



XBOX 360

# BATTLESHIP



ACTIVISION



**WARNUNG** Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support), um Ersatzhandbücher zu bekommen.

### **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 der Nutzung 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 Videospiele nutzen.

# BATTLESHIP

VERBINDUNG MIT XBOX LIVE . . . . .	04
VOR DEM START . . . . .	04
EINLEITUNG . . . . .	04
STEUERUNG. . . . .	05
INTERFACE. . . . .	07
SAMMELOBJEKTE. . . . .	09
KUNDENDIENST . . . . .	10
LIZENZVEREINBARUNG . . . . .	11



## XBOX LIVE

Xbox LIVE® bringt dir noch mehr Spiele, mehr Unterhaltung und mehr Spaß in dein Zuhause. Besuche [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live), um mehr zu erfahren.

### ANSCHLIESSEN

Bevor du Xbox LIVE nutzen kannst, musst du deine Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass du gleich loslegen kannst. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, musst du eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhältst du auf der Webseite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### JUGENDSCHUTZ

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

## VOR DEM START

Um BATTLESHIP spielen zu können, schalte dein System an, öffne das Laufwerk und lege die Spiel-DVD ein.

## EINLEITUNG

Du bist Chief Petty Officer Cole Mathis, ein Sprengstoffexperte der Navy, und nimmst an einer Trainingsübung im Rahmen des größten internationalen Marine-Manövers, dem alle zwei Jahre stattfindenden „Rim of the Pacific“-Manöver, kurz RIMPAC, teil. Sprengstoffexperten sind top ausgebildete Navy-Spezialisten, die für die Untersuchung und Räumung natürlicher oder künstlicher Blockaden unter Wasser verantwortlich sind. Außerdem liefern sie Geheiminformationen über mögliche Bedrohungen innerhalb der Vereinigten Staaten und außerhalb. Als Experten für eine Vielzahl üblicher und unüblicher Sprengstoffe sorgen sie auch für eine sichere Entsorgung von Explosivwaffen.

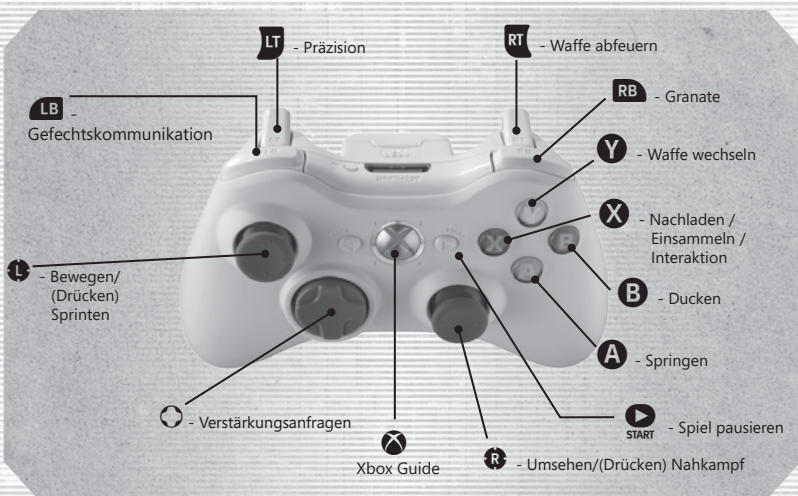
Während du im Rahmen des RIMPACs vor der Küste dreier nordhawaiischer Inseln nicht detonierte Sprengstoffe aus dem Zweiten Weltkrieg räumst, entdeckst du mit deiner Einheit etwas Schreckliches. Eine der Navy nicht bekannte, mysteriöse außerirdische Bedrohung erscheint während des RIMPACs vor der Küste der hawaiischen Inselgruppe. Während des Manövers geben sie sich zu erkennen, blockieren jegliche Kommunikation und starten ihren Angriff.

Während sich die Ereignisse in BATTLESHIP entfalten, sind die hawaiischen Inseln unter einer Wetterkuppel eingeschlossen, die die verschiedenen Kommandogruppen, die am Manöver teilnehmen, voneinander isoliert. Du bist die einzige Bodeneinheit deiner Flotte, die mit den Schiffen in dem Gebiet kommunizieren kann und musst sie koordinieren, um die außerirdische Streitkraft abzuwehren.

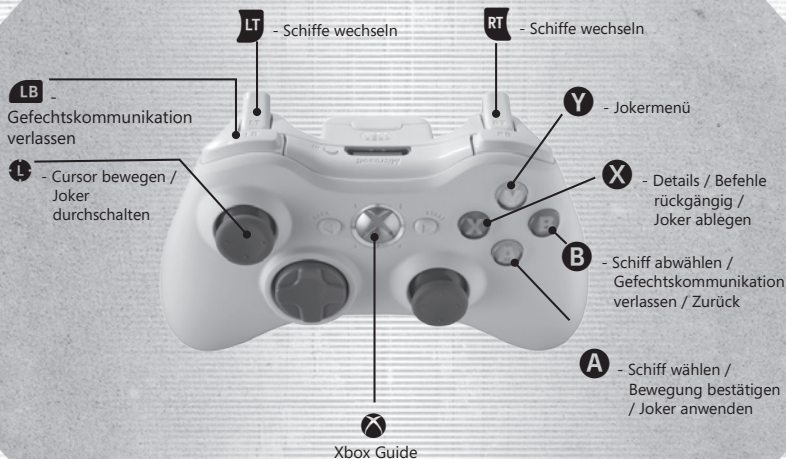
Zusammen mit einer Flotte aus Schiffen der U.S. Navy bewegt sich Mathis von Insel zu Insel, versammelt eine immer größer und mächtiger werdende Flotte und stellt sich dieser geheimnisvollen außerirdischen Bedrohung.

## STEUERUNG

### EGO-PERSPEKTIVE



## GEFECHTSBEFEHL



## SCHIFFSGEFECHT





## HAUPTMENÜ & PAUSEMENÜ



## INTERFACE

### EGO-PERSPEKTIVE



1. Zielfernrohr & Entfernung

2. Verbleibende Munition

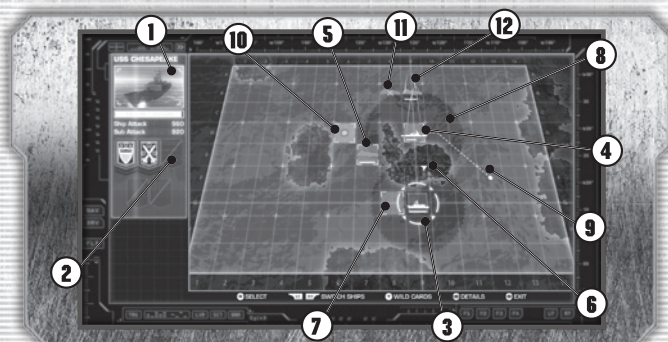
3. Status verbündeter  
Verstärkungsanfragen

4. Verstärkungsposition von Feind besetzt

5. Gesundheit der Flotte

6. Flottenstatus

## GEFECHTSBEFEHL



- |                               |  |
|-------------------------------|--|
| 1. Schiffswerte               | 7. Verstärkungsposition                            |
| 2. Momentan angewendete Joker | 8. Radar/Zielradius                                |
| 3. Schiffsauswahlmaske        | 9. Bewegungspfad                                   |
| 4. Schiff des Spielers        | 10. Unbekannte feindliche Schiffe                  |
| 5. Feindliches Schiff         | 11. Zerstörte Schiffe                              |
| 6. Position des Spielers      | 12. Angriffsvektor<br>(blau – Spieler/rot – Feind) |

## SCHIFFSGEFECHT

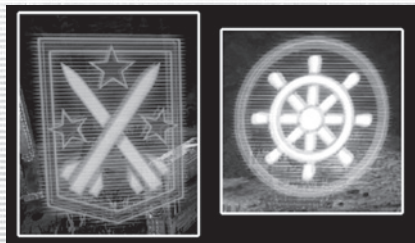


- |                      |                                       |
|----------------------|---------------------------------------|
| 1. Zielmaske         | 4. Gesundheit des Spielerschiffs      |
| 2. Waffenstatus      | 5. Gesundheit des feindlichen Schiffs |
| 3. Verbleibende Zeit |                                       |



# SAMMELOBJEKTE

## JOKER



Manchmal lassen Feinde Joker fallen, mit denen der Spieler Schiffe in seiner Flotte modifizieren und verbessern kann. Blaue Joker modifizieren eine Einheit für die Dauer der gesamten Mission. Goldene Joker können einmal eingesetzt werden. Blaue Joker können bis zu drei Mal gestapelt werden. Wenn in der Gefechtskommunikation das gewünschte Schiff ausgewählt ist,

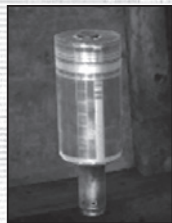
kann der Spieler das Jokermenü aufrufen, indem er **Y** drückt und dann den Joker auf das Schiff anwenden, indem er **A** drückt. Mit **X** können Joker abgelegt werden. Auch bereits ausgerüstete Joker können abgelegt werden, indem das Schiff ausgewählt wird, **X** zum Anzeigen der Details gedrückt wird und dann der abzulegende Joker ausgewählt wird.

## MUNITIIONSKISTEN



Um die Inseln herum sind Munitionskisten zu finden, durch die der Spieler Munition und Granaten auffüllen kann.

## STIFTE



Auf allen Inseln sind kleine Stifte versteckt. Werden sie eingesammelt, kann der Spieler über das Hauptmenü Extras freischalten. Sie sollten nicht mit ihren zerstörerischen Gegenständen verwechselt werden, welche von außerirdischen Schiffen auf den Spieler abgefeuert werden.

## KUNDENDIENST FÜR DEUTSCHLAND, ÖSTERREICH UND DIE SCHWEIZ

**<http://support.activision.com>**

Bitte besuchen Sie unsere Website <http://support.activision.com> um Hilfe und aktuelle Informationen aus unserer umfangreichen Wissensdatenbank zu erhalten.

Ortstarif: 089 21094940 (Deutschland), 720880671 (Österreich), 315280211 (Schweiz)

MDE201207

# LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

## 1. Ausgangslage

(1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.

(2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.

(3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

## 2. Allgemeine Lizenzbedingungen

(1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.

(2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.

(3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.

(4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafes, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.

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

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



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

(8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.

(9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

### 3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

(1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes 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 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.

#### 5. 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 Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.

(4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen

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

#### 6. 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.

#### 7. Erlöschen der Vereinbarung



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

#### 9. Sonstiges

- (1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.
- (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.
- (3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.
- (4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

LA.DE.2011.12



[ENGAGE]

**ACTIVISION.**

activision.com



ACTIVISION BLIZZARD DEUTSCHLAND GMBH, FRAUNHOFERSTR. 7, 85737 ISMANING.

BATTLESHIP ist ein Warenzeichen von Hasbro und wird mit Genehmigung verwendet. © 2012 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. BATTLESHIP Kinofilm. © 2012 Universal Studios. Alle Rechte vorbehalten. © 2012 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.

76914226GM