

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 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-Fernsehergeräten 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.



## EUROPAWEITE 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](http://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-Spiele-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](http://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 Jugendfreigabe	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.

## BLES-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 WIEDERKAUF 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 AUTORSIERT. 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 Ankündigung entzogen 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”, “△×○□”, “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.

## 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](http://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
–	<b>R3</b>	Hartes Foul/Festhalten
Passmodifikator	<b>L2</b>	Intensive Defense
Sprinten	<b>R2</b>	Sprinten
Spielzug ansagen	<b>L1</b>	Doppeln
Symbolpass	<b>R1</b>	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-Schnellspieltzüge	→	On-The-Fly-Defense-Spieltzüge
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	<b>L1</b> , antippen, Symbol des gewünschten Mitspielers auswählen, Spielzug auswählen
Mitspieler zum Cut schicken	<b>L1</b> 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 angetauschten Block)
Bodenpass	<b>L2</b> + ⊗
Lob/Überkopf-Pass	<b>L2</b> + △
Spektakulärer Pass	<b>L2</b> + ⊙
Fake-Pass	⊕ + ⊗
Alley-Oop	<b>L2</b> + ⊕ (Linker Stick bestimmt Empfänger, zum Ring für Alley-Oop zu dir selbst)
Alley-Oop über das Brett	<b>L2</b> + ⊕, 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	<b>L2</b> + Rechter Stick

## ERWEITERTE DEFENSE

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





# 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)	 + Rechten Stick links/rechts halten
Reverse-Korbleger (Zug entlang der Grundlinie)	Halte den rechten Stick zur Grundlinie
Dunks (Zug zum Korb)	 + 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	 + Rechten Stick vom Korb weg antippen	Triple Threat
Stutter	 + Rechten Stick zum Korb antippen	Dribbling
Hesitation (Schnell)	Rechten Stick zur Ballhand antippen	Dribbling
Hesitation (Escape)	 + 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	 + Rechten Stick vom Korb weg antippen	Dribbling



## DEFENSE-STEUERUNG

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

## POSTMOVES (ZUM AUFPOSTEN **△** DRÜCKEN)

Aktion	Eingabe
Postbewegung	Linken Stick halten
Aggressives Backdown	<b>R2</b> + 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 + <b>△</b>
Zug zum Korb abbrechen (aus dem Dribbling)	Linker Stick zur Grundlinie + <b>△</b>
Zug in die Zone	<b>R2</b> + Linker Stick zur Zone
Zug zur Grundlinie	<b>R2</b> + 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 <b>Ⓞ</b>
Post Stepback	Halten den linken Stick weg vom Korb, dann <b>Ⓢ</b> antippen
Dropstep	Halte den linken Stick links/rechts zum Korb, dann <b>Ⓢ</b> 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)	<b>R2</b> halten, dann den rechten Stick links/rechts zum Korb bewegen
Shimmy Fade (aus Mitteldistanz oder Distanz)	<b>R2</b> 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 Corl  
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  
Shereif 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 Copper-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  
Virtuos  
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 Gardopoe

**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 Asseo  
Sean Sullivan  
Joe Galliani

## **VISUAL CONCEPTS KOREA**

**MANAGING DIRECTOR**  
Yong Taek Bae

**PRODUCER**  
Jonathan Rivera

**LEAD ENGINEER**  
Thomas Anderson

**PEOPLE MANAGER**  
Dhaee Chung

**ENGINEERS**  
Sung-won Jeong  
Seonghyeon Choe  
Vladislav "Vl@d Zola Jr." Durmanenko  
Julien Maigrot  
Donghee Hong

**UI ARTIST**  
Young-Sang Seo  
Song Lee

**ENVIRONMENT 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 Pym  
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  
Adrianne Pugh  
Jonathan Smith  
Charles Williams  
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  
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 Scatili

**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 Reglean

**GRAPHIC DESIGNERS**  
Eric Neff

**VIDEO EDITOR**  
Peter Koepfen

**ASSOCIATE VIDEO EDITORS**  
Doug Tyler  
Nick Pylvanainen

**ART DIRECTOR, WEB**  
Gabe Abarcar

**WEB DIRECTOR**  
Nate Schaumburg

**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 Roudebush

**IT MANAGER**  
Bob Jones

**SR. NETWORK/SYSTEMS ENGINEER**  
Russel Mains

**SYSTEMS ENGINEERS**  
Jon Heysek  
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 Lepeut

**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 Rosique  
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 Sturm  
Jean-Paul Hardy  
Jesús Sotillo  
Lieve Mandemakers  
Maria Martinez  
Oliver Keller  
Sandra Melero  
Simon Turner  
Stefan Eder  
Tim Smith  
Warner Guinée

**TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS**  
Anthony Dodd  
Nisha Verma  
Phil Anderton  
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 Ishwari

**PRODUCT EXECUTIVE**  
Sharon Lim

**LOCALIZATION MANAGER**  
Yosuke Yano

**LOCALIZATION COORDINATOR**  
Pierre Gujjarro

**LOCALIZATION ASSISTANT**  
Yasutaka Arita

## **TAKE-TWO ASIA**

**OPERATIONS**  
Eileen Chong  
Veronica Khuam  
Chermin 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  
Julius Chen  
Ken Tilakaratna  
Albert Hoolsema

## **2K QUALITY ASSURANCE**

**SR. VICE PRESIDENT OF QUALITY ASSURANCE**  
Alex Plachowski

**QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER**  
Jeremy Ford

**QUALITY ASSURANCE TEST, MANAGER - SUPPORT TEAMS**  
Scott Sanford

**PROJECT LEAD**  
Shane Coffin

**LEAD TESTER**  
Chris Adams  
Nathan Bell

**ASSOCIATE LEAD TESTERS**  
Alexander Coffin  
Jorge Corpeño  
Phylicia 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 Klempner  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsom  
Michelle Paredes  
Marcial 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 Cortney  
Cassandra Del Hoyo  
Bryce Fernandez  
Jan Flugum  
Zach Griffin  
Henry Hall  
Justin Handley  
John Hanifzai  
Pepe Henderson  
Daniel Im  
Greg Jefferson  
Chris Johnson  
Jemel Jordan-Butler  
Adam Junior  
Casey Kautz  
Johnathon Lak  
David Lotruglio  
Jason Maidman  
Joshua Manes  
Cesar Martinez  
Quincy McGee  
Lin Mei  
Enrique Moza  
Joe Nelms  
Eddie Niccikowski  
Philip Owens  
Josh Ray  
Brian Reiss  
Chris Ripsey  
Erick Rogers  
Max Rohrer  
Gabbi Ronquillo  
Robert San Agustín  
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 Fontaine  
Rachel Hajewski  
Chris Jones  
Kris Jolly  
Juan Corral  
Eric Chung  
Todd Ingram

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

## **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 Tohic  
Julio Calle Arpon  
Luca Magni  
Manuel Aguayo  
Martin Schücker  
Namer Merri  
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 Jiu Si  
Zhang Peng  
Zhang Rui Bin  
Zhang Wei  
Zhang Yong Bin  
Zhou Dan

QA TESTERS  
Wang Yi Min  
Zhu Ya Hua  
Shao Bang Zhu

QA TESTERS  
Wang Yi Min  
Zhu Ya Hua  
Shao Bang Zhu

QA TESTERS  
Wang Yi Min  
Zhu Ya Hua  
Shao Bang Zhu

QA TESTERS  
Wang Yi Min  
Zhu Ya Hua  
Shao Bang Zhu

QA TESTERS  
Wang Yi Min  
Zhu Ya Hua  
Shao Bang Zhu

QA TESTERS  
Wang Yi Min  
Zhu Ya Hua  
Shao Bang Zhu

QA TESTERS  
Wang Yi Min  
Zhu Ya Hua  
Shao Bang Zhu

QA TESTERS  
Wang Yi Min  
Zhu Ya Hua  
Shao Bang Zhu

QA TESTERS  
Wang Yi Min  
Zhu Ya Hua  
Shao Bang Zhu

QA TESTERS  
Wang Yi Min  
Zhu Ya Hua  
Shao Bang Zhu

QA TESTERS  
Wang Yi Min  
Zhu Ya Hua  
Shao Bang Zhu

QA TESTERS  
Wang Yi Min  
Zhu Ya Hua  
Shao Bang Zhu

## QA TESTERS

Qin Qi  
Tan Liu Yang  
Kam 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  
Hrishi Karthikeyan

VICE PRESIDENT, LICENSING  
Matt Holt

SENIOR MANAGER, LEGAL & BUSINESS AFFAIRS  
Vince Kearney

SENIOR COORDINATOR, LICENSING  
Greg Brownstein

## SPECIALIST, LICENSING

Winnie 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  
Myrcia "Remix" 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 Obazue  
Scott O'Gallagher  
Jerald "J.P." Pruitt  
Michael Purdie  
Chris Reaves  
Jordan Richardson  
Patrick "Pat The Roc" Robinson  
Nick Ross  
Franklin Session  
Les Smith  
Ryan Sykens  
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  
Mehmet 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  
KD&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

## 2K CHINA LOCALIZATION QUALITY ASSURANCE

### QA MANAGER

Du Jing

### LEAD QA TESTER

Shigekazu Tsuuchi

### SENIOR QA TESTERS

Zhu Jian  
Chu Jin Dan



## EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

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

„SOFTWARE“ BEINHALTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGBARKEIT GESTELLTE SOFTWARE, DIE BELIEBIGEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERKÄUFEN UND SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEN ODER ONLINE ZUR VERFÜGBARKEIT GESTELLTEN MATERIALIEN SOWIE SÄMTLICHE KOPIEREN SOLCHER SOFTWARE UND/ODER MATERIALIEN.

DIE SOFTWARE WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE ODER DAS BELIEBIGE MATERIAL, DIESER SOFTWARE ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN AUF, ODER WECHSELNDE VERWENDUNG VON, SIE ÜBERNEHMEN DIE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-2 TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. MIT SITZ IN DEN VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA („LIZENZGEBER“) SOWIE DIE DATENSCHUTZERKLÄRUNG, EINZUSEHEN UNTER [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy), SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal). DIESE EINVERSTÄNDNISSERKLÄRUNG IST BINDEND.

BITTE LESEN SIE DIESE VEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH. SIE SIND NICHT MIT ALLEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT OFFENEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

### LIZENZ

Verpflichtend 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 Spielplattform (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 deren Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt am dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie diese Software entladen bzw. wenn die Software gelöscht wird (siehe unten).

Diese Software wird als Sie nicht verkauft sondern nur lizenziert, und Sie erkennen hiermit an, dass keiner der Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auszuliegen ist. Die Software behält alle Rechte und Titel und Ansprüche in Bezug auf die Software, insbesondere Urheberrechte, Markenrechte, Geschäftsgeheimnisse, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computerrechte, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schaulpielze, 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 kann ohne die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers in keiner Weise und auf keinem Medium weder ganz noch in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden. Jeder der die Software in irgendeiner Weise ganz oder in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich belangt werden. Sie sollten sich darüber im Klaren sein, dass Urheberrechtsverstöße in den USA gesetzlichen Strafen von bis zu US-\$ 150.000 pro Verstoß unterliegen. Die Software enthält bestimmte Lizenzrechte und die Lizenzgeber haben Anspruch darauf, Ihr Recht im Fall einer Verletzung dieser Vereinbarung ebenfalls zu schützen. Alle Rechte, die Ihnen nicht ausdrücklich durch diese Vereinbarung eingeräumt werden, verbleiben beim Lizenzgeber und gegebenenfalls dessen Lizenzgeber.

### LIZENZBEDINGUNGEN

#### Sie verpflichten sich, Nachfolgendes zu unterlassen:

- die Software für gewerbliche Zwecke zu nutzen;
- die Software oder Kopien der Software, insbesondere der 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 selbst von der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM aus laufen zu lassen (dieser Verstoß besteht nicht nur in der Kopie, sondern auch in der Installation oder partielle Kopie, die eventuell durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses vorgenommen werden, um einen möglichst 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 entwickeln (Reverse Engineering), sie zu zeugen, vorzuführen, zu dekompileieren oder zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder die Software in anderer Weise zu verändern;
- Eigentumsvermerke, Marken oder Etiketten auf oder in der Software zu entfernen oder zu verändern;
- einen anderen User in der Nutzung von Online-Features der Software einzuschränken bzw. ihn an der Nutzung zu hindern;
- zu cheaten bzw. ein unerlaubtes Robot- oder Spider- oder anderes Programm im Zusammenhang mit Online-Features der Software zu verwenden;
- gegen Bestimmungen, Bedingungen oder Verhaltensregeln für Online-Features der Software zu verstoßen;
- die Software in ein Land zu transportieren, zu exportieren oder zu re-exportieren (direkt oder indirekt), dem laut US-amerikanischen Exportgesetzen oder -vorschriften bzw. laut US-amerikanischen Wirtschaftssanktionen der Erhalt dieser Software untersagt ist oder in sonstiger Weise gegen Gesetze und Vorschriften des Landes (in ihrer jeweils geltenden Fassung) zu verstoßen, in dem Sie die Software nutzen.

**ZUGRUF AUF SONDERFUNKTIONEN UND/ODER DIENSTE NUTZEN, DIGITALER KONTENT.** Um die Software zu aktivieren, auf digitalen 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 werden und sich um den entsprechenden Schritt gemäß dem in der Software-Dokumentation festgelegten Unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpacken, lizenzieren, vermieten oder in eine konvertierbare virtuelle Währung konvertieren, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder sofern nicht anders bestimmt.

**ÜBERTRAGUNG DER LIZENZ EINER ZUVOR GESPEICHERTEN KOPIE.** Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie von zuvor gespeicherter Software samt Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person übertragen, sofern Sie keine Kopie (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopie) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückbehalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann Ihnen möglicherweise verlangen, dass Sie spezielle Schritte gemäß dem in der Software-Dokumentation festgelegten Unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpacken, lizenzieren, vermieten oder in eine konvertierbare virtuelle Währung konvertieren, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder sofern nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Sonderfeatures, einschließlich Inhalte, die eine Seriennummer und sich einmaligen Gebrauch nicht verfügbar sind, sind unter keinen Umständen übertragbar. Sonderfeatures, die ohne Seriennummer funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Originalinstallationskopie gelöscht wird und die zuvor gespeicherte Kopie dem User nicht mehr zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. UNSCHADHAFTES VÖRSTEHENDEN DÜRFEN SIE KEINE REPE-RELEASE KOPIEREN 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 Sicherheits-Technologien in die Software beinhalten sowie die Überwachung der Nutzung der Software durch andere Kontrollen, Uhrzeit, Datum, Zugriff oder andere Kontrollen, Uhrzeit, 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 einzige Kopie dieser Software auf diese speziellen Features pro Zugriff zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software-Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software, die nicht in der Lizenz enthalten ist, ist nicht genehmigt zu werden. Um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen, ist das Herunterladen von Updates und Patches, Software, die 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 NUTZUNG DER SOFTWARE ERHALTENEN RECHTE.** Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, und soweit dies zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarien, Screenshots, Audiotexte, Dialoge oder Videos ihrer Spiele. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und die Dienstleistungen zu nutzen. Insbesondere das Recht zu verpacken, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszuwerten, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, unabhängig ob mit heute bekannten Zeitplan, Umfang, Inhalt, oder Beträge ohne Ankündigung. Vergütung für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die geltenden Gesetze und internationalen Übereinkommen für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie verzichten hiermit und nehmen hiemit als auch moralischen Anspruch auf alle moralischen 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 verwerden das Marken- und Dienstleistungs-gemäße geltenden Gesetze. Die Gewährung dieser Lizenz an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte bestehen auch nach der Beendigung der vorliegenden Vereinbarung weiterhin.

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

**BENUTZERKONTEN.** Um die Software oder die 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. 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 unterhalten, ist es möglich, dass Software-Funktionen und/oder ordnungsgemäße Funktionen oder Aufgaben zu funktionieren. Für die Software kann es auch notwendig sein, dass Sie ein software-spezifisches Benutzerkonto beim Lizenzgeber oder bei einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen einrichten („Benutzerkonto“) einrichten, um auf die Software, Ihre Funktionen und Features zugreifen zu können. Das Login Ihres Benutzerkontos kann auch mit einem Drittanbieter-Konto verbunden sein. Sie haften für jegliche Nutzung sowie für die Sicherheit Ihres Benutzerkontos und aller Drittanbieter-Konten, die Sie verwenden, um auf die Software zuzugreifen und 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 Anwendung.

**VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE:** Die Software enthält möglicherweise Funktionen, durch welche der User (i) eine fiktive virtuelle Währung als Zahlungsmittel ausschließlich innerhalb der Software verwenden („Virtuelle Währung“) und (ii) Zugang (und damit eine eingeschränkte Nutzung) 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 geregelter, eingeschränkter Lizenzrecht dar. Vorbehaltlich der Bedingungen dieser Vereinbarung und deren Einhaltung erteilt Ihnen der Lizenzgeber hiermit das nicht exklusive, nicht übertragbare, nicht lizenziierbare, eingeschränkte Recht, die virtuelle Währung und die nicht exklusive, nicht übertragbare, nicht lizenziierbare, eingeschränkte Lizenz zur Verwendung von erlangter virtueller Währung und erlangten virtuellen Gegenständen zu Ihrem persönlichen, nicht-kommerziellen Spielspaß ausschließlich innerhalb der Software. Sofern nicht anderweitig durch das geltende Recht untersagt, werden von Ihnen erlangte virtuelle Währung/von Ihnen erlangte virtuelle Gegenstände an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass durch diese Vereinbarung kein Titel bzw. keine Eigentumsrechte an der virtuellen Währung und an den virtuellen Gegenständen übertragen oder abgetreten werden. Diese Vereinbarung darf nicht als Verkauf von Rechten irgendwelcher Art an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen angesehen 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, vorausgesetzt jedoch, dass dies hiermit für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände eine Lizenz in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieser Vereinbarung und der Software-Dokumentation endet, wenn der Lizenzgeber die Software nicht mehr bereitstellt, oder diese Vereinbarung anderweitig beendet wird. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach seinem alleinigen Ermessen Gebühren für das Recht auf Zugang zu oder Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen zu berechnen und/oder der Lizenzgeber kann virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entgeltlich oder unentgeltlich verbuchen.

**VERDIENST ODER ERWERB VON VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLEN GEGENSTÄNDEN:** Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung zu kaufen oder virtuelle Währung vom Lizenzgeber als Gegenleistung für den Abschluss bestimmter Tätigkeiten bzw. Leistungen innerhalb der Software zu verdienen. Der Lizenzgeber kann z.B. den Nutzer einen bestimmten Betrag an virtueller Währung zu einem bestimmten Zeitpunkt ausstellen. Der Lizenzgeber kann auch eine spielerische Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software. Der Abschluss einer spielerischen Aktivität oder der Erhaltung von Nutzern. Erlangte virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände werden Ihnen Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Erwerb von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen ist nur innerhalb der Software oder über vom Lizenzgeber autorisierten Benutzerspielformen, Drit-Online-Anbieter, App-Stores oder andere Stores, einschließlich des „Software-Store“ beziehungsweise Kauf und Nutzung spielerischer Gegenstände und Währungen über einen Software-Store unterliegen den jeweiligen Geschäftsbedingungen des Software-Stores, insbesondere den Nutzungsbedingungen und der Nutzervereinbarung. Dieser Online-Dienst wurde durch den Software-Store als ein Lizenziersatz. Der Lizenzgeber kann Ermäßigungen oder Sonderangebote für den Kauf von virtuellen Gegenständen mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenständen oder zu anderen Zwecken Ihrer Verknüpfung ändern oder absetzen. Nach Abschluss eines autorisierten Kaufs von virtueller Währung in einem Software-Store wird der Betrag an gekaufter virtueller Währung Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Lizenzgeber setzt einen maximalen Betrag an virtueller Währung fest, den Sie pro Geschäftsvorgang und/oder pro Tag kaufen können, wobei dieser Maximalbetrag je nach zugewählter Software und/oder nach dem Kauf von virtuellen Gegenständen mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenständen oder zu anderen Zwecken Ihrer Verknüpfung ändern oder absetzen. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, die virtuelle Währung und die virtuellen Gegenstände auf Ihren Benutzerkonto zu löschen, wenn Sie diese virtuellen Gegenstände nicht gekauft oder genutzter virtueller Währung, hinsichtlich ihrer Nutzung von virtueller Währung und hinsichtlich des maximalen Guthabens an virtueller Währung, das Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben werden kann, festlegen. Sie haften allein für jeden Kauf von virtueller Währung, 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/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 alleinigem Ermessen den Betrag an virtueller Währung zu erhöhen, den im Zusammenhang mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenständen oder zu anderen Zwecken Ihrer Verknüpfung ändern oder absetzen, von diesem abgesehen werden, und festzulegen, wie diese Vorgänge abgesehen 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 Feststellung hinsichtlich der Berechnung der verfügbaren virtuellen Währung/verfügbaren virtuellen Gegenstände auf Ihren Benutzerkonto nicht bindend ist, sofern Sie dem Lizenzgeber nicht Beträge vorlegen können, dass diese Berechnung absichtlich inkorrekt war oder ist.



21

## STEUERN UND ABGABEN

Sie sind verantwortlich für die Zahlung sämtlicher von Regierungsstellen im Zusammenhang mit den durch diese Vereinbarung begründeten Transaktionen erhobenen Steuern, Abgaben und Zölle, einschließlich Zinsen und Mahngebühren (mit Ausnahme von Steuern auf das Nettoeinkommen des Lizenzgebers), und stellen den Lizenzgeber und all seine verbundenen Unternehmen, leitenden Angestellten, Geschäftsführer und Mitarbeiter von diesen Zahlungen frei, unabhängig davon, ob diese in Rechnungen aufgeführt waren, die Sie vom Lizenzgeber erhalten haben. Sie legen dem Lizenzgeber Abschriften aller Freistellungsbescheinigungen vor, wenn Sie Anspruch auf eine solche Befreiung haben. Sie haften allein für alle Ausgaben und Kosten, die Ihnen gegebenenfalls im Zusammenhang mit Ihren Aktivitäten aus dieser Vereinbarung entstehen. Sie haben keinen Anspruch auf eine 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 geschlossen und ausgeführt werden, außer es gilt US-amerikanisches Bundesgesetz. Sofern der Lizenzgeber für den jeweiligen Fall nicht ausdrücklich der schriftlich verzichtet oder kein Widerspruch mit den örtlichen Gesetzen besteht, liegt der Gerichtsstand für Klagen im Zusammenhang mit dem vorliegenden Gegenstand einzig und allein bei den Staats- und Bundesgerichten am Sitz der Hauptniederlassung des Lizenzgebers (Bezirk New York, New York, USA). Sie und der Lizenzgeber unterwerfen sich der Zuständigkeit dieser Gerichte und erklären sich einverstanden, dass Vorladungen in der hier für die Übermittlung von Mitteilungen vorgesehenen Weise zugestellt werden können, ebenso wie in der in den Gesetzen des Staates New York oder den US-amerikanischen Bundesgesetzen vorgesehenen Weise. Sie und der Lizenzgeber erklären sich einverstanden, dass die UN-Konvention über Verträge über den internationalen Warenkauf (Wien, 1980) auf diese Vereinbarung bzw. auf Auseinandersetzungen oder Geschäftsabschlüsse im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung keine Anwendung findet. WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER VEREINBARUNG HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH AN UNS WENDEN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, USA.

©2005-2015 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.

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

<b>Australia</b>	<b>1300 365 911</b> Calls charged at local rate	<b>Niederlands</b>	<b>0495 574 817</b> Interlokale kosten
<b>Belgique/België/Belgien</b>	<b>011 516 406</b> Tarif appel local/Lokale kosten	<b>New Zealand</b>	<b>09 415 2447</b> National Rate
<b>Česká republika</b>	<b>0225341407</b>		<b>0900 97669</b> Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
<b>Danmark</b>	<b>90 13 70 13</b> Pris: 6,-/minut, support@dk.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30	<b>Norge</b>	<b>820 68 322</b> Pris: 6,50,-/min, support@no.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
<b>Deutschland</b>	<b>01805 766 977</b> 0,14 Euro/Minute	<b>Österreich</b>	<b>0820 44 45 40</b> 0,116 Euro/Minute
<b>España</b>	<b>902 102 102</b> Tarifa nacional	<b>Portugal</b>	<b>707 23 23 10</b> Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
<b>Ελλάδα</b>	<b>801 11 92000</b>	<b>Россия</b>	<b>+ 7 (495) 981-2372</b>
<b>France</b>	<b>0820 31 32 33</b> prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	<b>Suisse/Schweiz/Svizzera</b>	<b>0848 84 00 85</b> Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
	<b>ישראל – ישראלי מוצרי צריכה</b> <b>09-9560957</b> טלפון ממומן <b>09-9711710</b> טלפון תמיכה www.israr.co.il אזור באר ש	<b>Suomi</b>	<b>0600 411 911</b> 0,79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 12–18
<b>Ireland</b>	<b>0818 365065</b> All calls charged at national rate	<b>Sverige</b>	<b>0900-20 33 075</b> Pris 7,50,- min, support@se.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
<b>Italia</b>	<b>199 116 266</b> 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	<b>UK</b>	<b>0844 736 0595</b> National rate
<b>Malta</b>	<b>234 36 000</b> 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 Elektronikmüll 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.