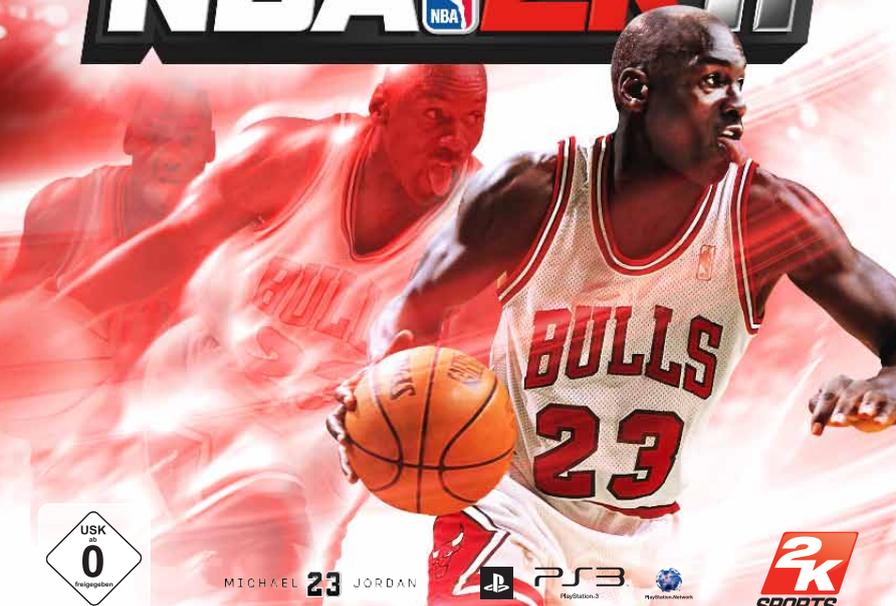


BECOME THE GREATEST

NBA 2K11



MICHAEL 23 JORDAN



PlayStation 3

Xbox 360

Wii



© 2005-2010 Take-Two Interactive Software and 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

"PS", "PlayStation", "PS3", "X", "Xbox 360" 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 Inventions 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.

5026555402767

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-Fernseheräten spielen. Wenn Sie solches Unbehagen verspüren, sollten Sie unverzüglich den Gebrauch des Fernsehgeräts 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-Spieler-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 Jugendsfreigabe	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 WIEDERKAUF UND DIE VERMILTUNG der Library programs ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) eine Exklusivlizenz besitzt. IST UNTERSAGT, SOFERN NICHT ANDERWEGIG VON SCEE AUTORIZIERT. 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“ and „PS“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „P.S.“ 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.

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

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**.

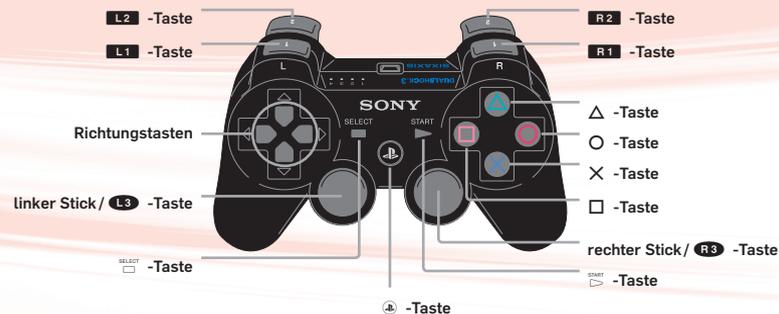
Bewegung und Geschwindigkeit deines Schlags bestimmen die verschiedenen Schlagarten.

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 zwinge deinen Gegner zu einem Vorhand- oder Rückhandschlag. Kommt der Ball beispielsweise auf die linke Seite deiner Spielers 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	R 1 -Taste + , oder -Taste
Schnelle Positionierung	R 1 -Taste + linker Stick
Lob / Wiederholung	-Taste
Inside-out-Modifikator	L 2 -Taste
Stopp	R 2 -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 Netzvorstoß: Halte die **R1-Taste** gedrückt, halte gleichzeitig die **□-Taste** gedrückt, um einen Slice vorzubereiten, ziele mit dem **linken Stick** und lass dann die **□-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.

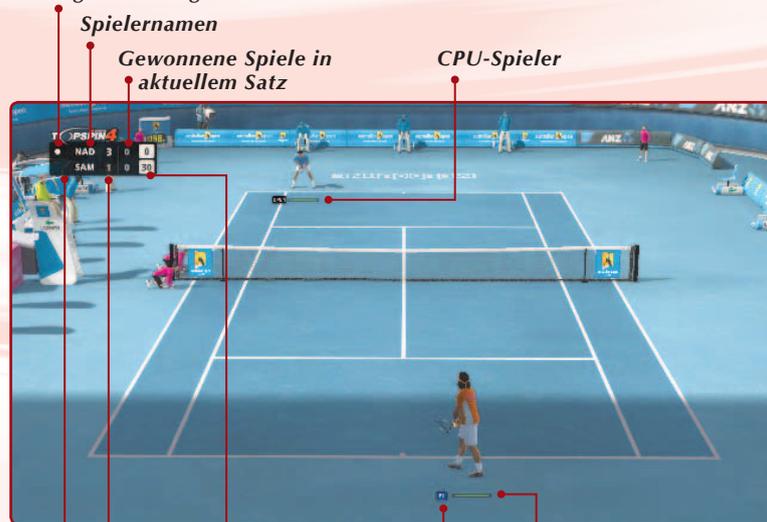
Sieh dir die Timing-Anzeige an, damit du das richtige Timing für perfekte Schläge lernst. Es ist immer sicherer, eine Schlag-Taste zu früh loszulassen als zu spät!

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



Punkte-anzeige

Gewonnene Spiele im vorherigen Satz

Gewonnene Punkte

Menschlicher Spieler (S1, S2, S3, S4)

Ermüdungsanzeige

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

GPU 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 Ausscheidungsmatches 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	L2 -Taste / R2 -Taste
Spieler-Outfit wechseln	L1 -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 **□**-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 **□**-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.	□ -Taste
SPIELN	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	Spezialerevents 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 Matches scheidet aus und macht Platz für einen neuen Herausforderer, der Gewinner spielt erneut.

Du legst die Details fest: Anzahl der zu gewinnenden Matches 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 Tennis spielen. 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	L2 -Taste / R2 -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 Spielereinstellung **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 Halbvolleys	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-HELFER

- **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-Videobildern 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 überprüfst 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-HELFER	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

Art

Additional Art

Animation

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 Jefábek

Jan Beneš • Tomáš Blaho • Nicolas Brault • Juraj Ďurech •

Filip Dušek • Pavel Dlouhý • Julien Friedlander • Camille

Mohr-Daurat • Radek Ševčík • Jiří Štěpín • Mojmir

Svoboda • Boris Zápotočský • Jana Žďárská

Amaury Balandier • Tomáš Mádr

Martin Kozák • Michal Lopašovský • Marek Suchovský •

Roman Zawada

Jan Zámečník • Petr Janeček • Pavel Očovaj

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

Mocap Talent

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

Neuwirth • 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 Jankeš • Jozef Král • Cyril Miralles • Petr Novák •

Mikuláš Podprocký • Michal Rybka • Vít Selinger • Petr

Samek • Jiří Šejvl • Petr Slivoň • Martin Sobek • Filip

Stoklas • Jiří Světinský • 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

International PR & Marketing Assistant
Director, Marketing Production
Art Director, Marketing
Web Director
Jr. Graphic Designer
Marketing Production Assistant
Video Production Manager
Video Editor
Jr. Video Editor
Game Capture Specialist
Director of Creative Production
Senior Manager of Creative Production
Manager, Music & Talent Licensing
Consumer Engagement Manager
VP Business Development
VP Sales & Licensing
Strategic Sales & Licensing Director
VP, Counsel
Director of Licensing, Strategic
Partnerships & In-game Media
Marketing Coordinator, Partner Relations
Director of Operations
Director of Analysis & Planning
Licensing/Operations Specialist

Erica Denning
Jackie Truong
Lesley Zinn
Gabe Abarcar
Christopher Maas
Ham Nguyen
J. Mateo Baker
Kenny Crosbie
Michael Howard
Doug Tyler
Jack Scalici
Chad Rocco
Lydia Jenner
Ronnie Singh
Kris Severson
Steve Glickstein
Paul Crockett
Peter Welch
Shelby Cox

Dawn Burnell
Dorian Rehfield
Phil Shpilberg
Xenia Mul

2K QUALITY ASSURANCE

VP of Quality Assurance
Quality Assurance Test Manager
(Projects)
Quality Assurance Test Managers
(Support Team)
Lead Tester
Senior Testers
Quality Assurance Team

Alex Plachowski
Grant Bryson

Alexis Ladd • Douglas Rothman

Sara Lane
Nathan Bell • Brian Salazar
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

QA Manager
QA Supervisor
Lead Tester
Quality Assurance Team

Zhang Xi Kun
Steve Manners
Hu Gang
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

General Manager
International Marketing Manager
International Product Manager
International PR Manager
International PR Executive
Licensing Director
Licensing Executive
Web Content Manager

Neil Ralley
Lia Tsele
Warner Guinée
Emily Britt
Matt Roche
Claire Roberts
Jennie Egan
Martin Moore

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer
Localisation Manager
Assistant Localisation Manager
External Localisation Teams

Mark Ward
Jean-Sébastien Ferey
Arsenio Formoso
Around the Word • Effective Media •
Synthesis International Srl • Synthesis Iberia
XLOC Inc.

Localisation Tools & Support Provided by

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

QA Manager
Mastering Engineer
Mastering Technician
Lead QA Technician
Localisation QA Technicians

Ghulam Khan
Wayne Boyce
Alan Vincent
Stefan Rossi
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

Staff

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 Gershik • 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.tennischannel.com veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software für mehr als 30 Tage über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erheben Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

INSTALLIEREN, KOPIEREN UND VERKAUF: INDEM SIE DIESE SOFTWARE (DEFINITION SIEHE UNTEN) INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER SONSTWIE VERWENDEN, ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN VORLIEGENDEN GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN EINVERSTANDEN. INDEM SIE DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IKT BINDEND, "SOFTWARE" BEINHALTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGBAR GESTELLTE SOFTWARE ODER DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHÄNDLICHEN, VERPAC-KÜNG UND ANDERE GEGENSTÄNDE. SCHRIFTLICHE, GESPEICHERTE, ELEKTRONISCHE ODER ONLINE ZUR VERFÜGBAR GESTELLTE MATERIALIEN UND SÄMTLICHE KOPPIEN 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 Computerspiel zu nutzen, es sei denn, weitere Rechte werden explizit in der Programmokumentation verliehen. Die von Ihnen erworbenen Rechte sind abhängig von der Erfüllung der Bedingungen dieser Vereinbarung. Die Lizenzierung in dieser Vereinbarung enthaltene 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 irgendwie weggeben haben oder wenn der Lizenzgeber diese Vereinbarung beendet. Die eingeraumte Lizenz endet sofort und unmittelbar, wenn Sie versuchen, technische Schutzvorrichtungen im Zusammenhang mit dieser Software zu umgehen oder zu deaktivieren. Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auszuliegen ist. Alle Rechte, die durch diese Vereinbarung nicht übertragen werden, werden ausdrücklich an Sie, den 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, Markenrechte, Dienstleistungs-, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Figuren, Namen, Geschichten, Dialoge, Schaulspiele, 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 vollständige schriftliche Genehmigung vorliegt. Jeder, der 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 Heimatstaat zivil- und 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 können ebenfalls Ihre Rechte im Fall jedweder Verletzung dieser Vereinbarung geltend machen. Sie sind hiermit ausdrücklich eingekauft werden, behält sich der Lizenzgeber vor.

LIZENZBEDINGUNGEN. Sie stimmen zu, folgende Dinge nicht zu tun: (a) Die Software gewerblich zu nutzen; (b) die Software oder Kopien davon zu verbreiten, zu verkaufen oder sonstwie weiterzugeben; (c) zu übertragen, wenn nicht die ausdrückliche schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt oder es in dieser Vereinbarung vorgesehen ist; (d) 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); (e) die Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, zu leihen oder die Herstellung durch andere Nutzer ermöglicht; (f) 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 nutzen oder zu übertragen; (g) die Software zu kopieren; (h) die Software zum Zweck der Umgehung der Nutzungsbedingungen, die auf der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM vorgesehen sind, auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, (dieses Verbot bezieht sich auf Kopien, die für die ganz oder zum Teil durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses gefertigt werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten); (i) die Software in Kombination mit einem Computer oder einem anderen ortsbeweglichen Platz zu nutzen oder zu kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber räumt Ihnen eine spezifische ortsbewegliche Lizenz ein, um die Software auch gewerblich zu nutzen; (j) die Software ganz oder teilweise zurück zu entwickeln (Reverse Engineering) oder zu dekomplizieren, es sei denn ein gesetzlicher Ausnahmefall liegt vor; zu disassemblieren, dazu abgeleitete Werke herzustellen oder in sonstiger Weise die Software zu verändern; (k) Eigentumsmerkmale, Marken oder Label auf oder innerhalb der Software oder deren Verpackung zu entfernen oder zu verändern; (l) die Software in ein Land zu transportieren, exportieren oder re-exportieren (direkt oder indirekt), das nach den US-amerikanischen Exportgesetzen und den dazugehörigen Regelungen oder den anwendbaren nationalen und internationalen Exportgesetzen und -regelungen derartige Software nicht erhalten darf; oder in sonstiger Weise diese Bestimmungen und Regelungen, die sich von Zeit zu Zeit ändern können, zu verletzen.

ZUGANG ZU SPEZIELLEN INHALTEN UND/ODER DIENSTEN INKL. DIGITALER KOPPIEN. Um Zugang zu digitalen Kopien der Software oder zu bestimmten freispieldbaren, heruntergeladenen Online- oder sonstigen digitalen Inhalten (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 dieses Paragraphen ersetzen jegliche etwaig anders lautende Klauseln in dieser Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG ZUVOR GESPEICHERTE KOPPIEN. Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie der Software und das Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person zu übertragen, wenn die Originalkopie (einschließlich der Software und des Begleitmaterials) und der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Spezielle Inhalte oder andere sonstigen nicht verfügbare Inhalte ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Spezielle Inhalte funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Kopie der Originalinstallation gelöscht oder ein Exemplar der Software zu einem anderen Benutzer nicht zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. DESSEN UNGEACHTET DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPPIEN 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, um die Erstellung von Kopien zu verhindern und andere Rechte gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu ver-hin-dern. Wenn die Software Zugang zu speziellen Inhalten zulässt, kann lediglich ein Exemplar der Software zu 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 Gegenstände sind, die in dieser Vereinbarung genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sie sind in diese Zugangs-kon-trollen einbezogen und sind verpflichtet, zu 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 und die in dieser Vereinbarung Schutzmaßnahmen ist nur in dem Ausnahmefall gestat-tet, dass diese

das ordnungsgemäße Funktionieren der Software beeinträchtigen und der Lizenzgeber innerhalb von vier Wochen nach schriftlicher Meldung über entsprechende Daten oder Informationen benachrichtigt hat. **DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE:** Die Software ermöglicht Ihnen even-tuell, selber Inhalte zu schaffen, einschließlich eines Spielpfels, eines Szenarios, eines Screenshots, eines Auto-designed oder eines Videos. Sie können diese Inhalte erstellen, speichern, übertragen und die 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, unwiderrufliche, nicht-exklusiv, nicht-übertragbare, 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 verwenden, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder in anderer Weise in der Öffentlichkeit zu kommunizieren, unabhängig ob mit neuen bekannten oder unbekanntem 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 veröffentlichen. Sie begeben sich hiermit sowohl gegen dem an-dere-nen Benutzer Recht möglich, jedweder Urheber-rechts 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-ein-räumung an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte besteht über eine Beendigung dieser Vereinbarung hinaus fort.

INTERNETVERBINDUNG. Die Software benötigt möglicherweise eine Internetverbindung, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu verwenden und andere Funktionen durchzuführen. Um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, kann es notwendig sein, dass Sie (a) über ein hinreichende Internet-Verbindung und (b) ein aktives und gültiges und aktives Account bei einem Online-Dienstleister, wie dies in der Programmokumentation vorgesehen ist, verfügen, einschließlich Spielplattformen von Drittanbietern, dem Lizenzgeber oder einem anderen Unternehmen. Ein aktives und gültiges Internet-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 Verwenden dieser Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit diesen Regelungen zur Erfassung und Verwendung von Informationen, einschließlich (sofern zutreffend) Beiträge von Drittanbietern. Die Software wird von verbundenen 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 Spielplattform oder ein Netzwerk oder eine andere Methode, dann es sein, dass der Lizenzgeber Informationen von Hardware Hersteller oder Spielplattformbetreibern erhält und automatisch bestimmte Informationen von Ihrem Computer oder Ihrer Spielkonsole sammelt. Diese Information kann z.B. Benutzeridentifikationsmerkmale (so wie Spielerbezeichnungen und Bildschirnummern), Spielstände, Spielereffekte, Spielzeitung, besuchte Orte, Freundelisten, Hardware MAC Adressen, Internetprotokoll-Adressen und Ihre Benutzung verschiedener Softwarefeatures enthalten. Alle Information die der Lizenzgeber sammelt, sollte anonym sein und nicht Ihre Identität preisgeben oder persönliche Informationen über Sie preisgeben. Wenn Sie Ihre Informationen in Ihren Benutzeridentifikationsmerkmalen 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-dere-nen gesetzmäßigen Zweck verwendet werden. (Nur wenn Sie eine Einwilligungserklärung über die entsprechende Nutzung Ihrer persönlichen Daten abgegeben haben oder abgeben, an-sonst-herin.) 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
BE-SCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG: Der Lizenzgeber haftet für die Qualität großer Teile der Software, aber nicht für die Qualität des Produkthaltensgesetz sowie die 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 wesentliche Vertragspflicht verletzt. In diesen Fällen ist die Haftung des Lizenzgebers auf typische und vorhersehbare Schäden beschränkt. Diese Gewährleistung ist nicht anwendbar auf normale Verschleißer-scheinungen. 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 and-ere-nen Gewährleistungen gelten für den Lizenzgeber verbindlich sein. Weder ein mündlicher noch ein schriftlicher Rat des Lizenzgebers oder eines bevollmächtigten Vertre-ter begründet ein Gewährleistungsgesetz.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zu-rück-senden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie die Seriennummer an, die auf dem Rücksendeaufkleber, eine Kopie des datierten Kaufbelegs 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 einmütig und automatisch, wenn Sie sich gegen die darin festgelegten Regelungen und Bedingungen verstößen. 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 die genannten Kopien und Materialien auch endgültig von jeglichem Server oder Computer zu entfernen und zu löschen, auf dem diese installiert worden sind.

VERSCHIEDENES: Diese Vereinbarung stellt die vollständige Regelung oder Lizenz zwischen den Parteien dar und verändert 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 Kolli-sionsrechts 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 und Sound System © 1996-2009 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 wurde, um die Werbung mit der in der Werbung verwendeten Elementen zu verbinden. Die Daten werden für die Werbung und andere Zwecke der Technologie zum Zwecke der Berechnung von Gebühren für Werbekunden sowie zur Überwachung der Werbekampagne. Ihre IP-Adresse und andere oben erwähnte Daten werden per Internet an ausländische Rechtsbehörden übermittelt werden. Der erwähnte Drittanbieter wird erfahren, wer Sie sind und verwenden 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/onlinesupport.

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.

Australien	1300 365 911 Calls charged at local rate	Italien	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 36360
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute	Malta	23 436300 Local rate
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten	Niederland	0495 574 817 Interlokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifování dle platných telefonických sázek. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	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
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21	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
Suomi	0600 411 911 0,79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21	Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	España	902 102 102 Tarifa nacional
Deutschland	01805 766 977 0,12 Euro/minute	Россия	+7 (499) 238 36 32
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χραράση	Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–søndag 12–15
Irland	0818 365065 All calls charged at national rate	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.