



SID MEIER'S
CIVILIZATION VI
GATHERING STORM

WICHTIGE GESUNDHEITSINFORMATIONEN: PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE (ANFÄLLE DURCH LICHTEMPFINDLICHKEIT)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

SYSTEMVORAUSETZUNGEN

MINIMUM

Betriebssystem: Windows 7 (64 Bit) / 8.1 (64 Bit) / 10 (64 Bit)

Prozessor: Intel Core i3 2,5 GHz oder AMD Phenom II 2,6 GHz oder besser

Arbeitsspeicher: 4 GB RAM

Festplatte: 12 GB oder mehr

Grafikkarte: 1 GB DirectX-11-Grafikkarte (AMD 5570 oder NVIDIA 450 oder integrierte Intel HD 530)

EMPFOHLEN

Betriebssystem: Windows 7 (64 Bit) / 8.1 (64 Bit) / 10 (64 Bit)

Prozessor: Intel Core i5 2,5 GHz der vierten Generation oder AMD FX8350 4,0 GHz oder besser

Arbeitsspeicher: 8 GB RAM

Festplatte: 16 GB oder mehr

DVD-ROM-Laufwerk: Wird für die Installation von Disk benötigt

Grafikkarte: 2 GB DirectX-11-Grafikkarte (AMD 7970 oder NVIDIA 770 oder besser)

SONSTIGE VORAUSSETZUNGEN

Erstmalige Installation setzt Internetverbindung zur Steam-Authentifizierung voraus;

erforderliche Software-Installationen (im Spiel enthalten): Steam-Client, Microsoft Visual C++ 2012 und 2015 Runtime Libraries sowie Microsoft DirectX. Für die Aktivierung ist eine Internetverbindung und die Annahme der Steam™-Nutzungsbedingungen erforderlich.

Näheres dazu unter www.steampowered.com/agreement.

Sid Meier's Civilization VI zum Spielen erforderlich.

ÜBERBLICK

Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm führt einen aktiven Planeten ein, bei dem Geologie und Klima Euch vor besondere Herausforderungen stellen. Ihr müsst Euch nicht nur auf dem diplomatischen Parkett Euren Rivalen stellen, sondern Euch auch gegen die Bedrohungen durch einen sich verändernden Planeten wappnen. Diese Erweiterung führt den Diplomatiesieg und den Weltkongress ein – ein neuer Weg zum Spielgewinn und ein neues System, bei dem Ihr mit anderen Zivilisationen um Ruhm und Prestige wetteifert. Zudem gibt es jetzt Umweltfolgen wie Fluten, Stürme, Dürren, Vulkanausbrüche und ein Ansteigen des Meeresspiegels, die alle das Wachstum Eurer Städte und die Ausbreitung Eurer Zivilisation hemmen – aber auch einige verborgene Vorteile haben können. Technologien und Ausrichtungen reichen nun bis in die nahe Zukunft und bieten Euch spannende Möglichkeiten aus der Welt von morgen. Darüber hinaus gibt es acht neue Zivilisationen und neun neue Anführer sowie viele neue Einheiten, Gebäude, Modernisierungen und Wunder. Könnt Ihr dem aufziehenden Sturm widerstehen? Oder wird Euch der frische Wind der Zukunft hinwegfegen?

WELTKONGRESS

Der Weltkongress ist ein neues System, das die Diplomatie auf hoher Ebene zwischen den Zivilisationen repräsentiert. Er kommt im Mittelalter ins Spiel. Der Weltkongress tagt regelmäßig und entscheidet über Resolutionen, die die Regeln des Spiels verändern können. Außerdem gibt es Wettkämpfe zwischen Zivilisationen und gelegentlich wird der Weltkongress zusammenkommen, um auf Notfälle zu reagieren. Wie Ihr Euch im Weltkongress verhaltet, hat Einfluss darauf, wie Euch andere Zivilisationen sehen – und er kann Euch sogar zum Sieg verhelfen.

DIPLOMATISCHE GUNST

Diplomatische Gunst funktioniert als eine Art Währung, die Ihr sammeln und zum Handel mit anderen Zivilisationen verwenden könnt. Durch positive Interaktionen und Allianzen mit anderen großen Zivilisationen sowie die Hoheit über Stadtstaaten erhaltet Ihr diplomatische Gunst. Befreit Ihr einen Stadtstaat oder eine Zivilisation, bringt Euch das sehr viel diplomatische Gunst ein. Im Weltkongress könnt Ihr diplomatische Gunst nutzen, um bei bestimmten Vorschlägen das gewünschte Ergebnis zu erreichen.

RESOLUTIONEN

Für gewöhnlich wird im Weltkongress über Resolutionen verhandelt, die die Regeln des Spiels verändern. Jede Resolution hat ein Ziel und zwei mögliche Ergebnisse, wie das Ziel beeinflusst wird. Die Erbschaftsorganisation ist hier ein gutes Beispiel. Bei ihr wird ein Großes Werk gewählt – etwa ein Gemälde oder ein Musikstück – und die Spieler stimmen dann darüber ab, ob der Tourismus für das Werk verdoppelt oder auf Null gesetzt wird. Andere Resolutionen können sich auf ein bestimmtes Luxusgut oder auf die Kosten für den Kauf von Einheiten auswirken. Regeländerungen, die aufgrund von Resolutionen zustande kommen, sind bis zum nächsten Weltkongress für alle Spieler bindend. Die Resolutionen, die bei einer Sitzung des Weltkongresses zur Abstimmung kommen, werden aus verschiedenen möglichen Resolutionen ausgewählt, die passend für das jeweilige Zeitalter sind.

PUNKTEORIENTIERTE WETTKÄMPFE

Punkteorientierte Wettkämpfe sind eine Möglichkeit, die Überlegenheit Eurer Zivilisation in einem bestimmten Bereich wie Weltspiele oder Klimaabkommen zu demonstrieren. Dem Gewinner eines punkteorientierten Wettkampfs winken lukrative Gewinne – unter anderem diplomatische Gunst, die im Weltkongress eingesetzt werden kann! Die Qualität der Belohnung hängt davon ab, welche Stufe Ihr am Ende erreicht habt. Wettkämpfe können also auch dann noch für Zivilisationen lohnend sein, wenn sie sie nicht gewinnen. Ihr könnt wie bei einem Projekt Produktion in den Wettkampf investieren, um Euren Punktestand zu verbessern.

NOTFÄLLE

Eine wütende Flut, die Konvertierung einer Heiligen Stadt – ein Spieler, der von einem Notfall betroffen ist, kann eine Sondersitzung des Weltkongresses beantragen und um Hilfe bitten. Während einer Sondersitzung stimmen die Zivilisationen darüber ab, ob der Vorfall zu einem Notfall erklärt werden soll oder nicht. Wird der Vorschlag angenommen, beginnt eine besondere Art des punkteorientierten Wettkampfs, bei dem es darum geht, Hilfe zu leisten – etwa durch Goldspenden bei einer Bitte um Hilfe – oder durch Teilnahme an den Notfallmaßnahmen. Es gibt außerdem militärische Notfälle, bei denen die Welt gegen einen gemeinsamen Feind vorgehen kann.

DIPLOMATIESIEG

Es gibt eine neue Möglichkeit, eine Partie *Civilization VI* zu gewinnen! Mit dem Diplomatiesieg beweist Ihr, dass Ihr ein Meister der politischen Intrigen im Weltkongress seid. Wenn Ihr bei Resolutionen abstimmt oder gewisse punkteorientierte Wettkämpfe gewinnt, erhaltet Ihr Diplomatie-Siegpunkte. Nach einer Weile wird im Weltkongress eine Diplomatiesieg-Resolution zur Abstimmung stehen, durch die die betroffene Zivilisation Diplomatie-Siegpunkte erhalten oder verlieren kann – geht es um Eure Zivilisation, solltet Ihr also unbedingt dafür stimmen. Wird die Resolution beschlossen, erhält die entsprechende Zivilisation die Punkte. Scheitert der Antrag aber, verliert die Zivilisation einen Diplomatie-Siegpunkt. Hat eine Zivilisation genug Diplomatie-Siegpunkte gesammelt, hat sie die Partie gewonnen! Ihr könnt Euch den Fortschritt der Zivilisationen für diese Siegbedingung anzeigen lassen, indem Ihr auf dem "Sieg"-Weltranglisten oben rechts "Diplomatiesieg" wählt.

UMWELTFOLGEN

Andere Zivilisationen sind nicht die einzige Bedrohung für Euch. Das Wetter kann Euch ebenfalls einen Strich durch Eure Pläne machen. CO₂-Emissionen können mit der Zeit die Temperatur auf dem Planeten erhöhen und so zum Schmelzen der Polkappen und zu einem Anstieg des Meeresspiegels führen. Vulkanausbrüche und Flussüberschwemmungen können Euren Städten Tod und Zerstörung bringen. Einige Umweltfolgen können sich auch positiv auswirken, aber sie alle stellen Euch vor die Herausforderung, Euch an eine sich verändernde Welt anzupassen.

GLOBALE TEMPERATUR

Nutzt Ihr Kohle und Öl zur Energieerzeugung, kann das zu einem Anstieg der weltweiten Durchschnittstemperatur führen, was wiederum einen steigenden Meeresspiegel und schwerere Stürme mit sich bringt. Oben links im Interface befindet sich ein Symbol, mit dem Ihr den Weltklima-Bildschirm aufruft, auf dem der aktuelle Status des Weltklimas angezeigt wird. Jede Phase hat ganz bestimmte Auswirkungen auf die Welt.

FLUSSÜBERSCHWEMMUNG

Flüsse können angrenzende Schwemmland-Geländefelder überfluten. Fluten fallen unterschiedlich schwer aus, wobei eine Jahrtausendflut ein riesiges Gebiet betreffen kann. Fluten können Modernisierungen und Bezirke plündern (oder zerstören!) oder die Stadtbevölkerung reduzieren. Der Staudamm und das Große Bad verhindern, dass Fluten Euren Städte an Flüssen schaden. Ist eine Flut vorüber, besteht bei jedem überfluteten Geländefeld die Chance, dass sich die Erträge für den Rest des Spiels erhöhen.

VULKANE

Vulkane gibt es meist dort, wo Kontinente aneinandergrenzen. Sie können inaktiv oder aktiv sein – oder ausbrechen. Inaktive Vulkane sind wie normale Berge. Werden sie aktiv, erscheinen Rauchwolken und ein unheilvolles Leuchten. Aktive Vulkane brechen irgendwann aus und verwüsten dann die umliegenden Geländefelder – wie stark, hängt von der Schwere des Ausbruchs ab. Ausbrüche können Modernisierungen plündern oder zerstören, oder die Bevölkerung einer Stadt reduzieren, falls das Stadtzentrum betroffen ist. Nach einem Vulkanausbruch besteht bei jedem betroffenen Feld eine Chance, dass es für den Rest des Spiels einen höheren Nahrungsertrag bringt.

ANSTIEG DES MEERESSPIEGELS

Je mehr CO₂ in die Atmosphäre abgegeben wird, desto stärker erwärmt sich die Welt. Schließlich schmelzen die Polkappen und der Meeresspiegel steigt an. Küstenfelder können dadurch überflutet werden, je nach Höhe über dem Meeresspiegel. Es gibt vier Stufen für die Höhe über dem Meeresspiegel: 1 Meter, 2 Meter, 3 Meter und Felder, die nicht von Küstenüberschwemmung betroffen sein können. Jede Stufe des Klimawandels erhöht den Meeresspiegel um einen halben Meter. Wird ein Küstenfeld überflutet, werden Bezirke und Modernisierungen darauf zerstört – das Spiel wertet sie als dauerhaft geplündert. Überflutete Geländefelder können erst repariert werden, wenn die Stadt eine Hochwassersperre erhalten hat. Ihr solltet mit dem Bau dieser Sperrren also nicht zu lange warten! Sollte der Meeresspiegel erneut ansteigen, kann das Feld vollkommen überflutet und so völlig zerstört werden!

STÜRME

Stürme können überall auf der Karte auftauchen und bleiben für drei Runden erhalten. Jeder Sturm bewegt sich über die Karte und zerstört oder plündert dabei Modernisierungen und Bezirke, außerdem kann er die Bevölkerung in Stadtzentren reduzieren und Einheiten beschädigen. Es gibt vier Arten von Stürmen, die sich in ihrer Intensität unterscheiden. Schneestürme treten auf Schnee- und Tundra-Geländefeldern auf. Tornados sind die kleinsten Stürme. Sie erscheinen nur auf Grasland- und Ebene-Geländefeldern. Sandstürme treten in Wüsten auf und sind von mittlerer Größe. Hurrikans sind die größten Stürme, sie tauchen aber nur auf Ozean-Feldern auf. Bei Sandstürmen und Hurrikans besteht die Chance, dass sich die Erträge von betroffenen Feldern erhöhen.

ENERGIE

Energie ist eine neue Ressource, die Ihr in Euren Städten verwalten müsst, sollen sie ihr volles Potential entfalten. Die Verteilung der Energie in Euren Städten kommt im Industriezeitalter als Element ins Spiel und ist vor allem wichtig, wenn Ihr energiehungrige Gebäude wie das Forschungslabor, das Sendezentrum oder die Fabrik in Euren Bezirken habt. Ihr werdet fossile und erneuerbare Energiequellen effizient verwalten müssen. Denn Städte, die nicht genug Energie haben, erhalten nicht die vollen Vorteile ihrer Gebäude.

KRAFTWERKE BETREIBEN

Kraftwerke verbrauchen Kohle, Öl oder Uran, um Energie zu erzeugen. Treibstoffressourcen aus Eurem Lagerbestand werden automatisch verbrannt. Bedenkt aber, dass einige Militäreinheiten Kohle, Öl oder Uran für den Unterhalt benötigen. Plant das bei Eurer Verteilung ein. Verbrennt Ihr Kohle oder Öl in einem Kraftwerk, wird dadurch eine Menge CO₂ in die Atmosphäre abgegeben, was rasch zu einem Anstieg der globalen Temperatur führt.

ATOMKRAFTWERKE

Ein Atomkraftwerk stößt viel weniger CO₂ aus als ein Kohle- oder Ölkraftwerk, muss aber gewartet werden, um Unfälle zu vermeiden. Wurde in einer Stadt ein Atomkraftwerk gebaut und eine Weile betrieben, kann die Stadt eine Wiederinbetriebnahme beschließen, um den Reaktor in Ordnung zu halten. Ansonsten erhöht sich mit steigendem Alter des Kraftwerks die Chance auf einen Nuklearunfall. Ein Nuklearunfall kann unterschiedlich schwer ausfallen, die betroffenen Felder werden aber in jedem Fall durch Fallout verseucht, genau wie bei der Detonation einer Nuklearwaffe. Durch Nuklearunfälle können Modernisierungen, Gebäude, Bevölkerung und Einheiten verloren gehen.

ERNEUERBARE RESSOURCEN

Mit dem Fortschreiten der Technologie könnt Ihr Modernisierungen wie den Windpark oder den Solarpark freischalten, die jede Runde Energie erzeugen, ohne das Klima negativ zu beeinflussen. Geothermische Risse eignen sich als Bauplatz für Geothermie-Kraftwerke. Und in Staudamm-Bezirken können hydroelektrische Staudämme errichtet werden.

ÄNDERUNGEN BEI DER DIPLOMATIE

Die Art, wie Ihr mit anderen Zivilisationen und Anführern interagiert, wurde ebenfalls überarbeitet. Statt der Kriegstreiberei gibt es nun den Groll, Allianzen bringen diplomatische Gunst mit sich, und Anführer verfolgen Ziele. Änderungen am Spionage-System können wir weder bestätigen noch verneinen.

GROLL

Handelt Ihr gegen die Wünsche einer anderen Zivilisation, führt das zu Groll – ein diplomatischer Abzug, der sich ansammelt. Habt Ihr den Groll einer anderen Zivilisation erregt, legt dieser sich mit der Zeit wieder, solange Ihr keinen Krieg gegen diese Zivilisation führt. Früh im Spiel nimmt Groll sehr schnell ab, in den späteren Zeitaltern geht das Ganze dann immer langsamer.

In der Regel erregt Ihr vor allem durch kriegerische Aktionen Groll, etwa durch Kriegserklärungen oder die Einnahme oder die Vernichtung einer Stadt. Besetzt Ihr die Stadt eines Gegners, erzeugt das jede Runde etwas Groll. Ignoriert Ihr Bitten anderer Zivilisationen oder nehmt Ihr Stadtstaaten ein, erzeugt das ebenfalls Groll – Letzteres nur bei den Zivilisationen, die den Stadtstaat kennen. Ein Casus Belli ist eine Möglichkeit, den Groll durch eine Kriegserklärung zu minimieren, während Überraschungsangriffe zusätzlichen Groll bei Eurem Ziel mit sich bringen. Zudem könnt Ihr so auch den Groll der Zivilisationen erregen, die mit Eurem Ziel befreundet sind. Sind beispielsweise Frankreich und England verbündet und Amerika erklärt England den Krieg, erzeugt das bei Frankreich Groll, allerdings weniger als bei England.

VORTEILE DURCH ALLIANZEN

Allianzen bieten jetzt noch mehr Vorteile! Seid Ihr mit einer Zivilisation eine Allianz eingegangen, erhaltet Ihr für die Dauer der Allianz jede Runde etwas diplomatische Gunst. Das macht es leichter, im Weltkongress zu den gewünschten Abstimmungsergebnissen zu kommen. Ihr könnt auch den Groll nutzen, der sich durch Interaktion mit anderen ansammelt, um den Feinden Eurer Verbündeten Zugeständnisse abzurufen.

BESSERE SPIONE

Spione können sich jetzt an der Dammbrech-Mission versuchen. Ist sie erfolgreich, wird der Staudamm sofort geplündert und es kommt entlang des Flusses zu Überschwemmungen. Mit der Rucksackladung-Beförderung erhöhen sich die Erfolgsaussichten bei dieser Mission deutlich. Die Überwachung-Beförderung ermöglicht es Spionen, alle Bezirke einer Stadt zu schützen, wenn sie Gegenspionage betreiben. Bezirke, die an den Bezirk mit dem Spion angrenzen, erhalten noch einmal zusätzliche Boni. Die Lügendetektor-Beförderung ist ebenfalls defensiv ausgerichtet. Verteidigt ein Spion mit dieser Beförderung, senkt das die Effektivität aller feindlichen Spione.

NEUE AGENDEN

Anführer haben Agenden – Ziele, die sie im Verlauf der Spiels zu erreichen versuchen. Jeder Anführer hat eine bestimmte Historische Agenda, eine zufällig bestimmte Agenda und eine dritte Agenda, sobald er oder sie die Nationalismus-Ausrichtung erforscht hat. Zudem gibt es nun neue Agenden in *Gathering Storm*.

- **Aufhetzer:** Solche Anführer versuchen, möglichst viel diplomatische Gunst zu sammeln. Sie mögen Zivilisationen nicht, die ebenfalls über viel diplomatische Gunst verfügen.
- **Reiseziel:** Diese Anführer versuchen, ihre Zivilisation möglichst attraktiv für Touristen zu machen. Sie reagieren positiv auf Zivilisationen mit wenig Tourismus und negativ auf solche mit viel Tourismus.
- **Expansionist:** Solche Anführer versuchen, ihrer Zivilisation ein möglichst großes Gebiet zu sichern, und sie reagieren positiv auf andere Zivilisationen, die ebenfalls dieses Ziel verfolgen. Zivilisationen mit kleinen Gebieten mögen sie dagegen nicht.
- **Flacherdler:** Diese Anführer mögen technologischen Fortschritt nicht. Sie reagieren negativ auf Zivilisationen, die die Welt umsegelt haben oder ein aktives Raumfahrtprogramm betreiben.
- **Große Weiße Flotte:** Diese Zivilisationen konzentrieren sich darauf, eine starke Flotte aufzubauen, und sie mögen Zivilisationen, die dasselbe Ziel verfolgen. Zivilisationen mit schwacher Flotte mögen sie dagegen nicht.
- **Intolerant:** Diese Anführer wollen, dass alle Bewohner des Reichs derselben Religion anhängen. Sie reagieren positiv auf Zivilisationen, die derselben Religion anhängen wie ihr Anführer, und verabscheuen Zivilisationen, die fremde Religionen in ihre Städte bringen.
- **Libertarist:** Diese Anführer wollen die meisten Diplomatie-Siegpunkte sammeln. Sie mögen Zivilisationen nicht, die ebenfalls Diplomatie-Siegpunkte sammeln.

- **Plünderer:** Einige Anführer wollen nur die Welt in Flammen sehen, angefangen bei der Karte. Sie mögen Zivilisationen, die während des Kriegs plündern.
- **Verschanzer:** Diese Anführer wollen sich vor allem vor Gefahren von außen schützen. Sie mögen Zivilisationen nicht, die die Hauptstädte anderer Zivilisationen erobern.
- **Eiferer:** Diese Anführer versuchen, ihre Religion zu verbreiten, um so einen Religionsieg zu erringen. Sie mögen Zivilisationen, die derselben Religion anhängen wie sie, und hassen Ketzer – also alle, die nicht ihrer Religion folgen.

VERSPRECHEN GEBEN UND BRECHEN

Wendet sich der Anführer einer anderen Zivilisation mit einer Forderung an Euch, könnt Ihr Euch diplomatische Gunst sichern, wenn Ihr auf die Forderung eingeht – wenn Ihr also beispielsweise verspricht, nicht mehr in ihrer Nähe zu siedeln oder sie nicht mehr auszuspionieren. Lehnt Ihr die Forderung ab – etwa, indem Ihr auf Eurem Recht besteht, überall zu siedeln –, führt das bei dem Anführer zu Groll gegen Euch.

ZUKUNFTSTECHNOLOGIEN UND -AUSRICHTUNGEN

Technologien und Ausrichtungen gehen nun über die Gegenwart hinaus in die Zukunft! Wir können zwar abschätzen, was uns die Zukunft bringen wird, aber es ist schwer zu sagen, welche Technologien und kulturellen Fortschritte tatsächlich zu den nächsten Schritten führen. Aus diesem Grund werden bei den Technologien und Ausrichtungen aus der Zukunft die Voraussetzungen zu Beginn der Partie zufällig bestimmt. Damit ergibt sich in jeder Partie von *Gathering Storm* ein anderer Weg durch die Zukunft.

ZUKUNFTSTECHNOLOGIEN

Über die Zukunftstechnologien werden verschiedene Teile freigeschaltet, die für den Wissenschaftssieg erforderlich sind. Aber auch Spieler, die auf einen Herrschaftssieg setzen, dürften sich für diese Technologien interessieren, da durch sie das volle Potential und die Beförderungen der mächtigsten Einheit im Spiel freigeschaltet werden. Mit der Robotertechnik aus dem Informationszeitalter wird der Riesen-Kampfroboter freigeschaltet!

- **Seasteads:** Schaltet die Seastead-Modernisierung für Handwerker frei, außerdem erhält der Spieler einen Diplomatie-Siegpunkt.
- **Fortschrittliche KI:** Schaltet die Drohnen-Luftabwehr-Beförderung für den Riesen-Kampfroboter frei, was seine Kampfstärke im Kampf gegen Lufteinheiten erhöht.
- **Fortschrittliche Energiezellen:** Schaltet die Partikelstrahl-Belagerungskanone-Beförderung für den Riesen-Kampfroboter frei, was seine Kampfstärke gegen Städte erhöht.

- **Kybernetik:** Schaltet verstärkte Mobilität für den Riesen-Kampfroboter frei, wodurch sich seine Fortbewegung erhöht.
- **Intelligentes Material:** Schaltet die verstärkte Panzerung für den Riesen-Kampfroboter frei, was seine Kampfstärke im Kampf gegen Land- und Seeinheiten erhöht. Zudem wird das Projekt "Exoplanet – Expeditionsstart" freigeschaltet, das für einen Wissenschaftssieg erforderlich ist.
- **Prognosesysteme:** Schaltet den Offshore-Windpark frei.
- **Weltraum-Mission:** Schaltet die Projekte "Terrestrische Laserstation" und "Lagrange-Laserstation" frei, die das Erreichen eines Wissenschaftssiegs beschleunigen können.

Am Ende des Technologiebaums gibt es dann wieder Zukunftstechnologien, die wiederholt erforscht werden können. Jedes Mal, wenn so eine Technologie erforscht wird, erhält der Spieler Punkte und seine Produktion bei Stadtprojekten erhöht sich.

ZUKUNFTSAUSRICHTUNGEN

Mit Zukunftsausrichtungen werden zusätzliche Vorteile im Weltkongress sowie mächtige Joker-Politiken freigeschaltet, was sie vor allem für Spieler interessant macht, die einen Diplomatesieg erringen wollen oder ihre Chancen auf einen Kultursieg mit Hilfe des Weltkongresses verbessern möchten.

REGIERUNG DER NAHEN ZUKUNFT

Mit dem Informationszeitalter stehen zudem neue Stufe-4-Regierungen zur Verfügung, die Euch beim Erreichen eines bestimmten Sieges helfen können. Jede Regierung bietet Platz für fünf Joker-Politiken und vier andere Politiken, sodass Ihr Eure Regierung leicht nach Euren Vorstellungen anpassen könnt.

- **Unternehmenspolitik:** Schaltet Unternehmensliberalismus frei (2 militärische, 1 wirtschaftliche, 1 diplomatische und 5 Joker-Politiken.) Handelszentren und Lager bringen Städten nun zusätzliche Produktion sowie einen Bonus für Ressourcen mit Modernisierungen ein, aber Städte generieren weniger Wissenschaft.
- **Dezentralisierte Herrschaft:** Schaltet Digitale Demokratie frei (1 militärische, 1 wirtschaftliche, 2 diplomatische und 5 Joker-Politiken.) Städte erhalten zusätzliche Annehmlichkeiten und Kultur pro Spezialbezirk, aber die Kampfstärke von Einheiten sinkt.
- **Optimierungsgebot:** Schaltet Synthetische Technokratie frei (1 militärische, 2 wirtschaftliche, 1 diplomatische und 5 Joker-Politiken.) Städte erhalten zusätzliche Energie und Bonus-Produktion bei Städteprojekten, aber der Tourismus wird gesenkt.

AUSRICHTUNGEN DER NAHEN ZUKUNFT

- **Regierung der nahen Zukunft:** Schaltet die neuen Stufe-4-Regierungen frei, außerdem erhaltet Ihr einen Gouverneur-Titel und Gesandte für Stadtstaaten.

- **Informationskriegsführung:** Schaltet die Politik "Integrierte Angriffslogistik" (schnellere Bewegung, wenn Einheiten in Eurem Gebiet starten, und Bonus-Produktion für den Riesen-Kampfroboter) sowie die Politik "Hetzerei" (zusätzliche diplomatische Gunst pro Runde, außerdem erhaltet Ihr einen Teil der diplomatischen Gunst zurück, wenn Ihr im Weltkongress gegen den Diplomatiesieg einer anderen Zivilisation stimmt) frei.
- **Exodus-Imperativ:** Schaltet die Politik "Luft- und Raumfahrt-Unternehmer" (Bonus-Aluminium und -Energie pro Runde in jeder Stadt mit einem Raumhafen) und die Politik "Weltraum-Tourismus" (senkt den Tourismus anderer Zivilisationen bei Euch) frei.
- **Eindämmung des Klimawandels:** Ihr erhaltet drei Gesandte und einen Diplomatie-Siegpunkt, außerdem schaltet Ihr das Projekt "Kohlenstoff-Rückgewinnung" frei, mit dem Ihr den CO₂-Ausstoß Eurer Zivilisation senkt und das Euch mit Abschluss diplomatische Gunst einbringt.
- **Kluge-Macht-Doktrin:** Schaltet die Politik "Diplomatische Hauptstadt" (zusätzliche diplomatische Gunst pro Runde) und die Politik "Globale Koalition" (erhöhte Kampfstärke für Einheiten auf verbündetem Gebiet) frei.
- **Kulturhegemonie:** Schaltet die Politik "Hallyu" (Rockbands können jede mögliche Beförderung wählen) und die Politik "Nichtstaatliche Akteure" (Spione können jede mögliche Beförderung wählen) frei.
- **Zukunftsausrichtung:** Ihr erhaltet einen Gouverneur-Titel und zusätzliche diplomatische Gunst. Kann wiederholt eingesetzt werden, um zusätzliche Punkte zu machen.

ÄNDERUNGEN AM WISSENSCHAFTSSIEG

Was könnte inspirierender für die Welt sein als eine dauerhafte Besiedlung des Mars? Die dauerhafte Besiedlung eines Planeten, der um einen fremden Stern kreist! Der Wissenschaftssieg wurde in *Gathering Storm* angepasst.

Jetzt müssen die Spieler für einen Wissenschaftssieg eine Reihe von immer schwierigeren Projekten abschließen, an deren Ende die Exoplanet-Expedition steht.

Zunächst müssen die Spieler das Erdsatelliten-Projekt in einer Stadt mit einem Raumhafen-Bezirk abschließen. Als Nächstes müssen sie das Mondlandungs-Projekt abschließen, gefolgt vom Marskolonie-Projekt.

Der letzte Schritt beim Wissenschaftssieg ist dann die Exoplanet-Expedition. Ist dieses Projekt abgeschlossen, erhält der Spieler jede Runde Punkte, die ihn einem Wissenschaftssieg näherbringen. Die Menge an Punkten, die es pro Runde gibt, lässt sich durch den Abschluss der folgenden Projekte erhöhen: Lagrange-Laserstation und Terrestrische Laserstation. Hat der Spieler das Projekt "Internationale Raumstation" des Weltkongresses gewonnen, erhält er ebenfalls zusätzliche Punkte für den Wissenschaftssieg.

Wurde ein Exoplanet-Expedition-Projekt abgeschlossen, ist das Ende der Partie nahe! Der einzige Weg, den entsprechenden Spieler an einem Sieg zu hindern, ist es, ihn zu besiegen oder vorher einen anderen Sieg für sich in Anspruch zu nehmen.

ÄNDERUNGEN AM KULTURSIEG

Im späteren Spielverlauf gab es einige Ausrichtungen und Sozialpolitiken, die entscheidend für einen Kultursieg waren. Diese wurden etwas angepasst, sodass Ihr nun Eure Kultur und den Tourismus aktiv verwalten müsst. Die neue Rockband-Einheit ist wichtig, um gezielt den Tourismus aus bestimmten Zivilisationen zu erhöhen. Weiteres Details dazu findet Ihr im Rockband-Eintrag im Abschnitt "Einheiten".

ÄNDERUNGEN BEI DEN STRATEGISCHEN RESSOURCEN

Bisher war es so, dass Ihr durch die Erschließung einer strategischen Ressource eine Einheit dieser Ressource erhalten habt. Jetzt landet durch eine erschlossene strategische Ressource pro Runde eine gewisse Menge an dieser Ressource in Eurem Vorrat. Wenn Ihr bestimmte Einheiten, Gebäude, Modernisierungen oder Projekte in Auftrag gebt, verbraucht das eine gewisse Menge an Ressourcen aus Eurem Vorrat. Kraftwerke benötigen ebenfalls strategische Ressourcen, um Energie zu erzeugen. Geht Euch die Ressource für eine Einheit aus, wird diese sehr viel weniger effektiv im Kampf sein. Zum Bau eines Panzers braucht Ihr zum Beispiel Öl, außerdem ist für den Unterhalt etwas Öl pro Runde nötig. Geht Euch das Öl aus, senkt das die Effektivität all Eurer Panzer. Durch diese Änderung könnt Ihr Ressourcen für spätere Entwicklungen sammeln. Selbstverständlich könnt Ihr strategische Ressourcen aber auch weiterhin mit anderen Zivilisationen handeln.

NEUE GEBÄUDE & MODERNISIERUNGEN

Mit jeder Erweiterung für Civilization gibt es neue Gebäude zu errichten. In *Gathering Storm* erwarten Euch neue Wege, Euch vor der Natur zu schützen und Eurem Volk Ruhm zu bringen.

Der **Staudamm** ist ein neuer Bezirk. Er muss auf einem Schwemmland-Feld neben einem Fluss errichtet werden, der mindestens an zwei Seiten des Felds grenzt. Nach dem Bau schützt er die Stadt vor Überschwemmungen entlang des Flusses. Pro Fluss darf nur ein Staudamm-Bezirk errichtet werden – ist das passiert, kann entlang des Flusses kein weiterer Staudamm gebaut werden. Staudämme verhindern außerdem, dass in der Stadt durch eine Dürre Nahrung verloren geht. Zusätzlich bietet der Staudamm Wohnraum und Annehmlichkeiten. Später kann in diesem Bezirk ein hydroelektrischer Staudamm gebaut werden, der Energie erzeugt.

Die **Kanäle** sind ein weiterer neuer Bezirk. Er wird auf Flachland errichtet und muss entweder zwei Gewässer miteinander oder ein Gewässer mit dem Stadtzentrum verbinden. Kanäle erlauben entweder eine gerade Verbindung oder eine um 60 Grad abgewinkelte – Drei-Wege-Kanalkreuzungen sind dagegen nicht zulässig. Marineeinheiten können sich durch Felder mit Kanälen bewegen. Handelswege, die durch ein Feld mit Kanälen führen, bringen zusätzliches Gold ein.

Kraftwerke benötigen Kohle, Öl oder Uran. Es kann immer nur eine Art von Kraftwerk in einem Industriegebiet errichtet werden. Wurden die entsprechenden Technologien erforscht, können Kraftwerke mit Hilfe von Projekten auf eine neue Ressource umgestellt werden.

Die **Hochwassersperre** ist ein Gebäude für das Stadtzentrum, das Küsten-Tiefland-Geländefelder vor dem Ansteigen des Meeresspiegels schützt. Die Baukosten und der Unterhalt hängen von der Höhe des Meeresspiegels und der Zahl der Küsten-Tiefland-Geländefelder in der Stadt ab. Je höher der Meeresspiegel und je mehr Felder es gibt, desto teurer ist die Hochwassersperre im Bau und im Unterhalt.

Geothermie-Kraftwerke liefern nicht nur Energie, sondern jede Runde auch Wissenschaft und Produktion! Diese Modernisierung wird erst sehr spät freigeschaltet und kann auf geothermischen Rissen errichtet werden.

Gebirgstunnel ermöglichen es Euch nun, Einheiten über Berge zu bewegen. Setzt einen Militärpionier neben einen Berg, um den Eingang zu bauen, und an eine andere Seite des Felds, um den Ausgang zu graben. Dann können sich Einheiten problemlos durch den Berg bewegen!

Eisenbahnen werden jetzt ebenfalls von Militärpionieren gebaut. Zwar werden dafür Kohle und Eisen benötigt, dafür bewegen sich Einheiten mit Hilfe der Eisenbahn sehr viel schneller. Handelswege, die Eisenbahnen nutzen, bringen zudem zusätzliches Gold ein.

Windparks bringen Euch Gold, Produktion und Energie ein, ohne dabei den Planeten zu erwärmen. Später könnt Ihr Windparks auch auf dem Wasser errichten.

Der **Solarpark** bringt Euch Gold, Produktion und Energie ein – ebenfalls ohne den Klimawandel zu fördern. Er muss aber auf Flachland errichtet werden und darf nicht auf Schnee gebaut sein.

Skiorte können auf Berg-Geländefeldern gebaut werden und bringen abhängig von der Anziehungskraft des Felds Tourismus ein. Ihr erhaltet außerdem eine Annehmlichkeit, doch Skiorte dürfen nicht nebeneinander errichtet werden.

Das **Seastead** ist eine Modernisierung, die auf Küsten-, See- und Ozeanfeldern errichtet wird. Sie liefert Nahrung, Wohnraum und Tourismus, abhängig von der Kultur des Felds. Wird das Seastead neben Fischerbooten gebaut, bringt es auch Produktion ein. Neben einem Riff generiert es Kultur und Tourismus.

NEUE EINHEITEN

Neben den einzigartigen Einheiten der neuen Zivilisationen in *Gathering Storm* gibt es auch einige neue Militäreinheiten, die allen Zivilisationen zur Verfügung stehen. Sie sollen helfen, Lücken im Technologiebaum zu überbrücken, und repräsentieren die Entwicklung, die zwischen zwei bestehenden Einheitentypen stattgefunden hat. Sie stellen Euch in der Mitte und im späteren Spielverlauf vor neue Entscheidungen, wenn Ihr Einheiten baut oder verbessert.

Der **Plänkler** ist eine Verbesserung für den Späher, die im Mittelalter mit der Technologie "Maschinen" freigeschaltet wird. Er hat einen Fernangriff und wird später zum Ranger aufgewertet.

Der **Renner** wird mit der Technologie "Militärwissenschaft" freigeschaltet. Diese leichte Kavallerieeinheit taucht im späten Mittelalter auf und ist eine Verbesserung für den einfachen Reiter. Später wird sie zur Kavallerie aufgewertet.

Kürassiere werden mit der Technologie "Ballistik" freigeschaltet. Diese schwere Kavallerieeinheit ist eine Verbesserung für den Ritter, die später zum Panzer aufgewertet wird. Die edlen Krieger aus der Zeit der Ritterlichkeit dürften mit den entsprechenden Verbesserungen nun bis ins Industriezeitalter nützlich bleiben!

Der **Riesen-Kampfroboter** ist wieder zurück! Diese Zukunftseinheit benötigt für den Bau eine Menge Produktion und Uran, aber sie ist praktisch unaufhaltsam, wenn Ihr sie fertiggestellt und verbessert habt. Sie eignet sich daher ideal für einen Herrschaftssieg!

Die **Rockband** ist eine spezielle Einheit aus dem Atomzeitalter, die den Tourismus stark vorantreiben kann. Sie kann nur mit Glauben gekauft werden und hat ihre eigenen Beförderungen. Schickt eure Rockbands zu Auftritten bei anderen Zivilisationen – wie viel Tourismus sie generieren, hängt davon ab, wo sie eingesetzt werden. Wunder bringen am meisten Tourismus. Rockbands können allerdings nicht zwei Mal an derselben Stelle eingesetzt werden. Jedes Mal, wenn eine Rockband auftritt, besteht eine Chance, dass sie sich bis zum nächsten Auftritt verbessert oder sich trennt, weil die Musiker eigene Projekte verfolgen wollen.

NEUE ZIVILISATIONEN UND ANFÜHRER

Es gibt neun neue Anführer und acht neue Zivilisationen in *Gathering Storm*. Einige dieser Anführer und Zivilisationen sind auf die Nutzung der neuen Systeme wie etwa dem Weltkongress ausgerichtet, während andere breiter aufgestellt und daher für verschiedene Siege geeignet sind. Im Folgenden haben wir Informationen zusammengestellt, die Euch helfen, den Anführer zu spielen oder gegen ihn anzutreten.

INKA

Die Inka sind eine der größten Zivilisationen Südamerikas und bekannt für ihr weitreichendes Straßennetz, ihre ertragreichen Terrassenfelder und ihren Reichtum an Gold, Silber und Kartoffeln. Ihr Reich hatte über Jahrhunderte Bestand, fiel aber durch den Kontakt mit den Europäern und einen nachfolgenden Bürgerkrieg in sich zusammen. Die Inka sind besonders, da sie Berg-Geländefelder nutzen können.

ANFÜHRER

Die Inka werden von **Pachacútec** angeführt. Dank seiner einzigartigen Fähigkeit bringen Inlandshandelswege zusätzliche Nahrung, abhängig von der Zahl der Berg-Geländefelder in der Heimatstadt. Pachacútec erlaubt es den Inka außerdem, die Qhapaq Ñan zu bauen, einen Gebirgstunnel der Inka, den sie viel früher als andere Zivilisationen errichten können.

SPEZIALEINHEIT

Warak'aq: Diese Einheit ersetzt den Plänkler und besitzt eine höhere Fernkampfstärke. Außerdem kann sie zweimal pro Runde angreifen, wenn sie genug Fortbewegung übrig hat.

BESONDERE INFRASTRUKTUR

Terrassenfeld: Das Terrassenfeld ist ein besonderer Bauernhof, der auf Hügeln errichtet werden muss und der zusätzliche Nahrung für angrenzende Berg-Geländefelder und Terrassenfelder bringt. Städte erhalten durch mehrere Terrassenfelder zusätzlichen Wohnraum, was eine Expansion gerade bei schwieriger Geographie erleichtert.

ALS DIE INKA SPIELEN

Das Terrassenfeld und die Qhapaq Ñan ermöglichen es den Inka, Berg-Geländefelder auf eine Weise zu nutzen, die anderen Zivilisationen nicht offensteht. Das bedeutet, dass Ihr Euer Reich entlang von Bergketten erweitern könnt, was für die meisten anderen Zivilisationen uninteressant ist. Setzt mehrere Terrassenfelder zusammen und neben Berge, um maximal von den Boni zu profitieren. Inlandshandelswege erlauben es Euch außerdem, neue Städte mit zusätzlicher Nahrung zu versorgen, sodass sie schnell wachsen. Der Warak'aq ist zwar ein starker Ersatz für den Plänkler, trotzdem solltet Ihr auf eine gute Mischung aus Kampf- und Unterstützungseinheiten setzen, wenn Ihr im mittleren oder späteren Spielverlauf in den Krieg zieht.

GEGEN DIE INKA SPIELEN

Pachacútecs historische Agenda heißt Sapa Inca – er will der einzige Anführer sein, der in der Nähe von Bergen siedelt. Da sich viele Fähigkeiten der Inka auf Berge beziehen, siedeln sie sich gerne in der Nähe von Bergen an, bauen Terrassenfelder, um die Bevölkerung zu versorgen, und errichten so größere Städte, als man vielleicht erwarten würde. Zudem stellen Berge für ihre Einheiten kaum ein Hindernis dar, achtet also auf Angriffe aus unerwarteten Richtungen.

OSMANEN

Dieses bekannte Reich war der Verbindungspunkt zwischen Ost und West. Die Osmanen eroberten die Reste des Römischen Reichs und galten über Jahrhunderte als die größte politische Macht in der muslimischen Welt. Die Stärke ihrer Armeen und ihres Glaubens sicherte ihnen für fast sechs Jahrhunderte die Macht. Die Osmanen erhalten einen Produktionsbonus beim Bau von Belagerungseinheiten, zudem sind diese Einheiten effektiver gegen Bezirk-Verteidigungen. Nehmen sie Städte ein, geht dadurch keine Bevölkerung verloren, außerdem erhalten eroberte Städte eine zusätzliche Annehmlichkeit und Loyalität pro Runde.

ANFÜHRER

Die Osmanen werden von **Süleyman** dem Prächtigen angeführt. Süleyman stellt den Osmanen als einzigartige Fähigkeiten einen speziellen Gouverneur zur Verfügung – seinen Kindheitsfreund, den Großwesir Ibrahim –, der besondere Beförderungen in den Bereichen Krieg und Diplomatie besitzt. Außerdem erhalten die Osmanen durch Süleyman eine weitere Spezialeinheit, den Janitschar. Der Janitschar ist stärker und günstiger als der normale Musketier, zudem erhält er eine kostenlose Beförderung. Aber passt auf, wo Ihr diese Einheit baut! Gebt Ihr in einer Stadt, die von den Osmanen gegründet wurde, einen Janitschar in Auftrag, verliert die Stadt Bevölkerung.

SPEZIALEINHEIT

Berber-Korsar: Diese Mittelalereinheit ersetzt den Freibeuter. Küstenraubzüge kosten keine Fortbewegung, außerdem ist diese Einheit unsichtbar, es sei denn, es befindet sich eine gegnerische Einheit direkt neben ihr.

BESONDERE INFRASTRUKTUR

Großer Basar: Der Große Basar ersetzt die Bank im Handelszentrum. Die Osmanen erhalten eine zusätzliche strategische Ressource für jeden Ressourcentyp, den diese Stadt modernisiert hat, sowie eine Annehmlichkeit für jedes Luxusgut, das in dieser Stadt erschlossen wurde.

ALS DIE OSMANEN SPIELEN

Euch stehen einige der besten Werkzeuge im Spiel zur Verfügung, um anderen Zivilisationen Städte wegzunehmen – nutzt sie! Eure Spezialeinheiten und der Große Basar werden alle relativ zeitgleich im Mittelalter und in der frühen Renaissance verfügbar. Stimmt Ihr eine kriegerische Expansion mit dieser Entwicklung ab, könnt Ihr Euer Reich sehr schnell erweitern und den Rest des Spiels damit verbringen, es in Richtung des Siegs zu entwickeln, den Ihr erringen wollt. Setzt Euren speziellen Gouverneur frühzeitig ein und bringt ihn dorthin, wo er Euch am meisten nutzt. Gegebenenfalls könnt Ihr mit ihm auch den Groll abmildern, der Euch durch die Eroberung einer feindlichen Hauptstadt droht. Vermeidet einen ausgedehnten Krieg, denn dann können Eure Gegner zu Euch aufschließen – das zieht den Krieg weiter in die Länge und kostet Euch nur unnötig Ressourcen.

GEGEN DIE OSMANEN SPIELEN

Süleymans Agenda heißt Gesetzgeber. Er will eine glückliche und loyale Bevölkerung erreichen und ist von Anführern beeindruckt, die dasselbe versuchen. Sind Eure Städte unzufrieden und illoyal, wird Süleyman sie Euch vielleicht einfach abnehmen. Nehmt Euch vor der militärischen Macht der Osmanen in der Mitte des Spiels in Acht und sorgt dafür, dass Ihr die nötigen Mittel habt, um Angriffe abzuschrecken oder auf sie zu reagieren.

MALI

Mali wurde durch den Handel mit Gold und Salz reich, und sein berühmtester König lockte talentierte Menschen aus aller Welt in seine Hauptstadt, was zu einem goldenen Zeitalter der religiösen Wissenschaft führte. Die lebhaft malische Kultur ist bis heute erhalten geblieben. Die spezielle Fähigkeit von Mali heißt "Lieder der Jeli". Durch sie erzeugen Stadtzentren durch angrenzende Wüsten- und Wüstenhügel-Geländefelder zusätzliche Nahrung und zusätzlichen Glauben. Malische Minen werfen weniger Produktion ab, dafür aber mehr Gold, außerdem kann Mali Gebäude für das Handelszentrum mit Glauben kaufen. All diese Vorteile werden durch einen Abzug auf die Produktion beim Bau von Einheiten und Gebäuden aufgewogen.

ANFÜHRER

Mali wird von **Mansa Musa** angeführt, dem berühmten König, dessen Reichtum während seiner Pilgerreise nach Mekka dazu führte, dass Mali ein Synonym für "Gold" wurde. Seine einzigartige Fähigkeit bringt Mali bei internationalen Handelswegen zusätzliches Gold für jedes flache Wüsten-Geländefeld in der Ausgangstadt ein. Außerdem erhält Mali für jedes eigene Goldene Zeitalter einen weiteren Handelsweg.

SPEZIALEINHEIT

Mandekalu-Kavallerie: Dieser Ersatz für den Ritter bietet zusätzlichen Schutz gegen Plünderung für alle Händler an Land innerhalb von vier Feldern. Gewinnt eine Einheit Mandekalu-Kavallerie einen Kampf, generiert sie Gold.

BESONDERE INFRASTRUKTUR

Suguba: Dieser Ersatz für das Handelszentrum senkt die Gold- oder Glaubenskosten beim Kauf von Einheiten, Gebäuden und Bezirken. Angrenzende Heilige Stätten und Flüsse bringen zudem zusätzliches Gold, ebenso wie jeweils zwei angrenzende Spezialbezirke.

ALS MALI SPIELEN

Mali ist ein Wirtschaftsriese, der sehr von Wüstenfeldern profitiert. In der Wüste müsst Ihr mit weniger Konkurrenz um das Land rechnen, achtet aber stets auf lukrative Handelswege. Da Ihr leicht an Gold kommt und die heimische Produktion gebremst ist, solltet Ihr einplanen, neue Gebäude und Einheiten eher zu kaufen. Handel, Glauben und Gold sind Euer Lebensblut – fallen sie weg, werden die Probleme nicht lange auf sich warten lassen. Lasst Handelswege niemals ungenutzt und setzt Gouverneure und Politiken ein, um Eure Kaufkraft weiter zu steigern.

GEGEN MALI SPIELEN

Als Herrscher der Minen will Mansa Musa, dass auch andere Zivilisationen ihr Goldeinkommen und die Erträge der Handelswege maximieren. Zivilisationen, die den Handel vernachlässigen, kann er dagegen nicht leiden. Mali wird vermutlich ein wertvoller Handelspartner sein, also zeigt Mansa Musa, dass Ihr besser als die Konkurrenz seid.

UNGARN

Ungarn ist ein altes Königreich im Herzen Europas, dessen Geschichte untrennbar mit der des Kontinents verbunden ist – vom Niedergang des Weströmischen Reichs über die Eroberungszüge der Osmanen bis hin zum feinen Diplomatiegeflecht des Industriezeitalters. Ungarns Spezialfähigkeit heißt "Donauperl" und sie sorgt für zusätzliche Produktion in Bezirken und Gebäuden, die neben dem Stadtzentrum liegen und von diesem durch einen Fluss getrennt sind.

ANFÜHRER

Matthias Corvinus ist der Anführer Ungarns, und der Rabenkönig ist bereit für den Krieg. Rekrutiert Matthias Truppen bei Stadtstaaten, erhalten sie einen Bonus auf Kampfstärke und Fortbewegung, außerdem kosten Verbesserungen bei diesen Einheiten weder Gold noch Ressourcen. Zudem erhält er zusätzliche Gesandte bei einem Stadtstaat, wenn er dort Truppen rekrutiert. Darüber hinaus erhält Ungarn durch ihn Zugriff auf die Schwarze Armee, sobald die Technologie "Burgen" erforscht wurde. Dabei handelt es sich um einen Ersatz für den Renner, der zusätzliche Kampfstärke für angrenzende ausgehobene Einheiten erhält.

SPEZIALEINHEIT

Husar: Dieser Ersatz für die Kavallerie erhält zusätzliche Kampfstärke für jede aktive Allianz, die Ungarn eingegangen ist.

BESONDERE INFRASTRUKTUR

Thermalbad: Das Thermalbad ersetzt den Zoo im Unterhaltungskomplex. Es gibt allen Städten innerhalb von sechs Feldern Annehmlichkeiten und Produktion. Befindet sich ein geothermischer Riss in der Stadt mit dem Thermalbad, generiert es Tourismus und zusätzliche Annehmlichkeiten.

ALS UNGARN SPIELEN

Spielt Ihr als Ungarn, sollte Ihr stets daran denken, dass Ihr sehr schnell eine riesige Armee zur Hilfe rufen könnt – sofern Ihr genug Gold habt und gute Beziehungen zu den Stadtstaaten unterhaltet. Im Krieg solltet Ihr zuerst Einheiten bei Stadtstaaten rekrutieren. Und im Frieden müsst Ihr darauf achten, Euren Status als Suzerän nicht zu verlieren, um auf den nächsten Krieg vorbereitet zu sein. Das bedeutet, Ihr müsst sehr genau darauf achten, was Eure Rivalen tun, und jede Schwäche ausnutzen, wenn sich die Gelegenheit dazu bietet. Die Fähigkeit, günstigere Bezirke und Gebäude zu errichten, wenn sie sich auf der anderen Seite eines Flusses befinden, bedeutet, dass Ihr Euch sehr genau überlegen müsst, wohin Ihr expandieren wollt. Zudem müsst Ihr Euch vor Überschwemmungen in Acht nehmen.

GEGEN UNGARN SPIELEN

Matthias rekrutiert gerne Truppen für seine Armee, und er weiß Anführer zu schätzen, die das ebenfalls tun. Dies erlaubt es Ungarn, im Krieg plötzlich aus einer völlig unerwarteten Richtung anzugreifen. Achtet daher darauf, wer der Suzerän von benachbarten Stadtstaaten ist. Sollte es Matthias sein, werden diese Stadtstaaten sicher an der Front liegen, falls er Euch den Krieg erklärt.

MAORI

Die Ureinwohner von Aotearoa – auch als Neuseeland bekannt – haben bei der Eroberung des Planeten durch den Menschen einige der letzten unberührten Flecken besiedelt. Die Maori sind besonders, da sie die Partie gewässert und auf dem Meer starten. Die Technologien "Segeln" und "Schiffsbau" sind für sie bereits freigeschaltet, sodass sie sich über Ozean-Geländefelder bewegen können. Gewässerte Einheiten erhalten außerdem zusätzliche Fortbewegung und eine höhere Kampfstärke. Nicht modernisierte Wälder und Regenwälder bringen zusätzliche Produktion, und dieser Bonus lässt sich mit der Ausrichtung "Naturschutz" noch erhöhen. Ihre Fischerboote generieren zusätzliche Nahrung und den Kulturschock-Effekt: Angrenzende Felder werden sofort eingenommen. Diese Vorteile werden dadurch ausgeglichen, dass die Maori keine Ressourcen erschließen oder Große Schriftsteller erhalten können.

ANFÜHRER

Kupe der Entdecker ist nicht nur auf das legendäre Aotearoa gestoßen, er ist auch der Anführer der Maori. Durch ihn erhält die erste Maori-Stadt zusätzliche Bevölkerung und einen kostenlosen Handwerker. Der Palast bietet zusätzlichen Wohnraum und eine Annehmlichkeit. Die Maori erhalten jede Runde Wissenschaft und Kultur, bis sie ihre erste Stadt gründen. Diese Vorteile gleichen den Nachteil aus, zu Beginn der Partie erst einen geeigneten Bauplatz finden zu müssen.

SPEZIALEINHEIT

Toa: Dieser Ersatz für den Schwertkämpfer senkt die Kampfstärke benachbarter gegnerischer Einheiten. Der Toa kann außerdem die Pa-Modernisierung bauen, die die Kampfstärke der Einheit darauf erhöht, ihr automatisch den Bonus für Befestigung verleiht und Maori-Einheiten heilt, wenn sie sich darauf bewegen – selbst dann, wenn sie sich schon bewegt oder angegriffen haben. Die Modernisierung kann aber nur auf Hügeln errichtet werden.

BESONDERE INFRASTRUKTUR

Marae: Dieser Ersatz für das Amphitheater bringt allen Feldern der Stadt mit einer passierbaren Geländeart zusätzliche Kultur und zusätzlichen Glauben. Wurde die Technologie "Luftfahrt" erforscht, generieren die Felder zudem noch Tourismus. Das Marae kostet keine Unterhalt, besitzt aber auch keinen Platz für ein Großes Werk.

ALS DIE MAORI SPIELEN

Nur wenige Zivilisationen können die Welt so gut erforschen wie die Maori. Normalerweise ist es in Civilization ein sicherer Weg zum Untergang, den Bau der ersten Stadt hinauszuzögern, aber die Maori haben das nötige Werkzeug, um sich die Zeit zu erkaufen, die es braucht, um den perfekten Siedlungsplatz an der Küste zu finden – und der kann sich später im Spiel noch sehr bezahlt machen. Haltet nach Stellen mit hoher Anziehungskraft und einer guten Mischung aus Ressourcen oder Naturwundern in der Nähe Ausschau. Nutzt das Toa und das Pa, um Euer Gebiet zu sichern und es Feinden so zu erschweren, in die Heimat der Maori einzufallen. Später im Spiel, wenn Naturschutz und Tourismus für den Sieg wichtig werden, lassen sich die unberührten Felder der Maori leicht in Parks und anderen Quellen für Tourismus umwandeln, sodass ein Kultursieg nicht nur möglich, sondern auch sehr befriedigend ist. Zu diesem Zeitpunkt müsst Ihr Euch eigentlich nur noch Gedanken über einfallende Touristenhorden machen.

GEGEN DIE MAORI SPIELEN

Kupes Agenda ist "Kaitiakitanga" – er will die Natur seines Reichs schützen. Er respektiert Anführer, die so wie er etwas für den Naturschutz tun. Die Maori können über die Partie hinweg ein ausgezeichneter Partner und Verbündeter sein, aber der immense Ertrag an Kultur später im Spiel macht sie auch zu einem Rivalen, der praktisch aus dem Nichts kommt. Es ist sehr frustrierend, eine Mission zu einem weit entfernten Planeten zu planen, nur um feststellen zu müssen, dass die Leute lieber in den Resorts der Maori schnorcheln gehen, versorgt durch umweltfreundliche Energie und umgeben von Nationalparks.

KANADA

Kanada ist das zweitgrößte Land der Erde und eine führende Kraft in der Diplomatie. Oft bildet das Land ein Gegengewicht zu seinem etwas kriegischeren Nachbarn im Süden. Kanada kann keine Überraschungskriege beginnen oder das Ziel eines Überraschungskriegs sein. Außerdem kann Kanada Stadtstaaten nicht den Krieg erklären. Darüber hinaus erhält Kanada abhängig vom Tourismus zusätzliche diplomatische Gunst sowie zusätzliche diplomatische Gunst für den Abschluss von Notfällen.

ANFÜHRER

Kanada wird von **Wilfrid Laurier** angeführt. Seine Fähigkeit "Letzter bester Westen" ermöglicht es Kanada, Bauernhöfe auf Tundra-Geländefeldern und später sogar auf Tundrahügel-Geländefeldern zu errichten. Kanada muss zudem weniger Gold für den Kauf von Schnee- und Tundrafeldern zahlen und erhält einen Bonus für die Ressourcengewinnung auf Schnee- und Tundrafeldern.

SPEZIALEINHEIT

Mounty: Diese leichte Kavallerieeinheit der Moderne wird mit der Ausrichtung "Naturschutz" freigeschaltet. Sie ist recht stark und schnell, außerdem kann sie Nationalparks bauen und erhält einen Bonus auf Fortbewegung und Kampfstärke, wenn sie in der Nähe eines Nationalparks befindet. Handelt es sich um einen kanadischen Nationalpark, fällt der Bonus höher aus.

BESONDERE INFRASTRUKTUR

Eissporthalle: Diese Modernisierung bringt eine Annehmlichkeit ein, zudem generiert sie je nach Anzahl der angrenzenden Schnee- und Tundrafelder zusätzlich Kultur. Durch Ausrichtungen können noch Tourismus-, Nahrungs- und Produktionserträge hinzukommen. Wird die Eissporthalle neben einem Stadion errichtet, bringt sie zusätzlich Kultur ein. Allerdings kann nur eine Eissporthalle pro Stadt gebaut werden.

ALS KANADA SPIELEN

Da sich Kanada leichter in Schnee- und Tundragebiete ausbreiten kann als andere Zivilisationen, lohnt es sich, sich auf diese Regionen zu beschränken. Eure Zivilisation ist die ideale Plattform für den Weltkongress, den Ihr dank Eurer zusätzlichen diplomatische Gunst leicht beeinflussen könnt. Vergesst nicht, auch auf Tourismus und Kultur zu setzen, da sie Eure Handlungsmöglichkeiten im Weltkongress stärken. Am besten funktioniert Kanada aber als Kopf einer dauerhaften Allianz aus Verbündeten. Eure Verbündeten versuchen zwar ebenfalls, die Partie zu gewinnen, aber sie werden Euch und Euer Streben nach dem Sieg respektieren.

GEGEN KANADA SPIELEN

Wilfrid Lauriers historische Agenda heißt "Kanadische Expeditionsstreitkräfte" und sie sorgt dafür, dass er sich an so vielen Notfällen beteiligt wie möglich. Daher respektiert er Zivilisationen, die sich ebenfalls an Notfällen beteiligen. Kanada wird sehr wahrscheinlich versuchen, über den Weltkongress einen Diplomatiesieg zu erringen, und dabei auf seine Vorteile in der Diplomatie bauen. Ignoriert oder umgeht Ihr den Weltkongress, führt das schnell zu Spannungen mit Kanada, den Verbündeten Kanadas und einer Reihe von Stadtstaaten – und Euer Ansehen in der Welt wird leiden. Lasst Euch vom freundlichen Bild Kanadas nicht täuschen – diese Zivilisation ist ein knallharter Gegner.

PHÖNIZIEN

Phönizische Städte zählten in der Antike zu den wohlhabendsten Siedlung, und das Reich konnte sich vom Bronzezeitalter bis zum Niedergang Karthagos halten. Die Phönizier galten gemeinhin als herausragende Händler und Schiffsbauer. Sie erhalten zu Beginn der Partie das Heureka für die Technologie "Schrift" – sie haben die im Westen noch heute gebräuchlichen Schriftzeichen praktisch erfunden. Küstenstädte der Phönizier und solche, die auf demselben Kontinent liegen, sind zu 100 Prozent loyal. Phönizische Siedler haben, wenn sie gewässert sind, eine höhere Sichtweite und zusätzliche Fortbewegung, zudem kosten das Wassern und Ausschiffen keine Fortbewegung.

ANFÜHRER

Dido ist die Anführerin der Phönizier. Die legendäre Königin und Gründerin Karthagos wurde in der phönizischen Stadt Tyrus geboren – bekannt ist sie aber vor allem für die Gründung des gefährlichsten Gegners der Römischen Republik. Dido hat die Fähigkeit, jede phönizische Stadt mit einem Kothon zur Hauptstadt zu machen, wenn in der Stadt ein einzigartiges Projekt abgeschlossen wurde. Zudem erhaltet Ihr durch sie zusätzliche Handelswege für den Regierungszentrum-Bezirk und Gebäude in diesem Bezirk.

SPEZIALEINHEIT

Bireme: Dieser Ersatz für die Galeere hat eine höhere Fortbewegung und mehr Kampfstärke, außerdem schützt sie Händler auf dem Wasser vor dem Plündern, wenn sie sich in der Nähe befinden.

EINZIGARTIGE INFRASTRUKTUR

Kothon: Dieser Ersatz für den Hafen ist schneller zu bauen und er beschleunigt die Konstruktion von Marineeinheiten in der Stadt. Darüber hinaus werden Marineeinheiten in den Stadtgrenzen schneller geheilt.

ALS PHÖNIZIEN SPIELEN

Phönizien ist perfekt geeignet, um sich früh entlang der Küste auszubreiten und sich so die besten Siedlungsplätze und Ressourcen zu sichern. Besiedelt Ihr einen neuen Kontinent, verlegt auch Eure Hauptstadt, um die Städte loyal zu halten und die weitere Expansion vorzubereiten. Verbindet Eure Städte außerdem mit Handelswegen und baut eine starke Flotte auf, damit Euch niemand die Vorherrschaft auf dem Meer streitig machen kann. Denkt aber auch daran, dass Eure Städte vermutlich in großer Gefahr sind, wenn der Meeresspiegel aufgrund des Klimawandels ansteigt!

GEGEN PHÖNIZIEN SPIELEN

Wenn Ihr gegen Phönizien antretet, solltet Ihr immer im Kopf behalten, dass diese Zivilisation auf den meisten Kontinenten Küstenstädte besitzt, die in rasender Geschwindigkeit eine gewaltige Flotte ausspucken können. Didos Agenda heißt "Sizilianische Kriege". Das bedeutet, dass sie bevorzugt Küstenstädte gründet und andere Zivilisationen sich im Inland ansiedeln sollen. Wetteifert Ihr mit Phönizien um die Vorherrschaft auf dem Meer, wird das schnell zu Problemen oder sogar Krieg führen.

SCHWEDEN

Dieses skandinavische Königreich ist einer der wichtigsten Verfechter einer modernen internationalen politischen Ordnung, und es ist in *Gathering Storm* bestens für die Diplomatie gerüstet. Schweden erhält diplomatische Gunst, wenn es eine Große Persönlichkeit rekrutiert. Zudem bringen Fabriken zusätzliche Großer-Ingenieur-Punkte und Universitäten zusätzliche Großer-Wissenschaftler-Punkte. Nimmt Schweden an der Partie teil, stehen im Industriezeitalter drei einzigartige punkteorientierte Wettkämpfe im Weltkongress zur Verfügung.

ANFÜHRER

Kristina ist die Anführerin von Schweden. Da Kristina eine Mäzenin der Künste ist, geben Wunder mit zwei Plätzen für Große Werke und Gebäude mit drei Plätzen für Große Werke einen Themen-Bonus, sobald alle Plätze belegt sind. Außerdem steht mit ihr ein einzigartiges Gebäude für den Regierungsplatz zur Verfügung: die Königinnen-Bibliothek. Dieses Gebäude hat zwei Plätze für Schriften, Musik oder andere Kunstwerke, außerdem erhaltet Ihr einen Gouverneur-Titel, wenn der Bau abgeschlossen wurde.

SPEZIALEINHEIT

Karoliner: Diese Renaissanceeinheit ersetzt den Musketenpikenier und hat eine höhere Fortbewegung. Der Karoliner erhält außerdem zusätzliche Kampfstärke für jeden Punkt Fortbewegung, den er vor dem Angriff noch nicht verbraucht hat.

EINZIGARTIGE INFRASTRUKTUR

Freilichtmuseum Das schwedische Freilichtmuseum ist eine Modernisierung, die jede Runde die Loyalität erhöht und zudem Kultur einbringt. Außerdem generiert es Tourismus, basierend auf der Zahl der Geländearten, auf denen schwedische Stadtzentren errichtet wurden – etwa Wüste, Tundra, Ebene, Grasland oder Schnee. Es kann jeweils nur ein Freilichtmuseum pro Stadt errichtet werden und das Feld mit dem Museum lässt sich nach Abschluss des Baus keiner anderen Stadt mehr zuweisen.

ALS SCHWEDEN SPIELEN

Geht es um die Nutzung des Weltkongresses, kann eigentlich nur Kanada Schweden Konkurrenz machen, außerdem ist es mit Kristina möglich, sehr viel Kultur zu sammeln. Lenkt Ihr den Weltkongress so, dass über Resolutionen abgestimmt wird, die Euren Tourismus und Eure Kultur stärken, wird es für Eure Rivalen schwer, Euch noch den Sieg zu nehmen.

GEGEN SCHWEDEN SPIELEN

Kristinas Agenda heißt "Pallas des Nordens". Sie möchte über die meisten Großen Werke verfügen, daher mag sie Zivilisationen nicht, die ebenfalls Große Werke sammeln. Tauscht Ihr Große Werke mit Schweden, bringt Euch das zwar Kristinas Gunst ein, auf lange Sicht kann Euch das aber schaden, denn durch ihre Themen-Boni zieht sie schnell sehr viele Touristen an.

NEUE ANFÜHRERIN FÜR FRANKREICH UND ENGLAND

ANFÜHRER

Eleonore von Aquitanien kann sowohl über Frankreich als auch über England herrschen – was sie historisch als Regentin der beiden Länder auch tat. Jedes Große Werk in einer von Eleonores Städten senkt die Loyalität von fremden Städte in der Nähe der Heimatstadt des Großen Werks. Wird die Stadt einer anderen Zivilisation aufgrund der Loyalität abtrünnig, schließt sie sich sofort Eleonores Reich an, sofern Eleonores Zivilisation dort am meisten Loyalität pro Runde generiert.

ALS ELEONORE SPIELEN

Unabhängig davon, ob Ihr mit Eleonore über England oder Frankreich herrscht: Ihr sollte in jedem Fall Große Werke fördern und Gebäude errichten, in denen die Werke ausgestellt werden können – was vermutlich zu Konflikten mit Kristina führt, falls sie an der Partie teilnimmt. Euch steht eine ausgezeichnete Möglichkeit offen, Städte mit Hilfe der Loyalität von Euren Nachbarn zu übernehmen. Sorgt dafür, dass sie unzufrieden mit ihren jetzigen Herrschern sind, damit Ihr sie leichter auf Eure Seite ziehen könnt. Zögert auch nicht, Große Werke oder Gouverneure zu verlegen, um die Loyalität an Eurer Grenze zu stärken, denn so wird sich die Kunde von Eurer gutmütigen Regentschaft schnell verbreiten.

GEGEN ELEONORE SPIELEN

Ist Eleonore Eure Nachbarin, werdet Ihr Euch fortwährend um die Loyalität Eurer Untertanen kümmern müssen. Ihre Agenda heißt "Angevinisches Reich". Sie bevorzugt es, Städte mit großer Bevölkerung zu besitzen, und sie respektiert Anführer, die ebenfalls solche Städte in ihrem Reich haben. Gründet Ihr dagegen kleine Städte mit niedriger Loyalität an der Grenze zu ihr, wird sie das wütend machen – und sie wird die Städte vermutlich schnell übernehmen.

NEUE STADTSTAATEN

Es gibt neun neue Stadtstaaten in *Gathering Storm* sowie neue Suzerän-Boni.

Akkad ist ein Militär-Stadtstaat. Die Nahkampf- und Kavallerie-Abwehr-Einheiten des Suzeräns von Akkad richten bei Stadtmauern vollen Schaden an.

Bologna ist ein Wissenschafts-Stadtstaat. Bezirke mit einem Gebäude bringen dem Suzerän von Bologna einen zusätzlichen Große-Persönlichkeit-Punkt des entsprechenden Typs ein.

Cahokia ist ein Handels-Stadtstaat. Die Handwerker des Suzerän von Cahokia können die Cahokia-Hügel-Modernisierung bauen, die Gold, Annehmlichkeit und Wohnraum einbringen. Cahokia-Hügel generieren außerdem Nahrung, wenn sie sich neben Bezirken befinden.

Cardiff ist ein Industrie-Stadtstaat. Der Suzerän von Cardiff erhält für jedes Hafengebäude Energie.

Fez ist ein Wissenschafts-Stadtstaat. Der Suzerän von Fez erhält abhängig von der Bevölkerung Wissenschaft, wenn er eine Stadt zum ersten Mal eine neue Religion annehmen lässt.

Mexico City ist ein Industrie-Stadtstaat. Beim Suzerän von Mexico City haben die Effekte der Gebäude des Industriegebiets und des Unterhaltungskomplexes eine größere Reichweite.

Nazca ist ein Religions-Stadtstaat. Der Suzerän von Nazca kann die Nazca-Linie-Modernisierung bauen. Diese lässt angrenzende Felder Glauben und Anziehungskraft generieren. Zudem gibt es Boni für Ressourcen. Später kann es angrenzende Hügel-Geländefelder Nahrung und Flachland-Geländefelder Produktion erzeugen lassen.

Ngazargamu ist ein Militär-Stadtstaat. Den Suzerän von Ngazargamu kosten Land-Kampf- und Land-Unterstützungseinheiten weniger Gold für jedes Lagerbezirksgebäude in der Stadt.

Rapa Nui ist ein Kultur-Stadtstaat. Der Suzerän von Rapa Nui kann die Moai-Statue-Modernisierung bauen. Moai-Statuen bringen Kultur sowie zusätzliche Kultur, wenn sie neben anderen Moai-Statuen, an Küsten, neben Seen oder auf vulkanischem Boden errichtet werden. Später im Spiel generieren sie auch Tourismus.

NATURWUNDER

In *Gathering Storm* gibt es sieben neue Naturwunder, die in der Welt auftauchen können.

Beim **Vesuv** handelt es sich um einen speziellen, ein Feld großen Vulkan, der unpassierbar und immer aktiv ist. Er erhöht die Produktion auf den angrenzenden Feldern. Bricht er aus, erhöht er den Ertrag der angrenzenden Felder stark, dafür geht aber auch sehr viel Bevölkerung verloren.

Qobustan ist ein drei Felder großes Wunder. Es bringt Kultur und Produktion ein.

Die **Weißer Wüste** ist ein vier Felder großes Wunder, das Wissenschaft, Kultur und Gold einbringt.

Der **Devils Tower** ist ein ein Feld großes, unpassierbares Wunder, das auf angrenzenden Feldern den Ertrag an Glauben und Produktion erhöht.

Pamukkale ist ein zwei Felder großes Wunder, das eine Annehmlichkeit bietet und eine weitere Annehmlichkeit, wenn es an einen Unterhaltungskomplex grenzt. Es bringt Theaterplätzen, Campus und Handelszentren einen großen Nachbarschaftsbonus und Heiligen Stätten einen Standard-Nachbarschaftsbonus, außerdem zählt es als Süßwasserquelle.

Die **Chocolate Hills** sind ein vier Felder großes Wunder, das Nahrung, Produktion und Wissenschaft einbringt.

Ik-Kil ist ein ein Feld großes, unpassierbares Wunder, das zusätzliche Produktion einbringt, wenn auf angrenzenden Feldern Wunder oder Bezirke gebaut werden. Es zählt außerdem als Süßwasserquelle.

WELTWUNDER

Es gibt sieben neue Weltwunder in *Gathering Storm*. Wie immer können Weltwunder nur einmal pro Partie gebaut werden.

Die **Golden Gate Bridge** muss auf einem Küsten-Geländefeld errichtet werden, an das an zwei gegenüberliegenden Enden ein Landfeld grenzt. Nach dem Bau der Golden Gate Bridge können Einheiten das Feld passieren, ohne wassern zu müssen. Die Brücke zählt außerdem als moderne Straße und sie wertet Straßen an den beiden Enden zu modernen Straßen auf. Die Stadt, in der die Brücke errichtet wurde, profitiert von zusätzlichen Annehmlichkeiten, einer erhöhten Anziehungskraft für alle Felder der Stadt und zusätzlichem Tourismus für alle Nationalparks der Stadt. Sie wird mit der Technologie "Verbrennungsmotor" freigeschaltet.

Das **Große Bad** muss auf einem Schwemmland-Geländefeld errichtet werden. Nach dem Bau können Schwemmland-Geländefelder entlang dieses Flusses nicht mehr durch Überschwemmungen beschädigt werden. Außerdem erhaltet Ihr jedes Mal Glauben, wenn ein Feld der Stadt überflutet wird. Das Wunder wird mit der Technologie "Keramik" freigeschaltet.

Machu Picchu muss auf einem Berg-Geländefeld errichtet werden, auf dem sich kein Vulkan befindet. Nach dem Bau bringen Berge Handelszentren, Theaterplätzen und Industriegebiete in allen Städten des Spielers einen Standard-Nachbarschaftsbonus. Das Wunder wird mit der Technologie "Bauwesen" freigeschaltet.

Der **Minakshi-Tempel** muss neben einer Heiligen Stätte errichtet werden und Ihr müsst eine Religion gegründet haben. Nach dem Bau bringt Euch der Tempel zwei Gurus ein, außerdem sinkt der Kaufpreis für Gurus. Religiöse Einheiten auf angrenzenden Feldern haben eine höhere Kampfstärke und Fortbewegung. Das Wunder wird mit der Ausrichtung "Öffentliche Verwaltung" freigeschaltet.

Das **Országház** muss neben einem Fluss errichtet werden. Nach dem Bau erhaltet Ihr jede Runde diplomatische Gunst, wenn Ihr zu Beginn der Runde der Suzerän eines Stadtstaats seid.

Der **Panamakanal** ist eine verlängerte Version des Kanal-Bezirks, für die beim Bau einige besondere Regeln gelten. Der Kanal muss auf Flachland errichtet werden, an das mindestens ein Feld grenzt, das eines der folgenden Kriterien erfüllt: Ein angrenzendes Geländefeld muss sich für einen Kanal-Bezirk eignen, der es mit dem Geländefeld verbindet, auf dem der Panamakanal gebaut wird. Oder es muss sich ein Stadtzentrum darauf befinden beziehungsweise um ein Wasser-Geländefeld oder um ein weiteres Geländefeld handeln, auf dem ein Kanal sein kann. Bei Fertigstellung werden entsprechend der Kriterien automatisch ein oder zwei angrenzende Kanal-Bezirke gebaut. Es gibt sogar einen Erfolg, für den Ihr es schaffen müsst, mit dem Panamakanal sieben Landfelder für Marineeinheiten passierbar zu machen. Das Wunder wird mit der Technologie "Dampfmaschine" freigeschaltet.

Die **Universität Sankoré** muss auf einem Wüsten- oder Wüstenhügel-Geländefeld gebaut werden und muss an einen Campus mit Universität angrenzen. Nach Fertigstellung generieren Handelswege anderer Zivilisationen, die in die Stadt führen, Wissenschaft und Gold für die Besitzer der Handelswege. Der Besitzer der Stadt erhält zusätzliche Wissenschaft für jeden Handelswege, der in die Stadt führt. Inlandshandelswege, die in die Stadt führen, bringen außerdem Glauben. Das Wunder wird mit der Technologie "Bildungswesen" freigeschaltet.

SZENARIOS

In *Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm* gibt es zwei neue Szenarios: Der Schwarze Tod und Kriegsmaschine. Szenarios sind besondere Varianten von *Civilization VI* mit eigenen Regeln, Fähigkeiten und Einheiten, bei denen es um ein bestimmtes geschichtliches Ereignis geht.

DER SCHWARZE TOD

Dieses Vier-Spieler-Szenario ist auf 85 Runden begrenzt und spielt in Europa während der Pestepidemie. Könnt Ihr überleben, während die Pest in Euren Städten wütet? Werdet Ihr auf Wissen und Forschung bauen? Oder setzt Ihr auf den Glauben, der Euch durch diese schwierige Zeit führen soll? Setzt Pestdoktoren und Gelehrte ein, um die Auswirkungen der Pest zu minimieren, oder baut Flagellanten, um in Euren Städten für Frömmigkeit zu sorgen. Der neue Mauerviertel-Bezirk und seine Gebäude helfen Euren Städten, die schlimmsten Auswirkungen der Pestepidemie zu überstehen. Übernehmt in einem der dunkelsten Kapitel der Geschichte die Führung über eines von vier europäischen Königreichen.

KRIEGSMASCHINE

Dies ist ein Mehrspieler-Szenario, bei dem zwei Spieler zu Beginn des Ersten Weltkriegs über 40 Runden gegeneinander antreten. Übernehmt in diesen entscheidenden ersten Monaten des Kriegs das Oberkommando über die deutschen oder französischen Streitkräfte – und erobert oder verteidigt die französische Hauptstadt. Die Deutschen haben gewonnen, wenn sie vor Ablauf der Zeit Paris einnehmen, die Franzosen gewinnen, wenn sie das verhindern können. In diesem Szenario könnt Ihr Eure taktischen und strategischen Fähigkeiten im Wettstreit mit Eurem Rivalen unter Beweis stellen.

TECHNISCHER SUPPORT

Besucht [HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://support.2k.com), um Hilfe und technischen Support für *Civilization VI* zu erhalten, darunter Lösungen für häufig auftretende Fehlermeldungen, Informationen zu 2K-Konten und Änderungen an Eurem 2K-Profil.

EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

Diese eingeschränkte Softwaregarantie und Lizenzvereinbarung (diese „Vereinbarung“) kann in unregelmäßigen Abständen aktualisiert werden. Die aktuell gültige Version wird auf www.take2games.com/engl (die „Webseite“) veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

„SOFTWARE“ BEIHÄLTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SOFTWARE (EINSCHLIESSLICH ALLER DAMIT VERBUNDENEN SERVICES), DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNGEN UND SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEN ODER ONLINE ZUR VERFÜGUNG GESTELLTEN MATERIALIEN SOWIE SÄMTLICHE KOPIEN SOLCHER SOFTWARE UND/ODER MATERIALIEN.

DIE SOFTWARE WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL DIESER SOFTWARE ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER AUF ANDERE WEISE VERWENDEN, AKZEPTIEREN SIE DIE VORLIEGENDE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. MIT SITZ IN DEN VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA UND DEREN TOCHTERGESELLSCHAFTEN UND PARTNERN („LIZENZGEBER“, „UNTERNEHMEN“, „WIR“, „UNSER“ ODER „UNSER“) SOWIE DIE DATENSCHUTZERKLÄRUNG, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/privacy, SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/legal.

DIESE VEREINBARUNG ENTHÄLT IM ABSCHNITT „BINDENDE INDIVIDUELLE SCHLICHTUNG“ BINDENDE REGELUNGEN ZU INDIVIDUELLER SCHLICHTUNG UND DEM VERZICHT AUF SAMMELKLAGEN, DIE SICH INNERHALB DIESER VEREINBARUNG AUF IHRE RECHTE BEZÜGLICH EINES „STREITFALLS“ (WIE WEITER UNTEN DEFINIERT) AUSWIRKEN. DURCH DIESE REGELUNGEN VERPFLICHTEN SIE SICH, STREITFÄLLE ZWISCHEN IHNEN UND DEM UNTERNEHMEN DURCH BINDENDE INDIVIDUELLE SCHLICHTUNG STATT DURCH EINEN RICHTIGSPROZESS ZU KLÄREN. SIE KÖNNEN DIE VERPFLICHTUNG ZU DIESER BINDENDEN INDIVIDUELLEN SCHLICHTUNG AUCH ABLEHNEN, DIE NÖTIGEN SCHRITTE DAZU SIND WEITER UNTEN ERKLÄRT.

BITTE LESEN SIE DIESSE VEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH. SIND SIE NICHT MIT ALLEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

UM DIESE LIZENZVEREINBARUNG ZU AKZEPTIEREN, MÜSSEN SIE NACH DEN REGEL IHRES WOHNRORTS DIE VOLLJÄHRIGKEIT ERREICHT HABEN. SIE SIND FÜR ALLE RECHTLICHEN UND FINANZIELLEN FOLGEN VERANTWORTLICH, DIE SICH AUS IHRER NUTZUNG ODER DEM IHREM ZUGRIFF AUF UNSERE SOFTWARE ERGEBEN, EINSCHLIESSLICH ALLER HANDLUNGEN VON PERSONEN, DENEN SIE ZUGANG ZU IHREM NUTZERKONTO GEWÄHREN. SIE BESTÄTIGEN HIERMIT, DASS SIE DIE VOLLJÄHRIGKEIT ERREICHT HABEN, DIE BESTIMMUNGEN DIESER VEREINBARUNGEN VERSTANDEN HABEN UND DIESE AKZEPTIEREN (EINSCHLIESSLICH DER REGELUNGEN ZUR LÖSUNG VON STREITFÄLLEN). SIND SIE NOCH NICHT VOLLJÄHRIG, MÜSSEN IHRE ELTERN ODER GESETZLICHEN VERTRETER STATT IHNEN DIESE VEREINBARUNG AKZEPTIEREN.

LIZENZ

Vorbehaltlich der vorliegenden Vereinbarung und der damit verbundenen Bestimmungen und Bedingungen erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Recht und die nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Lizenz, eine Kopie dieser Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einer einzelnen Spielplattform (z. B. Computer, Mobilgerät oder Spielkonsole) wie vom Lizenzgeber vorgesehen zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Softwareokumentation wird Anderweitiges ausdrücklich spezifiziert. Ihre Lizenzrechte unterliegen der Einhaltung der Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie sich dieser Software entziehen bzw. wenn die Vereinbarung gekündigt wird, je nachdem, welcher Tag früher eintritt (siehe unten). Diese Software wird an Sie nicht verkauft sondern nur lizenziert, und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auszulegen ist. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Titel und Ansprüche in Bezug auf die Software, insbesondere Urheberrechte, Markenrechte, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schaulphäre, Artworks, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit geltenden Gesetzen und Verträgen. Die Software darf ohne die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers in keiner Weise und auf keinem Medium weder ganz noch in Teilen kopiert, vervielfältigt, verändert, modifiziert oder verbreitet werden. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich belangt werden. Sie sollten sich darüber im Klaren sein, dass Urheberrechtsverstöße in den USA gesetzlichen Strafen von bis zu 150.000 US-Dollar pro Verstoß unterliegen. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers haben Anspruch darauf, ihre Rechte im Fall einer Verletzung dieser Vereinbarung ebenfalls zu schützen. Alle Rechte, die Ihnen nicht ausdrücklich durch diese Vereinbarung eingeräumt werden, verbleiben beim Lizenzgeber (und gegebenenfalls dessen Lizenzgeber).

LIZENZBEDINGUNGEN

Sie verpflichten sich, Nachfolgendes zu unterlassen und keinen rechtlichen oder natürlichen Personen Anleitung oder Anweisung dazu zu geben:

- die Software für gewerbliche Zwecke zu nutzen;
- die Software oder Kopien der Software, insbesondere virtuelle Gegenstände bzw. virtuelle Währung (wie nachstehend definiert), ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Lizenzgebers oder ohne dass dies ausdrücklich in der vorliegenden Vereinbarung festgelegt wurde zu verbreiten, zu verpacken, zu lizenzieren, zu verkaufen, zu vermieten, in eine konvertierbare Währung umzuwandeln oder sie anderweitig zu übertragen bzw. abzutreten;
- die Software oder Teile davon zu kopieren (abgesehen von dem in der vorliegenden Vereinbarung Vorgesehenen);
- eine Kopie der Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere User ermöglicht;
- die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben);
- die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, um die Auflagen zu umgehen, die Software von der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM aus laufen zu lassen (dieses Verbot bezieht sich nicht auf komplette oder partielle Kopien, die eventuell durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses vorgenommen werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten);
- die Software in einem Computerspielcenter oder einer anderen standortbezogenen Lokalität zu nutzen oder kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber bietet Ihnen eine separate Lizenzvereinbarung an, um die Software auch für die gewerbliche Nutzung zur Verfügung zu stellen;
- die Software ganz oder in Teilen zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), sie zu zeigen, vorzuführen, zu dekompileieren oder zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder die Software in anderer Weise zu verändern;
- Eigentumsvermerke, Marken oder Etiketten auf oder in der Software zu entfernen oder zu verändern;
- einen anderen User in der Nutzung von Online-Features der Software einzuschränken bzw. ihn an der Nutzung zu hindern;
- zu cheaten (dazu gehört unter anderem auch das Ausnutzen von Exploits oder Spielfehlern) bzw. ein unerlaubtes Robot- oder Spider- oder anderes Programm im Zusammenhang mit Online-Features der Software zu verwenden;
- gegen Bestimmungen, Bedingungen, Richtlinien, Lizenzen oder Verhaltensregeln für Online-Features der Software zu verstoßen;
- die Software in ein Land zu transportieren, zu exportieren oder zu re-exportieren (direkt oder indirekt), dem laut US-amerikanischen Exportgesetzen oder -vorschriften bzw. laut US-amerikanischen Wirtschaftssanktionen der Erhalt dieser Software untersagt ist oder in sonstiger Weise gegen Gesetz und Vorschriften des Landes (in ihrer jeweils geltenden Fassung) zu verstoßen, in dem Sie die Software bezogen haben.

ZUGRIFF AUF SONDERFEATURES UND/ODER DIENSTE INKL. DIGITALER KOPIEN: Um die Software zu aktivieren, auf digitale Kopien der Software zuzugreifen oder auf bestimmte freischaltbare, herunterladbare, Online- oder sonstige spezielle Inhalte, Dienste und/oder Funktionen (zusammenfassend „Sonderfeatures“) zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, eine Seriennummer zum einmaligen Gebrauch einzufügen, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder bei einem Dienst des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Bestimmungen und Richtlinien einverstanden zu erklären). Der Zugang zu Sonderfeatures ist auf ein einzelnes Benutzerkonto (wie nachstehend definiert) pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu Sonderfeatures kann nicht übertragen, verkauft, verpackt, lizenziert, vermietet, in konvertierbare virtuelle Währung konvertiert oder von einem anderen User erneut registriert werden, sofern dies nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt ist. Die Bestimmungen dieses Paragraphen haben Vorrang vor allen anderen Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG DER LIZENZ EINER ZUVOR GESPEICHERTEN KOPIE: Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie von zuvor gespeicherter Software samt Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person übertragen, sofern Sie keine Kopie (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückbehalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann von Ihnen möglicherweise verlangen, dass sie spezielle Schritte gemäß dem in der Softwareokumentation Festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpacken, lizenzieren, vermieten oder in eine konvertierbare virtuelle Währung konvertieren, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder sofern nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Sonderfeatures, einschließlich Inhalte, die ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch nicht verfügbar sind, sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Sonderfeatures funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Originalinstallationskopie gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem User nicht mehr zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. UNBESCHADET DES VORSTEHENDEN DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN. Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugriff auf die Software und/oder auf bestimmte Software-Bestandteile oder Inhalte zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder anderweitig Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Diese Maßnahmen können den Einsatz von Lizenz-Management, Produkt-Aktivierung und anderen Sicherheits-Technologien in die Software beinhalten sowie die Überwachung der Nutzung, einschließlich, unter anderem, Uhrzeit, Datum, Zugriff oder anderer Kontrollen, Zähler, Seriennummern bzw. andere Sicherheitsvorrichtungen, die dazu dienen, den unbefugten Zugriff, die Nutzung und das Kopieren der Software oder Teile bzw. Komponenten derselben, einschließlich etwaiger Verstöße gegen diese Vereinbarung, zu verhindern. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, die Verwendung der Software zu jeder Zeit zu überwachen. Sie dürfen weder solche Zugangskontrollmaßnahmen stören noch versuchen, solche Sicherheits-Features zu deaktivieren oder zu umgehen; wenn Sie es dennoch tun, wird die Software möglicherweise nicht richtig funktionieren. Wenn die Software Zugang zu speziellen Features gestattet, kann jeweils nur eine einzige Kopie dieser Software auf diese speziellen Features pro Zugriff zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software mit einer gültigen Lizenz kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Der Lizenzgeber ist berechtigt, die mit dieser Vereinbarung gewährte Lizenz und den Zugriff auf die Software einzuschränken, aussetzen oder zu kündigen, einschließlich unter anderem alle damit verbundenen Dienstleistungen und Produkte, und zwar dreißig (30) Tage nach vorheriger Ankündigung oder sofort, sofern ein Grund vorliegt, der außerhalb der Kontrolle des Unternehmens liegt oder Sie eine der Vereinbarungen oder Richtlinien im Zusammenhang mit dieser Software verletzt haben, einschließlich dieser Vereinbarung, der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers und/oder den Nutzungsbedingungen des Lizenzgebers.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarios, Screenshots, Autodesigns, Charaktere, Objekte oder Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und soweit Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, insbesondere das Recht zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekanntem Mitteln, und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die geltenden Gesetze und internationalen Übereinkommen für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie verzichten hiermit und erheben niemals Anspruch auf alle moralischen Rechte in Bezug auf Urhebererschaft, Veröffentlichung, Ansehen oder Zuschreibungen in Bezug auf die Nutzung und den Genuss dieser Inhalte durch den Lizenzgeber sowie durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen gemäß der geltenden Gesetzgebung. Die Gewährung dieser Lizenz an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte bestehen auch nach der Beendigung der vorliegenden Vereinbarung weiterhin.

INTERNETANSCHLUSS: Die Software erfordert möglicherweise einen Internetanschluss, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen.

BENUTZERKONTEN: Um die Software oder ein Software-Feature zu benutzen oder um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, benötigen Sie eventuell ein gültiges und aktives Konto bei einem Online-Dienstleister, z.B. bei einer Spielplattform oder einem sozialen Netzwerk eines Drittanbieters („Drittanbieter-Konto“), oder beim Lizenzgeber bzw. einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen, wie in der Software dokumentiert dargelegt. Wenn Sie derartige Konten nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software nicht ordnungsgemäß funktionieren oder aufhören zu funktionieren. Für die Software kann es auch notwendig sein, dass Sie ein software-spezifisches Benutzerkonto beim Lizenzgeber oder bei einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen einrichten („Benutzerkonto“) einrichten, um auf die Software, ihre Funktionen und Features zugreifen zu können. Das Login Ihres Benutzerkontos kann auch mit einem Drittanbieter-Konto verbunden sein. Sie haften für jegliche Nutzung sowie für die Sicherheit Ihres Benutzerkontos und aller Drittanbieter-Konten, die Sie verwenden, um auf die Software zuzugreifen und diese zu nutzen.

VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE

Wenn die Software Ihnen gestattet, eine Lizenz für die Nutzung einer virtuellen Währung und virtueller Gegenstände zu kaufen bzw. sich diese durch Spielaktivitäten zu verdienen, finden die folgenden zusätzlichen Bedingungen in diesem Absatz Verwendung.

VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE: Die Software enthält möglicherweise Funktionen, durch welche der User (i) eine fiktive virtuelle Währung als Tauschmittel ausschließlich innerhalb der Software verwenden („virtuelle Währung“) und (ii) Zugang (und bestimmte eingeschränkte Nutzungsrechte) zu virtuellen Gegenständen ausschließlich innerhalb der Software erhalten („virtuelle Gegenstände“) kann. Unabhängig von der für sie verwendeten Terminologie stellen die virtuelle Währung und die virtuellen Gegenstände ein durch diese Vereinbarung geregeltes eingeschränktes Lizenzrecht dar. Vorbehaltlich der Bedingungen dieser Vereinbarung und deren Einhaltung erteilt Ihnen der Lizenzgeber hiermit das nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Recht und die nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Lizenz zur Verwendung von erlangter virtueller Währung und erlangten virtuellen Gegenständen zu Ihrem persönlichen, nicht-kommerziellen Spielspaß ausschließlich innerhalb der Software. Sofern nicht anderweitig durch das geltende Recht untersagt, werden von Ihnen erlangte virtuelle Währung/von Ihnen erlangte virtuelle Gegenstände an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass durch diese Vereinbarung kein Titel bzw. keine Eigentumsrechte an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen übertragen oder abgetreten werden. Diese Vereinbarung darf nicht als Verkauf von Rechten irgendwelcher Art an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen ausgelegt werden.

Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände haben keinen Gegenwert in wirklicher Währung und gelten nicht als Ersatz für eine wirkliche Währung. Sie bestätigen und erklären, dass der Lizenzgeber jederzeit eine Überprüfung vornehmen bzw. Maßnahmen ergreifen kann, welche sich auf den angenommenen Wert oder den Kaufpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern ihm dies durch geltendes Recht nicht untersagt ist. Für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entstehen keine Gebühren für eine Nicht-Nutzung, vorausgesetzt jedoch, dass die hiermit für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände erteilte Lizenz in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieser Vereinbarung und der Software-Dokumentation endet, wenn der Lizenzgeber die Software nicht mehr bereitstellt, oder diese Vereinbarung anderweitig beendet wird. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach seinem alleinigen Ermessen Gebühren für das Recht auf Zugang zu oder Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen zu berechnen und/oder der Lizenzgeber kann virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entgeltlich oder unentgeltlich vertreiben.

VERDIENST ODER ERWERB VON VIRTUELLER WÄHRUNG & VIRTUELLEN GEGENSTÄNDEN: Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung zu kaufen oder virtuelle Währung vom Lizenzgeber als Gegenleistung für den Abschluss bestimmter Tätigkeiten bzw. Leistungen innerhalb der Software zu verdienen. Der Lizenzgeber kann z.B. den Nutzern einen bestimmten Betrag in virtueller Währung oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielerischen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spielaufgabe oder bei der Erstellung von Nutzerinhalten. Erlangte virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände werden Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Erwerb von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen ist nur innerhalb der Software oder über vom Lizenzgeber autorisierte Benutzerplattformen, Dritt-Online-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (nachfolgend als „Software-Store“ bezeichnet) möglich. Kauf und Nutzung spielerischer Gegenstände und Währungen über einen Software-Store unterliegen den jeweiligen Geschäftsbedingungen des Software-Stores, insbesondere den Nutzungsbedingungen und der Nutzervereinbarung. Dieser Online-Dienst wurde durch den Software-Store an Sie unterlizensiert. Der Lizenzgeber kann Ermäßigungen oder Sonderangebote für den Kauf von virtueller Währung anbieten und kann solche Ermäßigungen und Sonderangebote jederzeit und ohne Vorankündigung ändern oder absetzen. Nach Abschluss eines autorisierten Kaufs von virtueller Währung in einem Software-Store wird der Betrag an gekaufter virtueller Währung Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Lizenzgeber setzt einen maximalen Betrag an virtueller Währung fest, den Sie pro Geschäftsvorgang und/oder pro Tag kaufen können, wobei dieser Maximalbetrag je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein kann. Der Lizenzgeber kann nach seinem alleinigen Ermessen zusätzliche Einschränkungen hinsichtlich des Betrags an von Ihnen gekaufter oder genutzter virtueller Währung, hinsichtlich Ihrer Nutzung von virtueller Währung und hinsichtlich des maximalen Guthabens an virtueller Währung, das Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben werden kann, festlegen. Sie haften allein für jeden Kauf von virtueller Währung, der über Ihr Benutzerkonto getätigt wird, unabhängig davon, ob der Kauf von Ihnen autorisiert wurde oder nicht.

BERECHNUNG DES SPIELGUTHABENS: Sie können in Ihrem Benutzerkonto die virtuelle Währung/die virtuellen Gegenstände, die Ihnen zur Verfügung stehen, einzusehen und darauf zugreifen, wenn Sie bei Ihrem Benutzerkonto angemeldet sind. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen sämtliche Kalkulationen zu virtueller Währung/virtuellen Gegenständen in Ihrem Benutzerkonto vorzunehmen. Der Lizenzgeber behält sich weiterhin das Recht vor, nach alleinigem Ermessen den Betrag an virtueller Währung zu ermitteln, die im Zusammenhang mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenständen oder zu anderen Zwecken Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben oder von diesem abgebucht werden, und festzulegen, wie diese Vorgänge abgewickelt werden. Während der Lizenzgeber bemüht ist, alle diese Berechnungen auf einheitliche und angemessene Art und Weise durchzuführen, erkennen Sie hiermit an und erklären sich damit einverstanden, dass die Feststellungen des Lizenzgebers hinsichtlich verfügbarer virtueller Währung/verfügbarer virtueller Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto endgültig sind, sofern Sie dem Lizenzgeber nicht Belege vorlegen können, dass diese Berechnung absichtlich inkorrekt war oder ist.

VERWENDUNG VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLER GEGENSTÄNDE: Der Spieler kann gekaufte virtuelle Währung/gekaufte virtuelle Gegenstände im Verlauf des Spiels in Übereinstimmung mit den Spielregeln für Währung und Gegenstände, (die je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein können) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände dürfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigem Ermessen die Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auf ein einziges Spiel begrenzen. Die zugelassene Verwendung und zugelassenen Zwecke von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen können jederzeit geändert werden. Ihre laut Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Währung/verfügbaren virtuellen Gegenstände verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfügbaren Guthaben an virtueller Währung/virtuellen Gegenständen. Sie müssen über ausreichend virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto verfügen, um eine Transaktion innerhalb der Software abschließen zu können. Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände in Ihrem Benutzerkonto können ohne vorherige Ankündigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgebogen werden: Sie können z.B. virtuelle Währung oder virtuelle Gegenstände verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihre Spielfigur stirbt. Sie haften für jede Verwendung der virtuellen Währung/virtuellen Gegenstände, die über Ihr Benutzerkonto vorgenommen wird, unabhängig davon, ob von Ihnen autorisiert oder nicht. Sie sind verpflichtet den Lizenzgeber unverzüglich benachrichtigen, wenn Sie eine über Ihr Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an www.take2games.com/support oder, wenn es Produkte von Social Point betrifft, direkt an www.socialpoint.de/community/#support richten.

NICHTLEINÖSBARKEIT: Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können nur gegen spielinterne Gegenstände oder Dienstleistungen eingelöst werden. Sie dürfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, verpachtet, lizenziert, vermietet bzw. in eine konvertierbare virtuelle Währung umgewandelt werden. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können zu keinem Zeitpunkt beim Lizenzgeber oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person gegen einen Geldbetrag oder Geldwert bzw. gegen andere Gegenstände eingelöst werden, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder auf andere Weise durch geltendes Recht gefordert. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände haben keinen Barwert. Weder der Lizenzgeber noch eine andere natürliche oder juristische Person ist auf irgendeine Art verpflichtet, virtuelle Währung bzw. virtuelle Gegenstände in einen Gegenwert umzusetzen, insbesondere in echte Währungen.

KEINERÜCKERSTATTUNG: Alle Käufe von virtueller Währung und virtuellen Gegenständen sind endgültig und unter keinen Umständen erstattungsfähig, übertragbar oder umtauschbar. Falls nicht durch geltendes Recht verboten, ist der Lizenzgeber uneingeschränkt berechtigt, diese virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände in seinem alleinigen Ermessen zu verwalten, zu regulieren, zu kontrollieren, abzubauen, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenüber noch anderen Person gegenüber für die Ausübung dieser Rechte.

KEINE ÜBERTRAGUNG: Die Übertragung, der Handel, der Verkauf oder der Tausch von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen an eine Person auf anderem Wege als im Spielverlauf innerhalb der Software wie ausdrücklich vom Lizenzgeber genehmigt („Nicht genehmigte Transaktionen“), insbesondere an andere Nutzer der Software, sind vom Lizenzgeber nicht gestattet und streng verboten. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen Ihr Benutzerkonto und Ihre virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände zu kündigen, auszusetzen oder zu modifizieren und diese Vereinbarung zu kündigen, wenn Sie sich an nicht genehmigten Transaktionen beteiligen, sie fördern oder anfordern. Alle Nutzer, die an solchen Aktivitäten teilnehmen, tun dies auf eigene Gefahr und erklären sich hiermit damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Geschäftsführer, Mitarbeiter und Vertreter freizustellen von allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch solche Aktivitäten verursacht wurden, und dafür die volle Verantwortung sowie die Haftung zu übernehmen. Sie erkennen hiermit an, dass der Lizenzgeber vom jeweiligen Software-Store verlangen kann, alle nicht genehmigten Transaktionen – unabhängig vom Zeitpunkt (ob vergangen oder bevorstehend) der nicht genehmigten Transaktion – zu verhindern, auszusetzen, zu beenden, zu unterbrechen oder rückgängig zu machen, wenn er einen Verdacht hat auf oder Beweise für Betrug, Verstöße gegen diese Vereinbarung, Verstöße gegen geltendes Recht bzw. geltende Vorschriften oder vorsätzliche Handlungen, die in irgendeiner Weise das Ziel oder die Auswirkung bzw. die mögliche Auswirkung haben, einen Eingriff in den Betrieb der Software vorzunehmen. Wenn wir glauben oder Grund zu der Annahme haben, dass Sie an einer nicht genehmigten Transaktion beteiligt sind, erklären Sie sich ferner damit einverstanden, dass der Lizenzgeber nach seinem alleinigen Ermessen Ihren Zugriff auf die auf Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Gegenstände/verfügbaren virtuellen Gegenstände einschränken kann oder Ihr Benutzerkonto sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände und andere Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kündigen oder aussetzen kann.

STANDORT: Die virtuelle Währung ist nur für Kunden an bestimmten Standorten verfügbar. Sie können keine virtuelle Währung kaufen oder verwenden, wenn Sie sich nicht an einem anerkannten Standort befinden.

BEDINGUNGEN DER SOFTWARE-STORES

Diese Vereinbarung und die Bereitstellung der Software durch die Software-Stores (einschließlich des Kaufs von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen) unterliegen den zentralen Bedingungen, die vom jeweiligen Software-Store festgelegt oder verlangt werden, und alle solche anwendbaren Bedingungen werden durch diese Bezugnahme zum Bestandteil dieser Vereinbarung. Der Lizenzgeber ist nicht verantwortlich und haftet nicht für Kreditkarten- oder Bankgebühren oder sonstige Gebühren oder Belastungen im Zusammenhang mit Ihren Kauftransaktionen innerhalb der Software oder über einen Software-Store. Alle anderen Transaktionen werden durch den Software-Store und nicht durch den Lizenzgeber abgewickelt. Der Lizenzgeber lehnt jegliche Haftung für solche Transaktionen ausdrücklich ab und Sie erklären sich hiermit damit einverstanden, dass Ihr einziges Rechtsmittel in Bezug auf diese Transaktionen Ihnen über und durch den betreffenden Software-Store zusteht.

Diese Vereinbarung wird ausschließlich zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber getroffen, nicht mit einem Software-Store. Sie erkennen an, dass der Software-Store nicht verpflichtet ist Wartungs- oder Supportdienste in Verbindung mit der Software zu leisten. Mit Ausnahme des Vorgenannten und soweit gesetzlich zulässig hat der Software-Store keinerlei sonstige Gewährleistungspflicht in Bezug auf die Software. Jegliche Ansprüche in Verbindung mit der Software bezüglich Produkthaftung, einer Nichteinhaltung anwendbarer gesetzlicher oder rechtlicher Anforderungen, Ansprüche nach Verbraucherschutz- oder ähnlichen Gesetzen oder Ansprüche wegen Verstößen gegen das Urheberrecht werden durch diese Vereinbarung geregelt und fallen nicht in den Verantwortungsbereich des Software-Stores. Sie sind an die Nutzungsbedingungen sowie an sämtliche anderen anwendbaren Bestimmungen des Software-Stores gebunden. Die Lizenz an der Software ist nicht übertragbar und ist nur zur Nutzung der Software auf einem geeigneten Gerät vorgesehen, das sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befindet. Sie versichern, dass Sie sich nicht in einem Land oder geografischen Gebiet unter US-amerikanischen Embargo befinden und nicht auf der Liste der „Specially Designated Nationals“ des US-amerikanischen Finanzministeriums bzw. der Liste der „Denied Persons“ oder der „Entity List“ des US-amerikanischen Wirtschaftsministeriums geführt werden. Die Software-Stores sind anspruchsberechtigte Drittpartei dieser Vereinbarung und sind dazu berechtigt, diese Vereinbarung gegen Sie geltend zu machen.

DATENSAMMLUNG UND -NUTZUNG

Durch das Installieren und Verwenden der Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit den Bedingungen über die Erfassung und Nutzung von Daten wie in diesem Absatz und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers beschrieben, insbesondere (sofern zutreffend) (i) mit der Weitergabe von personenbezogenen Daten und anderen Daten an den Lizenzgeber, seine verbundenen Unternehmen, Verkäufer und Geschäftspartner sowie an bestimmte weitere Dritte, wie zum Beispiel Regierungsbehörden in den USA und in anderen Ländern außerhalb Europas bzw. außerhalb Ihres Heimatlandes, insbesondere in Ländern, in denen eventuell niedrigere Datenschutzstandards vorherrschen; (ii) mit der Veröffentlichung Ihrer Daten, z. B. mit der Identifizierung Ihrer durch den Nutzer geschaffenen Inhalte oder der Anzeige Ihrer Punktzahl, Ihres Bestelnsitzums, Ihrer Erfolge und anderer Gameplay-Daten auf Webseiten und anderen Plattformen; (iii) mit der Weitergabe Ihrer Gameplay-Daten an Hardware-Hersteller, Plattform-Hosts und Marketingpartner des Lizenzgebers; und (iv) mit anderen Verwendungen und Offenlegungen Ihrer personenbezogenen Daten oder anderen Daten gemäß der oben genannten Datenschutzerklärung in der jeweils geltenden Fassung. Wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Daten auf diese Weise genutzt oder geteilt werden, sollten Sie die Software nicht benutzen.

Für alle datenschutzrechtlichen Probleme, einschließlich im Zusammenhang mit der Erfassung, Verwendung, Offenlegung und Weitergabe Ihrer persönlichen Daten und anderer Informationen, hat die Datenschutzerklärung unter www.take2games.com/privacy in der jeweils geltenden Fassung Vorrang vor allen anderen in dieser Vereinbarung gemachten Aussagen. **GEWÄHRLISTUNG**

BEGRENZTE GEWÄHRLISTUNG: Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie der ursprüngliche Käufer sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab aufgezeichnete Software und begleitende Dokumentation vom ursprünglichen Käufer übertragen erhalten haben), dass das ursprüngliche, die Software enthaltene Speichermedium in Bezug auf Material und Verarbeitung unter normalen Nutzungs- und Betriebsbedingungen für die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum frei von Mängeln ist. Der Lizenzgeber garantiert Ihnen, dass die Software mit einem persönlichen Computer kompatibel ist, der den Mindest-Systemanforderungen der Software-Dokumentation entspricht, oder dass sie durch den Spielkonsolenhersteller als kompatibel mit der Spielkonsole, für die sie veröffentlicht wurde, erklärt worden ist. Aufgrund von Schwankungen in Bezug auf Hardware, Software, Internet-Verbindungen und individuelle Nutzung übernimmt der Lizenzgeber keine Garantie für die Leistungsfähigkeit der Software auf Ihrem individuellen Computer oder Ihrer persönlichen Spielkonsole. Der Lizenzgeber haftet Ihnen gegenüber nicht gegen Störungen bei der Nutzung der Software; oder dass die Software Ihren Anforderungen entspricht; er haftet auch nicht dafür, dass der Betrieb der Software ununterbrochen oder fehlerfrei ist; oder dass die Software mit der Software oder Hardware von Drittanbietern kompatibel ist oder dass etwaige Fehler in der Software behoben werden. Eine mündliche oder schriftliche Erklärung oder Beratung durch den Lizenzgeber oder einen autorisierten Vertreter stellt keine Garantie dar. Da einige Länder den Ausschluss oder die Begrenzung der impliziten Gewährleistung oder die Einschränkung der gesetzlichen Rechte des Verbrauchers nicht zulassen, kann es sein, dass einige oder alle der oben genannten Ausnahmen und Einschränkungen nicht auf Sie zutreffen.

Wenn Sie aus irgendeinem Grund einen Mangel im Speichermedium oder in der Software während der Garantiezeit entdecken, verpflichtet sich der Lizenzgeber, jede für mangelhaft befundene Software innerhalb der Garantiezeit kostenlos zu ersetzen, solange die Software vom Lizenzgeber noch hergestellt wird. Wenn die Software nicht mehr verfügbar ist, behält sich der Lizenzgeber das Recht vor, sie durch eine ähnliche Software von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Diese Garantie gilt nur für das Speichermedium und die Software, wie sie ursprünglich vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellt worden sind, und gilt nicht für den normalen Verschleiß. Diese Garantie gilt nicht und erlischt, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäßen Gebrauch oder Vernachlässigung entstanden ist. Jede gesetzlich vorgeschriebene implizite Gewährleistung ist ausdrücklich auf die vorstehend beschriebene 90-Tage-Frist begrenzt.

Falls vorstehend nichts Gegenteiliges festgelegt wurde und Sie in einem EU-Mitgliedsstaat wohnhaft gemeldet sind, garantiert der Lizenzgeber für die Funktionstüchtigkeit der Software und gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, unbeschadet ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder stillschweigend, einschließlich aller anderen Zusicherungen in Bezug auf die allgemeine Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zurücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie folgendes an: Ihren Namen, die Rücksendeadresse, eine Kopie des datierten Kaufbelegs sowie ein Schreiben, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, beschreiben.

Ihre Pflichten gegenüber dem Lizenzgeber

Sie sind in vollem gesetzlich zulässigem Umfang damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Direktoren, Mitarbeiter und Vertreter im Zusammenhang mit allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen freizustellen, die direkt oder indirekt aufgrund Ihrer Handlungen oder Unterlassungen bei der Nutzung der Software gemäß den Bedingungen der Vereinbarung entstanden sind, und dafür die volle Verantwortung sowie die Haftung zu übernehmen.

SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG HAT DER LIZENZGEBER EIN KEINEM FALL FÜR BESONDERE, NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM EIGENTUM, DER NUTZUNG ODER DER FEHLERHAFTIGKEIT DER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, INSBESONDERE SCHÄDEN AN EIGENTUM, VERLUST DES FIRMENWERTS, GOODWILL, COMPUTERFEHLFUNKTION, UND SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN, SACHSCHÄDEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADENERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGEANSPRÜCHEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAGSRECHTLICH (INSBESONDERE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART BEGRÜNDET, GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WORDEN IST ODER NICHT. DIE HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR ALLE SCHÄDEN ÜBERSCHREITET (SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG) IN KEINEM FALL DEN VON IHNEN FÜR DIE SOFTWARE BEZAHLTEN TATSÄCHLICHEN PREIS.

WENN SIE IN EINEM EU-MITGLIEDSSTAAT WOHNHAFT GEMELDET SIND, DANN IST DER LIZENZGEBER, UNGEACHTET DER OBEN DARGELEGTEN BESTIMMUNGEN, FÜR ALLE VERLUSTE ODER SCHÄDEN HAFTBAR, DIE IHNEN AUS EINER BEGRÜNDET VORHERSEHBAREN VERLETZUNG ODER MISSACHTUNG DIESER VEREINBARUNG DURCH DEN LIZENZGEBER ENTSTEHEN, NICHT JEDOCHE FÜR UNVORHERSEHBARE VERLUSTE ODER SCHÄDEN.

WIR WOLLEN UND KÖNNEN DEN FLUSS VON DATEN ZU ODER VON UNSEREM NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOSEN NETZWERKEN, ODER ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTBETRIEBERN NICHT KONTROLLIEREN. DIESER STROM HÄNGT ZU EINEM GROSSEN TEIL VON DER LEISTUNG DES INTERNETS UND DER DURCH DRITTE ANGEBOTENEN UND KONTROLLIERTEN DRAHTLOSEN DIENSTE AB. ES KANN VORKOMMEN, DASS HANDLUNGEN ODER UNTERLASSUNGEN DIESER DRITTE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN. WIR KÖNNEN NICHT GARANTIEREN, DASS SOLCHE EREIGNISSE NICHT AUFTRETEN. WIR ÜBERNEHMEN DAHER (SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG) KEINE GARANTIE IM ZUSAMMENHANG MIT HANDLUNGEN UND UNTERLASSUNGEN DRITTER, DIE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON ODER DIE VERWENDUNG DER SOFTWARE UND DER BEGLEITENDEN LEISTUNGEN UND PRODUKTE BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN KÖNNTEN.

BEENDIGUNG

Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber sie kündigt. Diese Vereinbarung endet automatisch, wenn der Lizenzgeber den Betrieb der Software-Server einstellt (für ausschließliche online betriebene Spiele), wenn der Lizenzgeber feststellt oder glaubt, dass Ihre Nutzung der Software Betrug, Geldwäsche oder eine andere illegale Aktivität beinhaltet, oder wenn Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht einhalten, insbesondere die vorstehenden Lizenzbedingungen. Sie können diese Vereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie (i) den Lizenzgeber über die in den Nutzungsbedingungen festgelegte Methode benachrichtigen, Ihr Benutzerkonto, mit welchem Sie Zugriff auf die Software haben und diese verwenden, zu kündigen und zu löschen; oder indem Sie (ii) alle Kopien der Software in Ihrem Besitz, Ihrer Verwahrung oder unter Ihrer Kontrolle zerstören und/oder löschen. Das Löschen der Software von Ihrer Spiel-Plattform löscht nicht die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten Informationen, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Sie die Software mit dem gleichen Benutzerkonto neu installieren, können Sie immer noch Zugriff auf Ihre vorherigen Kontodaten haben, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Ihr Benutzerkonto bei Beendigung dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund gelöscht wird, werden jedoch, soweit es das geltende Recht nicht ausdrücklich verbietet, die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Gegenstände und virtuelle Währung ebenfalls gelöscht und Sie können die Software sowie die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände dann nicht mehr nutzen. Bei Kündigung dieser Vereinbarung aufgrund einer Verletzung derselben Ihrerseits, kann der Lizenzgeber Ihnen verbieten, sich erneut anzumelden oder erneut Zugriff auf die Software zu erhalten. Nach Beendigung dieser Vereinbarung müssen Sie alle physischen Kopien der Software zerstören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die dazugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden, einschließlich auf Clientservern, Computern, Game-Geräten oder Mobilfunkgeräten installierte Kopien. Bei Beendigung dieser Vereinbarung erlöschen Ihre Rechte zur Nutzung der Software unverzüglich, einschließlich der virtuellen Währung bzw. der virtuellen Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto, und Sie müssen jegliche Nutzung der Software einstellen. Durch die Beendigung dieser Vereinbarung werden unsere Rechte bzw. Ihre Verpflichtungen aus dieser Vereinbarung nicht beeinträchtigt.

INGESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN

Die Software und die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln entwickelt und werden als „Commercial Computer Software“ bzw. „Restricted Computer Software“ angeboten. Die Nutzung, Vervielfältigung oder Offenlegung durch die US-Regierung oder einen Subunternehmer der US-Regierung unterliegt den Einschränkungen gemäß Unterabsatz(c)(1)(ii) der Klausel „Rights in Technical Data and Computer Software“ in DFARS 252.227-7013 oder gemäß Unterabsatz (c)(1) und (2) der Klausel „Commercial Computer Software Restricted Rights“ in FAR 52.227-19, sofern anwendbar. Der Auftragnehmer/Hersteller ist der Lizenzgeber am nachstehend angegebenen Standort.

BILLIGKEITSRECHTLICHE RECHTSMITTEL

Sie stimmen hiermit zu, dass im Falle einer nicht ausdrücklichen Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung dem Lizenzgeber ein irreparabler Schaden entsteht, und erklären sich daher einverstanden, dass der Lizenzgeber ohne Erfordernis einer Sicherheitsleistung, Bürgschaft oder eines Schadensnachweises Anspruch auf entsprechende billigskeitsrechtliche Rechtsmittel im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung hat, einschließlich des vorübergehenden oder dauerhaften Unterlassungsanspruchs, zusätzlich zu allen anderen verfügbaren Rechtsmitteln.

STEUERN UND ABGABEN

Sie sind verantwortlich für die Zahlung sämtlicher von Regierungsstellen im Zusammenhang mit den durch diese Vereinbarung begründeten Transaktionen erhobenen Steuern, Abgaben und Zölle, einschließlich Zinsen und Mahngebühren (mit Ausnahme von Steuern auf das Nettoeinkommen des Lizenzgebers), und stellen den Lizenzgeber und all seine verbundenen Unternehmen, leitenden Angestellten, Geschäftsführer und Mitarbeiter von diesen Zahlungen frei, unabhängig davon, ob diese in Rechnungen aufgeführt waren, die Sie vom Lizenzgeber erhalten haben. Sie legen dem Lizenzgeber Abschriften aller Freistellungsbescheinigungen vor, wenn Sie Anspruch auf eine solche Befreiung haben. Sie haften allein für alle Ausgaben und Kosten, die Ihnen gegebenenfalls im Zusammenhang mit Ihren Aktivitäten aus dieser Vereinbarung entstehen. Sie haben keinen Anspruch auf eine Kostenerstattung durch den Lizenzgeber und stellen den Lizenzgeber diesbezüglich frei.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN

Jeder Zugriff auf und jede Nutzung der Software unterliegen den Bestimmungen dieser Vereinbarung, der entsprechenden Software-Dokumentation, den Nutzungsbedingungen des Lizenzgebers und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers; alle Bestimmungen der Nutzungsbedingungen werden durch diese Bezugnahme Bestandteil dieser Vereinbarung. Diese Vereinbarungen stellen die vollständige Vereinbarung zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber in Bezug auf die Nutzung der Software und der dazugehörigen Dienstleistungen und Produkte dar und ersetzen alle vorherigen schriftlichen oder mündlichen Vereinbarungen zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber. Sollte es einen Widerspruch zwischen dieser Vereinbarung und den Nutzungsbedingungen geben, so gilt diese Vereinbarung.

VERSCHIEDENES

Sollte eine Bestimmung dieser Vereinbarung aus einem beliebigen Grund als nicht durchsetzbar gelten, wird diese Bestimmung so umformuliert, dass sie durchsetzbar wird, und die anderen Bestimmungen dieser Vereinbarung bleiben davon unberührt.

BINDENDE INDIVIDUELLE SCHLICHTUNG - BITTE LESEN SIE SICH DIESEN ABSCHNITT SORGFÄLTIG DURCH. DIE REGELUNGEN HIER KÖNNEN DIE IHNEN ZUSTEHENDEN RECHTE BETRÄCHTLICH VERÄNDERN, EINSCHLIESSLICH DES RECHTS, VOR EINEM RICHTER EINEN PROZESS ABZUSTRENGEN.

- Die Regelungen in diesem Abschnitt zur bindenden individuellen Schlichtung gelten nicht, sofern sie dem geltenden Recht an Ihrem Wohnort widersprechen.
- Sie und das Unternehmen stimmen überein, dass sämtliche Streitfälle, Ansprüche und Auseinandersetzungen, die sich zwischen Ihnen und dem Unternehmen bezüglich Produkten oder Dienstleistungen des Unternehmens ergeben (im Folgenden „Streitfälle“), durch bindenden individuelle Schlichtung (wie unten beschrieben) und nicht vor einem Gericht beigelegt werden sollen. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um einen Verstoß gegen eine Vertragsbestimmung, ein Gesetz, eine Verordnung, eine Verfügung oder eine andere rechtliche Regelung, oder um einen Verstoß durch rechtswidrige Handlungen (einschließlich Betrug, Vorspiegelung falscher Tatsachen, Anstiftung zum Betrug und Fahrlässigkeit) handelt, abgesehen von den Angelegenheiten, die unter dem Punkt „Ausnahmen von der Schlichtung“ aufgeführt sind. Ausdrucklich eingeschlossen sind Gültigkeit, Durchsetzbarkeit und Geltungsbereich des Abschnitts „BINDENDE INDIVIDUELLE SCHLICHTUNG“ (abgesehen von der Durchsetzbarkeit des Verzichts auf Sammelklagen, wie weiter unten beschrieben. Der Begriff „Streitfall“ soll juristisch so weit wie möglich gefasst sein und schließt unter anderem Angelegenheiten ein, die sich auf diese Vereinbarung, die Datenschutzerklärung, die Nutzungsvereinbarung und sämtliche anderen Vereinbarungen mit dem Unternehmen beziehen. Ihnen ist bewusst, dass es bei einer Schlichtung keinen Richter und keine Geschworenen gibt, und dass Gerichte nur begrenzten Einfluss auf Schlichtungsfälle nehmen können.
- Ausnahmen von der Schlichtung. Sie und das Unternehmen stimmen überein, dass Ansprüche, die von Ihnen oder dem Unternehmen über ein Bagatelgericht auf individueller Basis geltend gemacht werden, nicht den Schlichtungsbestimmungen in diesem Abschnitt unterliegen. Zusätzlich können Sie oder das Unternehmen eine Unterlassungsverfügung erwirken, um den Status quo während einer laufenden Schlichtung zu wahren.
- Verzicht auf Sammelklagen. DER HIER BESCHRIEBENE SCHLICHTUNGSPROZESS WIRD AUSSCHLIESSLICH AUF INDIVIDUELLER BASIS DURCHFÜHRT. Weder Sie noch das Unternehmen dürfen sich Streitfällen anschließen oder Fälle zusammenfassen, die gegen die jeweils andere Partei gerichtet sind. Zudem dürfen weder Sie noch das Unternehmen Fälle bezüglich eines Streitfalls binden schlichten, etwa als repräsentatives Mitglied einer Klasse oder als Staatsanwalt in privater Funktion. Darüber hinaus darf der Schlichter nicht Ansprüche mehrerer Personen zusammenfassen, sofern Sie und das Unternehmen dem nicht zustimmen. Der Schlichter darf sämtliche Rechtsmittel ausnutzen, die gesetzlich zulässig sind, allerdings dürfen bei Beschlüssen gegen das Unternehmen nur Ihre Ansprüche zum Tragen kommen, und nicht die anderer Personen.
- Recht zum Verzicht auf bindenden Schlichtung. WOLLEN SIE AUF DIE REGELUNGEN DER BINDENDEN INDIVIDUELLEN SCHLICHTUNG VERZICHTEN, MÜSSEN SIE UNS SCHRIFTLICH DARÜBER INFORMIEREN, UND ZWAR INNERHALB VON DREISSIG TAGEN NACHDEM SICH DIESER VEREINBARUNG ZUGESTIMMT, DIE SCHLICHTUNG ABER ABGELEHNT HABEN (ES SEI DENN, GESETZLICH IST EIN LÄNGERER ZEITRAUM VORGESEHEN). Ihre schriftliche Benachrichtigung schicken Sie bitte an: TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OPT OUT, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036. Ihre Benachrichtigung muss Folgendes beinhalten: (1) Ihren vollständigen Namen; (2) Ihre Postanschrift; (3) Ihre Social-Club-Online-ID, falls sie eine besitzen; und (4) eine eindeutige Formulierung, dass Sie Streitfälle mit dem Unternehmen nicht durch Schlichtung klären wollen. Sie sind dafür verantwortlich, dass das Unternehmen Ihre Benachrichtigung erhält, daher empfehlen wir, die Sendung per Einschreiben zu schicken.
- Meldung eines Streitfalls. Wollen Sie einen Streitfall mit dem Unternehmen melden, müssen Sie eine schriftliche Meldung an folgende Adresse senden: TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OF DISPUTE, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036. So hat das Unternehmen die Möglichkeit, den Streitfall einvernehmlich im Gespräch mit Ihnen zu lösen. Die Meldung muss innerhalb von zwei (2) Jahren nach Auftreten des Streitfalls versandt werden, keinesfalls aber nach dem Zeitpunkt, zu dem die Ansprüche verjährt wären. Durch eine verspätete Meldung verfallen sämtliche Ansprüche. Sollte das Unternehmen einen Streitfall mit Ihnen verhandeln lassen wollen, wird es die Meldung an die Adresse versenden, die für Sie gespeichert ist (sofern vorhanden). Sie und das Unternehmen verpflichten sich zu versuchen, Streitfälle mindestens 30 Tage lang nach Erhalt der Meldung einvernehmlich zu lösen. Lässt sich der Streitfall nicht innerhalb dieses Zeitraums lösen, können Sie oder das Unternehmen versuchen, den Anspruch entsprechend der hier dargelegten Regelungen zur Schlichtung durchzusetzen.

7. Regeln und Verfahren der Schlichtung. Die Schlichtung unterliegt dem U.S. Federal Arbitration Act sowie den Bundesgesetzen zur Schlichtung, und wird von der Judicial Arbitration Mediation Services, Inc. („JAMS“) entsprechend der „JAMS Streamlined Arbitration Rules and Procedures“ vom 1. Juli 2014 (den „JAMS-Regeln“) durchgeführt, vorbehaltlich der Regelungen in diesem Dokument. Die JAMS-Regeln, einschließlich einer Anleitung zur Eröffnung einer Schlichtung, sind unter folgender URL einsehbar: <http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>. Das Unternehmen wird entsprechend der JAMS-Regeln ihre Kosten für die Schlichtung tragen. Sollten Sie nachweisen können, dass die Kosten der Schlichtung im Vergleich zu den Kosten eines Rechtsstreits deutlich höher sind, wird das Unternehmen nach Ermessen des Schlichters Gebühren für Einreichungen und Anhörungen übernehmen, sodass die Kosten der Schlichtung für Sie nicht mehr die Kosten eines Rechtsstreits übersteigen. Die Anwaltskosten sind von der jeweiligen Seite zu tragen, es sei denn, eine Seite kann im Rahmen der Schlichtung die Erstattung der Kosten beantragen. In diesem Fall wird der Schlichter die Kosten entsprechend der gesetzlichen Regelungen verteilen.
8. Verhandlungsort der Schlichtung. Ist nach den JAMS-Regeln eine persönliche Anhörung nötig, wird diese entweder im Bezirk New York, New York oder in dem US-Bezirk stattfinden, in dem Sie wohnhaft sind.
9. Entscheidung des Schlichters. Sämtliche Entscheidungen und Urteile des Schlichters sind für beide Seite bindend und endgültig. Sofern nicht anders vereinbart, stellt eine Entscheidung die Basis für sämtliche rechtlichen Folgen dar. Der Schlichter darf sich nur der Rechtsmittel bedienen, die von den Seiten beantragt wurden und die nach seiner Ansicht durch glaubhafte Beweise gestützt werden. Sämtliche Entscheidungen können als rechtskräftiges Urteil von einem zuständigen Gericht durchgesetzt werden. Sollte eine Seite eine Entscheidung erfolglos anfechten, hat sie die Kosten und Anwaltsgebühren der Gegenseite zu übernehmen, die durch die Anfechtung der Entscheidung entstanden sind.
10. Dauerhaftes Inkraftbleiben. Dieser Abschnitt zur bindenden individuellen Schlichtung bleibt auch dann gültig, wenn die Regelung oder Nutzungsvereinbarung zwischen Ihnen und dem Unternehmen beendet wird.
11. Unveränderbarkeit der Bedingungen. Das Unternehmen kann zwar die Endnutzer-Lizenzvereinbarung, die Datenschutzrichtlinie, die Nutzungsvereinbarung und andere Vereinbarungen nach eigenem Ermessen anpassen, die Regelungen zur Schlichtung eines Streitfalls dürfen aber nicht mehr verändert werden, sobald ein Streitfall aufgetreten ist.
12. Salvatorische Klausel. Sollte sich ein Teil dieser Regelungen zur Schlichtung als ungültig, nicht durchsetzbar oder gesetzeswidrig erweisen, bleiben die anderen Bestimmungen davon unberührt, und die Regeln werden so ausgelegt, als wären die ungültigen, nicht durchsetzbaren oder gesetzeswidrigen Passagen nicht Teil der Vereinbarung. Die einzige Ausnahme zu dieser Regelung stellt die Bestimmung zum Verzicht auf Sammelklagen dar. Sollte sich das Verbot einer Schlichtung auf Basis einer Sammelklage als ungültig, nicht durchsetzbar oder gesetzeswidrig erweisen, dann wird damit die gesamte Regelung zur Schlichtung ungültig. Streitfälle werden dann entsprechend der anwendbaren Regeln für Sammelklage vor einem Gericht verhandelt. Sollte ein Streitfall aus irgendeinem Grund vor einem Gericht verhandelt und nicht durch Schlichtung geklärt werden, so soll dies ausschließlich vor einem Bundes- oder Landesgericht im Bezirk New York, New York geschehen. Fälle, die vor einem Landesgericht verhandelt werden, können, sofern gesetzlich zulässig, von beiden Seiten zu einem Bundesgericht verlegt werden.

ANWENDBARES RECHT

Die vorliegende Vereinbarung wurde im Staat New York geschlossen und wird in Übereinstimmung mit den Gesetzen des Staates New York geregelt und ausgelegt, unabhängig von der Wahl der Rechtsgrundsätze. Sollte ein Streitfall nicht der bindenden individuellen Schlichtung unterliegen, verpflichten Sie und das Unternehmen sich, sich der ausschließlichen Gerichtsbarkeit des Staates und der Bundesgerichte zu unterwerfen, die im Bezirk New York im Staat New York ihren Sitz haben, und verzichten auf alle Einsprüche hinsichtlich Zuständigkeit, Standort oder Unzumutbarkeit des Gerichtsstands im Zusammenhang mit diesen Gerichten (dies wirkt sich nicht auf das Recht einer Partei aus, einen Fall vor einem Bundesgericht verhandeln zu lassen, sofern möglich). Für diesen Abschnitt sollen die jeweils weitreichendsten Regelungen gelten, die gesetzlich möglich sind. Wenn Sie etwa in einem EU-Mitgliedsstaat wohnhaft gemeldet sind, profitieren Sie von den obligatorischen Bestimmungen des Verbraucherschutzgesetzes des Mitgliedsstaates, in welchem Sie wohnhaft gemeldet sind, und sind berechtigt, vor einem Gericht des Mitgliedsstaates, in welchem Sie wohnhaft gemeldet sind, ein Gerichtsverfahren im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung anzustrengen. Sie bestätigen, dass, sollten Sie gegen irgendeinen Teil der Endnutzer-Lizenzvereinbarung, der Nutzungsbedingungen, der Datenschutzrichtlinie oder einer anderen gültigen Vereinbarung mit dem Unternehmen verstoßen, sei es durch Vertragsbruch oder Verletzung allgemeingültiger Gesetze oder anwendbarer staatlicher Statuten, dies eine bestätigende Verteidigung (sei diese gesetzlich oder billigend) gegen jeden Anspruch dar, den sie in Verbindung mit den Diensten oder der Software gegen das Unternehmen erheben. Sie und der Lizenzgeber stimmen überein, dass das UN-Kaufrecht (Wien, 1980) für diese Vereinbarung sowie für sämtliche Streitfälle und Transaktionen, die sich daraus ergeben, nicht gilt. Das Unternehmen hat das Recht, zivilrechtliche Klagen gegen Sie zu bemühen, sollten Sie gegen irgendeinen Teil der Endnutzer-Lizenzvereinbarung, der Nutzungsbedingungen, der Datenschutzrichtlinie oder einer anderen gültigen Vereinbarung, die im Zusammenhang mit der Software oder den Diensten steht, verstoßen, sei es durch Vertragsbruch oder Verletzung allgemeingültiger Gesetze oder anwendbarer staatlicher oder Bundesstatuten.

WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER VEREINBARUNG HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH AN UNS WENDEN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, UNITED STATES OF AMERICA.

Die Benutzung dieser Software unterliegt allen weiteren Bedingungen der Endnutzerlizenzvereinbarung.

© 1991-2019 Take-Two Interactive Software, Inc. Entwickelt von Firaxis Games. Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software und die dazugehörigen Logos sind Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Verwendet Bink Video. Copyright © 1997-2016 by RAD Game Tools, Inc. Verwendet Granny Animation. © 1999-2016 RAD Game Tools, Inc. Fork © 2016 Fork Particlo, Inc. Sid Meier's Civilization VI verwendet Havok®. © 1999-2016 Havok.com, Inc. (und seine Lizenzgeber). Alle Rechte vorbehalten. Weitere Details unter www.havok.com. AMD, das AMD-Pfeillogo, Radeon, Crossfire und Kombinationen der genannten sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Advanced Micro Devices, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Microsoft, DirectX, Visual Studio und Windows sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Lua © 1991-2016 Lua.org, PUC-Rio. Alle weiteren Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Die Inhalte dieses Videospiels sind frei erfunden. Die dargestellten historischen Ereignisse, Personen und Objekte haben keinen Bezug zur realen Geschichte.