

HEARTS OF IRON III

-SEMPER FI-



- HANDBUCH -



HEARTS OF IRON III

SEMPER FI

HEARTS OF IRON III

SEMPER FI

INHALT

SIEGBEDINGUNGEN.....	4
NACHSCHUB UND DER SPIELHALLENMODUS.....	5
EINHEITEN UNTER KI-KONTROLLE.....	7
HALTUNGEN.....	7
KI-EINHEITENREORGANISATION.....	8
SICHTBARE FRONTEN	9
KI-AUTOMATISIERUNG.....	10
Kriegsschauplatz-Kommandoeinheiten.....	10
Niedrigrangigere Kommandoeinheiten.....	10
DEFINIERBARE KRIEGSSCHAUPLÄTZE	11
KOMMANDOHIERARCHIE-BROWSER	12
SICHTBARE KOMMANDOHIERARCHIE	13
ALLIIERTE EINSATZZIELE	14
LUFTWAFFEN- UND MARINEKARTENMODI	15
STRATEGISCHE EFFEKTE.....	16
HISTORISCHE GEFECHTSEREIGNISSE	17
BRIGADE-UPGRADES.....	17
VERSCHIEDENES.....	18
Stolz der Flotte.....	18
Seekampf.....	18
Technologietausch.....	18
Gesetze	19
Ausrichtung	19

HEARTS OF IRON III

SEMPER FI

SIEGBEDINGUNGEN

Bevor Sie ein neues Spiel starten, können Sie jetzt für Ihre Fraktion bestimmte Siegbedingungen einstellen, vorausgesetzt, Sie spielen einen der drei großen Fraktionsführer: Großbritannien (Alliierte), Deutschland (Achsenmächte) oder die UdSSR (Komintern). Sie müssen von der Liste exakt 15 Siegbedingungen auswählen. Bei Spielende wird die Bedeutung Ihres Sieges bzw. Ihrer Niederlage daran ermittelt, wie viele Siegbedingungen Sie bzw. die beiden gegnerischen Fraktionen erfüllt haben. Die erste Fraktion, die 12 Siegbedingungen erfüllt, gewinnt das Spiel.



Neutrale Länder und Fraktionsmitglieder niedriger Ränge können keine eigenen Siegbedingungen auswählen, obwohl es möglich ist, beispielsweise Deutschland auszuwählen, die Siegbedingungen festzulegen und das Spiel dann als die

HEARTS OF IRON III

SEMPER FI



niedrigrangigere Achsenmacht Japan zu spielen. Alle Mitglieder einer Fraktion teilen sich den Ruhm der potenziellen Erfüllung der Siegbedingungen ihrer Fraktion. Wenn Sie keine Änderungen vornehmen, beginnt das Spiel mit den voreingestellten Zielen, die in etwa den historischen Zielen entsprechen.

Den aktuellen Status der Siegbedingungen können Sie während des Spiels jederzeit durch Anklicken der Schaltfläche in der unteren rechten Bildschirmcke abrufen.

Wenn Sie vom Spiel zurücktreten, erscheint ein neuer Bildschirm, der den aktuellen Status des Kampfes der drei großen Ideologien anzeigt.

NACHSCHUB UND DER SPIELHALLENMODUS

In Semper Fi können Sie Konvois zwischen verschiedenen Häfen im selben Kartenbereich einrichten, in dem sich Ihre Hauptstadtprovinz befindet, sofern diese mehr als 10 Provinzen von der Hauptstadt entfernt sind. Die Sowjetunion kann jetzt beispielsweise Konvois zwischen Leningrad und Wladiwostok einrichten. Da Nachschubgüter von den bedürftigen Einheiten „angezogen“ werden, kann sich dies als sehr nützlich erweisen, falls sich eine Provinz sehr weit von der Hauptstadt entfernt

HEARTS OF IRON III

SEMPER FI



befindet (der Nachschubpfad vom Bestimmungshafen des Konvois zu den bedürftigen Einheiten kann jedoch eine geringe Kurve in Richtung Hauptstadt nehmen – dies liegt an der Funktionsweise des Systems).

Wenn Sie sich die Mühen der Logistik komplett ersparen möchten, gibt es für Sie in Semper Fi einen neuen Optionen, den „Spielhallenmodus“: Vor dem eigentlichen Spielbeginn können Sie zwischen Normal und Spielhallenmodus wählen. In letzterem beziehen Ihre Einheiten abzugsfrei und ohne Rücksicht auf ihre aktuelle Position Treibstoff und Nachschub direkt aus dem nationalen Vorrat. Treibstoff und Nachschub haben auf der Karte keinen Einfluss auf die Provinzen, der Logistik-Kartenmodus ist deaktiviert und Sie können keine Nachschubkonvois aufstellen (da sie nicht benötigt werden).

HEARTS OF IRON III

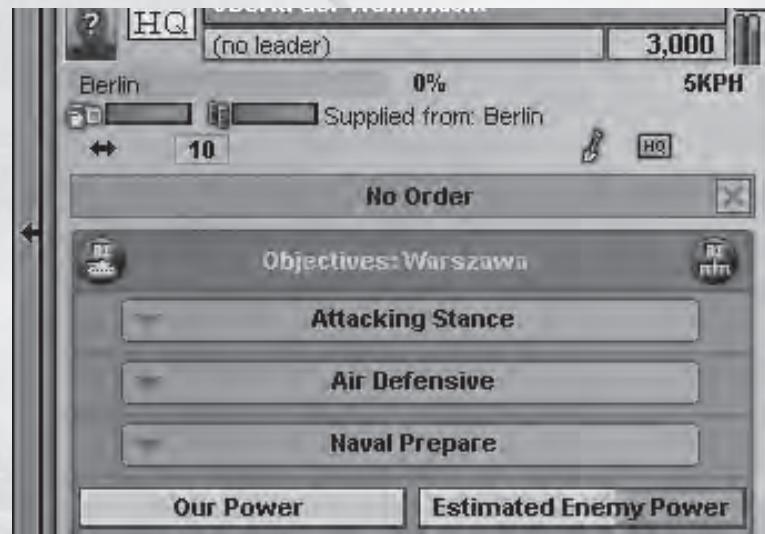
SEMPER FI

EINHEITEN UNTER KI-KONTROLLE

In Semper Fi gibt es mehrere neue Optionen, militärische Kommandoeinheiten unter KI-Kontrolle zu stellen, und außerdem einige Änderungen an der Funktionsweise des Systems.

HALTUNGEN

Jetzt können Sie für Luft-, See- und Landstreitkräfte unter dem Kommando der ausgewählten Kommandoeinheit unterschiedliche Haltungen einstellen. Es ist also möglich, z.B. Ihre Armeen aggressiv vorrücken zu lassen, während sich Ihre Flotten passiv verhalten. Die Haltungen für Luft- und Seestreitkräfte sind Vorbereiten, Defensive und Offensive. Vorbereiten bedeutet, dass die Einheiten nur Stützpunktwechsel unternehmen dürfen. Bei Defensive patrouillieren sie oder



HEARTS OF IRON III

SEMPER FI

richten einen Schutzhirm ein, aber sie bombardieren nicht oder suchen nach feindlichen Flotten.

Für Armeen gibt es außerdem eine neue Haltung: „Rückzug“. Bei dieser Haltung ziehen sich Divisionen allmählich von Landzungen zurück und versuchen, die Front zu verkürzen. Wenn Sie die erforderliche strategische Tiefe haben und es mit überlegenen Feindtruppen zu tun haben (z.B. den Sowjets während Barbarossa), ist dies eine nützliche Haltung.

KI-EINHEITENREORGANISATION

Wenn Sie eine Kommandoeinheit unter KI-Kontrolle stellen, wird Ihre Kommandohierarchie davon nicht angetastet, außer dass Divisionen unter einer Kriegsschauplatz-Kommandoeinheit niedrigeren Kommandoeinheiten in der Kommandohierarchie unterstellt werden. Im Gegensatz zu Hol3 bezieht dies in Semper Fi Flotten und Flugeinheiten mit ein; ihre Zusammensetzung und Rangstelle in der Hierarchie werden nicht verändert, aber es gibt im Einheitenfenster eine neue Schaltfläche: „KI-Einheitenreorganisation gestatten“. Mit dieser Schaltfläche können Sie der KI gestatten, die Einheiten unter der Kommandoeinheit frei zu organisieren. Auf höheren Kommandoebenen, besonders bei Kriegsschauplatz-Kommandoeinheiten, ist dies sehr zu empfehlen, da Sie so sichergehen können, dass Einheiten in Reichweite Ihrer



HEARTS OF IRON III

SEMPER FI

Kommandoeinheiten sind (die KI teilt Einheiten außer Reichweite bei Bedarf näher gelegenen Kommandoeinheiten zu) und dass Sie eine vollständige Befehlskette haben (Kriegsschauplatz > Armeegruppe > Armee > Korps > Division).

SICHTBARE FRONTEN

Ausgewählte Einheiten unter KI-Kontrolle zeigen den Frontabschnitt, den sie abzudecken versuchen, als dicke, gepunktete Linie entlang der Grenze an (in Hol3 wurde dies in den Provinzen mit Punkten entlang der Grenze dargestellt).



KI-AUTOMATISIERUNG

Dieses System hat sich seit HoI3 nicht wesentlich geändert, aber es ist wichtig, zu verstehen, dass Kriegsschauplatz-Kommandoeinheiten etwas anders funktionieren als alle niedrigrangigeren Kommandoeinheiten. Sie sollten auf jeden Fall der KI die Reorganisation der Hierarchie gestatten, wenn Einheiten außer Funkreichweite geraten.

KRIEGSSCHAUPLATZ-KOMMANDOEINHEITEN

Kriegsschauplatz-Kommandoeinheiten haben ein festgelegtes Operationsgebiet und können deshalb alle darin befindlichen Provinzen bewachen. Darüber hinaus schützt eine Kriegsschauplatz-Kommandoeinheit alle feindlichen Grenzen in ihrem Bereich. Wenn Sie aber beabsichtigen, einem Nachbarland den Krieg zu erklären, oder wenn Sie erwarten, dass Ihnen dieses Land den Krieg erklären wird, dann müssen Sie die Kriegsschauplatz-Kommandoeinheit(en) informieren, dass diese Grenze geschützt werden muss. Dies erreichen Sie, indem Sie mindestens ein Einsatzziel auf die andere Seite der Grenze legen, also auf feindliches Territorium. Wenn Sie ein Einsatzziel in eine Ihrer eigenen Provinzen platzieren, bedeutet dies für die Kriegsschauplatz-Kommandoeinheit, dass sie die betreffende Provinz noch stärker bewachen soll. Der Grenzschutz sollte aber in Vorbereitung auf Kampfhandlungen nicht verstärkt werden, da Divisionen des Garrisonstyps ansonsten zur Verteidigung von defensiven Einsatzzielen abkommandiert werden.

NIEDRIGRANGIGERE KOMMANDOEINHEITEN

Automatisierte Armeegruppen und niedrigrangigere Einheiten haben weniger Information darüber, wo sie zum Einsatz kommen sollen und benötigen deshalb Mikromanagement. Richtig setzen Sie sie ein, indem Sie auf der andren Seite der Grenze Einsatzziele oder eine Vormarschachse festlegen, bis Sie mit dem abzudeckenden Frontabschnitt (als dicke, gepunktete Linie dargestellt) zufrieden sind. Dies muss beim Vorrücken erneut überprüft und neue Einsatzziele festgelegt werden usw. Niedrigrangigere Kommandoeinheiten bewachen keine Provinzen,

es sei denn, sie bekommen dies über defensive Einsatzziele explizit befohlen. Beachten Sie: Die Festlegung von Garnisons-Einsatzzielen entlang feindlicher Grenzen ist nicht empfehlenswert.

DEFINIERBARE KRIEGSSCHAUPLÄTZE

In HoI3 wurden Kriegsschauplätze automatisch erzeugt und aktualisiert. In Semper Fi können Sie das Operationsgebiet selbst definieren. Wählen Sie dazu eine Kriegsschauplatz-Kommandoeinheit aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Kriegsschauplatz bearbeiten“ (oder halten Sie Alt Gr gedrückt). Dies bewirkt, dass sich der Kartenmodus dahingehend ändert, dass mit verschiedenen Farben dargestellt werden, welche Provinzen zu welchem Kriegsschauplatz gehören. Sie können Kriegsschauplätzen neue Provinzen hinzufügen, indem Sie auf der Karte ein Auswahlkästchen um die gewünschten Provinzen ziehen.



HEARTS OF IRON III

SEMPER FI

Beachten Sie, dass Sie Gebiete, die unter der Kontrolle von Verbündeten oder Marionettenstaaten stehen, nicht auf diese Weise zuteilen können; dafür ist Ihre Kriegsschauplatz-Kommandoeinheit zuständig, die die längste Grenze zum fraglichen Gebiet hat.

KOMMANDOHIERARCHIE-BROWSER

In Semper Fi können Sie mit dem neuen Kommandohierarchie-Browser Ihre Kommandohierarchie einfach durchsuchen und Änderungen vornehmen. Zugriff auf diesen Browser erhalten Sie durch Anklicken der langen vertikalen Schaltfläche auf der linken Seite des Einheitenfensters. Innerhalb des Browsers können Sie Einheiten nach Belieben ziehen und ablegen. Dies ist auch vom



HEARTS OF IRON III

SEMPER FI

Einheitenfenster zum Browser und sogar vom Outliner zum Browser möglich. Dasselbe ist mit Anführerportraits möglich. Beachten Sie, dass Sie Brigaden, Geschwader oder Schiffe auch von einer Einheit zur nächsten verschieben können, sofern sie sich in derselben Provinz befinden und die Zieleinheit Platz hat.

Die Schnelltaste für den Kommandohierarchie-Browser ist 'O'.

SICHTBARE KOMMANDOHIERARCHIE

Wenn Sie bei stark verkleinerter Spielansicht Einheiten auf der Karte auswählen, werden Ihnen sofort die farbigen Linien auffallen, die von Ihren Kommandoeinheiten zu ihren untergeordneten Einheiten führen. Die Farbe und Dicke dieser Linien zeigen die Stufe der Kommandoeinheit an. Eine grüne Linie verbindet die ausgewählte Kommandoeinheit zur ihr vorgesetzten Kommandoeinheit, dicke blaue Linien führen zu ihren untergeordneten Kommandoeinheiten, dünne violette Linien zu den Einheiten, die wiederum diesen untergeben sind, von denen wiederum weiße Linien in zu ihren Untergebenen führen. Wenn sich eine Einheit außer Funkreichweite zu ihrer Kommandoeinheit befindet, wird dies von einer rot gepunkteten Linie dargestellt.

Die Linien können mit der Taste 'H' ein- und ausgeblendet werden.



HEARTS OF IRON III

SEMPER FI

ALLIIERTE EINSATZZIELE

In HoI3 schickte die KI dem Spieler häufig ungefragt Truppen zur Unterstützung und gab sogar die Kontrolle über als Expeditionsstreitkräfte klassifizierte Divisionen weiter. In Semper Fi ist dies nicht mehr möglich. Sie müssen zuerst durch Platzierung eines Alliierten Einsatzziels in einer Ihrer Provinzen oder in einer feindlichen Provinz um Unterstützung bitten. Das KI-Land versucht daraufhin, Truppen in das fragliche Gebiet zu schicken. Wenn es keinen Marschweg über eigenes oder verbündetes Gebiet zum Zielgebiet ermitteln kann, überstellt es Ihnen die Truppen als Expeditionsstreitkräfte. Ansonsten schickt das Land zwar Truppen ins Zielgebiet, behält aber die Befehlsgewalt über sie. Wenn Sie in einem feindlichen Gebiet, das weder an Ihr eigenes Territorium noch an das eines Verbündeten grenzt, ein alliiertes Einsatzziel festlegen, wird die KI eine Invasion versuchen. Alliierte Einsatzziele sind relativ grobe Werkzeuge: die KI wird sich nicht sonderlich darum kümmern, welche Provinz exakt Sie angegeben haben, sondern eher um das ganze Gebiet. Erwarten Sie von der KI nicht, dass



- 14 -

HEARTS OF IRON III

SEMPER FI

sie Himmelfahrts-Invasionen unternimmt oder alle anderen Pläne fallen lässt, um Ihren Wünschen zu entsprechen; sie gibt alliierten Einsatzzielen hohe Priorität, aber das ist auch schon alles.

Wenn Ihnen ein Verbündeter ein alliiertes Einsatzziel gibt, wird ein Warnsymbol angezeigt, und das angeforderte Einsatzziel erscheint im Outliner. KI-Länder können Ihren Verbündeten keine Einsatzziele geben, aber dies ist Spielern in Multiplayer-Sessions gegenseitig möglich. Auf der Karten haben alliierte Einsatzziele, die Sie für andere festlegen, einen silbernen Rand. Einsatzziele, die Sie erhalten, haben einen bronzenen Rand. Wenn es in derselben Provinz mehrere Einsatzziele gibt, wird dies durch kleine gekreuzte Flaggen unterhalb des Flaggensymbols angedeutet.

LUFTWAFFEN- UND MARINEKARTENMODI

Semper Fi wurden zwei neue Kartenmodi hinzugefügt: Der Luftwaffen-Kartenmodus zeigt Luftwaffenstützpunkte, Flugabwehrstellungen, kürzliche Bombardierungen, Luftkämpfe und das Gebiet an, das von Ihren aktuellen



- 15 -

HEARTS OF IRON III

SEMPER FI

Befehlen für Abfangen und Luftüberlegenheit abgedeckt wird. Der Flotten-Kartenmodus zeigt Marinestützpunkte, kürzliche Segefechte und das Gebiet an, das von Ihren aktuellen Befehlen für Patrouille, Konvoiüberfall und Konvoischutz abgedeckt wird.

STRATEGISCHE EFFEKTE

An Semper Fi gibt es das neue Feature „Strategische Effekte“. Dies sind bestimmte Ziele, nach denen Sie streben können, um sich beträchtliche Vorteile zu verschaffen. Strategische Effekte repräsentieren typischerweise die Kontrolle bestimmter geographischer Schlüsselpunkte, aber es kann sich dabei auch um einzigartige Wetterbedingungen oder totale See- oder Lufthoheit in bzw. über einem Ozean drehen.



HEARTS OF IRON III

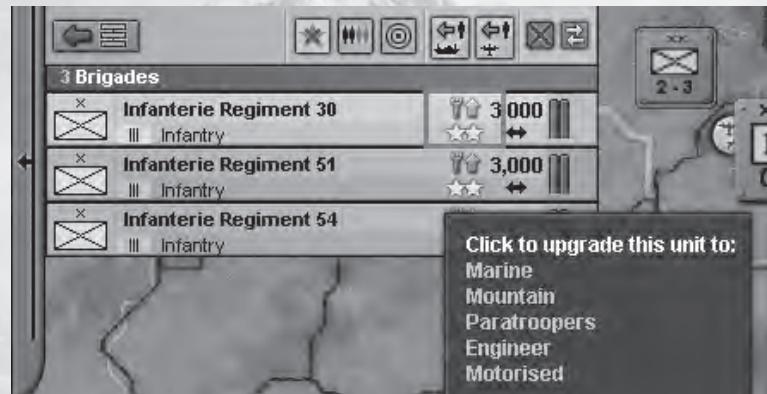
SEMPER FI

HISTORISCHE GEFECHTSEREIGNISSE

Beim Spielen von Semper Fi werden Ihnen schon bald die hunderten historischen Gefechtsereignisse auffallen, die hinzugefügt wurden. Die Hauptschlachten des zweiten Weltkriegs werden natürlich in keiner Spielsession identisch ablaufen, aber manchmal gibt es deckungsgleiche Ereignisse, die eines der neuen Gefechtsereignisse auslösen. Diese haben zwar nur geringe Effekte haben, verschaffen Ihnen aber ein noch intensiveres Spielerlebnis.

BRIGADE-UPGRADES

Wenn Sie in HOI3 eine Artillerie-Brigade aufgestellt hatten, blieb dies auch für den Rest des Spiels so. In Semper Fi haben Sie die Möglichkeit, die Brigade auf einen fortschrittlicheren Typ zu modernisieren, z.B. Selbstfahrlafetten, sofern Sie die dafür erforderlichen Technologien erforscht haben. Beachten Sie, dass die Brigade von der Karte genommen, aus ihrer Division entfernt und wieder der Baureihe hinzugefügt wird. Nach Abschluss des Upgrades kehrt die aufgewertete Einheit automatisch zu ihrer Division zurück.



HEARTS OF IRON III

SEMPER FI

Übersee-Brigaden oder eingekesselte Brigaden können Sie natürlich nicht aufwerten. Gleichermaßen können Brigaden nicht zu Divisionen zurückkehren, die es nicht mehr gibt, oder die sich auf ungültigen Positionen befinden.

VERSCHIEDENES

STOLZ DER FLOTTE

Sie können eines Ihrer Schlachtschiffe oder einen Ihrer Schlachtkreuzer zum Stolz der Flotte ausrufen. Dieses Schiff ist ein Propaganda-Schiff und erhält einen pauschalen Erfahrungsbonus von 10%. Der Nachteil daran ist aber, dass der Unmut in Ihrem Land zunimmt, falls das Schiff versenkt wird. Wenn Sie einen neuen Stolz der Flotte ausrufen, obwohl Ihre Flotte bereits ein solches Paradeschiff hat, beeinflusst dies den Unmut ebenfalls negativ. Dies hängt aber davon ab, wie veraltet das Vorgängerschiff war.

SEEKAMPF

Die alten Stapelabzüge für Flotten wurden entfernt. Stattdessen werden Flotten mit einem Positionierungsabzug belegt, sobald die gesamte Rumpfgröße 12 übersteigt. Dies bedeutet, dass es ihnen schwerer fällt, feindliche Schiffe zu treffen, und dass sie selbst riskieren, mehr Treffer zu nehmen. Für Großkampfschiffe ohne angemessene Verteidigung durch Zerstörer und leichte Kreuzer gibt es außerdem einen neuen Gefechtsabzug. Letztlich können U-Boote und Marinebomber einen Überraschungs-Schadensbonus erhalten, wenn sie feindliche Schiffe aufspüren und sich zum Angriff entscheiden.

TECHNOLOGIETAUSCH

In Semper Fi ist es möglich, Forschungswissen mit anderen Ländern zu teilen, indem Sie Ihnen Zugriff auf Ihr theoretisches Wissen in einem einzelnen spezifischen Feld geben. Sie können nur Wissen von Forschungsfeldern weitergeben, in denen Sie fortschrittlicher sind, und für jedes Land, mit dem Sie Technologie austauschen, wird ein Anführerpunkt verbraucht.

HEARTS OF IRON III

SEMPER FI

GESETZE

Zur Änderung eines Gesetzes müssen Sie nun die Einkünfte eines ganzen Monats aufbringen.

AUSRICHTUNG

Die Ausrichtung auf ein Land funktioniert nun wie die Beeinflussung eines Landes; sie endet nicht, bis Sie sie manuell abbrechen.

HEARTS OF IRON III

SEMPER FI

CREDITS

HEARTS OF IRON III SEMPER FI ENTWICKLER:

PRODULENT

Johan Andersson

PROGRAMMIERUNG

Henrik Fähraeus

Olof Björk

Johan Andersson

David Martinez

LEITENDER PROGRAMMIERER

Henrik Fähraeus

SPIELDESIGN

Entwicklungsteam

GRAFIK

Jonas Jakobsson

HEARTS OF IRON III ENTWICKLER:

PRODULENT

Johan Andersson

TUTORIAL

Thomas Johansson

Chris King

SPIELDESIGN

Johan Andersson

Chris King

LEITENDER PROGRAMMIERER

Thomas Johansson

PROGRAMMIERUNG

Thomas Johansson

Dan Lind

Johan Andersson

Henrik Fähraeus

Anna Drevendal

2D-GRAFIK

Jonas Jakobsson

3-GRAFIK

Fredrik Persson

GRAFIK-SUPPORT

Nina Olsson

Mikael Olsson

PROGRAMMIERUNG

Fredrik Persson

SZENARIOS

Sara Wendel-Örtqvist

Luc Mangas
Carsten 't Mannetje
Nenad Milovanovic
Magnus Palm
Shervin Patel
Christian A. Pedersen
Maxime Penen
Mark Potter
Alan Riddell
Mathias Rotgeri
Henrik Rothén

Christoph Safferling
Rick Schirtzinger
Felix Schürmann
Andy Smith
Rick Stewart
Albert Söderqvist
Frederic Alexandre Tauxe
Lars Thomsen
Mark Kvistgaard Thomsen
Tuomas Tirronen
Russell Venaska

Andrew Sydney Welsh
Patrick Wegerle
Taylor White
Luke Whitehorn
Gene Whitmore
Mark Leslie Williams
Roger Wincek Jr.
Thomas Wintersig
Dan Wright
Ivan Zec

PARADOX INTERACTIVE CREDIT LIST

CEO

Fredrik Wester

CFO

Lena Blomberg

EVP ENTWICKLUNG

Johan Andersson

EVP VERKAUF

Reena M Miranda

EVP MARKETING

Susana Meza

PRODUKT & EVENT MANAGER

Jeanette Bauer

PR & MARKETING MANAGER

Boel Bermann

Danke an all unsere Partner weltweit, vor allem an die langfristigen Partner, und zu guter Letzt ein ganz besonderes Dankeschön an alle Forumsmitglieder, operativen Partner und Freunde, die wesentlich sind für unseren Erfolg.

VERPACKUNGSAYOUT & HANDBUCHLAYOUT

Jorunn Grasmyr/
Retrographic

LOGO

Electric Boogie
Jonas Jakobsson

EDITIERUNG

Digital Wordsmithing/
Ryan Newman

MARKETING ASSETS

2Coats

LOKALISIERUNG

S&H Entertainment
Localization



2022 – Die Welt steht am Abgrund. Kämpfen Sie in diesem Online-Strategiespiel in entscheidenden Schlachten gegen tausende Mitspieler. Bündnisse, Kriegserklärungen, Allianzen, Rohstoffhandel und Spionage – ein neues Zeitalter im Kampf um die Weltherrschaft hat begonnen.* Die einzigartige Verkaufsversion von *Desert Operations* beinhaltet neben dem Zugang zu allen im Spiel enthaltenen Inhalten, einem ausführlichen digitalen Handbuch sowie einem Poster mit Kreuztabelle auch zahlreiche exklusive Bonusgegenstände, die insgesamt einen Wert von weit über 10 Euro haben.

JETZT IM HANDEL



looki.de

playzoo.com

<http://de.desert-operations.com>

Developed by playzo. Published by Looki.de. Online-Strategiespiel - Internetverbindung erforderlich.

HEARTS OF IRON III

SEMPER FI

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/>

FIRMANADRESSE

Paradox Interactive AB. Åsögatan 108, 11. Stock, 118 29 Stockholm, Schweden.

ÜBER PARADOX INTERACTIVE

Seit 1999 ist Paradox Interactive ein weltweit führender Entwickler und Herausgeber von Strategiespielen auf PC. Das Unternehmen ist auf der ganzen Welt für seinen Strategiespiel-Katalog bekannt und ist besonders in den Vereinigten Staaten und Europa vertreten. Das ständig wachsende Portfolio beinhaltet selbst entwickelte Titel wie das hoch gelobte Europa Universalis und die *Hearts of Iron*-Reihe, sowie die veröffentlichten Titel der Penumbra-Serie, Elven Legacy, Lead&Gold, Mount&Blade Wargang und Majesty 2 – The Fantasy Kingdom Sim. Für mehr Informationen besuchen Sie bitte www.paradoxplaza.com und folgen Sie @pdxinteractive auf Twitter.

Unsere Firmensitze befinden sich in New York, USA und Stockholm, Schweden. Wir arbeiten mit bekannten Verlegern auf der ganzen Welt und sind in allen großen digitalen Download-Portalen vertreten.

LIZENZVEREINBARUNG

Diese Software wird von Paradox Interactive AB und seinen autorisierten Lizenznehmern nicht an den Benutzer verkauft, sondern nur lizenziert. Die Nutzung darf nur in Übereinstimmung mit den hier aufgeführten Bestimmungen erfolgen. Paradox Interactive AB behält sich alle Rechte vor, die nicht ausdrücklich an den Benutzer abgetreten werden.

Kopieren. Diese Lizenzvereinbarung gestattet es dem Benutzer, die Software auf einem Computer zu installieren. Ausgenommen davon sind Netzwerk-Spiele wie sie in der beiliegenden Dokumentation beschrieben werden. Die Vervielfältigung der Software ist illegal.

Einschränkung der Benutzerrechte. Die Software und die mitgelieferten Druckmaterialien sind urheberrechtlich geschützt. Der Benutzer verpflichtet sich, den Quellcode der Software in keiner Weise abzubilden, die es ihm oder einem Dritten ermöglicht, den Quellcode weiterzuverwenden. Der Benutzer hat nicht das Recht, die Software zu verändern, anzupassen, zu übersetzen, zu unterlizenzieren, zu verleasen, mit Profit zu verkaufen oder zu verteilen. Er hat ebenfalls nicht das Recht, die Software auf einem öffentlichen Netzwerk zu speichern oder andere Produkte auf Grundlage dieser Software oder Teile von ihr zu entwickeln. Der Benutzer verpflichtet sich, die Software weder in Teilen noch als Ganzes noch ihre Dokumentation an andere weiterzugeben oder mittels elektronischem Transfer über ein öffentliches Netzwerk auf einen anderen Computer zu übertragen.

Rechte. Der Benutzer besitzt die Original-CDs, auf denen die Software gespeichert ist, aber Paradox Interactive behält sich das Recht an allen tatsächlichen Kopien der Software vor. Diese Software ist urheberrechtlich geschützt.

HEARTS OF IRON III

- SEMPER FI -

WWW.PARADOXPLAZA.COM
WWW.HEARTSOFIRONGAME.COM

AKTIVIERUNGSCODE

Bitte registrieren Sie Ihr Spiel mit Hilfe des AktivierungsCodes. Durch die Registrierung können Sie ganz einfach auf unsere Supportforen und andere nützliche Diskussionsforen rund um das Spiel zugreifen:

HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM

