



NBA 2K14



LEBRON 6 JAMES



NBA 2K14

INHALT

- 1 **CONTROLLER**
- 2 **EINFACHE OFFENSE**
- 2 **ERWEITERTE OFFENSE**
- 3 **PRO STICK™**
- 3 **PRO STICK: WERFEN**
- 4 **PRO STICK: DRIBBLING**
- 4 **DEFENSIVSTEUERUNG**
- 5 **POSTMOVES**
- 5 **POST-SHOTS**
- 6 **NBA 2K14 - SPIEL-CREDITS**
- 16 **GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION**
- 17 **KUNDENSERVICE**

STEUERUNG

Dieses Handbuch beschreibt die Steuerung mit dem Microsoft Xbox 360® Controller. Es können aber auch andere Gamecontroller verwendet werden. Die Tastenbezeichnungen Ihres Controllers können von den hier aufgeführten abweichen. Nachschlagen können Sie diese in der Bedienungsanleitung Ihres Controllers oder unter Gamecontroller in der Windows-Systemsteuerung.



Xbox 360 CONTROLLER	LOGITECH RUMBLEPAD 2	TASTATUR
	Linker Stick	A / S / D / W
	Taste 1	Ziffernblock 5
	Taste 2	Spacebar
	Taste 3	Ziffernblock 0
	Taste 4	Ziffernblock , (Komma)
	Taste 5	⇧ Shift
	Taste 6	Ziffernblock ↵ Enter
	Taste 7	Tab links
	Taste 8	Ziffernblock +
	Taste 10	Esc
	Taste 9	Pg Up
	Steuerkreuz	↑ / ← / → / ↓
	Rechter Stick	Ziffernblock 2 / 4 / 6 / 8

EINFACHE OFFENSE	GAMEPAD	TASTATUR	EINFACHE DEFENSE
Spieler bewegen		A/S/D/W	Spieler bewegen
PRO STICK™: Dribble-Moves/Werfen/Passen		Ziffernblock 2/4/6/8	Hände hoch/Seite zumachen/Wurf erschweren
-		F3	Hartes Foul/Festhalten
Passmodifikator		⇧ Shift	Intensive Defense
Sprinten		Ziffernblock ← Enter	Sprinten
Spielzug ansagen		Tab links	Doppeln
Symbolpass		Ziffernblock +	Symbolwechsel
Pass/Direkter Pass/Fake-Pass		Spacebar	Spieler wechseln (dem Ball am nächsten)
Pick-Steuerung		Ziffernblock 0	Offensiv-Foul forcieren
Pump Fake/Hop (antippen) Werfen (drücken)		Ziffernblock 5	Stealen
Aufposten		Ziffernblock]	Blocken/Rebound
Signature Skills HUD		↑	Signature Skills HUD
Sofort-Schnellschüsse		⇒	Sofort-Defense-Schüsse
Sofort-Angriffsstrategie		⇐	Sofort-Verteidigungsstrategie
Sofort-Auswechslungen		↓	Sofort-Auswechslungen
Auszeit		Pg Up	Absichtliches Foul
Pause		Esc	Pause

ERWEITERTE OFFENSE

Positionsabhängige Spielzugansage	antippen oder links, Symbol des gewünschten Mitspielers auswählen, Spielzug auswählen
Mitspieler zum Cut schicken	antippen, Symbol des gewünschten Mitspielers auswählen, mit Cut-Richtung angeben
Pick-Steuerung	oder Ziffernblock 0 halten (Dauer bestimmt, ob Roll, Pop oder Slip)
Bodenpass	+ oder +
Fake-Pass	+ oder + Ziffernblock 5
Alley-Oop	+ oder + Ziffernblock 5 (oder / / / bestimmt Empfänger, zum Ring für Alley-Oop zu dir selbst)

ERWEITERTE OFFENSE

Alley-Oop über das Brett	+ oder + Ziffernblock 5, bei mitlaufendem Mitspieler
Doppelpass	Drücke und halte , um die Kontrolle über den Passgeber zu behalten, lasse los, um den Ball zu ihm zurückzupassen.
Putback-Dunk oder Korbleger	oder Ziffernblock 5 halten
Spektakulärer Pass	+

PRO STICK™

Mit dem PRO STICK™ hast du mehr Kontrolle über deine Offensivfähigkeiten als je zuvor. Bei Verwendung eines Xbox 360 Controllers, benutzen, um Aktionen mit dem PRO STICK™ durchzuführen.

PRO STICK™: WERFEN

Aktion	Eingabe
Jumpshot	Halte in eine beliebige Richtung
Pump Fake	Beginne einen Sprungwurf und lasse dann schnell los
Runner/Floater (Mitteldistanz)	Halte weg vom Korb
Stepback-Jumpshot (Seitliches Ziehen)	Halte weg vom Korb
Hop Gather	Tippe an, während du zum Korb ziehst (Mit bestimmst du die Richtung des Sprungschritts)
Spin Shot	Drehe von der Ballhand um den Rücken des Spielers herum, dann halten
Half-Spin Shot	Drehe in einem Viertelkreis von der Ballhand zum Korb, dann schnell wieder in die neutrale Stellung
Normaler Korbleger (Zug zum Korb)	Halte zum Korb
Eurostep-Korbleger (Zug zum Korb)	Halte nach links/rechts weg
Hopstep (-Korbleger) (Zug zum Korb)	+ halte nach links/rechts
Reverse-Korbleger (Zug entlang der Grundlinie)	Halte zur Grundlinie
Dunks (Zug zum Korb)	+ halte zum Korb
Wurfwechsel in der Luft	Dunk/Korbleger starten, in der Luft in eine beliebige Richtung bewegen
Step-Through	Mach einen Pump Fake und halte dann erneut, bevor der Pump Fake endet.

PRO STICK™: DRIBBLING

Die Eingabebewegungen in dieser Liste beziehen sich auf .

Aktion	Eingabe	Kontext
Triple Threat Jab Step	 nach links/rechts/vorne antippen	Triple Threat
Triple Threat Spin-Out	 drehen	Triple Threat
Triple Threat Stepback	 +  weg vom Korb antippen	Triple Threat
Stutter	 +  zum Korb antippen	Dribbling
Hesitation (Schnell)	 zur Ballhand antippen	Dribbling
Hesitation (Escape)	 +  zur Ballhand antippen	Dribbling
In and Out	 zum Korb antippen	Dribbling
Crossover (vorne)	 zur Hand ohne Ball antippen	Dribbling
Crossover (zwischen den Beinen)	 zwischen Hand ohne Ball und Rücken des Spielers antippen	Dribbling
Hinter dem Rücken	 weg vom Korb antippen	Dribbling
Spin	Drehe  von der Ballhand um den Rücken des Spielers herum, dann schnell wieder in die neutrale Stellung	Dribbling
Half-Spin	Drehe  in einem Viertelkreis von der Ballhand zum Korb, dann schnell wieder in die neutrale Stellung	Dribbling
Stepback	 +  weg vom Korb antippen	Dribbling

DEFENSE

Aktion	Eingabe	Kontext
Bewegen		Beliebig
Schnelle Shuffte-Bewegung	 +  + 	Beliebig
Stealen	 antippen	Beliebig
Blocken		Beliebig
Rebound	 (Ball in der Luft)	Beliebig
Offensiv-Foul forcieren		Beliebig
Flop	Zweimal  antippen	On-Ball-Defense
Festhalten	 drücken	Beliebig
Intensive Defense		On-Ball-Defense
Seite-zumachen-Haltung ändern	 +  links/rechts	On-Ball-Defense
Dribbler bedrängen	 halten	On-Ball-Defense
Hände hoch	 halten	On-Ball-Defense

Aktion	Eingabe	Kontext
Deny-Defense	 halten	Off-Ball-Defense
Doppeln		Beliebig

POSTMOVES (ZUM AUFPOSTEN DRÜCKEN)

Aktion	Eingabe
Postbewegung	 halten
Faceup-Drive (aus dem Halten)	 zur Zone oder Grundlinie + 
Zug zum Korb abbrechen (aus dem Dribbling)	 zur Grundlinie + 
Aggressives Backdown	 +  zum Korb
Zug in die Zone	 +  zur Zone
Zug zur Grundlinie	 +  zur Grundlinie
Schneller Spin	Drehe  zur äußeren Schulter
Hook-Drive	Drehe  zur inneren Schulter
Fakes	Tippe  in eine beliebige Richtung weg vom Korb an
Post Hop	Halte  links/rechts weg vom Korb, tippe dann  an
Post Stepback	Halte  weg vom Korb, tippe dann  an
Dropstep	Halte  links/rechts zum Korb, tippe dann  an

POST-WÜRFE

Aktion	Eingabe
Hookshot im Post (Nahdistanz)	 zum Korb
Post Fade (aus Mitteldistanz oder Distanz)	 links/rechts weg vom Korb
Step-Through-Korbleger (Nahdistanz)	 halten, dann  links/rechts zum Korb bewegen
Shimmy Fade	 halten, dann  links/rechts weg vom Korb bewegen
Pump Fake	Leite einen der oben aufgelisteten Moves ein und bewege  dann in die neutrale Stellung.
Up & Under/Step-Through	Mach einen Pump Fake, dann bewege  erneut, bevor der Pump Fake endet.

NBA 2K14 GAME CREDITS

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

Production:

Executive Producer
Jeff Thomas

Producers
Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop

Gameplay Producer
Rob Jones

Lead Gameplay Designer
Mike Wang

Production & Design
Kyle Lai-Fatt
Zach Timmerman
Jerson Sapida
Mike Wang
Dion Peete
Ocie Henderson
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Cort
Kelly Wilson
Eric Dillard
Dan Bickley
Jesse Bean
Ramello Balleca
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson

Team Plays and Tendencies
Nino Samuel

Lead Engineer
Andrew Marrinson

Art Director
Anton Dawson

Engineering:

AI Engineers
Shawn Lee
Eddie Park
Gordon Read
Ben Hester
Andrew Brown

Engineers

Chris Larson
Matt Hamre
Tim Meekins
Johnnie Yang
Nick Jones
Nate Bamberger
Mark Horsley
Mark Roberts
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Brian Townsend
Matthias Wloka
Hartan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Alex O'Konski
Bryan Austin
John Brough
Sang-Won Kim
Qiong Wang
Anthony Lundquist
Blaine Myers
Ian Citti
Cort Keefer
Doug Frazer
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Nick Haskins
Alp Yucebilgin
Chun-Fu Chao
Scott Kohn
Karthik Krishnamurthy
Srikanth Jagannathan
Fraser Hutchinson
Katherine Hayton
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios Aslanoglou
Bihua Qiu
Yuan Li
Yang Liu
Utku Ajay

Database Administrator
Chris McGrail

Tech Group:

Director of Technology
Tim Walter

Lead Library Engineer
Ivar Olsen

Library Engineer
Jason Dorie

Library Engineers
Boris Kazanskii

Library Engineers
Zhe Peng

Library Engineers
Brian Ramagli

Software Engineer
Jeffrey Sass

Art Team:

Character Lead
Heather Marshall

Character Artist
Jonathan Gregory
Winnie Hsieh
Stephen Ytuarte
Stephanie Morgan
Yuki Takahashi
Tyler Bronis
Halleck Cui

Environment Lead
John Lee

Environment Artist
Tim Loucks

Outsourcing Manager
Kurt Lai

UI Art Director
Herman Fok

UI Art Design
Anthony Yau
Justin Cook

User Interface
David Lee
Carrie Dinitz
Chris Darroca
Zhen Tan
Fei Wu
Quinn Kaneko
Myra Lim

Rigging
Mike Park

Technical Art
Joseph Clark
Pascal Hung

Animation Director
"Diablo" Roy Tse

Lead Animator
Elias Figueroa

Animator
Derek Kurimoto
Derrick McGinnis
Eric Perrier
Wilster Phung
Paulette Trinh
Chris DePriest
Champin Chen
Santiago Nunez
Liesl Tan

VC China:

General Manager
Jingbo Chen

Special Thanks
Ray Wong
Eric Apel
Don Bhatarakamol
Matt Crysedale
Phil Mamuyac
Melissa Chen

VC Audio Team:

Audio Director
Joel Simmons

Sr. Audio Engineer & Audio Tools
Daniel Gardopee

Sr. Audio Engineer
Todd Gunnerson
Randy Rivas

Script Writers
Tor Unsworth
Rhys Jones

Additional Audio
John Crysedale

Additional Audio

Production Support
Brian Buel

Additional Audio Post
J. Mateo Baker

Additional Script Writing
Kevin Asseo
Sean Sullivan

Motion Capture Department:

Supervisor
David Washburn

Digital Media Specialist
J. Mateo Baker

Coordinator
Steve Park

Lead Integrator
Anthony Tominia

Senior Specialist
Jose Gutierrez

Specialists
Gil Espanto
Jen Antonio

Systems Technician
Nick Bishop

2K PUBLISHING

President
Christoph Hartmann

C.O.O.
David Ismailer

SVP, Sports Development
Greg Thomas

2K Marketing Team

SVP, Marketing
Sarah Anderson

SVP, Sports Operations
Jason Argent

VP of International Marketing
Matthias Wehner

Sr. Director of Marketing & PR
Chris Snyder

Senior Brand Manager
Mike Rhinehart

Brand Manager
Andrew Blumberg

Director of Public Relations, North America
Ryan Jones

Sr. PR Manager
Ryan Peters

Sr. Director, Marketing Production
Jackie Truong

Associate Marketing Production Manager
Ham Nguyen

Sr. Web Director
Gabe Abarcar

Web Designer
Keith Echevarria

Web Developer
Alex Beuscher

Art Director, Marketing
Lesley Zinn Abarcar

Sr. Graphic Designer
Christopher Maas

Video Production Manager
Kenny Crosbie

Associate Video Editor
Doug Tyler

Sr. Channel Marketing Manager
Ilana Budanitsky

Channel Marketing Assistant
Marc McCurdy

Sr. Manager, Community and Social Media
Ronnie Singh

Community and Social Media Managers
Kate Distler
John Imah

Customer Service Manager
David Eggers

Community and Social Media Coordinators
Chris Manning
Marion Dreo

Director of Research and Planning
Mike Salmon

Senior Market Researcher
David Rees

Director of Partnerships, Promotions & Licensing
Richelle Ragsdell

Marketing Manager, Partner Relations
Dawn Burnell

Assistant Manager, Partner Relations
Josh Viloria

Digital Marketing Coordinator
Anaoshak Khavarian

Marketing Assistant
Kenya Sancristobal

2K Creative Development:

VP, Creative Development
Josh Atkins

Creative Director
Eric Simonich

Directors of Creative Production
Jack Scalici

Creative Production
Chad Rocco

Manager of Creative Production
Josh Orellana

Creative Production Coordinator
Kaitlin Bleier

Creative Production Assistant
William Gale

User Testing Coordinator
Jordan Limor

User Testing Assistant
Justin Sousa

2K Operations

VP, Studio Operations
Kate Kellogg

VP, Legal
Peter Welch

VP, Business Development
Steve Lux

Director of Operations
Dorian Rehfield

Licensing/Operations Specialist
Xenia Mul

Operations Coordinator
Ben Kvalo

Finance Operations Coordinator
Omar Sancristobal

2K CORE TECH

VP, Technology
Naty Hoffman

Sr. R&D Engineer
Markus Breyer

Director of Technology
Jacob Hawley

Sr. Software Engineer
Adam Lupinacci

Jr. Technical Producer
Nick Silva

Online Architect
Louis Ewens

Principal Technical Artist
Jonathan Tilden

Network Engineer
Dale Russell

Sr. Architect
David R. Sullivan

2K INTERNATIONAL

General Manager
Neil Ralley

Assistant International PR Executive
Megan Rex

International Marketing Manager
Sian Evans

International Social Marketing and Engagement
Manager
Yvonne Dawson

International Product Manager
Luis de la Camara Burditt

International Social and Web Executive
Svend Joscelyne

Sr. Director, International PR
Markus Wilding

Design Team
James Crocker
Tom Baker

International PR Manager
Sam Woodward

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer
Iain Willows

External Localization Teams
Around the Word

Localization Manager
Nathalie Mathews

Localization Teams
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Code Entertainment GmbH

Assistant Localization Manager
Arsenio Formoso

2K INTERNATIONAL TEAM

Agnes Rosique
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Dan Cooke
Diana Freitag
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy

Jesús Sotillo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder
Alan Moore

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd
Martin Alway
Rickin Martin

Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K ASIA

Asia Marketing Director
Karen Teo

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

Asia Marketing Manager
Diana Tan

Asia Product Manager
Chris Jennings

Take-Two Asia Business Development
Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

Japan Marketing Manager
Takahiro Morita

Localization Manager
Yosuke Yano

2K QUALITY ASSURANCE

Vice President of Quality Assurance
Alex Plachowski

Robb Bryant
Osvaldo "Ozzy" Carrillo-Ureno
Alexander Coffin
Josh Collins
Jorge Corpeno
Hugh Cortney
David Drake
Sean Green
Tim Jones

QA Submissions Manager
Alexis Ladd

Senior Project Lead
Jeremy Ford

Senior Project Lead, Support Teams
Scott Sanford

Lead Tester - Support Teams
Josh Lagerson
Nathan Bell

Senior Testers
Shant Boyatzian
Shane Coffin
Ruben Gonzalez
Matt Newhouse
Bill Lanker

Quality Assurance Team
Dewayne Roberto Wilbert Jr.
Christopher Beltran
Pele Henderson
Chris Adams
Ryan Begnaud

Adam Junior
Robert Klempner
Jae Maidman
Robert Marrazzo
Joseph Nelms
Michael Newsom
Jennifer Ng
Luis Nieves
Marcial Pasek
Todd Phillips
Josh Ray
Kristine Romige
Jared Shipps
John Spatafora
Raquel Treichel
Daniel Tu
Dominic Villas
Anthony H. Wair
Jonathan Williams
Tasean Young

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

Localisation QA Supervisor
José Miñana

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Mastering Technician
Alan Vincent

Localisation QA Project Lead
Fabrizio Mariani

Localisation QA Leads
Karim Cherif
Luigi Di Domenico
Oscar Pereira

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

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

2K CHINA QUALITY ASSURANCE

QA Manager
Zhang Xi Kun

QA Supervisor
Steve Manners

Localization Project Lead
Zhu Jian

Localization Leads
Chu Jin Dan
Li Sheng Qiang
Shen Wei

QA Testers
Guo Wen Jie
Kan Liang
Zuo Jun
Lu Ting Ting
Ning Xu
Qin Qi
Wang Yi Min
Zhang Qi Nan

IT Engineers
Zhao Hong Wei
Hu Xiang

VISUAL CONCEPTS SPECIAL THANKS

Special Thanks
Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
Scott Patterson
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
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
Jonathan Washburn
David Boutry
Ryan Dixon
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill

Sotika Nou
Vana Khanjian
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fidiham-Smith
Betsy Ross
Oliver Hall
Megan McGlennen
Gwendoline Oliviero
Mark Little
Access Communications
KD&E
Big Solutions
Zambezi
Red Sheet
Operation Sports
Steve Smith
Zsolt Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Joe Waters
Aditya Toney
Tracy Hackney
Sandra Smith Congdon
Mark Rabold
Dan Black
The Lee Family

BROADCAST TEAM & VOICE TALENT

Play-by-Play Announcer
Kevin Harlan

Color Analysts
Clark Kellogg
Steve Kerr

Sideline Reporter
Doris Burke

Studio Announcer
Damon Bruce

PA Announcer
Peter Barto

Promo Announcer
Jay Styne

MyPLAYER
Mark Middleton

Outdoor Announcer
CJ Norde

Spanish Announcers
Sixto Miguel Serrano
Antoni Dalmiel
Jorge Quiroga

MOTION CAPTURE TALENT

NBA Talent

Harrison Barnes
Kent Bazemore
Ben McLemore
Trey Burke
Chris Johnson
Josh Akognon
Evan Turner
Wesley Johnson
Dion Waiters
Austin Rivers
Orlando Johnson

Basketball Talent

Sean Singletary
Doug Anderson
Brandon Davies
Adrian Oliver
Patrick "Pat The Roc" Robinson
Myree "Reemix" Bowden
Carlos "Los" Smothers
Kwame Vaughn
Jerald "J.P." Pruitt
Kambron Taylor
Marcus Landry
Charles "Chuck" Garcia
Jawon Mack
Kenny Caraway
Bennie Rhodes
DeVon Hardin
Anthony Booker
Franklin Session
Ashley Hamilton
Cervante Burrell
Damon Powell
DeAngelo Jackson
Darius Foster
Shawn Lewis
Brandon Cotton
Darren Moore
Jojay Jackson
Deilvez Yearby
Bryan Davis
Lavar Neufville
Stevie Johnson
Pierre Pierce
Alex Okafor

Dior Lowhorn
Larry Cunningham
Charles Odum
Jourdan Demuynck
Christian Cavanaugh
Allen Hester
Lawrence Hamm
Jonathan Heard
Tony Bennett
Joe Mitchell
Dante Green
Marquel Hoskins
Guy Dupuy
Elliott Woods
Michael Bowers
Joel Ferreira
John Shaw
Zach Sweeney
Jake Bohigian
Xander McNally
Chris Marsol
William Routt
Arthur Braswell
Benny Flores

Special Thanks

Tim Parham
Jahsha Bluntt
Jesse Byrd
James Nunnally
Salvador Chavez
Bilal Benn
Tim Kees
Ryvon Covile
Devougn Lamont
Drew Gibson
Eryk Thomas
Chris Reaves

Johnny Foster

JSFSports LLC

Conor Sammartin

Priority Sports & Entertainment

Ben Pensack

Pensack Sports Management Group

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 Coordinator Entertainment

Products Licensing

Brandon Eddy

Coordinator Entertainment Products Licensing

Greg Brownstein

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

WICHTIGE GESUNDHEITSPFORMATIONEN: 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 Sehsichtung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelbewegungen der Hände. Ein Anfall durch diese Art von Anfällen ist ein ernstes Symptom aufzutreten, 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 in 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.

GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION

Dieses Dokument wird in unregelmäßigen Abständen aktualisiert. Die aktuell gültige Version wird auf www.lake2.com/usa veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software für mehr als 30 Tage über die Verifikation 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 FOLGENDEN GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN (GEBRAUCHSINFORMATION) EINVERSTANDEN. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND. SOFTWARE BEINHALTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGBAR GESTELLTE SOFTWARE, DAS ODER DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHÄNDERUNG, VERPACKUNG UND ANDERE SCHRIFTLICHE, GESCHRIBENE, ELEKTRONISCHE ODER ONLINE ZUR VERFÜGBAR GESTELLTE MATERIALIEN UND SÄMTLICHE KOPPIEN DIESER SOFTWARE ODER DES BEGLEITMATERIALS, INDEM SIE DIESE SOFTWARE OFFNEN, INSTALLIEREN UND/ODER DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL BENUTZEN, AKZEPTIEREN SIE DIESE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. LIZENZBEDINGUNGEN. DIESE LIZENZBEDINGUNGEN 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 nicht ausschließliches, nicht übertragbares, eingeschränktes Recht zur persönlichen, nicht-kommerziellen Nutzung der 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 dieser Vereinbarung ist unbefristet. Die Nutzung der Vereinbarung erhaltenen Lizenz beginnt an dem Datum, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig benutzen und endet, abhängig davon, was früher eintritt, entweder wenn Sie diese Software irgendwie 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 auszuliegen 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, Geschichten, Dialoge, Schatz-pläne, künstlerische Darstellung, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberrechte. 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 und 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 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, verbleiben bei dem Lizenzgeber.

LIZENZBEDINGUNGEN. Sie stimmen zu, folgende Dinge nicht zu tun: (a) Die Software gewerblich zu nutzen; (b) die Software oder Kopien davon zu verbleiben, 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, dies zu erlauben) für die Vergütung einer einzelnen Sicherungskopie (git); (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 gleichzeitig zu verwenden (Reverse Engineering, Reverse Engineering, Reverse Engineering) oder Dritten zu erlauben; (f) die Software zum Zweck der Umgehung der Nutzungsauflagen, 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 angefertigt werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten); (g) die Software in einem gewerblichen Computernetzwerk 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; (h) die Software ganz oder teilweise zu reproduzieren, zu kopieren, zu modifizieren, zu dekompileieren, es sei denn ein gesetzlicher Ausnahmefall liegt vor, zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder in sonstiger Weise die Software zu verändern; (i) Eigentumsvermerke, 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 nicht den US-amerikanischen Exportgesetzen oder den entsprechenden 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.

ZUGANG ZU SPEZIELLEN INHALTEN UND/ODER DIENSTEN INKL. DIGITALER KOPPIEN. Um Zugang zu digitalen Kopien der Software oder zu weiteren digitalen Inhalten, Diensten oder sonstigen spezialisierten Inhalten, Diensten und/oder Funktionen (zusammenfassend „spezielle Inhalte“ genannt) zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, einzigartige Seriennummern einzugeben, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder des Lizenzgebers zu sein (sich mit den entsprechenden Nutzungsbedingungen und den Bedingungen für den 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 ZUR VERBESSERTE KOPPIEN. Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie der Software und das Begleitmaterial dauerhaft 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 ansonsten nicht verfügbare Seriennummern, Seriennummern oder anderen Gebrauchsinformationen können 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 PER-RELEASE-KOPIEN 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 erklären. 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 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 in diesen Zugangskontrollmitteln 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 ordnungsgemäße Funktionen der Software beeinträchtigen und der Lizenzgeber innerhalb von vier Wochen nach schriftlicher Meldung ein ordnungsgemäßes Funktionen nicht seinerseits ermöglicht hat.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, einschließlich eines Spielplans, eines Szenarios, eines Screenshot, eines Autodesigns oder eines Videos Ihres

Spiele. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und insoweit als dass Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software unerbitterliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, uniderrufbare, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die Lizenz, Ihre Beiträge in jeder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, einschließlich des Rechts zu vervielfältigen, zu kopieren, anzuweisen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder in anderer Weise in der Öffentlichkeit zu kommunizieren, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekanntem Mitteln und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihren gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes der Software zu verwenden. Sie verstehen und gestatten Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie begeben sich hiermit sowie nach dem anwendbaren Recht möglich, jedweder Urheberrechte sowohl in Bezug auf die Nutzung dieser Rechte durch den Lizenzgeber als auch durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen. Diese Lizenzübernahme an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberrechtsinhaltsrechte 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 Programmokumentation vorgesehen ist, verfügen, einschließlich Spielplattformen von Drittanbietern, dem Lizenzgeber oder einem Tochterunternehmen des Lizenzgebers. Wenn die erforderliche 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 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 Spielplattformherstellern erhält und automatisch bestimmte Informationen von Ihrem Computer oder Ihrer Spielkonsole sammelt. Diese Information kann z.B. Benutzeridentifikationsmerkmale (so wie Spielerbezeichnungen und Bildschirmnummern), Spielstände, Spielerfolge, Spielort, besuchte Orte, Freundschaften, Hardware MAC Adresse, Internetprotokoll-Adresse und die Nutzung verschiedener Spielstatus enthalten. Alle Informationen 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. Die Informationen, die der Lizenzgeber sammelt, können durch den Lizenzgeber auf öffentlich zugänglichen Internetseiten eingestellt, mit Hardware-Herstellern oder Plattformbetreibern und mit dem Marketingpartnern des Lizenzgebers geteilt oder vom Lizenzgeber für jeden anderen geschäftsmäßigen 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 der Zurschaustellung Ihrer Spielstände, der Rangliste, Leistungen und anderen Spielstände).

III. GEWÄHRELEISTUNG

BEGRENZTE GEWÄHRELEISTUNG: Unbeschränkt und zusätzlich zu jeglicher Gewährleistung des Verkäufers der Software, bei dem Sie die Software gekauft haben, oder zu den geltenden gesetzlichen Rechte, die Ihnen gemäß der Rechtsprechung zustehen mögen, garantiert Ihnen der Lizenzgeber (wenn Sie der ursprüngliche Käufer der Software sind), dass das ursprüngliche die Software

enthaltene Speichermedium in Bezug auf Material unter normalen Nutzungs- und Betriebsbedingungen für die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum frei von Mängeln ist. Der Lizenzgeber garantiert Ihnen, dass die Software mit einem persönlichen Dokumenter kompatibel ist, der den Mindest-Systemanforderungen der Software-Dokumentation entspricht, oder dass sie durch den Spielkonsolenhersteller als kompatibel mit der Spielkonsole, für die sie veröffentlicht wurde, erklärt worden ist, aufgrund eines irgendeinen Grund einen Mangel in dem Speichermedium oder der Software während der Garantiezeit entgegen, verpflichtet sich der Lizenzgeber, jede für mangelhaft befundene Software innerhalb der Garantiezeit kostenlos zu ersetzen, solange die Software vom Lizenzgeber aktuell hergestellt wird. Wenn die Software nicht mehr verfügbar ist, behält sich der Lizenzgeber das Recht vor, sie durch eine ähnliche Software von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Diese Garantie gilt nur für das Speichermedium und die Software, wie sie ursprünglich vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellt worden sind. Diese Garantie gilt nicht und erlischt, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäßen Gebrauch oder Vernachlässigung entstanden ist. Sie haben keine weiteren Ansprüche als die ausdrücklich vorstehend genannten. 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, beschreiben. Der Lizenzgeber haftet nicht für Schäden, die durch die Software verursacht werden, einschließlich der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit. Bei leichter Fahrlässigkeit haftet der Lizenzgeber nur für die Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht (Kardinalpflicht). Eine Kardinalpflicht im Sinne dieser Bestimmung ist zunächst eine Pflicht, deren Erfüllung die Abwicklung dieser Gewährleistung ermöglicht, sowie eine Pflicht auf deren Erfüllung man daher in der Regel vertrauen darf. In diesem Fall ist die Haftung auf den typischen vorhersehbaren Schaden begrenzt.

BEENDIGUNG: Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber davon zurücktreten, und endet automatisch, wenn Sie gehen 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.

VERSHEDENES: 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 wirksame 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 erfassten Vertragsverhältnis findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

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

© 2005-2013 Take-Two Interactive Software und dessen Tochterunternehmen. All rights reserved. ©2 Sports, das „2K Sports“-Logo und Take-Two Interactive Software sind Markenzeichen und/oder eingetragene Markenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. In diesem Produkt verwendeten Namen der NBA-Teams und -Spieler sind Markenzeichen, urheberrechtlich geschützt und Eigentum der jeweiligen Eigentümer von Take-Two Sports, Inc. und den jeweiligen NBA-Teams und dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne schriftliche Genehmigung von NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 2013 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

KUNDENDIENST

Falls mit einem unserer Titel technische Probleme auftreten, können Sie unseren Technischen

Kundendienst auf verschiedene Weise erreichen:

DEUTSCHLAND:

Telefon: 069222222087 / Anrufrufen richten sich nach nationalen Tarifen.

Mobilfunknummern können abweichen.

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

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

ÖSTERREICH:

Telefon: 019287882 / Anrufrufen richten sich nach nationalen Tarifen

Mobilfunknummern können abweichen.

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

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

ERSCHEINT DEMNÄCHST



Besuche www.2kgames.com für mehr Infos.

Einstufung ausstehend
USK
Rating pending



© 2005-2013 Take-Two Interactive Software und Tochterunternehmen, 2K, das „2K“-Logo und Take-Two Interactive Software sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Die NBA und die in diesem Produkt verwendeten Logos einzelner NBA-Teams sind Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Designs oder andere Formen geistigen Eigentums der NBA Properties, Inc. und der entsprechenden NBA-Teams und dürfen ohne die vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. (auch auszugsweise) nicht verwendet werden. © 2013 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken, Logos und Urheberrechte sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.