

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

NBA 2K17





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.

INHALT

1 KUNDENDIENST

1 STEUERUNG

3 EINFACHE OFFENSE

3 EINFACHE DEFENSE

4 ERWEITERTE OFFENSE

5 ERWEITERTE DEFENSE

6 PRO STICK™: WURF

7 PRO STICK™: DRIBBLING

8 POSTMOVES

9 POST-WÜRFE

10 DEFENSE-STEUERUNG

11 NBA 2K17 - DAS TEAM

17 EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG



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

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

STEUERUNG

Dieses Handbuch beschreibt die Steuerung mit dem Xbox One Wireless Controller. Es können aber auch andere Gamecontroller verwendet werden. Die Tastenbezeichnungen Ihres Controllers können von den hier aufgeführten abweichen. Nachschlagen können Sie diese in der Bedienungsanleitung Ihres Controllers oder unter Gamecontroller in der Windows-Systemsteuerung.



XBOX ONE WIRELESS CONTROLLER	LOGITECH RUMBLEPAD 2	TASTATUR
	Linker Stick	A / S / D / W
	Taste 1	Ziffernblock 5
	Taste 2	Spacebar
	Taste 3	Ziffernblock 1
	Taste 4	Ziffernblock 3
	Taste 5	⇧ Shift links
	Taste 6	Ziffernblock ⇩ Enter
	Taste 7	Tab
	Taste 8	Ziffernblock +
	Taste 10	Esc
	Taste 9	Pg Up
	Steuerkreuz	↑ / ← / → / ↓
	Rechter Stick	Ziffernblock 2 / 4 / 6 / 8

EINFACHE OFFENSE	CONTROLLER	TASTATUR	EINFACHE DEFENSE
Spieler bewegen		A / S / D / W	Spieler bewegen
PRO STICK™: Dribble-Moves/Werfen/Passen		Ziffernblock 2 / 4 / 6 / 8	Schneller Schritt/ Hände hoch
Aufposten		links	Intensive Defense/ Defensivhilfe
Sprinten		Ziffernblock	Sprinten
Spielzug ansagen/Pick-Steuerung			Doppeln
Symbolpass		Ziffernblock +	Symbolwechsel
Pass/Direkter Pass			Spieler wechseln (dem Ball am nächsten)
Bodenpass/ Spektakulärer Pass		Ziffernblock 1	Offensiv-Foul forcieren
Werfen (drücken) Pumpfake/Hop (kurz drücken) Spin Gather (doppelt drücken)		Ziffernblock 5	Stealen (drücken) Absichtliches Foul (halten)
Lob-Pass (drücken), Alley-Oop (doppelt drücken)		Ziffernblock 3	Block/Rebound
Gameplay-HUD			Gameplay-HUD
Offensive Strategie			Defensive Strategie
On-The-Fly- Angriffsstrategie			On-The-Fly-Defense- Spielzüge
On-The-Fly- Auswechslungen			On-The-Fly- Auswechslungen

ERWEITERTE OFFENSE

Positionsabhängige Spielzugansage	LB oder Tab antippen, Aktionstaste des gewünschten Mitspielers drücken, Spielzug auswählen
Pick-Steuerung	LB oder Tab drücken und halten. Drücke RB oder Ziffernblock [+] , um Roll vs Fade zu wählen, und RT oder Ziffernblock [Enter] , um die Pick-Seite zu wählen
Bodenpass	B oder Ziffernblock [1] drücken
Lob/Überkopf-Pass	Y oder Ziffernblock [3] drücken
Spektakulärer Pass	B oder Ziffernblock [1] doppelt drücken
Alley-Oop	Y oder Ziffernblock [3] doppelt drücken
Fake-Pass	Y + B oder Ziffernblock [3] + Ziffernblock [1] (während du stehst oder zum Korb ziehst)
Give and Go	Drücke und halte A oder [Spacebar] , um die Kontrolle über den Passgeber zu behalten, lasse A oder [Spacebar] los, um den Ball zu ihm zurückzupassen
Putback-Dunk/-Korbleger Alley-Oop-Abschluss (wenn du den Passempfänger steuerst)	X oder Ziffernblock [5] halten
PRO STICK™-Pass	RB + R
Auszeit nehmen	Ansicht-Taste

ERWEITERTE DEFENSE

Benutze	
Fast Shuffle	 +  + 
Steal	Drücke 
Block	
Rebound	 (Ball in der Luft)
Offensiv-Foul forcieren	
Flop	Zweimal  drücken
Dribbler bedrängen	Halte 
Hände hoch	Halte  oben
Hände zur Deny-Verteidigung hoch	 halten (während Off-Ball-Defense)
Doppeln	Halte 
Symbol-Doppeln	 antippen und Symbol des gewünschten Spielers zum Doppel drücken und halten

PRO STICK™

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

PRO STICK™: WURF

Aktion	Eingabe
Jumpshot	Bewege und halte R in eine beliebige Richtung (zum Korb, um über Brett zu werfen)
Pump Fake	Beginne einen Jumpshot und lasse R dann schnell los
Runner/Floater (beim Zug zum Korb aus Mitteldistanz)	R weg vom Korb halten
Hop Gather	Drücke X , während du stehst oder zum Korb ziehst (Mit L bestimmst du die Richtung des Sprungschritts)
Spin Gather	Doppelt X drücken, während du stehst oder zum Korb ziehst
Normaler Korbleger (beim Zug zum Korb)	Halte R nach links, rechts oder in Richtung Korb, während du zum Korb ziehst (Richtung des R bestimmt Abschlusshand)
Eurostep-Korbleger (beim Zug zum Korb)	X doppelt drücken, während du zum Korb ziehst
Reverse-Korbleger (beim Zug zum Korb entlang der Grundlinie)	R zur Grundlinie halten
Zweihand-Dunks (beim Zug zum Korb)	RT + R zum Korb halten
Dunk mit starker/schwacher Hand (beim Zug zum Korb)	RT + R nach links/rechts halten für einen Dunk mit der jeweiligen Hand
Spektakuläre Dunks (beim Zug zum Korb)	RT + R weg vom Korb halten
Wurfwechsel in der Luft	Dunk/Korbleger starten, R in der Luft in eine beliebige Richtung bewegen
Step-Through	Mach einen Pump Fake und halte R dann erneut, bevor der Pump Fake endet

PRO STICK™: DRIBBLING

In der folgenden Tabelle beziehen sich die Eingabe-Bewegungen auf .

Aktion	Eingabe	Kontext
Triple Threat Jab Step	 nach links/rechts/vorne antippen	Triple Threat
Triple Threat Spinout	Drehe  , dann schnell wieder in neutrale Stellung	Triple Threat
Triple Threat Stepback	 +  weg vom Korb antippen	Triple Threat
Hesitation (Schnell)	 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 HALTEN)

Aktion	Eingabe
Postbewegung	Halte 
Schneller Spin	Drehe  zur äußeren Schulter
Hook-Drive	Drehe  zur inneren Schulter
Fakes	Tippe  in eine beliebige Richtung weg vom Korb an
Dribbling-Hand wechseln	 weg vom Korb antippen
Pickup-Dribbling	 zum Korb antippen
Post Hop	Halte  links/rechts weg vom Korb, drücke dann 
Post Stepback	Halte  weg vom Korb, drücke dann 
Dropstep	Halte  links/rechts zum Korb, drücke dann 

POST-WÜRFE

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

DEFENSE-STEUERUNG

Aktion	Eingabe	Kontext
Bewegen		Beliebig
Fast Shuffle	 +  + 	Beliebig
Steal	Drücke 	Beliebig
Block		Beliebig
Rebound	 (Ball in der Luft)	Beliebig
Offensiv-Foul forcieren		Beliebig
Flop	Zweimal  drücken	On-Ball-Defense
Intensive Defense		On-Ball-Defense
Dribbler bedrängen	Halte 	On-Ball-Defense
Hände hoch	Halte  oben	On-Ball-Defense
Deny-Defense	Halte 	Off-Ball-Defense
Doppeln		Beliebig

NBA 2K17 - DAS TEAM

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

LEAD ENGINEER
Andrew Marrinson

ART DIRECTOR
Joseph Clark

ENGINEERING

AI ENGINEERS

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

ENGINEERS

Tim Meekins
Johnnie Yang
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Engineers
Matthias Wloka
Engineers
Harlan Young
Paul Hale
Thomas Anderson
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Cort Keefer
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bilhua "Beta" Qiu
Yu Gu
Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei
Ivan Gusev
Heem Patel
Doug Marien
Jingjing Wang
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
Andrew Meshekoff
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goksu Ugur
Zongye Yang
Li Lin
Daniel Finch
John Friar
Pujan Dave
Tianyi Yang
Jacob Longazo
JD Minwong
Sagar Mistry
Sang-Won Kim

TECH GROUP

DIRECTOR OF TECHNOLOGY
Tim Walter

LEAD LIBRARY ENGINEER
Ivar Olsen

LEAD TOOLS LIBRARY ENGINEER
Jason Dorie

LIBRARY ENGINEERS

Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

TOOLS ENGINEER

Prajwal Manjunath

BUILD TOOLS ENGINEER

Nick Contini

PRODUCTION

EXECUTIVE PRODUCER

Jeff Thomas

SENIOR PRODUCERS

Asif Chaudhri
Erick Boenhrich
Felicia Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones

GAMEPLAY DIRECTOR

Mike Wang

PRODUCTION & DESIGN

Zach Timmerman
Jerson Sapida
Dion Peete
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Cort
Eric Dillard
Nino Samuel
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson
Kurtis Hon
Erik O'Keady
Michael Stauffer
Scott O'Gallagher
Charles Williams
Josh Morrison
Ben Horne
Himanshu Vartak
Brett Hawkins
Shane Coffin
Peter Cornforth
Grant Wilson

ART TEAM

CHARACTER LEAD
Heather Marshall

CHARACTER ARTIST

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

TECHNICAL ART LEAD

Stewart Graff
Pascal Hang

TECHNICAL ART

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

ENVIRONMENT LEAD

John Lee

ENVIRONMENT ARTIST

Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong

ADDITIONAL ENVIRONMENT

Edmund Leo

ANIMATION DIRECTOR

Roy Tse

LEAD GAMEPLAY ANIMATOR

Elias "ELI" Figueroa

GAMEPLAY TECHNICAL LEAD

Jamie Wicks

PERFORMANCE FACIAL LEAD

Joel Flory
Jonathan Lyons

PERFORMANCE TECHNICAL LEAD

Derek Kurimoto

ANIMATOR

Ben Anderson
Eric Perrier
Wilster Phung

ADDITIONAL ANIMATION

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

UI ART DIRECTOR

Herman Fok

UI ART LEAD

Justin Cook

UI VISUAL DESIGN

Zhen Tan
Anthony Yau

USER INTERFACE

Jeffrey Davis
Jared Rubio Delamora
Quinn Kaneko
Blake Landry
David Lee
Andy Mindler
Albert Carmona

Myra Shadle
Rob Simmons

USER INTERFACE SPECIAL THANKS

Andrew Chin
Carrie Michelle
Dinitz Parecki

STUDIO ART DIRECTOR

Matt Crysdale
Anton Dawson

ART PRODUCER

Karen Huang
Stephanie Gene Morgan

FACE CAPTURE

Pixelgun Studio

SPECIAL THANKS

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

VC AUDIO TEAM**AUDIO DIRECTOR**

Joel Simmons

SR. AUDIO ENGINEER & AUDIO TOOLS

Daniel Gardopee

SR. AUDIO ENGINEERS

Todd Gunnerson
Randy Rivas

AUDIO ENGINEER

James Yanisko

SCRIPT WRITERS

Tor Unsworth
Rhys Jones

ADDITIONAL AUDIO PRODUCTION SUPPORT

John Crysdale
Brian Buel

ADDITIONAL AUDIO POST

Casey Cameron
Paul Courseille
Mateo Baker

ADDITIONAL SCRIPT WRITING

Kevin Asseo
Sean Sullivan
Dan Schultz
Joe Galliani

**BROADCAST TEAM
& VOICE TALENT****PLAY-BY-PLAY ANNOUNCER**

Kevin Harlan

COLOR ANALYSTS

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

SIDELINE REPORTER

David Aldridge

STUDIO HOST

Ernie Johnson

STUDIO ANALYST

Shaquille O'Neal
Kenny Smith

PA ANNOUNCER

Peter Barto

PROMO ANNOUNCER

Jay Styne
Jimmy Hodson

OUTDOOR ANNOUNCER

CJ Norde

SPANISH ANNOUNCERS

Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

2KTV CAST**HOST & PRODUCER**

Rachel A. DeMita

LEAD CAMERA & EDITOR

Alan Palmer

GAME EXPERT & PRODUCER

Jonathan Smith

PRODUCER

Jessica Teuscher

EDITOR & CAMERA

Rodney Johnson
David Park

LEAD GRAPHICS

Jolan Wood

AUDIO MIX

Brian Buel

ADDITIONAL CAMERA

Ian Levasseur

MAKE-UP ARTISTS

Alex Iriarte
Marissa Vossen
Glam Squad

**MYCAREER CAST
& CREW STARRING****MYPLAYER**

Sullivan Jones

JUSTICE YOUNG

Michael B. Jordan

DENVER LEVINS

Jak Knight

WASHINGTON FALLS

Demetrius Grosse

JASON RICHMOND

Joe Williamson

BRUCE PEPPER

Michael Masini

XAVIER CROSS

Mark Derwin

BRUBAKER SMITH

Johnno Wilson

GRANT ALABASTER

Todd Anthony

ALANAH TURNER

Alisha Wainwright

TIFFANY RASBERRY

Nafessa Williams

HEMSLEY ADSON

Matt Walsh

REPORTER

Chris Marsol

MOM

Kim Bromley

AND FEATURING**ICE**

Hannibal Buress

GRAHAM

Sterling Brim

PRODUCTION**WRITER & DIRECTOR**

Aaron Covington

PRODUCER

Jay New

ASSOCIATE DIRECTOR

Brandon Eddington

SCRIPT SUPERVISOR

Virginia McCarthy

CASTING DIRECTOR

Dean Fronk

**MOTION CAPTURE
DEPARTMENT****SUPERVISOR**

David Washburn

STAGE MANAGER

Anthony Tominia

PRODUCTION MANAGER

Charles Ghislandi

TECHNICAL MANAGER

Nateon Ajello

MEDIA SUPERVISOR

Mateo Baker

STAGE TECHNICIAN II

Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel

STAGE TECHNICIAN I

Alexandra Grant

SPECIALIST II

Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard

SPECIALIST I

Michelle Hill
Jeremy Wages

PIPELINE ENGINEER II

Charles Auggie Harris III

STAGE TECHNICIAN

Christopher Barton

AUDIO ASSISTANT

Andrew Hanson

PRODUCTION ASSISTANT

Marilyn Escobar

MAKE-UP ARTIST

Danielle O'Dea

FACE TRACKERS

PJ Leffelman
Jonathan Marshall
Elizabeth Kupfer
Eddie Kim

CAMERA OPERATORS

Alan Ricardez
Michael Montoya
Stephanie Sanchez
Connor Vickers
Brian Bisby

MYCAREER MUSIC & SCORE

Linda Lind

BURNING™ AND "ALL NIGHT LONG"

Written and Produced by Linda Lind

2K SPORTS THEME MUSIC**THE CONTEST AND NETWORK****SPORTS TONIGHT**

Written, Engineered, and Produced by Bill Kole

THE COMEBACK, THE RIVALRY, AND THE BREAKDOWNWritten by Joet Simmons
Engineered and Produced by Bill Kole**2K THEMES**

Performed by CosmoSquad

ARENA ORGAN, BEATS, MUSIC, & ADDITIONAL IN-GAME MUSIC

Casey Cameron

MYPARK LOADING MUSIC & STUDIO SHOW MUSIC

Cody Mills

NATIONAL ANTHEM VOCALIST

Linda Lind

ADDITIONAL CAPTURE SUPPORT

Christopher Jones

SPECIAL THANKSTim Anderson
Phil Johnson
Fresno State Bulldog
Marching Band
Greg Ortiz
Craig Rettmer
Aggie Pack
California Aggie
Marching Band**PLAYER CHATTER**Derek Breakfield
Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Glischinski
PJ King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
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 Dree
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrienne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip FloydBen Hader
Daryll Jones
Khaleisheia Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp
Leslie Peacock**2K****PRESIDENT**

Christoph Hartmann

C.O.O.

David Ismailler

SVP, SPORTS OPERATIONS

Jason Argent

PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT

Greg Thomas

2K CREATIVE DEVELOPMENT**VP, CREATIVE DEVELOPMENT**

Josh Atkins

CREATIVE DIRECTOR

Eric Simonich

SR. DIRECTOR OF CREATIVE PRODUCTION

Jack Scatlici

SR. MANAGER OF CREATIVE PRODUCTION

Josh Orellana

CREATIVE PRODUCTION ASSISTANTSWilliam 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 MANAGERSAndrew 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 Das

GRAPHIC DESIGNER

Derek Beecham

DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION

Kenny Crosbie

VIDEO EDITOR / MOTION GRAPHIC DESIGNERSMichael Regelean
Eric Neff**VIDEO EDITOR**

Peter Keoppen

ASSOCIATE VIDEO EDITORSDoug 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 MANAGERSAnna Nguyen
Marc McCurdy**PARTNER MARKETING SPECIALIST**

Kelsie Lahti

SR. DIRECTOR OF EVENTS

Lesley Zinn Abarcar

EVENTS MANAGER

David Iskra

DIRECTOR, DIGITAL MARKETING

Ronnie Singh

SOCIAL MEDIA MANAGER

Chris Manning

DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE

Ima Somers

CUSTOMER SERVICE MANAGER

David Eggers

CUSTOMER SERVICE COORDINATOR

Jamie Neves

CUSTOMER SERVICE LEAD

Crystal Pittman

SENIOR CUSTOMER SERVICE ASSOCIATESAlicia 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 Halset

INTERNATIONAL PRODUCT MANAGER
Aurélien Pallegamagae

INTERNATIONAL PR MANAGER
Wouter van Vugt

INTERNATIONAL COMMUNITY & SOCIAL MANAGER
Catherine Vandier

INTERNATIONAL TERRITORY MANAGER
Warner Guilfie

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

INTERNATIONAL PRODUCER
Mark Ward

HEAD OF CREATIVE SERVICES & LOCALIZATION
Nathalie Mathews

LOCALIZATION PROJECT MANAGER
Emma Lepetit

LOCALIZATION TEAMS
La Marque Rose
Robert Boeck
Synthesis Iberia
Synthesis International Srl

2K INTERNATIONAL TEAM
Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Carlo Volz
Carlos Villasante
Caroline Rajcom
Charley Grafton-Chuck
Dan Cooke
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Francois Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
John Ballantyne
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Roger Langford
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Zaida Gómez

DESIGN TEAM
Tom Baker
James Quinlan

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS
Anthony Dodd
Martin Alway
Nisha Verma
Denisa Polcerova
Robert Willis

2K ASIA

GENERAL MANAGER, ASIA
Jason Wong

MARKETING DIRECTOR, ASIA
Diana Tan

SR. BRAND MANAGER, ASIA
Tracey Chua

MARKETING MANAGER, ASIA
Daniel Tan

SR. PRODUCT EXECUTIVE
Rohan Ishwarlal

JAPAN MARKETING MANAGERS
Maho Sawashima
Takahiro Morita
Hide Shimizu

KOREA MARKETING MANAGER
Dina Chung

SR. LOCALIZATION MANAGER
Yosuke Yano

TAKE-TWO ASIA

OPERATIONS
Eileen Chong
Veronica Khuon
Charmine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIA OPERATIONS
Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tilakaratna
Albert Hoolsema

2K QUALITY ASSURANCE

SR. VICE PRESIDENT OF QUALITY ASSURANCE
Alex Plachowski

QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER
Jeremy Ford

SUPPORT TEAMS
Scott Sanford
Ian Moore

QUALITY ASSURANCE SENIOR LEAD
Josh Lagerson

PROJECT LEAD
Luis Nieves

LEAD TESTERS - SUPPORT TEAMS
Chris Adams
Nathan Bell
Phyllicia Fletcher

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

SENIOR TESTERS
Joshua Brown-Sage
David Benedict
Ashley Carey

Zack Gartner
David Drake
Andrew Garrett
Ana Garza
Greg Jefferson
Jemel Jordan-Butler
Adam Junior
Chayse June
Robert Marrazzo
Kristine Naeas
Robert Klempner
Phillip Lui
Michelle Paredes
Brian Reiss
Thomas Sammons

QUALITY ASSURANCE TESTERS

Albert Antero
Joel Apostol
Eddie Arguelles
Fritz-Patrick Atienza
Charlene Artuz
Austin Anderson
Eduardo Bancud
Steven Barling
Michael Bond
Ashley Brown
Adrian Burnham
Kyle Bellas
Stephen Carter
Raoul Carabajal
Bobby Coffield
Wenceslao Concina
Victoria Cormier
David Dalie
Carter Davis
Drew De Los Santos
Hugo Dominguez
Max Ehrlich
Christopher Elscope
Bryan Fritz
Taylor Galauska
Arthur Garza-Trevino
Kyle Gault
Jasun Graf
Melanie Heuberg
Joshua Hull
Dominic Hurton
David Jackson
Michael Jalf
Christopher Johnson
Joshua Joseph
Zachary Little
Jordan Leano
Scott Luedtke
Eduardo Luna
Charles Maidman
Jace McEwen
Kent Mewborne
Jessica Mitchell
Sacha Moctezuma
Julian Molina
Travis O'Connor
Brandon Peterson
William Poloski
Evan Potter
Douglas Reilly
Dolores Reynolds
Lawrence Robinson
Anthony Rodriguez
Cody Roemen
Max Rohrer
Byrone Harvey Sanders
Blake Seebold
Ahmad Shahin
Brittnee Smith
Wash Thompson III
Anthony Wair
Daniel Walsh
Justin Ward
Alexis White

SPECIAL THANKS

Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Ashley Fountaine
Rachel Hajewski
Chris Jones
Kris Jolly
Juan Corral

Cam Steed
Travis Allen
Candice Javelonar
Jeremy Richards
Jasmine Sarmiento

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

LOCALIZATION QA MANAGER

José Miñana

MASTERING ENGINEER

Wayne Boyce

MASTERING TECHNICIAN

Alan Vincent

LOCALIZATION QA SENIOR LEAD

Oscar Pereira

LOCALIZATION QA PROJECT LEAD

Alba Loureiro

LOCALIZATION QA LEADS

Elmar Schubert
Florian Genthon
Jose Olivares

ASSOCIATE LOCALIZATION QA LEAD

Cristina La Mura

SENIOR LOCALIZATION

QA TECHNICIANS

Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Johanna Cohen
Sergio Accettura

LOCALIZATION QA TECHNICIANS

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

2K EAST QUALITY ASSURANCE

QA DIRECTOR

Zhang Xi Kun

QA MANAGER

Du Jing

LOCALIZATION QA PROJECT LEAD

Zhu Jian

LOCALIZATION QA LEADS

Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

LOCALIZATION SENIOR QA TESTER

Qin Qi

QA TESTERS

Kan Liang
Cho Hyunmin

LOCALIZATION QA TESTERS

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

LOCALIZATION JUNIOR QA TESTERS

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

IT ENGINEERS

Zhao Hong Wei
Hu Xiang

2K CHINA CHENGDU QUALITY ASSURANCE

QA DIRECTOR

Zhang Xi Kun

QA MANAGER

Steve Manners
QA LEAD
Huang Cheng

QA SENIOR TESTER

Deng Jian

QA TESTERS

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

SPECIAL THANKS

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

FOX STUDIOS

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

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

PRESIDENT, GLOBAL PARTNERSHIPS

Salvatore LaRocca

VICE PRESIDENT, LEGAL & BUSINESS AFFAIRS

Hrishi 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

Daniel Lupin

SPECIALIST, GLOBAL PARTNERSHIPS

Wonnie Song

Mary O'Laughlin

MOTION CAPTURE TALENT

Rick Fox

Aaron Gordon

Ryan Hollins

Orlando Johnson

Zach LaVine

Ben McLemore

James Nunnally

Austin Rivers

Lance Stephenson

Evan Turner

Dion Waiters

BASKETBALL TALENT

David Ahern

Brandon "Bdot" Armstrong

Omarieya Boughton

Myree "Reemix" Bowden

A.J. Bridges

Collin Chiverton

Jonathan "The Jumper" Clark

James Davis

John Dickson

Terrance Drisdome

E.J. Farris

Nate Garth

Tim Harris

Allen Huddleston

Tyler Idowu

Taylor Johns

Eddie Johnson

Chris Jones

Sullivan Jones

Michael B. Jordan

Dominique Lee

Marcus Lewis

Jordan Lewis

Mitchell Love

Jawon Mack

Xander McNally

J.J. Mina

Davion Mize

Arron Mollet

Langston Morris-Walker

Kareem Nitoto

Scott O'Gallagher

Akachi Okugo

Calvin Otieno

Lawrence Otis

Tim Parham

Rodney Pope

Jerald "J.P." Pruitt

Michael Purdie

Chris Read

Joey Rodriguez

Nick Ross

Desmond Simmons

Austin Simon

Ryan Sypkens

James Tillman

Jay Washington

Elijah White

Roshun Wynne

Justin Yeargin

MYPARK DANCERS

Denzel "Meechie" Harris

Daquan "Toosi" High

Judson Laipply

Eric "Kidd Strobe" Bassett

Gary "Noh-Justice" Morgan

David "Kid David" Shreibman

Tony Ly

SPECIAL THANKS

Billy "Dunkademics" Doran

Roy "Lee" Giles

John Jordan

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 Roney

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-Sabastien Ferey

Access Communications

Operation Sports

Zsolt Mathe

David Cook

Ferdinand Schober

Cameron Goodwin

Simon Cooke

Joe Waters

Aditya Toney

Tracy Carmahan

Sandra Smith Congdon

Chris Casanova

Ethan Abeles

The Lee Family

Michigan State University

University of Kansas

Georgetown University

University of Louisville

University of Illinois

University of Oklahoma

Georgia Institute of Technology

University of Arizona

University of Connecticut

Wake Forest University

Collegiate Licensing Company

GAME INTRO

Shady00018

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

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

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

EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

Diese eingeschränkte Softwaregarantie und Lizenzvereinbarung (diese „Vereinbarung“) kann in unregelmäßigen Abständen aktualisiert werden. Die aktuell gültige Version wird auf 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“ BEINHÄLTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SOFTWARE, DAS 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, SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/legal. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND.

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

LIZENZ

Vorbehaltlich der vorliegenden Vereinbarung und der damit verbundenen Bestimmungen und Bedingungen erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Recht und die nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Lizenz, eine Kopie dieser Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einer einzelnen Spielplattform (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 auszulegen 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 Computerspielcenter 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 cheatn 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, es ist 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 zu übertragen, sofern Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückerhalten 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, die Software möglicherweise zu verhindern oder anderweitig Verstoße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Diese Maßnahmen können den Einsatz von Lizenz-Management, Produkt-Aktivierung und anderen

Sicherheits-Technologien in die Software beinhalten sowie die Überwachung der Nutzung, einschließlich, unter anderem, Uhrzeit, Datum, Zugriff oder andere Kontrollen, Zähler, Seriennummern bzw. andere Sicherheitsvorrichtungen, die dazu dienen, den unbefugten Zugriff die Nutzung und das Kopieren der Software oder Teile bzw. Komponenten derselben, einschließlich etwaiger Verstöße gegen diese Vereinbarung, zu verhindern. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, die Verwendung der Software zu jeder Zeit zu überwachen. Sie dürfen weder solche Zugangskontrollmaßnahmen stören noch versuchen, solche Sicherheits-Features zu deaktivieren oder zu umgehen; wenn Sie es dennoch tun, wird die Software möglicherweise nicht richtig funktionieren. Wenn die Software Zugang zu speziellen Features gestattet, kann jeweils nur eine einzige Kopie dieser Software auf diese speziellen Features pro Zugriff zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software - Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software mit einer gültigen Lizenz kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sofern im nicht sonstigen der geltenden Gesetze verboten, ist der Lizenzgeber berechtigt, die mit dieser Vereinbarung gewährte Lizenz und den Zugriff auf die Software einzuschränken, aussetzen oder zu kündigen einschließlich, unter anderem, alle damit verbundenen Dienstleistungen und Produkte, und zwar jederzeit und ohne Angabe von Gründen.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarios, Screenshots, Autodesigns, Objekte oder Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und soweit Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, insbesondere das Recht zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekanntem Mitteln, und Ihre Beiträge ohne 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 Urheberschaft, 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 Sie zu nutzen.

Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände

Wenn die Software Ihnen gestattet, eine Lizenz für die Nutzung einer virtuellen Währung und virtueller Gegenstände zu kaufen bzw. sich diese durch Spieltätigkeiten 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 anders weitlich durch das geltende Recht untersagt, werden von Ihnen erlangte virtuelle Währung/von Ihnen erlangte virtuelle Gegenstände an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass durch diese Vereinbarung kein Titel bzw. keine Eigentumsrechte an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen übertragen oder abgetreten werden. Diese Vereinbarung darf nicht als Verkauf von Rechten irgendwelcher Art an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen ausgelegt werden.

Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände haben keinen Gegenwert in wirklicher Währung und gelten nicht als Ersatz für eine wirkliche Währung. Sie bestätigen und erklären, dass der Lizenzgeber jederzeit eine Überprüfung vornehmen bzw. Maßnahmen ergreifen kann, welche sich auf den angenommenen Wert oder den Kaufpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern ihm dies durch geltendes Recht nicht untersagt ist. Für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entstehen keine Gebühren für eine Nicht-Nutzung, vorausgesetzt jedoch, dass die hiermit für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände erteilte Lizenz in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieser Vereinbarung und der Software-Dokumentation endet, wenn der Lizenzgeber die Software nicht mehr bereitstellt, oder diese Vereinbarung anderweitig beendet wird. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach seinem alleinigen Ermessen Gebühren für das Recht auf Zugang zu oder Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen zu berechnen und/oder der Lizenzgeber kann virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entgeltlich und 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 spielinternen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spielaufgabe 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 spielinterner 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 gekaufte virtuelle 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 gekaufte oder genutzte virtuelle 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 abgebewertet 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/gekauften 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 Wahrung/virtuellen Gegenstanden konnen jederzeit geandert werden. Ihre laut Ihrem Benutzerkonto verfugbare virtuelle Wahrung/verfugbaren virtuellen Gegenstande verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfugbaren Guthaben an virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden. Sie mussen uber ausreichend virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande auf Ihrem Benutzerkonto verfugbar sein, um eine Transaktion innerhalb der Software abschlieen zu konnen. Virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande in Ihrem Benutzerkonto konnen ohne vorherige Ankundigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software oder von Ihrem Benutzerkonto abgezogen werden; Sie konnen z. B. virtuelle Wahrung oder virtuelle Gegenstande verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihre Spielfigur stirbt. Sie haften fur jede Verwendung der virtuellen Wahrung/virtuellen Gegenstande, die uber Ihr Benutzerkonto vorgenommen wird, unabhangig davon, ob von Ihnen autorisiert oder nicht. Sie sind verpflichtet den Lizenzgeber unverzuglich benachrichtigen, wenn Sie eine uber Ihr Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an www.take2games.com/support richten.

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

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

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

STANDORT: Die virtuelle Wahrung ist nur fur Kunden an bestimmten Standorten verfugbar. Sie konnen keine virtuelle Wahrung 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 (einschlielich des Kaufs von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden) unterliegen den zusatzlichen 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 fur Kreditkartengebuhren oder Bankgebuhren oder sonstige Gebuhren oder Belastungen im Zusammenhang mit Ihren Kauftransaktionen innerhalb der Software oder uber einen Software-Store. Alle derartigen Transaktionen werden durch den Software-Store und nicht durch den Lizenzgeber abgewickelt. Der Lizenzgeber lehnt jegliche Haftung fur solche Transaktionen ausdrucklich ab und Sie erklaren sich hiermit damit einverstanden, dass Ihr einziges Rechtsmittel in Bezug auf diese Transaktionen Ihnen uber und durch den betreffenden Software-Store zusteht.

Diese Vereinbarung wird ausschlielich 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 zulassig hat der Software-Store keinerlei sonstige Gewahrleistungspflicht in Bezug auf die Software. Jegliche Anspruche in Verbindung mit der Software bezuglich Produkthaftung, einer Nichteinhaltung anwendbarer gesetzlicher oder rechtlicher Anforderungen, Anspruche nach Verbraucherschutz- oder ahnlichen Gesetzen oder Anspruche wegen Verstoen gegen das Urheberrecht werden durch diese Vereinbarung geregelt und fallen nicht in den Verantwortungsbereich des Software-Stores. Sie sind an die Nutzungsbedingungen sowie an samtliche anderen anwendbaren Bestimmungen des Software-Stores gebunden. Die Lizenz an der Software ist nicht ubertragbar und ist nur zur Nutzung der Software auf einem geeigneten Gerat vorgesehen, das sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfugungsgewalt 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 gefuhrt 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 erklaren Sie Ihr Einverstandnis mit den Bedingungen uber die Erfassung und Nutzung von Daten wie im diesem Absatz und der Datenschutzerklarung des Lizenzgebers beschrieben, insbesondere (sofern zutreffend) (i) mit der Weitergabe von personenbezogenen Daten und anderen Daten an den Lizenzgeber, seine verbundenen Unternehmen, Verkaufer und Geschaftspartner sowie an bestimmte weitere Dritte, wie zum Beispiel Regierungsbehörden in den USA und in anderen Landern auerhalb Europas bzw. auerhalb Ihres Heimatlandes, insbesondere in Landern, in denen eventuell niedrigere Datenschutzstandards vorherrschen; (ii) mit der Verfoffentlichung Ihrer Daten, z.B. mit der Identifizierung Ihrer durch den Nutzer geschaffenen Inhalte oder der Anzeige Ihrer Punktzahl, Ihres Bestenlistenrangs, Ihrer Erfolge und anderer Gameplay-Daten auf Webseiten und anderen Plattformen; (iii) mit der Weitergabe Ihrer Gameplay-Daten an Hardware-Hersteller, Plattform-Hosts und Marketingpartner des Lizenzgebers; und (iv) mit anderen Verwendungen und Offenlegungen Ihrer personenbezogenen Daten oder anderen Daten gema der oben genannten Datenschutzerklarung in der jeweils geltenden Fassung. Wenn Sie nicht mochten, dass Ihre Daten auf diese Weise genutzt oder geteilt werden, sollten Sie die Software nicht benutzen.

Fur alle datenschutzrechtlichen Probleme, einschlielich im Zusammenhang mit der Erfassung, Verwendung, Offenlegung und Weitergabe Ihrer personlichen Daten und anderer Informationen, hat die Datenschutzerklarung unter www.take2games.com/privacy in der jeweils geltenden Fassung Vorrang vor allen anderen in dieser Vereinbarung gemachten Aussagen.

GEWAHRLEISTUNG

BEGRENZTE Gewahrleistung: Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie der ursprungliche Kufer sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab aufgezeichnete Software und begleitende Dokumentation vom ursprunglichen Kufer ubertragen erhalten haben), dass das ursprungliche, die Software enthaltene Speichermedium in Bezug auf Material und Verarbeitung unter normalen Nutzungs- und Betriebsbedingungen fur die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum frei von Mangeln ist. Der Lizenzgeber garantiert Ihnen, dass die Software mit einem personlichen Computer kompatibel ist, der den Mindest-Systemanforderungen der Software-Dokumentation entspricht, oder dass sie durch den Spielkonsolenhersteller als kompatibel mit der Spielkonsole, fur die sie verfoffentlicht wurde, erklart worden ist. Aufgrund von Schwankungen in Bezug auf Hardware, Software, Internet-Verbindungen und individuelle Nutzung ubernimmt der Lizenzgeber keine Garantie fur die Leistungsfahigkeit der Software auf Ihrem individuellen Computer oder Ihrer personlichen Spielkonsole.

Der Lizenzgeber haftet Ihnen gegenuber nicht gegen Storungen bei der Nutzung der Software oder dass die Software Ihren Anforderungen entspricht; er haftet auch nicht dafur, 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 mundliche oder schriftliche Beratung durch den Lizenzgeber oder einen autorisierten Vertreter stellt keine Garantie dar. Da einige Landern den Ausschluss oder die Begrenzung der impliziten Gewahrleistung oder die Einschrankung der gesetzlichen Rechte des Verbrauchers nicht zulassen, kann es sein, dass einige oder alle der oben genannten Ausnahmen und Einschrankungen nicht auf Sie zutreffen.

Wenn Sie aus irgendeinem Grund einen Mangel im Speichermedium oder in der Software während der Garantiezeit entdecken, verpflichtet sich der Lizenzgeber, jede für mangelhaft befundene Software innerhalb der Garantiezeit kostenlos zu ersetzen, solange die Software vom Lizenzgeber noch hergestellt wird. Wenn die Software nicht mehr verfügbar ist, behält sich der Lizenzgeber das Recht vor, sie durch eine ähnliche Software von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Diese Garantie gilt nur für das Speichermedium und die Software, wie sie ursprünglich vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellt worden sind, und gilt nicht für den normalen Verschleiß. Diese Garantie gilt nicht und erlischt, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäßen Gebrauch oder Vernachlässigung entstanden ist. Jede gesetzlich vorgeschriebene implizite Gewährleistung ist ausdrücklich auf die vorstehend beschriebene 90-Tage-Frist begrenzt.

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

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

HAFTUNGSFREISTELLUNG

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

IN KEINEM FALL 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 KLAGEANSPRÜCHEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAGSRECHTLICH (INSBESONDERE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART BEGRÜNDET, GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN 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, TOD ODER PERSONENSCHÄDEN DURCH FAHRLÄSSIGKEIT, BETRUG ODER VORSÄTZLICHE SCHÄDIGUNG ZULASSEN, GELTEN DIESE 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 UNAUSSWEICHLICH SIND. DIESE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE, ES KÖNNEN IHNEN AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN, DIE VON GERICHTSBARKEIT ZU GERICHTSBARKEIT UNTERSCHIEDLICH SIND.

WIR WOLLEN UND KÖNNEN DEN FLUSS VON DATEN ZU ODER VON UNSEREM NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOSEN NETZWERKEN, ODER ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTBETRIEBERN NICHT KONTROLLIEREN. DIESER STROM HÄNGT ZU EINEM GROSSEN TEIL VON DER LEISTUNG DES INTERNETS UND DER DURCH DRITTE ANGEBOTENEN UND KONTROLLIERTEN DRAHTLOSEN DIENSTE AB, ES KANN VORKOMMEN, DASS HANDLUNGEN ODER UNTERLASSUNGEN DIESER DRITTEN IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN. WIR KÖNNEN NICHT GARANTIEREN, DASS 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.

BEENDIGUNG

Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber sie kündigt. Diese Vereinbarung endet automatisch, wenn der Lizenzgeber den Betrieb der Software-Server einstellt (für ausschließlich online betriebene Spiele), wenn der Lizenzgeber feststellt oder glaubt, dass Ihre Nutzung der Software Betrug, Geldwäsche oder eine andere illegale Aktivität beinhaltet, oder wenn Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht einhalten, insbesondere die vorstehenden Lizenzbedingungen. Sie können diese Vereinbarung jederzeit kündigen. Indem Sie (i) den Lizenzgeber über die in den Nutzungsbedingungen festgelegte Methode bitten, Ihr Benutzerkonto, mit welchem Sie Zugriff auf die Software haben und diese verwenden, zu kündigen und zu löschen; oder indem Sie (ii) alle Kopien der Software in Ihrem Besitz, Ihrer Verwahrung oder unter Ihrer Kontrolle zerstören und/oder löschen. Das Löschen der Software von Ihrer Spiel-Plattform löscht nicht die in 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 RECHTMITTEL

Sie stimmen hiermit zu, dass im Falle einer nicht ausdrücklichen Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung dem Lizenzgeber ein irreparabler Schaden entsteht, und erklären sich daher einverstanden, dass der Lizenzgeber ohne Erfordernis einer Sicherheitsleistung, Bürgschaft oder eines Schadensnachweises Anspruch auf entsprechende billige rechtliche 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 Registrierungsstellen 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 alle seine verbundenen Unternehmen, leitenden Angestellten, Geschäftsführer und Mitarbeiter von diesen Zahlungen frei, unabhängig davon, ob diese in Rechnungen aufgeführt waren, die Sie vom Lizenzgeber erhalten haben. Sie legen dem Lizenzgeber Abschriften aller Freistellungsbescheinigungen vor, wenn Sie Anspruch auf eine solche Befreiung haben. Sie haften allein für alle Ausgaben und Kosten, die Ihnen gegebenenfalls im Zusammenhang mit Ihren Aktivitäten aus dieser Vereinbarung entstehen. Sie haben keinen Anspruch auf eine Kostenerstattung durch den Lizenzgeber und stellen den Lizenzgeber diesbezüglich frei.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN

Jeder Zugriff auf und jede Nutzung der Software unterliegen den Bestimmungen dieser Vereinbarung, der entsprechenden Software-Dokumentation, den Nutzungsbedingungen des Lizenzgebers und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers; alle Bestimmungen der Nutzungsbedingungen werden durch diese Bezugnahme Bestandteil dieser Vereinbarung. Diese Vereinbarungen stellen die vollständige Vereinbarung zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber in Bezug auf die Nutzung der Software und der dazugehörigen Dienstleistungen und Produkte dar und ersetzen alle vorherigen schriftlichen oder mündlichen Vereinbarungen zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber. Sollte es einen Widerspruch zwischen dieser Vereinbarung und den Nutzungsbedingungen geben, so gilt diese Vereinbarung.

VERSCHIEDENES

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

ANWENDBARES RECHT

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

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

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

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