

SID MEIER'S
CIVILIZATION VI
GATHERING STORM

BELANGRIJKE GEZONDHEIDSWAARSCHUWING: LICHTGEVOELIGE AANVALLEN.

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames. Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring, tijdelijk verlies van bewustzijn en bewusteloosheid of stuiptrekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn. Bij het ondervinden van een van deze symptomen, moet de game onmiddellijk worden gestopt en een arts worden geraadpleegd. Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - deze aanvallen treden vaker op bij kinderen en tieners. Het risico kan worden verminderd door verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen indien slaperig of moe. Wanneer bij uzelf of een van uw familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dient voor het spelen een arts te worden geraadpleegd.

SYSTEEMVEREISTEN

MINIMAAL

Besturingssysteem: Windows 7 64-bits / 8.1 64-bits / 10 64-bits

Processor: Intel Core i3 2,5 Ghz of AMD Phenom II 2,6 Ghz of beter

Geheugen: 4 GB RAM

Harde schijf: 12 GB of meer

Videokaart: 1 GB DirectX 11-videokaart (AMD 5570 of nVidia 450 of Intel Integrated Graphics 530)

AANBEVOLEN

Besturingssysteem: Windows 7 64-bits / 8.1 64-bits / 10 64-bits

Processor: vierde generatie Intel Core i5 2,5 Ghz of AMD FX8350 4,0 Ghz of beter

Geheugen: 8 GB RAM

Harde schijf: 16 GB of meer

DVD-romspeler: Vereist voor installatie vanaf disc

Videokaart: 2 GB DirectX 11-videokaart (AMD 7970 of nVidia 770 of beter)

OVERIGE VEREISTEN:

Eerste installatie vereist een eenmalige internetverbinding voor Steam-authenticatie;

vereiste software-installaties (bij de game inbegrepen) zijn de Steam-client, Microsoft Visual C++

2012 en 2015 Runtime Libraries en Microsoft DirectX. Internetverbinding en acceptatie van Steam™

Ledenovereenkomst vereist voor activatie. Ga naar www.steampowered.com/agreement voor details.

Sid Meier's Civilization VI is vereist om te kunnen spelen.

OVERZICHT

Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm introduceert een actieve planeet waar geologie en klimatologie nieuwe en unieke uitdagingen bieden. Je krijgt niet alleen te maken met je rivalen tijdens diplomatie, maar moet het ook opnemen tegen de gevaren van een veranderende planeet. Deze uitbreiding introduceert de diplomatische overwinning en het wereldcongres; een nieuwe manier om het spel te winnen en een nieuw systeem waarin je om glorie en prestige strijdt tegen de andere beschavingen in de wereld. Ook voegt het milieueffecten toe, waaronder overstromingen, stormen, droogte, uitbarstingen en stijgende zeespiegels, die de groei van je stad en de uitbreiding van je volk in gevaar brengen (maar die misschien ook een paar verborgen voordelen bieden)! Technologieën en Civics gaan door tot in de nabije toekomst, en laten je zien hoe de wereld van morgen er misschien uit kan zien. Er zijn acht nieuwe beschavingen en negen nieuwe leiders, en een hoop nieuwe eenheden, gebouwen, verbeteringen en wonderen. Kun jij weerstand bieden tegen de naderende storm? Of wordt je meegevoerd door de wind der verandering?

WORLD CONGRESS (WERELDCONGRES)

Het wereldcongres is een nieuw systeem dat de diplomatie tussen beschavingen weergeeft. Het treedt voor het eerst in werking tijdens het middeleeuwse tijdperk. Het wereldcongres komt regelmatig bij elkaar om te stemmen op resoluties, die de regels van het spel kunnen veranderen. Ook zijn er competities tussen beschavingen, en het wereldcongres komt af en toe bij elkaar om noodgevallen af te handelen. Hoe je op het wereldcongres reageert, heeft invloed op hoe andere beschavingen je zien, en kan zelfs een nieuw pad naar de overwinning voor je openen.

DIPLOMATIC FAVOR (DIPLOMATIEKE GUNSTEN)

Diplomatie gunsten werken als een betaalmiddel dat je kunt verdienen en ruilen met andere beschavingen. Positieve interacties en allianties met andere grote beschavingen, evenals suzereiniteit over stadstaten, leveren diplomatieke gunsten op. Het bevrijden van een stadstaat of beschaving levert een grote som diplomatieke gunsten op. Je kunt diplomatieke gunsten in het wereldcongres gebruiken om een gunstige uitkomst te krijgen bij bepaalde voorstellen.

RESOLUTIONS (RESOLUTIES)

Resoluties zijn het meest voorkomende onderwerp dat besproken wordt tijdens het wereldcongres, en hebben effect op de regels van het spel. Elke resolutie heeft een doel, en twee mogelijke uitkomsten voor hoe dat doel wordt getroffen. De Heritage Organization (werelderfgoedorganisatie) is daar een voorbeeld van. Deze kiest een type meesterwerk (bijvoorbeeld schilderijen of muziek), en spelers kunnen dan stemmen of ze het toerisme voor die werken willen verdubbelen, of het toerisme helemaal plat willen leggen. Andere resoluties kunnen gericht zijn op bepaalde soorten luxe grondstoffen, of effect hebben op de kosten voor eenheden. Regels die veranderen door resoluties zijn bindend voor alle spelers totdat het volgende wereldcongres samenkomt. De resoluties die besproken worden tijdens een sessie van het wereldcongres, worden gekozen uit een verzameling mogelijke resoluties die bij die periode in de geschiedenis passen.

SCORED COMPETITIONS (COMPETITIES MET SCORE)

Competities met score zijn manieren voor beschavingen om hun superioriteit te bewijzen op een bepaald gebied, zoals de World Games (wereldspelen) of Climate Accords (klimaatakkoorden). Er zijn grote beloningen voor degene die een competitie met score wint, waaronder diplomatieke gunsten die gebruikt kunnen worden tijdens het wereldcongres! De kwaliteit van je beloning hangt af van het niveau dat je aan het eind hebt behaald, en zelfs beschavingen die niet winnen, kunnen iets overhouden aan de competitie. Je kunt productie uitgeven in een competitie zoals een project in een van je steden om je score te verhogen.

EMERGENCIES (NOODGEVALLEN)

Een woeste overstroming of de conversie van een heilige stad; een speler die getroffen wordt door een noodgeval kan een speciale sessie van het wereldcongres aanvragen om om hulp te vragen. Tijdens een speciale sessie stemmen beschavingen of ze wel of geen noodgeval willen afkondigen. Als er genoeg stemmen zijn, beginnen de beschavingen een speciaal soort competitie met score om hulp te bieden (zoals het doneren van goud aan een hulpverzoek), of door mee te doen aan het noodgeval. Er zijn ook militaire noodgevallen waarbij de wereld zich kan verenigen tegen een gedeelde vijand.

DIPLOMATIC VICTORY (DIPLOMATIEKE OVERWINNING)

Er is een nieuwe manier om te winnen in *Civilization VI*! Met de diplomatieke overwinning laat je zien dat je de politieke intriges van het wereldcongres meester bent! Wanneer je meedoet aan resoluties of bepaalde competities met score wint, kun je diplomatieke overwinningspunten verdienen. Uiteindelijk zal het wereldcongres een diplomatieke overwinningsresolutie overwegen, waarmee diplomatieke overwinningspunten worden toebedeeld of afgenomen van een beschaving (zorg dat je stemt als jouw beschaving ter sprake komt!) Als de resolutie wordt aangenomen, worden die punten aan de bewuste beschaving toebedeeld, maar als het wordt afgewezen, verliest de beschaving in kwestie een diplomatiek overwinningspunt. Als een beschaving eenmaal genoeg diplomatieke overwinningspunten heeft, wint deze het spel! Je kunt de tussenstand voor deze overwinning van alle beschavingen bekijken in het scherm Victory (Overwinning) in de hoek rechtsboven. Selecteer vervolgens Diplomatic Victory (Diplomatieke overwinning).

ENVIRONMENTAL EFFECTS (MILIEUEFFECTEN)

Andere beschavingen zijn niet het enige waarmee je rekening moet houden. Het weer kan drastisch omslaan en je plannen in gevaar brengen. CO₂-uitstoot kan de temperatuur van de wereld langzaam verhogen, met als gevolg smeltende ijskappen en een stijgende zeespiegel. Vulkaanuitbarstingen en rivieroverstromingen kunnen ervoor zorgen dat je steden beschadigd of verwoest worden. Sommige van deze milieueffecten kunnen voordelen met zich meebrengen, maar stuk voor stuk zullen ze je flexibiliteit op de proef stellen.

WERELDWIJDE TEMPERATUUR

Het gebruik van steenkool en olie voor het opwekken van energie zal de gemiddelde temperatuur van de planeet verhogen. Als gevolg hiervan kan de zeespiegel stijgen en kunnen er grotere stormen ontstaan. Linksboven in de interface bevindt zich een pictogram waarmee je het wereldklimaatsscherm kunt openen. Hier zie je de huidige staat van het wereldklimaat. Elke fase heeft unieke uitwerkingen op de wereld.

OVERSTROMINGEN

Rivieren hebben de kans om vakjes Floodplain (uiterwaard) die aan de rivier grenzen te overstromen. Overstromingen verschillen in intensiteit, tot 1000-jarige overstromingen die een enorm gebied kunnen treffen. Overstromingen kunnen verbeteringen of districten plunderen (of vernietigen!) of stadsbevolking verminderen. De dam voorkomt dat overstromingen je steden langs een rivier beschadigen, net als het wereldwonder Great Bath (groot bad). Als een overstroming weer voorbij is, is er een kans dat de getroffen vakjes meer opleveren voor de rest van het spel.

VULKANEN

Vulkanen zijn vooral te vinden op de plekken waar continenten elkaar treffen. Ze kunnen slapen, actief zijn of uitbarsten. Slapende vulkanen zijn net gewone bergen, maar als ze actief worden, stoten ze rook uit en krijgen ze een dreigende gloed. Actieve vulkanen zullen uiteindelijk uitbarsten, waarbij aangrenzende vakjes beschadigd raken op basis van de kracht van de uitbarsting. Uitbarstingen kunnen verbeteringen plunderen of vernietigen, of de bevolking van een stad verminderen als het stadscentrum wordt getroffen. Na de uitbarsting van een vulkaan is er een kans dat de getroffen vakjes extra voedsel opleveren voor de rest van het spel.

STIJGENDE ZEESPIEGEL

Naarmate er CO₂ in de atmosfeer terechtkomt, wordt de aarde verwarmd en smelten de ijskappen, waardoor de zeespiegel stijgt. Kustgebieden kunnen hierdoor overstromen, afhankelijk van hun hoogte. Er zijn vier niveaus voor kusthoogte: 1 meter, 2 meter, 3 meter en tegels die niet beïnvloed kunnen worden door kustoverstromingen. Elk niveau van de opwarming van de aarde verhoogt de zeespiegel met een halve meter. Als een kustvakje overstroomd wordt door de stijgende zeespiegel, worden de districten en verbeteringen op die tegel vernietigd (het spel rekent ze dan als permanent geplunderd). Als een vakje eenmaal overstroomd is, kan dit pas gerepareerd worden als er een Flood Barrier (overstromingsbarrière) is gebouwd voor die stad. Wacht dus niet met het bouwen hiervan! Als de zeespiegel opnieuw stijgt, kan het vakje helemaal onderlopen en volledig vernietigd worden!

STORMEN

Een storm kan overal op de kaart opduiken, en blijft drie beurten hangen voor hij verdwijnt. Elke storm verplaatst zich over de kaart en plundert of vernietigt verbeteringen en districten, vermindert bevolkingen in stadscentra en beschadigt eenheden op zijn pad. Er zijn vier soorten stormen die kunnen verschijnen, en hun intensiteit kan verschillen. Sneeuwstormen verschijnen op sneeuw- of toendrakovakjes. Tornado's zijn de kleinste soort storm, en verschijnen alleen op grasland- of vlaktevakjes. Zandstormen verschijnen in de woestijn en hebben een middelgrote omvang. Orkanen zijn de grootste soort storm, en komen voor op oceaanvakjes. Zowel zandstormen als orkanen hebben een kans om de opbrengst van getroffen vakjes te vergroten nadat ze zijn overgewaaid.

ENERGIE

Energie is een nieuwe grondstof die je moet beheren in je steden, zodat ze optimaal kunnen presteren. Het beheren van energie in je steden speelt een rol vanaf het industriële tijdperk en daarna, vooral voor krachtige gebouwen in je districten, zoals het Research Lab (onderzoekslab), het Broadcast Center (radiocentrale) en de Factory (fabriek). Je zult verbruikbare en hernieuwbare grondstoffen efficiënt moeten beheren. Steden die niet genoeg energie hebben, zullen niet optimaal kunnen profiteren van hun gebouwen.

BRANDSTOF VOOR ENERGIECENTRALES

Energiecentrales verbruiken steenkool, olie of uranium om energie op te wekken. Brandstoffen worden automatisch verbrand uit je voorraad. Houd er rekening mee dat sommige militaire eenheden ook steenkool, olie of uranium verbruiken voor hun onderhoud. Het verbranden van steenkool of olie in een energiecentrale voegt een aanzienlijke hoeveelheid CO₂ toe aan de atmosfeer, waardoor de wereldwijde temperatuur snel stijgt.

KERNCENTRALES

De kerncentrale produceert minder CO₂ dan een olie- of steenkoolcentrale, maar vereist onderhoud om ernstige gebreken te voorkomen. Nadat een nucleaire energiecentrale is gebouwd en een tijdje actief is geweest, kan een stad voor de inbedrijfstelling van de kernreactor kiezen om de reactor afgestemd te houden. Anders is er, naarmate de reactor veroudert, een steeds grotere kans op een nucleair ongeval. Een nucleair ongeval kan verschillen in niveau, maar heeft als gevolg dat alle getroffen vakjes te maken krijgen met radioactieve neerslag, net als wanneer een nucleair wapen is ontploft. Verbeteringen, gebouwen, bevolking en eenheden kunnen allemaal verloren gaan tijdens een nucleair ongeval.

HERNIEUWBARE GRONDSTOFFEN

Naarmate je technologie zich vordert, kun je nieuwe verbeteringen ontdekken, waaronder de Wind Turbine (windturbine) en de Solar Farm (zonnepark), die elke beurt energie toevoegen zonder het klimaat te beïnvloeden. Geothermische openingen geven je de mogelijkheid om geothermische energiecentrales te bouwen. Hydro-elektrische dammen kunnen gebouwd worden in een damdistrict.

WIJZIGINGEN DIPLOMATIE

De manier waarop je omgaat met de andere beschavingen en leiders in het spel is aangepast. Grievances (Grievens) vervangen de Warmonger penalty (oorlogszuchtigheid-straf), Alliances (Allianties) leveren diplomatieke gunsten op, leiders hebben nieuwe agenda's, en wijzigingen aan spionage kunnen we bevestigen noch ontkrachten.

GRIEVEN

Grievens zijn diplomatieke straffen die zich ophopen wanneer je een andere beschaving in het spel tegen de haren strijkt. Als deze eenmaal zijn opgewekt, verdwijnen ze langzaam weer zolang je niet in oorlog bent met die beschaving. Grievens vergaan snel aan het begin van het spel, maar de snelheid waarmee ze verdwijnen neemt af in de latere tijdperken.

Grievens worden doorgaans één keer opgewekt door acties als het verklaren van de oorlog tegen een beschaving, het veroveren van een stad, of het plunderen van een stad. Het bezetten van een vijandelijke stad wekt iedere beurt grievens tegen je op. Het weigeren van verzoeken van andere beschavingen wekt grievens op, en ook het veroveren van een stadstaat (met de beschavingen die kennis hebben gemaakt met de stadstaat). Met een casus belli kun je de grievens verminderen die zijn opgewekt door het uitroepen van een oorlog. Verrassingsoorlogen maken een extra grote kans om grievens op te wekken van je doelwit. Je kunt ook grievens ontvangen van vrienden van je doelwit. Als Amerika bijvoorbeeld de oorlog verklaart aan Engeland, en Engeland geallieerd is met Frankrijk, ontvangt Frankrijk grievens tegen Amerika (maar minder dan Engeland).

VOORDELEN VAN ALLIANTIES

Allianties bieden nu nog meer voordelen! Je ontvangt elke beurt een bepaalde hoeveelheid diplomatieke gunsten zolang je een actieve alliantie hebt. Zo wordt het makkelijker voor jou om de gewenste uitkomst te krijgen in het wereldcongres dan voor die zielige beschavingen zonder vrienden. Je kunt ook de grievens gebruiken die je via interacties van derden hebt gekregen om de vijanden van je bondgenoten tot concessies te dwingen.

GLUIPERIGERE SPIONNEN

Spionnen kunnen nu de missie Break Dam (dam breken) ondernemen. Als deze slaagt, wordt de betreffende dam geplunderd en vindt er een overstroming plaats langs de rivier. Met de promotie Satchel Charge (tas explosieven) maakt een spion nog meer kans om te slagen in zijn missie. Met de promotie Surveillance (toezicht) kan een spion alle districten verdedigen in een stad als hij aan contraspionage doet. Districten die grenzen aan districten met een spion, ontvangen een bonus. De promotie Polygraph (leugendetector) is ook een defensieve promotie. Hiermee kan een spion alle vijandelijke spionnen minder effectief maken wanneer hij verdedigt.

NIEUWE AGENDA'S

Leiders hebben agenda's; doelen die ze proberen te voltooien in het spel. Elke leider heeft een bepaalde historische agenda, een willekeurig bepaalde agenda, en ontvangt een derde agenda wanneer hij de civic Nationalism (nationalisme) voltooit. Er zijn nieuwe agenda's toegevoegd in *Gathering Storm*.

- **Demagogue (demagoog):** deze leider probeert zoveel mogelijk diplomatieke gunsten te verzamelen. Ze houden niet van beschavingen die ook veel diplomatieke gunsten hebben verzameld.
- **Destination Civ (bestemmingsbeschaving):** deze leider wil zijn beschaving zo populair mogelijk maken bij de toeristen. Ze reageren positief op beschavingen die een lage toerisme-opbrengst hebben, en negatief op iedereen met een hoge toerisme-opbrengst.
- **Expansionist:** deze leider probeert zoveel mogelijk grondgebied te veroveren voor zijn beschaving, en reageert positief op andere beschavingen die hetzelfde doen. Ze reageren negatief op beschavingen met weinig grondgebied.
- **Flat Earther (platte-aarde-gelover):** deze leider houdt niet van technologische vooruitgang, en reageert negatief op beschavingen die de wereld rondreizen of een actief ruimteprogramma hebben.
- **Great White Fleet:** deze beschaving richt zich op het bouwen van een sterke marine, en houdt van andere beschavingen die hetzelfde doen. Ze houden niet van beschavingen die geen of weinig aandacht besteden aan een sterke marine.
- **Intolerant:** deze leider wil dat iedereen in zijn rijk dezelfde religie volgt. Hij reageert positief op andere beschavingen die dezelfde religie delen, en negatief op beschavingen die een andere religie naar zijn steden verspreiden.
- **Libertarian (libertariër):** deze leider wil de meeste diplomatieke overwinningpunten hebben. Hij houdt niet van beschavingen die ook diplomatieke overwinningpunten verzamelen.
- **Pillager (plunderaar):** sommige leiders willen de wereld gewoon om zeep helpen, te beginnen met de kaart. Ze houden van andere beschavingen die ook plunderen tijdens een oorlog.

- **Turtler (defensief):** deze leider probeert externe gevaren te vermijden. Hij houdt niet van beschavingen die andere hoofdsteden veroveren.
- **Zealot (fanaat):** deze leider doet zijn best om zijn religie te verspreiden voor een religieuze overwinning. Hij reageert positief op beschavingen die zijn religie delen, en negatief op ketters (ofwel iedereen die zijn religie niet deelt).

BELOFTEN MAKEN EN BELOFTEN BREKEN

Als je wordt benaderd door de leider van een andere beschaving die iets van je eist, kun je diplomatieke gunsten verdienen door in te stemmen (bijvoorbeeld door te beloven dat je je niet meer bij hem in de buurt zult vestigen, of ermee ophoudt hem te bespioneren). Als je niet met hem instemt (bijvoorbeeld door te verkondigen dat je je mag vestigen waar je wilt), wek je grieven tegen je op van die speler.

FUTURISTISCHE TECHNOLOGIEËN EN CIVICS

Technologieën en civics gaan nu verder dan de moderne tijd, en gaan door tot in het futuristische tijdperk! We kunnen een voorspelling maken van wat de toekomst voor ons in petto heeft, maar het is moeilijker om te bepalen welke technologieën en culturele vooruitgang zullen leiden tot de volgende. Daarom worden de technologieën en civics van het futuristische tijdperk willekeurig bepaald voordat je een spel begint. Elk keer dat je *Gathering Storm* speelt, neem je een andere route door het futuristische tijdperk.

TECHNOLOGIEËN VAN HET FUTURISTISCHE TIJDPERK

Technologieën van het futuristische tijdperk ontgrendelen onderdelen die vereist zijn voor de wetenschappelijke overwinning, maar spelers die een dominante overwinning willen bereiken hebben ook baat bij deze technologieën. Deze ontgrendelen namelijk het volle vermogen van de krachtigste eenheid in het spel en diens promoties. De technologie robotica (uit het informatietijdperk) ontgrendelt nu de Giant Death Robot (grote moordrobot)!

- **Seasteads (huizen op zee):** ontgrendelt de verbetering Seastead voor bouwers, en levert een diplomatiek overwinningspunt op.
- **Advanced AI (geavanceerde AI):** ontgrendelt de promotie Drone Air Defense (droneluchtverdediging) voor de Giant Death Robot, waardoor deze meer aanvalskracht krijgt tegen luchtseenheden.
- **Advanced Power Cells (geavanceerde energiecellen):** ontgrendelt de promotie Particle Beam Siege Cannon (deeltjesstraal-belegeringskanon) voor de Giant Death Robot, waardoor deze meer aanvalskracht krijgt tegen steden.
- **Cybernetics (cybernetica):** ontgrendelt Enhanced Mobility (verbeterde mobiliteit) voor de Giant Death Robot, waardoor hij zich verder kan verplaatsen.

- **Smart Materials (slimme materialen):** ontgrendelt Reinforced Armor Plating (versterkte pantserplaten) voor de Giant Death Robot, waardoor hij meer aanvalskracht heeft tegen land- en zee-eenheden, maar ook het project Launch Exoplanet Expedition (lanceer buitenaardse expeditie), die nodig is voor de wetenschappelijke overwinning.
- **Predictive Systems (voorspellende systemen):** ontgrendelt de Offshore Wind Farm (windpark aan de kust).
- **Offworld Mission (buitenaardse missie):** ontgrendelt de projecten Terrestrial Laser Station (aards laserstation) en Lagrange Laser Station (Lagrange-laserstation), waarmee een wetenschappelijke overwinning sneller bereikt kan worden.

Futuristische technologie keert terug als een herhaalbare technologie aan het einde van het technologieschema. Elke keer dat deze wordt voltooid, verdient de speler extra score en extra productie voor stadsprojecten.

CIVICS VAN HET FUTURISTISCHE TIJDPERK

Civics van het futuristische tijdperk ontgrendelen extra voordelen voor het wereldcongres en krachtige wildcard-beleidsvoeringen. Deze zijn dus belangrijk voor spelers die een diplomatieke overwinning willen bereiken of hun kans op een culturele overwinning willen vergroten door middel van het wereldcongres.

OVERHEDEN VAN DE NABIJE TOEKOMST

Vanaf het informatietijdperk zijn er ook nieuwe overheden van niveau 4 beschikbaar, waarmee je je gewenste overwinning kunt veiligstellen. Elk van deze overheden heeft 5 wildcard-beleidsopeningen en 4 overige beleidsopeningen, waardoor je veel flexibiliteit hebt in het aanpassen van je overheid.

- **Venture Politics (ondernemingspolitiek):** ontgrendelt Corporate Libertarianism (vrijemarkt-ideologie) (2 militaire, 1 economische, 1 diplomatieke, 5 wildcard-beleidsvoeringen.) Handelscentra en kampementen leveren nu extra productie aan steden, evenals een bonus voor grondstoffen met verbeteringen, maar steden leveren minder wetenschap op.
- **Distributed Sovereignty (verdeelde soevereiniteit):** ontgrendelt Digital Democracy (digitale democratie) (1 militaire, 1 economische, 2 diplomatieke, 5 wildcard-beleidsvoeringen.) Steden ontvangen extra voorzieningen en cultuur per gespecialiseerd district, maar eenheden krijgen minder gevechtskracht.
- **Optimization Imperative (optimalisatiegebod):** ontgrendelt Synthetic Technocracy (synthetische technocratie) (1 militaire, 2 economische, 1 diplomatieke, 5 wildcard-beleidsvoeringen.) Steden ontvangen extra energie, en stadsprojecten krijgen een productiebonus, maar toerisme wordt vermindert.

CIVICS VAN DE NABIJE TOEKOMST

- **Near Future Governance (bestuur van de nabije toekomst):** ontgrendelt de nieuwe overheden van niveau 4, en biedt een gouverneurstitel en stadstaatafgezanten.
- **Information Warfare (informatieoorlog):** ontgrendelt het beleid Integrated Attack Logistics (geïntegreerde aanvalslogistiek) (verplaats sneller vanuit je eigen grondgebied, en extra productie voor Giant Death Robots) en het beleid Rabbleroosing (opruien) (bonus voor diplomatieke gunsten die per beurt worden opgewekt, en krijg een deel van je diplomatieke gunsten terug als je tegen een beschaving stemt voor diplomatieke overwinningpunten in het wereldcongres)
- **Exodus Imperative (exodusgebod):** ontgrendelt het beleid Aerospace Contractors (ruimtevaartaannemers) (extra aluminium en energie per beurt in steden met een ruimtehaven) en het beleid Space Tourism (ruimtetoerisme) (vermindert het toerisme tegen jou van andere beschavingen).
- **Global Warming Mitigation (maatregelen tegen opwarming van de aarde):** levert 3 afgezanten en 1 diplomatiek overwinningpunt op, en ontgrendelt het project Carbon Recapture (koolstofherovering), dat de CO₂-uitstoot van je beschaving vermindert en diplomatieke gunsten oplevert wanneer het is voltooid.
- **Smart Power Doctrine (slimme energiedoctrine):** ontgrendelt het beleid Diplomatic Capital (diplomatiek kapitaal) (extra diplomatieke gunsten per beurt) en het beleid Global Coalition (wereldwijde coalitie) (extra gevechtskracht voor eenheden op vriendelijk grondgebied).
- **Cultural Hegemony (culturele hegemonie):** ontgrendelt het beleid Hallyu (rockbands kunnen elke mogelijke promotie kiezen) en het beleid Non-State Actors (staatloze agenten) (spionnen kunnen elke mogelijke promotie kiezen).
- **Future Civic (futuristische civic):** levert 1 gouverneurstitel en extra diplomatieke gunsten op, en kan meerdere keren worden herhaald voor extra punten.

WIJZIGINGEN WETENSCHAPPELIJKE OVERWINNING

Wat kan de wereld nog meer inspireren dan een permanente nederzetting op Mars? Een permanente nederzetting op een planeet rond een verre ster! De wetenschappelijke overwinning is bijgewerkt in *Gathering Storm*.

De wetenschappelijke overwinning vereist nu dat spelers een reeks van steeds moeilijkere projecten voltooien, met als afsluiter de Exoplanet Expedition (buitenaardse expeditie).

Ten eerste moeten spelers het project Earth Satellite (aardse satelliet) voltooien in een stad met een ruimtehavendistrict. Vervolgens moeten ze het project Moon Landing (maanlanding) voltooien, en daarna het project Mars Colony (Marskolonie).

De laatste fase van de wetenschappelijk overwinning is de Exoplanet Expedition. Als dit project eenmaal is voltooid, verdient de speler elke beurt punten voor de wetenschappelijke overwinning. Een speler kan het aantal punten dat hij per beurt verdient verhogen door aanvullende projecten te voltooien: het Lagrange Laser Station (Lagrange-laserstation) en het Terrestrial Laser Station (aards laserstation). Als de speler het project International Space Station (internationaal ruimtestation) heeft gewonnen in het wereldcongres, verdient hij ook elke beurt punten voor de wetenschappelijke overwinning.

Als een Exoplanet Expedition-project eenmaal is voltooid, begint de tijd te lopen! De enige manier om te voorkomen dat de speler het spel wint, is om die speler te veroveren, of een andere soort overwinning te behalen.

WIJZIGINGEN CULTURELE OVERWINNING

Er waren bepaalde civics en sociale beleidsvoeringen later in de game die doorslaggevend waren voor het behalen van een culturele overwinning. Deze zijn opnieuw in balans gebracht, en nu zul je je cultuur en toerisme actief moeten beheren. De nieuwe rockband-eenheid is cruciaal als je bepaalde beschavingen wilt bereiken voor een enorme boost in toerisme. Bekijk de categorie Rock Band (rockband) onder Units (eenheden) voor meer informatie over hoe ze werken.

WIJZIGINGEN STRATEGISCHE GRONDSTOFFEN

Voorheen kon je strategische grondstoffen ontwikkelen om een enkel exemplaar van die grondstof aan je voorraad toe te voegen. Het ontwikkelen van een strategische grondstof voegt nu iedere beurt een bepaalde hoeveelheid van die grondstof toe aan de voorraad. Het bouwen van bepaalde eenheden, gebouwen, verbeteringen of projecten verbruikt wat van die grondstof uit je voorraad. Energiecentrales gebruiken ook strategische grondstoffen om energie op te wekken. Als de grondstoffen die nodig zijn voor een eenheid opraken, wordt die eenheid een stuk minder effectief in gevechten. De tank vereist bijvoorbeeld olie om gebouwd te worden, en iedere beurt als deel van zijn onderhoud. Als je olie opraakt, zullen al je tanks een stuk minder effectief zijn. Met deze wijziging kun je grondstoffen opslaan voor latere ontwikkelingen. Je kunt nog steeds strategische grondstoffen ruilen met andere beschavingen.

NIEUWE GEBOUWEN EN VERBETERINGEN

Elke uitbreiding voor Civilization biedt nieuwe wonderen om te bouwen, en *Gathering Storm* biedt nieuwe manieren om je te beschermen tegen de razernij van de natuur en je volk de overwinning te bezorgen.

De **Dam** is een nieuw district. Deze moet gebouwd worden op een ondergelopen vlakte die aan een rivier grenst, en moet een rivier hebben grenzen aan minstens twee randen van het vakje. Als de dam is gebouwd, voorkomt het schade aan de steden langs de rivier als gevolg van een overstroming. Er mag slechts één damdistrict worden gebouwd per rivier; als een dam eenmaal is voltooid, mogen er geen andere dammen langs die rivier worden gebouwd. Dammen voorkomen ook het verlies van voedsel als gevolg van droogte in hun thuisstad. De dam biedt huisvesting en voorzieningen. Later kan in dit district een hydro-elektrische dam worden gebouwd om energie op te wekken.

Het **Canal (kanaal)** is nog een nieuw district. Het moet gebouwd worden op vlak terrein en twee waterlichamen met elkaar verbinden, of een waterlichaam met een stadcentrum. Kanalen mogen rechtstreeks door een vakje gaan, of 60 graden draaien, maar een T-splitsing is niet toegestaan. Marine-eenheden mogen zich door een vakje met een kanaal verplaatsen. Handelsroutes die hier doorheen lopen, leveren extra goud op.

Power Plants (energiecentrales) gebruiken steenkool, olie of uranium, en een industriegebied kan maar één soort energiecentrale bevatten. Er zijn projecten beschikbaar die een energiecentrale kunnen omzetten naar een ander soort brandstof, als de benodigde technologieën eenmaal zijn ontgrendeld.

De **Flood Barrier (overstromingsbarrière)** is een stadscentrumgebouw dat lage kustvakjes beschermt tegen een stijgende zeespiegel. De bouwkosten en het onderhoud per beurt zijn gebaseerd op zowel het verschil tussen de zeespiegel als het aantal lage kustvakjes dat de stad bezit. Hoe groter deze getallen zijn, hoe duurder de overstromingsbarrière is om te bouwen en onderhouden.

Geothermal Plants (geothermische centrales) leveren elke beurt niet alleen energie, maar ook wetenschap en productie! Deze verbetering wordt later in het spel ontgrendeld en kan alleen gebouwd worden op een geothermische opening.

Mountain Tunnels (bergtunnels) stellen je nu in staat om door bergen te gaan. Plaats je militaire ingenieur naast een bergvakje om de ingang te bouwen, en bij een ander uiteinde om de uitgang te bouwen. Eenheden kunnen zich nu gemakkelijk door de bergen verplaatsen!

Railroads (spoorwegen) worden ook gebouwd door militaire ingenieurs. Je hebt steenkool en ijzer nodig om ze te bouwen, maar eenheden die zich langs deze route verplaatsen, gaan een stuk sneller. Handelsroutes die gebruikmaken van een spoorweg leveren extra goud op.

Wind Farms (windparken) leveren goud, productie en energie op (zonder de aarde op te warmen!) Later zul je deze ook op zee kunnen bouwen.

Het **Solar Farm (zonnepark)** levert goud, productie en energie op (wederom zonder de aarde op te warmen), maar moet gebouwd worden op een vlak gebied waar geen sneeuw is.

Ski Resorts (skiresorts) kunnen gebouwd worden op een bergvakje, en leveren toerisme op op basis van de populariteit van het vakje. Daarnaast leveren ze voorzieningen op, maar ze kunnen niet naast een ander skiresort worden gebouwd.

Het **Seastead (huis op zee)** is een verbetering die gebouwd wordt op kust-, meer- of oceaankvakjes. Een huis op zee levert voedsel, huisvesting en toerisme op op basis van de cultuur van het vakje. Als ze naast vissersboten worden gebouwd, leveren ze ook productie op. Ze leveren ook cultuur en toerisme op als ze naast een rif worden gebouwd.

NIEUWE EENHEDEN

Naast de unieke eenheden in de nieuwe beschavingen van *Gathering Storm* zijn er ook een aantal nieuwe militaire eenheden die je kunt bouwen. Deze vullen een paar gaatjes in in het technologieschema, en geven de historische evolutie weer van bepaalde soorten bestaande eenheden. Deze bieden extra opties voor het bouwen of upgraden van je eenheden als je het midden van het spel bereikt en daarna.

De **Skirmisher (vechter)** is een upgrade van de Scout (verkenner) die ontgrendeld wordt in het middeleeuwse tijdperk door middel van de technologie Machinery (machines). Het beschikt over aanvallen op afstand, en kan later upgraden naar de Ranger.

De **Courser (renpaard)** wordt ontgrendeld door middel van de technologie Military Science (militaire wetenschap). Deze lichte cavalerie-eenheid zal rond het latere middeleeuwse tijdperk verschijnen en is een upgrade voor de nederige Horseman (ruiter). Hij zal uiteindelijk upgraden naar de Cavalry (cavalerie).

Cuirassiers (kurassiers) worden ontgrendeld met de technologie Ballistics (ballistiek). Deze zware cavalerie-eenheid is een upgrade van de Knight (ridder), en zal uiteindelijk upgraden naar de Tank. De nobele krijgers uit de tijd van de ridders blijven nu relevant in het industriële tijdperk, zolang je ze maar update!

De **Giant Death Robot (grote moordrobot)** keert terug naar Civilization. Deze eenheid uit het futuristische tijdperk vereist een enorme investering aan productie en uranium, maar als hij eenmaal is gebouwd en geüpgraded, is hij vrijwel niet meer te stoppen. Stuur deze eropuit om de dominante overwinning af te ronden!

De **Rock Band (rockband)** is een speciale soort eenheid uit het atoomtijdperk die het toerisme een enorme boost geven. De rockband kan alleen gekocht worden met geloof, en bevat zijn eigen reeks promoties. Stuur je rockbands naar andere beschavingen om een optreden te geven. De hoeveelheid toerisme die ze opwekken wordt voor een deel bepaald door de locatie waar ze optreden; wonderen leveren hierbij het meeste toerisme op. Een rockband kan niet twee keer op dezelfde locatie optreden. Elke keer dat een rockband optreedt, is er een kans dat ze beter worden voor het volgende optreden, of dat ze uit elkaar gaan om solocarrières te beginnen.

NIEUWE BESCHAVINGEN EN LEIDERS

Er zijn negen nieuwe leiders en acht nieuwe beschavingen in *Gathering Storm*. Sommige van deze leiders en beschavingen zijn vooral effectief in de nieuwe systemen, zoals het wereldcongres, en anderen zijn goede allrounders, wat handig is voor allerlei soorten overwinningen. Hieronder leggen we uit hoe je ze kunt spelen, en wat je moet verwachten als je het tegen ze opneemt.

INCA

Een van de grootste inheemse beschavingen van Zuid-Amerika. De Inca staan bekend om hun complexe wegennetwerk, hun weelderige terrasboerderijen, en hun rijkdom aan goud, zilver en aardappelen. Hun rijk heeft eeuwenlang bestaan, totdat het implodeerde na contact met de westerse wereld en de burgeroorlog die volgde. De Inca's zijn de enige beschaving die bergvakjes kan bouwen.

LEIDER

De Inca's worden geleid door **Pachacuti**. Zijn unieke vaardigheid geeft binnenlandse handelsroutes extra voedsel op basis van het aantal bergvakjes in de thuisstad. Pachacuti geeft de Inca's de mogelijkheid om de Qhapaq Nan te bouwen, een unieke bergtunnel voor de Inca's die ze eeuwen voor elke andere beschaving kunnen bouwen.

UNIEKE EENHEID

Warak'aq: deze eenheid vervangt de vechter, heeft meer gevechtskracht op afstand en krijgt elke beurt een tweede aanval als hij nog onbenutte verplaatsing heeft.

UNIEKE INFRASTRUCTUUR

Terrace Farm (terrasboerderij): de terrasboerderij is een speciale boerderij die op heuvels gebouwd moet worden, en ontvangt extra voedsel voor aangrenzende bergvakjes en terrasboerderijen. Je stad ontvangt extra huisvesting van meerdere terrasboerderijen, waardoor het gemakkelijker wordt om uit te breiden als je beperkt wordt door de geografie.

SPELEN ALS DE INCA'S

Terrasboerderijen en de Qhapaq Nan stellen de Inca's in staat om bergvakjes op unieke manieren te benutten. Dat betekent dat je je rijk kunt uitbreiden langs bergketens, waar andere beschavingen zich gewoonlijk niet zouden vestigen. Bouw terrasboerderijen dicht op elkaar in de buurt van bergen om hun aangrenzingsbonussen optimaal te benutten. Je kunt je interne handelsroutes gebruiken om de groei van nieuwe steden te vergroten zodat ze snel bij zijn. De Warak'aq is een sterke vervanging voor de vechter, maar zorg dat je een goede mix van gevechts- en ondersteuningseenheden hebt als je in de tweede helft van het spel ten strijde trekt.

SPELEN TEGEN DE INCA'S

Pachacuti's historische agenda heet Sapa Inca, en hij wil de enige leider zijn die zich in de buurt van bergen vestigt. Omdat veel van zijn Inca-vaardigheden voordelen opleveren op bergvakjes, kun je verwachten dat ze zich daar zullen vestigen en terrasboerderijen gaan bouwen om hun volk te voeden, en grotere steden neerzetten dan je normaal zou denken. De bergen vormen ook minder grote obstakels voor hun eenheden, dus kijk uit voor aanvallen uit onverwachte richtingen.

OTTOMANEN

Het beroemde rijk stond op het kruispunt van het oosten en het westen, veroverde het laatste overblijfsel van het Romeinse Rijk, en was eeuwenlang de grootste politieke macht van de islamitische wereld. De macht van hun legers en de kracht van hun geloof hield ze bijna zes eeuwen aan de macht. De Ottomanen ontvangen bonussen voor de productie van belegeringseenheden, en hun belegeringseenheden zijn effectiever tegen districten. Als ze een stad veroveren, verliest de stad geen bevolking, en de veroverde stad ontvangt een extra voorziening, evenals loyaliteit per beurt.

LEIDER

De Ottomanen worden geleid door **Suleiman** de Grote. Suleimans unieke vaardigheid is dat hij de Ottomanen een unieke gouverneur geeft, namelijk zijn jeugdvriend en grootvizier Ibrahim, die speciale promoties heeft die gericht zijn op oorlog en diplomatie. Suleiman geeft de Ottomanen nog een unieke eenheid met de Janissary (janitsaar). De janitsaar is sterker en goedkoper dan een gewone Muskietman (musketier) en wordt geleverd met een gratis promotie. Maar let op waar je deze bouwt! Als je een janitsaar bouwt in een stad die is opgericht door de Ottomanen, verlies je een bevolking.

UNIEKE EENHEID

Barbary Corsair (Barbarijse zeerover): deze middeleeuwse eenheid vervangt de Privateer (kaperschip). Kustplunderingen vereisen geen verplaatsing, en deze eenheid kan alleen gezien worden als er een eenheid naast staat.

UNIEKE INFRASTRUCTUUR

Grand Bazaar (grote bazaar): deze vervangt de Bank in het handelscentrum. De Ottomanen ontvangen 1 extra exemplaar van een strategische grondstof voor elk verschillend type dat deze stad heeft verbeterd, en 1 voorziening voor elk type luxe grondstof dat de stad heeft verbeterd.

SPELEN ALS DE OTTOMANEN

Je beschikt over de beste middelen in het spel om steden te veroveren van andere beschavingen; gebruik ze dus! In het middeleeuwse of vroege renaissance-tijdperk zou er een korte periode moeten zijn waarin je unieke eenheden en grote bazaar allemaal beschikbaar worden. Als je dit samen kunt laten lopen met een snelle uitbreiding door middel van oorlog, kun je je rijk snel vergroten en de rest van het spel gebruiken om de gewenste overwinning te behalen. Gebruik je speciale gouverneur al vroeg en verplaats hem vaak. Gebruik hem zo nodig om de grieven voor het veroveren van een vijandelijke hoofdstad te verzachten. Vermijd een langdurige oorlog om te voorkomen dat je vijanden meer macht vergaren dan jij en je voor de rest van het spel ontdoen van je kracht.

SPELEN TEGEN DE OTTOMANEN

Suleimans agenda heet Lawgiver (wetgever). Hij wil zijn volk tevreden en loyaal houden, en zal onder de indruk zijn van leiders die dat ook proberen te doen. Als je steden ontevreden of niet loyaal zijn, kan Suleiman ze zomaar eens van je afnemen. Houd een oogje op de militaire kracht van de Ottomanen rond

het midden van het spel, en zorg dat je potentiële oorlogen kunt afwenden of beantwoorden als je een grens met ze deelt.

MALI

Het Malinese rijk is rijk geworden door te handelen in goud en zout, en hun beroemdste koning bracht talent van over de hele wereld naar zijn rijk. Dit leidde tot een gouden tijdperk van religieuze wijsheid. De levendige cultuur van het Malinese volk houdt aan tot de dag van vandaag. Mali's speciale vaardigheid heet Songs of the Jeli (liederen van de Jeli), dat stadscentra extra geloof en voedsel geeft uit aangrenzende woestijn- en woestijnheuvelvakjes. Malinese mijnen hebben lagere productie, maar veel meer goud, en ze kunnen handelscentrumgebouwen kopen met geloof. Dit wordt allemaal in evenwicht gehouden door minder productie bij het bouwen van gebouwen of eenheden.

LEIDER

Mali wordt geleid door **Mansa Musa**, de beroemde koning die met zijn enorme rijkdom pronkte tijdens zijn pelgrimstocht naar Mekka, en Mali synoniem maakte met 'goud'. Zijn unieke vaardigheid biedt Malinese externe handelsroutes extra goud voor elk vlak woestijnvakje in de stad waar de route begint. Telkens als Mali een gouden tijdperk ingaat, krijgen ze een extra handelsroute.

UNIEKE EENHEID

Mandekalu Cavalry (Mandekalu-cavalerie): deze vervanging voor de middeleeuwse ridder biedt extra bescherming tegen plunderingen voor alle handelaars op het land binnen 4 vakjes. Als een Mandekalu-cavalerie een gevecht wint, verdient hij goud.

UNIEKE INFRASTRUCTUUR

Suguba: deze vervanging voor het handelscentrum maakt het voordeliger om eenheden, gebouwen en districten te kopen met goud of geloof. Hij verdient extra goud door aangrenzende heilige plaatsen, rivieren, en een beetje van elke andere twee gespecialiseerde districten.

SPELEN ALS MALI

Mali is een economische grootmacht die gedijt in de woestijn. In de woestijn is genoeg ruimte om je steden uit te bouwen, maar zorg dat je uitbreidt met een oog op winstgevende handelsroutes. Je verdient makkelijk goud, en je hebt een straf op je binnenlandse productie, dus richt je op het kopen van groei en verdediging. Handel, geloof en goud houden je in leven, dus je kunt flink in de problemen raken als deze opeens niet meer binnenstromen. Voorkom dat handelsroutes beurt na beurt onbenut blijven, en gebruik gouverneurs en beleidsvoeringen die je koopkracht kunnen vergroten.

SPELEN TEGEN MALI

Als heerser van de mijnen ziet Mansa Musa graag dat andere beschavingen hun goudinkomsten en de opbrengst van hun handelsroutes maximaliseren, en hij houdt niet van beschavingen die handelaars niet aan het werk houden. Mali kan een waardevolle partner zijn voor internationale handel, dus concurreer met rivalen om Mansa Musa te bewijzen dat jij de beste investering bent.

HONGARIJE

De geschiedenis van Hongarije, al lange tijd een trots koninkrijk in Centraal-Europa, is nauw verbonden met de koers van de Europese geschiedenis; van de aftakeling van het westerse Romeinse Rijk tot de uitbreiding van de Ottomanen en de fragiele natiestaatsdiplomatie van het industriële tijdperk. De speciale vaardigheid van Hongarije heet Pearl of the Danube (parel van de Donau), en geeft extra productie aan districten en gebouwen die over een rivier zijn gebouwd vanuit een stadscentrum.

LEIDER

Matthias Corvinus leidt Hongarije, en de ravenkoning is gereed voor oorlog. Wanneer Matthias militaire eenheden heft van een stadstaat, ontvangen ze extra gevechtskracht en verplaatsing, en kan hij ze upgraden zonder goud of grondstoffen te betalen. Telkens als hij troepen heft van een stadstaat, ontvangt hij extra afgezanten voor die stadstaat. Ook biedt hij toegang tot de eenheid Black Army (Zwarte Leger) als kastelen eenmaal zijn onderzocht. Het Zwarte Leger is een vervanging voor de Courser (renpaard) en ontvangt extra gevechtskracht voor aangrenzende geheven eenheden.

UNIEKE EENHEID

Huszár (huzaar): deze vervanging uit het industriële tijdperk voor de cavalerie krijgt extra gevechtskracht voor elke actieve alliantie met Hongarije.

UNIEKE INFRASTRUCTUUR

Thermal Bath (geothermisch bad): deze vervangt de Zoo (dierentuin) in het entertainmentcomplex. Het levert voorzieningen en productie aan elke stad binnen 6 vakjes. Als er een geothermische opening is binnen de grenzen van de stad, levert het geothermische bad ook toerisme en extra voorzieningen op.

SPELEN ALS HONGARIJE

Als je als Hongarije speelt, moet je niet vergeten dat je enorme legers kunt inroepen om je te helpen - mits je genoeg financiën hebt en de juiste relatie met stadstaten. In tijden van oorlog zul je als eerste actie je leger moeten heffen van stadstaten. In vreedstijd moet je je status als suzerain waarborgen, zodat je gereed bent voor de volgende oorlog. Dit betekent dat je de intenties van je rivalen, en eventuele zwakke punten, nauwlettend in de gaten moet houden. Je mogelijkheid om goedkopere districten en gebouwen te bouwen op een rivier, betekent dat je goed moet kijken waar je kunt uitbreiden, wat je moet bouwen, en klaar moet zijn voor wederopbouw na een overstroming.

SPELEN TEGEN HONGARIJE

Matthias houdt ervan om troepen te heffen voor zijn leger, en waardeert leiders die hetzelfde doen. Dit geeft Hongarije de verontrustende mogelijkheid om enorme legers uit onverwachte hoeken te laten komen tijdens een oorlog. Let op de suzerainen van nabijgelegen stadstaten, vooral als Matthias de suzerain is. De kans is groot dat je vanuit deze plaatsen wordt aangevallen als hij de oorlog aan je verklaart.

MAORI

Het inheemse volk van Aotearoa (of Nieuw-Zeeland, zoals het ook wel wordt genoemd) vestigde zich op een paar van de laatste onbewoonde stukken land tijdens de migratie van de mens over de planeet. De Maori zijn uniek in dat ze het spel ingescheept en op zee beginnen, met de technologieën Sailing (zeevervaart) en Shipbuilding (scheepsbouw) en de mogelijkheid om oceaanvakjes te betreden. Ingescheepte eenheden beschikken over extra verplaatsing en gevechtskracht. Onverbeterde bos- en regenwoudvakjes bieden extra productie. Dit kan verbeterd worden wanneer de civic Conservation (conservatie) is ontgrendeld. Hun vissersboten leveren extra voedsel en het cultuurbomeffect op (waardoor aangrenzende vakjes direct worden toegevoegd). Dit wordt in evenwicht gehouden doordat ze geen grondstoffen kunnen winnen en geen grootse schrijvers kunnen verdienen.

LEIDER

Kupe de navigator leidt de Maori als de legendarische ontdekker van Aotearoa. Hij geeft de eerste stad van de Maori extra bevolking en een gratis bouwer. Het Palace (paleis) biedt extra huisvesting en een voorziening. De Maori verdienen elke beurt wetenschap en cultuur tot ze hun eerste stad oprichten. Deze voordelen compenseren de nadelen van het zoeken naar een ideale plek om te vestigen aan het begin van het spel.

UNIEKE EENHEID

Toa: deze vervanging voor de zwaardvechter uit het klassieke tijdperk vermindert de gevechtskracht van aangrenzende vijandelijke eenheden. De Toa kunnen ook de Pa bouwen, een verbetering die eenheden extra gevechtskracht en automatische versterkingsbonussen geeft, en genezing biedt aan Maori-eenheden, zelfs als ze zich net hebben verplaatst of hebben aangevallen. Het kan alleen op heuvels gebouwd worden.

UNIEKE INFRASTRUCTUUR

Marae: deze vervanging voor het amfitheater levert cultuur en geloof op aan alle doorgaanbare stadsvakjes. Als Flight (luchtvaart) eenmaal is onderzocht, levert het ook toerisme aan deze vakjes. De Marae heeft geen onderhoud nodig, maar heeft geen plaats voor een meesterwerk.

SPELEN ALS DE MAORI

Weinig beschavingen zijn zo goed in het verkennen van de wereld als de Maori. Het uitstellen van je eerste nederzetting is gewoonlijk een rampzalig idee in Civilization, maar de Maori hebben de middelen om hun tijd te nemen en de ideale kustplek te vinden; een plek die op de lange duur veel zal opleveren. Probeer steden te vinden in gebieden met veel populariteit, en met een goede mix van grondstoffen of natuurwonderen in de

buurt. Gebruik de Toa en hun Pa om gebieden veilig te stellen en zorg dat je Maori-thuisland moeilijk binnen te dringen is. Later in het spel, naarmate conservatie en toerisme belangrijk worden voor de overwinning, kunnen de ongerepte wereld en populaire vakjes van de Maori makkelijk worden omgezet naar parken en andere bronnen van toerisme, waardoor een culturele overwinning haalbaar wordt en veel voldoening geeft. De enige legers waar je op dat moment zorgen om hoeft te maken, zijn horden toeristen.

SPELEN TEGEN DE MAORI

Kupe's agenda is Kaitiakitanga, waarmee de natuurlijke eigenschappen van zijn rijk worden beschermd tegen ontwikkeling. Hij respecteert leiders die ook zijn toegewijd aan conservatie. De Maori zijn uitstekende bondgenoten en partners, maar laat in het spel zal hun cultuur snel groeien, waardoor ze onverwacht de overwinning kunnen grijpen als je het niet verwacht. Er zijn maar weinig dingen zo frustrerend als op het punt staan een missie naar de sterren te lanceren, om er vervolgens achter te komen dat de wereld liever gaat snorkelen in een sprankelend Maori-resort aangedreven door groene energie en omgeven door nationale parken.

CANADA

Canada is de op een na grootste landmassa ter wereld en een wereldleider in diplomatie, vaak als tegenwicht tegen hun wat meer oorlogszuchtige burens in het zuiden. Canada kan geen verrassingsoorlogen verklaren, en kan niet het doelwit worden van een verrassingsoorlog. Canada kan geen oorlog verklaren aan stadstaten. Canada verdient extra diplomatieke gunsten op basis van hun toerisme, en ontvangt diplomatieke gunsten voor het voltooien van een noodgeval.

LEIDER

Canada wordt geleid door **Wilfrid Laurier**. Zijn vaardigheid Last Best West stelt Canada in staat om boerderijen te bouwen op toendra's, en later ook op toendraheuvels. Canada betaalt minder goud om sneeuw- en toendravakjes te bemachtigen, en ontvangt daarnaast bonussen voor het winnen van grondstoffen uit sneeuw- en toendravakjes.

UNIEKE EENHEID

Mountie: deze unieke lichte cavalerie uit het moderne tijdperk wordt ontgrendeld met de civic Conservation (conservatie). Deze eenheid is behoorlijk sterk en redelijk snel, en kan een National Park (nationaal park) maken. Zijn verplaatsing en gevechtskracht krijgen een boost als hij in de buurt van een nationaal park vecht, en vooral als dat nationale park van Canada is.

UNIEKE INFRASTRUCTUUR

Ice Hockey Rink (ijshockeybaan): deze verbetering voegt een voorziening toe, evenals cultuur op basis van het aantal aangrenzende toendra- of sneeuwvakjes. Extra opbrengsten, waaronder toerisme, voedsel en productie, worden later ontgrendeld door middel van andere civics. Hij produceert extra cultuur als het naast een Stadium (stadion) wordt gebouwd, maar er kan maar één ijshockeybaan worden gebouwd per stad.

SPELEN ALS CANADA

Omdat Canada beter gedijt in sneeuw en toendra dan de meeste andere beschavingen, is het een goed idee om je uitbreiding vooral in de noordelijke gebieden te plannen. Je beschaving is een platform voor deelname in het wereldcongres, waar je invloeden van buitenaf kunt gebruiken dankzij je bonussen voor diplomatieke gunsten. Verwaarloos je toerisme en cultuur niet. Deze zullen je helpen in het wereldcongres, maar

Canada straalt vooral in een sterke en duurzame coalitie van bondgenoten. Je bondgenoten proberen het spel misschien voor zichzelf te winnen, maar ze zullen je hoe dan ook respecteren wanneer jij je eigen overwinning nastreeft.

SPELEN TEGEN CANADA

De historische agenda van Wilfrid Laurier heet Canadian Expeditionary Force (Canadese expeditiemacht), waardoor hij meedoet aan zoveel mogelijk noodgevallen. Hij respecteert andere beschavingen die deelnemen aan noodgevallen. Je kunt verwachten dat Canada het wereldcongres zal gebruiken om een diplomatieke overwinning te behalen, waarbij ze hun diplomatieke krachten benutten. Als je het wereldcongres negeert of omzeilt, kom je waarschijnlijk in conflict met Canada, Canada's bondgenoten en een hoop stadstaten, en kun je een afkeurende blik van de rest van de wereld verwachten. Canada is misschien gebouwd op toendra, maar jij bent degene die in de kou zal staan.

FENICIË

Fenicische steden behoorden tot de rijkste steden in de oude en klassieke wereld, en duurden voort van het late bronzen tijdperk tot de val van Carthago. De Feniciërs stonden bekend als weergaloze handelaars en geavanceerde scheepsbouwers. De Feniciërs beginnen het spel met de eureka voor de technologie Writing (schrijven) (ze hebben het schrift dat wij in het westen gebruiken vrijwel uitgevonden). Kuststeden die zijn opgericht door Fenicië en zich op hetzelfde continent bevinden zijn 100% loyaal. Fenicische kolonisten hebben extra zicht en verplaatsing als ze ingescheept zijn, en negeren verplaatsingskosten voor inschepen en ontschepen.

LEIDER

Dido leidt Fenicië. De legendarische koningin en stichter van Carthago werd geboren in de Fenicische stad Tyrus, maar is vooral beroemd vanwege haar rol in het oprichten van de onoverbidelijke vijand van de Romeinse Republiek. Dido beschikt over de unieke vaardigheid om haar hoofdstad naar een Fenicische stad met een kothon te verplaatsen nadat er een uniek project in die stad is voltooid. Ze biedt extra handelsroutes voor het Government Plaza District (regeringspleindistrict) en de gebouwen die in dat district zijn gebouwd.

UNIEKE EENHEID

Bireme (bireem): deze vervanging voor de Galley (galei) heeft betere verplaatsing en gevechtskracht, en beschermt handelseenheden op het water in de buurt tegen plundering.

UNIEKE INFRASTRUCTUUR

Cothon (kothon): de Fenicische vervanging voor de Harbor (haven) is goedkoper om te bouwen, biedt extra constructie voor marine-eenheden in de stad, en alle gewonde marine-eenheden binnen de grenzen van de stad genezen sneller.

SPELEN ALS FENICIË

Fenicie specialiseert zich in vroege en snelle uitbreiding langs de kust om de beste stadslocaties en grondstoffen weg te kapen. Wanneer je je tussen continenten verplaatst, kun je je volk loyaal houden door je hoofdstad ook te verplaatsen als voorbereiding op verdere uitbreiding. In de tussentijd kun je steden verbinden door middel van handel, en een sterke vloot opzetten om te voorkomen dat iemand je grip op de zee verbreekt. Vergeet niet dat je steden waarschijnlijk extra kwetsbaar zijn voor stijgende zeespiegels als gevolg van klimaatverandering!

SPELEN TEGEN FENICIË

Als je tegen Fenicie speelt, kun je ervan uitgaan dat ze vaste voet hebben op kustlijnen rond de hele wereld, en dat ze snel en gemakkelijk een vloot kunnen bouwen. Dido's agenda is Sicilian Wars (Siciliaanse oorlogen). Dat betekent dat ze liever zelf kuststeden bouwt, en het fijn vindt als anderen zich op het vaste land vestigen. Als je met Fenicie gaat wedijveren om controle over de zee, zul je snel met ze in conflict raken.

ZWEDEN

Dit Scandinavische koninkrijk is een van de grootste voorstanders van de moderne internationale politieke orde, en ze zijn uitgerust met de middelen voor diplomatie in *Gathering Storm*. Zweden verdient diplomatieke gunsten als ze een groots persoon rekruteren, en ze krijgen extra grootse-ingenieur-punten uit fabrieken en grootse-wetenschapper-punten uit universiteiten. Zweden voegt drie unieke competities met score toe aan het wereldcongres in het industriële tijdperk.

LEIDER

Kristina leidt Zweden. Als beschermvrouw van de kunst en cultuur, geeft ze elk wonder met twee meesterwerkplaatsen of gebouw met drie meesterwerkplaatsen een themabonus zodra die plaatsen zijn opgevuld. Ze heeft ook een uniek gebouw voor het regeringsplein: de Queen's Bibliotheque (bibliotheek van de koningin). Dit gebouw biedt twee plaatsen voor literatuur, muziek of een andere soort kunst, en levert een gouverneurstitel als het is voltooid.

UNIEKE EENHEID

Carolean (Karoliner): deze eenheid uit het renaissancetijdperk vervangt de Pike and Shot, en heeft verbeterde verplaatsing. De Karoliner krijgt extra gevechtskracht voor elk ongebruikt verplaatsingspunt als hij aanvalt.

UNIEKE INFRASTRUCTUUR

Open-Air Museum (openluchtmuseum): zoals je zou verwachten van de cultuur die het concept heeft bedacht, is het Zweedse openluchtmuseum een verbetering die loyaliteit en cultuur oplevert voor een stad. Het biedt ook toerisme op basis van het aantal soorten terrein waar Zweedse stadscentrums op zijn gebouwd (bijvoorbeeld woestijn, toendra, vlakte of sneeuw). Een stad mag slechts één openluchtmuseum bevatten. Het vakje met het openluchtmuseum mag niet verwisseld worden naar een andere stad.

SPELEN ALS ZWEDEN

Alleen Canada komt in de buurt van Zweden als het gaat om het benutten van het wereldcongres, en Kristina beschikt ook over een krachtige cultuur. Als je het wereldcongres gebruikt om resoluties voor te stellen die je aanzienlijke cultuur- en toerismeopbrengst verder versterken, kun je al snel de overwinning tegemoet gaan.

SPELEN TEGEN ZWEDEN

Kristina's agenda heet Minerva of the North (Minerva van het noorden). Ze wil de meeste meesterwerken beheren, en houdt niet van beschavingen die ook meesterwerken verzamelen. Als je meesterwerken met Zweden ruilt, zul je in goede aarde vallen bij Kristina, maar op de lange duur kan dit tegen je gaan werken. Haar galerijen van 's werelds beste kunstwerken trekken namelijk een hoop toeristen.

NIEUWE LEIDER VOOR ENGELAND EN FRANKRIJK

LEIDER

Eleonora van Aquitanië kan Engeland of Frankrijk regeren; dat deed ze in het echt namelijk ook, als koningin-regentes van Frankrijk en Engeland. De meesterwerken in Eleonora's steden verminderen de loyaliteit van buitenlandse steden in de buurt van de thuisstad van het meesterwerk. Als een stad van een andere beschaving vertrekt vanwege een gebrek aan loyaliteit, en het per beurt de meeste loyaliteit van Eleonora's beschaving ontvangt, voegt de stad zich meteen bij Eleonora's beschaving en slaat deze de stap 'vrije stad' over.

SPELEN ALS ELEONORA

Of je nu over Engeland of Frankrijk heerst, Eleonora moet meesterwerken sponsoren en gebouwen neerzetten om ze in te bewaren (dit zal waarschijnlijk leiden tot een conflict met Kristina, als ze aanwezig is). Je heb een uitstekende manier om steden van je buren af te peuteren met loyaliteit. Dat doe je door ontevredenheid met hun huidige heersers te zaaien, zodat jij ze voor je kunt winnen. Aarzel niet om meesterwerken of gouverneurs te verplaatsen en loyaliteit langs je grens te vergroten, want het nieuws over je zachtvaardige bewind zal zich snel verspreiden.

SPELEN TEGEN ELEONORA

Als Eleonora je buurvrouw is, kun je de loyaliteit van je volk maar beter in de gaten houden. Haar agenda is Angevin Empire (Angevinse Rijk). Ze geeft de voorkeur aan dichtbevolkte steden en beschavingen die ook dichtbevolkte steden hebben. Het verspreiden van kleine steden met een lage bevolking en weinig loyaliteit zal haar waarschijnlijk boos maken, en ze zal proberen die steden voor zich te winnen.

NIEUWE STADSTATEN

Er zijn negen nieuwe stadstaten in *Gathering Storm* met nieuwe suzeriniteitsbonussen.

Akkad is een militaire stadstaat. De mêlee- en anticavalerie-eenheden van de suzerin van Akkad delen volle schade toe aan stadsmuren.

Bologna is een wetenschappelijke stadstaat. De districten van de suzerin van Bologna die over een gebouw beschikken, leveren een extra grootse-persoon-punt van hun type op.

Cahokia is een handelsstadstaat. De bouwers van de suzerin van Cahokia kunnen de verbetering Cahokia Mound (Cahokia-heuvel) bouwen. Deze levert goud, voorzieningen en huisvesting op. Cahokia Mounds leveren ook voedsel als er aangrenzende districten zijn.

Cardiff is een industriële stadstaat. De suzerin van Cardiff krijgt energie voor elk havengebouw.

Fez is een wetenschappelijke stadstaat. De eerste keer dat je als de suzerin van Fez een stad bekeert tot een nieuwe religie, krijg je 20 wetenschap per bevolking in de bekeerde stad.

Mexico City (Mexico-Stad) is een industriële stadstaat. De suzerin van Mexico-Stad heeft de langafstandseffecten van diens industriële zone, en gebouwen van het entertainmentcomplex breiden zich uit tot meer vakjes.

Nazca is een religieuze stadstaat. De bouwers van de suzerin van Nazca kunnen de verbetering Nazca Line (Nazca-lijn) bouwen. Dit levert geloof aan aangrenzende vakjes (met bonussen als die vakjes grondstoffen bevatten) en populariteit. Later kan het voedsel toevoegen aan aangrenzende heuvels en productie aan aangrenzende vlaktes.

Ngazargamu is een militaristische stadstaat. De landgevecht- en ondersteuningseenheden van de suzerin van Ngazargamu kosten minder goud voor elk kampement in die stad.

Rapa Nui is een culturele stadstaat. De bouwers van de suzerin van Rapa Nui kunnen de verbetering Moai bouwen. Moai leveren cultuur, en extra cultuur voor aangrenzende Moai, of als ze naast een kust- of meervakje worden gebouwd, of op vulkanische grond. Later in het spel produceren ze ook toerisme.

NATUURWONDEREN

Er zijn zeven nieuwe natuurwonderen in *Gathering Storm* die op kunnen duiken op verschillende plekken in de wereld.

Mount Vesuvius is een speciale onbegaanbare vulkaan van één vakje die altijd actief is. Het zorgt voor extra productie op aangrenzende vakjes. Na een uitbarsting verhoogt hij de opbrengst van de aangrenzende vakjes, maar gaat de bevolking hard omlaag.

Gobustan is een wonder van drie vakjes. Het zorgt voor cultuur en productie.

Sahara el Beyda is een wonder van vier vakjes dat wetenschap, cultuur en goud oplevert.

Mato Tipila is een onbegaanbaar wonder dat voor geloof en productie op aangrenzende vakjes.

Pamukkale is een onbegaanbaar wonder van twee vakjes dat voor een voorziening zorgt, en een extra voorziening voor een aangrenzende entertainmentcomplex. Het telt als een grote aangrenzingsbonus voor theaterpleinen, campussen en handelscentrums, als standaard aangrenzingsbonus voor heilige plaatsen, en als een bron voor zoetwater.

Chocolate Hills zijn een wonder van vier vakjes dat zorgt voor voedsel, productie en wetenschap.

Ik-Kil is een onbegaanbaar wonder van één vakje dat extra productie oplevert voor het bouwen van wonderen en districten op aangrenzende vakjes. Ook levert het zoetwater op.

WERELDWONDEREN

Er zijn zeven nieuwe wereldwonderen in *Gathering Storm*. Zoals gewoonlijk kunnen wereldwonderen maar één keer per spel worden gebouwd.

De **Golden Gate Bridge** moet gebouwd worden op een kustvakje met landvakjes aan weerszijden. Eenheden mogen het vakje met de Golden Gate Bridge oversteken zonder in te schepen. De Golden Gate Bridge dient als een moderne weg en verbetert wegen aan weerszijden tot moderne wegen. De stad die deze brug bouwt verdient extra voorzieningen, verbeterde populariteit voor alle vakjes in de stad, en meer toerisme voor alle nationale parken in de stad. Hij wordt ontgrendeld met de technologie Combustion (verbranding).

Het **Great Bath (groot bad)** moet gebouwd worden op een ondergelopen vlakte. Alle ondergelopen-vlakte-vakjes langs deze rivier zijn immuun voor overstromingsschade. Telkens als een vakje van deze stad overstroomt, verdien je geloof. Dit wonder wordt ontgrendeld met de technologie Pottery (aardewerk).

Machu Picchu moet op een bergvakje zonder vulkaan worden gebouwd. Nadat deze is gebouwd, geven bergen standaard aangrenzingsbonussen aan de handelscentrums, theaterpleinen en industriële zones in alle steden van de speler. Dit wonder wordt ontgrendeld met de technologie Construction (bouw).

De **Meenakshi Temple (Meenakshitempel)** moet gebouwd worden op een heilige plaats, en je moet een religie hebben opgericht. Als de tempel is gebouwd, zorgt hij voor 2 goeroes, en toekomstige goeroes zijn goedkoper. Aangrenzende religieuze eenheden hebben extra religieuze gevechtskracht en verplaatsing. Dit wonder wordt ontgrendeld met de civic Service (dienst).

De **Orszaghaz** moet aangrenzend aan een rivier worden gebouwd. Als dit wonder is gebouwd, zorgt het elke beurt voor diplomatieke gunsten als je de beurt begint als suzerain van een stadstaat.

Het **Panama Canal (Panamakanaal)** is een extra lange versie van het gewone kanaaldistrict, en volgt een aantal speciale regels voor de bouw. Het moet gebouwd worden op vlak land waar minstens één vakje naast het bouwvakje van het Panamakanaal aan deze voorwaarden voldoet: een aangrenzend vakje moet een kanaaldistrict kunnen bevatten dat verbonden wordt met het bouwvakje van het Panamakanaal; of het moet beschikken over een stadscentrum, een watervakje, of een ander vakje dat een aansluitend kanaal kan bevatten. Na de bouw worden er automatisch 1-2 aangrenzende kanaaldistricten gebouwd op de vakjes die aan deze criteria voldoen. Als je het Panamakanaal zo bouwt dat er zeven landvakjes begaanbaar zijn voor marine-eenheden, kun je een prestatie verdienen. Dit wonder wordt ontgrendeld met de technologie Steam Power (stoomkracht).

De **University of Sankore (universiteit van Sankore)** moet gebouwd worden op een woestijn of woestijnheuvel, en grenzen aan een campus met universiteit. Nadat dit wonder is gebouwd, zorgen handelsroutes van andere beschavingen naar deze stad voor wetenschap en goud, en voor meer wetenschap voor de speler voor elke handelsroute die naar deze stad loopt. Binnenlandse handelsroutes naar deze stad leveren nu ook geloof op. Het wordt ontgrendeld met de technologie Education (opleiding).

SCENARIO'S

Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm bevat twee nieuwe scenario's: The Black Death en War Machine. Scenario's zijn speciale versies van *Civilization VI* met speciale regels, vaardigheden, eenheden, en gericht op een bepaald hoofdstuk in de geschiedenis.

THE BLACK DEATH

Dit scenario voor vier spelers heeft een limiet van 85 beurten, en speelt zich af in Europa tijdens de Zwarte Dood. Kun jij overleven terwijl je steden geteisterd worden door de ene na de andere plaag? Leg je een grondslag van wetenschap en kennis, of gebruik je de kracht van het geloof om de crisis te doorstaan? Gebruik pestmeesters en geleerden om de gevolgen van de plaag te beheren, of maak flagellanten om je getroffen steden vroomheid bij te brengen. Het nieuwe ommuurde kwartaaldistrict en diens speciale gebouwen helpen je steden om te overleven. Speel als een van de vier koninkrijken van Europa in een van de donkerste hoofdstukken in de geschiedenis.

WAR MACHINE

Dit is een één-tegen-één-scenario met een limiet van 40 beurten, en speelt zich af aan het begin van de Eerste Wereldoorlog. Speel als het Franse of Duitse opperbevel tijdens de doorslaggevende eerste maanden van de oorlog, met de Franse hoofdstad als de prijs. De Duitsers winnen als ze Parijs kunnen veroveren voor de tijd om is, en Frankrijk wint als ze tot die tijd weerstand kunnen bieden. Dit scenario stelt zowel je tactische vaardigheden als je strategisch vernuft op de proef in een gevecht tegen je rivaal.

TECHNISCHE HULP

Kijk op **[HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://support.2k.com)** voor hulp en ondersteuning voor *Civilization VI*, waaronder oplossingen voor veelvoorkomende foutmeldingen, voor informatie over 2K-accounts, of om je 2K-profiel te wijzigen.

BEPERKTE GARANTIE OP SOFTWARE EN LICENTIEOVEREENKOMST

Deze beperkte garantie op de software en licentieovereenkomst (deze "Overeenkomst") kan van tijd tot tijd worden bijgewerkt. De actuele versie wordt geplaatst op [www.take2games.com/eula/\(de \"Website\"\)](http://www.take2games.com/eula/(de \). Als je deze Software blijft gebruiken nadat een herziene Overeenkomst is gepubliceerd, geef je aan akkoord te gaan met de gewijzigde bepalingen.

DE "SOFTWARE" OMVAT ALLE SOFTWARE BIJ DEZE OVEREENKOMST (WAARONDER GERELATEERDE DIENSTEN), DE BEGELEIDENDE HANDLEIDING(EN), VERPAKKING, ANDERE GESCHREVEN BESTANDEN, ELEKTRONISCHE OF ONLINEMATERIALEN OF -DOCUMENTATIE, EN ENIGE EN ALLE KOPIËN VAN DEZE SOFTWARE EN DE MATERIALEN.

DE SOFTWARE WORDT IN LICENTIE AAN JE VERSTREKT EN NIET AAN JE VERKOCHT. DOOR DE SOFTWARE EN ENIG ANDER MATERIAAL BIJ DE SOFTWARE TE OPENEN, DOWNLOADEN, INSTALLEREN, KOPIËREN OF OP ANDERE WIJZE TE GEBUIKEN, ACCEPTEER JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST MET HET AMERIKAANSE BEDRIJF TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., DOCHTER ONDERNEMINGEN EN FILIALEN ("LICENTIEGEVER", "BEDRIJF" "WU", "WE", "ONS" OF "ONZE"). ALS MEDE HET PRIVACYBELEID OP www.take2games.com/privacy EN DE SERVICEVOORWAARDEN OP www.take2games.com/legal. DEZE OVEREENKOMST BEVAT EEN PROVISIE AANGAANDE BINDENDE INDIVIDUELE ARBITRAGE EN DE VERKLARING VAN AFSTAND VAN COLLECTIEVE VORDERINGEN IN HET GEDEELTE BINDENDE INDIVIDUELE ARBITRAGE DIE VAN INVOED IS OP UW RECHTEN ONDER DEZE OVEREENKOMST AANGAANDE ENIG "DISPUT" (ZOAHS HIERONDER GEDEFINIËRD) TUSSEN JOU EN HET BEDRIJF, EN VERGT DAT JIJ EN HET BEDRIJF DISPUTEN VIA BINDENDE, INDIVIDUELE ARBITRAGE AFHANDELEN EN NIET VIA DE RECHTER. JE HEBT HET RECHT OM JE AF TE MELDEN VOOR HET GEDEELTE BINDENDE INDIVIDUELE ARBITRAGE ZOAHS HIERONDER NADER WORDT UITGELEGD.

LEES DEZE OVEREENKOMST ZORGVULDIG DOOR. ALS JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST NIET ACCEPTEERT, MAG JE DE SOFTWARE NIET OPENEN, DOWNLOADEN, INSTALLEREN, KOPIËREN OF GEBUIKEN.

OM DEZE LICENTIEOVEREENKOMST AAN TE GAAN, MOET JE WETTELIJK VOLWASSEN ZIJN IN HET LAND VAN VERBLIJF. JE BENT WETTELIJK EN FINANCIËEL VERANTWOORDELIJK VOOR ALLE HANDELINGEN BIJ GEBRUIK VAN OF TOEGANG TOT ONZE SOFTWARE, INSCHLUSIEF DE HANDELINGEN VAN IEDEREEN AAN WIE JE TOEGANG VERSCHAFT TOT JE ACCOUNT. JE BEVESTIGT DAT JE WETTELIJK VOLWASSEN BENT, DAT JE DEZE OVEREENKOMST (INSCHLUSIEF DE VOORWAARDEN VOOR DISPUTAATHANDELING) BEGRIJPT EN AANVAART. ALS JE NIET WETTELIJK VOLWASSEN BENT, MOET JE OUDER OF WETTELIJKE VOOGD INSTEMMEN MET DEZE OVEREENKOMST.

LICENTIE

Conform deze Overeenkomst en haar bepalingen verleent Licentiegever je hierbij het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte en onherroepelijke recht en de niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte en onherroepelijke licentie om één exemplaar van de Software te gebruiken voor persoonlijk, niet-commercieel gebruik van de game op één Gameplatform (zoals een computer, mobiel apparaat of gameconsole) zoals bedoeld door de Licentiegever, tenzij anders is vastgelegd in de documentatie van de Software. Je licentierechten zijn onderworpen aan je naleving van deze Overeenkomst. De looptijd van je licentie onder deze Overeenkomst gaat in op de dag dat je de Software installeert of anderszins gebruikt, en loopt af op de dag dat je afstand doet van de Software of, als dit eerder is, op de dag dat de Licentiegever deze Overeenkomst beëindigt (zie hieronder).

De Software wordt aan jou in licentie gegeven, niet verkocht, en je erkent hierbij dat er geen aanspraak op eigendomsrecht op de Software wordt overgedragen of toegekend en dat deze Overeenkomst niet moet worden opgevat als de verkoop van enig recht op de Software. Licentiegever behoudt alle rechten op en belangen in de Software, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, alle auteursrechten, handelsmerken, handelssecreten, handelsnamen, eigendomsrechten, patenten, titels, computercodes, audiovisuele effecten, thema's, personages, namen van personages, verhalen, dialogen, omgevingen, illustraties, geluidseffecten, muzikale werken en morele rechten. De Software wordt beschermd door Amerikaanse wetgeving op het gebied van auteursrecht en handelsmerken, en wereldwijd door toepasselijke wetgeving en door wereldwijde verdragen. Het is niet toegestaan de Software te kopiëren, vernienigvuldigen, wijzigen, aan te passen of distribueren, op enige wijze of op enig medium, geheel of gedeeltelijk, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever. Iedereen die de Software geheel of gedeeltelijk, op enige wijze of op enig medium, kopieert, vernienigvuldigt of distribueert, schendt wettens en wetens de auteursrechtswetten en kan civiel- en strafrechtelijk worden vervolgd in de Verenigde Staten of eigen land. Overtreddingen van het auteursrecht van de Verenigde Staten kunnen worden bestraft met boetes van maximaal US\$ 150.000 per overtreding. De Software bevat in licentie verstrekt materiaal en ook de licentiegevers van Licentiegever kunnen aanspraak maken op hun rechten in het geval van schending van deze Overeenkomst. Alle rechten die in deze Overeenkomst niet nadrukkelijk aan jou worden verleend, blijven voorbehouden aan Licentiegever en, indien van toepassing, aan haar licentiegevers.

VOORWAARDEN VAN DE LICENTIE

Je stemt ermee het volgende niet te doen en geen hulp of advies te geven aan een andere persoon of entiteit over hoe het volgende te doen:

- de Software commercieel exploiteren;
- de Software, of kopieën van de Software, distribueren, leasen, in licentie geven, verkopen, verhuren, converteren in converterbare valuta of anderszins overdragen of toewijzen, zonder de uitdrukkelijke, voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever, of zoals uiteengezet in deze Overeenkomst;
- een kopie maken van de Software of van enig deel van de Software (anders dan hierin uiteengezet);
- een kopie van deze Software beschikbaar stellen via een netwerk voor het gebruik of het downloaden ervan door meerdere gebruikers;
- behalve waar dit door de Software of in deze Overeenkomst expliciet anders wordt aangegeven, de Software gebruiken of installeren (of anderen hiertoe toestemming verlenen) op een netwerk, voor online gebruik, of op meer dan één computer of game-eenheid tegelijkertijd;
- de Software kopiëren naar een vaste schijf of ander opslagapparaat ter omzetting van de vereiste dat de Software wordt uitgevoerd vanaf de meegeleverde cd-rom of dvd-rom (dit verbod is niet van toepassing op kopiëren, geheel of gedeeltelijk, die door de Software tijdens de installatie zelf zijn gemaakt om de prestaties te verbeteren);
- de Software gebruiken op of kopiëren naar een centrum of een andere commerciële locatie voor het spelen van games, met dien verstande dat Licentiegever je een aparte licentieovereenkomst kan aanbieden voor het beschikbaar stellen van de Software voor commercieel gebruik;
- de Software geheel of gedeeltelijk reverse-engineeren, decompileren, deassembleren, weergeven, vertonen, afgeleide werken vervaardigen op basis van de gehele of gedeeltelijke Software, of de Software anderszins geheel of gedeeltelijk wijzigen;
- kennisgevingen betreffende eigendomsrechten, merken of labels die zich op in de Software bevinden, verwijderen of wijzigen;
- een andere gebruiker beperken of belemmeren bij het gebruik en genot van onlinefuncties van de Software;
- vals spelen (inschluif maar niet beperkt tot het gebruik maken van exploits of problemen) of gebruikmaken van een onrechtmatige robot, spider of ander programma gerelateerd aan enige onlinefuncties van de Software;
- enige voorwaarden, beleidslijnen, licenties of gedragscode schenden voor onlinefuncties van de Software; of
- de Software vervoeren, exporteren of herexporteren (direct of indirect) naar enig land dat dergelijke Software niet mag ontvangen volgens Amerikaanse exportwetten of regelgeving of Amerikaanse economische sancties, of op andere wijze dergelijke wetten of regelgeving of de wetten van het land waarin de Software is verkregen, schenden, hetgeen regelmatig kan worden aangepast.

TOEGANG TOT SPECIALE FUNCTIES EN/OF ANDERE DIENSTEN, INSCHLUSIEF DIGITALE KOPIËN: Download van de Software, gebruik van een unieke code, registratie van de Software, lidmaatschap van diensten van derden en/of lidmaatschap van een dienst van de Licentiegever (inschluif acceptatie van de bijbehorende voorwaarden en beleidsbepalingen) zijn mogelijk vereist om de Software te activeren, toegang te krijgen tot digitale exemplaren van de Software, of bepaalde vrij te spelen, downloadbare, online- of andere speciale content, diensten en/of functies (gezamenlijk de "Speciale functies") te openen. Toegang tot Speciale functies is beperkt tot één Gebruikersaccount (zoals hieronder gedefinieerd) per code. Toegang tot Speciale functies is beperkt tot één Gebruikersaccount (zoals hieronder gedefinieerd) per code. Het is niet toegestaan om de toegang tot Speciale functies over te dragen, te verkopen, in lease te verstrekken, te verhuren, om te wisselen naar converterbare virtuele valuta of opnieuw te laten registreren door een andere gebruiker, tenzij dit expliciet wordt vermeld. In geval van conflict met andere bepalingen in deze Overeenkomst zijn de voorwaarden in deze paragraaf bindend.

OVERDRACHT VAN LICENTIE VOOR EXEMPLAAR OP SCHIJF: Je hebt het recht het volledige fysieke exemplaar van de Software en begeleidende documentatie blijvend over te dragen aan een andere persoon, zolang je geen kopieën (met inbegrip van archiverings- en reservekopieën) van de Software, begeleidende documentatie of enig deel of enige component van de Software en de begeleidende documentatie bezit, en zolang de ontvanger instemt met de bepalingen van deze Overeenkomst. Voor de overdracht van de licentie voor een exemplaar op schijf moet je mogelijk specifieke stappen ondernemen, zoals uiteengezet in de documentatie bij de Software. Het is niet toegestaan om Virtuele goederen over te dragen, te verkopen, in lease te geven, te verhuren of om te wisselen naar converterbare virtuele valuta, tenzij zoals nadrukkelijk is uiteengezet in deze Overeenkomst of met voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever. Speciale functies, inclusief content die uitsluitend beschikbaar is met een code voor één gebruiker, mogen onder geen enkele voorwaarde worden overgedragen aan een andere persoon. Het is mogelijk dat Speciale functies niet meer functioneren als de oorspronkelijke installatie van de Software is verwijderd of het exemplaar op schijf niet meer beschikbaar is voor de gebruiker. De Software is alleen bestemd voor privégebruik. ONVERMINDERD HET VOORAFGAANDE IS HET NIET TOEGESTAAN PRE-RELEASEVERSIES VAN DE SOFTWARE OVER TE DRAGEN.

TECHNISCHE BEVEILIGING: De Software kan zijn voorzien van maatregelen die de toegang tot de Software controleren, de toegang tot bepaalde functies of content controleren, het maken van onrechtmatige kopieën verhinderen of anderszins proberen te voorkomen dat iemand de beperkte rechten en licenties overschrijft die worden toegekend onder de Overeenkomst. Dergelijke maatregelen kunnen de integratie van licentiebeheer, productactivering en andere beveiligingstechnologie in de Software alsmede het bewaking van het gebruik omvatten, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, tijd, datum, toegang of andere controlesystemen, tellers, serienummers en/of beveiligingsapparaten die zijn ontworpen om het onrechtmatig openen, gebruiken en kopiëren van de Software of enig deel of enige component hiervan te voorkomen, waaronder schendingen van deze Overeenkomst. Licentiegever behoudt zich het recht voor om het gebruik van de Software op elk gewenst moment te bewaken. Het is niet toegestaan dergelijke maatregelen voor toegangscontrole te belemmeren of om te proberen dergelijke beveiligingsfuncties uit te schakelen of te omzeilen. Als je de technische beveiligingsmaatregelen uitschakelt of anderszins omzeilt, functioneert de Software mogelijk niet correct. Als de Software toegang geeft tot Speciale functies, mag per keer slechts één exemplaar van de Software deze functies benutten. Mogelijk zijn aanvullende bepalingen van toepassing en moet je je registreren om toegang te krijgen tot de online services en Software-updates en patches te downloaden. Alleen Software met een geldige licentie kan worden gebruikt voor het gebruik van online services, waaronder het downloaden van updates en patches. Licentiegever kan de onder deze Overeenkomst verstrekte licentie en de toegang tot de Software beperken, opschorten of beëindigen, met inbegrip van maar niet beperkt tot gerelateerde services en producten, met kennisgeving van 30 dagen of onmiddellijk vanwege elke reden waarover Licentiegever

redelijkerwijs geen controle heeft of indien je een voorwaarde in deze overeenkomst of in een beleid dat ten grondslag ligt aan de Software, inclusief deze Overeenkomst, het privacybeleid van de Licentiegever en/of de servicevoorwaarden van de Licentiegever, schendt.

DOOR DE GEBRUIKER GEMAAKTE CONTENT: Met de Software kun je mogelijk inhoud maken, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, een plattegrond, een scenario, een screenshot, een auto-ontwerp, een voorwerp of een video van je gameplay. In ruil voor het gebruik van de Software, en voor zover je bijdragen via gebruik van de Software aanleiding geven tot enig auteursrechtelijk belang, verleen je hierbij aan Licentiegever een exclusief, permanent, onherroepelijk, volledig overdraagbaar en in substantie te geven wereldwijd recht op en licentie voor het gebruik van je bijdragen op enige wijze en voor enig doeleinde met betrekking tot de Software en verwante zaken en diensten, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, het recht je bijdragen te reproduceren, te vermengvuldigen, aan te passen, te wijzigen, uit te voeren, te vertonen, te publiceren, uit te zenden, te verzenden of anderszins te communiceren aan het publiek op enige bekende of nog onbekende wijze, en te distribueren zonder enige voorafgaande kennisgeving of vergoeding aan jou van enige aard voor de volledige duur van de bescherming die wordt toegekend aan intellectuele-eigendomsrechten door toepasselijke wetten en internationale verdragen. Je doet hierbij afstand van enige morele rechten op auteurschap, publicatie, reputatie of toeschrijving met betrekking tot het gebruik en de beschikking van Licentiegever of andere spelers van dergelijke zaken in relatie met de Software en verwante goederen en diensten onder de toepasselijke wetten. Deze aan Licentiegever verleende licentie en de bovengenoemde verklaring van afstand van enige toepasselijke morele rechten blijven van kracht na beëindiging van deze Overeenkomst.

INTERNETVERBINDING: Mogelijk heb je een internetverbinding nodig om onlinefuncties te benaderen, de Software te verifiëren of andere functies uit te voeren.

GEBRUIKERSACCOUNTS: Voor het gebruik van de Software of een softwareonderdeel of voor de correcte werking van de Software moet je mogelijk een geldige en actieve gebruikersaccount voor een online-service hebben en onderhouden, zoals een gameplatform van derden of een account voor een sociaal netwerk ("Account van derden"), of een account bij Licentiegever of een dochteronderneming van Licentiegever, zoals is uiteengezet in de documentatie bij de Software. Als je dergelijke accounts niet hebt, werken bepaalde functies van de Software geheel of gedeeltelijk niet, of niet meer, correct. Voor de Software moet je mogelijk ook een Softwarespecifieke gebruikersaccount maken bij Licentiegever of een dochteronderneming van Licentiegever ("Gebruikersaccount") om toegang te krijgen tot de Software en zijn functionaliteit en onderdelen. De aanmeldgegevens van je Gebruikersaccount kunnen worden gekoppeld aan een Account van derden. Je bent verantwoordelijk voor alle gebruik en de beveiliging van je Gebruikersaccounts en Accounts van derden die je gebruikt voor toegang tot en gebruik van de Software.

VIRTUELE VALUTA EN VIRTUELE GOEDEREN

Als je door het gebruik van de Software een gebruikslicentie voor Virtuele valuta en Virtuele goederen kunt aanschaffen en/of verdienen, gelden de volgende voorwaarden.

VIRTUELE VALUTA EN VIRTUELE GOEDEREN: Met de Software kunnen gebruikers mogelijk (i) fictieve virtuele valuta gebruiken als exclusief ruilmiddel binnen de Software ("Virtuele valuta" of "VV") en (ii) toegang krijgen tot virtuele goederen (en bepaalde beperkte gebruikersrechten) binnen de Software ("Virtuele goederen" of "VG"). Ongeacht de gebruikte terminologie vertegenwoordigen VV en VG een beperkt licentierecht dat onder deze Overeenkomst valt. Conform de voorwaarden en jouw naleving van deze Overeenkomst verleent Licentiegever je het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, niet in substantie verstrekbare, beperkte recht en de niet-exclusieve, niet-overdraagbare, niet in substantie verstrekbare, beperkte licentie om exclusief binnen de Software door jou verkregen VV en VG te gebruiken voor je persoonlijke, niet-commerciële gameplay. Tenzij zoals anderszins is verboden volgens toepasselijk recht, worden de door jou verkregen VV en VG in licentie aan je verstrekt. Je stemt ermee in dat onder deze Overeenkomst geen aanspraak of eigendomsrecht op VV en VG wordt overgedragen of toegewezen. Deze Overeenkomst dient niet te worden genterpreteerd als verkoop van enige rechten op VV en VG. VV en VG hebben geen equivalente waarde in echte valuta en functioneren niet als een substituuut voor echte valuta. Je erkent en stemt ermee in dat Licentiegever op elk gewenst moment maatregelen kan herzien of nemen die van invloed zijn op de waargenomen waarde of de aanschafprijzen van VV en/of VG, tenzij zoals verboden is volgens toepasselijke wetgeving. Als je VV en VG niet gebruikt, worden hiervoor geen kosten in rekening gebracht, met dien verstande echter dat de onder deze Overeenkomst verleende licentie voor VV en VG wordt beëindigd overeenkomstig de voorwaarden van deze Overeenkomst en de documentatie bij de Software wanneer Licentiegever de Software stopzet of deze Overeenkomst op andere wijze wordt beëindigd. Licentiegever behoudt zich naar eigen inzicht het recht voor om kosten in rekening te brengen voor het recht op toegang tot of gebruik van VV en VG en/of met of zonder kosten VV en VG kan distribueren.

VIRTUELE VALUTA EN VIRTUELE GOEDEREN VERDIENEN EN AANSCHAFFEN: Je hebt mogelijk de mogelijkheid om VV aan te schaffen of bij Licentiegever te verdienen voor de voltooiing van bepaalde activiteiten of prestaties in de Software. Licentiegever kan bijvoorbeeld VV of VG verstrekken nadat je een activiteit in de game hebt voltooid, zoals het bereiken van een nieuw level, het voltooiën van een taak of het maken van gebruikerscontent. Nadat je VV en/of VG hebt verkregen, worden ze bijgeschreven op je Gebruikersaccount. Je kunt VV en VG alleen aanschaffen binnen de Software of via een platform waaraan een webwinkel van derden, een app-store of een andere door Licentiegever geautoriseerde winkel deelneemt (gezamenlijk "Softwarewinkel" genoemd in deze Overeenkomst). Aanschaf en gebruik van goederen of valuta via een Softwarewinkel zijn gebonden aan de toepasselijke documenten van de Softwarewinkel, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, de servicevoorwaarden en gebruikersovereenkomst. Deze online-service is in substantie aan je verstrekt door de Softwarewinkel. Licentiegever kan kortingen of speciale acties aanbieden bij de aanschaf van VV. Dergelijke kortingen en speciale acties kunnen op elk gewenst moment en zonder kennisgeving worden gewijzigd of stopgezet door Licentiegever. Nadat je een geautoriseerde aankoop van VV in een app-store hebt voltooid, wordt het bedrag van aangeschafte VV bijgeschreven op je Gebruikersaccount. Licentiegever zal een maximumbedrag vaststellen dat je per transactie en/of dag mag besteden voor de aanschaf van VV. Dit bedrag kan variëren afhankelijk van de aanverwante Software. Licentiegever kan naar eigen inzicht aanvullende limieten instellen voor het VV-bedrag dat je kunt aanschaffen of gebruiken, hoe je VV kunt gebruiken en het maximale VV-saldo dat je op je Gebruikersaccount kan worden bijgeschreven. Je bent volledig verantwoordelijk voor alle VV-aankopen via je Gebruikersaccount, ongeacht of je deze al dan niet hebt geautoriseerd.

SALDOBEREKENING: Je kunt je beschikbare VV en VG openen en bekijken in je Gebruikersaccount nadat je je hierbij hebt aangemeld. Licentiegever behoudt zich het recht voor om naar eigen inzicht alle berekeningen voor de beschikbare VV en VG in je Gebruikersaccount uit te voeren. Bovendien behoudt Licentiegever zich het recht voor, naar eigen inzicht, om te bepalen hoeveel VV op welke manier worden bij- en afgeschreven van je Gebruikersaccount gerelateerd aan je aanschaf van VG of voor andere doeleinden. Hoewel Licentiegever ernaar streeft om dergelijke berekeningen op een consistente, redelijke basis uit te voeren, erken je hierbij en stem je ermee in dat de beslissing van Licentiegever over de beschikbare VV en VG in je Gebruikersaccount definitief is, tenzij je aan Licentiegever documentatie kunt overleggen dat deze berekening doeltbewust onjuist was of is.

GEBRUIK VAN VIRTUELE VALUTA EN VIRTUELE GOEDEREN: Alle aangeschafte Virtuele valuta en/of Virtuele goederen in de game kunnen door spelers gedurende de gameplay worden verbruikt of verloren overeenkomstig de gameregels die van toepassing zijn op valuta en goederen. Deze regels kunnen variëren afhankelijk van de aanverwante Software. VV en VG kunnen alleen binnen de Software worden gebruikt en Licentiegever kan naar eigen inzicht het gebruik van VV en VG tot één game beperken. De geautoriseerde toepassingen en doeleinden van VV en VG kunnen op elk gewenst moment worden gewijzigd. Je beschikbare VV en/of VG zoals weergegeven in je Gebruikersaccount worden telkens verlaagd wanneer je VV en/of VG binnen de Software gebruikt. Als je VV en/of VG gebruikt, betekent dit dat je verzoekt deze af te schrijven van je beschikbare saldo in je Gebruikersaccount. Je moet over voldoende beschikbare VV en/of VG in je Gebruikersaccount beschikken om een transactie binnen de Software te voltooien. VV en/of VG in je Gebruikersaccount kunnen zonder kennisgeving worden verminderd zodra bepaalde gebeurtenissen met betrekking tot je gebruik van de Software plaatsvinden: Je kunt bijvoorbeeld VV en/of VG verliezen als je een game hebt verloren of je persoonsge stert. Je bent verantwoordelijk voor alle gebruik van VV en/of VG via je Gebruikersaccount, ongeacht of je dit hebt geautoriseerd. Je dient Licentiegever direct op de hoogte te stellen wanneer je ontdekt dat VV en/of VG zonder je toestemming zijn gebruikt via je Gebruikersaccount door een ondersteuningsverzoek in te dienen bij www.take2games.com/support, of bij www.socialpoint.es/community/support voor producten van Social Point.

NIET-INWISSELBAAR: VV en VG kunnen alleen worden omgewisseld voor items en diensten in de game. Je mag VV of VG niet verkopen, leasen, in licentie geven of verhuren, of ze converteren naar inwisselbare VV. VV en VG kunnen alleen worden omgewisseld voor goederen of diensten in de game, dus niet voor geld, iets van geldelijke waarde of andere goederen van Licentiegever of enige andere persoon op enig moment, behalve zoals nadrukkelijk in deze Overeenkomst is beschreven of anderszins vereist is volgens toepasselijke wetgeving. VV en VG hebben geen contante waarde. Licentiegever of enige andere persoon of entiteit is niet verplicht om je VV en/of VG in te wisselen voor iets van waarde, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, echte valuta.

GEEN TERUGBETALING: Alle aankopen van VV en VG zijn definitief en in geen geval kunnen dergelijke aankopen worden terugbetaald, overgedragen of omgewisseld. Tenzij zoals verboden is volgens toepasselijke wetgeving, heeft Licentiegever het volste recht om deze VV en/of VG te beheren, te reguleren, te controleren, te wijzigen, op te schorten en/of te elimineren wanneer Licentiegever dit naar eigen inzicht gepast acht. Licentiegever is niet aansprakelijk jegens jou of iemand anders wegens het uitoefenen van dergelijke rechten.

GEEN OVERDRACHTEN: Het is ten strengste verboden om VV of VG over te brengen naar, te verhandelen met, te verkopen aan of uit te wisselen met iemand, behalve tijdens de gameplay via de Software zoals nadrukkelijk is toegestaan door Licentiegever ("Ongautoriseerde transacties"), met inbegrip van, maar niet beperkt tot, gebruikers van de Software. Dergelijke handelingen worden derhalve ook niet goedgekeurd door Licentiegever. Licentiegever behoudt zich het recht voor, naar eigen inzicht, om je Gebruikersaccount en je VV en VG te beëindigen, op te schorten of te wijzigen en deze Overeenkomst te beëindigen als je je schuldig maakt aan, helpt bij of verzoekt om Ongautoriseerde transacties. Alle gebruikers die deelnemen aan dergelijke activiteiten, doen dit op eigen risico en stemmen hierbij ermee in om Licentiegever en de partners, licentiegevers, dochterondernemingen, contractanten, managers, directeuren, medewerkers en tussenspersonen te vrijwaren en behoeven voor alle schade, verliezen en onkosten die direct of indirect voortvloeien uit dergelijke acties. Je erkent dat Licentiegever de toepasselijke app-store om kan verzoeken om elke Ongautoriseerde transactie te stoppen, op te schorten, te beëindigen, buiten gebruik te stellen of terug te draaien, ongeacht wanneer deze Ongautoriseerde transactie heeft plaatsgevonden (of zal plaatsvinden) wanneer Licentiegever vermoedens of bewijs heeft van fraude, schendingen van deze Overeenkomst, schendingen van toepasselijke wet- of regelgeving, of een doeltbewuste handeling die gericht is op de werking van de Software belemmert of anderszins het effect heeft of kan hebben dat de werking van de Software op enigerlei wijze wordt belemmerd. Als we van mening zijn of reden hebben om aan te nemen dat je je schuldig hebt gemaakt aan een Ongautoriseerde transactie, stem je bovendien ermee in dat Licentiegever naar eigen inzicht je toegang tot beschikbare VV en VG in je Gebruikersaccount kan beperken of je Gebruikersaccount en je rechten op enige VV, VG en andere items gerelateerd aan je Gebruikersaccount kan beëindigen of opschorten.

LOCATIE: VV zijn alleen beschikbaar voor klanten op bepaalde locaties. Je kunt VV niet aanschaffen of gebruiken als je je niet op een goedgekeurde locatie bevindt.

VOORWAARDEN VOOR SOFTWAREWINKEL

Deze Overeenkomst en de levering van de Software via een Softwarewinkel (waaronder de aanschaf van VV of VG valt onder de aanvullende voorwaarden die zijn uiteengezet op of in of worden vereist door de toepasselijke Softwarewinkel. Al deze toepasselijke voorwaarden zijn bij verwijzing opgenomen in deze Overeenkomst. Licentiegever is niet verantwoordelijk of aansprakelijk jegens jou voor enige kredietbank- of bankgerelateerde kosten of andere kosten of heffingen gerelateerd aan je aankooptransacties binnen de Software of via een Softwarewinkel. Al deze transacties worden beheerd door de Softwarewinkel, niet door Licentiegever. Licentiegever doet nadrukkelijk afstand van alle aansprakelijkheid voor al deze transacties en je stemt ermee in dat je enige verzaamingsmogelijkheid met betrekking tot alle transacties bij of via de Softwarewinkel is.

Deze Overeenkomst geldt alleen tussen jou en Licentiegever, en niet met een Softwarewinkel. Je erkent dat de Softwarewinkel niet verplicht is om jou onderhouds- of ondersteuningsdiensten te leveren gerelateerd aan de Software. Onverminderd het voorgaande en voor zover toegestaan volgens toepasselijke wetgeving, heeft de Softwarewinkel geen enkele andere garantieverplichting met

betrekking tot de Software. Elke vordering rond de Software gerelateerd aan productaansprakelijkheid, het onvermogen om toepasselijke wettelijke of juridische vereisten na te leven, vorderingen onder consumentenbescherming of soortgelijke wetgeving, of inbreuk op intellectuele eigendom vallen onder deze Overeenkomst. De Softwarewinkel is niet verantwoordelijk voor dergelijke vorderingen. Je moet je houden aan de servicevoorwaarden en andere toepasselijke regels of beleidslijnen van de Softwarewinkel. De licentie voor de Software is een niet-overdraagbare licentie om de Software alleen te gebruiken om een toepasselijk apparaat dat je bezit of beheert. Je verklaart dat je niet woont in een land of andere geografische regio waartegen de VS een embargo heeft ingesteld, of dat je voorkomt op de lijst Specialty Designated Nationals van het Amerikaanse ministerie van Financiën of op de lijst Commerce Denied Person of de lijst met entiteiten van het Amerikaanse ministerie van Handel. De Softwarewinkel is een dertigde begunstigde voor deze Overeenkomst en kan deze Overeenkomst bij je afdwingen.

VERZAMELING EN GEBRUIK VAN INFORMATIE

Door de Software te installeren en te gebruiken, stem je in met de bepalingen voor het verzamelen en gebruiken van informatie zoals uiteengezet in deze paragraaf en het privacybeleid van Licentiegever, inclusief (waar van toepassing) (i) overdracht van persoonsgegevens en andere informatie aan Licentiegever, dochterondernemingen, leveranciers en zakenpartners en naar bepaalde andere derden, zoals overheidsautoriteiten, in de VS en andere landen buiten Europa of je thuisland, waaronder landen met lagere standaarden op het gebied van privacybescherming; (ii) de openbare weergave van je gegevens zoals de identificatie van je zelfgemakke inhoud of de weergave van je scores, klassering, prestaties en andere gamegegevens op websites en andere platforms; (iii) het delen van je gameplaygegevens met hardwareproducenten, platformaats en marketingpartners van Licentiegever; en (iv) andere toepassingen en openbaarmakingen van je persoonsgegevens of andere informatie die is vermeld in het voornoemde privacybeleid, zoals dit van tijd tot tijd wordt gewijzigd. Als je niet wilt dat je gegevens op deze wijze worden gedeeld, moet je de Software niet gebruiken.

Voor de doeleinden van alle kwesties op het gebied van gegevensprivacy, inclusief de verzameling, het gebruik, de openbaarmaking en de overdracht van je persoonsgegevens en andere gegevens, heeft het privacybeleid op www.take2games.com/privacy, zoals dit regelmatig wordt gewijzigd, voorrang op enige andere verklaring in deze overeenkomst.

GARANTIE

BEPERKTE GARANTIE: Licentiegever garandeert je (als je de eerste en oorspronkelijke koper van de Software bent, maar niet als je het exemplaar op schijf van de Software en de begeleide documentatie hebt verkregen als overdracht van de oorspronkelijke koper) dat het originele opslagmedium met de Software bij normaal gebruik en onderhoud vrij is van defecten in materiaal of werking tot negentig (90) dagen na de aanschafdatum. Licentiegever garandeert je dat deze Software compatibel is met een personal computer die voldoet aan de minimale systeemvereisten die worden aangegeven in de documentatie van de Software, of dat de Software door de producent van de game-eenheid is gecertificeerd als compatibel met de game-eenheid waarvoor de Software is gepubliceerd. Vanwege variaties in hardware, software, internetverbindingen en individueel gebruik staat Licentiegever echter niet garant voor de prestaties van deze Software op jouw specifieke computer of game-eenheid. Licentiegever geeft geen garantie dat je de software ongestoord kunt gebruiken, dat de Software voldoet aan je vereisten, dat de werking van de software ononderbroken en zonder fouten zal zijn, dat de Software compatibel is met software of hardware van derden of dat eventuele gebreken in de software zullen worden gecorrigeerd. Geen enkele modellering of schriftelijke mededeling die een geen enkel modellering of schriftelijk advies dat wordt gedaan door Licentiegever of enige geautoriseerde vertegenwoordiger, kan worden opgevat als een garantie. Omdat bepaalde rechtsbeperkingen de uitsluiting of beperking van impliciete garanties of de beperking van de toepasselijke wettelijke rechten van een consument niet toestaan, zijn sommige of alle bovengenoemde uitsluitingen en beperkingen mogelijk niet op jou van toepassing.

Als je tijdens de garantieperiode om enige reden een defect vindt in het opslagmedium of de Software, stemt Licentiegever ermee in alle Software die tijdens de garantieperiode defect blijkt te zijn, kosteloos te vervangen zolang de Software nog wordt geproduceerd door Licentiegever. Als de Software niet langer beschikbaar is, behoudt Licentiegever het recht de Software te vervangen door Software van gelijke of hogere waarde. Deze garantie is beperkt tot het opslagmedium en de Software zoals deze oorspronkelijk is geleverd door Licentiegever, en geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie is niet geldig, en wordt tenietgedaan, als blijkt dat het defect is veroorzaakt door misbruik, verkeerd gebruik of verwaarlozing. Impliciete wettelijke garanties zijn uitdrukkelijk beperkt tot de periode van 90 dagen, zoals hierboven beschreven.

Mit uitzondering van wat hierboven is uiteengezet, treedt deze garantie in plaats van alle andere garanties, modellering of schriftelijk, uitdrukkelijk of impliciet, met inbegrip van enige andere garantie van verkoopbaarheid, geschiktheid voor een bepaald doel of niet-inbreuk. Geen enkele andere verklaring of garantie van welke aard dan ook zal bindend zijn voor Licentiegever.

Als je de Software volgens de hierboven beschreven beperkte garantie retourneert, stuur de originele Software dan alleen naar het onderstaande adres van Licentiegever. Vermeld je naam en retouradres, voeg een kopie bij van je gedateerde aankoopbewijs en beschrijf kort het defect en het systeem waarop je de Software uitlevert.

JE VERANTWOORDELIJKHEID JEGENS LICENTIEGEEVER

Voor zover wettelijk is toegestaan ga je er mee akkoord Licentiegever en de partners, licentiegevers, dochterondernemingen, contractanten, managers, directeurs, medewerkers en vertegenwoordigers van Licentiegever te vrijwaren, te behouden en schadeloos te stellen voor alle schade, verliezen en kosten die direct of indirect voortvloeien uit alles wat je doet of verzuimt te doen bij het gebruik van de Software conform de bepalingen van de Overeenkomst.

VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN IS LICENTIEGEEVER NIET AANSPRAKELIJK VOOR SPECIALE, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE DIE VOORTVLOEIT UIT EIGENDOM, GEBRUIK OF STORING VAN DE SOFTWARE, MET INBEGRIJF VAN, MAAR NIET BEPERKT TOT, SCHADE AAN EIGENDOM, VERLIES VAN GOODWILL, COMPUTERFOUTEN OF -STORING EN, VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN, SCHADE DOOR PERSOONLIJKLEZSEL, SCHADE AAN EIGENDOMMEN, WINST DERIVEND OF SCHADELOSSTELLING DOOR ENIGE OORZAAK OF ACTIE DIE HET GEVOLG IS VAN OF GERELATEERD IS AAN DEZE OVEREENKOMST OF DE SOFTWARE, VOORTVLOEIEND UIT EEN ONRECHTMATIGE DAAD (WAARONDER NALATIGHEID), EEN CONTRACT, STRIKTE AANSPRAKELIJKHEID OF ANDERSZINS, ONGEACHT OF LICENTIEGEEVER OP DE HOOGTE IS GESTELD VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE. VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN ZAL DE AANSPRAKELIJKHEID VAN LICENTIEGEEVER VOOR ALLE SCHADE (BEHALVE ALS DIT IS VERREIST DOOR TOEPASSELIJKE WETGEVING) NIET DE WERKELIJKE PRIJS OVERSCHRIJDEN DIE JE HEBT BETAALD VOOR HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE.

ALS JE INWONER BENT VAN EEN EU-LIDSTAAT DAN IS LICENTIEGEEVER, ONGEACHT EVENTUELE AFWIJKENDE BEPALINGEN HIERBOVEN, VERANTWOORDELIJK VOOR DOOR JOU GELEIDEN VERLIES OF SCHADE DIE EEN REDELIJK TE VOORZIEN GEVOLG ZIJN VAN SCHENDING OF VERWAARLOZING DOOR LICENTIEGEEVER VAN DEZE OVEREENKOMST, MAAR LICENTIEGEEVER IS NIET VERANTWOORDELIJK VOOR VERLIES OF SCHADE DIE NIET TE VOORZIEN IS.

WE CONTROLLEREN DE GEGEVENSSTROOM NAAR OF VAN ONS NETWERK EN ANDERE DELEN VAN INTERNET. DRAADLOZE NETWERKEN OF ANDERE NETWERKEN VAN DERDEN NEMEN EN ZIJN OOK NIET IN STAAT DEZE GEGEVENSSTROOM TE CONTROLLEREN. DEZE STROOM IS GROTEDELS AFHANKELIJK VAN DE PRESTATIES VAN INTERNET EN DE DRAADLOZE DIENSTEN DIE WORDEN GELEVERD OF GECONTROLEERD DOOR DERDEN. WANNEER DEZE DERDEN IETS DOEN OF NALATEN, KAN JE VERBINDING MET INTERNET, DRAADLOZE DIENSTEN OF DELEN HIERVAN SOMS WORDEN BELEMMERD OF ONDERBROKEN. WE KUNNEN NIET GARANDEREN DAT DERGELIJKE GEBEURTENISSEN ZICH NIET VOORDOEN. VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN DOEN WE AFSTAND VAN ENIGE EN ALLE AANSPRAKELIJKHEID TEN GEVOLGE VAN OF GERELATEERD AAN ALLES WAT DERDEN DOEN OF NALATEN WAARDOR JE VERBINDING MET INTERNET, DRAADLOZE DIENSTEN OF DELEN HIERVAN OF HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE EN AANVERWANTE DIENSTEN EN PRODUCTEN WORDT BELEMMERD OF ONDERBROKEN.

BEÏNDIGING

De Overeenkomst is van kracht totdat deze door jou of door Licentiegever wordt beëindigd. Deze Overeenkomst wordt automatisch beëindigd als Licentiegever stopt met het beheer van de Softwareservers (voor games die uitsluitend online worden gespeeld), als Licentiegever besluit of van mening is dat je gebruik van de Software betrekking heeft of kan hebben op fraude of witwaspraktijken of een andere illegale activiteit of als je niet voldoet aan de voorwaarden van deze Overeenkomst, inclusief, maar niet beperkt tot, de bovenstaande licentievoorwaarden. Je kunt deze Overeenkomst op elk gewenst moment beëindigen door (i) Licentiegever te verzoeken om je Gebruikersaccount voor toegang tot of gebruik van de Software te beëindigen en verwijderen of de methode die in de servicevoorwaarden is beschreven, of (ii) alle exemplaren van de Software in jouw bezit, onder jouw toezicht of onder jouw beheer te vernietigen en/of verwijderen. Als je de Software verwijderd van het Gamelatform, worden de gegevens gerelateerd aan je Gebruikersaccount niet verwijderd, waaronder VV en VG gerelateerd aan je Gebruikersaccount. Als je de Software opnieuw installeert met hetzelfde Gebruikersaccount, heb je mogelijk nog altijd toegang tot de eerdere gegevens van je Gebruikersaccount, waaronder VV en VG gerelateerd aan je Gebruikersaccount. Behalve zoals anders verboden is volgens toepasselijke wetgeving, worden echter ook alle VV en VG gerelateerd aan je Gebruikersaccount verwijderd als je Gebruikersaccount wordt verwijderd wanneer deze Overeenkomst om enigerlei reden wordt beëindigd. Als deze Overeenkomst wordt beëindigd vanwege jouw schending van deze Overeenkomst, kan Licentiegever je verbieden de Software opnieuw te registreren of te toegang toe te verkrijgen. Als deze Overeenkomst om wat voor reden dan ook wordt beëindigd dien je je fysieke exemplaar van Software, aanverwante materialen en alle onderdelen in jouw bezit of onder jouw beheer permanent te vernietigen, waaronder op alle clientservers, computers, game-eenheden of mobiele apparaten waarop de Software is geïnstalleerd. Wanneer deze Overeenkomst wordt beëindigd, worden je gebruiksrechten voor de Software, waaronder VV en VG gerelateerd aan je Gebruikersaccount, direct beëindigd. Bovendien moet je alle gebruik van de Software staken. De beëindiging van deze Overeenkomst is niet van invloed op onze rechten of jouw verplichtingen onder deze Overeenkomst.

BEPERKTE RECHTEN AMERIKAANSE REGIERING

De ontwikkeling van de Software en documentatie is uitsluitend gefinancierd met particuliere middelen en de Software en documentatie worden geleverd als "Commercial Computer Software" (commerciële computersoftware) of "Restricted Computer Software" (beperkte computersoftware). Gebruik, duplicatie of openbaring door de Amerikaanse overheid of een onderaannemer van de Amerikaanse overheid is onderhevig aan de beperkingen die zijn uiteengezet in subparagraaf (c)(1)(ii) van de clauses Rights in Technical Data and Computer Software in DFARS 252.227-7013 of zoals uiteengezet in subparagraaf (c)(1) en (2) van de clauses Commercial Computer Software Restricted Rights in FAR 52.227-19, waar van toepassing. De contractant/product is de Licentiegever op de onderstaande locatie.

VERHAALSMOGELIJKHEDEN

Je stemt er hierbij mee in dat Licentiegever onherstelbare schade oploopt als niet specifiek wordt toegezien op de naleving van de bepalingen van deze Overeenkomst. Derhalve stem je ermee in dat Licentiegever recht heeft, zonder borgstelling, andere waarborg of bewijs van schade, op een passende schadeloosstelling met betrekking tot deze Overeenkomst, waaronder tijdelijke en permanente wettelijke schadevergoeding, naast enige andere beschikbare verhaalsmogelijkheden.

BELASTINGEN EN ONKOSTEN

Je bent verantwoordelijk voor, dient de betaling te verrichten voor en zal Licentiegever en alle dochterondernemingen, managers, directeurs en medewerkers van Licentiegever vrijwaren en behouden voor enigerlei belasting, accijns en heffing die door een overheidsinstelling wordt opgelegd in verband met de transacties zoals bedoeld in deze Overeenkomst, waaronder rente en boetes hierover (behalve belastingen over de netto-inkomsten van Licentiegever), ongeacht of deze kosten zijn opgenomen op een factuur die je op enig moment is toegestuurd door Licentiegever. Je dient kopieën van alle vrijstellingsverklaringen te overleggen aan Licentiegever als je recht hebt op vrijstelling. Al jouw onkosten en kosten in verband met activiteiten onder deze Overeenkomst, indien van toepassing, zijn volledig jouw verantwoordelijkheid. Je hebt geen recht op terugbetaling van enige onkosten door Licentiegever en vrijwaart Licentiegever hiervoor.

SERVICEVOORWAARDEN

Alle toegang tot en gebruik van de Software vallen onder deze Overeenkomst, de toepasselijke documentatie bij de Software, de servicevoorwaarden van Licentiegever, en het privacybeleid van Licentiegever. Alle voorwaarden van de servicevoorwaarden zijn hierbij bij verwijzing opgenomen in deze Overeenkomst. Effende Deze overeenkomsten vertegenwoordigen de volledige overeenkomst tussen jou en Licentiegever betreffende je gebruik van de Software en aanverwante diensten en producten, en vervangen alle eerdere zowel schriftelijke als mondelinge overeenkomsten tussen jou en Licentiegever. Als deze Overeenkomst in strijd is met de servicevoorwaarden, geldt deze Overeenkomst.

OVERIG

Als enige bepaling in deze Overeenkomst om enige reden niet kan worden toegepast, zal een dergelijke bepaling worden bijgesteld, maar alleen voor zover nodig is om de bepaling uitvoerbaar te maken. Alle overige bepalingen van deze Overeenkomst blijven onverminderd van kracht.

BINDENDE INDIVIDUELE ARBITRAGE - LEES DIT GEDEELTE ZORGVULDIG DOOR. HET KAN VAN GROTE INVLOED ZIJN OP UW WETTELIJKE RECHTEN, INCLUSIEF UW RECHT OM EEN RECHTSAAK AAN TE SPANNEN.

1. Dit gedeelte aangaande bindende individuele arbitrage is niet van toepassing waar dit door de wetten van uw land van verblijf verboden wordt.
2. Jij en het Bedrijf komen overeen dat enig(e) dispuut, claim of controverse die tussen ons ontstaat aangaande producten of diensten van het Bedrijf (hierna een "Dispuut"), ongeacht of het gebaseerd is op contractrecht, statuutrecht, verordeningen, decreten, onrechtmatige daad (inclusief fraude, misleiding, valse verwensdelen of nalatigheid), of enig andere juridische of billijke titel, behalve aangaande de zaken opgesomd in het gedeelte Uitsluitingen voor arbitrage hieronder, en nadrukkelijk inclusief de geldigheid, afdwingbaarheid of het bereik van dit gedeelte "BINDENDE INDIVIDUELE ARBITRAGE" (met uitzondering van de afdwingbaarheid van de Class-action/rijtelling hieronder) zal worden afgehandeld door middel van bindende arbitrage zoals hieronder toegelicht en niet door middel van een rechtszaak. De term "Dispuut" heeft de breedst mogelijke, afdwingbare betekenis en omvat, bijvoorbeeld, alle zaken die volgen uit deze Overeenkomst, het Privacybeleid, de Algemene voorwaarden of enig andere overeenkomst met het Bedrijf. Je begrijpt dat arbitrage zonder jury of rechter gebeurt en dat de rechtbank slechts beperkt zeggenschap heeft over het arbitrageresultaat.
3. Uitsluitingen van arbitrage. Jij en het Bedrijf komen overeen dat claims die jij of het Bedrijf op individuele basis aanspannen bij de lagere rechter niet onder de arbitragebepalingen in dit Gedeelte vallen. Daarnaast heeft het Bedrijf of heb je het recht een gerechtelijk bevel te verzoeken om het status quo te handhaven terwijl de arbitrage wordt afgehandeld.
4. Verklaring van afstand van collectieve vorderingen. DE ARBITRAGE ZOAHS HIER BESCHREVEN WORDT ALLEEN OP INDIVIDUELE BASIS UITGEVOERD. Jij noch het Bedrijf heeft het recht om zich aan te sluiten bij disputen door of tegen andere individuen of entiteiten of deze disputen te consolideren, of disputen representatief te laten arbitrerende, inclusief, maar niet beperkt tot, als representatie van een klasse of als algemene capaciteit als advocaat in verband met een Dispuut. Daarnaast, tenzij jij en het Bedrijf dit overeenkomen, mag de arbiter geen disputen van verschillende personen consolideren. De arbiter kan individuele compensatie of individuele rechtsmiddelen toekennen die zijn toegestaan door de relevante wetten, maar kan geen compensatie tegen het Bedrijf toekennen aan personen anders dan jou.
5. Recht op afdeling voor Bindende arbitrage. ALS JE WILT AFMELDEN VOOR DEZE BINDENDE, INDIVIDUELE ARBITRAGE-VEREISTE, MOET JE ONS DAARVAN SCHRIFTELIJK EN BINNEN 30 DAGEN VAN DE DATUM WAAROP JE DEZE OVEREENKOMST ACCEPTEERT OP DE HOOGSTE STELLEN TENZIJ RELEVANTE WETTEN EEN LANGERE TERMIJN VOORSCHRIJVEN. Uw schriftelijke kennisgeving moet worden verstuurd naar TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OPT OUT, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036, USA. Uw kennisgeving moet de volgende zaken bevatten: (1) uw volledige naam; (2) uw postadres; (3) uw ID voor Social Club online als je deze hebt; en (4) een heldere uitspraak dat je disputen met het Bedrijf niet door middel van arbitrage wilt beslechten. Je bent verantwoordelijk voor de correcte bestelling aan het Bedrijf van uw afmeldingsverklaring en het is dus raadzaam om de kennisgeving aangekend te laten verzenden.
6. Kennisgeving van Dispuut. Als je een Dispuut hebt met het bedrijf, moet je een schriftelijke kennisgeving sturen naar TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OF DISPUTE, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036, USA, om het Bedrijf de kans te geven dit Dispuut door middel van informele onderhandelingen af te handelen. Je moet het Bedrijf binnen twee (2) jaar na het ontstaan van het Dispuut op de hoogte stellen, maar in geen geval na de datum waarop het nemen van gerechtelijke stappen uitgesloten is door relevante verjaringskisten. Het niet tijdig in kennis stellen, sluit alle claims uit. Als het Bedrijf een dispuut met jou heeft, zal het Bedrijf jou daarvan op de hoogte stellen door een brief te sturen naar het adres dat ze van jou in haar database heeft, indien van toepassing. Jij en het Bedrijf komen overeen te goeder trouw en minstens 30 dagen na kennisgeving over het Dispuut te onderhandelen. Als het Dispuut na 30 dagen na ontvangst van de kennisgeving van het Dispuut niet is opgelost, kan het Bedrijf of kun je de claim door middel van arbitrage zoals uiteengezet in dit gedeelte laten afhandelen.
7. Regels en procedures aangaande arbitrage. Arbitrage valt onder de Amerikaanse Federal Arbitration Act en de federale arbitragewet en zal worden uitgevoerd door Judicial Arbitration Mediation Services, Inc. ("JAMS") conform de JAMS Streamlined Arbitration Rules and Procedures van 1 juli, 2014 (de "JAMS-Regels") zoals aangepast door deze arbitrage-overeenkomst. De JAMS-Regels, inclusief instructies voor het inzetten van een arbitrage, zijn beschikbaar bij in het Engels via de JAMS-website <http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>. Het Bedrijf betaalt haar arbitragekosten conform de JAMS-Regels en wanneer je kunt aantonen dat de arbitragekosten voor jou onbetaalbaar zijn in vergelijking met de kosten voor een rechtszaak, betaalt het Bedrijf dat deel van de kosten voor uw indieningsverzoek voor arbitrage en de zittingen dat de arbiter nodig acht om ervoor te zorgen dat de kosten van de arbitrage niet prohibitief zijn in vergelijking met de kosten van een rechtszaak. Elke partij betaalt zijn/haar eigen advocaatkosten tenzij de relevante claim(s) toestaan dat de kosten van de winnende partij worden betaald door de verliezer, in welk geval de arbiter kosten toewijst conform de relevante wet.
8. Locatie van de arbitrage. Als de JAMS-Regels vereisen dat je persoonlijk op een zitting aanwezig bent, kun je kiezen voor een zitting in New York county, New York, of in de Amerikaanse county waar je woonachtig bent.
9. Beslissing van de arbiter. Beslissingen of toewijzingen van de arbitrage zijn definitief en bindend voor de partijen. Tenzij anders overeengekomen vormt een beslissing of toewijzing een feitelijke en juridische basis voor de toewijzing. De arbiter mag alleen de rechts- of vermogensmiddelen toekennen waar de partijen om vragen en waarvan de arbiter heeft bepaald dat ze door geloofwaardig relevant bewijs worden ondersteund. Beslissingen of toekenningen kunnen worden afgewogen als definitieve beslissing door een rechtbank met gerechtelijke bevoegdheid. Als een van de partijen de geldigheid van een toekenning tevergeefs bestrijdt, zal die partij de advocaatkosten van de andere partij met betrekking tot deze bestrijding voor zijn/haar rekening nemen.
10. Effectieve voortzetting. Dit gedeelte aangaande Bindende individuele arbitrage blijft van kracht wanneer Deze Overeenkomst of de levering van diensten door het Bedrijf aan jou wordt beëindigd.
11. Mogelijkheid om de Voorwaarden te wijzigen niet van toepassing. Hoewel het Bedrijf de Eindgebruikersovereenkomst, het Privacybeleid, de Algemene Voorwaarden en/of andere overeenkomsten naar eigen inzicht kan wijzigen, heeft het Bedrijf niet het recht deze arbitrageovereenkomst of de regels die hierin worden beschreven met betrekking tot een Dispuut te wijzigen nadat het Dispuut is ontstaan.
12. Scheidbaarheid. Indien een onderdeel van deze arbitragevoorwaarden ongeldig, onafdwingbaar of illegaal wordt geacht, blijft het restant van deze arbitrageovereenkomst van kracht en zal het worden uitgelegd alsof de ongeldige, onafdwingbare of illegale voorwaarden er geen deel van uitmaken. De enige uitzondering hierop is de verklaring van afstand van collectieve vorderingen. Indien het verbod op arbitrage voor collectieve vorderingen ongeldig, onafdwingbaar of illegaal wordt geacht, dan is deze arbitrageovereenkomst in zijn geheel ongeldig en zal het Dispuut worden afgehandeld door de rechtbank conform de relevante regels en procedures voor collectieve vorderingen. Indien een claim door de rechtbank wordt afgehandeld in plaats van door middel van arbitrage, ongeacht de reden, zal de claim alleen worden afgehandeld door de staats- of federale rechtbank in New York county, New York, Verenigde Staten. Waar de wet dit toestaat kunnen ingediende zaken in de staatsrechtbank door beide partijen naar de federale rechtbank worden doorverwezen.

TOEPASSELIJK RECHT

Deze overeenkomst wordt aangegaan in de staat New York en valt onder en wordt begrepen conform de wetten van de staat New York, met uitsluiting van de rechtskeuze van die staat. Wanneer Disputen niet vallen onder bindende, individuele arbitrage, komen jij en het Bedrijf overeen het dispuut aan te spannen onder de exclusieve rechtsbevoegdheid van de staats- of federale rechtbank in New York County, New York, en dat afstand wordt gedaan van bezwaren aangaande rechtsbevoegdheid, locatie of geschiktheid van die rechtbank (zonder het recht aan te tasten van beide partijen om de zaak waar toegestaan te verwijzen naar de federale rechtbank). Dit gedeelte dient zo ruim mogelijk te worden gelezen binnen de grenzen van de relevante wet. Als je bijvoorbeeld inwonert van een EU-lidstaat, kun je profiteren van de dwingende bepalingen van het consumentenrecht in de lidstaat waar je woont, en kun je juridische procedures gerelateerd aan deze Overeenkomst aanbrengen in de rechtbanken van de lidstaat waar je woont. Je gaat ermee akkoord dat schending door jou van deze Overeenkomst, het Privacybeleid, de Algemene voorwaarden of enig andere overeenkomst met het Bedrijf zal worden opgevat als doorslaggevend feit (ongeacht of het uit de wet of uit vermogen volgt) tegen claims die je aanspant tegen het Bedrijf met betrekking tot diens software of diensten. Jij en de Licentiegever komen overeen dat het VN-verdrag inzake internationale koopovereenkomsten van roerende zaken (Weens koopverdrag, 1980) niet van toepassing is op deze Overeenkomst of op enig dispuut dat of enige transactie die voortvloeit uit deze Overeenkomst. Het Bedrijf heeft het recht civiele claims tegen jou aan te spannen voor schendingen van de Eindgebruikersovereenkomst, de Algemene Voorwaarden, het Privacybeleid of welke andere geldende voorwaarden met betrekking tot de software en diensten dan ook, ongeacht of het om contractbreuk gaat, schending van rechtsbeginselen of schending van welk relevant staats- of federaal statuut dan ook.

ALS JE VRAGEN HEBT OVER DEZE OVEREENKOMST, KUN JE SCHRIFTELIJK CONTACT MET ONS OPNEMEN OP HET VOLGENDE ADRES: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 110 WEST 44TH STREET, NEW YORK, NY 10036, VERENIGDE STATEN.

Alle andere voorwaarden van de EULA zal zijn van toepassing op je gebruik van de Software.

© 1991-2019 Take-Two Interactive Software, Inc. Ontwikkeld door Firaxis Games. Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software en de betreffende logo's zijn handelsmerken van Take-Two Interactive Software, Inc. Maakt gebruik van Bink Video. Copyright © 1997-2016 by RAD Game Tools, Inc. Maakt gebruik van Granny Animation. Copyright © 1999-2016 by RAD Game Tools Inc. Fork Copyright © 2016 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization VI maakt gebruik van Havok®. © Copyright 1999 – 2016 Havok, Inc. (en diens licentiehouder). Alle rechten voorbehouden. Ga naar www.havok.com voor meer informatie. AMD, het AMD Arrow-logo, Radeon, Crossfire en combinaties daarvan zijn geregistreerde handelsmerken dan wel handelsmerken van Advanced Micro Devices, Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Microsoft, DirectX, Visual Studio en Windows zijn geregistreerde handelsmerken dan wel handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Lua Copyright © 1991-2016 Lua.org, PUC-Rio. Alle andere merken en handelsmerken zijn eigendom van de betreffende eigenaar. Alle rechten voorbehouden. De inhoud van deze videogame is fictief en is niet bedoeld als weergave van de feitelijke gebeurtenissen, personen of entiteiten binnen de historische context van de game.