

JAMES HARDEN

STEPHEN CURRY

ANTHONY DAVIS

 **NBA 2K16**



BE THE STORY



SICHERHEITSHINWEISE

• Diese Disc enthält Software für das PlayStation®3-System. Verwenden Sie diese Disc niemals mit einem anderen System, da dieses sonst beschädigt werden könnte. • Diese Disc entspricht ausschließlich den Spezifikationen für PlayStation®3 in den PAL-Ländern. Sie kann nicht auf Systemen mit anderen Spezifikationen für PlayStation®3 verwendet werden. • Lesen Sie sich die PlayStation®3-Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine fehlerfreie Handhabung des Systems zu gewährleisten. • Legen Sie diese Disc immer mit der zu lesenden Seite nach unten in Ihr PlayStation®3-System ein. • Berühren Sie nie die Oberfläche der Disc. Greifen Sie sie immer an den Seiten. • Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der Disc. Wenn Schmutz auf die Oberfläche kommt, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen trockenen Tuch sauber. • Bewahren Sie die Disc niemals in der Nähe von Wärmequellen oder feuchter Umgebung auf und setzen Sie sie keinem direkten Sonnenlicht aus. • Verwenden Sie keine beschädigten oder deformierten Discs oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

GESUNDHEITSWARNUNG

Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Unterbrechen Sie das Spielen, wenn Schwindelgefühle, Übelkeit, Müdigkeit oder Kopfschmerzen auftreten. Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten: Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

3-D-GESUNDHEITSWARNUNG

Manche Menschen verspüren Unbehagen (wie z. B. Belastung oder Erschöpfung der Augen oder Übelkeit), wenn sie sich 3-D-Videos ansehen oder stereoskopische 3-D-Videospiele auf 3-D-Fernseheräten spielen. Wenn Sie solches Unbehagen verspüren, sollten Sie unverzüglich den Gebrauch des Fernsehgeräts einstellen, bis die Beschwerden nachlassen.

Allgemein empfehlen wir Ihnen, Ihr PlayStation®3-System nicht über längere Zeit ohne Unterbrechungen zu benutzen und pro Spielstunde eine Pause von 15 Minuten einzulegen. Beim Betrachten von 3-D-Videos oder dem Spielen von stereoskopischen 3-D-Videospielen variiert die Länge und Häufigkeit der notwendigen Pausen allerdings je nach Person. Bitte pausieren Sie lange genug, sodass eventuelle Beschwerden nachlassen können. Falls die Symptome bestehen bleiben, wenden Sie sich bitte an einen Arzt.

Das Sehvermögen von kleinen Kindern (besonders den unter Sechsjährigen) ist noch in der Entwicklung begriffen. Fragen Sie Ihren Kinderarzt oder Augenarzt um Rat, bevor Sie kleinen Kindern erlauben, 3-D-Videos anzusehen oder stereoskopische 3-D-Videospiele zu spielen. Kleine Kinder sollten von Erwachsenen beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie die obigen Empfehlungen einhalten.

RAUBKOPIEN

Die unautorisierte Vervielfältigung des gesamten Produkts oder einzelner Teile und die unerlaubte Verwendung von eingetragenen Warenzeichen sind strafbare Handlungen. Raubkopien schädigen den Konsumenten und seriöse Entwickler, Publisher und Einzelhändler. Wenn Sie den Verdacht haben, dass es sich bei diesem Produkt um eine Raubkopie handelt, oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßig kopierte Produkte haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundenservice. Die Nummer finden Sie auf der Rückseite dieses Software-Handbuchs.

SYSTEMSOFTWARE AKTUALISIEREN

Nähere Details dazu, wie Sie die Systemsoftware für das PlayStation®3-System aktualisieren können, finden Sie unter eu.playstation.com oder in der Kurzanleitung des PS3™-Systems.



EUROPAWEITES SYSTEM PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION) ZUR VERGABE VON ALTERSEMPFEHLUNGEN

Das europaweite System PEGI zur Vergabe von Altersempfehlungen schützt Minderjährige vor Spielen, die für ihre Altersgruppe nicht geeignet sind. **BITTE BEACHTEN SIE:** Dies ist keine Richtlinie für den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Besuchen Sie www.pegi.info für weitere Informationen. PEGI besteht aus drei Einstufungskriterien, die es Eltern und anderen Käufern ermöglichen, eine sachkundige Auswahl, passend für das Alter des zukünftigen Spielers, zu treffen. Das erste Kriterium ist eine Alterseinstufung:



Das zweite Kriterium der Altersempfehlung kann aus einem oder mehreren Inhaltssymbolen bestehen, die die Art des Spielinhalts anzeigen. Die Anzahl dieser Inhaltssymbole ist vom Spiel abhängig. Die Altersempfehlung des Spiels spiegelt die Intensität von dessen Inhalt wider. Es gibt die folgenden Inhaltssymbole:



Das dritte Kriterium ist eine Kennzeichnung, die anzeigt, dass das Spiel online gespielt werden kann. Diese Kennzeichnung darf nur von Online-Spieler-Anbietern verwendet werden, die sich dazu verpflichten, gewisse Standards aufrechtzuerhalten. Diese Standards beinhalten den Schutz von Minderjährigen in Online-Spielen.

Besuchen Sie www.pegionline.eu für weitere Informationen.



KINDER- UND JUGENDSCHUTZ

Dieses Produkt besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie für das PlayStation®3-System einstellen, um das Abspielen von Produkten zu verhindern, deren Kinder- und Jugendschutzeinstufung eine höhere als die eingestellte Altersfreigabe erfordert. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des PS3™-Systems.

Dieses Produkt wurde mit dem „PEGI“-Einstufungssystem bewertet. Die „PEGI“-Einstufungssymbole und -Inhaltsbeschreibungen sind auf der Packung dargestellt (mit Ausnahme der Länder, in denen es eine gesetzliche Regelung gibt). Es besteht die folgende Beziehung zwischen dem „PEGI“-Einstufungssystem und den Kinder- und Jugendschutzeinstufungen:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	9	7	5	3	2
„PEGI“-ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE	18	16	12	7	3
ALTERSGRUPPE	Keine Altersfreigabe	Frei ab 16 Jahren	Frei ab 12 Jahren	Frei ab 6 Jahren	Ohne Altersbeschränkung

Aufgrund der unterschiedlichen Altersfreigabesysteme in den verschiedenen Ländern, in denen dieses Produkt verkauft wird, kann in seltenen Fällen die Kindersicherungsstufe dieses Produktes höher sein als die in Ihrem Land geltende Altersfreigabe. Sie müssen eventuell die Kindersicherungsstufe auf Ihrem PS3™-System zurücksetzen, um das Spielen zu ermöglichen.

BLEES-02191

NUR ZUM PRIVATEN GEBRAUCH: Diese Software ist nur zum Spielen auf autorisierten PlayStation®3-Systemen zugelassen. Eine Aktualisierung der PlayStation®3-System-Software kann erforderlich sein. Jeder unberechtigte Zugriff und jegliche unberechtigte Nutzung oder Weitergabe des Produktes oder der ihm zu Grunde liegenden Urheberrechte und Warenzeichen ist untersagt. Für alle Nutzungsrechte siehe eu.playstation.com/terms. Der **WIEDERVERKAUF UND DIE VERMIETUNG** der Library programs ©1997-2015 Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) eine Exklusivlizenz besitzt, **IST UNTERSAGT, SOFERN NICHT ANDERWEITIG VON SCEE AUTHOEISERT.** PlayStationNetwork, PlayStationStore und PlayStationHome unterliegen den Nutzungsbedingungen und sind nicht in allen Ländern und Sprachen verfügbar (eu.playstation.com/terms). Breitband-Internet-Service notwendig. Die Nutzer sind für die Breitband-Zugangsgebühren verantwortlich. Einige Inhalte sind gebührenpflichtig. Nutzer müssen 7 Jahre oder älter sein und Nutzer unter 18 Jahren benötigen die Erlaubnis ihrer Eltern. Netzwerkfunktionen können nach angemessener Anknüpfung verbunden werden. Weitere Informationen unter eu.playstation.com/gameservers. Nur für den Verkauf in Europa, dem Nahen Osten, Afrika, Indien und Ozeanien zugelassen.

“B”, “PlayStation”, “PS3”, “XBOX”, “SIXAXIS”, “DUALSHOCK” and “” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. NBA 2K16 © 2015 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Visual Concepts. Made in Austria. All rights reserved.

Auf der Rückseite dieses Handbuchs finden Sie die Nummern für den Kundenservice.

NBA 2K16



INHALT

- 3 KUNDENDIENST**
- 3 STEUERUNG**
 - 3 EINFACHE OFFENSE
 - 3 EINFACHE DEFENSE
 - 4 ERWEITERTE OFFENSE
 - 5 ERWEITERTE DEFENSE
 - 6 PRO STICK™: WERFEN
 - 7 PRO STICK™: DRIBBLING
 - 8 DEFENSE-STEUERUNG
 - 9 POSTMOVES
 - 10 POST-WÜRFE
- 11 NBA 2K16 - DAS TEAM**
- 18 GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION**



Technischer Kundendienst:
<http://support.2k.com>

Beachten Sie bitte, dass NBA 2K16 Online-Features bis **31. Dezember 2017** 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.

Einige Features sind während der erstmaligen Installation des Spiels nicht verfügbar.

STEUERUNG

DUALSHOCK®3 WIRELESS-CONTROLLER

Einfache Offense	Steuerung	Einfache Defense
Spieler bewegen	Linker Stick	Spieler bewegen
PRO STICK™: Dribble-Moves/ Werfen/Passen	Rechter Stick	Hände hoch/Seite zumachen/ Wurf erschweren
-	R3	Hartes Foul/Festhalten
Passmodifikator	L2	Intensive Defense
Sprinten	R2	Sprinten
Spielzug ansagen	L1	Doppeln
Symbolpass	R1	Symbolwechsel
Pass/Direkter Pass	⊗	Spieler wechseln (dem Ball am nächsten)
Pick-Steuerung	⊙	Offensiv-Foul forcieren
Pump Fake/Hop (antippen) Werfen (drücken)	⊖	Steal

Einfache Offense	Steuerung	Einfache Defense
Aufposten	△	Blocken/Rebound
Signature Skills HUD	↑	Signature Skills HUD
On-The-Fly-Schnellspielzüge	→	On-The-Fly-Defense-Spielzüge
On-The-Fly-Angriffsstrategie	←	On-The-Fly-Verteidigungsstrategie
On-The-Fly-Auswechslungen	↓	On-The-Fly-Auswechslungen
Auszeit	SELECT	Absichtliches Foul
Pause	START	Pause

ERWEITERTE OFFENSE

Aktion	Eingabe
Positionsabhängige Spielzugansage	L1, antippen, Symbol des gewünschten Mitspielers auswählen, Spielzug auswählen
Mitspieler zum Cut schicken	L1 antippen, Symbol des gewünschten Mitspielers auswählen, mit rechtem Stick Richtung angeben
Pick-Steuerung	○ halten (Dauer legt fest, ob ein Roll oder Fade ausgeführt wird; drücke erneut ○ für einen angetäuschten Block)
Bodenpass	L2 + ×
Lob/Überkopf-Pass	L2 + △
Spektakulärer Pass	L2 + ○
Fake-Pass	Ⓜ + ×
Alley-Oop	L2 + Ⓜ (Linker Stick bestimmt Empfänger, zum Ring für Alley-Oop zu dir selbst)
Alley-Oop über das Brett	L2 + Ⓜ, bei mitlaufendem Mitspieler

Aktion	Eingabe
Doppelpass	Drücke und halte ×, um die Kontrolle über den Passgeber zu behalten, lasse × los, um den Ball zu ihm zurückzupassen
Putback-Dunk oder Korbleger	Ⓜ halten
PRO STICK™-Pass	L2 + Rechter Stick

ERWEITERTE DEFENSE

Aktion	Eingabe
Bewegen	Linker Stick
Schnelle Shuffle-Bewegung	L2 + R2 + Linker Stick
Steal	Ⓜ antippen
Blocken	△
Rebound	△ (Ball in der Luft)
Offensiv-Foul forcieren	○
Flop	Zwei Mal ○ antippen
Festhalten	R3 drücken
Intensive Defense	L2
Seite-zumachen-Haltung ändern	L2 + Rechter Stick links/rechts
Dribbler bedrängen	L2 halten
Hände hoch	Rechten Stick halten
Deny-Verteidigung	Rechten Stick halten (während Off-Ball-Defense)
Doppeln	L1

PRO STICK™

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

PRO STICK™: WERFEN

Aktion	Eingabe
Jumpshot	Rechten Stick in beliebige Richtung halten
Pump Fake	Beginne einen Sprungwurf und lasse den rechten Stick dann schnell los
Runner/Floater (bei Zug zum Korb aus Mitteldistanz)	Halte den rechten Stick weg vom Korb
Stepback-Jumpshot (seitliches Ziehen)	Halte den rechten Stick weg vom Korb
Hop Gather	Tippe Ⓞ an, während du zum Korb ziehst (Mit dem linken Stick bestimmst du die Richtung des Sprungschritts)
Spin Shot	Drehe den rechten Stick von der Ballhand um den Rücken des Spielers herum, dann halten
Half-Spin Shot	Drehe den rechten Stick in einem Viertelkreis von der Ballhand zum Korb, dann halten
Normaler Korbleger (Zug zum Korb)	Halte den rechten Stick zum Korb
Eurostep-Korbleger (Zug zum Korb)	Halte den rechten Stick nach links/rechts weg vom Korb
Hopstep-Korbleger (Zug zum Korb)	R2 + Rechten Stick links/rechts halten
Reverse-Korbleger (Zug entlang der Grundlinie)	Halte den rechten Stick zur Grundlinie
Dunks (Zug zum Korb)	R2 + Rechten Stick zum Korb halten
Wurfwechsel in der Luft	Dunk/Korbleger starten, rechten Stick in der Luft in eine beliebige Richtung bewegen
Step-Through	Mach einen Pump Fake und halte den rechten Stick dann erneut, bevor der Pump Fake endet.

PRO STICK™: DRIBBLING

Aktion	Eingabe	Kontext
Triple Threat Jab Step	Rechten Stick nach links/rechts/vorne antippen	Triple Threat
Triple Threat Spin-Out	Rechten Stick drehen	Triple Threat
Triple Threat Stepback	R2 + Rechten Stick vom Korb weg antippen	Triple Threat
Stutter	R2 + Rechten Stick zum Korb antippen	Dribbling
Hesitation (Schnell)	Rechten Stick zur Ballhand antippen	Dribbling
Hesitation (Escape)	R2 + Rechten Stick zur Ballhand antippen	Dribbling
In and Out	Rechten Stick zum Korb antippen	Dribbling
Crossover (vorne)	Rechten Stick zur Hand ohne Ball antippen	Dribbling
Crossover (zwischen den Beinen)	Rechten Stick zwischen Hand ohne Ball und Rücken des Spielers antippen	Dribbling
Behind the Back	Rechten Stick vom Korb weg antippen	Dribbling
Spin	Drehe den rechten Stick von der Ballhand um den Rücken des Spielers herum, dann schnell wieder in die neutrale Stellung	Dribbling
Half-Spin	Drehe den rechten Stick in einem Viertelkreis von der Ballhand zum Korb, dann schnell wieder in die neutrale Stellung	Dribbling
Stepback	R2 + Rechten Stick vom Korb weg antippen	Dribbling

DEFENSE-STEUERUNG

Aktion	Eingabe	Kontext
Bewegen	Linker Stick	Beliebig
Schnelle Shuffle-Bewegung	L2 + R2 + Linker Stick	Beliebig
Steal	Ⓢ antippen	Beliebig
Blocken	△	Beliebig
Rebound	△ (Ball in der Luft)	Beliebig
Offensiv-Foul forcieren	Ⓞ	Beliebig
Flop	Zwei Mal Ⓞ antippen	On-Ball-Defense
Festhalten	R3 drücken	Beliebig
Intensive Defense	L2	On-Ball-Defense
Seite-zumachen-Haltung ändern	L2 + Rechter Stick links/rechts	On-Ball-Defense
Dribbler bedrängen	L2 halten	On-Ball-Defense
Hände hoch	Rechten Stick halten	On-Ball-Defense
Deny-Verteidigung	Rechten Stick halten	Off-Ball-Defense
Doppeln	L1	Beliebig

POSTMOVES (ZUM AUFPOSTEN **△** DRÜCKEN)

Aktion	Eingabe
Postbewegung	Linken Stick halten
Aggressives Backdown	R2 + Linker Stick zum Korb
Hookshot im Post (Nahdistanz)	Rechter Stick zum Korb
Post Fade (aus Mitteldistanz oder Distanz)	Rechter Stick links/rechts weg vom Korb
Faceup-Drive (aus dem Halten)	Linker Stick zur Zone oder Grundlinie + △
Zug zum Korb abbrechen (aus dem Dribbling)	Linker Stick zur Grundlinie + △
Zug in die Zone	R2 + Linker Stick zur Zone
Zug zur Grundlinie	R2 + Linker Stick zur Grundlinie
Schneller Spin	Drehe den rechten Stick zur äußeren Schulter
Hook-Drive	Drehe den rechten Stick zur inneren Schulter
Fakes	Tippe den rechten Stick in eine beliebige Richtung außer weg vom Korb an
Post Hop	Halte den linken Stick links/rechts weg vom Korb, tippe dann Ⓞ
Post Stepback	Halten den linken Stick weg vom Korb, dann Ⓞ antippen
Dropstep	Halte den linken Stick links/rechts zum Korb, dann Ⓞ antippen

POST-WURF

Aktion	Eingabe
Hookshot im Post (Nahdistanz)	Rechter Stick zum Korb
Post Fade (aus Mitteldistanz oder Distanz)	Rechter Stick links/rechts weg vom Korb
Step-Through-Korbleger (Nahdistanz)	R2 halten, dann den rechten Stick links/rechts zum Korb bewegen
Shimmy Fade (aus Mitteldistanz oder Distanz)	R2 halten, dann den rechten Stick links/rechts weg vom Korb bewegen
Pump Fake	Leite einen der oben aufgelisteten Moves ein und bewege den rechten Stick dann in die neutrale Stellung.
Up & Under/ Step-Through	Mach einen Pump Fake und halte den rechten Stick dann erneut, bevor der Pump Fake endet.

NBA 2K16 - DAS TEAM

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

LEAD ENGINEER
Andrew Marrinson

ART DIRECTOR
Joseph Clark

ENGINEERING

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

Tim Meekins
Johnnie Yang
Matt Hamre
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Brian Townsend
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Cort Kaefer
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Srikanth Jagannathan
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yang Liu
Yu Gu
Bo Liang
Arvind Gopalakrishnan
David Brown
Ivan Gusev
Michael Sharpe
Heem Patel
Doug Marien
Jon Lew

Jingjing Wang
Alex Hu
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
Prajwal Manjunath
Adam Burch
Andrew Mashekoff
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goku Ugur

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
Romerik Rousseau

PRODUCTION

EXECUTIVE PRODUCER
Jeff Thomas

SENIOR PRODUCERS
Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones

GAMEPLAY DIRECTOR
Mike Wang

PRODUCTION & DESIGN

Zach Timmerman
Jerson Sapida
Dion Peete
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Cort
Kelly Wilson
Eric Dillard
Nino Samuel
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood

Robert Nelson
Kyle Lai-Fatt
Kurtis Hon
Erik O'Keady
Michael Stauffer
Scott O'Gallagher
Charles Williams
Josh Morrison
Ben Horne
Himanshu Vartak
Sheref Fattouh
Brett Hawkins

ART TEAM

CHARACTER ART DIRECTOR
Heather Marshall

CHARACTER ARTIST
Tyler Bronis
Winnie Hsieh
Tim Auer
Yuki Yamamura
Chris Darroca
Omar Sancristobal
Jeongcheol Shin
Evan Antheim
David Dame

TECHNICAL ART LEAD
Pascal Hang

TECHNICAL ART
Emre Yilmaz
Jesse Capper-Ream
Stewart Graff

ENVIRONMENT LEAD
John Lee

ENVIRONMENT ARTIST
Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong

ANIMATION DIRECTOR
Roy Tse

ANIMATION PRODUCER
Stephanie Gene Morgan

LEAD GAMEPLAY ANIMATOR
Elias Figueroa

GAMEPLAY TECHNICAL LEAD
Jamie Wicks

PERFORMANCE CREATIVE LEAD
Mike Dacko

PERFORMANCE TECHNICAL LEAD
Derek Kurimoto

ANIMATOR
Ben Anderson
Joel Flory
Jonathan Lyons
Eric Perrier
Wilster Phung

ADDITIONAL ANIMATION
Alvin Geno
Santiago Nunez

ADDITIONAL FACIAL PROCESSING
Counter Punch Studios
Technicolor

UI ART DIRECTOR
Herman Fok

UI ART LEAD
Justin Cook
Ian Cofino

UI VISUAL DESIGN
Anthony Yau
Zhen Tan

USER INTERFACE
Quinn Kaneko
Myra Shadle
Carrie Michelle Dinitz Parecki
David Lee
Andy Mindler
Albert Carmona
Jeffrey Davis
Rob Simmons
Spencer Kopach

STUDIO ART DIRECTOR
Matt Crysdale
Anton Dawson

ART PRODUCER
Karen Huang

FACE CAPTURE
Pixelgun Studio

SPECIAL THANKS
Matt Chalwell
Hectic Digital
Edge Art
Lemon Sky
Seed of Rock
Viruos
Hydro74
Nicholas Apostoloff
Chuco Moreno
George Penenori
J Esparza
Steve Von Riepen
Andrew Chin
Alison Kellom

AUDIO DIRECTOR
Joel Simmons

SR. AUDIO ENGINEER & AUDIO TOOLS
Daniel Gardpoee

SR. AUDIO ENGINEERS
Todd Gunnerson
Randy Rivas

SCRIPT WRITERS
Tor Unsworth
Rhys Jones

ADDITIONAL AUDIO
John Crysdale

ADDITIONAL AUDIO PRODUCTION SUPPORT
Brian Buel

ADDITIONAL AUDIO POST
Casey Cameron
Mateo Baker

ADDITIONAL SCRIPT WRITING
Kevin Asseso
Sean Sullivan
Joe Galliani

VISUAL CONCEPTS KOREA

MANAGING DIRECTOR
Yong Taek Bae

PRODUCER
Jonathan Rivera

LEAD ENGINEER
Thomas Anderson

STUDIO ART DIRECTOR
Chan ho Lee

PEOPLE MANAGER
Dhaee Chung

ENGINEERS
Sung-wan Jeong
Seonghyeon Choe
Vladislav "Vl@id Zola Jr." Durmanenko
Julien Maigrot
Donghee Hong

UI ARTIST
Young-Sang Seo
Song Lee

EVENTING ARTIST
Jeonghui An

TECHNICAL ARTIST
Inkyu Kim

CHARACTER ARTIST
Dong Su Kwak
Ji Hyun Kim
Yong Ho Lee

ANIMATOR
Hong Joong Kim

BROADCAST TEAM & VOICE TALENT

PLAY-BY-PLAY ANNOUNCER
Kevin Harlan

COLOR ANALYSTS
Clark Kellogg
Greg Anthony
Steve Kerr

SIDELINE REPORTER
Doris Burke

PA ANNOUNCER
Peter Barto

PROMO ANNOUNCER
Jay Styne

OUTDOOR ANNOUNCER
CJ Norde

SPANISH ANNOUNCERS
Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

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, & ADDITIONAL

IN-GAME MUSIC
Casey Cameron

NATIONAL ANTHEM VOCALIST
Natalie Major

ADDITIONAL CAPTURE SUPPORT
Christopher Jones

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 Maston
Matt Pymm
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distad
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pachter
Brian Shute
Eric White

CROWD CHATTER
Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrienne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Easton
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
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp
Leslie Peacock

2K

PRESIDENT
Christoph Hartmann

C.O.O.
David Ismailler

SVP, SPORTS OPERATIONS
Jason Argent

PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT
Greg Thomas

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, CREATIVE DEVELOPMENT
Josh Atkins

CREATIVE DIRECTOR
Eric Simonich

DIRECTOR OF CREATIVE PRODUCTION
Jack Scatizi

MANAGER OF CREATIVE PRODUCTION
Josh Orellana

CREATIVE PRODUCTION COORDINATOR
Kaitlin Bleier

CREATIVE PRODUCTION ASSISTANTS
William Gale
Cathy Naeley
Megan Rohr

DIRECTOR OF RESEARCH AND PLANNING
Mike Salmon

SR. MARKET RESEARCHER
David Rees

USABILITY RESEARCHER
Jordan Limor

USER TESTING ASSISTANT
Jonathan Bonillas

2K MARKETING TEAM

SVP, MARKETING
Sarah Anderson

VP OF INTERNATIONAL MARKETING
Matthias Wehner

VP OF MARKETING
Alfie Brody

DIRECTOR OF MARKETING
Mike Rhinehart

BRAND MANAGERS
Andrew Blumberg
William Inglis

VP OF COMMUNICATIONS, THE AMERICAS
Ryan Jones

SR. COMMUNICATIONS MANAGER
Ryan Peters

SR. DIRECTOR, MARKETING PRODUCTION
Jackie Truong

ASSOCIATE MARKETING PRODUCTION MANAGER
Ham Nguyen

MARKETING PRODUCTION ASSISTANT
Nelson Chao

SR. GRAPHIC DESIGNER
Christopher Maas

VIDEO PRODUCTION MANAGER
Kenny Crosbie

VIDEO EDITOR / MOTION GRAPHIC DESIGNERS
Michael Reglesan

GRAPHIC DESIGNERS
Eric Neff

VIDEO EDITOR
Peter Koepfen

ASSOCIATE VIDEO EDITORS
Doug Tyler
Nick Fylyvanainen

ART DIRECTOR, WEB
Gabe Abarcar

WEB DIRECTOR
Nate Schaumberg

WEB DESIGNER
Keith Echevarria

WEB DEVELOPER
Alex Beuscher

WEB PRODUCER
Tiffany Nelson

CHANNEL MARKETING MANAGERS
Anna Nguyen
Marc McCurdy

DIGITAL MARKETING COORDINATOR
Kelsie Lahti

SR. DIRECTOR OF EVENTS
Lesley Zinn Abarcar

EVENTS MANAGER
David Iskra

SR. MANAGER, COMMUNITY AND SOCIAL MEDIA
Ronnie Singh

COMMUNITY AND SOCIAL MEDIA COORDINATOR
Chris Manning

DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE
Ima Somers

CUSTOMER SERVICE MANAGER
David Eggers

KNOWLEDGE BASE COORDINATOR
Mike Thompson

SR. MANAGER OF PARTNERSHIPS & LICENSING
Jessica Hopp

PARTNER MARKETING MANAGER
Dawn Earp

DIGITAL MARKETING COORDINATOR
Ashley Landry

MARKETING ASSISTANT
Jessica Perez

ADMINISTRATIVE ASSISTANT
Dino Sulprizio

2K OPERATIONS

VP, STUDIO OPERATIONS
Kate Kellogg

SVP, SR. COUNSEL
Peter Welch

SR. DIRECTOR AND COUNSEL, 2K BUSINESS AFFAIRS
Jerry Wang

COUNSEL
Justyn Sanderford

VP OF BUSINESS DEVELOPMENT
Steve Lux

DIRECTOR OF OPERATIONS
Dorian Rehfield

LICENSING/OPERATIONS SPECIALIST
Xenia Mul

OPERATIONS MANAGER
Ben Kvalo

OPERATIONS COORDINATOR
Peter Driscoll

2K IT

DIRECTOR, 2K IT
Rob Rouddebush

IT MANAGER
Bob Jones

SR. NETWORK/SYSTEMS ENGINEER
Russel Mains

SYSTEMS ENGINEERS
Jan Heyssek
Lee Ryan

SYSTEMS ADMINISTRATOR
Fernando Ramirez

JR. SYSTEMS ADMINISTRATORS
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Kriehoff

IT ANALYST
Michael Caccia

2K INTERNATIONAL

GENERAL MANAGER
Neil Ralley

INTERNATIONAL PRODUCT MANAGER
Ediz Basol

INTERNATIONAL PR MANAGER
Wouter van Vugt

INTERNATIONAL SOCIAL & COMMUNITY EXECUTIVE
Catherine Vandier

INTERNATIONAL SOCIAL MEDIA & CONTENT EXECUTIVE
Ibrahim Bhatti

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

INTERNATIONAL PRODUCER
Mark Ward

LOCALIZATION MANAGER
Nathalie Mathews

LOCALIZATION MANAGER ASSISTANT
Emma Lepout

EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS
La Marque Rose
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Robert Bock
Local Heroes
Keywords International

DESIGN TEAM
James Crocker
Tom Baker
James Quinlan

2K INTERNATIONAL TEAM
Adam Merrett
Agnès Rostique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Caroline Rajcom
Chris Jennings
Chris White
Dan Cooke
Daniel Hill

Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Jan Stürm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieve Mandemakers
Maria Martínez
Oliver Ketter
Sandra Melero
Simon Turner
Stefan Eder
Tim Smith
Warner Guinée

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS
Anthony Dodd
Nisha Verma
Phil Arderton
Richard Kelly

2K ASIA

ASIA SR. PUBLISHING DIRECTOR
Jason Wong

ASIA SR. MARKETING MANAGER
Diana Tan

ASIA MARKETING MANAGER
Daniel Tan

JAPAN MARKETING MANAGER
Maho Sawashima

PRODUCT EXECUTIVE
Rohan Ishwariel

PRODUCT EXECUTIVE
Sharon Lim

LOCALIZATION MANAGER
Yosuke Yano

LOCALIZATION COORDINATOR
Pierre Gujjarro

LOCALIZATION ASSISTANT
Yasufaka Arita

TAKE-TWO ASIA

OPERATIONS
Eileen Chong
Verónica Khuam
Chermaine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT
Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Kelvin Ahn
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani

Fred Johnson
Nathan Craig
Joshua Collins
Hugh Courtney
Cassandra Dal Hoyzo
Bryce Fernandez
Jan Flugum
Zach Griffin
Henry Hall
Justin Handley
John Hanifzai
Pele Henderson
Daniel Im
Greg Jefferson
Chris Johnson
Jemel Jordan-Butler
Adam Junior
Casey Kautz
Johnathon Lak
David Lotruglio
Jason Maidman
Joshua Manes
Cesar Martínez
Quincy McGee
Lin Mei
Enrique Moza
Joe Nelms
Eddie Nteckiwowski
Philip Owens
Josh Ray
Brian Reiss
Chris Ripsey
Erick Rogers
Max Rohrer
Gabbi Ronquillo
Robert San Agustino
Daniel Smyth
Michael Snee
John Spatafora
Allan Thomas
Washington Thompson III
Dominic Villas
Anthony Wair
Justin Ward
Alexis White
Anthony Zaragoza

2K QUALITY ASSURANCE

SR. VICE PRESIDENT OF QUALITY ASSURANCE
Alex Plachowski

QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER
Jeremy Ford

QUALITY ASSURANCE TEST, MANAGER - SUPPORT TEAMS
Scott Santford

PROJECT LEAD
Shane Coffin

LEAD TESTER
Chris Adams
Nathan Bell

ASSOCIATE LEAD TESTERS
Alexander Coffin
Jorge Corpeño
Phyllis Fletcher
Ruben Gonzalez
Luis Nieves
Dewayne Roberto Wilbert Jr.
Jordan Wineinger

SENIOR TESTERS
Ashley Carey
David Drake
Andrew Garrett
Zack Gartner
Ana Garza
Tim Jones
Robert Klemptner
Philip Lui
Robert Marrazzo
Nicole Millette
Michael Newsom
Michelle Paredes
Marciol Pasek
Bar Peretz
Kristine Romine
Jeffrey Schrader
Jonathan Williams

QUALITY ASSURANCE TESTERS
Travis Allen
Mailanee Anderson
TJ Anderson
Charlene Artuz
Eduardo Bancud
Steven Barling
Christopher Bautista
Robbie Bautista
Kyle Bellas
Michael Bond
Corey Bradley
Sampson Brier
Osvaldo Carrillo-Ureno
Matt Cates

Kyle Cobos
Nathan Craig
Joshua Collins
Hugh Courtney
Cassandra Dal Hoyzo
Bryce Fernandez
Jan Flugum
Zach Griffin
Henry Hall
Justin Handley
John Hanifzai
Pele Henderson
Daniel Im
Greg Jefferson
Chris Johnson
Jemel Jordan-Butler
Adam Junior
Casey Kautz
Johnathon Lak
David Lotruglio
Jason Maidman
Joshua Manes
Cesar Martínez
Quincy McGee
Lin Mei
Enrique Moza
Joe Nelms
Eddie Nteckiwowski
Philip Owens
Josh Ray
Brian Reiss
Chris Ripsey
Erick Rogers
Max Rohrer
Gabbi Ronquillo
Robert San Agustino
Daniel Smyth
Michael Snee
John Spatafora
Allan Thomas
Washington Thompson III
Dominic Villas
Anthony Wair
Justin Ward
Alexis White
Anthony Zaragoza

SPECIAL THANKS
Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Ashley Fountaine
Rachel Hajewski
Chris Jones
Kris Jolly
Juan Corral
Eric Chung
Todd Ingram

SR. VICE PRESIDENT OF QUALITY ASSURANCE
Alex Plachowski

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

LOCALIZATION QA MANAGER
José Miñana

MASTERING ENGINEER
Wayne Boyce

MASTERING TECHNICIAN
Alan Vincent

LOCALIZATION QA SENIOR LEAD
Oscar Pereira

LOCALIZATION QA PROJECT LEAD
Fabrizio Mariani

LOCALIZATION QA LEADS
Karim Cherif
Elmar Schubert
Florian Genthon

ASSOCIATE LOCALIZATION QA LEAD
Cristina La Mura

SENIOR LOCALIZATION QA TECHNICIANS
Alba Loureiro
Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Jihye Kim
Johanna Cohen
Jose Olivares
Pierre Tissot

LOCALIZATION QA TECHNICIANS
Christiane Molin
David Swan
Dimitri Gerard
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Giuliano Cataford
Iris Loison
Javier Vidal
Julien Le Tonic
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Namer Marri
Nicolas Bonin
Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Roland Habersack
Rüdiger Kolb
Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Timothy Cooper

2K CHINA QUALITY ASSURANCE

QA DIRECTOR
Zhang Xi Kun

QA SUPERVISOR
Steve Manners

QA LEADS
Gao You Ming
Huang Cheng

QA SENIOR TESTERS

Wang Yi Min
Zhu Ya Hua
Shao Bang Zhu

QA TESTERS

Bai Gui Long
Cai Kuang Yu
Cao Kui
Cheng Feng
Cheng Qing
Deng Chen Chao
Deng Jian
Deng Yang
Hu Die
Huang Cheng
Huang Hua
Jiang Xiao Yu
Kong Wei Yu
Lai Yi Peng
Li Gang
Li Han
Li San Ying
Li Tong
Liu Jun Duo
Long Fu Yu
Luo Hao Ran
Luo Ting
Luo Yi
Luo Zhi Hui
Wu Di
Wu Tao
Xiang Gao Jie
Xiao Yi
Xin De Hua
Xu Lei
Yang Hui
Yang Ke
Yin Ting
Yin Xia
Zhang Biao
Zhang Hao Bin
Zhang Jun Si
Zhang Peng
Zhang Rui Bin
Zhang Wei
Zhang Yong Bin
Zhou Dan

SPECIAL THANKS

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Xie Ya Xi
Su Wan Qing
Li Hua

2K CHINA LOCALIZATION QUALITY ASSURANCE

QA MANAGER

Du Jing

LEAD QA TESTER

Shigekazu Tsuuchi

SENIOR QA TESTERS

Zhu Jian
Chu Jin Dan

QA TESTERS

Qin Qi
Tan Liu Yang
Kan Liang
Ning Xu
Cho Hyunmin

JUNIOR QA TESTERS

Yu Lei
Zhou Qian Yu
Hu Meng Meng
Li Ling Li
Zhao Yu
Mao Ling Jie
Bai Xue
Yan Yan
Wu Heng
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Song Shi Xue
Wang Ce
Liu Kun Peng
Zou Zhuo Ke
Tang Dan Ru

IT ENGINEERS

Zhao Hong Wei
Hu Xiang

FOX STUDIOS

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

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

PRESIDENT, GLOBAL OPERATIONS & MERCHANDISING

Salvatore LaRocca

EXECUTIVE VICE PRESIDENT, GLOBAL MARKETING PARTNERSHIPS

Emilio Collins

VICE PRESIDENT, GLOBAL MARKETING PARTNERSHIPS

Andrew Kelly

VICE PRESIDENT, LEGAL & BUSINESS AFFAIRS

Hirishi Karthikeyan

VICE PRESIDENT, LICENSING

Matt Holt

SENIOR MANAGER, LEGAL & BUSINESS AFFAIRS

Vince Kearney

SENIOR COORDINATOR, LICENSING

Greg Brownstein

SPECIALIST, LICENSING

Wonnice Song

SENIOR ACCOUNT EXECUTIVE, GLOBAL MEDIA

Artie Cutrone

COORDINATOR, GLOBAL MARKETING PARTNERSHIPS

Jen Murphy

MOTION CAPTURE TALENT

NBA TALENT

Harrison Barnes
Kent Bazemore
Trey Burke
Isaiah Canaan
Will Cherry
Stephen Curry
Brandon Davies
Dante Exum
Ryan Hollins
Orlando Johnson
Ben McLemore
James Nunnally
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Waiters

BASKETBALL TALENT

Antonio Biglow
Josh Bitton
Jake Bohigian
Myrcé "Reemix" Bowden
Michael Bowens, Jr.
Justin Brown
Dominic Calegari
Collin Chiverton
Joell Crawford
Roy Giles
Dominique Grant
Tim Harris
Justin Herold
Pe'Shon Howard
Allen Huddleston
Tony Johnson
John Jordan
Jawon Mack
Mike McChristian
Corey McIntosh
Mikhi McKinney
Xander McNally
Aalim Moor
Kareem Nitoto
Michael Nunnally
Jayson Obazuyev
Scott O'Galtagher
Jerald "J.P." Pruitt
Michael Purdie
Chris Reaves
Jordan Richardson
Patrick "Pat The Roc" Robinson
Nick Ross
Franklin Session
Les Smith
Ryan Sypkens
Dominique Taplin

Dar Tucker
Christian Williams
Roshun Wynne, Jr.

SACRAMENTO KINGS DANCERS

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

ADDITIONAL DANCERS

Jennifer Carrico
Christopher Williams
Rachel Lee
Taylor Lee

MASCOT

Todd Maroldo

FACIAL EXPRESSION ACTORS

Allen Huddleston
Sarunas J. Jackson

SPECIAL THANKS

Anna Choi
Na Yeon Kim
John Dickson
Tim Parham
Carlos "Los" Smothers
Billy "Dunkademics" Doran
Darren Moore
Kamron Taylor
Rachel DeMita
Ben Pensack
Pensack Sports
Management Group

VISUAL CONCEPTS

SPECIAL THANKS

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Dan Emerson
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
Chris McCown
Naty Hoffman
Mark James
Jack Liun

David Boutry
Barry Charleton
Memmet Turan

Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Christina Vu
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Maria Zamaniego
Nicholas Crowley
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Ariel Owens-Barham
Mark Little
Jean-Sébastien Ferey
Jordan Moy

Jason Cruz
Access Communications
K&E

Operation Sports

Steve Smith

Zsolt Mathe

David Cook

Ferdinand Schober

Cameron Goodwin

Simon Cooke

Joe Waters

Aditya Toney

Tracy Hackney

Sandra Smith Congdon

Chris Casanova

Dan Black

Ethan Abeles

The Lee Family

Davidson College

Arizona State University

University of Kansas

UCLA

University of Louisville

Georgetown University

University of Arizona

University of Connecticut

University of Michigan

Villanova University

University of Texas

University of Wisconsin

EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

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

„SOFTWARE“ BEIHÄLTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGBAR GESTELLTE SOFTWARE, DIE BEGLEITENDE BENUTZERHANDBÜCHER, VERKÄUFENDE UND SONSTIGE SCHRIFTLICHE, ELEKTRONISCHE ODER ONLINE ZUR VERFÜGBAR GESTELLTE MATERIALIEN SOWIE SÄMTLICHE KOPFEN SCHLICHER SOFTWARE (UND/ODER MATERIALIEN).

DIE SOFTWARE WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESER SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL DIESER SOFTWARE ÖFFNEN, HERUNTHERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER AUF ANDERE WEISE NUTZEN, VEREINBAREN SIE DIESE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. MIT SITTEN IN DEN VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA („LIZENZGEBER“) SOWIE DIE DATENSCHUTZERKLÄRUNG, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/privacy, SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/legal. DIESSE INVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND.

BITTE LESEN SIE DIESSE VEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH, SIND SIE NICHT MIT ALLEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIESE SOFTWARE NICHT ÖFFNEN, HERUNTHERLADEN, 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 Gebrauch auf einer einzelnen Spielplatzstation (z.B. Computer, Mobilgerät oder Spielkonsole) zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Software-Dokumentation wird Anderweitiges ausdrücklich spezifiziert. Ihre Lizenzrechte unterliegen der Einhaltung der Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung. Die Laufzeit der dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie diese Software entlassen bzw. wenn die Lizenzvereinbarung gemäß ihrer Fristen endet (siehe unten).

Diese Software wird an Sie nicht verkauft sondern nur lizenziert, und Sie erkennen hiermit an, dass Sie kein Eigentümerrrecht an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auszuwerten ist. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Titel und Ansprüche in Bezug auf die Software, insbesondere Urheberrechte, Markenrechte, Geschäftszeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schaulputze, 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 gesetzliche Strafen von bis zu US-\$ 150.000 pro Verstoß unterliegen. Die Software enthält bestimmte Lizenzrechte und die Lizenzgeber behält Anspruch darauf, Ihr Recht in 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 Aufgaben zu umgehen, die Software von oder beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM aus laufen zu lassen (dieses Verbot bezieht sich nicht auf Kopien, die ausschließlich für den Zweck erstellt wurden, um die Software zu installieren oder zu deinstallieren, oder um einen möglicherweise effizienten Ablauf zu gewährleisten);
- die Software in einem Computersystem 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 teilweise zu kopieren, zu modifizieren, zu rekonstruieren, zu decompilieren, zu reprogrammieren, zu deassemblieren, 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 andere Programm im Zusammenhang mit Online-Features der Software zu verwenden;
- die Bestimmungen der Software, insbesondere die Nutzungsregeln für Online-Features der Software, zu verletzen;
- 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 Wirtschaftsfunktionen der Erhalt dieser Software untersagt ist oder in sonstiger Weise gegen Gesetze und Vorschriften des Landes (in ihrer jeweils geltenden Fassung) zu verstößen, in dem Sie die Software besitzen 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 einzufügen, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder bei einem Dienst des Lizenzgebers zu sein und sich dem entsprende Bedingungen 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, vermieht, in konvertierbare virtuelle Währung konvertiert oder von einem anderen User erneut registriert werden, sofern dies nicht ausdrücklich andersweitig festgelegt ist. Die Bestimmungen dieser Vereinbarung und Bedingungen gelten für alle Seriennummern und Benutzerkonten, die in der vorliegenden Vereinbarung vorgesehen sind.

ÜBERTRAGUNG DER LIZENZ EINER ZUVOR GESPEICHERTE KOPIE: Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie zu einer 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 gespeicherter Kopie kann nur dann vorgenommen werden, wenn Sie dies als 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 nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder sofern nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Sonderfeatures, einschließlich Inhalt, die ohne Seriennummer und/oder ohne Lizenzvertrag auf andere Weise unter keinen Umständen auf andere Weise übertragen werden können, sind für diese Funktion eventuell nicht mehr, wenn die Originalinstallationskopie gelöscht wird und die zuvor gespeicherte Kopie von dem User nicht zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. UNSCHAETZ DES VORSTEHENDEN DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN. Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugriff auf die Software und/oder auf bestimmte Software-Bestandteile oder Inhalte zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopie zu verhindern oder anderweitig Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Diese Maßnahmen können den Einsatz von Lizenz-Management, Produkt-Aktivierung und anderen Sicherheiten-Technologien in die Software beinhalten sowie die Überwachung der Nutzung der Software durch andere. Ihrezeit Datum, Zugriff oder andere Kontrollen, Zähler, Seriennummern bzw. andere Sicherheitsvorrichtungen, die dazu dienen, den unbefugten Zugriff, die Nutzung und das Kopieren der Software oder Teile bzw. Komponenten derselben, einschließlich etwaiger Verstöße gegen diese Vereinbarung, zu verhindern. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, die Verwendung der Software zu jeder Zeit zu überwachen. Sie dürfen weder solche Zugriffskontrollmaßnahmen ableiten noch versuchen, solche Sicherheits-Features zu deaktivieren oder zu umgehen, wenn Sie dies dennoch tun, wird die Software möglicherweise nicht richtig funktionieren. Wenn die Software Zugang zu speziellen Features gestattet, kann jeweils nur eine Kopie dieser Software auf diese speziellen Features zum 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, die ausdrücklich als heruntergeladene Kopie gekennzeichnet ist, ist für den Download und die Nutzung der Software ohne weitere Zustimmung des Lizenzgebers 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 NUTZ DER SOFTWARE ERHÄLTENDE INHALT: Die Software ermöglicht möglicherweise, selber Inhalte zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarios, Screenshots, Audiodateien, Digitalkunst oder Videos ihrer Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und sowohl Ihre Software als auch Ihre Inhalte, die Sie durch die Software erstellen, übermitteln, vorzuführen, auszuwerten, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, unabhängig ob mit heute bekannte oder zukünftigen Medien, werden Ihre Beiträge ohne Ankündigung der Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes der durch die geltenden Gesetze und internationalen Übereinkommen für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zur Ihreis Verfügung gemacht. Sie verzichten hiermit und erheben keinen Anspruch auf alle möglichen Rechte in Bezug auf Urheberchaft, Veröffentlichung, Ansehen oder Zuschreibung 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, einschließlich geltenden Gesetzen und Verträgen. Die Gewährung dieser Lizenz an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte stehen 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 unterstützen oder um andere Funktionen durchzuführen.

BENUTZERKONTEN: Um die Software oder in Software-Feature zu benutzen oder um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, benötigen Sie eventuell ein gültiges und aktives Konto bei einem Online-Dienstleister, z.B. bei einer Spielplattform oder einem sozialen Netzwerk eines Drittanbieters („Drittanbieter-Konto“), oder beim Lizenzgeber bzw. einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen, wie in der Software-Dokumentation dargelegt. Wenn Sie derartige Konten nicht erhalten, ist es möglich, dass Sie die Software nicht ordnungsgemäß funktionieren oder aufhören zu funktionieren. Für die Software kann es auch notwendig sein, dass Sie ein Software-spezifisches Benutzerkonto beim Lizenzgeber oder bei einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen einrichten („Benutzerkonto“) einrichten, um 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 die Software zuzugreifen und dies zu nutzen.

virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände

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

VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE: Die Software enthält möglicherweise Funktionen, durch welche der User () eine fiktive virtuelle Währung als Teil des Spielstils ausschließlich für die Software verwenden („virtuelle Währung“) und () Zugang zu bestimmten eingeschränkten Nutzungsrechten 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 übertragbare, eingeschränkte Recht und die nicht exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Lizenz zur Verwendung von erlangter virtueller Währung und erlangten virtuellen Gegenständen zu Ihrem persönlichen, nicht-kommerziellen Spielspaß ausschließlich innerhalb der Software. Sofern nicht andersweitig 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 der Rechten irgendwelcher Art an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen abgetreten werden.

Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände haben keinen Gegenwert in wirklicher Währung und gelten nicht als Ersatz für eine wirkliche Währung. Sie bestätigen und erklären, dass der Lizenzgeber jederzeit eine Überprüfung vornehmen bzw. Maßnahmen ergreifen kann, welche sich auf den angenommenen Wert oder den Kaufpreis von virtueller Währung/ virtuellen Gegenständen auswirken, sofern ihm dies durch geltendes Recht nicht untersagt ist. Für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entstehen keine Gebühren für eine Nicht-Nutzung von mindestens sechs Monaten, es sei denn, dies wird ausdrücklich in der Software-Dokumentation festgelegt. Die virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände sind ausschließlich für die Nutzung der Software 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 entziehen oder mangelhaft verpacken.

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 einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielerischen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, dem Abschluss der Software, dem Erwerb von virtuellen Gegenständen, Erläutern virtueller Währung/virtuelle Gegenstände werden Ihren Benutzerkonto zugeschrieben. Der Erwerb von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen ist nur innerhalb der Software oder über vom Lizenzgeber autorisierte Benutzerschnittstellen, Drit-Online-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (inschl. von Software-Store) bezugsfähig. Die virtuelle Währung/virtuelle Währung 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 in Sie unterlizenziert. Der Lizenzgeber kann Ermäßigungen oder Sonderangebote für den Kauf von virtueller Währung oder virtuellen Gegenständen mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenständen oder zu anderen Zwecken Ihres Benutzerkonto zugeschrieben oder absetzen. Nach Abschluss eines autorisierten Kaufs von virtueller Währung in einem Software-Store wird der Betrag an gekaufter virtueller Währung Ihrem Benutzerkonto zugeschrieben. 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 gekaufter Software und/oder nach der Lizenzvereinbarung und/oder nach dem alleinigen Ermessen des Lizenzgebers variiert. Die virtuelle Währung/virtuelle Währung, die Sie durch Ihren gekauften oder genutzter virtueller Währung, hinsichtlich Ihrer Nutzung von virtueller Währung und hinsichtlich des maximalen Guthabens an virtueller Währung, das Ihrem Benutzerkonto zugeschrieben werden kann, festlegen. Sie haften allein für jeden Kauf von virtueller Währung, 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 alleinigem Ermessen sämtliche Kalkulationen zu virtueller Währung/virtuellen Gegenständen in Ihrem Benutzerkonto vorzunehmen. Der Lizenzgeber behält sich weiterhin das Recht vor, nach seinem alleinigen Ermessen den Betrag an virtueller Währung/virtuellen Gegenständen zu ermitteln, die im Zusammenhang mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenständen oder zu anderen Zwecken Ihres Benutzerkonto zugeschrieben oder von diesem abgebucht werden, und festzulegen, wie diese Vorgänge abgebucht werden. Während der Lizenzgeber berechtigt ist, alle diese Berechnungen auf einheitliche und angemessene Art und Weise durchzuführen, erkennen Sie hiermit an und erklären sich damit einverstanden, dass die Feststellungen der Berechnungen hinsichtlich verfügbarer virtueller Währung/virtuelle Gegenstände auf Ihr Benutzerkonto zugreifen und sich nicht auf andere Weise ändern können und dass diese Berechnung abschließend in Kraft wird oder ist.

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

STEUERN UND ABGABEN

Sie sind verantwortlich für die Zahlung sämtlicher von Regierungsstellen im Zusammenhang mit den durch diese Vereinbarung begründeten Transaktionen erhobenen Steuern, Abgaben und Zölle, einschließlich Zinsen und Mahngebühren (mit Ausnahme von Steuern auf das Nettoeinkommen des Lizenzgebers), und stellen den Lizenzgeber und all seine verbundenen Unternehmen, leitenden Angestellten, Geschäftsführer und Mitarbeiter von diesen Zahlungen frei, unabhängig davon, ob diese in Rechnungen aufgeführt waren, die Sie vom Lizenzgeber erhalten haben. Sie legen dem Lizenzgeber Abschriften aller Feststellungsbescheinigungen 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 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 Verhandlungen in der hier für die Übermittlung von Mitteilungen vorgesehenen Weise gestattet 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 Geschäftsabschlüssen im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung keine Anwendung findet. WENN SIE FRAGEN HINSDICHTLICH DIESER VEREINBARUNG HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH AN UNS WENDEN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, USA.

©2005-2015 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 geschützten 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. © 2015 NBA Properties, Inc. Alle anderen Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate	Niederlands	0495 574 817 interlokale kosten
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten	New Zealand	09 415 2447 National Rate 0900 97669 Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Česká republika	0225341407	Norge	820 68 322 Pris: 6,50/-min, support@no.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Danmark	90 13 70 13 Pris: 6,-/minut, support@dk.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30	Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Deutschland	01805 766 977 0,14 Euro/Minute	Portugal	707 23 21 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional	Россия	+ 7 (495) 981-2372
Ελλάδα	801 11 92000	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 12–18
ישראל – ישראל מוצרי צריכה	09-9560957 ספקס 09-9711710 טלפון תמיכה www.isfar.co.il אבקר ובאתר	Sverige	0900-20 33 075 Pris 7,50/- min, support@se.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate	UK	0844 736 0595 National rate
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00; 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto		
Malta	234 36 000 Local rate		

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Diese Symbole auf unseren Elektroprodukten, Batterien oder deren Verpackungen weisen darauf hin, dass das entsprechende Produkt oder die Batterie in Europa nicht als Haushaltsmüll entsorgt werden darf. Um die ordnungsgemäße Abfallbehandlung für Produkt und Batterie sicherzustellen, entsorgen Sie sie bitte gemäß den örtlichen Gesetzen und Verordnungen für die Entsorgung von Elektrogeräten/Batterien. Dadurch tragen Sie zur Erhaltung der natürlichen Ressourcen und zur Förderung des Umweltschutzes bei der Behandlung und Entsorgung von Elektromüll bei.



Dieses Symbol kann mit anderen chemischen Symbolen auf Batterien verwendet werden. Das chemische Symbol für Quecksilber (Hg) oder Blei (Pb) ist zu sehen, wenn die Batterie mehr als 0,0005 % Quecksilber oder mehr als 0,004 % Blei enthält.

BLES-02191

"PS", "PlayStation", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All rights reserved.