



# NBA 2K15

MUSIK AUSGEWÄHLT VON PHARRELL WILLIAMS

JETZT MIT 25



EUROLEAGUE  
BASKETBALL

TEAMS



KEVIN 35 DURANT





## WICHTIGE GESUNDHEITSINFORMATIONEN: PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE (ANFÄLLE DURCH LICHTEMPFINDLICHKEIT)

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

## INHALT

### 1 KUNDENDIENST

### 1 STEUERUNG

### 3 EINFACHE OFFENSE

### 3 EINFACHE DEFENSE

### 4 ERWEITERTE OFFENSE

### 5 PRO STICK™: WERFEN

### 6 PRO STICK™: DRIBBLING

### 7 DEFENSE-STEUERUNG

### 8 POSTMOVES

### 9 POST-WÜRFE

### 10 NBA 2K15 - DAS TEAM

### 16 GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION



## TECHNISCHER KUNDENDIENST:

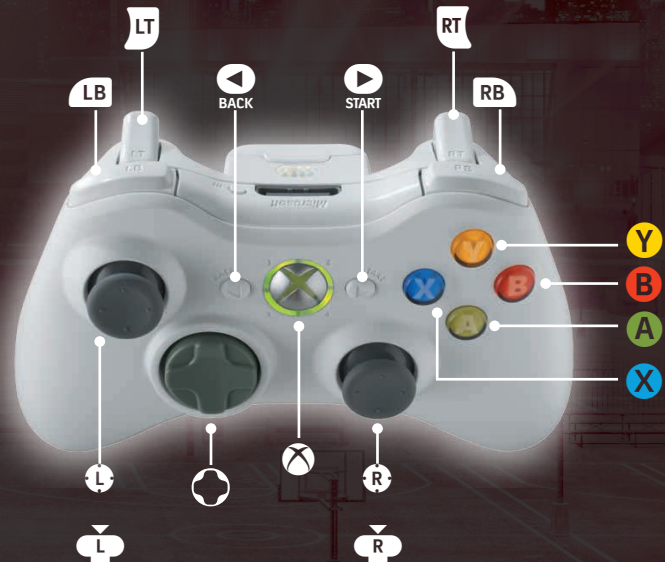
Für technischen Support und Kundenbetreuung besuchen Sie bitte die 2K-Website <http://support.2k.com>, wo Sie Antworten auf die meistgestellten Fragen in der Selbsthilfe-Wissensdatenbank finden.

Sollte Ihr Problem dadurch nicht gelöst werden, können Sie eine Frage über den Tab "ANFRAGE EINREICHEN" stellen.














**Beachten Sie bitte**, dass NBA 2K15 Online-Features bis **November 2015** verfügbar sind, wir uns allerdings das Recht vorbehalten, Online-Features 30 Tage nach vorheriger Ankündigung zu verändern oder einzustellen. Weitere Informationen unter [www.2ksports.com/serverstatus](http://www.2ksports.com/serverstatus).

## 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	<b>A/S/D/W</b>
	Taste 1	Ziffernblock <b>5</b>
	Taste 2	<b>Spacebar</b> (Leertaste)
	Taste 3	Ziffernblock <b>0</b>
	Taste 4	Ziffernblock <b>,</b> (Komma)
	Taste 5	<b>⇧</b> Shift
	Taste 6	Ziffernblock <b>↵</b> Enter
	Taste 7	Linker <b>Tab</b>
	Taste 8	Ziffernblock <b>+</b>
	Taste 10	<b>Esc</b>
	Taste 9	<b>Pg Up</b> (Bild hoch)
	Steuerkreuz	<b>↑/⇐ /⇒/↓</b>
	Rechter Stick	Ziffernblock <b>2/4/6/8</b>

EINFACHE OFFENSE	GAMEPAD	TASTATUR	EINFACHE DEFENSE
Spieler bewegen		<b>A/S/D/W</b>	Spieler bewegen
PRO STICK™: Dribble-Moves/Werfen/Passen		Ziffernblock <b>2/4/6/8</b>	Schneller Schritt/Hände hoch
Passmodifikator		<b>⇧</b> Shift	Intensive Defense
Sprinten		Ziffernblock <b>↵</b> Enter	Sprinten
Spielzug ansagen		Linker <b>Tab</b>	Doppeln
Symbolpass		Ziffernblock <b>+</b>	Symbolwechsel
Pass/Direkter Pass		<b>Spacebar</b> (Leertaste)	Spieler wechseln (dem Ball am nächsten)
Pick-Steuerung		Ziffernblock <b>0</b>	Offensiv-Foul forcieren
Werfen (drücken) Pumpfake/Hop (antippen) Spin Gather (doppelt antippen)		Ziffernblock <b>5</b>	Stealen (drücken) Absichtliches Foul (halten)
Aufposten		Ziffernblock <b>,</b>	Blocken/Rebound
Gameplay-HUD		<b>↑</b>	Gameplay-HUD
Schwerpunkte		<b>⇒</b>	Schwerpunkte
On-The-Fly-Schnellschüsse/Offense-Strategie		<b>⇐</b>	On-The-Fly-Verteidigungsstrategie
On-The-Fly-Auswechslungen		<b>↓</b>	On-The-Fly-Auswechslungen
Auszeit		<b>Pg Up</b> (Bild hoch)	-
Pause		<b>Esc</b>	Pause



## ERWEITERTE OFFENSE

Positionsabhängige Spielzugsansage	<b>LT</b> oder linken <b>Tab</b> antippen, Symbol des gewünschten Mitspielers auswählen, Spielzug auswählen
Pick-Steuerung	<b>B</b> oder Ziffernblock <b>0</b> halten (Dauer legt fest, ob ein Roll oder Fade ausgeführt wird; drücke erneut <b>B</b> oder Ziffernblock <b>0</b> für einen angetäuschten Block)
Bodenpass	<b>LT</b> + <b>A</b> oder <b>⇧Shift</b> + <b>Spacebar</b> (Leertaste)
Lob/Überkopf-Pass	<b>LT</b> + <b>Y</b> oder <b>⇧Shift</b> + Ziffernblock <b>1</b>
Spektakulärer Pass	<b>LT</b> + <b>B</b> oder <b>⇧Shift</b> + Ziffernblock <b>0</b>
Fake-Pass	<b>X</b> + <b>A</b> oder <b>Spacebar</b> (Leertaste) + Ziffernblock <b>5</b>
Alley-Oop	<b>LT</b> + <b>X</b> oder <b>⇧Shift</b> + Ziffernblock <b>5</b> ( <b>L</b> oder <b>A/S/D/W</b> bestimmt Empfänger, zum Ring für Alley-Oop zu dir selbst)
Alley-Oop über das Brett	<b>LT</b> + <b>X</b> oder <b>⇧Shift</b> + Ziffernblock <b>5</b> , bei mitlaufendem Mitspieler
Doppelpass	Drücke und halte <b>A</b> (Leertaste), um die Kontrolle über den Passgeber zu behalten, lasse <b>A</b> (Leertaste) los, um den Ball zu ihm zurückzupassen
Putback-Dunk/Korbleger Alley-Oop-Abschluss (wenn du den Passemfänger steuerst)	<b>X</b> oder Ziffernblock <b>5</b> halten
PRO STICK™-Pass	<b>LT</b> + <b>R</b>

## PRO STICK™


Mit dem PRO STICK™ hast du mehr Kontrolle über deine Offensivfähigkeiten als je zuvor. Bei Verwendung eines Xbox 360 Controllers mit **R** Aktionen per PRO STICK™ ausführen.









## PRO STICK™: WERFEN

Aktion	Eingabe
Jumpshot	Halte <b>R</b> in eine beliebige Richtung (zum Korb, um über Brett zu werfen)
Pump Fake	Beginne einen Sprungwurf und lasse <b>R</b> dann schnell los
Runner/Floater (bei Zug zum Korb aus Mitteldistanz)	Halte <b>R</b> weg vom Korb
Stepback-Jumpshot (seitliches Ziehen)	Halte <b>R</b> weg vom Korb
Hop Gather	Tippe <b>X</b> an, während du stehst oder zum Korb ziehst (Mit <b>L</b> bestimmst du die Richtung des Sprungschritts)
Spin Gather	Doppelt <b>X</b> antippen, während du stehst oder zum Korb ziehst
Half-Spin Shot	Drehe <b>R</b> in einem Viertelkreis von der Ballhand zum Korb, dann schnell wieder in die neutrale Stellung
Normaler Korbleger (Zug zum Korb)	Halte <b>R</b> zum Korb
Eurostep-Korbleger (Zug zum Korb)	Halte <b>R</b> nach links/rechts weg
Hopstep-Korbleger (Zug zum Korb)	<b>RT</b> + halte <b>R</b> nach links/rechts
Reverse-Korbleger (Zug entlang der Grundlinie)	Halte <b>R</b> zur Grundlinie
Dunks (Zug zum Korb)	<b>RT</b> + halte <b>R</b> zum Korb
Wurfwechsel in der Luft	Dunk/Korbleger starten, <b>R</b> in der Luft in eine beliebige Richtung bewegen
Step-Through	Mach einen Pump Fake und halte <b>R</b> dann erneut, bevor der Pump Fake endet


















## PRO STICK™: DRIBBLING

In der Tabelle unten beziehen sich die Eingabebewegungen 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
Signature-Sizeup	 +  weg vom Korb antippen	Dribbling
Hesitation (Schnell)	 zur Ballhand antippen	Dribbling
Hesitation (Escape)	 +  zur Ballhand antippen	Dribbling
In and Out	 +  weg vom 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-STEUERUNG

Aktion	Eingabe	Kontext
Bewegen		Beliebig
Schneller Schritt	 antippen	Beliebig
Schnelle Shuffle-Bewegung	 +  + 	Beliebig
Stealen	 antippen	Beliebig
Blocken		Beliebig
Rebound	 (Ball in der Luft)	Beliebig
Offensiv-Foul forcieren		Beliebig
Flop	Zweimal  antippen	On-Ball-Defense
Intensive Defense		On-Ball-Defense
Dribbler bedrängen	 halten	On-Ball-Defense
Hände hoch	 halten	On-Ball-Defense
Deny-Verteidigung	 halten	Offball Defense
Doppeln		Beliebig

## POSTMOVES (ZUM AUFPOSTEN **Y** DRÜCKEN)

Aktion	Eingabe
Postbewegung	<b>L1</b> halten
Faceup-Drive (aus dem Halten)	<b>L1</b> zur Zone oder Grundlinie + <b>Y</b>
Zug zum Korb abbrechen (aus dem Dribbling)	<b>L1</b> zur Grundlinie + <b>Y</b>
Aggressives Backdown	<b>RT</b> + <b>L1</b> zum Korb
Zug in die Zone	<b>RT</b> + <b>L1</b> zur Zone
Zug zur Grundlinie	<b>RT</b> + <b>L1</b> zur Grundlinie
Schneller Spin	Drehe <b>R2</b> zur äußeren Schulter
Hook-Drive	Drehe <b>R2</b> zur inneren Schulter
Fakes	Tippe <b>R2</b> in eine beliebige Richtung außer weg vom Korb an
Post Hop	Halte <b>L1</b> links/rechts weg vom Korb, tippe dann <b>X</b> an
Post Stepback	Halte <b>L1</b> weg vom Korb, tippe dann <b>X</b> an
Dropstep	Halte <b>L1</b> links/rechts zum Korb, tippe dann <b>X</b> an

## POST-WÜRFE

Aktion	Eingabe
Hookshot im Post (Nahdistanz)	<b>R2</b> zum Korb ( <b>L1</b> in neutraler Stellung)
Post Fade (aus Mitteldistanz oder Distanz)	<b>R2</b> links/rechts weg vom Korb
Step-Through-Korbleger (Nahdistanz)	<b>R2</b> zum Korb (während du <b>L1</b> zum Korb hältst)
Shimmy Fade (aus Mitteldistanz oder Distanz)	<b>RT</b> halten, dann <b>R2</b> links/rechts weg vom Korb bewegen
Pump Fake	Leite einen der oben aufgelisteten Moves ein und bewege <b>R2</b> dann in die neutrale Stellung
Up & Under/Step-Through	Mach einen Pump Fake, dann drücke <b>R2</b> erneut, bevor der Pump Fake endet



# NBA 2K15 - DAS TEAM

## VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

**LEAD ENGINEER**  
Andrew Marrinson

**ART DIRECTOR**  
Joseph Clark

## ENGINEERING

**AI ENGINEERS**  
Shawn Lee  
Eddie Park  
Gordon Read  
Ben Hester  
Andrew Brown  
Karthik Krishnamurthy

## ENGINEERS

Tim Meekins  
Johnnie Yang  
Matt Hamre  
Mark Horsley  
Chris Larson  
Nick Jones  
Mark Roberts  
Nate Bamberger  
Evan Harsha  
Tim Schroeder  
Steven Fuller  
David Copelovici  
Matthias Wloka  
Brian Townsend  
Harlan Young  
Paul Hale  
Brad Jones  
Barry LaVergne  
Bryan Austin  
Qiong Wang  
Cort Keefer  
Anthony Lundquist  
Blaine "Jack" Myers  
Ian Citti  
Jeff Brizzolara  
Nathan DeGrand  
Scott Kohn  
Srikanth Jagannathan  
Katherine Hayton  
Wen Chi Gu  
David Yu  
Bihua Qiu  
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou  
Yang Li  
Ariel Bernardo  
Utku Akay  
Yu Gu  
Bo Liang  
Arvind Gopalakrishnan  
Kefei Lei  
Doug Brown  
Ivan Gusev  
Michael Sharpe  
Nathan Ike Jose  
Goksu Ugur  
Heem Patel  
Doug Marian

**DATABASE ADMINISTRATOR**  
Chris McGrail

## TECH GROUP

**DIRECTOR OF TECHNOLOGY**  
Tim Walter

**LEAD LIBRARY ENGINEER**  
Ivar Olsen

## LEAD TOOLS LIBRARY ENGINEER

Jason Dorie  
Boris Kazanskii  
Zhe Peng  
Brian Ramagli

**SENIOR TOOLS SOFTWARE  
ENGINEER**  
Sivanny Selvakumar

**TOOLS SOFTWARE ENGINEER**  
Jeffrey Sass

## PRODUCTION

**EXECUTIVE PRODUCER**  
Jeff Thomas

**PRODUCERS**  
Asif Chaudhri  
Erick Boenisch  
Felicia Steenhout  
Ben Bishop  
Rob Jones

**GAMEPLAY DIRECTOR**  
Mike Wang

## PRODUCTION & DESIGN

Kyle Lal-Fatt  
Zach Timmerman  
Jerson Sapida  
Dion Peete  
Ocie Henderson  
Jay Iwahashi  
Jason Souza  
Dan Indra  
Joe Levesque  
Abe Navarro  
Jon Cort  
Kelly Wilson  
Eric Dillard  
Dan Bickley  
Jesse Bean  
Dave Zdyrko  
Matt Underwood  
Robert Nelson  
Ariel Bernardo  
Kurtis Hon  
Erik O'Keady  
Michael Stauffer  
Nino Samuel  
Scott O'Gallagher

## ART TEAM

**CHARACTER ART DIRECTOR**  
Heather Marshall

**CHARACTER ARTIST**  
Tyler Bronis  
Winnie Hsieh  
Tim Auer  
Omar Sancristobal  
Jeongcheol Shin  
Chris Darroca  
Yuki Yamamura

**CLOTHING LEAD**  
Stephanie Morgan

**TECHNICAL ART LEAD**  
Pascal Hang

**TECHNICAL ART**  
David Dame  
Emre Yilmaz  
Jesse Capper-Ream

**ENVIRONMENT LEAD**  
John Lee

**ENVIRONMENT ARTIST**  
Tim Loucks  
Tim Doonan  
Ray Wong

**STUDIO ART DIRECTOR**  
Matt Crysdale  
Anton Dawson

**ART PRODUCER**  
Karen Huang

**UI ART DIRECTOR**  
Herman Fok

**UI ART DESIGN**  
Anthony Yau  
Justin Cook

**USER INTERFACE**  
Ian Cofino  
Quinn Kaneko  
Carrie Michelle Dinitz Parecki  
Zhen Tan  
Spencer Kopach  
Rob Simmons  
Myra Shadle  
David Lee  
Thomas Stracke

**SPECIAL THANKS**  
Matt Chawell  
Hectic Studio  
G-Edge

**ANIMATION DIRECTOR**  
Roy Tse

**LEAD GAMEPLAY ANIMATOR**  
Elias Figueroa

**ANIMATOR**  
Eric Perrier  
Chris DePriest  
Derrick McGinnis  
Wilster Phung

**ADDITIONAL ANIMATION**  
Ben Anderson  
Si Tran

**CINEMATICS LEAD ANIMATOR**  
Mike Dacko

**LEAD ANIMATOR**  
Derek Kurimoto

**ANIMATOR**  
Jonathan Lyons  
Joel Flory  
Jean Lin

## FACIAL ANIMATION PROCESSING 2K TEAM

**LEAD ANIMATOR**  
Paul Lee

**ANIMATOR**  
Aaron Hwang  
Alex Bittner  
Alvin Geno  
Bo Hwang  
Brian Chow  
Chris Harada  
Dan Bransfield  
Danny Clark  
Faith Mun  
Henry Sanchez  
Jae Lee  
Jeffrey Hoover  
Jonathan Marshall  
Joy Yun  
Mark Kim  
Mike Shahan  
Mooly Segal  
Samantha Montejó  
Sophie Evans  
Tyler Clapp

**ADDITIONAL FACIAL PROCESSING**  
Counter Punch Studios  
Technicolor  
Animatrix

## 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 Crysdale

**ADDITIONAL AUDIO PRODUCTION  
SUPPORT**  
Brian Buel

**ADDITIONAL AUDIO POST**  
J. Mateo Baker

**ADDITIONAL SCRIPT WRITING**  
Kevin Asseo  
Sean Sullivan

## 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

**OUTDOOR ANNOUNCER**  
CJ Norde

**SPANISH ANNOUNCERS**  
Sixto Miguel Serrano  
Antoni Daimiel  
Jorge Quiroga

## MYCAREER CAST

**DIRECTOR**  
Chris Papierniak

**MYPLAYER**  
Sheldon Bailey

**COACH/ASSISTANT COACH**  
Anthony Winters

**NBA-SPIELER**  
Akeem Smith

**AGENT**  
Tom Christensen

**GM**  
Roy Werner  
Jackson Ellis  
Will Blagrove

**PR DIRECTOR**  
Gwendolyn Edwards

**HIGH SCHOOL COACH**  
Matondo Kiantandu

**REPORTERS**  
Akeem Smith  
Ben Knoll  
Eric Wheeler  
Lucas Hutton

**ADDITIONAL MYPLAYER VOICE**  
Mark Middleton

**EXTRAS**  
Brandon Miller  
Christian Cavanaugh  
Jake Bohigian  
Jawon Mack  
Jerald Pruitt  
Jimmy Allen  
Joel Ferreira-Clifton  
Joe Mitchell  
Lloyd Cook  
Ray Carbonel  
Dennis Ruel  
Doc Rivers As Himself  
Pharrell Williams As Himself

## NBA-SPIELER

Al Horford  
Al Jefferson  
Andre Drummond  
Andre Iguodala  
Arron Afflalo  
Bradley Beal  
Brandon Wright  
Brandon Knight  
Brook Lopez  
Channing Frye  
Corey Brewer  
Danny Green  
Dante Exum  
DeMarcus Cousins  
Dion Waiters  
Ed Davis  
Eric Gordon  
Gerald Wallace  
James Harden  
Jimmy Butler  
JJ Redick  
Kendall Marshall  
Kevin Durant  
Mike Conley  
Paul George  
Robin Lopez  
Roy Hibbert  
Terrence Ross  
Thaddeus Young  
Trey Burke  
Ty Lawson  
Tyson Chandler  
Udonis Haslem

**CASTING**  
Meghan Lennox

**SCRIPT**  
Pat Hegarty

**ADDITIONAL WRITING**  
Ben Bishop  
Chris Papierniak



## **MOTION CAPTURE DEPARTMENT**

**SUPERVISOR**  
David Washburn

**DIGITAL MEDIA SPECIALIST**  
J. Mateo Baker

**COORDINATOR**  
Steve Park

**LEAD INTEGRATOR**  
Anthony Tomlinia

**SENIOR SPECIALIST**  
Jose Gutierrez

**SPECIALISTS**  
Gil Espanto  
Jen Antonio  
Emma Castles  
Jeremy Schichtel  
Ryan Girard  
Tiago Washburn

**SYSTEMS TECHNICIAN**  
Nick Bishop

## **CAMERA OPERATORS**

Alan Ricardez  
Michael Montoya  
David Baldini  
Rebecca Ballard  
Jamil Wallace

## **2K SPORTS THEME MUSIC LEGAL**

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, & Additional  
MyCAREER Soundtrack Music  
Casey Cameron

**SPECIAL THANKS**  
Tim Anderson  
Phil Johnson  
Fresno State Bulldog  
Marching Band  
Greg Ortiz  
Craig Rettmer  
Aggie Pack  
California Aggie  
Marching Band

**PLAYER CHATTER**  
Donell Dshone Johnson Jr.  
Sean Lasatar  
Shane Meston  
Matt Pymm  
Nick Powers  
Carney Lucas

Michael Distad  
Will Dagnino  
Michael Turner  
Spencer Douglass  
Todd Bergmann  
Cecil Hendrix  
Sean Pacher  
Brian Shute  
Eric White  
Niko Ackerman  
Steven Baston  
Marcus Boddy  
Vincent Byrne Davis  
Phillip Floyd  
Ben Hader  
Daryll Jones  
Khaleisheia Jones  
Jesse Langland  
Rolan Jed Negranza  
Hana Ohira  
Danielle Strickland  
Joshua Cervantes  
Reinard Coloma  
Stephen Bernad  
Justin Balague  
Joshua Balague  
Ryanson S. Aspiras  
Nathan Runner  
Eric Distad  
Francis Sameon  
Ken Sameon  
Christopher Nichols  
Jaymi Valdes  
Yusuf Hansia  
Jason Arnold  
Jordan Carson  
Byron Deme  
Thomas Brewer  
Michael McCoy  
Rebecca Friedman  
Savon Cleveland  
Andrew Dragos  
Coley Kaltschmidt  
Daniel Stafford  
Megan Knapp  
Elliott Whitehurst  
Dustin Ragazzino  
Guido Sontori  
Billy Harris  
Leslie Peacock  
Paulette Trinh

## **2K**

**PRESIDENT**  
Christoph Hartmann

**C.O.O.**  
David Ismailier

**SVP, SPORTS DEVELOPMENT**  
Greg Thomas

**SVP, SPORTS OPERATIONS**  
Jason Argent

## **2K CREATIVE DEVELOPMENT**

**VP, CREATIVE DEVELOPMENT**  
Josh Atkins

**CREATIVE DIRECTOR**  
Eric Simonich

**DIRECTOR OF CREATIVE  
PRODUCTION**  
Jack Scalici

**DIRECTOR OF RESEARCH AND  
PLANNING**  
Mike Salmon

**SR. MARKET RESEARCHER**  
David Rees

**MANAGER OF CREATIVE  
PRODUCTION**  
Josh Orellana

**CREATIVE PRODUCTION  
COORDINATOR**  
Kaitlin Bleier

**CREATIVE PRODUCTION  
ASSISTANTS**  
William Gale  
Megan Rohr

**USER TESTING COORDINATOR**  
Jordan Limor

## **2K MARKETING TEAM**

**SVP, MARKETING**  
Sarah Anderson

**VP OF INTERNATIONAL  
MARKETING**  
Matthias Wehner

**VP OF MARKETING**  
Alfie Brody

**SENIOR BRAND MANAGER**  
Mike Rhinehart

**ASSOCIATE BRAND MANAGER**  
Philip McDaniel

**MARKETING COORDINATOR**  
Michael Howard

**SR. DIRECTOR OF  
COMMUNICATIONS,  
THE AMERICAS**  
Ryan Jones

**SR. PUBLIC RELATIONS MANAGER**  
Ryan Peters

**SR. DIRECTOR, MARKETING  
PRODUCTION**  
Jackie Truong

**ASSOCIATE MARKETING  
PRODUCTION MANAGER**  
Ham Nguyen

**MARKETING PRODUCTION  
ASSISTANT**  
Nelson Chao

**MARKETING ASSETS  
COORDINATOR**  
Jeneane Wagner

**VIDEO PRODUCTION MANAGER**  
Kenny Crosbie

**VIDEO EDITOR**  
Michael Regelean

**ASSOCIATE VIDEO EDITORS**  
Doug Tyler  
Nick Pylvanainen

**SR. DIRECTOR, WEB**  
Gabe Abarcar

**WEB DESIGNER**  
Keith Echevarria

**WEB DEVELOPER**  
Alex Beuscher

**WEB PRODUCER**  
Tiffany Nelson

**DIRECTOR, MARKETING EVENTS  
& TRADE SHOWS**  
Lesley Zinn Abarcar

**SR. GRAPHIC DESIGNER**  
Christopher Maas

**CHANNEL MARKETING MANAGER**  
Anna Nguyen

**ASSOCIATE CHANNEL  
MARKETING MANAGER**  
Marc McCurdy

**SR. MANAGER, COMMUNITY  
AND SOCIAL MEDIA**  
Ronnie Singh

**COMMUNITY AND SOCIAL MEDIA  
COORDINATOR**  
Chris Manning

**DIRECTOR OF COMMUNITY AND  
CONSUMER RELATIONS**  
Stephen Reid

**SR. CUSTOMER SERVICE  
MANAGER**  
Ima Somers

**CUSTOMER SERVICE MANAGER**  
David Eggers

**DIRECTOR OF PARTNERSHIPS &  
LICENSING**  
Richelle Ragsdell

**SR. MANAGER OF PARTNERSHIPS  
& LICENSING**  
Jessica Hopp

**MARKETING MANAGER, PARTNER  
RELATIONS**  
Dawn Earp

**DIGITAL MARKETING  
COORDINATOR**  
Ashley Landry

**MARKETING ASSISTANTS**  
Kenya Sancristobal  
Jessica Perez

## **2K OPERATIONS**

**VP, STUDIO OPERATIONS**  
Kate Kellogg

**VP, LEGAL**  
Peter Welch

**VP OF BUSINESS DEVELOPMENT**  
Steve Lux

**DIRECTOR OF OPERATIONS**  
Dorian Rehfield

**LICENSING/OPERATIONS  
SPECIALIST**  
Xenia Mul

**OPERATIONS MANAGER  
CORE TECH**  
Ben Kvalo

**OPERATIONS COORDINATOR**  
Peter Driscoll

## **2K INTERNATIONAL**

**GENERAL MANAGER**  
Neil Ralley

**INTERNATIONAL MARKETING  
DIRECTOR**  
Sian Evans

**INTERNATIONAL PRODUCT  
MANAGER**  
Andrew Blumberg

**SR. DIRECTOR, INTERNATIONAL  
PR**  
Markus Wilding

**INTERNATIONAL PR MANAGERS**  
Sam Woodward  
Megan Rex

**INTERNATIONAL SOCIAL  
MARKETING MANAGER**  
Chiara Woolford

**INTERNATIONAL SOCIAL  
MARKETING EXECUTIVES**  
Mitko Lambov  
Ibrahim Bhatti

## **2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT**

**INTERNATIONAL PRODUCER**  
Jean-Sebastien Ferrey

**LOCALIZATION MANAGER**  
Nathalie Mathews

**LOCALIZATION MANAGER  
ASSISTANTS**  
Arsenio Formoso  
Adele Dalena  
Naomi Burgess

**EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS**  
Around the Word  
La Marque Rose  
Synthesis International Srl  
Synthesis Iberia  
Code Entertainment GmbH

**DESIGN TEAM**  
James Crocker  
Tom Baker

## **2K INTERNATIONAL TEAM**

Agnes Rosique  
Alan Moore  
Ben Lawrence  
Ben Seccombe  
Bernardo Hermoso  
Carlo Volz  
Catherine Vandier  
Caroline Rajcom  
Dan Cooke  
Diana Freitag  
Dominique Connolly  
Erica Denning  
Jan Sturm  
Jean-Paul Hardy  
Jesus Sotillo  
Lieke Mandemakers  
Maria Martinez  
Matt Roche  
Natalie Gausden  
Oliver Keller  
Oliver Troit  
Richie Churchill  
Sandra Melero  
Simon Turner  
Stefan Eder

**TAKE-TWO INTERNATIONAL  
OPERATIONS**  
Anthony Dodd

**INTERNATIONAL OPERATIONS**  
Martin Alway  
Rickin Martin  
Nisha Verma  
Phil Anderton  
Robert Willis

## **2K ASIA**

**ASIA MARKETING MANAGER**  
Diana Tan

**ASIA PRODUCT MANAGER**  
Chris Jennings

**SR. REGIONAL BRAND MANAGER**  
Traey Chua

**JAPAN MARKETING MANAGER**  
Takahiro Morita

**LOCALIZATION MANAGER**  
Yosuke Yano

**TAKE-TWO ASIA OPERATIONS**  
Eileen Chong  
Veron Khuan  
Chermine Tan



## TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT

Julian Corbett  
Andrew Donovan  
Ellen Hsu  
Henry Park  
Satoshi Kashiwazaki

## 2K QUALITY ASSURANCE

### VICE PRESIDENT OF QUALITY ASSURANCE

Alex Plachowski

### QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER - SUPPORT TEAMS

David Arnsperger  
Alexis McMullen

### SENIOR PROJECT LEAD

Jeremy Ford

### SENIOR PROJECT LEAD SUPPORT TEAMS

Scott Sanford

### PROJECT LEAD

Shane Coffin

### LEAD TESTER - SUPPORT TEAMS

Chris Adams  
Nathan Bell  
Josh Lagerson  
Corey Lay

### SENIOR TESTERS

Alex Coffin  
Phylicia Fletcher  
Ruben Gonzalez  
Bill Lanker  
Luis Nieves  
Michael Sobyak  
Dewayne Roberto Wilbert Jr.

### QUALITY ASSURANCE TEAM

Pete Henderson  
Johnny Lak  
Joe Nelms  
Jeff Schrader  
Raquel Treichel  
Adam Junior  
Alexis White  
Ana Garza  
Andrew Garrett  
Anthony Bertoli  
Anthony H. Wair  
Anthony Zaragoza  
Bar Peretz  
Brian Crew  
Brian Reiss  
Chad Roof  
Christopher Johnson  
Corey Bradley  
Cory Waterman  
Danny Smyth  
David Drake  
David Lotruglio  
Dolores Reynolds  
Dom A. Villas  
Dijon Ross  
Enrique Meza  
Greg Jefferson

Hugh Cortney  
Ian Crawford  
Jae Maidman  
Jake Myrman  
Jan Patrick Flugum  
Jemel Jordan-Butler  
Jennifer Kosh  
John Spatafora  
Jonathan Williams  
Jordan Wineinger  
Josh Ray  
Joshua Hull  
Joshua Manes  
Justin Wolf  
Kent Benson  
Kristine Romine  
Kyle Bellas  
Kyle Cobos  
Lane Weatherston  
Marci Sousa  
Matt Dingus  
Max Rohrer  
Nicole Millette  
Oliver Allen  
Osvaldo Ozy Carrillo-Ureno  
Philip Lui  
Rachael Pedroza  
Richard Heath  
Rob Marrazzo  
Stephen Walter  
Steven Johnson  
Tanner Gonzales  
Tasean Young  
Theodore Mills  
Timothy Smith  
Timothy Thompson  
Travis Allen  
Travis Van Essen  
Wash Thompson  
Zach Griffin  
Zachory Judd

### SPECIAL THANKS

Chris Jones  
Todd Ingram  
Eric Chung  
Juan Corral  
Leslie Cultum  
Alex Fairchild  
Joe Bettis  
Louis Napolitano  
David Barksdale  
Ashley Fountaine  
Rachel Hajewski

## 2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

### LOCALIZATION QA MANAGER

José Miñana

### MASTERING ENGINEER

Wayne Boyce

### MASTERING TECHNICIAN

Alan Vincent

### LOCALIZATION QA PROJECT LEAD

Fabrizio Mariani

## SENIOR LOCALIZATION QA LEAD

Oscar Pereira

### LOCALIZATION QA LEADS

Karin Cherif  
Elmar Schubert  
Florian Genthon

### SENIOR LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Alba Loureiro  
Christopher Funke  
Cristina La Mura  
Enrico Sette  
Harald Raschen  
Jose Olivares

### LOCALIZATION QA TECHNICIANS

David Swan  
Denis Stankus  
Etienne Dumont  
Gabriel Uriarte  
Iris Loison  
Javier Vidal  
Jihye Kim  
Johanna Cohen  
Luca Magni  
Manuel Aguayo  
Martin Schücker  
Melissa Bordonado  
Namer Merli  
Narma Hernandez  
Pablo Menéndez  
Pierre Tissot  
Roland Habersack  
Seon Hee C. Anderson  
Sergio Accettura  
Stefan Rossi  
Timur Khorev

## 2K CHINA QUALITY ASSURANCE

### QA DIRECTOR

Zhang Xi Kun

### LOCALIZATION SUPERVISOR

Steve Manners

### LOCALIZATION LEADS

Li Sheng Qiang  
Zhu Jian

### LOCALIZATION QA PROJECT LEAD

Shen Wei  
Chu Jin Dan

### LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Qin Qi  
Ning Xu  
Wang Yi Min  
Yu Lei  
Kan Liang  
Sun Fu Dong  
Mao Ling Jie  
Wei Xin  
Wu Heng  
Tang Shu

## FOX STUDIOS

Rick Fox  
Michael Weber  
Tim Schmidt  
Cal Halter  
Keith Fox  
Dustin Smith  
Joe Schmidt

## NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

### SENIOR VICE PRESIDENT LICENSING & BUSINESS AFFAIRS

Vicky Picca

### VICE PRESIDENT GLOBAL MARKETING PARTNERSHIPS

Brian Oliver

### SENIOR DIRECTOR, ENTERTAINMENT PRODUCTS LICENSING

Matthew Holt

### SENIOR COORDINATOR ENTERTAINMENT PRODUCTS LICENSING

Brandon Eddy  
Greg Brownstein

### COORDINATOR ENTERTAINMENT PRODUCTS LICENSING

Winnie Song

### SENIOR MANAGER GLOBAL MARKETING PARTNERSHIPS

Rachel Henley  
Kara Stetler

### 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 Rehbari  
Jenn Kolbe  
2K IS Team  
Greg Gibson  
Take-Two Legal Team  
Jonathan Washburn  
Naty Hoffman  
David Boutry  
Barry Charleton

Juan Chavez  
Rajesh Joseph  
Gaurav Singh  
Gail Hamrick  
Tony MacNeill  
Christina Vu  
Sotika Nou  
Chris Bigelow  
Brooke Grabrian  
Katie Nelson  
Chris Burton  
Aly Fidiham-Smith  
Betsy Ross  
Oliver Hall  
Charles Williams  
Dylan Foster  
James Nathan  
Mark Little  
Access Communications  
MarkCo  
Operation Sports  
Steve Smith  
Zolt Mathe  
David Cook  
Ferdinand Schober  
Cameron Goodwin  
Simon Cooke  
Joe Waters  
Aditya Toney  
Tracy Hackney  
Sandra Smith Congdon  
Dan Black  
The Lee Family  
The Cardona Family  
Motion Capture Talent

### NBA TALENT

Josh Akognon  
Harrison Barnes  
Kent Bazemore  
Trey Burke  
Isaiah Canaan  
Brandon Davies  
Dante Exum  
Chris Johnson  
Orlando Johnson  
Ben McLemore  
James Nunnally  
Austin Rivers  
Lance Stephenson  
Kamron Taylor  
Malcolm Thomas  
Evan Turner  
Dion Waiters

### BASKETBALL TALENT

K.K. Alexander  
Doug Anderson  
Allen Aragbaye  
Gene Barnes  
Bilal Benn  
Alex Blalock  
Michael Blue  
Mike Bowen  
Kenny Caraway  
Will Cherry  
Joel Clifton  
Matt Cousins  
Joell Crawford  
John Dickson  
Darnell Gant  
Roy Lee Giles  
Brian Goins  
Stephen Holt

DeAngelo Jackson  
Steve Johnson  
Omar Krayem  
Jawon Mack  
Phil Martin  
Oliver McNally  
Xander McNally  
Brandon Miller  
Aalim Moor  
Bennie Murray  
Lavar Neufville  
Adrian Oliver  
Mac Peterson  
Jerald J.P. Pruitt  
Patrick Pat The Roc  
Robinson  
Franklin Session  
John Sharper  
Gary G Smith  
Carlos Los Smothers  
Chris Hoopstar Staples  
Zach Sweeney  
Will Tashman  
Jonathan Williams  
Elliot Woods

### FACIAL EXPRESSION ACTORS

Jonathan Grebe  
Kavan Manson  
Chris Marsol  
Chido Nwokocho  
David Kid  
David Shreibman

### BREAKDANCERS

Tony Ly

### SACRAMENTO KINGS DANCERS

Megan Beeson  
Brittney Blatout  
Andrea Cabrera  
Roxanne Cortez  
Angela Enouye  
Katerina Kountouris  
Maira Niesman  
Lynsi Teixeira  
Isela Perez  
Tammier Porter

### SPECIAL THANKS

Grayson The Professor  
Boucher  
Myree Reemix Bowden  
Jesse Byrd  
Rahshon Clark  
Billy Dunkademics Doran  
Darren Moore  
Frank Otis  
Tim Parham  
Jennifer Santich  
Conor Sammartin  
Priority Sports & Entertainment  
Ben Pensack  
Pensack Sports Management Group

Published by 2K, a publishing label of Take-Two Interactive Software, Inc. All trademarks are the property of their respective owners. The names and logos of all arenas are trademarks of their respective owners and are used by permission. Certain trademarks used herein [or hereon] are properties of American Airlines, Inc. used under license to 2K Sports. All rights reserved.  
Copyright 2014 by STATS LLC. Any commercial use or distribution of the Licensed Materials without the express written consent of STATS LLC is strictly prohibited. Basketball Equipment Supplied by Garad Sports, the exclusive supplier of basketball backboards and rims to NBA arenas. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. Localization Tools and Support provided by XLOC, Inc. Bankers Life Fieldhouse and the Bankers Life Fieldhouse logo are trademarks owned by CNO Financial Group, Inc. and are used by permission. Sprite the Sprite logo design, the Lyman, and the Sprite Dimple Bottle are trademarks of The Coca-Cola Company. All rights reserved. Uses Simpygon (TM), Copyright (c) 2014 Donya(TM) Labs AB The NBA and NBA member team identifications are the intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams. Copyright 2014 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved. Special thanks to Matthew Holt, Brandon Eddy, Greg Brownstein, Joe Amati, Brian Choi, and Winnie Song at NBA Entertainment, Inc.



## EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

Diese eingeschränkte Softwaregarantie und Lizenzvereinbarung (diese „Vereinbarung“) kann in unregelmäßigen Abständen aktualisiert werden. Die aktuell gültige Version wird auf [www.take2games.com/eula](http://www.take2games.com/eula) (die „Website“) veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

**SOFTWARE: BEIHÄLTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SOFTWARE, DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNGEN UND SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEN UND ONLINE ZUR VERFÜGUNG GESTELLTEN MATERIALIEN SOWIE SÄMTLICHE KOPPIEN SOLCHER SOFTWARE UND/ODER MATERIALIEN.**

DIE SOFTWARE WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT, INDEM SIE DIESSE SOFTWARE MIT DAS BEGLEITMATERIAL DIESER SOFTWARE ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER AUF ANDERE WEISE VERWENDEN, AKZEPTIEREN SIE DIE VORLIEGENDE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-2-INTERACTIVE SOFTWARE INC. MIT SITZ IN DEN VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA (LIZENZGEBER) SOWIE DIE DATENSCHUTZKLERUNG, EINZUSEHEN UNTER [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy), SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal). DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND.

BITTE LESEN SIE DIESSE VEREINBARUNG SÖRFGÄLTIG DURCH. SIND SIE NICHT MIT ALLEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

### LIZENZ

Vorbehaltlich der vorliegenden Vereinbarung und der damit verbundenen Bestimmungen und Bedingungen erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Recht und die nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Lizenz, eine Kopie dieser Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einer einzelnen Spielplattform (z.B. Computer, Mobilgerät oder Spielkonsole) zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Softwaredokumentation wird Anderweitiges ausdrücklich spezifiziert. Ihre Lizenzrechte unterliegen der Einhaltung der Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt am dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie sich diese Software entleihen bzw. wenn die Vereinbarung gekündigt wird, je nachdem, welcher Tag früher eintritt (siehe unten).

Diese Software wird an Sie nicht verkauft sondern nur 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. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Titel und Ansprüche in Bezug auf die Software, insbesondere Urheberrechte, Markenrechte, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schauplätze, Artworks, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit geltenden Gesetzen und Verträgen. Die Software darf ohne die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers in keiner Weise und auf keinem Medium weder ganz noch in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich belangt werden. Sie sollten sich darüber im Klaren sein, dass Urheberrechtsverstöße in den USA gesetzlichen Strafen von bis zu US-\$ 150.000 pro Verstoß unterliegen. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers haben Anspruch darauf, ihre Rechte im Fall einer Verletzung dieser Vereinbarung ebenfalls zu schützen. Alle Rechte, die Ihnen nicht ausdrücklich durch diese Vereinbarung eingeräumt werden, verbleiben beim Lizenzgeber (und gegebenenfalls dessen Lizenzgeber).

### LIZENZBEDINGUNGEN

**Sie verpflichten sich, Nachfolgendes zu unterlassen:**

die Software für gewerbliche Zwecke zu nutzen;

die Software oder Kopien der Software, insbesondere virtuelle Gegenstände bzw. virtuelle Währung (wie nachstehend definiert), ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Lizenzgebers oder ohne dass dies ausdrücklich in der vorliegenden Vereinbarung festgelegt wurde zu verbreiten, zu verpacken, zu lizenzieren, zu verkaufen, zu vermieten, in eine konvertierbare Währung umzuwandeln oder sie anderweitig zu übertragen bzw. abzutreten;

die Software oder Teile davon zu kopieren (abgesehen von dem in der vorliegenden Vereinbarung Vorgehen);

eine Kopie der Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere User ermöglicht;

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);

die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, um die Auflagen zu umgehen, die Software von der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM aus laufen zu lassen (dieses Verbot bezieht sich nicht auf komplette oder partielle Kopien, die eventuell durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses vorgenommen werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten);

die Software in einem Computerspielcenter oder einer anderen standortbezogenen Lokalität zu nutzen oder kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber bietet Ihnen eine separate Lizenzvereinbarung an, um die Software auch für die gewerbliche Nutzung zur Verfügung zu stellen;

die Software ganz oder in Teilen zurückzuwickeln (Reverse Engineering), sie zu zeigen, vorzuführen, zu dekompileieren oder zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder die Software in anderer Weise zu verändern;

Eigentumsvermerke, Marken oder Etiketten auf oder in der Software zu entfernen oder zu verändern;

einen anderen User in der Nutzung von Online-Features der Software einzuschränken bzw. ihn an der Nutzung zu hindern;

zu cheaten bzw. ein unerlaubtes Robot- oder Spider- oder anderes Programm im Zusammenhang mit Online-Features der Software zu verwenden;

gegen Bestimmungen, Bedingungen, Richtlinien, Lizenzen oder Verhaltensregeln für Online-Features der Software zu verstoßen;

die Software in ein Land zu transportieren, zu exportieren oder zu re-exportieren (direkt oder indirekt), dem laut US-amerikanischen Exportgesetzen oder -vorschriften bzw. laut US-amerikanischen Wirtschaftssanktionen der Erhalt dieser Software untersagt ist oder in sonstiger Weise gegen Gesetze und Vorschriften des Landes (in ihrer jeweils geltenden Fassung) zu verstoßen, in dem Sie die Software bezogen haben.

**ZUGRIFF AUF SONDERFEATURES UND/ODER DIENSTE INKL. DIGITALER KOPPIEN:** Um die Software zu aktivieren, auf digitale Kopien der Software zuzugreifen oder auf bestimmte freischaltbare, herunterladbare, Online- oder sonstige spezielle Inhalte, Dienstleistungen und/oder Funktionen (zusammenfassend „Sonderfeatures“) zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, eine Seriennummer zum einmaligen Gebrauch einzulösen, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder bei einem Dienst des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Bestimmungen und Richtlinien einverstanden zu erklären). Der Zugang zu Sonderfeatures ist auf ein einzelnes Benutzerkonto (wie nachstehend definiert) pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu Sonderfeatures kann nicht übertragen, verkauft, verpachtet, lizenziert, vermietet, in konvertierbare virtuelle Währung konvertiert oder von einem anderen User erneut registriert werden, sofern dies nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt ist. Die Bestimmungen dieses Paragraphen haben Vorrang vor allen anderen Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung.

**ÜBERTRAGUNG DER LIZENZ EINER ZUVOR GESPEICHERTEN KOPIE:** Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie von zuvor gespeicherter Software samt Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person übertragen, sofern Sie keine Kopie (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopie) der Software und das Begleitmaterial oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückbekommen und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann von Ihnen möglicherweise verlangen, dass Sie spezielle Schritte gemäß dem in der Softwaredokumentation festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpacken, lizenzieren, vermieten oder in eine konvertierbare virtuelle Währung konvertieren, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder sofern nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Sondereigenschaften, einschließlich Inhalte, die ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch nicht verfügbar sind, sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Sondereigenschaften funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die

Originalinstallationskopie gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem User nicht mehr zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. UNBESCHADET DES VORSTEHENDEN DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

**TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN:** Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugriff auf die Software und/oder auf bestimmte Software-Bestandteile oder Inhalte zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder anderweitig Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Diese Maßnahmen können den Einsatz von Lizenz-Management, Produkt-Aktivierung und anderen Sicherheits-Technologien in die Software beinhalten sowie die Überwachung der Nutzung, einschließlich, unter anderem, Uhrzeit, Datum, Zugriff oder andere Kontrollen. Zylinder, Seriennummern bzw. andere Sicherheitsvorrichtungen, die dazu dienen, den unbefugten Zugriff auf die Nutzung und das Kopieren der Software oder Teile bzw. Komponenten derselben, einschließlich etwaiger Verstöße gegen diese Vereinbarung, zu verhindern. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, die Verwendung der Software zu jeder Zeit zu überwachen. Sie dürfen weder solche Zugangskontrollmaßnahmen stören noch versuchen, solche Sicherheits-Features zu deaktivieren oder zu umgehen; wenn Sie es dennoch tun, wird die Software möglicherweise nicht richtig funktionieren. Wenn die Software Zugang zu speziellen Features gestattet, kann jeweils nur eine einzige Kopie dieser Software auf diese speziellen Features pro Zugriff 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 mit einer gültigen Lizenz kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sofern ihm nicht vonseiten der geltenden Gesetze verboten, ist der Lizenzgeber berechtigt, die mit dieser Vereinbarung gewährte Lizenz und den Zugriff auf die Software einzuschränken, aussetzen oder zu kündigen einschließlich, unter anderem, alle damit verbundenen Dienstleistungen und Produkte, und zwar jederzeit und ohne Angabe von Gründen.

**DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE:** Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarios, Screenshots, Aufdosings, Objekte oder Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und soweit Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und lizenzierbare, weltweite Recht und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und lizenzierbare, weltweite Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, insbesondere das Recht zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszusstrahlen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, 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 geltenden Gesetze und internationalen Übereinkommen für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verwalten. Sie verzichten hiermit und erheben niemals Anspruch auf alle moralischen Rechte in Bezug auf Urheberrecht, Veröffentlichungsrechte, Ansehen oder Zuschreibungen. Basierend auf der Nutzung und den Genuss dieser Inhalte durch den Lizenzgeber sowie durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen gemäß der geltenden Gesetzgebung. Die Gewährung dieser Lizenz an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte bestehen auch nach der Beendigung der vorliegenden Vereinbarung weiterhin.

**INTERNETANSCHLUSS:** Die Software erfordert möglicherweise einen Internetanschluss, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen.

**BENUTZERKONTEN:** Um die Software oder ein Software-Feature zu benutzen oder um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, benötigen Sie eventuell ein gültiges und aktives Konto bei einem Online-Dienstleister, z.B. bei einer Spielplattform oder einem sozialen Netzwerk eines Drittanbieters („Drittanbieter-Konto“), oder beim Lizenzgeber bzw. einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen, wie in der Softwaredokumentation dargelegt. Wenn Sie derartige Konten nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software nicht ordnungsgemäß funktionieren oder andere zu funktionieren. Für die Software kann es auch notwendig sein, dass Sie ein software-spezifisches Benutzerkonto beim Lizenzgeber oder bei einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen einrichten („Benutzerkonto“) einrichten, um auf die Software, ihre Funktionen und Features zugreifen zu können. Das Login Ihres Benutzerkontos kann auch mit einem Drittanbieter-Konto verbunden sein. Sie haben für jegliche Nutzung sowie für die Sicherheit Ihres Benutzerkontos und aller Drittanbieter-Konten, die Sie verwenden, um auf die Software zuzugreifen und diese zu nutzen.

### Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände

Wenn die Software Ihnen gestattet, eine Lizenz für die Nutzung einer virtuellen Währung und virtueller Gegenstände zu kaufen bzw. sich diese durch Spielaktivitäten zu verdienen, finden die folgenden zusätzlichen Bedingungen in diesem Absatz Anwendung.

**VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE:** Die Software enthält möglicherweise Funktionen, durch welche der User (i) eine fiktive virtuelle Währung als Tauschmittel ausschließlich innerhalb der Software verwenden („virtuelle Währung“) und (ii) Zugang (und bestimmte eingeschränkte Nutzungsrechte) zu virtuellen Gegenständen ausschließlich innerhalb der Software erhalten („virtuelle Gegenstände“) kann. Unabhängig von der für sie verwendeten Terminologie stellen die virtuelle Währung und die virtuellen Gegenstände ein durch diese Vereinbarung geregeltes eingeschränktes Lizenzrecht dar. Vorbehaltlich der Bedingungen dieser Vereinbarung und deren Einhaltung erteilt Ihnen der Lizenzgeber hiermit das nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht lizenzierbare, eingeschränkte Recht und die nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht lizenzierbare, eingeschränkte Lizenz zur Verwendung von erlangter virtueller Währung und erlangten virtuellen Gegenständen zu Ihrem persönlichen, nicht-kommerziellen Spielgenuss ausschließlich innerhalb der Software. Sofern nicht anderweitig durch das geltende Recht untersagt, werden von Ihnen erlangte virtuelle Währung von Ihnen erlangte virtuelle Gegenstände an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass durch diese Vereinbarung kein Titel bzw. keine Eigentumsrechte an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen übertragen oder abgetreten werden. Diese Vereinbarung darf nicht als Verkauf von Rechten irgendwelcher Art an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen ausgelegt werden.

Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände haben keinen Gegenwert in wirklicher Währung und gelten nicht als Ersatz für eine wirkliche Währung. Sie bestätigen und erklären, dass der Lizenzgeber jederzeit eine Überprüfung vornehmen bzw. Maßnahmen ergreifen kann, welche sich auf den angenommenen Wert oder den Kaufpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern ihm dies durch geltendes Recht untersagt ist. Für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entstehen keine Gebühren für eine Nicht-Nutzung, vorausgesetzt jedoch, dass die hiermit für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände erteilte Lizenz in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieser Vereinbarung und der Software-Dokumentation endet, wenn der Lizenzgeber die Software nicht mehr bereitstellt, oder diese Vereinbarung anderweitig beendet wird. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach seinem alleinigen Ermessen Gebühren für das Recht auf Zugang zu oder Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen zu berechnen und/oder der Lizenzgeber kann virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entgeltlich oder unentgeltlich verteilen.

**VERDIENST ODER ERWERB VON VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLEN GEGENSTÄNDEN:** Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung zu kaufen oder virtuelle Währung vom Lizenzgeber als Gegenleistung für den Abschluss bestimmter Tätigkeiten bzw. Leistungen innerhalb der Software zu verdienen. Der Lizenzgeber kann z.B. den Nutzern einen bestimmten Betrag in virtueller Währung und/oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielerischen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spielauflage oder bei der Erstellung von Nutzerinhalten. Erlangte virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände werden Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Erwerb von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen ist nur innerhalb der Software oder über vom Lizenzgeber autorisierte Benutzerplattformen, Drit-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (nachfolgend als „Software-Store“ bezeichnet) möglich. Kauf und Nutzung spielerischer Gegenstände und Währungen über einen Software-Store unterliegen den jeweiligen Geschäftsbedingungen des Software-Stores, insbesondere den Nutzungsbedingungen und der Nutzervereinbarung. Dieser Online-Dienst wurde durch den Software-Store an Sie lizenziert. Der Lizenzgeber kann Ermäßigungen oder Sonderangebote für den Kauf von virtueller Währung anbieten und kann solche Ermäßigungen und Sonderangebote jederzeit und ohne Vorankündigung ändern oder absetzen. Nach Abschluss eines autorisierten Kaufs von virtueller Währung in einem Software-Store wird der Betrag an gekaufter virtueller Währung Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Lizenzgeber setzt einen maximalen Betrag an virtueller Währung fest, den Sie pro Geschäftsvorgang und/oder pro Tag kaufen können. Sobald dieser Maximalbetrag je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein kann. Der Lizenzgeber kann nach seinem alleinigen Ermessen zusätzliche Einschränkungen hinsichtlich des Betrags an von Ihnen gekaufter oder genutzter virtueller Währung, hinsichtlich ihrer Nutzung von virtueller Währung und hinsichtlich des maximalen Guthabens an virtueller Währung, das Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben werden kann, festlegen. Sie haften allein für jeden Kauf von virtueller Währung, der über Ihr Benutzerkonto getätigt wird, unabhängig davon, ob der Kauf von Ihnen autorisiert wurde oder nicht.

**BERECHNUNG DES SPIELGUTHABENS:** Sie können in Ihrem Benutzerkonto die virtuelle Währung/die virtuellen Gegenstände, die Ihnen zur Verfügung stehen,



einsehen und darauf zugreifen, wenn Sie bei Ihrem Benutzerkonto angemeldet sind. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigen Ermessen sämtliche Käufertätigkeiten zu virtueller Währung/virtuellen Gegenständen in Ihrem Benutzerkonto vorzunehmen. Der Lizenzgeber behält sich weiterhin das Recht vor, nach alleinigen Ermessen den Betrag an virtueller Währung zu erteilen, die im Zusammenhang mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenständen oder zu anderen Zwecken Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben oder von diesem abgebucht werden, und festzulegen, wie diese Vorgänge abgewickelt werden. Während der Lizenzgeber bemüht ist, alle diese Berechnungen auf einheitliche und angemessene Art und Weise durchzuführen, erkennen Sie hiermit an und erklären sich damit einverstanden, dass die Feststellungen des Lizenzgebers hinsichtlich verfügbarer virtueller Währung/verfügbarer virtueller Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto endgültig sind, sofern Sie dem Lizenzgeber nicht Belege vorlegen können, dass diese Berechnung absichtlich inkorrekt war oder ist.

**VERWENDUNG VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLER GEGENSTÄNDE:** Der Spieler kann gekaufte virtuelle Währung/gekaufte virtuelle Gegenstände im Verlauf des Spiels in Übereinstimmung mit den Spielregeln für Währung und Gegenstände, (die je nach zugeworfener Software unterschiedlich sein können) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände dürfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigen Ermessen die Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auf ein einziges Spiel begrenzen. Die zugelassene Verwendung und zugelassene Zwecke von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen können jederzeit geändert werden. Ihre laut Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Währung/verfügbaren virtuellen Gegenstände verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfügbaren Guthaben an virtueller Währung/virtuellen Gegenständen. Sie müssen über ausreichend virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto verfügen, um eine Transaktion innerhalb der Software abschließen zu können. Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände in Ihrem Benutzerkonto können ohne vorherige Ankündigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgebogen werden: Sie können z.B. virtuelle Währung oder virtuelle Gegenstände verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihre Spielfigur stirbt. Sie haften für jede Verwendung der virtuellen Währung/virtuellen Gegenstände, die über Ihr Benutzerkonto vorgenommen wird, unabhängig davon, ob von Ihnen autorisiert oder nicht. Sie sind verpflichtet den Lizenzgeber unverzüglich benachrichtigen, wenn Sie eine über Ihr Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an [www.take2games.com/support](http://www.take2games.com/support) richten.

**NICHTEINLÖSBARKEIT:** Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können nur gegen spielinterne Gegenstände oder Dienstleistungen eingelöst werden. Sie dürfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, verpackt, lizenziert, vermietet bzw. in eine konvertierbare virtuelle Währung umgewandelt werden. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können zu keinem Zeitpunkt beim Lizenzgeber oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person gegen einen Geldbetrag oder Geldwert bzw. gegen andere Gegenstände eingetauscht werden, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderswo festgelegt oder auf andere Weise durch geltendes Recht gefordert. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände haben keinen Barwert. Weder der Lizenzgeber noch eine andere natürliche oder juristische Person ist auf irgendeine Art verpflichtet, virtuelle Währung bzw. virtuelle Gegenstände in einen Gegenwert umzutauschen, insbesondere in echte Währungen.

**KEINE RÜCKERSTATTUNG:** Alle Käufe von virtueller Währung und virtuellen Gegenständen sind endgültig und unter keinen Umständen erstattungsfähig, übertragbar oder umtauschbar. Falls nicht durch geltendes Recht verboten, ist der Lizenzgeber uneingeschränkt berechtigt, diese virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände in seinem alleinigen Ermessen zu verwalten, zu regulieren, zu kontrollieren, abzubauen, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenüber noch anderen Personen gegenüber für die Ausübung dieser Rechte.

**KEINE ÜBERTRAGUNG:** Die Übertragung, der Handel, der Verkauf oder der Tausch von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen an eine Person auf anderem Wege als im Spielverlauf innerhalb der Software wie ausdrücklich vom Lizenzgeber genehmigt („Nicht genehmigte Transaktionen“), insbesondere an andere Nutzer der Software, sind vom Lizenzgeber nicht gestattet und streng verboten. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigen Ermessen Ihr Benutzerkonto und Ihre virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände zu kündigen, auszusetzen oder zu modifizieren und diese Vereinbarung zu kündigen, wenn Sie sich an nicht genehmigten Transaktionen beteiligen, die fördern oder anfordern. Alle Nutzer, die an solchen Aktivitäten teilnehmen, tun dies auf eigene Gefahr und erklären sich hiermit damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Geschäftsführer, Mitarbeiter und Vertreter freizustellen von allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch solche Aktivitäten verursacht wurden. Sie erkennen hiermit an, dass der Lizenzgeber vom jeweiligen Software-Store verlangen kann, alle nicht genehmigten Transaktionen – unabhängig vom Zeitpunkt (ob vergangen oder bevorstehend) der nicht genehmigten Transaktion – zu verhindern, auszusetzen, zu beenden, zu unterbrechen oder rückgängig zu machen, wenn ein Verstoß hat auf oder Beweise für Betrug, Verstöße gegen diese Vereinbarung, Verstöße gegen geltendes Recht bzw. geltende Vorschriften oder vorsätzliche Handlungen, die in irgendeiner Weise das Ziel oder die Auswirkung bzw. die mögliche Auswirkung haben, einen Eingriff in den Betrieb der Software vorzunehmen. Wenn wir glauben oder Grund zu der Annahme haben, dass Sie an einer nicht genehmigten Transaktion beteiligt sind, erklären Sie sich ferner damit einverstanden, dass der Lizenzgeber nach seinem alleinigen Ermessen Ihren Zugriff auf die auf Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Gegenstände/verfügbaren virtuellen Gegenstände einschränken kann oder Ihr Benutzerkonto sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände und andere Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kündigen oder aussetzen kann.

**STANDORT:** Die virtuelle Währung ist nur für Kunden an bestimmten Standorten verfügbar. Sie können keine virtuelle Währung kaufen oder verwenden, wenn Sie sich nicht an einem anerkannten Standort befinden.

#### BEDINGUNGEN DER SOFTWARE-STORES

Diese Vereinbarung und die Bereitstellung der Software durch die Software-Stores (einschließlich des Kaufs von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen) unterliegen den zusätzlichen Bedingungen, die vom jeweiligen Software-Store festgelegt oder verlangt werden, und alle solche anwendbaren Bedingungen werden durch diese Bezeichnung zum Bestandteil dieser Vereinbarung. Der Lizenzgeber ist nicht verantwortlich und haftet nicht für Kreditkarten- oder Bankgebühren oder sonstige Gebühren oder Belastungen im Zusammenhang mit Ihrem Kauftransaktionen innerhalb der Software oder über einen Software-Store. Alle derartigen Transaktionen werden durch den Software-Store und nicht durch den Lizenzgeber abgewickelt. Der Lizenzgeber lehnt jegliche Haftung für solche Transaktionen ausdrücklich ab und Sie erklären sich hiermit damit einverstanden, dass Ihr einziges Rechtsmittel in Bezug auf diese Transaktionen Ihnen über und durch den betreffenden Software-Store zusteht.

Diese Vereinbarung wird ausschließlich zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber getroffen, nicht mit einem Software-Store. Sie erkennen an, dass der Software-Store nicht verpflichtet ist, Wartungs- oder Supportdienste in Verbindung mit der Software zu leisten. Mit Ausnahme des Vorgenannten und soweit gesetzlich zulässig hat der Software-Store keinerlei sonstige Gewährleistungspflicht in Bezug auf die Software. Jegliche Ansprüche in Verbindung mit der Software bezüglich Produkthaftung, einer Nichteinhaltung anwendbarer gesetzlicher oder rechtlicher Anforderungen, Ansprüche nach Verbraucherschutz- oder ähnlichen Gesetzen oder Ansprüche wegen Verstößen gegen das Urheberrecht werden durch diese Vereinbarung geregelt und fallen nicht in den Verantwortungsbereich des Software-Stores. Sie sind an die Nutzungsbedingungen und an sämtliche anderen anwendbaren Bestimmungen des Software-Stores gebunden. Die Lizenz der Software ist nicht übertragbar und ist nur zur Nutzung der Software auf einem geeigneten Gerät vorgesehen, das sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befindet. Sie versichern, dass Sie sich nicht in einem Land oder geografischen Gebiet unter US-amerikanischen Embargo befinden und nicht auf der Liste der „Specially Designated Nationals“ des US-amerikanischen Finanzministeriums bzw. der Liste der „Denied Persons“ oder der „Entity List“ des US-amerikanischen Wirtschaftsministeriums geführt werden. Die Software-Stores sind anspruchsberechtigte Drittpartei dieser Vereinbarung und sind dazu berechtigt, diese Vereinbarung gegen Sie geltend zu machen.

#### DATENSAMMLUNG UND -NUTZUNG

Durch das Installieren und Verwenden der Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit den Bedingungen über die Erfassung und Nutzung von Daten wie im diesem Absatz und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers beschrieben, insbesondere (sofern zutreffend) (i) mit der Weitergabe von personenbezogenen Daten und anderen Daten an den Lizenzgeber, seine verbundenen Unternehmen, Verkäufer und Geschäftspartner sowie an bestimmte weitere Dritte, wie zum Beispiel Registrierungsbehörden in den USA und in anderen Ländern außerhalb Europas bzw. außerhalb Ihres Heimatlandes, insbesondere in Ländern, in denen eventuell niedrigere Datenschutzstandards vorherrschen; (ii) mit der Veröffentlichung Ihrer Daten, z.B. mit der Identifizierung Ihrer Daten durch den Nutzer geschaffenen Inhalte oder der Anzeige Ihrer Punktzahl, Ihres Bestenlistenrangs, Ihrer Erfolge und anderer Gameplay-Daten auf Webseiten und anderen Plattformen; (iii) mit der Weitergabe Ihrer Gameplay-Daten an Hardware-Hersteller, Plattform-Hosts und Marketingpartner des Lizenzgebers; und (iv) mit anderen Verwendungen und Offenlegungen Ihrer personenbezogenen Daten oder anderen Daten gemäß der genannten Datenschutzerklärung in der jeweils geltenden Fassung. Wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Daten auf diese Weise genutzt oder geteilt werden, sollten Sie die Software nicht benutzen.

Für alle datenschutzrechtlichen Probleme, einschließlich im Zusammenhang mit der Erfassung, Verwendung, Offenlegung und Weitergabe Ihrer persönlichen Daten und anderer Informationen, hat die Datenschutzerklärung unter [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy) in der jeweils geltenden Fassung Vorrang vor allen anderen in dieser Vereinbarung gemachten Aussagen.

#### GEWÄHRLEISTUNG

**BEGRENZTE Gewährleistung:** Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie der ursprüngliche Käufer sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab aufgezeichnete Software und begleitende Dokumentation vom ursprünglichen Käufer übertragen erhalten haben), dass das ursprüngliche, die Software enthaltene Speichermedium in Bezug auf Material und Verarbeitung 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 Computer 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 von Schwankungen in Bezug auf Hardware, Software, Internet-Verbindungen und individuelle Nutzung übernimmt der Lizenzgeber keine Garantie für die Leistungsfähigkeit der Software auf Ihrem individuellen Computer oder Ihrer persönlichen Spielkonsole.

Der Lizenzgeber haftet Ihnen gegenüber nicht gegen Störungen bei der Nutzung der Software; oder dass die Software Ihren Anforderungen entspricht; er haftet auch nicht dafür, dass der Betrieb der Software ununterbrochen oder fehlerfrei ist; oder dass die Software mit der Software oder Hardware von Drittanbietern kompatibel ist; oder dass etwaige Fehler in der Software behoben werden. Eine mündliche oder schriftliche Beratung durch den Lizenzgeber oder einen autorisierten Vertreter stellt keine Garantie dar. Da einige Länder den Ausschluss oder die Begrenzung der impliziten Gewährleistung oder die Einschränkung der gesetzlichen Rechte des Verbrauchers nicht zulassen, kann es sein, dass einige oder alle der oben genannten Ausnahmen und Einschränkungen nicht auf Sie zutreffen.

Wenn Sie aus irgendeinem Grund einen Mangel im Speichermedium oder in der Software während der Garantiezeit entdecken, verpflichtet sich der Lizenzgeber, jede für mangelhaft befundene Software innerhalb der Garantiezeit kostenlos zu ersetzen, solange die Software vom Lizenzgeber noch hergestellt wird. Wenn die Software nicht mehr verfügbar ist, behält sich der Lizenzgeber das Recht vor, sie durch eine ähnliche Software vom gleichen 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, und gilt nicht für den normalen Verschleiß. Diese Garantie gilt nicht und erlischt, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäßen Gebrauch oder Vernachlässigung entstanden ist. Jede gesetzlich vorgeschriebene implizite Gewährleistung ist ausdrücklich auf die vorstehend beschriebene 90-Tage-Frist begrenzt.

Falls vorstehend nichts Gegenteiliges festgelegt wurde, gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, unbeschadet ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder stillschweigend, einschließlich aller anderen Zusicherungen in Bezug auf die allgemeine Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein.

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.

#### HAFTUNGSFREISTELLUNG

Sie sind damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Direktoren, Mitarbeiter und Vertreter im Zusammenhang mit allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen freizustellen, die direkt oder indirekt aufgrund ihrer Handlungen oder Unterlassungen bei der Nutzung der Software gemäß den Bedingungen der Vereinbarung entstanden sind.

**IN KEINEM FALL HAFTET DER LIZENZGEBER FÜR BESONDERE, NEBEN-, ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM EIGENTUM, DER NUTZUNG ODER DER FEHLERHAFTIGKEIT DER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, INSBESONDERE SCHÄDEN AN EIGENTUM, VERLUST DES FIRMENWERTS (GOODWILL), COMPUTERFEHLFUNKTION, UND SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN, SACHSCHÄDEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADENERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGEAUSSPRÜCHEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAGSRECHTLICH (INSBESONDERE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART BEGRÜNDET, GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWISEN WORDEN IST ODER NICHT. DIE HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR ALLE SCHÄDEN ÜBERSCHREITET (SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG) IN KEINEM FALL DEN VON IHNEN FÜR DIE SOFTWARE BEZAHLTEN TATSÄCHLICHEN PREIS.**

**IN KEINEM FALL LIEGT DIE GESAMTHAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR FORDERUNGEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER VORLIEGENDEN VEREINBARUNG, UNBESCHADET DER EINGESETZTEN KLAGEFORM, JEMALS ÜBER DEN VON IHNEN IN DEN VORAUSGESETZTEN ZWÖLF (12) MONATEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER SOFTWARE AN DEN LIZENZGEBER BEZAHLTEN GEBÜHREN BEZIEHUNGSWEISE ÜBER EINEM BETRAG VON US \$ 200 – JE NACHDEM, WELCHER BETRAG DER HÖHERE IST.**

**DA EINIGE STAATEN/LÄNDER KEINE EINSCHRÄNKUNGEN IN BEZUG AUF DIE DAUER EINER STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNG UND/ODER KEINEN AUSSCHLUSS DER HAFTUNG NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, TOD ODER PERSONENSCHÄDEN DURCH FAHRLÄSSIGKEIT, BETRUG ODER VORSÄTZLICHE SCHÄDIGUNG ZULASSEN, GELTEN DIESSE BEGRENZUNGEN BZW. AUSSCHLÜSSE SOWIE ALLE SICH ANDERWEITIG AUS DER VORSTEHENDEN FREISTELLUNG ERGEBENDE AUSSCHLÜSSE ODER BEGRENZUNGEN MÖGLICHERWEISE NICHT FÜR SIE. DIESSE GARANTIE GILT NUR IN DEM UMFANG NICHT, IN DEM EINE INDIVIDUELLE BESTIMMUNG DIESER GARANTIE DURCH EIN BUNDESTAATLICHES, STAATLICHES ODER KOMMUNALES GESETZ UNTERSAGT WIRD, DESSEN FOLGEN UNAUSWEICHLICH SIND. DIESSE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE; ES KÖNNEN IHNEN AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN, DIE VON GERICHTSBARKEIT ZU GERICHTSBARKEIT UNTERSCHIEDLICH SIND.**

**WIR WOLLEN UND KÖNNEN DEN FLUSS VON DATEN ZU ODER VON UNSEREM NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOSSEN NETZWERKEN, ODER ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTBETRIEBERN NICHT KONTROLLIEREN. DIESER STUND HÄNGT ZU EINEM GROSSEN TEIL VON DER LEISTUNG DES INTERNET UND DER DURCH DIREKTE ANGEBOTENEN UND KONTROLLIERTEN DRAHTLOSSEN DIENSTE AB. ES KANN VORKOMMEN, DASS HANDLUNGEN ODER UNTERLASSUNGEN DURCH DRITTE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN. WIR KÖNNEN NICHT GARANTIEREN, DASS SOLCHE ERREIGNISSE NICHT AUFTRETEN. WIR ÜBERNEHMEN DAHER KEINE GARANTIE IM ZUSAMMENHANG MIT HANDLUNGEN UND UNTERLASSUNGEN DRITTER, DIE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON ODER DIE VERWENDUNG DER SOFTWARE UND DER BEGLEITENDEN LEISTUNGEN UND PRODUKTE BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN KÖNNEN.**

#### BEENDIGUNG

Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber sie kündigen. Diese Vereinbarung endet automatisch, wenn der Lizenzgeber den Betrieb der Software-Server einstellt (für ausschließlich online betriebene Spiele), wenn der Lizenzgeber feststellt oder glaubt, dass Ihre Nutzung der Software Betrug, Geldwäsche oder eine andere illegale Aktivität beinhaltet, oder wenn Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht einhalten, insbesondere die vorstehenden Lizenzbedingungen. Sie können diese Vereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie (i) den Lizenzgeber über die in den Nutzungsbedingungen festgelegte Methode bitten, Ihr Benutzerkonto, mit welchem Sie Zugriff auf die Software haben und diese verwenden, zu kündigen und zu löschen; oder indem Sie (ii) alle Kopien der Software in Ihrem Besitz, Ihrer Verfügung oder unter Ihrer Kontrolle zerstören und/oder löschen. Das Löschen der Software von Ihrer Spiel-Plattform löscht nicht die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten Informationen, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Sie die Software mit dem gleichen Benutzerkonto neu installieren, können Sie immer noch Zugriff auf Ihre vorherigen Kontodaten haben, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Ihr Benutzerkonto bei Beendigung dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund gelöscht wird, werden jedoch, soweit es das geltende Recht nicht ausdrücklich verbietet, die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Gegenstände und virtuelle Währung ebenfalls gelöscht und Sie können die Software sowie die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuelle Währung und virtuellen Gegenstände dann nicht mehr nutzen. Bei Kündigung dieser Vereinbarung aufgrund einer Verletzung derselben Ihrerseits, kann der Lizenzgeber Ihnen verbieten, sich erneut anzumelden oder erneut Zugriff auf die Software zu erhalten. Nach Beendigung dieser Vereinbarung müssen Sie alle physischen Kopien der Software zerstören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die dazugehörige Dokumentation, Begleitmateriale sowie sämtliche Komponenten der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden, einschließlich auf Clientservern, Computern, Game-Geräten oder Mobilfunkgeräten installierte Kopien. Bei Beendigung dieser Vereinbarung erlöschen Ihre Rechte zur Nutzung der Software unverzüglich,



einschließlich der virtuellen Währung bzw. der virtuellen Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto, und Sie müssen jegliche Nutzung der Software einstellen. Durch die Beendigung dieser Vereinbarung werden unsere Rechte bzw. Ihre Verpflichtungen aus dieser Vereinbarung nicht beeinträchtigt.

#### **EINGESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN**

Die Software und die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln entwickelt und werden als „Commercial Computer Software“ bzw. „Restricted Computer Software“ angeboten. Die Nutzung, Vervielfältigung oder Offenlegung durch die US-Regierung oder einen Subunternehmer der US-Regierung unterliegt den Einschränkungen gemäß Unterabsatz (c)(1)(i) der Klausel „Rights in Technical Data and Computer Software“ in DFARS 252.227-7013 oder gemäß Unterabsatz (c)(1) und (2) der Klausel „Commercial Computer Software Restricted Rights“ in FAR 52.227-19, sofern anwendbar. Der Auftragnehmer/Hersteller ist der Lizenzgeber am nächstehend angegebenen Standort.

#### **BILLIGKEITSRECHTLICHE RECHTSMITTEL**

Sie stimmen hiermit zu, dass im Falle einer nicht ausdrücklichen Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung dem Lizenzgeber ein irreparabler Schaden entsteht, und erklären sich daher einverstanden, dass der Lizenzgeber ohne Erfordernis einer Sicherheitsleistung, Bürgschaft oder eines Schadennachweises Anspruch auf entsprechende billigskeitsrechtliche Rechtsmittel im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung hat, einschließlich des vorübergehenden oder dauerhaften Unterlassungsanspruchs, zusätzlich zu allen anderen verfügbaren Rechtsmitteln.

#### **STEUERN UND ABGABEN**

Sie sind verantwortlich für die Zahlung sämtlicher von Regierungsstellen im Zusammenhang mit den durch diese Vereinbarung begründeten Transaktionen erhobenen Steuern, Abgaben und Zölle, einschließlich Zinsen und Mahngebühren (mit Ausnahme von Steuern auf das Nettoeinkommen des Lizenzgebers), und stellen den Lizenzgeber und all seine verbundenen Unternehmen, leitenden Angestellten, Geschäftsführer und Mitarbeiter von diesen Zahlungen frei, unabhängig davon, ob diese in Rechnungen aufgeführt waren, die Sie vom Lizenzgeber erhalten haben. Sie legen dem Lizenzgeber Abschriften aller Freistellungsbescheinigungen vor, wenn Sie Anspruch auf eine solche Befreiung haben. Sie haften allein für alle Ausgaben und Kosten, die Ihnen gegebenenfalls im Zusammenhang mit Ihren Aktivitäten aus dieser Vereinbarung entstehen. Sie haben keinen Anspruch auf eine Kostenersatzung durch den Lizenzgeber und stellen den Lizenzgeber diesbezüglich frei.

#### **NUTZUNGSBEDINGUNGEN**

Jeder Zugriff auf und jede Nutzung der Software unterliegen den Bestimmungen dieser Vereinbarung, der entsprechenden Software-Dokumentation, den Nutzungsbedingungen des Lizenzgebers und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers; alle Bestimmungen der Nutzungsbedingungen werden durch diese Bezugnahme Bestandteil dieser Vereinbarung. Diese Vereinbarungen stellen die vollständige Vereinbarung zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber in Bezug auf die Nutzung der Software und der dazugehörigen Dienstleistungen und Produkte dar und ersetzen alle vorherigen schriftlichen oder mündlichen Vereinbarungen zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber. Sollte es einen Widerspruch zwischen dieser Vereinbarung und den Nutzungsbedingungen geben, so gilt diese Vereinbarung.

#### **VERSCHIEDENES**

Sollte eine Bestimmung dieser Vereinbarung aus einem beliebigen Grund als nicht durchsetzbar gelten, wird diese Bestimmung so umformuliert, dass sie durchsetzbar wird, und die anderen Bestimmungen dieser Vereinbarung bleiben davon unberührt.

#### **ANWENDBARES RECHT**

Diese Vereinbarung unterliegt den Gesetzen des US-amerikanischen Bundesstaates New York (ohne Rücksicht auf mögliche Kollisionsnormen), so wie diese Gesetze auf Vereinbarungen angewendet werden, die innerhalb von New York zwischen Einwohnern von New York geschlossen und ausgeführt werden, außer es gilt US-amerikanisches Bundesgesetz. Sofern der Lizenzgeber für den jeweiligen Fall nicht ausdrücklich darauf schriftlich verzichtet oder kein Widerspruch mit den örtlichen Gesetzen besteht, liegt der Gerichtsstand für Klagen im Zusammenhang mit dem vorliegenden Gegenstand einzig und allein bei den Staats- und Bundesgerichten am Sitz der Hauptniederlassung des Lizenzgebers (Bezirk New York, New York, USA). Sie und der Lizenzgeber unterwerfen sich der Zuständigkeit dieser Gerichte und erklären sich einverstanden, dass Vorladungen in der hier für die Übermittlung von Mitteilungen vorgesehenen Weise zugestellt werden können, ebenso wie in der in den Gesetzen des Staates New York oder den US-amerikanischen Bundesgesetzen vorgesehenen Weise. Sie und der Lizenzgeber erklären sich einverstanden, dass die UN-Konvention über Verträge über den internationalen Warenkauf (Wien, 1980) auf diese Vereinbarung bzw. auf Auseinandersetzungen oder Geschäftsabschlüsse im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung keine Anwendung findet.

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

© 2005-2014 Take-Two Interactive Software und dessen Tochterunternehmen. Alle Rechte vorbehalten. 2K, das 2K-Logo und Take-Two Interactive Software sind Markenzeichen bzw. eingetragene Markenzeichen von Take-Two Interactive Software Inc. Die NBA und die in diesem Produkt verwendeten Logos einzelner NBA-Teams sind Markenzeichen, 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. © 2014 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

## **NOTIZEN**





**VERBESSERE DEINEN Mein SPIELER NOCH HEUTE MIT  
VIRTUAL CURRENCY  
(VIRTUELLE WÄHRUNG)**



**ERHÄLTlich IN NBA 2K15 IM Mein SPIELER-LADEN UND BEI  
AUSGEWÄHLTEN EINZELHÄNDLERN**

2K Online-Konto erforderlich (ab 13 Jahren). Details und Einschränkungen unter [www.take2games.com/eula](http://www.take2games.com/eula) und [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal). DSL-Internetanschluss (separat erhältlich) und Festplatte oder Memory Unit (separat erhältlich) erforderlich. © 2005-2014 Take-Two Interactive Software und dessen Tochterunternehmen. 2K, das 2K-Logo und Take-Two Interactive Software sind allesamt Markenzeichen und/oder eingetragene Markenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Die Erkennungszeichen der NBA und der NBA-Teams sind geistiges Eigentum von NBA Properties, Inc. und dem jeweiligen NBA-Team. © 2014 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.