



NBA 2K18



2K

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

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

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

VR-GESUNDHEITSWARNUNG - Bei manchen Menschen treten beim Ansehen von Virtual-Reality-Inhalten Schwindel, Übelkeit, Orientierungsverlust, verschwommene Sicht oder andere Beschwerden auf. Sollten solche Symptome auftreten, beenden Sie die Nutzung sofort und nehmen Sie das VR-Headset ab.

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

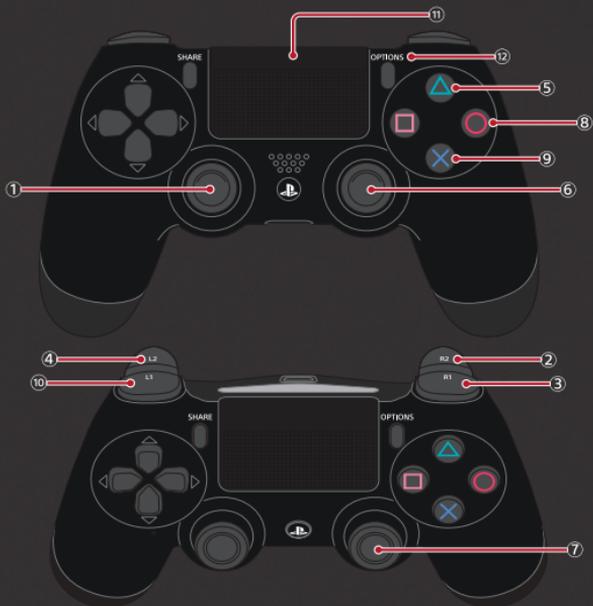
KINDERSICHERUNG EINSTELLEN - Die Bewertung auf der Vorderseite der Verpackung gibt das Alter an, für welches diese Spieldisc geeignet ist. Stellen Sie die Kindersicherung Ihres Systems ein, um sicherzugehen, dass jüngere Kinder das Spiel nicht spielen. Informationen über die Alterseinstufungen und wie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

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



INHALT

- 2 VOR DEM SPIEL**
- 4 CONTROLLER-BELEGUNG**
- 5 KUNDENDIENST**
- 5 STEUERUNG**
 - 5 EINFACHE OFFENSE**
 - 5 EINFACHE DEFENSE**
 - 6 ERWEITERTE OFFENSE**
 - 6 ERWEITERTE DEFENSE**
- 7 PRO STICK™**
 - 7 PRO STICK™: WURF**
 - 8 PRO STICK™: DRIBBLING**
 - 9 POST-WÜRFE**
 - 9 POSTMOVES**
- 10 DEFENSE-STEUERUNG**
- 11 OFFBALL-STEUERUNG**
- 12 NBA 2K18 - DAS TEAM**
- 20 EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG**



Standardsteuerung:

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



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

Beachten Sie bitte, dass NBA 2K18 Online-Features bis **31. Dezember 2019** verfügbar sind, wir uns allerdings das Recht vorbehalten, Online-Features 30 Tage nach vorheriger Ankündigung zu verändern oder einzustellen. Weitere Informationen unter www.nba2k.com/status

STEUERUNG DUALSHOCK®4 WIRELESS-CONTROLLER

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

ERWEITERTE OFFENSIVE

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

ERWEITERTE DEFENSE

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

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

PRO STICK™

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

PRO STICK™: WURF

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

Aktion	Eingabe
Dunk mit starker/ schwacher Hand (beim Zug zum Korb)	R2 + rechten Stick nach links/rechts halten für einen Dunk mit der jeweiligen Hand
Spektakuläre Dunks (beim Zug zum Korb)	R2 + Halte den rechten Stick weg vom Korb
Wurfwechsel in der Luft	Dunk/Korbleger starten, rechten Stick in der Luft in eine beliebige Richtung bewegen
Step-Through	Mach einen Pump Fake und halte den rechten Stick dann erneut, bevor der Pump Fake endet

PRO STICK™: DRIBBLING

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

POST-WÜRFE

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

POSTMOVES (ZUM AUFPOSTEN **L2** DRÜCKEN)

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

DEFENSE-STEUERUNG

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

OFFBALL-STEUERUNG

OFFENSE

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

DEFENSE

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

NBA 2K18 - DAS TEAM

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

LEAD ENGINEER

Andrew Marrinson

ART DIRECTOR

Joel Friesch

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
Matthias Wloka
Hartan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVerigne
Kijin Keum
Qiong Wang
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yu Gu
Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei
Ivan Gusev
Heem Patel
Doug Marien
Jingjing Wang
Kiran George
Kei-Chaun Hsiao
Igor Pevac
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goksu Ugur
Zongye Yang
Li Lin
Daniel Finch

John Friar
Pujan Dave
Tianyi Yang
Jacob Longazo
JD Minwoy
Sagar Mistry
Sang-Won Kim
Alex Cordova
Dominic Nicholson
Kevin Dec
Evan Li
John Conover
Apurva Kumar
Kemi Peng
Chi-Hao Kuo

ENGINEER INTERNS

Kshitij Jain
Emre Fındık
Samuel Flores
Zhen Feng
Alex Longazo

TECH GROUP

DIRECTOR OF TECHNOLOGY

Tim Walter

LEAD LIBRARY ENGINEER

Ivar Olsen

LIBRARY ENGINEERS

Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

MAYA TOOLS SOFTWARE ENGINEER

Andras Jambori

TOOLS ENGINEER

Prajwal Manjunath

BUILD TOOLS ENGINEER

Nick Contini

PRODUCTION

EXECUTIVE PRODUCER

Jeff Thomas

SENIOR PRODUCERS

Asif Chaudhri
Erick Boanisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones
Zach Timmerman

GAMEPLAY DIRECTOR

Mike Wang

PRODUCTION & DESIGN

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
Jesse Hamburger
Pierre Luc-Grenon
Ben Horne
Himanshu Vartak
Brett Hawkins
Shane Coffin
Peter Cornforth
Grant Wilson

ART TEAM

CHARACTER LEAD

Ann Sidenblad

CHARACTER ARTIST

Evan Ahlheim
Tim Auer
Andy Foster
Chris Darroca
Winnie Hsieh
Yuki Yamamura

ADDITIONAL CHARACTER ART

Matt Fagan

3D SCANNING TECHNICIAN

Chris O'Neill

TECHNICAL ART LEAD

Stewart Graff

TECHNICAL ART

Joe Hultgen
Bugi Kaigwa
Roger Ridley
Emre Yilmaz
Tenghao Wang

ADDITIONAL TECHNICAL ART

Crysta Frost

ENVIRONMENT LEAD

John Lee

ENVIRONMENT ARTIST

Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong
Alfonso Villar

LIGHTING LEAD

Joe Clark

LIGHTING ARTIST

Randy Cooper

ANIMATION DIRECTOR

Roy Tse

LEAD GAMEPLAY ANIMATOR
Elias "ELI" Figueroa

GAMEPLAY TECHNICAL LEAD
Jamie Wicks

ANIMATOR
Eric Perrier
Wilster Phung

ADDITIONAL ANIMATION
Robert Firestone
Sam Yazaji

PERFORMANCE CAMERA
Jonathan Lyons

ADDITIONAL PERFORMANCE CAMERA
Justin Mettam

PERFORMANCE FACIAL LEAD
Joel Flory

PERFORMANCE FACIAL ANIMATION
Alex Bittner
Jean Lin
Rhea Shetty
Tim Waddy

UI ART DIRECTOR
Herman Fok

UI ART LEAD
Justin Cook

UI VISUAL DESIGN
Zhen Xiong Tan
Anthony Yau

USER INTERFACE
Albert Carmona
Andrew Michael Chin
Blake Landry
David Lee
Jared Rubio Delamora
Jeffrey Davis
Myra Shadle
Quinn Kaneko
Rob Simmons

USER INTERFACE SPECIAL THANKS
Matt Chalwell
Chris O'Neil

STUDIO ART DIRECTOR
Matt Crysdale
Anton Dawson

ART PRODUCER
Karen Huang
Stephanie Gene Morgan
Corie Zhang

FACE CAPTURE
Pixelgun Studio

SPECIAL THANKS
2K Mocap
Matt Chalwell
Lee Olsen
Miquel Carrasquillo
Scape Martinez
Tony Reynolds
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
John Crysdale

AUDIO ASSISTANT
Mason Thomas

**ADDITIONAL AUDIO
PRODUCTION SUPPORT**
Brian Buel

ADDITIONAL AUDIO POST
Casey Cameron
Paul Courselle

ADDITIONAL SCRIPT WRITING
Kevin Asseo
Sean Sullivan
Dan Schultz

BROADCAST TEAM & VOICE TALENT

PLAY-BY-PLAY ANNOUNCER
Kevin Harlan

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

SPECIAL GUEST
Kobe Bryant
Kevin Garnett

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

SPANISH ANNOUNCERS
Sixto Miguel Serrano
Antoni Dalmiel
Jorge Quiroga

2KTV CAST

HOST & PRODUCER
Rachel A. DeMita

LEAD CAMERA & EDITOR
Alan Palmer

GAME EXPERT & PRODUCER
Jonathan Smith

PRODUCER
Jessica Teuscher

EXECUTIVE PRODUCER
Joel Simmons

EDITOR & CAMERA
Rodney Johnson
David Park

EDITOR
Mary Dorochowicz

EDITOR & CAMERA
Rodney Johnson
David Park

LEAD GRAPHICS
Jolan Wood

AUDIO MIX
James Yanisko
Brian Buel

ADDITIONAL CAMERA
Ian Levasseur

VC SOUTH

TECHNICAL DIRECTOR
Steve Ranck

CREATIVE DIRECTOR
Brian Silva

**DIRECTOR OF PRODUCT
DEVELOPMENT**
Chien Yu

ENGINEERS
Mike Bowman
Thang Nguyen
David Msika
Dave Wagner

MYCAREER CAST & CREW STARRING

MyPLAYER/DJ
Shane Paul McGhie
Shammy Wells
Cameron Bedford
B Fresh
Sherry Cola
Bryan Lee
Scott Allen Perry
Coach Draught

Donathan Walters
Boo Boo Thompson
Nelson Scott
Hannah Shapiro
Veronika West
Charlie Skiddoes
Tom Gelo
Aron Agrawal
Eli Ezra
Lil Juug
Siddharth Dhananjay
Derick Merrick/Erick Merrick
Charles Parker Newton
Doc Johnson
Byron Bowers
Jules Thompson
Brian Moses
Maroo Spinelli
Jeremy Berrick Gotch

MIKE REP
Meghan Lennox

JORDAN REP
Ally Quinn

UNDER ARMOUR REP
Aly Trasher

ADIDAS REP
George Kareman

GLOBAL SHOE REP
Paul Ghiringhelli

GATORADE REP (TED)
Sam Cohan

MOUNTAIN DEW REP
Ben Knoll

**COMMERCIAL/BILLBOARD
SHOOT DIRECTOR**
Matt Sampietro

ATM
Sheldon Bailey

PROVING GROUND MC
Mason Thomas
Chris Ernst

PROVING GROUND REGISTRATION
Kat Ann Nelson

NBA TEAM SCOUT
Roy Werner

PROVING GROUND TEAMMATE
Austin Simon

Rachel A. DeMita, as Herself
Ronnie 2K, as Himself

TEAM TRAINER 1
Dennis Ruel

TEAM TRAINER 2
Ray Carbonel

ALLEY-OOPS TATTOO EMPLOYEE
Danielle O'Dea

SWAC'S EMPLOYEE
Melissa O'Keefe

NBA STORE EMPLOYEE
Evan deRouin

FOOT LOCKER EMPLOYEE
Joel Ferreira-Clifton

GATORADE FUEL BAR ATTENDANT
Xander McNally

JBL HEADPHONE STORE ATTENDANT
Jake Bohigian

DJ FAN BOY
Christian Papierniak

REPORTERS
Evan deRouin
Alexandra Grant
Christian Papierniak

NBA STARS

Joel Embiid, as Himself
Devin Booker, as Himself
Karl-Anthony Towns, as Himself
D'Angelo Russell, as Himself
Isaiah Thomas, as Himself
Kyrie Irving, as Himself
Kristaps Porzingis, as Himself
Damian Lillard, as Himself
Paul George, as Himself
DeMar DeRozan, as Himself

PRODUCTION

DIRECTOR
Christian Papierniak

PRODUCTION MANAGER
Evan deRouin

WRITERS
Jason Concepcion

WRITERS
Jay Larson

WRITERS
Jamal Olori

ADDITIONAL WRITING & EDITING
Ben Bishop

ADDITIONAL WRITING
Dan Indra

ADDITIONAL WRITING
Christian Papierniak

CASTING DIRECTOR
Dean Fronk

MyGM STORY

WRITER
James Marceda

STORY BY
Erick Boenisch

DIRECTED BY
Barry LaVergne

MOTION CAPTURE DEPARTMENT

SUPERVISOR
David Washburn

STAGE MANAGER
Anthony Tominia

SENIOR PRODUCTION MANAGER
David Voci

RESEARCH AND DEVELOPMENT
J. Mateo Baker

TECHNICAL MANAGER
Nateon Ajello

PIPELINE ENGINEER
Charles Harris III

ASSISTANT DIRECTOR
Alexandra Grant

STAGE TECHNICIAN II
Jennie Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel

STAGE TECHNICIAN I
Roy Matos

MOTION CAPTURE STAGE BUILDER
Viqui Peralta

MOTION CAPTURE SPECIALIST II
Ryan Girard
Jose Gutierrez
Gil Espanto

MOTION CAPTURE SPECIALIST I
Jeremy Wages
Michelle Hill

PRODUCTION ASSISTANTS
Marilyn Escobar
Erica Cunningham
Kenneth Ellis

MOTION CAPTURE AUDIO ENGINEERS
Anthony Garcia
Daniel Morales
Garrett Montgomery

MAKE-UP ARTISTS
Danielle O'Dea
Chrystal Linaja
Emily Jones

CAMERA OPERATORS
Alan Ricardez
Mike Montoya
Cody Flowers
Garrett Saur
Italo Robinson
Stephanie Sanchez

ADDITIONAL AUDIO

ARENA ORGAN, BEATS
Music, & Additional

IN-GAME MUSIC
Casey Cameron

STUDIO SHOW MUSIC

Cody Mills

BEAT MACHINE MUSIC

Gramoscope Music

NATIONAL ANTHEM VOCALIST

Linda Lind

ADDITIONAL CAPTURE SUPPORT

Christopher Jones

PLAYER CHATTER

Derek Breakfield

PLAYER CHATTER

Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Gilschinski
PJ King
Christian Nielson-Buchholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
Donell Dshone Johnson Jr.

CROWD CHATTER

Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrienne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheia Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Chira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp

CAMERA OPERATORS

Alan Ricardez
Michael Montoya
Stephanie Sanchez
Connor Vickers
Brian Bisby

MYCAREER MUSIC & SCORE

Linda Lind

BURNING™ AND "ALL NIGHT LONG"™

Written and Produced by Linda Lind

2K SPORTS THEME MUSIC

THE CONTEST AND NETWORK SPORTS TONIGHT

Written, Engineered, and Produced by Bill Kole

THE COMEBACK, THE RIVALRY, AND THE BREAKDOWN

Written by Joel Simmons
Engineered and Produced by Bill Kole

2K THEMES

Performed by CosmoSquad

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

Casey Cameron

MYPARK LOADING MUSIC & STUDIO SHOW MUSIC

Cody Mills

NATIONAL ANTHEM VOCALIST

Linda Lind

ADDITIONAL CAPTURE SUPPORT

Christopher Jones

SPECIAL THANKS

Tim Anderson
Phil Johnson
Fresno State Bulldog
Marching Band
Greg Ortiz
Craig Rettmer
Aggie Pack
California Aggie
Marching Band

PLAYER CHATTER

Derek Breakfield
Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Gilschinski
PJ King
Christian Nielson-Buchholdt
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 Pachter
Brian Shute
Eric White

CROWD CHATTER

Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti

Ashley Landry
Wilster Phung
Adrienne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheia Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Chira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp
Leslie Peacock

2K

PRESIDENT

David Tsmalter

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

SR, MARKET RESEARCHER

David Rees

USER TESTING MANAGER

Francesca Reyes

USER RESEARCHER

Jonathan Bonillas

2K MARKETING TEAM

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

PROJECT MANAGER

Heidi Oas

MANAGER, MARKETING PRODUCTION

Ham Nguyen

PRODUCTION DESIGNER

Nelson Chao

SR. GRAPHIC DESIGNER

Christopher Maas

GRAPHIC DESIGNER

Chris Cratty

DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION

Kenny Crosbie

**VIDEO EDITOR / MOTION
GRAPHIC DESIGNERS**

Michael Regelean
Eric Neff

VIDEO EDITOR

Shane McDonald

**ASSOCIATE VIDEO,
PRODUCTION MANAGER**

Nick Pylvanainen

ART DIRECTOR, WEB

Gabe Abarcar

WEB DIRECTOR

Nate Schaumberg

SR. WEB DESIGNER

Keith Echevarria

WEB DEVELOPER

Gryphon Myers

WEB PRODUCER

Tiffany Nelson

SR. CHANNEL MARKETING MANAGER

Anna Nguyen

CHANNEL MARKETING MANAGER

Marc McCurdy

PARTNER MARKETING SPECIALIST

Kelsie Lahti

DIRECTOR, DIGITAL MARKETING

Ronnie Singh

SOCIAL MEDIA MANAGER

Chris Manning

ASSOCIATE MANAGER

Michael Howard

MARKETING ASSISTANT

Jessica Perez

**SR. DIRECTOR,
PARTNERSHIPS & LICENSING**

Jessica Hopp

**MANAGER, PARTNERSHIPS
& LICENSING**

Greg Brownstein

**ASSOCIATE MANAGER,
PARTNERSHIPS & LICENSING**

Ashley Landry

ASSOCIATE MANAGER, PARTNERSHIPS

Aaron Hiscox

SR. DIRECTOR, TRADESHOWS & EVENTS

Leslie Zinn Abarcar

EVENTS MANAGER

David Iskra

DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE

Ima Somers

CUSTOMER SERVICE MANAGER

David Eggers

KNOWLEDGE BASE COORDINATOR

Mike Thompson

CUSTOMER SERVICE LEAD

Crystal Pittman

**SENIOR CUSTOMER
SERVICE ASSOCIATES**

Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa

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

Peter Welch

COUNSEL

Justyn Sanderford
Aaron Epstein

VP, PUBLISHING OPERATIONS

Steve Lux

DIRECTOR OF ANALYTICS

Mehmet Turan

SR. DATA ANALYST

Adam Dobrin

SR. ANALYST

Tuomo Nikulainen

DIRECTOR OF OPERATIONS

Dorian Rehfield

LICENSING/OPERATIONS SPECIALIST

Xenia Mul

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

Rob Roudebush

TECHNICAL DIRECTOR

Russell Mains

SR. IT MANAGER

Bob Jones

SR. ENGINEERING MANAGER

Jan Heysek

SR. NOC MANAGER

Vaclav Dolezal

SR. IT MANAGER

Lee Ryan

ONLINE MANAGER

Scott Darone

NETWORK ENGINEER

Don Claybrook

SYSTEMS ENGINEERS

Joseph Davila
Manish Patel
Petr Fiala
Peter Pribylinec
Radek Trojan

SYSTEMS ADMINISTRATORS

Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff
Joseph Thompson

IT SUPPORT SPECIALIST

Christopher Smith

IT ANALYST

Michael Caccia

2K INTERNATIONAL**VP, PUBLISHING & OPERATIONS**

Murray Pannett

**DIRECTOR, INTERNATIONAL
MARKETING AND COMMUNICATIONS**

Jon Rooke

**HEAD OF INTERNATIONAL
PRODUCT MARKETING**

David Halse

**SENIOR INTERNATIONAL
BRAND MANAGER**

Aurélien PalleGamage

**INTERNATIONAL JUNIOR
BRAND MANAGER**

James Dodd

**HEAD OF INTERNATIONAL
COMMUNICATIONS**

Wouter van Vugt

**INTERNATIONAL
COMMUNICATIONS MANAGER**

Amy White

**INTERNATIONAL COMMUNITY
SOCIAL MANAGER**

Roy Boateng

SPECIAL THANKS
Dan Warren

**2K INTERNATIONAL
PRODUCT DEVELOPMENT**

INTERNATIONAL PRODUCER
Mark Ward

**2K INTERNATIONAL
CREATIVE SERVICES**

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

LEAD PROJECT MANAGER
Emma Lepout

SR. DESIGN MANAGER
Tom Baker

GRAPHIC DESIGNER
James Quintan

EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS
Around the Word
Robert Böck
Synthesis Iberia
Synthesis International srl

**2K INTERNATIONAL
TERRITORY MARKETING
AND COMMUNICATIONS**

Aaron Cooper
Agnès Rosique
Alison Gram
Alan Moore
Ben Seccombe
Carlo Volz
Carlos Villasante
Caroline Rajcom
Dave Blank
Dennis de Bruin
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
John Ballantyne
Julien Brosset
Maria Martinez
Roger Langford
Sandra Mauri
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Warner Guinée
Yoona Kim
Zaida Gómez

**TAKE-TWO INTERNATIONAL
OPERATIONS**
Anthony Dodd
Phil Anderton
Nisha Verma
Denisa Polcerova
Robert Willis

2K ASIA

GENERAL MANAGER, ASIA
Jason Wong

MARKETING DIRECTOR, ASIA
Diana Tan

MARKETING MANAGER, ASIA
Daniel Tan

JAPAN MARKETING MANAGERS
Maho Sawashima

CHINA MARKETING MANAGER
Calvin Shen

KOREA MARKETING MANAGER
Dina Chung

SR. PRODUCT EXECUTIVE
Rohan Ishwarlal
Alicia Ng

JAPAN MARKETING ASSISTANT
Yukiko Hanzawa

SR. LOCALIZATION MANAGER
Yosuke Yano

LOCALIZATION COORDINATORS
Pierre Gujjarro
Mao Iwai

OPERATIONS
Eileen Chong
Veronica Khuun
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

BUSINESS DEVELOPMENT
Erik Ford
Syn Chua
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Aiki Kihara
Ken Tilakaratna
Anna Choi
Cynthia Lee
Hyun Jockyoung

2K QUALITY ASSURANCE

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

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR
Scott Sanford

QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER
Jeremy Ford

**QUALITY ASSURANCE TEST
MANAGER - SUPPORT TEAMS**
Josh Lagerson

PROJECT LEAD
Luis Nieves

LEAD TESTERS - SUPPORT TEAMS

Chris Adams
Nathan Bell
Ashley Carey
Phyllica Fletcher
Timothy Erbil

ASSOCIATE LEAD TESTERS

Alexander Coffin
Joshua Collins
Jeffrey Schrader
Ana Garza
Michelle Paredes
Jordan Wineinger
Steve Yun

SENIOR TESTERS

Philip Lui
Thomas Sammons
Tim Parham
Rob Marrazzo
Johnathon Lak
Anthony Wair
Adam Junior
Cory Waterman
James Schindler
Joshua Brown-Sage
Jemel Jordan-Butler
Shayla Gallagher
Cassandra Del Hoyo
Bar Peretz
Greg Jefferson
Kristine Naces
Andrew Garrett
Bryan Fritz
Hugo Dominguez
Robert Klempner
Brian Reiss

QUALITY ASSURANCE TESTERS

Eduardo Banoud
Delon Cyriaacs
Taylor Galauska
Austin Anderson
Bobby Cofield
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
Scott Luedtke
Charles Maidman
Edward Niecikowski
Richard Pugh
Jeff Matt
Darwin Layco
Dolores Reynolds
Kyle Bellas
Charlene Artuz
Jasun Graf
Bryce Fernandez
Douglas Reilly
Julian Molina
David Dalie
Charles Golangco
Josh Hull
Alexandro Calderon
Zachary Little
Sommer Sherfy
Jace McEwen
Daniel Walsh
Arthur Garza-Trevino
Derek Hayes
Dejon Cage
Isaiah Cardenas
Andre Cruz
Nicolas Demoranville
Cameron Ess-Haghabadi

Michaela Galindo
Brianna Hughes
Maranatha Malonzo
Maximiliano Martinez
Drew Morris
Nicholas Beaupartant
In Sin (Tiffany) Cheong
Reginald Clark
Zachary Conover
Michelle Foley
Sierra Roberts
Adam Schaefer
Wenceslao Concina

SPECIAL THANKS

Lestlie Cullum
Alex Balk
Louis Napolitano
Joe Battis
David Barksdale
Rachel McGrew
Chris Jones
Juan Corral
Cam Steed
Travis Allen
Candice Javellonar
Jeremy Richards

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

Oscar Pereira

LOCALIZATION QA LEADS

Elmar Schubert
Florian Genthon
Jose Olivares
Sergio Accettura

SENIOR LOCALIZATION QA TECHNICIAN

Christopher Funke
Harald Raschen
Namer Merli
Pablo Menéndez

LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Antoine Grelin
Benny Johnson
Clément Mosca
Daniel Im
David Sung
Dimitri Gerard
Dmitry Kuzmin
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Frédéric Créhin
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano

Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Luca Rungi
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Matteo Lanteri
Nicolas Bonin
Noriko Stasi
Patricia Ramón
Samuel França
Sarah Dembet
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni López
Tristan Breeden
Will Vossler
Yury Fesechka

2K CHINA QUALITY ASSURANCE

QA DIRECTOR

Zhang Xi Kun

QA MANAGER

Steve Manners

QA LEAD

Gao You Ming

QA ASSOCIATE LEADS

Huang Cheng
Wang Yi Min

QA TESTERS

Chen Ji Zhou
Chen Jie Yu
Chen Si Yu
Chen Tai Ji
Fan Fu Qiang
Fu Ting Yao
Gong Yi Ren
Huang Hua
Jia Jun Yu
Jiang Xiao Yu
Tian Meng Qi
Long Fu Yu
Wan Yue
Wu Di

Xie Zhong Hao
Xin De Hua
Xu Rui
Yang Wen Jing
Yue Chang Yue
Zhang Wei
Zhang Yin Xue
Zhang Yong Bin
Zhao Ju Hao
Zhou Dan

2K CHINA LOCALI- ZATION QUALITY ASSURANCE

QA DIRECTOR

Zhang Xi Kun

QA MANAGER

Du Jing

PROJECT LEAD

Zhu Jian

LEAD QA TESTERS

Chin Jui Dan
Shigekazu Tsuchi

SENIOR QA TESTERS

Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin

QA TESTERS

Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Li Ling Li
Chen Xue Mei
Zhao Jin Yi
Ou Xu
Wang Rui
Guo Xi
Jia Kang
Dai Fang Jie
Huang Hai

IT ENGINEERS

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Wang Peng

FOX STUDIOS

Rick Fox
Michael Weber
Tim Schmidt
Cel Heltzer
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

DIRECTOR, GLOBAL PARTNERSHIPS

Adrienne O'Keeffe

SPECIALIST GLOBAL PARTNERSHIPS

Mary O'Laughlin

COORDINATOR GLOBAL PARTNERSHIPS

Harley Opolinsky

ASSOCIATE COORDINATOR GLOBAL PARTNERSHIPS

Daniel Lupin

MOTION CAPTURE TALENT

Karl-Anthony Towns
D'Angelo Russell
Glenn Robinson III
Marquesse Chris
Aaron Gordon
Zach LaVine
Ben McLemore
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Waiters

BASKETBALL TALENT

Trev Abraham
Josh Akognon
Dakari Allen
Josh Amez
Doug Anderson
Dominic Artis
Dominique Barnes
Charles Boozer
Grayson "The Professor"
Boucher
Myree "Reemix" Bowden
C.J. Brown
Jerry Brown
Michael Bryson
Lydell Cardwell
Amir Carraway
Christian Cavanaugh
Collin Chiverton
Marqus Crawford
James Davis
Cody Demps
Treaven Duffy
E.J. Farris
Brian Goins
Vincent Golson
Tim Harris
Tyler Idowu
Chuks Iroegbu
Rae Jackson
Darin Johnson
Tajai Johnson
Theo Johnson
Tony Johnson
Chris Jones
Erik Kinney
Carson MackNate Maxey
Corey McIntosh
Arron Mollit
Marcus MorganLangston
Morris-Walker
Devin Murphy
Chris Murry
Devon Mynhier
Scott O'Gallagher
Akachi Okugo
Herman Pratt IV
Jerald "J.P." Pruitt
Jeff Remington
Dulani Robinson

Joey Rodriguez
Morgan Sabia
Julian Scott
Matt Scott
Austin Simon
Chris Smith
Gary "G" Smith
Jordan Southerland
Kammron Taylor
T.J. Taylor
Kyi Thomas
Elijah White
Larry Wickett
Roshun Wynne, Jr.

MY PARK DANCERS

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

SPECIAL THANKS

Hameed Ali
Billy "Dunkademics" Doran
Simon Enciso
Nate Garth
Allen Huddleston II
Tony Husary
Aalim Moor
James Nunnally
Michael Nunnally
Calvin Otiono
Chris Roberts
Franklin Session
Carlos Smothers
Ryan Sypkens
Jay Washington

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
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
Daniella Gutierrez
Betsy Ross
Pete Anderson
Maria Zamaniego
Nicholas Bubitz
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
David Cook
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Andrew Farrier
Tracy Carnahan
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abeles
Joseph Gomez
Zachary Romer
Jeff Schrader
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
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 herein] are properties of American Airlines, Inc. used under license to 2K Sports. All rights reserved. Copyright 2017 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.
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 2017 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, DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNGEN UND SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEN ODER ONLINE ZUR VERFÜGUNG GESTELLTEN MATERIALIEN SOWIE SÄMTLICHE KOPIEN SOLCHER SOFTWARE UND/ ODER MATERIALIEN.

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

BITTE LESEN SIE DIESSE VEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH. SIND SIE NICHT MIT ALLEN BEDINGUNGEN DIESSE 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 Software dokumentiert wird. Anderweitiges ausdrücklich spezifiziert. Ihre Lizenzrechte unterliegen der Einhaltung der Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie sich dieser Software entledigen bzw. wenn die Vereinbarung gekündigt wird, je nachdem, welcher Tag früher eintritt (siehe unten).

Diese Software wird an Sie nicht verkauft sondern nur lizenziert, und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software 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, Gesichten, Dialoge, Schauplätze, Artworks, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit geltenden Gesetzen und Verträgen. Die Software darf ohne die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers in keiner Weise und auf keinem Medium weder ganz noch in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich belangt werden. Sie sollten sich darüber im Klaren sein, dass Urheberrechtsverstöße in den USA gesetzliche Strafen von bis zu US-\$ 150.000 pro Verstoß unterliegen. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber das Lizenzgebers haben Anspruch darauf, ihre Rechte im Fall einer Verletzung dieser Vereinbarung ebenfalls zu schützen. Alle Rechte, die Ihnen nicht ausdrücklich durch diese Vereinbarung eingeräumt werden, verbleiben beim Lizenzgeber (und gegebenenfalls dessen Lizenzgeber).

LIZENZBEDINGUNGEN

Sie verpflichten sich, Nachfolgendes zu unterlassen:

- die Software für gewerbliche Zwecke zu nutzen;
 - die Software oder Kopien der Software, insbesondere virtuelle Gegenstände bzw. virtuelle Währung (wie nachstehend definiert), ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Lizenzgebers oder ohne dass dies ausdrücklich in der vorliegenden Vereinbarung festgelegt wurde zu verbreiten, zu verpacken, zu lizenzieren, zu verkaufen, zu vermieten, in eine konvertierbare Währung umzuwandeln oder sie anderweitig zu übertragen bzw. abzutreten;
 - die Software oder Teile davon zu kopieren (abgesehen von dem in der vorliegenden Vereinbarung Vorgesehenen);
 - eine Kopie der Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere User ermöglicht; die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben);
 - die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, um die Auflagen zu umgehen, die 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, verpachtet, 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 ZU VOR GESPEICHERTEN KOPIE: Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie von zuvor gespeicherter Software samt Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person zu übertragen, sofern Sie keine Kopie (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopie) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückbehalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann von Ihnen möglicherweise verlangen, dass Sie spezielle Schritte gemäß dem in der Softwaredokumentation Festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpachten, lizenzieren, vermieten oder in eine konvertierbare virtuelle Währung konvertieren, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder sofern nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Sonderfeatures, einschließlich Inhalte, die ohne Seriennummern zum einmaligen Gebrauch nicht verfügbar sind, sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Sonderfeatures funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Originalinstallationskopie gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem User nicht mehr zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. UNBESCHADET DES VORSTEHENDEN DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

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

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

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

BENUTZERKONTEN: Um die Software oder eine 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 Softwaredokumentation dargelegt. Wenn Sie derartige Konten nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software nicht ordnungsgemäß funktionieren oder aufhören zu funktionieren. Für die Software kann es auch notwendig sein, dass Sie ein software-spezifisches Benutzerkonto beim Lizenzgeber oder bei einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen einrichten („Benutzerkonto“) einrichten, um auf die Software, ihre Funktionen und Features zugreifen zu können. Das Login Ihres Benutzerkontos kann auch mit einem Drittanbieter-Konto verbunden sein. Sie haften für jegliche Nutzung sowie für die Sicherheit Ihres Benutzerkontos und aller Drittanbieter-Konten, die Sie verwenden, um auf die Software zuzugreifen und diese zu nutzen.

Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände

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

VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE: Die Software enthält möglicherweise Funktionen, durch welche der User (i) eine fiktive virtuelle Währung als Tauschmittel ausschließlich innerhalb der Software verwenden („virtuelle Währung“) und (ii) Zugang (und bestimme 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 der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen ausgelegt werden.

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

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

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

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

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

NICHTENTLOSBARKEIT: Virtuelle Wahrung und virtuelle Gegenstande konnen nur gegen spielerische Gegenstande oder Dienstleistungen eingelost werden. Sie durfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, 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 einen Geldbetrag oder Geldwert bzw. gegen andere Gegenstande eingelost werden, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrucklich anderweitig festgelegt oder auf andere Weise durch geltendes Recht 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 verwerten, zu regulieren, zu kontrollieren, abzandern, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenuber noch anderen Person gegenuber fur die Ausbung 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, auszusetzen 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uhrer, Mitarbeiter und Vertreter freizustellen von allen Schaden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch solche Aktivitaten verursacht wurden. Sie erkennen hiermit an, dass der Lizenzgeber vom jeweiligen Software-Store verlangen kann, alle nicht genehmigten Transaktionen – unabhangig vom Zeitpunkt (ob vergangen oder bevorstehend) der nicht genehmigten Transaktion – zu verhindern, auszusetzen, zu beenden, zu unterbrechen oder ruckgangig zu machen, wenn er einen Verdacht hat auf oder Beweise fur Betrug, Verstoe gegen diese Vereinbarung, Verstoe gegen geltendes Recht bzw. geltende Vorschriften oder vorsatzliche Handlungen, die in irgendeiner Weise das Ziel oder die Auswirkung bzw. die mogliche Auswirkung haben, einen Eingriff in den Betrieb der Software vorzunehmen. Wenn wir glauben oder Grund zu der Annahme haben, dass Sie an einer nicht genehmigten Transaktion beteiligt sind, erklaren Sie sich ferner damit einverstanden, dass der Lizenzgeber nach seinem alleinigen Ermessen Ihren Zugriff auf die auf Ihrem Benutzerkonto verfugbare virtuelle Gegenstande/verfugbaren virtuellen Gegenstande einschranken kann oder Ihr Benutzerkonto sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande und andere Gegenstande im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kundigen oder aussetzen kann.

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

BEDINGUNGEN DER SOFTWARE-STORES

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

Diese Vereinbarung wird ausschließlich zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber getroffen, nicht mit einem Software-Store. Sie erkennen an, dass der Software-Store nicht verpflichtet ist, Wartungs- oder Supportdienste in Verbindung mit der Software zu leisten. Mit Ausnahme des Vorgeannten und soweit gesetzlich zulässig hat der Software-Store keinerlei sonstige Gewährleistungspflicht in Bezug auf die Software. Jegliche Ansprüche in Verbindung mit der Software bezüglich Produkthaftung, einer Nichteinhaltung anwendbarer gesetzlicher oder rechtlicher Anforderungen, Ansprüche nach Verbraucherschutz- oder ähnlichen Gesetzen oder Ansprüche wegen Verstößen gegen das Urheberrecht werden durch diese Vereinbarung geregelt und fallen nicht in den Verantwortungsbereich des Software-Stores. Sie sind an die Nutzungsbedingungen sowie an sämtliche anderen anwendbaren Bestimmungen des Software-Stores gebunden. Die Lizenz an der Software ist nicht übertragbar und ist nur zur Nutzung der Software auf einem geeigneten Gerät vorgesehen, das sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befindet. Sie versichern, dass Sie sich nicht in einem Land oder geografischen Gebiet unter US-amerikanischen Embargo befinden und nicht auf der Liste der „Specialty 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 Bestenlistenrangings, Ihrer Erfolge und anderer Gameplay-Daten auf Webseiten und anderen Plattformen; (iii) mit der Weitergabe Ihrer Gameplay-Daten an Hardware-Hersteller, Plattform-Hosts und Marketingpartner des Lizenzgebers; und (iv) mit anderen Verwendungen und Offenlegungen Ihrer personenbezogenen Daten oder anderen Daten gemäß der oben genannten Datenschutzerklärung in der jeweils geltenden Fassung. Wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Daten auf diese Weise genutzt oder geteilt werden, sollten Sie die Software nicht benutzen.

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

GEWÄHRLEISTUNG

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

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

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

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

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

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zurücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie folgendes an: Ihren Namen, die Rücksendeadresse, eine Kopie des datierten Kaufbelegs sowie ein Schreiben, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, 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 FÄHRT 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 STRAFSCHADENSERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGEAUSSPRÜCHEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAGSRECHTLICH (INSBESONDERE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART BEGRÜNDET, GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWISEN WORDEN IST ODER NICHT. DIE HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR ALLE SCHÄDEN ÜBERSCHREITET (SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG) IN KEINEM FALL DEN VON IHM FÜR DIE SOFTWARE BEZAHLTEN TATSÄCHLICHEN PREIS. IN KEINEM FALL LIEGT DIE GESAMTHAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR FORDERUNGEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER VORLIEGENDEN VEREINBARUNG, UNBESCHADET DER EINGESETZTEN KLAGEFORM, JEMALS ÜBER DEN VON IHN IN DEN VORANGEGANGENEN NACHFOLG (12) MONATEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER SOFTWARE AN DEN LIZENZGEBER BEZAHLTEN GEBÜHREN BEZIEHUNGSWEISE ÜBER EINEM BETRAG VON US \$ 200 – JE NACHDEM, WELCHER BETRAG DER HÖHERE IST.

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

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

BEENDIGUNG

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

EINGESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN

Die Software und die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln entwickelt und werden als „Commercial Computer Software“, „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)(i) der Klausel „Rights in Technical Data and Computer Software“ in DFARS 252.227-7013 oder gemäß Unterabsatz (c)(1) und (2) der Klausel „Commercial Computer Software Restricted Rights“ in FAR 52.227-19, sofern anwendbar. Der Auftragnehmer/Hersteller ist der Lizenzgeber am nachstehend angegebenen Standort.

BILLLIGKEITRECHTLICHE 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 Schadenschadensanspruch auf entsprechende billigkeitliche Rechtsmittel im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung hat, einschließlich des vorübergehenden oder dauerhaften Unterlassungsanspruchs, zusätzlich zu allen anderen verfügbaren Rechtsmitteln.

STEUERN UND ABGABEN

Sie sind verantwortlich für die Zahlung sämtlicher von Regierungsstellen im Zusammenhang mit den durch diese Vereinbarung begründeten Transaktionen erhobenen Steuern, Abgaben und Zölle, einschließlich Zinsen und Mahngebühren (mit Ausnahme von Steuern auf das Nettoeinkommen des Lizenzgebers), und stellen den Lizenzgeber und all seine verbundenen Unternehmen, leitenden Angestellten, Geschäftsführer und Mitarbeiter von diesen Zahlungen frei, unabhängig davon, ob diese in Rechnungen aufgeführt wären, 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.

© 2005-2017 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. © 2017 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Registrierte und angemeldete Patente: www.take2games.com/Legal.