

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sein können, dass alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo-System passt.



WARNUNG: Bitte lesen Sie vor Inbetriebnahme des Nintendo® Hardware-Systems, der Disc oder des Zubehörs unbedingt die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen, wichtigen Gesundheits- und Sicherheits-hinweise durch.



DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT SOWOHL DEN 50 Hz (576i)- ALS AUCH DEN 60 Hz (480i)-MODUS.



WICHTIGER RECHTSHINWEIS

DIESES NINTENDO-SPIEL IST NICHT FÜR DEN GEBRAUCH MIT ILLEGALEM ZUBEHÖR VORGESEHEN. DURCH DEN GEBRAUCH SOLCHEN ZUBEHÖRS ERLISCHT DIE NINTENDO-PRODUKTGEWÄHR-LEISTUNG. DAS KOPIEREN JEDLICHER NINTENDO-SPIELE IST ILLEGAL UND DURCH NATIONALE UND INTERNATIONALE GESETZE ZUM SCHUTZE GEISTIGEN EIGENTUMS STRENGSTENS VERBOTEN.

LICENSED BY



TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

INHALT

3 STEUERUNG

3 NORMALES SPIEL

3 EINFACHE OFFENSE

3 EINFACHE DEFENSE

4 ERWEITERTE STEUERUNG – OFFENSE

4 ERWEITERTE STEUERUNG – DEFENSE

4 DUNK-STEUERUNG

4 ISOMOTION™

5 POST-SPIELZÜGE – OFFENSE

6 POST-SPIELZÜGE – DEFENSE

6 SCHNELLE SPIELE & KARRIEREMODUS

6 SPIELERFOKUS-STEUERUNG – AM BALL

6 SPIELERFOKUS-STEUERUNG – OHNE BALL

7 TEAM-UP-, CREW- & PICKUP-SPIELE

7 SPIELERFOKUS-STEUERUNG – AM BALL

7 SPIELERFOKUS-STEUERUNG – OHNE BALL

8 HAUPTMENÜ

9 NBA 2K13 - FEATURES

10 PAUSENMENÜ

11 NBA 2K13 - SPIEL-CREDITS

16 NBA 2K13 - MUSIK-CREDITS

19 GARANTIE- & LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION

Update des Wii-Menüs

Wenn Sie die Disc das erste Mal in Ihre Wii-Konsole einlegen, wird überprüft, ob die aktuellste Version des **Wii-Menüs** verfügbar ist. Falls nicht, erscheint automatisch der **Wii-System-Update-Bestätigungsbildschirm**. Wählen Sie O.K., um fortzufahren. Das Update kann einige Minuten in Anspruch nehmen und es ist möglich, dass dabei dem **Wii-Menü** neue Kanäle hinzugefügt werden. Beachten Sie bitte, dass die Wii-Konsole über das aktuellste Update des **Wii-Menüs** verfügen muss, um diese Disc abzuspielen.

HINWEIS: Sollte nach dem Durchführen des Updates im Disc-Kanal nicht der Titel der eingeschobenen Disc angezeigt werden, ist ein weiteres Update notwendig. Wiederholen Sie in diesem Falle die oben genannte Vorgehensweise.

Während eines Updates des **Wii-Menüs** hinzugefügte Kanäle werden im Speicher der Wii-Konsole abgelegt, sofern genügend Speicherplatz vorhanden ist. Diese zusätzlichen Kanäle können auf dem **Datenverwaltungsbildschirm** in den Wii-Optionen gelöscht werden. Wurden die Kanäle gelöscht, können sie später im Wii-Shop-Kanal erneut kostenlos heruntergeladen werden.

Wenn das **Wii-Menü** auf den neuesten Stand gebracht wird, werden Speicherdaten oder Programme, die auf nicht autorisiertem Wege erstellt wurden, aus dem Speicher der Wii-Konsole gelöscht, da sie die Wii-Konsole beschädigen und/oder Fehler in Spielesoftware verursachen können. Wir möchten darauf hinweisen, dass Nintendo keine Gewährleistung für die Funktionsfähigkeit von unlizensierter Software oder unlizensiertem Zubehör nach diesem oder einem zukünftigen Update des **Wii-Menüs** gibt.

Achtung – Handgelenksschlaufe verwenden

Bitte schlagen Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems (Gebrauch der Wii-Fernbedienung, Gebrauch des Nunchuks) nach, um weitere Informationen zur Verwendung der Handgelenksschlaufe zu erhalten.

Bitte schlagen Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Wii-Kanäle und Wii-Systemeinstellungen (Wii-Systemeinstellungen und Datenverwaltung) nach, um weitere Informationen zu 60 Hz und EDTV/HDTV zu erhalten.

Bitte schlagen Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems (Gebrauch der Wii-Fernbedienung, Gebrauch des Nunchuks™) und Classic Controller-/Classic Controller Pro-Bedienungsanleitung nach, um weitere Informationen zu Nunchuk und Classic Controller zu erhalten.

Bitte schlagen Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems (Registrieren der Wii-Fernbedienung an der Wii-Konsole) nach, wenn Sie Ihre Wii-Fernbedienung an einer anderen Wii-Konsole, oder die Wii-Fernbedienung eines Freundes an Ihrer Wii-Konsole verwenden möchten.

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung der Wii-Konsole übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wenn für die Wii-Konsole bereits eine dieser Sprachen ausgewählt worden ist, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist eine Sprache für die Wii-Konsole ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel standardmäßig die englische Sprache verwendet. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich verändern, indem die Spracheinstellung der Wii-Konsole verändert wird. Bitte schlagen Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Wii-Kanäle und Wii-Systemeinstellungen nach, falls Sie weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigen.



VOR DEM SPIEL

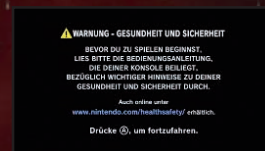
Schieben Sie die **NBA 2K13**-Disc korrekt in den Disc-Schacht der Wii™-Konsole. Die Wii-Konsole schaltet sich daraufhin automatisch ein. Der abgebildete **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird angezeigt. Lesen Sie die Informationen auf diesem Bildschirm sorgfältig durch und drücken Sie den A-Knopf. Der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird angezeigt, wenn die Disc vor dem Einschalten der Wii-Konsole eingelegt wird, oder wenn die Wii-Konsole eingeschaltet wird, ohne dass eine Disc eingelegt ist.

Zeigen Sie mit der Wii-Fernbedienung auf den Disc-Kanal im **Wii-Menü** und drücken Sie den A-Knopf.

Der **Startbildschirm des Kanals** wird angezeigt. Wählen Sie START aus und drücken Sie den A-Knopf

Es werden Informationen zur Handgelenksschlaufe angezeigt. Stellen Sie sicher, dass die Handgelenksschlaufe fest sitzt, und drücken Sie anschließend den A-Knopf.

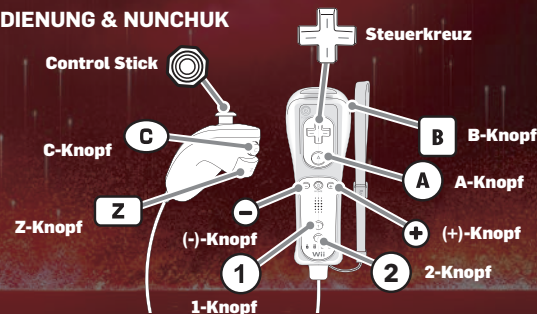
Der Vorspann des Spiels beginnt.



STEUERUNG

Die folgenden Tabellen bieten einen Überblick über die Steuerung mit **Wii-Fernbedienung** und **Nunchuk**. Alternativ kannst du jederzeit einen **Classic Controller** anschließen und dir die Tastenbelegung im Optionsmenü oder im Trainingsmodus ansehen.

Wii-FERNBEDIEUNG & NUNCHUK



NORMALES SPIEL

	EINFACHE OFFENSE	EINFACHE DEFENSE
Control Stick	Spieler bewegen	Spieler bewegen
C-Knopf	Symbolpass	Symbolwechsel
Z-Knopf	IsoMotion™	Lock-on D
1-Knopf	Positionsspielzüge/Pick-Steuerung	–

	EINFACHE OFFENSE	EINFACHE DEFENSE
2-Knopf	SC (Sofort-Coaching)	SC
(+)-Knopf	Pause	Pause
(-)-Knopf	Auszeit	Absichtliches Foul
A-Knopf	Passen	Spieler wechseln
B-Knopf	Sprinten	Sprinten
Steuerkreuz ↑	Hopstep	-
Steuerkreuz ↓	Pump Fake (bei gehaltenem Z-Knopf)	Doppeln
HOME	HOME-Menü öffnen	HOME-Menü öffnen

ERWEITERTE STEUERUNG – OFFENSE

Wurf beginnen	Wii-Fernbedienung hoch
Werfen	Wii-Fernbedienung runter
Kontextabhängiges Dribbling	Z-Knopf + Wii-Fernbedienung zur Seite
Positionsabhängige Spielzugansage	1-Knopf antippen, Symbol des gewünschten Mitspielers auswählen, Spielzug aus Menü auswählen
Pick-Steuerung	1-Knopf halten und loslassen, um Pick & Roll anzusagen (für angetäuschten Block 1-Knopf erneut drücken); 1-Knopf halten, bis Blocksteller zum Pick & Pop bereit ist
Alley-Oop	Z-Knopf + B-Knopf + A-Knopf

ERWEITERTE STEUERUNG – DEFENSE

Rebound/Block	Wii-Fernbedienung hoch
Beide Hände hoch	Nunchuk und Wii-Fernbedienung hoch
Offensiv-Foul forcieren	Nunchuk und Wii-Fernbedienung runter
Swat Block	B-Knopf halten + Wii-Fernbedienung hoch
Stealen	Wii-Fernbedienung nach links/rechts oder Steuerkreuz ←

DUNK-STEUERUNG

Kontextabhängiger Dunk	B-Knopf (im Sprint) + Wii-Fernbedienung hoch
Spektakulärer Dunk	B-Knopf (im Sprint) + Wii-Fernbedienung nach links
Power-Dunk	B-Knopf (im Sprint) + Wii-Fernbedienung nach rechts
Reverse-Dunk	B-Knopf (im Sprint) + Wii-Fernbedienung runter

ISOMOTION™

Ballhand wechseln	Im Stand Control Stick zur Hand ohne Ball
Sizeup	Im Stand Z-Knopf drücken + Control Stick nach links/rechts vom Korb oder davon weg
Hesitation	Im Stand Z-Knopf drücken
Crossover	Z-Knopf halten + Control Stick zur Hand ohne Ball
Double Cross	Z-Knopf halten + Steuerkreuz erst zur Hand ohne Ball, dann zurück zur Ballhand
Hinter dem Rücken	Control Stick in Halbkreis von Ballhand zur anderen Hand bewegen (um Rücken des Spielers herum)

ISOMOTION™

Spin	Z-Knopf halten + Control Stick in Halbkreis von Ballhand zur anderen Hand bewegen (um Rücken des Spielers herum)
Half-Spin	Z-Knopf halten + Control Stick in Halbkreis von Ballhand zur anderen Hand bewegen (um Rücken des Spielers herum), dann wieder zurück
Stepback	Z-Knopf halten + Control Stick entgegen Laufrichtung des Spielers
Stepback & Go	Z-Knopf halten + Control Stick entgegen Laufrichtung des Spielers, dann zurück in Ausgangsposition
Schneller Hesitation/Stepout	Im Lauf B-Knopf halten und Z-Knopf drücken
Hesitation-Cross	Im Lauf Z-Knopf halten + Control Stick zur Hand ohne Ball
In & Out	Im Lauf Z-Knopf halten + Control Stick erst zur Hand ohne Ball, dann zurück zur Ballhand

POST-SPIELZÜGE – OFFENSE

Ball fordern	A-Knopf
Aufposten	Z-Knopf mit Rücken zum Verteidiger halten (loslassen, um sich zu lösen und Spinmoves auszuführen)
Kampf um die Position	Im Post Z-Knopf halten + Control Stick zum Verteidiger
Post-Deny abwehren	Control Stick in Richtung des Deny-Versuchs des Verteidigers bewegen
Faceup	Im Post mit Ball in beiden Händen Control Stick vom Verteidiger weg
Faceup-Jumpshot	Facing gegen den Post-Verteidiger, dann Wii-Fernbedienung hoch
Shimmy links	Im Post mit Ball in beiden Händen Wii-Fernbedienung schnell nach links
Shimmy rechts	Im Post mit Ball in beiden Händen Wii-Fernbedienung schnell nach rechts
Pump Fake	Im Post mit Ball in beiden Händen Z-Knopf halten + Wii-Fernbedienung nach links/rechts
Jump-Hook links/rechts	Im Post vorm Korb Wii-Fernbedienung nach links/rechts
Jump-Fade links/rechts	Im Post weiter vom Korb entfernt Wii-Fernbedienung nach links/rechts
Dropstep	Im Post beim Dribbling oder Ballhalten mit verfügbarem Dribbling, Control Stick zur Grundlinie + B-Knopf drücken
Stepthrough	Im Post beim Dribbling oder Ballhalten mit verfügbarem Dribbling, Control Stick zur Zone + B-Knopf drücken
Schneller Spin	Im Post beim Dribbling oder Ballhalten mit verfügbarem Dribbling, Control Stick zur linken oder rechten Spielerseite + Z-Knopf drücken
Spin-Out für Lob	Im Post Z-Knopf loslassen + Control Stick nach links / rechts bewegen
Pump Fake zu Hopstep Spin (gleiche Seite)	Im Post mit Ball und verfügbarem Dribbling, Pump Fake ausführen; nach Beginn des Pump Fakes Steuerkreuz ↑ drücken

POST-SPIELZÜGE – OFFENSE	
Aufposten mit Angriffsspieler erzwingen	Z-Knopf halten, wenn in der Nähe des Rückens des Angreifers
Flop	Nunchuk + Wii-Fernbedienung runter (wie beim Aufnehmen eines Offensivfouls), während der Angreifer im Post einen aggressiven Ausfallschritt nach hinten ausführt
Deny Post	Control Stick auf die linke oder rechte Seite des aufpostenden Angreifers bewegen
Im Post vor den Mann	Control Stick bewegen, um sich zwischen Ball und aufpostenden Angreifer zu bringen
Post Steal	Im Post Wii-Fernbedienung nach links/rechts
Pass in den Post stealen	Wii-Fernbedienung nach links / rechts bewegen, wenn der Angreifer den Ball erhält
Post – Offensiv-Foul forcieren	Im Post bei aggressivem Ausfallschritt des Offense-Spielers nach hinten Nunchuk + Wii-Fernbedienung runter

SCHNELLE SPIELE & KARRIEREMODUS

Spielerfokus-Steuerung – Am Ball

	EINFACHE OFFENSE	EINFACHE DEFENSE
Control Stick	Spieler bewegen	Spieler bewegen
C-Knopf	Symbolpass	Symbolwechsel in Nicht-Ranglisten-Spielen
Z-Knopf	IsoMotion™	–
Z-Knopf + 1-Knopf	Kamera wechseln	Kamera wechseln
Steuerkreuz ↑	Hop Step	–
Steuerkreuz ↓	–	Doppeln
A-Knopf	Passen	Ballannahme verhindern
B-Knopf	Sprinten	Sprinten
1-Knopf	Pick-Steuerung	–
2-Knopf	Sofort-Coaching	Sofort-Coaching
(-)-Knopf	Auszeit	Absichtliches Foul
(+)-Knopf	Pause / Pausenmenü	Pause / Pausenmenü
HOME-Knopf	HOME-Menü	HOME-Menü

Spielerfokus-Steuerung – Ohne Ball

	EINFACHE OFFENSE	EINFACHE DEFENSE
Control Stick	Spieler bewegen	Spieler bewegen
C-Knopf	Symbolwechsel in Nicht-Ranglisten-Spielen	Symbolwechsel in Nicht-Ranglisten-Spielen
Z-Knopf	Aufposten	–
Steuerkreuz ↑	Alley-Oop fordern	–
A-Knopf	Ball fordern	Ballannahme verhindern

	EINFACHE OFFENSE	EINFACHE DEFENSE
B-Knopf	Sprinten	Sprinten
2-Knopf	Sofort-Coaching	Sofort-Coaching
(-)-Knopf	Auszeit	Absichtliches Foul
(+)-Knopf	Pause / Pausenmenü	Pause / Pausenmenü
HOME-Knopf	HOME-Menü	HOME-Menü

TEAM-UP-, CREW- & PICKUP-SPIELE

Spielerfokus-Steuerung – Am Ball

	EINFACHE OFFENSE	EINFACHE DEFENSE
Control Stick	Spieler bewegen	Spieler bewegen
C-Knopf	Symbolpass	Symbolwechsel in Nicht-Ranglisten-Spielen
Z-Knopf	IsoMotion™	–
Z-Knopf + 1-Knopf	Kamera wechseln	Kamera wechseln
Steuerkreuz ↑	Hop Step	–
Steuerkreuz ↓	–	Doppeln
A-Knopf	Passen	Ballannahme verhindern
B-Knopf	Sprinten	Sprinten
1-Knopf	Pick-Steuerung	–
2-Knopf	Sofort-Coaching	Sofort-Coaching
(-)-Knopf	Auszeit	Absichtliches Foul
(+)-Knopf	Pause / Pausenmenü	Pause / Pausenmenü
HOME-Knopf	HOME-Menü	HOME-Menü

Spielerfokus-Steuerung – Ohne Ball

ERWEITERTE OFFENSE	
Block stellen	Nunchuk und Wii-Fernbedienung runter
Hände des Verteidigers wegschlagen	Wii-Fernbedienung in eine beliebige Richtung, wenn der Verteidiger Deny spielt
KI zum Werfen auffordern	Wii-Fernbedienung hoch, dann runter (genau wie werfen, nur ohne Ball)
Ball fordern	A-Knopf (genau wie passen, nur ohne Ball)

DEFENSE

Control Stick	Spieler bewegen
C-Knopf	Symbolwechsel in Nicht-Ranglisten-Spielen
Z-Knopf	–
Z-Knopf + 1-Knopf	Kamera wechseln
Steuerkreuz ↑	–
A-Knopf	Ballannahme verhindern
B-Knopf	Sprinten
2-Knopf	Sofort-Coaching (nur Spielzugansage)
(-)-Knopf	Absichtliches Foul
(+)-Knopf	–
HOME-Knopf	HOME-Menü

HAUPTMENÜ

Nach dem Laden des Spiels und der Erstellung deines Profils erscheint der Bildschirm "Schnelles Spiel". Rufe mit dem (-)-Knopf das Hauptmenü auf.

• Schnelles Spiel

Steig direkt ins Spiel ein! Steuerkreuz bewegen, mit ← / → dein Team auswählen und mit ↑ / ↓ die Trikots wählen.

• Größte Spieler der NBA

Im Größte Spieler-Modus kannst du mit einigen der besten Teams in der Geschichte der NBA spielen. Du hast die Gelegenheit, die legendärsten NBA-Spieler aller Zeiten auf dem Höhepunkt ihrer Karriere zu steuern. Kannst du mit Wilt Chamberlain ein Spiel absolut dominieren? Kannst du das Publikum mit den spektakulären Flugeinlagen von Michael Jordan begeistern? Spiele mit den besten und gegen die besten Spieler aller Zeiten!

• Spielmodi

Wähle The Association, um dein eigenes NBA-Team zu managen. Mit NBA Blacktop kannst du das Spiel auf der Straße spielen. Wenn du es eilig hast, kannst du direkt in die Playoffs einsteigen. Oder du lässt dir Zeit und spielst eine ganze Saison. Erstelle deine eigenen Situationen.

• Mein SPIELER

Übernimm die Kontrolle über einen NBA-Rookie und mache ihn zum Superstar. Verbessere die Wertungen deines Spielers, indem du in Spielen und Drills Fähigkeitspunkte sammelst. Je mehr du dich reinhängst, desto schneller verbessert sich dein Spieler.

• Kader verwalten

Wähle Kader, Rotationen, Situationen, Tendenzen, Playbooks, Spieler erstellen, Team erstellen oder Draft-Jahrgang.

• Features

Sieh dir den VIP Viewer an. Lege in 2K Beats Musik-Wiedergabelisten an. Öffne Extras, um Codes einzugeben und dir das Team der Mitwirkenden anzusehen.

• Optionen

Passe das Gameplay, die Regeln, die Präsentationseinstellungen und die Controller-Konfiguration an. Speichere und lade deine Spieleinstellungen, Profile, Kader, Schieberegler- und Voreinstellungen.

NBA 2K13 – FEATURES

• Tutorial

Lerne in unserem brandneuen Tutorial die Steuerung des Spiels, um auf dem Parkett zu dominieren. Wir führen dich Schritt für Schritt durch die Grundlagen und die Feinheiten der Steuerung. Durch das interaktive Feedback erfährst du genau, wie du die Steuerung von NBA 2K13 meistern kannst.

• Meine KARRIERE

In Mein SPIELER erstellst du deinen ganz persönlichen NBA-Rookie und bestimmst seine Position und seinen Spielstil. Im Meine KARRIERE-Modus führst du ihn anschließend auf dem Parkett und abseits davon durch seine Karriere. Pressekonferenzen, Sponsoringverträge, Trades und Zeitschriftencover beeinflussen seinen Werdegang. Alle Handlungen deines Spielers wirken sich auf seine Mitspielerchemie und seine Beliebtheit bei den Fans aus.

• NBA Blacktop

Mit Dunk-Contest, Dreipunktewettbewerb und 21.

• Erweiterte Steuerung, Shot Branching & IsoMotion™-Dribbling

Das „Shot Branching“-System erlaubt es dir, deinen Wurf noch in der Luft abzuändern. Auf dem Boden hilft dir die IsoMotion™-Dribblingsteuerung, deine Gegner schwindlig zu spielen.

• Trade-Suche & Spielersuche

Ist es dir zu lästig, ein Trade-Angebot zu erstellen, das auch angenommen wird? Mit der Trade-Suche wählst du einfach den Spieler aus, den du möchtest, und erhältst sofort ein gültiges Angebot. Oder du startest über die Spielersuche eine detaillierte Suche nach einer Verstärkung für dein Team.

• Tendenzen

Antizipiere und/oder individualisiere die Aktionen aller NBA-Spieler auf Basis ihrer Tendenzen aus der realen Welt.

• Größte Spieler

Spiele mit den folgenden klassischen NBA-Teams:

- Boston Celtics 1964-65, 1985-86
- Los Angeles Lakers 1964-65, 1970-71, 1971-72, 1986-87, 1990-91, 1997-98
- Milwaukee Bucks 1970-71, 1984-85
- Atlanta Hawks 1970-71, 1985-86
- New York Knicks 1971-72, 1994-95
- Philadelphia 76ers 1984-85
- Detroit Pistons 1988-89
- Chicago Bulls 1988-89, 1992-93, 1995-96
- Portland Trailblazers 1990-91
- Charlotte Hornets 1992-93
- Houston Rockets 1993-94
- Denver Nuggets 1993-94
- Orlando Magic 1994-95
- Seattle Supersonics 1995-96
- Utah Jazz 1997-98
- San Antonio Spurs 1997-98
- und mehr!

PAUSENMENÜ

Drücke während des Spiels den (+)-Knopf, um das Pausenmenü aufzurufen, in dem du die folgenden Optionen ansehen und verändern kannst:

• Fortsetzen

Kehre zum Spielgeschehen zurück.

• Wiederholung

Sieh dir die Wiederholung der rasanten Action an.

• Coaching

Nimm Auswechslungen vor, betrachte Spieler-Matchups, bearbeite die Einstellungen oder wirf einen Blick in dein Playbook.

• Spielstatistiken

Betrachte die Teamstatistik, die Spielertabelle, die Spieldetails und Verletzungen.

• Optionen

Passe das Gameplay, die Regeln, die Präsentationseinstellungen und die Steuerung an.

NBA 2K13 - SPIEL-CREDITS

VIRTUOS DEVELOPMENT TEAM

Virtuos CEO
G. Langourieux
Producing Director
F. Pan
Head of Sales Europe & Asia
P. Angely
Executive Producer
J. Boehm
Producer
Zh.Y. Hao
PROGRAMMER
Technical Director
J. Klufft
Program Leader
Zh.M. He
Programmer
Q. Gui
X.Q. Lu
Data Manager
J.Y. Lu

ARTIST
Art Director
F. Lavignasse
Art Leader
B. Yang
Artists
Y. Xiong
H.B. Lu
QUALITY ASSURANCE
QA Manager
B. Bao
QA Team Leader
W.X. Gao
QA
Ch. Zhang
L. Liu
Q. Zhao
Y. Wang

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

DEVELOPMENT TEAM:
Executive Producer
Jeff Thomas

Don Bhatarakamol
Alex Steinberg
Kurt Lai

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

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 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

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'tNoBullHere, produced by Del the Funky
Homosapien
Produced by APLUS and AGEE
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

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

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

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

C.O.O.
David Ismailer

SVP, Sports Development
Greg Thomas

Executive Producer
Jeff Thomas

Producer
Robert Nelson

Sr. Director of Product Development
Kate Kellogg

Director of Technology
Jacob Hawley

Online Systems Architect
Louis Ewens

PD Operations Coordinator
Ben Kvalo

SVP, Marketing
Sarah Anderson

VP, Sports Marketing
Jason Argent

VP of International Marketing
Matthias Wehner

Sr. Director of Marketing & PR
Chris Snyder

Senior Brand Manager
Mark Goodrich

Brand Manager
Andrew Blumberg

Marketing & PR Coordinator
Ryan Balke

Marketing Assistant
Rebecca Euphrat

Director of Public Relations, North America
Ryan Jones

Director, Marketing Production
Jackie Truong

Art Director, Marketing
Lesley Zinn Abarcar

Web Director
Gabe Abarcar

Web Designer
Keith Echevarria

Jr. Graphic Designer
Christopher Maas

Marketing Production Assistant
Ham Nguyen

Video Production Manager
J. Mateo Baker

Video Editor
Kenny Crosbie

Jr. Video Editor
Michael Howard

Game Capture Specialist
Doug Tyler

Marketing Project Manager
Renee Ward

Director of Creative Production
Jack Scalici

Senior Manager of Creative Production
Chad Rocco

Manager of Creative Production
Josh Orellana

Consumer Engagement Manager
Ronnie Singh

VP, Business Development
Kris Severson

VP, Legal
Peter Welch

VP & Counsel, Business Affairs
Brad Simon

Director of Operations
Dorian Rehfield

Licensing/Operations Specialist
Xenia Mul

Director of Research and Planning
Mike Salmon

Marketing Manager, Partner Relations
Dawn Burnell

SPECIAL THANKS
Chris Jones
Todd Ingram
Kendell Rogers
Rick Shawalker
Lori Durrant
Jeremy Ford
Daisy Amescua
Michael Speller

2K GAMES INTERNATIONAL

General Manager
Neil Ralley

International Marketing Manager
Sian Evans

International Product Managers
Yvonne Dawson

International Product Managers
Luis de la Camara Burditt

Sr. Director, International PR
Markus Wilding

Assistant International PR Manager
Sam Woodward

Assistant International PR Executive
Megan Rex

International Digital Marketing Manager
Martin Moore

Design Team
James Crocker
Tom Baker

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer
Iain Willows

Localization Manager
Nathalie Mathews

Assistant Localization Manager
Arsenio Formoso

External Localization Teams
Around the Word
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Robert Böck

2K QUALITY ASSURANCE

VP of Quality Assurance
Alex Plachowski

Test Manager
David Arnspiger

Support Managers
Alexis Ladd

Support Managers
Doug Rothman

Test Lead
Casey Ferrell

Support Lead
Nathan Bell

Support Lead
Scott Sanford

Senior Testers
Matt Newhouse

Testers
Chris Adams

Dale Bertheola
David Antrim
Lauren Hacaga
Bill Lanker
Jeremy Thompson
Frankie Ludena
Robert Klempner
Michael Speiler
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

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Mastering Technician
Alan Vincent

Localisation QA Project Lead
Oscar Pereira

Localisation QA Leads
Karim Cherif
Luigi Di Domenico
Oscar Pereira

Senior Localization QA Technicians
Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Elmar Schubert

Localization QA Technicians
Andrea De Luna Romero
Carine Freund
Chau Doan
Christopher Funke
Cristina La Mura
Emilie Pelade
Enrico Sette
Harald Raschen
Iris Loison
Javier Vidal
Pablo Menéndez
Sergio Accettura
Stefan Rossi

2K INTERNATIONAL TEAM

Agnès Rosique
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Dan Cooke
Diana Freitag
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm

Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieke Mandemakers
Matt Roche/Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd
Martin always
Rickin Martin

Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K ASIA

Asia Marketing Director
Karen Teo

Asia Marketing Manager
Diana Tan

Asia Product Manager
Chris Jennings

Japan Marketing Manager
Takahiro Morita

Localization Manager
Yosuke Yano

Take-Two Asia Operations
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Fumiko Okura

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

Vice President, Global Marketing Partnerships
Brian Oliver

Senior Director, Entertainment Products
Anne Hart

Senior Manager, Entertainment Products Licensing
Matthew "Tiberius" Holt

Senior Manager, Global Marketing Partnerships
Rachel Henley

Marketing Specialist, Global Marketing Partnerships
Kara Stetler

SPECIAL THANKS

Jordan Katz
David Cox
Take-Two Sales Team
Take-Two Digital Sales Team
Take-Two Channel Marketing Team
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
2K IS Team
Seth Krauss
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
Jonathan Washburn
David Boutry

Ryan Dixon
Juan Chavez
Gail Hamrick
Sharon Hunter
Michele Shadid
Zambezi
Access Communications
KD&E
League contacts
Big Solutions
Gwendoline Oliviero

Visual Concepts Special Thanks
Scott Patterson
Matt Underwood
Edwin Melendez
Everyone at Operation Sports

MOTION CAPTURE TALENT

NBA Talent
Rudy Gay
Dwight Howard
Andre Iguodala
Shaun Livingston
Corey Maggette
Shaquille O'Neal
Chris Paul
Gerald Wallace
Evan Turner
Wesley Johnson
Quincy Pondexter

Omar Wilkes
Alain Laroche
Terrence Hundley
Shawn Mallory
Charles "Beast" Rhodes
Marquis Gilstrap
Tim "TP" Parham
Brian Laing
Brandon Bush
Quinnel Brown
Kasib Powell
Larry "Bone" Williams
Terrance Todd
Darren Brooks
Drew Gibson
Johnnie Bryant
Patrick Sanders
Calvin Henry
Gerard Anderson
Jesse Byrd
Purnell Davis
Matthew Elijah
Snoop Dogg

Basketball Talent
Grayson Boucher
aka "The Professor"
James "Flight" White
Taurian Fontenette
aka "Air Up There"
Stan Fletcher
Noah Ballou
Deonte Huff
Leigh Gayden
Christopher Devine
Joe Evert

16 NBA 2K13 - MUSIK-CREDITS

Music Editing

Rick Fox - Fox Sound Studios

Additional Music Edits

Keith Fox
Emily Seibert

Ain't 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
Alle Rechte vorbehalten. 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 Ghetoblaster 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
Alle Rechte vorbehalten.
[CONTAINS SAMPLE FROM «GOING THE DISTANCE»
BY BILL CONTI.
EMI UNART MUSIC (ASCAP)]
Alle Rechte vorbehalten. 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)
Alle Rechte vorbehalten. Used by Permission.

Amazing

Performed by Kanye West featuring Young Jeezy
Written by Jeffrey Bhasker, Benjamin Hudson-
Molldow, 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
Alle Rechte vorbehalten. Used by Permission.

Stillness Is the Move

Performed by Dirty Projectors
Courtesy of Domino Records
Written by David Longstrech (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
Skemetics 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
Pettaway
Published by EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)
© 2002 WB MUSIC CORP. (ASCAP), EMI BLACKWOOD
MUSIC INC. (BMI), LIL LU LU PUBLISHING (BMI) AND
BILLEY PETTAWAY MUSIC (BMI)
Alle Rechte vorbehalten. 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.
Alle Rechte vorbehalten. 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 Dof 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)
Alle Rechte vorbehalten. 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 INTERNATIONA
L 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)
Alle Rechte vorbehalten. 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
Alle Rechte vorbehalten. 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.
Alle Rechte vorbehalten. Used by Permission.

We Major

Performed by Kanye West featuring Nas and Really
Doe
Written by Warryn S. Campbell, Nasir Jones, Maureen
Elizabeth Reid, Russell W. Simmons, Lawrence Smith,
Warren Trotter, Kanye Omari West, Antony Von
Williams, and Dontae Maurice Winstow
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)
Alle Rechte vorbehalten. 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 Srand Music (BMI) / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) and EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) / Reservoir 416 (BMI) c/o Reservoir Media Management, Inc.
Alle Rechte vorbehalten. 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. Alle Rechte vorbehalten.
[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)
Alle Rechte vorbehalten.
THIS WORK SAMPLES "SOMEDAY IN ATHENS" - ATHANASIOS ALATAS AND EIKONAXOS ALATAS. Writer(s) designated by *
Alle Rechte vorbehalten. Used by Permission.

VERÖFFENTLICHT VON 2K SPORTS

2K Sports ist eine Sparte von 2K, einem Publishing-Label von Take-Two Interactive Software.

Alle Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Die Namen und Logos aller Arenen sind Markenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer und werden mit freundlicher Genehmigung verwendet. Bestimmte hierin [oder hierauf] verwendete Markenzeichen sind Eigentum von American Airlines, Inc. und werden unter Lizenz an 2K Sports verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

Copyright 2012 STATS LLC. Jede gewerbliche Nutzung und jeder gewerbliche Vertrieb der lizenzierten Materialien ohne die ausdrückliche schriftliche Zustimmung von STATS LLC sind streng untersagt.

Basketballausrüstung bereitgestellt von Gared Sports, dem exklusiven Korbanlagenausstatter der NBA-Arenen.

Diese Software basiert in Teilen auf der Arbeit der Independent JPEG Group.

Lokalisierungstools und -support von XLOC, Inc.

Besonderer Dank an Anne Hart, Matthew Holt und Brian Choi von NBA Entertainment, Inc.

GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION

Dieses Dokument wird in unregelmäßigen Abständen aktualisiert. Die aktuell gültige Version wird auf www.take2wogames.com/ea/ua 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.
DIESE SOFTWARE WIRD LIZENZIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE (DEFINITION SIEHE UNTEN) INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER SONST WIE VERWENDEN, ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN VORLIEGENDEN GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN („VEREINBARUNG“) EINVERSTANDEN. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND. SIE VERKÄUFEN, VERLEIHEN, AKZEPTIEREN SIE DIESE VEREINBARUNG ZUR VERFÜGBARKEIT FÜR ALLE SONSTIGEN MITGLIEDER BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNG UND ANDERE SCHRIFTLICHE, GESPEICHERTE, ELEKTRONISCHE ODER ONLINE ZUR VERFÜGBARKEIT GESTELLTE MATERIALIEN UND SÄMTLICHE KOPPIEN DIESER SOFTWARE ODER DER BEGLEITMATERIALIEN. INDEM SIE DIESE SOFTWARE OFFENEN, INSTALLIEREN UND/ODER DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL 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.

1. LIZENZ

LIZENZ: Vorbehaltlich der weiteren Bestimmungen dieser Vereinbarung erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit ein nicht ausschließliches, nicht übertragbares, einzelwöchentliches Recht, diese Software für Ihre persönlichen, nicht gewerblichen Gebrauch auf einem einzelnen Computer oder einer Spielkonsole zum Computerspiel zu nutzen, es sei denn, weitere Rechte werden explizit in der Programmokumentation verliehen. Die von Ihnen erworbenen Rechte sind abhängig von der Befolgung der Bestimmungen dieser Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt am Datum, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig benutzen und endet, abhängig davon, was früher eintritt, entweder wenn Sie diese Software irgendwem weggegeben 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 keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auslegen ist. Alle Rechte, die durch diese Vereinbarung nicht explizit eingeräumt werden, verbleiben bei dem Lizenzgeber bzw., soweit einschlägig, dessen Lizenzgeber.

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, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Gesichten, Dialoge, Schauplätze, 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 welche 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 bis zu US-\$150.000 pro Verletzung sein können. Auch in Deutschland ist eine 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, die 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 davon zu verbreiten, 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 Anfertigung einer einzelnen Sicherungskopie gilt); (d) die Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das 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 technischen Schutzmaßnahmen, die auf der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM vorgesehen sind, auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren. (dieses Verbot bezieht sich nicht auf Kopien, die ganz oder zum Teil durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses gefertigt werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten); (g) die Software in einem gewerblichen Computerspielcenter oder einem anderen ortsgebundenen Platz zu nutzen

oder zu kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber räumt Ihnen eine spezifische ortsgebundene Lizenz ein, die die Software auch gewerblich zu nutzen; (h) die Software ganz oder teilweise zurückzuentwickeln (Reverse Engineering) oder zu dekompileieren, es sei denn ein gesetzlicher Ausnahmefall liegt vor, zu dekompileieren, abzuholen oder Werke herzustellen oder in sonstiger Weise die Software zu verändern; (i) Eigentumsmerkmale, Marken oder Label auf oder innerhalb der Software oder deren Verpackung zu entfernen oder zu verändern; (j) die Software in ein Land zu transportieren, exportieren oder re-exportieren (direkt oder indirekt), das nach den US-amerikanischen Exportgesetzen oder den dazugehörigen Regelungen oder den anwendbaren internationalen Exportgesetzen oder den dazugehörigen Regelungen der Software nicht erhalten darf oder in sonstiger Weise diese Bestimmungen und Regelungen, die sich von Zeit zu Zeit ändern können, zu verletzen.
ZUGANG ZU SPEZIELLEN INHALTEN UND/ODER DIENSTEN INKL. DIGITALER KOPPIEN. Um Zugang zu digitalen Kopien der Software oder zu bestimmten freispieldaten, heruntergeladenen Online- oder sonstigen speziellen Inhalten, Diensten und/oder Funktionen (zusammenfassend „spezielle Inhalte“) zu erhalten, können nötig sein. Softwarehersteller unterziehen, einzigartige Seriennummern einzugeben, 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. DIESEN UMSATZ ZUFÜHRT DIESER STEUER, die etwaig anders lautende Klauseln in dieser Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG ZUVOR GESPEICHERTER KOPPIEN. Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie der Software und das Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person zu übertragen, wenn Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und das Begleitmaterial oder von Teilen davon zurückbehalten und der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Spezielle Inhalte einschließlich ansonsten 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. DIESEN UMSATZ ZUFÜHRT DIESER STEUER, RELEASE-KOPPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN. Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugang zu der Software und/oder zu bestimmten Software-Bestandteilen oder Inhalten zu kontrollieren, nicht genehmigte 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 zu erhalten, kann lediglich ein Exemplar der Software zur gleichen Zeit auf diese Inhalte zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich 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 diese Zugangskontrollmittel nicht eingeleiten 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 Funktionieren nicht seinerseits ermöglicht hat.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, einschließlich eines Spielflans, eines Szenarios, eines Screenshots, eines Autodessins oder eines Videos Ihres Spiels. 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 Recht und die Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden 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 begeben sich hiermit soweit nach dem anwendbaren Recht möglich, jedweder Urheberrechte sowohl in Bezug auf die Nutzung dieser Software als auch auf die Inhalte, die Sie als Lizenzgeber als auch durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen. Diese Lizenzräumung 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, wie dies in der Programm dokumentierung 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 zutreffend) 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 zum Internet bei Nutzung der Software herstellen, sei dies über eine Spieleplattform, ein Netzwerk oder eine andere Methode, kann es sein, dass der Lizenzgeber Informationen von Hardware-Herstellern oder Spieleplattformbetreibern erhält und automatisch bestimmte Informationen von Ihrem Computer oder Ihrer Spielkonsole sammelt. Diese Information kann z.B. Benutzeridentifikationsmerkmale (so wie Spielerbezeichnungen und Bildschirmnamen), Spielstände, Spielverläufe, Spielleistung, besuchte Orte, Freundschaften, Hardware-MAC-Adresse, 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 abgegeben 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 missbräuchlicher 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 Gewährleistungsverprechen. Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zurücksenden, 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 ein Schreiben, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, beschreibt.

BEENDIGUNG: Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber davon zurücktreten, und endet automatisch, wenn Sie gegen die darin festgelegten Regelungen und Bedingungen verstoßen. Indiesem 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 Garantiebedingungen erstellten Vertragsverhältnis findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung. WENN SIE FÜR EINEN ANWENDBAREN RECHTSSTREIT ZUSCHULEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH AN WENIGSTENS TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012

© 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.

© 2002-2003, Jean-Marc Valin/Kiph.Org Foundation. Die Verteilung und Verwendung von Quellcode und Binärdateien in veränderter oder unveränderter Form, ist, die feiertagliche Bedingungen gelten. Die Weitergabe der Quellcode muss den obigen Copyright-Hinweis, diese Liste der Bedingungen und den nachfolgenden Haftungsausschluss enthalten. Die Weitergabe als Binärdateien muss den obigen Copyright-Hinweis, diese Liste der Bedingungen und den nachfolgenden Haftungsausschluss in der Dokumentation oder anderen Materialien enthalten, die mit der Weitergabe verbunden sind. Es dürfen weder der Name der Kiph.Org Foundation noch die Namen ihrer Mitarbeiter verwendet werden. Um Produkte, die von dieser Software ausgehen ausdrückliche und vorhergesagte rechtliche Erklärungen abgeleitet wurden, zu unterstützen und zu bewerben. DIESE SOFTWARE WIRD VON DEN COPYRIGHT-INHABERN UND IHREN MITARBEITERN IM ISTZUSTAND, UNTER AUSSCHLUSS JEDWEDER AUSDRÜCKLICHER ODER STILLSCHWEIGENDER GARANTIE BEREITGESTELLT, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF DIE GARANTIE DER ALLGEMEINEN GEBRAUCHSTÄUGLICHKEIT UND DER TÄUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DIE FOUNDATION ODER IHRE MITARBEITER ÜBERNIMMEN KEINEN UMSTANDEN FÜR JEDWELCHE DIREKTEN, INDIKREKTEN, ZUFÄLLIGEN, SPEZIELLEN, EXEMPLARISCHEN SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN VERANTWORTLICH (EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF, BESCHAFFUNG ODER ERSATZ VON WAREN ODER DIENSTEN, NUTZUNGS-, DATEN- ODER GEWINNVERLUST ODER ÜBERRECHNUNG DES GESCHÄFTSBETRIEBS), DIE UNABHÄNGIG VON URSACHE UND BELIEBIGER THEORETISCHER HAFTBARKEIT (OB VERTRÄGLICH FESTGELEGT, PER KAUSALHAFTUNG ODER DELIKTSHAFTUNG - EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT ODER AUF ANDEREM WEGE) DURCH DIE VERWENDUNG DIESER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, AUCH WENN INFORMATIONEN ÜBER DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN VORLAGEN.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge:

Content Descriptors: Description du contenu:



The 'Online' logo indicates that a game allows the player to have access to online game play against other players.

Le logo « Online » indique qu'un titre vous permet de jouer avec d'autres personnes en ligne.

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungssystem (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

KUNDENDIENST

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

DEUTSCHLAND:

Telefon: 69222222087 / Anrufrkosten richten sich nach nationalen Tarifen.

Mobilfunkkosten können abweichen.

Montag bis Freitag 13:00 bis 21:00 (MEZ)

Website: <http://support.2k.com>

ÖSTERREICH:

Telefon: 19287882 / Anrufrkosten richten sich nach nationalen Tarifen

Mobilfunkkosten können abweichen.

Montag bis Freitag 13:00 bis 21:00 (MEZ)

Website: <http://support.2k.com>