HANDBUCH

EUROPA® UNIVERSALIS IV

DHARMA

paradox DEVELOPMENT STUDIO

paradox INTERACTIVE

WILLKOMMEN ZU EUROPA UNIVERSALIS IV: DHARMA

DAS INDUS-TAL WAR EINE der Wiegen der Zivilisation und die vedischen Texte der dortigen Gesellschaften dienten jahrhundertelang als Leitworte, bis sich schließlich verschiedene hinduistische, buddhistische und jainistische Glaubensrichtungen entwickelten. Ein zentrales Konzept für diese Religionen ist das *Dharma*, ein Wort, das sich einer leichten Übersetzung in westliche spirituelle Begrifflichkeiten entzieht, da es in verschiedenen östlichen Religionen eine unterschiedliche Bedeutung hat.

Trotzt dieser konzeptuellen Unterschiede ist das *Dharma* in Indien eine einigende Idee, die für die indische Nation so zentral ist, dass das Rad des *Dharma* im Zentrum der modernen indischen Flagge steht. Es beschreibt eine vielseitige Nation, die durch ein Konzept verbunden ist, dass in sich selbst unterschiedlich aufgefasst werden kann.

Für Europäer im Zeitalter der Entdeckung war Indien immens reich und vielversprechen, aber auch schwer zu verstehen. Hier waren 150 Millionen Menschen, die sich selbst nicht als eine Nation sahen. Der Subkontinent, der durch fruchtbare Flusstäler und hoch aufragende Bergketten abgegrenzt ist, ist tatsächlich durch Religion (der Islam war besonders bei den nördlichen Prinzen beliebt), Sprache und das Terrain gespalten. Zu sagen, dass man Indien versteht bedeutet zu sagen, dass man die Menschheit als Ganzes versteht.

Europa Universalis IV: Dharma konzentriert sich die die Beziehungen zwischen Europa und Indien und natürlich auch auf Indien selbst. Diese Zeit sah die Gründung des Mogulreiches, die Entdeckung eines Seewegs nach Indien und die Expansion von Handelshäusern, die mit indischen Herrscher kooperierten und Indien ausbeuteten und so praktisch europäische Imperien auf dem Subkontinent gründeten. Es sind vier Jahrhunderte dramatischer Veränderungen in einem Land mit einer Geschichte, die bis zum Anbeginn der Aufzeichnungen zurückreicht.

REGIERUNGSREFORMEN

DIE REGIERUNGSTYPEN VON *Europa Universalis IV* sind größtenteils einheitlich. Die meisten absoluten Monarchien sind gleich, es gibt nur wenig, was eine Stammesregierung von einer anderen unterscheidet und Handelsrepubliken haben unabhängig ihres Alters oder ihrer Situation die gleichen Eigenschaften. Ja, es gibt Unterschiede zwischen beispielsweise einer Konstitutionellen Monarchie und einer Feudalmonarchie, aber die große Vielfalt der eigentlich historischen Unterschiede wird nicht repräsentiert. Noch wichtiger ist aber, dass Regierungstypen nur ein stumpfes Werkzeug sind und Spieler nicht besonders ermutigt werden, diese zu ändern oder zu reformieren, da die Stabilitätskosten oft die bescheidenen Boni nicht wert sind.

Die größte Änderung für den Spieler in *Dharma* ist die Einführung von Regierungsreformen. Eure Nation wird regelmäßig in der Lage sein einen neuen Bonus auszuwählen, der darauf abzielt, die Stärken Eures Staates hervorzuheben. Auf diese Weise entwickelt Ihr ein nationales System, das tatsächlich auf die Bedürfnisse Eurer Nation reagiert. Manchmal wählt Ihr einen langfristen Vorteil und zu anderen Zeiten möchtet Ihr vielleicht die Regierung reformieren, um einer unmittelbaren Krise entgegenzusetzen. Einige Nationen haben dabei einzigartige Regierungsreformen, die ihre besondere historische Situation widerspiegeln.

In der Summe sollen Regierungsreformen das Gefühl verstärken, dass Ihr eine eigenständige Nation seid, die sich von anderen abhebt. Alle Monarchien, Republiken, Theokratien und Stammessysteme werden daher zusammen gruppiert (d. h. es gibt keine “administrativen” oder “feudalen” Monarchien mehr, sondern nur noch Monarchien), aber Ihr selbst entscheidet, wie diese organisiert sind.

Jeder Regierungstyp hat eine Reihe von Reformschritten mit zwei bis drei Optionen je Stufe. Eine Reform kann gewählt werden, sobald genügen Punkte angesammelt wurden. Jede Nation erhält 10 dieser Punkte jährlich, multipliziert mit einer Variablen, die abhängig von der Autonomie Eurer Provinzen ist. Je weniger Autonomie Eure Provinzen haben, desto schneller könnt Ihr eine neue Reform wählen.

Jede Reformation kostet mehr als die vorherige. Eure erste Reform, die bereits zu Beginn des Spiels ausgewählt wurde, ist kostenlos. Ihr könnt auch bereits gewählte Reformen ändern, die Kosten dafür sind allerdings sehr hoch.

Reformen wirken sich zusätzlich auch auf das neue System der Richtlinien und Eure Landstände aus. Sie geben Euch kostenlose Plätze für neue Richtlinien und zusätzliche Boni für Stände, die Ihr in Euren Provinzen etabliert habt.

Wenn eine neue Reform verfügbar ist, werdet Ihr eine Nachricht erhalten. Ihr reformiert, indem Ihr auf die Krone mit Pfeil unten rechts von Eurem Nationenschild

klickt. Ihr könnt alternativ auch zu diesem Menü gelangen, indem Ihr auf die Krone im Menü “Regierung” klickt.

Ihr findet eine Liste jedes Regierungstypen und die möglichen Reformen im Anhang am Ende dieses Handbuchs.

HANDELSHÄUSER CHARTERN UND INVESTITIONEN

ALS DER SEEWEG NACH INDIEN entdeckt wurde, dauerte es nicht lange, bis die europäischen Regierungen feste Stützpunkte auf dem Subkontinent errichteten. Dies sind jedoch nicht einfach Siedlerkolonien, die Amerika bedecken, sondern Handelsaußenposten. Die portugiesische Eroberung von Goa war eine Möglichkeit, Fuß zu fassen, die französische Errichtung eines Handelspostens in Pondicherry eine weitere. Diese Stützpunkte wurden mit Festungen verstärkt und dienten am Ende als Ausgangpunkt für die Vorherrschaft Europas in Indien.

Das Erstellen einer Handelskompanie:

Wenn Ihr mit der Prozedur aus "Wealth of Nations" vertraut seid, könnt Ihr natürlich weiterhin Handelshäuser auf die übliche Weise schaffen, nämlich eine Provinz in einer Handelszone (Südafrika, Ostafrika, Indien, Südostasien, China, Japan) erobern und sie einem Handelshaus hinzufügen, indem Ihr auf auf die entsprechende Schaltfläche auf der linken Seite des Provinzmenüs klickt.

Aber was, wenn Ihr Euch in Eurer neuen Wirtschaftssphäre keine Feinde machen wollt? Eine Eroberung führt in der Regel dazu, Spannungen aufzubauen. Um den kolonialen Handelsnationen eine friedlichere Option zu geben, haben wir die Idee des "charterns" eingeführt.

Interessierte Nationen können jetzt Provinzen von Nationen in Handelszonen kaufen, um diese zu Handelshäusern zu machen. Dies geschieht durch die diplomatische Aktion "Handelshaus chartern".

Nationen sind eher bereit Euch Gebiete für Handelshäuser zu verkaufen, wenn Ihr freundschaftliche Beziehungen mit ihnen habt, sie viele Provinzen besitzen und einen Grund haben, Euch zu vertrauen. Die Nationen werden mit jeder Provinz, die sie abtreten, zögerlicher, also erwartet nicht, dass Ihr Euer Glück nur mit einer Tasche voller Gold findet. Reiche Nationen sehen Euch eher als Konkurrenten und werden zögern, Euch Land zu verkaufen.

Ihr könnt Provinzen nur in Regionen chartern, die zu einer Handelsregion gehören und diese in Kolonialreichweite ist.

Handelshaus-Investitionen

Durch die Gründung eines Handelshauses in fremden Ländern geben Kolonialnationen einiges auf. Provinzen eines Handelshauses stellen keine Rekruten zur Verfügung und können auch nicht Teil eines Staates sein. Dadurch kann der wirtschaftliche Vorteil, ein Handelshaus über eine reiche Stadt hinaus auszuweiten, nicht ausreichen, um einen vorsichtigen Spieler davon zu überzeugen, die daraus resultierenden Risiken nur des Goldes wegen anzunehmen.

Ihr habt nun die Möglichkeit Provinzen Eurer Handelshäuser mit einzigartigen Strukturen aufzubessern, die sowohl den Wert des Handelsunternehmens als auch die allgemeine Stärke Eures Reiches fördern und gleichzeitig den Provinzen in Handelsregionen Boni gewähren. Es gibt fünf Kategorien von Investitionen, die Ihr in einer Provinz eines Handelshauses tätigen könnt. Jede von diesen hat drei Stufen, wobei die dritte und damit letzte Verbesserung einer Kategorie nur einmalig pro Handelshaus stattfinden kann.

KOMPANIE-GARNISON

1. *Lokales Viertel:* +15% Verteidigungsfähigkeit und +25% Versorgungslimit der Provinz
2. *Permanente Quartiere:* +30% Verteidigungsfähigkeit und +50% Versorgungslimit der Provinz
3. *Offiziersmesse:* 1 pro Handelshaus, +5 Einheitenlimit (Armee)

HAFEN

1. *Kompanie-Lager:* +2 Provinz-Handelseinfluss für Kompanie-Provinzen in der Region, +25% Produktionseffizienz für alle Provinzen der Region
2. *Kompanie-Depot:* +4 Provinz-Handelseinfluss für Kompanie-Provinzen in der Region, +50% Produktionseffizienz für alle Provinzen der Region
3. *Admiralität:* 1 pro Handelshaus, +2 Einheitenlimit (Flotte)

LOKALE UNTERNEHMUNG

1. *Maklerbüro:* +25% Produktionseffizienz für Kompanie-Provinzen in der Region, +0.15 Handelsgüter für alle Provinzen der Region
2. *Maklerbörse:* +50% Produktionseffizienz für Kompanie-Provinzen in der Region, +0.30 Handelsgüter für alle Provinzen der Region
3. *Immobiliengutachter:* 1 pro Handelshaus, +50% Handelssteuerung im Umschlagplatz der Region

AUSLÄNDISCHER EINFLUSS

1. *Siedlungen:* +25% Steuereinnahmen für Kompanie-Provinzen in der Region, -7.5% Entwicklungskosten für alle Provinzen der Region
2. *Distrikte:* +50% Steuereinnahmen für Kompanie-Provinzen in der Region, -15% Entwicklungskosten für alle Provinzen der Region
3. *Gemeinden:* +10% Handelswert für Kompanie-Provinzen in der Region, +0.1 jährliche Armeetradition für den Besitzer des Handelshauses

FÜHRUNG

1. *Kompanie-Verwaltung:* +25% Rekrutenreserve und Seeleute für Kompanie-Provinzen in der Region
2. *Militärverwaltung:* 50% Rekrutenreserve und Seeleute für Kompanie-Provinzen in der Region
3. *Residenz des Generalgouverneurs:* Baukosten für Schiffe sind um 2% für den Besitzer des Handelshauses reduziert

LANDSTÄNDE

DIE MECHANIK DER STÄNDE wurde mit der Erweiterung “Cossacks” in *EU4* eingeführt. Stände erwarten, dass sie Kontrolle über einen bestimmten Teil des Landes haben und gewährten Boni, wenn ihre Loyalität aufrechterhalten wird. Wenn sie zu viel Einfluss hatten, konnten sie eine Gefahr für das Land darstellen.

Wir waren nie wirklich glücklich damit, wie Stände funktioniert haben und dass wir sie an eine Erweiterung gekoppelt haben, hat uns daran gehindert, dass wir diese Mechanik zu etwas Interessanterem und Einflussreicherem entwickeln konnten. Aus diesem Grund haben wir uns dazu entschieden, dass wir die ***Stände freisetzen und für jeden Europa Universalis IV Spieler verfügbar machen.*** Käufer von “*Cossacks*“ werden im Gegenzug Zugang zu der einzigartigen Kosaken-Regierungsform und dem zum Titel gehörenden Kosaken-Stand haben. Das Standes-System selbst wurde abgekapselt und überarbeitet.

Im kostenlosen Patch, der *Dharma* begleitet, verlangen Stände jetzt keinen bestimmten Landanteil mehr, sondern gewähren Boni auf Provinzebene, wenn sie die

Kontrolle über diese erhalten. So hat zum Beispiel eine Provinz, die dem Klerus-Stand zugewiesen wurde ein geringeres Revoltenrisiko. Diesen Bonus gibt es zusätzlich zu einem nationalen Bonus für jeden Stand, der abhängig von ihrer Zufriedenheit ist. Das Entfernen von Ständen kann weiterhin Loyalitätsprobleme verursachen und sie sind daher immer noch an Katastrophen gebunden, die Euer Reich neu erschaffen könnten.

Der bezahlte Inhalt für Stände, der mit *Dharma* kommt, ist ein für Indien spezifisches System, das den Charakter der Region betont. Die Stände werden hier im Spiel "Kasten" genannt, sind aber streng genommen nicht alles Kasten.

Kaste der Maratha

Die Maratha sind eine hinduistische Kaste, die hauptsächlich in Zentralindien ansässig ist. Die Maratha, die von der großen ländlichen Bevölkerung des Dekkan und Gujarat stammten, waren in der Regel Soldaten, Bauern und Großgrundbesitzern, die ihre Abstammung aus den epischen Helden der Rajputen-Geschichte behaupten. Die marathisch sprechenden Menschen haben schließlich ein eigenes Reich im Herzen Indiens gegründet, dass das Mogulreich herausfordern sollte.

ERSETZT:

Adels-Stand für dravidianische oder westaryanische Kulturen, ausgenommen Rajputen und Malvi.

AUSWIRKUNG:

Entfernt Autonomiestrafen auf Rekruten und Einheitenlimit der Armee.

Glücklich:

Nation erhält +10% Kampfstärke (Kavallerie) und +0.5 Armeetradition
Provinz erhält -100% Missionarsstärke, +33% Rekrutenreserve, +15% Verteidigungsfähigkeit

Neutral:

Nation erhält +0.5 Armeetradition
Provinz erhält -100% Missionarsstärke, +15% Verteidigungsfähigkeit

Zornig:

Nation erhält -1 Armeetradition (jährlich)
Provinz erhält -100% Missionarsstärke, +5 Unruhe

INTERAKTIONEN:

- *Berater rekrutieren: Erhält Kommandant (+5 Disziplin) mit marathischer Kultur zum halben Preis, benötigt 40 Einfluss, gibt 15 Loyalität*
- *Von Maratha rekrutieren: Erhält Rekrutenreserve, benötigt 30 Loyalität und 40 Einfluss, kostet 15 Loyalität*

- *Güte ablehnen: Erhöht Autonomie in marathischen Provinzen und gibt dafür Loyalität, Einfluss und Rekrutenreserve, benötigt 40 Einfluss und dass die Maratha Provinzen halten*
- *Militärische Hilfe fordern: Erhält MIL-Macht basierend auf dem Einfluss der Kaste, benötigt 30 Loyalität und 25 Einfluss, kostet 20 Loyalität*
- *Maratha-Adel fördern: Maratha erhalten 10 Einfluss und 15 Loyalität für 5 Prestige*

Kaste der Brahmanen

Traditionell stammen die Brahmanen von Kriegern und Bauern ab und wurden zur hochrangigsten Kaste im Hinduismus. Nicht alle Brahmanen sind Priester von Beruf, werden aber als eine Gruppe verstanden, die die heilige Pflicht hat, für die Aufrechterhaltung von Tempeln und der Überwachung von Zeremonien zu sorgen. Unter den Mogulen war diese Kaste für die rechtliche und politische Verwaltung zuständig und regierte sogar einige Teile das marathischen Reiches selbst. Noch heute werden Brahmanen in vielen indischen Gemeinden mit Respekt behandelt.

ERSETZT:
Klerus-Stand

AUSWIRKUNG:
Entfernt Autonomiestrafen auf Steuern

Glücklich:
Nation erhält +20% Steuereinnahmen, +0.5 Hingabe, -10% Stabilitätskosten
Provinz erhält +50% Institutionsverbreitung, -2 Unruhe, -100% Missionarsstärke
Neutral:
Nation erhält +20% Steuereinnahmen
Provinz erhält -2 Unruhe, -100% Missionarsstärke
Zornig:
Nation erhält -10% Steuereinnahmen, -0.5 Hingabe, +10% Stabilitätskosten
Provinz erhält +5 Unruhe, -100% Missionarsstärke

INTERACTIONS:

- *Adm. Hilfe fordern: Erhält ADM-Macht basierend auf dem Einfluss der Kaste, benötigt 30 Loyalität und 25 Einfluss, kostet 20 Loyalität*
- *Brahmanen-Zustimmung suchen: Brahmanen erhalten 10 Einfluss und 15 Loyalität für 5 Prestige*
- *Gottheit wechseln: Nur hinduistische Herrscher, erlaubt es die persönliche Gottheit zu wechseln, benötigt 40 Loyalität und 40 Einfluss*
- *Legitimität suchen: Nur muslimische Herrscher, Erhöht Toleranz (Ungläubige) und religioöse Einheit, kostet 15 Einfluss, benötigt 40 Loyalität und 20 Einfluss*
- *Theologe rekrutieren: Erhält einen hinduistischen Theologen zum halben Preis, kostet 15 Einfluss, benötigt 40 Einfluss*
- *Großzügige Spende geben: Zahlt Einkommen im Wert von 3 Monaten, erhöht Loyalität um 15*

Kaste der Vaishya

Obwohl sie als untere Kaste angesehen wurden, erfüllen die Vaishya wichtige Funktionen in indischen Staaten. Wie die meisten Kasten waren sie mit einer landwirtschaftlichen Vergangenheit verwurzelt, die Vaishya waren aber diejenigen, die sich dem Handel und Bankwesen zugewandt haben und effektiv als führende Händler und Geldverleiher in Indien dienten. Diese Kaste war es auch, die in der Geschichte religiöse Reformer waren und haben so das Rückgrat der frühen buddhistischen und jainischen Versuche gebildet, um den Hinduismus zu reformieren.

ERSETZT:
Bürger-Stand. Kann nur Provinzen mit mindestens 10 Entwicklung oder 5 Handelsmacht zugewiesen werden.

AUSWIRKUNG:
Entfernt Autonomiestrafen für Produktion, Handelsmacht, Einheitenlimit und Seeleute

Glücklich:
Nation erhält -10% Beraterkosten, +33% Produktionseffizienz
Provinz erhält +20% Handelswert, -20% Entwicklungskosten
Neutral:
Nation erhält +33% Produktionseffizienz
Provinz erhält +20% Handelswert
Zornig:
Nation erhält -33% Produktionseffizienz
Provinz erhält +5 Unruhe

INTERACTIONS

- *Diplomatische Hilfe fordern: Erhält DIP-Macht basierend auf dem Einfluss der Kaste, benötigt 30 Loyalität und 25 Einfluss, kostet 20 Loyalität*
- *Minister rekrutieren: Erhält hinduistischen Meisterpräger zum halben Preis, kostet 15 Einfluss, benötigt 40 Loyalität*
- *Schiffe abkommandieren: Erhält Großschiffe, kostet 15 Einfluss, benötigt 30 Loyalität und 40 Einfluss*
- *Begrenzte Kriegsunterstützung: Aktiviert Kriegssteuern, kostet 15 Einfluss, benötigt 30 Loyalität, 20 Jahre Abklingzeit*
- *Beitrag erbitten: Erhält Dukaten, kostet 10 Loyalität, benötigt 30 Loyalität*

Kaste der Rajputen

Die Rajputen sind eine hinduistische Kriegerkaste und haben ihre halb legendären Wuzeln in den Invasionen der Eindringlinge, die in der Vergangenheit durch Indien zogen. Einst waren die Rajputen offen für jeden, der in der Schlacht gute Leistungen erbracht hat. Als sich die Religion im 16. Jahrhundert jedoch stabilisierte, nahmen auch die Rajputen das Verständnis des Erbens an. Die Armeen der Mogule hatten viele Rajputen in ihrem Offizierskorps und einige britische Beobachter waren große Bewunderer ihrer Disziplin, jedoch nicht ihrer Ausübung des Sati, der rituellen Verbrennung adliger Frauen, deren Ehemänner kürzlich verstorben waren.

ERSETZT:
Adel-Stand in Nationen mit hinduistischer, ostaryanischer, zentralindischer, rajputischer und malvischer Kultur.

AUSWIRKUNG:
Entfernt Autonomiemalus auf Rekrutenreserve und Einheitenlimit (Armee)

Glücklich:
Nation erhält +20% Regeneration (Rekrutenreserve), -10% Unterhalt (Festungen)
Provinz erhält +20% Rekrutenreserve, +15% Verteidigungsfähigkeit
Neutral:
Nation erhält -10% Unterhalt (Festungen)
Provinz erhält +15% Verteidigungsfähigkeit
Zornig:
Nation erhält -10% Regeneration (Rekrutenreserve), +10% Unterhalt (Festungen)
Provinz erhält +5 Unruhe

INTERAKTIONEN:

- *Rajputen-Regimenter rekrutieren: Erstellt eine Elitetruppe von Rajputen-Regimentern (Geringerer Verfall von Professionalität, bessere Disziplin), kann nicht mehr Regimenter als Rajputen-Provinzen haben, kostet 15 Loyalität und 5 Einfluss, benötigt 50 Loyalität und 40 Einfluss*
- *Rajputen-General rekrutieren: Generiert einen Rajputen-General mit +1 Fernkampf, kostet 20 Einfluss, benötigt 30 Loyalität und 40 Einfluss*
- *Purbiaren einberufen: Rajputen-Regimenter erhalten +10% Schaden (Fernkampf) und +5% Disziplin, kostet Dukaten und fügt von Rajputen kontrollierten Provinzen Autonomie hinzu*
- *Von Jaziya ausnehmen: Nur muslimische Herrscher, zahlt Dukaten, um Loyalität um 15 zu erhöhen, benötigt 20 Einfluss*
- *Rajputen-Adel fördern: Rajputen erhalten 15 Loyalität und 10 Einfluss für 5 Prestige*
- *Mil. Hilfe fordern: Erhält MIL-Macht basierend auf dem Einfluss der Kaste, benötigt 30 Loyalität und 25 Einfluss, kostet 20 Loyalität*

Jaina

Einst waren sie eine große religiöse Gemeinschaft, doch in der frühen Neuzeit hat der pazifistische und asketische jainistische Glaube an Größe und Bedeutung verloren. Die Jainisten waren ein Ziel von Verfolgungen, insbesondere in Zeiten, in denen die Muslime auf dem Vormarsch waren, wurden aber während der Herrschaft von Akbar und des britischen Einflusses allgemein respektiert und gefördert. Die Jainisten waren traditionell sehr stark in Angelegenheiten des Handels involviert und erlitten erhebliche Rückschläge in ihrer Lebensgrundlage, als europäische Händler Macht erhielten.

ERSETZT:
Bürger-Stand für muslimische Herrscher

AUSWIRKUNG:
Entfernt Autonomiemalus für Steuereinnahmen, Produktion und Handelsmacht

Glücklich:
Nation erhält -10% Bauzeit, -10% Baukosten
Provinz erhält -25% Unterhalt (Staaten), +33% Steuereinnahmen, -33% Rekrutenreserve, -100% Missionarsstärke
Neutral:
Nation erhält -10% Bauzeit, -10% Baukosten
Provinz erhält -25% Unterhalt (Staaten), -33% Rekrutenreserve, -100% Missionarsstärke
Zornig :
Nation erhält +1 zu Zinsen von Darlehen
Provinz erhält -50% Rekrutenreserve, -100% Missionarsstärke

INTERAKTIONEN:
- *Darlehen beschaffen: Nehmt ein Darlehen von den Jaina mit speziell verringerten Zinsen (Relativ zum Einfluss des Standes). Dieser Zinssatz ändert sich. Jaina erhalten 10 Einfluss*
- *Jaina-Familien schützen: Jaina erhalten 15 Loyalität und 10 Einfluss für 5 Prestige*
- *Jaina-Schriften kommissionieren: Zahlt Dukaten, um die Loyalität um 15 zu erhöhen, benötigt 30 Einfluss*
- *Jaina-Tempel bauen: -10% Entwicklungskosten und +1 Grundsteuer in zufälliger jainistischer Provinz, +15 Einfluss, benötigt 40 Einfluss, einmalig alle 20 Jahre*
- *Korruption untersuchen: Verliert 2 Korruption, erhält 10 Einfluss, benötigt 60 Einfluss und 40 Loyalität*
- *Diplomatische Hilfe fordern: Nur muslimische Herrscher, Erhält DIP-Macht basierend auf dem Einfluss der Kaste, benötigt 30 Loyalität und 25 Einfluss, kostet 20 Loyalität*

MOGULREICH

DAS MOGULREICH WAR EINE POLYGLOTTE Nation, die für 300 Jahre einen Großteil von Indien beherrschte. Von einem zentralasiatischen Abenteurer namens Babur 1526 gegründet, erstreckte sich das Mogulreich auf seinem Höhepunkt im 17. Jahrhundert von Afghanistan und Ostpersien bis zum heutigen Bangladesch und bis in den südlichsten Zipfel Indiens. Trotzt gelegentlicher Bemühungen seiner Herrscher, andere Glaubensrichtungen zu unterdrücken, war das Imperium ein kultureller Schmelztiegel, der eine blühende Verschmelzung von verschiedenen Gesellschaften und Völkern erlebte, was zu einem goldenen Zeitalter der Architektur und der Sprache führte.

In *EU4: Dharma* wird das Mogulreich nun automatisch eine Kultur akzeptieren, sobald es jede Provinz erobert hat, die diese Kultur beherbergt. Wenn also die Mogule alle gujaratischen Provinzen erobern, wird die gujaratische Kultur zu einer akzeptieren Kultur angehoben.

Zusätzlich dazu geben auf diesem Wege akzeptiere Kulturen den Reich dauerhafte Boni, die die kulturelle Zusammenarbeit repräsentieren, die das Reich in seiner Blütezeit geprägt haben.

REBELLEN-UNTERDRÜCKUNG

WENN IHR EINE ARMEE der Rebellenunterdrückung zuweist, ist es nicht länger ein schwer bewaffneter Trupp, der Rebellen erst niederschlägt, wenn diese eine eigene Armee hervorgebracht haben. Ihr konntet eine Armee in einer Provinz "parken", um dort das Wachstum der Rebellenunterstützung zu reduzieren, hat aber keine Auswirkungen auf Rebellen gehabt, die anderswo Zustimmung gesucht haben.

In *Dharma* könnt Ihr nun eine Armee zu einer Region zuweisen und sie wird anschließend in jeder Provinz, die sie patrouillieren soll, die Rebellenunterstützung senken. Je mehr Provinzen Ihr von der Armee absichern lasst, desto weniger effektiv ist die allgemeine Unterdrückung. D. h. die Wirkung ist Stärker, wenn sie auf drei Provinzen verteilt ist, als auf sieben. Die maximale Rebellenunterdrückung einer Provinz beträgt weiterhin 5 Unruhe.

Um die Rebellenunterdrückung zu nutzen, klickt auf "Autonome Rebellenunterdrückung verwalten" in der Armeeansicht und wählt den Bereich auf der Karte aus, den diese patrouillieren soll.

AUFWERTUNG VON HANDELSZENTREN

DER AUSBAU GLOBALER HANDELSNETZE war eines der Schlüsselphänomene der frühen Neuzeit. Bessere und größere Hochseeschiffe brachten Fracht aus fernen Ländern und die zunehmende Zentralisierung der Regierungen bedeutete, dass es für einen vorausdenkenden Monarchen einfacher war, die Haupthandelswege und Häfen zu verbessern und so die Kapazität der Heimathandelszentren zu vergrößern.

Dharma führt die Möglichkeit ein, Handelszentren einer Provinz zu verbessern. Die Aufwertung eines Handelszentrums fügt den Provinzen dieser Umschlagplätze Handelsmacht und andere Boni hinzu und macht sie so zu sehr profitablen Orten für die Nationen, die das Glück haben, sie zu kontrollieren. Sobald ein Handelszentrum Stufe 3 erreicht, werden die Boni auf den gesamten Staat angewandt, in dem sich das Handelszentrum befindet.

Ihr könnt nur so viele Handelszentren der Stufe 3 besitzen, wie Ihr Händler habt. Wenn ein Handelszentrum von einer Nation zur anderen wechselt, wird seine Stufe um eins verringert. Kein Handelszentrum kann niedriger als Stufe 1 sein.

Ein Handelszentrum aufzuwerten kostet Gold und erfolgt über das Baumenü der Provinz, in der sich das Handelszentrum befindet.

KÜSTEN-HANDELSZENTRUM:

- *Stufe 1: Natürlicher Hafen, +5 Handelseinfluss*
- *Stufe 2: Umschlagplatz, +10 Handelseinfluss, -5% Entwicklungskosten, +10% Institutionsverbreitung*
- *Stufe 3: Welthafen, +25 Handelseinfluss, +0.25 Flottentradition, +30% Institutionsverbreitung*

Ein Küsten-Handelszentrum der Stufe 3 gibt dem Staat pro Provinz einen Bonus auf: +1 mögliche Gebäudeplätze, +100% Seeleute und -10% Entwicklungskosten.

INLAND-HANDELSZENTRUM

- *Level 1: Emporium, +5 Handelseinfluss*
- *Level 2: Marktstadt, +10 Handelseinfluss, -5% Entwicklungskosten*
- *Level 3: Welthandelszentrum: +25 Handelseinfluss, +30% Institutionsverbreitung*

Ein Inland-Handelszentrum der Stufe 3 gibt dem Staat pro Provinz einen Bonus auf: +1 mögliche Gebäudeplätze, +33% Rekrutenreserve und -10% Entwicklungskosten.

RICHTLINIEN

IM KOSTENLOSEN UPDATE zur Veröffentlichung von *Dharma* haben Richtlinien eine große Überarbeitung bekommen. Weil sie oft nicht ausreichend genutzt und schlecht verstanden wurden, haben wir Änderungen vorgenommen, um ihre Attraktivität zu erhöhen und sie gleichzeitig auch verständlicher zu machen.

Alle Besitzer von *Europa Universalis IV* erhalten im Zuge dessen das neue Richtlinien-Interface, welches die Machtgruppen verständlicher bündelt. Z.B. haben diplomatische Richtlinien diplomatische Kosten. Zusätzlich dazu ist die erste Richtlinie in jeder Kategorie frei und entzieht daher keine Macht von eurem monatlichen Erhalt (Zusätzliche Richtlinien über frei in jeder Gruppe hinaus werden jedoch monatlich Machtpunkte kosten).

Wenn Ihr *Dharma* besitzt, habt Ihr Zugang zu weiteren kostenlosen Richtlinien (die in der Regel durch Regierungsreformen stammen) und zusätzlichen Modifikatoren, die für diejenigen, die die Erweiterung nicht besitzen, nicht verfügbar sind.

SPÖTTISCHE BELEIDIGUNGEN

SPÖTTISCHE BELEIDIGUNGEN WERDEN auf die gleiche Art und Weise wie normale diplomatische Beleidigungen ausgeführt, allerdings könnt Ihr hier am unteren Rand des Menüs ein Kästchen anklicken, dass im Austausch für 5 Prestige das Ziel drastisch beleidigen wird und die Beziehungen zu Feinden des Ziels verbessert. Spöttische Beleidigungen sind eine gute Möglichkeit, um einen Feind weiter zu isolieren und gleichzeitig bei künftigen Verbündeten Glaubwürdigkeit zu gewinnen.

SIEDLUNGS-WACHSTUM

NATIONEN KÖNNEN JETZT KOLONISTEN dazu verwenden, um Provinzen zu entwickeln. Ein Kolonist, der in einer nichtkolonialen Provinz an die Arbeit geschickt wird, hat eine Chance, dass er die Entwicklung in einer zufälligen Kategorie dieser Provinz erhöht. Die Kosten dazu sind gleich denen einer regulären Kolonie und die Wahrscheinlichkeit eine Provinz zu entwickeln hängt davon ab, wie viel Entwicklung bereits vorhanden ist und wie das Terrain der Provinz ist. Es könnte daher unklug sein, einen Kolonisten in eine Bergprovinz mit 20 Entwicklung zu schicken, in einem abgelegeneren und rückständigeren Ort Eures Reiches mit 3 oder 5 Entwicklung könnte es aber eine nützliche Strategie darstellen.

MONSUNE

DIE BERÜHMTEN MONSUNE INDIENS werden jetzt durch saisonale Stürme repräsentiert, die Militärkampagnen stören könnten. In der Monsunzeit erscheinen die betroffenen Provinzen matschig. Monsune verlangsamen die Bewegung aller Armeen und führen bei Armeen in feindlichem Gebiet zu höherer Zermürbung. Je stärker der Monsun ist, desto größer ist auch seine Wirkung. Zusätzlich dazu gibt es auch Ereignisse, die sich auf Monsune beziehen.

ANHANG

REGIERUNGSREFORMEN IN EU4: DHARMA

MONARCHIEN

Regierungen, die von einem König oder einer Königin angeführt werden. Traditionell eine eher zentralisiertere Form der Regierung, die normalerweise von Generation zu Generation innerhalb derselben Blutlinie vererbt wird. Der erste Schritt wird bereits am Anfang des Spiels zugewiesen und hier findet Ihr die meisten historischen Eventualitäten.

1. MACHTSTRUKTUR

- ***Feudaladel*** *(+25% Einnahmen von Vasallen)*
- ***Autokratie*** *(-10% Kosten für unrechtmäßige Forderungen)*
- *Plutokratie (Nur Indisch, Muslimisch, Chinesisch oder Ostafrikanisch,+1 Händler)*
- *Indisches Sultanat (Nur Indien, aktiviert Iqta-Regierungsaktionen, +3 Toleranz für Ungläubige)*
- *Shogunat (Muss Kyoto besitzen, +1 Diplomat, -25% Reisezeit für Gesandte, +2 Max. Staaten, +5 Max. Absolutismus)*
- *Daimyo (Lehnsherr muss Shogun sein, +10% Moral für Armeen, +10% Kampfstärke für Infanterie)*
- *Unabhängiges Daimyo (Nur Japan, +10% Moral für Armeen, 10% Kampfstärke für Infanterie. -3 Staaten)*
- *Himmlisches Reich (Kaiser von China, +0.5 Prestige jährlich)*
- *Wahlmonarchie (Nur Polen oder Polen-Litauen, -30 Max. Absolutismus, +25% Einnahmen von Vasallen, -1 Unruhe, +2 Max. Staaten)*
- *Iqta (Nur Muslime, aktiviert Iqta-Regierungsaktionen, +5% Steuereinnahmen, +33% Einnahmen von Vasallen)*
- *Englische Monarchie (Nur England oder Großbritannien, hat Parlament, +50% Legitimität, -30 Max. Absolutismus, -1 Unruhe)*
- *Osmanische Regierung (Nur Osmanisches Reich, erlaubt Pascha und Harem-Ereignisse, +5 Max. Absolutismus, +50% Legitimität, -10% Kosten für unrechtmäßige Forderungen, +3 Max. Staaten)*
- *Preußische Monarchie (Nur Preußen, aktiviert Militärgesellschaft, .02 Kriegsmüdigkeitsreduktion, -2 Unruhe, +10 Max. Absolutismus, Monarch hat minimum 3 militärische Macht)*
- *Russisches Fürstentum (Nur russische Kultur, aktiviert russische Regierungsaktionen, -1 Unruhe, +5% Steuereinnahmen)*

- *Zarentum (Nur Russland, aktiviert russische Regierungsaktionen, 20% Rekrutenreserve, +0.1 jährlicher Absolutismus, Autonomie um 5% reduziert, +5 Max. Staaten)*
- *Mameluckische Regierung (Nur Mameluckenreich, aktiviert mameluckische Regierungsaktionen, +3 akzeptierte Kulturen, neue akzeptierte Kulturen kosten die Hälfte, Berater mit der Kultur des Monarchen sind 25% günstiger, Monarch hat min. 2 administrative Macht)*
- *Feudaltheokratie (Nur Muslime, +1 Missionar, +1 Missionarsstärke, +2 Toleranz für den wahren Glauben)*
- *Mandala-System (Nur Östliche Religionen außer Shintoistisch und Konfuzianisch, +15% Einnahmen von Vasallen, +100% Einheitenlimit von Vasallen, +1 Max. Staaten)*
- *Nayankara-System (Nur dharmisch oder buddhistisch mit drawidischer Kulturgruppe, oriyanischer Kultur oder sinhalanischer Kultur, 100% Einheitenlimit von Vasallen, +15% Rekrutenreserve)*
- *Misl-Konföderation (Nur Sikh, +10% Rekrutenreserve, -10% Unterhalt für Armeen)*
- *Rajputen-Königreich (Nur Westaryanisch oder Vindhyanisch, nicht Marathisch, 0.5 jährliche Armeetradition)*
- *Gondisches Königreich (Nur Gondische Kultur, +20% Provinzverteidigung)*

2. ADELSPRIVILEGIEN

- ***Adelsprivilegien stärken** (+15% Rekrutenreserve)*
- ***Adelsprivilegien beschränken** (+10% Steuereinnahmen)*
- *Händlerprivilegien durchsetzen (Muss plutokratische Reform haben, 30% Handelsreichweite, 5%Handelseffizienz)*
- *Bengalische Händler stärken (Nur bengalische Muslime, +1 Händler, +10% Handelseffizienz)*
- *Sufi-Synkretismus (Nur bengalische Muslime, +1 Missionarsstärke, -5% Entwicklungskosten)*
- *Poligaren ermächtigen (Nur dravidianisch oder oriyanisch, 10% Kampfstärke für Infanterie, -5% Entwicklungskosten)*
- *Khalsa (Nur Sikh, +1 Toleranz für Häretiker und Ungläubige, +5 Moral für Armeen)*
- *Dekkanische Elite (Nur indische Muslime, dravidianer oder Maratha, +1 kostenlose diplomatische Richtlinie)*
- *Mogulischer Diwan (Nur Mogulreich, kann Kulturen assimilieren, +10% Produktionseffizienz für assimilierte germanische Kulturen, 10% Steuereinnahmen für skandinavische, +1 Diplomat für französische)*

3. BÜROKRATIE

- ***Zentralisierte Bürokratie*** *(+.05 monatliche Autonomie)*
- ***Dezentralisierte Bürokratie*** *(+2 akzeptierte Kulturen)*
- *Sidhische Rekrutierung (Nur indische Muslime, dravadische oder marathische, -10% Unterhalt für Festungen, +2 Max. Staaten)*
- *Mansabdarische Reform (Nur Mogulreich, -3% Verfall der Armeetradition, +3 Max.Staaten)*

4. FÜHRUNGSSTAB

- ***Verwaltender Klerus*** *(+1 kostenlose administrative Richtlinie)*
- ***Amtsadel*** *(Anführer kosten weniger)*
- *Meritokratische Rekrutierung (-10% Beraterkosten)*
- *Dakhnische Kultur (Nur indische Muslime, dravidianische oder marathische, -20% Unterhalt für Staaten)*
- *Zabt (Nur Mogulreich, +3 Max. Staaten)*

5. BERATERVERSAMMLUNG

- ***Parlamentarismus*** *(Aktiviert Parlament, -1 Unruhe)*
- ***Königliches Dekret*** *(+5 Max. Absolutismus)*
- ***Aristokratischer Hof*** *(-0,5 Verfall von Armeetradition)*
- ***Generalstände*** *(+10% Produktionseffizienz)*
- ***Generalstaaten*** *(-10% Stabilitätskosten, aktiviert Statisten vs. Monarchisten)*

6. ABSOLUTISMUS & KONSTITUTIONALISMUS

- ***L'etat c'est moi*** *(+5 Max. Staaten)*
- ***Regionalrepräsentanz*** *(-10% minimale Autonomie in Territorien)*

7. MACHTTEILUNG

- ***Politischer Absolutismus*** *(+5 Max. Absolutismus, +0,1 jährlicher Absolutismus)*
- ***Legislative Häuser*** *(+1 mögliche administrative Richtlinien)*
- ***Republik ausrufen*** *(Wechselt Regierungstyp zu Republik)*
- ***Theokratische Regierung einführen*** *(Wechselt Regierungstyp zu Theokratie)*

REPUBLIKEN

In der Zeitspanne von *Europa Universalis IV* waren die meisten kleine oligarchische Staaten, die von einer Elite oder Handelsfamilien geführt wurden. Bemerkenswerte Ausnahmen gab es nur mit den Niederlanden und den Vereinigten Staaten, die auch über ihr Territorium hinaus nach Repräsentation suchten. Die Herrscher wurden in der Regel von einer Versammlung gewählt oder auserwählt, die die Interessen der

Bevölkerung vertrat. In EU4 werden republikanische Herrscher in der Regel alle 4 Jahre gewählt.

1. MACHTSTRUKTUR

- ***Oligarchie*** *(+5% Steuereinnahmen)*
- ***Plutokratie*** *(Aktiviert Handelsposten, Handelsorden und republikanische Fraktionen, +1 Händler, -10 Max. Absolutismus)*
- ***Adelselite*** *(+0.25 jährliche Armeetradition, 8 Jahre Amtszeit für Herrscher)*
- *Presidentialdespotismus (Wenn republikanische Anführer an die Macht kommen, Autonomie reduziert sich schneller, +1 Toleranz für Ungläubige, +10% Moral für Armeen, hat keine Beschränkung der Amtszeit)*
- *Revolutionäre Republik (must be Revolutionary Target, +2 to heretic tolerance, +10% land morale, autonomy reduced by -.20 more quickly, enables revolutionary factions)*
- *Bauernrepublik (+10% Produktionseffizienz, +5% Moral für Armeen, -50 Max. Absolutismus)*
- *Reichsstadt (Nur Reichsstadt im HRR, +10% Handelseffizienz, -10% Entwicklungskosten, -20 Max. Absolutismus)*
- *Handelsstadt (Aktiviert Handelsposten, Handelsorden und republikanische Fraktionen, -20 Max. Absolutismus, +10% Handelsmacht)*
- *Ambrosische Republik (Nur Mailand durch ein Ereignis, +10% Steuereinnahmen, +5% Moral für Armeen, +1 Max. Staaten, -30 Max. Absolutismus)*
- *Wetsche Republik (Nur russische Republiken, aktiviert Handelsposten, Handelsorden, republikanische Fraktionen und russische Regierungsaktionen, +1 Händler, +1 Max. Staaten)*
- *Amerikanische Republik (Nur USA, aktiviert Parlament, Kriegsmüdigkeit erholt sich schneller, -10% Stabilitätskosten, -30 Max. Absolutismus)*
- *Föderale Republik (Nur USA, aktiviert Parlament, +1 Diplomatische Reputation, +10% Spionageabwehr, -30 Max. Absolutismus)*
- *Kolonialregierung (Nur Kolonialnationen, Autonomie reduziert sich schneller, Moral von Armeen erholt sich schneller, -10% Förderkosten für Institutionen, +2 Max. Staaten)*
- *Generalstaaten (Nur Niederlande, aktiviert Statisten vs. Orangisten, +10% Kampfstärke für Großschiffe, +10% Handelseffizienz, +1 Max. Staaten, -30 Max. Absolutismus)*
- *Sich Rada (Nur Kosaken-Nation, die ihre Unabhängigkeit gewonnen hat oder zaproshianische Kosaken, aktiviert Kosaken-Mechanik, +20% Kampfstärke für Kavallerie, -20% Kosten für Kavallerie, +20% Verhältnis von Kavallerie zu Infanterie, +1 Max. Staaten)*

2. REPUBLIKANISCHE TUGENDEN

- ***Autoritarismus*** *(-1 Unruhe)*
- ***Politische Dynastien*** *(+1 Bonus auf die Fähigkeiten des Kandidaten, kann aus Herrscherfamilie neu wählen)*
- ***Republikanismus*** *(+0.2 jährliche republikanische Tradition)*

3. WAHLHÄUFIGKEIT

- ***Häufige Wahlen*** *(-10 Max. Absolutismus, -1 Jahr Länge der Regierungszeit)*
- ***Machtkonsolidierung*** *(+10 Max. Absolutismus, +1 Jahr Länge der Regierungszeit)*

4. REGIONALISMUS

- ***Provinzialregierung*** *(-25% Unterhalt für Staaten)*
- ***Verwaltungsbereiche*** *(+5 Max. Staaten)*
- ***Staatenunion*** *(+10% Globale Handelsmachtr)*

5. GEWALTENTEILUNG

- ***Parlamentarismus*** *(Aktiviert Parlament, -1 Unruhe)*
- ***Präsidialsystem*** *(-10% Förderkosten für Institutionen)*

6. MACHTKONSOLIDIERUNG

- ***Exekutivbefugnisse erweitern*** *(-15% Stabilitätskosten)*
- ***Machtübertragung*** *(+1 Diplomat)*

7. LEITPRINZIP DER VERWALTUNG

- ***Politischer Grundsatz*** *(+1 mögliche administrative Richtlinien)*
- ***Moralischer Grundsatz*** *(+1 mögliche diplomatische Richtlinien)*

8. KURWÜRDE

- ***Landbesitzer*** *(+10% Regeneration der Rekrutenreserve)*
- ***Bürgerschaft*** *(+10% Moral für Armeen)*

9. AMTSWAHL

- ***Losentscheid*** *(- .05 jährliche Korruption)*
- ***Erweitertes Wahlrecht*** *(+1 akzeptierte Kulturen)*

10. DIKTATURFRAGE

- ***Exekutivgewalt ergreifen*** *(Wechselt zu Monarchie, verliert 4 Reformen)*
- ***Göttliche Führung verkünden*** *(Wechselt zu Theokratie, verliert 6 Reformen)*
- ***Exekutivgewalt stärken*** *(+25 Max. Absolutismus)*

- ***Republikanische Werte stärken*** *(+1 kostenlose administrative Richtlinie, -10% Kosten für Widerwahlen)*

THEOKRATIEN

Theokratien sind Nationen, die von religiösen Führern im Dienste des Glaubens regiert werden. Obwohl z. B. der Herrscher Englands auch das Oberhaupt der Kirche ist, liegt der Fokus auf ihrer primären Berufung zur Verwaltung der Regierung und wird daher auf Grundlage traditioneller monarchistischer Gründe gewählt. In Theokratien wird die Regierung von einem Bischof, Lama oder Papst gewählt, der auf Grundlage der Grundsätze dieser Religion gewählt wird.

In EU4 können Theokratien weder Staatsehen eingehen, noch können ihre Anführer zu Generälen werden. Sie sind von Natur aus auch weniger Tolerant gegenüber Häresien und Ungläubigen.

1. FÜHRUNG

- ***Geistlicher Staat*** *(+5% Steuereinnahmen)*
- ***Mönchsorden*** *(-20% Unterhalt für Festungen)*
- ***Papsttum*** *(Nur Kirchenstaat, +1 Prestige jährlich, +1 Toleranz des wahren Glaubens)*

2. INTERNER & EXTERNEN FOKUS

- ***Interner Fokus*** *(+2 Toleranz des wahren Glaubens)*
- ***Externer Fokus*** *(-20% Kriegspunktkosten gegen andere Religionen)*

3. GÖTTLICHE SACHE

- ***Heilige Stätte schützen*** *(+1 Prestige jährlich)*
- ***Häresie bekämpfen*** *(+10% Moral für Armeen)*
- ***Heiden vertreiben*** *(-5% Entwicklungskosten)*

4. VERWALTENDER KLERUS

- ***Unterwürfige Bürokraten*** *(+1 kostenlose Richtlinie)*
- ***Religiöse Verwalter*** *(-10% Stabilitätskosten)*

5. VERWELTLICHUNG

- ***Religionsoberhaupt stärken*** *(+0.10 jährlicher Absolutismus)*
- ***Erbliche Religionsführung*** *(Nur Muslime, Wechselt zu Monarchie, Fügt die Reform Feudaltheokratie hinzu)*
- ***Gekrönter Herrscher*** *(Wechselt zur Monarchie, verliert 2 Reformen)*
- ***Republik ausrufen*** *(Wechselt zu Republik, verliert 2 Reformen)*

- *Magister Militum Dei (Muss Papsttum-Reform haben, erlaubt es aus Herrschern Generäle zu machen, +1 Fernkampf für Generäle)*

STAMMESREGIERUNGEN

Eine der ältesten Formen einer kollektiven Herrschaft ist es, wenn die Regierung einem Häuptling anvertraut wird, dessen Herrschaft von Familien- oder ethnischen Klans, die sich unter einem Banner vereint haben, akzeptiert wird. Die Herrschaft des Stammes wird oft innerhalb der Blutlinie weitergegeben, kann aber auch von stärkeren Klans angefochten werden, wenn der vorgeschlagene Nachfolger als schwach angesehen wird.

1. STAMMESVERWALTUNG

- ***Steppennomaden*** *(+20% Rekrutenreserve, Einheitenlimit für Armeen und Bewegungsgeschwindigkeit, +50% Geschwindigkeit beim Plündern, -50% Verstärkungskosten, -5 Jahre Nationalismus, Institutionen verbreiten sich langsamer)*
- ***Stammesföderation*** *(Aktiviert Stammesföderationsaktionen, -5 Jahre Nationalismus)*
- ***Stammesdespotismus*** *(-10% Kosten für Kernprovinzen)*
- ***Stammeskönigreich*** *(+20% Einkommen von Vasallen)*
- *Sibirischer Stammesrat (Nur sibirisch, kann migrieren, -33% Stabilitätskosten, -20% Institutionsverbreitung)*

2. KULTURELLE WERTE

- ***Kriegergesellschaft*** *(20% Rekrutenreserve)*
- ***Zivilgesellschaft*** *(+5% Steuereinnahmen)*

3. STAMMESRELIGION

- ***Religiöse Gesellschaft*** *(-10% Stabilitätskosten)*
- ***Lippenbekenntnis*** *(-20% Unterhalt für Armeen)*

4. MODERNISIERUNG

- ***Stammeshierarchie bewahren*** *(+3 Max. Staaten, +10 Max. Absolutismus)*
- ***Macht zentralisieren (-5% Kosten für Kernprovinzen und Stabilitätskosten)***

5. STAMMESREFORMATION

- ***In Monarchie reformieren*** *(Wechselt Regierungsform zu Monarchie)*
- ***In Republik reformieren*** *(Wechselt Regierungsform zu Republik)*
- ***In Theokratie reformieren*** *(Wechselt Regierungsform zu Theokratie)*
- ***Horde werden*** *(Wechselt Regierungsform zu Steppennomaden)*

AMERIKANISCHE STÄMME

Die amerikanischen indigenen Kulturen hatten Regierungen, die von lose verbundenen Dörfern bis hin zu komplexen Föderationen und hierarchischen Monarchien reichten. In *Europa Universalis IV* haben wir diesen Nationen Raum gegeben, um sich auszubreiten und ihnen ebenso die Möglichkeit gelassen eine alternative Geschichte und Entwicklung zu durchlaufen.

In *Dharma* können amerikanische Stämme erst dann Reformieren, wenn sie eine reguläre Form der Regierung gebildet haben.

MITWIRKENDE

EUROPA UNIVERSALIS IV: DHARMA

PARADOX DEVELOPMENT STUDIO

CREATIVE DIRECTOR Johan Andersson
GAME DIRECTOR Jake Leiper-Ritchie
PROJECT LEAD Sam Millen
GAME DESIGN Jake Leiper-Ritchie, Henrik Hansson
TECH LEAD Rickard Lagerbäck
GAME PROGRAMMING Rickard Lagerbäck, Michael Schießl, Lorenzo Berni, Henrik Hansson, Mathieu Ropert
CONTENT DESIGN Henrik Lohmander, Daniel Tolman
ARTISTS 2D Petter Lundh, Irene Rodriguez, Bjarne Hallberg, Ylva Ljungqvist, Timor Khanagov
ARTISTS 3D Joacim Carlberg, Niklas Tammpere
EMBEDDED QA TESTERS Daniel Olsson, Carmille Gidfors Netzler
ASSOCIATE PRODUCER Sara Wendel-Örtqvist
ADDITIONAL PROGRAMMING Fredrik Lie
ADDITIONAL ART Wastelands Interactive, 5518 Studios, N-iX, Alexander Thornborough
ADDITIONAL RESEARCH Z. "Fryz" YE, Yoshihiko Hayashi, Evie "Evie HJ", Hébert-Jodoin
LOCALIZATION Nicolas Fouqué (French), Kai Bagehorn (German), Jaime Ortega (Spanish)
SOUND Franco Freda, Tobias Gustavsson
ORIGINAL MUSIC Yannick Süß / Audinity, Robin Birner / Audinity
MANUAL Troy Goodfellow, Jorunn / An Ordinary Day
QA MANAGER Felix Gladitz
QA TEAM LEAD CENTRAL Filippa Gannholm Kirsten
PRIMARY PROJECT COORDINATOR Tegan Harris
QA TESTERS Albin Wallin, Ewan Cowhig Croft, Jesper Norberg, Joseph Gardener, Tegan Harris, William Riggott
ARCTIC QA Joshua Evans
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, Rodrigue Delrue
PARTNER ACCOUNT MANAGER Viktor Stadler
PR Troy Goodfellow
ANALYTICS Steacy Mcilwham
USER RESEARCH Tobias Viklund

QLOC
QA PROJECT MANAGER Maciej Grabowski
QA TEAM LEADER Marcin Jankowski, Karolina Jagnyziak, Justyna Janicka
QA TESTERS (CORE) Bartosz Maciejewski, Gabriel Urban, Jan Starosz, Maksymilian Szczepanczyk, Oskar Nowak, Uros Rudolf
QA TESTERS (ADDITIONAL) Artur Glegola, Bartlomiej Wyciszkiewicz, Grzegorz Nowicki, Jakub Potapczyk, Arkadiusz Majewski
BETA TESTERS Dieter 't Mannetje, Gilles "gigau" Gaudray, Byron Aytoun, Magne Skjæran, Predrag Markovic, Luis Arias, Geneviève Hébert-Jodoin, Z. "Fryz" YE, Raphael Silnicki, Kristoffer Åström, Billy Jonsson, Christopher Lee, Richard Hühn, Thomas Perkins, Cyril Achcar, Francesco Teruzzi, Matt Windsor, Yoshihiko Hayashi, Djordje Zivanovic, Brandon Matheson, Jakub Mozgawa, Alexander Keul, Tomasz Zwirski, Stefano "Jalinar" Cavenati, Edwin Oakley, Michael Kundak-Cowall

THE GAME WAS PUBLISHED BY PARADOX INTERACTIVE

MANAGEMENT
CEO Fredrik Wester
CFO Andras Vajlok
COO Susana Meza Graham
CPO Johan Sjöberg
CIO John Hargelid
MANAGER OF PARADOX STUDIO GROUP Mattias Lilja
VICE PRESIDENT BUSINESS DEVELOPMENT Shams Jorjani
CMO Daniela Sjunnesson

PRODUCTS
CHIEF PRODUCT OFFICER Johan Sjöberg

PRODUCT MANAGEMENT TEAM
PRODUCT MANAGERS Marco Behrmann, Bevan Davies, Stefan Eld, Tomas Härenstam, Jakob Munthe, Sandra Neudinger
ASSOCIATE PRODUCT MANAGERS Gustav Groth

PRODUCTION TEAM
PRODUCTION MANAGER Jörgen Björklund
SENIOR PRODUCERS Florian Schwarzer, Staffan Berglén
PRODUCERS Robin Cederholm, Peter Cornelius, 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
QA TESTERS Emil Andersson, Erik Elgerot, Kimberly Stinson, Roeland Weckx

MARKETING
VP MARKETING Daniela Sjunnesson
CREATIVE DIRECTOR OF MARKETING Steven K Wells
PRODUCT MARKETING MANAGERS Malin Söderberg, Filip Sirc, Sebastian Forsström
CONTENT & COMMUNICATIONS MANAGER Daniel Goldberg
CONTENT PRODUCERS Marcus Herbertsson, Anders Carlsson, Max Collin, Adam Skarin

EVENT PRODUCTION MANAGER Veronica Gunlycke, Paula Thelin
COMMUNITY MANAGERS Zeke Lugmair, Susie McBeth
FORUM AND SUPPORT MANAGER Christian Arvidsson
COMMERCE MANAGER Mats Wall
DIRECT SALES DEVELOPER Daniel Lagergren
UX DESIGNER David Zardini
CRM & LOYALTY MANAGER Emma Jonnerhag
CRM SPECIALIST Justyna Kaletka
USER ACQUISITION MANAGER Luciana Oliviera, Kenneth Mei
PARTNER MANAGER Johan Bolin
PARTNER ACCOUNT MANAGER Fang Chen, Viktor Stadler

BUSINESS DEVELOPMENT
BUSINESS DEVELOPER Nils Brolin, Magnus Lysell
ACQUISITION ASSOCIATE Hanna Lindell

DEVOPS
John Adolfsson, Alexander Altanis, Mikael Berg, Simon Haggren, Christian Rothe, Anders Törlind, Tomas Veršekys, Anton Wermelin
WEB DEVELOPER Johan Li
PROJECT MANAGER Kristian Laustsen

ANALYTICS
Magnus Eriksson, Alexander Hofverberg, Steacy Mcilwham, Niklas Nordansjö, Natalie Selin, Mathias von Plato, Johanna Uddståhl-Friberg

IT
Thomas Ekholm, Johannes Ek, Richard Lindkvist, Rick Wacey

FINANCE & LEGAL
FINANCE Gabriel Andersson, Angelica Halme, Sandra Ivarsson
LEGAL Juliette Auverny-Bennetot

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.

VICTORY AT ALL COSTS!
HEARTS
OF
IRON IV
USK
ab
12
freigegeben
7
www.pegi.info
WWW.HEARTSOFIRONGAME.COM
@HOI_GAME • /HEARTSOFIRON
HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM
paradox
INTERACTIVE
Hearts of Iron IV™ © 2018 Paradox Interactive.

S VON PARADOX INTERACTIVE WEIT

A Medieval Strategy Role-Playing Game

Crusader Kings II

USK ab 12 freigegeben

12™ www.pegi.info

WWW.CRUSADERKINGS.COM

@CRUSADERKINGS • /CRUSADERKINGS

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 Spielereihen 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://forum.paradoxplaza.com • /ParadoxInteractive • @pdxinteractive

ABOUT PARADOX DEVELOPMENT STUDIO – STRATEGIE IST UNSER SPIELE

www.paradoxdevelopmentstudio.com
/ParadoxDevelopmentStudio • @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 Intereractive 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 Archivsicherungskopie 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** oder unter **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 unterzulizenzieren, 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 dekompilieren, 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, INSBESONDERE 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 ENTSCHEIDET, 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 DIESES KUNDENDIENSTVERTRAGS GEREGELT. DA EINIGE GERICHTSBARKEITEN KEINE HAFTUNGSAUSSCHLÜSSE 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 KOMPROMITTIERT, SEINES BETRIEBSSYSTEMS UND SEINER DATEIEN. SOLLTEN SIE DAS SOFTWAREPRODUKT DEINSTALLIEREN MÖCHTEN, WEIL SIE GLAUBEN, DIE SICHERHEIT IHRES GERÄTS, IHRES BETRIEBSSYSTEMS ODER IHRER DATEIEN WURDE KOMPROMITTIERT, 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

WWW.PARADOXPLAZA.COM

© 2018 Paradox Interactive.
"Europa Universalis IV: Dharma" ist ein eingetragenes Markenzeichen von Paradox Interactive. Alle Rechte vorbehalten.