

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

7 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](http://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 Videospiele 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 Videospiele 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](http://www.2ksports.com/serverstatus).

# SPIELSTEUERUNG

## Xbox One Wireless Controller



# XBOX ONE WIRELESS CONTROLLER

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

## ERWEITERTE OFFENSE

Aktion	Eingabe
Positionsabhängige Spielzugsansage	<b>L2</b> antippen, Symbol des gewünschten Mitspielers auswählen, Spielzug auswählen
2K Smart Play	<b>L2</b> halten
Mitspieler zum Cut schicken	<b>L2</b> antippen, Symbol des gewünschten Mitspielers antippen, mit <b>R</b> Cut-Richtung angeben
Pick-Steuerung	<b>B</b> halten (Dauer bestimmt, ob Roll oder Fade. <b>B</b> erneut drücken, um Slip auszuführen.)
Bodenpass	<b>L1</b> + <b>A</b>
Lob/Überkopf-Pass	<b>L1</b> + <b>C</b>
Spektakulärer Pass	<b>L1</b> + <b>B</b>
Fake-Pass	<b>X</b> + <b>A</b>
Alley-Oop	<b>L1</b> + <b>X</b> ( <b>L1</b> bestimmt Empfänger, zum Ring für Alley-Oop zu dir selbst)
Alley-Oop über das Brett	<b>L1</b> + <b>X</b> , bei mitlaufendem Mitspieler
Doppelpass	Drücke und halte <b>A</b> , um die Kontrolle über den Passgeber zu behalten, lasse <b>C</b> los, um den Ball zu ihm zurückzupassen.
Putback-Dunk/Korbleger Alley-Oop-Abschluss (wenn du den Passempfänger steuerst)	<b>X</b> halten
PRO STICK™-Pass	<b>L1</b> + <b>C</b>
Auszeit nehmen	<b>L2</b> + <b>RB</b> halten

## ERWEITERTE DEFENSE

Aktion	Eingabe
Bewegen	<b>L1</b>
Schneller Schritt	<b>C</b> in die Richtung antippen, in die sich der Verteidiger bewegen soll
Schnelle Shuffle-Bewegung	<b>RT</b> + <b>L1</b> + <b>C</b>
Stehlen	<b>X</b> antippen
Blocken	<b>Y</b>
Rebound	<b>Y</b> (Ball in der Luft)
Offensiv-Foul forcieren	<b>B</b>
Flop	<b>B</b> zwei Mal antippen
Dribbler bedrängen	<b>L1</b> halten
Hände hoch	<b>R</b> halten
Hände zur Deny-Verteidigung hoch	<b>R</b> halten (während Off-Ball-Defense)
Doppeln	<b>L2</b> halten
Symbol-Doppeln	<b>L2</b> 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 <b>Ⓢ</b> in eine beliebige Richtung (zum Korb, um über Brett zu werfen)
Pump Fake	Beginne einen Sprungwurf und lasse <b>Ⓢ</b> dann schnell los
Runner/Floater	Halte <b>Ⓢ</b> weg vom Korb (beim Zug zum Korb aus der Mitteldistanz)
Stepback-Jumpshot	Halte <b>Ⓢ</b> weg vom Korb (beim seitlichen Zug zum Korb)
Hop Gather	Tippe <b>Ⓢ</b> an, während du stehst oder zum Korb ziehst (Mit <b>Ⓢ</b> bestimmst du die Richtung des Sprungschritts)
Spin Gather	Doppelt antippen, <b>Ⓢ</b> während du stehst oder zum Korb
Normaler Korbleger	Halte <b>Ⓢ</b> zum Korb (beim Zug zum Korb)
Eurostep-Korbleger	Halte <b>Ⓢ</b> nach links/rechts vom Korb (beim Zug zum Korb)
Hopstep-Korbleger	<b>Ⓢ</b> + Halte <b>Ⓢ</b> links/rechts (beim Zug zum Korb)
Reverse-Korbleger	Halte <b>Ⓢ</b> zur Baseline (beim Zug entlang der Baseline)
Normale Dunks	<b>Ⓢ</b> + Halte <b>Ⓢ</b> zum Korb (beim Zug zum Korb)
Spektakuläre Dunks	<b>Ⓢ</b> + Halte <b>Ⓢ</b> weg vom Korb (beim Zug zum Korb)
Wurfwechsel in der Luft	Dunk/Korbleger starten, <b>Ⓢ</b> in der Luft in eine beliebige Richtung bewegen
Step-Through	Mach einen Pump Fake und halte <b>Ⓢ</b> dann erneut, bevor der Pump Fake endet.

### PRO STICK™: DRIBBLING

Aktion	Eingabe	Kontext
Triple Threat Jab Step	<b>Ⓢ</b> nach links/rechts/vorne antippen	Triple Threat
Triple Threat Spin-Out	Drehe <b>Ⓢ</b> , dann schnell wieder in neutrale Stellung	Triple Threat
Triple Threat Stepback	<b>Ⓢ</b> + <b>Ⓢ</b> weg vom Korb antippen	Triple Threat
Signature-Sizeup	<b>Ⓢ</b> zum Korb antippen	Dribbling
Hesitation (Schnell)	<b>Ⓢ</b> zur Ballhand antippen	Dribbling
Hesitation (Escape)	<b>Ⓢ</b> + <b>Ⓢ</b> zur Ballhand antippen	Dribbling
In and Out	<b>Ⓢ</b> + <b>Ⓢ</b> zum Korb antippen	Dribbling
Crossover (vorne)	<b>Ⓢ</b> zur Hand ohne Ball antippen	Dribbling
Crossover (zwischen den Beinen)	<b>Ⓢ</b> zwischen Hand ohne Ball und Rücken des Spielers antippen	Dribbling
Crossover (Escape)	<b>Ⓢ</b> + tippe <b>Ⓢ</b> zur Hand ohne Ball, dann schnell loslassen	Dribbling
Hinter dem Rücken	<b>Ⓢ</b> weg vom Korb antippen	Dribbling
Spin	Drehe <b>Ⓢ</b> von der Ballhand um den Rücken des Spielers herum, dann schnell wieder in die neutrale Stellung	Dribbling
Half-Spin	Drehe <b>Ⓢ</b> in einem Viertelkreis von der Ballhand zum Korb, dann schnell wieder in die neutrale Stellung	Dribbling
Stepback	<b>Ⓢ</b> + <b>Ⓢ</b> 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	 +  zum Korb
Zug in die Zone	 +  zur Zone
Zug zur Grundlinie	 +  zur Grundlinie
Schneller Spin	Drehe  zur äußeren Schulter
Hook-Drive	Drehe  zur inneren Schulter
Fakes	Tippe  in eine beliebige Richtung 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	 + 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	 +  + 	Beliebig
Stehlen	Tippe  an	Beliebig
Blocken		Beliebig
Rebound	 (Ball in der Luft)	Beliebig
Offensiv-Foul forcieren		Beliebig
Flop	Zwei Mal  antippen	On-Ball-Defense
Intensive Defense		On-Ball-Defense

Aktion	Eingabe	Kontext
Dribbler bedrängen	Halte <b>L1</b>	On-Ball-Defense
Hände hoch	Halte <b>R1</b>	On-Ball-Defense
Deny-Verteidigung	In der Nähe des Gegners <b>R1</b> halten	Off-Ball-Defense
Doppeln	Halte <b>L1</b>	Beliebig

## KINECT-SPRACHBEFEHLE

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

Sprachbefehl	Aktion
<b>Immer aktiv</b>	
"Auszeit" "Auszeit nehmen"	Eine Auszeit nehmen
"Kamera wechseln"	Zur nächsten Kameraposition wechseln
<b>Offense</b>	
"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" Astanoglou  
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 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 Crysedale  
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 Crysedale

**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 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  
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 Claveland  
Andrew Dragos  
Colety 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 Sealici

### **DIRECTOR OF RESEARCH AND PLANNING**

Mike Salmon

### **SR. MARKET RESEARCHER**

David Rees

### **MANAGER OF CREATIVE PRODUCTION**

Josh Orellana

### **CREATIVE PRODUCTION COORDINATOR**

Kaitlin Bleier

### **CREATIVE PRODUCTION ASSISTANTS**

William Gale  
Megan Rohr

### **USER TESTING COORDINATOR**

Jordan Limor

## **2K MARKETING TEAM**

**SVP, MARKETING**  
Sarah Anderson

### **VP OF INTERNATIONAL MARKETING**

Matthias Wehner

## VP OF MARKETING

Alfie Brody

## SENIOR BRAND MANAGER

Mike Rhinehart

## ASSOCIATE BRAND MANAGER

Philip McDaniel

## MARKETING COORDINATOR

Michael Howard

## SR. DIRECTOR OF COMMUNICATIONS, THE AMERICAS

Ryan Jones

## SR. PUBLIC RELATIONS MANAGER

Ryan Peters

## SR. DIRECTOR, MARKETING PRODUCTION

Jackie Truong

## ASSOCIATE MARKETING PRODUCTION MANAGER

Ham Nguyen

## MARKETING PRODUCTION ASSISTANT

Nelson Chao

## MARKETING ASSETS COORDINATOR

Jeneane Wagner

## VIDEO PRODUCTION MANAGER

Kenny Crosbie

## VIDEO EDITOR

Michael Regelean

## ASSOCIATE VIDEO EDITORS

Doug Tyler

Nick Pylvanainen

## SR. DIRECTOR, WEB

Gabe Abarcar

## WEB DESIGNER

Keith Echevarria

## WEB DEVELOPER

Alex Beuscher

## WEB PRODUCER

Tiffany Nelson

## DIRECTOR, MARKETING EVENTS & TRADE SHOWS

Lesley Zinn Abarcar

## SR. GRAPHIC DESIGNER

Christopher Maas

## CHANNEL MARKETING MANAGER

Anna Nguyen

## ASSOCIATE CHANNEL MARKETING MANAGER

Marc McCurdy

## SR. MANAGER, COMMUNITY AND SOCIAL MEDIA

Ronnie Singh

## COMMUNITY AND SOCIAL MEDIA COORDINATOR

Chris Manning

## DIRECTOR OF COMMUNITY AND CONSUMER RELATIONS

Stephen Reid

## SR. CUSTOMER SERVICE MANAGER

Ima Somers

## CUSTOMER SERVICE MANAGER

David Eggers

## DIRECTOR OF PARTNERSHIPS & LICENSING

Richelle Ragsdell

## SR. MANAGER OF PARTNERSHIPS & LICENSING

Jessica Hopp

## MARKETING MANAGER, PARTNER RELATIONS

Dawn Earp

## DIGITAL MARKETING COORDINATOR

Ashley Landry

## MARKETING ASSISTANTS

Kenya Sancristobal

Jessica Perez

## 2K OPERATIONS

### VP, STUDIO OPERATIONS

Kate Kellogg

### VP, LEGAL

Peter Welch

### VP OF BUSINESS DEVELOPMENT

Steve Lux

### DIRECTOR OF OPERATIONS

Dorian Rehfield

### LICENSING/OPERATIONS SPECIALIST

Xenia Mul

### OPERATIONS MANAGER CORE TECH

Ben Kvalo

### OPERATIONS COORDINATOR

Peter Driscoll

## 2K INTERNATIONAL

### GENERAL MANAGER

Neil Ralley

### INTERNATIONAL MARKETING DIRECTOR

Sian Evans

### INTERNATIONAL PRODUCT MANAGER

Andrew Blumberg

### SR. DIRECTOR, INTERNATIONAL PR

Markus Wilding

### INTERNATIONAL PR MANAGERS

Sam Woodward

Megan Rex

### INTERNATIONAL SOCIAL MARKETING MANAGER

Chiara Woolford

## INTERNATIONAL SOCIAL MARKETING EXECUTIVES

Mitko Lambov

Ibrahim Bhatti

## 2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

### INTERNATIONAL PRODUCER

Jean-Sebastien 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 Arnspiger

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

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 Weatherston  
Marci Sousa  
Matt Dingus  
Max Rohrer  
Nicole Millette  
Oliver Allen  
Osvaldo Ozzy 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 Dudd

#### 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

Winnie Song

#### SENIOR MANAGER GLOBAL MARKETING PARTNERSHIPS

Rachel Henley  
Kara Stetler

#### SPECIAL THANKS

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

#### Take-Two Channel Marketing Team

Siobhan Boes  
Hank Diamond  
Alan Lewis  
Daniel Einzig  
Christopher Fiumano  
Pedram Rahbari  
Jenn Kolbe  
2K IS Team  
Greg Gibson  
Take-Two Legal Team  
Jonathan Washburn  
Naty Hoffman  
David Boutry  
Barry Charleton  
Juan Chavez  
Rajesh Joseph  
Gaurav Singh  
Gail Hamrick  
Tony MacNeill  
Christina Vu  
Sotika Nou  
Chris Bigelow  
Brooke Grabrian  
Katie Nelson  
Chris Burton  
Aly Fidiham-Smith  
Betsy Ross  
Oliver Hall  
Charles Williams  
Dylan Foster  
James Nathan  
Mark Little  
Access Communications  
ModCo  
Operation Sports  
Steve Smith  
Zsolt Mathe  
David Cook  
Ferdinand Schober  
Cameron Goodwin  
Simon Cooke  
Joe Waters  
Aditya Toney  
Tracy Hackney  
Sandra Smith Congdon  
Mark Rabold  
Dan Black  
The Lee Family  
The Cardona Family  
Motion Capture Talent

#### NBA TALENT

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

#### BASKETBALL TALENT

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

#### BREAKDANCERS

Tony Ly

#### SACRAMENTO KINGS DANCERS

Megan Beason  
Brittney Bliatout  
Andrea Cabrera  
Roxanne Cortez  
Angela Inouye  
Katerina Kountouris  
Moiria Niesman  
Lynsi Toixeira  
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 Simpygon (TM), Copyright (c) 2014 Donya(TM) Labs AB  
The NBA and NBA member team identifications are the  
intellectual property of NBA Properties, Inc. and the  
respective NBA member teams.

Copyright 2014 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved.  
Special thanks to Matthew Holt, Brandon Eddy, Greg  
Brownstein, Joe Amati, Brian Choi, and Winnie Song at NBA  
Entertainment, Inc.

## EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

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

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

DIE SOFTWARE WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT, INDEM SIE DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITENDE MATERIAL 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](http://www.take2games.com/privacy), SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal). ESSE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND.

BITTE LESEN SIE DIESER 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 Spielplattform (z.B. Computer, Mobilgerät oder Spielkonsole) zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Softwareokumentation 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 an 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 auszulegen ist. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Titel und Ansprüche in Bezug auf die Software, insbesondere Urheberrechte, Markenrechte, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schauspielerei, 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 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 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 GESPEICHERTE 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 des 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-Dokumentation festgelegten Unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpachten, lizenzieren, vermieten oder in eine konvertierbare virtuelle Währung konvertieren, sofern in dieser Vereinbarung festgelegt oder sofern nicht die jeweilige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Sonderfeatures, einschließlich Inhalte, 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. UNBESCHRÄKT 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 andere wertvolle 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 anderer Kontrollen, Zähler, Seriennummern bzw. andere Informationen über die Nutzung der Software, die Kopieren der Software oder Teile bzw. Komponenten der Software, einschließlich, unter anderem, die Verwendung der jeweiligen 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, Autodesigns, 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 und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, insbesondere das Recht zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, unabhängig ob mit Hilfe bekannter oder unbekannter Mittel 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 Urhebererschaft, Veröffentlichung, Ansehen oder Zuschreibungen in Bezug auf die Nutzung und den Genuss dieser Inhalte durch den Lizenzgeber sowie durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen gemäß der geltenden Gesetzgebung. Die Gewährung dieser Lizenzen an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte bestehen auch nach der Beendigung der vorliegenden Vereinbarung weiterhin.

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

**BENUTZERKONTEN:** Um die Software oder ein Software-Feature zu benutzen oder um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, benötigen Sie eventuell ein gültiges und aktives Konto bei einem Online-Dienstleister, z.B. bei einer Spielplattform oder einem sozialen Netzwerk eines Drittanbieters („Drittanbieter-Konto“), oder bei Lizenzgeber bzw. einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen, wie in der Software-Dokumentation dargelegt. Wenn Sie diese Konten nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Funktionen der Software nicht funktionieren können. 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 virtuelle Gegenstände, durch welche der User (i) eine fiktive virtuelle Währung als Tauschmittel ausschließlich innerhalb der Software verwenden („virtuelle Währung“) und (ii) Zugang (und bestimmte eingeschränkte Nutzungsrechte) zu virtuellen Gegenständen ausschließlich innerhalb der Software erhalten („virtuelle Gegenstände“) kann. Unabhängig von der für sie verwendeten Terminologie stellen die virtuelle Währung und die virtuellen Gegenstände ein durch diese Vereinbarung geregeltes eingeschränktes Lizenzrecht dar. Vorbehaltlich der Bedingungen dieser Vereinbarung

und deren Einhaltung erteilt Ihnen der Lizenzgeber hiermit das nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Recht und die nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Lizenz zur Verwendung von langarter virtueller Währung und langarten 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 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 Nennwert in wirklicher Währung und gelten nicht als Ersatz für eine wirkliche Währung. Sie bestätigen und erklären, dass der Lizenzgeber jederzeit eine Überprüfung vornehmen bzw. Maßnahmen ergreifen kann, welche sich auf den angenommenen Wert oder den Kaufpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern ihm dies durch geltendes Recht 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 entgeltlich 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 Nutzern einen bestimmten Betrag an virtueller Währung oder einem bestimmten Betrag an virtuellen Gegenständen nach Abschluss einer spielerischen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spielabfolge oder bei der Erstellung von Nutzerinhalten. Erlangte virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände werden Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Erwerb von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen ist nur innerhalb der Software oder über vom Lizenzgeber autorisierte Benutzerplattformen, Drit-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (nachfolgend als „Software-Store“ bezeichnet) möglich. Kauf und Nutzung spielerischer Gegenstände und Währungen über einen Software-Store unterliegen den jeweiligen Geschäftsbedingungen des Software-Stores, insbesondere den Nutzungsbedingungen und der Nutzervereinbarung. Dieser Online-Dienst wurde durch den Software-Store als ein unterlizenzierter. 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 abkassieren. Nach Abschluss des Kaufs von virtueller Währung oder virtuellen Gegenständen wird der Betrag im gekauften 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 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 bemüht ist, alle diese Berechnungen auf einheitliche und angemessene Art und Weise durchzuführen, erkennen Sie hiermit an und erklären sich damit einverstanden, dass die Feststellungen des Lizenzgebers hinsichtlich verfügbarer virtueller Währung/verfügbare virtuelle 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 zugehöriger Software unterschiedlich sein können) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände dürfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigen Ermessen die Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auf ein einziges Spiel begrenzen. Währungs- und Gegenstands-Verwendung zu übertragbaren Zwecken von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen können jederzeit geändert werden. Ihre laut Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Währung/verfügbaren virtuellen Gegenstände verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfügbaren Guthaben an virtueller Währung/virtuellen Gegenständen. Sie müssen über ausreichend virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto verfügen, um eine Transaktion innerhalb der Software abschließen zu können. Virtuelle Währung/Virtuelle Gegenstände in Ihrem Benutzerkonto können ohne vorherige Ankündigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgezogen werden; Sie können z.B. virtuelle Währung oder virtuelle Gegenstände verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren, Ihre Spielregeln ändern oder die Verwendung der virtuellen Währung oder virtuellen Gegenstände zu übertragbaren Zwecken vorgenommen wird, unabhängig davon, ob von Ihnen autorisiert oder nicht. Sie sind verpflichtet den Lizenzgeber unverzüglich benachrichtigen, wenn Sie eine über Ihr Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an [www.take2games.com/support](http://www.take2games.com/support) richten.

**NICHTLEISBARKEIT:** Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können nur gegen spielerische Gegenstände oder Dienstleistungen eingelöst werden. Sie dürfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, verpachtet, lizenziert, vermietet bzw. in eine konvertierbare virtuelle Währung umgewandelt werden. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können zu keinem Zeitpunkt beim Lizenzgeber oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person gegen einen Geldbetrag oder Geldwert bzw. gegen andere Gegenstände eingelöst werden, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder auf andere Weise durch geltendes Recht gefordert wird. Virtuelle Währung bzw. virtuelle Gegenstände in einem Gegenwert umzutauschen, insbesondere in echte Währungen.

**KEINE RÜCKSTÄTTUNG:** 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 ungeschränkt berechtigt, diese virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände in seinem alleinigen Ermessen zu verwalten, zu regulieren, zu kontrollieren, abzumindern, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenüber noch anderen Person gegenüber für die Ausübung dieser Rechte.



#### 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)(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 nächstehend angegebenen Standort.

#### BILLIGKEITSRECHTLICHE RECHTSMITTEL

Sie stimmen hiermit zu, dass im Falle einer nicht ausdrücklichen Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung dem Lizenzgeber ein irreparabler Schaden entsteht, und erklären sich daher einverstanden, dass der Lizenzgeber ohne Erfordernis einer Sicherheitsleistung, Bürgschaft oder eines Schadensnachweises Anspruch auf entsprechende billigkeitliche 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 dem 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.

© 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.



#### 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



# **NBA 2K15**

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