



NBA 2K15

MUSIK AUSGEWÄHLT VON PHARRELL WILLIAMS

JETZT MIT 25



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:

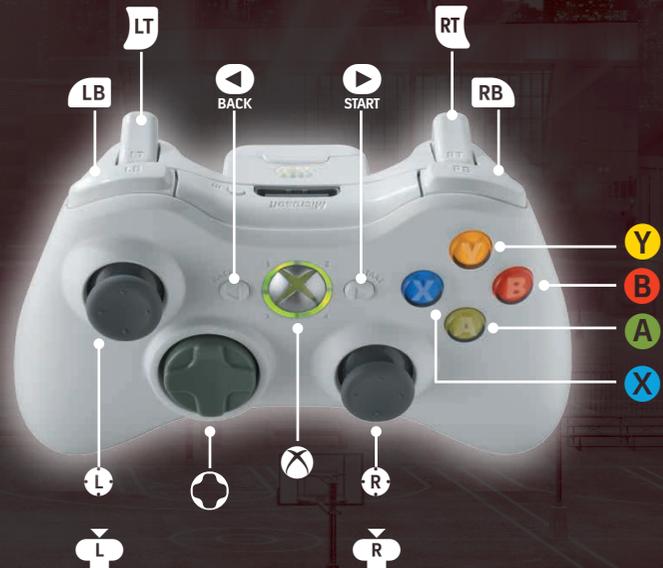
Für technischen Support und Kundenbetreuung besuchen Sie bitte die 2K-Website <http://support.2k.com>, wo Sie Antworten auf die meistgestellten Fragen in der Selbsthilfe-Wissensdatenbank finden.

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.

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 (Leertaste)
	Taste 3	Ziffernblock 0
	Taste 4	Ziffernblock , (Komma)
	Taste 5	⇧ Shift
	Taste 6	Ziffernblock ↵ Enter
	Taste 7	Linker Tab
	Taste 8	Ziffernblock +
	Taste 10	Esc
	Taste 9	Pg Up (Bild hoch)
	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	Schneller Schritt/Hände hoch
Passmodifikator		⇧ Shift	Intensive Defense
Sprinten		Ziffernblock ↵ Enter	Sprinten
Spielzug ansagen		Linker Tab	Doppeln
Symbolpass		Ziffernblock +	Symbolwechsel
Pass/Direkter Pass		Spacebar (Leertaste)	Spieler wechseln (dem Ball am nächsten)
Pick-Steuerung		Ziffernblock 0	Offensiv-Foul forcieren
Werfen (drücken) Pumpfakel/Hop (antippen) Spin Gather (doppelt antippen)		Ziffernblock 5	Stehlen (drücken) Absichtliches Foul (halten)
Aufposten		Ziffernblock ,	Blocken/Rebound
Gameplay-HUD		↑	Gameplay-HUD
Schwerpunkte		→	Schwerpunkte
On-The-Fly-Schnellschüsse/Offense-Strategie		←	On-The-Fly-Verteidigungsstrategie
On-The-Fly-Auswechslungen		↓	On-The-Fly-Auswechslungen
Auszeit		Pg Up (Bild hoch)	-
Pause		Esc	Pause

ERWEITERTE OFFENSE

Positionsabhängige Spielzugansage	RT oder linken Tab antippen, Symbol des gewünschten Mitspielers auswählen, Spielzug auswählen
Pick-Steuerung	B oder Ziffernblock 0 halten (Dauer legt fest, ob ein Roll oder Fade ausgeführt wird; drücke erneut B oder Ziffernblock 0 für einen angetäuschten Block)
Bodenpass	LT + A oder ⇧Shift + Spacebar (Leertaste)
Lob/Überkopf-Pass	LT + Y oder ⇧Shift + Ziffernblock 1
Spektakulärer Pass	LT + B oder ⇧Shift + Ziffernblock 0
Fake-Pass	X + A oder Spacebar (Leertaste) + Ziffernblock 5
Alley-Oop	LT + X oder ⇧Shift + Ziffernblock 5 (L1 oder A/S/D/W bestimmt Empfänger, zum Ring für Alley-Oop zu dir selbst)
Alley-Oop über das Brett	LT + X oder ⇧Shift + Ziffernblock 5 , bei mitlaufendem Mitspieler
Doppelpass	Drücke und halte A /(Leertaste), um die Kontrolle über den Passgeber zu behalten, lasse A /(Leertaste) los, um den Ball zu ihm zurückzupassen
Putback-Dunk/Korbleger Alley-Oop-Abschluss (wenn du den Passempfänger steuerst)	X oder Ziffernblock 5 halten
PRO STICK™-Pass	LT + R1

PRO STICK™

Mit dem PRO STICK™ hast du mehr Kontrolle über deine Offensivfähigkeiten als je zuvor. Bei Verwendung eines Xbox 360 Controllers mit **R1** Aktionen per PRO STICK™ ausführen.

PRO STICK™: WERFEN

Aktion	Eingabe
Jumpshot	Halte R1 in eine beliebige Richtung (zum Korb, um über Brett zu werfen)
Pump Fake	Beginne einen Sprungwurf und lasse R1 dann schnell los
Runner/Floater (bei Zug zum Korb aus Mitteldistanz)	Halte R1 weg vom Korb
Stepback-Jumpshot (seitliches Ziehen)	Halte R1 weg vom Korb
Hop Gather	Tippe X an, während du stehst oder zum Korb ziehst (Mit L1 bestimmst du die Richtung des Sprungschritts)
Spin Gather	Doppelt X antippen, während du stehst oder zum Korb ziehst
Half-Spin Shot	Drehe R1 in einem Viertelkreis von der Ballhand zum Korb, dann schnell wieder in die neutrale Stellung
Normaler Korbleger (Zug zum Korb)	Halte R1 zum Korb
Eurostep-Korbleger (Zug zum Korb)	Halte R1 nach links/rechts weg
Hopstep-Korbleger (Zug zum Korb)	RT + halte R1 nach links/rechts
Reverse-Korbleger (Zug entlang der Grundlinie)	Halte R1 zur Grundlinie
Dunks (Zug zum Korb)	RT + halte R1 zum Korb
Wurfwechsel in der Luft	Dunk/Korbleger starten, R1 in der Luft in eine beliebige Richtung bewegen
Step-Through	Mach einen Pump Fake und halte R1 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 Shuffel-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	L halten
Faceup-Drive (aus dem Halten)	L zur Zone oder Grundlinie + Y
Zug zum Korb abbrechen (aus dem Dribbling)	L zur Grundlinie + Y
Aggressives Backdown	RT + L zum Korb
Zug in die Zone	RT + L zur Zone
Zug zur Grundlinie	RT + L zur Grundlinie
Schneller Spin	Drehe R zur äußeren Schulter
Hook-Drive	Drehe R zur inneren Schulter
Fakes	Tippe R in eine beliebige Richtung außer weg vom Korb an
Post Hop	Halte L links/rechts weg vom Korb, tippe dann X an
Post Stepback	Halte L weg vom Korb, tippe dann X an
Dropstep	Halte L links/rechts zum Korb, tippe dann X an

POST-WÜRFE

Aktion	Eingabe
Hookshot im Post (Nahdistanz)	R zum Korb (L in neutraler Stellung)
Post Fade (aus Mitteldistanz oder Distanz)	R links/rechts weg vom Korb
Step-Through-Korbleger (Nahdistanz)	R zum Korb (während du L zum Korb hältst)
Shimmy Fade (aus Mitteldistanz oder Distanz)	RT halten, dann R links/rechts weg vom Korb bewegen
Pump Fake	Leite einen der oben aufgelisteten Moves ein und bewege R dann in die neutrale Stellung
Up & Under/Step-Through	Mach einen Pump Fake, dann drücke R 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
Srikkanth Jagannathan
Katherine Hayton
Wen Chi Gu
David Yu
Bihua Qiu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglu
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 Marien

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'Keedy
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

Tan Cofino
Quinn Kaneko
Carrie Michelle Dinitz Parecki
Zhen Tan
Spencer Kopach
Rob Simmons
Myra Shadte
David Lee
Thomas Stracke

SPECIAL THANKS

Matt Chalwell
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 Montejo
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 Hatton

ADDITIONAL MYPLAYER VOICE

Mark Middleton

EXTRAS

Brandon Miller
Christian Cavanaugh
Jake Bohigian
Jawon Mack
Jerald Pruitt
Jimmy Allen
Joel Ferreira-Clifton
Joia Mitchell
Lloyd Cook
Ray Carbone
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 Tominia

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
Jaimy 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 Ismaier

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
Phillip 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 Ferey

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 Danning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesus Sotillo
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Matt Roche
Natalie Gausden
Oliver Keller
Olivier 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 Khuau
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 Armspiger
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 Merryman
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 Ozzy Carrillo-Ureno
Phillip Lui
Racheel 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

Karim 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 Vidral
Jihye Kim
Johanna Cohen
Luce 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 Boss
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
2K IS Team
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
Jonathan Washburn
Naty Hoffman
David Boutry
Barry Charleton

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
Jonathon Williams
Elliot Woods

FACIAL EXPRESSION ACTORS

Jonathan Grabe
Kavan Manson
Chris Marsol
Chido Nwokocha
David Kid
David Shreibman

BREAKDANCERS

Tony Ly

SACRAMENTO KINGS DANCERS

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

SPECIAL THANKS

Grayson The Professor
Boucher
Myree Reemix Bowden
Jesse Byrd
Rahshon Clark
Billy Dunkedemics 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 Lymon, 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 (die „Website“) veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

„SOFTWARE“ BEINHALTET SÄMTLICHE MIT DIESTER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SOFTWARE, DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNGEN UND SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEN ODER ONLINE ZUR VERFÜGUNG GESTELLTEN MATERIALIEN SOWIE SÄMTLICHE KOPPIEN SOLCHER SOFTWARE UND/ODER MATERIALIEN.

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

BITTE LESEN SIE DIESE VEREINBARUNG SÖRGFÄLTIG 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 Software dokumentiert 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 dieser Software entledigen 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 ausulegen ist. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Titel und Ansprüche in Bezug auf die Software, insbesondere Urheberrechte, Markenrechte, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercode, 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 Vorsehene);

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 Laufplatten 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 Computer-Spielcenter 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 zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), sie zu zeugen, 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 (wie nachstehend festgelegt) 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 KOPIEN: Um die Software zu aktivieren, auf digitale Kopien der Software zuzugreifen oder auf bestimmte freischaltbare, herunterladbare, Online- oder sonstige spezielle Inhalte, Dienste 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 Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und diese Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückbehalten 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 Software dokumentierten Festlegungen 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. Sonderfeatures, einschließlich Inhalte, die ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch nicht verfügbar sind, sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Sonderfeatures 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. UNSCHADET DES VORSTEHENDEN DÜRFEN SIE KEINE PER-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 (z.B. 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 sowohl 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, anzusehen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszusprechen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekanntem Mitteln, und Ihre Beiträge ohne Anknüpfung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die geltenden Gesetze und internationalen Übereinkommen für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie verzichten hiermit und erheben niemals Anspruch auf alle moralischen Rechte in Bezug auf Urheberrechte, Veröffentlichungsrechte, Ansehen und Zitatdrabungen. Das Recht der Nutzung und des Gebrauchs dieser Inhalte durch den Lizenzgeber bzw. 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-Dienstanbieter, 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 Software dokumentiert dargestellt. 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“). 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 unterlizenzierbare, eingeschränkte Recht und die nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Lizenz zur Verwendung von erlangter virtueller Währung und erlangten virtuellen Gegenständen zu Ihrem persönlichen, nicht-kommerziellen Spielgebrauch ausschließlich innerhalb der Software, sofern nicht anderweitig durch das geltende Recht untersagt, werden von Ihnen erlangte virtuelle Währung von Ihnen an 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 irreführender 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 Marktpreis 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 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 Serverplattformen, 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/erteilt. 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 zum Kauf einer virtuellen Währung Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Lizenzgeber setzt einen maximalen Betrag an virtueller Währung fest, den Sie pro Geschäftsvorgang und/oder pro Tag kaufen können, wobei 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,

einzusehen und darauf zugreifen, wenn Sie bei Ihrem Benutzerkonto angemeldet sind. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigen Ermessen sämtliche Käufdaten zu virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden in Ihrem Benutzerkonto vorzunehmen. Der Lizenzgeber behalt sich weiterhin das Recht vor, nach alleinigen Ermessen den Betrag an virtueller Wahrung zu ertunden, die in Zusammenhang mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenstanden oder zu anderen Zwecken Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben oder von diesem abgebucht werden, und festzulegen, wie diese Vorgange abgewickelt werden. Wahrend der Lizenzgeber bemiht ist, alle diese Berechnungen auf einheitliche und angemessene Art und Weise durchzufuhren, erkennen Sie hiermit an und erklaren sich damit einverstanden, dass die Feststellungen des Lizenzgebers hinsichtlich verfugbarer virtueller Wahrung/verfugbarer virtueller Gegenstande auf Ihrem Benutzerkonto endgultig sind, sofern Sie dem Lizenzgeber nicht Belege vorlegen konnen, dass diese Berechnung absichtlich inkorrekt war oder ist.

VERWENDUNG VIRTUELLER WAHRUNG UND VIRTUELLER GEGENSTANDE: Der Spieler kann gekaufte virtuelle Wahrung/gekaufte virtuelle Gegenstande im Verlauf des Spiels in Uber einstimmung mit dem Spielregeln fur Wahrung und Gegenstande, (die je nach zugeworfener Software unterschiedlich sein konnen) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande durfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigen Ermessen die Verwendung von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden auf ein einziges Spiel begrenzen. Die zugelassene Verwendung und zugelassene Zwecke von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden konnen jederzeit geandert werden. Ihre laut Ihrem Benutzerkonto verfugbare virtuelle Wahrung/verfugbaren virtuellen Gegenstande verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfugbaren Guthaben an virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden. Sie mussen uber ausreichend virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande auf Ihrem Benutzerkonto verfugen, um eine Transaktion innerhalb der Software abschlieen zu konnen. Virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande in Ihrem Benutzerkonto konnen ohne vorherige Ankundigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software oder von Ihrem Benutzerkonto abgezogen werden: Sie konnen z.B. virtuelle Wahrung oder virtuelle Gegenstande verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihre Spielfigur stirbt. Sie haften fur jede Verwendung der virtuellen Wahrung/virtuellen Gegenstande, die uber Ihr Benutzerkonto vorgenommen wird, unabhangig davon, ob von Ihnen autorisiert oder nicht. Sie sind verpflichtet den Lizenzgeber unverzuglich benachrichtigen, wenn Sie eine uber Ihr Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an www.take2games.com/support richten.

NICHT-LEISBARKEIT: Virtuelle Wahrung und virtuelle Gegenstande konnen nur gegen spielinterne Gegenstande oder Dienstleistungen eingelost werden. Sie durfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, verpackt, lizenziert, vermietet bzw. in eine kontrollierbare virtuelle Wahrung umgewandelt werden. Virtuelle Wahrung und virtuelle Gegenstande konnen zu keinem Zeitpunkt beim Lizenzgeber oder einer anderen naturlichen oder juristischen Person gegen einen Belagbetrag oder Geldwert bzw. gegen andere Gegenstande eingelost werden, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrucklich anders festgelegt oder auf andere Weise durch geltendes Recht gefordert. Virtuelle Wahrung und virtuelle Gegenstande haben keinen Barwert. Weder der Lizenzgeber noch eine andere naturliche oder juristische Person ist auf irgendeine Art verpflichtet, virtuelle Wahrung bzw. virtuelle Gegenstande in einen Gegenwert umzutauschen, insbesondere in echte Wahrung.

KEINE RUCKERSTATTUNG: Alle Kaufe von virtueller Wahrung und virtuellen Gegenstanden sind endgultig und unter keinen Umstanden erstattungsfahig, ubertragbar oder umtauschbar. Falls nicht durch geltendes Recht verboten, ist der Lizenzgeber uneingeschrankt berechtigt, diese virtuelle Wahrung/virtuellen Gegenstande in seinem alleinigen Ermessen zu verwalten, zu regulieren, zu kontrollieren, abzulosen, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenuber noch anderen Person gegenuber fur die Ausubung dieser Rechte.

KEINE UBERTRAGUNG: Die Ubertragung, der Handel, der Verkauf oder der Tausch von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden an eine Person auf anderem Wege als im Spielverlauf innerhalb der Software wie ausdrucklich vom Lizenzgeber genehmigt („Nicht genehmigte Transaktionen“), insbesondere an andere Nutzer der Software, sind vom Lizenzgeber nicht gestattet und streng verboten. Der Lizenzgeber behalt sich das Recht vor, nach alleinigen Ermessen Ihr Benutzerkonto und Ihre virtuellen Wahrung/virtuellen Gegenstande zu kundigen, auszusetzen oder zu modifizieren und diese Vereinbarung zu kundigen, wenn Sie sich an nicht genehmigten Transaktionen beteiligen, sie fordern oder anfordern. Alle Nutzer die an solchen Aktivitaten teilnehmen, konnen dies auf eigene Gefahr und erklaren sich hiermit damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Geschaftsfuhrer, Mitarbeiter und Vertreter freizustellen von allen Schaden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch solche Aktivitaten verursacht wurden. Sie erkennen hiermit an, dass der Lizenzgeber vom jeweiligen Software-Store verlangen kann, alle nicht genehmigten Transaktionen – unabhangig vom Zeitpunkt (ob vergangen oder bevorstehend) – zu verhindern, auszusetzen, zu beenden, zu unterbrechen und ruckgangig zu machen, wenn ein Veracht hat auf oder Beweise fur Betrug, Verstoe gegen diese Vereinbarung, Verstoe gegen geltendes Recht bzw. geltende Vorschriften oder vorsatzliche Handlungen, die in irgendeiner Weise das Ziel oder die Auswirkung bzw. die mogliche 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, erklaren Sie sich ferner damit einverstanden, dass der Lizenzgeber nach seinem alleinigen Ermessen Ihren Zugriff auf die auf Ihrem Benutzerkonto verfugbare virtuelle Gegenstande/verfugbaren virtuellen Gegenstande einschranken kann oder Ihr Benutzerkonto sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande und andere Gegenstande im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kundigen oder aussetzen kann.

STANDORT: Die virtuelle Wahrung ist nur fur Kunden an bestimmten Standorten verfugbar. Sie konnen keine virtuelle Wahrung kaufen oder verwenden, wenn Sie sich nicht an einem anerkannten Standort befinden.

BEDEUTUNG DER SOFTWARE-STORES

Diese Vereinbarung und die Bereitstellung der Software durch die Software-Stores (einschlielich des Kaufs von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden) unterliegen den zusatzlichen Bedingungen, die vom jeweiligen Software-Store festgelegt oder verlangt werden, und alle solche anwendbaren Bedingungen werden durch diese Bezugnahme zum Bestandteil dieser Vereinbarung. Der Lizenzgeber ist nicht verantwortlich und haftet nicht fur Kreditkarten- oder Bankgebuhren oder sonstige Gebuhren oder Belastungen im Zusammenhang mit Ihren Kauftransaktionen innerhalb der Software oder uber einen Software-Store. Alle derartigen Transaktionen werden durch den Software-Store und nicht durch den Lizenzgeber abgewickelt. Der Lizenzgeber lehnt jegliche Haftung fur solche Transaktionen ausdrucklich ab und Sie erklaren sich hiermit damit einverstanden, dass Ihr einziges Rechtsmittel in Bezug auf diese Transaktionen Ihnen uber und durch den betreffenden Software-Store zusteht.

Diese Vereinbarung wird ausschlielich 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 zulassig hat der Software-Store keinerlei sonstige Gewahrleistungspflicht in Bezug auf die Software. Jegliche Anspruche in Verbindung mit der Software bezuglich Produkthaftung, einer Nichterhaltung anwendbarer gesetzlicher oder rechtlicher Anforderungen, Anspruche nach Verbraucherschutz- oder ahnlichen Gesetzen oder Anspruche wegen Verstoen gegen das Urheberrecht werden durch diese Vereinbarung geregelt und fallen nicht in den Verantwortungsbereich des Software-Stores. Sie sind an die Nutzungsbedingungen sowie an samtliche anderen anwendbaren Bestimmungen des Software-Stores gebunden. Die Lizenz der Software ist nicht ubertragbar und ist nur zur Nutzung der Software auf einem geeigneten Gerat vorgesehen, das sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfugungsgewalt befindet. Sie versichern, dass Sie sich nicht in einem Land oder geografischen Gebiet unter US-amerikanischen Embargo befinden und nicht auf der Liste der „Specialty Designated Nationals“ des US-amerikanischen Finanzministeriums bzw. der Liste der „Denied Persons“ oder der „Entity List“ des US-amerikanischen Wirtschaftsministeriums gefuhrt 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 erklaren Sie Ihr Einverstandnis mit den Bedingungen uber die Erfassung und Nutzung von Daten wie im diesem Absatz und der Datenschutzerklarung des Lizenzgebers beschrieben, insbesondere (sofern zutreffend) (i) mit der Weltgeographie von personenbezogenen Daten und anderen Daten an den Lizenzgeber, seine verbundenen Unternehmen, Verkaufler und Geschaftspartner sowie an bestimmte weitere Dritte, in dem Beispiel Registrierungsbehörden in den USA und in anderen Landern auerhalb Europas bzw. auerhalb Ihres Heimatlandes, insbesondere in Landern, in denen eventuell niedrigere Datenschutzstandards vorherrschen; (ii) mit der Veroffentlichung Ihrer Daten, z.B. mit der Identifizierung Ihrer durch Ihren Nutzer geschaffenen Inhalte oder der Anzeige Ihrer Punktzahl, Ihre Bestenlistenrangs, Ihre 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 allen anderen Verwendungen und Offenlegungen Ihrer personenbezogenen Daten oder anderen Daten gema der oben genannten Datenschutzerklarung in der jeweils geltenden Fassung. Wenn Sie nicht mochten, dass Ihre Daten auf diese Weise genutzt oder geteilt werden, sollten Sie die Software nicht benutzen.

Fur alle datenschutzrechtliche Probleme, einschlielich im Zusammenhang mit der Erfassung, Verwendung, Offenlegung und Weitergabe Ihrer personlichen Daten und anderer Informationen, hat die Datenschutzerklarung unter www.take2games.com/privacy in der jeweils geltenden Fassung Vorrang vor allen anderen in dieser Vereinbarung gemachten Aussagen.

GEWAHRLEISTUNG

BEGRENZTE Gewahrleistung: Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie der ursprungliche Kaufler sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab aufgezeichnete Software und begleitende Dokumentation vom ursprunglichen Kaufler ubertragen erhalten haben), dass das ursprungliche, die Software enthaltene Speichermedium in Bezug auf Material und Verarbeitung unter normalen Nutzungs- und Betriebsbedingungen fur die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum frei von Mangeln ist. Der Lizenzgeber garantiert Ihnen, dass die Software mit einem personlichen Computer kompatibel ist, der den Mindest-Systemanforderungen der Software-Dokumentation entspricht, oder dass sie durch den Spielkonsolenhersteller als kompatibel mit der Spielkonsole, fur die sie verfuglich wurde, erklart worden ist. Aufgrund von Schwankungen in Bezug auf Hardware, Software, Internet-Verbindungen und individuelle Nutzung ubernimmt der Lizenzgeber keine Garantie fur die Leistungsfahigkeit der Software auf Ihrem individuellen Computer oder Ihrer personlichen Spielkonsole.

Der Lizenzgeber haftet Ihnen gegenuber nicht gegen Storungen bei der Nutzung der Software; oder dass die Software Ihren Anforderungen entspricht; er haftet auch nicht darauf, dass der Betrieb der Software unter Storungen 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 mundliche oder schriftliche Beratung durch den Lizenzgeber oder einen autorisierten Vertreter stellt keine Garantie dar. Da einige Landern den Ausschluss oder die Begrenzung der impliziten Gewahrleistung oder die Einschrankung der gesetzlichen Rechte des Verbrauchers nicht zulassen, kann es sein, dass einige oder alle der oben genannten Ausnahmen und Einschrankungen nicht auf Sie zutreffen.

Wenn Sie aus irgendeinem Grund einen Mangel im Speichermedium oder in der Software wahrend der Garantiezeit entdecken, verpflichtet sich der Lizenzgeber, jede fur mangelhaft befundene Software innerhalb der Garantiezeit kostenlos zu ersetzen, solange die Software vom Lizenzgeber noch hergestellt wird. Wenn die Software nicht mehr verfugbar ist, behalt sich der Lizenzgeber das Recht vor, Sie durch eine ahnliche Software vom gleichen oder hoherem Wert zu ersetzen. Diese Garantie gilt nur fur das Speichermedium und die Software, wie sie ursprunglich vom Lizenzgeber zur Verfugung gestellt worden sind, und gilt nicht fur den normalen Verschleiß. Diese Garantie gilt nicht und erlischt, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemaen Gebrauch oder Verschlassigung entstanden ist. Jede gesetzlich vorgeschriebene implizite Gewahrleistung ist ausdrucklich auf die vorstehend beschriebene 90-Tage-Frist begrenzt.

Falls vorstehend nichts Gegenteiliges festgelegt wurde, gilt diese Gewahrleistung anstelle samtlicher anderer Gewahrleistungen, unbeschadet ob mundlich oder schriftlich, ausdrucklich oder stillschweigend, einschlielich aller anderen Zusicherungen in Bezug auf die allgemeine Gebrauchszuganglichkeit, Tauglichkeit fur einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewahrleistungen jeglicher Art sollen fur den Lizenzgeber verbindlich sein.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschrankten Gewahrleistung zurucksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie folgendes an: Ihren Namen, die Rucksendeadresse, eine Kopie des datierten Kaufbelegs sowie ein Schreiben, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, beschreiben.

HAFTUNGSFREISTELLUNG

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

IN KEINEM FALL HAFTET DER LIZENZGEBER FUR BESONDERE, NEBEN-, ODER FOLGESCHADEN, DIE AUS DEM EIGENTUM, DER NUTZUNG ODER DER FEHLERHAFTIGKEIT DER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, BESONDERERE SCHADEN AN EIGENTUM, VERLUST DES FIRMENWERTS (GOODWILL), COMPUTERFEHLFUNKTION, UND SOWEIT GESETZLICH ZULASSIG, PERSONENSCHADEN, SACHSCHADEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADENERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGEANSPRUCHEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAGSRECHTLICH (INSBESONDERE DURCH FAHRLASSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART BGRÜNDET, GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MOGLICHKEIT SOLCHER SCHADEN HINGEWISEN WORDEN IST ODER NICHT. DIE HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FUR ALLE SCHADEN UBERSCHREITET (SOWEIT GESETZLICH ZULASSIG) IN KEINEM FALL DEN VON IHNEN FUR DIE SOFTWARE BEZAHLTEN TATSACHLICHEN PREIS.

IN KEINEM FALL LIEGT DIE GESAMTHAFTUNG DES LIZENZGEBERS FUR FORDERUNGEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER VORLIEGENDEN VEREINBARUNG, UNBESCHADET DER EINGESetzten KLAGEFORM, JEMALS UBER DEN VON IHNEN IN DEN VORANGEHEBENDEN ZWOLF (12) MONATEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER SOFTWARE AN DEN LIZENZGEBER BEZAHLTEN GEBUREN BEZIEHUNGSWEISE UBER EINEM BETRAG VON US \$ 200 – JE NACHDEM, WELCHER BETRAG DER HOHERE IST.

DA EINIGE STAATEN/LANDER KEINE EINSCHRANKUNGEN IN BEZUG AUF DIE DAUER EINER STILLSCHWEIGENDEN GEWAHRLEISTUNG UND/ODER KEINEN AUSSCHLUSS DER HAFTUNG NEBEN- ODER FOLGESCHADEN, TOD ODER PERSONENSCHADEN DURCH FAHRLASSIGKEIT, BETRUG ODER VORSATZLICHE SCHADIGUNG ZULASSEN, GELTEN DIESE BEGRENZUNGEN BZW. AUSSCHLUSSE WIE ALLE SICH ANDERWEITIG AUS DER VORSTEHENDEN FREISTELLUNG ERGEBENDE AUSSCHLUSSE ODER BEGRENZUNGEN MOGLICHERWEISE NICHT FUR SIE. DIESE GARANTIE GILT NUR IN DEM UMFANG NICHT, IN DEM EINE INDIVIDUELLE BESTIMMUNG DIESER GARANTIE DURCH EIN BUNDESSTAATLICHES, STAATLICHES ODER KOMMUNALES GESETZ UNTERSAGT WIRD, DENN SOLCHE FOLGEN UNAUSSCHWEICHLICH SIND. DIESE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE; ES KONNEN IHNEN AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN, DIE VON RICHTIGSBARKEIT ZU RICHTIGSBARKEIT UNTERSCHIEDLICH SIND.

WIR WOLLEN UND KONNEN DEN FLUSS VON DATEN ZU ODER VON UNSEREM NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOS NETZWERKEN, ODER ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTBETRIEBERN NICHT KONTROLLIEREN. DIESER STOR HANGT ZU EINEM GROSSEN TEIL VON DER LEISTUNG DES INTERNETS UND DER DURCH DRITTE ANGEBOTENEN UND KONTROLLIERTEN DRAHTLOS DIENSTE AB. ES KANN VORKOMMEN, DASS HANDLUNGEN ODER UNTERLASSUNGEN DIESER DRITTE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOS DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEEINTRACHTIGEN ODER STOREN. WIR KONNEN NICHT GARANTIEREN, DASS SOLCHE EREIGNISSE NICHT AUFTRETEN. WIR UBERNEHMEN DAHER KEINE GARANTIE IM ZUSAMMENHANG MIT HANDLUNGEN UND UNTERLASSUNGEN DRITTE, DIE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOS DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON ODER DIE VERWENDUNG DER SOFTWARE UND DER BEGLEITENDEN LEISTUNGEN UND PRODUKTE BEEINTRACHTIGEN ODER STOREN KONNEN.

BEENDIGUNG

Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber sie kundigen. Diese Vereinbarung endet automatisch, wenn der Lizenzgeber den Betrieb der Software-Server einstellt (fur ausschlielich online betriebene Spiele), wenn der Lizenzgeber feststellt oder glaubt, dass Ihre Nutzung der Software Betrug, Geldwasche oder eine andere illegale Aktivitat beinhaltet, oder wenn Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht einhalten, insbesondere die vorstehenden Lizenzbedingungen. Sie konnen diese Vereinbarung jederzeit kundigen, indem Sie (i) den Lizenzgeber uber die in den Nutzungsbedingungen festgelegte Methode bitten, Ihr Benutzerkonto, mit welchem Sie Zugriff auf die Software haben und diese verwenden, zu kundigen und zu loschen; oder indem Sie (ii) alle Kopien der Software in Ihrem Besitz, Ihrer Verwahrung oder unter Ihrer Kontrolle zerstoren und/oder loschen. Das Loschen der Software von Ihrer Spielplatte beseitigt nicht die in Ihrem Benutzerkonto gespeicherten Informationen, einschlielich der in Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Wahrung und virtuellen Gegenstande. Wenn Sie die Software mit dem gleichen Benutzerkonto neu installieren, konnen Sie immer noch Zugriff auf Ihre vorherigen Kontodaten haben, einschlielich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Wahrung und virtuellen Gegenstande. Wenn bei Kundigung 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 mussen Sie alle physischen Kopien der Software zerstoren oder dem Lizenzgeber zuruckgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die dazugehorige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie samtliche Komponenten der Software dauerhaft zerstoren, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfugungsgewalt befinden, einschlielich auf Client-Servern, Computern, Game-Geraten oder Mobilfunkgeraten installierte Kopien. Bei Beendigung dieser Vereinbarung erloschen Ihre Rechte zur Nutzung der Software zum Vervollstandigen.

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.

INGESCHRÄNKTE 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(o)(1)(ii) 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 nachstehend angegebenen Standort.

BILLIGKEITSRECHTLICHE RECHTSMITTEL

Sie stimmen hiermit zu, dass im Falle einer nichtausdrücklichen 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 Schadenschadensnachweises 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. 822 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

NBA 2K15

**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 und 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.