

README

V1.01

Besonderen Dank an Dale und Snoopy für ihren Patch-Mod

VERBESSERUNGEN

Ausführbare PITBOSS-Datei veröffentlicht

Das Ende des Spiels wird verlängert, wenn eine Kolonie die Unabhängigkeit erklärt.

- 100 Runden in normaler Geschwindigkeit

Missionare können jetzt beim Versuch, eine Mission zu etablieren, scheitern.

- Der gescheiterte Aufbau einer Mission verärgert den eingeborenen Häuptling.

Man kann jetzt von Europa zum westlichen Rand der Karte segeln.

Der Text, der erscheint, wenn Ureinwohner ihre Siedlungen verlassen, ist jetzt weniger verwirrend.

Missionen schicken Konvertierte Ureinwohner jetzt immer zu dem Spieler, der sie etabliert hat.

Es gibt eine Warnmeldung, wenn eine Siedlung mehr Rohstoffe benötigt.

Es gibt eine Warnmeldung, wenn die Grenze der Lagerkapazität für gelagerte Güter erreicht wird.

Die KI versucht, mehr Verteidiger in ihren Siedlungen zu produzieren.

Die KI versucht, sich besser auf die Revolution vorzubereiten.

Die KI setzt den König ein, um Schätze zu transportieren, wenn keine Galeonen verfügbar sind.

Die KI weiß, wie man Schätze aufnimmt, ohne sie in eine Siedlung zu bringen.

VERBESSERUNGEN DER BALANCE

Die Königlichen Expeditionsstreitmächte vergrößern sich im Verlauf des Spiels je nach Schwierigkeitsgrad weniger schnell.

Der König hat mit höherer Wahrscheinlichkeit ausgeglichene Königliche Expeditionsstreitmächte (statt nur Truppen und keine Schiffe, z. B.).

Anführer von KI-Kolonien sind weniger freundlich.

KI-Ureinwohner-Staatsoberhäupter erklären mit höherer Wahrscheinlichkeit den Krieg aufgrund von Grenznähe.

Die Breite Europas ist nun ein prozentualer Anteil der Kartengröße.

Europäisches Gelände ist jetzt mindestens vier Geländefelder vom nahen Land entfernt.

Je nach Schwierigkeitsgrad bekommt die KI Geld umsonst.

Die Forderungen des Königs zu erfüllen verzögert die Vergrößerung seiner Expeditionsstreitmächte.

Große Generäle tauchen bei den Geschwindigkeiten Marathon und Episch häufiger auf.

Die für die Immigration benötigten Kreuze-Stufen werden langsamer gesteigert.

Die für die Graduierung benötigten Bildungspunkte werden langsamer gesteigert.

Zwischen Kolonien wird zu Beginn ein Friedensvertrag über 20 Runden geschlossen.

Die Bevölkerung wirkt sich nicht mehr auf die Punkte aus - nur Land und Gründerväter.

Der Preis von Pferden in Europa wurde erhöht.

Ureinwohner ändern das gewünschte Gut nur, wenn sie dieses Gut erhalten haben.

Militärische Schiffe (Fregatte, Linienschiff, Schlachtschiff) können nicht in Ureinwohner-Siedlungen eindringen.
Es ist nie teurer, Immigranten zu beschleunigen, als sie zu kaufen.
Die Startposition wird nun zufällig gewählt, wenn Sie alle Schiffe verloren haben.
Der Inlandsberater ist nicht mehr verfügbar, wenn der Handelsbildschirm angezeigt wird.
Erkundungspunkte werden nicht mehr an die Spielgeschwindigkeit angepasst.
Konvertierte Ureinwohner können nicht mehr in Ureinwohner-Siedlungen ausgebildet werden.
Konvertierte Ureinwohner können keine Missionare mehr werden.
Durch Lagerhauserweiterung gehandelte Güter werden bei Steuererhöhungen berücksichtigt.
Boykottierte Güter werden bei Steuererhöhungen nicht mehr berücksichtigt.
Sklaverei bringt zusätzliche Hämmer mit sich.

FEHLERKORREKTUREN

Der bewaffnete berittene Krieger erhält keine Verteidigungsboni.
Der bewaffnete Krieger erhält Verteidigungsboni.
Verlorene Produktion korrigiert.
Gleichzeitige Graduierung von zwei Bürgern in einer Runde korrigiert.
Vertauschte Beschriftung von 'Handelswege zuweisen'-Tooltips korrigiert.
Einige Probleme mit Startpositionen behoben.
Der König verlangt kein Geld mehr, nachdem Sie die Unabhängigkeit erklärt haben.
Der König erhebt keine Steuern mehr, nachdem Sie die Unabhängigkeit erklärt haben.
Der König vergrößert seine Expeditionsstreitmächte nicht mehr, nachdem Sie die Unabhängigkeit erklärt haben.
Einheiten verlassen ihre Gruppen, wenn sie nach Europa reisen.
Einheiten verlassen ihre Gruppen, wenn sie von Ureinwohnern ausgebildet werden.
Doppeltes Bewegen auf Gelände nach einer Beförderung funktioniert jetzt richtig.
Textfehler mit falschem Token behoben.
Geschenkte Fracht verschwindet nicht mehr.
Exploit behoben, durch den beim Schenken einer Wagenladung Güter in einer Stadt die Güterzahl verdoppelt wurde.
Der Bildungspunkte-Grenzwert steigert sich je Stadt, wie beabsichtigt, und nicht je Spieler.

ANDERE ÄNDERUNGEN

Automatisierte Pioniere entfernen keine Geländeeigenschaften von verbesserten Geländefeldern, auf denen sie arbeiten.
Obergrenze bei Produktionsüberschüssen entfernt.
Kolonisten können sich Siedlungen auch nach dem Bewegen anschließen.
Einheiten, die nach der Revolution in Europa zurückgelassen werden, werden eliminiert, wenn in der Verfassung 'Wahlen' gewählt wird.
Der Bildungspunkte-Grenzwert steigert sich je Stadt, wie beabsichtigt, und nicht je Spieler.
Der König hat mit höherer Wahrscheinlichkeit ausgeglichene Königliche Expeditionsstreitmächte (statt nur Truppen und keine Schiffe, z. B.).

Exploit behoben, durch den beim Schenken einer Wagenladung Güter in einer Stadt die Güterzahl verdoppelt wurde(!)
Geschenkte Fracht verschwindet nicht mehr.
Textfehler mit falschem Token behoben.
Sklaverei bringt zusätzliche Hämmer mit sich.

Das Kapitel „Gebäude“ im Abschnitt „Spielkonzepte“ der Zivilopädie enthält die unzutreffende Information dass einem Gebäude der Verbesserungsstufe 1 nur ein Kolonist zugewiesen werden kann. Dies wurde geändert, so dass jedem Gebäude der Verbesserungsstufe 1 und 2 jeweils zwei Kolonisten zugewiesen werden können.

HINWEIS: Bei bestimmten Grafikkarten kann es zu einem Ruckeln der Einleitungs-, Revolutions- und Siegvideos kommen. Um dies zu umgehen, stellen Sie das Antialiasing einfach auf 0x herunter oder stellen Sie das Grafikdetail auf 'Niedrig'.

Minimum- und Betriebs-Systemanforderungen

Minimum-Systemanforderungen

Betriebssystem:	Windows® 2000/XP/Vista
Prozessor:	Intel Pentium 4- oder AMD Athlon-Prozessor mit mindestens 1,2 GHz
Arbeitsspeicher:	256 MB RAM (Windows 2000) / 512 MB RAM (Windows XP)
Freier Festplattenspeicher:	1,7 GB
DVD-ROM-Laufwerk:	4X
Grafik:	DirectX 9.0c-kompatible 64-MB-Grafikkarte mit Shader 1.1-Unterstützung oder neuer
Sound:	DirectX 9.0c-kompatible Soundkarte
DirectX®:	Sid Meier's Civilization 4: Colonization DirectX®-Version

Empfohlene Systemanforderungen

Betriebssystem:	Windows® 2000/XP/Vista
Prozessor:	Intel Pentium 4- oder AMD Athlon-Prozessor mit mindestens 1,8 GHz
Arbeitsspeicher:	512 MB RAM
Freier Festplattenspeicher:	1,7 GB
DVD-ROM-Laufwerk:	4X
Grafik:	128-MB-Grafikkarte mit DirectX 9-Unterstützung (Pixel- & Vertex-Shader)
Sound:	DirectX 9.0c-kompatible Soundkarte
DirectX®:	Sid Meier's Civilization 4: Colonization DirectX®-Version

Unterstützte Betriebssysteme

Windows 2000	Service Pack 1 oder neuer MIT Internet Explorer 6.0 oder neuer
Windows XP	Home oder Professional mit Service Pack 1 oder neuer
Windows Vista	Alle Versionen

INSTALLATION & EINSTELLUNGEN

Installation von *Civilization IV: Colonization*

Vor der Installation

Bevor Sie *Sid Meier's Civilization IV: Colonization* installieren, vergewissern Sie sich, dass Ihr Computer die oben aufgeführten Minimum-Systemanforderungen erfüllt.

Wir empfehlen Ihnen außerdem, Ihre Festplatte mit den Programmen Datenträgerbereinigung und Defragmentierung für die Installation vorzubereiten. Beide Anwendungen sind fester Bestandteil von Windows® und sind dafür bestimmt, Probleme, die die Installation oder den Ablauf des Spiels behindern könnten, zu erkennen und zu beseitigen.

So starten Sie die Programme und optimieren Ihre Festplatte:

1. Öffnen Sie den "Arbeitsplatz" Ihres Computers.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Festplatte, die für die Installation verwendet wird (gewöhnlich C:).
3. Klicken Sie auf "Eigenschaften".
4. Wählen Sie die Registerkarte "Extras".
5. Klicken Sie auf "Jetzt prüfen...", um Datenträgerbereinigung zu starten.
6. Wenn Datenträgerbereinigung die Überprüfung abgeschlossen hat, wiederholen Sie die Schritte 1 bis 4 und klicken Sie dann auf "Jetzt defragmentieren...", um das entsprechende Programm zu starten.

Bedenken Sie bitte, dass das Defragmentieren der Festplatte recht lange dauern kann. Sie können das Defragmentierungsprogramm auch bedenkenlos über Nacht laufen lassen.

Das Spiel installieren

Befolgen Sie folgende Schritte, um *Civilization IV: Colonization* zu installieren:

1. *Sid Meier's Civilization IV* muss vor der Installation von *Sid Meier's Civilization IV: Colonization* bereits installiert sein.
2. Legen Sie die DVD von *Sid Meier's Civilization IV: Colonization* in das DVD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein.

3. Sofern AutoPlay auf Ihrem Computer nicht deaktiviert ist, wird automatisch ein Fenster geöffnet, über das Sie die Installation starten können. Öffnet sich dieses Fenster nicht, öffnen Sie den "Arbeitsplatz". Doppelklicken Sie zunächst auf den Laufwerksbuchstaben des DVD-ROM-Laufwerks und dann auf die Datei Setup.exe.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, die Sie durch die Installation führen.

Starten des Spiels

Wenn der Installationsvorgang abgeschlossen ist, wählen Sie im AutoPlay-Menü 'Spielen'. Zum Spielen muss die Colonization-DVD eingelegt sein.

Benutzerrechte

Sie **müssen** auf dem Computer, auf dem Sie *Civilization IV: Colonization* installieren wollen, über Administrationsrechte verfügen.

DirectX®-Erkennung und Installation

Während der Installation von *Civilization IV: Colonization* wird Ihr System daraufhin überprüft, ob die auf der *Sid Meier's Civilization IV: Colonization*-DVD enthaltene Version von DirectX® installiert ist. Falls diese nicht installiert ist, aktualisiert die Installation automatisch Ihre Version von DirectX®.

Das Spiel starten

Sie können das Spiel auf verschiedene Arten starten.

1. Legen Sie die DVD von *Sid Meier's Civilization IV: Colonization* in das DVD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein und klicken Sie auf "Spielen".
2. Wenn Sie während der Installation eine Verknüpfung auf Ihrem Desktop angelegt haben, können Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das entsprechende Symbol starten. (Mit Vista sollten Sie das Spiel über das Spieleexplorer-Menü aufrufen.)
3. Sie können das Spiel auch über das Windows-Startmenü aufrufen: Wählen Sie den Pfad *Start -> Programme -> Firaxis Games -> Sid Meier's Civilization 4: Colonization* und klicken Sie dort auf *Colonization starten*.

Allgemeine Probleme

Den Spielfluss auf langsameren Computern optimieren

Wenn das Spiel auf Ihrem Computer nur sehr langsam läuft, vermindern Sie alle Grafikdetails auf das Minimum. Verändern Sie dann nach und nach alle

Einstellungen, bis Sie ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Spielbarkeit und grafischer Qualität gefunden haben. Sie können die Grafik-Einstellungen aufrufen, indem Sie die Tasten [Strg + O] drücken oder im Hauptmenü des Spiels den Punkt *Optionen* wählen.

Grafikprobleme

Allgemeine Fehlerbehebung

Veraltete oder unpassende Grafikkarten-Treiber sind der Hauptgrund für den größten Teil aller möglichen Probleme mit der Grafik. Bevor Sie sich mit einem Problem an den Kundendienst wenden, vergewissern Sie sich bitte, dass Sie den aktuellsten offiziell vom Hersteller Ihrer Grafikkarte veröffentlichten Treiber installiert haben.

- [ATI Technologies](#)
- [Intel](#)
- [Matrox](#)
- [NVIDIA](#)
- [S3 Graphics](#)
- [SiS](#)

Sie erhalten beim Spielstart eine Fehlermeldung, dass DirectX nicht initialisiert werden konnte?

Dieses Problem tritt in der Regel bei Systemen mit ATI-Grafikkarten auf. Bitte folgen Sie diesem Link für eine genaue Anleitung, wie das Problem zu lösen ist:
<http://www.2kgames.com/civ4/support.htm>

Soundprobleme

Wenn der Sound des Spiels nicht fehlerfrei abgespielt wird (z. B. falsche Lautstärke, fehlende Audiokanäle, Abstürze oder andere Probleme), schalten Sie den Treiber für Ihre Soundkarte auf den Standardtreiber MILES Fast 2D um.

Multiplayer-Probleme

Wir empfehlen eine Breitband-Internetverbindung.

Falls Sie im Multiplayer-Modus Probleme damit haben, dass Internetspiele nicht mehr synchron laufen, weil Spieler versuchen, per "Hot Join" eine KI-kontrollierte Zivilisation zu übernehmen, oder aus dem Spiel ausgestiegen sind, bitten Sie den Host, das Spiel zu speichern und es vom Hauptmenü aus neu zu starten.

Falls ein Spieler unabsichtlich die Verbindung zum Spiel verliert, sollten besser alle anderen Spieler im Demokratie-Bildschirm auf ihn warten, als dass er per "Hot Join" in das laufende Spiel einsteigt.

Obwohl Multiplayer-Spiele mit bis zu 18 Spielern möglich sind, unterstützen wir offiziell lediglich ein Maximum von 12 Spielern. Eine größere Zahl ist nicht empfohlen.

Spielstände

Spielstände werden in einem eigens dafür angelegten Unterordner im Ordner "Eigene Dateien" gespeichert. Um den Ordner aufzurufen, öffnen Sie zunächst "Eigene Dateien" und dann den Ordner "Eigene Spiele", in dem Sie den Ordner "Colonization" finden.

Ein Spielstand von *Civilization IV: Colonization* hat die Dateierweiterung ".ColonizationSave", der Weltenbauer verwendet die Dateierweiterung ".ColonizationWBSave". Sie können diese Dateien genauso kopieren oder löschen wie jede andere Datei. Es ist jedoch nicht ratsam, diese Dateien umzubenennen, da das Spiel nur Dateien mit einem bestimmten Namen als ladbar erkennt.

Wenn Sie doppelt auf einen Spielstand klicken, werden *Civilization IV: Colonization* und der Spielstand direkt geladen.

.ini-Datei

Erfahrene User können verschiedene Einstellungen und Optionen verändern, indem sie die .ini-Datei des Spiels editieren. Sie finden diese Datei im Ordner *Eigene Dateien -> Eigene Spiele -> Colonization*. Öffnen Sie die Datei *CivilizationIV.ini*. Es handelt sich dabei um eine Standard-Textdatei, die mit dem Texteditor, der ein fester Bestandteil von Windows® ist, bearbeitet werden kann.

In der Datei *Civilization4.ini* sind alle Optionen enthalten, die vom Spieler verändert werden können:

ScreenHeight	Auflösung (Höhe)
ScreenWidth	Auflösung (Breite)
MouseScrolling	Scrollen im Fenster-Modus zulassen
QuickStart	Direkt im Spiel starten
PlayMusic	Musik ein-/ausschalten
FullScreen	Fenster-Modus ein-/ausschalten
NoMovies	Abspielen von Filmen ein-/ausschalten
AutoSaveInterval	Festlegen, wie oft automatisch gespeichert werden soll
AudioEnable	Audio ein-/ausschalten

Language	Sprache im Spiel einstellen
Mod	Speziellen Mod im Spiel laden lassen

2K GAMES-Website

Um möglichst viel Spaß an *Civilization IV: Colonization* zu haben, besuchen Sie unsere Internetseite: <http://www.2kgames.com/>

Lizenz- und Garantiebedingungen

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive GmbH ("Take 2"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer-/Videospiele ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Nutzungshandlungen, Beschädigung des Originaldatenträgers

(1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.

(2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.

(3) Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 13 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Take 2 eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von

10,- € zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt "CD-Tausch" genauer beschrieben.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support nach § 13 gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Spiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Gewährleistung

Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Take 2 übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

§ 10 Support

Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Take 2 schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.

Warenzeichen und Copyright

© 2008 Take-Two Interactive Software und Tochtergesellschaften. Alle Rechte vorbehalten. Sid Meier 's Civilization IV: Colonization, Civ, Civilization, 2K Games, das 2K-Logo, Firaxis Games, das Firaxis-Spielelogo und Take-Two Interactive Software sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Entwickelt von Firaxis Games. Verwendet Bink Video. Copyright ©1997-2008 RAD Game Tools, Inc. Verwendet Miles Sound System. Copyright ©1991-2008 RAD Game Tools, Inc. Teile dieser Software sind unter Lizenz enthalten: ©2008 Numerical Design, Ltd. ©2008 Scaleform Corporation. Alle Rechte vorbehalten. GameSpy und das "Powered by GameSpy"-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.