

⚠ WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. www.xbox.com/support.

Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

INHALT

2 XBOX 360 CONTROLLER

2 EINFACHE OFFENSE

2 EINFACHE DEFENSE

2 ERWEITERTE OFFENSE

3 ERWEITERTE DEFENSE

3 WURFTASTE & STICK-STEUERUNG

3 STICK-STEUERUNG: DRIBBELN (BALL IN RECHTER HAND)

4 STICK-STEUERUNG: DRIBBELN (BALL IN RECHTER HAND)

4 DEFENSIVSTEUERUNG

5 POSTMOVES

6 BALL SCHÜTZEN

7 POSTSHOTS

7 PROTECT-SHOTS

8 KINECT-SPRACHBEFEHLE

10 NBA 2K13 - SPIEL-CREDITS

15 NBA 2K13 - MUSIK-CREDITS

18 GARANTIE- & LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION



Bitte beachte, dass geplant ist, NBA 2K13 Online-Features bis **November 2013** verfügbar zu lassen. Wir behalten uns aber das Recht vor, die Online-Features mit 30-tägiger Vorankündigung zu modifizieren oder einzustellen. Schau auf www.2ksports.com/serverstatus für Details nach.

Xbox 360 CONTROLLER

Einfache Offense	Steuerung	Einfache Defense
Spieler bewegen		Spieler bewegen
Stick-Steuerung: Dribblings & Würfe		Hände hoch/Ausfallschritt
-		Hartes Foul/Festhalten
Wechsel zwischen Dribbling-Stick und Wurfstick		Intensive Defense
Sprinten		Sprinten
Positionsspielzüge/Pick-Steuerung		Doppeln
Symbolpass		Symbolwechsel
Pass/Direkter Pass/Fake-Pass		Spieler wechseln (dem Ball am nächsten)
Hopstep		Offensiv-Foul forcieren
Pump Fake (antippen)/Werfen (drücken)		Stealen
Aufposten		Blocken/Rebound
Signature Skills HUD		Signature Skills HUD
Sofort-Schnellschritte		Sofort-Defense-Spielzüge
Sofort-Angriffsstrategie		Sofort-Verteidigungsstrategie
Sofort-Auswechslungen		Sofort-Auswechslungen
Auszeit		Absichtliches Foul
Pause		Pause

ERWEITERTE OFFENSE

Aktion	Befehl
Positionsabhängige Spielzugansage	antippen, Symbol des gewünschten Mitspielers auswählen, Spielzug auswählen
Mitspieler zum Cut schicken	antippen, Symbol des gewünschten Mitspielers auswählen, mit Cut-Richtung angeben
Pick-Steuerung	halten (Dauer bestimmt, ob Roll, Pop oder Slip)
Symbolsteuerung	antippen, Symbol des gewünschten Blockstellers halten
Bodenpass	+
Fake-Pass	Zwei Mal antippen
Alley-Oop	+ (bestimmt Empfänger, zum Ring für Alley-Oop zu dir selbst)
Alley-Oop über das Brett	+ , bei mitlaufendem Mitspieler
Doppelpass	+
Putback-Dunk oder Korbleger	+
Pass-Stick	halten, zum Passen bewegen
Total Control-Pässe	antippen, Symboltaste des Empfängers gedrückt halten, Empfänger mit bewegen, Symboltaste zum Passen loslassen (Option Total Control-Pässe muss in den Controller-Einstellungen aktiviert sein)
Off-Ball-Spielerfokus	antippen, Symbol des gewünschten Spielers drücken, dann antippen

ERWEITERTE DEFENSE

Aktion	Befehl
Seite-zumachen-Haltung ändern	+ links/rechts
Dribbler bedrängen	(in Nähe eines nicht dribbelnden ballführenden Spielers)
Schnelle Shuffle-Bewegung	+ + links/rechts
Hands-Up-Defense	in beliebige Richtung
Ausfallschritt zur Seite	links/rechts antippen
Ausfallschritt Überkopf	entgegen Blickrichtung des Spielers antippen
Ausfallschritt nach vorne	in Blickrichtung des Spielers antippen
Flop	In Position zum Aufnehmen eines Offensiv-Fouls (, loslassen, drücken)
Absichtliches Foul	+ zum ballführenden Spieler

WURFTASTE UND STICK-STEUERUNG (WERFEN)

Mit der Wurf Taste holst du das Optimum aus deinen Moves heraus! Drücke zum Beispiel im Post und drücke dann den linken Stick vom Korb weg, um einen Stepbackshot auszuführen. Mit derselben Stickbewegung und einem Druck auf wirfst du einen Fade Shot.

STICK-STEUERUNG: WERFEN (BALL IN RECHTER HAND)

Aktion	Wurfstick	Wurf Taste	Kontext
Jumpshot	+		Beliebig
Pump Fake	+ antippen	antippen	Beliebig
Stehender Floater	+ zum Korb	+	Stehendes Dribbling oder 2er (Mitteldistanz)
1-Dribble Pull-Up	+ zwei Mal nach hinten links/rechts antippen	antippen (bestimmt Sprungrichtung), dann halten	Stehendes Dribbling
Runner	+ vom Korb weg	+ vom Korb weg	Ziehen (Mitteldistanz)
Pull-Up-Jumper	+		Ziehen (tief) oder seitlich
Stepback-Jumpshot	+ zwei Mal vom Korb weg antippen	+ vom Korb weg, dann halten	Seitliches Ziehen
Ripover Jumper	+ zwei Mal zum Korb antippen	+ zum Korb, dann halten	Seitliches Ziehen
Hop-Jumpshot	+ zwei Mal in Sprungrichtung antippen	+ in Sprungrichtung, dann halten	Seitliches Ziehen
Snatchback-Jumper	+ zwei Mal entgegen Sprungrichtung antippen	+ entgegen Sprungrichtung, dann halten	Seitliches Ziehen
Spin-Jumpshot	+ rechtsherum drehen	Zwei Mal antippen, dann halten	Weit vom Korb entfernt
Half-Spin Jumper	+ linksherum drehen	-	Weit vom Korb entfernt
Normaler Korbleger	+ (Richtung von bestimmt Abschluss)	(bestimmt Abschluss)	Zug zum Korb
Eurostep-Korbleger	+ erst in eine, dann die entgegengesetzte Richtung antippen	Zwei Mal antippen	Beim Ziehen oder bei der Seitwärtsbewegung

Aktion	Wurfstick	Wurftaste	Kontext
Hopstep (-Korbleger)	↵ + zwei Mal Ⓢ antippen (Richtung bestimmt Abschluss)	Ⓢ antippen (Ⓢ bestimmt Sprungrichtung), dann ⓧ halten	Zug zum Korb
Spin-Korbleger	↵ + Ⓢ drehen	Zwei Mal Ⓢ antippen, dann ⓧ halten	Beim Ziehen oder vorm Korb stehend
Reverse-Korbleger	↵ + Ⓢ zur Grundlinie	ⓧ + Ⓢ zur Grundlinie	Zug entlang der Grundlinie
Dunks	↵ + ↵ + Ⓢ	↵ + ⓧ	Zug zum Korb
Spin-Dunk	↵ + ↵ + Ⓢ drehen	↵ + zwei Mal Ⓢ antippen, dann ⓧ drücken und halten	Zug zum Korb

STICK-STEUERUNG: DRIBBLING (BALL IN RECHTER HAND)

Aktion	Eingabe	Kontext
Triple Threat Stepover/Jab Step	Ⓢ links/rechts	Triple Threat
Triple Threat Spin-Out	Ⓢ drehen	Triple Threat
Triple Threat Dribbling starten	Ⓢ vom Korb weg	Triple Threat
Stutter	Ⓢ zum Korb	Dribbling
Hesitation	Ⓢ rechts	Dribbling
In and Out	Ⓢ zwei Mal zur Ballhand antippen	Dribbling
Crossover (vorne)	Ⓢ links	Dribbling
Crossover (zwischen den Beinen)	Ⓢ hinten links	Dribbling
Hinter dem Rücken	Ⓢ vom Korb weg	Dribbling
Spin	Ⓢ rechtsherum drehen	Dribbling
Cross Spin	Ⓢ linksherum drehen	Dribbling
Half-Spin	Ⓢ rechtsherum -> linksherum drehen	Dribbling
Cross Half-Spin	Ⓢ linksherum -> rechtsherum drehen	Dribbling
Stepback	Ⓢ vom Korb weg	Zug zum Korb

DEFENSE-STEUERUNG

Aktion	Eingabe	Kontext
Bewegen	Ⓢ	Beliebig
Schnelle Shuffle-Bewegung	↵ + ↵ + Ⓢ	Beliebig
Stealen	ⓧ	Beliebig
Blocken	Ⓢ	Beliebig
Rebound	Ⓢ (Ball in der Luft)	Beliebig
Offensiv-Foul forcieren	Ⓢ	Beliebig
Flop	Zwei Mal Ⓢ antippen	On-Ball-Defense
Festhalten	Ⓢ drücken	Beliebig
Intensive Defense	↵	On-Ball-Defense
Seite-zumachen- Haltung links	↵ + Ⓢ rechts	On-Ball-Defense
Seite-zumachen- Haltung rechts	↵ + Ⓢ links	On-Ball-Defense

Aktion	Eingabe	Kontext
Seite-zumachen-Haltung mittig	↵ + Ⓢ entgegengesetzt	On-Ball-Defense
Dribbler bedrängen	↵ halten	On-Ball-Defense
Ausfallschritt links	Ⓢ nach links antippen	Beliebig
Ausfallschritt rechts	Ⓢ nach rechts antippen	Beliebig
Ausfallschritt Überkopf	Ⓢ vom Werfer weg antippen	Beliebig
Ausfallschritt nach vorne	Ⓢ zum Werfer antippen	On-Ball-Defense
Hände hoch	Ⓢ halten	On-Ball-Defense
Deny-Verteidigung	Ⓢ halten	Offball Defense
Doppeln	LB	Beliebig

POSTMOVES (ZUM AUFPOSTEN Ⓢ DRÜCKEN)

Befehl	Aus dem Halten	Aus dem Dribbling	Kein Dribbling mehr
Ⓢ in beliebige Richtung halten	Backdown im Post	Backdown im Post	~
Ⓢ zum Korb antippen	Dribbling starten	1 Backdown-Dribbling zum Korb	~
Ⓢ zur Zone antippen	Dribbling starten	1 seitliches Dribbling in die Zone	~
Ⓢ zur Grundlinie antippen	Dribbling starten	1 seitliches Dribbling zur Grundlinie	~
Ⓢ in Gegenrichtung antippen	Dribbling starten	1 Dribbling vom Korb weg	~









POSTMOVES Ⓢ

Befehl	Aus dem Halten	Aus dem Dribbling	Kein Dribbling mehr
Ⓢ neutral + Ⓢ	Inside Faceup	Mit Dribbling lösen	Inside Faceup
Ⓢ zum Korb + Ⓢ	Inside Faceup	Faceup-Drive zum Korb	Inside Faceup
Ⓢ zur Zone + Ⓢ	Inside Faceup	Faceup-Drive in die Zone	Inside Faceup
Ⓢ zur Grundlinie + Ⓢ	Inside Faceup	Faceup-Drive zur Grundlinie	Inside Faceup
Ⓢ in Gegenrichtung + Ⓢ	Outside Faceup	Mit schnellem Dribbling lösen	Outside Faceup











STICK-STEUERUNG Ⓢ: POSTMOVES

Befehl	Aus dem Halten	Aus dem Dribbling	Kein Dribbling mehr
Ⓢ zum Korb	Lean Back	Schulter-Fake	Lean Back
Ⓢ zur Zone	Shimmy	Drive Fake	Shimmy
Ⓢ zur Grundlinie	Shimmy	Spin Fake	Shimmy
Ⓢ in Gegenrichtung	Platz schaffen	Drive Fake	Platz schaffen
Ⓢ rechtsherum drehen	Hook-Drive	Hook-Drive	~
Ⓢ linksherum drehen	Spin	Spin	~









POSTMOVES

Befehl	Aus dem Halten	Aus dem Dribbling	Kein Dribbling mehr
 +  zum Korb halten	Aggressives Backdown	Aggressives Backdown	~
 +  zur Zone halten	Zug in die Zone	Zug in die Zone	~
 +  zur Grundlinie halten	Zug zur Grundlinie	Zug zur Grundlinie	~
 +  in Gegenrichtung halten	Dribbling aus dem Post	Dribbling aus dem Post	~

BALL SCHÜTZEN

Befehl	Aus dem Halten	Aus dem Dribbling	Kein Dribbling mehr
 neutral + 	Inside Faceup	Protection Dribbling (rein/raus)	Inside Faceup
 zur rechten Spielerseite + 	Inside Faceup	Mit Rücken zum Dribbler	Inside Faceup
 zur Vorderseite des Spielers + 	Inside Faceup	Normales Vorwärtsdribbling	Inside Faceup
 zur Rückseite des Spielers + 	Inside Faceup	Äußerer Schulterzug (Spin)	Inside Faceup
 zur linken Spielerseite + 	Outside Faceup	Normales Dribbling in Gegenrichtung (Facing)	Outside Faceup

BALL SCHÜTZEN

















Befehl	Aus dem Halten	Aus dem Dribbling	Kein Dribbling mehr
 +  zur rechten Spielerseite	Sprint nach rechts	Sprint nach rechts	~
 +  zur Vorderseite des Spielers	Vorwärtssprint	Vorwärtssprint	~
 +  zur Hinterseite des Spielers	Spin Out	Spin Out	~
 +  zur linken Spielerseite	Sprint nach links	Sprint nach links	~

POSTSHOTS

WURFTASTE

Befehl	Aus dem Halten	Aus dem Dribbling	Kein Dribbling mehr
 links oder rechts vom Korb + 	Hookshot links oder rechts (vorn Korb)	Hookshot links oder rechts (vorn Korb)	Hookshot links oder rechts (vorn Korb)
 links oder rechts vom Korb weg + 	Fade nach links oder rechts (vom Korb entfernt)	Fade nach links oder rechts (vom Korb entfernt)	Fade nach links oder rechts (vom Korb entfernt)
 beliebige Richtung + zwei Mal  antippen	Shimmyshot links oder rechts	Shimmyshot links oder rechts	Shimmyshot links oder rechts
 links oder rechts vorne +  , dann 	Dropstep links oder rechts	Dropstep links oder rechts	~
 in Gegenrichtung links oder rechts +  , dann 	Hopshot links oder rechts	Hopshot links oder rechts	~
 in Gegenrichtung +  , dann 	Stepbackshot	Stepbackshot	~

WURFSTICK

Befehl	Aktion
 +  links oder rechts zum Korb	Hook links oder rechts
 +  links oder rechts vom Korb weg	Fade links oder rechts
 +  von links nach rechts oder rechts nach links	Shimmyshot links oder rechts
 +  zwei Mal nach links oder rechts vorne antippen	Dropstep links oder rechts
 +  zwei Mal nach links oder rechts antippen	Hopshot links oder rechts
 +  zwei Mal in Gegenrichtung antippen	Stepbackshot
 +  rechtsherum drehen	Drive Stepbackshot
 +  linksherum drehen	Spin Stepbackshot

PROTECT-SHOTS

WURFTASTE

Befehl	Aus dem Halten	Aus dem Dribbling	Kein Dribbling mehr
 zur rechten Spielerseite + 	Protect-Jumper	Protect-Jumper	Protect-Jumper
 zur Vorderseite des Spielers + 	Protection Dribbling Jumper links	Protection Dribbling Jumper links	Protect-Jumper
 zur Hinterseite des Spielers + 	Protection Dribbling Jumper rechts	Protection Dribbling Jumper rechts	Protect-Jumper
 zur linken Spielerseite + 	Protect-Fadeaway	Protect-Fadeaway	Protect-Fadeaway
 beliebige Richtung + zwei Mal  antippen	Protect-Shimmy links oder rechts	Protect-Shimmy links oder rechts	Protect-Shimmy links oder rechts
 zur Vorderseite des Spielers + 	Protect-Sidehop links	Protect-Sidehop links	Pump Fake
 zur Rückseite des Spielers + 	Protect-Sidehop rechts	Protect-Sidehop rechts	~
 zur linken Spielerseite +  , dann 	Protect-Stepback	Protect-Stepback	~

WURFSTICK

Befehl	Aktion
 +  zur rechten Spielerseite	Protect-Jumper
 +  zur Vorderseite des Spielers	Protection Dribbling Jumper links
 +  zur Rückseite des Spielers	Protection Dribbling Jumper rechts
 +  zur linken Spielerseite	Protect-Fadeaway
 +  von links nach rechts oder rechts nach links	Shimmyshot
 +  zwei Mal zur Rückseite des Spielers antippen	Protect-Sidehop rechts
 +  zwei Mal zur Vorderseite des Spielers antippen	Protect-Sidehop links
 +  zur linken Spielerseite antippen	Protect-Stepback
 +  rechtsherum drehen	Protect-Halfspin
 +  linksherum drehen	Protect-Spin

KINECT-SPRACHBEFEHLE

Mit Kinect-Sprachbefehlen kannst du während des Spielens verschiedene Aktionen ausführen.

Sprachbefehl	Aktion
Immer aktiv	
"Kamera wechseln"	Zur nächsten Kameraposition wechseln
"Gatorade-Dusche"	Den Trainer mit Gatorade übergießen (nur in geeigneten Situationen)
"Pfeif das sch*** Foul!", "Sch****, pfeif doch", "Sche*****", "Kack**", "le** mich!"	Löst ein technisches Foul gegen die Bank aus – KEINE DISQUALIFIKATION für wiederholte Verstöße (kann also nur einmal pro Spiel passieren)
Offense	
"Auszeit nehmen"	Eine Auszeit nehmen
"Post-Spielzug" "für" "LeBron James" "ansagen"	Spielzug ansagen, verschiedene Spielzugarten sind möglich ("ansagen" und "für" sind optional)
"Isolation", "Post-Spielzug", "Dreier", "Pick and Roll"	Spielzüge
"Position / Nachname / Voller Name"	Spielzug für Spieler ansagen
"Nachname / Voller Name / Position austauschen"	Auswechslungen (immer aktiv) – einen Spieler aus dem Spiel nehmen
"Nachname / Voller Name eines Bankspielers einwechseln"	Einen bestimmten Spieler einwechseln
"Pick and Roll", "Schnelle Isolation", "Schnelle Iso" "Aus dem Weg", "Schnelles Post-Up", "Schneller Dreier" "Cut zum Korb", "Hinter dem Rücken Cut"	Schnellen Spielzug ansagen
"Stell einen Block für mich", "Stell einen Pick für mich"	Schneller Block
Defense – aktiv im regulären Spiel und in Meine KARRIERE	
"Hilfe beim Ball"	Den nächsten KI-Spieler auffordern, den ballführenden Spieler zu verteidigen (wenn er das nicht schon tut)
"Doppel Team"	Die KI zum Doppeln rufen
"Hilf mir"	Einen Mitspieler zur Help-Defense rufen
"Absichtliches Foul"	Ein absichtliches Foul begehen
"Nachname / Voller Name / Position austauschen"	Auswechslungen (immer aktiv; in Meine KARRIERE nicht möglich) – einen Spieler aus dem Spiel nehmen
"Nachname / Voller Name eines Bankspielers einwechseln"	Einen bestimmten Spieler einwechseln
"Manndeckung", "2-3-Zone", "3-2-Zone", "1-3-1-Zone", "Halbfeld-Press", "Halbfeldfalle", "Ganzfeld-Press", "Ganzfeldfalle"	Verteidigung ansagen

Sprachbefehl	Aktion
Meine KARRIERE - Offense	
"Auszeit nehmen", "Auszeit"	Eine Auszeit nehmen
"Alli hup", "Wirf den Alli"	Alley-Oop fordern
"Pass den Ball zu mir", "Pass den Ball zu Nachname / Voller Name / Position"	Pass fordern
"Schnelles Post-Up", "Schnelle Isolation", "Schnelle Iso", "Aus dem Weg", "Schneller Dreier"	Schnellen Spielzug ansagen
"Stell einen Block für mich", "Stell einen Pick für mich"	Schnellen Block fordern
"Wirf den Ball" "Mach den Wurf"	KI auffordern zu werfen

NBA 2K13 GAME CREDITS

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

DEVELOPMENT TEAM:

Executive Producer
Jeff Thomas

Production & Design
Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Whitehouse
Grant Wilson
Rob Jones
Zach Timmerman
Kyle Lai-Fatt
Jerson Sapida
Mike Wang
Dion Peete
Ocie Henderson
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Ben Bishop
Abe Navarro
Jonathan Cort

VC Art Team

Jonathan Gregory
Winnie Hsieh
Stephen Ytuarte
Tim Loucks
John Lee
Eric Apel
Fred Wong
Roy Tse
Elias Figueroa
Paulette Trinh
Derek Kurimoto
Willie Phung
Herman Fok
Myra Lim
David Lee
Anthony Yau
Quinn Kaneko
Carrie Dinitz
Justin Cook
Chris Darroca
Nathan Frigard
Don Bhatarakamol
Alex Steinberg
Kurt Lai

2K China Art

Julien Bares
Liu Jing
Su Lu
Xu Xiao Qiang
Liu Shan
Mao Yi Ming
Jin Yi

MOTION CAPTURE:

Supervisor
David Washburn

Coordinator

Steve Park

Specialists

Jose Gutierrez
Gil Espanto
Anthony Tominia
Kirill Mikhaylov

VC AUDIO TEAM:

Audio Director
Joel Simmons

Sr. Audio Engineer & Audio Tools
Daniel Gardopee

Sr. Audio Engineer
Todd Gunnerson

Sr. Sound Designer
Randy Rivas

Script Writers
Tor Unsworth
Rhys Jones

Additional Audio
Additional Script Writing
Kevin Asseo

BROADCAST TEAM & VOICE TALENT:
Play-by-Play Announcer
Kevin Harlan

Color Analyst
Clark Kellogg

Sideline Reporter
Doris Burke

Studio Announcer
Damon Bruce

PA Announcer
Peter Barto

Promo Announcer
Tony Azzolino

Press Conference
Mark Middleton

Mentor
CJ Norde

2K SPORTS THEME MUSIC:
The Contest and *Network Sports Tonight*
Written, Engineered, and Produced by Bill Kole

The Comeback, *The Rivalry*, and *The Breakdown*
Written by Joel Simmons
Engineered and Produced by Bill Kole

2K Themes Performed by CosmoSquad

Arena Organ Beats & Music
Casey Cameron

PA Music

Bukue One for Funnyman Entertainment
Chris "The Arsonist" Jenkins for the Fire
Department Productions

Mashitup by Bukue One, produced by Amp Live
It's Time by Bukue One, produced by Ph-7
Ain't No Bull Here, produced by Del the Funky
Homosapien

Produced by APLUS and AGEY
for Compound 7 Productions:

6TABS

C7 H&G

C7 L.O.

C7 SHOWBOAT

LIKE DAT TAKE DAT

Produced by Chris "The Arsonist" Jenkins for The
Fire Department Productions

All Hail

Blaq Anthem

BREAKOUT

club test

convinced

Got Me

GOTTA EAT

I THINK YOU KNOW

IM Hater PProof

IM SO DIRTY

JOGGIN

KEEP HATIN

London grits

Move On

MUCH BETTER

OPEN UP

STAY HUNGRY

SUPERCIZZLE

Special Thanks

Craig Rettmer

Sacramento State Marching Band

Player Chatter

Nick Powers

Carney Lucas

Michael Distad

Will Dagnino

Michael Turner

Spencer Douglass

Todd Bergmann

Cecil Hendrix

Sean Pacher

Brian Shute

Eric White

Crowd Chatter

Joshua Cervantes

Reinard Coloma

Stephen Bernad

Justin Balague

Joshua Balague

Ryanson S. Aspiras

Nathan Runner

Drew Drucker

Eric Distad

Francis Sameon

Ken Sameon

Christopher Nichols

Jaymi Valdes

Yusuf Hansia

Jason Arnold

Jordan Carson

Byron Deme

Thomas Brewer

Michael McCoy

Choong Man Kim

Rebecca Friedman

Savon Cleveland

Andrew Dragos

Colety Kaltschmidt

Daniel Stafford

Richard Brusa

Megan Knapp

Elliott Whitehurst

Dustin Ragozzino

Guido Sontori

Billy Harris

Leslie Peacock

Rebekah Peacock

Paulette Trinh

FOX STUDIOS

Keith Fox

Emily Seibert

Jake Goodwin

Blue

2K CHINA

General Manager

Julien Bares

Product Director

Liu Jing

Producer

Hu Gang

Quality Assurance

Xiao Liang

2K CHINA QUALITY ASSURANCE

QA Manager

Zhang Xi Kun

QA Supervisor

Steve Manners

QA Testers

Xiao Yao

Gao You Ming

Testers

Wei Dan

Qu Wei

Lu Ting Ting

Wang Yang

Ren Jie

Chen Deng Liang

Special Thanks

Zhao Hong Wei

Zhang Qing He

2K PUBLISHING

President Christoph Hartmann	Jr. Graphic Designer Christopher Maas
C.O.O. David Ismaier	Marketing Production Assistant Ham Nguyen
SVP, Sports Development Greg Thomas	Video Production Manager J. Mateo Baker
Executive Producer Jeff Thomas	Video Editor Kenny Crosbie
Producer Robert Nelson	Jr. Video Editor Michael Howard
Sr. Director of Product Development Kate Kellogg	Game Capture Specialist Doug Tyler
Director of Technology Jacob Hawley	Marketing Project Manager Renee Ward
Online Systems Architect Louis Ewens	Director of Creative Production Jack Scalici
PD Operations Coordinator Ben Kvalo	Senior Manager of Creative Production Chad Rocco
SVP, Marketing Sarah Anderson	Manager of Creative Production Josh Orellana
VP, Sports Marketing Jason Argent	Consumer Engagement Manager Ronnie Singh
VP of International Marketing Matthias Wehner	VP, Business Development Kris Severson
Sr. Director of Marketing & PR Chris Snyder	VP, Legal Peter Welch
Senior Brand Manager Mark Goodrich	VP & Counsel, Business Affairs Brad Simon
Brand Manager Andrew Blumberg	Director of Operations Dorian Rehfield
Marketing & PR Coordinator Ryan Balke	Licensing/Operations Specialist Xenia Mul
Marketing Assistant Rebecca Euphrat	Director of Research and Planning Mike Salmon
Director of Public Relations, North America Ryan Jones	Marketing Manager, Partner Relations Dawn Burnell
Director, Marketing Production Jackie Truong	SPECIAL THANKS Chris Jones
Art Director, Marketing Lesley Zinn Abarcar	Todd Ingram
Web Director Gabe Abarcar	Kendell Rogers
Web Designer Keith Echevarria	Rick Shawalker
	Lori Durrant
	Jeremy Ford
	Daisy Amescua
	Michael Speller

2K GAMES INTERNATIONAL

General Manager Neil Ralley	Assistant International PR Manager Sam Woodward
International Marketing Manager Sian Evans	Assistant International PR Executive Megan Rex
International Product Managers Yvonne Dawson	International Digital Marketing Manager Martin Moore
International Product Managers Luis de la Camara Burditt	Design Team James Crocker
Sr. Director, International PR Markus Wilding	Tom Baker

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer Iain Willows	External Localization Teams Around the World
Localization Manager Nathalie Mathews	Synthesis International Srl
Assistant Localization Manager Arsenio Formoso	Synthesis Iberia
	Robert Böck

2K PUBLISHING

VP of Quality Assurance Alex Plachowski	Dale Bertheola
Test Manager David Arnspiger	David Antrim
Support Managers Alexis Ladd	Lauren Hacaga
Support Managers Doug Rothman	Bill Lanker
Test Lead Casey Ferrell	Jeremy Thompson
Support Lead Nathan Bell	Frankie Ludena
Support Lead Scott Sanford	Robert Klemptner
Senior Testers Matt Newhouse	Michael Speiler
Testers Chris Adams	Glenn Boyd
	Helmo Cardenas
	Rey Carmier
	Elias Coe
	Rodolfo Garcia
	Cris Maurera
	Kevin Norwood
	Tom Roseman

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

Localisation QA Supervisor José Miñana	Localization QA Technicians Andrea De Luna Romero
Mastering Engineer Wayne Boyce	Carine Freund
Mastering Technician Alan Vincent	Chau Doan
Localisation QA Project Lead Oscar Pereira	Christopher Funke
Localisation QA Leads Karim Cherif	Cristina La Mura
Luigi Di Domenico	Emilie Pelade
Oscar Pereira	Enrico Sette
Senior Localization QA Technicians Florian Genthon	Harald Raschen
Fabrizio Mariani	Iris Loison
Jose Olivares	Javier Vidal
Elmar Schubert	Pablo Menéndez
	Sergio Accettura
	Stefan Rossi

2K INTERNATIONAL TEAM

Agnès Rosique	Jean-Paul Hardy
Ben Lawrence	Jesús Sotillo
Ben Seccombe	Lieke Mandemakers
Bernardo Hermoso	Matt Roche/Olivier Troit
Dan Cooke	Richie Churchill
Diana Freitag	Sandra Melero
Dominique Connolly	Simon Turner
Erica Denning	Solenne Antien
Jan Sturm	Stefan Eder

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd	Nisha Verma
Martin always	Phil Anderton
Rickin Martin	Robert Willis
	Denisa Polcerova

2K ASIA

Asia Marketing Director Karen Teo	Take-Two Asia Operations Eileen Chong
Asia Marketing Manager Diana Tan	Veronica Khuan
Asia Product Manager Chris Jennings	Chermina Tan
Japan Marketing Manager Takahiro Morita	Fumiko Okura
Localization Manager Yosuke Yano	Take-Two Asia Business Development Julian Corbett
	Andrew Donovan
	Ellen Hsu
	Henry Park
	Satoshi Kashiwazaki

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

Senior Vice President, Licensing & Business Affairs Vicky Picca	Senior Manager, Global Marketing Partnerships Rachel Henley
Vice President, Global Marketing Partnerships Brian Oliver	Marketing Specialist, Global Marketing Partnerships Kara Stetler
Senior Director, Entertainment Products Anne Hart	
Senior Manager, Entertainment Products Licensing Matthew "Tiberius" Holt	

SPECIAL THANKS

Jordan Katz	Ryan Dixon
David Cox	Juan Chavez
Take-Two Sales Team	Gail Hamrick
Take-Two Digital Sales Team	Sharon Hunter
Take-Two Channel Marketing Team	Michele Shadid
Siobhan Boes	Zambez
Hank Diamond	Access Communications
Alan Lewis	KD&E
Daniel Einzig	League contacts
Christopher Fiumano	Big Solutions
Pedram Rahbari	Gwendoline Olivier
Jenn Kolbe	
2K IS Team	Visual Concepts Special Thanks
Seth Krauss	Scott Patterson
Greg Gibson	Matt Underwood
Take-Two Legal Team	Edwin Melendez
Jonathan Washburn	Everyone at Operation Sports
David Boutry	

MOTION CAPTURE TALENT

NBA Talent	Omar Wilkes
Rudy Gay	Alain Laroche
Dwight Howard	Terrence Hundley
Andre Iguodala	Shawn Malloy
Shaun Livingston	Charles "Beast" Rhodes
Corey Maggette	Marquis Gilstrap
Shaquille O'Neal	Tim "TP" Parham
Chris Paul	Brian Laing
Gerald Wallace	Brandon Bush
Evan Turner	Quinnel Brown
Wesley Johnson	Kasib Powell
Quincy Pondexter	Larry "Bone" Williams
	Terrance Todd
Basketball Talent	Darren Brooks
Grayson Boucher	Drew Gibson
aka "The Professor"	Johnnie Bryant
James "Flight" White	Patrick Sanders
Taurian Fontenette	Calvin Henry
aka "Air Up There"	Gerard Anderson
Stan Fletcher	Jesse Byrd
Noah Ballou	Purnell Davis
Deonte Huff	Matthew Elijah
Leigh Gayden	Snoop Dogg
Christopher Devine	
Joe Everly	

NBA 2K13 MUSIC CREDITS

Music Editing

Rick Fox - Fox Sound Studios

Additional Music Edits

Keith Fox
Emily Seibert

Ali in the Jungle

Performed by The Hours
Courtesy of Adeline Records
Written by Antony Genn and Martin Slattery
Published by Sony/ATV Tunes LLC on behalf of
Sony/ATV Music Publishing UK Limited, EMI Music
Publishing / PMM/Adeline Records / EMI BLACKWOOD
MUSIC INC. (BMI)
Under license from Adeline Records
All Rights Reserved. Used by Permission.

I Ain't No Joke

Performed by Eric B. and Rakim
Written by Eric Barrier and William Griffin
Published by UNIVERSAL - SONGS OF POLYGRAM
INTERNATIONAL, INC. (BMI) o/b/o itself and Robert Hill
Music

1901

Performed by Phoenix
Courtesy of Glassnote Entertainment Group
Written by Laurent Mazzalai, Christian Mazzalai,
Frederic Jean Joseph Moulin, and Thomas Pablo
Croquet
Published by GhettoBlastar SARL
Administered by Kobalt Music Publishing America, Inc.

Victory

Performed by Diddy (ft. The Notorious B.I.G. & Busta
Rhymes)
Courtesy of Atlantic Recording Corp. / Bad Boy
Records
By arrangement with Warner Music Group Video
Game Licensing
© 1997 Bad Boy Records
Written by Bill Conti, Sean Combs, Christopher
Wallace, Steven Jordan, Trevor Smith and Jason
Phillips
Published by Starbus, LLC. / EMI APRIL MUSIC INC.
(ASCAP), EMI U CATALOG INC. (ASCAP) and EMI
UNART CATALOG INC. (BMI)
Administered by Kobalt Music Publishing America,
Inc.
© 1997 STEVEN A. JORDAN MUSIC, INC. (ASCAP),
T'ZIAH MUSIC (BMI), EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP),
JUSTIN COMBS PUBLISHING (ASCAP), BIG POPPA
MUSIC (ASCAP), EMI UNART MUSIC, INC. (BMI) AND
JAE WONS PUBLISHING (ASCAP)
ALL RIGHTS ON BEHALF OF STEVEN A. JORDAN
MUSIC, INC.
ADMINISTERED BY WB MUSIC CORP
ALL RIGHTS RESERVED
[CONTAINS SAMPLE FROM «GOING THE DISTANCE»
BY BILL CONTI.
EMI UNART MUSIC (ASCAP)]
All Rights Reserved. Used by Permission.

Around the World

Performed by Daft Punk
Courtesy of Daft Life Ltd./Virgin Music France
Written by Thomas Bangalter and Guy Manuel Homem
Christo
Published by Universal Music - Z Songs (BMI) o/b/o
Imagem London Ltd.
Under license from EMI Film & Television Music

Shove It

Performed by Santigold featuring Spank Rock
Written by Santi White, Naeem Juwan, and John Hill
Published by Downtown DLJ Songs (ASCAP) and
Little Jerk (ASCAP) c/o Downtown Records / EMI
BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
All Rights Reserved. Used by Permission.

Amazing

Performed by Kanye West featuring Young Jeezy
Written by Jeffrey Bhasker, Benjamin Hudson-
McIl Dowie, Jay W. Jenkins, Malik Yusef El Shabbaz
Jones, Dexter Raymond Jr. Mills, and Kanye Omari West
Published by Sony/ATV Songs LLC / Way Above Music
/ Universal Music Corp. (ASCAP) o/b/o itself and
Jabriel Iz Myne / EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) /
Publisher(s) Unknown
All Rights Reserved. Used by Permission.

Stillness Is the Move

Performed by Dirty Projectors
Courtesy of Domino Records
Written by David Longstreth (BMI) and Amber
Coffman (SESAC)
Published by Domino Publishing Company of America,
Inc. (BMI) / Memory Foam (SESAC) administered by
Domino US Publishing Company (SESAC)

The World Is Yours

Performed by Nas
Written by Nasir Jones and Peter O. Phillips
Published by Universal Music - Z Tunes LLC o/b/o
Skematics Music, Inc. and Universal Music - Z Songs
(ASCAP/BMI) and Pete Rock Publishing (ASCAP) c/o
Reach Music Publishing Inc.
Courtesy of Columbia Records
By arrangement with Sony Music Licensing

Viva La Vida

Performed by Coldplay
Courtesy of EMI Records Ltd.
Written by Guy Rupert Berryman, Jonathan Mark
Buckland, William Champion, and Christopher
Anthony John Martin
Published by Universal Music - MGB Songs (ASCAP)
o/b/o Universal Music Publishing MGB Ltd.
Under license from EMI Film & Television Music

We Live in Brooklyn, Baby

Performed by Roy Ayers
Written by Harry Whitaker
Powered by Missing Link Music (ASCAP)

Stress

Performed by Justice
Courtesy of Atlantic Recording Corp. / Because Music
Written by Gaspard Auge and Xavier De Rosnay
Published by Blue Mountain Music Ltd/Irish Town
Songs (ASCAP) o/b/o Because Editions
By arrangement with Warner Music Group Video
Game Licensing
© 2007 Ed Banger Records under exclusive license to
Because Music

The Bounce

Performed by Jay-Z featuring Kanye West
Written by Tim Mosley, Shawn Carter, and William
Pattaway
Published by EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)
© 2002 WB MUSIC CORP. (ASCAP), EMI BLACKWOOD
MUSIC INC. (BMI), LIL LU LU PUBLISHING (BMI) AND
BILLY PETTAWAY MUSIC (BMI)
All Rights Reserved. Used by Permission.

Shook Ones Pt. II

Performed by Mobb Deep
Written by Albert Johnson and Kejuan Waliek Muchita
Published by Universal Music – MGB songs o/b/o itself and Juvenile Hell/Universal Music – Careers o/b/o itself and P. Noid Publishing (ASCAP/BMI)
Courtesy of RCA Records, a division of Sony Music Entertainment
By arrangement with Sony Music Licensing

Ima Boss (Instrumental)

Performed by Meek Mill
Written by William Roberts, Orlando Tucker and Robert Williams
Courtesy of Maybach Music Group / Warner Bros. Records
By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
P 2011 MMG/Warner Bros. Records Inc.
Published by EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) / Sony/ATV Songs LLC / First N Gold / Maybach Music Group © 2011 WB MUSIC CORP. (ASCAP), FOREVER RICH (ASCAP), ROBERT WILLIAMS ASCAP PUB DESIGNEE (ASCAP), 4 BLUNTS LIT AT ONCE PUBLISHING (BMI) AND UNKNOWN PUBLISHER (NS)
ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF, FOREVER RICH AND ROBERT WILLIAMS ASCAP PUB DESIGNEE ADMINISTERED BY WB MUSIC CORP.
All Rights Reserved. Used by Permission.

Mercy

Performed by Kanye West featuring Big Sean, Pusha T, and 2 Chainz
Written by Sean Michael Anderson, Twilite Tone, Mike Dean, Tauheed Epps p/k/a 2 Chainz, Stepan Taft, Terrence Le Varr Thornton, Kanye Omari West, *Denzie Beagle, **Winston Riley, **Reggie Williams, and ***James Thomas and unknown writers
Published by Sony/ATV Songs LLC / Neighborhood Pusha Publishing / Please Gimme My Publishing Inc. / RLFG Music / Songs of Universal Inc. (ASCAP/BMI) o/b/o itself and FF To Def Publishing LLC. / *Universal-Polygram International Publishing, Inc. o/b/o Dub Plate Music Publishers Ltd. / *The Royalty Network / Ty Epps Music (ASCAP) administered by Reservoir Media Music (ASCAP) / EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
All Rights Reserved. Used by Permission.
*Contains a sample of "Dust A Sound Boy," writer(s) and publisher(s) of which designated by *
**Contains a sample of "Cu-Onuuh," writer(s) and publisher(s) of which designated by **
***Contains a sample of "Lambo," writer(s) and publisher(s) of which designated by ***

Elevation

Performed by U2
Written by Adam Clayton, Dave Evans, Paul David Hewon, and Larry Mullen
Published by UNIVERSAL POLYGRAM INTERNATIONAL PUBLISHING, INC. (ASCAP) o/b/o UNIVERSAL MUSIC PUBLISHING INTERNATIONAL B.V.

On to the Next One

Performed by Jay-Z featuring Swizz Beatz
Written by Michel Andre Auge Gaspard, Shawn C. Carter, Jessie Chaton, Xavier De Rosnay, and Kasseem Dean
Courtesy of Atlantic Recording Corp. / Roc Nation
By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
© 2009 Shawn Carter
Published by Universal Music – MGB Songs (ASCAP/SESAC) o/b/o Universal Music Publishing MGB France and Options/Universal Tunes- a Division of Songs of Universal, Inc. o/b/o itself and Monza Ronza / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)
All Rights Reserved. Used by Permission.
Contains a sample of: "D.A.N.C.E."
Performed by Justice
Courtesy of Atlantic Recording Corp. / Because Music
By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
© 2007 Ed Banger Records under exclusive license to Because Music

Jay-Z – Public Service Announcement

Performed by Jay-Z
Written By Shawn Carter, Justin Smith, and Raymond Levin
Published by EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)
Contains a sample of "Little Boy Blues," written by Raymond Levin
Published by Edgewater Music
All Rights Reserved. Used by Permission.

H.A.M. (Instrumental)

Performed by
Written by Lexus Arnel Lewis, Kanye Omari West, Mike Dean, and Shawn C. Carter
Published by EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) and EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
© WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), KIMANI MUSIC (BMI), PLEASE GIMME MY PUBLISHING INC. (BMI), CARTER BOYS MUSIC (ASCAP) AND UNKNOWN PUBLISHER (NS)
ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF AND KIMANI MUSIC ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
All Rights Reserved. Used by Permission.

We Major

Performed by Kanye West featuring Nas and Really Doe
Written by Warrryn S. Campbell, Nasir Jones, Maureen Elizabeth Reid, Russell W. Simmons, Lawrence Smith, Warren Trotter, Kanye Omari West, Antony Von Williams, and Dontae Maurice Winslow
Published by Universal Music – Z Songs/Universal Music Corp./Songs of Universal, Inc. o/b/o itself and Rush Music Corp. / Universal Tunes, A.D.O. Songs of Universal Inc. o/b/o itself and Notting Hill Songs USA / Universal Music Publishing Pty. Ltd. o/b/o itself, Penafire Prod., and Ultra Empire Music (ASCAP/BMI/SESAC) / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) and EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
All Rights Reserved. Used by Permission.

Blow the Whistle

Performed by Too Short
Courtesy of RCA Records, a division of Sony Music Entertainment
By arrangement with Sony Music Licensing
Written by Todd Anthony Shaw, La Marquis Jefferson, James Phillips, Craig D. Love, and Jonathan H. Smith
Published by ME AND MARQ MUSIC (ASCAP) c/o BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC and Universal Music - Z Songs o/b/o itself and Strand Music (BMI) / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) and EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) / Reservoir 416 (BMI) c/o Reservoir Media Management, Inc.
All Rights Reserved. Used by Permission.

Pump It Up (Freestyle)

Performed by Jay-Z
Written by Robert Earl Bell, Ronald N. Bell, George Melvin Brown, Joseph Anthony Budden, Shawn C. Carter, Robert Spike Mickens, Claydes Eugene Smith, Justin Gregory Smith, Dennis Thomas, and Richard A. Westfield
Produced by Just Blaze for F.O.B. Entertainment/ N.Q.C. Management, LLC
Published by Songs of Universal, Inc. (BMI) / N.Q.C. Music Publishing, LLC o/b/o F.O.B. Music Publishing, LLC
© 2010 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), OLD RIVER MUSIC, (BMI), ON TOP PUBLISHING (NS), FOB MUSIC PUBLISHING (ASCAP) AND CARTER BOYS MUSIC (ASCAP)
ALL RIGHTS ON BEHALF OF ITSELF AND OLD RIVER MUSIC, ADMINISTERED BY WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. ALL RIGHTS RESERVED
(CONTAINS SAMPLE OF "PUMP IT UP" BY ROBERT MICKENS, CLAYDES SMITH, RICHARD WESTFIELD, GEORGE BROWN, RONALD BELL, RONALD NATHAN BELL, JOSEPH ANTHONY BUDDEN AND JUSTIN SMITH. WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP., OLD RIVER MUSIC, ON TOP PUBLISHING, FOB MUSIC PUBLISHING)

Run This Town

Performed by Jay-Z featuring Kanye West and Rihanna
Courtesy of Atlantic Recording Corp. / Roc Nation
By arrangement with Warner Music Group Video Game Licensing
© 2009 Shawn Carter
Written by Ernest Wilson, Sean Carter, Kanye West, Jeffrey Bhasker, Robyn Rihanna Fenty, *Anthanasios Alatas, *Christos Vlachakis, *Marinos Giamalakis, *Niko Grapsas, and *Nikos Dounavis
Published by Sony/ATV Songs LLC / Way Above Music / Chrysalis Songs (BMI)/No ID Music (BMI) c/o BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) and EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) / Publisher(s) Unknown
© 2010 WARNER CHAPPELL MUSIC GREECE LTD (AEPI) AND UNKNOWN PUBLISHER (NS)
ALL RIGHTS RESERVED
THIS WORK SAMPLES "SOMEDAY IN ATHENS" - ATHANASIOS ALATAS AND EIKONAXOS ALATAS. Writer(s) designated by *
All Rights Reserved. Used by Permission.

PUBLISHED BY 2K SPORTS

2K Sports is a Division of 2K, a publishing label of Take-Two Interactive Software.

All trademarks are the property of their respective owners. The names and logos of all arenas are trademarks of their respective owners and are used by permission. Certain trademarks used herein [or hereon] are properties of American Airlines, Inc. used under license to 2K Sports. All rights reserved.

Copyright 2012 by STATS LLC. Any commercial use or distribution of the Licensed Materials without the express written consent of STATS LLC is strictly prohibited.

Basketball Equipment Supplied by Gared Sports, the exclusive supplier of basketball backboards and rims to NBA arenas.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Localization Tools and Support provided by XLOC, Inc.

Special thanks to Anne Hart, Matthew Holt, and Brian Choi at NBA Entertainment, Inc.

GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION

Dieses Dokument wird in unregelmäßigen Abständen aktualisiert. Die aktuell gültige Version wird auf www.taketwogames.com/usa veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software für mehr als 30 Tage über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

DIESES SOFTWAREWIRDLIZENSIERTNICHVERKAUFT. INDEMSIE DIESE SOFTWARE (DEFINITION STEHE UNTEN) INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER SONSTIGES VERWENDEN, ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN VORLIEGENDEN GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN („VEREINBARUNG“) EINVERSTANDEN, DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG ZUSAMMEN MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLT. DIE SOFTWARE, DARF DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPAC-KUNG UND ANDERE SCHRIFTLICHE, GESPEICHERTE, ELEKTRONISCHE ODER ONLINE ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE MATERIALIEN UND SÄMTLICHE KOPPIEN DIESER SOFTWARE ODER DES BEGLEITET MATERIALS, INDEM SIE DIESE SOFTWARE ÖFFNEN, INSTALLIEREN UND/ODER DIESE SOFTWARE ODER DAS BE-GLEITMATERIAL BENUTZEN, AKZEPTIEREN SIE DIESE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. („LIZENZGEBER“), SIND SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

I. LIZENZ

LIZENZ: Vorbehaltlich der weiteren Bestimmungen dieser Vereinbarung erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit ein nichtausschließliches, nicht übertragbares, eingeschränktes, zeitlich und räumlich begrenztes, nicht exklusives, nicht gewerblichen Gebrauch für einen einzelnen Computer oder einer Spielkonsole zum Computerspielen zu nutzen, es sei denn, weitere Rechte werden explizit in der Programmdokumentation verliehen. Die von Ihnen erworbenen Rechte sind abhängig von der Befolgung der Bestimmungen dieser Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Datum, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig benutzen und endet, abhängig davon, was früher eintritt, entweder wenn Sie die Software eingeregistrierter weggeben haben oder wenn der Lizenzgeber diese Vereinbarung beendet. Die eingeräumte Lizenz endet sofort und unmittelbar, wenn Sie versuchen, technische Schutzvorrichtungen im Zusammenhang mit der Software zu umgehen. Diese Software wird an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass keiner Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf oder andere Form der Eigentumsübertragung gilt. Alle Rechte, die durch diese Vereinbarung nicht explizit eingeräumt werden, verbleiben beim Lizenzgeber bzw., soweit einschlägig, dessen Lizenzgebern.

INHABERSCHAFT AN RECHTEN: Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Ansprüche in Bezug auf die Software, einschließlich aber nicht beschränkt auf Urheberrechte, Marken, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computerrechte, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schallplatten, künstlerische Darstellung, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit anwendbaren Gesetzen und Verträgen. Die Software darf, abgesehen von einer einzelnen Sicherungskopie, in keiner Weise, ganz oder zum Teil, egal auf welcher Weise, kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden, wenn nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder teilweise kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann möglicherweise in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich zur Verantwortung gezogen werden. Nehmen Sie zur Kenntnis, dass in den USA Urheberrechtsverletzungen Gegenstand gesetzlicher Strafen von bis zu US-\$ 150.000 pro Verletzung sein können. Auch in Deutschland ist strafrechtliche Verfolgung vorsätzlicher Urheberrechtsverletzungen möglich. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers können ebenfalls Ihre Rechte im Fall jeder Verletzung dieser Vereinbarung geltend machen. Alle Rechte in Ihnen hiermit nicht ausdrücklich eingeräumt werden, behält sich der Lizenzgeber vor.

LIZENZBEDINGUNGEN: Sie stimmen zu, folgende Dinge nicht zu tun: (a) Die Software gewerblich zu nutzen (b) die Software oder Kopien der Software zu vermieten, lizenzieren, verleihen oder sonst wie zu übertragen, wenn nicht die ausdrückliche schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt oder es in dieser Vereinbarung vorgesehen ist; (c) die Software oder Teile davon zu kopieren (es sei denn es ist in dieser Vereinbarung gestattet, was namentlich für die Aufbringung einer einzelnen Sicherungskopie gilt); (d) die Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, dass die Nutzung oder das Herunterladen durch andere Nutzer ermöglicht; (e) die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben); (f) die Software zum Zweck der Umgehung der Nutzungsvoraussetzungen, die auf der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM vorgesehen sind, auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, die diesen Zweck bezogen sind; (g) die Software ganz oder zum Teil durch die Software selbsts. Teil des Installationsprozesses gefertigt werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten; (h) die Software in einem gewerblichen Computerspielercenter oder einem anderen ortsbundenen Platz zu nutzen oder zu kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber räumt Ihnen eine spezifische ortsbundene Lizenz ein, um die Software auch gewerblich zu nutzen; (i) die Software ganz oder teilweise zu rückentwickeln (Reverse Engineering) oder zu dekompilem, es sei denn

einspezifischer Ausnahmefall liegt vor; zu disassemblieren, von abgeleitete Werke herzustellen oder in sonstiger Weise die Software zu verändern; (j) Eigentumsvermerke, Markierungen oder Label auf oder innerhalb der Software oder anderer Materialien zu entfernen oder zu kopieren, die Software in ein Land zu transportieren, exportieren oder zu re-exportieren (direkt oder indirekt), das nach den US-amerikanischen Exportgesetzen oder den dazugehörigen Regelungen oder den anwendbaren nationalen und internationalen Exportgesetzen und -regelungen derartige Software nicht erhalten darf oder in sonstiger Weise diese Bestimmungen und Regelungen, die sich von Zeit zu Zeit ändern können, zu verletzen.

INHALT: SIE SIND MIT SÄMTLICHEN INHALTEN UND/ODER DIENSTEN INKLUSIVE DIGITALER KOPPIEN, UM Zugang zu digitalen Kopien der Software oder zu bestimmten freigegebenen, heruntergeladenen Online- oder sonstigen speziellen Inhalten, Diensten und/oder Funktionen (zusammenfassend „spezielle Inhalte“ genannt) zu erhalten, kann es sein, dass diese Inhalte, einzigartige Seriennummern einbezogen, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder des Lizenzgebers zu sein und sich mit den entsprechenden Nutzungsbedingungen einverstanden zu erklären. Der Zugang zu speziellen Inhalten ist auf 1 Benutzerkonto pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu speziellen Inhalten kann nicht übertragen, verkauft oder von einem anderen Benutzer registriert werden, es sei denn, dies wird ausdrücklich eingeräumt. Die Klauseln dieses Paragraphen ersetzen jegliche etwaig anders lautende Klauseln in dieser Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG ZUVOR GESPEICHERTER KOPPIEN: Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie der Software zu übertragen, wenn Sie diese an eine andere Person zu übertragen, wenn Sie keine Kopie (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopie) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen davon zurückbehalten und der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Spezielle Inhalte einschließlich sonst nicht verfügbare Inhalte ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Spezielle Inhalte funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Kopie der Originalinstallation gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem Benutzer nicht zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. DESSEN UNGEACHTET DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN: Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugang zur Software und/oder zu bestimmten Inhalten zu kontrollieren und zu verhindern, dass die Software auf anderen Kopien zu verhindern oder in anderer Weise Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Wenn die Software Zugang zu speziellen Inhalten zulässt, kann lediglich ein Exemplar der Software zur gleichen Zeit auf diese Inhalte zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu bestimmten Inhalten zu erlangen und zu verhindern, dass diese Inhalte herunterzuladen. Lediglich die Software, die Gegenstand einer gültigen Lizenz ist, kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sie dürfen in diese Zugangs-kontrollmittel nicht eingreifen oder versuchen, diese Sicherheitsmaßnahmen außer Kraft zu setzen oder zu umgehen.

Wenn Sie die technischen Schutzmaßnahmen außer Kraft setzen oder sich in anderer Weise daran zu schaffen machen, wird die Software nicht richtig funktionieren. Ein Eingriff in die technischen Schutzmaßnahmen ist nur in dem Ausnahmefall gestattet, dass diese das ordnungsgemäße Funktionieren der Software beeinträchtigen und der Lizenzgeber innerhalb von vier Wochen nach schriftlicher Meldung ein ordnungsgemäßes Funktionsniveau nicht seinerseits ermöglicht hat.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, einschließlich eines Spielplans, eines Szenarios, eines Szenarios, eines Autodesigns oder eines Videos. Diese Spiele. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und insoweit als dass Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufbare, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Rechte und die Lizenz. Ihre Beiträge in jeder Weise und für jeden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, einschließlich des Rechts zu vervielfältigen zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder in anderer Weise in der Öffentlichkeit zu kommunizieren, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekannten Mitteln und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die anwendbaren Gesetze und Verträge für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie geben sich hiermit sowohl nach dem anwendbaren Recht als auch nach dem Lizenzgeber als sowohl in Bezug auf die Nutzung dieser Rechte durch den Lizenzgeber als auch nach anderen Spielern im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen. Diese Lizenzierung an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte besteht über eine Beendigung dieser Vereinbarung hinaus fort.

INTERNETVERBINDUNG: Die Software benötigt möglicherweise eine Internetverbindung, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen. Um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, kann es notwendig sein, dass Sie (a) über eine hinreichende Internetverbindung verfügen und/oder (b) einen gültigen und aktiven Account bei einem Online-

Dienstleister wieder in der Programmdokumentation vorgesehen ist, verfügen, einschließlich Spieleplattformen von Drittanbietern, dem Lizenzgeber oder einem Tochterunternehmen des Lizenzgebers. Wenn Sie derartige Accounts nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software jetzt oder in Zukunft ganz oder teilweise nicht ordnungsgemäß funktionieren.

II. INFORMATIONSSAMMLUNG UND -NUTZUNG.

Durch das Installieren und Verwenden dieser Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit diesen Regelungen zur Erfassung und Verwendung von Informationen, einschließlich (sofern zureifend) Weitergabe von Daten an den Lizenzgeber und mit ihm verbundene Unternehmen in Ländern außerhalb der Europäischen Union und der Europäischen Wirtschaftsgemeinschaft. Wenn Sie eine Verbindung mit dem Internet bei Nutzung der Software herstellen, sei dies über eine Spielplattform, ein Netzwerk oder eine andere Methode, kann es sein, dass der Lizenzgeber Informationen von Hardware Herstellern oder Spielplattformbetreibern erhält und automatisch bestimmte Informationen von Ihrem Computer oder Ihrer Spielkonsole sammelt. Diese Informationen, kann z.B. Benutzeridentifikationsmerkmale (so wie Spielerbezeichnungen und Bildschirmnamen), Spielstände, Spielprofile, Spielleistung, besuchte Orte, Freundschaften, Hardware MAC Adressen, Internetprotokoll-Adresse und Ihre Benutzung verschiedener Spielfeatures enthalten. Alle Information die der Lizenzgeber sammelt, sollte anonym sein und nicht Ihre Identität preisgeben oder persönliche Information darstellen, sollten Sie jedoch persönliche Informationen in Ihren Benutzeridentifikationsmerkmalen aufnehmen (wie z.B. Ihr richtiger Name), werden auch solche persönlichen Informationen automatisch an den Lizenzgeber weitergegeben und wie hier beschrieben genutzt.

Die Informationen, die der Lizenzgeber sammelt, können durch den Lizenzgeber auf öffentlich zugänglichen Internetseiten eingestellt, mit Hardware-Herstellern, mit Plattformbetreibern und mit den Marketingpartnern des Lizenzgebers geteilt oder vom Lizenzgeber für jeden anderen gesetzmäßigen Zweck verwendet werden. (Nur) wenn Sie eine Einwilligungserklärung über die entsprechende Nutzung Ihrer persönlichen Daten abgeben haben oder abgeben, erklären Sie sich mit der Nutzung der relevanten Daten durch den Lizenzgeber einverstanden, einschließlich der öffentlichen Zurschaustellung dieser Daten, wie z.B. die Identifikation der durch Sie geschaffenen Inhalte oder die Zurschaustellung Ihrer Spielstände, der Rangliste, Leistungen und anderen Spielstände.

III. GEWÄHRLEISTUNG

BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG: Der Lizenzgeber haftet bei Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz sowie bei Verletzung von Leben, Körper oder der Gesundheit nach den gesetzlichen Vorschriften. Der Lizenzgeber haftet nicht für leichte Fahrlässigkeit, es sei denn, der Lizenzgeber hat eine wesentliche Vertragspflicht verletzt. In diesen Fällen ist die Haftung des Lizenzgebers auf typische und vorhersehbare Schäden beschränkt. Diese Gewährleistung ist nicht anwendbar auf normale Verschleißerscheinungen. Diese Gewährleistung gilt ferner nicht, wenn der Mangel auf misbräuchlicher oder fehlerhafter Bedienung oder Nachlässigkeit beruht.

Es sei denn, dass sich aus dem Vorstehenden Gegenteiliges ergibt, gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder konkludent erteilt, einschließlich anderer Zusicherungen allgemeiner Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen

bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein. Weder ein mündlicher noch ein schriftlicher Rat des Lizenzgebers oder eines bevollmächtigten Vertreters begründet ein Gewährleistungsversprechen.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zu rücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie folgendes an: Ihren Namen, die Rücksendeadresse, eine Kopie des datierten Kaufbelegs sowie die Seriennummer, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, beschreiben.

BEENDIGUNG: Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber davon zu rücktreten, und endet automatisch, wenn Sie gegen die darin festgelegten Regelungen und Bedingungen verstoßen. In diesem Fall müssen Sie alle physischen Kopien der Software zerstören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die dazugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten und Teile der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden. In diesem Fall sind die genannten Kopien und Materialien auch endgültig von jeglichem Server oder Computer zu entfernen und zu löschen, auf dem diese installiert worden sind.

VERSCHIEDENES: Diese Vereinbarung stellt die vollständige Regelung dieser Lizenz zwischen den Parteien dar und verdrängt sämtliche vorhergehenden Vereinbarungen und Gewährleistungen zwischen den Parteien. Die Abänderung dieser Vereinbarung bedarf der Schriftform. Sollte eine der Bestimmungen dieser Vereinbarung unwirksam sein oder werden, wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen dadurch nicht berührt. Die Parteien verpflichten sich, die unwirksame Bestimmung durch andere wirksame Bestimmungen zu ersetzen, die dem gewollten wirtschaftlichen Zweck am nächsten kommen.

ANWENDBARES RECHT: Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von dieser Lizenz und Garantieforderungen erfassten Vertragsverhältnis findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

WENN SIE FRAGEN NICHTSICHTLICH DIESER LIZENZ HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH WENDEN AN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012

Dieses Videospielfest freier funden und enthält folgende Ereignisse, Personen, Orte und Organisationen. Die Nennung von Marken, Waffensorten, Fahrzeugen, Personen oder anderen Dingen innerhalb des Spiels ist nicht gleichzusetzen mit einer Unterstützung, Verbindung oder Werbung. Hersteller und Verleger dieses Spiels befürworten oder fördern in keiner Weise jegliches Verhalten, das in diesem Produkt gezeigt wird.

© 2005-2012 Take-Two Interactive Software und dessen Tochterunternehmen. Alle Rechte vorbehalten. 2K Sports, das „2K Sports“-Logo und Take-Two Interactive Software sind Markenzeichen und/oder eingetragene Markenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Die in diesem Produkt verwendeten Namen der NBA-Teams und -Spieler sind Markenzeichen, urheberrechtlich geschützt und anderweitiges geistiges Eigentum von NBA Properties, Inc. und den jeweiligen NBA-Teams und dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne vorherige Genehmigung von NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 2012 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. © 2012 Christopher Victoriano. Alle Rechte vorbehalten.



KUNDENDIENST

Falls mit einem unserer Titel technische Probleme auftreten, können Sie unseren Technischen Kundendienst auf verschiedene Weise erreichen:

DEUTSCHLAND:

Telefon: 69222222087 / Anrufrufen richten sich nach nationalen Tarifen.
Mobilfunknummern können abweichen.
Montag bis Freitag 13:00 bis 21:00 (MEZ)
<http://support.2k.com>

ÖSTERREICH:

Telefon: 19287882 / Anrufrufen richten sich nach nationalen Tarifen
Mobilfunknummern können abweichen.
Montag bis Freitag 13:00 bis 21:00 (MEZ)
<http://support.2k.com>