

HANDBUCH

# EUROPA IV UNIVERSALIS® RULE BRITANNIA



# WILLKOMMEN ZU RULE BRITANNIA



**ROSSBRITANNIEN HAT VIEL** aus der Unwahrscheinlichkeit eines Triumphs im 18. Und 19. Jahrhundert gemacht. Einst eine kontinentale Macht, die selbst Frankreich in den Schatten stellte, fiel England im 15. Jahrhundert in schwere Zeiten. Selbst das goldene Zeitalter der englischen Herrschaft, in dem sich Heinrich den Päpsten widersetzte und Elizabeth Spanien trotzte, war von innerer Spaltung und religiöser Unruhe gezeichnet und auch die traditionelle Freiheit Englands geriet ins Bröckeln.

Das Groß in Großbritannien kommt aber nicht völlig überraschend. Ein starker Adelsstand stellt gewöhnlich einen Gegensatz zum puren Absolutismus dar und das Beispiel von Karl I. diente als Erinnerung an den ultimativen Preis, den es zu zahlen gilt, wenn man sich über die Privilegien der englischen Elite hinwegsetzt. Trotz der gelegentlich blutigen Unterdrückung des nordischen Nationalgeistes erwies sich die Verbindung zwischen Schottland und England als starke Bindung. Englische Kaufleute hatten leichten Zugang zu den Handelshäfen der Niederlande und somit einen Ort, der es Seeleuten ermöglichte, die Strömung nach Amerika nutzen zu können.

Viel wichtiger jedoch war, dass Großbritannien weitgehend von den Religionskriegen des europäischen Kontinents verschont blieb und die eigenen Konflikte oft kürzer und weniger intensive als die der Polen oder Russen waren. Es hilft, eine Insel mit einer Seefahrerkultur und Seeschlachten zu sein.

*Rule Britannia* ist ein Immersionspaket für *Europa Universalis IV*. Es wurde entwickelt, um die Spielerfahrung von England und Großbritannien zu verbessern und daher zielen die meisten Änderungen in diesem Paket auch auf diese Region ab. Einige der Änderungen sind jedoch auch vielseitiger und können von einer Vielzahl anderer Nationen benutzt werden.





# FLOTTENDOKTRIN



**B** RITANNIEN HAT SICH nicht immer als Seemacht betrachtet, doch durch den Sieg gegen die spanische Armada im Jahr 1588 war ein Beinahe-Fehler der Schlüssel, der die Wichtigkeit des Schutzes der englischen Küste aufzeigte. Mit der Expansion des Kolonialreiches wurde der Handel zur Quelle der britischen Macht und die Sicherheit der Seewege war daher die wichtigste militärische Aufgabe der Nation.

Flotten sind flexible Instrumente und diese Flexibilität schließt eine bestimmte Aufgabe oder einen bestimmten Fokus nicht aus. Sei es der Schutz der Handelsflotten, die Eliminierung gegnerischer Flotten oder die Übernahme feindlicher Schiffe. Alles ist möglich.

In *Rule Britannia* kann jede Nation, die eine Flotte besitzt und das Geld aufbringen kann, eine **Flottendoktrin** auswählen. Die Flottendoktrin ermöglicht es der Marine, Boni bei bestimmten Einsätzen zu erhalten. Es gibt keine Strafe für die Annahme einer Flottendoktrin, jedoch sind sie nicht billig. Die Annahme oder Änderung einer Doktrin kostet 1 Dukate für je 10 Seeleute, die benötigt werden, um Eure Marine zu unterhalten.



***In anderen Worten muss eine Flotte, die aus 1000 Seeleuten besteht, 100 Dukaten aufbringen, um eine Flottendoktrin anzunehmen oder zu wechseln.***

Es gibt vier Flottendoktrinen, die allen Nationen zur Verfügung stehen. Zusätzlich dazu gibt es noch Eine, die ausschließlich von den britischen Nationen benutzt werden kann.

- **PRÄSENZFLOTTE:** Eine starke Flotte zu bauen und zu unterhalten ist eine Tradition, wodurch die Verwaltungskosten reduziert werden können (Flottenunterhalt -15%).
- **FREIE RUDERER:** Eure Galeeren sind von freien Männern und nicht von Sklaven besetzt, wodurch ihr Wille zu kämpfen steigt (Kampfstärke von Galeeren +15%).
- **HANDELSMARINE:** Haltet die Ozeane frei für Handel (Handelseinfluss von Schiffen ist um 33% erhöht).
- **SCHIFFSÜBERNAHME:** Feindliche Schiffe sind Preise, die man nehmen und nicht versenken muss (Eroberungschance von Schiffen im Kampf ist um 33% erhöht).
- **HOLZWALL (NUR BRITISCH):** Britannien beherrscht die Wellen (+1 Kampfbonus für alle britischen Schiffe, die an der eigenen Küste kämpfen).

In Zeiten des Friedens werdet Ihr also normalerweise die Flottendoktrin der Handelsmarine annehmen wollen, um Euren Wohlstand zu erhöhen. Nationen mit größeren Flotten werden durch eine Präsenzflotte die Unterhaltskosten senken können. Mittelmeernationen hingegen haben mit freien Ruderern in Kriegszeiten eine gute Möglichkeit, die Chancen eines Sieges ihrer Galeeren zu erhöhen.

Ihr könnt Eure Flottendoktrin jederzeit ändern, vorausgesetzt Ihr könnt es Euch leisten.





# INDUSTRIELLE REVOLUTION



**IE ERFINDUNGEN DES** 18. Jahrhunderts, wie der Schnellschütze oder die Spinnmaschine „Spinning Jenny“ revolutionierten die Produktion von Textilien in Großbritannien, was schließlich zur Entwicklung von Fabriken und damit zur industriellen Revolution führte.

Britannien sollte die erste Nation sein, die industrialisiert wird. Die folgende Massenmigration aus ländlichen Gebieten in die Hafenstädte und Fabriken würde der Nation anschließend einen Vorsprung in diesem neuen sozioökonomischen Modell verschaffen und England für weit über ein Jahrhundert zur vorherrschenden Macht der Welt machen.

Die industrielle Revolution Britanniens wurde mit Dampf angetrieben und dieser wiederum wurde aus Kohle gewonnen. Die Kohleproduktion Britanniens verdoppelte sich dadurch im Laufe des 18. Jahrhunderts, wobei der Kohlebergbau während dieser



Zeit größtenteils auf der Oberfläche stattfand. Um 1800 rum wurden Kohlegruben zunehmend mit Balken umrahmt, wodurch die Bergleute immer tiefer graben konnten.

In *Rule Britannia* ist **Kohle** eine neue Ressource, die an historischen Orten verfügbar ist, allerdings nicht von Beginn an. Provinzen, die Kohle produzieren könnten, können im Kartenmodus für Handelswaren angesehen werden. Sie sind mit blauen diagonalen Streifen gekennzeichnet.

Diese Provinzen erhalten Kohle nur dann, wenn sie eine **Entwicklung** von **20** oder mehr haben und die Nation (sowie die Provinz selbst) die **Institution der Aufklärung** angenommen hat. Kohle reduziert den Staatsunterhalt in der Provinz, wo die Kohle ist, um bis zu 20% (relative zur Größe der Kohleprovinz) und erhöht die produzierten Güter um 10%. Sie hat einen Grundwert von 10.

Der größte Vorteil von Kohle kann in der zugehörigen Manufaktur gefunden werden. Im Gegensatz zu anderen Manufakturen verdoppelt der Schmelzofen nicht die Produktion von Waren in der Provinz, sondern erhöht die Produktion aller Waren landesweit um 5%. Der Besitz mehrerer Schmelzöfen kann Eurem Reich im späteren Spiel daher eine Menge wirtschaftlicher Macht bringen.





# INNOVATIONS- FÄHIGKEIT



**M LAUFE DER** Weiterentwicklung von Europa Universalis IV haben wir eine Reihe von Änderungen am Technologie- und Ideensystem vorgenommen. Dazu gehören Kleinigkeiten wie Feinabstimmungen nationaler Ideengruppen, aber auch große, wie die Einführung von Institutionen. Das Ziel bestand daran, Forschung zu belohnen, indem man Strafen für die eigene Nation vermeidet. Wenn man nicht in den Institutionen zurückfällt, fällt auch die Nation nicht zurück. Eine reiche Nation kann die Kosten für die Annahme einer Institution leichter aufbringen und daher wird Technologie eher vom Reichtum als von der Größe des Monarchen und der Berater bestimmt.

Um einer Nation mehr Ansporn zu geben, neue Dinge zu entdecken, führt *Rule Britannia* das Konzept der **Innovationsfähigkeit** ein, welches ein Maß dafür ist, wie erfolgreich Eure Nation darin ist, neues Wissen zu entdecken. Ihr könnt die Innovationsfähigkeit Eurer Nation in der Technologieansicht überprüfen.

**Technologie**

Tech-Malus für Institutionen: 14% 0.0

**9 Administrative Technologie** +40%

Moderne Theokratie (10)	Feudalmonarchie	0%	6
	Oligarchische Republik	0%	6
	Stammesdemokratie		

**9 Diplomatische Technologie** +35%

Fleute (10)	Karacke	4%	24
	Karavelle	+30%	32
	Galeere	+2.60	2
	Kogge		

**9 Militärische Technologie** +40%

**Innovationsfähigkeit**

Innovationsfähigkeit kann erhöht werden durch:

- Erster in einer Technologie: +1
- Erster in einer Idee: +2
- Der Zeit voraus: +0.005/Monat

Innovationsfähigkeit nimmt ab durch:

- Fortschrittliche Nachbarn: -0.03/Monat

Auswirkung bei 100 Innovationsfähigkeit:

- Verfall (Armee-tradition): -1.0%
- Verfall (Flotte-tradition): -1.0%
- Machtkosten: -10.0%

Jede Technologie oder Idee, die Eure Nation als erste freigeschaltet hat, bringt Punkte für Eure Innovationsfähigkeit („Erste Nation“ wird durch den Monat bestimmt, also können zwei oder mehr Nationen „erste“ sein). Für jeden Monat, in dem Ihr der Zeit zurückliegt, verringert sich die Innovationsfähigkeit. Wenn Ihr allerdings der Zeit voraus seid, erhaltet Ihr einen Bonus auf die Innovationsfähigkeit.

Die Innovationsfähigkeit ist eine 100-Punkte-Skala mit skalierbaren Auswirkungen, die alle Kosten, die mit Monarchenpunkten im Zusammenhang stehen, reduzieren (bis



zu einer maximalen Reduktion von 10%) und den Verfall der Militärtradition verlangsamt (bis zu +1 jährlich).

Die Innovationsfähigkeit kann darüber hinaus auch durch zufällige Ereignisse erhöht oder verringert werden, unter anderem durch solche, die im Zusammenhang mit der Pressefreiheit oder der Legalisierung medizinischer Leichenseparation stehen.





# WISSENSTEILUNG



**INIGE NATIONEN HINKEN** bei der Annahme von Institutionen zurück, so das sein potenziell nützlicher Verbündeter durch seine technologische Entwicklung behindert werden könnte.

**Wissensteilung** ermöglicht es einer Nation, die Verbreitung einer Institution in der Hauptstadtregion eines anderen Landes zu fördern. Das Ziel muss ich in Kolonialreichweite zu Eurer Nation befinden und entweder unabhängig oder ein Tributstaat sein. Nationen akzeptieren diese diplomatische Annäherung eher, wenn sie Verbündete sind.

Wissensteilung ist eine diplomatische Vereinbarung, die in der Wirtschaftsansicht des Diplomatienmenüs gefunden werden kann. Wissensteilung fügt der ältesten Institution, die noch nicht in der Hauptstadtregion angenommen wurde, einen Bonus von +1 hinzu.

Ihr könnt Wissen nicht mit einer Nation teilen, die bereits alle Institutionen angenommen hat oder deren Hauptstadtregion bereits jede existierende Institution angenommen hat. Ihr könnt jeweils nur eine Vereinbarung zur Wissensteilung gleichzeitig aktiv haben.

Im Gegenzug für Wissensteilung zahlt das Zielland der anbietende Nation 10% ihres monatlichen Einkommens.

Der Wissensaustausch endet automatisch nach zehn Jahren oder wenn die beteiligten Nationen gegeneinander Krieg führen.

Ihr könnt Wissen mit Euren Untertanen teilen, um sie auf Euer Niveau zu bringen. In diesem Fall zahlt die Angebotsnation allerdings 10% ihres Einkommens an den Untertanen, da diese die Rechnung für Bildung zu zahlen hat (Dies gilt nur für normale Untertanen wie Vasallen oder Juniorpartner, nicht aber für Tributstaaten).



# HANDELSÜBER- TRAGUNG



**DIES IST EINE** neue Diplomatieaktion in Friendsabkommen, die den Feind dazu zwingt, seinen Handel in Richtung der Hauptstadt des Siegers zu lenken. Die besiegte Nation wird alle Händler neu verteilen, um den maximalen Handelsvorteil für den Sieger zu gewährleisten.

Die Handelsübertragung kann wie die Übertragung von Handelsmacht nicht beendet werden, solange zwischen dem Gewinner und dem Verlierer ein Waffenstillstand besteht. Handelsübertragung kostet 60% Kriegswert, da es ein sehr mächtiges Werkzeug ist.

Castilian Conquest of Liège

Kriegsstand 0%

Tribut fordern    Tribut anbieten

Name	Überd.	Kriegs ...		
Ansprüche aufgeben auf	0.0%	20%	0	2
Erzwungener Militärzugang	0.0%	15%	0	2
Handel übertragen	0.0%	60%	0	2
Handelseinfluss übertragen	0.0%	30%	0	2
Kriegsreparationen				

Gesamt

Wir verhandeln nur für das Bündnis im Namen ihres gesamten Bündnisses.

- Die Händler von Lüttich werden dazu gezwungen werden, Handel an England zu übertragen. Dies hält für die Dauer des Waffenstillstands an.

Wert des Friedens: 60

Angebot entfernen    Forderungen erheben    Forderung senden

Die Händler von Lüttich werden dazu gezwungen werden, Handel an England zu übertragen. Dies hält für die Dauer des Waffenstillstands an.



# ANGLIKANISMUS



**IE ANGLIKANISCHE KIRCHE** ist in vielerlei Hinsicht ein einzigartiger protestantischer Glaube. Insbesondere durch die „hohen Kirchen“ ähnelt der Anglikanismus rein optisch schon sehr dem Katholizismus. Dazu hat er ebenfalls prachtvolle Erzbischöfe, aufwendige Rituale und ähnliche Sakramente. Es ist allerdings trotzdem eine protestantische Religion, die davon ausgeht, dass die Schrift alleine ausreicht, um einen guten Christen zu leiten und hat daher keine Mönchsorden.

Viel wichtiger jedoch ist, dass die anglikanische Kirche den momentan herrschenden Monarchen Englands als ihren geistigen Führer betrachtet. Die Kirche wurde 1534 von Heinrich VIII. als „katholisch und reformiert“ gegründet, wurde aber erst während der Regierungszeit seines Erben Eduard VI. fest verankert.

Wenn die Reformation in *Rule Britannia* beginnt, besteht die Möglichkeit, dass einer der britischen Nationen ein Ereignis erhält, um die Kirche von England zu gründen. Funktionell ist die anglikanische Kirche ähnlich der anderen protestantischen Konfessionen in *Europa Universalis IV*. Die Kirche sammelt „Kirchenmacht“ an, die anschließend ausgegeben werden kann. Wo Kirchenmacht jedoch den anderen protestantischen Kirchen die Annahme von Glaubensaspekten erlaubt, die fortwährende



Boni bieten, wird die anglikanische Kirchenmacht für spezielle Aktionen ausgegeben. In dieser Interpretation des Anglikanismus geht es weniger um die Schaffung einer neuen Doktrin, als vielmehr um die Macht der monarchischen Kirche.

### **DIE AKTIONEN, DIE EIN ANGLIKANISCHER MONARCH DURCHFÜHREN KANN, SIND:**

- **VON GEMAHLIN SCHEIDEN** (100 Kirchenmacht): Darf keinen Thronfolger haben und erfordert die Erweiterung „Rights of Man“.
- **VEREHRERIN HEIRATEN** (100 Kirchenmacht): Erfordert die Erweiterung „Rights of Man“.
- **KLÖSTER AUFLÖSEN** (100 Kirchenmacht): Erhältet 25% des jährlichen Einkommens.
- **MONOPOL BEWILLIGEN** (100 Kirchenmacht): +1 auf Merkantilismus.
- **PARADE ABHALTEN** (200 Kirchenmacht): +1 auf Stabilität.

Zusätzlich dazu sind die Entwicklungskosten von Provinzen für anglikanische Nationen um 10% reduziert und Ihr erhaltet einen Bonus von 50% auf die Gewinnung von Innovationsfähigkeit.





## Historische Missionen

Wir haben das Missionssystem von Europa Universalis IV überarbeitet, um für mehr Transparenz und Klarheit zu sorgen. Obwohl es in EU4 schon immer historische Missionen gab, war nicht immer klar, welche Missionen Voraussetzung für andere Missionen sind. Zumindest nicht, ohne wiederholte Durchführungen dieser oder mit Blick auf die Spieldateien selbst. Nationale Missionen sind jetzt deutlich gekennzeichnet und können als Ziele für Eure Nation verfolgt werden.

In *Rule Britannia* haben die Nationen England, Schottland, Irland und Großbritannien außerdem neue einzigartige Missionen.



# MITWIRKENDE

## EUROPA UNIVERSALIS IV: RULE BRITANNIA

### PARADOX DEVELOPMENT STUDIO

**CREATIVE DIRECTOR** Johan Andersson

**GAME DIRECTOR** Jake Leiper-Ritchie

**PROJECT LEAD** Sam Millen

**GAME DESIGN** Jake Leiper-Ritchie, Johan Andersson

**TECH LEAD** Rickard Lagerbäck

**GAME PROGRAMMING** Rickard Lagerbäck, Henrik Hansson,

Michael Schießl, Petter Hansson, Lorenzo Berni

**CONTENT DESIGN** Henrik Lohmander, Daniel Tolman, Peter Nicholson

**ARTISTS 2D** Timor Khaganov, Bjarne Hallberg, Petter Lundh

**ARTISTS 3D** Joacim Carlberg

**EMBEDDED QA TESTERS** Daniel Olsson, Carmille Gidfors Netzler

**DLC MANAGER** Pernilla Sparrhult

**ASSOCIATE PRODUCER** Sara Wendel-Örtqvist

**ADDITIONAL PROGRAMMING** Magne Skjæran, Zack Holmgren, Fredrik Lie

**ADDITIONAL ART** Wastelands Interactive, 5518 Studios, Room 8 Studio

**ADDITIONAL RESEARCH**

Z. “Fryz” YE, Evie “Evie HJ” Hébert-Jodoin, Mef, Yoshihiko “chatnoir17”,

Hayashi, Dara “macd21” Mac Donnacha

**LOCALIZATION** Nicolas Fouqué (French), Kai Bagehorn (German),

Jaime Ortega (Spanish)

**SOUND** Björn Iversen

**ORIGINAL MUSIC** Yannick Süß / Audinity, Robin Birner / Audinity

**MANUAL** Troy Goodfellow, An Ordinary Day

**QA MANAGER** Felix Gladitz

**QA TEAM LEAD CENTRAL** Filippa Gannholm

**PRIMARY PROJECT COORDINATOR** Tegan Harris

**QA TESTERS** Albin Wallin, Daniel Sjöberg, Eva Mayer, Jesper Norberg,

Joseph Gardener, Tegan Harris, William Riggott

**PUBLISHING QA** Niklas Ivarsson

**COMMUNITY QA** Carsten ‘t Mannetje





## MARKETING TEAM

**PRODUCT MARKETING MANAGER** Filip Sirc

**CONTENT PRODUCER** Max Collin

**PERFORMANCE MARKETING MANAGER** Michiel Van Loo

**COMMUNITY MANAGER** Christian Daflos, Björn Blomberg

**PARTNER ACCOUNT MANAGER** Viktor Stadler

**PR** Troy Goodfellow

**ANALYTICS** Steacy Mcilwham

## QLOC

**QA PROJECT MANAGER** Konrad Kolacki

**QA TEAM LEADER** Marcin Jankowski, Karolina Jagnyziak

**QA TESTERS** Bartosz Maciejewski, Oskar Nowak, Uros Rudolf, Jan Starosz, Maksymilian Szczepanczyk, Gabriel Urban

**BETA TESTERS** Z. “Fryz” YE, Evie “Evie HJ” Hébert-Jodoin, Mef, Yoshihiko “chatnoir17” Hayashi, Dara “macd21” Mac Donnacha, David Hazlett, Dieter “t Mannetje, Gilles “gigau” Gaudray, Thomas Perkins, Luis Arias, Alexander Keül, Cyril Achcar, Djordje Zivanovic, Francesco Teruzzi

## THE GAME WAS PUBLISHED BY PARADOX INTERACTIVE

## MANAGEMENT

**CEO** Fredrik Wester

**CFO** Alexander Bricca

**COO** Susana Meza Graham

**CPO** Mattias Lilja

**CIO** John Hargelid

## PRODUCTS

**CHIEF PRODUCT OFFICER** Mattias Lilja

## PRODUCT MANAGEMENT TEAM

**PRODUCT MANAGERS** Marco Behrmann, Bevan Davies, Stefan Eld,

Tomas Härenstam, Jakob Munthe, Sandra Neudinger, Florian Schwarzer

**ASSOCIATE PRODUCT MANAGERS** Gustav Groth



## PRODUCTION TEAM

**PRODUCTION MANAGER** Jörgen Björklund

**SENIOR PRODUCERS** Staffan Berglén, Joseph Borthwick

**PRODUCERS** Robin Cederholm, Nils Hallberg, Ashkan Namousi,  
Niklas Lundström

**ASSOCIATE PRODUCERS** Angelica Uhlan, Nikhat Ali

## PRODUCT VERIFICATION

**VP PRODUCT VERIFICATION** Doru Apreotesei

## PRODUCT VERIFICATION SUPPORT TEAM

**GAME DESIGN SPECIALIST** Brett Scheinert

## USER RESEARCH TEAM

**USER RESEARCH TEAM LEAD** Jean-Luc Potte

**USER RESEARCHERS** Henrik Edlund, Tobias Viklund, Jonathan Bonillas

**USER RESEARCH PARTICIPANT COORDINATOR** Anna Ström

## QA TEAM

**SENIOR QA MANAGER** Artur Foxander

**QA MANAGER** Loke Norman

**EXPERIENCED QA TESTERS** Pontus Anehäll, Niklas Ivarsson,  
Maciej Mazurek, Carlos Muñoz Diaz

**QA TESTERS** Emil Andersson, Erik Elgerot, Kimberly Stinson, Roeland Weckx

**QA COMPATIBILITY SPECIALIST** Jonathan Cole

## CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT & COMMERCE

**COMMERCE MANAGER** Mats Wall

**DIRECT SALES DEVELOPER** Daniel Lagergren

**UX DESIGNER** David Zardini

**CRM & LOYALTY MANAGER** Emma Jonnerhag

**CRM SPECIALIST** Justyna Kaletka

## MARKETING

**VP MARKETING** Daniel Goldberg

**CREATIVE DIRECTOR OF MARKETING** Steven K Wells

**PRODUCT MARKETING MANAGERS** Malin Söderberg, Filip Sirc,  
Sebastian Forsström, Sean Greaney, Paula Thelin

**CONTENT PRODUCERS** Marcus Herbertsson, Anders Carlsson,  
Max Collin, Adam Skarin, Niklas Johansson





**EVENT PRODUCTION MANAGER** Veronica Gunlycke  
**PERFORMANCE AND COMMUNITY TEAM LEAD** Luciana Oliveira  
**PERFORMANCE MARKETING MANAGERS** Michiel Van Loo, Stefan Wallin  
**COMMUNITY MANAGERS** Zeke Lugmair, Susie McBeth, Christian Daflos,  
Björn Blomberg  
**FORUM AND SUPPORT MANAGER** Christian Arvidsson  
**PARTNER MANAGER** Johan Bolin  
**PARTNER ACCOUNT MANAGER** Fang Chen, Viktor Stadler, Andreas Walther  
**STORE COORDINATOR** Josef Öst

## **BUSINESS DEVELOPMENT**

**VICE PRESIDENT BUSINESS DEVELOPMENT** Shams Jorjani  
**BUSINESS DEVELOPER** Nils Brolin, Magnus Lysell  
**ACQUISITION ASSOCIATE** Hanna Lindell  
**DEVOPS** John Adolfsson, Alexander Altanis, Ellen Andersson, Mikael Berg,  
Simon Haggren, Ida Hedberg, Kristian Laustsen, Johan Li, Christian Rothe,  
Anders Törlind, Tomas Veršekys, Anton Wermelin  
**ANALYTICS** Kamilla Csonka, Alexander Hofverberg, Steacy Mcilwham,  
Niklas Nordansjö, Natalie Selin, Anabel Silva Rojas, Kayle Sneed,  
Mathias von Plato, Johanna Uddstahl-Friberg  
**IT** Thomas Ekholm, Johannes Ek, Richard Lindkvist, Rick Wacey

## **FINANCE & LEGAL**

**FINANCE** Gabriel Andersson, Angelica Halme  
**LEGAL** Juliette Auverny-Bennetot, Måns Byröd, Narin Karadaghi

*Thanks to all our partners worldwide, in particular long-term partners and last,  
but not least, a special thanks to all forum members, operation partners and  
supporters, who are integral to our success.*

*Thanks to NASA for providing us with wonderful source images.*

**FORZA DJURGÅR'N!**



**CTIVE** WEITERE HIGHLIGHTS VON PARADOX

**VICTORY AT ALL COSTS!**



# HEARTS OF IRON IV



[WWW.HEARTSOFIGRONGAME.COM](http://WWW.HEARTSOFIGRONGAME.COM)

[@HOI\\_GAME](https://twitter.com/HOI_GAME) • [f /HEARTSOFIGRON](https://facebook.com/HEARTSOFIGRON)

[HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM](http://FORUM.PARADOXPLAZA.COM)



Hearts of Iron IV™ © 2018 Paradox Interactive.



**INTERACTIVE** WEITERE HIGHLIGHTS VO

GRAND STRATEGY ON A GALACTIC SCALE

# STELLARIS™



[WWW.STELLARISGAME.COM](http://WWW.STELLARISGAME.COM)

[@STELLARISGAME](https://twitter.com/STELLARISGAME) • [/STELLARISGAME](https://facebook.com/STELLARISGAME)

[HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM](http://FORUM.PARADOXPLAZA.COM)



Stellaris™ © 2018 Paradox Interactive.

TS VON PARADOX INTERACTIVE WE

A MEDIEVAL STRATEGY ROLE-PLAYING GAME

# CRUSADER KINGS II



[WWW.CRUSADERKINGS.COM](http://www.crusaderkings.com)

[@CRUSADERKINGS](https://twitter.com/CRUSADERKINGS) • [/CRUSADERKINGS](https://facebook.com/CRUSADERKINGS)

[HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM](http://forum.paradoxplaza.com)



Crusader Kings II™ © 2018 Paradox Interactive.



## FORUM

Bitte denken Sie daran, Ihr Spiel mit Hilfe des Aktivierungscodes zu registrieren. Dies gewährt Ihnen einfachen Zugriff auf unsere Foren zum technischen Support und verschiedene andere nützliche Diskussionsforen zum Spiel: forums about the game:

<http://forum.paradoxplaza.com>

## KUNDENBETREUUNG

Paradox Interactive bietet seinen Kunden und Mitgliedern ein breites Dienstleistungsspektrum. Um Ihnen die bestmögliche Unterstützung bieten zu können, besuchen Sie bitte die untenstehende Adresse und wählen Sie die Option, die Ihr Problem am Besten umschreibt.

<http://www.paradoxplaza.com/support/>

## OFFICE ADDRESS

Paradox Interactive AB, Västgötagatan 5, 118 27 Stockholm, Sweden.

## PARADOX INTERACTIVE (PUBLISHER)

Paradox Interactive ist seit 1999 ein weltweit führender Entwickler und Publisher von Strategiespielen für den PC-Markt. Das Unternehmen ist für seinen Katalog von Strategiespielen weltbekannt und besonders in den USA und in Europa stark präsent.

Paradox' ständig wachsendes Portfolio beinhaltet wohlbekannte PC-Titel wie die von den Kritikern gelobten Spielreihen Europa Universalis, Crusader Kings, Victoria und Hearts of Iron. Auch auf anderen Spieleplattformen ist man mit Spielen wie dem 2010 auf PlayStation®Network für PlayStation®3 veröffentlichten Lead and Gold: Gangs of the Wild West. Mit Neuerscheinungen wie King Arthur II, Pirates of Black Cove und Sword of the Stars II ist 2011 das bislang ambitionierteste Geschäftsjahr von Paradox Interactive.

Weitere Informationen finden Sie auf [www.paradoxplaza.com](http://www.paradoxplaza.com)

 <http://forum.paradoxplaza.com> •  [/ParadoxInteractive](https://www.facebook.com/ParadoxInteractive) •  [@pdxinteractive](https://twitter.com/pdxinteractive)

## ABOUT PARADOX DEVELOPMENT STUDIO – STRATEGIE IST UNSER SPIELE

[www.paradoxdevelopmentstudio.com](http://www.paradoxdevelopmentstudio.com)

 [/ParadoxDevelopmentStudio](https://www.facebook.com/ParadoxDevelopmentStudio) •  [@twitter.com/PDX\\_Dev\\_Studio](https://twitter.com/PDX_Dev_Studio) •  <http://forum.paradoxplaza.com>

# ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

WICHTIG, BITTE SORGFÄLTIG LESEN - HINWEIS: DIESE DEUTSCHE ÜBERSETZUNG DIENT NUR ALS INFORMATION. DIE ENGLISCHE VERSION DER EULA IST BINDEND.

WENN SIE DIE PLASTIKVERPACKUNG UND/ODER DAS SIEGEL DER DATENTRÄGERVERPACKUNG ENTFERNEN BZW. DIESES SOFTWAREPRODUKT HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER AUF ANDERE WEISE NUTZEN, SO ERKENNEN SIE DAMIT DIE FOLGENDEN BEDINGUNGEN AN UND VERPFLICHTEN SICH DAMIT, SIE EINZUHALTEN:

## 1. ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG.

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag (END USER LICENSE AGREEMENT, "EULA") ist eine rechtliche Vereinbarung zwischen Ihnen (einer Einzelperson oder einem Einzelunternehmen), im Folgenden manchmal als "Sie", "Endbenutzer" oder "Lizenznehmer" bezeichnet, und Paradox Interactive AB ("Paradox"), wobei der Gegenstand der Vereinbarung das Paradox-Softwareprodukt ist, dem diese EULA beiliegt und das aus Videospiel-Software sowie eventuell verbundenen Medien, gedruckten Medien und Dokumentationen in Online-Form oder elektronischem Format besteht (zusammen "Softwareprodukt"). Wenn Sie mit den Bedingungen dieser EULA nicht einverstanden sind, sollten Sie das Softwareprodukt nicht installieren, kopieren, herunterladen oder nutzen und sollten sich bei dem Einzelhändler, bei dem Sie das Softwareprodukt erworben haben, nach den Umtausch- und Rückgabebedingungen erkundigen. Wenn Sie dieses Softwareprodukt auf einer Website von Paradox oder von einem dritten Vertreiber (einer "Website") kaufen und den Bedingungen dieser EULA nicht zustimmen, klicken Sie auf "Ablehnen". **Indem Sie die Software nutzen, erklären Sie, dass Sie diese Vereinbarung gelesen haben, sie verstehen sowie ihre Bedingungen anerkennen und einhalten, und dass Sie volljährig sind und diese EULA entweder im eigenen Namen annehmen oder als Erziehungsberechtigter eines Minderjährigen.**

## 2. EIGENTUM.

Es wird hiermit vereinbart, dass im Verhältnis zwischen Ihnen und Paradox alle Rechte, Anrechte und Ansprüche an dem Softwareprodukt bei Paradox liegen, unabhängig von dem Medium oder der Form des ursprünglichen Downloads bzw. Erwerbs, ob auf physischem Datenträger oder anderweitig. Sie als Lizenznehmer erwerben durch das Herunterladen, die Installation, das Kopieren oder die Nutzung dieses Produkts keinerlei Eigentumsrechte an dem Softwareprodukt.

## 3. ALLGEMEINES.

Paradox erteilt Ihnen lediglich eine Lizenz, das Softwareprodukt gemäß den Bedingungen dieser EULA zu nutzen; das Softwareprodukt wird Ihnen nicht verkauft. Das Softwareprodukt wird durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsabkommen sowie durch andere Gesetze und Abkommen zum geistigen Eigentum geschützt. Die durch diese Lizenzvereinbarung übertragenen Rechte sind begrenzt auf die geistigen Eigentumsrechte von Paradox und seinen Lizenzgebern an dem Softwareprodukt und schließen keine übrigen Patentrechte oder geistigen Eigentumsrechte ein. **Das Softwareprodukt enthält unter Umständen Lizenzmanagementsoftware (auch bekannt als Digitale Rechteverwaltung), die Ihre Nutzung des Softwareprodukts einschränkt.**

## 4. SOFTWAREPRODUKT.

Der Begriff "Softwareprodukt" bezeichnet für die Zwecke dieser EULA die folgenden Elemente – einzeln oder in ihrer Gesamtheit:

- A. Die Softwareprodukt-Verpackung;
- B. Sämtliche Inhalte, Komponenten, Anlagen, Softwareelemente, Medien und Code-Elemente, denen diese EULA beiliegt, gleich ob auf physischem Datenträger oder über eine Website;
- C. Sämtliches Gamedesign, sämtliche Charaktere, Bilder, Grafiken, Fotos, Zeichnungen, Artwork-Elemente, Cliparts, Texte, Fonts, Musiken, Geräusche, Stimmen oder andere sensorische Inhalte (der "Spielinhalt");
- D. Verbundene erklärende Materialien und Anweisungen in Schriftform sowie alle anderen verbundenen Dokumentationen ("Dokumentation"); und
- E. Upgrades, veränderte Versionen, Updates, Ergänzungen, Add-Ons, Erweiterungspacks und Kopien des Softwareprodukts (die "Upgrades"), die Ihnen eventuell von Paradox gemäß dieser EULA zur Verfügung gestellt werden.

Die Bedingungen dieser EULA gelten für alle von Paradox bereitgestellten Upgrades, welche das ursprüngliche Softwareprodukt ersetzen und/oder ergänzen, sofern einem solchen Upgrade keine separate Lizenz beigefügt ist; andernfalls gilt diese.

## 5. LIZENZERTEILUNG UND EINSCHRÄNKUNGEN.

- A. Paradox erteilt Ihnen eine nicht exklusive, nicht übertragbare Endnutzerlizenz, das Softwareprodukt auf den lokalen Festplatten oder anderen permanenten Speichermedien eines Computers oder auf einem sonstigen Spielgerät (jeweils ein "Gerät") zu installieren und das Softwareprodukt jeweils immer nur auf einem einzigen Gerät gleichzeitig zu nutzen. Der Lizenznehmer kann das Softwareprodukt physisch von einem Gerät auf ein anderes übertragen, solange das Softwareprodukt dabei nie auf mehr als einem Gerät gleichzeitig genutzt wird.



- B. Paradox autorisiert den Endnutzer, eine (1) Kopie des Softwareprodukts als Archivierungskopie anzulegen, sofern die Sicherungskopie des Endnutzers auf keinem Gerät installiert oder genutzt wird. Alle sonstigen Kopien, die Sie anfertigen oder genehmigen, stellen einen Verstoß gegen diese EULA dar.
- C. Sofern in der Dokumentation nicht anderweitig festgelegt, ist es Ihnen nicht erlaubt, in dem Softwareprodukt enthaltene oder mit dem Softwareprodukt in Verbindung stehende Spielinhalte oder Teile davon zur Schau zu stellen, zu modifizieren, zu reproduzieren und zu vertreiben. Jede genehmigte Zurschaustellung, Modifikation, Reproduktion und jeder genehmigte Vertrieb müssen unter voller Einhaltung der Bedingungen dieser EULA erfolgen. Unter keinen Umständen verleihen Ihnen Ihre Nutzung, Zurschaustellung, Modifikation, Reproduktion oder Ihr Vertrieb der Spielinhalte geistige Eigentumsrechte oder sonstige Eigentumsrechte an den Spielinhalten oder an Logos und/oder Handels- oder Dienstleistungsmarken von Paradox. Sämtliche Rechte, Anrechte und Ansprüche liegen allein bei Paradox und seinen Lizenzgebern.
- D. Mit Ausnahme des ursprünglichen Ladens des Softwareprodukts auf eine Festplatte oder ein anderes permanentes Speichermedium für Archivierungs-/Sicherungszwecke wie oben festgelegt, ist es Ihnen ohne die ausdrückliche schriftliche Zustimmung von Paradox nicht erlaubt:
  - i. Das Softwareprodukt zu kopieren oder zu reproduzieren, zu versteigern, zu verleihen, zu vermieten, unterzulizensieren, zu verschenken oder zu übertragen;
  - ii. Das Softwareprodukt elektronisch über ein LAN (Local Area Network) oder ein File Sharing-Netzwerk zu übertragen; oder
  - iii. Das Softwareprodukt oder begleitende Materialien zu modifizieren, zu adaptieren, zu übersetzen oder abgeleitete Werke daraus zu erstellen.

## **6. BESCHREIBUNG ANDERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN.**

- A. Von Zeit zu Zeit kann Paradox Ihnen nach seinem alleinigen Ermessen Kundendienste im Zusammenhang mit dem Softwareprodukt leisten ("Kundendienste"). Paradox behält sich das Recht vor, die Kundendienste jederzeit und gleich aus welchem Grund zu verändern, auszusetzen oder zu beenden. Um Kundendienste in Anspruch zu nehmen, können Sie Paradox unter [support@paradoxplaza.com](mailto:support@paradoxplaza.com) oder unter [www.paradoxplaza.com/support](http://www.paradoxplaza.com/support) kontaktieren.
- B. Ergänzende Software-Elemente, Code-Elemente, Inhalte oder Medien, die Ihnen im Rahmen der Kundendienste eventuell zur Verfügung gestellt werden, gelten als Teil des Softwareprodukts und unterliegen den Bedingungen dieser EULA.
- C. Sie dürfen das Softwareprodukt oder Ihre Rechte aus dieser EULA nicht modifizieren, unterlizenzieren, übertragen oder abtreten, sofern dies in dieser EULA nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt ist. Jeder Versuch, Ihre Rechte oder Pflichten anderweitig unterzulizensieren, zu übertragen oder abzutreten, ist nichtig.

## **7. LAUFZEIT.**

- A. Diese Lizenz gilt, bis sie gekündigt wird. Der Lizenznehmer kann sie jederzeit kündigen, indem er das Softwareprodukt mit allen Kopien, gleich ob diese partiell oder vollständig sind, zerstört und alle Komponenten des Softwareprodukts entfernt. Die Laufzeit der EULA entspricht der Zeit, während derer der Endnutzer das Softwareprodukt nutzt und behält. Wenn das Softwareprodukt (gemäß den Bedingungen dieser EULA) übertragen wird, wird die Lizenz mitübertragen.
- B. Ihre Rechte aus dieser EULA erlöschen automatisch und ohne Benachrichtigung durch Paradox, wenn Sie gegen die Bedingungen dieser EULA verstoßen. Paradox ist in diesem Fall nicht verpflichtet, Sie über die Kündigung zu informieren, sie erfolgt automatisch.
- C. Bei Kündigung dieser EULA sind Sie verpflichtet, die Nutzung des Softwareprodukts einzustellen und alle Kopien, gleich ob diese partiell oder vollständig sind, sowie alle Sicherheitskopien, Modifikationen, gedruckten oder geschriebenen Materialien und verbundenen Teile in jeder Form zu zerstören und alle Komponenten des Softwareprodukts, die auf Ihr Gerät heruntergeladen wurden, zu entfernen.

## **8. GEISTIGE EIGENTUMSRECHTE.**

- A. Im Verhältnis zwischen Ihnen und Paradox liegen alle Rechte, Anrechte und Ansprüche an dem Softwareprodukt und an sämtlichen Modifikationen oder Verbesserungen daran und an sämtlichen dem Endnutzer zur Verfügung gestellten Upgrades, Updates oder Dokumentationen bei Paradox.
- B. Sie erkennen die alleinigen Rechte von Paradox an dem Softwareprodukt an, ebenso wie die Tatsache, dass das Softwareprodukt einzigartig ist und dass Paradox Eigentümer des Softwareprodukts ist. Sofern nicht anderweitig per Gesetz erlaubt, darf der Endnutzer weder während der Laufzeit der Lizenzvereinbarung noch danach das alleinige Recht von Paradox an dem Softwareprodukt oder die Gültigkeit dieses Rechts anzweifeln oder abstreiten, ob direkt oder indirekt.
- C. Sie dürfen nicht versuchen, ein Softwareprodukt zu entwickeln, welches das "Look and Feel" des Softwareprodukts nachstellt.
- D. Sie verpflichten sich hiermit ausdrücklich, das Softwareprodukt nicht über das jeweils geltende gesetzliche Maß hinaus zurückzuentwickeln, zu disassemblieren, zu dekompileieren, zu übersetzen oder Informationen daraus zu extrahieren oder auf andere Weise zu versuchen, den Quellcode des Softwareprodukts abzuleiten. Sollten solche Aktivitäten nach geltendem Recht erlaubt sein, müssen sämtliche von Ihnen oder von einem von Ihnen beauftragten Dritten entdeckten Informationen unverzüglich Paradox offen gelegt werden, woraufhin sie als vertrauliche Informationen von Paradox gelten.

## **9. BESTIMMUNGEN ZU AUSFUHRGESETZEN.**

Sie dürfen das Softwareprodukt nicht exportieren oder re-exportieren, sofern dies nicht von den Gesetzen der Vereinigten Staaten von Amerika und den Gesetzen der Gerichtsbarkeit, in dem das Softwareprodukt erworben wurde, ausdrücklich genehmigt wird. Insbesondere darf das Softwareprodukt nicht exportiert oder re-exportiert werden (a) in Länder (oder an Staatsbürger oder Einwohner von Ländern), für welche die USA ein Warenembargo verhängt hat, und (b) an Personen, die auf der "List of Specially Designated Nationals" des US-Finanzministeriums oder auf der "Denied Person's List" oder "Entity List" der US-Handelskammer stehen. Indem Sie das Softwareprodukt oder Komponenten davon installieren oder nutzen, sichern Sie zu, dass Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, sich nicht unter der Kontrolle eines solchen Landes befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen Landes sind und nicht auf einer solchen Liste stehen.

## **10. GEWÄHRLEISTUNGSBESCHRÄNKUNG.**

SIE STIMMEN AUSDRÜCKLICH ZU, DASS DIE NUTZUNG DES SOFTWAREPRODUKTS AUF IHR ALLEINIGES RISIKO ERFOLGT UND DASS DAS GESAMTE RISIKO HINSICHTLICH QUALITÄT, LEISTUNG UND GENAUIGKEIT BEI IHNEN LIEGT. SOWEIT NACH GELTENDEM RECHT MÖGLICH WIRD DAS SOFTWAREPRODUKT "WIE BESEHEN" BEREITGESTELLT, MIT ALLEN MÄNGELN UND OHNE JEDE GEWÄHRLEISTUNG, UND PARADOX SOWIE SEINE PARTNER (FÜR DIE ZWECKE DER ABSCHNITTE 10 UND 11 ZUSAMMENFASSEND ALS "PARADOX" BEZEICHNET) SCHLIESSEN HIERMIT JEDE GEWÄHRLEISTUNG IN BEZUG AUF DAS SOFTWAREPRODUKT AUS, GLEICH OB STILLSCHWEIGEND ODER AUSDRÜCKLICH, INBESONDERE DIE STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN DER MARKTGÄNGIGKEIT, ZUFRIEDENSTELLENDEN QUALITÄT, EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, GENAUIGKEIT, UNGESTÖRTEN NUTZUNG UND NICHTVERLETZUNG DER RECHTE DRITTER. PARADOX GIBT KEINE GEWÄHRLEISTUNG GEGEN STÖRUNGEN IHRER NUTZUNG DES SOFTWAREPRODUKTS, DASS DIE FUNKTIONEN DES SOFTWAREPRODUKTS IHREN ANFORDERUNGEN ENTSPRECHEN, DASS DER BETRIEB DES SOFTWAREPRODUKTS UNUNTERBROCHEN UND FEHLERFREI IST ODER DASS MÄNGEL AN DEM SOFTWAREPRODUKT BEHOBEN WERDEN. MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE INFORMATIONEN ODER AUSSAGEN VON PARADOX ODER EINEM VON PARADOX AUTORISIERTEN VERTRETER BEGRÜNDEN UNTER KEINEN UMSTÄNDEN EINE GEWÄHRLEISTUNG. SOLLTE SICH DAS SOFTWAREPRODUKT ALS MANGELHAFT ERWEISEN, ÜBERNEHMEN SIE DIE GESAMTEN KOSTEN FÜR ALLE NOTWENDIGEN SERVICE-, REPARATUR- ODER KORREKTURARBEITEN. IN EINIGEN GERICHTSBARKEITEN IST DER AUSSCHLUSS VON STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN ODER DIE BESCHRÄNKUNG VON VERBRAUCHERRECHTEN NICHT MÖGLICH, WESHALB DIE OBIGEN BESCHRÄNKUNGEN UND AUSSCHLÜSSE UNTER UMSTÄNDEN NICHT FÜR SIE GELTEN.

## **11. HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG.**

SOWEIT NACH GELTENDEM RECHT ZULÄSSIG HAFTEN PARADOX, SEINE PARTNER UND LIZENZNEHMER UNTER KEINEN UMSTÄNDEN FÜR BESONDERE, BEILÄUFIGE, INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN JEDWEDER ART (INBESONDERE ENTGANGENE GEWINNE, GESCHÄFTSUNTERBRECHUNG, VERLUST VON GESCHÄFTSINFORMATIONEN ODER SONSTIGE MONETÄRE VERLUSTE), DIE SICH ERGEBEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER NUTZUNG ODER DER UNMÖGLICHKEIT DER NUTZUNG DES SOFTWAREPRODUKTS, MIT EINEM IN DEM SOFTWAREPRODUKT ENTHALTENEN ODER DURCH DAS SOFTWAREPRODUKT VERURSACHTEN FEHLER, INBESONDERE DURCH KOMPROMITTIERUNG DER SICHERHEIT IHRES GERÄTS, IHRES BETRIEBSSYSTEMS ODER IHRER DATEIEN, ODER DURCH DIE BEREITSTELLUNG ODER DAS VERSÄUMEN DER BEREITSTELLUNG VON KUNDENDIENSTEN, SELBST WENN PARADOX AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. AUF JEDEN FALL IST DIE GESAMTHAFTUNG VON PARADOX AUS SÄMTLICHEN BEDINGUNGEN DIESER EULA BEGRENZT AUF DEN VON IHNEN TATSÄCHLICH FÜR DAS SOFTWAREPRODUKT ENTRICHTETEN BETRAG ODER ERSATZ DES SOFTWAREPRODUKTS MIT EINEM PRODUKT VON VERGLEICHBAREM VERKAUFSPREIS, WOBEI PARADOX NACH ALLEINIGEM ERMESSEN ENTSCHIEDET, OB SIE DEN BETRAG ERSTATTET ODER DAS PRODUKT ERSETZT BEKOMMEN; SOLLTEN SIE JEDOCH EINEN KUNDENDIENSTVERTRAG ABGESCHLOSSEN HABEN, WIRD DIE GESAMTE HAFTUNG VON PARADOX IN ZUSAMMENHANG MIT KUNDENDIENSTEN DURCH DIE BEDINGUNGEN DIESER KUNDENDIENSTVERTRAGS GEREGLT. DA EINIGE GERICHTSBARKEITEN KEINE HAFTUNGS AUSSCHLÜSSE ODER -BESCHRÄNKUNGEN ERLAUBEN, GELTEN DIE OBIGEN EINSCHRÄNKUNGEN UNTER UMSTÄNDEN NICHT FÜR SIE.

## **12. MÄNGEL UND SICHERHEITSWARNUNG.**

- A. UNBESCHADET DES VORSTEHENDEN GEWÄHRLEISTET PARADOX KEINEN DAUERHAFTEN, FEHLERFREIEN, SICHEREN ODER VIRUSFREIEN BETRIEB DES SOFTWAREPRODUKTS.
- B. **WARNUNG:** INDEM SIE DAS SOFTWAREPRODUKT INSTALLIEREN UND/ODER NUTZEN, INSTALLIEREN SIE AUF IHREM GERÄT UNTER UMSTÄNDEN SOFTWARE, DIE MUTMASSLICH DIE SICHERHEIT IHRES GERÄTS KOMPROMITIERT, SEINES BETRIEBSSYSTEMS UND SEINER DATEIEN. SOLLTEN SIE DAS SOFTWAREPRODUKT DEINSTALLIEREN MÖCHTEN, WEIL SIE GLAUBEN, DIE SICHERHEIT IHRES GERÄTS, IHRES BETRIEBSSYSTEMS ODER IHRER DATEIEN WURDE KOMPROMITIERT, MÜSSEN SIE UNTER UMSTÄNDEN EINE GETRENNTE ROUTINE ZUR DEINSTALLATION DES SICHERHEITSGEFÄHRDENDEN FEATURES STARTEN. SCHÄDEN, DIE IHNEN DURCH SOLCHE MUTMASSLICHEN SICHERHEITSVERSTÖSSE ENTSTEHEN, UNTERLIEGEN DEN UNTEN STEHENDEN HAFTUNGSEINSCHRÄNKUNGEN.

## **13. FREISTELLUNG.**

Sie verpflichten sich hiermit, Paradox und seine Partner sowie ihre jeweiligen Geschäftsführer, Angestellten, Vertreter, Lizenznehmer (Sie selbst ausgeschlossen), Unterlizenznehmer (Sie selbst ausgeschlossen), Rechtsnachfolger und Abtretungsempfänger



freizustellen von sämtlicher Haftung sowie sämtlichen Kosten, Verlusten, Schäden und Ausgaben (insbesondere angemessene Anwaltskosten) aus sämtlichen Klagen und Forderungen im Zusammenhang mit und/oder sich ergebend aus (a) einem Verstoß Ihrerseits durch die Bedingungen dieser EULA; (b) einer Verletzung Ihrerseits der Rechte eines Dritten; oder (c) Ihrem Gebrauch bzw. Missbrauch des Softwareprodukts. Ihre in dem unmittelbar vorstehenden Satz festgelegten Freistellungsverpflichtungen haben auch nach Kündigung dieser EULA weiterhin Bestand.

#### **14. GELTENDES RECHT.**

Diese EULA unterliegt den Gesetzen des amerikanischen Bundesstaates New York und der Vereinigten Staaten von Amerika. Die Anwendung des Übereinkommens der Vereinten Nationen über den internationalen Warenverkauf wird ausdrücklich ausgeschlossen. Indem Sie diesen Bedingungen zustimmen, erklären Sie sich damit einverstanden, dass sämtliche Dispute im Zusammenhang mit dieser EULA der alleinigen persönlichen und sachlichen Zuständigkeit der Gerichte von New York, New York, USA unterliegen, und Sie verzichten auf jedes Recht, sich an Sammelklagen oder ähnlichen Klagen zu beteiligen. Paradox behält sich das Recht vor, vor jedem Gericht weltweit rechtliche Schritte gegen Sie einzuleiten oder Rechtsmittel gegen Sie zu beantragen.

#### **15. SALVATORISCHE KLAUSEL.**

Ein Versäumnis von Seiten Paradox, auf einen Verstoß gegen die Bedingungen dieser EULA durch Sie oder andere Parteien zu reagieren, stellt keinen Verzicht auf unser Recht dar, auf folgende oder ähnliche Verstöße zu reagieren. Sollte ein zuständiges Gericht einzelne Bestimmungen dieser EULA für unwirksam erklären, so behalten die übrigen Bedingungen dieser EULA ihre volle Gültigkeit.

#### **16. ALLE IN DIESEM VERTRAG NICHT AUSDRÜCKLICH GEWÄHRTEN RECHTE SIND PARADOX VORBEHALTEN.**

# BRING CIVILIZATION OUT OF THE DARK AGES



**WWW.EUROPAUNIVERSALIS4.COM**

 @E\_UNIVERSALIS •  /EUROPAUNIVERSALIS

 [HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM](http://forum.paradoxplaza.com)

[WWW.PARADOXPLAZA.COM](http://www.paradoxplaza.com)

© 2018 Paradox Interactive.

"Europa Universalis IV: Rule Britannia" ist ein eingetragenes Markenzeichen von Paradox Interactive. Alle Rechte vorbehalten.