



STAR WARS II

DIE KLASSISCHE TRILOGIE



games



LUCASARTS

WARNUNG:

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DIE SOFTWARE INSTALLIEREN ODER BENUTZEN:

PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Computerspielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder mit Epilepsie zusammenhängende Symptome aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel installieren oder benutzen. Diese Symptome können auch bei Personen auftreten, in deren Krankengeschichte keine Anzeichen für Epilepsie oder Ähnliches vorhanden sind, bei denen jedoch eine nicht diagnostizierte medizinische Ursache vorliegt, die diese so genannten "photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von Computerspielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Übelkeit, Kopfschmerzen, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust.

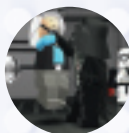
Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, **MÜSSEN SIE DAS SPIEL SOFORT ABBRECHEN UND ÄRZTLICHE HILFE ANFORDERN.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle beim Spielen von Computerspielen auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen.

INTERNETANSCHLUSS UND SYSTEMANFORDERUNGEN FÜR DAS ONLINE-SPIEL

Sie benötigen einen Internetanschluss (auf einem Computer, der die Minimum-Systemanforderungen erfüllt), um diese Software online zu spielen. Wenn Sie keinen Internetanschluss benutzen, können Sie das Spiel nicht online spielen. Ein Internetanschluss kann mit Zusatzkosten verbunden sein. Alle anfallenden Internetkosten sind vom Spieler zu tragen.



INHALT



Installation.....2

Systemanforderungen.....3

Eine Nachricht
von C-3PO.....4



Willkommen in der
Mos Eisley-Cantina.....8

Spielmodi.....10



Die Grundlagen.....12

Steuerung.....13

Kampf.....14

Spezialfähigkeiten.....15



Sammelobjekte.....17

Fortschritt pausieren.....19

Speichern/laden.....20



Charakter-Checkliste.....21

Credits.....23

Kundendienst.....27

Lizenzvereinbarung.....29

INSTALLATION

Lege die **LEGO Star Wars II: Die Klassische Trilogie**-CD in dein CD-ROM- oder DVD-ROM-Laufwerk ein. Die Installation wird automatisch gestartet, wenn die Autoplay-Funktion aktiviert ist. Wenn sie deaktiviert ist, öffne entweder über den Desktop oder über das Startmenü den Arbeitsplatz und klicke doppelt auf das CD-ROM- oder DVD-ROM-Laufwerk, das das Programmsymbol von **LEGO Star Wars II: Die Klassische Trilogie** zeigt.

Klicke doppelt auf das Programmsymbol zum Starten der Installation. Die Hinweise auf dem Bildschirm führen dich dann durch die weitere Installation. Sollten während der Installation Probleme auftauchen, wirf einen Blick in den 'Leitfaden zur Fehlerbehebung' auf der CD.

HINWEIS: Es ist empfehlenswert, vor dem Beginn der Installation alle anderen Anwendungen zu schließen und Anti-Virus-Software zu deaktivieren. Einige Informationen in diesem Handbuch haben sich möglicherweise vor der Veröffentlichung des Spiels geändert. Sollte es den Anschein haben, dass das Handbuch nicht auf dem neusten Stand ist, lies bitte die ReadMe-Datei, die du nach der Installation über das Startmenü von Windows aufrufen kannst.



SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM-SYSTEMANFORDERUNGEN:

COMPUTER: 100% DirectX 9.0c-kompatibler Computer erforderlich.

BETRIEBSSYSTEM: Windows 2000/XP/Vista erforderlich.

PROZESSOR: Intel Pentium III 1,0 GHz oder AMD Athlon 1,0 GHz oder schneller erforderlich.

SPEICHER: 256 MB RAM oder höher erforderlich.

GRAFIKKARTE: 64 MB 3D-Grafikkarte mit Vertex Shader- und Pixel Shader-Unterstützung erforderlich.

SOUNDKARTE: 100% DirectX 9.0c-kompatible Soundkarte erforderlich.

CD-ROM: 8x CD-ROM-Laufwerk oder schneller erforderlich.

EINGABEGERÄTE: Tastatur und Maus erforderlich. Joystick oder Gamepad empfohlen.

DIRECTX: Microsoft DirectX 9.0c ist auf dieser CD enthalten.

HINWEIS: Für DirectX können die neuesten Treiber deiner Hardware erforderlich sein.

INSTALLATION: Für die Installation sind 3,5 GB freier Festplattenspeicher erforderlich. Wir empfehlen, zusätzliche 500 MB freien Speicherplatz nach der Installation zur Verfügung zu halten.

UNTERSTÜTZTE CHIPSÄTZE:

ATI Radeon 8500/9000/9200-Reihe

ATI Radeon 9500/9600/9700/9800-Reihe

ATI Radeon X300/X600/X700/X800-Reihe

ATI Radeon X1300/X1600/X1800/X1900-Reihe

NVIDIA GeForce3-Reihe

NVIDIA GeForce4 Ti-Reihe

NVIDIA GeForce FX-Reihe

NVIDIA GeForce 6-Reihe

NVIDIA GeForce 7-Reihe

EMPFOHLENE SYSTEMANFORDERUNGEN:

PROZESSOR: Pentium 4 oder Athlon 2,4 GHz oder schneller erforderlich.

SPEICHER: 512 MB RAM oder höher erforderlich.

GRAFIKKARTE: 128 MB 3D-Grafikkarte mit Vertex Shader- und Pixel Shader (VS/PS)-Unterstützung erforderlich.

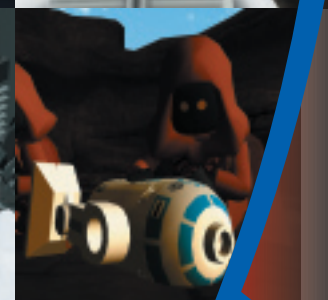
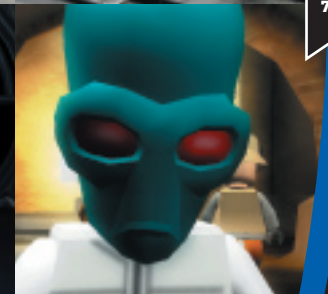


HALLO!

Ich bin C-3PO, Roboter-Mensch-Kontakter. Ich hoffe, du erwartest nicht, dass ich dich gegen Feinde verteidigen kann, denn ich bin schließlich ein Protokolldroide und nicht für so etwas programmiert. Ich bin nicht unverwundlich! Doch ich kann dir etwas helfen und dich führen.

Ich habe mir unzählige Notizen während meiner Reisen gemacht, und die meisten dürften dir nun bei deinen Abenteuern zugute kommen. Betrachte sie als Tipps und allgemeine Beobachtungen, wie ich die Galaxis in ein paar wirklich beunruhigenden Situationen erlebt habe - das Universum von *LEGO Star Wars* kann ein erschreckend gefährlicher Ort sein, damit du das weißt. Ich übernehme aber an dieser Stelle keine Verantwortung dafür, wenn meine Empfehlungen am Ende mit verlorenen Plastikteilen enden. Ich habe hier viele Anregungen meines lieben Freunds R2-D2 einfließen lassen (manchmal gegen mein besseres Wissen), daher wäre es nur fair, wenn du alle Beschwerden auch gleich an ihn richtest. Solltest du sie aber hilfreich und gut finden, sende doch bitte ein paar nette Worte an die Lars-Feuchtfarm, z. Hd. C-3PO, Tatooine, Arkanis-Sektor, Outer Rim.

-- Mit freundlichen Grüßen, C-3PO



WILLKOMMEN IN DER MOS EISLEY-CANTINA

Deine Reise beginnt an einem ziemlich zwielichtigen Ort (obwohl Han Solo vom Gegenteil überzeugt ist), der Mos Eisley-Cantina. Du musst dich allerdings selbst um deine Drinks kümmern, da man Droiden wirklich nirgendwo anschreiben lässt!

Direkt zu Beginn übernimmst du die Kontrolle über die liebenswerte Prinzessin Leia an der Seite von Captain Antilles, der ihr wirklich überallhin zu folgen scheint - und er kommt nicht einmal ins Schwitzen. Und jetzt mach weiter und zeig ihm am besten gleich die ganze Cantina.



DIE BAR

Die berühmte Mos Eisley-Cantina ist bekannt für eine riesige Auswahl galaktischer Delikatessen. Lauf einfach zur großen Theke in der Mitte des Raums und drücke die U-Taste oder den Button 3, um deine Wahl zu treffen.

HINWEISE

- Besonders für erschöpfte Reisende zu empfehlen, die gute Spiel Tipps mögen.

CHARAKTERE

- Möchtest du dein Image ändern?

Während deiner Reise werden hier immer wieder neue Bonuscharaktere verfügbar.

EXTRAS - Wer einen Hang zu exotischen, aber teuren Extras hat, wird diese "Cheats" sicherlich sehr zu schätzen wissen.

CODES - Selbst wenn man der Beste in der Galaxis ist, gibt es bestimmte Regeln, an die man sich halten muss.

STORY-FILME - Jede Videosequenz, die du im Spiel siehst, kannst du dir hier immer wieder anschauen.



CHARAKTEREDITOR

Hier ganz in der Nähe wirst du zwei Bactatanks mit zwei Figuren bemerken, die in ihnen schweben. Gruselig, in der Tat, aber mach dir keine Sorgen - hier kannst du deinen Charakter komplett selbst erstellen. Zu Beginn des Spiels hast du nicht sonderlich viele Optionen, doch je mehr Kapitel du beendest, desto mehr Teile schaltest du hier frei. Mit den Pfeiltasten oder dem Steuerkreuz kannst du das gewählte Körperteil wählen, das du ändern möchtest - Mütze/Haare/Helm, Gesicht, Umhang, Oberkörper, Arme, Hände, Waffe, Gürtel und Beine. Dann kannst du das gewählte Körperteil mit den Pfeiltasten, oder dem Steuerkreuz ändern. Probier das selbst aus - oder überlass die Auswahl dem Zufall, indem du die H-Taste oder den Button 4 drückst! Wenn du zwischen den selbst erstellten Charakteren wechseln möchtest, drücke die H-Taste oder den Button 4. Mit der U-Taste oder dem Button 3 kannst du speichern und den Charaktereditor wieder verlassen.



ÜBERTRAGBARE CHARAKTERE

Wenn du das erste **LEGO Star Wars**-Spiel auf deinem Computer gespielt hast, kannst du jeden der dort freigespielten Charaktere in **LEGO Star Wars II** einsetzen. Stell dazu zunächst sicher, dass dein alter **LEGO Star Wars**-Spielstand vorhanden ist. Dann wende dich an den Barkeeper, um das Extra 'Alten Spielstand verwenden' zu erwerben. Nun kannst du alle Charaktere im Freien Spiel verwenden. Denk nur daran, dass du die alten Charaktere verlierst, wenn du den alten Spielstand löschst.



EPISODEN

Wenn du dich gleich mitten ins Geschehen stürzen willst, solltest du dich rüber zu einem der großen Episodenbereiche begeben, die klar und deutlich mit den Aufschriften Episode IV: *Eine neue Hoffnung*, Episode V: *Das Imperium schlägt zurück* und Episode VI: *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* versehen sind. Jede dieser Türen führt zu unterschiedlichen Kapiteln – sie alle sollten denjenigen bekannt vorkommen, die schon viel rumgekommen sind.

Sobald du das erste Kapitel 'Geheime Pläne' geschafft hast, werden die dann folgenden Kapitel freigeschaltet; du kannst dabei parallel in allen drei Episoden spielen.

SPIELMODI

Sobald du ein Kapitel in der Cantina gewählt hast, musst du eine unglaublich schwierige Entscheidung zwischen zwei Spieloptionen fällen. Aber keine Sorge, ich nehme dich dabei an die Hand:

STORY

Die Entwickler dieses wunderbaren Spiels haben keine Kosten und Mühen gescheut, dem Spiel einen Story-Modus zu verpassen, der die Ereignisse der ursprünglichen Star Wars-Trilogie fast genau verfolgt. Du hast dabei aber immer nur Zugriff auf die Charaktere, die in der jeweiligen Szene vorkommen.

FREIES SPIEL

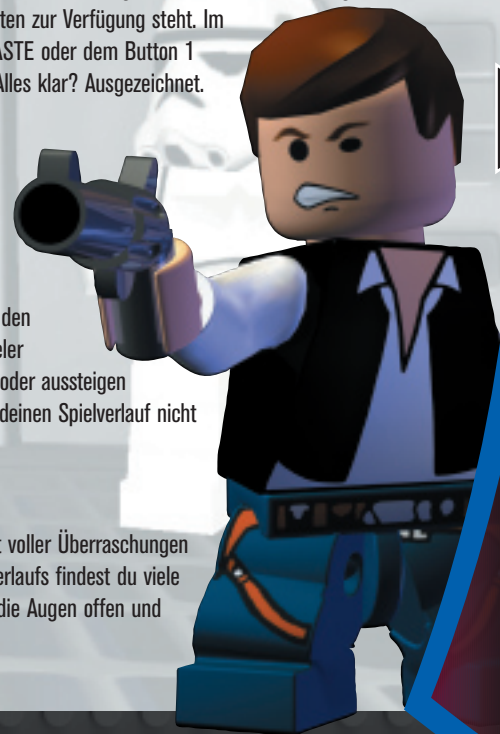
Für die großen Abenteurer; im Modus 'Freies Spiel' kannst du ein bereits freigeschaltetes Kapitel noch einmal mit deiner eigenen Wahl an Charakteren spielen – und frei zwischen ihnen allen wechseln. Wenn du sicherlich den einen oder anderen wichtigen Verbündeten im Story-Modus treffen wirst, musst du andere Charaktere in der Mos Eisley-Cantina kaufen. Du kannst die Charaktere, die dir zu Beginn eines Levels zur Verfügung stehen, auch im Freien Spiel steuern. Du hast aber die Möglichkeit, einen anderen Hauptcharakter in der Charakteranzeige zu wählen, indem du die blaue Markierung über den gewünschten Charakter bewegst und die Eingabetaste oder den Button 3 drückst. Spieler 2 kann danach dasselbe mit der grünen Markierung tun. Wenn du deinen Hauptcharakter gewählt hast, kommen zusätzliche Teammitglieder automatisch hinzu. Das mag anmaßend erscheinen, dient aber deinem eigenen Schutz, da so sichergestellt wird, dass dir die größte Vielfalt an Fähigkeiten zur Verfügung steht. Im Freien Spiel kannst du mit der LEERTASTE oder dem Button 1 durch die Charaktergruppen blättern. Alles klar? Ausgezeichnet.

2 SPIELER/ TEAMSPIEL

Um etwas für das Sozialverhalten der Spieler zu tun, kann sich ein zweiter Spieler jederzeit während des Spiels anschließen, indem er einfach F2 oder den Button 9 drückt. Wenn der andere Spieler während eines laufenden Kapitels ein- oder aussteigen möchte, ist dies kein Problem, er wird deinen Spielverlauf nicht stören.

BONUSLEVEL

Die Welt von **LEGO Star Wars II** steckt voller Überraschungen und Geheimnisse. Während des Spielverlaufs findest du viele Türen, die du öffnen kannst, also halt die Augen offen und sei wachsam!



DIE GRUNDLAGEN



Bevor du jetzt gleich losläufst und in viele kleine Plastikteile zerfällst, solltest du noch ein paar Dinge wissen. Werf einen Blick auf die Grafik hier - all diese Informationen sind entscheidend, unvergesslich und - ganz direkt gesagt - extrem wichtig.

1. HERZEN – Halten dich am Leben.

2. LEGO STEINE – Deine Währung hier (siehe Seite 17).

3. WAHRER JEDI STATUS – Sammle genug LEGO Steine während der verschiedenen Kapitel, damit du den Status 'Wahrer Jedi' erreichst. Wenn es dir gelingt, diesen Status in jedem Kapitel zu erreichen, schaltest du das größte Geheimnis des Spiels frei.

STEUERUNG

MENÜ

Menüoption markieren	Pfeiltasten oder Steuerkreuz oben/unten
Markierte Menüoption wählen	Eingabetaste oder Button 3
Einstellung ändern	Eingabetaste, Pfeiltasten oder Steuerkreuz
Zurück/Abbrechen	Esc-Taste oder Button 2

CHARAKTERE

Charakter bewegen	A, D, W und S oder Steuerkreuz
Sprung/Schweben	U-Taste oder Button 3
Angriff/Verteidigung	H-Taste oder Button 4
Spezialfähigkeiten	J-Taste oder Button 2
Hebel umlegen	J-Taste oder Button 2
Charakter wechseln	Charakter ansehen und K-Taste oder Button 1 drücken
Pause/Spieloptionen	Eingabetaste oder Button 9

FAHRZEUGE

Fahrzeug/Kreatur bewegen	A, D, W und S oder Steuerkreuz
Waffe feuern	H-Taste oder Button 3
Spezialfähigkeiten	J-Taste oder Button 4
In Fahrzeug steigen/Fahrzeug verlassen	
Auf Kreatur/von Kreatur steigen	K-Taste oder Button 1
Pause/Spieloptionen	Eingabetaste oder Button 9

FREIES SPIEL

Charakter wechseln	LEERTASTE oder Button 1
--------------------	-------------------------

KAMPF

LICHTSCHWERT

- Angriff** H-Taste oder Button 4
- Ausfallangriff** U-Taste oder Button 3 zum Springen, dann H-Taste oder Button 4 in der Luft
- Doppelsprung** U-Taste oder Button 3 doppelt drücken
- Schmetterangriff** U-Taste oder Button 3 zum Doppelsprung doppelt drücken, dann H-Taste oder Button 4 in der Luft
- Kombos** Es kommt auf das richtige Timing deiner Angriffe an
- Defensivhaltung** Halte die H-Taste oder Button 4 gedrückt (mit dem richtigen Timing kannst du die Angriffe deines Angreifers zurücklenken)



BLASTER

- Feuer** H-Taste oder Button 4
- Ausweichen** . H-Taste oder Button 4

DROIDEN

- Feuer** Seid ihr verrückt!? Droiden sind nicht für den Kampf bestimmt!

14



SPESIALFÄHIGKEITEN

DIE MACHT

Wenn du in die Rolle eines Jedi-Ritters geschlüpft bist und ein Leuchten der Macht um ein Objekt herum erscheinen siehst, ist das dein Hinweis, eine von verschiedenen Spezialfähigkeiten einzusetzen:

- Machtbewegung** . Halte die J-Taste oder Button 2 und blicke in Richtung des Objekts.
- Machtschub** Halte die J-Taste oder Button 2, wenn ein Feind in Reichweite ist.
- Jedi-Geistestrick** . Ein Jedi kann einen Feind ablenken, indem er ihn ansieht und dann die J-Taste oder Button 2 drückt.

BAUEN

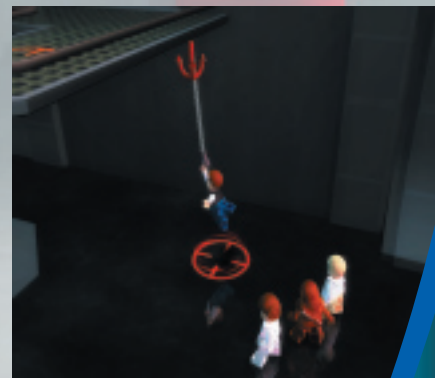
Keine Sorge - Nicht nur die Jedi haben ihren Spaß mit LEGO Steinen. Alle menschlichen Charaktere können mit der Aktion 'Bauen' einen vorher vollkommen nutzlos aussehenden Plastikhaufen in ... etwas anderes aus Plastik verwandeln, das nützlicher ist.

- Bauen** Halte die J-Taste oder Button 2, während du einen Haufen aus LEGO Steinen ansiehst.

ENTERHAKEN

Jeder, der einen Blaster oder eine Armbrust hat, kann sich mit diesen Sekundärwaffen aufwärts befördern.

- Enterhaken** Stelle dich hinter oder auf einen leuchtenden Kreis zum Einsatz des Enterhakens und drücke und halte die J-Taste oder Button 2.



15

SCHWEBEN

Sie mögen zwar die Macht nicht beherrschen, aber ein paar Astromech-Droiden wie R2-D2 sind ab Werk mit Anti-Schwerkraft-Boostern ausgestattet, so dass sie in Bereiche schweben können, wo kein Jedi hinkommt.

Schweben . . .Drücke und halte die U-Taste oder Button 3; bewege dich dann ganz normal.

JETPACK

Es wird gemunkelt, dass der übelste Kopfgeldjäger der Galaxis neben anderen zerstörerischen Spezialwaffen mit seinem persönlichen Raketen-Jetpack unterwegs ist.

JetpackDrücke doppelt die U-Taste oder Button 3.

KONSOLEN AKTIVIEREN

Manche Türen können nur von bestimmten Charakteren geöffnet werden. Du siehst dann das Symbol des entsprechenden Charakters, damit du weißt, wen du steuern musst.

Konsolen aktivieren Sieh die Konsole an und drücke die J-Taste oder Button 2.

VERKLEIDEN

Manchmal erfordern bestimmte Situationen etwas weniger brutale Kraft, sondern eher etwas Tarnung; daher haben bestimmte menschliche Charaktere wie Luke Skywalker die Fähigkeit, sich als Sturmtruppe oder Kopfgeldjäger zu verkleiden und so an Feinden vorbei zu kommen.

SAMMELOBJEKTE

LEGO STEINE

Da die Credits leicht zu fälschen waren, gibt es jetzt eine neue sichere Währung, die LEGO Steine. Diese kostbaren Stücke wertvollen Plastiks kann man sich auf verschiedenste Weise verdienen – Zerstören, Feuern, Zustoßen und Explodieren. Am Ende jedes Kapitels werden deine LEGO Steine abgerechnet und du kannst sie in der Mos Eisley-Cantina einsetzen, um Charaktere, Cheats und andere Extras zu bekommen. Im 2-Spieler-Modus werden die LEGO Steine über eine Anzeige gezählt.

Umtauschkurse für LEGO Steine:

Ein silberner Stein10

Ein goldener Stein100

Ein blauer Stein1.000



Sollte dein Charakter in seine Einzelteile zerfallen, verlierst du einen Teil der LEGO Steine, die du in diesem Kapitel gesammelt hast. Sei dann beim nächsten Mal bitte vorsichtiger!



MINIKIT-BEHÄLTER

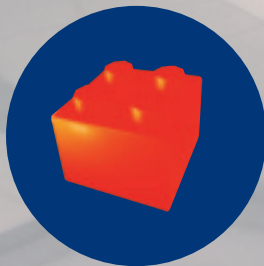
Die Entwickler dieses Spiels waren sehr gründlich darin, an verschiedensten schwierigen Stellen besonders seltene, kleine Objekte, die Minikit-Behälter, zu verstecken, sogar in der Sarlacc-Grube. Sie sind wirklich schwer zu finden, aber wenn es dir gelingt, 10 Minikits in jedem Kapitel zu finden, bekommst du eine unglaublich große Summe in LEGO Steinen und die Teile, dir ein exklusives Star Wars-Fahrzeug zu bauen und noch weitere Charaktere freizuschalten.

Wenn du im Laufe der Zeit eine immer größere Sammlung von Fahrzeugen hast, kannst du sie dir jederzeit ansehen, indem du zum Parkplatz der Mos Eisley-Cantina gehst. Es heißt aber, ein paar fragwürdige Rodianer würden bis tief in die Nacht dort rumlungern – also nimm dich in Acht.



POWER-STEINE

Irgendwo in jedem Kapitel ist ein megageheimer roter Power-Stein versteckt. Wenn du sie findest, kannst du beim Barkeeper in der Cantina ein neues Extra erwerben und so deine Fähigkeiten verbessern.



GOLD-STEINE

Du kannst Gold-Steine erlangen, indem du einen Level im Freien Spiel oder Story-Modus abschließt oder den wahren Jedi-Status in beiden Modi erlangst und alle Minikit-Behälter sammelst. Du kannst Gold-Steine auch in der Cantina erwerben. Mit diesen Steinen kannst du auf alle Bonuslevel zugreifen.

FORTSCHRITT PAUSIEREN

Du kannst das Spiel jederzeit durch Drücken der Eingabetaste oder Button 9 pausieren; du kannst dann deinen Fortschritt betrachten und sehen, wie viele Minikit-Behälter du gesammelt hast und wann du der Held deiner Freunde wirst, wenn du den Status des Wahren Jedi in einem Kapitel erlangst. Du kannst dich auch einfach vor der Spielhandlung drücken und dich mit den folgenden Menüpunkten befassen:

FORTSETZENMit dieser Option kannst du dein momentanes Spiel fortsetzen.

OPTIONENHier kannst du die Lautstärke der Effekte und Musik anpassen und das automatische Speichern konfigurieren.

EXTRASHier kannst du auf wunderbare Extras zugreifen!

MOS EISLEY-CANTINAHier gelangst du zur Mos Eisley-Cantina, wobei du dann alle LEGO Steine, Minikit-Behälter und Charaktere verlierst, die du im laufenden Kapitel freigeschaltet hast.

KAPITELENDE

Am Ende jedes Kapitels (wenn du es so weit schaffst) werden alle deine Aktionen in diesem Spiel auf die Waage gelegt und bewertet; dabei werden alle freigeschalteten Charaktere für den Modus 'Freies Spiel' sowie die gesammelten LEGO Steine und Minikit-Behälter berücksichtigt.



SPEICHERN

Pass gut auf - das hier ist noch wichtiger als mein Fabrikationstermin! Wenn du ein Kapitel beendet, einen Charakter modifiziert oder etwas in der Mos Eisley-Cantina gekauft hast, wirst du nach einem Speicherplatz gefragt. Benutze die Pfeiltasten oder das Steuerkreuz, um einen Speicherplatz zu wählen, und bestätige deine Wahl mit der Eingabetaste oder Button 3.

LADEN EINES SPIELS

VOM STARTBILDSCHIRM

Wähle mit den Pfeiltasten oder dem Steuerkreuz 'Spiel laden' und drücke die Eingabetaste oder Button 3. Drücke die Pfeiltasten oder das Steuerkreuz, um dann einen Spielstand zu wählen und lade ihn mit der Eingabetaste oder Button 3.

WÄHREND DES SPIELS

Um die Spielstände von der Mos Eisley-Cantina aus zu sehen, drücke die Eingabetaste oder Button 9 zum Pausieren des Spiels und Öffnen der Spieloptionen. Wähle dann 'Beenden' zum Verlassen des Spiels, danach kannst du dann das Spiel über den Startbildschirm laden.

CHARAKTER-CHECKLISTE

Um das Spiel vollständig zu schaffen, musst du jeden einzelnen Charakter freischalten. Andernfalls darfst du dich nicht wirklich als guter Zocker bezeichnen - das wäre wirklich gegenüber den ganzen anderen talentierten Menschen da draußen nicht fair. Außerdem werden nicht alle freischaltbaren Charaktere aufgelistet - wir können ja schließlich nicht alles verraten!



◆ Prinzessin Leia



◆ Prinzessin Leia (Hoth)



◆ Rebellentruppe



◆ R2-D2



◆ C-3PO



◆ Yoda



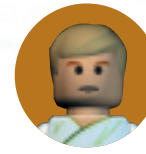
◆ Luke Skywalker (Bespin)



◆ Luke Skywalker (Endor)



◆ Luke Skywalker (Jedi)



◆ Luke Skywalker (Tatooine)



◆ Luke Skywalker (Dagobah)



◆ Han Solo



◆ Lando Calrissian



◆ Chewbacca



◆ Luke Skywalker (Sturmtruppe)



◆ Han Solo (Sturmtruppe)



◆ Ben Kenobi



◆ Han Solo (Skiff)



◆ Prinzessin Leia (Bespin)



◆ Prinzessin Leia (Boushh)



◆ Han Solo (Hoth)



◆ Prinzessin Leia (Sklavin)



◆ Prinzessin Leia (Endor)



◆ Rebellenfreund



◆ Lando (Palastwache)



◆ Han Solo (Endor)



◆ Captain Antilles



◆ Wicket

CREDITS

TRAVELLER'S TALES

Director

Jon Burton

Lead Programmer

John Hodgkinson

Lead Artist

James Cunliffe

Lead Animator

Jeremy Pardon

Lead Engine

Programmer

Alistair Crowe

Lead Tools Programmer

Roland Hougs

VP of Technology

Dave Dootson

Game Programmers

Ralph Ferneyhough

Luke Giddings

John Hodgkinson

Michael Jackson

Glyn Scragg

Design

Jon Burton

James Cunliffe

John Hodgkinson

James Kay

Level Setup and Artwork

Neil Allen

Dave Burton

Bev Bush

Deborah Crook

James Cunliffe

Nicola Daly

Rhoda Daly

Alan Dooley

Paul McCormack

Solomon Temowo

Level Scripting

Neil Allen

Deborah Crook

James Cunliffe

Rhoda Daly

Character Modelling and Storyboards

William Thompson

Lead Animator

Jeremy Pardon

Lead Character

Animators

Helen Kershaw

Bill Martin

Jeremy Pardon

Character Animation

Annika Barkhouse

David Brown

James Dawson

Colm Duggan

Phil Gray

Helen Kershaw

Duncan Kinnaird

Matthew Maggs

Bill Martin

Ross Norcross

Jeremy Pardon

Music and Sound

Effects

David Whittaker

Testing

Jonathan Mayer

Engine and Tools

Programming

Jon Arden

Kay Chang

David Connell

Alistair Crowe

Dave Dootson

Kevin Edwards

Ralph Ferneyhough

Andy Holdroyd

Roland Hougs

Paul Hunter

Steve Monks

Alan Murta

Richard Taylor

Additional Production

Paul Flanagan

Office Manager

Bev Deakin

Special Thanks

Sam, Ben and Helen

Burton

Nicky Bowyer, Fay Briscoe

James and Laurence

Brown, Dawn Burton

Phil Bush, Francesca

Charlesworth, Coxy and

Kenny

Samantha Crowe, Helen,

Jacob and Sarah Cunliffe

Leah and Dale, Jack Daly,

Dylan Dawson

Emma and George, Stevie

G, James Henderson

Heather Heathfield, Jane,

Max and Charis

Donna Pardon-Gallagher,

Ned Gray, Samantha Lacey

Arthur Parsons, Pervigilo,

Alison and Evan Scragg

Stripey and Taylor, Barry

Thompson
Margaret Thompson,
Rachel Thompson, Gary
Vibealite

TT GAMES PUBLISHING

Managing Director

Tom Stone

Development Director

Jonathan Smith

Producer

Loz Doyle

Marketing Assistant

Richard Earl

QA Lead

Peter Spencer

QA Testers

Nimish Shah

Sam Woodbridge

Tom Nicholas

Kevin Watt

Additional Testing

Toby Smith

Sam Smith

Business Development

Garry Edwards

Financial Controller

Mike Wyre

Special Thanks

Laura, Rose, Ella, Becky,
Ben, Angela, George, Harry,
William

BABEL MEDIA

QA Manager

Simon Lawrence

Project Managers

Martina Kuel

Miles Davies

QA Localisation Testers

Pavel Romero

Nicolas Martinez

Francesco Schiassi

Liam O'Connell

Pernille Brudvik

LEGO COMPANY

Michael Boland

Michael Pratt

Jay Bruns

Beliza Anzalotti

Tamara Damarjian

LUCAS LICENSING

a division of Lucasfilm
Entertainment Company
Ltd.

Stacy Arnold-Strider

Chris Gollaher

Darren Phillipson

Derek Stothard

LUCASARTS

a division of Lucasfilm
Entertainment Company
Ltd.

VP of Product

Development

Peter Hirschmann

External Executive

Producer

Darren Atherton

Producer

David Perkinson

Assistant Producer

Jeffrey Gullett

Assistant to the VP of Product Development

Mette Adams

International Production Lead

Gary Chew

International Production Assistant

Ken Balough

Additional International Production

Marianne Monaghan

Technical Director

Jonathan Williams

Lead Tester

Mark Montuya

Assistant Lead Testers

Troy Sims

Adam Goodwin

Audio Department

Senior Manager

Darragh O'Farrell

Audio Lead

Jim Diaz

Sound Design

Julian Kwasneski

Jared Emerson-Johnson

Nick Peck

Aren Downie

Additional Outscene

Audio Editing

David Collins

Ellen Meijers

Al Nelson

Bob Shoup

Todd Davies

Voice Editing and Processing

Cindy Wong

Will Beckman

Original Star Wars

Sound Effects

Ben Burt

Music

Editing/Implementation

Jesse Harlin

Original Star Wars

music composed by

John Williams

© Lucasfilm Ltd. & TM. All
rights reserved. Used under
authorization. Published by
Bantha Music (BMI).

Administered by and/or co-

published with Warner-
Tamerlane Music
Publishing Corp. (BMI).

Voice Characterization

Tom Kane

Special Audio Dept.

Thanks

Jennifer Sloan

QA Supervisor

Toby Mast

Senior Lead Tester

John Buzolich

QA Testers

Brianna Woodward

Serge Tcherniavskii

Tom "Toom" Drake

Zak Huntwork

Production Services

Coordinator

Eric Knudson

Production Services

Computer Technician

John Carsey

Compatibility Supervisor and Lead Technical

Writer

Lynn Taylor

Sr. Lead Compatibility

Technician

Chris Adams

Lead Compatibility

Technician

Brian Deksnys

Compatibility

Technicians

Cory Fulchiron

John Shields

Lester Siat

Mastering Lab

Supervisor

Jay Geraci

Mastering Lab

Eric Rauch

Scott Taylor

Product Support Lead

Jason Smith

President

Jim Ward

Executive Assistant to the President

Erin Haver

Vice President of

Finance

Kevin Weston

Vice President of Global

Sales and Marketing

Nancy MacIntyre

Assistant to the VP of Global Sales and Marketing

Janet Vrcic

Director of Marketing

Kevin Kurtz

Product Marketing

Manager

Ilkay Can

Associate Product

Marketing Manager

Maly Ly

Marketing Coordinator

Yelena Kozlova

Director of Global Sales

Kevin Kebodeaux

Channel Marketing

Manager

Sandee Ferrara

Sales Account

Representative

Mike Maguire

Channel Marketing

Specialist

Kristina Landies

Sales Coordinator

Lauren Short

Director of Public Relations

Jaime Rupert

Public Relations

Managers

Jason Andersen

Alexis Mervin

Media and Events

Publicist

Hadley Fitzgerald

Studio Publicist

Chris Baker

Senior Director of Production Services

Atsuko Matsumoto

Director of Consumer

Insights

Sean Denny

Consumer Insights

Analyst

Elina Shcop

Studio Coordinator

Elyse Regan

Operations Global Planning, Materials & Manufacturing

Cynthia del Rosario

Evelyn Bolling

Scott Fry

Carlos Bustillo

Myra Villadolid

Kim Reiningger

Sales Operations & Credit

Jason Periera

Trisha Young

Helen Dear

Jason Vincenti

Raul Varguez

Director of Lucas Online

Paul Ens

Internet Production Manager

Nicole Love

Internet Content Manager

Lauren Mullaney

Internet Design and Programming

Summit Projects

IT Operations Support

Victor Tancredi-Ballugera

John von Eichhorn

Chad Williams

Brian Wong

Dylan Coates

Greg Millies

Randy Severson

Daryll Jacobson

Robert Santos

Robert Jordan

Dinesh Katariyia

Fisher Key

Wes Anderson

Matt Gallagher

Brad Grantham

Lee Mehelis

Melanie Jacobson

Brendan Lloyd

Rich Murillo

Manual Writer

Jon Gibson

Manual Designer

Larry Rawls

Director of Business Affairs & General Counsel

Seth Steinberg

Business Affairs

John Garrett

Anne Marie Hawkins

Douglas Reilly

Carole Vandermeide

Special Thanks

Christina Goodwin

Dane Cook

(Welcome to
Thunderdome)

David Carson of

Glasgow, UK

Elvis Katic

Evan Swasey

Gabe Gils Carbo

Greg Robles

Harrison Deutsch

Hiromi Okamoto

Jennifer Luna

Jonathan Greber

Josh Lowden

Kathleen Gali

Krystal Kierod

Mackenzie Merrill-Wick

Peter and Galina

Tcherniavskii

Rebecca Williams

(for putting up with all of
my travels to the UK...)

Robert Monaghan

The Chew Family

The Ng Family

To Antonia and Isidro

Valverde

To Zach and Taylor Hansen

Tony Grandlich

Vinea

Very Special Thanks

George Lucas

ACTIVISION UK

Senior VP

Tricia Bertero

Senior Brand Manager,

UK & Emerging

Territories

Keely Brenner

Senior Localisation

Project Manager

Mark Nutt

Localisation Project Manager

Charlie Harris

Creative Services

Manager

Jackie Sutton

Creative Services

Project Manager

Corinne Callois

Creative Services

Co-ordinator

Natalie Clarke

European PR Director

Tim Ponting

UK PR Manager

Mark Allen

European Operations

Manager

Heather Clarke

Production Planners

Lynne Moss

Bernadette Cowan

ACTIVISION GERMANY

Marketing Director

Stefan Luludes

PR-Manager

Bernd Reinartz

PR-Executive

Martin Pitzl

Brand Manager

Markus Neumann

IT & Web Manager

Thorsten Hübschmann

German Localisation

Effective Media GmbH

KUNDENDIENST

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 Installation auf Ihrem PC auf jeden Fall alle wichtigen Informationen parat, vor allem bei PC-Problemen ist eine Analyse nur mit genauen Informationen Ihres PCs möglich, da es hunderte verschiedener Konfigurationen gibt.

Helfen Sie uns daher bitte vor Ihrem Anruf!

Sie werden von unseren Mitarbeitern nach diversen Systemkomponenten gefragt, die sie am einfachsten im Überblick haben, wenn Sie folgendes machen:

Im "Start"-Menü gehen Sie auf den Menüpunkt "Ausführen".

Im nun erscheinenden Fenster tippen Sie "dxdiag" (ohne die Anführungszeichen) ein.

Es öffnet sich nun das Diagnoseprogramm von DirectX. In diesem Fenster klicken sie nachdem der Prüfungsprozess (blauer Balken rechts unten) ganz abgeschlossen ist auf "Alle Informationen speichern..." (3. Button von links). Es wird eine Textdatei generiert, die alle wichtigen System- und Treiberinformationen enthält.

Speichern Sie diese am besten auf Ihrem Desktop ab, damit sie während des Gesprächs alle Informationen für unsere Servicemitarbeiter parat haben.

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.

LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage

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.

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.

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.

Allgemeine Lizenzbedingungen

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. 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.

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.

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.

Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.

Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.

Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.

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.

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.

Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

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.

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. 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.

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.

Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.

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.

Installation der Software und Sicherungskopie

Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.

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.

Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Gewährleistung

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 und/oder die Lizenzgeber keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen.

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. 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.

Sachmängelansprüche für das gekaufte Programm verjähren 24 Monate nach Ablieferung des Programms beim Kunden.

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

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.

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.

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.

Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen.

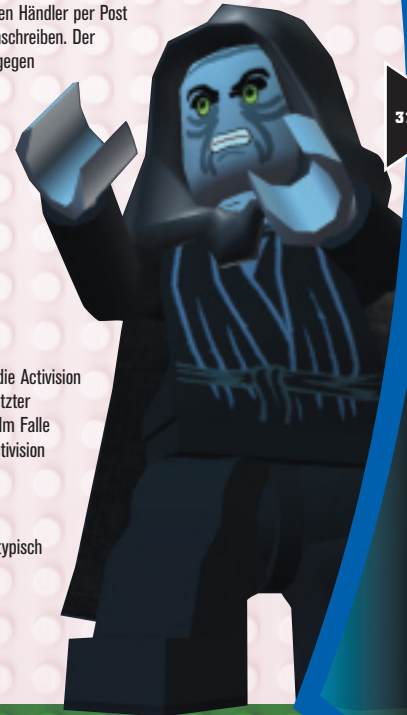
Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

7. Haftungsregeln

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 haften Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.

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.

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

Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.

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.

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.

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.

Activision und seine Lizenzgeber sind ebenfalls nicht verantwortlich für Verzögerungen, Systemfehler oder Systemausfälle, die von Zeit zu Zeit das Online-Spiel oder den Zugang dazu beeinflussen können.

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 und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. & TM wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

Jul06



LUCASARTS™



Activision Deutschland GmbH, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld
LucasArts und das LucasArts-Logo sind Warenzeichen von Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. oder Lucasfilm Ltd. und TM wie verwendet. Alle Rechte vorbehalten. LEGO, das LEGO-Logo und die LEGO-Figuren sind Warenzeichen der LEGO Gruppe. © 2006 LEGO Gruppe. Dolby, Pro Logic und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Dolby Laboratories.

41147.260.GM