MANUAL

Ship Simulator EXTREMES

paradox INTERACTIVE

VSTEP

INHALT

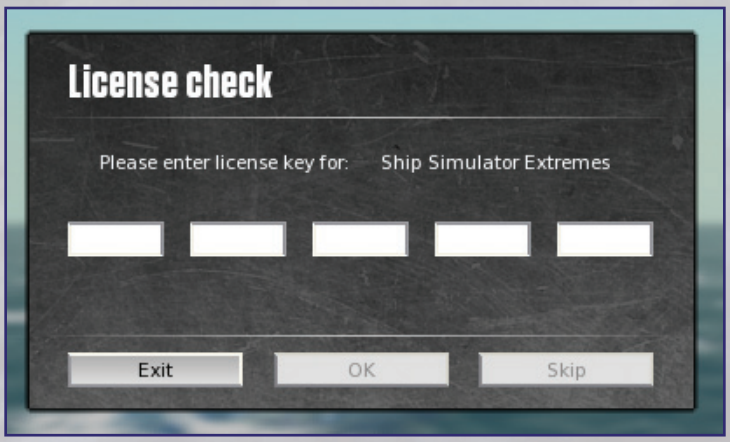
1.	**ALLGEMEIN**	**4**
2.	**LIZENZPRÜFUNG**	**5**
3.	**PROFIL**	**6**
4.	**HAUPTMENÜ**	**7**
5.	**RÄNGE UND BELOHNUNGEN**	**8**
5.1	Klassen und Ränge	8
5.2	Belohnungen	8
6.	**SPIELARTEN**	**10**
6.1	Kampagnen	10
6.2	Missionen	11
6.3	Freie Fahrt	11
6.4	Mehrspieler	12
7.	**INTERFACE**	**14**
7.1	Kurzbeschreibung	14
7.2	Steuerungsübersicht	15
7.3	Tastatursteuerung	16
7.4	Mausfunktionen	17
7.5	Schiffs-Tools	18
7.6	Kommando	21
7.7	Radar	22
7.8	Karte	22
7.9	Ziele	23
8.	**OPTIONEN**	**24**
8.1	Grafikeinstellungen	24
8.2	Steuerung	25
8.3	Sound	26
8.4	Mehrspieler	26
9.	**FEHLERSUCHE**	**27**
9.1	Minimale Computerspezifikationen	27
9.2	Fragen und Antworten.	27
9.3	Technischer Support	29
10.	**EPILEPSIEWARNUNG**	**30**
11.	**LIZENZVEREINBARUNG**	**31**
12.	**CREDITS**	**37**

1. ALLGEMEIN

Willkommen zu Ship Simulator Extremes, der aufregenden neuen Fortsetzung der erfolgreichen Schiffsimulator-Reihe. Ship Simulator Extremes bietet Ihnen völlig neue Schiffe und Umgebungen, von Bora Bora bis zum Hafen von Sydney!

2. LIZENZPRÜFUNG

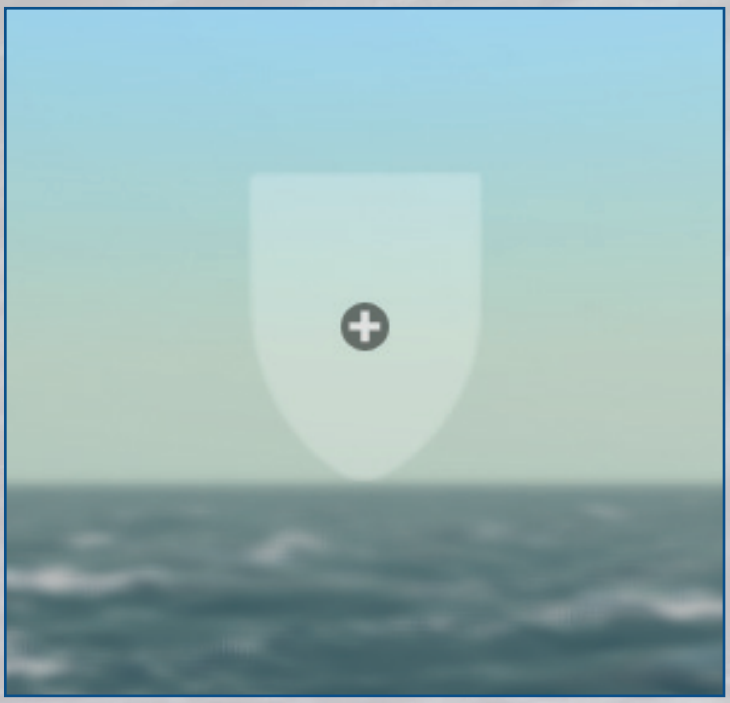
Beim ersten Start von Ship Simulator Extremes benötigen Sie einen Lizenzschlüssel. Dieser Lizenzschlüssel befindet sich auf der Innenseite der DVD-Box oder auf der Rückseite dieses Handbuchs. Der Lizenzschlüssel ist notwendig, um das Spiel zu spielen.



3. PROFIL

Nach der Lizenzprüfung gelangen Sie zum Profil-Bildschirm, wo Sie ein neues Spielprofil erstellen können.

Ihr Profil enthält Informationen über erfüllte Missionen, Kampagnen und Ihre Errungenschaften im Spiel Ship Simulator Extremes. Benutzerdefinierte Steuerungseinstellungen werden ebenso im Profil gespeichert.



Mit der + Taste können Sie ein neues Profil erstellen. Alle Ränge, die Sie durch das Spielen von Missionen erreichen, werden in diesem Profil gespeichert.

4. HAUPTMENÜ

Nachdem Sie ein Profil erstellt haben, gelangen Sie ins Hauptmenü. In diesem Menü können Sie Missionen auswählen und beginnen, Ihre Profile verwalten, Ihre Belohnungen überprüfen und die Spieleinstellungen ändern.

Falls Sie keinen ähnlichen Ozean sehen, könnte es sein, dass Ihre Grafikkarte die Minimal´-anforderungen des Spiels nicht erfüllt.

5. RÄNGE UND BELOHNUNGEN

Sie können Missionsränge erreichen und Belohnungen erhalten, indem Sie Missionen erfüllen.

5.1 KLASSEN UND RÄNGE

Durch das Spielen von Kampagnen-Missionen können Sie Ihren Rang verbessern. Es gibt sechs verschiedene Klassen: Greenpeace, Fracht, Motorboot, Spezial, Tourist and Schlepper. Jede Klasse hat 5 Ränge (Stufen). Je schwieriger die Mission, umso mehr können Sie Ihren Rang verbessern. In der untenstehenden Tabelle finden Sie alle Arten der Klassen.

GREENPEACE

FRACHT

MOTORBOOT

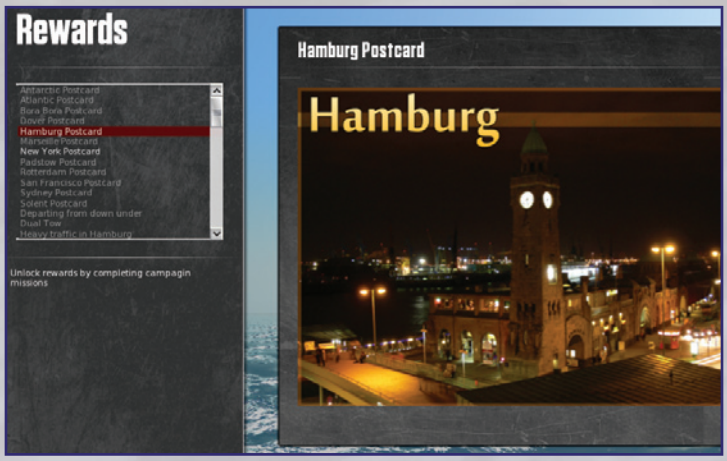
SPEZIAL

TOURIST

SCHLEPPER

5.2 BELOHNUNGEN

Durch das Erfüllen von Kampagnen-Missionen spielen Sie Belohnungen frei. Es gibt zwei verschiedene Arten von Belohnungen: Bilder (Postkarten, Artikel und Fotos) und Filme. Die Film-Belohnungen können durch Erfüllen der Greenpeace-Missionen freigespielt werden. Diese Belohnungen können im Hauptmenü angesehen werden und sie werden ebenso nach erfolgreichem Abschluss einer Mission angezeigt. Wenn eine Film-Belohnung freigespielt wird, kann sie direkt in Ship Simulator Extremes angesehen werden. Oben im Belohnungsfenster erscheint dann ein Wiedergabe-Button. Durch Klicken auf diesen Wiedergabe-Button wird ein Vollbild-Film gezeigt.



Freigespielte Belohnungen können im Hauptmenü angesehen werden

6. SPIELARTEN

Ship Simulator Extremes verfügt über folgende Spielarten: Kampagne, Freie Fahrt, Mission, Benutzerdefinierte Mission und Mehrspieler. Untenstehend finden Sie eine Beschreibung der jeweiligen Spielart.

6.1 KAMPAGNEN

Kampagnen sind ein komplett neues Feature in Schiff-Simulator! Die Kampagnen bestehen aus einer Reihe zusammenhängender Missionen und bieten Belohnungen, die es in normalen Missionen nicht gibt! Führen Sie eine Umweltmission mit der Esperanza von Greenpeace durch oder übernehmen Sie den Job eines Schlepperkapitäns in verschiedenen Häfen rund um den Globus. Sollte das nichts für Sie sein, dann schnappen Sie sich die Orient Star für eine Kreuzfahrt um die Welt!

6.1.1 Kampagnen-Auswahl

Auf das Menü zur Kampagnen-Auswahl kann über das Hauptmenü zugegriffen werden. Im Bildschirm zur Kampagnen-Auswahl finden Sie verschiedene Registerkarten für jede Kampagne. Nachdem Sie eine Kampagne ausgewählt haben, erscheint eine Missionsliste. Anfangs wird nur eine Mission verfügbar sein. Wenn Sie diese erfüllen, folgen weitere Missionen.

6.1.2 Verschiedene Kampagnen

Es gibt drei verschiedene Kampagnen, jede mit eigenen Zielen.

- GREENPEACE: In dieser Kampagne können Sie die Esperanza und andere Greenpeace-Schiffe auf Umweltmissionen führen und versuchen, den Planeten zu beschützen! Protestieren Sie gegen Walfang, illegale Aktivitäten und versuchen Sie, Schiffe davon abzuhalten, gefährlichen Giftmüll im Meer zu versenken.
- TOURISTENGESCHICHTEN: Die Orient Star bricht auf zu einer langen Reise um die Welt, auf der sie verschiedene tropische Orte anläuft. Leider verläuft nicht immer alles nach Plan...
- KERNKAMPAGNE: Es ist Ihr Job, die Sicherheit der Menschen und Schiffe in verschiedenen Häfen auf der ganzen Welt zu gewährleisten. Schleppen Sie die Orient Star in den Hafen und machen Sie sie sicher fest oder überprüfen Sie Fischereischiffe nahe Sydney.

6.1.3 Belohnungen

Als zusätzlichen Bonus können Sie sich in den Kampagnen verschiedene Belohnungen verdienen. Durch das Erfüllen einer Mission können Sie Extras wie Videos und Fotos in Zusammenhang mit der Mission erhalten!

6.2 MISSIONEN

Sie führen Missionen durch, indem Sie bestimmte Ziele erfüllen, ohne Schaden zu verursachen. Missionen können einfach sein, mit nur einem zu steuernden Schiff und wenigen Zielen. Sie können aber auch sehr komplex sein, wenn Sie mehrere Schiffe gleichzeitig steuern müssen, wobei jedes seine eigenen Ziele hat.

Es gibt beispielsweise Missionen, während derer Sie ein großes Boot mit Hilfe mehrerer kleiner Schleppboote in einen Hafen schleppen müssen.

6.3 FREIE FAHRT

Der Modus Freie Fahrt erlaubt Ihnen, sich in den betreffenden Umgebungen ohne Einschränkungen durch Ziele frei zu bewegen. Sie können selbst festlegen, wo Sie mit welchem Schiff zu welcher Zeit und zu welchen Wetterbedingungen in See stechen. In diesem Modus gibt es keine Ziele und somit auch keine Möglichkeitem, Ihren Rang zu verbessern.

Fahren oder segeln Sie einfach wohin Sie wollen, mit einem Schiff Ihrer Wahl. Wenn Sie an das Ende einer Umgebung gelangen, können Sie einfach eine neue Umgebung auswählen. So können Sie beispielsweise in Rotterdam auslaufen und schließlich in New York anlegen. Sie können Ihren eigenen Kurs mit Wegpunkten festlegen und Ihrer eigenen Route folgen.

6.3.1 Freie Fahrt - Einstellungen

So beginnen Sie eine Freie Fahrt: Klicken Sie auf Spielen und dann auf Freie Fahrt. Anschließend folgen Sie bitte den untenstehenden Schritten.

1. Wählen Sie eine Umgebung aus der Liste und klicken Sie auf Weiter.
2. Wählen Sie ein Schiff aus der Liste. Es gibt sowohl eine kurze Beschreibung des Schiffes als auch eine 3D-Ansicht, sofern verfügbar. Klicken Sie auf Weiter.
   Anmerkung: Die Greenpeace-Schiffe stehen zur Freien Fahrt nicht zur Verfügung
3. Ändern Sie die Optionen zur Wettereinstellung und klicken Sie auf Weiter.
4. Als letztes stellen Sie die Zeitparameter ein und klicken Sie auf Spielen.

Eine Beispielsession wäre: Fahren Sie mit dem Lotsenboot Pioneer in der Nacht und bei schlechtem Wetter in der Bucht von San Francisco. Oder kreuzen Sie vor der Bora Bora Lagune mit einem Schnellboot.

6.3.2 Freie Fahrt - Startort

Nachdem Sie eine Umgebung und ein Schiff ausgewählt sowie Zeit und Wetter bestimmt haben, müssen Sie einen Ort in der ausgewählten Umgebung bestimmen, an dem Sie beginnen möchten.

Im Modus Freie Fahrt können Sie Standorte auswählen, indem Sie auf eines der schwarzen Schiffsymbole klicken. Sie können mit dem Mausrad in die Karte hineinzoomen und in alle Richtungen schwenken, indem Sie das Mausrad nach unten drücken und die Maus bewegen. Klicken Sie auf den Button „Startort wählen“ unter der Karte.

Wenn alles eingestellt ist, klicken Sie im Freie Fahrt-Menü auf Start. Nach kurzer Ladezeit sollten Sie Ihre benutzerdefinierte Freie Fahrt-Mission sehen können.

6.4 MEHRSPIELER

Sie können sich in Umgebungen, in denen Sie die Schiffe anderer Spieler sehen, mit einem der Mehrspieler-Server im Internet verbinden. Sie können mit anderen Spielern chatten und Schlepptaue an ihre Schiffe ankoppeln. Sie können sich z. B. mit ein paar Spielern zusammenschließen, um ein großes Schiff in einen kleinen Hafen zu schleppen.

Sie können dies jedoch nur tun, wenn Sie sich auf www.shipsim.com mit Ihrem eindeutigen Lizenzschlüssel im Forum angemeldet und im Spiel ein Profil im Profilmenü erstellt haben.

Geben Sie den Hostnamen (IP-Adresse) und die Portnummer des Servers ein. Klicken Sie auf Weiter. Dann betreten Sie die Session, die von einem anderen Spieler verwaltet wird.

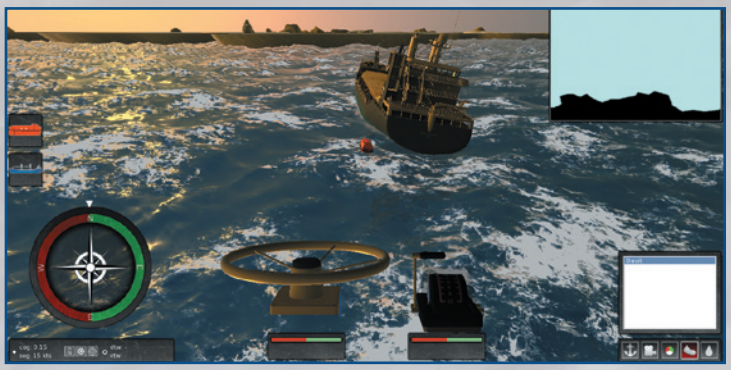
In einer Mehrspieler-Session können Sie sich wie im Modus Freie Fahrt bewegen und Schlepp- oder Anlegetaue an andere Schiffe ankoppeln. Dem Spieler, der das Schiff steuert, an das Sie ankoppeln möchten, wird eine Dialogbox mit einer Ankoppelanfrage angezeigt, die er bestätigen muss, bevor das Tau tatsächlich festgemacht wird.

Das Chat-Fenster bleibt im linken Bereich sichtbar. Es kann mit dem kleinen Pfeil auf seiner rechten Seite ausgeblendet werden. Andere Spieler erscheinen mit ihrem Namen auf der Karte und mit einem kleinen Viereck über ihrem Schiff.

7. INTERFACE

7.1 KURZBESCHREIBUNG

Untenstehend finden Sie eine Kurzbeschreibung der verschiedenen Interface-Elemente im Spiel. Wenn Sie sich dies selbst ansehen möchten, starten Sie bitte die Mission „Tutorial-Mission“.



In der Mitte des Bildschirms befindet sich das aktive Schiff des Spielers. Zoomen Sie mit dem Mausrad näher an das Schiff heran. Wenden Sie das Schiff, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus nach links oder rechts bzw. vor oder zurück ziehen.

Links finden Sie ein Symbol für das aktive Spielerschiff. Es gibt Missionen mit mehreren Spielerschiffen. Jedes Schiff hat dabei ein eigenes Symbol, und Sie können zwischen den Schiffen wechseln, indem Sie auf diese Symbole klicken.

Im linken oberen Bildschirmbereich befindet sich das Zielfenster. Dort können beispielsweise Ziele wie Anlegen, Schleppen, Abkoppeln von Schlepptauen oder Rettung von ertrinkenden Personen angezeigt werden.

Die Schiffssteuerung befindet sich im mittleren unteren Bildschirmbereich. Klicken Sie auf den Hebel oder das Lenkrad und ziehen Sie die Maus vor oder zurück, um den Maschinenschub bzw. die Ruderposition einzustellen. Klicken und Ziehen im Bereich zwischen den beiden Steuerelementen steuert beide gleichzeitig. Ein Doppelklick in der Mitte setzt beide Steuerelemente auf eine neutrale Position zurück. Die Maschinen können auch mit den Richtungstasten hoch und runter oder den Nummerntasten ge-

steuert werden. In Abhängigkeit vom Schiff kann die Overlay-Steuerung variieren.

Karte oder Radar werden in der rechten oberen Bildschirmecke angezeigt.

Die Schiffs-Tools befinden sich in der rechten unteren Bildschirmeck. Die Schiffs-Tools beinhalten folgende Elemente: Anlegen, Kameras, Navigationslichter, Einsetzbare Schiffe und Wasserwerfer.

7.2 STEUERUNGSÜBERSICHT

Sie können das Schiff steuern oder die Maschinen kontrollieren, indem Sie entweder die Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur benutzen oder durch Klicken und Ziehen mit der Maus über die Schubhebel, das Lenkrad oder die Bugstrahlruder.

Sie können ein Schiff auf verschiedene Arten steuern:

7.2.1 Tastatur

Die grundlegende Schiffsteuerung kann über eine Tastatur erfolgen. Es steht ein Set grundlegender Tastatureingaben zur Verfügung, siehe Kapitel 7.3

7.2.2 Maus (bei Overlay-Steuerung).

Schiffe können mit Hilfe der visuellen Overlay-Steuerung kontrolliert werden. Wenn Sie beispielsweise auf das Lenkrad klicken und es nach links oder rechts ziehen, wird sich der Ruderwinkel des Schiffs ändern.

Eine Schlepp-Steuerungseinheit für Ship Simulator Extremes. Linke Steuerelemente: Steuerrad. Rechte Steuerelemente: Maschinensteuerung. Verschiedene Schiffe können unterschiedliche Overlay-Steuerungen haben.

7.2.3 Joystick

Joysticks oder Lenkräder können mit verschiedenen Schiffsfunktionen belegt werden und die Schiffsbewegungen kontrollieren.

Anmerkung: Die Zuweisung benutzerdefinierter Tastaturtasten und Joystick-Elemente zu Funktionen kann unter Optionen – Steuerung vorgenommen werden. Eine genauere Beschreibung finden Sie in der Sektion Steuerung in diesem Handbuch.

7.3 TASTATURSTEUERUNG

TASTE	FUNKTION
TAB	Anzeigen oder Ausblenden aller Interface-Elemente.
1,2,3	Wechsel zwischen Außenansicht, Steuermann-Ansicht und Rundgang-Modus.
P ODER ESC	Pause
NUMMERN 1,4,7 3,6,9	Mehr/weniger Schub auf Maschinensteuerung (beide Maschinen gleichzeitig). Bei kleineren Schiffen kehrt die Maschinensteuerung automatisch auf neutral zurück. Bei größeren Schiffen bleibt die Maschinensteuerung in Position, bis Sie sie mit der Maus oder den Tasten „zurücknehmen“.
PFEILTASTEN LINKS/RECHTS	Steuern nach links oder rechts. Bei kleineren Schiffen kehrt die Steuerung automatisch auf neutral zurück. Bei größeren Schiffen bleibt die Steuerung in Position, bis Sie mit der Maus oder Tasten zurücksteuern.
PFEILTASTEN PLUS UMSCH-TASTE	Zum Halten des Maschinenschubs oder der Ruder auf einer bestimmten Position, damit sie nicht in ihre neutrale Position zurückkehren, wenn Sie die Richtungstasten loslassen, können Sie die Umsch-Taste in Verbindung mit den FRichtungstasten benutzen.
,	Bugstrahlruder nach Backbord (links)
.	Bugstrahlruder nach Steuerbord (rechts)
H	Signalhorn
W A S D	Steuern die Ausrichtung des Wasserwerfers, wenn dieser ausgewählt ist.

Für eine komplette Liste aller Steuerungen, sehen Sie bitte in den Steuerungszuweisungen im Spiel nach (Optionen – Steuerung).

7.4 MAUSFUNKTIONEN

TASTE	FUNKTION
LINKS	Klicken auf ein aktives Objekt im Bild oder auf ein Symbol in der oberen Reihe (Spielerschiff oder Wegpunkt) richtet den Blickwinkel auf dieses Objekt.
	Klicken und Ziehen mit der linken Maustaste auf die Maschinensteuerung bewegt den Hebel vorwärts oder rückwärts. Machen Sie dies zwischen den Hebeln, reagieren beide gleichzeitig.
	Doppelklicken zwischen die Maschinenhebel lässt beide in eine neutrale Position zurückkehren.
	Klicken und Ziehen nach links und rechts mit der linken Maustaste auf die Bugstrahlruder-Steuerung aktiviert die Bugstrahlruder. Dies funktioniert nur bei sehr langsamen Bootsgeschwindigkeiten. Doppelklicken auf den Bugstrahlruder-Antrieb setzt ihn in eine neutrale Position zurück.
	Wenn ein Wasserwerfer gesteuert wird, halten Sie die Maustaste gedrückt, um Wasser zu verschießen.
RECHTS	Klicken und Ziehen Sie mit der rechten Maustaste, um den Blickwinkel um das Schiff zu rotieren. In der Brückenansicht können Sie auf diese Weise in alle Richtungen blicken. Gleiches gilt für die Fernglas-Ansicht.
MAUSRAD	Zoomen Sie in das Schiff hinein oder heraus. Zoomen Sie weiter und die Ansicht wechselt zur Fernglas-Ansicht.
	In der Fernglas-Ansicht können Sie durch Scrollen hinein- oder herauszoomen.

7.5 SCHIFFS-TOOLS

Unten rechts im Bildschirm finden Sie die Schiffs-Tools. Diese Schiffs-Tools haben Einfluss auf Elemente, die momentan in Verbindung mit dem aktuellen Schiff stehen. Durch Benutzen der Schiffs-Tool-Buttons können Sie diese Funktionen aktivieren. Die fünf Buttons sind: *Anlegen, Kameras, Navigationslichter, Einsetzen* und *Wasserwerfer.*

7.5.1 Anlegen

Ein Schiff kann über verschiedene Anlegetaue verfügen. Benutzen Sie diesen Button, um das Schiff festzumachen oder den Anker zu hieven.

Durch Klicken auf das Anlege-Symbol unten werden drei Symbole angezeigt: Anlegetau, Schlepptau und Anker.

- Durch Klicken auf *das Anlegetau-Symbol* werden gelbe Kugeln an den verfügbaren Anlegeverbindungspunkten angezeigt.
- *Das Schlepptau-Symbol* zeigt grüne Kugeln an den Schleppverbindungen an, falls das Schiff über solche verfügt.
- *Der Anker* zeigt eine blaue Kugel vorne am Schiff an. Durch Klicken darauf wird der Anker gesetzt, bei voller Fahrt kann das jedoch sehr gefährlich sein!

Wann immer Sie ein Anlege-, Schlepp- oder Ankertau einsetzen, werden rote Kreuze angezeigt. Durch Klicken darauf wird die jeweilige Verbindung gelöst.

Anlegetauverbindungspunkte werden als gelbe Kugeln angezeigt.

Schlepptauverbindungspunkte werden als grüne Kugeln angezeigt.

Ankerpunkte werden als blaue Kugel am Bug angezeigt.

7.5.2 Kamerablickwinkel

Wechseln Sie zu einer anderen Kamera auf dem ausgewählten Schiff, wie beispielsweise eine Rundgang-Kamera oder eine Orbit-Kamera. Nicht alle Schiffe haben die gleichen Kameras.

Der normale Kamerablickwinkel ist der *Außenansicht-Blickwinkel (Orbit)*, der standardmäßig hinten über dem Schiff liegt. Mit dem Mausrad können Sie in das Schiff hinein- und herauszoomen. Durch Drücken der rechten Maustaste und Ziehen der Maus nach links oder rechts können Sie den Blickwinkel um das Schiff rotieren.

Es gibt zwei alternative Blickwinkelpositionen: Eine ist die *Steuermann-Ansicht*, die andere die *Rundgang-Ansicht.*

Im Rundgang-Modus, mit ausgeblendetem Overlay-Benutzer-Interface, können Sie das Schiff immer noch steuern und die Maschinenhebel direkt bedienen, indem Sie den Mauszeiger über die Objekte auf der Brücke bewegen.

Außenansicht-Blickwinkel (Orbit): ermöglicht Ihnen, um das gesteuerte Schiff zu rotieren.

Steuermann-Ansicht: hier übernehmen Sie die Position des Steuermanns.

Rundgang-Modus: hier können Sie das gesamte Schiff erkunden.

Im Rundgang-Modus können Sie mit den Richtungstasten und der Maus „gehen". Wie in den anderen Modi können Sie durch Drücken der rechten Maustaste und Bewegen der Maus die Blick- und Bewegungsrichtung ändern. Während Sie vorwärts gehen, können Sie durch Drücken der Umsch-Taste schneller „rennen".

Mit der Tab-Taste können Sie das Benutzer-Interface-Overlay jederzeit ein- oder ausblenden. Für die Steuermann- und die Rundgang-Ansicht ist es wohl angebracht, es auszublenden.

Anmerkung: Wenn Sie am Steuerrad eines Schiffs stehen oder die Rundgang-Ansicht benutzen, kann ein Fernglas benutzt werden. Benutzen Sie das Mausrad, um herein oder heraus zu zoomen und um das Fernglas zu aktivieren.

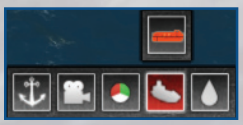
7.5.3 Navigationslichter

Alle Schiffe haben ein Set von Navigationslichtern, die Position und Richtung sowie die Aktion Ihres Schiffs anzeigen. Sie können zwischen verschiedenen Sets auswählen, um den Status Ihres Schiffs klar anzuzeigen.

Sie können aus folgenden Voreinstellungen für die Navigationslichter auswählen:

5. Navigationslichter aus
6. Auf Grund gelaufen
7. Schleppen
8. Lotse
9. Schub
10. Geankert
11. Festgemacht
12. Unterwegs

7.5.4 Wassern



Einige Schiffe führen kleine Schiffe wie Rettungsboote mit sich, die Sie wassern können. Sie können diese Schiffe zu Wasser lassen und danach zwischen dem gewasserten Schiff und dem ursprünglichen Schiff wechseln.

Wenn Sie ein Schiff wieder an Bord holen möchten, stellen Sie sicher, dass Sie in Reichweite zum ursprünglichen Schiff sind. Wählen Sie das ursprüngliche Schiff als aktuelles Schiff aus und klicken Sie den Button Wassern.

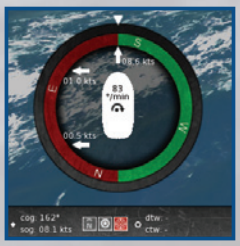
7.5.5 Wasserwerfer

Wasserwerfer sind Ihnen bei vielen neuen Herausforderungen wie in den Greenpeace- oder Rettungsmissionen eine große Hilfe. Wasserwerfer können zum Löschen von Feuern auf Schiffen oder Ölplattformen eingesetzt werden. Sie müssen dazu lediglich die verfügbaren Wasserwerfer auf das Feuer ausrichten und ausreichend Wasser „verschießen“, um das Feuer zu löschen.

Einige Schiffe sind mit Wasserwerfern ausgerüstet. Ein Wasserwerfer kann aus jeder Perspektive eingesetzt werden, indem Sie die Tasten auf der Tastatur und die Maus benutzen. Die Wasserwerfer können ein- und ausgeschaltet oder rotiert werden und bleiben in der Position, in der der Spieler sie lässt. Somit kann der Spieler seine Fahrt fortsetzen und den Wasserwerfer weiterhin einsetzen.

Mit diesen Tasten kontrollieren Sie den Schlauch:
Y=hoch
G=links
H=runter
J=rechts

7.6 KOMMANDO



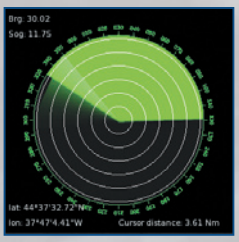
Das Kommandofenster zeigt den aktuellen Status des Schiffs. Es ist eine vereinfachte Ansicht der Kräfte, die auf das Schiff wirken, und die sich daraus für die Schiffsbewegung ergebende Kraft. Diese Kräfte werden durch folgende Elemente dargestellt:

- Wendegeschwindigkeit
- Seiten- und Vor-/Rückwärtsgeschwindigkeit
- Maschinenschub und Richtungen
- Ruderwinkel
- Windwinkel und -stärke (dargestellt mit zusätzlichen Linien auf dem Symbol)
- Geografischer Norden (N)
- KÜG: Kurs über Grund
- GOG: Geschwindigkeit über Grund
- DZW: Distanz zum Wegpunkt
- KZW: Kurs zum Wegpunkt

Die Kommando-Einstellungen können mit diesen Buttons geändert werden:

- Norden oben
- Kompass anzeigen
- Nächsten Wegpunkt-Indikator anzeigen

7.7 RADAR



Ein Radar dient hauptsächlich der Orientierung und kann auch bei eingeschränkter Sicht (wie bei Nebel) eingesetzt werden. Dabei werden Funkwellen genutzt, um die Umgebung des Schiffes darzustellen. Diese Signale werden ausgestrahlt und die Reflektionen dieser Signale und die Zeit, die sie benötigen, um zurückzukehren, werden per Computer zu einer Visualisierung verarbeitet.

7.7.1 Radar-Einstellungen

- Die Einstellung Norden oben ändert die Ausrichtung des Radars und Norden wird oben angezeigt
- Die Reichweitenkreise zeigen konzentrische Kreise um das Schiff an. Sie werden hauptsächlich dazu genutzt, die Entfernung eines Objektes schnell abzuschätzen.

7.8 KARTE

Die Karte verfügt über die Option, sich selbständig um die Richtung des Spielerschiffs auszurichten, wie bei einem Navigationssystem im Auto, das um das Auto rotiert, während dieses stets im Zentrum bleibt. Normalerweise sind Seekarten auf Norden-Süden oder Norden oben ausgerichtet, und das Spielerschiffsymbol orientiert sich selbst in Abhängigkeit zur Kompassausrichtung.

Sie können mit dem Mausrad in die Karte hinein- und herauszoomen und weiter vom Schiff wegzoomen.

Flachwasser wird auf der Karte blau angezeigt. Bei welcher Tiefe genau die Karte weiß wird, hängt wie bei den handelsüblichen Seekarten dieser Gebiete von der jeweiligen Umgebung ab. Bei einigen Karten sind dies 10 Meter, bei anderen 20 Meter.

Graue oder gelbe Bereiche zeigen Landmasse an, weiß oder blau stehen für Wasser. Nummern zeigen die Wassertiefe in Metern an.

Das Zentrum des Kartenfensters zeigt die Position des aktuellen Spielerschiffs an. Die gerade Linie zeigt die Richtung der Schiffsbewegung oder –ausrichtung an. In Missionen mit mehreren Spielerschiffen zeigt ein Klick auf ein anderes Schiffsymbol (oben) die Position dieses Schiffes im Zentrum der Karte an.

Andere Schiffe, sowohl fahrende als auch vertäute Schiffe, sind als schiffsförmige Bilder zu sehen. Blaue Bilder zeigen fahrende Schiffe an, schwarze Bilder stehen für vertäute Schiffe. Somit erfüllt die Karte auch eine Radarfunktion, was besonders bei Nebel nützlich ist.

Anmerkung: Die Karte verfügt über die Option, bestimmte Objekte, wie andere Schiffe oder Bojen ein- oder auszublenden

7.9 ZIELE

Das Zielfenster zeigt Ihr aktuelles Ziel an. Dieses Ziel ist eine Aufgabe, die Sie vor Beendigung einer Mission erledigen müssen. Sie können mehrere Ziele gleichzeitig haben und Sie können auch neue Ziele erhalten, wenn Sie ein Ziel erfüllt haben.

Ein Standardziel zeigt lediglich den Titel an, für mehr Informationen zum Ziel klicken Sie auf das kleine Dreieck.

Wenn ein Ziel erfüllt wird, erscheint rechts neben dem Zielbildschirm ein Kommentar.

8. OPTIONEN

Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, wie Sie das Spiel Ihren Vorlieben und Ihrer Systemleistung entsprechend einstellen können. Diese werden in den folgenden Sektionen beschrieben.

8.1 GRAFIKEINSTELLUNGEN

Im untenstehenden Bild sehen Sie das Dialogfenster zur Einstellung der Grafikeigenschaften, die sich auf die Qualität und Leistung auswirken. Das Grafikfenster bestimmt die Auflösung und ob Ship Simulator Extremes in einem Fenster oder im Vollbild läuft.

Die Auflösungsliste zeigt alle verfügbaren Optionen für Ihre Grafikkarte an. Die Standardeinstellung ist bei 1024x768 Pixel, was ausreichend ist, um das Spiel zu spielen.

Das Spiel läuft standardmäßig im Vollbildmodus. Sie können aber auch in den Fenstermodus wechseln, um leichter zu anderen Programmen wechseln zu können, ohne das Spiel zu schließen.

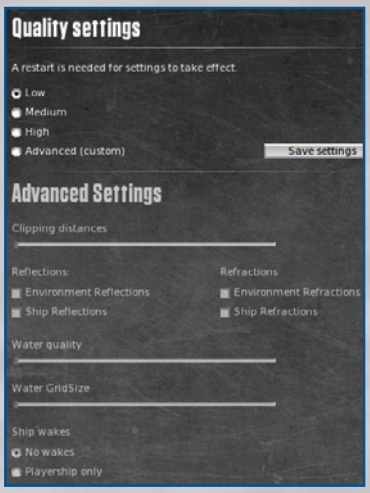
Der Button Qualitätseinstellungen öffnet ein neues Fenster für erweiterte Grafikeinstellungen.

Es gibt drei grundlegende Qualitätseinstellungen: Niedrig, Mittel und Hoch. Wenn Ihre PC-Spezifikationen ausreichend für dieses Spiel sind, sollte die Einstellung Niedrig immer verfügbar sein. Die Erweiterten Optionen erlauben Ihnen, einige Einstellungen Ihren Wünschen entsprechend einzustellen. Die meisten davon erklären sich von selbst.

8.1.1 Erweiterte Einstellungen

- Clipping-Distanzen
- Spiegelungen: Schalten Sie hier Spiegelungen ein oder aus
- Lichtbrechung: Schalten Sie hier die Lichtbrechung aus (die Art und Weise, mit der sich das Licht in Wassernähe bricht)

- Wasserqualität
- Wasser-Gittergröße: Dies ist ein Indikator für die Qualität des Ozeans. Je höher die Gittergröße, desto besser ist die Ozeanqualität, aber desto schwächer die Leistung.
- Schiffskielwasser: Das weiße, aufgewühlte Wasser hinter einem Schiff ist schön anzusehen, aber es kann auch ein wenig Leistung benötigen. Mit dem Schieberegler können Sie für eine schnelle Leistung zwischen Kein Kielwasser, Kielwasser nur für das aktive Spielerschiff und Kielwasser für alle Schiffe in Ihrer Umgebung (manchmal als KI-Schiffe bezeichnet) auswählen.

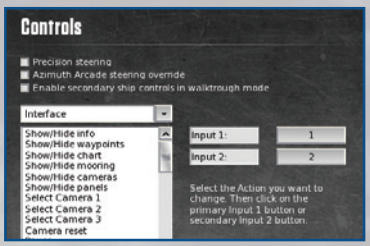


- Partikeleinstellungen: Dies dient der Sichtweite der Bugwellen der Schiffe. Je höher die Sichtweite, desto besser ist die Ozeanqualität, aber umso niedriger die Leistung.

Sie können ein separates Programm wie Fraps www.fraps.com nutzen, um die Leistung Ihres Systems im Spiel zu sehen, angezeigt mit Bildfrequenz. Fraps zeigt Ihnen die Bildfrequenz in der Bildschirmecke an. Für Missionen mit Schnellbooten wie dem Powerboat benötigen Sie eine Bildfrequenz von mindestens 20 – 25. Wenn Ihnen diese Missionen besonders gefallen, müssen Sie eventuell Ihre Grafikeinstellungen senken. Für größere Schiffe kann eine Bildfrequenz von 13 – 15 ausreichen.

8.2 STEUERUNG

Ship Simulator Extremes verfügt über umfassende Funktionen, um die Eingabemöglichkeiten der Steuerung im Spiel benutzerdefiniert zu gestalten. Tastaturtasten und Joysticktasten und –schieber können allen Funktionen im Spiel zugewiesen werden.

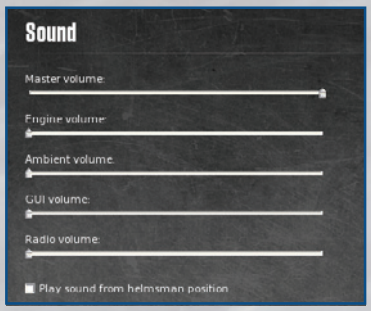


Optionen zur Änderung der Standardsteuerungen. Es gibt drei Sektionen, die mit der Dropdown-Liste oben ausgewählt werden können: Interface, Schiffssteuerung und Kamerasteuerung.

Durch Doppelklick auf jedes Menüelement erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie gebeten werden, zur Belegung der jeweiligen Funktion eine Tastaturtaste oder einen Joystickknopf zu drücken. Mit dem Button Standardeinstellungen unten im Fenster können Sie jederzeit zu den ursprünglichen Einstellungen zurückkehren. Die Option „Präzisionsteuerung" erlaubt Ihnen, die Ruder und den Maschinenschub in kleinen Schritten einzustellen, anstatt gleich den Höchstwert auszuwählen.

8.3 SOUND

Sound spielt eine wichtige Rolle im Spiel. Es gibt vier verschiedene Soundkategorien, die alle separat eingestellt werden können und eine Gesamtlautstärkekontrolle.



Optionen zur Änderung der Soundlautstärke des Spiels. Es gibt vier verschiedene Soundkategorien und eine Gesamtlautstärkekontrolle.

- Gesamtlautstärke
- Motorlautstärke
- Umgebungslautstärke
- GUI-Lautstärke
- Funklautstärke

8.4 MEHRSPIELER

Optionen zur Änderung der Mehrspieler-Einstellungen. Hier können Sie den Namen eingeben, unter welchem Sie in Mehrspieler-Sessions angezeigt werden.

9. FEHLERSUCHE

Im Folgenden finden Sie die Handbuchsektion zur Fehlersuche.

9.1 MINIMALE COMPUTERSPEZIFIKATIONEN

Betriebssystem: Windows XP (min. Service Pack 2), Windows Vista oder Windows 7. Unterstützung für Betriebssysteme mit 32 und 64 Bits.
Prozessor: 3 Ghz P4 Intel oder entsprechender AMD-Prozessor
Grafik: GeForce 8800GT oder ATI Radeon 4850 mit 256 MB RAM (mindestens Shader-Modell 3.0)
Festplattenspeicher: 3500 MB
Laufwerk: 4x PC DVD-ROM
DirectX: Version 9.0c
Sound: DirectX 9.0c-kompatibel.
Eingabe: Maus mit Mausrad und Tastatur
Optionale Spielsteuerungsunterstützung: DirectX 9.0c-kompatibel.
Mehrspieler: Breitband-Internetverbindung benötigt

Sound: DirectX 9.0-kompatible Soundkarte
Wenn Ihr PC die Minimalanforderungen nicht erfüllt, wird diese Software nicht fehlerfrei oder mit niedriger Grafik- und Leistungsqualität funktionieren. Für PCs, die die oben beschriebenen Minimalanforderungen nicht erfüllen, wird kein Support angeboten. Einige Elemente Ihres PCs können zur Erfüllung der Anforderungen recht leicht aufgerüstet werden, wie beispielsweise der Arbeitsspeicher und die Grafikkarte.

Im Forum von www.shipsim.com finden Sie allgemeine Aktualisierungen des Spiels.

9.2 FRAGEN UND ANTWORTEN

Untenstehend einige häufige Fragen und Antworten.

Q1: Das Spiel stürzt während des Ladens ab.
A1: Abstürze beim Laden des Spiels werden normalerweise von einer PC-Konfiguration ausgelöst, die die Minimal-Spezifikationen nicht erfüllt, oder von veralteten Treibern für die Grafikkarte, Soundkarte oder das Motherboard. Es kann ebenso sein, dass Ihre Version von DirectX zu alt ist. Eine einfache Weise, um etwas

über Ihre PC-Konfiguration und Treiberversionen herauszufinden, ist ein Programm namens dxdiag zu starten, das von DirectX auf Ihrem PC installiert wurde. So starten Sie dxdiag (Abkürzung für DirectX Diagnostics):

1. Klicken Sie auf Start.
2. Klicken Sie auf Ausführen.
3. Geben Sie DXDIAG ein.
4. Wählen Sie OK oder Ausführen, nun sollte das DirectX Diagnose-Tool erscheinen.
5. Wählen Sie den Button "Alle Informationen speichern...".
6. Ein neues Fenster öffnet sich; wählen Sie den Speicherort für die Informationen.
7. Suchen Sie in der dxdiag.txt Datei nach Ihrer Hardware-Konfiguration, Treiberversionen und DirectX-Version. Wenn Sie ältere Treiberdaten als 2006 sehen, sollten Sie vielleicht auf der entsprechenden Webseite des Anbieters nach einer neueren Version suchen. Laden Sie sie herunter und installieren Sie sie auf Ihrem PC.

Zu guter Letzt können Abstürze während des Ladens auch auf Probleme mit dem Soundcodec zurückzuführen sein. Vielleicht hat eine Ihrer Software-Deinstallationen einen gemeinsamen Soundtreiber oder eine andere Sound-Middleware-Komponente deinstalliert.

Ein Beispiel für einen möglicherweise hilfreichen Codec-Pack ist:
http://codecguide.com/download_kl.htm

Wenn Sie glauben, dass Ihre PC-Spezifikationen die Minimalanforderungen erfüllen, Sie die neueste DirectX-Version haben und Ihre Treiber alle aktualisiert sind, können Sie eine E-Mail an support@shipsim.com schicken, in der Sie Ihr Problem genauer erläutern, die dxdiag.txt Datei und wenn möglich Screenshots Ihres Problems anhängen.

Q2: Das Spiel läuft, aber die Leistung ist sehr schlecht.
A2: Wenn Ihr PC die Minimalanforderungen erfüllt, kann die Leistung durch Optimieren der Grafikparameter in den Einstellungen verbessert werden. Sie können beispielsweise die Sichtweite reduzieren und die Umgebungsspiegelungen ausschalten. Sie können auch die Einstellungen Ihrer Grafikkarte in Windows optimieren. Folgen Sie den Anweisungen des Handbuchs Ihrer Grafikkarte.

Q3: Wieso soll ich mich mit meinem Lizenzschlüssel im ShipSim.com Forum anmelden?
A3: Wenn Sie sich mit Ihrem Lizenzschlüssel registrieren, eröffnen sich Ihnen verschiedene neue Forumsthemen. Neue Schiffe und Umgebungen zum Beispiel werden dort eingestellt. Sie können damit auch Ihre Missionsergebnisse hochladen, um sie mit denen anderer Spieler zu vergleichen. Zu guter Letzt sind im Forum von shipsim.com Update-Patches verfügbar.

9.3 TECHNISCHER SUPPORT

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

9.3.2 Aktivierungscode
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:
http://forum.paradoxplaza.com

9.3.3 Kundendienst
Paradox Interactive bietet Kunden und Mitgliedern viele verschiedene Services an. Für die bestmögliche Hilfe wenden Sie sich bitte an folgende Adresse:
www.paradoxplaza.com/support

Wenn Sie uns kontaktieren, stellen Sie bitte sicher, dass Folgendes stets enthalten ist:

- Eine kurze Beschreibung des Problems.
- Die Hardware-Konfiguration Ihres PCs. Bitte fügen Sie die dxdiag.txt Datei aus der erstellten Diagnose durch dxdiag als Anhang hinzu (siehe Sektion Fehlersuche für Anweisungen).
- Informationen über die Umstände, unter denen der Fehler aufgetreten ist.
- Einen Screenshot oder ein Video, in welchem das Problem auftritt. Sie können hierfür ein Programm wie Fraps (www.fraps.com) nutzen. Das sich ergebende Video sollte kleiner komprimiert werden, beispielsweise mit Microsoft Media Encoder oder DivX.

Wenn Sie auf ein Softwareproblem treffen, während Sie die Simulation installieren oder ausführen und dieses Problem nicht in diesem Handbuch zu finden ist, prüfen Sie, ob Sie Ihren Computer auf die neuesten Audio- oder Videotreiber aktualisiert haben.

WARNUNG: BITTE LESEN SIE DIESE WARNUNG, BEVOR SIE ODER IHR KIND EIN VIDEOSPIEL SPIELEN!

Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen oder flackernden Lichtquellen ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtsequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Dieses Phänomen kann selbst dann auftreten, wenn die Person zuvor noch nie ähnliche Probleme hatte. Befragen Sie ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen.

Wir empfehlen den Eltern, die Nutzung von Videospielen Ihrer Kinder zu überwachen. Brechen Sie das Spiel SOFORT ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte bei Ihnen oder Ihren Kindern beim Spielen eines der folgenden Symptome auftreten: Schwindelgefühle, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

STANDARD-VORSICHTSMASSNAHMEN ZUM SPIELEN VON VIDEOSPIELEN:

- Stehen oder sitzen Sie nicht zu nah am Bildschirm. Halten Sie sich so weit entfernt vom Bildschirm auf, wie es die Länge des Kabels erlaubt.
- Spielen Sie Videospiele auf einem (vorzugsweise) kleinen Bildschirm.
- Vermeiden Sie zu spielen, wenn Sie müde sind.
- Achten Sie darauf, dass Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen.
- Legen Sie eine Pause von 10 bis 15 Minuten pro Spielstunde ein.

ÜBERBEANSPRUCHUNGSWARNUNG

Bei manchen Menschen kann es zu Müdigkeit oder Unbehagen kommen, wenn sie über einen längeren Zeitraum spielen. Unabhängig von Ihrem Befinden sollten Sie IMMER eine Pause von 10 – 15 Minuten pro Spielstunde einlegen. Wenn Sie merken, dass Ihre Hände oder Arme während des Spielens müde werden, hören Sie auf und legen Sie eine Pause ein. Wenn Sie weiterhin während oder nach dem Spielen Schmerzen oder Unbehagen verspüren, hören Sie auf die Signale Ihres Körpers. Hören Sie auf zu spielen und suchen Sie einen Arzt auf. Sollten Sie dies nicht tun, kann es zu Langzeitschäden kommen. Wenn Ihre Hände, Handgelenke oder Arme bei anderen Aktivitäten verletzt oder überbeansprucht wurden, könnte das Spielen auf Ihrem System die Situation weiter verschlechtern. Suchen Sie, bevor Sie spielen, einen Arzt auf.

11. LIZENZVEREINBARUNG

EINGESCHRÄNKTE SOFTWARE-GARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

Ship Simulator Extremes

WICHTIG – BITTE SORGFÄLTIG LESEN: DAS BEILIEGENDE PROGRAMM (EINSCHLIESSLICH COMPUTERSOFTWAREPROGRAMM, MEDIEN UND ZUSAMMENHÄNGENDE DOKUMENTATIONEN IN SCHRIFTLICHER ODER ELEKTRONISCHER FORM) IST FÜR SIE LIZENSIERT ZU UNTEN FOLGENDEN BESTIMMUNGEN, DIE EINE RECHTLICH GÜLTIGE VEREINBARUNG ZWISCHEN IHNEN UND VSTEP BV ("EIGENTÜMER") DARSTELLEN. DURCH ÖFFNEN DER VERPACKUNG UND/ODER INSTALLIEREN ODER ANDERWEITIGER NUTZUNG DES PROGRAMMS ERKLÄREN SIE SICH GESETZLICH BINDEND MIT DEN BESTIMMUNGEN DIESER VEREINBARUNG MIT DEM EIGENTÜMER EINVERSTANDEN. WENN SIE DEN BESTIMMUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT ZUSTIMMEN, SIND SIE NICHT AUTORISIERT, DIESES PROGRAMM ZU NUTZEN UND SOLLTEN ES DEM ANBIETER ZURÜCKSENDEN, VON DEM SIE ES ERWORBEN HABEN UND EINE RÜCKERSTATTUNG VERLANGEN.

Dieses Programm ist durch die Urheberrechte der Niederlande, internationale Verträge zum Urheberrecht und weitere Konventionen und Gesetze geschützt. Das Programm ist lizenziert und nicht verkauft, und diese Vereinbarung verleiht keine Eigentumsrechte am Programm oder jeglicher Kopie davon.

1. Eingeschränkte Nutzungslizenz. Der Eigentümer gewährt Ihnen das nicht exklusive, nicht übertragbare und eingeschränkte Recht und die Lizenz für die Nutzung einer Kopie des Programms für Ihre ausschließlich persönliche Nutzung auf einem einzelnen Computer.
2. Eigentum. Sämtliche Rechte zum geistigen Eigentum bezüglich des Programms (einschließlich Video-, Audio- und anderen Inhalten) und jeglicher Kopie hiervon sind Eigentum des Eigentümers oder seiner Lizenzgeber, und Sie erhalten kein weiteres Recht als die eingeschränkte Lizenz in Paragraph 1 dieser Bestimmungen.

ES IST IHNEN VERBOTEN:

- Das Programm zu kopieren, eine Backup-Kopie ist gestattet.
- Das Programm als Ganzes oder teilweise zu verkaufen, verleihen, vermieten, lizenzieren, vertreiben oder anderweitig an Dritte weiterzugeben, oder das Programm oder einen Teil davon zu kommerziellen Zwecken, einschließlich aber nicht ausschließlich in einem Servicebüro, einem "Cyber- oder Internetcafe", Computerspielecenter oder jeglichen anderen kommerziellen Einrichtungen, in denen mehrere Benutzer Zugang zum Programm haben könnten, zu verwenden. Der Eigentümer kann eine separate Firmenlizenzvereinbarung anbieten, die Ihnen erlaubt, das Programm zu kommerziellen Zwecken zu nutzen; siehe hierzu untenstehende Kontaktdaten.
- Das Programm ganz oder teilweise zu verfälschen, den Quellcode herzuleiten, oder jegliche Herleitungen von Modifikationen, Disassemblierungen oder Übersetzungen herzustellen.
- Jegliche auf oder im Programm enthaltenen Eigentumsbezeichnungen oder Labels zu entfernen, auszuschalten oder zu umgehen.
- Das Programm oder jegliche Kopie oder Adaption davon entgegen der Exportbestimmungen der Vereinigten Staaten oder anderer Gesetze oder Bestimmungen zu exportieren oder zu reexportieren.

EINGESCHRÄNKTE GARANTIE. Der Herausgeber garantiert dem ursprünglichen Verbraucher-Lizenznehmer des Programms, dass der Datenträger, auf dem das Programm gespeichert ist, 90 Tage ab Kaufdatum frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Wen sich herausstellt, dass der Datenträger des Produkts innerhalb 90 Tagen ab Kaufdatum einen Defekt aufweist, stimmt der Herausgeber zu, das Produkt kostenfrei innerhalb einer solchen Frist ab Erhalt des Produkts einschließlich Kaufbestätigung zu ersetzen, so lange das Programm vom Eigentümer hergestellt wird. Für den Fall, dass das Programm nicht mehr erhältlich ist, behält sich der Herausgeber das Recht vor, es durch ein gleich- oder höherwertiges Programm zu ersetzen. Diese Garantie beschränkt sich auf den Datenträger, der das Programm wie ursprünglich vom Herausgeber zur Verfügung gestellt enthält und ist nicht anwendbar und wird ungültig, wenn der Defekt durch Missbrauch oder unsachgemäße Nutzung zu Stande gekommen ist. Jegliche gesetzliche Gewährleistung ist ausdrücklich auf den oben beschriebenen Zeitraum von 90 Tagen begrenzt.

SOWEIT OBEN NICHT ANDERS AUSGEFÜHRT, ERSETZT DIESE GARANTIE ALLE ANDEREN GARANTIEN, OB SCHRIFTLICH ODER MÜNDLICH, AUSDRÜCLICH ODER STILLSCHWEIGEND, EINSCHLIESSLICH JEGLICHER GARANTIEN BEZÜGLICH MARKTGÄNGIGKEIT, ZUFRIEDENSTELLENDER QUALITÄT, ERFÜLLUNG EINES BESTIMMTEN ZWECKS ODER RECHTSVERLETZUNGEN. DES WEITEREN SIND FÜR DEN EIGENTUMER KEINE ANSPRÜCHE IRGENDEINER ART BINDEND ODER VERPFLICHTEND.

Wenn Sie das Programm unter Garantie ersetzen lassen möchten, senden Sie bitte das Originalprodukt in schützender Verpackung und fügen Sie Folgendes bei: (1) eine Fotokopie der Kaufsbestätigung mit Datum; (2) Ihren Namen und die Rücksendeadresse in Druckschrift oder gut leserlich; (3) eine kurze Beschreibung des Defekts, der aufgetretenen Probleme und des Systems, auf dem Sie das Programm ausführen.

SCHADENS-/HAFTUNGSBEGRENZUNG.
DER EIGENTÜMER KANN IN KEINEM FALL FÜR BESONDERE, ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN VERANTWORTLICH GEMACHT WERDEN, DIE AUS BESITZ, NUTZUNG ODER FEHLFUNKTION DES PROGRAMMS HERVORGEHEN, EINSCHLIESSLICH SCHÄDEN AN EIGENTUM ODER IDEELLEN WERTEN, COMPUTERFEHLER ODER –FEHLFUNKTIONEN UND, INNERHALB DER GESETZLICHEN GRENZEN, PERSONENSCHÄDEN, SELBST WENN DER EIGENTÜMER ÜBER DIE RISIKEN SOLCHER SCHÄDEN UNTERRICHTET WAR. DIE HAFTUNG DES EIGENTÜMERS ÜBERSTEIGT NICHT DEN AKTUELLEN PREIS FÜR DIE NUTZUNGSLIZENZ DES PROGRAMMS. EINIGE STAATEN/LÄNDER VERBIETEN BESCHRÄNKUNGEN BEZÜGLICH DER DAUER VON STILLSCHWEIGENDEN GARANTIEN UND/ODER HAFTUNGSAUSSCHLUSS/-BEGRENZUNG VON ZUFÄLLIGEN ODER RESULTIERENDEN SCHÄDEN. SOMIT KANN ES SEIN, DASS OBENSTEHENDE BEGRENZUNGEN UND/ODER HAFTUNGSAUSSCHLUSS ODER –BEGRENZUNGEN FÜR SIE NICHT GELTEN. DIESE GARANTIE GIBT IHNEN SPEZIELLE RECHTLICHE RECHTE UND SIE DÜRFEN ANDERE RECHTE HABEN, DIE VON GESETZGEBUNG ZU GESETZGEBUNG UNTERSCHIEDLICH SIND.

BEENDIGUNG. Ohne Beeinträchtigung jeglicher anderer Rechten des Eigentümers endet diese Vereinbarung automatisch, wenn Sie sich nicht an seine Bedingungen halten. In einem solchen Fall müssen Sie alle Kopien des Programms und all seiner Komponenten vernichten.

EINSTWEILIGE VERFÜGUNG. Weil der Eigentümer irreparable Schäden davontragen könnte, wenn die Bestimmungen dieser Vereinbarung nicht besonders gestützt wären, erklären Sie sich einverstanden, dass der Eigentümer (unverbindlich) berechtigt ist, gerechtfertigte Rechtsmittel bezüglich der Lücken in dieser Vereinbarung zu ergreifen, zusätzlich zu anderen Rechtsmitteln, die der Eigentümer ansonsten unter anwendbarem Recht hätte.

HAFTUNGSBEFREIUNG. Sie erklären sich einverstanden, den Eigentümer, seine Partner, Herausgeber, Vertreiber, Tochtergesellschaften, Vertragspartner, Beamte, Direktoren, Mitarbeiter und Agenten von der Haftung für Schäden, Verluste und Ausgaben, die direkt oder indirekt auf Ihr Handeln und Ihre Absichten das Programm zu nutzen zurückzuführen sind, den Bestimmungen dieser Vereinbarung entsprechend zu befreien und sie davor zu bewahren.

SONSTIGES. Zur autorisierten Nutzung der Software müssen Sie in Besitz eines rechtmäßig erworbenen Lizenzschlüssels sein. Soweit nicht ausdrücklich durch diese Vereinbarung autorisiert, dürfen Sie die Software, Begleitmaterialien oder jeglichen Lizenzschlüssel nicht an Dritte weitergeben oder verfügbar machen. Sie werden Ihr Bestes tun, um mit dem Eigentümer zu kooperieren und ihm zu helfen, unautorisierte Nutzung oder Veröffentlichung der Software, des Begleitmaterials oder jeglichen Teil davon, zu identifizieren und zu verhindern.

Diese Software dient ausschließlich zu Unterhaltungszwecken. Die Software darf nicht zu Trainingszwecken benutzt werden.

Die Nutzung dieser Software oder eines Teils davon, um Daten an Dritte weiterzuleiten, ist ohne schriftliche Erlaubnis durch den Eigentümer verboten.

Der Eigentümer behält sich das Recht vor, Lizenzschlüssel zu sperren oder anderweitig zu deaktivieren, wenn die Absicht besteht, sie über das Internet zu vertreiben oder sie anderweitig illegal zu erwerben.

Die Systemanforderungen für dieses Spiel basieren auf der Version 1.0 des Spiels. Das Installieren von Patches kann die Minimalsystemanforderungen beeinflussen.

Der Eigentümer kann den Support für ein Problem einstellen, wenn das Problem in einem Patch gelöst wurde.

Diese Vereinbarung stellt die komplette Vereinbarung zwischen den Parteien bezüglich dieser Lizenz dar und ersetzt alle früheren Vereinbarungen und Übereinkünfte zwischen ihnen. Sie kann lediglich durch ein Schreiben von beiden Parteien erweitert werden. Sollte eine Regelung dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund unwirksam werden, wird diese Regelung lediglich im benötigten Maße abgeändert, damit sie wieder wirksam wird und die übrigen Regelungen dieser Vereinbarung werden dadurch nicht betroffen. Diese Vereinbarung unterliegt den Gesetzen der Niederlande und Sie stimmen der exklusiven Rechtsprechung durch die Niederlande zu.

Dieses Programm nutzt DIE FOLGENDEN BIBLIOTHEKEN DRITTER:

Teile dieser Software nutzen RakNet 3.0-Netzwerksoftare (©2008 Jenkins Software LLC). RakNet ist ein eingetragenes Warenzeichen von Jenkins Software LLC, Alle Rechte vorbehalten.

Teile dieser Software nutzen FreeType Libraries (©2006 The FreeType Project (www.freetype.org)). Alle Rechte vorbehalten.

Teile dieser Software nutzen Zlib Library (Copyright © 1995-2004 Jean-loup Gailly und Mark Adler)

PhysX by NVIDIA **NVIDIA CORPORATION**
NVIDIA® PhysX™ DRIVER ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

Diese Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (die „Vereinbarung") ist eine gesetzliche Vereinbarung zwischen Ihnen (als Einzelperson oder Vertretung einer Einrichtung) („Sie" oder „Ihr") und der NVIDIA Corporation („NVIDIA") bezüglich der Nutzung des NVIDIA® PhysX™-Treibers und jeglicher begleitender Dokumentation (zusammengefasst, die „Software").

SIE MÜSSEN DIE BESTIMMUNGEN DIESER VEREINBARUNG GELESEN UND SICH DAMIT EINVERSTANDEN ERKLÄRT HABEN, BEVOR JEGLICHE SOFTWARE HERUNTERGELADEN ODER INSTALLIERT ODER BENUTZT WERDEN KANN. DURCH KLICKEN AUF DEN BUTTON „EINVERSTANDEN" ODER DURCH INSTALLIEREN DER SOFTWARE ODER NUTZEN DER SOFTWARE, STIMMEN SIE DEN BESTIMMUNGEN UND BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG VERBINDLICH ZU. WENN SIE DEN BESTIMMUNGEN UND BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT ZUSTIMMEN, SOLLTEN SIE DIESE SEITE VERLASSEN, KEINE SOFTWARE BENUTZEN ODER INSTALLIEREN UND ALLE KOPIEN DER SOFTWARE, DIE SIE HERUNTERGELADEN HABEN, ZERSTÖREN. SOMIT VERZICHTEN SIE AUF JEGLICHES STILLSCHWEIGEND ODER AUSDRÜCKLICH GEWÄHRTES RECHT, DIE SOFTWARE HERUNTERZULADEN ODER ZU INSTALLIEREN ODER ZU NUTZEN.

NVIDIA KANN DIE BESTIMMUNGEN DIESER VERENBARUNG VON ZEIT ZU ZEIT ABÄNDERN. JEGLICHE NUTZUNG VON PHYSX SDK UNTERLIEGT DEN AKTUELLEREN BESTIMMUNGEN. EINE AKTUELLE VERSION DIESER VEREINBARUNG FINDEN SIE AUF DER ENTWICKLER-WEBSEITE VON NVIDIA: www.developer.nvidia.com/object/physx_eula.html

Diese Lizenz gilt nur für Sie und darf nur von Ihnen benutzt werden. NVIDIA gewährt Ihnen eine beschränkte, nicht exklusive und nicht übertragbare Lizenz zur Nutzung der zur Verfügung gestellten Software zu Bewertungs-, Test- und nicht kommerziellen Produktionszwecken entsprechend den unten ausgeführten Bestimmungen:

1. **Nutzung der Software.**
   a. ***Sie dürfen den NVIDIA PhysX Driver ausschließlich auf lizenzierten Plattformen nutzen, darstellen oder reproduzieren. Im Rahmen dieser Vereinbarung sind folgende lizenzierten Plattformen enthalten:***
      - Jeglicher PC oder Apple Mac Computer mit einem NVIDIA CUDA-fähigen Prozessor mit NVIDIA PhysX;
      - Jeglicher PC oder Apple Mac Computer, der die NVIDIA PhysX Software ausschließlich auf dem primären Prozessor des PC ausführt;
      - Jeglicher PC, der den AGEIA PhysX Prozessor mit NVIDIA PhysX Code nutzt;
      - Microsoft XBOX 360™
      - Nintendo® Wii™ und/oder
      - Sony Playstation®

   b. ***Es ist Ihnen verboten und Sie sollen Dritten nicht erlauben:***
      (i) jeglichen Mechanismus zum Schutz der Software, einschließlich und ohne Beschränkung jeglicher Mechanismen, die dazu genutzt werden, die Funktionalität der Software einzuschränken oder zu kontrollieren oder den Quellcode oder die zugrunde liegenden Ideen, Algorithmen, Strukturen oder Organisation der Software herzuleiten, zu modifizieren, zu übersetzen, umzuschreiben, zu dekompilieren, zu entschlüsseln, zu disassemblieren oder in jeglicher anderer Weise zu vermeiden, zu umgehen, zu entfernen oder zu deaktivieren;
      (ii) die Software auf jegliche Art zu jeglichem Zweck, einschließlich und ohne Beschränkung Fehlerbehebung, zu ändern, anzupassen, abzuändern oder zu übersetzen;
      (iii) jegliche in der Software oder Modifikationen davon gewährten Rechte ohne vorhergegangene schriftliche Einwilligung durch NVIDIA an jegliche Person zu vertreiben, zu verleihen, zu vermieten, weiterzuleiten oder zu gewähren.
   c. ***Kein Recht auf kommerziellen Vertrieb. Diese Lizenz gewährt keine Rechte, die Software zu kommerziellen Zwecken zu*** vertreiben. Jegliche Einzelpersonen, Unternehmen, nicht akademische Regierungsagenturen oder Organisationen mit dem Wunsch, die Software zu irgendeinem Zwecke weiter zu vertreiben, müssen in schriftlichen Kontakt mit NVIDIA treten. Bitte kontaktieren Sie PhysXLicensing@NVIDIA.com für weitere Informationen.

2. Eigentum. Diese Lizenz stellt keinen Verkauf dar. Titel, Urheberrechte und alle weiteren Rechte an der Software und von Ihnen gemachten Kopien bleiben bei NVIDIA und seinen Zulieferern und Lizenzgebern. Unautorisierte Nutzung der Software oder Nichteinhaltung der unter Sektion 1(b) beschriebenen Lizenzbeschränkungen führt automatisch zum Erlöschen der Lizenz und gibt NVIDIA das Recht auf weitere Rechtsmittel.

3. Beendigung. Diese Lizenz wird gültig, sobald Sie auf den Button „Einverstanden" dieser Vereinbarung klicken oder die Software benutzen oder installieren, und gilt bis zur Beendigung. Unautorisiertes Kopieren der Software, Nichteinhalten der obigen Einschränkungen Ihrerseits oder Nichteinhalten jeglicher Bestimmung dieser Vereinbarung Ihrerseits führt automatisch

zum Erlöschen dieser Vereinbarung und gibt NVIDIA das Recht auf weitere Rechtsmittel. Bei Beendigung dieser Lizenz aus jedwedem Grund werden Sie alle Kopien der Software zerstören. Jegliche Nutzung der Software nach Beendigung ist ungesetzlich. Bei Beendigung dieser Vereinbarung erlöschen alle Ihnen in dieser Vereinbarung gewährten Rechte unmittelbar. Die Rechte NVIDIAs und Ihre Verpflichtungen laut dieser Vereinbarung gelten auch nach Beendigung dieser Vereinbarung.

4. Schutzmarken. Bestimmte in dieser Vereinbarung und der Software verwendete Produktnamen sind eingetragene Schutzmarken, Handelsmarken, Marken oder Warenzeichen („Schutzmarken") von NVIDIA oder Dritten. Es ist Ihnen nicht gestattet, jegliche dieser Schutzmarken zu irgendeinem Zweck zu benutzen.

5. Keine Garantie. DIE SOFTWARE WIRD IHNEN GELIEFERT "WIE SIE IST" UND NVIDIA GEWÄHRT IN KEINSTER WEISE GARANTIEN BEZÜGLICH DER SOFTWARE. NVIDIA UND SEINE ZULIEFERER UND LIZENZGEBER GEWÄHREN UND SIE ERHALTEN KEINE WEITEREN GARANTIEN ODER BESTIMMUNGEN, AUSDRÜCKLICH, STILLSCHWEIGEND, GESETZLICH ODER ANDERWEITIG ODER IN JEGLICHER KOMMUNIKATION MIT IHNEN UND NVIDIA UND SEINE ZULIEFERER UND LIZENZGEBER LEHNEN JEGLICHE STILLSCHWEIGENDE GARANTIE BEZÜGLICH MARKTGÄNGIGKEIT, ZUFRIEDENSTELLENDER QUALITÄT, ERFÜLLUNG EINES BESTIMMTEN ZWECKS ODER RECHTSVERLETZUNGEN UND ÄHNLICHEM. NVIDIA GARANTIERT NICHT, DASS DIE SOFTWARE UNUNTERBROCHEN ODER FEHLERFREI FUNKTIONIERT ODER DASS DIE SOFTWARE IHREN SPEZIELLEN ANFORDERUNGEN GENÜGEN WIRD.

EINIGE STAATEN ODER ANDERE GESETZGEBUNGEN VERBIETEN DEN AUSSCHLUSS VON STILLSCHWEIGENDEN GARANTIEN, SOMIT KANN ES SEIN, DASS OBENSTEHENDE AUSSCHLÜSSE FÜR SIE NICHT GELTEN. DIESE GARANTIE GIBT IHNEN SPEZIELLE RECHTE UND SIE DÜRFEN ANDERE RECHTE HABEN, DIE VON GESETZGEBUNG ZU GESETZGEBUNG UNTERSCHIEDLICH SIND.

6. Haftungsbeschränkung. IN KEINEM FALL SIND NVIDIA, SEINE ZULIEFERER ODER LIZENZGEBER HAFTBAR FÜR DEN VERLUST ODER DEN MISSBRAUCH VON DATEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER AUFTRÄGE, BESCHAFFUNGSKOSTEN FÜR ERSATZPRODUKTE ODER BESONDERE ZUFÄLLIGE, BUSSGELD-, FOLGE- UND INDIREKTE SCHÄDEN, VERLUSTE, KOSTEN ODER AUSGABEN, DIE AUS DER BEREITSTELLUNG ODER DER NUTZUNG DER SOFTWARE ENTSTEHEN UND AUS IRGENDEINER GARANTIETHEORIE HERVORGEHEN (EINSCHLIESSLICH OHNE BESCHRÄNKUNG DER FAHRLÄSSIGKEIT). DIESE BESCHRÄNKUNG GILT AUCH, WENN NVIDIA ODER EIN AUTORISIERTER VERTREIBER ÜBER DIE GEFAHR EINES SOLCHEN SCHADENS UNTERRICHTET WURDEN UND UNGEACHTET DER NICHTERFÜLLUNG DES WESENTLICHEN ZWECKS DER ETWAIGEN HIER GENANNTEN EINGESCHRÄNKTEN RECHTSMITTEL. SIE STIMMEN ZU, DASS EIN AUSBLEIBEN IHRER BEZAHLUNG FÜR DIE SOFTWARE DIESE RISIKOVERTEILUNG REFLEKTIERT.

EINIGE STAATEN ODER ANDERE GESETZGEBUNGEN VERBIETEN DEN AUSSCHLUSS ODER DIE BEGRENZUNG DER HAFTUNG FÜR ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN, SOMIT KANN ES SEIN, DASS OBENSTEHENDE AUSSCHLÜSSE FÜR SIE NICHT GELTEN.

7. Haftungsbefreiung. Sie erklären sich einverstanden, NVIDIA, seine Nachfolger, Bevollmächtigten, Tochtergesellschaften, Filialen, Beamten, Direktoren, Agenten und Mitarbeiter von jeglichen Ansprüchen oder Forderungen zu bewahren, einschließlich angemessener Anwaltskosten, die durch Dritte oder aufgrund Ihres Nichteinhaltens dieser Vereinbarung oder Ihre Nichtbeachtung eines Gesetzes oder der Rechte Dritter hervorgehen.

8. Rechtssicherheit. Sie erklären, sich vollständig an jegliche Rechte, Statuten, Verordnungen und Regulierungen in Bezug zu Ihrer Nutzung der Software zu halten.

9. Anwendbares Recht und allgemeine Bestimmungen. Falls nicht anderweitig durch US-amerikanische Bundesgesetze vorgesehen, unterliegt diese Lizenzvereinbarung den Gesetzen des Bundesstaates Kalifornien, USA, und zwar ohne Verweis auf Gesetzeskollisionsbestimmungen oder auf das Übereinkommen der Vereinten Nationen über Verträge über den Internationalen Warenkauf von 1980. Die ausschließliche Gesetzsprechung und Gerichtsstandort für Verhandlungen in Bezug zu dieser Vereinbarung sind die Staats- oder Bundesgerichte von Santa Clara County, Kalifornien, USA und die Parteien stimmen zu und unterliegen der ausschließlichen und persönlichen Rechtssprechung dieser Gerichte. Diese Vereinbarung ist ein komplettes Abkommen zwischen Ihnen und NVIDIA und ersetzt jegliche andere Kommunikationen, Repräsentationen oder Werbungen in Zusammenhang mit der Software. Sollte eine Regelung dieser Vereinbarung als ungültig oder nicht anwendbar gelten, wird diese Regelung in solchem Maße abgeändert, dass die Ungültigkeit oder die Nichtanwendbarkeit aufgehoben wird und der Rest der Vereinbarung gilt weiterhin uneingeschränkt. Das Unterlassen einer Partei, ihre Rechte bezüglich eines Versäumnisses hierin einzufordern, stellt keinen Verzicht auf das Recht dar, rechtliche Schritte bezüglich dieser oder einer anderen Sache zu ergreifen. Wenn Sie eine Einheit oder Agentur der Regierung der Vereinigten Staaten sind, wird die Software und die zugehörige Dokumentation als "kommerzielle Computersoftware" und "kommerzielle Computersoftware-Dokumentation entsprechend DFAR Section 227.7202 and FAR Section 12.212(b) betrachtet. Jegliche Benutzung, Modifikation, Reproduktion, Publikation, Anwendung, Ausstellung oder Veröffentlichung der Software und Begleitdokumentation durch die Regierung der Vereinigten Staaten findet ausschließlich unter den Bedingungen dieser Vereinbarung statt und ist nicht erlaubt, wenn nicht ausdrücklich unter den Bedingungen dieser Vereinbarung zugelassen. Sämtliche technische Daten, die nicht von den vorstehenden Verfügungen gedeckt sind, werden als „technische Daten – kommerzielle Artikel" gemäß DFAR Section 227.7015(a) betrachtet. Jegliche Benutzung, Modifikation, Reproduktion, Publikation, Anwendung, Ausstellung oder Veröffentlichung solcher technischen Daten wird nach den Bedingungen unter DFAR Section 227.7015(b) geregelt.

10. Fragen. Sollten Sie Fragen zu dieser Vereinbarung haben oder aus irgendeinem Grund Kontakt zu NVIDIA aufnehmen möchten, kontaktieren Sie bitte PhysXLicensing@NVIDIA.com.

NVIDIA PhysX, Copyright © 2008 NVIDIA Corporation. Alle Rechte vorbehalten. AGEIA PhysX, Copyright © 2002-2008 AGEIA Technologies, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Novodex Physics SDK, Copyright © 2001-2006 NovodeX. Alle Rechte vorbehalten. http://www.NVIDIA.com

---

CEGUI Lizenz
CEGUI, Copyright (c) 2004 - 2009 Paul D Turner & The CEGUI Development Team
Hiermit wird, kostenlos, jeglicher Person, die eine Kopie dieser Software und verbundenen Dokumentationsdateien („die Software") erhält, die Erlaubnis erteilt, mit der Software ohne Einschränkung zu handeln, einschließlich und ohne Beschränkung der Rechte bezüglich Nutzung, Kopie, Änderung, Vereinigung, Veröffentlichung, Vertrieb, Unterlizenz und/oder den Verkauf von Kopien der Software, und Personen, denen die Software zur Verfügung gestellt wird, ebenso zu verfahren, entsprechend den folgenden Bedingungen:

Obenstehende Urheberrechtsbelehrung und diese Erlaubnismitteilung sollen jeder Kopie oder sämtlichem Teilmaterial der Software beiliegen.

DIE SOFTWARE WIRD "WIE SIE IST" ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, OHNE JEGLICHE GARANTIE, OB STILLSCHWEIGEND ODER AUSDRÜCKLICH, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DER GARANTIEN BEZÜGLICH MARKTGÄNGIGKEIT, ERFÜLLUNG EINES BESTIMMTEN ZWECKS UND RECHTSVERLETZUNGEN. IN KEINEM FALL KÖNNEN DIE AUTOREN ODER URHEBERRECHSTEINHABER HAFTBAR GEMACHT WERDEN FÜR JEGLICHE ANSPRÜCHE, SCHÄDEN ODER ANDERE VERPFLICHTUNGEN, WEDER IN EINER VERTRAGSHANDLUNG, IM SCHADENSFALL ODER ANDERWEITIG AUS DER SOFTWARE HERVORGEHENDEN ODER IN VERBINDUNG MIT DER SOFTWARE ODER DURCH NUTZUNG DER SOFTWARE ODER HANDEL MIT DER SOFTWARE ENTSTEHENDEN SCHÄDEN.

Expat Lizenz:
Expat, Copyright (c) 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd und Clark Cooper
Copyright (c) 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006 Expat maintainers.
Hiermit wird, kostenlos, jeglicher Person, die eine Kopie dieser Software und verbundenen Dokumentationsdateien („die Software") erhält, die Erlaubnis erteilt, mit der Software ohne Einschränkung zu handeln, einschließlich und ohne Beschränkung der Rechte bezüglich Nutzung, Kopie, Änderung, Vereinigung, Veröffentlichung, Vertrieb, Unterlizenz und/oder den Verkauf von Kopien der Software, und Personen, denen die Software zur Verfügung gestellt wird, ebenso zu verfahren, entsprechend den folgenden Bedingungen:

Obenstehende Urheberrechtsbelehrung und diese Erlaubnismitteilung sollen jeder Kopie oder sämtlichem Teilmaterial der Software beiliegen.

DIE SOFTWARE WIRD "WIE SIE IST" ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, OHNE JEGLICHE GARANTIE, OB STILLSCHWEIGEND ODER AUSDRÜCKLICH, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DER GARANTIEN BEZÜGLICH MARKTGÄNGIGKEIT, ERFÜLLUNG EINES BESTIMMTEN ZWECKS UND RECHTSVERLETZUNGEN. IN KEINEM FALL KÖNNEN DIE AUTOREN ODER URHEBERRECHSTEINHABER HAFTBAR GEMACHT WERDEN FÜR JEGLICHE ANSPRÜCHE, SCHÄDEN ODER ANDERE VERPFLICHTUNGEN, WEDER IN EINER VERTRAGSHANDLUNG, IM SCHADENSFALL ODER ANDERWEITIG AUS DER SOFTWARE HERVORGEHENDEN ODER IN VERBINDUNG MIT DER SOFTWARE ODER DURCH NUTZUNG DER SOFTWARE ODER HANDEL MIT DER SOFTWARE ENTSTEHENDEN SCHÄDEN.

Lua Lizenz:
Lua, License für Lua 5.0 und spätere Versionen Copyright © 1994–2008 Lua.org, PUC-Rio.
Hiermit wird, kostenlos, jeglicher Person, die eine Kopie dieser Software und verbundenen Dokumentationsdateien („die Software") erhält, die Erlaubnis erteilt, mit der Software ohne Einschränkung zu handeln, einschließlich und ohne Beschränkung der Rechte bezüglich Nutzung, Kopie, Änderung, Vereinigung, Veröffentlichung, Vertrieb, Unterlizenz und/oder den Verkauf von Kopien der Software, und Personen, denen die Software zur Verfügung gestellt wird, ebenso zu verfahren, entsprechend den folgenden Bedingungen:

Obenstehende Urheberrechtsbelehrung und diese Erlaubnismitteilung sollen jeder Kopie oder sämtlichem Teilmaterial der Software beiliegen.

DIE SOFTWARE WIRD "WIE SIE IST" ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, OHNE JEGLICHE GARANTIE, OB STILLSCHWEIGEND ODER

AUSDRÜCKLICH, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DER GARANTIEN BEZÜGLICH MARKTGÄNGIGKEIT, ERFÜLLUNG EINES BESTIMMTEN ZWECKS UND RECHTSVERLETZUNGEN. IN KEINEM FALL KÖNNEN DIE AUTOREN ODER URHEBERRECHTSEINHABER HAFTBAR GEMACHT WERDEN FÜR JEGLICHE ANSPRÜCHE, SCHÄDEN ODER ANDERE VERPFLICHTUNGEN, WEDER IN EINER VERTRAGSHANDLUNG, IM SCHADENSFALL ODER ANDERWEITIG AUS DER SOFTWARE HERVORGEHENDEN ODER IN VERBINDUNG MIT DER SOFTWARE ODER DURCH NUTZUNG DER SOFTWARE ODER HANDEL MIT DER SOFTWARE ENTSTEHENDEN SCHÄDEN.

Tolua++ Lizenz:
Tolua++, Copyright (C) 2009 Ariel Manzur.
Hiermit wird, kostenlos, jeglicher Person, die eine Kopie dieser Software und verbundenen Dokumentationsdateien („die Software") erhält, die Erlaubnis erteilt, mit der Software ohne Einschränkung zu handeln, einschließlich und ohne Beschränkung der Rechte bezüglich Nutzung, Kopie, Änderung, Vereinigung, Veröffentlichung, Vertrieb, Unterlizenz und/oder den Verkauf von Kopien der Software, und Personen, denen die Software zur Verfügung gestellt wird, ebenso zu verfahren, entsprechend den folgenden Bedingungen:

Obenstehende Urheberrechtsbelehrung und diese Erlaubnismitteilung sollen jeder Kopie oder sämtlichem Teilmaterial der Software beiliegen.

DIE SOFTWARE WIRD "WIE SIE IST" ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, OHNE JEGLICHE GARANTIE, OB STILLSCHWEIGEND ODER AUSDRÜCKLICH, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DER GARANTIEN BEZÜGLICH MARKTGÄNGIGKEIT, ERFÜLLUNG EINES BESTIMMTEN ZWECKS UND RECHTSVERLETZUNGEN. IN KEINEM FALL KÖNNEN DIE AUTOREN ODER URHEBERRECHTSEINHABER HAFTBAR GEMACHT WERDEN FÜR JEGLICHE ANSPRÜCHE, SCHÄDEN ODER ANDERE VERPFLICHTUNGEN, WEDER IN EINER VERTRAGSHANDLUNG, IM SCHADENSFALL ODER ANDERWEITIG AUS DER SOFTWARE HERVORGEHENDEN ODER IN VERBINDUNG MIT DER SOFTWARE ODER DURCH NUTZUNG DER SOFTWARE ODER HANDEL MIT DER SOFTWARE ENTSTEHENDEN SCHÄDEN.

Vorbis Lizenz:
Vorbis, Copyright (c) 2002-2008 Xiph.org Foundation
Ein weiterer Vertrieb und weitere Nutzung in Quell- und Binärform, ob mit Modifikationen oder ohne, sind erlaubt, vorausgesetzt, folgende Bedingungen sind erfüllt:

- Jeglicher weiterer Vertrieb muss oben stehende Urheberrechtsbelehrung, diese Liste von Bedingungen und den folgenden Haftungsausschluss enthalten.
- Jeglicher weiterer Vertrieb in Binärform muss oben stehende Urheberrechtsbelehrung, diese Liste von Bedingungen und den folgenden Haftungsausschluss in der Dokumentation und/oder beim Vertrieb zur Verfügung gestellten Materialien enthalten
- Weder der Name der Xiph.org Foundation noch die Namen seiner Mitwirkenden dürfen ohne vorhergehende schriftliche Erlaubnis hervorgehen genutzt werden, um von dieser Software abgeleitete Produkte zu unterstützen oder zu bewerben.

DIE SOFTWARE WIRD VON DEN URHEBERRECHTSINHABERN UND MITWIRKENDEN "WIE SIE IST" ZUR VERFÜGUNG GESTELLT UND JEGLICHE STILLSCHWEIGENDE ODER AUSDRÜCKLICHE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DER GARANTIEN BEZÜGLICH MARKTGÄNGIGKEIT, ERFÜLLUNG EINES BESTIMMTEN ZWECKS UND RECHTSVERLETZUNGEN, WIRD ABGELEHNT. IN KEINEM FALL KÖNNEN DIE FOUNDATION ODER MITWIRKENDE HAFTBAR GEMACHT WERDEN FÜR JEGLICHE DIREKTE, INDIREKTE, ZUFÄLLIGE, BESONDERE, BEISPIELHAFTE ODER RESULTIERENDE SCHÄDEN (EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DER BEREITSTELLUNG VON ERSATZGÜTERN ODER –DIENSTE; VERLUST VON NUTZUNG, DATEN ODER GEWINNEN; ODER GESCHÄFTSUNTERBRECHUNGEN) UND AUS ENER GARANTIETHEORIE HERVORGEHEN, WEDER VERTRAGLICH, DURCH KAUSALHAFTUNG ODER SCHADENERSATZRECHT (EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT ODER ÄHNLICHES), DIE AUS DER NUTZUNG DIESER SOFTWARE HERVORGEHEN, SELBST WENN SIE ÜBER DIE MÖGLICHKEIT EINES SOLCHEN SCHADENS UNTERRICHTET WURDEN.

Falls Sie eine Frage zur Lizenzvereinbarung zu Ship Simulator Extremes haben, kontaktieren Sie uns bitte unter:

VSTEP BV
Niederlande

E-Mail: info@shipsim.com
Bitte besuchen Sie unsere Webseite - www.shipsim.com
Please visit our website: www.shipsim.com

12. CREDITS

VSTEP BV

PROGRAMMIERUNG
Martijn Proost
Marcin Sarnowicz
Markus Hötzinger
Guido Koolhaas
Sander de Putter
Rik de Leeuw
Joost van Ooijen
Hakim Boukellif
Paul Bouchaut
Thomas Elschot
Maarten Meulemans
Maarten van der Bijl
Matthijs van der Meide
Wouter Swennenhuis
Rob van Bellen
Astrid Boers
Willem van den Esker
Ratna Agung
Menno Kuyper
Bengt van Veelen

SPIEL-DESIGN
Daniel van der Meulen
Thomas Papa
Ralph Voorips

MISSIONSERSTELLUNG
Wouter Swennenhuis
Robin Brockötter
Maykel Boes

WEB
Paul Kievits
Mark Nolen

ART
Ben Borrie
Kenny Wood
Jeffrey Dronkers
Adri Vriens
Maran van Brakel
Vikash Khedoe
Satheesh Nair
Vikram.V
Ramon Vialle
Davy Casteleins
Martijn Kruit
Jeroen Horsman
Maykel Boes
Robin Brockötter
Simon Richardson

VIDEO-EDITING
Anne-Marie van Noortwijk

SOUND-DESIGN
Ratna Agung
Wouter Swennenhuis

MANAGEMENT
Martijn Proost
Pjotr van Schothorst
Sebastiaan Otten
Frank Dolmans
Cristijn Sarvaas

TEST
Sergiu Julinschi
Specialisterren

BESONDERER DANK AN:

Greenpeace:
Pete Wilcox
Anita Lee
Brian Fitzgerald

Crazy Eddy
Nicky Vendrig
Quadsoftware (Grome)

Bo Zolland
www.viztech.se

Act-3D
www.quest3d.com
KNRM
www.knrm.nl
Studio Yacht
www.studioyacht.nl

Fairmount Marine B.V.
www.fairmount.nl
PO Ferries Holdings Ltd
www.poferries.com

Red Funnel Group Ltd
www.redfunnel.co.uk

Zeehaven Politie
Rotterdam Rijnmond
The Rotterdam-Rijnmond
Seaport Polic

Port of Rotterdam
www.portofrotterdam.com

Ocean Rig
www.ocean-rig.com

Hovertravel Ltd
www.hovertravel.co.uk

Bugsier-, Reederei- und
Bergungsgesellschaft
mbH Co. KG
www.bugsier.de

Huibert Groenendijk
www.huibertgroenendijk.
com

Bionatics
www.bionatics.com

Jumbo Shipping
www.jumboshipping.com

Alexander Kulagin
Alfredo Hernandez
Perezgomez
Michael Brinkmann
Steffen Haubner
Jan de Haan
Marc Reynaert
Jacob Grönnegaard

Luc Bodet
Fred Toebes
Tore J Kristiansen
Johan Machielsen
Martin Smith
Eric Huntingford
Angus Dunn
Terry Russell
Egbert Sipma
James Darling
Denis Carre
Diana Frausin
Juan José Relaño Laura
Mark James
www.famfamfam.com

Teile dieser Software nutzen RakNet 3.0 networking software (©2008 Jenkins Software LLC). RakNet ist eine eingetragene Schutzmarke von Jenkins Software LLC, All rights reserved.

Bild Golden Gate By Night © Albo - Fotolia.com

Bild Lady Liberty © Robin Gillett - Fotolia.com

PARADOX INTERACTIVE

CEO
Fredrik Wester

EVP DEVELOPMENT
Johan Andersson

EVP SALES
Reena M Miranda

EVP PUBLISHING
Susana Meza

CFO
Lena Blomberg

PRODUKTMANAGER
Boel Bermann

AUSFÜHRENDER PRODUZENT
Mattias Lilja

PR & MARKETING
Shams Jorjani

VERKAUFSASSISTENT
Andrew Taranto

COMMUNITY-MANAGER
Linda Kiby

FINANZEN & RECHNUNGSWESEN
Emilia Hanssen

VERPACKUNGS-LAYOUT
Magnus Malmberg

HANDBUCHLAYOUT
Retrographics

MARKETING ASSETS
Mick Pollaci

EDITOR
Digital Wordsmithing/ Ryan Newman

LOKALISIERUNG
S&H Entertainment Localization

COVER ART
Ronnie Olsthoorn

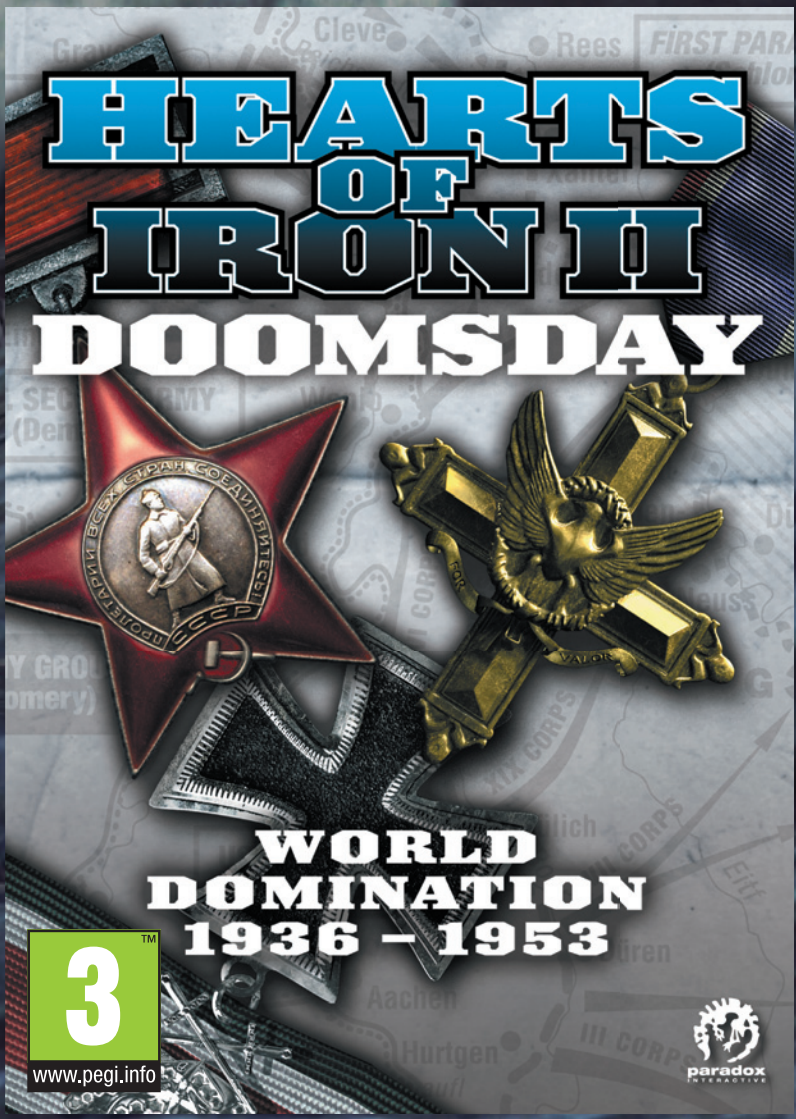
PACKSHOTS
Martin Doersam

Danke an all unsere Partner auf der ganzen Welt, ganz besonders an unsere langfristigen Partner und zu guter Letzt, ein besonderer Dank an alle Forum-Mitglieder, operativen Partner und Freunde, die wesentlich für unseren Erfolg sind.

Dieses Spiel ist rein fiktiv. Die wiedergegebenen Namen, Charaktere und Vorfälle in diesem Spiel entstammen der Fantasie der Entwickler. Jegliche Ähnlichkeit zu realen Personen, lebendig oder verstorben, Geschehnissen oder Orten ist rein zufällig. Ship Simulator Extremes und das Ship Simulator Extremes-Logo sind Warenzeichen von VSTEP. Alle Rechte vorbehalten.

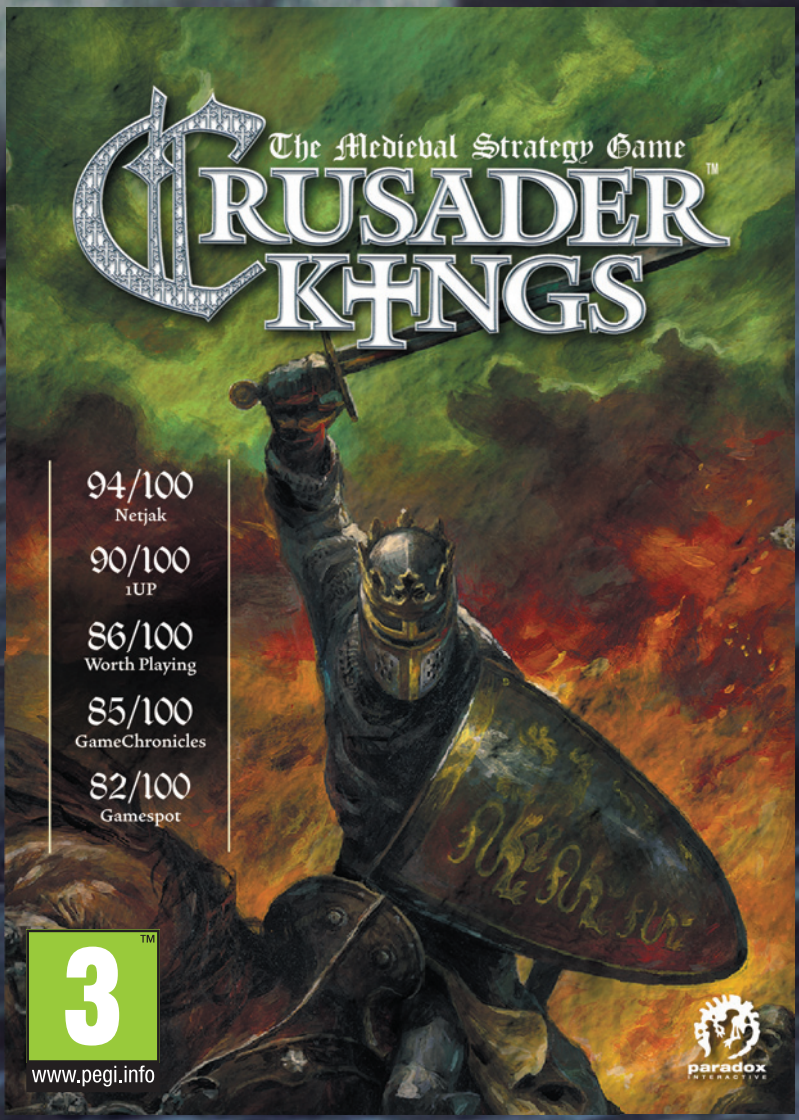
Microsoft und Windows XP sind eingetragene Schutzmarken der Microsoft Corporation. Alle Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

WEITERE HIGHLIGHTS VON PARADOX



WEITERE HIGHLIGHTS VON PARADOX

WEITERE HIGHLIGHTS VON PARADOX



WEITERE HIGHLIGHTS VON PARADOX

KUNDENDIENST

Paradox Interactive bietet Kunden und Mitgliedern viele verschiedene Services an. Für die bestmögliche Hilfe wenden Sie sich bitte an folgende Adresse:

www.paradoxplaza.com/support

ANSCHRIFT

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, Supreme Ruler 2020, Elven Legacy, Lead&Gold, Mount&Blade 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 Digital-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 vertreiben. 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.

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

EROBERN SIE DIE OZEANE

WWW.PARADOXPLAZA.COM
WWW.SHIPSIM.COM
HTTP://FORUM.SHIPSIM.COM

PDX5605GER
© 2010 Paradox Interactive. Alle Rechte vorbehalten.
Ship Simulator Extremes ist ein Warenzeichen von VSTEP. Printed in EU.