

XBOX ONE™

NBA 2K15

MUSIK AUSGEWÄHLT VON PHARRELL WILLIAMS

JETZT MIT 25



EUROLEAGUE
BASKETBALL

TEAMS



KEVIN 35 DURANT





INHALT

2 SPIELSTEUERUNG

3 STEUERUNG

3 EINFACHE OFFENSE

3 EINFACHE DEFENSE

4 ERWEITERTE OFFENSE

5 ERWEITERTE DEFENSE

6 PRO STICK™: WERFEN

6 PRO STICK™: DRIBBLING

8 POSTMOVES

9 POST-WÜRFE

9 DEFENSE-STEUERUNG

10 KINECT-SPRACHBEFEHLE

12 NBA 2K15 - DAS TEAM

21 GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION

26 KUNDENDIENST



WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zum Xbox One™ System sowie in den Handbüchern des verwendeten Zubehörs. www.xbox.com/support.

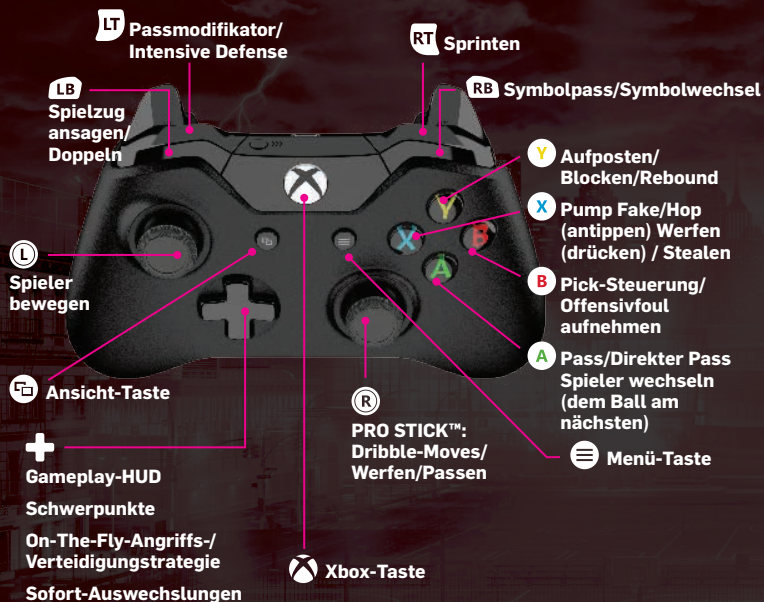
Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

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

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.

SPIELSTEUERUNG

Xbox One Wireless Controller



XBOX ONE WIRELESS CONTROLLER

Einfache Offense	Steuerung	Einfache Defense
Spieler bewegen	L	Spieler bewegen
PRO STICK™: Dribble-Moves/ Werfen/Passen	R	Schneller Schritt/Hände hoch
Passmodifikator	LT	Intensive Defense
Sprinten	RT	Sprinten
Spielzug ansagen	LB	Doppeln
Symbolpass	RB	Symbolwechsel
Pass/Direkter Pass	A	Spieler wechseln (dem Ball am nächsten)
Pick-Steuerung	B	Offensiv-Foul forcieren
Werfen (drücken) Pumpfake/Hop (antippen) Spin Gather (doppelt antippen)	X	Stealen (drücken) Absichtliches Foul (halten)
Aufposten	Y	Blocken/Rebound
Gameplay-HUD	+	Gameplay-HUD
Schwerpunkte	+	Schwerpunkte
On-The-Fly-Schnellschüsse/ Offense-Strategie	+	On-The-Fly-Defense-Schüsse
On-The-Fly-Auswechslungen	+	On-The-Fly-Auswechslungen

ERWEITERTE OFFENSE

Aktion	Eingabe
Positionsabhängige Spielzugsansage	LB antippen, Symbol des gewünschten Mitspielers auswählen, Spielzug auswählen
2K Smart Play	LB halten
Mitspieler zum Cut schicken	LB antippen, Symbol des gewünschten Mitspielers antippen, mit R Cut-Richtung angeben
Pick-Steuerung	B halten (Dauer bestimmt, ob Roll oder Fade. B erneut drücken, um Slip auszuführen.)
Bodenpass	LT + A
Lob/Überkopf-Pass	LT + Y
Spektakulärer Pass	LT + B
Fake-Pass	X + A
Alley-Oop	LT + X (L bestimmt Empfänger, zum Ring für Alley-Oop zu dir selbst)
Alley-Oop über das Brett	LT + X , bei mitlaufendem Mitspieler
Doppelpass	Drücke und halte A , um die Kontrolle über den Passgeber zu behalten, lasse X los, um den Ball zu ihm zurückzupassen.
Putback-Dunk/Korbleger Alley-Oop-Abschluss (wenn du den Passempfänger steuerst)	X halten
PRO STICK™-Pass	LT + R
Auszeit nehmen	LB + RB halten

ERWEITERTE DEFENSE

Aktion	Eingabe
Bewegen	L
Schneller Schritt	R in die Richtung antippen, in die sich der Verteidiger bewegen soll
Schnelle Shuffle-Bewegung	RT + LT + L
Stealen	X antippen
Blocken	Y
Rebound	Y (Ball in der Luft)
Offensiv-Foul forcieren	B
Flop	B zwei Mal antippen
Dribbler bedrängen	LT halten
Hände hoch	R halten
Hände zur Deny-Verteidigung hoch	R halten (während Off-Ball-Defense)
Doppeln	LB halten
Symbol-Doppeln	LB antippen, dann Aktionstaste des gewünschten Dopplers drücken und halten

PRO STICK™

Mit dem PRO STICK™ hast du mehr Kontrolle über deine Offensivfähigkeiten als je zuvor.

PRO STICK™: WERFEN

Aktion	Eingabe
Jumpshot	Halte Ⓒ in eine beliebige Richtung (zum Korb, um über Brett zu werfen)
Pump Fake	Beginne einen Sprungwurf und lasse Ⓒ dann schnell los
Runner/Floater	Halte Ⓒ weg vom Korb (beim Zug zum Korb aus der Mitteldistanz)
Stepback-Jumpshot	Halte Ⓒ weg vom Korb (beim seitlichen Zug zum Korb)
Hop Gather	Tippe Ⓐ an, während du stehst oder zum Korb ziehst (Mit Ⓐ bestimmst du die Richtung des Sprungschritts)
Spin Gather	Doppelt antippen, Ⓐ während du stehst oder zum Korb
Normaler Korbleger	Halte Ⓒ zum Korb (beim Zug zum Korb)
Eurostep-Korbleger	Halte Ⓒ nach links/rechts vom Korb (beim Zug zum Korb)
Hopstep-Korbleger	RT + Halte Ⓒ links/rechts (beim Zug zum Korb)
Reverse-Korbleger	Halte Ⓒ zur Baseline (beim Zug entlang der Baseline)
Normale Dunks	RT + Halte Ⓒ zum Korb (beim Zug zum Korb)
Spektakuläre Dunks	RT + Halte Ⓒ weg vom Korb (beim Zug zum Korb)
Wurfwechsel in der Luft	Dunk/Korbleger starten, Ⓒ in der Luft in eine beliebige Richtung bewegen
Step-Through	Mach einen Pump Fake und halte Ⓒ dann erneut, bevor der Pump Fake endet.

PRO STICK™: DRIBBLING

Aktion	Eingabe	Kontext
Triple Threat Jab Step	Ⓒ nach links/rechts/vorne antippen	Triple Threat
Triple Threat Spin-Out	Drehe Ⓒ , dann schnell wieder in neutrale Stellung	Triple Threat
Triple Threat Stepback	RT + Ⓒ weg vom Korb antippen	Triple Threat
Signature-Sizeup	Ⓒ zum Korb antippen	Dribbling
Hesitation (Schnell)	Ⓒ zur Ballhand antippen	Dribbling
Hesitation (Escape)	RT + Ⓒ zur Ballhand antippen	Dribbling
In and Out	RT + Ⓒ zum Korb antippen	Dribbling
Crossover (vorne)	Ⓒ zur Hand ohne Ball antippen	Dribbling
Crossover (zwischen den Beinen)	Ⓒ zwischen Hand ohne Ball und Rücken des Spielers antippen	Dribbling
Crossover (Escape)	RT + tippe Ⓒ zur Hand ohne Ball, dann schnell loslassen	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	RT + Ⓒ weg vom Korb antippen	Dribbling

POSTMOVES (ZUM AUFPOSTEN 🟡 DRÜCKEN)

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

POST-WÜRFE

Aktion	Eingabe
Hookshot im Post (Nahdistanz)	Halte 🟢 links/rechts zum Korb (mit 🟡 in neutraler Position)
Post Fade (aus Mitteldistanz oder Distanz)	Halte 🟢 links/rechts weg vom Korb
Post-Korbleger	Halte 🟢 links/rechts zum Korb (während du 🟡 zum Korb hältst)
Shimmymshot	RT + halte 🟢 links/rechts weg vom Korb
Pump Fake	Leite einen der oben aufgelisteten Moves ein und bewege 🟢 dann in die neutrale Stellung.
Up & Under/Step-Through	Mach einen Pump Fake und halte 🟢 dann erneut, bevor der Pump Fake endet.

DEFENSE-STEUERUNG

Aktion	Eingabe	Kontext
Bewegen	🟡	Beliebig
Schnelle Shuffle-Bewegung	RT + LT + 🟡	Beliebig
Stealen	Tippe 🟡 an	Beliebig
Blocken	🟡	Beliebig
Rebound	🟡 (Ball in der Luft)	Beliebig
Offensiv-Foul forcieren	🟢	Beliebig
Flop	Zwei Mal 🟡 antippen	On-Ball-Defense
Intensive Defense	LT	On-Ball-Defense

Aktion	Eingabe	Kontext
Dribbler bedrängen	Halte LT	On-Ball-Defense
Hände hoch	Halte RT	On-Ball-Defense
Deny-Verteidigung	In der Nähe des Gegners RT halten	Off-Ball-Defense
Doppeln	Halte LB	Beliebig

KINECT-SPRACHBEFEHLE

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

Sprachbefehl	Aktion
Immer aktiv	
"Auszeit" "Auszeit nehmen"	Eine Auszeit nehmen
"Kamera wechseln"	Zur nächsten Kameraposition wechseln
Offense	
"Isolation" "Post-Spielzug" "Pick and Roll" "Dreier"	Spielzugarten
"Schnelle Isolation" "Schnelle Iso" "Aus dem Weg" "Pick and Roll" "Schnelles Post-Up" "Schneller Dreier"	Schnellen Spielzug ansagen
"Stell einen Block für mich", "Stell einen Pick für mich"	Schneller Block

Defense	
"Doppel Team"	Die KI zum Doppeln rufen
"Hilf mir"	Einen Mitspieler zur Help-Defense rufen
"Absichtliches Foul"	Ein absichtliches Foul begehen
"Hilfe beim Ball"	Den nächsten KI-Spieler auffordern, den ballführenden Spieler zu verteidigen (wenn er das nicht schon tut)
"Einwechseln Nachname/Voller Name eines Bankspielers"	Einen bestimmten Spieler einwechseln
"Manndeckung" "Zwei-Drei-Zone", "Drei-Zwei-Zone", "Ganzfeldpressing", "Ganzfeldfalle"	Verteidigung ansagen

Meine KARRIERE	
"Pass mir den Ball zu", "Pass den Ball zu mir",	Ball fordern
"Alli oop" "Wirf den Alli"	Alley-Oop-Pass fordern
"Wirf den Ball" "Wirf den Wurf" "Mach den Wurf" "Wirf ihn"	KI auffordern zu werfen

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 Wiloka
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
Bihus 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 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 Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones

GAMEPLAY DIRECTOR
Mike Wang

PRODUCTION & DESIGN
Kyle Lai-Fatt
Zach Timmerman
Jerson Sapida
Dion Peete
Ocie Henderson
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Corl
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 Sanicristobal
Jeongcheol Shin
Chris Darroca
Yuki Yamamura

CLOTHING LEAD
Stephanie Morgan

TECHNICAL ART LEAD
Pascal Hang

TECHNICAL ART
David Dame
Emre Yilmaz
Jesse Capper-Read

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 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
Mooty 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
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 Afflato
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 Schlichtel
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
Philip 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
Cotety Kaltschmidt
Daniel Stafford
Megan Knapp
Elliott Whitehurst
Dustin Ragozzino
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

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

Marius 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 World

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

Jesús 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

Tracy 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

Phylcia Fletcher

Ruben Gonzalez

Bill Lanker

Luis Nieves

Michael Sobyak

Dewayne Roberto Wilbert Jr.

QUALITY ASSURANCE TEAM

Pele 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 Weatherson
Marci Sousa
Matt Dingus
Max Rohrer
Nicole Millette
Oliver Allen
Osvaldo Ozy Carrillo-Ureno
Philip Lui
Raechel 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 Cullum
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 Vidal
Jihye Kim
Johanna Cohen
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Melissa Bordonado
Namer Merli
Norma 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

Wonnice Song

SENIOR MANAGER GLOBAL MARKETING PARTNERSHIPS

Rachel Henley
Kara Stettler

SPECIAL THANKS

Strauss Zelnick
Karl Stlotoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
Scott Patterson
Take-Two Sales Team
Take-Two Digital Sales Team

Take-Two Channel Marketing Team

Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Chris Johnson
Brandon Davies
Dante Exum
Chris Johnson
Orlando Johnson
Ben McLemore
James Nunnally
Austin Rivers
Lance Stephenson
Kammron Taylor
Malcolm Thomas
Evan Turner
Dion Walters

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
Kammron Taylor
Malcolm Thomas
Evan Turner
Dion Walters

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
Stevie 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
Elliott 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 Bliatout
Andrea Cabrera
Roxanne Cortez
Angela Inouye
Katerina Kountouris
Moiria 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 Gared Sports, the exclusive supplier of basketball backboards and rims to NBA arenas.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. Localization Tools and Support provided by XLOC, Inc.

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 Splygon (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 DIESER VEREINBARUNG GESTELLTE SOFTWARE, DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNGEN UND SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEN ODER ONLINE ZUR VERFÜGUNG GESTELLTEN MATERIALIEN SOWIE SÄMTLICHE KOPLEN 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 DATENSCHUTZERKLÄRUNG, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/privacy, SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/legal. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND.

BITTE LESEN SIE DIESE VEREINBARUNG SORFÄLTIG 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 Spieleplattform (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 dieser Software entziehen 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 auszulegen ist. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Titel und Anspruchs 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 Urheberrechtsverhältnisse. 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 verkaufen, 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 Vorgesehenen);

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 zurückzuentwickeln (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 SONDERFUNKTES ODER/DESSER INKL. DIGITALER KOPIEN: Um die Software zu aktivieren, auf digitale Kopie der Software zuzugreifen oder auf bestimmte freischaltbare, heruntergeladene, Online- oder sonstige spezielle Inhalte, Dienste und/oder Funktionen (zusammenfassend „Sonderfunkt.“) 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 Sonderfunkt.es ist auf ein einzelnes Benutzerkonto (wie nachstehend definiert) pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu Sonderfunkt.es 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 ZU VOR GESEICHTNETEN KOPIE: Sie sind berechtigt, die gesamte physikalische Kopie von zuvor gesicherter Software samt Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person zu übertragen, sofern Sie keine Kopie (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopie) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückbehalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Software und des Begleitmaterials ist jedoch nicht als Verkauf, Verleih, Leasing, Miete, Lizenzierung, Veräußerung, Verpfändung, Verrentung oder als andere Form des Eigentumsübertrags zu betrachten. Sie dürfen keine virtuelle Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpachten, 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 gesicherte Kopie nicht mehr mit der Originalkopie übereinstimmt. Die Übertragung der Software und des Begleitmaterials ist nicht als Verkauf zu betrachten. **SIE KÖNNEN 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-Komponenten 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, Zähler, Seriennummern bzw. andere Sicherheitsvorrichtungen, die dazu dienen, den unbefugten Zugriff, 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 Zugriffskontrollmaßnahmen 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 die Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erhalten. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, den Lizenznehmer zu verlangen, dass dieser Updates und Patches, die für die Software erforderlich sind, zu installieren. Der Lizenzgeber ist 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, Szenarien, Screenshots, Audioaufnahmen, 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 unterlizenzierbare, weltweite Recht, Ihre Beiträge ausschließlich zum Zweck der Vermarktung der Software zu nutzen, zu kopieren, zu reproduzieren, zu verbreiten, zu veröffentlichen, zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, unabhängig ob mit heute bekannten oder zukünftigen 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 verbreiten. Sie verzichten hiermit und erheben niemals Anspruch auf alle moralischen Rechte in Bezug auf Urheberchaft, Veröffentlichung, Ansehen oder Zuschreibungen in Bezug auf Ihre Beiträge. Der Lizenzgeber ist berechtigt, Ihre Beiträge sowie auch andere Spiel im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen gemäß geltenden Gesetzen zu verwenden. Die Gewährung dieser Lizenz an den Lizenzgeber und der rechtlich auf Urheberpersönlichkeitsrechte bestehende Anspruch 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 aufhören 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 haften 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 Verwendung.

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 stellt 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 Spielplatz 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 angenehmen Wert oder den Kaufpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern ihm dies durch geltendes Recht nicht 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 vollständig oder unentgeltlich vertreiben.

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 Nutzer einen bestimmten Betrag in virtueller Währung oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielinternen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spielabgabe 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-Online-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (nachfolgend als „Software-Store“ bezeichnet) möglich. Kauf und Nutzung spielinterner 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 in Sie unterstützt. Der Lizenzgeber kann Ermäßigungen oder Sonderangebote für den Kauf von virtueller Währung anbieten und kann solche Ermäßigungen und Sonderangebote jederzeit und ohne Angabe von Gründen ändern oder abbrechen. Der Kauf von virtueller Währung/Virtuellen Gegenständen wird der Software-Store als Kauf von virtueller Währung/Virtuellen Gegenständen gutgeschrieben. Der Lizenzgeber setzt einen maximalen Betrag an virtueller Währung fest, den Sie pro Bestellung erwerben und/oder pro Tag kaufen können, wobei dieser Maximalbetrag je nach zugeworfener 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 Kalkulationen 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 ermitteln, 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 abgebucht werden. Während der Lizenzgeber berechtigt 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 gekaufter Software unterschiedlich sein können) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände dürfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigem Ermessen die Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auf ein einzelnes Spiel begrenzen. Die zugelassene Verwendung und zugelassene Zwecke von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen können jederzeit geändert werden. Ihr laßt Ihren Benutzern/conten verführbare virtuelle Währung/verfügbaren virtuellen Gegenständen veräußern, wenn die virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände in der Software verwendet werden. Der Lizenzgeber kann die Veräußerung von virtuellen Währung/virtuellen Gegenständen durch den Spieler zu anderen Spielern oder Dritten, die die Software verwenden, untersagen. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, die Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen durch den Spieler zu anderen Spielern oder Dritten, die die Software verwenden, zu untersagen.

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 abgezogen 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 richten.

NICHT-EINLÖSBARKEIT: 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 auf andere Geldtragor oder Geldwert bzw. gegen andere Gegenstände eingelöst werden, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig 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 Geldwert umzuwandeln, 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, abzuändern, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenüber noch anderen Person 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 alleinigem Ermessen Ihr Benutzerkonto und Ihre virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände zu kündigen, auszusetzen oder zu modifizieren und diese Vereinbarung zu kündigen, wenn Sie sich an nicht genehmigten Transaktionen beteiligen, sie 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, Auftraggeber, 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 vorangegangen oder bevorstehend) der nicht genehmigten Transaktion – zu verhindern, auszusetzen, zu beenden, zu unterbrechen oder rückgängig zu machen, wenn er einen Verdacht 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 Software und/oder Ihre 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 Bezugnahme zum Bestandteil dieser Vereinbarung. Der Lizenzgeber ist nicht verantwortlich und haftet nicht für Kreditkarten- oder Bankgebühren oder sonstige Gebühren oder Belastungen im Zusammenhang mit Ihren 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 Vorgehens und soweit gesetzlich zulässig hat der Software-Store keine sonstige Gewährleistungspflicht in Bezug auf die Software. Jegliche Ansprüche in Verbindung mit der Software bezüglich Produktqualität, einer Nichterfüllung anderer 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 sowie an sämtliche anderen anwendbaren Bestimmungen des Software-Stores gebunden. Die Lizenz an 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 Regierungsbehörden 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 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 oben 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 in der jeweils geltenden Fassung Vorrang vor allen anderen in dieser Vereinbarung gemachten Aussagen.

GEWÄHRLEISTUNG

BEZUGNEHTE GEWÄHRLEISTUNG: Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie der ursprüngliche Käufer sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab aufgedruckte Software und begleitende Dokumentation vom ursprünglichen Käufer übertragen erhalten haben), dass das ursprüngliche, die Software enthaltende Spielmedium 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 funktioniert 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 Spielmedium 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 von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Diese Garantie gilt nur für das Spielmedium 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, beschreiben.

HAFTUNGSFREISTELLUNG

Sie sind damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftraggeber, 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), COMPUTERFELDFUNKTION, UND SOWEIT GSETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN, SACHSCHÄDEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADENERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGENANSPRÜCHEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAAGSRECHTLICH (INSBESONDERE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART GRÜNDEND (GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWISEN WORDEN IST ODER NICHT) DIE HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR ALLE SCHÄDEN ÜBERSCHREITET (SOWEIT GSETZLICH ZULÄSSIG) IN KEINEM FALL DEN VON INNEN 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, JEIMALS ÜBER DEN VON INNEN IN DEN VORANGEGENENEN 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 DIESE BEGRENZUNGEN BZW. AUSSCHLÜSSE SOWIE ALLE SICH ANDERWEIT AUS DER VORSTEHENDEN FREISTELLUNG ERGEBENDEN AUSSCHLÜSSE ODER BEGRENZUNGEN MOGLICHWEISE NICHT FÜR SIE. DIESE GARANTIE GILT NUR IN DEM UMFANG NICHT IN DEM EIN INDIVIDUELLE BESTIMMUNG DIESER GARANTIE DURCH EIN BUNDESSTAATLICHES, STAATLICHES ODER KOMMUNALES GSETZ UNTERSAGT WIRD, DENNEN FOLGEN UNAUSWEICHLICH SIND, DIESE GARANTIE VERLEIHT INNEN BESTIMMTE RECHTE; ES KÖNNEN INNEN 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, DRAHTLOSEN NETZWERKEN, ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTBANBIETERN NICHT KONTROLLIEREN. DIESER STROM HÄFT ZU EINEM GROSSEN TEIL DER VON DER LEISTUNG DES INTERNETS UND DER DURCH DRITTE ANGEBOTENEN UND KONTROLLIERTEN DRAHTLOSEN DIENSTE AB. ES KANN VORKOMMEN, DASS HANDLUNGEN ODER UNTERLASSUNGEN DIESER DRITTEN IHR VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN. WIR KÖNNEN NICHT GARANTIEREN, DASS SOLCHE EREIGNISSE NICHT AUFTRETEN. WIR ÜBERNEHMEN DAHER KEINE GARANTIE IM ZUSAMMENHANG MIT HANDLUNGEN UND UNTERLASSUNGEN DRITTER, DIE IHR VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON ODER DIE VERWENDUNG DER SOFTWARE UND DER BEGLEITENDEN LEISTUNGEN UND PRODUKTE BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN KÖNNEN.

BENÜDIGUNG

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 Verwahrung 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, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden, einschließlich aller Medien, wie zum Beispiel CDs, DVDs, Game-Boxen, Computer, Konsolen, Handhelds, Smartphones, Tablets, etc. Die 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 nachstehend 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 Schadensnachweises 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 erhebenen Steuern, Abgaben und Zölle, einschließlich Steuern 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 Kostenerstattung 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.

© 2015/2014 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.



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.

NOTIZEN



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



**ERHÄLTICH 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.