

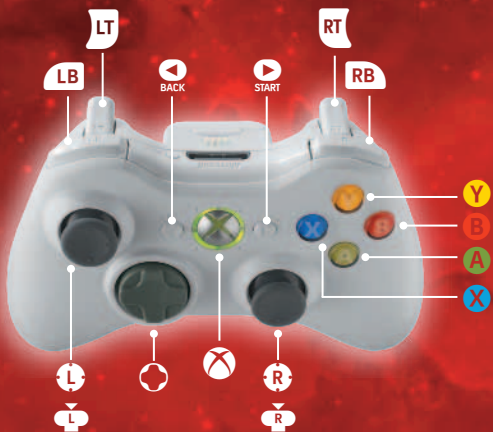
NBA 2K12



INHALTSVERZEICHNIS

2	STEUERUNG
2	GAMEPAD-STEUERUNG
3	STANDARDSTEUERUNG OFFENSE /STANDARDSTEUERUNG DEFENSE
4	ERWEITERTE STEUERUNG OFFENSE
4	WURF-STICK
6	ISOMOTION*
6	PASSEN
7	ON-BALL-DEFENSE
8	TRIPLE THREAT
8	POST-MOVES
10	POST-SPIEL – DEFENSE (ON-BALL)
10	OFF-BALL-OFFENSE
11	OFF-BALL-DEFENSE
11	WERFEN
11	ON THE FLY COACHING (OTFC)
11	SCHNELLES SPIEL & SPIELERFOKUS
12	TEAM-UP
12	NEU IN NBA 2K12
14	SCHNELLES SPIEL
14	HAUPTMENÜ
14	HAUPTMENÜ-OPTIONEN
15	SPIELMODI
16	NBA 2K12-FEATURES
17	OPTIONEN
18	PAUSENMENÜ
19	NBA 2K12 – DAS TEAM
24	NBA 2K12 – DIE MUSIK
26	GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION
28	KUNDENDIENST

STEUERUNG



GAMEPAD-STEUERUNG

Dieses Handbuch bezieht sich auf den Microsoft Xbox 360® Controller. Es können allerdings auch andere Gamepads verwendet werden. Möglicherweise haben die Tasten deines Controllers andere Bezeichnungen. Weitere Informationen findest du in der Dokumentation deines Controllers oder unter Gamecontroller in der Windows-Systemsteuerung.

Xbox 360 CONTROLLER	LOGITECH RUMBLE PAD 2	TASTATUR
	Linker Stick	A / S / D / W
	Taste 1	Numpad 5
	Taste 2	Spacebar
	Taste 3	Numpad 0
	Taste 4	Numpad . (Punkt)
	Taste 5	Tab
	Taste 6	Numpad +
	Taste 7	Shift links
	Taste 8	Numpad Enter
	Taste 10	Esc
	Taste 9	Pg Up
	Steuerkreuz	Up / Left / Right / Down
	Rechter Stick	Numpad 2 / 4 / 6 / 8

GAMEPAD	TASTATUR	STANDARDSTEUERUNG OFFENSE	STANDARDSTEUERUNG DEFENSE
	A / S / D / W	Spieler bewegen	Spieler bewegen
	Numpad 2 / 4 / 6 / 8	Wurf	Hände hoch / Deny-Defense
+ +	A / S / D / W + Tab + Numpad +	Entfällt	Cutoff
+	Numpad 2 / 4 / 6 / 8 + Numpad +	Entfällt	Absichtliches / Hartes Foul
	Entfällt	Entfällt	Festhalten
	Tab	Dribbeln / Wurf-Modifikator	Intensive Defense
	Numpad +	Sprinten	Sprinten
	Shift links	Positionsspielzüge / Pick-Steuerung	Doppeln
	Numpad Enter	Symbolpass	Symbolwechsel
	Spacebar	Pass / Direkter Pass (vor Fangen drücken)	Spieler wechseln (der dem Ball am nächsten ist)
	Numpad 0	Fake-Pass	Offensive-Foul forcieren
+	Numpad 0 + Tab	Alley-Oop	Entfällt
	Numpad 5	Pump Fake (antippen) / Werfen (drücken)	Steal
	Numpad .	Aufposten ein / aus	Block / Rebound
	Up	Kamera ändern	Kamera ändern
	Right	OTFC Schnellspielzüge	OTFC Defensiv-Spielzüge
	Left	OTFC Angriffsstrategie	OTFC Verteidigungsstrategie
	Down	OTFC Auswechslungen	OTFC Auswechslungen
	Pg Up	Auszeit	Absichtliches Foul
	Esc	Pause	Pause

ERWEITERTE OFFENSE

Positionabhängige Spielzugsansage	Tippe oder links und dann das gewünschte Spielersymbol an und wähle den Spielzug aus dem Menü.
Mitspieler einen Cut laufen lassen	Tippe oder links und dann das gewünschte Spielersymbol an und bewege ihn mit oder per Numpad / / / in die gewünschte Richtung.
Pick-Steuerung	oder links halten und loslassen für Pick & Roll; erneut drücken, um dem Block auszuweichen, oder halten, bis der Blocksteller für einen Pick and Pop bereit ist.
Symbolsteuerung	Tippe oder links an, halte das Spielersymbol des gewünschten Blockstellers und lasse dann früh los für einen Pick & Roll und später für einen Pick & Pop.
Alley-Oop	+ oder + Numpad
Alley-Oop über das Brett	+ oder + Numpad , wenn ein Mitspieler mitläuft.
Doppelpass	+ oder +
Putback-Dunk / -Korbleger	+ oder Numpad + Numpad
Passen	antippen und halten, bewege oder drücke Numpad / / / , um zu passen.
Total Control-Pässe (Total Control-Pässe müssen im Menü „Controller-Einstellungen“ aktiviert sein)	Tippe oder Numpad an, halte das Spielersymbol des gewünschten Empfängers und bewege diesen mit oder / / / und lasse dann das Spielersymbol los, um zu passen.
Spielerfokus Off-Ball	Tippe oder links an, wähle dann das Spielersymbol, des gewünschten Spielers, und tippe oder Numpad an.

WURF

Sprungwurf	Bewege und halte oder halte Numpad / / / gedrückt, um Wurf einzuleiten, und loslassen, um zu werfen.
Fadeaway	Im Stand vom Korb wegbewegen mit oder / / / + bewegen oder Numpad / / / drücken.
Dribble Pull-up	Zentriere aus einem bewegten Dribbling oder drücke / / / + bewege in beliebiger Richtung oder drücke entsprechend Numpad / / / .
Escape Dribble Pull-up	Halte oder in der Triple Threat-Position oder während eines stehenden Dribblings + bewege oder in beliebiger Richtung oder drücke entsprechend Numpad / / / .

Spin-Sprungwurf	Bewege während eines bewegten Dribblings im Kreis oder drücke entsprechend Numpad / / / .
Stepback-Sprungwurf	Während du zum Korb dribbelst, bewege weg vom Korb oder drücke entsprechend Numpad / / / .
Sidehop-Sprungwurf	Während du zum Korb dribbelst, zentriere oder drücke / / / , halte oder + bewege nach links / rechts hinten oder drücke entsprechend Numpad / / .
Runner	Während du zum Korb dribbelst, halte oder / / / , halte oder + bewege vom Korb weg oder drücke entsprechend Numpad / / / .
Korbleger links / rechts	Bewege beim Zug zum Korb nach links / rechts oben in Richtung Korb oder drücke entsprechend Numpad / / .
Reverse-Korbleger	Während du an der Grundlinie dribbelst, bewege zur Grundlinie oder drücke entsprechend Numpad / / / .
Eurostep-Korbleger	Während du zum Korb ziehst, halte oder + bewege in Richtung Korb oder drücke entsprechend Numpad / / / .
Hopstep-Korbleger	Während du zum Korb ziehst, halte oder + bewege nach links / rechts oder drücke entsprechend Numpad / .
Spin-Korbleger	Während du zum Korb ziehst, halte oder + bewege im Kreis oder drücke entsprechend Numpad / / / .
Normaler oder Signature Dunk	Während du zum Korb dribbelst, halte oder Numpad + bewege Richtung Korb oder drücke entsprechend Numpad / / / .
Reverse Dunk	Während du zum Korb dribbelst, halte oder Numpad + bewege vom Korb weg oder drücke entsprechend Numpad / / / .
Spin Dunk	Während du zum Korb dribbelst, halte oder Numpad + bewege im Kreis oder drücke Numpad / / / .
Wurfwechsel in der Luft	Beginne einen Dunk oder Korbleger, zentriere den Spieler mit oder per Numpad / / / , bewege in Richtung des Abschlusses oder drücke entsprechend Numpad / / / .
Pump Fake	Beginne einen Wurf oder Korbleger und bewege dann sofort wieder in die Mitte oder drücke entsprechend Numpad / / / .
Up & Under / Stepthrough	Mach einen Pump Fake und bewege oder drücke Numpad / / / vor dem Ende des Pump Fakes erneut.






ISOMOTION™

Sizeup	Halte während eines stehenden Dribblings  oder  + bewege  zum Korb oder drücke entsprechend  /  /  /  .
Sizeup Cross	Halte während eines stehenden Dribblings  oder  + bewege  von der Ballhand zur Hand ohne Ball oder drücke entsprechend  /  /  /  .
Sizeup Inside Out	Halte während eines stehenden Dribblings  oder  + bewege  zur Ballhand oder drücke entsprechend  /  /  /  .
Sizeup Escape	Halte während eines stehenden Dribblings  oder  + bewege  weg vom Korb oder drücke entsprechend  /  /  /  .
Verzögern	Tippe während eines stehenden Dribblings  oder  an.
Crossover	Halte  oder  + bewege zur Hand ohne Ball oder drücke  entsprechend  /  /  /  .
Double Cross	Halte  oder  + bewege  rhythmisch zur Hand ohne Ball und dann wieder zurück zur Ballhand oder drücke entsprechend  /  /  /  .
In and Out	Halte  oder  + bewege  zur Hand ohne Ball und sofort wieder zurück zur Ballhand oder drücke entsprechend  /  /  /  .
Spin	Halte  oder  + bewege  im Kreis oder drücke entsprechend  /  /  /  .
Half-Spin	Tippe während eines bewegten Dribblings  oder Numpad  an.
Hinter dem Rücken	Bewege  im Kreis von der Ballhand zur gegenüberliegenden Hand (hinter dem Rücken des Spielers) oder drücke entsprechend  /  /  /  .
Stepback	Während du zum Korb dribbelst, halte  oder  + bewege  gegen die Bewegungsrichtung des Spielers oder drücke entsprechend  /  /  /  .








PASSEN

Alley-Oop	 +  oder  + Numpad 
Alley-Oop über das Brett	 +  oder  + Numpad  , wenn ein Mitspieler mitläuft.
Doppelpass	 +  oder  + 
Gerollter Einwurf	 +  oder  +  , bei Einwürfen an der Grundlinie
Fake-Pass	 oder Numpad  (im Stand)







Pässe mit dem rechten Stick

Drücke und halte die Symbolpass-Aktivierung. Passe mit  oder Numpad  /  /  / ; „Richtung“ wählt den Empfänger in Passrichtung; „Zone“ passt allgemein in den Bereich des Spielfelds (diese Option kann in den Controller-Einstellungen aktiviert werden).








Total Control-Pässe
(Total Control-Pässe müssen im Menü „Controller-Einstellungen“ aktiviert sein)

Tippe  oder Numpad  an, halte das Spielersymbol des gewünschten Empfängers und bewege diesen mit  oder per  /  /  /  und lasse dann das Spielersymbol los, um zu passen.

Weite Symbolpässe

Tippe  an oder Numpad  an, bewege  oder drücke  /  /  /  in die Richtung, in die der Empfänger laufen soll, und drücke dann seine entsprechende Aktionstaste.






































Post-Ballannahme mit lösen

Tippe  an oder Numpad  an, bewege  weg von dem Post-Verteidiger, der den gewünschten Passempfänger verteidigt oder drücke entsprechend  /  /  /  und drücke dann die Aktionstaste des gewünschten Empfängers, um ihn aus seiner Post-Position zu lösen.

ON-BALL-DEFENSE

Aggressiver Block	Halte  + drücke  oder halte Numpad  + drücke Numpad 
Steal	Drücke  oder Numpad 
Hände hoch	Bewege  oder drücke Numpad  /  /  /  in der Nähe des Ballführenden in eine beliebige Richtung.
Deny-Defense	Bewege  oder drücke Numpad  /  /  /  in der Nähe eines Gegners ohne Ball in eine beliebige Richtung.
Cutoff Move	Halte  oder  + bewege  oder drücke Numpad  /  /  /  in eine beliebige Richtung, um einen Quick Hop auszuführen.
Hartes Foul	Halte  oder Numpad  + bewege  oder drücke Numpad  /  /  /  in Richtung des Werfers.
Festhalten	Drücke  in der Nähe eines Gegners, der eine Wurfbewegung ausführt.
Schnelle Shuffle-Bewegung	Halte  +  oder  + Numpad  , um dich schnell seitwärts zu bewegen.
Absichtliches Foul	Halte  oder Numpad  + bewege  oder drücke Numpad  /  /  /  in Richtung des Ballführenden.
Doppeln	Tippe  oder  links an, um die Spielersymbole einzublenden, und drücke die Aktionstaste des Spielers, mit dem du doppeln möchtest (Drückst du  oder  normal, wird Doppeln automatisch ausgewählt).

TRIPLE THREAT

Jab Step / Step Over	Halte  oder  + zur linken oder rechten Seite des Spielers mit  oder  .
Jab & Go / Cross	Führe einen Jab Step aus, lasse  oder  los + nach links mit  oder per  /  .
Ball schützen	Halte  oder  + bewege  weg vom Korb oder drücke entsprechend  /  /  /  .
Schützen für Zug zum Korb	Wenn du dich in der „Ball schützen“-Haltung befindest, bewege  entgegen der Blickrichtung des Spielers oder drücke entsprechend  /  /  /  + lasse  oder  schnell los.
Protect Spin Out	Wenn du dich in der „Ball schützen“-Haltung befindest, bewege  entgegen der Blickrichtung des Spielers oder drücke entsprechend  /  /  /  + lasse  oder  schnell los.
Aus Schutzstellung losdribbeln	Wenn du dich in der „Ball schützen“-Haltung befindest, halte  weg vom Korb oder drücke entsprechend  /  /  /  + lasse  oder  los.

POST-MOVES

Post betreten / verlassen	Drücke  oder Numpad  .
Post-Bewegung	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege  in beliebiger Richtung oder drücke entsprechend  /  /  /  .
Inside Faceup	Während du den Ball im Post hältst, drücke  oder Numpad  .
Outside Faceup	Während du den Ball im Post hältst, bewege dich mit  weg vom Korb oder drücke entsprechend  /  /  /  + drücke  oder Numpad  .
Dribbling lösen	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege  weg vom Korb oder drücke entsprechend  /  /  /  + drücke  oder Numpad  .
Stepback	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege dich mit  weg vom Korb oder drücke entsprechend  /  /  /  + drücke  oder Numpad  .
Zug zum Korb	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege dich mit  zum Korb oder drücke entsprechend  /  /  /  + drücke  oder Numpad  .
Aggressives Backdown	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege dich mit  zum Korb oder drücke entsprechend  /  /  /  + drücke  oder Numpad  .

Schneller Spin	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege dich mit  zur Grundlinie oder drücke entsprechend  /  /  /  + drücke  oder Numpad  .
Drive to Spin	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege dich mit  zur Grundlinie + drücke  oder Numpad  .
Zug zur Zone	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege dich mit  zur Zone oder drücke entsprechend  /  /  /  + drücke  oder Numpad  .
Aggressiver Zug zur Zone	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, bewege dich mit  zur Zone oder drücke entsprechend  /  /  /  + drücke  oder Numpad  .
Drive-Fake	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, halte  oder  + bewege dich mit  zur Zone oder drücke entsprechend  /  /  /  .
Spin Fake	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, halte  oder  + bewege dich mit  zur Grundlinie oder drücke entsprechend  /  /  /  .
Schulter-Fake	Halte während eines aktiven Dribblings  oder  + bewege dich mit  zum Korb oder drücke entsprechend  /  /  /  .
Lean Back	Während du den Ball im Post hältst, halte  oder  + bewege dich mit  zum Korb oder drücke entsprechend  /  /  /  .
Platz schaffen	Während du den Ball im Post hältst, halte  oder  + bewege dich mit  weg vom Korb oder drücke entsprechend  /  /  /  .
Shimmy links / rechts	Bewege  aus dem Aufposten auf die linke oder rechte Seite des Spielers, dann schnell auf die gegenüberliegende Seite, oder drücke entsprechend Numpad  /  /  /  .
Doppelter Shimmy-Wurf links / rechts	Bewege  aus dem Aufposten auf die linke oder rechte Seite des Spielers, auf die gegenüberliegende Seite und dann wieder zurück oder drücke entsprechend Numpad  /  /  /  .
Post Hook links / rechts	Wenn du dich in Korbnähe aufpostest, bewege und halte  links / rechts oder drücke Numpad  /  .
Post Fade links / rechts	Wenn du dich in mittlerer bis weiter Entfernung aufpostest, bewege und halte  links / rechts oder drücke entsprechend Numpad  /  .
Post Hop Shot links / rechts	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, halte  oder  + bewege  Weg vom Korb oder drücke entsprechend Numpad  /  /  .
Post-Stepback-Wurf	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, halte  oder  + bewege  Weg vom Korb oder drücke entsprechend Numpad  /  /  /  .
Dropstep-Korbleger	Wenn du dich mit aktivem Dribbling aufpostest, halte  oder  + bewege  nach links / rechts vorne zum Korb oder drücke entsprechend Numpad  /  /  .

Dropstep Dunk	Wenn du dich mit aktivem Dribbling in Korbnähe aufpostest, halte oder Tab + bewege R nach links / rechts vorne zum Korb oder drücke entsprechend Numpad 4 / 6 / 8 + W oder Numpad 3 .
Hakenwurf aus dem Lauf	Ziehe nach einem Facing durch die Zone + bewege R in Laufrichtung des Spielers oder drücke entsprechend Numpad 2 / 4 / 6 / 8 .
Fadeaway-Wurf aus dem Lauf	Ziehe nach einem Facing durch die Zone + bewege R weg vom Korb oder drücke entsprechend Numpad 2 / 4 / 6 / 8 .
Spin-Wurf aus dem Lauf	Ziehe nach einem Facing durch die Zone + bewege R im Kreis oder drücke Numpad 2 / 4 / 6 / 8 .
Floater aus dem Lauf	Ziehe nach einem Facing durch die Zone + bewege R zum Korb oder drücke entsprechend Numpad 2 / 4 / 6 / 8 .

POST-SPIEL – DEFENSE (ON-BALL)

Move neutralisieren	Wenn du im Post verteidigst und der Angreifer einen Move ausführt, versuche, den Move zu neutralisieren, indem du R in Richtung des Angreifers bewegst oder entsprechend A / S / D / W drückst.
Post Steal	Drücke beim Aufposten oder während eines Post-Moves X oder Numpad 5 .
Stuhl wegziehen oder Flop	Wenn dein Gegenspieler im Post ein aggressives Backdown ausführt, bewege R vom ballführenden Spieler weg oder drücke entsprechend A / S / D / W .

OFF-BALL-OFFENSE

Ball fordern	A oder Spacebar
Block stellen	Halte A oder Spacebar
Block fordern	Halte LS oder Shift links.
Off-Ball Cut	Bewege R in die Richtung des gewünschten Cuts oder drücke entsprechend Numpad 2 / 4 / 6 / 8 .
Post-Angriff	Drücke und halte W oder Tab , wenn der Spieler mit dem Rücken zum Verteidiger steht.
Post-Spin-Out für Lob	Lasse im Post W oder Tab los + bewege R auf die linke oder rechte Seite des Verteidigers. oder drücke A / D .
Post-Kampf um die Position	Halte W oder Tab + bewege R in den Verteidiger oder drücke entsprechend A / S / D / W , um ihn von seiner Position auf dem Platz zu verdrängen.
Konter gegen Deny / Im Post vor den Mann	Wenn du in ein Post-Duell abseits des Balles verwickelt bist, halte W oder Tab + bewege dich um den Verteidiger herum mit R oder per Numpad 2 / 4 / 6 / 8 .

OFF-BALL-DEFENSE

Post-Angriff	Drücke und halte neben einem Offense-Spieler im Post W oder Tab .
Deny-Defense	Während du an der Grundlinie dribbelst, bewege R zur Grundlinie oder drücke entsprechend Numpad 2 / 4 / 6 / 8 .
Im Post um Position kämpfen	Halte im Post W oder Tab + bewege dich in den Verteidiger mit R oder A / S / D / W , um ihn in die gewünschte Richtung zu schieben. Wenn du in ein Post-Duell abseits des Balles verwickelt bist, halte W oder Tab + bewege dich um den Angreifer herum mit R oder per Numpad 2 / 4 / 6 / 8 .
Deny / Im Post vor den Mann	
Pass in den Post stealen	Drücke im Post X oder Numpad 5 , wenn der ballführende Spieler in den Post passen will.

WERFEN

Wurfanzeige

Die Wurfanzeige zu Füßen des Ballführenden blinkt auf, damit du den Ball im richtigen Moment loslassen kannst. Du leitest einen Wurf ein, indem du **R** in eine Richtung hältst oder **X** drückst. Schließe den Wurf ab, indem du die Taste im dem Moment löst, wenn die Anzeige grün aufleuchtet.

Hinweis: Im Trainingslager kannst du dein Wurf-Timing trainieren.

Wurfgenauigkeitsanzeige

Anhand der Wurfgenauigkeitsanzeige siehst du, wie wahrscheinlich es ist, dass dein Spieler von seiner momentanen Position aus einen Korb wirft. Je mehr Balken, desto höher die Wahrscheinlichkeit für einen Treffer. Die Wurfgenauigkeitsanzeige ist jeweils abhängig von den tatsächlichen Wurfteigenschaften des ballführenden Spielers.

ON THE FLY COACHING (OTFC)

Basketball ist ein sehr schnelles Spiel, bei dem du deine Strategie in Echtzeit anpassen musst. Mit **O** oder **↑** / **←** / **→** / **↓** rufst du das On The Fly Coaching-Menü auf und kannst die Teamstrategie einstellen.

Schnelles Spiel & Spielerfokus



	OFFENSE	DEFENSE
O oder ↑	Kamera ändern	Kamera ändern
→ oder →	OTFC Schnellschüsse	OTFC Defensiv-Schüsse
← oder ←	OTFC Freelance-Strategie	OTFC Defensiv-Strategie
↓ oder ↓	OTFC Auswechslungen	OTFC Auswechslungen
BACK oder Pg Up	Auszeit	Absichtliches Foul
PAUSE oder Esc	Pause	Pause

Team-Up

	OFFENSE	DEFENSE
↺ oder ↗	OTFC Kamerawechsel	OTFC Kamerawechsel
↻ oder ↗	OTFC Schnellschüsse	Entfällt
↺ oder ↘	OTFC Auswechslungen	OTFC Auswechslungen
⌂ oder [Pg Up]	Auszeit	Absichtliches Foul
⌂ oder [Esc]	Beenden / Schnellstatistik	Beenden / Schnellstatistik

- Point Guards sagen Spielzüge an, unabhängig davon, ob sie Kapitän sind oder nicht.
- Nur während des normalen Spiels kann ein Spieler für einen selbst eingewechselt werden.
- Nur Kamerawechsel sind für Spieler verfügbar, die weder Point Guard noch Kapitän sind.

NEU IN NBA 2K12

- **Umfassende Wurfsteuerung**
Meistere eine Vielzahl neuer Würfe mit einfachen Bewegungen des rechten Sticks für die optimale Wurfkontrolle bei jedem Sprungwurf.
- **Neues Post-Spiel-System**
Drücke  oder Numpad , um in den Post einzutreten bzw. den Post zu verlassen.
 - Profitiere von der vollständigen 360-Grad-Post-Spielerbewegung.
 - Nutze Defense-Konter und neue Offensive-Moves wie Züge zum Korb, Stepbacks und Backdowns.
 - Kombiniere Moves und reihe Moves aneinander.
- **Neues Spiel-Branching-System**
Offense-Spielzüge verlaufen abhängig von der Reaktion der Defense. Ändere Spielzüge mittendrin, um die Defense zu kontern.
- **Die Besten der NBA**
Erlebe mit 15 NBA-Legenden die epischen Showdowns, die sie zu Superstars gemacht haben. M.J. Bird, Magic Johnson, Kareem Abdul-Jabbar und 11 andere NBA-Größen spielen in klassischen, historisch korrekt nachempfundenen Spielen. Die Spieler, die Teams, die Schauplätze – *alles ist wie echt*. Gehe sogar zurück in die Zeit vor den 3-Punkte-Würfen – und spiele wie im damaligen Fernsehen: schwarz-weiß! Schalte klassische Teams für Schnelle Spiele gegen moderne NBA-Teams frei. Die endlosen Diskussionen über den „besten Spieler aller Zeiten“ sollten damit vorbei sein.
- **Verbesserter Mein Spieler-Modus**
Erstelle und manage die Karriere deines Traumspielers – Höre, wie Commissioner Stern beim Draft deinen Namen ruft, spiele bei der brandneuen Rookie-Präsentation, handle Verträge aus und ziehe neue Sponsoren an Land.


- **The Association Online**
Gestalte deine eigene NBA-Liga mit bis zu 29 anderen Spielern und triff GM-Entscheidungen an deinem Computer. Kaufe und verkaufe Spieler und setze online Partien an. Deine Saison läuft in Echtzeit und angesetzte Spiele werden simuliert, wenn du gerade keine Zeit hast. Erhalte regelmäßig E-Mail-Updates, die dich mit deinem Team nonstop in Verbindung halten.
- **2K-Schuhe Dynamische Schuh-Updates**
Du möchtest an Weihnachten in Kobes neuen Schuhen spielen? Oder D-Wade in den Air Jordan 2012 All-Stars? Wenn die Profis es in echt tragen, dann tragen sie es auch in NBA 2K12, denn wenn neue Schuhe von Nike und Jordan erscheinen, können sie auch im Spiel heruntergeladen werden!
 - Mit NIKEiD kannst du deine Schuhe mit eigenen Designs versehen.
- **NBA: Erstellung einer Legende**
In dieser stark erweiterten Version von Mein Spieler wählst du einen etablierten Spieler und führst dessen Karriere als Superstar *auf deine Weise* fort, indem du mit ihm die verbleibenden Saisons seiner Karriere spielst.
- **NBA 2K Online**
Erstelle ein Mein2K-Konto für einen Zugang zu NBA 2K Online und einem noch umfassenderen Online-Erlebnis. Je aktiver du bist, desto schneller steigst du auf.
 - Finde schneller Online-Freunde.
 - Spiele schnelle 5-gegen-5-Spiele.
 - Stelle Highlight-Videos mit HP Media Zone zusammen, lade sie auf YouTube und Facebook hoch und twittere über deinen letzten Sieg.
 - Dein Rang wird laufend auf der Startseite aktualisiert.
- **NBA-Trainingslager**
Aktuelle und ehemalige NBA-Legenden zeigen dir anhand von Beispielen und konkreten Hilfestellungen beim Training, wie du spielen musst. Das Training ist nach Fähigkeiten aufgeteilt.
- **Verbesserte Spielgenauigkeit**
So wie die NBA sich verändert, verändert sich auch NBA 2K12. Sämtliche Details werden dynamisch aktualisiert, einschließlich der Spieler- und Spielortdetails. Verbesserte Übertragungen umfassen Schnellübersichten zu Spielern mit anstehenden Spielen sowie dynamischen Highlight-Videos vor den Spielen zu 2K Beats-Musik.
- **2K Beats-Soundtrack**
Neue Soundtrack-Musik von Künstlern wie Travis Barker, Busta Rhymes, Lil Jon, Twista, Ceelo, Q-Tip, Freddie Gibbs, Friendly Fires, Chiddy Bang, Hudson Mohawke, Bassnectar, Middle Class Rut, Jamaica, Shinobi Ninja und Cyhi da Prynce.

SCHNELLES SPIEL







1. Das Spiel starten

Drücke im Titelschirm .

2. Erstelle ein Profil, wenn du zum ersten Mal spielst.

Wenn du das Spiel zum ersten Mal spielst, wirst du aufgefordert, ein Profil anzulegen, damit Spielfortschritt, Statistik und Erfolge festgehalten werden können. Gib mithilfe der virtuellen Tastatur einen Namen ein und drücke .

3. Richte dein Spiel ein

- Wähle auf der Startseite Schnelles Spiel.
- Wähle mit  Heim oder Gast für das Team, das mit deinem Controller gesteuert wird.
- Drücke  / , um dein Team auszuwählen.
- Drücke  / , um dein Trikot auszuwählen.
- Drücke .

HAUPTMENÜ

Bewege auf der Startseite , um das Hauptmenü aufzurufen.

HAUPTMENÜ-OPTIONEN

- **Startseite**
Wähle diese Option, um das Hauptmenü zu schließen und die Startseite aufzurufen.
- **Die Besten der NBA**
15 legendäre NBA-Spieler, 15 echte Spiele, die sie zum Superstar gemacht haben. Schlüpfe in die Rolle eines dieser Spieler und erlebe sein bestes Spiel. Gewinne ein Spiel, um beide Teams freizuschalten. Du kannst sogar zusätzliche Bonus-Teams freischalten. Freigeschaltete Teams sind für Schnelle Spiele verfügbar.
Die 15 Basketball-Größen sind:

• Bill Russell	Center
• Oscar Robertson	Point Guard
• Wilt Chamberlain	Center
• Julius Erving	Forward
• Larry Bird	Small Forward
• Kareem Abdul-Jabbar	Center
• Isiah Thomas	Small Guard
• Earvin "Magic" Johnson	Point Guard
• Michael Jordan	Shooting Guard / Small Forward
• Jerry West	Guard
• Patrick Ewing	Center
• Hakeem Olajuwon	Center
• Scottie Pippen	Small Forward
• John Stockton	Point Guard

• Mein Spieler

Erstelle deinen eigenen NBA-Rookie und mache aus ihm einen legendären Superstar der NBA. Steigere seine Fähigkeitspunkte, indem du Spielziele erfüllst und Drills abschließt. Der Spieler wird nach seinem Talent und seinem Teamspiel eingestuft, während er in der Team-Hierarchie immer weiter aufsteigt. Fange bei null an und erklimme den Gipfel der NBA.

• Spielmodi

Wähle einen Spielmodus. Die Spielmodi werden im Folgenden erklärt.

• Online


Gehe online und spiele ein Schnelles Spiel gemeinsam mit deinen Freunden oder gegen sie. Vergleiche Statistiken und sieh dir Virgin Gaming an.

• Features

Die bereits bekannten und neuen Features garantieren ein einmaliges NBA 2K12-Erlebnis. Die Features werden auf Seite 16 beschrieben.

• Kader verwalten

Sieh dir Kader, Rotationen, Aufstellungen, Tendenzen von Spielern und Teams und Playbooks an und passe sie deinen Vorstellungen an. Über „Spieler erstellen“ und „Team erstellen“ kannst du deine eigenen Spieler entwickeln. Lade, bearbeite und erstelle einen neuen Draftjahrgang.

Spieler ändern: Wähle einen Spieler aus einem Kader, drücke , wähle „Spieler bearbeiten“ und bestimme anschließend, was du ändern möchtest. Mithilfe der Regler änderst du die Einstellungen.

• Optionen

Passe die Spieloptionen an dein Spiel an. Die Optionen werden auf Seite 17 beschrieben.

SPIELMODI

• The Association Online

Erstelle und verwalte jede Einzelheit deines eigenen Online-Teams mit bis zu 29 Spielern.

• NBA: Erstellung einer Legende

In dieser frisierten Alternative zur Erstellung eines Rookies in „Mein Spieler“ kannst du die Karriere eines beliebigen NBA-Stars übernehmen. Dein Superstar kann seine bereits gesammelten Fähigkeitspunkte und Eigenschaften noch weiter verbessern, indem du mit ihm Spielziele erfüllst und Drills abschließt.

• The Association

Erstelle, bearbeite und verwalte dein eigenes NBA-Team.

• Saison

Spiele eine Saison.

• Playoffs

Komm gleich zur Sache und spiele, wie du willst.

- **NBA Blacktop**
Zurück auf den Asphalt. Die besten Spieler der Welt vergessen niemals, woher sie kommen.
- **Trainingslager**
Trainiere deine Fähigkeiten, während ein NBA-Mentor dir wichtige Tipps gibt. Drücke **Q** oder **Pa Up**, damit dein Mentor dir einen Move oder Wurf vorführt. Das Training umfasst Dribble-Moves, Würfe, Post-Spiel, Off-Ball-Offense, Defense, Pässe und Offense.
 - Beim Werfen erscheint ein grünes Symbol, wenn du den Ball im richtigen Moment losgelassen hast. Ein rotes Symbol zeigt an, dass dein Timing nicht optimal war. Diese Symbole erscheinen nur im Trainingsmodus.
- **Training**
Spiele frei oder absolviere Drills zur Verbesserung spezieller Spielfähigkeiten.

NBA 2K12-FEATURES

- **2K-Schuhe**
 - **Meine Schuhe**
Statte Spieler mit coolen Markenschuhen aus.
 - **NIKEiD**
Bring etwas Farbe ins Spiel und erstelle einen eigenen Schuh, der bestehenden und selbst erstellten Spielern passt.
- **HP Media Zone**
 - Erstelle, schaue und teile ReelMaker-Videos.
 - Steuere die Musik im Spiel mit 2K Beats.
 - Benutze den Stadionmusik-Manager.
- **Mein2K**
 - Erstelle ein Mein2K-Profil mit einem eigenen Spieler.
 - Verbinde dich mit dem **NBA 2K12**-Netzwerk und anderen sozialen Netzwerken wie Facebook, Twitter und YouTube.
 - Sieh dir auf der Startseite deinen 2K-Rang in Echtzeit an.
- **NBA2K.com**
 - Sieh dir die Tabellen und Statistiken deiner Online-Association an.
 - Sieh dir deine Mein Spieler-Meilensteine, Karrierestatistiken und deine Hall of Fame-Fortschritte an.
 - Sieh dir Highlight-Videos an und kommuniziere direkt mit dem Entwicklerteam von **NBA 2K12**.
- **2K Insider**
Erhalte die neuesten Nachrichten aus dem 2K Insider-Blog und erfahre alles über die Topthemen.
- **2K Share**
Teile erstellte Spieler, Kader, Teams, Draftjahrgänge und Reglereinstellungen.

- **VIP-Viewer**
Sieh dir detaillierte Statistiken und Tendenzen an, einschließlich Leistung nach Kategorien.
- **Extras**
Gib Codes ein und sieh dir das Team hinter **NBA 2K12** an.

OPTIONEN

Du kannst vom Hauptmenü oder vom Pausenmenü aus auf die Optionen zugreifen.

- **Meine NBA-Einstellungen**
 - **Gameplay** – Stelle die Spielschwierigkeit und die Spielgeschwindigkeit ein.
 - **3D-Einstellungen** – Stelle den 3D-Typ, die 3D-Intensität und die Tiefe ein.
 - **Audio/Video** – Stelle Audio-Einstellungen, Text für ballführenden Spieler, Hilfe und Spielqualität-Feedback ein.
 - **Einstellungen für Trainer** – Schalte den Trainer-Modus ein / aus und passe die Einstellungen an.
 - **Spielregler** – Passe die Benutzer- und CPU-Einstellungen an.
 - **Trainerprofile** – Stelle die Trainingsprioritäten ein.
 - **NBA-Regeln** – Schalte die Regeln ein / aus oder setze sie auf Standard.
- **Sprachauswahl**
Wähle aus Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch und Spanisch.
- **Laden/Speichern**
Passe Benutzerprofile, Einstellungen, Spielregler und Kader an. Schalte Automatisches Speichern und Live Kader ein/aus.
- **Benutzerprofil**
Lade ein gespeichertes Benutzerprofil, stelle Controller-Optionen für dieses Profil ein oder erstelle ein neues Profil.
- **Kader zurücksetzen**
Setze deinen Kader zur Standard-Aufstellung zurück.
- **Mein Controller**
 - Wähle aus 3 Varianten des Standard-Controller-Layouts.
 - Ändere die Controller-Einstellungen.
 - Sieh dir die Erweiterte Steuerung an.
- **Anzeige-Einstellungen**
Ändere die Anzeige-Einstellungen und konfiguriere die Leistung deines Systems.
- **Wähle die Seite** (nur im Pausenmenü verfügbar)
Wechsele während eines Spiels die Seiten.

PAUSENMENÜ

- **Fortsetzen**
Zum Spiel zurückkehren.
- **Leistung** (nur Mein Spieler und NBA: Erstellung einer Legende).
Sieh dir die aktuelle Leistung deines Spielers an, einschließlich Mitspieler-Note und erfüllte Ziele.
- **Director's Cut-Replay**
Sieh dir das letzte Spiel noch einmal an. Bearbeite und erstelle in HP Media Zone ein Video des Replays, um es dir anzusehen oder zu teilen.
- **Coaching**
 - Führe Auswechslungen durch, sieh dir die Spielerzuordnung an, fordere Doppeldeckung und Defense mit hohem Druck und sieh dir das Playbook an.
 - Sei ein Vollzeit-Trainer: Wähle Optionen > Meine NBA > Einstellungen für Trainer und aktiviere den Trainer-Modus.
- **Spielstatistiken**
Sieh dir Statistiken, Spielertabelle, Spieldetails und Verletzungen an.
- **Optionen**
Passe Spieleinstellungen, Regeln, Darstellung und Controller-Konfiguration an.
- **Beenden**
Beende das aktuelle Spiel und kehre zum Hauptmenü zurück.

NBA 2K12 – DAS TEAM

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

Lead Engineer
Andrew Marrinson

Studio Art Directors
Matt Crysdale
Alvin Cardona

Art Director
Lynell Poonee Jinks

ENGINEERING:

AI Engineers

Shawn Lee
Eddie Park
Gordon Read
Mark Horsley
Ivan Myers Jr.
Ben Hester

Engineers

Chris Larson
Matt Hamre
Johnnie Yang
Nick Jones
Mark Robert
Nate Bamberger
Evan Harsha
David Copelovici
Matt Townsend
Matthias Wloka
Harlan Young
Steven Fuller
Tim Schroeder
Paul Hale
Brad Jones
Thomas Anderson
Sang-Won Kim
Kijin Keum
Barry LaVergne
Jordan Sztanyo
Alex O'Konski
Bryan Harris
Bryan Austin
Glen Hempstock
John Brough
David Burchanowski
Doug Hyde
Beom Sik Kim
Evan Young
Brian Townsend

TECH GROUP:

Director of Technology
Tim Walter

Lead Library Engineer
Ivar Olsen

Lead Tools Library Engineer
Jason Dorie

Library Engineers
Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

PRODUCTION:

Executive Producer
Jeff Thomas

Producers

Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Whitehouse
Grant Wilson

Gameplay Producer
Rob Jones

Production & Design

Zach Timmerman
Kyle Lai-Fatt
Jerson Sapida
Mike Wang
Dion Peete
Ocie Henderson
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Ben Bishop
Abe Navarro
Jonathan Corti

ART TEAM:

Character Lead
Jonathan Gregory

Character Artist
Winnie Hsieh

Environment Lead
John Lee

Environment Artist
Tim Loucks

Outsourcing Manager
Kurt Lai

UI Art Lead
Herman Fok

User Interface
David Lee
Justin Cook
Carrie Dinitz
Chris Darroca
Myra Lim
Quinn Kaneko
Anthony Yau

Rigging
Nathan Frigard

Technical Art
Alex Steinberg
Don Bhatarakamol

Special Thanks
Zhen Tan
Ray Wong

Animation Director "4-Ever"
Roy Tse

Lead Animator
Elias Figueroa

Animators
Paulette Trinh
Wilster Phung
Derrick McGinnis

MOTION CAPTURE:
Supervisor
David Washburn

Coordinator
Steve Park

Specialists
Jose Gutierrez
Gil Espanto
Anthony Tominia

Audio Director
Joel Simmons

Sr. Audio Engineer & Audio Tools
Daniel Gardopee

Sr. Audio Engineers
 Todd Gunnerson
 Randy Rivas

Script Writers
 Tor Unsworth
 Rhys Jones

Additional Audio
 John Crysdale
 Justin Rothaug

Additional Script Writing
 Kevin Asseo

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
 Tony Azzolino

Press Conference
 Mark Middleton

2K SPORTS THEME MUSIC:
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
 Casey Cameron

Special Thanks
 Tim Anderson
 Phil Johnson
 Fresno State Bulldog Marching Band

Additional Special Thanks
 Greg Ortiz
 Aggie Pack
 California Aggie Marching Band
 Craig Rettmer

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

Crowd Chatter
 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
 Colety Kaltschmidt
 Daniel Stafford
 Megan Knapp
 Elliott Whitehurst
 Dustin Ragozzino
 Guido Sontori
 Billy Harris
 Leslie Peacock
 Paulette Trinh

President
 Christoph Hartmann

C.O.O.
 David Ismaier

SVP, Sports Development
 Greg Thomas

Director of PD Operations
 Kate Kellogg

Director of Technology
 Jacob Hawley

SVP, Marketing
 Sarah Anderson

VP, Sports Marketing
 Jason Argent

VP of International Marketing
 Matthias Wehner

Director of Marketing
 Chris Snyder

Senior Brand Manager
 Mark Goodrich

Product Manager
 Ryan Hunt

Global Director of Public Relations
 Markus Wilding

International Associate PR Manager
 Erica Denning

Director of Marketing Production
 Jackie Truong

Art Director, Marketing
 Lesley Zinn

Web Director
 Gabe Abarcar

Web Designer
 Keith Echevarria

Jr. Graphic Designer
 Christopher Maas

Marketing Production Assistant
 Ham Nguyen

Video Production Manager
 J. Mateo Baker

Video Editor
 Kenny Crosbie

Jr. Video Editor
 Michael Howard

Game Capture Specialist
 Doug Tyler

Director of Creative Production
 Jack Scalici

Senior Manager of Creative Production
 Chad Rocco

Manager of Creative Production
 Josh Orellana

Consumer Engagement Manager
 Ronnie Singh

VP, Business Development
 Kris Severson

VP, Sales & Licensing
 Steve Glickstein

Strategic Sales and Licensing Director
 Paul Crockett

VP, Legal
 Peter Welch

Director of Operations
 Dorian Rehfield

Licensing/Operations Specialist
 Xenia Mul

Director of Analysis & Planning
 Phil Shpilberg

**Director of Licensing, Strategic Partnerships
& In-game Media**
 Shelby Cox

Associate Manager of Partner Marketing
 Dawn Burnell

2K GAMES INTERNATIONAL

General Manager
 Neil Ralley

International Marketing Manager
 Sian Evans

International PR Manager
 Emily Britt

Assistant International PR Manager
 Sam Woodward

International PR Executive
 Matt Roche

Licensing Director
 Claire Roberts

International Digital Marketing Manager
 Martin Moore

Design Team
 James Crocker
 Tom Baker

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer
 Mark Ward

Localization Manager
 Jean-Sébastien Ferey

Assistant Localization Manager
 Arsenio Formoso

External Localization Teams
 Around the Word
 Synthesis International Srl
 Synthesis Iberia
 Code Entertainment
 Entalize

Localisation Tools and Support Provided by
 XLOC Inc.

2K QUALITY ASSURANCE

Vice President of Quality Assurance Alex Plachowski	Devon Stewart Cody Paterso Cris Maurera Jason Berlin Michael Spoiler Stephanie Anderson Benjamin Sarofman Jeremy Thompson Manny Juarez Chris Adams Matthew Foley Erin O'Malley Luke Williams Andrew Garrett Ivan Preciado Joshua Glover Robert Newman Bill Lanker Mark Vazquez Luis Nieves Keith Doran Nigel Nikitovich Davis Krieghoff Andrew Vietri Noah Ryan-Stout Colin Campbell Kevin Skorcz John Hernande Chris Henderson Gabe Woods Antonio Monteverde-Talarico Josh Lagerson
Quality Assurance Test Manager David Arnsperger	
Quality Assurance Test Manager – Support Teams Alexis Ladd Doug Rothman	
Project Lead Jeremy Ford	
Lead Tester – Support Teams Nathan Bell Scott Sanford Casey Ferrell	
Senior Testers Shant Boyatzian Adam Klingensmith Brian Salazar Justin Waller Maro Perret Ruben Gonzalez	
Quality Assurance Team Shane Coffin Chris Beltran Dewayne Wilbert Jr. Ali Akhavan-Rajabi Edgar Solis Ryan Walter Jordan Rush Alex Maltsev Rico Serrano David Boo Ramon Villacorta Justin Jordan Lee Irvin Craig Baroody Dustin Gibbs Peter Long Kyle Adamson Cody Starr Sergio R. Sanchez	Special Thanks Chris Jones Todd Ingram Pedro Villa Eric Lane Merja Reed Daisy Amescua Rick Shawalker Lori Durrant

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

QA Manager Ghulam Khan	Localisation QA Senior Technicians Elmar Schubert Fabrizio Mariani Florian Genthon Jose Olivares Stefan Rossi
QA Localisation Supervisor Lena Brenk	
Mastering Engineer Wayne Boyce	
Mastering Technician Alan Vincent	Localisation QA Technicians Giovanni De Caro Harald Raschen Javier Vidal Marcella Franzese Tirdad Nosrati
Localisation QA Project Lead Jose Minana	
Localisation QA Leads Karim Cherif Luigi Di Domenico Oscar Pereira	

2K INTERNATIONAL TEAM

Agnès Rosique Alex Bickham Ben Lawrence Ben Seccombe Dan Cooke David Halse Diana Freitag Luis De La Camara Burditt	Olivier Troit Richie Churchill Ross Purdy Sandra Melero Simon Turner Solenne Antien Stefan Eder
---	---

2K ASIA

Asia Marketing Director Karen Teo	Take Two Asia Operations Eileen Chong Veron Khuan Chermine Tan Fumiko Okura
Asia Product Associate Albert Hoolsema	
Japan Marketing Manager Takahiro Morita	Take Two Asia Business Development Julian Corbett Andrew Donovan Ellen Hs Henry Park Satoshi Kashiwazaki
Localization Manager Yosuke Yano	

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	Manager, Entertainment Products Licensing Matt Holt
Senior Director, Entertainment Products Anne Hart	Manager, Global Marketing Partnerships Natasha Opong
Senior Director, Global Marketing Partnerships Chad Biggs	Account Executive Amy Blumberg Department Assistant, Retail Licensing Lindsay Milne

MOTION CAPTURE TALENT

NBA Talent Rudy Gay Dwight Howard Andre Iguodala Shaun Livingston Corey Maggette Shaquille O'Neal Chris Paul Gerald Wallace Evan Turner Wesley Johnson	Tim TP Parham Brian Laing Brandon Bush Quinnel Brown Kasib Powell Larry Bone Williams Terrance Todd Darren Brooks Drew Gibson Johnnie Bryant Patrick Sanders Calvin Henry Gerard Anderson Jesse Byrd Purnell Davis Matthew Elijah
Basketball Talent Quincy Pondexter Grayson Boucher aka The Professor James Flight White Taurian Fontenette aka Air Up There Stan Fletcher Noah Bailou Deonte Huff Leigh Gayden Christopher Devine Joe Everly Omar Wilkes Alain Laroche Terrence Hundley Shawn Malloy Charles Beast Rhodes Marquis Gilstrap	Mascot Snoop Dogg Todd Maroldo
	Dancers Jennifer Santich Rebecca Breining
	Special Thanks Motion Sports Management Ben Pensack

SPECIAL THANKS

Michael Jordan
Scott Patterson
Jordan Katz
David Cox
Take-Two Sales Team
Take-Two Channel Marketing Team
Sibhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jann Kolbe
2K IS Team
Seth Krauss
Greg Gibson
Take-Two Legal Team

Jonathan Washburn
David Boutry
Ryan Dixon
Michael Lightner
Gail Hamrick
Sharon Hunter
Kate Ryan
Michele Shadid
72 & Sunny
Access Communications
KD&E
Red Sheet
Hanshaw Ink & Image
Gwendoline Olivier
Robert Nelson
Matt Underwood
Edwin Metendez
Everyone at Operation Sports

VERÖFFENTLICHT VON 2K SPORTS 2K Sports ist eine Abteilung von 2K, ein Publishing-Label von Take-Two Interactive Software, Inc.

Alle Marken und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Die Namen und Logos aller Arenen sind Marken Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber und werden mit Genehmigung verwendet. Bestimmte hierin (oder nachstehend) verwendete Marken sind Eigentum von American Airlines, Inc. und werden unter Lizenz von 2K Sports verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Copyright 2011 STATS LLC. Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von STATS LLC ist jegliche kommerzielle Nutzung des lizenzierten Materials strengstens untersagt. Basketball-Ausrüstung bereitgestellt von Gared Sports, dem exklusiven Ausrüster der Basketball-Spielfreier und -Körbe in den NBA-Arenen. Teile dieser Software basieren auf der Arbeit der Independent JPEG Group. Lokalisierungstools und Support von XLOC, Inc. Besonderer Dank an Anne Hart, Matthew Holt und Brian Choi von NBA Entertainment, Inc.

NBA 2K12 – DIE MUSIK

Basketball

Performed by Kurtis Blow. (P) 1984 The Island Def Jam Music Group. Courtesy of The Island Def Jam Music Group under license from Universal Music Enterprises.

Fast Lane

Performed by Eminem & Royce Da 5'9" (Bad Meets Evil). (P) 2011 Shady Records/Interscope Records. Courtesy of Interscope Records under license from Universal Music Enterprises.

Let's Go

Performed by Travis Barker feat. Yelawolf, Busta Rhymes, Lil Jon, & Twista. Written by Michael Wayne Aha, Carl Terrell Mitchell, Trevor Tahelm Smith Jr. Published by EMI Music Publishing, Universal Music Publishing Group, Kobalt Music Publishing America, Bug Music Publishing. Courtesy Downtown Records.

Awesome

Performed by XV. Written by Donovan Johnson, Terrence Thornton, Michael Summers. Published by: Donovan Johnson, Neighborhood Pusha Publishing (BMI) c/o Sony /ATV, ASCAP Man, I Need My Publishing. Courtesy Warner Brothers Records.

Skeleton Boy

Performed by Friendly Fires. Written by John Frederick Gibson, David MacFarlane, Barnaby Savidge. Published by Universal Music Publishing Group. 2008 XL Recordings.

Let It (Edit Remix) feat. Melo

Performed by Machine Drum. Written by Travis Stewart (Boulder Heave BMI), Sean Rhoden (Meloxtra Publishing BMI). Published by Stones Throw Records.

Sideways (2K Remix)

Performed by Cydel Young. Composer/Lyrics only: Cydel Young aka "Cyhi da Prynce." Song Composed and Produced by ENSAYNE Wayne for ENSAYNE Music Group.

We're Through

Performed by James Pants. Written by James Singleton (Boulder Heave BMI). Published by Stones Throw Records.

Thunder Bay

Performed by Hudson Mohawke. Written by Ross Birchard. Published by Kobalt Music Publishing. Courtesy of Warp Records.

Still A Soldier

Performed by Ancient Astronauts. Written by Tom Strauch, Ingo Moell. Published by Bug Music Publishing. Courtesy ESL Recordings.

Rock Hood

Performed by Shinobi Ninja. Written by: Michael Machinist, David Machinist, David Aaron Gerberer, Edara Johnson, Marcus Hrdina, Jonathan Nunes-Simone. Published by: Shinobi Ninja LLC.

Cozza Frenzy

Performed by Bassnectar. Written by: Lorin Ashton. Published by Blue Mountain Music. Courtesy OM Records.

The Shuffle (instrumental)

Performed by The Freeze Tag. Written by J. Drake (Kid Lucci Music SESAC), B. Smith (Ivee Sessions SESAC). Published by Ivee Sessions. Courtesy Dope Lotus Records.

By The Numbers

Performed by Jamsica. Written by: Antoine Hilaire, Florent Lyonnet, Xavier De Rosnay, Peter Franco. Published by: 2009 Warner Chappell Music France & Control Freak. Courtesy Downtown Records.

It's Another Day

Performed by The Death Set. Written by Johnny Sierakowski (APRA), Daniel Walker (APRA), Jahphet Landis (ASCAP). Published by Just Isn't Music Ltd. Courtesy of NINJA TUNE, 2011.

Make Your Move

Performed by Thunderball. Written by: Sidney Barcelona, Stephen Raskin. Published by Bug Music Publishing. Courtesy ESL Recordings.

Workin' Man Blues

Performed by Aceyalone feat. CeeLo. Written by Eddie Hayes, Stefan Taylor, Thomas Dicarito Callaway. Published by That Kind of Music (ASCAP), Stefan Taylor Publishing (ASCAP), BMG Chrysalis. (P) + © 2011 Decon Records. CeeLo appears courtesy of Atlantic Records.

Hear You Calling

Performed by Kid Mac feat. Mat McHugh. Written by Nicholas Audino, Lewis Hughes, Mat. McHugh, Macario De Souza. Produced by Twice As Nice. C&P 2011 Move The Crowd Records.

Shapeshift

Performed by DELS. Written by Kieren Dickins (PRS) and Joe Goddard. Published by Just Isn't Music Ltd/ Warner Chappell Music Publishing. Courtesy of NINJA TUNE, 2010.

Haterz

Performed by See-I. Written by: Archie Steels, Salem Steele, Rob Meyers. Published by: See Eye Music (BMI).

Many Stylez

Performed by Zion I feat. Rebelution. Written by A. Anderson, S. Gaines, B. Yonas. Published by Crystal House Music (ASCAP), Gaines For Anja Blue Music (ASCAP), Yonas For Atzwhatimtalkinabout Music (ASCAP). © 2010 Gold Dust Media Part of the Ik7Label Group.

They Come Back

Performed by Project Lionheart. Written by: C. Cunningham, T. Berry, J. Kelth (ASCAP). Published by: CC Lionheart Publishing (ASCAP).

New Low

Performed by Middle Class Rut. Written by Zack Lopez, Sean Stockham. Published by EMI Music Publishing. © 2010 Bright Antenna Records.

Here We Go

Performed by Chiddy Bang feat. Q-Tip. Written by: James Patterson Jr III, Benjamin Ruttner, Chidera Anamege, Noah Beresin, Kamaal Ibn John Fareed. Published by: EMI Music Publishing, Song Music, Warner Chappell (P) 2010 EMI Records Ltd.

Look Easy

Performed by Freddie Gibbs. Written by Fredrick Tipton, Sidney Miller. Produced by: Speakerbomb. Published by: Willie Watts Music/Sony Music ATV (ASCAP). Stewart Music/Universal Music Publishing Group (ASCAP). Freddie Gibbs appears courtesy CTE World.

Shout The Winners Out (Duck Down All-Stars 2)

Performed by Skyyzoo, Smif N Wessun & Pharoahe Monch. Produced by Illmind. Writers: R. Ibanga Jr, G. Taylor, D. Yates Jr, T. Williams, T. Jamerson. Publishing: Little Trouble Big China (ASCAP), Rudy For Real Publishing (BMI), Bucktown USA (ASCAP), Boot Camp Click (ASCAP), Trescadecaphobia Music (BMI) Songs of Kobalt Music Publishing.

Now's My Time

Performed by D.J.I.G. Produced by Alex Kresovich. Writers: Alex Kresovich, Isaiah DuPree. Publishing: Alexander Kresovich ASAP

Intermezzo 2 (instrumental)

Performed by Mr. Chop. Written by Corin Littler (Boulder Heave BMI). Published by Stones Throw Records.

GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION

Dieses Dokument wird in unregelmäßigen Abständen aktualisiert. Die aktuell gültige Version wird auf www.taketwogames.com/eula veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software für mehr als 30 Tage über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

DIESE SOFTWARE WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE (DEFINITION STEHE UNTEN) INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER SONSTWIE VERWENDEN, ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN VORLIEGENDEN GANZLICHE- UND LIZENZBEDINGUNGEN („VEREINBARUNG“) EINVERSTANDEN. DIESE EINVERSTANDENSERKLÄRUNG IST BINDEND. „SOFTWARE“ BEINHÄLTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGBARKEIT GESTELLTE SOFTWARE, DAS ODER DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNG UND ANDERE SCHRIFTLICHE, GESCHRIEBENE, ELEKTRONISCHE ODER ONLINE ZUR VERFÜGBARKEIT GESTELLTE MATERIALIEN UND SÄMTLICHE KOPPIEN DIESER SOFTWARE ODER DES BEGLEITMATERIALS. INDEM SIE DIESE SOFTWARE ÖFFNEN, INSTALLIEREN UND/ODER DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL BENUTZEN, AKZEPTIEREN SIE DIESE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. („LIZENZGEBER“), SIND SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

I. LIZENZ

LIZENZ. Vorbehaltlich der weiteren Bestimmungen dieser Vereinbarung erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit ein nicht ausschließliches, nicht übertragbares, eingeschränktes Recht, diese Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einem einzelnen Computer oder einer Spielkonsole zum Computerspielen zu nutzen, es sei denn, weitere Rechte werden explizit in der Programmokumentation verliehen. Die von Ihnen erworbenen Rechte sind abhängig von der Befolgung der Bestimmungen dieser Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Datum, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig benutzen und endet, abhängig davon, was früher eintritt, entweder wenn Sie diese Software irgendwie weggeben haben oder wenn der Lizenzgeber diese Vereinbarung beendet. Die eingeräumte Lizenz endet sofort und unmittelbar, wenn Sie versuchen, technische Schutzvorrichtungen im Zusammenhang mit der Software zu umgehen. Diese Software wird an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auszulegen ist. Alle Rechte, die durch diese Vereinbarung nicht explizit eingeräumt werden, verbleiben bei dem Lizenzgeber bzw., soweit einschlägig, dessen Lizenzgeber.

INHABERSCHAFT AN RECHTEN. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Ansprüche in Bezug auf die Software, einschließlich aber nicht beschränkt auf Urheberrechte, Marken, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schauplätze, künstlerische Darstellung, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit anwendbaren Gesetzen und Verträgen. Die Software darf, abgesehen von einer einzelnen Sicherungskopie, in keiner Weise, ganz oder zum Teil, egal auf welcher Weise, kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden, wenn nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder teilweise kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann möglicherweise in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich zur Verantwortung gezogen werden. Nehmen Sie zur Kenntnis, dass in den USA Urheberrechtsverletzungen Gegenstand gesetzlicher Strafen von bis zu US-\$ 150.000 pro Verletzung sein können. Auch in Deutschland ist eine strafrechtliche Verfolgung vorsätzlicher Urheberrechtsverletzungen möglich. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und der Lizenzgeber des Lizenzgebers können ebenfalls ihre Rechte im Fall jedweder Verletzung dieser Vereinbarung geltend machen. Alle Rechte die Ihnen hiermit nicht ausdrücklich eingeräumt werden, behält sich der Lizenzgeber vor.

LIZENZBEDINGUNGEN. Sie stimmen zu, folgende Dinge nicht zu tun: (a) Die Software gewerblich zu nutzen; (b) die Software oder Kopien davon zu verbreiten, vermieten, lizenzieren, verleihen oder sonst wie zu übertragen, wenn nicht die ausdrückliche schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt oder es in dieser Vereinbarung vorgesehen ist; (c) die Software oder Teile davon zu kopieren (es sei denn es ist in dieser Vereinbarung gestattet, was namentlich für die Anfertigung einer einzelnen Sicherungskopie gilt); (d) die Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere Nutzer ermöglicht; (e) die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netz-werk, 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); (f) die Software zum Zweck der Umgehung der Nutzungsvoraussetzungen, die auf der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM vorgesehen sind, auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, (dieses Verbot bezieht sich nicht auf Kopien, die ganz oder zum Teil durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses gefertigt werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten); (g) die Software in einem gewerblichen Computerspieler oder einem anderen ortsbundenen Platz zu nutzen oder zu kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber räumt Ihnen eine spezifische ortsbundene Lizenz ein, um die Software ganz oder teilweise zu nutzen; (h) die Software ganz oder teilweise zurückzuentwickeln (Reverse Engineering) oder zu dekompileieren, es sei denn ein gesetzlicher Ausnahmefall liegt vor, zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder in sonstiger Weise die Software zu verändern; (i) Eigentumsvermerke, Marken oder Label auf oder innerhalb der Software oder deren Verpackung zu entfernen oder zu verändern; (j) die Software in ein Land zu transportieren, exportieren oder re-exportieren (direkt oder indirekt), das nach den US-amerikanischen Exportgesetzen oder den dazugehörigen Regelungen oder den anwendbaren nationalen und internationalen Exportgesetzen und -regelungen derartige Software nicht erhalten darf oder in sonstiger Weise diese Bestimmungen und Regelungen, die sich von Zeit zu Zeit ändern können, zu verletzen.

ZUGANG ZU SPEZIELLEN INHALTEN UND/ODER DIENSTEN INKL. DIGITALER KOPLEN. Um Zugang zu digitalen Kopien der Software oder zu bestimmten freispeilbaren, herunterladbaren Online- oder sonstigen speziellen Inhalten, Diensten und/oder Funktionen (zusammenfassend „spezielle Inhalte“ genannt) zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, einzigartige Seriennummern einzugeben, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Nutzungsbedingungen einverstanden zu erklären). Der Zugang zu speziellen Inhalten ist auf 1 Benutzerkonto pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu speziellen Inhalten kann nicht übertragen, verkauft oder von einem anderen Benutzer registriert werden, es sei denn, dies wird ausdrücklich eingeräumt. Die Klauseln dieses Paragraphen ersetzen jegliche etwaig anders lautende Klauseln in dieser Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG ZUVOR GESPEICHERTER KOPIEN. Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie der Software und das Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person zu übertragen, wenn Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen davon zurückbehalten und der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Spezielle Inhalte einschließlich an-sonsten nicht verfügbare Inhalte ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Spezielle Inhalte funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Kopie der Originalinstallation gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem Benutzer nicht zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. DESSEN UNGEACHTET DÜRFEN SIE KEINE PER-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN. Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugang zu der Software und/oder zu bestimmten Software-Bestandteilen und Inhalten zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder in anderer Weise Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Wenn die Software Zugang zu speziellen Inhalten zulässt, kann lediglich ein Exemplar der Software zur gleichen Zeit auf diese Inhalte zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und

eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software, die Gegenstand einer gültigen Lizenz ist, kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sie dürfen in diese Zugangs-kontrollmittel nicht eingreifen oder versuchen, diese Sicherheitsmaßnahmen außer Kraft zu setzen oder zu umgehen. Wenn Sie die technischen Schutzmaßnahmen außer Kraft setzen oder sich in anderer Weise daran zu schaffen machen, wird die Software nicht richtig funktionieren. Ein Eingriff in die technischen Schutzmaßnahmen ist nur in dem Ausnahmefall gestattet, dass diese das ordnungsgemäße Funktionieren der Software beeinträchtigen und der Lizenzgeber innerhalb von vier Wochen nach schriftlicher Meldung ein ordnungsgemäßes Funktionieren nicht seinerseits ermöglicht hat.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuelle, selbst Inhalte zu schaffen, einschließlich eines Spielplans, eines Szenarios, eines Screenshots, eines Autodesigns oder eines Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und insoweit als dass Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufbare, voll übertragbare und lizenzierbare, weltweite Recht und die Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, einschließlich des Rechts zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder in anderer Weise in der Öffentlichkeit zu kommunizieren, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekannten Mit-teilern und Ihre Beiträge ohne Anklage oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die anwendbaren Gesetze und Verträge für geistige Eigentums-rechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie geben sich hiermit soweit nach dem anwendbaren Recht möglich, jedweder Urheberrechte sowohl in Bezug auf die Nutzung dieser Rechte durch den Lizenzgeber als auch durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen. Diese Lizenz einräumung an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte besteht über eine Beendigung dieser Vereinbarung hinaus fort.

INTERNETVERBINDUNG. Die Software benötigt möglicherweise eine Internetverbindung, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen. Um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, kann es notwendig sein, dass Sie (a) über eine hinreichende Internetverbindung verfügen und/oder (b) einen gültigen und aktiven Account bei einem Online-Dienstleister, wie dies in der Programmokumentation vorgesehen ist, verfügen, einschließlich Spielplattform-men von Drittanbietern, dem Lizenzgeber oder einem Tochterunternehmen des Lizenzgebers. Wenn Sie derartige Accounts nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software jetzt oder in Zukunft ganz oder teilweise nicht ordnungsgemäß funktionieren.

II. INFORMATIONSSAMMLUNG UND -NUTZUNG.

Durch das Installieren und Verwenden dieser Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit diesen Regelungen zur Erfassung und Verwendung von Informationen, einschließlich (sofern zutreffend) Weitergabe von Daten an den Lizenzgeber und mit ihm verbundene Unternehmen in Ländern außerhalb der Europäischen Union und der Europäischen Wirtschaftsgemeinschaft. Wenn Sie eine Verbindung mit dem Internet bei Nutzung der Software herstellen, sei dies über eine Spielplattform, ein Netzwerk oder eine andere Methode, kann es sein, dass der Lizenzgeber Informationen von Hardware Herstellern oder Spielplattformbetreibern erhält und automatisch bestimmte Informationen von Ihrem Computer oder Ihrer Spielkonsole sammelt. Diese Information kann z.B. Benutzeridentifikationsmerkmale (so wie Spielerbezeichnungen und Bildschirmschatten), Spielstände, Spielerfolge, Spielleistung, besuchte Orte, Freundelisten, Hardware MAC Adresse, Internetprotokoll-Adresse und Ihre Benutzung verschiedener Spielfeatures enthalten. Alle Information die der Lizenzgeber sammelt, solle anonym sein und nicht Ihre Identität preisgeben oder persönliche Information darstellen; sollten Sie jedoch persönliche Informationen in Ihren Benutzeridentifikationsmerkmalen aufnehmen (wie z.B. Ihr richtiger Name), werden auch solche persönlichen Informationen automatisch an den Lizenzgeber weitergegeben und wie hier beschrieben genutzt.

Die Informationen, die der Lizenzgeber sammelt, können durch den Lizenzgeber auf öffentlich zugänglichen Internetseiten eingestellt, mit Hardware-Herstellern, mit Plattformbetreibern und mit dem Marketingpartnern des Lizenzgebers geteilt oder vom Lizenzgeber für jeden an deren gesetzmäßigen Zweck verwendet werden. (Nur wenn Sie eine Einwilligungserklärung über die entsprechende Nutzung Ihrer persönlichen Daten abgeben haben oder abgeben, erklären Sie sich mit der Nutzung der relevanten Daten durch den Lizenzgeber einverstanden, einschließlich der öffentlichen Zurschaustellung dieser Daten, wie z.B. die Identifikation der durch Sie geschaffenen Inhalte oder die Zurschaustellung Ihrer Spielstände, der Rangliste, Leistungen und anderen Spieldaten.

III. GEWÄHRLEISTUNG

BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG: Der Lizenzgeber haftet bei Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz sowie bei Verletzung von Leben, Körper oder der Gesundheit nach den gesetzlichen Vorschriften. Der Lizenzgeber haftet nicht für leichte Fahrlässigkeit, es sei denn, der Lizenzgeber hat eine wesentliche Vertragspflicht verletzt. In diesen Fällen ist die Haftung des Lizenzgebers auf typische und vorhersehbare Schäden beschränkt. Diese Gewährleistung ist nicht anwendbar auf normale Verschleißerscheinungen. Diese Gewährleistung gilt ferner nicht, wenn der Mangel auf missbräuchlicher oder fehlerhafter Bedienung oder Nachlässigkeit beruht.

Es sei denn, dass sich aus dem Vorstehenden Gegenteiliges ergibt, gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder konkludent erteilt, einschließlich anderer Zusicherungen allgemeiner Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein. Weder ein mündlicher noch ein schriftlicher Rat des Lizenzgebers oder eines bevollmächtigten Vertreters begründet ein Gewährleistungsversprechen.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zu-rücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur in 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.

BEENDIGUNG: Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber davon zu-rücktreten, und endet automatisch, wenn Sie gegen die darin festgelegten Regelungen und Bedingungen verstoßen. In diesem Fall müssen Sie alle physischen Kopien der Software zer-stören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die da-zugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten und Teile der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden. In diesem Fall sind die genannten Kopien und Materialien auch endgültig von jeglichem Ser-ver oder Computer zu entfernen und zu löschen, auf dem diese installiert worden sind.

VERSCHIEDENES: Diese Vereinbarung stellt die vollständige Regelung dieser Lizenz zwi-schen den Parteien dar und verdrängt sämtliche vorhergehenden Vereinbarungen und Gewähr-Leistungen zwischen den Parteien. Die Änderung dieser Vereinbarung bedarf der Schrift-form. Sollte eine der Bestimmungen dieser Vereinbarung unwirksam sein oder werden, wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen dadurch nicht berührt. Die Parteien verpflichten sich, die unwirksame Bestimmung durch andere wirksame Bestimmungen zu ersetzen, die dem gewollten wirtschaftlichen Zweck am nächsten kommen.

ANWENDBARES RECHT. Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollis-ionsrechts Anwendung.

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

© 2005-2011 Take-Two Interactive Software und seiner Tochterunternehmen. Alle Rechte vorbehalten. 2K Sports, das 2K Sports-Logo und Take-Two Interactive Software sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software Inc. Die NBA und die in diesem Produkt verwendeten Logos einzelner NBA-Teams sind Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Designs oder andere Formen geistigen Eigentums der NBA Properties, Inc. und der entsprechenden NBA-Teams und dürfen ohne die vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. (auch auszugsweise) nicht verwendet werden. © 2011 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

KUNDENDIENST

Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben oder eine Disc kaputt gegangen sein, bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

ONLINE-SUPPORT

Den günstigsten Technik-Service bietet unser Online-Support unter www.take2.de/online-support.

TELEFON-SUPPORT

Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung. Für PC-Nutzer: Um Zeit und Kosten zu sparen, halten Sie bitte Informationen über Prozessor, Taktfrequenz, Arbeitsspeicher, Grafik- und Soundkarte, CD-Laufwerk, besondere Eingabegeräte und Internetverbindung bereit (Startmenü, „Ausführen“, „dxdiag“ eingeben und Informationen speichern).

1. Express-Hotline

Die schnellste technische Hilfe bietet Ihnen unsere Express-Hotline, die Ihnen Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr zur Verfügung steht.

Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 1 393 493** (1,86 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 160 672** (1,802 € / Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

2. Standard-Hotline (nur mit EAN-Code nutzbar)

Diese Hotline ist günstiger, zu erreichen Mo.-Fr. 16.00 – 20.00 Uhr, und erfordert für eine schnellere Bearbeitung den EAN-Code des gekauften Spiels (13-stelliger Code unter dem Strichcode auf der Rückseite der Verpackung)

Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 1 392 492** (0,62 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 241 231** (0,676 € / Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

HELPLINE

Hier gibt es Lösungs- und Spielhinweise und Cheats, erreichbar Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr.

Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 1 391 491** (1,86 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 400 873** (1,802 € / Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)