



# **NBA 2K17**





## **INHALT**

- 1 KUNDENDIENST**
- 2 STEUERUNG**
  - 2 EINFACHE OFFENSE
  - 2 EINFACHE DEFENSE
  - 2 ERWEITERTE OFFENSE
  - 3 ERWEITERTE DEFENSE
  - 4 PRO STICK™: WERFEN
  - 4 PRO STICK™: DRIBBLING
  - 5 POSTMOVES
  - 6 POSTSHOTS
  - 6 DEFENSE-STEUERUNG
- 7 KINECT-SPRACHBEFEHLE**
- 9 NBA 2K17 - DAS TEAM**
- 15 GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN  
UND GEBRAUCHSINFORMATION**



**WARNUNG** Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.



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

**Beachten Sie** bitte, dass NBA 2K17 Online-Features bis zum **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](http://www.nba2k.com/status).

# Xbox 360 CONTROLLER

| Einfache Offense                             | Steuerung | Einfache Defense                              |
|----------------------------------------------|-----------|-----------------------------------------------|
| Spieler bewegen                              |           | Spieler bewegen                               |
| PRO STICK™: Dribble-Moves/<br>Werfen/Passen  |           | Hände hoch/Seite zumachen/<br>Wurf erschweren |
| –                                            |           | Hartes Foul/Festhalten                        |
| Passmodifikator                              |           | Intensive Defense                             |
| Sprinten                                     |           | Sprinten                                      |
| Spielzug ansagen                             |           | Doppeln                                       |
| Symbolpass                                   |           | Symbolwechsel                                 |
| Pass/Direkter Pass                           |           | Spieler wechseln<br>(dem Ball am nächsten)    |
| Pick-Steuerung                               |           | Offensiv-Foul forcieren                       |
| Pump Fake/Hop (antippen)<br>Werfen (drücken) |           | Steal                                         |
| Aufposten                                    |           | Blocken/Rebound                               |
| Signature Skills HUD                         |           | Signature Skills HUD                          |
| On-The-Fly-Schnellspielzüge                  |           | On-The-Fly-Defense-Spielzüge                  |
| On-The-Fly-Angriffsstrategie                 |           | On-The-Fly-Verteidigungsstrategie             |
| On-The-Fly-Auswechslungen                    |           | On-The-Fly-Auswechslungen                     |
| Auszeit                                      |           | Absichtliches Foul                            |
| Pause                                        |           | Pause                                         |

## ERWEITERTE OFFENSE

| Aktion                                | Eingabe                                                                                                             |
|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Positionsabhängige<br>Spielzugsansage | antippen, Symbol des gewünschten Mitspielers<br>auswählen, Spielzug auswählen                                       |
| Mitspieler zum Cut schicken           | antippen, Symbol des gewünschten Mitspielers<br>auswählen, mit  Cut-Richtung angeben                                |
| Pick-Steuerung                        | halten (Dauer legt fest, ob ein Roll oder Fade<br>ausgeführt wird; drücke erneut  für einen angetäuschten<br>Block) |
| Bodenpass                             | +                                                                                                                   |

| Aktion                     | Eingabe                                                                                                            |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lob/Überkopf-Pass          | +                                                                                                                  |
| Spektakulärer Pass         | +                                                                                                                  |
| Fake-Pass                  | +                                                                                                                  |
| Alley-Oop                  | +  ( bestimmt Empfänger, zum Ring für Alley-Oop zu dir selbst)                                                     |
| Alley-Oop über das Brett   | + , bei mitlaufendem Mitspieler                                                                                    |
| Doppelpass                 | Drücke und halte , um die Kontrolle über den Passgeber zu behalten, lasse  los, um den Ball zu ihm zurückzupassen. |
| Putback-Dunk der Korbleger | halten                                                                                                             |
| PRO STICK™-Pass            | +                                                                                                                  |

## ERWEITERTE DEFENSE

| Aktion                        | Eingabe                           |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| Bewegen                       |                                   |
| Schnelle Shuffle-Bewegung     | +  +                              |
| Steal                         | antippen                          |
| Blocken                       |                                   |
| Rebound                       | (Ball in der Luft)                |
| Offensiv-Foul forcieren       |                                   |
| Flop                          | Zweimal  antippen                 |
| Festhalten                    | drücken                           |
| Intensive Defense             |                                   |
| Seite-zumachen-Haltung ändern | +  links/rechts                   |
| Dribbler bedrängen            | halten                            |
| Hände hoch                    | halten                            |
| Deny-Verteidigung             | halten (während Off-Ball-Defense) |
| Doppeln                       |                                   |

# PRO STICK™

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

## PRO STICK™: WERFEN

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

## PRO STICK™: DRIBBLING

| Aktion                 | Eingabe                                                                                                                                                                                         | Kontext       |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Triple Threat Jab Step |  nach links/rechts/vorne antippen                                                                            | Triple Threat |
| Triple Threat Spin-Out |  drehen                                                                                                      | Triple Threat |
| Triple Threat Stepback |  +  weg vom Korb antippen | Triple Threat |
| Stutter Step           |  +  zum Korb antippen     | Dribbling     |
| Hesitation (Schnell)   |  zur Ballhand antippen                                                                                       | Dribbling     |

| Aktion                          | Eingabe                                                                                                                                                                                     | Kontext   |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Hesitation (Escape)             |  +  zur Ballhand antippen | Dribbling |
| In and Out                      |  zum Korb antippen                                                                                         | Dribbling |
| Crossover (vorne)               |  zur Hand ohne Ball antippen                                                                               | Dribbling |
| Crossover (zwischen den Beinen) |  zwischen Hand ohne Ball und Rücken des Spielers antippen                                                  | Dribbling |
| Behind the Back                 |  weg vom Korb antippen                                                                                     | Dribbling |
| Spin                            | Drehe  von der Ballhand um den Rücken des Spielers herum, dann schnell wieder in die neutrale Stellung     | Dribbling |
| Half-Spin                       | Drehe  in einem Viertelkreis von der Ballhand zum Korb, dann schnell wieder in die neutrale Stellung       | Dribbling |
| Stepback                        |  +  weg vom Korb antippen | Dribbling |

## POSTMOVES (ZUM AUFPOSTEN DRÜCKEN)

| Aktion                                     | Eingabe                                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Postbewegung                               |  halten                                                                                                                               |
| Faceup-Drive (aus dem Halten)              |  zur Zone oder Grundlinie +                          |
| Zug zum Korb abbrechen (aus dem Dribbling) |  zur Grundlinie +                                    |
| Aggressives Backdown                       |  +  zum Korb                                         |
| Zug in die Zone                            |  +  zur Zone                                         |
| Zug zur Grundlinie                         |  +  zur Grundlinie                                   |
| Schneller Spin                             | Drehe  zur äußeren Schulter                                                                                                          |
| Hook-Drive                                 | Drehe  zur inneren Schulter                                                                                                         |
| Fakes                                      | Tippe  in eine beliebige Richtung außer weg vom Korb an                                                                             |
| Post Hop                                   | Halte  links/rechts weg vom Korb, tippe dann  an |
| Post Stepback                              | Halte  weg vom Korb, tippe dann  an              |
| Dropstep                                   | Halte  links/rechts zum Korb, tippe dann  an     |



## POSTSHOTS

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

## DEFENSE-STEUERUNG

| Aktion                        | Eingabe                                                                                                                                                                                                                                                   | Kontext         |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Bewegen                       |                                                                                                                                                                          | Beliebig        |
| Schnelle Shuffle-Bewegung     |  +  +  | Beliebig        |
| Steal                         |  antippen                                                                                                                                                                | Beliebig        |
| Blocken                       |                                                                                                                                                                          | Beliebig        |
| Rebound                       |  (Ball in der Luft)                                                                                                                                                      | Beliebig        |
| Offensiv-Foul forcieren       |                                                                                                                                                                          | Beliebig        |
| Flop                          | Zweimal  antippen                                                                                                                                                      | On-Ball-Defense |
| Festhalten                    |  drücken                                                                                                                                                               | Beliebig        |
| Intensive Defense             |                                                                                                                                                                        | On-Ball-Defense |
| Seite-zumachen-Haltung ändern |  +  links/rechts                                                                    | On-Ball-Defense |
| Dribbler bedrängen            |  halten                                                                                                                                                                | On-Ball-Defense |
| Hände hoch                    |  halten                                                                                                                                                                | On-Ball-Defense |
| Deny-Verteidigung             |  halten                                                                                                                                                                | Offball Defense |
| Doppeln                       |                                                                                                                                                                        | Beliebig        |



# KINECT-SPRACHBEFEHLE

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

| Sprachbefehl                   | Aktion                                                              |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <b>Immer aktiv</b>             |                                                                     |
| "Auszeit"<br>"Ansagen Auszeit" | Eine Auszeit nehmen                                                 |
| "Kamera wechseln"              | Zur nächsten Kameraposition wechseln                                |
| "Gatorade-Dusche"              | Den Trainer mit Gatorade übergießen (nur in geeigneten Situationen) |

|                                                                                                                         |                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| <b>Offense</b>                                                                                                          |                            |
| "Isolation"<br>"Post-Spielzug"<br>"Pick and Roll"<br>"Dreier"                                                           | Spielzugarten              |
| "Schnelle Isolation"<br>"Schnelle Iso"<br>"Aus dem Weg"<br>"Pick and Roll"<br>"Schnelles Post-Up"<br>"Schneller Dreier" | Schnellen Spielzug ansagen |
| "Stell einen Block für mich",<br>"Stell einen Pick für mich"                                                            | Schneller Block            |
| "Wirf den Ball"<br>"Wirf den Wurf"<br>"Mach den Wurf"<br>"Wirf ihn"                                                     | KI auffordern zu werfen    |

|                                                         |                                                                                                            |
|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Defense</b>                                          |                                                                                                            |
| "Doppel Team"                                           | Die KI zum Doppeln rufen                                                                                   |
| "Hilf mir"                                              | Einen Mitspieler zur Help-Defense rufen                                                                    |
| "Absichtliches Foul"                                    | Ein absichtliches Foul begehen                                                                             |
| "Hilfe beim Ball"                                       | Den nächsten KI-Spieler auffordern, den ballführenden Spieler zu verteidigen (wenn er das nicht schon tut) |
| "Einwechseln <Nachname/Voller Name eines Bankspielers>" | Einen bestimmten Spieler einwechseln                                                                       |

## Defense

|                                                                                                                         |                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| "Manndeckung"<br>"2-3 Zone"<br>"3-2 Zone"<br>"Halbfeldpresse"<br>"Ganzfeldpresse"<br>"Halbfeldfalle"<br>"Ganzfeldfalle" | Verteidigung ansagen |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|

## Meine KARRIERE - Offense

|                                                                                                                         |                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| "Alli oop",<br>"Wirf den Alli"                                                                                          | Alley-Oop fordern          |
| "Pass den Ball zu mir",<br>"Pass mir den Ball zu",<br>"Pass den Ball zu Nachname/Voller Name/<br>Position"              | Pass fordern               |
| "Schnelle Isolation"<br>"Schnelle Iso"<br>"Aus dem Weg"<br>"Pick and Roll"<br>"Schnelles Post-Up"<br>"Schneller Dreier" | Schnellen Spielzug ansagen |
| "Stell einen Block für mich",<br>"Stell einen Pick für mich"                                                            | Schneller Block            |
| "Wirf den Ball"<br>"Wirf den Wurf"<br>"Mach den Wurf"<br>"Wirf ihn"                                                     | KI auffordern zu werfen    |

# NBA 2K17 - DAS TEAM

## VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT INC

### VIRTUOS

#### SENIOR PRODUCER

Xu Zhiyong

#### PRODUCER

Tang Mengjia

#### TECHNICAL DIRECTOR

Shi Qiang

#### LEAD PROGRAMMER

Phang Chingyong

#### PROGRAMMER

Han Shu  
Gong Tianyi  
Xing Bo  
Qiao Xi  
Data Manager  
Fang Yuqin

### ART TEAM

#### ART DIRECTOR

Yang Bo

#### LEADER ARTIST

Li Xiaoyi

#### CONCEPT ARTIST

Yin Yi  
Zhao Hong  
Luo Yili

#### CINEMATIC ARTIST

Zhou Huajun  
Shen Yingchao  
Xu Jian

#### VFX ARTIST

Xu Jun  
Diao Yuzhu

#### UI ARTIST

Zhang Shuyuan

#### CHARACTER ARTIST

Yao Meixiong

#### ENVIRONMENT ARTIST

Qiu Ziqian

### QA TEAM

#### QA DIRECTOR

Bao Bo

#### QA TEAM LEADER

Xu Lichao  
Gao Wenxin

#### QA TEAM

Wang Xuan  
Wang Quanqin  
Song Yueyu

### STUDIO MANAGEMENT

#### CEO

Gilles Langourieux

#### STUDIO MANAGER

Vivan Tian

#### GROUP DEVELOPMENT DIRECTOR

Duncan Kershaw

#### IT SUPPORT

Zheng Rui

### VISUAL CONCEPTS NOVATO

#### LEAD ENGINEER

Andrew Marrinson

#### ART DIRECTOR

Joseph Clark

### ENGINEERING

#### AI ENGINEERS

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

#### ENGINEERS

Tim Meekins  
Johnnie Yang  
Matt Hamra  
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 Keefer  
Anthony Lundquist  
Ian Citti  
Jeff Brizzolara  
Nathan DeGrand  
Scott Kohn  
Srikkanth 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 Meshekoff  
Anish Ramaswamy  
Mark Chatfield  
Goksu Ugur

### 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

#### 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

Robert Nelson  
Jonathan Rivera  
Zach Timmerman  
Jerson Sapida  
Dion Peete  
Jay Iwahashi  
Jason Souza  
Dan Indra  
Joe Levesque  
Abe Navarro  
Jon Cort  
Kelly Wilson  
Eric Dillard  
Nino Samuel  
Dan Bickley  
Jesse Bean  
Dave Zdyrko  
Matt Underwood  
Kyle Lal-Fatt  
Kurtis Hon  
Erik O'Keady  
Michael Stauffer  
Scott O'Gallagher  
Charles Williams  
Josh Morrison  
Ben Horne  
Himanshu Vartak  
Shareif 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 Ahlheim  
David Dame

#### TECHNICAL ART LEAD

Pascal Hang

#### TECHNICAL ART

Emre Yilmaz  
Jesse Capper-Ream  
Stewart Graff

**ENVIRONMENT LEAD**  
John Lee

**ENVIRONMENT ARTIST**  
Tim Doonan  
Tim Loucks  
Ray Wong

**ANIMATION DIRECTOR**  
Roy Tse

**ANIMATION PRODUCER**  
Stephanie Gene Morgan

**LEAD GAMEPLAY ANIMATOR**  
Elias Figueroa

**GAMEPLAY TECHNICAL LEAD**  
Jamie Wicks

**PERFORMANCE CREATIVE LEAD**  
Mike Dacko

**PERFORMANCE TECHNICAL LEAD**  
Derek Kurimoto

**ANIMATOR**  
Ben Anderson  
Joel Flory  
Jonathan Lyons  
Eric Perrier  
Wilster Phung

**ADDITIONAL ANIMATION**  
Alvin Geno  
Santiago Nunez

**ADDITIONAL FACIAL PROCESSING**  
Counter Punch Studios  
Technicolor

**UI ART DIRECTOR**  
Herman Fok

**UI ART LEAD**  
Justin Cook  
Ian Cofino

**UI VISUAL DESIGN**  
Anthony Yau  
Zhen Tan

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

**STUDIO ART DIRECTOR**  
Matt Crysdale  
Anton Dawson

**ART PRODUCER**  
Karen Huang

**FACE CAPTURE**  
Pixelgun Studio

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

**INTRO CINEMATIC**  
Deva Studios

**INTRO CINEMATIC SCORE**  
Steven Emerson

## **VC AUDIO TEAM**

**AUDIO DIRECTOR**  
Joel Simmons

**SR. AUDIO ENGINEER & AUDIO TOOLS**  
Daniel Gardopée

**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

## **BROADCAST TEAM & VOICE TALENT**

**PLAY-BY-PLAY ANNOUNCER**  
Kevin Harlan

**COLOR ANALYSTS**  
Clark Kellogg  
Greg Anthony

**SIDELINE REPORTER**  
Doris Burke

**STUDIO HOST**  
Ernie Johnson

**PA ANNOUNCER**  
Peter Barto

**PROMO ANNOUNCER**  
Jay Styne

**OUTDOOR ANNOUNCER**  
CJ Norde

**SPANISH ANNOUNCERS**  
Sixto Miguel Serrano  
Antoni Daimiel  
Jorge Quiroga

## **MOTION CAPTURE DEPARTMENT**

**SUPERVISOR**  
David Washburn

**PRODUCTION ASSISTANT**  
Colin Duffy

**STAGE MANAGER**  
Anthony Tominia

**STAGE TECHNICIAN II**  
Jen Antonio  
Emma Castles  
Jeremy Schichtel

**STAGE TECHNICIAN I**  
Alexandra Grant  
Christopher Barton

**PRODUCTION MANAGER**  
Charles Ghislandi

**SPECIALIST II**  
Jose Gutierrez  
Gil Espanto  
Ryan Girard

**SPECIALIST I**  
Michelle Hill  
Jeremy Wages

**TECHNICAL MANAGER**  
Steve Park

**PIPELINE ENGINEER II**  
Charles Harris

**MEDIA SUPERVISOR**  
Mateo Baker

**AUDIO ASSISTANT I**  
Andrew Hanson  
Camera Operators  
Alan Ricardez  
Michael Montoya  
Stephanie Sanchez

## **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**  
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  
Donell Dshone Johnson Jr.  
Sean Lasatar  
Shane Meston  
Matt Pymm  
Nick Powers  
Carney Lucas  
Michael Distad  
Will Dagnino  
Michael Turner  
Spencer Douglass  
Todd Bergmann  
Cecil Hendrix  
Sean Pacher  
Brian Shute  
Eric White

**CROWD CHATTER**  
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  
Khalelsheila 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 Ismailier

**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 Scalici

**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 Regelean

**GRAPHIC DESIGNERS**  
Eric Neff

**VIDEO EDITOR**  
Peter Koeppen

**ASSOCIATE VIDEO EDITORS**  
Doug Tyler  
Nick Pylvanainen

**ART DIRECTOR, WEB**  
Gabe Abarcar

**WEB DIRECTOR**  
Nate Schaumberg

**SR. WEB DESIGNER**  
Keith Echevarria

**SR. WEB DEVELOPER**  
Alex Beuscher

**WEB DEVELOPER**  
Gryphon Myers

**WEB PRODUCER**  
Tiffany Nelson

**CHANNEL MARKETING MANAGERS**  
Anna Nguyen

**MARKETING MANAGERS**  
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**  
Allicia 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**  
Rachel 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**

Jon 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

Aurelien Pallegamage

### **INTERNATIONAL PR MANAGER**

Wouter van Vugt

### **INTERNATIONAL COMMUNITY &**

SOCIAL MANAGER

Catherine Vandier

### **INTERNATIONAL TERRITORY**

MANAGER

Warner Guinee

## **2K INTERNATIONAL**

### **PRODUCT DEVELOPMENT**

### **INTERNATIONAL PRODUCER**

Mark Ward

### **HEAD OF CREATIVE SERVICES &**

LOCALIZATION

Nathalie Mathews

### **LOCALIZATION PROJECT**

MANAGER

Emma Lepeut

### **EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS**

La Marque Rose

Effective Media GmbH

Synthesis Iberia

Synthesis International Srl

Claude Esmein

Xavier Kemmlen

Softclub

### **2K INTERNATIONAL TEAM**

Agnes Rosique

Alan Moore

Aaron Cooper

Belinda Crowe

Ben Secombe

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 Melero

Sean Phillips

Simon Turner

Stefan Eder

Zaida Gomez

### **DESIGN TEAM**

Tom Baker

James Quinlan

### **TAKE-TWO INTERNATIONAL**

OPERATIONS

Anthony Dodd

Martin Alway

Nisha Verma

Danisa 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

### **OPERATIONS**

Veronica Khuan

Chermin Tan

Takako Davis

Ryoko Hayashi

## **TAKE-TWO ASIA**

### **BUSINESS DEVELOPMENT**

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

### **QUALITY ASSURANCE LEAD**

TESTER

Luis Nieves

## **2K CHENGDU QUALITY**

### **ASSURANCE**

### **QUALITY ASSURANCE DIRECTOR**

Zhang Xi Kun

### **QUALITY ASSURANCE TEST**

MANAGER

Steve Manners

### **PROJECT QA LEAD**

Gao You Ming

### **ASSOCIATE LEAD TESTER**

Wang Yi Min

### **QA TESTER**

Andi Cable

Cao Kui

Cheng Qing

Chen Jie Yu

Chen Tai Ji

Justin Handley

Li Gang

Tian Cheng

Wang Jing

Yang Wen Jing

Zhang Yong Bin

Zhou Dan

Zhu Ming

### **LOCALISATION QA MANAGER**

Du Jing

### **LOCALISATION QA PROJECT LEAD**

Zhu Jian

### **LOCALISATION LEAD QA TESTER**

Chu Jin Dan

Shigekazu Tsuuchi

### **LOCALISATION QA TESTER**

Xiao Yi

Zhou Qian Yu

Zhao Yu

Wang Ce

Tan Liu Yang

Bai Xue

Tang Shu

Jin Xiong Jie

Hu Meng Meng

Zou Zhuo Ke

Mao Ling Jie

Li Ling Li

Liu Kun Peng

Tang Dan Ru

Chen Xue Mei

Zhao Jin Yi

Ou Xu

Wang Rui

Pan Zhi Xiong

Qin Qi

Kan Liang

Cho Hyunmin

Special Thanks

Zhao Hong Wei

Hu Xiang

Bai Gui Long

Xie Ya Xi

Su Wan Qing

Wang He Fei

Li Hua

Zhang Pei

## **2K QUALITY ASSURANCE**

### **SUPPORT AND**

### **SUBMISSIONS**

### **QUALITY ASSURANCE TEST**

MANAGER

Scott Sanford



## LEAD QA TESTER

Chris Adams  
Nathan Bell

## ASSOCIATE LEAD QA TESTERS

Jordan Wineinger  
Joshua Collins  
Zack Gartner

## SENIOR QA TESTER

Adam Junior  
Andrew Garrett  
David Drake  
Greg Jefferson  
Kristine Naces  
Robert Klempner  
Nicole Millette  
Michelle Paredes  
Ana Garza  
Ashley Carey  
Brian Reiss

## QA TESTER

Alexis White  
Anthony Zaragoza  
Charlene Artuz  
Douglas Reilly  
Bryan Fritz  
Hugo Dominguez  
Sacha Motezuma  
Zachary Little  
Wenceslao Concina  
Brandon Peterson  
Brian Reiss

## 2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

### LOCALIZATION QA MANAGER

Jose Minana

### MASTERING ENGINEER

Wayne Boyce

### MASTERING TECHNICIAN

Alan Vincent

### LOCALIZATION QA SENIOR LEAD

Oscar Pereira

### LOCALIZATION QA PROJECT LEAD

Alba Loureiro

### LOCALIZATION QA LEAD

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 QA TECHNICIAN

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 Schucker  
Matteo Lanteri  
Namer Merli  
Nicolas Bonin  
Noriko Staton

Pablo Menendez  
Patricia Ramon  
Roland Habersack  
Samuel Franca  
Seon Hee C. Anderson  
Shawn Williams-Brown  
Sherif Mahdy Farrag  
Stefan Rossi  
Stefanie Schwamberger  
Timothy Cooper  
Toni Lopez  
Yury Fesechka

## FOX STUDIOS

### 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 Karthikeyan

### 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

### GLOBAL PARTNERSHIPS

Daniel Lupin

### SPECIALIST GLOBAL PARTNERSHIPS

Wonnice Song

### GLOBAL PARTNERSHIPS

Mary O'Laughlin

## 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 Bittton  
Jake Bohigian  
Myree "Reemix" Bowden  
Michael Bowens Jr.  
Justin Brown  
Dominic Cagari  
Collin Chiverton  
Jory Crawford  
Roy Giles  
Dominique Grant  
Tim Harris  
Justin Herold  
Pe'Shon Howard  
Allen Huddleston  
Tony Johnson  
John Jordan  
Jawon Mack  
Mike McChristian  
Corey McIntosh  
Mikh McKinney  
Xander McNally  
Aalim Moor  
Kareem Nitoto  
Michael Nunnally  
Jayson Obazuaye  
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 Sypkens  
Dominique Taplin  
Dar Tucker  
Christian Williams  
Roshun Wynne Jr.

### SACRAMENTO KINGS DANCERS

Megan Beeson  
Brittney Bliatout  
Andrea Cabrera  
Roxanne Cortez  
Angela Inouye  
Katerina Kountouris  
Maira 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

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



## **VISUAL CONCEPTS**

### **SPECIAL THANKS**

Strauss Zelnick  
Karl Slatoff  
Lainie Goldstein  
Dan Emerson  
Jordan Katz  
David Cox  
Steve Glickstein  
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  
David Boutry  
Juan Chavez  
Rajesh Joseph  
Gaurav Singh  
Alexander Raney  
Barry Charleton  
Jon Titus  
Gail Hamrick

Tony MacNeill  
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-Sebastien 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 Abeles  
The Lee Family

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 Gared Sports the exclusive supplier of basketball backboards and rims to NBA arenas.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Localization Tools and Support provided by XLOC Inc.

Bankers Life Fieldhouse and the Bankers Life Fieldhouse logo are trademarks owned by CNO Financial Group Inc. and are used by permission.

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

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.

Special thanks to Matthew Holt Brandon Eddy Greg Brownstein Joe Amati Brian Choi and Wonnie Song at NBA Entertainment Inc.

## EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

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

„SOFTWARE“ BEINHALTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR 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 DIESE 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](http://www.take2games.com/privacy), SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal). DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND.

BITTE LESEN SIE DIESE VEREINBARUNG SÖRFGÄLTIG 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 am 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, Geschichten, 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 gesetzlichen Strafen von bis zu US-\$ 150.000 pro Verstoß unterliegen. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers haben Anspruch darauf, ihre Rechte im Fall einer Verletzung dieser Vereinbarung ebenfalls zu schützen. Alle Rechte, die Ihnen nicht ausdrücklich durch diese Vereinbarung eingeräumt werden, verbleiben beim Lizenzgeber (und gegebenenfalls dessen Lizenzgeber).

### LIZENZBEDINGUNGEN

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

die Software für gewerbliche Zwecke zu nutzen;

die Software oder Kopien der Software, insbesondere virtuelle Gegenstände bzw. virtuelle Währung (wie nachstehend definiert), ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Lizenzgebers oder ohne dass dies ausdrücklich in der vorliegenden Vereinbarung festgelegt wurde zu verbreiten, zu verpacken, zu lizenzieren, zu verkaufen, zu vermieten, in eine konvertierbare Währung umzuwandeln oder sie anderweitig zu übertragen bzw. abzutreten;

die Software oder Teile davon zu kopieren (abgesehen von dem in der vorliegenden Vereinbarung Vorgesehenen);

eine Kopie der Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere User ermöglicht; die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben);

die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, um die Auflagen zu umgehen, die Software von der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM aus laufen zu lassen (dieses Verbot bezieht sich nicht auf komplette oder partielle Kopien, die eventuell durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses vorgenommen werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten);

die Software in einem 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 dekompileieren oder zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder die Software in anderer Weise zu verändern;

Eigentumsvermerke, Marken oder Etiketten auf oder in der Software zu entfernen oder zu verändern;

einen anderen User in der Nutzung von Online-Features der Software einzuschränken bzw. ihn an der Nutzung zu hindern;

zu cheaten bzw. ein unerlaubtes Robot- oder Spider- oder anderes Programm im Zusammenhang mit Online-Features der Software zu verwenden;

gegen Bestimmungen, Bedingungen, Richtlinien, Lizenzen oder Verhaltensregeln für Online-Features der Software zu verstoßen;

die Software in ein Land zu transportieren, zu exportieren oder zu re-exportieren (direkt oder indirekt), dem laut US-amerikanischen

Exportgesetzen oder -vorschriften bzw. laut US-amerikanischen Wirtschaftssanktionen der Erhalt dieser Software untersagt ist oder in sonstiger Weise gegen Gesetze und Vorschriften des Landes (in ihrer jeweils geltenden Fassung) zu verstoßen, in dem Sie die Software bezogen haben.

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

**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 Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückbehalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann von Ihnen möglicherweise verlangen, dass Sie spezielle Schritte gemäß dem in der Softwaredokumentation 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 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 Zugriffs- und Kontrollmaßnahmen stören noch versuchen, solche Sicherheits-Features zu deaktivieren oder zu umgehen; wenn Sie es dennoch tun, wird die Software möglicherweise nicht richtig funktionieren. Wenn die Software Zugang zu speziellen Features gestattet, kann jeweils nur eine einzige Kopie dieser Software auf diese speziellen Features pro Zugriff zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software - Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software mit einer gültigen Lizenz kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sofern ihm nicht vonseiten der geltenden Gesetze verboten, ist der Lizenzgeber berechtigt, die mit dieser Vereinbarung gewährte Lizenz und den Zugriff auf die Software einzuschränken, aussetzen oder zu kündigen einschließlich, unter anderem, alle damit verbundenen Dienstleistungen und Produkte, und zwar jederzeit und ohne Angabe von Gründen.

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

#### **Virтуelle 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 Marktpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern ihm dies durch geltendes Recht nicht untersagt ist. Für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entstehen keine Gebühren für eine Nicht-Nutzung, vorausgesetzt jedoch, dass die hiermit für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände erteilte Lizenz in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieser Vereinbarung und der Software-Dokumentation endet, wenn der Lizenzgeber die Software nicht mehr bereitstellt, oder diese Vereinbarung anderweitig beendet wird. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach seinem alleinigen Ermessen Gebühren für das Recht auf Zugang zu oder Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen zu berechnen und/oder der Lizenzgeber kann virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entgeltlich oder unentgeltlich vertreiben.

**VERDIENST ODER ERWERB VON VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLEN GEGENSTÄNDEN:** Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung zu kaufen oder virtuelle Währung vom Lizenzgeber als Gegenleistung für den Abschluss bestimmter Tätigkeiten bzw. Leistungen innerhalb der Software zu verdienen. Der Lizenzgeber kann z.B. den Nutzern einen bestimmten Betrag in virtueller Währung oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielerischen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spiel-aufgabe oder bei der Erstellung von Nutzerinhalten. Erlangte virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände werden Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Erwerb von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen ist nur innerhalb der Software oder über vom Lizenzgeber autorisierte Benutzerplattformen, Dritt-Online-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (nachfolgend als „Software-Store“ bezeichnet) möglich. Kauf und Nutzung spielerischer Gegenstände und Währungen über einen Software-Store unterliegen den jeweiligen Geschäftsbedingungen des Software-Stores, insbesondere den Nutzungsbedingungen und der Nutzervereinbarung. Dieser Online-Dienst wird durch den Software-Store an Sie lizenziert. Der Lizenzgeber kann Ermäßigungen oder Sonderangebote für den Kauf von virtueller Währung anbieten und kann solche Ermäßigungen und Sonderangebote jederzeit und ohne Vorankündigung ändern oder 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 zugehöriger Software unterschiedlich sein kann. Der Lizenzgeber kann nach seinem alleinigen Ermessen zusätzliche Einschränkungen hinsichtlich des Betrags an von Ihnen gekaufter oder genutzter virtueller Währung, hinsichtlich Ihrer Nutzung von virtueller Währung und hinsichtlich des maximalen Guthabens an virtueller Währung, das Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben werden kann, festlegen. Sie haften allein für jeden Kauf von virtueller Währung, der über Ihr Benutzerkonto getätigt wird, unabhängig davon, ob der Kauf von Ihnen autorisiert wurde oder nicht.

**BERECHNUNG DES SPIELGUTHABENS:** Sie können in Ihrem Benutzerkonto die virtuelle Währung/die virtuellen Gegenstände, die Ihnen zur Verfügung stehen, einzusehen und darauf zugreifen, wenn Sie bei Ihrem Benutzerkonto angemeldet sind. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach 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 ermitteln, die im Zusammenhang mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenständen und zu anderen Zwecken Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben oder von diesem abgebucht werden, und festzulegen, wie diese Vorgänge abgewickelt werden. Während der Lizenzgeber bemüht ist, alle diese Berechnungen auf einheitliche und angemessene Art und Weise durchzuführen, erkennen Sie hiermit an und erklären sich damit einverstanden, dass die Feststellungen des Lizenzgebers hinsichtlich verfügbarer virtueller Währung/verfügbarer virtueller Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto endgültig sind, sofern Sie dem Lizenzgeber nicht Belege vorlegen können, dass diese Berechnung absichtlich inkorrekt war oder ist.

**VERWENDUNG VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLER GEGENSTÄNDE:** Der Spieler kann gekaufte virtuelle Währung/gekauft virtuelle Gegenstände im Verlauf des Spiels in Übereinstimmung mit den Spielregeln für Währung und Gegenstände, (die je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein können) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände dürfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigem Ermessen die Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auf ein einziges Spiel begrenzen. Die zugelassene Verwendung und



zugelassenen Zwecke von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen können jederzeit geändert werden. Ihre laut Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Währung/verfügbaren virtuellen Gegenstände verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfügbaren Guthaben an virtueller Währung/virtuellen Gegenständen. Sie müssen über ausreichend virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto verfügen, um eine Transaktion innerhalb der Software abschließen zu können. Virtuelle Währung/Virtuelle Gegenstände in Ihrem Benutzerkonto können ohne vorherige Ankündigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgezogen werden; Sie können z.B. virtuelle Währung oder virtuelle Gegenstände verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihre Spielfigur stirbt. Sie haften für jede Verwendung der virtuellen Währung/virtuellen Gegenstände, die über Ihr Benutzerkonto vorgenommen wird, unabhängig davon, ob von Ihnen autorisiert oder nicht. Sie sind verpflichtet den Lizenzgeber unverzüglich benachrichtigen, wenn Sie eine über Ihr Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an [www.take2games.com/support](http://www.take2games.com/support) richten.

**NICHTEINLÖSBARKEIT:** Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können nur gegen spielinterne Gegenstände oder Dienstleistungen eingelöst werden. Sie dürfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, verpachtet, lizenziert, vermietet bzw. in eine konvertierbare virtuelle Währung umgewandelt werden. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können zu keinem Zeitpunkt beim Lizenzgeber oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person gegen einen Geldbetrag oder Geldwert bzw. gegen andere Gegenstände eingelöst werden, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich andersweitig festgelegt oder auf andere Weise durch geltendes Recht gefordert. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände haben keinen Barwert. Weder der Lizenzgeber noch eine andere natürliche oder juristische Person ist auf irgendeine Art verpflichtet, virtuelle Währung bzw. virtuelle Gegenstände in einen Gegenwert umzutauschen, insbesondere in echte Währungen.

**KEINE RÜCKERSTATTUNG:** Alle Käufe von virtueller Währung und virtuellen Gegenständen sind endgültig und unter keinen Umständen erstattungsfähig, übertragbar oder umtauschbar. Falls nicht durch geltendes Recht verboten, ist der Lizenzgeber uneingeschränkt berechtigt, diese virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände in seinem alleinigen Ermessen zu verwalten, zu regulieren, zu kontrollieren, abzuändern, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenüber noch anderen Personen gegenüber für die Ausübung dieser Rechte.

**KEINE ÜBERTRAGUNG:** Die Übertragung, der Handel, der Verkauf oder der Tausch von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen an eine Person auf anderem Wege als im Spielverlauf innerhalb der Software wie ausdrücklich vom Lizenzgeber genehmigt („Nicht genehmigte Transaktionen“), insbesondere an andere Nutzer der Software, sind vom Lizenzgeber nicht gestattet und streng verboten. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen Ihr Benutzerkonto und Ihre virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände zu kündigen, auszusetzen oder zu modifizieren und diese Vereinbarung zu kündigen, wenn Sie sich an nicht genehmigten Transaktionen beteiligen, sie fördern oder anfordern. Alle Nutzer, die an solchen Aktivitäten teilnehmen, tun dies auf eigene Gefahr und erklären sich hiermit damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Geschäftsführer, Mitarbeiter und Vertreter freizustellen von allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch solche Aktivitäten verursacht wurden. Sie erkennen hiermit an, dass der Lizenzgeber vom jeweiligen Software-Store verlangen kann, alle nicht genehmigten Transaktionen – unabhängig vom Zeitpunkt (ob vergangen oder bevorstehend) der nicht genehmigten Transaktion – zu verhindern, auszusetzen, zu beenden, zu unterbrechen oder rückgängig zu machen, wenn er einen Verdacht hat auf oder Beweise für Betrug, Verstöße gegen diese Vereinbarung, Verstöße gegen geltendes Recht bzw. geltende Vorschriften oder vorsätzliche Handlungen, die in irgendeiner Weise das Ziel oder die Auswirkung bzw. die mögliche 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, erklären Sie sich ferner damit einverstanden, dass der Lizenzgeber nach seinem alleinigen Ermessen Ihren Zugriff auf die auf Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Gegenstände/verfügbaren virtuellen Gegenstände einschränken kann oder Ihr Benutzerkonto sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände und andere Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kündigen 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 Vorgenannten und soweit gesetzlich zulässig hat der Software-Store keinerlei sonstige Gewährleistungspflicht in Bezug auf die Software. Jegliche Ansprüche in Verbindung mit der Software bezüglich Produktqualität, 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 Heimatlandes, 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 Bestellenstrangs, 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](http://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 Ihre 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. Dagegen Länden Ausschluss oder die Begrenzung der impliziten Gewährleistung oder die Einschränkung der gesetzlichen Rechte des Verbrauchers nicht zulassen, kann es sein, dass einige 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 die 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 Zusammenarbeit oder Unterlassungen bei der Nutzung der Software gemäß den Bedingungen der Vereinbarung entstanden sind.

IN KEINEM FALL HAFTET 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 KLAGENSCHÜBEN 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 HINGEWIESEN WORDEN IST ODER NICHT. DIE HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR ALLE SCHÄDEN ÜBERSCHREITET (SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG) IN KEINEM FALL DEN VON IHNEN 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 IHNEN IN DEN VORANGEANGEBENEN ZWÖLF (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, TOTO ODER PERSONENSCHÄDEN DURCH FAHRLÄSSIGKEIT, BETRUG ODER VORSÄTZLICHE SCHÄDIGUNG ZULASSEN, GELTEN DIES BEGRENZUNGEN BZW. AUSSCHLÜSSE SOWIE ALLE SICH ANDERWEITIG AUS DERVORSTEHENDEN FREISTELLUNG ERGEBENDEN 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 ÜBERSCHATTET WIRD, DESSEN FOLGEN AUSSCHLIEßLICH 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 UNSEM NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOSEN NETZWERKEN, ODER ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTBANBIETERN 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 DRITTE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN. WIR KÖNNEN NICHT GARANTIEREN, DASS SOLCHE 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 KÖNNEN.

#### BEEENDIGUNG

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, Ihre Verwahrung oder unter Ihrer Kontrolle zerstören und/oder löschen. Das Löschen der Software von Ihrer Spiel-Plattform löscht nicht den 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 nächstehend angegebenen Standort.

#### BILLIGKEITSRECHTLICHE RECHTSMITTEL

Sie stimmen hiermit zu, dass im Falle einer nicht ausdrücklichen Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung dem Lizenzgeber ein irreparabler Schaden entsteht, und erklären sich daher einverstanden, dass der Lizenzgeber ohne Erfordernis einer Sicherheitsleistung, Bürgschaft oder eines Schadensnachweises Anspruch auf entsprechende billigskeitsrechtliche 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 Rechte vorbehalten. 2K, das 2K-Logo und Take-Two Interactive Software sind Markenzeichen bzw. eingetragene Markenzeichen von Take-Two Interactive Software Inc. Die NBA und die in diesem Produkt verwendeten Logos einzelner NBA-Teams sind Markenzeichen, urheberrechtlich geschützte Designs oder andere Formen geistigen Eigentums der NBA Properties, Inc. und der entsprechenden NBA-Teams und dürfen ohne die vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. (auch auszugsweise) nicht verwendet werden. ©2016 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Registrierte und angemeldete Patente: [www.take2games.com/Legal](http://www.take2games.com/Legal).