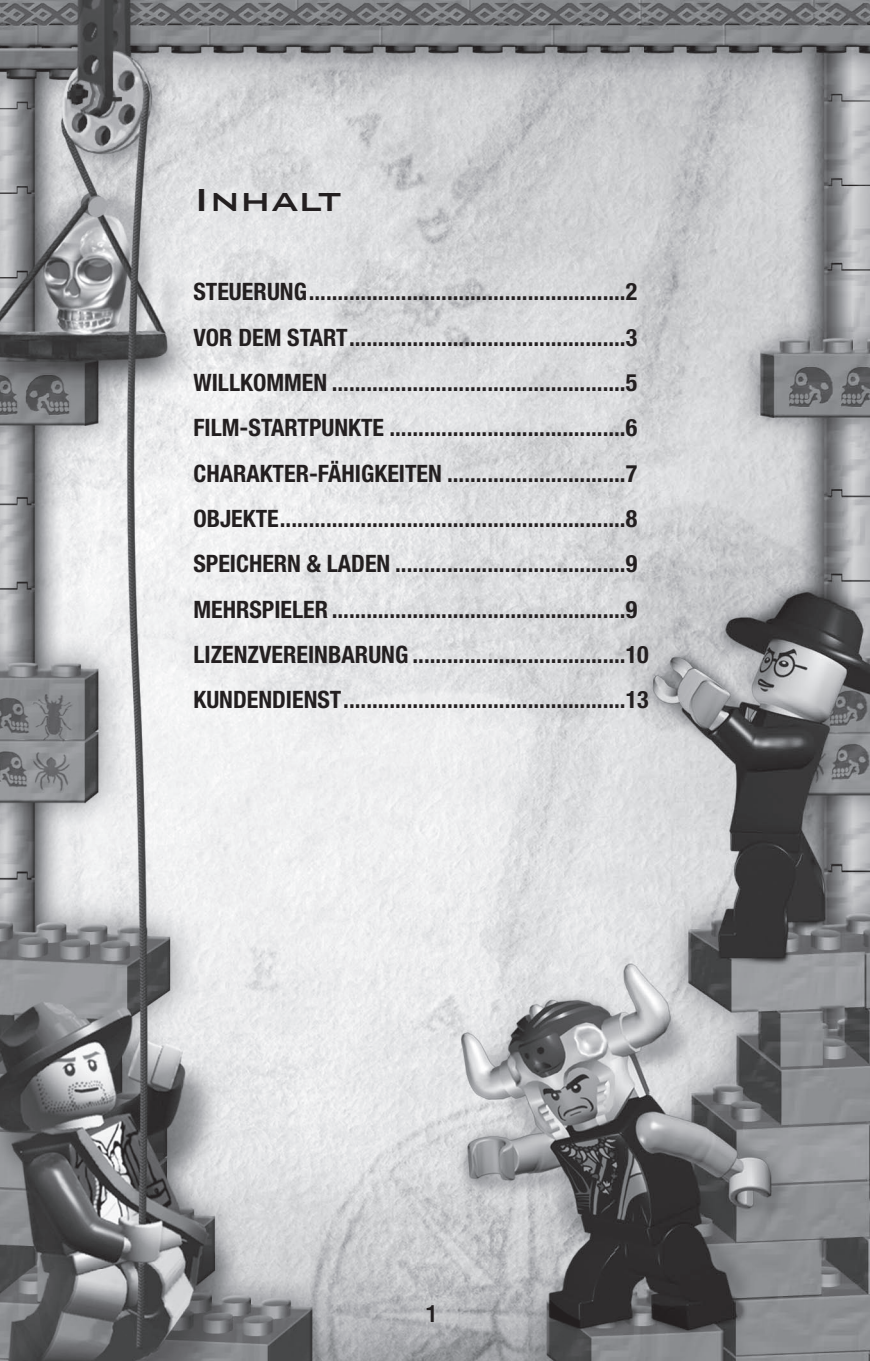
Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

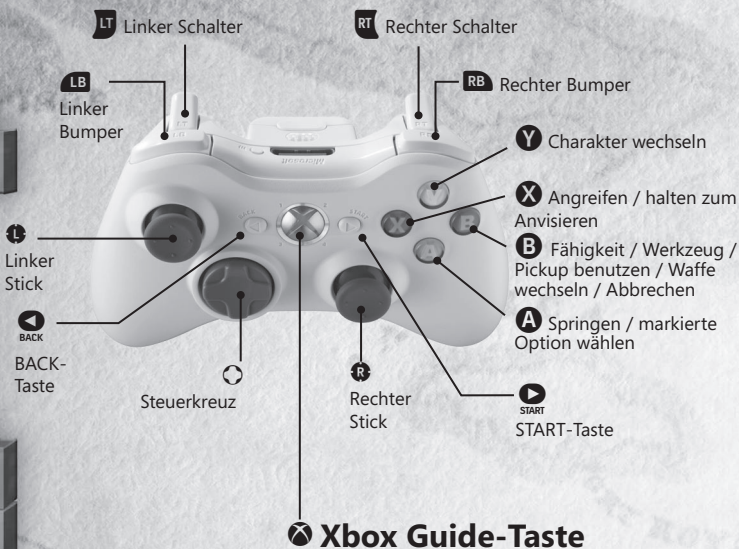
INHALT

STEUERUNG.....	2
VOR DEM START	3
WILLKOMMEN	5
FILM-STARTPUNKTE	6
CHARAKTER-FÄHIGKEITEN	7
OBJEKTE.....	8
SPEICHERN & LADEN	9
MEHRSPIELER	9
LIZENZVEREINBARUNG	10
KUNDENDIENST	13



SPIELSTEUERUNG

XBOX 360® CONTROLLER FÜR WINDOWS



STEUERUNG

STEUERUNG	SPIELER 1	SPIELER 2	ENTSPRECHUNG 360 CONTROLLER
Nach links bewegen	A	PFEIL LINKS	STEUERKREUZ LINKS/STICK
Nach rechts bewegen	D	PFEIL RECHTS	STEUERKREUZ RECHTS/STICK
Nach oben bewegen	W	PFEIL OBEN	STEUERKREUZ OBEN/STICK
Nach unten bewegen	S	PFEIL UNTEN	STEUERKREUZ UNTEN/STICK
Charakter wechseln	K	ZAHLENBLOCK 3	Y-TASTE
Angreifen / halten zum Anvisieren	H	ZAHLENBLOCK 1	X-TASTE
Fähigkeit / Werkzeug / Pickup benutzen / Waffe wechseln / Abbrechen	J	ZAHLENBLOCK 2	B-TASTE
Springen / markierte Option wählen	U	ZAHLENBLOCK 5	A-TASTE
Charakter wechseln (Freies Spiel)	STRG LINKS	STRG RECHTS	RECHTER BUMPER
Pause / Spielooptionen	EINGABE	ZAHLENBLOCK EINGABE	START-TASTE
Charaktere im freien Spiel	LEERTASTE	ZAHLENBLOCK 0	LINKER BUMPER

JUGENDSCHUTZ

Der Jugendschutz bei Games for Windows – LIVE und die Windows Vista® Jugendschutzeinstellungen ergänzen sich. Eltern können bestimmen, wer auf Inhalte für Erwachsene zugreifen darf. Mit dem LIVE-Dienst können Sie entscheiden, mit wem und auf welche Weise ihre Familie im Internet kommuniziert. Sie können auch bestimmen, wie lange gespielt werden kann. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.gamesforwindows.com/familysettings.

VOR DEM START

INSTALLATION

Um **LEGO® Indiana Jones™ 2: Die Neuen Abenteuer** zu installieren, lege die Spiel-DVD in das DVD-ROM-Laufwerk deines Computers. Wenn Autoplay aktiviert ist, wird die Installation gestartet. Ist die Autoplay-Funktion nicht aktiviert, öffne den Arbeitsplatz und wähle das DVD-ROM-Laufwerk, bei dem LEGO® Indiana Jones-Symbol angezeigt wird.

Klicke doppelt auf das Programmsymbol, um die Installation zu starten. Anweisungen auf dem Bildschirm führen dich durch den Installationsprozess. Solltest du Schwierigkeiten mit der Installation haben, erhältst du weitere Informationen in der Datei zur Fehlerbehebung auf der DVD.

HINWEIS: Wir empfehlen, vor der Installation alle Anwendungen im Hintergrund zu beenden und jegliche Virens Scanner zu deaktivieren.

Einige Informationen könnten sich vor der Veröffentlichung des Spiels noch geändert haben. Wenn dir eine Information nicht korrekt erscheint, sieh bitte in der ReadMe-Datei nach.



MINIMUM- SYSTEMANFORDERUNGEN

- **BETRIEBSSYSTEM**

Benötigt: Windows XP oder Windows Vista

- **COMPUTER**

Benötigt: 100% DirectX 9.0c-kompatibel

- **PROZESSOR**

Benötigt: Intel P4 1.8 Ghz or AMD Athlon XP 2200+

Empfohlen: Intel P4 3.0 GHz oder AMD Athlon 64

- **ARBEITSSPREICHER**

Benötigt: 256 MB RAM, 512 MB RAM erforderlich für Windows Vista

Empfohlen: 512 MB RAM, 1 GB RAM empfohlen für Windows Vista

- **GRAFIKKARTE**

Benötigt: ATI X1300* / NVIDIA FX 5800* *w/256MB RAM

Empfohlen: ATI HD2900 / NVIDIA 8800 GT

- **SOUNDKARTE**

Benötigt: 100% DirectX 9.0c-compatible Soundkarte

- **DVD-ROM**

Benötigt: DVD-ROM-Laufwerk

Empfohlen: DVD-ROM-Laufwerk mit 8x Geschwindigkeit

- **EINGABEGERÄT**

Benötigt: Tastatur und Maus

Empfohlen: Dual-Analog-Gamepad mit 6 Tasten

WILLKOMMEN

Indy ist zurück - cleverer als jeder Verbrecher, schneller als jeder Felsen und raffiniert als jedes Rätsel lässt er in seinem neuen LEGO® Abenteuer **LEGO® Indiana Jones™ 2: Die Neuen Abenteuer** wieder einmal die Peitsche schwingen und begegnet erneut einer Vielzahl von Freunden und Widersachern!

BAUSÄTZE



STORY-BAUSÄTZE

Öffne den LEGO® Bausatz und entdecke neue Welten, in denen du spielen kannst. Zu Beginn kannst du nur den ersten *Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels*-Bausatz öffnen, aber im weiteren Verlauf des Spiels werden dir mehr zur Verfügung gestellt. Sammle in jedem Bausatz neue Charaktere, um dein Abenteuer zu erweitern und neue Bereiche zu entdecken.

Schnellspiel

Öffne den Schnellspiel-Bausatz, um Charaktere aus verschiedenen Filmen zu kombinieren. Wähle deine Lieblingscharaktere aus und stürz dich dann direkt in das Level deiner Wahl.

Baue Dein Eigenes Abenteuer

Sammle freigeschaltete Level oder Level, die du erstellt hast, und kreierte damit ein neues Abenteuer für Indy auf der ganzen Welt. Wähle selbst die Level, Schauplätze, Charaktere und Objekte, um die sich dein wildes Abenteuer drehen soll.

Baue Dein Eigenes Level

Zum ersten Mal kannst du jetzt auch eigene Level bauen und dein Spielerlebnis selbst gestalten! Wähle hierzu die Option ‚Baue Dein Eigenes Level‘ und benutze dann die LEGO® Charaktere, um LEGO® Steine, Modelle, Fahrzeuge und sogar andere Charaktere zu platzieren und zu bewegen! Lege Basisplatten und stelle Fallen auf. Wenn du dein LEGO® Meisterwerk vollendet hast, wähle die Option ‚Teste Level‘, um alles einmal auszuprobieren!

Hinweis: Zu Beginn steht dir nur eine begrenzte Anzahl von Elementen und Modellen zur Verfügung, aber im weiteren Verlauf des Spiels kannst du immer mehr freischalten.





FILM-STARTPUNKTE

Erlebe die LEGO® *Indiana Jones*-Abenteuer mit den Film-Startpunkten auf eine ganz neue Weise. Die ganze Action und die Spannung der *Indiana Jones*-Filme wurden hier zu einem spielbaren Bereich zusammengefasst, in dem du zahlreiche Level spielen, Herausforderungen finden und Geheimnisse freischalten kannst.

STORY-MODUS

Suche Türen und andere Eingänge basierend auf den original *Indiana Jones*-Filmen. Wenn Indy und seine Freunde im Spiel vorankommen und neue Charaktere und Fähigkeiten entdecken, werden auch weitere Bereiche freigeschaltet, die du erkunden kannst.

SCHATZ-MODUS

Wenn du ein Level im Story-Modus abgeschlossen hast, kannst du es im Schatz-Modus erneut spielen. Hier musst du dich einer anderen Herausforderung stellen als vorher und benötigst zwei neue Charaktere, um sie zu erfüllen.

CHARAKTER-EINKÄUFER

Wenn du in den Startpunkten Fortschritte machst, kannst du auch neue Charaktere erwerben. Wenn du dich einem Charakter näherst, den du erwerben kannst, erscheinen der Charaktername und die Kosten in LEGO® Steinen. Drücke die U-Taste auf der Tastatur, um den Charakter zu erwerben.

ROTE STEINE

Schließe Herausforderungen in den Startpunkten ab, um rote Steine freizuschalten. Sie werden per Fallschirm abgeworfen und ermöglichen dir, Cheats zu kaufen, wenn du sie aufsammelst.

GETEILTER BILDSCHIRM

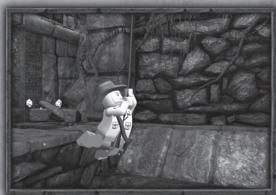
Wenn zwei Leute das Spiel zusammen spielen, können sie mit dem neuen Splitscreen-Feature auch jeder für sich ihre Abenteuer bestehen. Wenn ihr euch wieder auf die Bildschirmmitte zu bewegt, werdet ihr wieder vereint.

CHARAKTER-FÄHIGKEITEN

BAUEN

In der Welt von LEGO® *Indiana Jones™ 2: Die Neuen Abenteuer* musst du oft Objekte aus LEGO® Teilen bauen, um Hindernisse zu überwinden. Nähere dich hierzu einem Haufen hüpfender LEGO® Steine und drücke und halte dann die J-Taste auf der Tastatur zum Bauen.

DIE PEITSCHES



Peitsche schwingen

Indy kann seine Peitsche jetzt auch benutzen, um sich über Schluchten in Sicherheit zu schwingen, wenn ein Peitschenschwung-Punkt angezeigt wird. Indys Peitsche wird außerdem zu einem Seil, an dem er klettern und schwingen kann, um an Stellen zu gelangen, die er vorher nicht erreichen konnte. Halte die A- oder die D-Taste auf der Tastatur gedrückt, um Schwung zu holen.



Mit Peitsche fesseln

Indy kann seine Peitsche benutzen, um Gegner einzufangen und sie hilflos zu machen. Wenn du einen Gegner auf diese Art gefesselt hast, hebe ihn mit der J-Taste hoch und schlepe ihn überall hin, wo du willst! Aber sei vorsichtig: Früher oder später werden sich Gegner von deiner Peitsche befreien. So gefesselt sind sie übrigens auch verwundbarer.

Mit Peitsche anvisieren

Drücke und halte die H-Taste auf der Tastatur, wenn du die Peitsche in der Hand hältst, um mit der Peitsche zu zielen. Während Indy seine Peitsche kreisen lässt, kannst du den Cursor über den Bildschirm führen, um Objekte zu greifen und Gegner anzuvisieren, die du auf andere Weise nicht erreichen kannst.

KÄMPFEN

Sämtliche Charaktere können ihre Fäuste benutzen, aber du kannst deine Gegner viel schneller besiegen, wenn du dir ein Werkzeug oder eine Nahkampfwaffe schnappst. Wenn du mehr als eine Waffe trägst, kannst du die J-Taste auf der Tastatur drücken, um zwischen Nahkampfwaffen, Waffen aus dem Halfter oder Werkzeugen bzw. Waffen vom Rücken deines Charakters zu wechseln.

ANVISIEREN IM FERNKAMPF

Wenn du eine Waffe oder ein Werkzeug zum Werfen trägst (z. B. einen Speer), drücke und halte die H-Taste auf der Tastatur, um den Zielfcursor einzublenden. Er hilft dir, dein Ziel präziser anzuvisieren.



AN SEILEN KLETTERN / SCHWINGEN

Springe auf ein Seil, eine Kette oder eine Ranke zu, um dich daran festzuklammern. Hol Schwung, indem du die A- oder die D-Taste auf der Tastatur gedrückt hältst. (Wenn du nach links schwingen möchtest, drücke und halte die A-Taste auf der Tastatur.) Du kannst auch an Seilen klettern, indem du die W-Taste auf der Tastatur drückst, während du dich daran festhältst.

OBJEKTE WERFEN

Ist dir die Munition ausgegangen? Die Spielcharaktere können im Kampf auch ihre Umgebung nutzen. Hebe Stühle, Flaschen, Speere usw. durch Drücken der die J-Taste auf der Tastatur auf. Drücke und halte die H-Taste, um den Zielfcursor einzublenden und das Objekt zu werfen.

BANANEN & AFFEN

Affen sind freche Kerlchen, die häufig etwas Nützliches in den Pfoten halten. Zum Glück lassen sie sich leicht überreden, ihre Schätze gegen leckere Bananen einzutauschen.

OBJEKTE

SILBERNE LEGO® OBJEKTE

Silberne LEGO® Objekte sind erstaunlich robust und können nur durch Explosionen beschädigt werden. Um sie zu zerstören, benötigst du also Dynamit, eine Granate oder irgendeine andere Art von Sprengladung.

BEWEGLICHE OBJEKTE

Manche Objekte im Spiel kannst du verschieben, um geheime Eingänge zu öffnen oder höher gelegene Stellen zu erreichen. Schiebe das Objekt einfach in die Richtung, in die du es bewegen möchtest.

FACKELN

Mit Fackeln kannst du Viecher vertreiben und Hindernisse in die Luft jagen. Außerdem kannst du damit manche Objekte entzünden.

PHOBIEN

Einige Charaktere haben bestimmte Ängste, die verhindern, dass sie weiterkommen. Indiana Jones fürchtet sich z. B. vor Schlangen, Dr. Jones Sr. hat Angst vor Ratten und Willie eckelt sich vor Ungeziefer. Finde eine Fackel, um die Viecher zu vertreiben und die Angst deines Charakters zu überwinden.

SPEICHERN & LADEN

Wenn du zum ersten Mal ein Level abschließt oder ein Objekt kaufst, wirst du aufgefordert, einen Spielstand anzulegen. Wähle, wo du dein Spiel speichern möchtest, und drücke die U-Taste zum Bestätigen.

Du wirst außerdem gefragt, ob das Spiel in Zukunft automatisch gespeichert werden soll (empfohlen). Wenn du dich dafür entscheidest, wird dein Fortschritt in LEGO® Indiana Jones™ 2: Die Neuen Abenteuer automatisch am Ende jedes Kapitels in dieser Datei gespeichert.

MEHRSPIELER

Oft nehmen Indys Abenteuer nur deswegen ein gutes Ende, weil ihm jemand geholfen hat. Wenn ein zweiter Spieler mitspielen möchte, drückt die F2-Taste auf der Tastatur. Um wieder auszusteigen, drückt der Spieler erneut die F2-Taste und wählt ‚Mehrspieler-Modus verlassen‘ im Pausemenü.



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 oder dem Herunterladen des Programms von einem autorisierten Activision-Online-Händler erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

- (1) Activision und/oder die Lizenzgeber räumen 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 und/oder den Lizenzgebern 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 und/oder die Lizenzgeber untersagen 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 und/oder den Lizenzgebern dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision und/oder die Lizenzgeber 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 und/oder den Lizenzgebern 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 und/oder den Lizenzgebern berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.
- (8) Activision und/oder die Lizenzgeber untersagen 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 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 und/oder die Lizenzgeber unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.
- (4) Activision und/oder die Lizenzgeber untersagen 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, und/oder den Lizenzgebern 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-ROM oder Cartridge, es sei denn, das Spiel wird über einen autorisierten Activision-Online-Händler heruntergeladen.
- (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 Sicherheitskopie. 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.

Erlaubte Installation:

Wird das Programm über einen autorisierten Activision-Online-Händler heruntergeladen, ist eine Installation des Programms auf der Festplatte des Computers erlaubt.

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 können Activision und/oder die Lizenzgeber keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen.
 - (2) Activision und/oder die Lizenzgeber gewährleisten, dass das verkaufte Programm (mit Ausnahme von Patches, Updates heruntergeladenen Inhalten und Programmen, die über autorisierte Activision-Online-Händler heruntergeladen wurden) 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 und/oder die Lizenzgeber gewährleisten 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 (mit Ausnahme von Patches, Updates heruntergeladenen Inhalten und Programmen, die über autorisierte Activision-Online-Händler heruntergeladen wurden) 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. Wurde das Programm über einen autorisierten Activision-Online-Händler heruntergeladen, sollte sich der Kunde für Gewährleistungsansprüchen an diesen Händler wenden.

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

7. Haftungsregeln

- (1) Activision und/oder die Lizenzgeber haften unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die die Activision und/oder die Lizenzgeber 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 haften Activision und/oder die Lizenzgeber auch bei einfacher Fahrlässigkeit.
- (2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision und/oder die Lizenzgeber begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluss typisch und vorhersehbar sind.
- (3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haften Activision und/oder die Lizenzgeber 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) Activision ist berechtigt, jederzeit mit oder ohne Benachrichtigung an Sie Verbesserungen, Veränderungen oder Aktualisierungen an diesem Programm vorzunehmen, die Ihnen automatisch per Download auf Ihr System zur Verfügung gestellt werden können. Derartige Verbesserungen, Veränderungen oder Aktualisierungen können den mit dem Programm verbundenen Spielablauf verändern. Änderungen dieser Vereinbarung bedürfen der Schriftform und beiderseitiger schriftlicher Genehmigung. Activision hat dennoch das Recht, mit oder ohne schriftliche Genehmigung beider Seiten diese Vereinbarung bezüglich der Verbesserungen, Veränderungen oder Aktualisierungen an diesem Programm zu modifizieren.
- (4) 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.
- (5) 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.

Das Spiel und sein Handbuch sind rein fiktiv. Alle in diesem Spiel beschriebenen Charaktere, Ereignisse, Orte, Logos und Wesen sind frei erfunden. Jegliche Ähnlichkeit mit realen lebenden oder verstorbenen Persönlichkeiten oder tatsächlichen Begebenheiten ist rein zufällig.

LucasArts, das LucasArts-Logo, INDIANA JONES und alle zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. und/oder den zugehörigen Unternehmen in den USA und/oder anderen Ländern. © 2008-2009 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. Alle Rechte vorbehalten. LEGO, das LEGO Logo und die LEGO Figuren sind Warenzeichen der LEGO Gruppe. © 2008-2009 LEGO Gruppe. Alle Rechte vorbehalten.

Das Online-Spiel (sofern enthalten) unterliegt den Nutzungsbedingungen und Datenschutzbestimmungen, die Sie gegebenenfalls unter www.lucasarts.com oder einer anderen von LucasArts angegebenen Seite nachlesen können.

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*)

Für Kunden aus ÖSTERREICH:

TECHNISCHE FRAGEN

0900 – 24 12 32 (0,676 € / Minute)

SPIELETIPPS

0900 – 400 724 (€ 1,55 pro Minute)

Für Kunden aus der SCHWEIZ:

TECHNISCHE FRAGEN

0900 – 25 24 23 (1,50 CHF / Minute)

SPIELETIPPS

0900 – 98 00 98 (CHF 2,13 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

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



club™

www.LEGOclub.com

**MELDE DICH
ONLINE AN!
KOSTENLOS!**



LEGO® CLUB ONLINE

- Geheime Neuigkeiten!
- Coole Comics!
- Extra Bauanleitungen!
- Spiele & Rätsel!



LEGO® CLUB MAGAZIN

LEGO® CLUB E-MAIL NEWS

- LEGO Neuigkeiten!
- Gewinnspiele!
- Game Codes!



LIJ2GW

Activision Blizzard Deutschland GmbH, Fraunhoferstr. 7, 85737 Ismaning

Windows, die Windows Vista-Startfläche und Xbox 360 sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und "Games for Windows" und das Windows Vista Startflächen-Logo werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.

41271260GM

© 2009 The LEGO Group.
© 2009 Lucasfilm Ltd. &
TM. All rights reserved.

