



NINTENDO
SWITCH™

HAC-AB38A-GER



NBA 2K18





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

- 3 KUNDENDIENST
- 4 CONTROLLER
- 6 STANDARDSTEUERUNG
- 8 STEUERUNG
- 10 ERWEITERTE OFFENSE
- 13 ERWEITERTE DEFENSE
- 15 PRO STICK™: WURF
- 17 PRO STICK™: DRIBBLING
- 19 POST-WÜRFE
- 20 POSTMOVES
- 22 DEFENSE-STEUERUNG
- 24 OFFBALL-STEUERUNG

- 27 NBA 2K18 - DAS TEAM

- 43 GARANTIE- UND
LIZENZBEDINGUNGEN UND
GEBRAUCHSINFORMATION



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

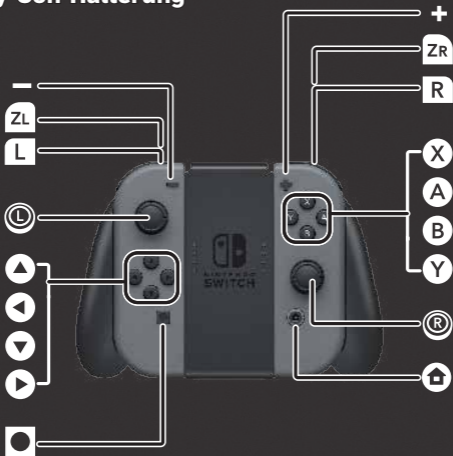
Beachten Sie bitte, dass NBA 2K18 Online-Features bis **31. Dezember 2019** verfügbar sind, wir uns allerdings das Recht vorbehalten, Online-Features 30 Tage nach vorheriger Ankündigung zu verändern oder einzustellen.

Weitere Informationen unter www.nba2k.com/status.

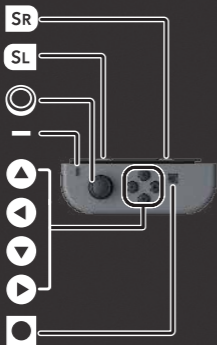
CONTROLLER

Diese Anleitung bezieht sich auf die Nutzung der Joy-Con-Halterung sowie Joy-Con™ (L) und Joy-Con™ (R) in waagrechter Griffweise.

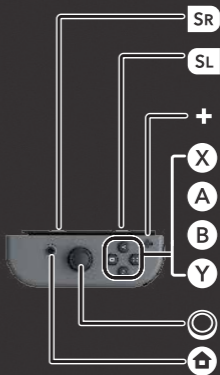
Joy-Con-Halterung



Joy-Con™ (L)



Joy-Con™ (R)



STANDARDSTEUERUNG

Joy-Con-Halterung

Aktion	Steuerung
Spieler bewegen	Ⓒ
Sprint	ZR
Symbolpass oder Symbolwechsel	R
Aufposten oder Intensive Defense/Defensivhilfe	ZL
Lob-Pass/Alley-Oop oder Block/Rebound	X
Dribble-Moves/Würfe/Pässe oder Steals/Hände hoch	Ⓓ
-	Drücke Ⓓ
Bodenpass/Spektakulärer Pass oder Offensiv-Foul	A
Pass/Direkter Pass oder Spieler wechseln (dem Ball am nächsten)	B
Spielzug ansagen/Pick-Steuerung oder Doppeln	L
Auszeit nehmen oder ein absichtliches Foul begehen	-
Pause	+

STANDARDSTEUERUNG

Joy-Con™

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Spieler bewegen		
Sprint		
Symbolpass oder Symbolwechsel	Nicht belegt	Nicht belegt
Aufposten oder Intensive Defense/Defensivhilfe		
Lob-Pass/Alley-Oop oder Block/Rebound		
Dribble-Moves/Würfe/Pässe oder Steals/Hände hoch	Nicht belegt	Nicht belegt
-	Drücke 	Drücke 
Bodenpass/Spektakulärer Pass oder Offensiv-Foul		
Pass/Direkter Pass oder Spieler wechseln (dem Ball am nächsten)		
Spielzug ansagen/Pick-Steuerung oder Doppeln	Nicht belegt	Nicht belegt
Auszeit nehmen oder ein absichtliches Foul begehen	Nicht belegt	Nicht belegt
Pause	-	+














STEUERUNG

Joy-Con-Halterung

Einfache Offense	Steuerung	Einfache Defense
Spieler bewegen		Spieler bewegen
PRO STICK: Dribble-Moves/Werfen/Passen		Steal/Hände hoch
Aufposten		Intensive Defense/ Defensivhilfe
Sprint		Sprint
Spielzug ansagen/Pick-Steuerung		Defensiv-Anpassung/ Doppeln
Symbolpass		Symbolwechsel
Pass/Direkter Pass		Spielerwechsel (dem Ball am nächsten)
Bodenpass (berühren), Spektakulärer Pass (doppeltippen)		Offensiv-Foul forcieren
Werfen (drücken), Pumpfake/Hop (berühren), Spin Gather (doppeltippen)		Stealen (drücken), Absichtliches Foul (halten)
Lob-Pass (berühren), Alley-Oop (doppeltippen)		Block/Rebound
Gameplay-HUD		Gameplay-HUD
Offensive Strategie		Defensiver Gameplan
On-The-Fly- Angriffsstrategie		On-The-Fly-Defense- Spielzüge
On-The-Fly- Auswechslungen		On-The-Fly- Auswechslungen

STEUERUNG

Joy-Con™

Einfache Offense	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Grundlegende Defense
Spieler bewegen			Spieler bewegen
PRO STICK: Dribble-Moves/ Werfen/Passen	Nicht belegt	Nicht belegt	Steal/Hände hoch
Aufposten			Intensive Defense/ Defensivhilfe
Sprint			Sprint
Spielzug ansagen/ Pick-Steuerung	Nicht belegt	Nicht belegt	Defensiv- Anpassung/ Doppeln
Symbolpass	Nicht belegt	Nicht belegt	Symbolwechsel
Pass/Direkter Pass			Spielerwechsel (dem Ball am nächsten)
Bodenpass (berühren), Spektakulärer Pass (doppeltippen)			Offensiv-Foul forcieren
Werfen (drücken), Pumpfake/ Hop (berühren), Spin Gather (doppeltippen)			Stehlen (drücken), Absichtliches Foul (halten)
Lob-Pass (berühren), Alley- Oop (doppeltippen)			Block/Rebound
Gameplay-HUD	Nicht belegt	Nicht belegt	Gameplay-HUD

Einfache Offense	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Grundlegende Defense
Offensive Strategie	Nicht belegt	Nicht belegt	Defensiver Gameplan
On-The-Fly- Angriffsstrategie	Nicht belegt	Nicht belegt	On-The-Fly- Defense-Spielzüge
On-The-Fly- Auswechslungen	Nicht belegt	Nicht belegt	On-The-Fly- Auswechslungen

ERWEITERTE OFFENSE

Joy-Con-Halterung

Aktion	Steuerung
Positionsabhängige Spielzugsansage	L drücken, Symbol des gewünschten Mitspielers auswählen, Spielzug auswählen
Lob/Überkopf-Pass	X
Spektakulärer Pass	A doppeltippen
Alley-Oop	X doppeltippen
Dribble Pitch/ Handoff	Drücke und halte A , um den ausgewählten Mitspieler in Richtung Ball zu holen, und warte, bis er in Handoff-Reichweite ist, oder lasse A los, um einen vorzeitigen Pass zu forcieren.
Zug zum Korb-Pass	Drücke und halte X , um den ausgewählten Mitspieler dazu zu bringen, zum Korb zu ziehen, und warte, bis er in Reichweite ist, oder lasse X los, um einen vorzeitigen Pass zu forcieren.
Fake-Pass	X + A
Jump-Pass	Y + B

Aktion	Steuerung
Doppelpass	Drücke und halte B , um die Kontrolle über den Passgeber zu behalten, lasse B los, um den Ball zu ihm zurückzupassen.
Putback-Dunk/-Korbleger, Alley-Oop-Abschluss (wenn du den Passempfänger steuerst)	Halte Y
PRO STICK-Pass	R + Ⓒ

ERWEITERTE OFFENSE

Joy-Con™

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Positionsabhängige Spielzugansage	Nicht belegt	Nicht belegt
Lob/Überkopf-Pass	▲	Y
Spektakulärer Pass	▶	X doppeltippen
Alley-Oop	▲	Y doppeltippen
Dribble Pitch/ Handoff	Drücke und halte ▶ , um den ausgewählten Mitspieler in Richtung Ball zu holen, und warte, bis er in Handoff-Reichweite ist, oder lasse ▶ los, um einen vorzeitigen Pass zu forcieren.	Drücke und halte X , um den ausgewählten Mitspieler in Richtung Ball zu holen, und warte, bis er in Handoff-Reichweite ist, oder lasse X los, um einen vorzeitigen Pass zu forcieren.

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
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.	Drücke und halte Y , um den ausgewählten Mitspieler dazu zu bringen, zum Korb zu ziehen, und warte, bis er in Reichweite ist, oder lasse Y los.
Fake-Pass	▲ + Ⓜ	Y + X
Jump-Pass	◀ + ▼	B + A
Doppelpass	Drücke und halte ▼ , um die Kontrolle über den Passgeber zu behalten, lasse ▼ los, um den Ball zu ihm zurückzupassen.	Drücke und halte A , um die Kontrolle über den Passgeber zu behalten, lasse A los, um den Ball zu ihm zurückzupassen.
Putback-Dunk/-Korbleger, Alley-Oop-Abschluss (wenn du den Pässempfänger steuerst)	Halte ◀	Halte B
PRO STICK-Pass	Nicht belegt	Nicht belegt

ERWEITERTE DEFENSE

Joy-Con-Halterung

Aktion	Steuerung
Bewegung	Ⓕ
Fast Shuffle	ZR + ZL + Ⓕ
Steal	Berühre Y
Block	X
Rebound	X (Ball in der Luft)
Offensiv-Foul forcieren	A
Flop	A doppeltippen
Deny-Verteidigung	In der Nähe des Gegners ZL halten
Intensive Defense	ZL
Dribbler bedrängen	Halte ZL
Hände hoch	Halte Ⓒ
Hände zur Deny-Verteidigung hoch	Ⓒ halten (während Off-Ball-Defense)
Doppeln	Drücke und halte L
Symbol-Doppeln	L drücken und Symbol des gewünschten Spielers zum Doppel berühren und halten.

ERWEITERTE DEFENSE

Joy-Con™

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Bewegung		
Fast Shuffle	 +  + 	 +  + 
Steal	Drücke 	Drücke 
Block		
Rebound	 (Ball in der Luft)	 (Ball in der Luft)
Offensiv-Foul forcieren		
Flop	 doppelklicken	 doppelklicken
Deny-Verteidigung	In der Nähe des Gegners  halten	In der Nähe des Gegners  halten
Intensive Defense		
Dribbler bedrängen	In der Nähe des Gegners  halten	In der Nähe des Gegners  halten
Hände hoch	Nicht belegt	Nicht belegt
Hände hoch zur Deny-Verteidigung	Nicht belegt	Nicht belegt
Doppeln	Nicht belegt	Nicht belegt
Symbol-Doppeln	Nicht belegt	Nicht belegt

PRO STICK™

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

PRO STICK™: WURF Joy-Con-Halterung

Aktion	Steuerung
Jumpshot	Ⓒ nach unten bewegen und halten (nach oben für einen Bank Shot)
Pump Fake	Beginne einen Sprungwurf und lasse dann schnell los Ⓒ
Runner/Floater (beim Zug zum Korb aus Mitteldistanz)	Ⓒ weg vom Korb halten
Hop Gather	Drücke Y, während du stehst oder zum Korb ziehst (Mit L bestimmst du die Richtung des Sprungschritts)
Spin Gather	ZR + Y doppelklicken, während du stehst oder zum Korb ziehst
Normaler Korbleger (beim Zug zum Korb)	Halte Ⓒ nach links, rechts oder in Richtung Korb, während du zum Korb ziehst (Richtung des Ⓒ bestimmt Abschlusshand).
Eurostep-Korbleger (beim Zug zum Korb)	Y doppelklicken
Reverse-Korbleger (beim Zug zum Korb)	Ⓒ zur Grundlinie halten
Zweihand-Dunks (beim Zug zum Korb)	ZR + Ⓒ zum Korb halten
Dunk mit starker/ schwacher Hand (beim Zug zum Korb)	ZR + Ⓒ nach links/rechts halten für einen Dunk mit der jeweiligen Hand
Spektakuläre Dunks (beim Zug zum Korb)	ZR + Ⓒ weg vom Korb halten

Aktion	Steuerung
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™: WURF Joy-Con™

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Jumpshot	Nicht belegt	Nicht belegt
Pump Fake	Nicht belegt	Nicht belegt
Runner/Floater (beim Zug zum Korb aus Mitteldistanz)	Nicht belegt	Nicht belegt
Hop Gather	Drücke (L)	Drücke (R)
Spin Gather	(SR) + (L) doppelklicken, während du stehst oder zum Korb ziehst	(SR) + (R) doppelklicken, während du stehst oder zum Korb ziehst
Normaler Korbleger (beim Zug zum Korb)	Nicht belegt	Nicht belegt
Eurostep-Korbleger (beim Zug zum Korb)	(L) doppelklicken	(R) doppelklicken
Reverse-Korbleger (beim Zug zum Korb)	Nicht belegt	Nicht belegt

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Zweihand-Dunks (beim Zug zum Korb)	Nicht belegt	Nicht belegt
Dunk mit starker/ schwacher Hand (beim Zug zum Korb)	Nicht belegt	Nicht belegt
Spektakuläre Dunks (beim Zug zum Korb)	Nicht belegt	Nicht belegt
Wurfwechsel in der Luft	Nicht belegt	Nicht belegt
Step-Through	Nicht belegt	Nicht belegt

PRO STICK™: DRIBBLING

Joy-Con-Halterung

Aktion	Steuerung
Triple Threat Jab Step	Ⓒ nach links/rechts/vorne bewegen
Triple Threat Spinout	Drehe Ⓒ
Triple Threat Stepback	ZR + Ⓒ weg vom Korb bewegen
Rhythmus-Dribbling	Ⓒ zum Korb bewegen
Hesitation (Schnell)	Ⓒ zur Ballhand bewegen
Hesitation (Escape)	ZR + Ⓒ zur Ballhand bewegen
In and Out	ZR + Ⓒ zum Korb bewegen
Crossover (vorne)	Ⓒ zur Hand ohne Ball bewegen

Aktion	Steuerung
Crossover (zwischen den Beinen)	Ⓒ zwischen Hand ohne Ball und Rücken des Spielers bewegen
Crossover (Escape)	ZR + Ⓒ weg vom Korb bewegen
Behind the Back	Ⓒ weg vom Korb bewegen
Spin	Drehe Ⓒ von der Ballhand um den Rücken des Spielers herum, dann schnell wieder in die neutrale Stellung
Half-Spin	Drehe Ⓒ in einem Viertelkreis von der Ballhand zum Korb, dann schnell wieder in die neutrale Stellung
Stepback	ZR + Ⓒ weg vom Korb bewegen














PRO STICK™: WURF Joy-Con™

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Triple Threat Jab Step	Nicht belegt	Nicht belegt
Triple Threat Spinout	Nicht belegt	Nicht belegt
Triple Threat Stepback	Nicht belegt	Nicht belegt
Rhythmus-Dribbling	Nicht belegt	Nicht belegt
Hesitation (Schnell)	Nicht belegt	Nicht belegt
Hesitation (Escape)	Nicht belegt	Nicht belegt
In and Out	Nicht belegt	Nicht belegt
Crossover (vorne)	Nicht belegt	Nicht belegt
Crossover (zwischen den Beinen)	Nicht belegt	Nicht belegt

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Crossover (Escape)	Nicht belegt	Nicht belegt
Behind the Back	Nicht belegt	Nicht belegt
Spin	Nicht belegt	Nicht belegt
Half-Spin	Nicht belegt	Nicht belegt
Stepback	Nicht belegt	Nicht belegt

POST-WÜRFE

Joy-Con-Halterung

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







POST-WÜRFE







Joy-Con™

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Hookshot im Post (Nahdistanz)	Nicht belegt	Nicht belegt
Shimmy Hook	Nicht belegt	Nicht belegt
Post Fade (aus Mitteldistanz oder Distanz)	Nicht belegt	Nicht belegt
Step-Through-Korbleger	Nicht belegt	Nicht belegt
Shimmy Fade	Nicht belegt	Nicht belegt
Pump Fake	Nicht belegt	Nicht belegt
Up & Under/Step-Through	Nicht belegt	Nicht belegt

POSTMOVES (ZUM AUFPOSTEN DRÜCKEN)

Joy-Con-Halterung

Aktion	Steuerung
Postbewegung	Halte 
Schneller Spin	Drehe  zur äußeren Schulter
Hook-Drive	Drehe  zur inneren Schulter
Fakes	Tippe  in eine beliebige Richtung außer weg vom Korb an
Dribbling-Hand wechseln	 weg vom Korb bewegen
Pickup-Dribbling	 zum Korb bewegen

Aktion	Steuerung
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 

POSTMOVES (ZUM AUFPOSTEN DRÜCKEN)

Joy-Con™

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Postbewegung	Halte 	Halte 
Schneller Spin	Nicht belegt	Nicht belegt
Hook-Drive	Nicht belegt	Nicht belegt
Fakes	Nicht belegt	Nicht belegt
Dribbling-Hand wechseln	Nicht belegt	Nicht belegt
Pickup-Dribbling	Nicht belegt	Nicht belegt
Post-Hop	Halte  links/rechts weg vom Korb, drücke dann 	Halte  links/rechts weg vom Korb, drücke dann 
Post Stepback	Halte  weg vom Korb, drücke dann 	Halte  weg vom Korb, drücke dann 
Dropstep	Halte  links/rechts zum Korb, drücke dann 	Halte  links/rechts zum Korb, drücke dann 

DEFENSE-STEUERUNG

Joy-Con-Halterung

Aktion	Steuerung	Kontext
Bewegung		Beliebig
Fast Shuffle	+ +	Beliebig
Steal	Drücke	Beliebig
Block	Drücke	Beliebig
Rebound	(Ball in der Luft)	Beliebig
Offensiv-Foul forcieren		Beliebig
Flop	doppeltippen	On-Ball-Defense
Intensive Defense		On-Ball-Defense
Dribbler bedrängen	Halte	On-Ball-Defense
Hände hoch	Halte	On-Ball-Defense
Deny-Defense	Halte	On-Ball-Defense
Doppeln		Beliebig

DEFENSE-STEUERUNG

Joy-Con™

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Kontext
Bewegung			Beliebig
Fast Shuffle	+ +	+ +	Beliebig
Steal	Drücke	Drücke	Beliebig
Block	Drücke	Drücke	Beliebig
Rebound	 (Ball in der Luft)	 (Ball in der Luft)	Beliebig
Offensiv-Foul forcieren			Beliebig
Flop	 doppeltippen	 doppeltippen	On-Ball-Defense
Intensive Defense			On-Ball-Defense
Dribbler bedrängen	Halte	Halte	On-Ball-Defense
Hände hoch	Nicht belegt	Nicht belegt	On-Ball-Defense
Deny-Defense	Nicht belegt	Nicht belegt	On-Ball-Defense
Doppeln	Nicht belegt	Nicht belegt	Beliebig

OFFBALL-STEUERUNG

OFFENSE

Joy-Con-Halterung

Aktion	Steuerung
Angriff aus dem Stand	ZL
Angriff aus der Bewegung	ZL während du dich auf den Verteidiger zubewegst.
Push	Ⓒ zum Verteidiger
Spin	Drehe Ⓒ gegen oder mit dem Uhrzeigersinn, beginnend von der 6-Uhr-Position (6-1 Uhr gegen Uhrzeigersinn, 6-11 Uhr im Uhrzeigersinn)
Transition	Schnippe Ⓒ auf den Ballträger oder den Korb zu.
Positions-Transition verweigern	Drücke Ⓒ nach oben oder unten, sobald der Verteidiger einen Transition-Versuch startet.
Beenden	Ⓒ vom angreifenden Spieler wegbewegen oder ZL loslassen
Walk-Down	Ⓒ + Ⓒ zum Verteidiger

OFFENSE

Joy-Con™

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Angriff aus dem Stand	SL	SL
Angriff aus der Bewegung	SL während du dich auf den Verteidiger zubewegst.	SL während du dich auf den Verteidiger zubewegst.

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Push	Ⓒ zum Verteidiger	Ⓒ zum Verteidiger
Spin	Nicht belegt	Nicht belegt
Transition	Nicht belegt	Nicht belegt
Positions-Transition verweigern	Nicht belegt	Nicht belegt
Beenden	Ⓒ vom angreifenden Spieler wegbewegen oder SL loslassen.	Ⓒ vom angreifenden Spieler wegbewegen oder SL loslassen.
Walk-Down	Nicht belegt	Nicht belegt

DEFENSE

Joy-Con-Halterung

Aktion	Steuerung
Angriff aus dem Stand/ Verweigern/Off-Ball-Post	ZL
Push	Ⓒ zum Angreifer
Stuhl wegziehen	Schnippe Ⓒ in die Richtung, in die der Angreifer drängt.
Transition	Schnippe Ⓒ nach oben/unten/links/rechts
Positions-Transition verweigern	Drücke Ⓒ nach oben oder unten, sobald der Verteidiger einen Transition-Versuch startet.
Beenden	Ⓒ vom Angreifer weg

Aktion	Steuerung
Bump	Halte ZL , während du dich in den Weg des Angreifers stellst.
Chuck	(Während du stehst) ZL + Ⓒ in Richtung des Angreifers schnippen.
Festhalten	(Wenn der Verteidiger läuft) Ⓕ + Ⓒ in Richtung des Angreifers

DEFENSE

Joy-Con™

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Angriff aus dem Stand/ Verweigern/Off-Ball- Post	SL	SL
Push	Ⓒ zum Angreifer	Ⓒ zum Angreifer
Stuhl wegziehen	Nicht belegt	Nicht belegt
Transition	Nicht belegt	Nicht belegt
Positions-Transition verweigern	Nicht belegt	Nicht belegt
Beenden	Ⓒ vom Angreifer weg	Ⓒ vom Angreifer weg
Bump	Halte SL , während du dich in den Weg des Angreifers stellst.	Halte SL , während du dich in den Weg des Angreifers stellst.
Chuck	Nicht belegt	Nicht belegt
Festhalten	Nicht belegt	Nicht belegt

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
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
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
Kai-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 Minwong
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 Findik
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 Boenisch
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 Corl
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 Mocalp
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

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 Daimiel
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

LEAD ARTIST

Andrew Rai

ARTISTS

Jordan Edell
Dale Henderscheid

QA TESTERS

Alec Jacques
Sameer Khan

SPECIAL THANKS

Lori Vermeer

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
Marco Spinelli
Jeremy Berrick Gotch

NIKE 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

SWAG'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 Glischinski
PJ King
Christian Nielson-Buckholdt
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 Ohira
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 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 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 Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp
Leslie Peacock

2K

PRESIDENT
David Ismaier

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

GRAFIKDESIGNER

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

Jon 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 Pannell

**DIRECTOR, INTERNATIONAL
MARKETING AND COMMUNICATIONS**

Jon Rooke

**HEAD OF INTERNATIONAL
PRODUCT MARKETING**

David Halse

**SENIOR INTERNATIONAL
BRAND MANAGER**

Aurélien PalteGamage

**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 Lepeut

SR. DESIGN MANAGER
Tom Baker

GRAFIKDESIGNER
James Quinlan

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 Brossat
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

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 Ishwartal
Alicia Ng

JAPAN MARKETING ASSISTANT
Yukiko Hanzawa

SR. LOCALIZATION MANAGER

Yosuke Yano

LOCALIZATION COORDINATORS

Pierre Gujjarro
Mao Iwai

TAKE-TWO ASIA

OPERATIONS

Eileen Chong
Veronica Khuau
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 Jookyoung

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
Phylcia 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
Shaylea Gallagher
Cassandra Del Hoyo
Bar Peretz
Greg Jefferson
Kristine Naces
Andrew Garrett
Bryan Fritz
Hugo Dominguez
Robert Klempner
Brian Reiss

QUALITY ASSURANCE TESTERS

Eduardo Bancud
Deion Cyriacks
Taylor Galauska
Austin Anderson
Bobby Cofield
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
Scott Luedtke
Charles Maidman
Edward Niecikowski
Richard Pugh
Jeff Mott
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 Sherfey
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 Beauparlant
In Sin (Tiffany) Cheong
Reginald Clark
Zachary Conover
Michelle Foley
Sierra Roberts
Adam Schaefer
Wenceslao Concina

SPECIAL THANKS

Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
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 Staton
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 Breedon
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 LOCALIZATION QUALITY ASSURANCE

QA DIRECTOR

Zhang Xi Kun

QA MANAGER

Du Jing

PROJECT LEAD

Zhu Jian

LEAD QA TESTERS

Chu Jin 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

Cal Halter

Keith Fox

Dustin Smith

Joe Schmidt

NATIONAL BASKET- BALL 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'Keefe

**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

Marquese Chriss

Aaron Gordon

Zach LaVine

Ben McLemore

Austin Rivers

Lance Stephenson

Evan Turner

Dion Waiters

BASKETBALL TALENT

Trev Abraham

Josh Akognon

Dakarai Allen

Josh Amey

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 Mollet

Marcus MorganLangston Morris-Walker

Devin Murphy

Chris Murry

Devon Mynhier

Scott O'Gallagher

Akachi Okugo

Herman Pratt IV

Jerald "J.P." Pruitt

Jeff Remmington

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.

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

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 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
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 hereon] 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 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 Spieleplattform (z. B. Computer, Mobilgerät oder Spielkonsole) zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Softwaredokumentation wird Anderweitiges ausdrücklich spezifiziert. Ihre Lizenzrechte unterliegen der Einhaltung der Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie sich dieser Software entledigen bzw. wenn die Vereinbarung gekündigt wird, je nachdem, welcher Tag früher eintritt (siehe unten).

Diese Software wird an Sie nicht verkauft sondern nur lizenziert, und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software 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 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 verpachten, 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 Vorgeesehenen);

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 dekompilemieren oder zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder die Software in anderer Weise zu verändern; Eigentumsvermerke, Marken oder Etiketten auf oder in der Software zu entfernen oder zu verändern;

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

zu 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 KOPHEN: 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 ZUVOR GESPEICHERTEN KOPHE: Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie von zuvor gespeicherter Software samt Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person übertragen, sofern Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückbehalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann von Ihnen möglicherweise verlangen, dass sie spezielle Schritte gemäß dem in der Softwaredokumentation Festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpachten, lizenzieren, vermieten oder in eine konvertierbare virtuelle Währung konvertieren, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder sofern nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Sonderfeatures, einschließlich Inhalte, die ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch nicht verfügbar sind, sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Sonderfeatures funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Originalinstallationskopie gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem User nicht mehr zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. UNBESCHADET DES VORSTEHENDEN DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPHEN 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 vonseiten der geltenden Gesetze verboten, ist der Lizenzgeber berechtigt, die mit dieser Vereinbarung gewährte Lizenz und den Zugriff auf die Software einzuschränken, aussetzen oder zu kündigen einschließlich, unter anderem, alle damit verbundenen Dienstleistungen und Produkte, und zwar jederzeit und ohne Angabe von Gründen.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarios, Screenshots, Autodesigns, Objekte oder Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und soweit Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, insbesondere das Recht zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekanntem Mitteln, und Ihre Beiträge ohne Anknüpfung 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 Softwareokumentation dargelegt. Wenn Sie derartige Konten nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software nicht ordnungsgemäß funktionieren oder aufhören zu funktionieren. Für die Software kann es auch notwendig sein, dass Sie ein software-spezifisches Benutzerkonto beim Lizenzgeber oder bei einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen einrichten („Benutzerkonto“) einrichten, um auf die Software, ihre Funktionen und Features zugreifen zu können. Das Login Ihres Benutzerkontos kann auch mit einem Drittanbieter-Konto verbunden sein. Sie haften für jegliche Nutzung sowie für die Sicherheit Ihres Benutzerkontos und aller Drittanbieter-Konten, die Sie verwenden, um auf die Software zuzugreifen und diese zu nutzen.

Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände

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

VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE: Die Software enthält möglicherweise Funktionen, durch welche der User (i) eine fiktive virtuelle Währung als Tauschmittel ausschließlich innerhalb der Software verwenden („Virtuelle

Währung“) und (ii) Zugang (und bestimmte eingeschränkte Nutzungsrechte) zu virtuellen Gegenständen ausschließlich innerhalb der Software erhalten („Virtuelle Gegenstände“) kann. Unabhängig von der für sie verwendeten Terminologie stellen die virtuelle Währung und die virtuellen Gegenstände ein durch diese Vereinbarung geregeltes eingeschränktes Lizenzrecht dar. Vorbehaltlich der Bedingungen dieser Vereinbarung und deren Einhaltung erteilt Ihnen der Lizenzgeber hiermit das nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Recht und die nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Lizenz zur Verwendung von erlangter virtueller Währung und erlangten virtuellen Gegenständen zu Ihrem persönlichen, nicht-kommerziellen Spielspaß ausschließlich innerhalb der Software. Sofern nicht anderweitig durch das geltende Recht untersagt, werden von Ihnen erlangte virtuelle Währung/von Ihnen erlangte virtuelle Gegenstände an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass durch diese Vereinbarung kein Titel bzw. keine Eigentumsrechte an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen übertragen oder abgetreten werden. Diese Vereinbarung darf nicht als Verkauf von Rechten irgendwelcher Art an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen ausgelegt werden.

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

VERDIENST ODER ERWERB VON VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLEN GEGENSTÄNDEN: Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung zu kaufen oder virtuelle Währung vom Lizenzgeber als Gegenleistung für den Abschluss bestimmter Tätigkeiten bzw. Leistungen innerhalb der Software zu verdienen. Der Lizenzgeber kann z.B. den Nutzern einen bestimmten Betrag in virtueller Währung oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielerischen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer 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 wurde durch den Software-Store an Sie unterlizensiert. Der Lizenzgeber kann Ermäßigungen oder Sonderangebote für den Kauf von virtueller Währung anbieten und kann solche Ermäßigungen und Sonderangebote jederzeit und ohne Vorankündigung ändern oder absetzen. Nach Abschluss eines autorisierten Kaufs von virtueller Währung in einem Software-Store wird der Betrag an gekaufter virtueller Währung Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Lizenzgeber setzt einen maximalen Betrag an virtueller Währung fest, den Sie pro Geschäftsvorgang und/oder pro Tag kaufen können, wobei dieser Maximalbetrag je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein kann. Der Lizenzgeber kann nach seinem alleinigen Ermessen zusätzliche Einschränkungen hinsichtlich des Betrags an von Ihnen gekaufter oder genutzter virtueller Währung, hinsichtlich Ihrer Nutzung von virtueller Währung und hinsichtlich des maximalen Guthabens an virtueller Währung, das Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben werden kann, festlegen. Sie haften allein für jeden Kauf von virtueller Währung, der über Ihr Benutzerkonto getätigt wird, unabhängig davon, ob der Kauf von Ihnen autorisiert wurde oder nicht.

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

sind, sofern Sie dem Lizenzgeber nicht Belege vorlegen können, dass diese Berechnung absichtlich inkorrekt war oder ist.

VERWENDUNG VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLER GEGENSTÄNDE: Der Spieler kann gekaufte virtuelle Währung/ gekaufte virtuelle Gegenstände im Verlauf des Spiels in Übereinstimmung mit den Spielregeln für Währung und Gegenstände, (die je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein können) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände dürfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigem Ermessen die Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auf ein einziges Spiel begrenzen. Die zugelassene Verwendung und zugelassenen Zwecke von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen können jederzeit geändert werden. Ihre laut Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Währung/verfügbaren virtuellen Gegenstände verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfügbaren Guthaben an virtueller Währung/ virtuellen Gegenständen. Sie müssen über ausreichend virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto verfügen, um eine Transaktion innerhalb der Software abschließen zu können. Virtuelle Währung/Virtuelle Gegenstände in Ihrem Benutzerkonto können ohne vorherige Ankündigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgezogen werden: Sie können z.B. virtuelle Währung oder virtuelle Gegenstände verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihre Spielfigur stirbt. Sie haften für jede Verwendung der virtuellen Währung/virtuellen Gegenstände, die über Ihr Benutzerkonto vorgenommen wird, unabhängig davon, ob von Ihnen autorisiert oder nicht. Sie sind verpflichtet den Lizenzgeber unverzüglich benachrichtigen, wenn Sie eine über Ihr Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an www.take2games.com/support richten.

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

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

KEINE ÜBERTRAGUNG: Die Übertragung, der Handel, der Verkauf oder der Tausch von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen an eine Person auf anderem Wege als im Spielverlauf innerhalb der Software wie ausdrücklich vom Lizenzgeber genehmigt („Nicht genehmigte Transaktionen“), insbesondere an andere Nutzer der Software, sind vom Lizenzgeber nicht gestattet und streng verboten. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen Ihr Benutzerkonto und Ihre virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände zu kündigen, auszusetzen oder zu modifizieren und diese Vereinbarung zu kündigen, wenn Sie sich an nicht genehmigten Transaktionen beteiligen, sie fördern oder anfordern. Alle Nutzer, die an solchen Aktivitäten teilnehmen, tun dies auf eigene Gefahr und erklären sich hiermit damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Geschäftsführer, Mitarbeiter und Vertreter freizustellen von allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch solche Aktivitäten verursacht wurden. Sie erkennen hiermit an, dass der Lizenzgeber vom jeweiligen Software-Store verlangen kann, alle nicht genehmigten Transaktionen – unabhängig vom Zeitpunkt (ob vergangen oder bevorstehend) der nicht genehmigten Transaktion – zu verhindern, auszusetzen, zu beenden, zu unterbrechen oder rückgängig zu machen, wenn er einen Verdacht hat auf oder Beweise für Betrug, Verstöße gegen diese Vereinbarung, Verstöße gegen geltendes Recht bzw. geltende Vorschriften oder vorsätzliche Handlungen, die in irgendeiner Weise das Ziel oder die Auswirkung bzw. die mögliche Auswirkung haben, einen Eingriff in den Betrieb der Software vorzunehmen. Wenn wir glauben oder Grund zu der Annahme haben, dass Sie an einer nicht genehmigten Transaktion beteiligt sind, erklären Sie sich ferner damit einverstanden, dass der Lizenzgeber nach seinem alleinigen Ermessen Ihren Zugriff auf die auf Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Gegenstände/verfügbaren virtuellen Gegenstände einschränken kann oder Ihr Benutzerkonto

sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände und andere Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kündigen oder aussetzen kann.

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

BEDINGUNGEN DER SOFTWARE-STORES

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

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

DATENSAMMLUNG UND -NUTZUNG

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

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

GEWÄHRLEISTUNG

BEGRENZTE Gewährleistung: Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie der ursprüngliche Käufer sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab aufgezeichnete Software und begleitende Dokumentation vom ursprünglichen Käufer übertragen erhalten haben), dass das ursprüngliche, die Software enthaltene Speichermedium in Bezug auf Material und Verarbeitung unter normalen Nutzungs- und Betriebsbedingungen für die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum frei von Mängeln ist. Der Lizenzgeber garantiert Ihnen, dass die Software mit einem persönlichen Computer kompatibel ist, der den Mindest-Systemanforderungen der Software-Dokumentation entspricht, oder dass sie durch den Spielkonsolenhersteller als kompatibel mit der Spielkonsole,

für die sie veröffentlicht wurde, erklärt worden ist. Aufgrund von Schwankungen in Bezug auf Hardware, Software, Internet-Verbindungen und individuelle Nutzung übernimmt der Lizenzgeber keine Garantie für die Leistungsfähigkeit der Software auf Ihrem individuellen Computer oder Ihrer persönlichen Spielkonsole.

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

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

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

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

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

HAFTUNGSFREISTELLUNG

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

IN KEINEM FALL 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 FIRMIENWERTS (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 VORANGEGANGENEN 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 DER VORSTEHENDEN 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 UNTERSAGT WIRD, DESSEN FOLGEN UNAUSWEICHLICH SIND. DIESE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE; ES KÖNNEN IHNEN AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN, DIE VON RICHTS BARKEIT ZU RICHTS BARKEIT 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 DRITTBIEBERN 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 kündigen. 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.

INGESCHRÄNKTE 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 billigskeitsrechtliche Rechtsmittel im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung hat, einschließlich des vorübergehenden oder dauerhaften Unterlassungsanspruchs, zusätzlich zu allen anderen verfügbaren Rechtsmitteln.

STEUERN UND ABGABEN

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

NUTZUNGSBEDINGUNGEN

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

VERSCHIEDENES

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

ANWENDBARES RECHT

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

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

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

© 2005-2017 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.

© 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.