

The logo for NBA 2K17 is centered on a dark red background with a bright light flare. It features the NBA logo on the left, followed by the text "NBA" in white, "2K" in red, and "17" in white, all with a black outline.

 NBA 2K17



 **DEUTSCH - BEVOR SIE DIESES PRODUKT VERWENDEN, RUFEN SIE BITTE DAS EINSTELLUNGEN-MENÜ IHRES PLAYSTATION®4-SYSTEMS AUF UND LESEN SIE DIE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSINFORMATIONEN**

SICHERHEITSHINWEISE - Diese Spieldisc enthält Software für das PlayStation®4-System (PS4™) und entspricht ausschließlich den Spezifikationen in den PAL-Ländern. Lesen Sie sich die Sicherheitshinweise für PS4™ sorgfältig durch, um den korrekten Gebrauch und die richtige Lagerung der Spieldisc zu gewährleisten.

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.

3D-GESUNDHEITSWARNUNG - Bei manchen Menschen treten Beschwerden wie Augenbelastung, Augenermüdung oder Übelkeit auf, während sie 3D-Videos ansehen oder Spiele in Stereoscopic 3D auf 3D-Fernsehern spielen. Sollten bei Ihnen diese Beschwerden auftreten, unterbrechen Sie die Nutzung Ihres Fernsehers, bis diese wieder abklingen. Im Allgemeinen wird empfohlen, das PS4™-System nicht über einen lange anhaltenden Zeitraum zu verwenden und eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde einzulegen. Die Länge der Pausen beim Spielen von Titeln in Stereoscopic 3D oder beim Ansehen von 3D-Videos variiert jedoch von Person zu Person. Bitte halten Sie Pausen von einer Länge ein, die sämtliche aufgetretenen Beschwerden abklingen lassen. Sollten die Symptome weiter bestehen, suchen Sie bitte einen Arzt auf. Die Sehkraft von kleinen Kindern (besonders im Alter von unter 6 Jahren) befindet sich noch in der Entwicklung. Wir empfehlen, Ihren Kinderarzt oder Optiker aufzusuchen, bevor sie kleinen Kindern erlauben, 3D-Videos anzusehen oder Spiele in Stereoscopic 3D zu spielen. Erwachsene sollten kleine Kinder beaufsichtigen, um sicherzugehen, dass die oben aufgelisteten Empfehlungen eingehalten werden.

RAUBKOPIEN - Die Nutzung von PS4™ und Spieldiscs für PS4™ unterliegt der Software-Lizenz. PS4™ und Spieldiscs für PS4™ enthalten technische Schutzmechanismen, die dazu konzipiert sind, die unautorisierte Vervielfältigung der sich auf der PS4™-Spieldisc befindlichen, urheberrechtlich geschützten Werke zu verhindern. Die unerlaubte Verwendung von eingetragenen Warenzeichen sowie die unautorisierte Vervielfältigung von urheberrechtlich geschützten Werken durch das Umgehen der Mechanismen oder auf andere Weise sind gesetzlich verboten. Sollten Sie Informationen bezüglich Raubkopien oder Methoden haben, mit denen unsere technischen Sicherheitsmaßnahmen umgangen werden können, rufen Sie bitte die Nummer unseres örtlichen Kundenservices an oder senden Sie eine E-Mail an anti-piracy@eu.playstation.com

KINDERSICHERUNG EINSTELLEN - Die Bewertung auf der Vorderseite der Verpackung gibt das Alter an, für welches diese Spieldisc geeignet ist. Stellen Sie die Kindersicherung Ihres Systems ein, um sicherzugehen, dass jüngere Kinder das Spiel nicht spielen. Informationen über die Alterseinstufungen und wie die Kindersicherung eingestellt werden kann, können Sie der Kurzanleitung entnehmen, die mit Ihrem PS4™-System mitgeliefert wird, oder besuchen Sie playstation.com/parents

HILFE & SUPPORT - Bitte besuchen Sie eu.playstation.com oder wenden Sie sich an die unten aufgeführte Telefonnummer: Deutschland ☎ **06102 771 3001** Gebühren für Anrufe variieren je nach Festnetz-/Handyanbieter. Informiere dich vor dem Anruf bitte bei deinem Anbieter.



INHALT

- 2 VOR DEM SPIEL**
- 4 CONTROLLER-BELEGUNG**
- 5 KUNDENDIENST**
- 5 STEUERUNG**
 - 5 EINFACHE OFFENSE**
 - 5 EINFACHE DEFENSE**
 - 6 ERWEITERTE OFFENSE**
 - 6 ERWEITERTE DEFENSE**
- 7 PRO STICK™**
 - 7 PRO STICK™: WURF**
 - 8 PRO STICK™: DRIBBLING**
 - 9 POST-WÜRFE**
 - 9 POSTMOVES**
 - 10 DEFENSE-STEUERUNG**
 - 11 OFFBALL-STEUERUNG**
- 12 NBA 2K17 - DAS TEAM**
- 19 EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG**



Standardsteuerung:

| | |
|--|------------------------|
| ① Spieler bewegen | linker Stick |
| ② Sprint | R2 -Taste |
| ③ Symbolpass/Symbolwechsel | R1 -Taste |
| ④ Aufposten oder Intensive Defense/Defensivhilfe | L2 -Taste |
| ⑤ Lob-Pass/Alley-Oop oder Block/Rebound | △-Taste |
| ⑥ Dribble-Moves/Würfe/Pässe oder Steals/Hände hoch | rechter Stick |
| ⑦ - | R3 -Taste |
| ⑧ Bodenpass/Spektakulärer Pass oder Offensiv-Foul | ○-Taste |
| ⑨ Pass/Direkter Pass Spieler wechseln (dem Ball am nächsten) | ×-Taste |
| ⑩ Spielzug ansagen/Pick-Steuerung oder Doppeln | L1 -Taste |
| ⑪ Auszeit nehmen oder ein absichtliches Foul begehen | Touchpad-Taste klicken |
| ⑫ Pause | OPTIONS-Taste |



Produkt-Support:
<http://support.2k.com>

Beachten Sie bitte, dass NBA 2K17 Online-Features bis **31. Dezember 2018** verfügbar sind, wir uns allerdings das Recht vorbehalten, Online-Features 30 Tage nach vorheriger Ankündigung zu verändern oder einzustellen. Weitere Informationen unter www.nba2k.com/status

STEUERUNG DUALSHOCK®4 WIRELESS-CONTROLLER

| Einfache Offense | Steuerung | Einfache Defense |
|---|---------------|--|
| Spieler bewegen | linker Stick | Spieler bewegen |
| PRO STICK™: Dribble-Moves/Werfen/Passen | rechter Stick | Schneller Schritt/Hände hoch |
| Aufposten | L2 | Intensive Defense/Defensivhilfe |
| Sprinten | R2 | Sprinten |
| Spielzug ansagen/Pick-Steuerung | L1 | Defensiv-Anpassung/Doppeln |
| Symbolpass | R1 | Symbolwechsel |
| Pass/Direkter Pass | ⊗ | Spieler wechseln (dem Ball am nächsten) |
| Bodenpass (drücken), Spektakulärer Pass (doppelt drücken) | ⊙ | Offensiv-Foul forcieren |
| Werfen (drücken) Pump Fake/Hop (kurz drücken) Spin Gather (doppelt drücken) | ⊕ | Stealen (drücken) Absichtliches Foul (halten) |
| Lob-Pass (drücken), Alley-Oop (doppelt drücken) | △ | Block/Rebound |
| Gameplay-HUD | ↑ | Gameplay-HUD |
| Offensive Strategie | → | Defensive Strategie |
| On-The-Fly-Angriffsstrategie | ← | On-The-Fly-Defense-Spielzüge |
| On-The-Fly-Auswechslungen | ↓ | On-The-Fly-Auswechslungen |

ERWEITERTE OFFENSIVE

| Aktion | Eingabe |
|---|--|
| Positionabhängige Spielzugsansage | L1 antippen, Symbol des gewünschten Mitspielers auswählen, Spielzug auswählen |
| Lob/Überkopf-Pass | △ antippen |
| Spektakulärer Pass | Zweimal ○ drücken |
| Alley-Oop | Zweimal △ drücken |
| Dribble Pitch/Handoff | Drücke und halte ○ , um den ausgewählten Mitspieler in Richtung Ball zu holen, und warte, bis er in Handoff-Reichweite ist, oder lasse ○ los, um einen vorzeitigen Pass zu forcieren |
| Zug zum Korb-Pass | Drücke und halte △ , um den ausgewählten Mitspieler dazu zu bringen, zum Korb zu ziehen, und warte, bis er in Reichweite ist, oder lasse △ los, um einen vorzeitigen Pass zu forcieren |
| Fake-Pass | △ + ○ |
| Jump-Pass | □ + ⊗ |
| Give and Go | Drücke und halte ⊗ , um die Kontrolle über den Passgeber zu behalten, lasse ⊗ los, um den Ball zu ihm zurückzupassen |
| Putback-Dunk/-Korbleger Alley-Oop-Abschluss (wenn du den Passempfänger steuerst) | □ halten |
| PRO STICK™-Pass | R1 + rechter Stick |

ERWEITERTE DEFENSE

| Aktion | Eingabe |
|-------------------------|--------------------------------------|
| Bewegen | linker Stick |
| Fast Shuffle | R2 + L2 + linker Stick |
| Steal | □ drücken |
| Block | △ |
| Rebound | △ (Ball in der Luft) |
| Offensiv-Foul forcieren | ○ |
| Flop | Zweimal ○ drücken |

| | |
|----------------------------------|--|
| Deny-Verteidigung | L2 in der Nähe des Gegners halten |
| Intensive Defense | L2 |
| Dribbler bedrängen | L2 halten |
| Hände hoch | rechten Stick halten |
| Hände zur Deny-Verteidigung hoch | rechten Stick halten (während Off-Ball-Defense) |
| Doppeln | L1 drücken und halten |
| Symbol-Doppeln | L1 antippen und Symbol des gewünschten Spielers zum Doppel drücken und halten |

PRO STICK™

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

PRO STICK™: WURF

| Aktion | Eingabe |
|--|---|
| Jumpshot | rechten Stick nach unten drücken und halten (nach oben für einen Bank Shot) |
| Pump Fake | Beginne einen Jumpshot und lasse den rechten Stick dann schnell los |
| Runner/Floater (beim Zug zum Korb aus Mitteldistanz) | Halte den rechten Stick weg vom Korb |
| Hop Gather | Drücke Ⓢ , während du stehst oder zum Korb ziehst (mit dem linken Stick bestimmst du die Richtung des Sprungschritts) |
| Spin Gather | R2 + doppelt Ⓢ , während du stehst oder zum Korb ziehst |
| Normaler Korbleger (beim Zug zum Korb) | Halte den rechten Stick nach links, rechts oder in Richtung Korb, während du zum Korb ziehst (Richtung des rechten Sticks bestimmt Abschlusshand) |
| Eurostep-Korbleger (beim Zug zum Korb) | Ⓢ doppelt drücken, während du zum Korb ziehst |
| Reverse-Korbleger (beim Zug zum Korb entlang der Grundlinie) | rechten Stick zur Grundlinie halten |
| Zweihand-Dunks (beim Zug zum Korb) | R2 + rechten Stick zum Korb halten |
| Dunk mit starker/schwacher Hand (beim Zug zum Korb) | R2 + rechten Stick nach links/rechts halten für einen Dunk mit der jeweiligen Hand |

| Aktion | Eingabe |
|--|---|
| Spektakuläre Dunks (beim Zug zum Korb) | R2 + Halte den rechten Stick weg vom Korb |
| 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 Spinout | rechten Stick drehen | Triple Threat |
| Triple Threat Stepback | R2 + rechten Stick vom Korb weg antippen | Triple Threat |
| Rhythm-Dribbling | 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 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 |

POST-WÜRFE

| Aktion | Eingabe |
|--|---|
| Hookshot im Post (Nahdistanz) | Halte den rechten Stick zum Korb (mit linkem Stick in neutraler Position) |
| Shimmy Hook | R2 + Halte den rechten Stick zum Korb (mit linkem Stick in neutraler Position) |
| Post Fade (aus Mitteldistanz oder Distanz) | Halte den rechten Stick links/rechts weg vom Korb |
| Step-Through Korbleger | Halte den rechten Stick zum Korb (während du den linken Stick zum Korb hältst) |
| Post-Korbleger | Halte den rechten Stick zum Korb (mit linkem Stick in neutraler Position) |
| Shimmy Fade | R2 + Halte den rechten Stick weg vom Korb (mit linken Stick neutral) |
| Pump Fake | Leite einen der oben aufgelisteten Moves ein und bewege den rechten Stick dann in die neutrale Stellung |
| Up and Under / Step-Through | Mach einen Pump Fake und halte den rechten Stick dann erneut, bevor der Pump Fake endet |

POSTMOVES (ZUM AUFPOSTEN **L2** DRÜCKEN)

| Aktion | Eingabe |
|-------------------------|--|
| Postbewegung | linken Stick halten |
| 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 weg vom Korb an |
| Dribbling-Hand wechseln | rechten Stick vom Korb weg antippen |
| Pickup-Dribbling | rechten Stick zum Korb antippen |
| Post Hop | Halte den linken Stick links/rechts weg vom Korb, drücke dann ○ |
| Post Stepback | Halte den linken Stick weg vom Korb, drücke dann ○ |
| Dropstep | Halte den linken Stick links/rechts zum Korb, drücke dann ○ |

DEFENSE-STEUERUNG

| Aktion | Eingabe | Kontext |
|-------------------------|--------------------------------------|------------------|
| Bewegen | linker Stick | Beliebig |
| Fast Shuffle | R2 + L2 + linker Stick | Beliebig |
| Steal | Ⓜ drücken | Beliebig |
| Block | △ | Beliebig |
| Rebound | △ (Ball in der Luft) | Beliebig |
| Offensiv-Foul forcieren | Ⓞ | Beliebig |
| Flop | Zweimal Ⓞ drücken | On-Ball-Defense |
| Intensive Defense | L2 | On-Ball-Defense |
| Dribbler bedrängen | L2 halten | On-Ball-Defense |
| Hände hoch | rechten Stick halten | On-Ball-Defense |
| Deny-Defense | rechten Stick halten | Off-Ball-Defense |
| Doppeln | L1 | Beliebig |

OFFBALL-STEUERUNG

OFFENSE

| Aktion | Eingabe |
|---------------------------------|--|
| Angriff aus dem Stand | L2 |
| Angriff aus der Bewegung | Tippe L2 , während du dich auf den Verteidiger zubewegst |
| Push | Drücke den linken Stick in Richtung des Verteidigers |
| Spin | rechter Stick von der Ballhand weg hinter dem Rücken des Spielers herum drehen, dann schnell loslassen |
| Transition | Bewege den rechten Stick auf den Ballträger oder den Korb zu |
| Positions-Transition verweigern | Drücke den rechten Stick nach oben oder unten, sobald der Verteidiger einen Transition-Versuch startet |
| Lösen | Drücke den linken Stick vom angreifenden Spieler weg oder lass L2 los |
| Walk-Down | linker Stick + rechter Stick in Richtung Verteidiger |

DEFENSE

| Aktion | Eingabe |
|--|--|
| Angriff aus dem Stand/ Verweigern/Off-Ball-Post | L2 |
| Push | linker Stick in Richtung Angreifer |
| Stuhl wegziehen | Bewege den rechten Stick in die Richtung, in die der Angreifer drängt |
| Transition | Bewege den rechten Stick nach oben/unten/links/rechts |
| Positions-Transition verweigern | Drücke den rechten Stick nach oben oder unten, sobald der Verteidiger einen Transition-Versuch startet |
| Exit | Bewege den linken Stick vom Angreifer weg |
| Rempeln | Halte L2 gedrückt, während du dich in den Weg des Angreifers stellst |
| Chuck | (Während du stehst) Drücke L2 + bewege den rechten Stick in Richtung des Angreifers |
| Halten | (Wenn der Verteidiger läuft) linker Stick + rechter Stick in Richtung des Angreifers |

NBA 2K17 - DAS TEAM

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

LEAD ENGINEER

Andrew Marrinson

ART DIRECTOR

Joseph Clark

ENGINEERING

AI ENGINEERS

Matt Hamre
Shawn Lee
Gordon Read
Eddie Park
Andrew Brown
Ben Hester
Karthik Krishnamurthy
David Brown

ENGINEERS

Tim Meekins
Johnnie Yang
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Engineers
Matthias Wloka
Engineers
Harlan Young
Paul Hale
Thomas Anderson
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Cort Keefer
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yu Gu
Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei
Ivan Gusov
Heem Patel
Doug Marian
Jingjing Wang
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
Andrew Meshekov
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield

Goksu Ugur
Zongye Yang
Li Lin
Daniel Finch
John Friar
Pujan Dave
Tianyi Yang
Jacob Longazo
JD Minwong
Sagar Mistry
Sang-Won Kim

TECH GROUP

DIRECTOR OF TECHNOLOGY

Tim Walter

LEAD LIBRARY ENGINEER

Ivar Olsen

LEAD TOOLS LIBRARY ENGINEER

Jason Dorie

LIBRARY ENGINEERS

Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

TOOLS ENGINEER

Prajwal Manjunath

BUILD TOOLS ENGINEER

Nick Contini

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
Eric Dillard
Nino Samuel
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson
Kurtis Hon
Erik O'Keedy
Michael Stauffer
Scott O'Gallagher

Charles Williams
Josh Morrison
Ben Horne
Himanshu Vartak
Brett Hawkins
Shane Coffin
Peter Cornforth
Grant Wilson

ART TEAM

CHARACTER LEAD

Heather Marshall

CHARACTER ARTIST

Evan Ahlheim
Tim Auer
Randy Cooper
Chris Darroca
Winnie Hsieh
Ann Sidenblad
Abraham Valdez
Shraga Weiss
Yuki Yamamura

TECHNICAL ART LEAD

Stewart Graff
Pascal Hang

TECHNICAL ART

Jesse Capper-Ream
Bugi Kaigwa
Jacob D. Stephens
Emre Yilmaz

ENVIRONMENT LEAD

John Lee

ENVIRONMENT ARTIST

Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong

ADDITIONAL ENVIRONMENT

Edmund Leo

ANIMATION DIRECTOR

Roy Tse

LEAD GAMEPLAY ANIMATOR

Elias "ELI" Figueroa

GAMEPLAY TECHNICAL LEAD

Jamie Wicks

PERFORMANCE FACIAL LEAD

Joel Flory
Jonathan Lyons

PERFORMANCE TECHNICAL LEAD

Derek Kurimoto

ANIMATOR

Ben Anderson
Eric Perrier
Wilster Phung

ADDITIONAL ANIMATION

Alex Bittner
Tyler Clapp

Shun Li
Jean Lin
John Neary
Rhea Shetty
Hans Tsai
Robert Firestone
Kyuil Lee
Casey Liu
James Mendoza
Jun Park
Van Phan
Spyros Tsiounis
Maria Venegas

UI ART DIRECTOR
Herman Fok

UI ART LEAD
Justin Cook

UI VISUAL DESIGN
Zhen Tan
Anthony Yau

USER INTERFACE
Jeffrey Davis
Jared Rubio Delamora
Quinn Kaneko
Blake Landry
David Lee
Andy Mindler
Albert Carmona
Myra Shadle
Rob Simmons

USER INTERFACE SPECIAL THANKS
Andrew Chin
Carrie Michelle
Dinitz Parecki

STUDIO ART DIRECTOR
Matt Crysdale
Anton Dawson

ART PRODUCER
Karen Huang
Stephanie Gene Morgan

FACE CAPTURE
Pixelgun Studio

SPECIAL THANKS
2K Mocap
Matt Chalwell
Lee Olsen
Animation Vertigo
Edge Art
Lemon Sky
Seed of Rock
Virtuos
XPEC Art Center

VC AUDIO TEAM

AUDIO DIRECTOR
Joel Simmons

SR. AUDIO ENGINEER & AUDIO TOOLS
Daniel Gardopee

SR. AUDIO ENGINEERS
Todd Gunnerson
Randy Rivas

AUDIO ENGINEER
James Yanisko

SCRIPT WRITERS
Tor Unsworth
Rhys Jones

ADDITIONAL AUDIO PRODUCTION SUPPORT
John Crysdale
Brian Buel

ADDITIONAL AUDIO POST
Casey Cameron
Paul Courselle
Mateo Baker

ADDITIONAL SCRIPT WRITING
Kevin Asseo
Sean Sullivan
Dan Schultz
Joe Galliani

BROADCAST TEAM & VOICE TALENT

PLAY-BY-PLAY ANNOUNCER
Kevin Harlan

COLOR ANALYSTS
Greg Anthony
Brent Barry
Doris Burke
Clark Kellogg
Steve Smith
Chris Webber

SIDELINE REPORTER
David Aldridge

STUDIO HOST
Ernie Johnson

STUDIO ANALYST
Shaquille O'Neal
Kenny Smith

PA ANNOUNCER
Peter Barto

PROMO ANNOUNCER
Jay Styne
Jimmy Hodson

OUTDOOR ANNOUNCER
CJ Norde

SPANISH ANNOUNCERS
Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

2KTV CAST

HOST & PRODUCER
Rachel A. DeMita

LEAD CAMERA & EDITOR
Alan Palmer

GAME EXPERT & PRODUCER
Jonathan Smith

PRODUCER
Jessica Teuscher

EDITOR & CAMERA
Rodney Johnson
David Park

LEAD GRAPHICS
Jolan Wood

AUDIO MIX
Brian Buel

ADDITIONAL CAMERA
Ian Levasseur

MAKE-UP ARTISTS
Alex Iriarte
Marissa Vossen
Glam Squad

MYCAREER CAST & CREW STARRING

MYPLAYER
Sullivan Jones

JUSTICE YOUNG
Michael B. Jordan

DENVER LEVINS
Jak Knight

WASHINGTON FALLS
Demetrius Grosse

JASON RICHMOND
Joe Williamson

BRUCE PEPPER
Michael Masini

XAVIER CROSS
Mark Derwin

BRUBAKER SMITH
Johnno Wilton

GRANT ALABASTER
Todd Anthony

ALANAH TURNER
Alisha Wainwright

TIFFANY RASBERRY
Nafessa Williams

HEMSLEY ADSON
Matt Walsh

REPORTER
Chris Marsol

MOB
Kim Bromley

AND FEATURING

ICE
Hannibal Buress

GRAHAM
Sterling Brim

PRODUCTION

WRITER & DIRECTOR

Aaron Covington

PRODUCER

Jay New

ASSOCIATE DIRECTOR

Brandon Eddington

SCRIPT SUPERVISOR

Virginia McCarthy

CASTING DIRECTOR

Dean Fronk

MOTION CAPTURE DEPARTMENT

SUPERVISOR

David Washburn

STAGE MANAGER

Anthony Tominia

PRODUCTION MANAGER

Charles Ghislandi

TECHNICAL MANAGER

Nateon Ajello

MEDIA SUPERVISOR

Mateo Baker

STAGE TECHNICIAN II

Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schlichtel

STAGE TECHNICIAN I

Alexandra Grant

SPECIALIST II

Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard

SPECIALIST I

Michelle Hill
Jeremy Wages

PIPELINE ENGINEER II

Charles Auggie Harris III

STAGE TECHNICIAN

Christopher Barton

AUDIO ASSISTANT

Andrew Hanson

PRODUCTION ASSISTANT

Marilyn Escobar

MAKE-UP ARTIST

Danielle O'Dea

FACE TRACKERS

PJ Leffelman
Jonathan Marshall
Elizabeth Kupfer
Eddie Kim

CAMERA OPERATORS

Alan Ricardez
Michael Montoya
Stephanie Sanchez
Connor Vickers
Brian Bisby

MYCAREER MUSIC & SCORE

Linda Lind

"BURNING" AND "ALL NIGHT LONG"

Written and Produced by Linda Lind

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

MYPARK LOADING MUSIC & STUDIO SHOW MUSIC

Cody Mills

NATIONAL ANTHEM VOCALIST

Linda Lind

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

Derek Breakfield
Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Gilschinski
PJ King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasatar
Shane Meston
Matt Pynn
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distad
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann

Cecil Hendrix
Sean Pacher
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
Relan 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 Ismaller

SVP, SPORTS OPERATIONS

Jason Argent

PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT

Greg Thomas

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, CREATIVE DEVELOPMENT

Josh Atkins

CREATIVE DIRECTOR

Eric Simonich

**SR. DIRECTOR OF
CREATIVE PRODUCTION**
Jack Scalfici

**SR. MANAGER OF
CREATIVE PRODUCTION**
Josh Orellana

CREATIVE PRODUCTION ASSISTANTS

William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

DIRECTOR OF RESEARCH AND PLANNING

Mike Salmon

SR. MARKET RESEARCHER

David Rees

USER TESTING MANAGER

Francesca Reyes

USER RESEARCHER

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

SR. BRAND MANAGERS

Andrew Blumberg
William Inglis

VP OF COMMUNICATIONS, THE AMERICAS

Ryan Jones

SR. COMMUNICATIONS MANAGER

Ryan Peters

SR. DIRECTOR, MARKETING PRODUCTION

Jackie Truong

MANAGER, MARKETING PRODUCTION

Ham Nguyen

MARKETING PRODUCTION ASSISTANT

Nelson Chao

SR. GRAPHIC DESIGNER

Christopher Maas

PROJECT MANAGER

Heidi Oas

GRAPHIC DESIGNER

Derek Beecham

DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION

Kenny Crosbie

VIDEO EDITOR / MOTION GRAPHIC DESIGNERS

Michael Regetean
Eric Neff

VIDEO EDITOR

Peter Koeppen

ASSOCIATE VIDEO EDITORS

Doug Tyler
Nick Pylvanainen

ART DIRECTOR, WEB

Gabe Abarcar

WEB DIRECTOR

Nate Schaumburg

SR. WEB DESIGNER

Keith Echevarria

SR. WEB DEVELOPER

Alex Beuscher

WEB DEVELOPER

Gryphon Myers

WEB PRODUCER

Tiffany Nelson

CHANNEL MARKETING MANAGERS

Anna Nguyen
Marc McCurdy

PARTNER MARKETING SPECIALIST

Kelsie Lahti

SR. DIRECTOR OF EVENTS

Lesley Zinn Abarcar

EVENTS MANAGER

David Iskra

DIRECTOR, DIGITAL MARKETING

Ronnie Singh

SOCIAL MEDIA MANAGER

Chris Manning

DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE

Ima Somers

CUSTOMER SERVICE MANAGER

David Eggers

CUSTOMER SERVICE COORDINATOR

Jamie Neves

CUSTOMER SERVICE LEAD

Crystal Pittman

SENIOR CUSTOMER SERVICE ASSOCIATES

Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa

KNOWLEDGE BASE COORDINATOR

Mike Thompson

DIRECTOR, PARTNERSHIPS & LICENSING

Jessica Hopp

ASSOCIATE MANAGER, PARTNERSHIPS & LICENSING

Ashley Landry

INTERNATIONAL PROJECT MANAGER

Ben Kvalo

ASSOCIATE MANAGER

Michael Howard

MARKETING ASSISTANT

Jessica Perez

2K OPERATIONS**SVP, SR. COUNSEL**

Peter Welch

SR. DIRECTOR AND COUNSEL, 2K BUSINESS AFFAIRS

Jerry Wang

COUNSEL

Justyn Sanderford
Aaron Epstein

VP, PUBLISHING OPERATIONS

Steve Lux

DIRECTOR OF LABEL OPERATIONS

Rachet DiPaola

DIRECTOR OF ANALYTICS

Mehmet Turan

SR. ANALYST

Tuomo Nikulainen

DIRECTOR OF OPERATIONS

Dorian Rehfield

PARTNER MARKETING MANAGER

Dawn Earp

LICENSING/OPERATIONS SPECIALIST

Xenia Mul

OPERATIONS COORDINATOR

Aaron Hiscox

2K IT**SR. DIRECTOR, 2K IT**

Rob Roudebush

SR. IT MANAGER

Bob Jones

SR. NETWORK ENGINEER

Russell Mains

SR. SYSTEMS ENGINEER

Jan Heysek

SECURITY SYSTEMS ENGINEER

Lee Ryan

NETWORK ENGINEER

Don Claybrook

SYSTEMS ADMINISTRATORS

Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

IT ANALYST

Michael Caccia

2K INTERNATIONAL

VP, PUBLISHING & OPERATIONS
Murray Pannell

**HEAD OF INTERNATIONAL
PRODUCT MARKETING**
David Halse

INTERNATIONAL PRODUCT MANAGER
Aurélien PalleGamage

INTERNATIONAL PR MANAGER
Wouter van Vugt

**INTERNATIONAL COMMUNITY
& SOCIAL MANAGER**
Catherine Vandier

INTERNATIONAL TERRITORY MANAGER
Warner Gulfié

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

INTERNATIONAL PRODUCER
Mark Ward

**HEAD OF CREATIVE
SERVICES & LOCALIZATION**
Nathalie Mathews

LOCALIZATION PROJECT MANAGER
Emma Lepeut

LOCALIZATION TEAMS

Robert Boeck
Synthesis Iberia
Synthesis International Srl
La Marque Rose

2K INTERNATIONAL TEAM

Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Carlo Volz
Carlos Villasante
Caroline Rajcom
Charley Grafton-Chuck
Dan Cooke
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Francois Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
John Ballantyne
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Roger Langford
Sandra Meiero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Zaida Gómez

DESIGN TEAM

Tom Baker
James Quinlan

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd
Martin Alway
Nisha Verma
Denisa Polcerova
Robert Willis

2K ASIA

GENERAL MANAGER, ASIA
Jason Wong

MARKETING DIRECTOR, ASIA
Diana Tan

SR. BRAND MANAGER, ASIA
Tracey Chua

MARKETING MANAGER, ASIA
Daniel Tan

SR. PRODUCT EXECUTIVE
Rohan Ishwarlal

JAPAN MARKETING MANAGERS

Maho Sawashima
Takahiro Morita
Hide Shimizu

KOREA MARKETING MANAGER
Dina Chung

SR. LOCALIZATION MANAGER
Yosuke Yano

TAKE-TWO ASIA

OPERATIONS

Eileen Chong
Veronica Khuun
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIA OPERATIONS

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
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

SUPPORT TEAMS
Scott Sanford
Ian Moore

QUALITY ASSURANCE SENIOR LEAD
Josh Lagerson

PROJECT LEAD
Luis Nieves

LEAD TESTERS - SUPPORT TEAMS

Chris Adams
Nathan Bell
Phyllicia Fletcher

ASSOCIATE LEAD TESTERS

Alexander Coffin
Joshua Collins
Jorge Corpeno
Zack Gartner
Jordan Wineinger
Steve Yun

SENIOR TESTERS

Joshua Brown-Sage
David Benedict
Ashley Carey
Zack Gartner
David Drake
Andrew Garrett

Ana Garza
Greg Jefferson
Jamel Jordan-Butler
Adam Junior
Chayse June
Robert Marrazzo
Kristine Naces
Robert Klemptner
Phillip Lui
Michelle Paredes
Brian Reiss
Thomas Sammons

QUALITY ASSURANCE TESTERS

Albert Antero
Joel Apostol
Eddie Arguelles
Fritz-Patrick Atienza
Charlene Artuz
Austin Anderson
Eduardo Bancud
Steven Barling
Michael Bond
Ashley Brown
Adrian Burnham
Kyle Bellas
Stephen Carter
Raoul Carabajal
Bobby Cofield
Wenceslao Concina
Victoria Cormier
David Dalie
Carter Davis
Drew De Los Santos
Hugo Dominguez
Max Ehrlich
Christopher Elscope
Bryan Fritz
Taylor Galauska
Arthur Garza-Trevino
Kyle Gault
Jasun Graf
Melanie Heuberg
Joshua Hull
Dominic Hurton
David Jackson
Michael Jelf
Christopher Johnson
Joshua Joseph

Zachary Little
Jordan Leano
Scott Luedtke
Eduardo Luna
Charles Maidman
Jace McEwen
Kent Mewborne
Jessica Mitchell
Sacha Moctezuma
Julian Molina
Travis O'Connor
Brandon Peterson
William Poloski
Evan Potter
Douglas Reilly
Dolores Reynolds
Lawrence Robinson
Anthony Rodriguez
Cody Roemen
Max Rohrer
Byrone Harvey Sanders
Blake Seebold
Ahmad Shahin
Brittnee Smith
Wash Thompson III
Anthony Wair
Daniel Walsh
Justin Ward
Alexis White

SPECIAL THANKS

Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Ashley Fountaine
Rachel Hajewski
Kris Jones
Kris Jolly
Juan Corral
Cam Stead
Travis Allen
Candice Javellonar
Jeremy Richards
Jazmine Sarmiento

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

Alba Loureiro

LOCALIZATION QA LEADS

Elmar Schubert
Florian Genthon
Jose Olivares

ASSOCIATE LOCALIZATION QA LEAD

Cristina La Mura

SENIOR LOCALIZATION QA TECHNICIAN

Christopher Funke

Enrico Sette
Harald Raschen
Johanna Cohen
Sergio Accettura

LOCALIZATION

Clement Mosca
Daniel Im
David Sung
Dimitri Gerard
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Gulnara Bixby
Iris Loison
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Matteo Lanteri
Namer Merli
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Pablo Menéndez
Patricia Ramón
Roland Habersack
Samuel Franco
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni Lopez
Yury Fesechka

2K EAST QUALITY ASSURANCE

QA DIRECTOR

Zhang Xi Kun

QA MANAGER

Du Jing

LOCALIZATION QA PROJECT LEAD

Zhu Jian

LOCALIZATION QA LEADS

Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

LOCALIZATION SENIOR QA TESTER

Qin Qi

QA TESTERS

Kan Liang
Cho Hyunmin

LOCALIZATION QA TESTERS

Zhou Qian Yu
Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Zou Zhuo Ke

LOCALIZATION JUNIOR QA TESTERS

Mao Ling Jie
Li Ling Li
Liu Kun Peng
Tang Dan Ru
Chen Xue Mei
Xiao Yi
Zhao Jin Yi
Ou Xu
Wang Rui

IT ENGINEERS

Zhao Hong Wei
Hu Xiang

2K CHINA CHENGDU QUALITY ASSURANCE

QA DIRECTOR

Zhang Xi Kun

QA MANAGER

Steve Manners

QA LEAD

Huang Cheng

QA SENIOR TESTER

Deng Jian

QA TESTERS

Long Fu Yu
Huang Hua
Jiang Xiao Yu
Zhao Ju Hao
Chen Pei Ran
Lin Yang
Zhou Qi
Jian Han Xiang
Zhou Ying Qiao
Fu Ting Yao
Gong Yi Ren

SPECIAL THANKS

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

FOX STUDIOS

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

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

PRESIDENT, GLOBAL PARTNERSHIPS

Salvatore LaRocca

VICE PRESIDENT, LEGAL & BUSINESS AFFAIRS

Hrishi Karthikyan

SENIOR MANAGER, LEGAL & BUSINESS AFFAIRS

Vince Kearney

EXECUTIVE VICE PRESIDENT, GLOBAL PARTNERSHIPS

Emilio Collins

VICE PRESIDENT, GLOBAL PARTNERSHIPS

Matt Holt

SENIOR ACCOUNT EXECUTIVE, GLOBAL PARTNERSHIPS

Artie Cutrone

DIRECTOR, GLOBAL PARTNERSHIPS

Adrienne O'Keefe

MANAGER, GLOBAL PARTNERSHIPS

Sam Asfahani

ASSOCIATE COORDINATORS, GLOBAL PARTNERSHIPS

Harley Opolinsky
Daniel Lupin

SPECIALIST, GLOBAL PARTNERSHIPS

Wonnie Song
Mary O'Laughlin

MOTION CAPTURE TALENT

Rick Fox
Aaron Gordon
Ryan Hollins
Orlando Johnson
Zach LaVine
Ben McLemore
James Nunnally
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Walters

BASKETBALL TALENT

David Ahern
Brandon "Bdot" Armstrong
Omariyea Boughton
Myree "Reemix" Bowden
A.J. Bridges
Collin Chiverton
Jonathan "The Jumper" Clark
James Davis
John Dickson
Terrence Drisdorn
E.J. Farris
Nate Garth
Tim Harris

Allen Huddleston
Tyler Idowu
Taylor Johns
Eddie Johnson
Chris Jones
Sullivan Jones
Michael B. Jordan
Dominique Lee
Marcus Lewis
Jordan Lewis
Mitchell Love
Jawon Mack
Xander McNally
J.J. Mina
Davion Mize
Arron Mollat
Langston Morris-Walker
Kareem Nitoto
Scott O'Gallagher
Akachi Okugo
Calvin Otieno
Lawrence Otis
Tim Parham
Rodney Pope
Jerald "J.P." Pruitt
Michael Purdie
Chris Read
Joey Rodriguez
Nick Ross
Dasmond Simmons
Austin Simon
Ryan Sypkens
James Tillman
Jay Washington
Elijah White
Roshun Wynne
Justin Yeargin

MYPARK DANCERS

Danast "Meeshia" Harris
Daquan "Toosi" High
Judson Laipply
Eric "Kidd Strobe" Bassett
Gary "Noh-Justice" Morgan
David "Kid David" Shreibman
Tony Ly

SPECIAL THANKS

Billy "Dunkademics" Doran
Roy "Lee" Giles
John Jordan
Aedim Moor
James Nunnally
Franklin Session
Kammron Taylor
Ben Pensack
Adam Pensack
Pensack Sports
Management Group

VISUAL CONCEPTS

SPECIAL THANKS

Strauss Zelnick
Karl Statoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glückstein
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
Jann Kolbe
2K IS Team
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Rane
Barry Charleton
Jon Titus
Goli Hamrick
Tony McNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Maria Zamaniego
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Gwendoline Oliviero
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Mark James
Christina Vu
Mark Little
Jean-Sébastien Ferey
Access Communications
Operation Sports
Zsolt Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Joe Waters
Aditya Toney
Tracy Carnahan
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abels
The Lee Family
Michigan State University
University of Kansas
Georgetown University
University of Louisville
University of Illinois
University of Oklahoma
Georgia Institute of Technology
University of Arizona
University of Connecticut
Wake Forest University
Collegiate Licensing Company

GAME INTRO

Shady00018

Published by 2K, a publishing label of Take-Two Interactive Software, Inc. All trademarks are the property of their respective owners. The names and logos of all arenas are trademarks of their respective owners and are used by permission. Certain trademarks used herein (or hereon) are properties of American Airlines, Inc. used under license to 2K Sports. All rights reserved. Copyright 2016 by STATS LLC. Any commercial use or distribution of the Licensed Materials without the express written consent of STATS LLC is strictly prohibited. Basketball Equipment Supplied by Gareed Sports, the exclusive supplier of basketball backboards and rims to NBA arenas. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. Localization tools and support provided by XLOC Inc. Bankers Life Fieldhouse and the Bankers Life Fieldhouse logo are trademarks owned by CNO Financial Group, Inc. and are used by permission.

Uses Simplygon (TM), Copyright (c) 2016 Donya(TM) Labs AB Portions of this software are Copyright (c) 2014, Pablo Fernandez Alcantarilla, Jesus Nuevo. All Rights Reserved. Emoji provided free by <http://emojione.com>

The NBA and NBA member team identifications are the intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams. Copyright 2016 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved.

EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

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

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

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

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

LIZENZ

Vorbehaltlich der vorliegenden Vereinbarung und der damit verbundenen Bestimmungen und Bedingungen erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Recht und die nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Lizenz, eine Kopie dieser Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einer einzelnen Spieleplattform (z.B. Computer, Mobilgerät oder Spielkonsole) zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Softwaredokumentation wird Anderweitiges ausdrücklich spezifiziert. Ihre Lizenzrechte unterliegen der Einhaltung der Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie sich dieser Software entledigen bzw. wenn die Vereinbarung gekündigt wird, je nachdem, welcher Tag früher eintritt (siehe unten).

Diese Software wird an Sie nicht verkauft sondern nur lizenziert, und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auszuliegen ist. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Titel und Ansprüche in Bezug auf die Software, insbesondere Urheberrechte, Markenrechte, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Gesichten, Dialoge, Schauplätze, 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 lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber das Lizenzgebers haben Anspruch darauf, ihre Rechte im Fall einer Verletzung dieser Vereinbarung ebenfalls zu schützen. Alle Rechte, die Ihnen nicht ausdrücklich durch diese Vereinbarung eingeräumt werden, verbleiben beim Lizenzgeber (und gegebenenfalls dessen Lizenzgeber).

LIZENZBEDINGUNGEN

Sie verpflichten sich, Nachfolgendes zu unterlassen:

- die Software für gewerbliche Zwecke zu nutzen;
- die Software oder Kopien der Software, insbesondere virtuelle Gegenstände bzw. virtuelle Währung (wie nachstehend definiert), ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Lizenzgebers oder ohne dass dies ausdrücklich in der vorliegenden Vereinbarung festgelegt wurde zu verbreiten, zu verpacken, zu lizenzieren, zu verkaufen, zu vermieten, in eine konvertierbare Währung umzuwandeln oder sie anderweitig zu übertragen bzw. abzutreten;
- die Software oder Teile davon zu kopieren (abgesehen von dem in der vorliegenden Vereinbarung Vorgesehenen);
- eine Kopie der Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere User ermöglicht; die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben);
- die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, um die Auflagen zu umgehen, die die Auflagen von der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM aus laufen zu lassen (dieses Verbot bezieht sich nicht auf komplette oder partielle Kopien, die eventuell durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses vorgenommen werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten);
- die Software in einem Computerspieler oder einer anderen standortbezogenen Lokalität zu nutzen oder kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber bietet Ihnen eine separate Lizenzvereinbarung an, um die Software auch für die gewerbliche Nutzung zur Verfügung zu stellen; die Software ganz oder in Teilen zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), sie zu zeigen, vorzuführen, zu dekompilemieren oder zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder die Software in anderer Weise zu verändern;
- Eigentumsvermerke, Marken oder Etiketten auf oder in der Software zu entfernen oder zu verändern;
- einen anderen User in der Nutzung von Online-Features der Software einzuschränken bzw. ihn an der Nutzung zu hindern;
- zu cheaten bzw. ein unerlaubtes Robot- oder Spider- oder anderes Programm im Zusammenhang mit Online-Features der Software zu verwenden;
- gegen Bestimmungen, Bedingungen, Richtlinien, Lizenzen oder Verhaltensregeln für Online-Features der Software zu verstoßen;
- die Software in ein Land zu transportieren, zu exportieren oder zu re-exportieren (direkt oder indirekt), dem laut US-amerikanischen Exportgesetzen oder -vorschriften bzw. laut US-amerikanischen Wirtschaftssanktionen der Erhalt dieser Software untersagt ist oder in sonstiger Weise gegen Gesetze und Vorschriften des Landes (in ihrer jeweils geltenden Fassung) zu verstoßen, in dem Sie die Software bezogen haben.

ZUGRIFF AUF SONDERFEATURES UND/ODER DIENSTE INKL. DIGITALER KOPIEN: Um die Software zu aktivieren, auf digitale Kopien der Software zuzugreifen oder auf bestimmte freischaltbare, herunterladbare, Online- oder sonstige spezielle Inhalte, Dienste und/oder Funktionen (zusammenfassend „Sonderfeatures“) zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, eine Seriennummer zum einmaligen Gebrauch einzulösen, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder bei einem Dienst des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Bestimmungen und Richtlinien einverstanden zu erklären). Der Zugang zu Sonderfeatures ist auf ein einzelnes Benutzerkonto (wie nachstehend definiert) pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu Sonderfeatures kann nicht übertragen, verkauft, verpackt, lizenziert,

vermietet, in konvertierbare virtuelle Währung konvertiert oder von einem anderen User erneut registriert werden, sofern dies nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt ist. Die Bestimmungen dieses Paragrafen haben Vorrang vor allen anderen Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG DER LIZENZ EINER ZU VOR GESPEICHERTEN KOPIE: Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie von zuvor gespeicherter Software samt Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person zu übertragen, sofern Sie keine Kopie (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopie) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückbehalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann von Ihnen möglicherweise verlangen, dass sie spezielle Schritte gemäß dem in der Softwareokumentation Festgelegte 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 Inhalte, die ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch nicht verfügbar sind, sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Sonderfeatures funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Originalinstallationskopie gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem User nicht mehr zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. UNBESCHADET 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 Kopien zu verhindern oder anderweitig Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Diese Maßnahmen können den Einsatz von Lizenz-Management, Produkt-Aktivierung und anderen Sicherheits-Technologien in die Software beinhalten sowie die Überwachung der Nutzung, einschließlich, unter anderem, Uhrzeit, Datum, Zugriff oder andere Kontrollen, Zähler, Seriennummern bzw. andere Sicherheitsvorrichtungen, die dazu dienen, den unbefugten Zugriff, die Nutzung und das Kopieren der Software oder Teile bzw. Komponenten derselben, einschließlich etwaiger Verstöße gegen diese Vereinbarung, zu verhindern. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, die Verwendung der Software zu jeder Zeit zu überwachen. Sie dürfen weder solche Zugangskontrollmaßnahmen stören noch versuchen, solche Sicherheits-Features zu deaktivieren oder zu umgehen; wenn Sie es dennoch tun, wird die Software möglicherweise nicht richtig funktionieren. Wenn die Software Zugang zu speziellen Features gestattet, kann jeweils nur eine einzige Kopie dieser Software auf diese speziellen Features pro Zugriff zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software-Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software mit einer gültigen Lizenz kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sofern ihm nicht vorseitend der geltenden Gesetze verboten, ist der Lizenzgeber berechtigt, die mit dieser Vereinbarung gewährte Lizenz und den Zugriff auf die Software einzuschränken, aussetzen oder zu kündigen einschließlich, unter anderem, alle damit verbundenen Dienstleistungen und Produkte, und zwar jederzeit und ohne Angabe von Gründen.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarios, Screenshots, Autodesigns, Objekte oder Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und soweit Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, insbesondere das Recht zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekanntem Mitteln, und Ihre Beiträge ohne Anklündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die geltenden Gesetze und internationalen Übereinkommen für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie verzichten hiermit und erheben niemals Anspruch auf alle moralischen Rechte in Bezug auf Urhebererschaft, Veröffentlichung, Ansehen oder Zuschreibungen in Bezug auf die Nutzung und den Genuss dieser Inhalte durch den Lizenzgeber sowie durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen gemäß der geltenden Gesetzgebung. Die Gewährung dieser 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 authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen.

BENUTZERKONTEN: Um die Software oder ein Software-Feature zu benutzen oder um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, benötigen Sie eventuell ein gültiges und aktives Konto bei einem Online-Dienstleister, z.B. bei einer Spielplattform oder einem sozialen Netzwerk eines Drittanbieters („Drittanbieter-Konto“), oder beim Lizenzgeber bzw. einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen, wie in der Softwareokumentation dargelegt. Wenn Sie derartige Konten nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software nicht ordnungsgemäß funktionieren oder aufhören zu funktionieren. Für die Software kann es auch notwendig sein, dass Sie ein software-spezifisches Benutzerkonto beim Lizenzgeber oder bei einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen einrichten („Benutzerkonto“) einrichten, um auf die Software, ihre Funktionen und Features zugreifen zu können. Das Login Ihres Benutzerkontos kann auch mit einem Drittanbieter-Konto verbunden sein. Sie haften für jegliche Nutzung sowie für die Sicherheit Ihres Benutzerkontos und aller Drittanbieter-Konten, die Sie verwenden, um auf die Software zuzugreifen und diese zu nutzen.

Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände

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

VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE: Die Software enthält möglicherweise Funktionen, durch welche der User (i) eine fiktive virtuelle Währung als Tauschmittel ausschließlich innerhalb der Software verwenden („virtuelle Währung“) und (ii) Zugang (und bestimmte eingeschränkte Nutzungsrechte) zu virtuellen Gegenständen ausschließlich innerhalb der Software erhalten („virtuelle Gegenstände“) kann. Unabhängig von der für sie verwendeten Terminologie stellen die virtuelle Währung und die virtuellen Gegenstände ein durch diese Vereinbarung geregeltes eingeschränktes Lizenzrecht dar. Vorbehaltlich der Bedingungen dieser Vereinbarung und deren Einhaltung erteilt Ihnen der Lizenzgeber hiermit das nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Recht und die nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Lizenz zur Verwendung von 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 den virtuellen Gegenständen übertragen oder abgetreten werden. Diese Vereinbarung darf nicht als Verkauf von Rechten irgendwelcher Art an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen ausgelegt werden.

Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände haben keinen Gegenwert in wirklicher Währung und gelten nicht als Ersatz für eine wirkliche Währung. Sie bestätigen und erklären, dass der Lizenzgeber jederzeit eine Überprüfung vornehmen bzw. Maßnahmen ergreifen kann, welche sich auf den angenommenen Wert oder den Kaufpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern ihm dies durch geltendes Recht nicht untersagt ist. Für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entstehen keine Gebühren für eine Nicht-Nutzung, vorausgesetzt jedoch, dass die hiermit für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände erteilte Lizenz in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieser Vereinbarung und der Software-Dokumentation endet, wenn der Lizenzgeber die Software nicht mehr bereitstellt, oder diese Vereinbarung anderweitig beendet wird. Der Lizenzgeber behält

sich das Recht vor, nach seinem alleinigen Ermessen Gebühren für das Recht auf Zugang zu oder Nutzung von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden zu berechnen und/oder der Lizenzgeber kann virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande entgeltlich oder unentgeltlich vertreiben.

VERDIENST ODER ERWORBEN VON VIRTUELLER WAHRUNG UND VIRTUELLEN GEGENSTANDEN: Die Software kann Ihnen die Moglichkeit bieten, virtuelle Wahrung zu kaufen oder virtuelle Wahrung vom Lizenzgeber als Gegenleistung fur den Abschluss bestimmter Tatigkeiten bzw. Leistungen innerhalb der Software zu verdienen. Der Lizenzgeber kann z.B. den Nutzern einen bestimmten Betrag in virtueller Wahrung oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielerischen Aktivitat gewahren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spielaufgabe oder bei der Erstellung von Nutzerinhalten. Erlangte virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande werden Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Erwerb von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden ist nur innerhalb der Software oder uber vom Lizenzgeber autorisierte Benutzerplattformen, Dritt-Online-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (nachfolgend als „Software-Store“ bezeichnet) moglich. Kauf und Nutzung spielerischer Gegenstande und Wahrungen uber einen Software-Store unterliegen den jeweiligen Geschaftsbedingungen des Software-Stores, insbesondere den Nutzungsbedingungen und der Nutzervereinbarung. Dieser Online-Dienst wurde durch den Software-Store an Sie utzerzentriert. Der Lizenzgeber kann Ermoglichkeiten oder Sonderangebote fur den Kauf von virtueller Wahrung anbieten und kann solche Ermoglungen und Sonderangebote jederzeit und ohne Vorankundigung andern oder absetzen. Nach Abschluss eines autorisierten Kaufs von virtueller Wahrung in einem Software-Store wird der Betrag an gekaufte virtuelle Wahrung Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Lizenzgeber setzt einen maximalen Betrag an virtueller Wahrung fest, den Sie pro Geschaftsvorgang und/oder pro Tag kaufen konnen, wobei dieser Maximalbetrag je nach zugehoriger Software unterschiedlich sein kann. Der Lizenzgeber kann nach seinem alleinigen Ermessen zusatzliche Einschrankungen hinsichtlich des Betrags an von Ihnen gekaufte oder genutzte virtuelle Wahrung, hinsichtlich Ihrer Nutzung von virtueller Wahrung und hinsichtlich des maximalen Guthabens an virtueller Wahrung, das Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben werden kann, festlegen. Sie haften allein fur jeden Kauf von virtueller Wahrung, der uber Ihr Benutzerkonto getatigt wird, unabhangig davon, ob der Kauf von Ihnen autorisiert wurde oder nicht.

BERECHNUNG DES SPIELGUTHABENS: Sie konnen in Ihrem Benutzerkonto die virtuelle Wahrung/die virtuellen Gegenstande, die Ihnen zur Verfugung stehen, einzusehen und darauf zugreifen, wenn Sie bei Ihrem Benutzerkonto angemeldet sind. Der Lizenzgeber behalt sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen samtliche Kalkulationen zu virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden in Ihrem Benutzerkonto vorzunehmen. Der Lizenzgeber behalt sich weiterhin das Recht vor, nach alleinigem Ermessen den Betrag an virtueller Wahrung zu ermitteln, die im Zusammenhang mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenstanden oder zu anderen Zwecken Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben oder von diesem abgebucht werden, und festzulegen, wie diese Vorgange abgewickelt werden. Wahrend der Lizenzgeber bemuhnt ist, alle diese Berechnungen auf einheitliche und angemessene Art und Weise durchzufuhren, erkennen Sie hiermit an und erklaren sich damit einverstanden, dass die Feststellungen des Lizenzgebers hinsichtlich verfugbarer virtueller Wahrung/verfugbarer virtueller Gegenstande auf Ihrem Benutzerkonto endgultig sind, sofern Sie dem Lizenzgeber nicht Belege vorlegen konnen, dass diese Berechnung absichtlich inkorrekt war oder ist.

VERWENDUNG VIRTUELLER WAHRUNG UND VIRTUELLER GEGENSTANDEN: Der Spieler kann gekaufte virtuelle Wahrung/gekaufte virtuelle Gegenstande im Verlauf des Spiels in bereinstimmung mit den Spielregeln fur Wahrung und Gegenstande, (die je nach zugehoriger Software unterschiedlich sein konnen) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande durfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigem Ermessen die Verwendung von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden auf ein einziges Spiel begrenzen. Die zugelassene Verwendung und zugelassenen Zwecke von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden konnen jederzeit geandert werden. Ihr laufend Ihr Benutzerkonto verfugbare virtuelle Wahrung/verfugbaren virtuellen Gegenstande verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfugbaren Guthaben an virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden. Sie mussen uber ausreichend virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande auf Ihrem Benutzerkonto verfugen, um eine Transaktion innerhalb der Software abzuschlieen zu konnen. Virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande in Ihrem Benutzerkonto konnen ohne vorherige Ankundigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgebogen werden: Sie konnen z.B. virtuelle Wahrung oder virtuelle Gegenstande verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihre Spielfigur stirbt. Sie haften fur jede Verwendung der virtuellen Wahrung/virtuellen Gegenstande, die uber Ihr Benutzerkonto vorgenommen wird, unabhangig davon, ob Ihnen autorisiert oder nicht. Sie sind verpflichtet den Lizenzgeber unverzuglich benachrichtigen, wenn Sie eine ber Ihr Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an www.take2games.com/support richten.

NICHTEINLOSBARKEIT: Virtuelle Wahrung und virtuelle Gegenstande konnen nur gegen spielerische Gegenstande oder Dienstleistungen eingelost werden. Sie durfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, verpackt, lizenziert, vermietet bzw. in eine konvertierbare virtuelle Wahrung umgewandelt werden. Virtuelle Wahrung und virtuelle Gegenstande konnen zu keinem Zeitpunkt beim Lizenzgeber oder einer anderen naturlichen oder juristischen Person gegen einen Geldbetrag oder Geldwert bzw. gegen andere Gegenstande eingelost werden, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrucklich anderweitig festgelegt oder auf andere Weise durch geltendes Recht gefordert. Virtuelle Wahrung und virtuelle Gegenstande haben keinen Barwert. Weder der Lizenzgeber noch eine andere naturliche oder juristische Person ist auf irgendeine Art verpflichtet, virtuelle Wahrung bzw. virtuelle Gegenstande in einen Gegenwert umzutauschen, insbesondere in echte Wahrungen.

KEINE RUCKERSTATTUNG: Alle Kaufe von virtueller Wahrung und virtuellen Gegenstanden sind endgultig und unter keinen Umstanden erstattungsfahig, bertragbar oder umtauschbar. Falls nicht durch geltendes Recht verboten, ist der Lizenzgeber uneingeschrankt berechtigt, diese virtuelle Wahrung/virtuellen Gegenstande in seinem alleinigen Ermessen zu verwerten, zu regulieren, zu kontrollieren, abzuandern, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenuber noch anderen Person gegenuber fur die Ausubung dieser Rechte.

KEINE BERTRAGUNG: Die bertragung, der Handel, der Verkauf oder der Tausch von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden an eine Person auf anderem Wege als im Spielverlauf innerhalb der Software wie ausdrucklich vom Lizenzgeber genehmigt („Nicht genehmigte Transaktionen“), insbesondere an andere Nutzer der Software, sind vom Lizenzgeber nicht gestattet und streng verboten. Der Lizenzgeber behalt sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen Ihr Benutzerkonto und Ihre virtuelle Wahrung/virtuellen Gegenstande zu kundigen, auszusetzen und zu modifizieren und diese Vereinbarung zu kundigen, wenn Sie sich an nicht genehmigten Transaktionen beteiligen, sie fordern oder anfordern. Alle Nutzer, die an solchen Aktivitaten teilnehmen, tun dies auf eigene Gefahr und erklaren sich hiermit damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Geschaftsfuhrer, Mitarbeiter und Vertreter freizustellen von allen Schaden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch solche Aktivitaten verursacht wurden. Sie erkennen hiermit an, dass der Lizenzgeber vom jeweiligen Software-Store verlangen kann, alle nicht genehmigten Transaktionen – unabhangig vom Zeitpunkt (ob vergangen oder bevorstehend) der nicht genehmigten Transaktion – zu verhindern, auszusetzen, zu beenden, zu unterbrechen oder ruckgangig zu machen, wenn er einen Verdacht hat auf oder Beweise fur Betrug, Verstoe gegen diese Vereinbarung, Verstoe gegen geltendes Recht bzw. geltende Vorschriften oder vorsatzliche Handlungen, die in irgendeiner Weise das Ziel oder die Auswirkung bzw. die mogliche Auswirkung haben, einen Eingriff in den Betrieb der Software vorzunehmen. Wenn wir glauben oder Grund zu der Annahme haben, dass Sie an einer nicht genehmigten Transaktion beteiligt sind, erklaren Sie sich ferner damit einverstanden, dass der Lizenzgeber nach seinem alleinigen Ermessen Ihren Zugriff auf die auf Ihrem Benutzerkonto verfugbare virtuelle Gegenstande/verfugbaren virtuellen Gegenstande einschranken kann oder Ihr Benutzerkonto sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande und andere Gegenstande im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kundigen oder aussetzen kann.

STANDORT: Die virtuelle Währung ist nur für Kunden an bestimmten Standorten verfügbar. Sie können keine virtuelle Währung kaufen oder verwenden, wenn Sie sich nicht an einem anerkannten Standort befinden.

BEDINGUNGEN DER SOFTWARE-STORES

Diese Vereinbarung und die Bereitstellung der Software durch die Software-Stores (einschließlich des Kaufs von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen) unterliegen den zusätzlichen Bedingungen, die vom jeweiligen Software-Store festgelegt oder verlangt werden, und alle solche anwendbaren Bedingungen werden durch diese Bezugnahme zum Bestandteil dieser Vereinbarung. Der Lizenzgeber ist nicht verantwortlich und haftet nicht für Kreditkarten- oder Bankgebühren oder sonstige Gebühren oder Belastungen im Zusammenhang mit Ihren Kauftransaktionen innerhalb der Software oder über einen Software-Store. Alle derartigen Transaktionen werden durch den Software-Store und nicht durch den Lizenzgeber abgewickelt. Der Lizenzgeber lehnt jegliche Haftung für solche Transaktionen ausdrücklich ab und Sie erklären sich hiermit damit einverstanden, dass Ihr einziges Rechtsmittel in Bezug auf diese Transaktionen Ihnen über und durch den betreffenden Software-Store zusteht.

Diese Vereinbarung wird ausschließlich zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber getroffen, nicht mit einem Software-Store. Sie erkennen an, dass der Software-Store nicht verpflichtet ist, Wartungs- oder Supportdienste in Verbindung mit der Software zu leisten. Mit Ausnahme des Vorgeannten und soweit gesetzlich zulässig hat der Software-Store keinerlei sonstige Gewährleistungspflicht in Bezug auf die Software. Jegliche Ansprüche in Verbindung mit der Software bezüglich Produkthaftung, einer Nichteinhaltung anwendbarer gesetzlicher oder rechtlicher Anforderungen, Ansprüche nach Verbraucherschutz- oder ähnlichen Gesetzen oder Ansprüche wegen Verstößen gegen das Urheberrecht werden durch diese Vereinbarung geregelt und fallen nicht in den Verantwortungsbereich des Software-Stores. Sie sind an die Nutzungsbedingungen sowie an sämtliche anderen anwendbaren Bestimmungen des Software-Stores gebunden. Die Lizenz an der Software ist nicht übertragbar und ist nur zur Nutzung der Software auf einem geeigneten Gerät vorgesehen, das sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befindet. Sie versichern, dass Sie sich nicht in einem Land oder geografischen Gebiet unter US-amerikanischen Embargo befinden und nicht auf der Liste der „Specially Designated Nationals“ des US-amerikanischen Finanzministeriums bzw. der Liste der „Denied Persons“ oder der „Entity List“ des US-amerikanischen Wirtschaftsministeriums geführt werden. Die Software-Stores sind anspruchsberechtigte Drittpartei dieser Vereinbarung und sind dazu berechtigt, diese Vereinbarung gegen Sie geltend zu machen.

DATENSAMMLUNG UND -NUTZUNG

Durch das Installieren und Verwenden der Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit den Bedingungen über die Erfassung und Nutzung von Daten wie im diesem Absatz und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers beschrieben, insbesondere (sofern zutreffend) (i) mit der Weitergabe von personenbezogenen Daten und anderen Daten an den Lizenzgeber, seine verbundenen Unternehmen, Verkäufer und Geschäftspartner sowie an bestimmte weitere Dritte, wie zum Beispiel Regierungsbehörden in den USA und in anderen Ländern außerhalb Europas bzw. außerhalb Ihres Heimatlands, insbesondere in Ländern, in denen eventuell niedrigere Datenschutzstandards vorherrschen; (ii) mit der Veröffentlichung Ihrer Daten, z.B. mit der Identifizierung Ihrer durch den Nutzer geschaffenen Inhalte oder der Anzeige Ihrer Punktzahl, Ihres Bestenlistenrangs, Ihrer Erfolge und anderer Gameplay-Daten auf Webseiten und anderen Plattformen; (iii) mit der Weitergabe Ihrer Gameplay-Daten an Hardware-Hersteller, Plattform-Hosts und Marketingpartner des Lizenzgebers; und (iv) mit anderen Verwendungen und Offenlegungen Ihrer personenbezogenen Daten oder anderen Daten gemäß der oben genannten Datenschutzerklärung in der jeweils geltenden Fassung. Wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Daten auf diese Weise genutzt oder geteilt werden, sollten Sie die Software nicht benutzen.

Für alle datenschutzrechtlichen Probleme, einschließlich im Zusammenhang mit der Erfassung, Verwendung, Offenlegung und Weitergabe Ihrer persönlichen Daten und anderer Informationen, hat die Datenschutzerklärung unter www.take2games.com/privacy in der jeweils geltenden Fassung Vorrang vor allen anderen in dieser Vereinbarung gemachten Aussagen.

GEWÄHRLEISTUNG

BEGRENZTE Gewährleistung: Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie der ursprüngliche Käufer sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab aufgezeichnete Software und begleitende Dokumentation vom ursprünglichen Käufer übertragen erhalten haben), dass das ursprüngliche, die Software enthaltene Speichermedium in Bezug auf Material und Verarbeitung unter normalen Nutzungs- und Betriebsbedingungen für die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum frei von Mängeln ist. Der Lizenzgeber garantiert Ihnen, dass die Software mit einem persönlichen Computer kompatibel ist, der den Mindest-Systemanforderungen der Software-Dokumentation entspricht, oder dass sie durch den Spielkonsolenhersteller als kompatibel mit der Spielkonsole, für die sie veröffentlicht wurde, erklärt worden ist. Aufgrund von Schwankungen in Bezug auf Hardware, Software, Internet-Verbindungen und individuelle Nutzung übernimmt der Lizenzgeber keine Garantie für die Leistungsfähigkeit der Software auf Ihrem individuellen Computer oder Ihrer persönlichen Spielkonsole.

Der Lizenzgeber haftet Ihnen gegenüber nicht gegen Störungen bei der Nutzung der Software; oder dass die Software Ihren Anforderungen entspricht; er haftet auch nicht dafür, dass der Betrieb der Software ununterbrochen oder fehlerfrei ist; oder dass die Software mit der Software oder Hardware von Drittanbietern kompatibel ist oder dass etwaige Fehler in der Software behoben werden. Eine mündliche oder schriftliche Beratung durch den Lizenzgeber oder einen autorisierten Vertreter stellt keine Garantie dar. Da einige Länder den Ausschluss oder die Begrenzung der impliziten Gewährleistung oder die Einschränkung der gesetzlichen Rechte des Verbrauchers nicht zulassen, kann es sein, dass ein oder alle der oben genannten Ausnahmen und Einschränkungen nicht auf Sie zutreffen.

Wenn Sie aus irgendeinem Grund einen Mangel im Speichermedium oder in der Software während der Garantiezeit entdecken, verpflichtet sich der Lizenzgeber, jede für mangelhaft befundene Software innerhalb der Garantiezeit kostenlos zu ersetzen, solange die Software vom Lizenzgeber noch hergestellt wird. Wenn die Software nicht mehr verfügbar ist, behält sich der Lizenzgeber das Recht vor, sie durch eine ähnliche Software von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Diese Garantie gilt nur für das Speichermedium und die Software, wie sie ursprünglich vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellt worden sind, und gilt nicht für den normalen Verschleiß.

Diese Garantie gilt nicht und erlischt, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäßen Gebrauch oder Vernachlässigung entstanden ist. Jede gesetzlich vorgeschriebene implizite Gewährleistung ist ausdrücklich auf die vorstehend beschriebene 90-Tage-Frist begrenzt.

Falls vorstehend nichts Gegenteiliges festgelegt wurde, gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, unbeschadet ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder stillschweigend, einschließlich aller anderen Zusicherungen in Bezug auf die allgemeine Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zurücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie folgendes an: Ihren Namen, die Rücksendeadresse, eine Kopie des datierten Kaufbelegs sowie ein Schreiben, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, beschreibt.

HAFTUNGSFREISTELLUNG

Sie sind damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Direktoren, Mitarbeiter und Vertreter im Zusammenhang mit allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen freizustellen, die direkt oder indirekt aufgrund Ihrer Handlungen oder Unterlassungen bei der Nutzung der Software gemäß den Bedingungen der Vereinbarung entstanden sind.

IN KEINEM FALL HÄFTET DER LIZENZGEBER FÜR BESONDERE, NEBEN-, ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM EIGENTUM, DER NUTZUNG ODER DER FEHLERHAFTIGKEIT DER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, INSBESONDERE SCHÄDEN AN EIGENTUM, VERLUST DES FIRMENWERTS (GOODWILL), COMPUTERFEHLFUNKTION, UND, SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN, SACHSCHÄDEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADENERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGEANSPRÜCHEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAGSRECHTLICH (INSBESONDERE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART BEGRÜNDET, GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWISEN WORDEN IST ODER NICHT. DIE HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR ALLE SCHÄDEN ÜBERSCHREITET (SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG) IN KEINEM FALL DEN VON IHM FÜR DIE SOFTWARE BEZAHLTEN TATSÄCHLICHEN PREIS.

IN KEINEM FALL LIEGT DIE GESAMTHAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR FORDERUNGEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER VORLIEGENDEN VEREINBARUNG, UNBESCHADET DER EINGESETZTEN KLAGEFORM, JEMALS ÜBER DEN VON IHN IN DEN VORANGEGANGENEN NACHFOLG (12) MONATEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER SOFTWARE AN DEN LIZENZGEBER BEZAHLTEN GEBÜHREN BEZIEHUNGSWEISE ÜBER EINEM BETRAG VON US \$ 200 – JE NACHDEM, WELCHER BETRAG DER HÖHERE IST.

DA EINIGE STAATEN/LÄNDER KEINE EINSCHRÄNKUNGEN IN BEZUG AUF DIE DAUER EINER STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNG UND/ ODER KEINEN AUSSCHLUSS DER HAFTUNG NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, TUN ODER PERSONENSCHÄDEN DURCH FAHRLÄSSIGKEIT BETRUG ODER VORSÄTZLICHE SCHÄDIGUNG ZULASSEN, GELTEN DIESSE BEGRENZUNGEN BZW. AUSSCHLÜSSE SOWIE ALLE SICH ANDERWEITIG AUS DER VORSTEHENDEN FREISTELLUNG ERGEBENDE AUSSCHLÜSSE ODER BEGRENZUNGEN MÖGLICHERWEISE NICHT FÜR SIE. DIESE GARANTIE GILT NUR IN DEM UMFANG NICHT, IN DEM EINE INDIVIDUELLE BESTIMMUNG DIESER GARANTIE DURCH EIN BUNDESSTAATLICHES, STAATLICHES ODER KOMMUNALES GESETZ UNTERSAGT WIRD, DESSEN FOLGEN UNANUSWEICHLICH SIND. DIESE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE; ES KÖNNEN IHNEN AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN, DIE VON GERICHTSBARKEIT ZU GERICHTSBARKEIT UNTERSCHIEDLICH SIND.

WIR WOLLEN UND KÖNNEN DEN FLUSS VON DATEN ZU ODER VON UNSEREM NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOSEN NETZWERKEN, ODER ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTBÄTTERN NICHT KONTROLLIEREN. DIESER STROM HÄNGT ZU EINEM GROSSEN TEIL VON DER LEISTUNG DES INTERNETS UND DER DURCH DRITTE ANGEBOTENEN UND KONTROLLIERTEN DRAHTLOSEN DIENSTE AB. ES KANN VORKOMMEN, DASS HANDLUNGEN ODER UNTERLASSUNGEN DIESER DRITTEN IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN. WIR KÖNNEN NICHT GARANTIEREN, DASS SOLICHE EREIGNISSE NICHT AUFTRETEN. WIR ÜBERNEHMEN DAHER KEINE GARANTIE IM ZUSAMMENHANG MIT HANDLUNGEN UND UNTERLASSUNGEN DRITTER, DIE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON ODER DIE VERWENDUNG DER SOFTWARE UND DER BEGLEITENDEN LEISTUNGEN UND PRODUKTE BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN KÖNNTEN.

BEENDIGUNG

Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber sie kündigt. Diese Vereinbarung endet automatisch, wenn der Lizenzgeber den Betrieb der Software-Server einstellt (für ausschließlich online betriebene Spiele), wenn der Lizenzgeber feststellt oder glaubt, dass Ihre Nutzung der Software Betrug, Geldwäsche oder eine andere illegale Aktivität beinhaltet, oder wenn Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht einhalten, insbesondere die vorstehenden Lizenzbedingungen. Sie können diese Vereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie (i) den Lizenzgeber über die in den Nutzungsbedingungen festgelegte Methode bitten, Ihr Benutzerkonto, mit welchem Sie Zugriff auf die Software haben und diese verwenden, zu kündigen und zu löschen; oder indem Sie (ii) alle Kopien der Software in Ihrem Besitz, Ihrer Verwahrung oder unter Ihrer Kontrolle zerstören und/ oder löschen. Das Löschen der Software von Ihrer Spiel-Plattform löscht nicht die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten Informationen, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Sie die Software mit dem gleichen Benutzerkonto neu installieren, können Sie immer noch Zugriff auf Ihre vorherigen Kontodaten haben, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Ihr Benutzerkonto bei Beendigung dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund gelöscht wird, werden jedoch, soweit es das geltende Recht nicht ausdrücklich verbietet, die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Gegenstände und virtuelle Währung ebenfalls gelöscht und Sie können die Software sowie die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuelle Währung und virtuellen Gegenstände dann nicht mehr nutzen. Bei Kündigung dieser Vereinbarung aufgrund einer Verletzung derselben Ihrerseits, kann der Lizenzgeber Ihnen verbieten, sich erneut anzumelden oder erneut Zugriff auf die Software zu erhalten. Nach Beendigung dieser Vereinbarung müssen Sie alle physischen Kopien der Software zerstören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die dazugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden, einschließlich auf Clientservern, Computern, Game-Geräten oder Mobilfunkgeräten installierte Kopien. Bei Beendigung dieser Vereinbarung erlöschen Ihre Rechte zur Nutzung der Software unverzüglich, einschließlich der virtuellen Währung bzw. der virtuellen Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto, und Sie müssen jegliche Nutzung der Software einstellen. Durch die Beendigung dieser Vereinbarung werden unsere Rechte bzw. Ihre Verpflichtungen aus dieser Vereinbarung nicht beeinträchtigt.

EINGESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN

Die Software und die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln entwickelt und werden als „Commercial Computer Software“ bzw. „Restricted Computer Software“ angeboten. Die Nutzung, Vervielfältigung oder Offenlegung durch die US-Regierung oder einen Subunternehmer der US-Regierung unterliegt den Einschränkungen gemäß Unterabsatz (c)(1)(ii) der Klausel „Rights in Technical Data and Computer Software“ in DFARS 252.227-7013 oder gemäß Unterabsatz (c)(1) und (2) der Klausel „Commercial Computer Software Restricted Rights“ in FAR 52.227-19, sofern anwendbar. Der Auftragnehmer/Hersteller ist der Lizenzgeber am nachstehend angegebenen Standort.

BILIGKEITSRECHTLICHE RECHTMITTEL

Sie stimmen hiermit zu, dass im Falle einer nicht ausdrücklichen Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung dem Lizenzgeber ein irreparabler Schaden entsteht, und erklären sich daher einverstanden, dass der Lizenzgeber ohne Erfordernis einer Sicherheitsleistung, Bürgschaft oder eines Schadenschadensanspruches Anspruch auf entsprechende billigkeitliche Rechtsmittel im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung hat, einschließlich des vorübergehenden oder dauerhaften Unterlassungsanspruchs, zusätzlich zu allen anderen verfügbaren Rechtsmitteln.

STEUERN UND ABGABEN

Sie sind verantwortlich für die Zahlung sämtlicher von Regierungsstellen im Zusammenhang mit den durch diese Vereinbarung begründeten Transaktionen erhobenen Steuern, Abgaben und Zölle, einschließlich Zinsen und Mahngebühren (mit Ausnahme von Steuern auf das Nettoeinkommen des Lizenzgebers), und stellen den Lizenzgeber und all seine verbundenen Unternehmen, leitenden Angestellten, Geschäftsführer und Mitarbeiter von diesen Zahlungen frei, unabhängig davon, ob diese in Rechnungen aufgeführt waren, die Sie vom Lizenzgeber erhalten haben. Sie legen dem Lizenzgeber Abschriften aller Freistellungsbescheinigungen vor, wenn Sie Anspruch auf eine solche Befreiung haben. Sie haften allein für alle Ausgaben und Kosten, die Ihnen gegebenenfalls im Zusammenhang mit Ihren Aktivitäten aus dieser Vereinbarung entstehen. Sie haben keinen Anspruch auf eine Kostenerstattung durch den Lizenzgeber und stellen den Lizenzgeber diesbezüglich frei.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN

Jeder Zugriff auf und jede Nutzung der Software unterliegen den Bestimmungen dieser Vereinbarung, der entsprechenden Software-Dokumentation, den Nutzungsbedingungen des Lizenzgebers und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers; alle Bestimmungen der Nutzungsbedingungen werden durch diese Bezugnahme Bestandteil dieser

Vereinbarung. Diese Vereinbarungen stellen die vollständige Vereinbarung zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber in Bezug auf die Nutzung der Software und der dazugehörigen Dienstleistungen und Produkte dar und ersetzen alle vorherigen schriftlichen oder mündlichen Vereinbarungen zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber. Sollte es einen Widerspruch zwischen dieser Vereinbarung und den Nutzungsbedingungen geben, so gilt diese Vereinbarung.

VERSCHIEDENES

Sollte eine Bestimmung dieser Vereinbarung aus einem beliebigen Grund als nicht durchsetzbar gelten, wird diese Bestimmung so umformuliert, dass sie durchsetzbar wird, und die anderen Bestimmungen dieser Vereinbarung bleiben davon unberührt.

ANWENDBARES RECHT

Diese Vereinbarung unterliegt den Gesetzen des US-amerikanischen Bundesstaates New York (ohne Rücksicht auf mögliche Kollisionsnormen), so wie diese Gesetze auf Vereinbarungen angewendet werden, die innerhalb von New York zwischen Einwohnern von New York geschlossen und ausgeführt werden, außer es gilt US-amerikanisches Bundesgesetz. Sofern der Lizenzgeber für den jeweiligen Fall nicht ausdrücklich darauf schriftlich verzichtet oder kein Widerspruch mit den örtlichen Gesetzen besteht, liegt der Gerichtsstand für Klagen im Zusammenhang mit dem vorliegenden Gegenstand einzig und allein bei den Staats- und Bundesgerichten am Sitz der Hauptniederlassung des Lizenzgebers (Bezirk New York, New York, USA). Sie und der Lizenzgeber unterwerfen sich der Zuständigkeit dieser Gerichte und erklären sich einverstanden, dass Vorladungen in der hier für die Übermittlung von Mitteilungen vorgesehenen Weise zugestellt werden können, ebenso wie in der in den Gesetzen des Staates New York oder den US-amerikanischen Bundesgesetzen vorgesehenen Weise. Sie und der Lizenzgeber erklären sich einverstanden, dass die UN-Konvention über Verträge über den internationalen Warenkauf (Wien, 1980) auf diese Vereinbarung bzw. auf Auseinandersetzungen oder Geschäftsabschlüsse im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung keine Anwendung findet.

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

Alle anderen Bestimmungen und Bedingungen der EULA gelten für die Verwendung der Software.

© 2005-2016 Take-Two Interactive Software und dessen Tochterunternehmen. All rights reserved. 2K, das 2K-Logo und Take-Two Interactive Software sind Markenzeichen bzw. eingetragene Markenzeichen von Take-Two Interactive Software Inc. Die NBA und die in diesem Produkt verwendeten Logos einzelner NBA-Teams sind Markenzeichen, urheberrechtlich geschützte Designs oder andere Formen geistigen Eigentums der NBA Properties, Inc. und der entsprechenden NBA-Teams und dürfen ohne die vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. (auch auszugsweise) nicht verwendet werden. © 2016 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Registrierte und angemeldete Patente: www.take2games.com/Legal.