



NINTENDO
SWITCH™

HAC-P-AQNYA-UKV



NBA **2K**19



WICHTIGE GESUNDHEITSINFORMATIONEN: PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE

(ANFÄLLE DURCH LICHTEMPFLINDLICHKEIT)

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
- 22 POSTMOVES
- 23 DEFENSE-STEUERUNG
- 25 OFFBALL-STEUERUNG

- 29 NBA 2K19 - DAS TEAM

- 47 GARANTIE- UND
LIZENZBEDINGUNGEN UND
GEBRAUCHSINFORMATION



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

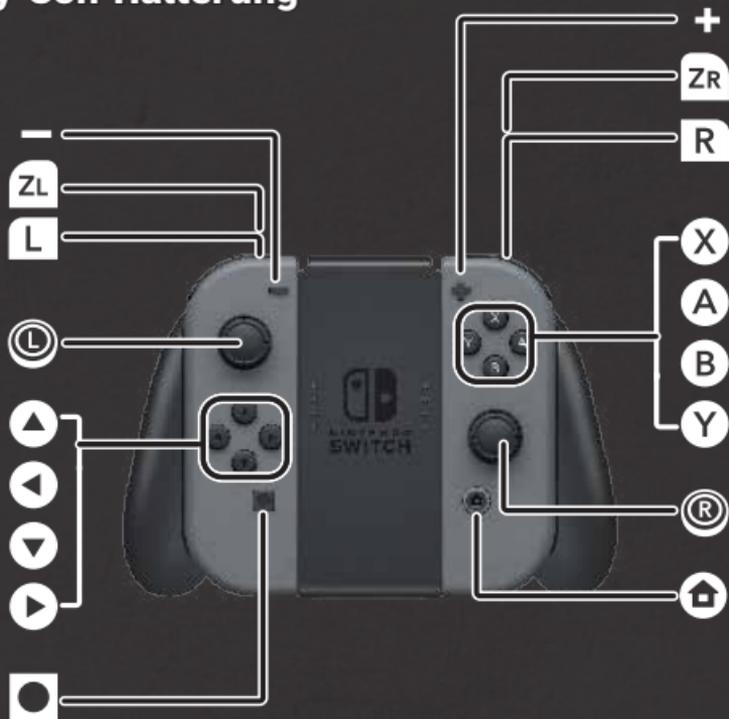
Beachten Sie bitte, dass NBA 2K19 Online-Features bis **31. Dezember 2020** verfügbar sind, wir uns allerdings das Recht vorbehalten, Online-Features ohne vorherige Ankündigung zu verändern oder einzustellen.

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.

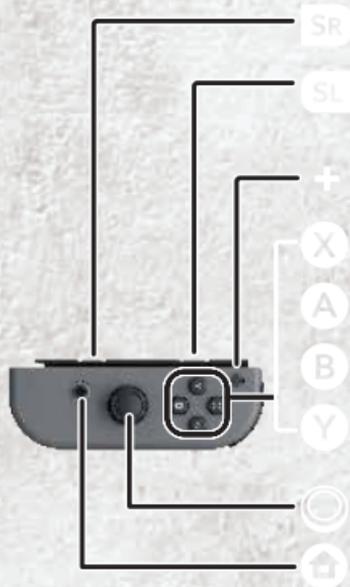
Joy-Con-Halterung



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/ Abstoppen	ZL
Lob-Pass/Alley-Oop oder Block/ Rebound	X
Dribble-Moves/Würfe/Pässe oder Steals/Hände hoch/ gegnerischen Wurf erschweren	Ⓒ
-	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/Verteidigen/Abstoppen		
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/Verteidigen/ Abstoppen		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)		Stehlen (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/ Verteidigen/ Abstoppen			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
Pick-Steuerung	Drücke und halte L . Benutze R , um zwischen Roll oder Fade zu wählen und drücke ○ , um die Pick-Seite zu wählen.
Lob/Überkopf-Pass	Drücke und halte L . Benutze R , um zwischen Roll oder Fade zu wählen und drücke ○ , um die Pick-Seite zu wählen.
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

Aktion	Steuerung
Jump-Pass	Y + B
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 + C

ERWEITERTE OFFENSE

Joy-Con™

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Positionsabhängige Spielzugansage	Nicht belegt	Nicht belegt
Lob/Überkopf-Pass	▲	Y
Spektakulärer Pass	▶ doppeltippen	X doppeltippen
Alley-Oop	▲ doppeltippen	Y doppeltippen

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
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  , um den ausgewählten Mitspieler in Richtung Ball zu holen, und warte, bis er in Handoff-Reichweite ist, oder lasse  los, um einen vorzeitigen Pass zu forcieren.
Zug zum Korb-Pass	Drücke und halte  , um den ausgewählten Mitspieler dazu zu bringen, zum Korb zu ziehen, und warte, bis er in Reichweite ist, oder lasse  los.	Drücke und halte  , um den ausgewählten Mitspieler dazu zu bringen, zum Korb zu ziehen, und warte, bis er in Reichweite ist, oder lasse  los.
Fake-Pass	 + 	 + 
Jump-Pass	 + 	 + 
Doppelpass	Drücke und halte  , um die Kontrolle über den Passgeber zu behalten, lasse  los, um den Ball zu ihm zurückzupassen.	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)	Halte 	Halte 
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)
Werfen/Festhalten	Drücke A
Offensiv-Foul forcieren	Halte A
Flop	A doppeltippen
Deny-Verteidigung	In der Nähe des Gegners ZL halten
Intensive Defense	ZL
Dribbler bedrängen	Halte ZL
Gegnerischen Wurf erschweren	Ⓔ schnell bewegen und loslassen
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)
Werfen/Festhalten	Drücke	Drücke
Offensiv-Foul forcieren	Halte	Halte
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
Gegnerischen Wurf erschweren	Nicht belegt	Nicht belegt
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)	Ⓒ nach unten halten
Hop Gather	Drücke Y, während du stehst oder zum Korb ziehst (Mit L bestimmst du die Richtung des Sprungschritts)
Spin Gather	ZR + Y doppeltippen, während du stehst oder zum Korb ziehst
Normaler Korbleger (beim Zug zum Korb)	Halte Ⓒ nach links, rechts oder oben, während du zum Korb ziehst (Richtung des Ⓒ bestimmt Abschlusshand).
Eurostep-Korbleger (beim Zug zum Korb)	Y doppeltippen und dabei L zur Nebenhand halten.
Reverse-Korbleger (beim Zug zum Korb)	Ⓒ in die Richtung der Hand halten, die der Grundlinie am nächsten ist
Zweihand-Dunks (beim Zug zum Korb)	ZR + Ⓒ nach oben halten
Cradle-Korbleger (beim Zug zum Korb)	Y doppelt drücken, während du L in Richtung der Ballhand hältst.
Dunk mit starker schwacher Hand (beim Zug zum Korb)	ZR + Ⓒ nach links/rechts halten für einen Dunk mit der jeweiligen Hand

Aktion	Steuerung
Spektakuläre Dunks (beim Zug zum Korb)	ZR + Ⓢ nach unten halten
Step-Through	Mach einen Pump Fake und halte Ⓢ 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 Ⓛ, während du stehst oder zum Korb ziehst (Ⓢ bestimmt die Sprungrichtung)	Drücke Ⓡ, während du stehst oder zum Korb ziehst (Ⓢ bestimmt die Sprungrichtung)
Spin Gather	SR + Ⓛ doppeltippen, während du stehst oder zum Korb ziehst	SR + Ⓡ doppeltippen, während du stehst oder zum Korb ziehst
Normaler Korbleger (beim Zug zum Korb)	Nicht belegt	Nicht belegt
Eurostep-Korbleger (beim Zug zum Korb)	Ⓛ doppeltippen, während du Ⓢ Richtung Nebenhand hältst	Ⓡ doppeltippen, während du Ⓢ Richtung Nebenhand hältst

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Cradle-Korbleger	⬅ doppelt drücken, während du ⦿ in Richtung der Ballhand hältst.	➡ doppelt drücken, während du ⦿ in Richtung der Ballhand hältst.
Reverse-Korbleger (beim Zug zum Korb)	Nicht belegt	Nicht belegt
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/oben bewegen
Triple Threat Hesitation	ZR + ⦿ nach links oder rechts bewegen
Triple Threat Size-Up	ZR + ⦿ nach oben bewegen
Triple Threat Spinout	Drehe ⦿

Aktion	Steuerung
Triple Threat Stepback	ZR + Ⓡ nach unten bewegen
Signature Size-Up-Combo	Ⓡ nach oben bewegen
Hesitation (Schnell)	Ⓡ nach rechts bewegen (beim Dribbling mit rechter Hand)
Hesitation (Escape)	ZR + Ⓡ nach rechts bewegen (beim Dribbling mit rechter Hand)
In and Out	ZR + Ⓡ nach oben bewegen
Crossover (vorne)	Ⓡ nach links bewegen (beim Dribbling mit rechter Hand)
Crossover (zwischen den Beinen)	ZR + Ⓡ nach links bewegen (beim Dribbling mit rechter Hand)
Cross to Hesitation Escape	Führe einen Crossover, einen Crossover zwischen den Beinen, oder ein Behind Back-Move aus und wechsele schnell in eine Hesitation, bevor der Ball die Hand wechselt
Behind the Back	Ⓡ nach unten bewegen
Spin	Drehe Ⓡ im Uhrzeigersinn und lasse dann schnell los (beim Dribbling mit rechter Hand)
Half-Spin	Drehe Ⓡ in einem Viertelkreis von rechts nach oben und lasse dann schnell los (beim Dribbling mit rechter Hand)
Stepback	ZR + Ⓡ nach unten bewegen

PRO STICK™: WURF

Joy-Con™

Aktion	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Triple Threat Jab Step	Nicht belegt	Nicht belegt
Triple Threat Hesitation	Nicht belegt	Nicht belegt
Triple Threat Size-Up	Nicht belegt	Nicht belegt
Triple Threat Spinout	Nicht belegt	Nicht belegt
Triple Threat Stepback	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
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 (ZUM AUFPOSTEN DRÜCKEN)

Joy-Con-Halterung

Aktion	Steuerung
Hookshot im Post (Nahdistanz)	Halte  nach oben (mit  neutral)
Shimmy Hook	 + halte  nach oben (mit  neutral)
Post Fade (aus Mitteldistanz oder Distanz)	Halte  nach unten links/unten rechts
Post-Korbleger	Halte  nach oben (während du  Richtung Korb hältst)
Step-Through-Korbleger	 zum Korb (während du  zum Korb hältst)
Shimmy Fade	 +  nach unten links/unten rechts 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
Schneller Spin/ Hook-Drive	Drehe 
Fakes	Tippe  in eine beliebige Richtung außer weg vom Korb an
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)
Schneller Spin	Nicht belegt	Nicht belegt
Hook-Drive	Nicht belegt	Nicht belegt
Fakes	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	ZR + ZL + Ⓕ	Beliebig
Steal	Drücke Y	Beliebig
Block	Drücke X	Beliebig
Rebound	X (Ball in der Luft)	Beliebig
Werfen/Festhalten	Drücke A	Beliebig
Offensiv-Foul forcieren	Halte A	Beliebig
Flop	A doppeltippen	On-Ball-Defense
Intensive Defense	ZL	On-Ball-Defense
Dribbler bedrängen	Halte ZL + bewege Ⓕ Richtung Dribbler	On-Ball-Defense
Gegnerischen Wurf erschweren	Drücke Ⓒ	On-Ball-Defense
Hände hoch	Halte Ⓒ in eine beliebige Richtung	On-Ball-Defense
Deny-Defense	Halte Ⓒ in eine beliebige Richtung	Off-Ball-Defense
Doppeln	L	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
Werfen/ Festhalten	Drücke	Drücke	Beliebig
Offensiv-Foul forcieren	Halte	Halte	Beliebig
Flop	 doppeltippen	 doppeltippen	On-Ball-Defense
Intensive Defense	Halte	Halte	On-Ball-Defense
Dribbler bedrängen	Halte + bewege Richtung Dribbler	Halte + bewege Richtung Dribbler	On-Ball-Defense
Gegnerischen Wurf erschweren	Nicht belegt	Nicht belegt	On-Ball-Defense
Hände hoch	Nicht belegt	Nicht belegt	N/A
Deny- Defense	Nicht belegt	Nicht belegt	N/A
Doppeln	Nicht belegt	Nicht belegt	N/A

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.
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 Angreifer einen Transition-Versuch startet.
Beenden	Ⓕ vom Angreifer weg
Bump	Halte ZL, während du dich in den Weg des Angreifers stellst.
Werfen/Festhalten	Drücke A

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.
Werfen/Festhalten	Drücke ▶	Drücke X

NBA 2K19 - 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

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
Scott Kohn
Katherine Hayton
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
Mark Chatfield
Anish Ramaswamy
Igor Pevac
Goksu Ugur
Zongye Yang
Li Lin
Daniel Finch
John Friar
Tianyi Yang
Jacob Longazo
JD Minwong
Alex Cordova
Dominic Nicholson
Kevin Dec
Evan Li
John Conover
Apurva Kumar
Pujan Dave
Chi-Hao Kuo
Kemi Peng
Joe Nathan
John Walker
Ashwath Ramadas
Dhruva Seelin
Gabor Valasek
Anneliese Fang
Craig Stewart
Gabor Hodossy
Tianli Bi
Viktor Vad
Shubham Rastogi
Zeleng Zhuang
Ayush Mahotra
Marcus Pierce
Luan Haoqing
Emre Findik
Peilin Li
Asaf Geva

ENGINEER INTERNS

Xin Hu
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

Zach Timmerman

Rob Jones

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

Michael Stauffer

Scott O'Gallagher

Charles Williams

Himanshu Vartak

Brett Hawkins

Ben Horne

Himanshu Vartak

Brett Hawkins

Shane Coffin

Peter Cornforth

Grant Wilson

Jesse Hamburger

Pierre Luc-Grenon

Jeff Schrader

Tamir Nadav

ART TEAM

CHARACTER LEAD

Ann Sidenblad

CHARACTER ARTIST

Evan Ahlheim

Tim Auer

Chris Darroca

Andy Foster

Winnie Hsieh

Yuki Yamamura

ADDITIONAL CHARACTER ART

Robert Barnes

3D SCANNING TECHNICIAN

Lourde Canavati

TECHNICAL ART LEAD

Stewart Graff

TECHNICAL ART

Walter Crouch

Crysta Frost

Joe Hultgren

Bugi Kaigwa

Tenghao Wang

CHARACTER TECHNOLOGY LEAD

Emre Yilmaz

TECHNICAL ART PRODUCTION

Michael Miller

ENVIRONMENT LEAD

John Lee

ENVIRONMENT ARTIST

Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong
Alfonso Villar
Christian Cunningham

LIGHTING LEAD

Joe Clark

LIGHTING ARTIST

Randy Cooper

ADDITIONAL LIGHTING ART

Craig Schiller

ANIMATION DIRECTOR

Roy Tse

LEAD GAMEPLAY ANIMATOR

Eric Perrier

LEAD PERFORMANCE ANIMATOR

Derek Kurimoto

ANIMATION TECHNICAL LEAD

Jamie Wicks

ANIMATORS

Elias \"ELI\" Figueroa
Robert Firestone

ADDITIONAL ANIMATION

Mostafa Elsayed
David Ong
David Yuen

PERFORMANCE CAMERA

Jonathan Lyons

PERFORMANCE FACIAL LEAD

Joel Flory

PERFORMANCE FACIAL ANIMATION

Rhea Shetty
Jean Lin
Tyler Clapp
Gerald Green
Nick Malutama
Matthew Sweeney

PROP ARTIST

Roger Ridley

UI ART DIRECTOR

Herman Fok

UI ART LEADS

Justin Cook
Albert Carmona

UI ART PRODUCER

Jared Rubio Delamora

UI VISUAL DESIGN

Zhen Xiong Tan
Anthony Yau

USER INTERFACE

Quinn Kaneko
Jeffrey Davis
Andrew Michael Chin
David Lee
Myra Shadle
Jeffrey Davis
Myra Shadle
Frank Palmer
Ya Han Hsu

ADDITIONAL UI ART

Jason Rasmussen
Kelvin Wang
Jocelyn Barrios
Blake Landry

STUDIO ART DIRECTOR

Matt Crysdale
Anton Dawson

ART PRODUCERS

Stephanie Gene Morgan
Corie Zhang
Kyle Killian

FACE CAPTURE

Pixelgun Studio

SPECIAL THANKS

2K Mocap
Matt Chalwell
Chank Diesel
Lee Olsen
Tony Reynolds
Ezra Li Eismont
Alexander Sparks
Griffin One
Virtuos
XPEC Art Center
Original Force
2K Czech
Custom Tattoo Design
Graffiti South Africa

VC BUDAPEST

ENGINEERS

Andras Jambori
Gabor Valasek
Gabor Hodosi
Viktor Vad
Máté Pinczel

VC SOUTH

TECHNICAL DIRECTOR

Steve Ranck

CREATIVE DIRECTOR

Brian Silva

DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT

Chien Yu

PRODUCER

Rob Leach

ENGINEERS

Mike Bowman
Thang Nguyen
David Msika
Caleb Liu
Stephen Carrington
Kemi Peng
Jason Mooradian
Trent Snyder
Robert Rouhani
Samuel Flores

LEAD ARTISTS

Andrew Rai
Jordan Edell
Dale Henderscheid

QA TESTERS

Alec Jacques
Sophia Gold

OFFICE MANAGER

Lori Vermeer

SPECIAL THANKS

Chloe Xiu

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
Mark Middleton

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

Bill Simmons
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 Daimiel
Jorge Quiroga

G-LEAGUE ANNOUNCERS

Blake Suniga
Tim Swartz
Brian Banifatemi

G-LEAGUE PA ANNOUNCER

Mark Middleton

CHINESE ANNOUNCERS

Yi Yang
Jian Yang
Qun Su

CHINESE PA ANNOUNCER

Tony Chen

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

LEAD GRAPHICS

Jolan Wood

PRODUCTION ASSISTANT

Blake Suniga

2K EMCEE

Mason Thomas

AUDIO MIX

James Yanisko

ADDITIONAL CAMERA

Ian Levasseur

MyCAREER**CAST & CREW****STARRING****MyPLAYER/A.I.**

Philip Smithey

COREY HARRIS

Aldis Hodge

COACH STACKHOUSE

Michael Rapaport

BIG TUNNEY

Anthony Mackie

ZACH COLEMAN

Haley Joel Osment

COACH KELLER

Rob Huebel

MARCUS YOUNG

Mo McRae

PAUL TATUM

Ricky Whittle

HOWIE CARTER

Blake Jenner

NIKKI DAVIS

Ginger Gonzaga

SHANGHAI COACH

Vic Chao

WEI LI

Allen Rowe

ZHANG TAN

Jason Ko

MARCIE SMITH

Meghan Lennox

JACKSON ELLIS

Will Blagrove

ATM

Sheldon Bailey

INDIANA STATE FAIR CARNY

George Kareman

RESTAURANT OWNER

Christian Papierniak

CHAUFFEUR

Evan deRouin

MAZE GIRL #1

Ally Quinn

MAZE GIRL #2

Aly Trasher

CHINESE FAN/CHINESE NEIGHBOR

Quint Ong

NICKYLE STRONG

Ser'Darius Blain

VERONIKA POWERS

Alanna Thompson

ASSISTANT COACH

Donathan Walters

CHARLIE SKIDDOES

Thomas Gelo

MARCO SPINELLI

Sullivan Jones

KAI DONALDSON

Khleo Thomas

DON DIEBOLD

Scott Perry

JESSIA SHEER

Kat Ann Nelson

ARLO CHARLES

Adam Shapiro

DR. JACOB RUBIN

Paul Ghiringhelli

RACHEL A. DEMITA AS HERSELF**RONNIE 2K AS HIMSELF****FLOYD THE BARBER**

Todd Anthony

FOOT LOCKER EMPLOYEE

Joel Ferreira-Clifton

NBA STORE EMPLOYEE

Tyler Idowu

ALLEY-OOPS TATTOO EMPLOYEE

Lyndsy Kail

SWAG'S EMPLOYEE

Caitlin McGinty

BOOST STAND EMPLOYEE

Heather Gordon

GATORADE FUEL STATION EMPLOYEE

Austin Simon

WHEELS EMPLOYEE

Danielle O'Dea

MyTEAM SHOP EMPLOYEE

Ray Carbonel

SPECIAL EVENT STAFFER

Sheila Cuaderno

REPORTERS

Evan deRouin

Alexandra Grant

Christian Papierniak

NBA STARS

Kareem Abdul-Jabbar as Himself

Shaquille O'Neal as Himself

Anthony Davis as Himself

Giannis Antetokounmpo as Himself

Ben Simmons as Himself

PRODUCTION

DIRECTOR

Christian Papierniak

PRODUCTION MANAGER

Evan deRouin

WRITTEN BY

Adam Hoetzel

STORY BY

Christian Papierniak

EDITOR

Camille Thoman

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

Rich Paisley

1ST ASSISTANT CAMERA OPERATOR

Mike Dumin

CAMERA OPERATOR (2ND UNIT)

Dave Daniel

1ST ASSISTANT CAMERA OPERATOR (2ND UNIT)

Lee Jordan

KEY GRIP

Orlando Orona

GRIP (2ND UNIT)

Todd Kuhn

SCRIPT SUPERVISOR

Chloe Williams

PRODUCTION INTERN

Anker Fanoe

CASTING BY

Caldwell/Kostenbauder Casting

ADDITIONAL WRITING & EDITING

Ben Bishop

ADDITIONAL WRITING

Dan Indra

MyGM: THE SAGA CONTINUES

WRITER

James Marceda

STORY BY

Erick Boenisch

DIRECTED BY

John Walker

2K MOTION CAPTURE DEPARTMENT

SUPERVISOR

David Washburn

PERFORMANCE CAPTURE STAGE MANAGER

Anthony Tominia

SENIOR TECHNICAL/PRODUCTION MANAGER

David Voci

ASSOCIATE PRODUCTION MANAGER

Michelle Hill

TECHNICAL LEAD

Nateon Ajello

PIPELINE ENGINEER

Charles Harris III

ASSISTANT DIRECTOR

Alexandra Grant

ASSOCIATE PRODUCER

Marilyn Escobar

STAGE TECHNICIAN II

Emma Castles
Jeremy Schichtel

STAGE TECHNICIAN I

Roy Matos
Michael Listo
Lance Mitchell

STAGE BUILDER

Viqui Peralta

PRODUCTION SPECIALIST II

Ryan Girard
Jose Gutierrez
Gil Espanto

PRODUCTION SPECIALIST I

Nihal Rashinkar
Jennifer Mullaly
Leonardo Quert

RESEARCH AND DEVELOPMENT

J. Mateo Baker

TECHNICAL MANAGER

Nateon Ajello

MOTION CAPTURE STAGE BUILDER

Viqui Peralta

MOTION CAPTURE SPECIALIST II

Ryan Girard
Jose Gutierrez
Gil Espanto

MOTION CAPTURE SPECIALIST I

Jeremy Wages
Michelle Hill

AUDIO ENGINEERS

Daniel Morales
Kyle Renteria

MAKE-UP ARTISTS

Danielle O'Dea
Chrystal Linaja
Emily Jones
Arielle Abelon

CAMERA OPERATORS

Alan Ricardez
Cody Flowers
Travis Neuroth
Italo Robinson
Logan "Lomo Saltado" Emerson
Dylan Reeves

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
Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Glischinski
PJ King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon

ADDITIONAL PLAYER CHATTER

Kevin Gu
Yu Gu
Evan Li
Ryan Wang
Zongye Yang

ADDITIONAL REFEREE

Tianyi Yang

SPECIAL THANKS

Red Rowdies

CROWD CHATTER

Kelsie Lahti
Ashley Landry
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheia Jones
Wilster Phung
Jesse Langland
Rolan Jed Negrana
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp

2K**PRESIDENT**

David Ismailler

CHIEF OPERATING OFFICER
Phil Dixon

SVP, SPORTS OPERATIONS
Jason Argent

PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT
Greg Thomas

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, CREATIVE DEVELOPMENT
Josh Atkins

CREATIVE DIRECTORS
Joe Quadara
Jonathan Pelling
Francois Giuntini

DIRECTOR OF CREATIVE SERVICES
Robert Clarke

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

**SR. DIRECTOR OF STORY AND CREATIVE
DEVELOPMENT**
Chad Rocco

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

CREATIVE PRODUCTION COORDINATOR
William Gale

CREATIVE PRODUCTION ASSISTANTS
Cathy Neeley
Megan Grunenwald-Rohr

CREATIVE DIRECTOR
Mike Read

CAPTURE SERVICE LEAD
Luke McCarthy

SR. CAPTURE SPECIALIST
Dana Koerlin

SR. RESEARCH ANALYST
David Rees

USER RESEARCH MANAGER
Francesca Reyes

LEAD USER RESEARCHER
Gina Smith

CREATIVE DIRECTOR
Julian O'Neal

2K MARKETING TEAM

VP OF MARKETING
Alfie Brody

DIRECTOR OF MARKETING
Alan Ho

SR. BRAND MANAGERS
Andrew Blumberg
William Inglis

ASSOCIATE MARKETING MANAGERS
Jessica Perez
Michael Howard

NBA 2K CONTENT COORDINATORS
Jared Daye
Josh Tadlock

**NBA 2K GRAPHIC DESIGN
COORDINATOR**
Sarah Wawrzynowski

VP OF COMMUNICATIONS
Cori Barrett

SR. COMMUNICATIONS MANAGER
Ryan Peters

DIRECTOR, DIGITAL MARKETING
Ronnie Singh

**ASSOCIATE CONSUMER ENGAGEMENT
MANAGER**
Joshua Lander

SR. DIRECTOR, MARKETING
Jackie Truong

PROJECT MANAGER
Heidi Oas

MARKETING PRODUCTION MANAGER
Ham Nguyen
PRODUCTION DESIGNER
Nelson Chao

SR. GRAPHIC DESIGNER
Christopher Maas

GRAPHIC DESIGNER

Chris Cratty

DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION

Kenny Crosbie

**ASSOCIATE VIDEO,
PRODUCTION MANAGER**

Nick Pylvanainen

VIDEO EDITOR / MOTION**GRAPHIC DESIGNER**

Michael Regelean

VIDEO EDITORS

Shane McDonald

**JR. VIDEO EDITOR/CAPTURE
SPECIALIST**

Evan Falco

WEB DIRECTOR

Nate Schaumberg

SR. WEB DESIGNER

Keith Echevarria

SR. WEB DEVELOPER

Gryphon Myers

WEB PRODUCER

Tiffany Nelson

DIRECTOR, CHANNEL MARKETING

Anna Nguyen

CHANNEL MARKETING MANAGER

Marc McCurdy

CHANNEL PROJECT MANAGER

Dustin Choe

PARTNER MARKETING SPECIALIST

Kelsie Lahti

SR. DIRECTOR OF EVENTS

Leslie Zinn Abarcar

EVENTS MANAGER

David Iskra

EVENT TECH MANAGER

Mario Higareda

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

Dominic Hurton

**SR. DIRECTOR
PARTNERSHIPS & LICENSING**

Jessica Hopp

**SR. MANAGER
PARTNERSHIPS & LICENSING**

Greg Brownstein

**ASSOCIATE MANAGER
PARTNERSHIPS & LICENSING**

Ashley Landry

**SR. COORDINATOR
PARTNERSHIPS & LICENSING**

Megan Reyes

**MANAGER, MUSIC
PARTNERSHIPS & LICENSING**

David Kelly

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

Peter Welch

VP, BUSINESS AFFAIRS

Jerry Wang

COUNSEL

Justyn Sanderford

Aaron Epstein

VP, PUBLISHING OPERATIONS

Steve Lux

DIRECTOR OF OPERATIONS

Dorian Rehfield

**SR. DIRECTOR OF
ANALYTICS AND DATA SCIENCE**

Mehmet Turan

DATA ANALYST

Mo Lin

MANAGER, GAME ANALYTICS

Kyle Bishop

DIRECTOR OF MONETIZATION

Dennis Ceccarelli

LIVE OPS PRODUCT MANAGER NBA 2K

Andrew Birdsall

SR. USER RESEARCH ANALYST

David Rees

DATA ANALYTICS MANAGER

Alvin Li

DATA SCIENTIST

Robin Luo

STRATEGY ANALYST

Benjamin Simonett

PARALEGAL

Xenia Mul

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

Rob Roudebush

TECHNICAL DIRECTOR

Russell Mains

SR. IT MANAGER

Bob Jones

**SR. SYSTEMS
ENGINEERING MANAGER**

Jon Heysek

SR. NOC MANAGER

Vaclav Dolezal

SR. IT MANAGER

Lee Ryan

ONLINE MANAGER

Scott Darone

NETWORK ENGINEERS

Don Claybrook

Fernando Ramirez

SR. SYSTEMS ENGINEER

Petr Fiala

SYSTEMS ENGINEERS

Joseph Davila

Manish Patel

Michal Bernat

Peter Pribylinec

Radek Trojan

HELPSDESK SUPERVISOR

Scott Alexander

SYSTEMS ADMINISTRATORS

Davis Krieghoff

Joseph Thompson

Tareq Abbassi

IT SUPPORT SPECIALIST

Brandon McMurray

Christopher Smith

IT ANALYST

Michael Caccia

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

Murray Pannell

**DIRECTOR, INTERNATIONAL
MARKETING AND COMMUNICATIONS**

Jon Rooke

**HEAD OF INTERNATIONAL
BRAND MARKETING**

David Halse

**SENIOR INTERNATIONAL
BRAND MANAGER**

Carly Drew

**INTERNATIONAL JUNIOR
BRAND MANAGER**

James Dodd

**HEAD OF INTERNATIONAL
COMMUNICATIONS**

Wouter van Vugt

**INTERNATIONAL
COMMUNICATIONS MANAGER**

Amy White

**INTERNATIONAL COMMUNITY
& SOCIAL EXECUTIVE**

Dan Warren

2K INTERNATIONAL **PRODUCT DEVELOPMENT**

INTERNATIONAL PRODUCER

Mark Ward

2K INTERNATIONAL **CREATIVE SERVICES**

DIRECTOR OF CREATIVE SERVICES & LOCALIZATION

Nathalie Mathews

LOCALIZATION PROJECT MANAGER

Cara Lacey

LOCALIZATION AND CREATIVE SERVICES ASSISTANT

Matt Lamplugh

SR. DESIGN MANAGER

Tom Baker

GRAPHIC DESIGNER

James Quinlan

VIDEO CONTENT EDITOR

Barney Austin

EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS

Around the Word

Robert Böck

Synthesis Iberia

Synthesis International srl

2K INTERNATIONAL **TERRITORY MARKETING** **AND COMMUNICATIONS**

Adam Perry

Agnès Rosique

Alison Gram

Belinda Crowe

Ben Seccombe

Callum Cuming

Carlo Volz

Carlos Villasante

Caroline Rajcom

Dave Blank

Dennis de Bruin

Gemma Woolnough

Jan Sturm

Jean-Paul Hardy

Julien Brossat

Matt Gardner

Maria Martinez

Mikey Foley

Roger Langford

Sandra Mauri

Sandra Melero

Sean Phillips

Shelly van Seventer

Simon Turner

Stefan Eder

Warner Guinée

Yoona Kim

Zaida Gómez

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Kevin Smith

Phil Anderton

Nisha Verma

Richard Kelly

2K ASIA

ASIA GENERAL MANAGER

Jason Wong

ASIA MARKETING DIRECTORS

Diana Tan

Tracy Chua

ASIA SR. MARKETING MANAGER

Daniel Tan

JAPAN MARKETING MANAGER

Kyoko Fuke

CHINA MARKETING MANAGER

Leo Li

SR. PRODUCT EXECUTIVE

Rohan Ishwariatal

PRODUCT EXECUTIVE

Wayne Ng

JAPAN MARKETING ASSISTANT

David Anderson

KOREA MARKETING

ASSISTANT

Park Sangmin

SR. LOCALIZATION MANAGER

Yosuke Yano

**LOCALIZATION
COORDINATORS**

Pierre Gujjarro
Mao Iwai

TAKE-TWO ASIA

OPERATIONS

Eileen Chong
Veronica Khuon
Chermine Tan
Takako Davis
Yuki Suhara

BUSINESS DEVELOPMENT

Erik Ford
Syn Chua
Paul Adachi
Hidekatsu Tani
Aiki Kihara
Hidekatsu Tani
Ken Tilakaratna
Anna Choi
Hyun Jookyoung
Felix Ng
Dustin Zhao

**2K QUALITY
ASSURANCE**

**SR. VICE PRESIDENT OF
QUALITY ASSURANCE**

Alex Plachowski

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR

Scott Sanford

**QUALITY ASSURANCE SENIOR TEST
MANAGER**

Jeremy Ford

**QUALITY ASSURANCE TEST
MANAGER - SUPPORT TEAMS**

Michael Weber

PROJECT LEAD

Luis Nieves

**LEAD TESTERS -
SUPPORT TEAMS**

Nathan Bell
Jordan Wineinger
Bill Lanker
Ashley Fountaine
Timothy Erbil

ASSOCIATE LEAD TESTERS

Philip Lui
James Schindler
Robert Marrazzo
Tim Parham
Charlene Artuz
Ana Garza
Ezra Paredes
Hugo Dominguez

SENIOR TESTERS

Anthony Wair
Eduardo Bancud
Taylor Galauska
Andrew Garrett
Bryan Fritz
Robert Klemperer
David Dalie
Douglas Reilly
Zachary Little
Brian Reiss
Jessica Mitchell
Joshua Brown-Sage
Sommer Sherfey
Tyler Redmann

QUALITY ASSURANCE TESTERS

Kameron Burrell
Malcolm Jackson
Annastasia Larsen
Landen Scott
Chad Morton
Anthony Morrow
Sean Wakeham
James Robinson
Darwin Layco
Alexis White
Glenn Miraflor
Ian Evans
Eduardo Perez
Dylan Garcia
Edward Niecikowski
Richard Pugh
Shawn G. Washington
Domingo Rosa
Connor Milne
James Barnes
Mark King
Austin Kim
Prescott Datuin
Julian Molina
Wenceslao Concina
Albert Song
Alex Washburn
Armando Prescott
Benjamin Henson
Blake Parham

Brandon Beltran
Brandon Carroll
Brandon Matassa
Brendan Feazell
Brendan Rudnick
Carson Askew
Christian Ramos
Christopher Mejia
Christopher Palmar
Chris Zambrano
CJ Anzures
Clarissa Asam
Cody McKeon
David Laboy
Dominic Ginter
Donald Erwin
Genaro Siciliano
Grace Gratton
Heraclio Arias
Isiah Scott
Jade Dabu
Jalen Brown
Jerico Javier
Greg Ereno
John Ramos
Jovanna Marquez
Justin Martinez
Kalaiku Nuuanu
Kaitlyne Thornton
Lo Daniels
Lucy Branch
Marco Brown
Marisa Ghilarducci
Mary Manno
Merrix Murphy
Michael Denman
Michael Schnuckel
Nick Vizcarra
Omar Moreno
Patrick Taddeo
Richard Henderson
Rodney Carden
Sidney Fackrell
Steven Smigulec
Taylor McKinnon
Todd Thomas
Tyler Towne
Wei Guan
William Patterson
Zach Akre
Zachary Dary

SPECIAL THANKS

Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis

David Barksdale
Rachel McGrew
Chris Jones
Juan Corral
Cam Steed
Travis Allen
Chuck Baker
Robert Young
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

Elmar Schubert

LOCALIZATION QA LEADS

Adriana Cervantes
Florian Genthon
Jose Olivares
Sergio Accettura

LOCALIZATION QA ASSOCIATE LEAD

Manuel Aguayo

SENIOR LOCALIZATION QA TECHNICIAN

Christopher Funke
Daniel Im
Pablo Menéndez
Sarah Dembet
Timothy Cooper

LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Alessandra Mazzarella
Alexander Onesti
Antoine Grelin
Benny Johnson
David Sung
Dimitri Gerard

Dmitry Kuzmin
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Frédéric Créhin
Gabriele Cesarini
Gian Marco Romano
Javier Vidal
Jean-Luc Brebant
Jorge Abello Garcia
Julien Cohen
Julio Calle Arpon
Koso Suzuki
Luca Panaccione
Luca Rungi
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Patricia Ramón
Samuel França
Seon Hee C. Anderson
Stefania L. Monaco
Toni López
Yury Fesechka

2K CHENGDU **QUALITY ASSURANCE**

QA DIRECTOR
Zhang Xi Kun

QA MANAGER
Steve Manners

QA LEADS
Gao You Ming
Huang Cheng

QA ASSOCIATE LEAD
Wang Yi Min

QA SENIOR TESTERS
Liu Ya Qin

Luo Tao
Zhuo Yu

QA TESTERS

Chen Feng
Chen Ji Zhou
Chen Si Yu
Chen Tai Ji
Huang Hua
Long Fu Yu
Tian Meng Qi
Zhang Yong Bin
Zhao Ju Hao
Fan Hao Ran
Song Lu Yao
Gong Yi Ren
Wu Jiang Qiao

Xu Shuang Yao
Zhang Wei
Zhang Ran
Wang Li Hao
Zhang Hua Rui
Dai Tian Hao
Sun Xu"
Hou Chong
Wu Xiao Li
Zhang Xiao Peng
Xian Jia Ren
Zhang Meng
Tang Ze Cheng
Ding Jia Zhou
Zhao Xu Shuang
Wan Cheng Chen

2K CHENGDU LOCALIZATION **QUALITY ASSURANCE**

QA MANAGER
Du Jing

PROJECT LEAD
Zhu Jian

LEAD QA TESTERS
Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

SENIOR QA TESTERS

Kan Liang
Hyunmin Cho
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng

QA TESTERS

Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Li Ling Li
Zhao Jin Yi
Chen Xue Mei
Zhang Yi Hang
Tong Yi Feng
Tian Qi Feng
Xu Le Le
Yang Pei Xi
Li Zong Yu
Zhou Ying Ying

IT ENGINEERS

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Wang Peng
Zheng Xing

SPECIAL THANKS

Xie Ya Xi
Su Wan Qing
Wang He Fei
Li Hua
Zhang Pei

FOX STUDIOS

Rick Fox
Victoria Fox

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION**PRESIDENT, GLOBAL PARTNERSHIPS**

Salvatore LaRocca

**SENIOR VICE PRESIDENT
LEGAL & BUSINESS AFFAIRS**

Hrishi Karthikeyan

**SENIOR MANAGER, LEGAL
& BUSINESS AFFAIRS**

Vince Kearney

**SENIOR VICE PRESIDENT
GLOBAL PARTNERSHIPS**

Matt Holt

**SENIOR DIRECTOR GLOBAL PARTNER-
SHIPS**

Adrienne O'Keeffe

MANAGER GLOBAL PARTNERSHIPS

Mary O'Laughlin

COORDINATOR GLOBAL PARTNERSHIPS

Harley Opolinsky

COORDINATOR GLOBAL PARTNERSHIPS

Harley Opolinsky
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

Hameed Ali
Ismail Ali
Cortez Barrett
C.J. Brown
Dejon Burdeaux
Aaron Cameron
Lydell Cardwell
Pierre Carter
Jalani Davis
James Davis
Cody Demps
John Dickson
Robert Duncan
Josh Fox
Brian Goins
Darius Graham
Arell Hennings
Allen Huddleston
Tyler Idowu
U.C. Iroegbu
Warren Jackson
Theo Johnson
Tony Johnson
Carson Mack
Mikh McKinney
Devin Murphy
Tyree Murray
Scott O'Gallagher
Alex Okafor
Michael Onyebalu
Jeffrey Parker
Darrell Polee
Joey Rodriguez
Ameer Shamsud-Din
Angelo Sharpless
Austin Simon
Richard J. "@foreverball" Starling
Joshua Sykes
Ryan Sypkens
T.J. Viney
Shawn Ward
Devin "@ten000hours" Williams
Kenny Woodard
Roshun Wynne, Jr.
Sammy Yeager

STREET DUNKERS

Myree "Reemix" Bowden
Jordan Kilgannon
Jeff Remington
Angelo Sharpless

PARK DANCERS

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

TRAMPOLINE TALENT

Eddie Johnson
Davaughn Martin

BICYCLE TALENT

Pete Brandt

SCOOTER TALENT

Ryan Myers

SKATEBOARD TALENT

Rob Ferguson

SPECIAL THANKS

Dakarai Allen
Brandon "BDot" Armstrong
Grayson "The Professor" Boucher
Billy "Dunkademics" Doran
Chuks Iroegbu
Davion Mize
Ryan Sypkens
Larry Wickett

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
Ursula Baker
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
Christina Vu
Daniella Gutierrez
Betsy Ross
Kate Stricker
Karla Duarte
Pete Anderson
Maria Zamaniego
Nicholas Bublitz
Danielle Williams
Ariel Owens-Barham
Nicole Hillenbrand
Megan Grunenwald-Rohr
Jessica Hurst
Ross Graber
Jacqui Ratley
Mark Little
Jean-Sébastien Ferey
Andre Key
John Markisch
Access Communications
Operation Sports
David Cook
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abeles
Dave Mianowski
Erin Schauble
Marco Carrillo
Zachary Romer
Brandon Harter
Richard Pugh
Shavawn G. Washington
Josh Cheung
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 2018 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) 2018 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 2018 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“, „WIR“, „UNS“, ODER „UNSER“) 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) wie vom Lizenzgeber vorgesehen 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, Geschichten, Dialoge, Schauplätze, Artworks, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit geltenden Gesetzen und Verträgen. Die Software darf ohne die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers in keiner Weise und auf keinem Medium weder ganz noch in Teilen kopiert, vervielfältigt, verändert, modifiziert 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 150.000 US-Dollar 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 und keinen rechtlichen oder natürlichen Personen Anleitung oder Anweisung dazu zu geben:

- 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 Vorgesehenen);
- eine Kopie der Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere User ermöglicht;
- die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben);
- die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, um die Auflagen zu umgehen, die Software von der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM aus laufen zu lassen (dieses Verbot bezieht sich nicht auf komplette oder partielle Kopien, die eventuell durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses vorgenommen werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten);
- die Software in einem Computerspielcenter oder einer anderen standortbezogenen Lokalität zu nutzen oder kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber bietet Ihnen eine separate Lizenzvereinbarung an, um die Software auch für die gewerbliche Nutzung zur Verfügung zu stellen;
- die Software ganz oder in Teilen zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), sie zu zeigen, vorzuführen, zu dekompileieren oder zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder die Software in anderer Weise zu verändern;
- Eigentumsvermerke, Marken oder Etiketten auf oder in der Software zu entfernen oder zu verändern;
- einen anderen User in der Nutzung von Online-Features der Software einzuschränken bzw. ihn an der Nutzung zu hindern;
- zu cheaten (dazu gehört unter anderem auch das Ausnutzen von Exploits oder Spielfehlern) 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 ZUVOR GESPEICHERTEN KOPIE: Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie von zuvor gespeicherter Software samt Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person übertragen, sofern Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückbehalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann von Ihnen möglicherweise verlangen, dass sie spezielle Schritte gemäß dem in der Softwaredokumentation Festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpachten, lizenzieren, vermieten oder in eine konvertierbare virtuelle Währung konvertieren, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder sofern nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Sonderfeatures, einschließlich Inhalte, die ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch nicht verfügbar sind, sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Sonderfeatures funktionieren eventuell nicht

mehr, wenn die Originalinstallationskopie gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem User nicht mehr zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. UNBESCHADET DES VORSTEHENDEN DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN. Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugriff auf die Software und/oder auf bestimmte Software-Bestandteile oder Inhalte zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder anderweitig Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Diese Maßnahmen können den Einsatz von Lizenz-Management, Produkt-Aktivierung und anderen Sicherheits-Technologien in die Software beinhalten sowie die Überwachung der Nutzung, einschließlich, unter anderem, Uhrzeit, Datum, Zugriff oder andere Kontrollen, Zähler, Seriennummern bzw. andere Sicherheitsvorrichtungen, die dazu dienen, den unbefugten Zugriff, die Nutzung und das Kopieren der Software oder Teile bzw. Komponenten derselben, einschließlich etwaiger Verstöße gegen diese Vereinbarung, zu verhindern. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, die Verwendung der Software zu jeder Zeit zu überwachen. Sie dürfen weder solche Zugangskontrollmaßnahmen stören noch versuchen, solche Sicherheits-Features zu deaktivieren oder zu umgehen; wenn Sie es dennoch tun, wird die Software möglicherweise nicht richtig funktionieren. Wenn die Software Zugang zu speziellen Features gestattet, kann jeweils nur eine einzige Kopie dieser Software auf diese speziellen Features pro Zugriff zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software mit einer gültigen Lizenz kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Der Lizenzgeber ist 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 dreißig (30) Tage nach vorheriger Ankündigung oder sofort, sofern ein Grund vorliegt, der außerhalb der Kontrolle des Unternehmens liegt oder Sie eine der Vereinbarungen oder Richtlinien im Zusammenhang mit dieser Software verletzt haben, einschließlich dieser Vereinbarung, der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers und/oder den Nutzungsbedingungen des Lizenzgebers.

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

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

BENUTZERKONTEN: Um die Software oder ein Software-Feature zu benutzen oder um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, benötigen Sie eventuell ein gültiges und aktives Konto bei einem Online-Dienstleister, z. B. bei einer Spielplattform oder einem sozialen Netzwerk eines Drittanbieters („Drittanbieter-Konto“), oder beim Lizenzgeber bzw. einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen, wie in der 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 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 vertreiben.

VERDIENST ODER ERWERB VON VIRTUELLER WÄHRUNG & VIRTUELLEN GEGENSTÄNDEN: Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung zu kaufen oder virtuelle Währung vom Lizenzgeber als Gegenleistung für den Abschluss bestimmter Tätigkeiten bzw. Leistungen innerhalb der Software zu verdienen. Der Lizenzgeber kann z.B. den Nutzern einen bestimmten Betrag in virtueller Währung oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielinternen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spielaufgabe oder bei der Erstellung von Nutzerinhalten. Erlangte virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände werden Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Erwerb von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen ist nur innerhalb der Software oder über vom Lizenzgeber autorisierte Benutzerplattformen, Dritt-Online-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (nachfolgend als „Software-Store“ bezeichnet) möglich. Kauf und Nutzung spielinterner Gegenstände und Währungen über einen Software-Store unterliegen den jeweiligen Geschäftsbedingungen des Software-Stores, insbesondere den Nutzungsbedingungen und der Nutzervereinbarung. Dieser Online-Dienst 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 zu gehörender 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 abgebogen 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 oder, wenn es Produkte von Social Point betrifft, direkt an www.socialpoint.es/community/#support richten.

NICHTEINLÖSBARKEIT: Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können nur gegen spielerische 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, und dafür die volle Verantwortung sowie die Haftung zu übernehmen. 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 Erklärung oder 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 und Sie in einem EU-Mitgliedsstaat wohnhaft gemeldet sind, garantiert der Lizenzgeber für die Funktionstüchtigkeit der Software und 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.

IHRE PFLICHTEN GEGENÜBER DEM LIZENZGEBER

Sie sind in vollem gesetzlich zulässigen Umfang 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, und dafür die volle Verantwortung sowie die Haftung zu übernehmen.

SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG HAFTET DER LIZENZGEBER IN KEINEM FALL 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 STRAFSACHADENERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGENSPRÜCHEN 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.

WENN SIE IN EINEM EU-MITGLIEDSSTAAT WOHNHAFT GEMELDET SIND, DANN IST DER LIZENZGEBER, UNGEACHTET DER OBEN DARLEGTEN BESTIMMUNGEN, FÜR ALLE VERLUSTE ODER SCHÄDEN HAFTBAR, DIE IHNEN AUS EINER BEGRÜNDET

VORHERSEHBAREN VERLETZUNG ODER MISSACHTUNG DIESER VEREINBARUNG DURCH DEN LIZENZGEBER ENTSTEHEN, NICHT JEDOCH FÜR UNVORHERSEHBARE VERLUSTE ODER SCHÄDEN.

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

BEENDIGUNG

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

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. Sollten Sie hingegen in einem EU-Mitgliedsstaat wohnhaft gemeldet sein, profitieren Sie von den obligatorischen Bestimmungen des Verbraucherschutzgesetzes des Mitgliedsstaates, in welchem Sie wohnhaft gemeldet sind, und sind berechtigt, vor einem Gericht des Mitgliedsstaates, in welchem Sie wohnhaft gemeldet sind, ein Gerichtsverfahren im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung anzustrengen.

WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER VEREINBARUNG HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH AN UNS WENDEN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, UNITED STATES OF AMERICA.

Die Benutzung dieser Software unterliegt allen weiteren Bedingungen der Endnutzerlizenzvereinbarung.

© 2005-2018 Take-Two Interactive Software und dessen Tochterunternehmen. 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. © 2018 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Offiziell lizenziertes Produkt der National Basketball Players Association. Alle anderen Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Registrierte und angemeldete Patente: www.take2games.com/Legal.