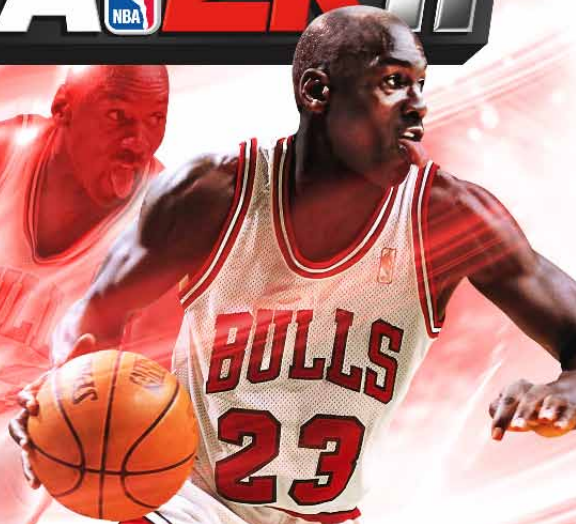


BECOME THE GREATEST

NBA 2K11



MICHAEL 23 JORDAN



PS3



© 2005-2010 Take-Two Interactive Software und seiner Tochterunternehmen. Alle Rechte vorbehalten. 2K Sports, das 2K Sports-Logo und Take-Two Interactive Software sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Die NBA und die in diesem Produkt verwendeten Logos einzelner NBA-Teams sind Warenzeichen, urheberrechtlich geschützte Designs oder andere Formen geistigen Eigentums von NBA Properties, Inc. und den entsprechenden NBA-Teams und dürfen ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von NBA Properties, Inc. (auch auszugsweise) nicht verwendet werden. © 2010 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

BLES-00668

"PS3", "PlayStation", "PS3", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved.

© 2006-2011, Take-Two Interactive Software, Inc. TOP SPIN, TOP SPIN 4, Take-Two Interactive Software, 2K Sports und die jeweiligen Logos sind Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. TOP SPIN 4 benutzt Havok®. © Copyright 1999-2011 Havok.com, Inc. und seiner Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten. Weitere Informationen sind auf www.havok.com erhältlich. FaceGen von Singular Inversions Inc. Verwendet Bink Video. Copyright © 1997-2011 RAD Game Tools, Inc. FMOD Ex Sound System Copyright © 1994-2011 Firelight Technologies Pty, Ltd. Motion Recognition durch AiLive. Alle anderen Marken sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

502655402767

2K SPORTS TOPSPIN 4



SICHERHEITSHINWEISE

• Diese Disc enthält Software für das PlayStation®3-System. Verwenden Sie diese Disc niemals mit einem anderen System, da dieses sonst beschädigt werden könnte. • Diese Disc entspricht ausschließlich den Spezifikationen für PlayStation®3 in den PAL-Ländern. Sie kann nicht auf Systemen mit anderen Spezifikationen für PlayStation®3 verwendet werden. • Lesen Sie sich die PlayStation®3-Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine fehlerfreie Handhabung des Systems zu gewährleisten. • Legen Sie diese Disc immer mit der zu lesenden Seite nach unten in Ihr PlayStation®3-System ein. • Berühren Sie nie die Oberfläche der Disc. Greifen Sie sie immer an den Seiten. • Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der Disc. Wenn Schmutz auf die Oberfläche kommt, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen trockenen Tuch sauber. • Bewahren Sie die Disc niemals in der Nähe von Wärmequellen oder feuchter Umgebung auf und setzen Sie sie keinem direkten Sonnenlicht aus. • Verwenden Sie keine beschädigten oder deformierten Discs oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

GESUNDHEITSWARNUNG

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

3-D-GESUNDHEITSWARNUNG

Manche Menschen verspüren Unbehagen (wie z. B. Belastung oder Erschöpfung der Augen oder Übelkeit), wenn sie sich 3-D-Videos ansehen oder stereoskopische 3-D-Videospiele auf 3-D-Fernsehergeräten spielen. Wenn Sie solches Unbehagen verspüren, sollten Sie unverzüglich den Gebrauch des Fernsehergeräts einstellen, bis die Beschwerden nachlassen.

Allgemein empfehlen wir Ihnen, Ihr PlayStation®3-System nicht über längere Zeit ohne Unterbrechungen zu benutzen und pro Spielstunde eine Pause von 15 Minuten einzulegen. Beim Betrachten von 3-D-Videos oder dem Spielen von stereoskopischen 3-D-Videospielen variiert die Länge und Häufigkeit der notwendigen Pausen allerdings je nach Person. Bitte pausieren Sie lange genug, sodass eventuelle Beschwerden nachlassen können. Falls die Symptome bestehen bleiben, wenden Sie sich bitte an einen Arzt.

Das Sehvermögen von kleinen Kindern (besonders den unter Sechsjährigen) ist noch in der Entwicklung begriffen. Fragen Sie Ihren Kinderarzt oder Augenarzt um Rat, bevor Sie kleinen Kindern erlauben, 3-D-Videos anzusehen oder stereoskopische 3-D-Videospiele zu spielen. Kleine Kinder sollten von Erwachsenen beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie die obigen Empfehlungen einhalten.

RAUBKOPIEN

Die unautorisierte Vervielfältigung des gesamten Produkts oder einzelner Teile und die unerlaubte Verwendung von eingetragenen Warenzeichen sind strafbare Handlungen. Raubkopien schädigen den Konsumenten und seriöse Entwickler, Publisher und Einzelhändler. Wenn Sie den Verdacht haben, dass es sich bei diesem Produkt um eine Raubkopie handelt, oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßig kopierte Produkte haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundenservice. Die Nummer finden Sie auf der Rückseite dieses Software-Handbuchs.

SYSTEMSOFTWARE AKTUALISIEREN

Nähere Details dazu, wie Sie die Systemsoftware für das PlayStation®3-System aktualisieren können, finden Sie unter eu.playstation.com oder in der Kurzanleitung des PS3™-Systems.



EUROPAWEITES SYSTEM PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION) ZUR VERGABE VON ALTERSEMPFEHLUNGEN

Das europaweite System PEGI zur Vergabe von Altersempfehlungen schützt Minderjährige vor Spielen, die für ihre Altersgruppe nicht geeignet sind. **BITTE BEACHTEN SIE:** Dies ist keine Richtlinie für den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Besuchen Sie www.pegi.info für weitere Informationen. PEGI besteht aus drei Einstufungskriterien, die es Eltern und anderen Käufern ermöglichen, eine sachkundige Auswahl, passend für das Alter des zukünftigen Spielers, zu treffen. Das erste Kriterium ist eine Alterseinstufung:



Das zweite Kriterium der Altersempfehlung kann aus einem oder mehreren Inhaltssymbolen bestehen, die die Art des Spielinhalts anzeigen. Die Anzahl dieser Inhaltssymbole ist vom Spiel abhängig. Die Altersempfehlung des Spiels spiegelt die Intensität von dessen Inhalt wider. Es gibt die folgenden Inhaltssymbole:



Das dritte Kriterium ist eine Kennzeichnung, die anzeigt, dass das Spiel online gespielt werden kann. Diese Kennzeichnung darf nur von Online-Spiele-Anbietern verwendet werden, die sich dazu verpflichten, gewisse Standards aufrechtzuerhalten. Diese Standards beinhalten den Schutz von Minderjährigen in Online-Spielen.

Besuchen Sie www.pegionline.eu für weitere Informationen.



KINDER- UND JUGENDSCHUTZ

Dieses Produkt besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie für das PlayStation®3-System einstellen, um das Abspielen von Produkten zu verhindern, deren Kinder- und Jugendschutzeinstufung eine höhere als die eingestellte Altersfreigabe erfordert. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des PS3™-Systems.

Dieses Produkt wurde mit dem „PEGI“-Einstufungssystem bewertet. Die „PEGI“-Einstufungssymbole und -Inhaltsbeschreibungen sind auf der Packung dargestellt (mit Ausnahme der Länder, in denen es eine gesetzliche Regelung gibt). Es besteht die folgende Beziehung zwischen dem „PEGI“-Einstufungssystem und den Kinder- und Jugendschutzeinstufungen:

| KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG | 9 | 7 | 5 | 3 | 2 |
|-------------------------------------|----------------------|------------------|------------------|-----------------|-------------------------|
| „PEGI“-ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE | 18 | 16 | 12 | 7 | 3 |
| ALTERSGRUPPE | Keine Jugendfreigabe | Frei ab 16 Jahre | Frei ab 12 Jahre | Frei ab 6 Jahre | Ohne Altersbeschränkung |

Aufgrund der unterschiedlichen Altersfreigabesysteme in den verschiedenen Ländern, in denen dieses Produkt verkauft wird, kann in seltenen Fällen die Kindersicherungsstufe dieses Produktes höher sein als die in Ihrem Land geltende Altersfreigabe. Sie müssen eventuell die Kindersicherungsstufe auf Ihrem PS3™-System zurücksetzen, um das Spielen zu ermöglichen.

BLES-00668

NUR ZUM PRIVATEN GEBRAUCH: Diese Software ist nur zum Spielen an autorisierten PlayStation®3-Systemen lizenziert. Jeder unberechtigte Zugriff, und jegliche unberechtigte Nutzung oder Weitergabe des Produktes oder der ihm zu Grunde liegenden Urheberrechte und Warenzeichen ist untersagt. Für alle Nutzungsrechte siehe eu.playstation.com/terms. Der WIEDERVERKAUF UND DIE VERMIETUNG der Library programs ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) eine Exklusivlizenz besitzt, IST UNTERSAGT. SOFERN NICHT ANDERWEITIG VON SCEE AUTORISIERT. PlayStationNetwork, PlayStationStore und PlayStationHome unterliegen den Nutzungsbedingungen und sind nicht in allen Ländern und Sprachen verfügbar (eu.playstation.com/terms). Breitband-Internet-Service notwendig. Die Nutzer sind für die Breitband-Zugangsgebühren verantwortlich. Einige Inhalte sind gebührenpflichtig. Nutzer müssen 7 Jahre oder älter sein und Nutzer unter 18 Jahren benötigen die Erlaubnis ihrer Eltern. Nur für den Verkauf in Europa, dem mittleren Osten, Afrika, Indien und Ozeanien zugelassen.

„B-“, „PlayStation“, „PS3“, „△×□○“, „SIXAXIS“ und „PS“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “PES” is a trademark of the same company. “Blu-ray Disc” and “BD” are trademarks. TopSpin 4 ©2011 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by 2K Czech. Made in Austria. Made in Austria. All rights reserved.



Auf der Rückseite dieses Handbuchs finden Sie die Nummern für den Kundenservice.

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|--|----|
| BEVOR ES LOSGEHT..... | 3 |
| ÜBERSICHT..... | 4 |
| STEUERUNG: PlayStation®Move..... | 5 |
| STEUERUNG: DUALSHOCK®3 WIRELESS-CONTROLLER..... | 7 |
| AUFSCHLAGGRUNDLAGEN..... | 8 |
| SCHLAGGRUNDLAGEN..... | 10 |
| SPIELBILDSCHIRM..... | 13 |
| HAUPTMENÜ..... | 16 |
| SCHAUKAMPF..... | 17 |
| KARRIERE..... | 19 |
| TENNISKÖNIG..... | 24 |
| TOP SPIN-AKADEMIE..... | 25 |
| ONLINE-SPIEL..... | 26 |
| SPIELERZONE..... | 26 |
| OPTIONEN..... | 35 |
| IN 3D-MODUS WECHSELN..... | 36 |
| PAUSENMENÜ..... | 37 |
| PROFI-SPIELER..... | 38 |
| DAS TEAM..... | 46 |
| GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION..... | 52 |
| KUNDENDIENST..... | 54 |

BEVOR ES LOSGEHT

Richte dein PlayStation®3-System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Zu Beginn leuchtet die Power-Kontroll-Leuchte rot, um anzuzeigen, dass sich das PlayStation®3-System im Standby-Modus befindet. Drücke die Power-Taste, worauf die Power-Kontroll-Leuchte grün leuchtet.

Schiebe die **Top Spin 4**-Disc mit der etikettierten Seite nach oben in den Disc-Einschub. Wähle im XMB™ (XrossMediaBar)-Menü das -Symbol und drücke die -Taste, um fortzufahren. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass auf dem Festplattenlaufwerk (HDD) ausreichend freier Speicherplatz zur Verfügung steht. Es wird empfohlen, nach dem Einschalten des Systems keine Zusatzgeräte mehr anzuschließen oder zu entfernen. Informationen über die Einrichtung und das Wiederaufladen eines Wireless-Controllers findest du in der Bedienungsanleitung deines PlayStation®3-Systems.

HINWEIS: Die in diesem Handbuch enthaltenen Informationen waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. Im weiteren Entwicklungsverlauf können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos in diesem Handbuch wurden der englischen Version des Produkts entnommen.

Bitte vor Beginn des Spiels die bevorzugte Sprache in den System-Einstellungen auswählen.

Dieser Titel kann automatisch laden und speichern. Das bedeutet, dass Daten an bestimmten Punkten im Spiel automatisch gespeichert werden. Zuvor gespeicherte Daten werden beim Booten des Spiels automatisch geladen. Bitte das System nicht ausschalten oder zurücksetzen, während die Festplatten-Kontroll-Leuchte leuchtet.

3D-MODUS

Schalte die 3D-Option deines Fernsehers ein, bevor du das Spiel startest. Wähle im **Top Spin 4**-Hauptmenü **In 3D-Modus wechseln** aus. Der 3D-Modus von **Top Spin 4** enthält eine 3D-Kamera, die speziell Einzel unterstützt. Bewege unter Trainingsplatz & Optionen den Schieber, um den 3D-Verzerrungsgrad anzupassen. Dadurch kannst du sichtbares Ghosting vermindern und den 3D-Effekt an deine Vorlieben anpassen.

ÜBERSICHT

Top Spin 4 lässt dich Tennis völlig neu erleben. Die intuitive Steuerung macht das Gameplay sofort zugänglich, aber zugleich tiefgehend und belohnend für Tennisexperten, die ihre Strategie planen, die Schwächen ihrer Gegner ins Visier nehmen und eine unaufhaltsame Macht auf dem Platz werden wollen.

Ausgestattet mit den meisten Features der **Top Spin**-Reihe lässt dich **Top Spin 4** Tennis erleben wie ein Profi.

- Bisher umfangreichste Spielerliste mit 2Ks Signature Style.
- Erweiterter Spieler-Editor mit NEUEN Trainer- und Entwicklungssystemen.
- Unglaublich umfassender Karriere-Modus.
- Brandneue, fantastisch anzusehende Präsentationselemente im Stil von TV-Übertragungen.
- Umfassender Online-World-Tour-Modus.

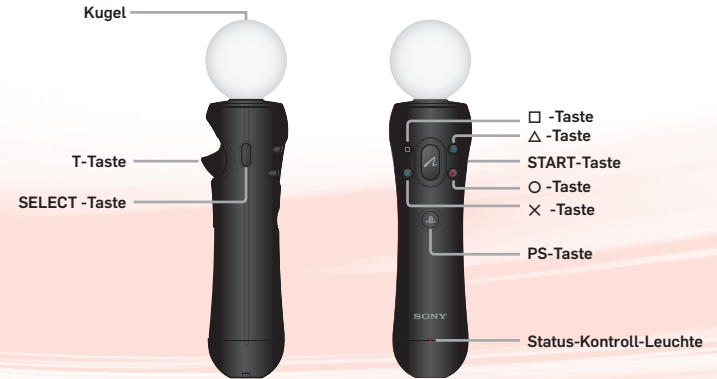
Hast du das Zeug dazu, die Konkurrenz zu überflügeln und die Nummer 1 der Welt zu werden?

SPIELHILFE

Für ein besseres Spielerlebnis und mehr Spielfreude, gibt **Top Spin 4** fortlaufend Rückmeldung und Spielhilfen.

- Tutorials erklären zu Beginn jedes Spielmodus' die jeweiligen Besonderheiten und Optionen.
- Spezielle Steuerbefehle für den aktuellen Bildschirm werden unten am Bildschirm angezeigt.
- Drücke die **△**-Taste (wenn verfügbar), um die Hilfsbildschirme anzusehen.

STEUERUNG: PlayStation®Move



Die Steuerung in diesem Abschnitt ist für Rechtshänder gedacht.

AUFSCHLAG

1. Schwinde den PlayStation®Move-Motion-Controller nach **oben**, um den Ball zu werfen. Die Richtung, in die du nach **oben** schwingst, bestimmt deine Schlagvariante.
2. Wenn der Ball am höchsten ist, schwinde den PlayStation®Move-Motion-Controller nach **unten**, um den Ball zu treffen. Das Timing des Schwingens nach **unten** bestimmt Härte und Präzision des Aufschlags.

| STANDARDAUFSCHLÄGE | |
|--------------------------|---|
| Spieler bewegen / Zielen | Linker Stick auf Navigationscontroller |
| Flat-Aufschlag | Motion-Controller zuerst nach oben und dann nach unten schwingen. |
| Slice-Aufschlag | Motion-Controller nach rechts oben und dann nach unten schwingen. |

| Topspin-Aufschlag | Motion-Controller nach links oben und dann nach unten schwingen. |
|------------------------|--|
| VERBESSERTER AUFSCHLAG | |
| Verbesserte Aufschlag | Führe einen Aufschlag aus und drücke dabei die Move-Taste . |

HINWEIS Das Timing spielt bei der Qualität von verbesserten Aufschlägen eine große Rolle.

GRUNDLINIENSCHLÄGE

Grundlinienschläge erfolgen in zwei Schritten:

- 1. VORBEREITEN** Bewege den Motion-Controller von **vorne nach hinten**.
- 2. SCHWINGEN** Bewege den Motion-Controller von **hinten nach vorne**.

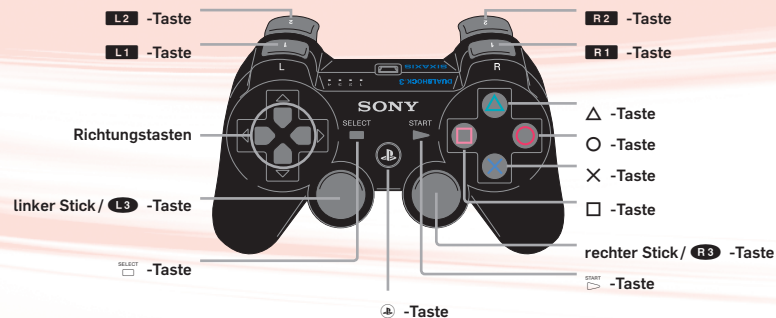
Bewegung und Geschwindigkeit deines Schlags bestimmen die verschiedenen Schlagarten.

Der Augenblick, in dem du schwingst, bestimmt das Schlag-Timing.

| GRUNDSCHLÄGE | |
|--------------------------------|--|
| Spieler bewegen / Zielen | Linker Stick auf Navigationscontroller |
| Topspin | Durch Bewegung nach hinten und unten vorbereiten, dann gleichzeitig nach vorne und oben schwingen. |
| Flat | Durch Bewegung nach hinten vorbereiten, dann nach vorne vor den Körper schwingen. |
| Slice | Durch Bewegung nach hinten mit gedrückter T-Taste vorbereiten, dann gleichzeitig nach vorne und unten schwingen. |
| WEITERE SCHLÄGE UND BEWEGUNGEN | |
| Stopp | Halte die Move-Taste bei einem Slice gedrückt |
| Lob | Halte die L2 -Taste beim Schwingen gedrückt |
| Netzvorstoß | Halte die L1 -Taste gedrückt und bewege den linken Stick nach VORNE |

| | |
|--------------------|---|
| Power-Schlag | Eine schnelle Bewegung führt zu härteren Schlägen |
| Platzierter Schlag | Eine kurze Bewegung führt zu präziseren Schlägen |
| Inside-out | Führe mit dem Motion-Controller eine Vorhand- oder Rückhandbewegung aus und zwingt deinen Gegner zu einem Vorhand- oder Rückhandschlag. Kommt der Ball beispielsweise auf die linke Seite deiner Spieler und du führst einen Schlag auf deiner rechten Seite aus, spielt dein Spieler einen Inside-out. |

STEUERUNG: DUALSHOCK®3 WIRELESS-CONTROLLER



| GRUNDLAGEN | |
|--------------------------|---|
| Spieler bewegen / Zielen | linker Stick |
| Netzvorstoß | R1 -Taste + linker Stick (zum Netz) |
| Aufschlag / Flat | × -Taste |
| Aufschlag / Topspin | ○ -Taste |

| | |
|--|--|
| Aufschlag / Slice | □-Taste |
| Serve-and-Volley | R1-Taste + ⊗, ○ oder □ -Taste |
| Schnelle Positionierung | R1-Taste + linker Stick |
| Lob / Wiederholung | △-Taste |
| Inside-out-Modifikator | L2-Taste |
| Stopp | R2-Taste + □-Taste + linker Stick weg vom Netz |
| Pause im Spiel / Spiel fortsetzen | START-Taste |
| VERBESSERTER AUFSCHLAG | |
| Bewege den rechten Stick nach unten und dann nach vorne , um den Ball zu schlagen, wenn er nach dem Wurf am höchsten ist. Für einen Topspin-Aufschlag nach links oben bewegen; für einen Slice-Aufschlag nach rechts oben bewegen. | |

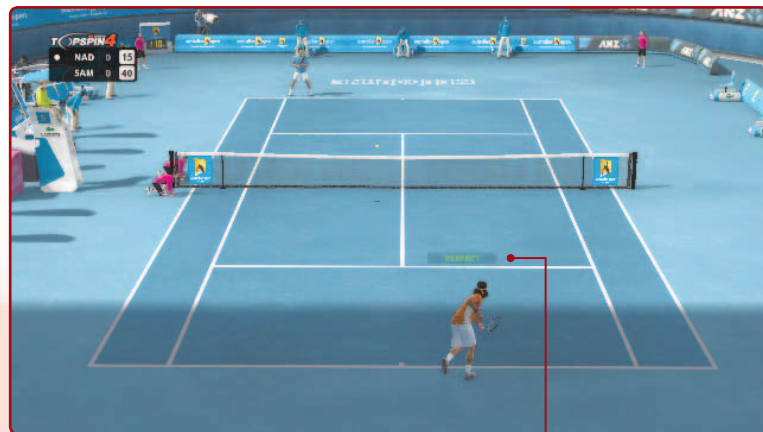
AUFSCHLAGGRUNDLAGEN

Wirf den Ball in die Luft, indem du die ⊗-Taste (Flat-Aufschlag), die ○-Taste (Topspin-Aufschlag) oder die □-Taste (Slice-Aufschlag) drückst, abhängig davon, welchen Aufschlag du spielen möchtest. Je länger du die Taste gedrückt hältst, desto härter wird der Schlag. Lass die Taste los, um den Aufschlag zu spielen.

NORMALER AUFSCHLAG Taste kurz oder mittellang drücken.

POWER-AUFSCHLAG Taste lang gedrückt halten.

Spiele mit dem **linken Stick** einen gezielten Aufschlag. Lerne abzuschätzen, wie lange du den **linken Stick** in die Zielrichtung bewegen musst, damit der Ball nicht ins Aus oder ins Netz fliegt.



Aufschlag-Timing-Anzeige

AUFSCHLAG-TIMING-ANZEIGE

Wenn du einen Power-Aufschlag oder einen verbesserten Aufschlag spielst, ist das Timing für das Loslassen der Taste sehr wichtig. Das perfekte Timing ist, wenn sich der Ball an der höchsten Stelle seiner Flugbahn befindet. Die Timing-Anzeige hilft dir dabei, präzise Aufschläge durchzuführen. Ist die Anzeige aktiviert, erscheint sie nach dem Aufschlag und benotet deinen Schlag. Sieh dir die Note nach dem Aufschlag an, damit du ein Gefühl dafür bekommst, welches Timing für einen perfekten Aufschlag nötig ist.

Um die Timing-Anzeige zu aktivieren, wähle im Optionen-Menü des Hauptmenüs **Spiel-Helfer** aus und setze die Option **Timing-Anzeige** auf **Aktivieren**.

SCHLAGGRUNDLAGEN

SCHLAGARTEN

GRUNDLINIENSCHLÄGE

FLAT

Setze Flats für harte, gerade Schläge ein. Probiere es aus und halte die **X-Taste** gedrückt, um die Power-Anzeige maximal zu füllen.

TOPSPIN

Bei einem Topspin kannst du den Ball sehr gezielt und trotzdem noch sehr schnell spielen. Der Vorwärts-Spin des Balls bedeutet, dass er schneller als ein Flat auf den Boden trifft und auch höher abspringt. Ein Topspin eignet sich am besten für Cross-Schläge, während du angreiffst. Ein Topspin kann auch als Defensivschlag eingesetzt werden, da er hoch abspringt und dein Gegner den Ball dadurch nur schwer retournieren kann.

SLICE

Ein Slice ist das Gegenteil von einem Topspin. Der Rückwärts-Spin bewirkt, dass der Ball flach über das Netz fliegt und sehr flach abspringt. Da der Ball bei einem Slice nur ein geringes Tempo hat, eignet er sich gut als Defensivschlag. Du hast so genügend Zeit, dich in Position zu bringen, bevor der Gegner den Ball retourniert. Du kannst den Slice aber auch offensiv spielen, um zum Netz vorzustoßen, da du dich in Position bringen kannst und für Volleys bereit bist.

SPEZIALSCHLÄGE

LOB

Steht dein Gegner am Netz, spiele einen Lob, um den Ball über seinen Kopf zu spielen. Aber sei vorsichtig, dein Gegner könnte hinter diesen Ball gelangen und ihn als Schmetterball zurückbringen.

STOPP

Beim Stopp landet der Ball kurz hinter dem Netz, sodass dein Gegner von der Grundlinie nach vorne laufen muss, um ihn zu retournieren.

PROFI-TIPP Hier eine gute Strategie für einen Netzhit: Halte die **R1-Taste** gedrückt, halte gleichzeitig die **X-Taste** gedrückt, um einen Slice vorzubereiten, ziehe mit dem **linken Stick** und lass dann die **X-Taste** los. Dein Slice verschafft dir genügend Zeit, dich in Position zu bringen, und mit der **R1-Taste** kannst du dich schnell zum Netz bewegen, um auf den Return deines Gegners zu warten.

SCHLAGEN

Einen Schlag mit dem PlayStation®Move-Motion-Controller ausführen:

1. Bringe deinen Spieler für den Schlag in Position und schwinde den Motion-Controller **von vorne nach hinten**, um den Schlag vorzubereiten.
3. Bewege den **Motion-Controller von hinten nach vorne**, um zu schlagen.

Einen Schlag mit dem DUALSHOCK®3 Wireless-Controller ausführen:

1. Bringe deinen Spieler für den Schlag in Position und halte eine Schlag-Taste gedrückt.
2. Lass die Taste für den Schlag wieder los, während du mit dem **linken Stick** zielst.

Je länger du die Taste gedrückt hältst, desto härter wird der Schlag:

NORMALER SCHLAG

Normale Schläge sind die Grundschnitte der Spieler. Sie sind weder besonders hart noch besonders schwach.

PLATZIERTER SCHLAG

Um einen Schlag präzise zu spielen, tippe eine Schlag-Taste an. Schlaghärte geht auf Kosten von Präzision.

POWER-SCHLAG

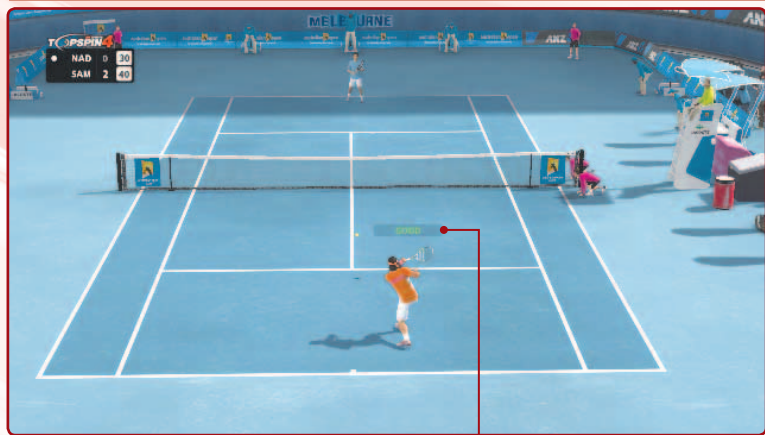
Wenn du eine Taste lange gedrückt hältst, spielst du einen harten Schlag. Dieser Schlag kann bei schlechtem Timing leicht ins Aus oder ins Netz gehen.

PROFI-TIPP Hältst du die Taste für den Schlag gedrückt, lass die Schlag-Taste in dem Augenblick los, in dem dein Spieler mit dem Schlag beginnen sollte, um das bestmögliche Timing zu erreichen. Zu früh ist immer besser als zu spät!

VOLLEY

Ein Volley funktioniert folgendermaßen:

1. Schlag zielen.
- 2a. Controller schnell schwingen oder
- 2b. Kurz die Schlag-Taste drücken und dann wieder loslassen: **⊗-Taste** (normaler Volley), **⊙-Taste** (Power-Volley) oder **□-Taste** (platzierter Volley). Beim Volley kommt es nicht darauf an, wie lange die Taste gedrückt wird, sondern nur das Timing zählt.



Schlag-Timing-Anzeige

SCHLAG-TIMING-ANZEIGE

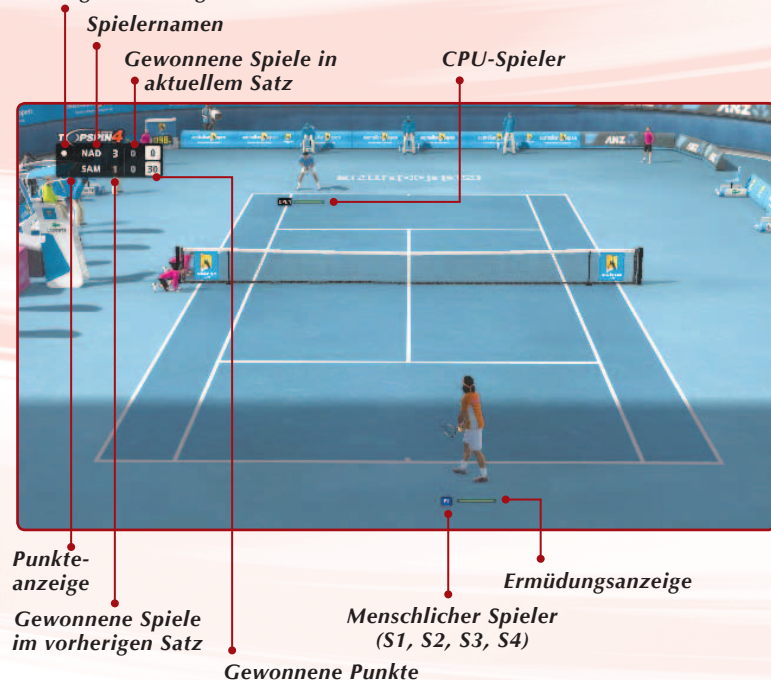
Die Qualität des Schlags hängt davon ab, wann die Taste losgelassen wird. Wenn du zu lange wartest, bis du die Taste loslässt, leidet die Qualität des Schlags darunter. Ist die **Timing-Anzeige** aktiviert, erscheint sie beim Drücken der Schlagtaste und bewertet deinen Schlag. Sieh dir die Timing-Anzeige an, damit du das richtige Timing für perfekte Schläge lernst. Es ist immer sicherer, eine Schlag-Taste zu früh loszulassen als zu spät!

PROFI-TIPPS

- Versuche die Schlag-Taste loszulassen, wenn der Ball auf deiner Seite des Platzes aufspringt. Das ist ein guter Anfang, um richtiges Timing zu lernen.
- Auf dem Trainingsplatz kannst du dein Schlag-Timing trainieren, indem du in deinem eigenen Tempo gegen die Ballmaschine spielst.

SPIELBILDSCHIRM

Aufschlagmarkierung



ELEMENTE DES SPIELBILDSCHIRMS

SPIELERNAMEN

Namen der aktuellen Profis und erstellten Spieler auf dem Platz.

AUFSCHLAGSMARKIERUNG

Einfarbiger Punkt neben dem Namen kennzeichnet den aufschlagenden Spieler.

CPU-SPIELER

CPU kennzeichnet einen computergesteuerten KI-Spieler.

MENSCHLICHER SPIELER

S1, S2, S3 oder **S4** kennzeichnet einen menschlichen Spieler und zeigt an, welchen Controller er benutzt.

PUNKTEANZEIGE

Zeigt das laufende Spiel und den aktuellen Satz an. **Gewonnene Punkte** zeigt den aktuellen Punktestand an. **Gewonnene Spiele im aktuellen Satz** zeigt an, wie viele Spiele ein Spieler bisher in diesem Satz gewonnen hat. **Gewonnene Spiele in vorherigem Satz** zeigt die Gesamtpunkte aller vorherigen Sätze an.

TIMING-ANZEIGE*

Die Timing-Anzeige benotet das Timing jedes Schlags, damit du lernst, präzise Aufschläge und Schläge auszuführen.

ERMÜDUNGSANZEIGE*

Unter jedem Spieler erscheint eine Ermüdungsanzeige. Wenn die Ausdauer eines Spielers zunimmt, ermüdet er langsamer.

| | |
|---------------|----------------------------------|
| GRÜN | Spieler ist stark. |
| GELB | Spieler ist leicht außer Atem. |
| ORANGE | Spieler ist schwer außer Atem. |
| ROT | Spieler ist fast völlig ermüdet. |

PROFI-TIPP Steigere den Ermüdungsgrad des Gegners, indem du ihn über den Platz jagst, um deine Schläge zu retournieren.

SCHLAGHELPER*

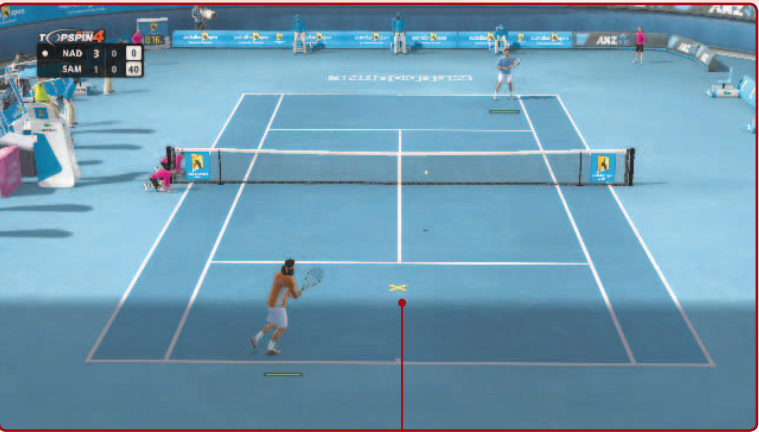
Diese Symbole erscheinen, um die Schlagart zu bestimmen und zu bewerten.

POWER-SCHLAG-SYMBOL Der weiße Ring füllt sich, während du eine Schlag-Taste gedrückt hältst. Ist der Ring voll, erscheint in der Mitte eine rote Kugel, um anzuzeigen, dass dein Power-Schlag bereit ist.

*Elemente auf dem Bildschirm, die mit “**” gekennzeichnet sind, können unter **Spiel-Helfer** aktiviert / deaktiviert werden.

PLATZierter SCHLAG-SYMBOL

Es erscheint ein Zielmarker-Symbol, wenn du schnell auf eine Schlag-Taste tippst. Dadurch kannst du sehen, dass du einen platzierten Schlag ausführst.



Aufsprung-Helfer


AUFSPRUNG-HELPER*

Zeigt an, wo der Ball auf deiner Seite zuerst aufkommen wird.

AUFSCHLAGTEMPO

Zeigt die Geschwindigkeit des aufgeschlagenen Balls in MPH oder KMH an. Du kannst die angezeigten Einheiten im **Optionen**-Menü ändern.

WIEDERHOLUNGSSYMBOL

Wenn dieses Symbol erscheint, kannst du die -Taste drücken, um die Wiederholung des letzten Punktes zu sehen.

HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü gelangst du in alle Spielmodi und Features von **Top Spin 4**.

HINWEIS Wenn du vom Titelschirm aus startest, gelangst du zunächst zum Trainingsplatz. Hier kannst du die **START-Taste** drücken, um das Hauptmenü zu öffnen.

HAUPTMENÜ-OPTIONEN

SPIELMODI

- **Schaukampf**

- **Karriere**

- **Tenniskönig**

- **Top Spin-Akademie**

Wähle im Menü einen **Top Spin 4**-Spielmodus aus. Hier kannst du sofort einen Schaukampf spielen! Erfordert nur wenig Vorbereitung (1-4 Spieler). Werde zu einer Tennislegende. Verwalte die Karrieren deiner erstellten Spieler. Verpflichte immer mehr Profi-Trainer, um deine Schützlinge an die Spitze der Tenniswelt zu führen. Beherrsche den Platz! Spiele schnelle Ausscheidungs-Matches mit bis zu 3 Freunden (1-4 Spieler). Hier lernst du die grundlegende Spielsteuerung und fortgeschrittenen Fähigkeiten von **Top Spin 4** (1 Spieler).

PlayStation®Network

Gehe über das PlayStation®Network online, um an Tennis-Herausforderungen für mehrere Spieler teilzunehmen und einen Blick auf die weltweit besten Spieler der Rangliste zu werfen.

SPIELERZONE

Erstelle einen eigenen Profi für den Karriere- und World Tour-Modus, verwalte deine bereits bestehenden Spieler und wähle aus, welcher Spieler auf dem Trainingsplatz üben soll.

FREISCHALTUNGSLISTE

Hier siehst du die Liste der Freischaltungen von

Top Spin 4. Finde heraus, was du erhalten hast und was du brauchst, um noch nicht freigeschaltete Belohnungen zu erhalten.

OPTIONEN





Hier kannst du die Einstellungen deiner Spieloptionen ansehen und ändern.

IN 3D-MODUS WECHSELN

Spiele **Top Spin 4** im 3D-Modus.

SCHAUKAMPF

ZUSÄTZLICHE STEUERUNG

| | |
|--|---|
| Position auf Platz zuweisen | linker Stick |
| Zufälligen Profi-Spieler / Spielort wählen |  -Taste |
| Zwischen Spieler-Attributen und Fähigkeiten wechseln / Platzbelag wechseln |  -Taste /  -Taste |
| Spieler-Outfit wechseln |  -Taste |

HINWEIS Abgesehen von Controller-Aktivierung, Platzzuweisung und Spielerauswahl werden alle Befehle vom Spieler mit dem Führungsprofil ausgeführt.

IM SCHAUKAMPF-MODUS SPIELEN

Im Schaukampf-Modus kann man **Top Spin 4** am schnellsten starten. Stürze dich nach ein paar schnellen Grundeinstellungen sofort ins Spiel.

1. Wähle für den Schaukampf **Einzel** (1-2 Spieler) oder **Doppel** (1-4 Spieler).
2. Spieler 2, 3 und 4 (falls sie mitspielen) drücken jetzt die **START-Taste**, um ihre Controller zu aktivieren.
3. Alle Spieler wählen nacheinander eine Position auf dem Platz (von 1 bis 4). Nur jeweils ein Spieler kann auf jeder Position spielen.

- Alle Spieler müssen einen Spielercharakter wählen. Bewege im Spielerauswahl-Bildschirm den Cursor, um unterschiedliche Spieler zu markieren; drücke die **L2** -Taste / **R2** -Taste, um Attribute / Fähigkeiten anzusehen. Drücke die **X** -Taste, um einen Profi-Spieler oder erstellten Spieler auszuwählen; drücke die **D** -Taste, um einen Spieler zufällig auszuwählen. Der Führungsspieler wählt seinen Spieler und die KI-Spieler des Computers aus. Die anderen menschlichen Spieler treffen mit ihren jeweiligen Controllern eine Auswahl.
- Wähle den Schwierigkeitsgrad der CPU-Spieler. Jeder CPU-Spieler kann einen anderen Schwierigkeitsgrad haben.
- Der Führungsspieler wählt einen bestimmten Spielort aus, indem er nach links / rechts scrollt oder einen zufälligen Spielort, indem er die **D** -Taste drückt.
- Entscheide dich für das Punktesystem im Spiel; die Anzahl der Sätze pro Match; die Anzahl Spiele pro Satz und ob es einen Super-Tiebreak geben soll (Entscheidung durch 10-Punkte-Tiebreak).
- Match spielen.
- Ein Schaukampf-Bildschirm zeigt die gewonnenen Punkte jedes Spielers an. In diesem Bildschirm kannst du auswählen, ob du eine **Revanche** mit denselben Einstellungen und Spielern spielen oder das Match **Abbrechen** möchtest.

SCHAUKAMPF-PUNKTESYSTEM

Das Punktesystem ist ein einzigartiges und brandneues Feature von **Top Spin 4**. Belebe deinen Schaukampf mit verschiedenen Optionen zum Punkten:

| | |
|---------------------------|--|
| KLASSISCHES TENNIS | Die normale Art, im Tennis Punkte zu zählen. Für dieses Punktesystem kannst du die Anzahl der Sätze Pro Match bzw. Spiele pro Satz festlegen und ob die Regel für den Super-Tiebreak gilt. |
| PROZENTENNIS | Ein Punkt für jeden Winner oder jedes Ass und einen Punkt Abzug für jeden Fehler. |
| SERVE-AND-SCORE | Die Punkte des Spielers erhöhen sich beim Aufschlagen um eins. Ist dies nicht der Fall, schlägt der Spieler beim nächsten Punkt auf. |

KARRIERE

Erschaffe eine Legende! Erstelle deine eigenen Spieler (bis zu 4) und begleite sie vom kleinen Newcomer zur großen Legende und lass sie dabei gegen die weltbesten Spieler der Tennisgeschichte antreten. Deine Spieler sammeln Erfahrung (EP) bei allem, was sie tun: Training, Wettkämpfe, Teilnahme an besonderen Events und Aufbau einer großen Fangemeinde. Die gesammelten EP deines Spielers kannst du im Spielerentwicklungsbildschirm ausgeben, um dessen Fähigkeiten in der ausgewählten Strategie zu verbessern.

HINWEIS In der **Spielerzone** kannst du eigene Spieler erstellen. Erstellte Spieler können unter Karriere, Spielerzone und **World Tour** bearbeitet werden.

KARRIERE-OPTIONEN

| ZUSÄTZLICHE STEUERUNG | |
|-----------------------------|--|
| Erstellten Spieler löschen. | D -Taste |
| SPIELEN | Hier kannst du Events aus einem 12-Monatskalender wählen, um die Karriere deines Spielers voranzubringen. |
| MEIN SPIELER | Hier kannst du deinen erstellten Spieler bearbeiten und verbessern. |
| MAIL | In deiner Mail findest du Einladungen und Angebote von bekannten Tennisgrößen, die dich um deine Unterstützung und Teilnahme bitten. |
| RANGLISTEN | Hier kannst du dir die Ranglisten der Spitzenspieler ansehen. |
| OPTIONEN | Ändere deine Karriere-Einstellungen. |
| SPEICHERN / BEENDEN | Speicher den Karrierefortschritt deines erstellten Spielers und/oder beende die aktuelle Karriere-Sitzung. |

KARRIERE-KONFIGURATION

Am Anfang einer neuen Karriere bestimmst du eine Karriere-Konfiguration für den erstellten Spieler. Bitte beachte, dass du das Matchformat NICHT mehr ändern kannst, sobald du eine Karriere gestartet hast.

Für die Karriere-Konfiguration stehen folgende Optionen zur Verfügung:

| | |
|---------------------------------------|--|
| SCHWIERIGKEIT | Wähle die Schwierigkeit gegnerischer KI-Spieler. |
| KARRIERE AUTOMATISCH SPEICHERN | Wähle JA , um den Karrierefortschritt eines Spielers nach jedem Match zu speichern. |
| MATCHFORMAT | |
| • Normal | Unterschiedliche Wettkämpfe in der Karriere eines Spielers haben unterschiedliche Formate. |
| • Top Spin | Alle Matches gehen über 3 Sätze mit jeweils 3 Spielen. Der letzte Satz wird im Super-Tiebreak entschieden. |
| • Reales Tennis | Spiele 3 oder 5 Sätze mit jeweils 6 Spielen. |

SPIELERAKTE

In der Spielerkarte deines erstellten Spielers findest du folgende wichtige Informationen:

| | |
|-------------------------|--|
| SAISONPUNKTE | Seit dem 1. Jan. erhaltene Punkte. |
| SAISON-RANGLISTE | Eine Rangliste, die auf den Saisonpunkten basiert (hier sind die besten Spieler der Saison aufgeführt). |
| TOP SPIN-PUNKTE | Punkte, die in den letzten 12 Monaten gesammelt wurden. |
| TOP SPIN-RANG | Rangliste, die auf den Top Spin-Punkten basiert (die wichtigste Rangliste; die Nummer 1 der Top Spin-Rangliste ist die Nummer 1 der Liga). |
| STUFE | Die Stufen reichen von 0 bis 20. Steigere die Stufe eines Spielers, indem du die erhaltenen EP unter Spielerentwicklung aus gibst, um die Attribute des Spielers zu verbessern. |
| KARRIERESTATUS | Dein Spieler beginnt als Newcomer. Du kannst den Status erhöhen, indem du Ziele erfüllst. Die höchste Statusstufe ist Legende. |

| | |
|-------------------------|--|
| FÄHIGKEITEN | Du erhältst spezielle Fähigkeiten, indem du die Ziele deines Trainers erfüllst. |
| FANS | Steigere die Beliebtheit deines Spielers, während du ihn als Profi aufbaust. |
| SPONSORENVERTRAG | Spiele gesponserte Turniere, um Sponsoren zu gewinnen und weitere Sportkleidung zu erhalten. |

SPIELEN

Im Spiel-Bildschirm wird ein Kalender mit Aktivitäten angezeigt, die in Vorbereitungs-Events und Turniere aufgeteilt sind. Einmal im Monat kannst du an einem Vorbereitungs-Event und einem Turnier teilnehmen. Sieh dir den Kalender an und entscheide dann, welche Aktivitäten in welchem Monat deine Karriere am besten voranbringen.

EVENTS

Wähle entweder unter Sparringpartner-Training oder Spezialerevents ein Vorbereitungs-Event pro Monat. Wenn du ein Event ausgewählt hast, sind alle anderen gesperrt.

| | |
|---------------------------------|--|
| SPARRINGPARTNER TRAINING | Spiele mit einem Sparringpartner. Du erhältst EP für Trainingsmatches und sammelst dabei wertvolle Erfahrung. |
| SPEZIALEVENTS | Spezialevents umfassen Schaukämpfe, Traumspiele gegen legendäre Spieler, Sponsoren-Herausforderungen, Muskelaufbautraining und Partys. Spezialerevents vergrößern deine Fangemeinde und steigern deine EP. |

TURNIERE

Verbessere und teste die Techniken deines Spielers in unterschiedlichen Turnier-Serien. Durch die Leistung deines Spielers in jedem Turnier kannst du Bonus-EP und weitere Fans gewinnen; je höher dein Rang bei einem Turnier ist, desto mehr EP erhältst du.

Top Spin 4 bietet einige der prestigeträchtigsten Wettkämpfe der Tennisgeschichte, darunter:

| | |
|--|---|
| ALL-STARS-TURNIER | Verfügbar für die 8 beliebtesten Spieler. |
| BARCLAYS ATP WORLD TOUR FINAL oder TOP SPIN FINALS | Nur für Herren / nur für Damen. |
| TENNIS WORLD FINAL und CONTINENTAL CUP | Hier repräsentierst du dein Heimatland. |
| MASTERS und GRAND SLAMS | |
| ZUSÄTZLICHE MAJOR- und MINOR-TURNIERE | |

HINWEIS Manche Turniere sind am Anfang nicht verfügbar, werden aber freigeschaltet, wenn dein Status steigt. Bei anderen Events müssen zum Freischalten spezielle Bedingungen erfüllt werden.

MEIN SPIELER


In diesem Bildschirm kannst du deinen erstellten Spieler anpassen und verbessern. Erstellte Spieler lassen sich auch unter **Mein Spieler** bearbeiten und verbessern, wenn von der **Spielerzone** oder der PlayStation Network **World Tour** aus darauf zugegriffen wird.

MAIL

Wenn du deine Mails im Blick behältst, kannst du die Karriere deines Spielers optimal verbessern. Das Mail-Symbol blinkt, wenn du neue Nachrichten erhalten hast, wie beispielsweise:

| | |
|-------------|--|
| ANGEBOTE | Trainer- und Sponsorenangebote |
| NACHRICHTEN | Besondere Turniere und internationale Wettkämpfe, für die sich dein Spieler qualifiziert hat |
| AKTUELLES | Aktuelle Nachrichten über die Fan-Rangliste deines Spielers |

RANGLISTE

| ZUSÄTZLICHE STEUERUNG | |
|--------------------------------------|--|
| Spieler-Rangliste ansehen |  -Taste |
| Blättern | L1 -Taste / R1 -Taste |
| Durch Ranglisten-Kategorien scrollen | L2 -Taste / R2 -Taste |

Spieler-Ranglisten vergleichen. Verbessere deine Platzierung während einer Sitzung, indem du Turniere gewinnst und Saisonpunkte erhältst. Verfügbare Ranglisten:

| | |
|--------------------|--|
| TOP SPIN-RANG | Rangliste, die auf den Top Spin-Punkten basiert (die wichtigste Rangliste; die Nummer 1 der Top Spin-Rangliste ist die Nummer 1 der Liga). |
| SAISON-RANGLISTE | Rangliste, die auf den Saisonpunkten basiert (hier sind die besten Spieler der Saison aufgeführt). |
| SERIEN-RANGLISTEN | Ranglisten, die auf der Anzahl der Match-Siege in Turnieren der entsprechenden Serien basieren. |
| FANCLUB-MITGLIEDER | Die bestplatzierten Spieler der Rangliste treten im All-Stars Turnier an. |

OPTIONEN

Hier kannst du die unter **Karriere-Konfiguration** eingestellten Optionen bearbeiten und ansehen.

SPEICHERN/BEENDEN

Hier kannst du das Spiel speichern, bevor du die aktuelle Karriere-Sitzung beendest, damit die neuen Karrieredaten und Änderungen nicht verloren gehen. Schalte unter **Karriere-Optionen** **Karriere automatisch speichern EIN**, um nach jedem Match automatisch zu speichern.

DEINE FANS

Vergrößere deine Fangemeinde, indem du an besonderen Events teilnimmst oder Turniere gewinnst. Deine Fans verhelfen dir zwar nicht zum Sieg auf dem Platz, aber deine Beliebtheit unter ihnen eröffnet dir neue Karrierechancen. Durch eine große Fanunterstützung erhältst du unter Umständen einen Platz im All-Stars-Turnier — oder du kannst exklusive Turnierevents freischalten.

TENNISKÖNIG

- Tenniskönig ist ein schnelles Partyspiel. Bis zu 4 Spieler können in schnellen Einzeln gegeneinander antreten. Der Verlierer eines Matchs scheidet aus und macht Platz für einen neuen Herausforderer, der Gewinner spielt erneut.
- Du legst die Details fest: Anzahl der zu gewinnenden Matchs oder Anzahl der gespielten Matches. Matchdauer ist 3, 5 oder 7 Punkte. Spiele einen der **Top Spin 4**-Profis oder wähle einen deiner erstellten Spieler.
1. Wähle Spieler und Outfit. Spiele einen der **Top Spin 4**-Profis oder wähle einen deiner erstellten Spieler.
 2. Lege die Details fest: **Match-Regel, Siegpunkte, KI-Schwierigkeit** und **Siegbedingung**.
 3. Controller zuweisen.
 4. Zwei Spieler spielen das erste Match. Nach dem ersten Match bleibt der Gewinner im Spiel und tritt im zweiten Match gegen einen neuen Herausforderer an. Der Spielertausch nach jedem Match geht weiter, bis die Siegbedingung erfüllt ist. Gewinne die meisten Matches, um Tenniskönig zu werden!

TOP SPIN-AKADEMIE

| ZUSÄTZLICHE STEUERUNG | |
|-----------------------|-------------|
| Tipps überspringen | START-Taste |

Lerne richtig Tennisspielen. Lerne die Grundlagen und konzentriere dich auf Lektionen, die sich mit Spielstrategie auseinandersetzen. Beende eine Lektionskategorie, um die nächste freizuschalten und erhalte dabei Tipps von einem Tennislehrer.

Es gibt folgende Lektionskategorien:

| | |
|----------------------------|---|
| GRUNDLAGEN | Erlerne die Grundlagen des Tennisspiels und wie lange Ballwechsel funktionieren. |
| FORTGESCHRITTEN | Lerne effektivere Schläge und wie man siegreich spielt. |
| GRUNDLINIE OFFENSIV | Lerne, wie du deinen Gegner von der Grundlinie aus bedrängst. Offensives Grundlinienspiel ist eine wichtige Strategie bei Top Spin 4 . |
| GRUNDLINIE DEFENSIV | Lerne, wie du deinen Gegner durch gut platzierte Grundlinienschläge über den ganzen Platz schickst. Defensives Grundlinienspiel ist eine wichtige Strategie bei Top Spin 4 . |
| SERVE-AND-VOLLEY | Lerne das Spiel dicht am Netz. Serve-and-Volley ist eine wichtige Strategie bei Top Spin 4 . |

ONLINE-SPIEL

ONLINE-SPIEL-MODI

MITSPIELER-SUCHE

Schneller Online-Schaukampf. Beliebiger Spieler, beliebiger Spielort, beliebige Regeln.

WORLD TOUR

Nimm mit einem erstellten Spieler an der World Tour der Herren oder Damen teil. Die Turniere sind geschlechtsspezifisch. Gewinne viele Punkte am Ende der Saison, um einen hohen Platz in der Rangliste zu erhalten.

2K OPEN

Wähle einen Profi-Spieler, um einen Spitzenplatz in der Rangliste in einer kurzen Saison zu erhalten. Die Siege aller Spieler mit demselben Profi-Spieler werden für die Rangliste kombiniert.

BESTENLISTE U. RANGLISTE

Hier kannst du dir die globale Rangliste der besten Online-Spieler der World Tour und 2K Open ansehen.

PlayStation®Store

Gehe zum PlayStation®Store für **Top Spin 4**.

SPIELERZONE

Erstelle und verwalte einen einzigartigen Tennisspieler.

SPIELERZONE-OPTIONEN

SPIELER-EDITOR

Erstelle bis zu 4 eigene Spieler, die in **Top Spin 4** antreten werden.

MEIN SPIELER

Verwalte und bearbeite deine erstellten Spieler.

SPIELER AUF TRAININGSPLATZ

Wähle aus, mit welchem Profi-Spieler oder erstellten Spieler du auf dem Trainingsplatz üben möchtest.

SPIELER-EDITOR

| ZUSÄTZLICHE STEUERUNG | |
|------------------------------|---------------------------------------|
| Bild drehen / heben / senken | rechter Stick |
| Charakterbild zoomen | L 2 -Taste / R 2 -Taste |
| Kamera zurücksetzen | SELECT -Taste |
| Attribut wählen / bearbeiten | X -Taste |

HINWEIS Auf den Spieler-Editor kannst du auch unter **Mein Spieler** zugreifen.

Benutze den Spieler-Editor, um deine eigenen Spieler zu erstellen. Lege individuelle Details fest, wie Herkunftsort, körperliche Eigenschaften, Spielstil, Verhalten und Kleidung.

1. Wähle einen männlichen oder weiblichen Charakter.
2. Entscheide dich, ob du Schnelle Spielernerstellung **Aktivieren** möchtest, wodurch dein erstellter Spieler sofort zu einem Spieler der Stufe 20 wird, ohne die ganze harte Arbeit zuvor.

HINWEIS Diese Option ist erst verfügbar, nachdem du mit einem erstellten Spieler auf Stufe 20 ein Match gespielt hast.

3. Wähle eine Kategorie zum Bearbeiten aus:

ID-INFO

Gib über eine **virtuelle Tastatur** biografische Informationen ein (Steuerung ist auf der nächsten Seite).

GESICHT

Wähle die Gesichtsart deines Spielers aus und bearbeite es.

• Erweiterter Gesichtseditor

Passe weitere Details an, wie Hautfarbe, Form der Augenbrauen und Augenfarbe. Drücke die **X** -Taste nach jeder Anpassung.

• Profi-Gesichtseditor

Nimm spezielle Änderungen im Gesicht vor (Steuerung ist auf der nächsten Seite).

KÖRPERBAU

Bestimme die Proportionen deines Spielers.

KABINE

Wähle eine Schlägermarke und Tenniskleidung und ändere die Frisur. Die in der Kabine verfügbaren Objekte können jederzeit bei der Entwicklung deines Spielers geändert werden.

SPIELSTIL

Dein Spieler kann Rechtshänder oder Linkshänder sein mit einhändiger oder beidhändiger Rückhand.

VERHALTEN

Lege das Verhalten deines Spielers auf dem Platz fest, darunter auch Stöhnen und Reaktionen auf Spielereignisse.

SPEICHERN / BEENDEN

Speichere deine Änderungen und verlasse den Spieler-Editor.

STEUERUNG DER VIRTUELLEN TASTATUR IM SPIELER EDITOR

STEUERUNG

| | |
|--|-------------------------------------|
| Cursor bewegen | L1 -Taste / R1 -Taste |
| Zwischen Groß- und Kleinschrift wechseln | R2 -Taste |
| Wählen | X -Taste |
| Zurück | O -Taste |
| Rücktaste / Entfernen | Q -Taste |
| Fertig | START -Taste |

Mit der virtuellen Tastatur kannst du deinem Charakter einen Namen geben und seinen aktuellen Wohnort eingeben.

STEUERUNG DES PROFI-GESICHTSEDTORS IM SPIELER EDITOR

STEUERUNG

| | |
|--|----------------------|
| Wähle einen Punkt im Gesicht / Punkt bewegen | linker Stick |
| Punkt bearbeiten | X -Taste |
| Änderungen ansehen | L1 -Taste |
| Zwischen Frontalansicht / Seitenansicht wechseln | R1 -Taste |
| Bearbeitung rückgängig machen | SELECT -Taste |

Mit dem Profi-Gesichtseditor kannst du winzige Veränderungen im Gesicht deines Charakters vornehmen. Erschaffe einen einzigartigen Look, sodass dein Spieler auffällt.

MEIN SPIELER

Wenn du einen Spieler erstellt hast, kannst du deinen Schützling unter Mein Spieler verwalten und anpassen. Dir stehen die folgenden Optionen zur Auswahl:

KABINE

Hier kannst du Aussehen und Kleidung deines Spielers ändern.

SPIELERENTWICKLUNG

Entwickle einen Karriereweg und verbessere die Fähigkeiten deines Spielers mit EP.

TRAINERLISTE

Suche und engagiere Trainer, die deinen Spieler bei seiner Entwicklung unterstützen.

KARRIERE-STATISTIK

Hier kannst du dir die Karriere-Statistik deines Spielers ansehen.

WORLD TOUR-STATISTIKEN

Hier kannst du dir die World Tour-Statistik deines Spielers ansehen.

SPIELERENTWICKLUNG

Setze EP ein, um die Fähigkeiten deines Spielers mit den folgenden **Top Spin 4-** Spielstrategien zu verbessern:

| | |
|----------------------------|---|
| GRUNDLINIE OFFENSIV | Lerne, wie du deinen Gegner von der Grundlinie aus unter Druck setzt. |
| GRUNDLINIE DEFENSIV | Lerne, wie du deinen Gegner durch gut platzierte Grundlinienschläge über den ganzen Platz schickst. |
| SERVE-AND-VOLLEY | Lerne das Spiel dicht am Netz. |

SPIELSTRATEGIEN

Jede Strategie basiert auf einer speziellen Kombination aus Attributen. Jede gewählte Strategie steigert die dafür benötigten Attribute. Überlege dir, was dein Charakter erreichen soll, und verwende so viele EP wie möglich, damit er dieses Ziel erreicht.

- Die Werte aller Strategien werden kombiniert und bestimmen so die Stufe deines Spielers. Die höchste Stufe ist 20.
- Dein erstellter Spieler kann in allen Spielmodi EP sammeln, indem er an Schaukämpfen, Turnieren und Spezialereignissen teilnimmt.

TRAINERLISTE

Wenn du eine Zeit lang spielst und dich gut entwickelst, werden Trainer auf dich aufmerksam. Trainer stehen dir zur Verfügung, sobald du mit ihren bevorzugten Stilen bestimmte Stufen erreicht hast. Wenn dir ein Trainer seine Hilfe anbietet, erscheint er in der Trainerliste.

Es gibt drei Trainerstufen: Bronze, Silber und Gold. Am Anfang deiner Spielerkarriere stehen dir nur Bronze-Trainer zur Auswahl. Wenn die Stufe deines Spielers steigt, bieten dir auch Silber- und Gold-Trainer ihre Hilfe an.

Nimm dir die Zeit und sieh dir einen Trainer in Ruhe an, bevor du ihn engagierst. Auf der Trainer-Seite siehst du seine Spezialitäten und erkennst, was du von ihm lernen kannst. Arbeite mit einem Trainer so lange zusammen, bis er oder sie dir nicht mehr weiterhelfen kann. Wenn dein Spieler schon lange mit einem Trainer zusammenarbeitet oder wenn du keine Fortschritte mehr erkennst, solltest du dich von ihm trennen.

Neben deinem Trainer erscheint in der Liste ein Pfeifen-Symbol. Um den Trainer zu wechseln, wähle einfach einen anderen aus der Liste aus.

HINWEIS Wenn du den Trainer wechselst, verlierst du die Fähigkeiten, die der bisherige Trainer dir gebracht hat.

ELEMENTE DER TRAINER-SEITE

EFFIZIENZANZEIGE Schließe Trainerziele ab, um die Slots aufzufüllen. Die Slots entsprechen den Trainerzielen. Schließe die Ziele ab, dann verleiht dir der Trainer die entsprechende Fähigkeit.

TRAINERSTRATEGIEN Trainer sind auf spezielle Strategien spezialisiert. Der eine bevorzugt offensives Grundlinienspiel, während der andere Serve-and-Volley vorzieht. Ein Trainer spricht dich an, sobald du in seinen bevorzugten Strategien so gut bist, dass du seine Aufmerksamkeit erregst. Wenn du mit einem Trainer zusammenarbeitest, zeigen dir die Strategie-Symbole, wie du spielen musst.

TRAINERZIELE Jeder Trainer gibt dir Ziele vor, um dir zu helfen, die Fähigkeiten deines Spielers zu verbessern. Fähigkeiten, EP-Boni und Attributboni werden freigeschaltet, je nachdem wie viele kleine Rechtecke mit ihnen verbunden sind. Sie geben an, wie viele Ziele du erfüllen musst.

| TRAINER-FÄHIGKEITEN | |
|---------------------------------|---|
| Toller erster Volley | Dein erster Volley während eines Ballwechsels ist effektiver. |
| Perfekter Vorbereiter | Deine Vorbereitungsbälle sind kaum abzuwehren. |
| Brutaler Volley | Deine Power-Volleys sind effektiver. |
| Knallharter Passierball | Spiele härtere Schläge, wenn dein Gegner am Netz ist. |
| Schlagwunder | Je länger ein Grundlinienduell dauert, desto präziser werden deine Power-Schläge. |
| Returnwunder | Deine Returns werden in Rückschlagspielen immer effektiver. |
| Aufschlagwunder | Serviere bei deinen Aufschlagspielen immer effektivere Aufschläge. |
| Meister der Stoppbälle | Du hast ein angeborenes Talent für Stoppbälle. |
| Tödlicher Schlag | Spiele präzisere Bälle, wenn du auf die freie Seite des Platzes zielst. |
| Intensiver Aufschlag | Du schlägst bessere Aufschläge, wenn du im Spiel zurückliegst. |
| Leicht entzündlich | Du läufst heiß, wenn du während eines Satzes eine Siegesserie von (mindestens) 4 Punkten erreichst. |
| Meister der Inside-outs | Spiele härtere Bälle, wenn du Inside-outs schlägst. |
| Rakete | Erreiche bei Power-Schlägen schneller deine maximale Leistung. |
| Je länger, desto besser! | Je länger ein Ballwechsel dauert, desto präziser und sicherer werden deine Schläge. |

| | |
|----------------------------------|---|
| Experte für tiefe Volleys | Tiefe Volleys sind für dich kein Problem mehr. |
| Enorme Defensive | Spiele präzisere Bälle und mache weniger Fehler, wenn du im Spiel zurückliegst. |
| Experte für Passierbälle | Spiele präzisere Bälle, wenn dein Gegner am Netz ist. |
| Giftige Slices | Zwinge deinen Gegner mit flachen Slices zu ungenauen Schlägen. |
| Krake | Schlage effektiver, wenn du dich in vollem Lauf nach einem Ball strecken musst. |
| Konter beim Return | Nutze die Wucht des gegnerischen Aufschlags, um mit einem gut getimten Traum-Flat zu kontern. |
| König der Halbvoleys | Es bereitet dir keine Probleme mehr, einen Ball direkt nach dem Aufspringen zu schlagen. |
| Berserker beim Aufschlag | Du erhältst mehr Präzision bei deinen harten verbesserten Aufschlägen. |
| Konter | Nutze die Wucht des gegnerischen Aufschlags, um mit einem gut getimten Traum-Flat zu kontern. |
| Invasion der Slices | Je mehr Slice-Schläge du während eines Duells einstreust, desto größere Probleme hat dein Gegner. |
| Killerinstinkt | Spiele effektivere Bälle, wenn du Spielball hast. |
| Spektakuläre Volleys | Erweitere dein Volley-Arsenal, um spektakuläre Bälle zu spielen. |
| Aufschläger mit Spin | Schlage unerreichbare Spin-Aufschläge. |
| Invasion der Topspins | Je mehr Topspin-Schläge du während eines Ballwechsels einsetzt, desto effektiver werden sie. |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Meister der Volleys | Deine normalen, platzierten und Volley-Stopps sind effektiver. |
| Experte des falschen Fußes | Spiele effektivere Bälle, wenn du deinen Gegner auf dem falschen Fuß erwischst. |

SPIELER AUF TRAININGSPLATZ

Wähle einen Profi-Spieler oder einen erstellten Spieler, den du auf dem Trainingsplatz steuern möchtest.

OPTIONEN

SPIELOPTIONEN

- **Standard-CPU-Stufe**

Hier stellst du den Standard-Schwierigkeitsgrad von CPU-Spielern ein.

- **Automatische Wiederholungen**

Hier stellst du die Häufigkeit von Wiederholungen während eines Matches ein.

- **Tempoeinheiten**

Hier stellst du die Einheit für die **Aufschlaggeschwindigkeit** ein.

- **Kamera (Einzelspieler)**

Hier stellst du die Kameraentfernung für Einzelspieler-Matches ein.

- **Feste Kamera (Einzelspieler)**

Hier stellst du ein, ob die Kamera immer auf derselben Seite des Platzes bleiben soll.

- **Kamera (Mehrspieler)**

Hier stellst du die Kamera für Mehrspieler-Spiele ein.

SPIEL-HELPER

- **Ermüdungsanzeige**

Hier stellst du ein, wann die Ermüdungsanzeige der Spieler erscheint.

- **Schlag-Symbol**

Wenn **Aktiviert**, wird das **Schlag-Symbol** eingeblendet.

- **Timing-Anzeige**

Wenn **Aktiviert**, wird die **Timing-Anzeige** eingeblendet.

- **Aufsprung-Helfer**

Wenn **Aktiviert**, wird der **Aufsprung-Helfer** eingeblendet.

AUDIO-OPTIONEN

Hier kannst du die Soundlautstärke des Spiels einstellen.

DAS TEAM

Hier siehst du die Liste des Teams von **Top Spin 4**.

IN 3D-MODUS WECHSELN

Der 3D-Modus von **Top Spin 4** enthält eine 3D-Kamera, die speziell Einzel unterstützt. Die Kamera verwendet eine für die meisten Benutzer angenehme standardmäßige 3D-Verzerrung.

Mit dem Verzerrungsregler im Trainingsplatz oder Hauptmenü kannst du den Grad der 3D-Verzerrung anpassen. Dadurch kannst du sichtbares Ghosting vermindern und den 3D-Effekt regeln.

ACHTUNG Einige Personen könnten Unbehagen (einschl. Belastung u. Ermüdung der Augen od. Übelkeit) beim Ansehen von 3D-Video Bildern od. beim Spielen stereoskopischer 3D-Spiele auf 3D-Fernsehern verspüren. Wenn du solches Unbehagen verspürst, solltest du sofort aufhören, das Spiel anzusehen bzw. zu spielen, bis es nachlässt. Wir empfehlen Zuschauern regelmäßige Pausen, wenn sie 3D-Videos ansehen od. stereoskopische 3D-Spiele spielen. Die Länge und Häufigkeit der nötigen Pausen variiert v. Person zu Person. Lege Pausen ein, die lang genug sind, dass jegliches Unbehagen nachlässt. Wenn du starkes Unbehagen oder Schmerzen verspürst oder wenn die Symptome anhalten, höre sofort mit dem Spielen auf und suche einen Arzt auf. Stelle sicher, dass du Sicherheitswarnungen und Anweisungen des 3D-Fernsehers und der 3D-Brille überprüft und einhältst.

PAUSENMENÜ

| | |
|--------------------------|---|
| SPIEL FORTSETZEN | Zum Spiel zurückkehren. |
| STATISTIK | Hier kannst du dir die Statistik des aktuellen Matches ansehen. |
| SPIELER-ATTRIBUTE | Hier kannst du dir die Attribute und Fähigkeiten des aktuellen Spielers ansehen. |
| SPIELOPTIONEN | Hier kannst du Kamera und Schwierigkeitsgrad einstellen. |
| SPIEL-HELPER | Entspricht der Option Spiel-Helfer im Optionen-Menü. |
| REVANCHE | Erneut mit denselben Spielern und Einstellungen des letzten Matches spielen. |
| TRAINERZIELE | Hier kannst du dir ansehen, wie weit du die Ziele deines Trainers abgeschlossen hast (verfügbar mit erstelltem Spieler, der einen Trainer engagiert hat). |
| BEENDEN | Das aktuelle Match beenden. Wenn du ein Match beendest, verlierst du alle dabei gesammelten EP. |

PROFI-TIPP Wenn du das Spiel lernst, aktiviere die **Spiel-Helfer**, um dein Training zu beschleunigen.

PROFI-SPIELER

ANDRE AGASSI

| | | | | |
|-------------------------------|--|-----------------------------------|-----|----|
| Fähigkeiten | Returnwunder — Experte des falschen Fußes — Konter | | | |
| Attribute | VH | 91 | POW | 68 |
| | RH | 81 | AUS | 74 |
| | AUF | 57 | TMP | 70 |
| | VOL | 39 | REF | 80 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 29. Apr. 1970, Las Vegas, NV, USA | | |
| | Wohnort | Las Vegas, NV, USA | | |
| | Gr. / Gew. | 1,80 m; 80 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; zweihändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 1986 | | |

BORIS BECKER

| | | | | |
|-------------------------------|---|------------------------------------|-----|----|
| Fähigkeiten | Toller erster Volley — Aufschlagwunder — Spektakuläre Volleys | | | |
| Attribute | VH | 78 | POW | 83 |
| | RH | 68 | AUS | 63 |
| | AUF | 79 | TMP | 51 |
| | VOL | 71 | REF | 62 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 11. Nov. 1967, Leimen, Deutschland | | |
| | Wohnort | Monte Carlo, Monaco | | |
| | Gr. / Gew. | 1,90 m; 85 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; einhändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 1984 | | |

JAMES BLAKE

| | | | | |
|-------------------------------|---|---------------------------------|-----|----|
| Fähigkeiten | Intensiver Aufschlag — Knallharter Passierball — Tödlicher Schlag | | | |
| Attribute | VH | 74 | POW | 82 |
| | RH | 59 | AUS | 70 |
| | AUF | 79 | TMP | 65 |
| | VOL | 53 | REF | 68 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 28. Dez. 1979, Yonkers, NY, USA | | |
| | Wohnort | Tampa, FL, USA | | |
| | Gr. / Gew. | 1,85 m; 83 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; einhändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 1999 | | |

BJÖRN BORG

| | | | | |
|-------------------------------|---|------------------------------------|-----|----|
| Fähigkeiten | Invasion der Topspins — Killerinstinkt — Tödlicher Schlag | | | |
| Attribute | VH | 80 | POW | 72 |
| | RH | 80 | AUS | 80 |
| | AUF | 57 | TMP | 75 |
| | VOL | 39 | REF | 52 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 6. Juni 1956, Sodertalje, Schweden | | |
| | Wohnort | Monte Carlo, Monaco | | |
| | Gr. / Gew. | 1,80 m; 73 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; zweihändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 1973 | | |

MICHAEL CHANG

| | | | | |
|-------------------------------|---|---------------------------------|-----|----|
| Fähigkeiten | Je länger, desto besser! — Invasion der Slices — Meister der Stoppbälle | | | |
| Attribute | VH | 82 | POW | 61 |
| | RH | 62 | AUS | 80 |
| | AUF | 52 | TMP | 92 |
| | VOL | 44 | REF | 67 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 22. Feb. 1972, Hoboken, NJ, USA | | |
| | Wohnort | Mercer Island, WA, USA | | |
| | Gr. / Gew. | 1,75 m; 73 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; zweihändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 1988 | | |

JIM COURIER

| | | | | |
|-------------------------------|---|---------------------------------|-----|----|
| Fähigkeiten | Aufschlagwunder — Tödlicher Schlag — Rakete | | | |
| Attribute | VH | 77 | POW | 76 |
| | RH | 67 | AUS | 80 |
| | AUF | 74 | TMP | 62 |
| | VOL | 41 | REF | 63 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 17. Aug. 1970, Sanford, FL, USA | | |
| | Wohnort | Orlando, FL, USA | | |
| | Gr. / Gew. | 1,85 m; 83 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; zweihändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 1988 | | |

| NIKOLAY DAVYDENKO | | | | |
|-------------------------------|---|-------------------------------------|-----|----|
| Fähigkeiten | Schlagwunder — Tödlicher Schlag — Aufschlagwunder | | | |
| Attribute | VH | 73 | POW | 73 |
| | RH | 78 | AUS | 91 |
| | AUF | 72 | TMP | 66 |
| | VOL | 39 | REF | 63 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 2. Juni 1981, Severodonezk, Ukraine | | |
| | Wohnort | Wolgograd, Russland | | |
| | Gr. / Gew. | 1,78 m; 70 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; zweihändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 1999 | | |

| NOVAK DJOKOVIC | | | | |
|-------------------------------|---|--------------------------------|-----|----|
| Fähigkeiten | Konter beim Return — König der Halbvolleys — Leicht entzündlich | | | |
| Attribute | VH | 83 | POW | 74 |
| | RH | 78 | AUS | 74 |
| | AUF | 62 | TMP | 67 |
| | VOL | 40 | REF | 77 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 22. Mai 1987, Belgrad, Serbien | | |
| | Wohnort | Monte Carlo, Monaco | | |
| | Gr. / Gew. | 1,88 m; 80 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; zweihändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 2003 | | |

| ROGER FEDERER | | | | |
|-------------------------------|---|------------------------------|-----|----|
| Fähigkeiten | Konter — Experte für Passierbälle — Meister der Inside-outs | | | |
| Attribute | VH | 93 | POW | 79 |
| | RH | 63 | AUS | 74 |
| | AUF | 60 | TMP | 65 |
| | VOL | 64 | REF | 62 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 8. Aug. 1981, Basel, Schweiz | | |
| | Wohnort | Bottmingen, Schweiz | | |
| | Gr. / Gew. | 1,85 m; 85 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; einhändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 1998 | | |

| ANA IVANOVIC | | | | |
|-------------------------------|---|--------------------------------|-----|----|
| Fähigkeiten | Experte für Passierbälle — Experte des falschen Fußes — Meister der Inside-outs | | | |
| Attribute | VH | 79 | POW | 73 |
| | RH | 69 | AUS | 82 |
| | AUF | 61 | TMP | 74 |
| | VOL | 43 | REF | 59 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 6. Nov. 1987, Belgrad, Serbien | | |
| | Wohnort | Basel, Schweiz | | |
| | Gr. / Gew. | 1,86 m; 69 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; zweihändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 2003 | | |

| JELENA JANKOVIC | | | | |
|-------------------------------|---|-------------------------------------|-----|----|
| Fähigkeiten | Krake — Je länger, desto besser! — Tödlicher Schlag | | | |
| Attribute | VH | 79 | POW | 69 |
| | RH | 84 | AUS | 79 |
| | AUF | 57 | TMP | 82 |
| | VOL | 43 | REF | 57 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 28. Feb. 1985, Belgrad, Serbien | | |
| | Wohnort | Dubai, Vereinigte Arabische Emirate | | |
| | Gr. / Gew. | 1,77 m; 59 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; zweihändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 2000 | | |

| IVAN LENDL | | | | |
|-------------------------------|--|-----------------------------------|-----|----|
| Fähigkeiten | Perfekter Vorbereiter — Experte des falschen Fußes | | | |
| Attribute | VH | 81 | POW | 72 |
| | RH | 61 | AUS | 78 |
| | AUF | 64 | TMP | 68 |
| | VOL | 40 | REF | 55 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 3. März 1960, Ostrava, Tschechien | | |
| | Wohnort | Goshen, CT, USA | | |
| | Gr. / Gew. | 1,88 m; 79 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; einhändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 1978 | | |

ANDY MURRAY

| | | | | |
|-------------------------------|---|-----------------------------------|-----|----|
| Fähigkeiten | Krake — Experte des falschen Fußes — Giftige Slices | | | |
| Attribute | VH | 84 | POW | 68 |
| | RH | 74 | AUS | 71 |
| | AUF | 55 | TMP | 74 |
| | VOL | 46 | REF | 83 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 15. Mai 1987, Dublane, Schottland | | |
| | Wohnort | London, England | | |
| | Gr. / Gew. | 1,90 m; 84 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; zweihändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 2005 | | |

RAFAEL NADAL

| | | | | |
|-------------------------------|-----------------------------------|--|-----|----|
| Fähigkeiten | Konter — Krake — Enorme Defensive | | | |
| Attribute | VH | 82 | POW | 73 |
| | RH | 74 | AUS | 92 |
| | AUF | 61 | TMP | 83 |
| | VOL | 40 | REF | 61 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 3. Juni 1986, Manacor, Mallorca, Spanien | | |
| | Wohnort | Manacor, Mallorca, Spanien | | |
| | Gr. / Gew. | 1,85 m; 85 kg | | |
| | Spielt mit | links; zweihändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 2001 | | |

PATRICK RAFTER

| | | | | |
|-------------------------------|--|--|-----|----|
| Fähigkeiten | Spektakuläre Volleys — Experte für tiefe Volleys — Perfekter Vorbereiter | | | |
| Attribute | VH | 60 | POW | 55 |
| | RH | 60 | AUS | 60 |
| | AUF | 81 | TMP | 61 |
| | VOL | 89 | REF | 79 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 28. Dez. 1972, Mount Isa, QSLD, Australien | | |
| | Wohnort | Pembroke, Bermuda | | |
| | Gr. / Gew. | 1,85 m; 86 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; einhändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 1991 | | |

ANDY RODDICK

| | | | | |
|-------------------------------|--|-------------------------------|-----|----|
| Fähigkeiten | Intensiver Aufschlag — Returnwunder — Leicht entzündlich | | | |
| Attribute | VH | 71 | POW | 91 |
| | RH | 61 | AUS | 68 |
| | AUF | 90 | TMP | 59 |
| | VOL | 46 | REF | 54 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 3. Aug. 1982, Omaha, NE, USA | | |
| | Wohnort | Austin, TX, USA | | |
| | Gr. / Gew. | 1,88 m; 88 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; zweihändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 2000 | | |

DINARA SAFINA

| | | | | |
|-------------------------------|---|---------------------------------|-----|----|
| Fähigkeiten | Berserker beim Aufschlag — Knallharter Passierball — Intensiver Aufschlag | | | |
| Attribute | VH | 70 | POW | 83 |
| | RH | 60 | AUS | 72 |
| | AUF | 79 | TMP | 51 |
| | VOL | 46 | REF | 64 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 20. Apr. 1986, Moskau, Russland | | |
| | Wohnort | Bottmingen, Schweiz | | |
| | Gr. / Gew. | 1,82 m; 70 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; zweihändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 2000 | | |

PETE SAMPRAS

| | | | | |
|-------------------------------|---|-------------------------------------|-----|----|
| Fähigkeiten | Spektakuläre Volleys — Perfekter Vorbereiter — Schlagwunder | | | |
| Attribute | VH | 77 | POW | 71 |
| | RH | 57 | AUS | 57 |
| | AUF | 83 | TMP | 56 |
| | VOL | 90 | REF | 69 |
| Wichtige Informationen | Geboren | 12. Aug. 1971, Washington D.C., USA | | |
| | Wohnort | Los Angeles, CA, USA | | |
| | Gr. / Gew. | 1,85 m; 77 kg | | |
| | Spielt mit | rechts; einhändiger Rückhand | | |
| | Profi geworden | 1988 | | |

GILLES SIMON

| | | | | |
|-------------------------------|---|----|-----|----|
| Fähigkeiten | Experte des falschen Fußes — Invasion der Slices — Schlagwunder | | | |
| Attribute | VH | 80 | POW | 66 |
| | RH | 70 | AUS | 76 |
| | AUF | 56 | TMP | 72 |
| | VOL | 50 | REF | 65 |
| Wichtige Informationen | Geboren 27. Dez. 1984, Nizza, Frankreich Wohnort Neuchâtel, Schweiz Gr. / Gew. 1,83 m; 70 kg Spielt mit rechts; zweihändiger Rückhand Profi geworden 2002 | | | |

BERNARD TOMIC

| | | | | |
|-------------------------------|--|----|-----|----|
| Fähigkeiten | Aufschläger mit Spin — Berserker beim Aufschlag | | | |
| Attribute | VH | 71 | POW | 75 |
| | RH | 61 | AUS | 70 |
| | AUF | 74 | TMP | 50 |
| | VOL | 40 | REF | 52 |
| Wichtige Informationen | Geboren 21. Okt. 1992, Stuttgart, Deutschland Wohnort Gold Coast, Australien Gr. / Gew. 1,93 m; 77 kg Spielt mit rechts; zweihändiger Rückhand Profi geworden 2009 | | | |

STANISLAS WAWRINKA

| | | | | |
|-------------------------------|---|----|-----|----|
| Fähigkeiten | Toller erster Volley — Returnwunder — Knallharter Passierball | | | |
| Attribute | VH | 72 | POW | 68 |
| | RH | 77 | AUS | 77 |
| | AUF | 67 | TMP | 61 |
| | VOL | 64 | REF | 54 |
| Wichtige Informationen | Geboren 28. März 1985, Lausanne, Schweiz Wohnort St. Barthelemy, Schweiz Gr. / Gew. 1,83 m; 79 kg Spielt mit rechts; einhändiger Rückhand Profi geworden 2002 | | | |

SERENA WILLIAMS

| | | | | |
|-------------------------------|---|----|-----|----|
| Fähigkeiten | Konter — Rakete — Aufschlagwunder | | | |
| Attribute | VH | 75 | POW | 80 |
| | RH | 75 | AUS | 76 |
| | AUF | 80 | TMP | 59 |
| | VOL | 41 | REF | 69 |
| Wichtige Informationen | Geboren 26. Sep. 1981, Saginaw, MI, USA Wohnort Palm Beach Gardens, FL, USA Gr. / Gew. 1,75 m; 68 kg Spielt mit rechts; zweihändiger Rückhand Profi geworden 1995 | | | |

CAROLINE WOZNIACKI

| | | | | |
|-------------------------------|---|----|-----|----|
| Fähigkeiten | Je länger, desto besser! — Invasion der Slices — Returnwunder | | | |
| Attribute | VH | 79 | POW | 69 |
| | RH | 74 | AUS | 80 |
| | AUF | 51 | TMP | 73 |
| | VOL | 47 | REF | 72 |
| Wichtige Informationen | Geboren 11. Juli 1990, Odense, Dänemark Wohnort Monte Carlo, Monaco Gr. / Gew. 1,77 m; 58 kg Spielt mit rechts; zweihändiger Rückhand Profi geworden 2005 | | | |

VERA ZVONAREVA

| | | | | |
|-------------------------------|---|----|-----|----|
| Fähigkeiten | Giftige Slices — Experte des falschen Fußes — Tödlicher Schlag | | | |
| Attribute | VH | 73 | POW | 67 |
| | RH | 73 | AUS | 77 |
| | AUF | 51 | TMP | 71 |
| | VOL | 52 | REF | 71 |
| Wichtige Informationen | Geboren 7. Sep. 1984, Moskau, Russland Wohnort Moskau, Russland Gr. / Gew. 1,72 m; 59,1 kg Spielt mit rechts; zweihändiger Rückhand Profi geworden 2000 | | | |

CREDITS

2K CZECH

President
Technical Director
Producer
Lead Programmer
Project Managers
Gameplay
Game Design
Additional Design
Game Programmers

Stephane Dupas
 Laurent Gorga
 François Giuntini
 Emmanuel Beau
 Toby William Allen • Simona Ely • Jan Zajíc
 Rémi Ercolani • Michael Ribaud
 Jean-Karl Tupin-Bron • Pierre André
 Marek Horváth • Miloš Jeřábek
 Jan Beneš • Tomáš Blaho • Nicolas Brault • Juraj Ďurech •
 Filip Dušek • Pavel Dlouhý • Julien Friedlander • Camille
 Mohr-Daurat • Radek Ševčík • Jiří Štěpín • Mojmír
 Svoboda • Boris Zápotocký • Jana Žďárská
 Amaury Balandier • Tomáš Mádr
 Martin Kozák • Michal Lopašovský • Marek Suchovský •
 Roman Zawada
 Jan Zámečník • Petr Janeček • Pavel Očovaj

Art
Additional Art

Animation

2K CHINA TEAM

General Manager
Production Director
Lead of Technology
Title Server Engineer
Tools Engineer
Rendering Engineer
Special Thanks
Motion Capture Manager
Motion Capture Animators

Julien Bares
 Liu Jing
 Lei Yu
 San Zhi Yuan
 Bai Shao Wei
 Shi Hong Xing
 He Liang • Qin Yu
 František Harčár Sr.
 Petr Kopecký • Viktor Kostik • Jakub Mach • Ondřej
 Marada • Daniel Ulrich
 Jan Trage • Borbora Wochmanová

2K CZECH QUALITY ASSURANCE

QA Manager
Senior QA
QA Team

Ian Moore
 Lenka Čelková
 Sebastian Belton • Filip Čort • Jindřich Holub • Michal
 Todorov • Ondřej Papež • Bořivoj Klíma • Vlastimil
 Görner • Jan Chalupa • Ondřej Chrápavý • Roman
 Neuirth • Michal Kuimdzidis

2K CZECH NON-PRODUCTION DEPARTMENTS

Finance and HR Manager
HR Department
PA of the President of 2K Czech
IT Department

Office Department

Accountancy Department
Thanks

Alena Filová
 Jana Blaháková • Kristýna Křížová • Jakub Skoumal
 Tereza Sýkorová
 Petr Fiala • Vladimír Hora • Václav Doležal • Pavel
 Procházka
 Tomáš Hocek • Lubomír Jancík • Petr Kislinger • Lenka
 Nemcova • Jitka Senkyrova
 Martina Komosná • Dita Mišurcová
 Adam Biganovský • Lubor Černý • Matthias Grumet •
 David Jankes • Jozef Král • Cyril Miralles • Petr Novák •
 Mikuláš Podprocký • Michal Rybka • Vít Selinger • Petr
 Samek • Jiří Šejvl • Petr Slivoň • Martin Sobek • Filip
 Stoklas • Jiří Světlinský • Thanks to everyone in Brno for
 their support!

PUBLISHED by 2K SPORTS

2K Sports is a Division of 2K, a publishing label of Take-Two Interactive Software

2K PUBLISHING

President
C.O.O.
VP, Product Development
SVP, Sports Development
Director of Product Development
Director of Technology
Online Architect
Producer
Associate Producer
Production Assistants

User Testing Coordinator
User Testing Assistant
Director of PD Operations
SVP Marketing
VP Sports Marketing
VP International Marketing
Director of Marketing, 2K Sports
Senior Brand Manager
Product Manager
Global PR Director
Global Events Manager

Christoph Hartmann
 David Ismaier
 Greg Gobbi
 Greg Thomas
 John Chowanec
 Jacob Hawley
 Louis Ewens
 Drew Smith
 Michael Kelly
 Andrew Dutra • Casey Cameron • Jason Silber • Dan
 Schmittou
 Ben Chang
 Dave Blank
 Kate Kellogg
 Sarah Anderson
 Jason Argent
 Matthias Wehner
 Chris Snyder
 Mark Goodrich
 Ryan Hunt
 Markus Wilding
 Karl Unterholzner

| | |
|--|------------------|
| <i>International PR & Marketing Assistant</i> | Erica Denning |
| <i>Director, Marketing Production</i> | Jackie Truong |
| <i>Art Director, Marketing</i> | Lesley Zinn |
| <i>Web Director</i> | Gabe Abarcar |
| <i>Jr. Graphic Designer</i> | Christopher Maas |
| <i>Marketing Production Assistant</i> | Ham Nguyen |
| <i>Video Production Manager</i> | J. Mateo Baker |
| <i>Video Editor</i> | Kenny Crosbie |
| <i>Jr. Video Editor</i> | Michael Howard |
| <i>Game Capture Specialist</i> | Doug Tyler |
| <i>Director of Creative Production</i> | Jack Scalici |
| <i>Senior Manager of Creative Production</i> | Chad Rocco |
| <i>Manager, Music & Talent Licensing</i> | Lydia Jenner |
| <i>Consumer Engagement Manager</i> | Ronnie Singh |
| <i>VP Business Development</i> | Kris Severson |
| <i>VP Sales & Licensing</i> | Steve Glickstein |
| <i>Strategic Sales & Licensing Director</i> | Paul Crockett |
| <i>VP, Counsel</i> | Peter Welch |
| <i>Director of Licensing, Strategic Partnerships & In-game Media</i> | Shelby Cox |
| <i>Marketing Coordinator, Partner Relations</i> | Dawn Burnell |
| <i>Director of Operations</i> | Dorian Rehfield |
| <i>Director of Analysis & Planning</i> | Phil Shpilberg |
| <i>Licensing/Operations Specialist</i> | Xenia Mul |

2K QUALITY ASSURANCE

| | |
|---|---|
| <i>VP of Quality Assurance</i> | Alex Plachowski |
| <i>Quality Assurance Test Manager (Projects)</i> | Grant Bryson |
| <i>Quality Assurance Test Managers (Support Team)</i> | Alexis Ladd • Douglas Rothman |
| <i>Lead Tester</i> | Sara Lane |
| <i>Senior Testers</i> | Nathan Bell • Brian Salazar |
| <i>Quality Assurance Team</i> | Evan Jackson • Erin Reilly • Paul Carrion • Jeremy Thompson • Ophir Klainman • Ed Kociela • Sergio Sanchez • Matthew Lee • Christopher Valera • Elvis Ha • Earnest Williams • Michael Speiler • John Duong • Luke Williams • Tanya Lee • Marc Perret • Andrew Garrett • Bill Lanker • Adamah Taylor |

2K CHINA QA

| | |
|-------------------------------|---|
| <i>QA Manager</i> | Zhang Xi Kun |
| <i>QA Supervisor</i> | Steve Manners |
| <i>Lead Tester</i> | Hu Gang |
| <i>Quality Assurance Team</i> | Wang Xi Zhe • Liang Jian Jie • Huang Shen • Xiao Li • Zhu Xiao Ming • Liu Bin Wei • Xiao Liang • Su Jie • Jin Yi Cheng • Peng Ye • Sun Yi • Zhao Min • Chen Kun • Fan Zhen Yu • Chen Kai • Guo De Min |

2K INTERNATIONAL

| | |
|--|----------------|
| <i>General Manager</i> | Neil Ralley |
| <i>International Marketing Manager</i> | Lia Tsele |
| <i>International Product Manager</i> | Warner Guinée |
| <i>International PR Manager</i> | Emily Britt |
| <i>International PR Executive</i> | Matt Roche |
| <i>Licensing Director</i> | Claire Roberts |
| <i>Licensing Executive</i> | Jennie Egan |
| <i>Web Content Manager</i> | Martin Moore |

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

| | |
|---|--|
| <i>International Producer</i> | Mark Ward |
| <i>Localisation Manager</i> | Jean-Sébastien Ferey |
| <i>Assistant Localisation Manager</i> | Arsenio Formoso |
| <i>External Localisation Teams</i> | Around the Word • Effective Media • Synthesis International Srl • Synthesis Iberia |
| <i>Localisation Tools & Support Provided by</i> | XLOC Inc. |

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

| | |
|------------------------------------|--|
| <i>QA Manager</i> | Ghulam Khan |
| <i>Mastering Engineer</i> | Wayne Boyce |
| <i>Mastering Technician</i> | Alan Vincent |
| <i>Lead QA Technician</i> | Stefan Rossi |
| <i>Localisation QA Technicians</i> | Alba Loureiro • Jose Minana • Lena Brenk • Luigi Di Domenico • Oscar Pereira • Andreas Strothmann • Anthony Busselier • Antonio Grasso • Elmar Schubert • Fabrizio Mariani • Florian Genthon • Giovanni De Caro • Javier Vidal • Karim Cherif • Tirdad Nosrati |

DESIGN TEAM

| | |
|--------------|---------------------------|
| <i>Staff</i> | James Crocker • Tom Baker |
|--------------|---------------------------|

2K INTERNATIONAL TEAM

| | |
|-------|--|
| Staff | Agnès Rosique • Ben Lawrence • Ben Seccombe • Dan Cooke • David Halse • Jan Sturm • Jean-Paul Hardy • Luis De La Camara Burditt • Olivier Troit • Sandra Melero • Simon Turner • Stefan Eder |
|-------|--|

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

| | |
|-------|--|
| Staff | Anthony Dodd • Martin Alway • Nisha Verma • Robert Willis • Denisa Polcerova |
|-------|--|

FOX STUDIOS

| | |
|-------|--|
| Staff | Rick Fox • Michael Weber • Tim Schmidt • Cal Halter • Keith Fox • Dustin Smith • Joe Schmidt |
|-------|--|

SPECIAL THANKS

Denby Grace • Daniel Einzig • Christopher Fiumano • Jenn Kolbe • David Boutry • Ryan Dixon • Michael Lightner • Gail Hamrick • Sharon Hunter • Kate Ryan • Michele Shadid • 2K IS Team • Jordan Katz • David Gershtik • Take-Two Sales Team • Take-Two Channel Team • Seth Krauss • Take-Two Legal Team • Jonathan Washburn • Alan Lewis • Meg Maisie • Siobhan Boes • Joel Simmons • Randy Rivas • Merja Reed • Rick Shawalker • Jana Kubanski • Mike Gilmore • Lori Durrant • Chris Jones • Eric Lane • Madeleine St. Marie • Todd Ingram • Hanshaw Ink & Image

MUSIC CREDITS

| | |
|-----------------------|--|
| “Fancy Footwork” | Performed by: Chromeo • Written by: Chromeo • Courtesy of: Vice Music, Inc and Atlantic Recording Corporation |
| “North American Scum” | Performed by LCD Soundsystem • Courtesy of DFA Records\EMI Records Ltd. • Under license from EMI Film & Television Music |
| “Da Funk” | Performed by Daft Punk • Courtesy of Daft Life Ltd.\EMI Music France SA • Under license from EMI Film & Television Music |
| “North American Scum” | Performed by LCD Soundsystem • Courtesy of DFA Records\EMI Records Ltd. • Under license from EMI Film & Television Music |
| “Fuzzy Fro” | Performed by: Schpilkas • Written by: Schpilkas / Casey Dunmore • Courtesy of: Hello Music, LLC |
| “Trust Revenge” | Performed by: Light Alive • Written by: Light Alive / Christopher d’Artois • Courtesy of: Hello Music, LLC |
| “TPL Music” | (ATP 20 and ATP Deep House) • Writers: Richard Boal/Robin Barter • Label: OPM • Publisher: Original Production Music LLP |
| “Free Air” | Writers: Richard Parks/Joel Doran • Label: OPM • Publisher: Original Production Music LLP |
| “Mr. Pamplinas” | Performed by: RAMZI • Published by: Ramzi Shuaibi • Courtesy of: Ramzi Shuaibi |

| | |
|---------------------------|--|
| “It’s Your Town” | Performed by PURPL PoP • Published by PURPL PoP (STIM) • Courtesy of Hello Music and PURPL Pop |
| “Black Heart, Blue Eyes” | Performed by Tigers That Talked • Published by Tigers That Talked (BMI) • Courtesy of Hello Music and Tigers That Talked |
| “Ticking Of Your Bicycle” | Performed by Ben Talmi • Published by Ben Talmi (ASCAP) • Courtesy of Hello Music and G-House |
| “Isolated (With You)” | Performed by Gamble & Burke • Published by Sobiech Music (ASCAP), Special Tie Music (BMI) • Courtesy of Hello Music and Gamble & Burke |
| “Circles” | Performed by Darko Saric • Published by Cyan Music Publishing (ASCAP) • Courtesy of Hello Music and Darko Saric |
| “Breakwall” | Christian Larsen Music |

GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION

Dieses Dokument wird in unregelmäßigen Abständen aktualisiert. Die aktuell gültige Version wird auf www.take-two.com/usa/ veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software für mehr als 30 Tage über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

INSTALLATION, KOPIEREN UND VERKAUF: INDEM SIE DIESE SOFTWARE (DEFINITION SIEHE UNTEN) INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER SONSTWIE VERWENDEN, ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN VORLIEGENDEN GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN, ENDSCHLIESSEN SICH AN DIESE UND DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND. "SOFTWARE" BEINHALTET SAMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGBAR GESTELLTE SOFTWARE, EINSCHLIESLICH DER BENUTZERHÄNDLICHE, VERPAC-KUNG UND ANDERE SCHRIFTLICHE, GESPEICHERTE, ELEKTRONISCHE ODER ONLINE ZUR VERFÜGBAR GESTELLTE MATERIALIEN UND SAMTLICHE KOPIEEN DIESER SOFTWARE ODER DES BEGLEITMATERIALS. INDEM SIE DIESE SOFTWARE ÖFFNEN, INSTALLIEREN UND/ODER DIESE SOFTWARE ODER DAS BE-GLEITMATERIAL BENUTZEN, AKZEPTIEREN SIE DIESE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. ("LIZENZGEBER"). SIND SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

I. LIZENZ
LIZENZ: Vorbehaltlich der weiteren Bestimmungen dieser Vereinbarung erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit ein nicht ausschließliches, nicht übertragbares, eingeschränktes Recht, diese Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einem einzelnen Computer oder einer Spielkonsole zum Computerspielen zu nutzen, es sei denn, weitere Rechte werden explizit in der Programmdokumentation verliehen. Die von Ihnen erworbenen Rechte sind abhängig von der Befolgung der Bestimmungen dieser Vereinbarung. Die Lizenz, die in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Datum, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig benutzen und endet, abhängig davon, was früher eintritt, entweder wenn Sie diese Software irgendwo weggeben haben oder wenn der Lizenzgeber diese Vereinbarung beendet. Die eingeräumte Lizenz endet sofort und unmittelbar, wenn Sie versuchen, technische Schutzvorrichtungen im Zusammenhang mit dieser Software zu umgehen oder zu entfernen, oder wenn Sie diese Software zu anderen Zwecken als den in dieser Vereinbarung festgelegten zu verwenden. 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. Alle Rechte, die durch diese Vereinbarung nicht ausdrücklich eingeräumt werden, verbleiben bei dem Lizenzgeber bzw. soweit einschlägig, dessen Lizenzgeber.

INHABERSCHAFT AN RECHTEN: Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Ansprüche in Bezug auf die Software, einschließlich aber nicht beschränkt auf Urheberrechte, Patente, Marken, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schauplätze, künstlerische Darstellung, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit anwendbaren Gesetzen und Verträgen. Die Software darf abgesehen von einer einzelnen Sicherungskopie, in keiner Weise, ganz oder zum Teil, egal auf welcher Weise, kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden, wenn nicht die schriftliche Genehmigung des Lizenzgebers vorliegt; und wenn die Software in irgendeiner Weise ganz oder teilweise kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann möglicherweise in den USA oder in seinem Heimatland zivil und/oder strafrechtlich zur Verantwortung gezogen werden. Nehmen Sie zur Kenntnis, dass in den USA Urheberrechtsverletzungen Gegenstand gesetzlicher Strafen von bis zu US-\$ 150.000 pro Verletzung sein können. Auch in Deutschland ist eine strafrechtliche Verfolgung vorsätzlicher Urheberrechtsverletzungen möglich. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers kann ebenfalls Ihre Rechte im Fall jedweder Verletzung dieser Vereinbarung geltend machen. Wenn Sie Ihren Hinweis auf eine Verletzung ausdrücklich eingeräumt werden, stehen Sie sich der Lizenzgeber vor.

LIZENZBEDINGUNGEN: Sie behält sich, folgende Dinge nicht zu tun: (a) die Software gewerblich zu nutzen; (b) die Software oder Kopien davon zu verbreiten, zu verkaufen, zu vermieten oder sonst zu übertragen, wenn nicht die ausdrückliche schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt oder es in dieser Vereinbarung vorgesehen ist; (c) die Software oder Teile davon zu kopieren (es sei denn es ist in dieser Vereinbarung gestattet, was namentlich für die Anfertigung einer

einzelnen Sicherungskopie gilt); (d) die Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, oder die Nutzung oder den Herunterladen durch andere Nutzer ermöglicht; (e) die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netz-werk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spiel-konsole zur selben Zeit zu installieren, oder zu verwenden; (f) die Software zu kopieren, die Software zum Zweck der Umgehung der Nutzungs-voraussetzungen, die auf der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM vorgesehen sind, auf ein Speicherplattenwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, (dieses Verbot bezieht sich nicht auf Kopien, die ganz oder zum Teil durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses gefertigt werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten); (g) die Software in einem gewerblichen Computerspiel oder einem anderen ortsgebundenen Platz zu nutzen oder zu kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber räumt Ihnen eine spezifische ortsgebundene Lizenz ein, um die Software auch gewerblich zu nutzen; (h) die Software ganz oder teilweise zu modifizieren, zu kopieren, zu verbreiten, zu verkaufen, zu vermieten, zu entwickeln (Reverse Engineering) oder zu dekompileieren, es sei denn ein gesetzlicher Ausnahmefall liegt vor, zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder in sonstiger Weise die Software zu verändern; (i) Eigentumsmerkmale, Marken oder Label auf oder innerhalb der Software oder deren Verpackung zu entfernen oder zu verändern; (j) die Software in ein Land zu transportieren, exportieren oder re-exportieren (direkt oder indirekt), das nach den US-amerikanischen Exportgesetzen oder den dazugehörigen Regelungen oder den anwendbaren nationalen und internationalen Exportgesetzen und -regelungen derartige Software nicht erhalten darf oder in sonstiger Weise die Bestimmungen und Regelungen, die sich von Zeit zu Zeit ändern können, zu verletzen.

ZUGANG ZU SPEZIELLEN INHALTEN UND/ODER DIENSTEN INKL. DIGITALER KOPIEEN. Um Zugang zu digitalen Kopien der Software oder zu bestimmten freispieibaren, heruntergeladenen Online-Spielen, digitalen Inhalten oder anderen Diensten (zusammenfassend "spezielle Inhalte" genannt) zu erhalten, kann es nötig sein, Software her-unterzuladen, einzigartige Seriennummern einzugeben, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Nutzungsbedingungen einverstanden zu erklären). Der Zugang zu speziellen Inhalten ist auf 1 Benutzerkonto pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu speziellen Inhalten kann nicht übertragen, verkauft oder von einem anderen Benutzer registriert werden, es sei denn, dies wird ausdrücklich eingeräumt. Die Klauseln dieser Paragraphen ersetzen jegliche etwaig andern lautende Klauseln in dieser Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG ZUVOR GESPEICHERTE KOPIEEN. Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie der Software und das Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person zu übertragen, wenn Sie eine Kopie (einschließlich der Software und des Begleitmaterials) und der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Spezielle Inhalte und Ihre Seriennummern nicht verfügbare Inhalte ohne Seriennummern zum einmaligen Gebrauch sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Spezielle Inhalte funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Kopie der Originalinstallation (einschließlich der Software und des Begleitmaterials) dem Benutzer nicht zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. DESSEN UNGEACHTET DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN. Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugang zu der Software und/oder zu bestimmten Software-Bestandteilen oder Inhalten zu kontrollieren. Sie können Kopien der Software oder andere Software, die Rechte geben, die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Wenn die Software Zugang zu speziellen Inhalten zulässt, kann lediglich ein Exemplar der Software zur gleichen Zeit auf diese Inhalte 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, die Gegenstand einer gültigen Lizenz ist, kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sie werden in diese Zugangs-kontrollen einbezogen, wenn Sie versuchen, diese Sicherheitsmaßnahmen außer Kraft zu setzen oder zu umgehen. Wenn Sie die technischen Schutzmaßnahmen außer Kraft setzen oder sich in anderer Weise daran zu schaffen machen, wird die Software nicht richtig funktionieren. Ein Verstoß gegen die technischen Schutzmaßnahmen ist in nur dem Ausnahmefall gestat-tet, dass diese

das ordnungsgemäße Funktionieren der Software beeinträchtigen und der Li-zenzgeber innerhalb von vier Wochen nach schriftlicher Meldung Ihr ordnungsgemäße Funktionieren der Software wiederherstellen kann. **DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE:** Die Software ermöglicht Ihnen even-tuell, selber Inhalte zu schaffen, einschließlich eines Spielsplans, eines Szenarios, eines Screenshots, eines Autodesigns oder eines Videos, in dem Sie Ihre eigene Meinung über die Nutzung der Software und insoweit als dass Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheber-rechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unveräußerliche, nicht-übertragbare, nicht-licenzierbare, weltweite Recht und die Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jeden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, ein-schließlich des Rechts zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder in anderer Weise in der Öffentlichkeit zu kommunizieren, unabhängig ob Sie heute bekannte oder unbekannten Mit-teln und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die anwendbaren Gesetze und Verträge für geistige Eigentums-rechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie begeben sich hiermit sowohl nach dem anwendbaren Recht möglich, jedweder Urheber-recht sowohl in Bezug auf die Nutzung dieser Rechte durch den Lizenzgeber als auch durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen. Diese Lizenz-einräumung an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrecht besteht über eine Beendigung dieser Vereinbarung hinaus fort.

INTERNETVERBINDUNG. Die Software benötigt möglicherweise eine Internetverbindung, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software Updates und andere Funktionen durchzuführen. Um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungs-gemäß laufen, kann es notwendig sein, dass Sie (a) über eine hinreichende Internet-Verbindung und (b) über eine gültige und aktiven Account in einem Online-Dienstleister, wie dies in der Programmdokumentation vorgesehen ist, verfügen, einschließlich Spieleplattform-en von Drittanbietern, dem Lizenzgeber oder einem anderen Dienstleister, der eine Netzwerk- oder andere Methode anwendet, um sicherzustellen, dass Ihre Account nicht gelöscht werden. Wenn Sie Ihre Accounts nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software jetzt oder in Zukunft ganz oder teilweise nicht ordnungsgemäß funktionieren.

II. INFORMATIONSSAMMLUNG UND -NUTZUNG. Durch das Installieren und Ver-wenden dieser Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit diesen Regelungen zur Erfassung und Verwendung von Informationen, einschließlich (sofern zutreffend) Weitergabe von Daten an Dritte. Die Software sammelt Informationen von Unternehmen in Ländern außerhalb der Europäischen Union und der Europäischen Wirtschaftsgemeinschaft. Wenn Sie eine Verbindung mit dem Internet bei Nutzung der Software herstellen, sei dies über eine Spieleplattform oder eine Netzwerk- oder andere Methode, kann es sein, dass der Lizenzgeber Informationen von Hardware Herstellern oder Spieleplattformbetreibern erhält und automatisch bestimmte Informationen von Ihrem Computer oder Ihrer Spielkonsole sammelt. Diese Information kann z.B. Benutzeridentifikationsmerkmale (so wie Spielerbezeichnungen und Bildschirminhalte), Spielstände, Spielereffekte, Spielstatistik, besuchte Orte, Freundschaften, Hardware MAC Adressen, Internetprotokoll-Adressen und Ihre Benutzung verschiedener Spielfeatures enthalten. Alle Information die der Lizenzgeber sammelt, sollte anonym sein und nicht Ihre Identität preisgeben oder persönliche Informationen von Ihrem Computer oder Ihrer Spielkonsole in Ihre in Ihren Benutzeridentifikationsmerkmale aufnehmen (wie z.B. Ihr richtiger Name), werden auch solche persönlichen Informationen automatisch an den Lizenzgeber weitergegeben und wie hier beschrieben genutzt. Die Informationen, die der Lizenzgeber sammelt, können durch den Lizenzgeber auf öffentlich zugänglichen Internetseiten eingestellt, mit Hardware-Herstellern, mit Plattformbetreibern und mit den Marketingpartnern des Lizenzgebers geteilt oder vom Lizenzgeber

für jeden an-deren gesetzmäßigen Zweck verwendet werden. (Nur wenn Sie eine Einwilligungserklärung über die entsprechende Nutzung Ihrer ordnungsgemäßen Daten und anderen Informationen abgeben.) Sie sich mit der Nutzung der relevanten Daten durch den Lizenzgeber einverstanden, einschließlich der öffentlichen Zurschaustellung dieser Daten, wie z.B. die Identifikation der durch Sie geschaffenen Inhalte oder die Zurschaustellung Ihrer Spielstände, der Rangliste, Leistungen und anderen Spielständen.

III. GEWÄHRLEISTUNG
BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG: Der Lizenzgeber haftet für die Qualität, grober und feiner, des Rücksendes, des Produkthaftungsgesetz sowie bei Verletzung von Leben, Körper oder der Gesundheit nach den gesetzlichen Vorschriften. Der Lizenzgeber haftet nicht für leichte Fahrlässigkeit, es sei denn, der Lizenzgeber hat eine wertschöpfende Vertragspflicht verletzt. In diesen Fällen ist die Haftung des Lizenzgebers auf typische und vorhersehbare Schäden beschränkt. Diese Gewährleistung ist nicht anwendbar auf normale Verschleißerscheinungen. Diese Gewährleistung gilt ferner nicht, wenn der Mangel auf missbräuchlicher oder fehlerhafter Bedienung oder Nachlässigkeit beruht. Es sei denn, dass sich aus dem Vorstehenden Gegenteiliges ergibt, gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder konkludent erteilt, einschließlich anderer Zusicherungen allgemeiner Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine andere Gewährleistung für die Software ist mit dieser Vereinbarung verbindlich sein. Weder ein mündlicher noch ein schriftlicher Rat des Lizenzgebers oder eines bevollmächtigten Vertre-ters begründet ein Einverständnis mit dieser Gewährleistung.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zu-rücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie Ihre Kopie an den Lizenzgeber zurück. Wenn Sie die Software aus dem dazugehörigen Kaufbeleg sowie ein Schreiben, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, beschreiben. **BEENDIGUNG:** Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber davon zurücktreten und/oder automatisch, wenn Sie gegen die darin festgelegten Regelungen und Bedingungen verstoßen. In diesem Fall müssen Sie alle physischen Kopien der Software zerstören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die die zugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten und Teile der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungswalt befinden. In diesem Fall müssen Sie alle physischen Kopien und Materialien, auch endgültig von jeglichem Server oder Computer zu entfernen und zu löschen, auf dem diese installiert worden sind.

VERSIHEDENES: Diese Vereinbarung stellt die vollständige Regelung der Lizenz zwischen den Parteien dar und verdrängt sämtliche vorhergehenden Vereinbarungen und Gewährleistungen zwischen den Parteien. Die Abänderung dieser Vereinbarung bedarf der Schrift-form. Sollte eine der Bestimmungen dieser Vereinbarung unwirksam sein oder nicht durchsetzbar sein, wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt. Die Parteien verpflichten sich, die unwirksame Bestimmung durch andere wirksame Bestimmungen zu ersetzen, die dem gewollten wirtschaftlichen Zweck am nächsten kommen.

ANWENDBARES RECHT: Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von dieser Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

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

Besonderer Dank an Tennis Channel und die ATP.

© 2006-2011, Take-Two Interactive Software, Inc. TOP SPIN, TOP SPIN 4, Take-Two Interactive Software, 2K Sports und die jeweiligen Logos sind Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. TOP SPIN 4 verwendet Havok® © 1999-2011 Havok.com, Inc. und deren Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten. Weitere Informationen unter www.havok.com. FaceGen von Singular Inversions Inc. Verwendet Bink Video Technologie © 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. FMOD EX Sound System © 1994-2009 Creative Technology Ltd. © 2009 ATP, ATP INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Spiel umfasst Werbetechnologie ("Technologie"), die es ermöglicht, bestimmte Elemente, Objekte oder Bilder (z.B. Werbung) über die Konsole in das Spiel einzubinden. Diese Technologie sammelt Daten über Ihre Konsole, einschließlich aber nicht beschränkt auf die IP-Adresse, über die das Spiel gespielt wird, wie das Spiel gespielt wird, einschließlich der verwendeten Elemente und Daten, die das Spiel verwendet, um die Daten zu sammeln, die für die Technologie zum Zwecke der Berechnung von Gebühren für Werbekunden sowie zur Überwachung der Werbekampagne. Ihre IP-Adresse und andere oben erwähnte Daten können per Internet an ausländische Rechtsbehörden übermittelt werden. Der erwähnte Drittanbieter wird erfahren, wer Sie sind und versuchen Sie zu identifizieren und zu kontaktieren.



KUNDENDIENST

Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben oder eine Disc kaputt gegangen sein, bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

ONLINE-SUPPORT

Den günstigsten Technik-Service bietet unser Online-Support unter www.take2.de/online-support.

TELEFON-SUPPORT

Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung. Für PC-Nutzer: Um Zeit und Kosten zu sparen, halten Sie bitte Informationen über Prozessor, Taktfrequenz, Arbeitsspeicher, Grafik- und Soundkarte, CD-Laufwerk, besondere Eingabegeräte und Internetverbindung bereit (Startmenü, „Ausführen“, „dxdiag“) eingeben und Informationen speichern).

1. Express-Hotline

Die schnellste technische Hilfe bietet Ihnen unsere Express-Hotline, die Ihnen Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr zur Verfügung steht.

Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 1 393 493** (1,86 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 160 672** (1,802 € / Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

2. Standard-Hotline (nur mit EAN-Code nutzbar)

Diese Hotline ist günstiger, zu erreichen Mo.-Fr. 16.00 – 20.00 Uhr, und erfordert für eine schnellere Bearbeitung den EAN-Code des gekauften Spiels (13-stelliger Code unter dem Strichcode auf der Rückseite der Verpackung)

Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 1 392 492** (0,62 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 241 231** (0,676 € / Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

HELPLINE

Hier gibt es Lösungs- und Spielhinweise und Cheats, erreichbar Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr.

Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 1 391 491** (1,86 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: **0900 – 400 873** (1,802 € / Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

Australia **1300 365 911**
Calls charged at local rate

Österreich **0820 44 45 40**
0,116 Euro/Minute

Belgique/België/Belgien **011 516 406**
Tarif appel local/Lokale kosten

Česká republika **222 864 111**
Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb.
Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím
www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111

283 871 637
Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line
Tarifováno dle platných telefonních sazeb

Danmark **70 12 70 13**
support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21

Suomi **0600 411 911**
0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com
maanantai – perjantai 15–21

France **0820 31 32 33**
prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi

Deutschland **01805 766 977**
0,12 Euro/minute

Ελλάδα **00 32 106 782 000**
Εθνική Χρόσση

Ireland **0818 365065**
All calls charged at national rate

Italia **199 116 266**
Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00:
11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto

Malta **23 436300**
Local rate

Nederland **0495 574 817**
Interlokale kosten

New Zealand **09 415 2447**
National Rate
0900 97669
Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute

Norge **81 55 09 70**
0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt
support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15

Portugal **707 23 23 10**
Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico

España **902 102 102**
Tarifa nacional

Россия **+7 (499) 238 36 32**

Sverige **08 587 822 25**
support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–søndag 12–15

Suisse/Schweiz/Svizzera **0848 84 00 85**
Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale

UK **0844 736 0595**
Calls may be recorded for training purposes

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Diese Symbole auf unseren Elektroprodukten, Batterien oder deren Verpackungen weisen darauf hin, dass das entsprechende Produkt oder die Batterie in Europa nicht als Haushaltsmüll entsorgt werden darf. Um die ordnungsgemäße Abfallbehandlung für Produkt und Batterie sicherzustellen, entsorgen Sie sie bitte gemäß den örtlichen Gesetzen und Verordnungen für die Entsorgung von Elektrogeräten/Batterien. Dadurch tragen Sie zur Erhaltung der natürlichen Ressourcen und zur Förderung des Umweltschutzes bei der Behandlung und Entsorgung von Elektromüll bei.



Dieses Symbol kann mit anderen chemischen Symbolen auf Batterien verwendet werden. Das chemische Symbol für Quecksilber (Hg) oder Blei (Pb) ist zu sehen, wenn die Batterie mehr als 0,0005 % Quecksilber oder mehr als 0,004 % Blei enthält.