



NINTENDO  
SWITCH™

HAC-P-AQNYA-UKV



# NBA 2K19



## 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>

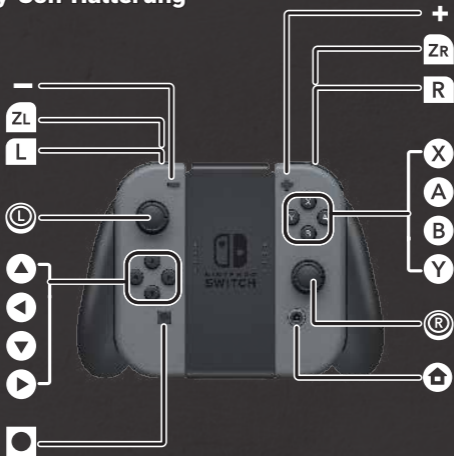
**Beachten Sie bitte**, dass NBA 2K19 Online-Features bis **31. Dezember 2020** verfügbar sind, wir uns allerdings das Recht vorbehalten, Online-Features ohne vorherige Ankündigung zu verändern oder einzustellen.

Weitere Informationen unter [www.nba2k.com/status](http://www.nba2k.com/status)

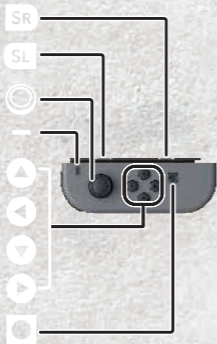
# CONTROLLER

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), Pumpfabe/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 <b>L</b> Benutze <b>R</b> , um zwischen Roll oder Fade zu wählen und drücke <b>Ⓒ</b> , um die Pick-Seite zu wählen.
Lob/Überkopf-Pass	Drücke und halte <b>L</b> Benutze <b>R</b> , um zwischen Roll oder Fade zu wählen und drücke <b>Ⓒ</b> , um die Pick-Seite zu wählen.
Spektakulärer Pass	<b>A</b> doppeltippen
Alley-Oop	<b>X</b> doppeltippen
Dribble Pitch/ Handoff	Drücke und halte <b>A</b> , um den ausgewählten Mitspieler in Richtung Ball zu holen, und warte, bis er in Handoff-Reichweite ist, oder lasse <b>A</b> los, um einen vorzeitigen Pass zu forcieren.
Zug zum Korb-Pass	Drücke und halte <b>X</b> , um den ausgewählten Mitspieler dazu zu bringen, zum Korb zu ziehen, und warte, bis er in Reichweite ist, oder lasse <b>X</b> los, um einen vorzeitigen Pass zu forcieren.
Fake-Pass	<b>X</b> + <b>A</b>

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	<b>⬅</b> doppelt drücken, während du <b>⊙</b> in Richtung der Ballhand hältst.	<b>➡</b> doppelt drücken, während du <b>⊙</b> 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	<b>⊙</b> nach links/rechts/oben bewegen
Triple Threat Hesitation	<b>ZR</b> + <b>⊙</b> nach links oder rechts bewegen
Triple Threat Size-Up	<b>ZR</b> + <b>⊙</b> nach oben bewegen
Triple Threat Spinout	Drehe <b>⊙</b>

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	 +  + 	Beliebig
Steal	Drücke 	Beliebig
Block	Drücke 	Beliebig
Rebound	 (Ball in der Luft)	Beliebig
Werfen/Festhalten	Drücke 	Beliebig
Offensiv-Foul forcieren	Halte 	Beliebig
Flop	 doppeltippen	On-Ball-Defense
Intensive Defense		On-Ball-Defense
Dribbler bedrängen	Halte  + 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		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	<b>SL</b>	<b>SL</b>
Angriff aus der Bewegung	<b>SL</b> während du dich auf den Verteidiger zubewegst.	<b>SL</b> 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 <b>SL</b> loslassen.	○ vom angreifenden Spieler wegbewegen oder <b>SL</b> 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		
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  , während du dich in den Weg des Angreifers stellst.	Halte  , während du dich in den Weg des Angreifers stellst.
Werfen/Festhalten	Drücke 	Drücke 

# 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 Hodosy  
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

**HELPDESK 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 Ishwariyal

### **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](http://www.take2games.com/eula) (die „Website“) veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

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

BITTE LESEN SIE DIESE VEREINBARUNG 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](http://www.take2games.com/support) oder, wenn es Produkte von Social Point betrifft, direkt an [www.socialpoint.es/community/#support](http://www.socialpoint.es/community/#support) richten.

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

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

**KEINE ÜBERTRAGUNG:** Die Übertragung, der Handel, der Verkauf oder der Tausch von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen an eine Person auf anderem Wege als im Spielverlauf innerhalb der Software wie ausdrücklich vom Lizenzgeber genehmigt („Nicht genehmigte Transaktionen“), insbesondere an andere Nutzer der Software, sind vom Lizenzgeber nicht gestattet und streng verboten. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen Ihr Benutzerkonto und Ihre virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände zu kündigen, auszusetzen oder zu modifizieren und diese Vereinbarung zu kündigen, wenn Sie sich an nicht genehmigten Transaktionen beteiligen, sie fördern oder anfordern. Alle Nutzer, die an solchen Aktivitäten teilnehmen, tun dies auf eigene Gefahr und erklären sich hiermit damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Geschäftsführer, Mitarbeiter und Vertreter freizustellen von allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch solche Aktivitäten verursacht wurden, 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](http://www.take2games.com/privacy) in der jeweils geltenden Fassung Vorrang vor allen anderen in dieser Vereinbarung gemachten Aussagen. **GEWÄHRLEISTUNG**

**BEGRENZTE GEWÄHRLEISTUNG:** Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie der ursprüngliche Käufer sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab aufgezeichnete Software und begleitende Dokumentation vom ursprünglichen Käufer übertragen erhalten haben), dass das ursprüngliche, die Software enthaltene Speichermedium in Bezug auf Material und Verarbeitung unter normalen Nutzungs- und Betriebsbedingungen für die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum frei von Mängeln ist. Der Lizenzgeber garantiert Ihnen, dass die Software mit einem persönlichen Computer kompatibel ist, der den Mindest-Systemanforderungen der Software-Dokumentation entspricht, oder dass sie durch den Spielkonsolenhersteller als kompatibel mit der Spielkonsole, für die sie veröffentlicht wurde, erklärt worden ist. Aufgrund von Schwankungen in Bezug auf Hardware, Software, Internet-Verbindungen und individuelle Nutzung übernimmt der Lizenzgeber keine Garantie für die Leistungsfähigkeit der Software auf Ihrem individuellen Computer oder Ihrer persönlichen Spielkonsole. Der Lizenzgeber haftet Ihnen gegenüber nicht gegen Störungen bei der Nutzung der Software; oder dass die Software 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 kündigen. Diese Vereinbarung endet automatisch, wenn der Lizenzgeber den Betrieb der Software-Server einstellt (für ausschließlich online betriebene Spiele), wenn der Lizenzgeber feststellt oder glaubt, dass Ihre Nutzung der Software Betrug, Geldwäsche oder eine andere illegale Aktivität beinhaltet, oder wenn Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht einhalten, insbesondere die vorstehenden Lizenzbedingungen. Sie können diese Vereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie (i) den Lizenzgeber über die in den Nutzungsbedingungen festgelegte Methode bitten, Ihr Benutzerkonto, mit welchem Sie Zugriff auf die Software haben und diese verwenden, zu kündigen und zu löschen; oder indem Sie (ii) alle Kopien der Software in Ihrem Besitz, Ihrer Verwahrung oder unter Ihrer Kontrolle zerstören und/oder löschen. Das Löschen der Software von Ihrer Spiel-Plattform löscht nicht die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten Informationen, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Sie die Software mit dem gleichen Benutzerkonto neu installieren, können Sie immer noch Zugriff auf Ihre vorherigen Kontodaten haben, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Ihr Benutzerkonto bei Beendigung dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund gelöscht wird, werden jedoch, soweit es das geltende Recht nicht ausdrücklich verbietet, die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Gegenstände und virtuelle Währung ebenfalls gelöscht und Sie können die Software sowie die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuelle Währung und virtuellen Gegenstände dann nicht mehr nutzen. Bei Kündigung dieser Vereinbarung aufgrund einer Verletzung derselben Ihrerseits, kann der Lizenzgeber Ihnen verbieten, sich erneut anzumelden oder erneut Zugriff auf die Software zu erhalten. Nach Beendigung dieser Vereinbarung müssen Sie alle physischen Kopien der Software zerstören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die dazugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden, einschließlich auf Clientservern, Computern, Game-Geräten oder Mobilfunkgeräten installierte Kopien. Bei Beendigung dieser Vereinbarung erlöschen Ihre Rechte zur Nutzung der Software unverzüglich, einschließlich der virtuellen Währung bzw. der virtuellen Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto, und Sie müssen jegliche Nutzung der Software einstellen. Durch die Beendigung dieser Vereinbarung werden unsere Rechte bzw. Ihre Verpflichtungen aus dieser Vereinbarung nicht beeinträchtigt.

## **INGESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN**

Die Software und die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln entwickelt und werden als „Commercial Computer Software“ bzw. „Restricted Computer Software“ angeboten. Die Nutzung, Vervielfältigung oder Offenlegung durch die US-Regierung oder einen Subunternehmer der US-Regierung unterliegt den Einschränkungen gemäß Unterabsatz(c)(1)(ii) der Klausel „Rights in Technical Data and Computer Software“ in DFARS 252.227-7013 oder gemäß Unterabsatz (c)(1) und (2) der Klausel „Commercial Computer Software Restricted Rights“ in FAR 52.227-19, sofern anwendbar. Der Auftragnehmer/Hersteller ist der Lizenzgeber am nachstehend 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](http://www.take2games.com/Legal).