

WWE 2K14



2K

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 Altersfreigabe	Frei ab 16 Jahren	Frei ab 12 Jahren	Frei ab 6 Jahren	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.

BLEB-01937

NUR ZUM PRIVATEN GEBRAUCH: Diese Software ist nur zum Spielen auf autorisierten PlayStation®3-Systemen zugelassen. Eine Aktualisierung der PlayStation®3-System-Software kann erforderlich sein. 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 VERMIETUNG** der Library programs ©1997-2013 Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) eine Exklusivlizenz besitzt, **IST UNTERSAGT, SOFERN NICHT ANDERWEITIG VON SCE AUTORSIERT.** 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. Netzwerkfunktionen können nach angemessener Ankündigung entzogen werden. Weitere Informationen unter eu.playstation.com/gameservers. Nur für den Verkauf in Europa, dem Nahen Osten, Afrika, Indien und Ozeanien zugelassen.

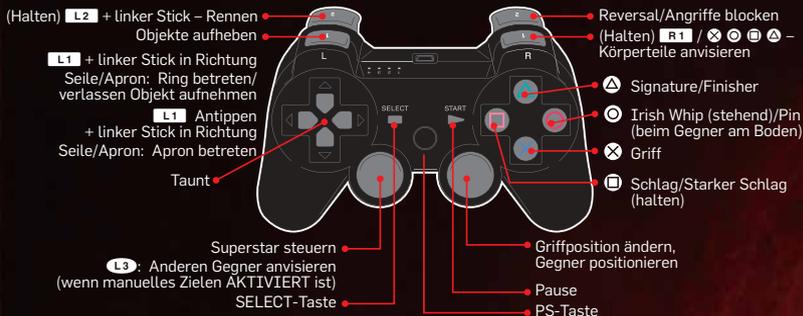
„B“, „PlayStation“, „PS3“, „△×○□“, „SIXAXIS“, „DUALSHOCK“ und „™“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „Blu-ray Disc™“ and „Blu-ray™“ are trademarks of the Blu-ray Disc Association. WWE 2K14 © 2013 Take-Two Interactive Software, Inc. Published by Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by YUKE'S Co., Ltd. Made in Austria. All rights reserved.

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

INHALTSVERZEICHNIS

Spielsteuerung	4
Bevor es losgeht	4
PlayStation®Network	5
Einführung	5
Steuerung	6
Catapult Catch Finisher – NEU!	28
Der Spielbildschirm	32
Superstar-Auswahl	32
Hauptmenü	32
Turniere – NEU!	33
30 Years of <i>WrestleMania</i> – NEU!	35
The Streak – NEU!	36
WWE Inhalte erstellen – NEU!	37
„OMG!“- Momente – NEU!	41
Körperteile anvisieren	46
Sonder-Ringrichter-Steuerung	49
Steuerung: I Quit	50
Steuerung: Extreme Rules	52
Steuerung: Brawl	53
Steuerung: TLC	54
Steuerung: Steel Cage Match	59
Steuerung: Hell in a Cell Match	60
Steuerung: Elimination Chamber	61
Steuerung: Tag Team	62
Steuerung: Inferno Match	64
Steuerung: Royal Rumble	65
PlayStation®Network	66
Superstar-Fähigkeiten	67
Wusstest du ...?	69
Eingeschränkte Garantie	70

SPIELSTEUERUNG



HINWEIS: Dies ist die Konfiguration für Steuerungstyp A, der Standardkonfiguration. Steuerungstyp B ist über die Spieloptionen verfügbar und bietet eine „spiegelverkehrte“ Konfiguration der Richtungstasten und des linken Sticks.

BEVOR ES LOSGEHT

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

Schiebe die **WWE 2K14**-Disc mit der etikettierten Seite nach oben in den Disc-Einschub. Wähle im XMB™ (XrossMediaBar)-Menü das **PS**-Symbol und drücke die **PS**-Taste, um fortzufahren. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass auf dem Systemspeicher ausreichend freier Speicherplatz vorhanden ist. Es wird empfohlen, nach dem Einschalten des Systems keine Zusatzgeräte mehr anzuschließen oder zu entfernen. In der Bedienungsanleitung des PlayStation®3-Systems findest du weitere Informationen zum Einrichten und Wiederaufladen eines Wireless-Controllers.

HINWEIS: Die Informationen in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt, in der späteren Entwicklungsphase des Spiels können jedoch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos in diesem Handbuch wurden der englischen Version des Produkts entnommen.

Dieser Titel verwendet automatische Speicher- und Ladefunktionen. An bestimmten Stellen im Spiel werden automatisch Daten gespeichert. Zuvor gespeicherte Daten werden automatisch beim Startvorgang geladen. Schalte das System nicht ab, während die Systemspeicher-Kontrollleuchte blinkt.

Wähle deine bevorzugte Sprache in den System-Einstellungen.

PLAYSTATION®NETWORK

PlayStation®Network bietet dir noch mehr Spiele, noch mehr Unterhaltung, noch mehr Spaß. Unter <http://de.playstation.com/psn/> findest du weitere Informationen.

VERBINDUNG HERSTELLEN

Bevor du PlayStation®Network nutzen kannst, stelle eine Highspeed-Internetverbindung mit deinem PlayStation®3-System her und melde dich als PlayStation®Network-Mitglied an.

Weitere Informationen dazu, wie man eine Verbindung herstellt und ob PlayStation®Network in deiner Region verfügbar ist, findest du unter <http://de.playstation.com/psn/>

KINDERSICHERUNG

Mithilfe dieser einfachen und flexiblen Funktionen können Eltern und Erziehungsberechtigte anhand der Inhaltsbewertung entscheiden, auf welche Spiele junge Spieler Zugriff haben sollen. Eltern können so den Zugriff auf Inhalte verweigern, die für Spieler unter 18 Jahren nicht geeignet sind. Sie entscheiden über PlayStation®Network selbst, wer mit ihrer Familie in welcher Weise interagieren darf und legen fest, wie lange gespielt werden darf. Weitere Informationen unter https://support.us.playstation.com/app/answers/detail/a_id/207/~/_use-parental-controls-on-the-playstation-network.

EINFÜHRUNG

Bei der Entwicklung von *WWE 2K14* hatten wir nur ein Ziel: Wir wollten dir die Welt der WWE-Superstars so nah wie möglich bringen, ohne dass du einen Vertrag mit Mr. McMahon unterschreiben musst!

Schwele in 30 Years of *WrestleMania* mit einem brandneuen Storymodus, der die erinnerungsrächtigsten Momente des größten Events der Sportunterhaltung neu aufleben lässt. Von der allerersten *WrestleMania* bis zur *WrestleMania 29* in 2013 trittst du gegen die größten Superstars der WWE-Geschichte in den legendären Matches an, die sie unsterblich gemacht haben.

Wo wir gerade von Unsterblichkeit sprechen: Auf keinen Superstar in der WWE-Geschichte trifft diese Beschreibung mehr zu als auf den legendären Undertaker. Jetzt kannst du zum ersten Mal am eigenen Leib erfahren, was es heißt, gegen den Deadman bei *WrestleMania* anzutreten – wo er noch immer ungeschlagen ist! Im „The Streak Mode“ kannst du die annähernde Unbesiegbarkeit des Undertakers auf noch nie da gewesene Weise miterleben!

Aber das ist nur der Anfang! Mit dem brandneuen Catapult Catch Finisher kannst du den Schwung deiner Gegner gegen sie nutzen und in echte Knochenbrecher-Moves verwandeln. Zusätzliche „OMG!“- Momente bieten dir weitere Möglichkeiten, den Gegnern zu zeigen, was Schmerzen sind. Im Turniermodus kannst du in zwei neuen Matchtypen – Gold Rush und Tag Team – um die Meisterschaft deiner Wahl kämpfen. Und gerade, als du geglaubt hast, dass die Erstellen-Modi bei WWE gar nicht besser werden können, bieten wir dir neue Optionen, mit denen du eigene Superstars oder Meisterschaften erstellen kannst, um dir das Gegenteil zu beweisen!

STEUERUNG

BEWEGUNG



Egal, ob du deinem Gegner aus dem Lauf den ausgestreckten Arm ins Gesicht schlagen, aus dem Ring springen und dich auf dem Hallenboden prügeln oder auf den Turnbuckle klettern und ein hilfloses Opfer am Boden mit dem Ellbogen treffen möchtest – zunächst einmal musst du lernen, wie du dich bewegst.

Die meiste Zeit musst du einfach nur den linken Stick in die Richtung bewegen, in die du gehen möchtest, um deinen Superstar zu bewegen, und **L1** drücken, wenn du über, unter oder auf etwas klettern möchtest.

Superstar bewegen	Bewege den linken Stick
Vom Ring zum Apron gehen	Den linken Stick zum Ringrand bewegen + L1 drücken
Um Ringpfosten herum von einem Apron zum nächsten bewegen	Linken Stick Richtung Ringpfosten bewegen
Den Ring verlassen und zum Hallenboden gehen	Den linken Stick zum Ringrand bewegen + L1 gedrückt halten
Vom Apron zum Ringrand hinabsteigen	L1 drücken
Vom Ringrand zum Apron aufsteigen	Den linken Stick zum Ring bewegen + L1 drücken
Ring vom Ringrand betreten	Den linken Stick zum Ring bewegen + L1 gedrückt halten

Ring vom Apron betreten	Den linken Stick zum Ring bewegen + L1 drücken
Rennen	L2 gedrückt halten + linken Stick bewegen
Turnbuckle hochklettern	L1 gedrückt halten + den linken Stick zum Eckpfosten bewegen oder auf einen Eckpfosten zurennen
Vom Ringrand auf die Ecke klettern	Renne von außerhalb des Rings Richtung Stahlpfosten

STARKE SCHLÄGE UND SCHLAGKOMBINATIONEN



Schlagen ist der schnellste Weg, deinem Gegner Schaden zuzufügen. Drücke **□**, um einen schnellen Schlag gegen den Gegner auszuführen. Halte **□** gedrückt, um einen kräftigen, aber langsamen Schlag auszuführen, der leichter zu kontern ist. Indem du **□** drückst, während du den linken Stick in eine gewünschte Richtung bewegst, kannst du verschiedene Schläge ausführen.

Drücke **□**, während die einzelnen Schläge landen, um eine Schlagkombination auszuführen, die deinen Gegner ins Straucheln bringt und blitzartig Schwung aufbaut.

Schlagangriff	□ drücken
Alternative Schlagangriffe (4 verschiedene Arten)	□ drücken + linker Stick ↑→↓←
Starker Schlag	□ gedrückt halten
Alternativer starker Schlag (nur eine Art)	□ gedrückt halten + linker Stick ↑→↓←

2-Treffer-Kombo	Ⓜ während eines Schlagangriffs
3-Treffer-Kombo	Ⓜ während des 2. Kombo-Treffers
4-Treffer-Kombo	Ⓜ während des 3. Kombo-Treffers
Gut Kick	Ⓜ + Ⓜ + linker Stick ↙ ↘

HINWEIS: Eine erfolgreiche Schlagkombination (alle vier Schläge treffen ihr Ziel) führt dazu, dass der Gegner stehend ermüdet ist und für Betäubungsgriffe, für Sprungangriffe vom obersten Seil und für andere vernichtende Aktionen anfällig ist.

KETTENGRIFFE

Stehende Griffangriffe in WWE 2K14 beginnen aus einer von vier Kettengriff-Positionen. Um eine Kettengriff-Position einzunehmen, gehst du auf einen nicht ermüdeten, stehenden Gegner zu, drückst Ⓜ und bewegst dabei den linken Stick nach oben, unten, links oder rechts.



WAIST LOCK: Ⓜ + linker Stick ↓ vor dem Gegner oder Ⓜ hinter dem Gegner



WRIST LOCK: Ⓜ + linker Stick → vor dem Gegner



FRONT FACELOCK: Ⓜ + linker Stick ↑ vor dem Gegner oder nur Ⓜ



SIDE HEADLOCK: Ⓜ + linker Stick ← vor dem Gegner

Sobald dein Gegner in einer Griffposition festsetzt, ist er genau da, wo du ihn haben möchtest. Mithilfe der folgenden Befehle kannst du ihm den Rest geben oder ihn dir für noch vernichtendere Moves zurechtlegen:

Griffangriff (5 verschiedene Arten)	Ⓜ + linker Stick ↑ ↓ ↙ ↘ oder nur Ⓜ ohne den linken Stick
Breaking Point Submission	Ⓜ gedrückt halten
Schlag	Ⓜ drücken
Starker Schlag	Ⓜ gedrückt halten
Irish Whip	Ⓜ
Übergang zum Front Face Lock	Rechter Stick ↑
Übergang zum Wrist Lock	Rechter Stick →
Übergang zum Waist Lock	Rechter Stick ↓
Übergang zum Side Headlock	Rechter Stick ←
Den Gegner durch den Ring bewegen	L2 + R2 gedrückt halten und den linken Stick bewegen
Kettengriff-Position lösen	L1

BETÄUBUNGSGRIFFE



Wenn dein Gegner ermüdet vor dir steht, hast du ihn genau dort, wo du ihn haben willst. Um einen Betäubungsgriff auszuführen, nähst du dich einem Gegner von vorn oder von hinten, während er ermüdet ist, und drückst \otimes oder \otimes und den linken Stick $\uparrow\downarrow\rightarrow\leftarrow$ in eine beliebige Richtung, um einen starken Griffangriff auszuführen.

Um einen Gegner zu ermüden, musst du alle vier Schläge in einer Schlagkombination landen, einen am Boden liegenden Gegner aufheben und Angriffe eines schwer angeschlagenen Gegners kontern. Du kannst auch das „Körperteile anvisieren“-System einsetzen (dazu später mehr).

Griffangriff von vorn (5 verschiedene Arten)	\otimes oder \otimes + linker Stick $\uparrow\downarrow\rightarrow\leftarrow$ vor dem Gegner
Griffangriff von hinten (5 verschiedene Arten)	\otimes oder \otimes + linker Stick $\uparrow\downarrow\rightarrow\leftarrow$ hinter dem stehenden Gegner
Breaking Point Submission von vorn	Vor dem Gegner \otimes gedrückt halten
Breaking Point Submission von hinten	Hinter dem stehenden Gegner \otimes gedrückt halten
Wechsel zu Front Facelock/Ziehen	L2 + R2 gedrückt halten und den linken Stick bewegen, um zu ziehen (L2 + R2 loslassen, um zum Front Facelock anzusetzen)

IRISH WHIP



Übernimm die Kontrolle über das Match, indem du deinen Gegner mit einem Irish Whip quer durch den Ring wirbelst. Drücke \odot , um den Gegner mit einem Irish Whip in die Richtung zu schleudern, in die du den linken Stick bewegst. Erwische ihn mit einem Schlag (\oplus) oder Griff (\otimes), wenn er von den Seilen zurückkommt.

Gegner mit einem Irish Whip bewegen	\odot (linken Stick, um Richtung des Gegners zu bestimmen)
Konterschlag	\oplus , wenn Gegner wieder auf dich zurent
Kontergriff	\otimes , wenn Gegner wieder auf dich zurent
Alternativer Kontergriff	\otimes gedrückt halten, wenn Gegner wieder auf dich zurent
Ducken oder Bocksprung über laufenden Gegner	L1 , wenn Gegner wieder auf dich zurent
Rückzugsgriff	Drücke \otimes , während du einen Irish Whip ausführst (bevor der Gegner losgelassen wird)
Rückzugsschlag	Drücke \oplus , während du einen Irish Whip ausführst (bevor der Gegner losgelassen wird)

REVERSALS



Nur weil irgendein dahergelaufenes Großmaul dich angreift, heißt das nicht, dass er dich auch treffen muss! Drücke **R2**, kurz bevor der Schlag des Gegners trifft, um ihn zu blocken oder umzukehren.

Wenn du einen Schlag oder einen Tritt umkehrst, ergreifst du den Arm oder das Bein deines Gegners und hast eine kurzzeitige Chance auf einen Gegenangriff!

HINWEIS: Wenn du der Angreifer bist und dein Gegner versucht, deinen Schlag oder Griff zu kontern, kannst du seinen Reversal kontern, indem du im richtigen Moment **R2** drückst!

AUS PUNCH-REVERSALS



Schlag	□
Kettengriff	△
Signature/Finisher	△, wenn du über einen Signature/Finisher von vorn oder hinten verfügst
Breaking Point Submission	× gedrückt halten
Reversals kontern	R2 , sobald dein Gegner versucht, deinen Angriff zu kontern

AUS KICK-REVERSALS



Schlag	Ⓚ
Kettengriff	Rechter Stick
Kick-Reversal-Griff	⊗
Signature/Finisher	Ⓛ wenn du über einen Signature/Finisher von vorn oder hinten verfügst
Breaking Point Submission	⊗ gedrückt halten
Reversals kontern	R2 , sobald dein Gegner versucht, deinen Angriff zu kontern

POSITIONIERUNG



Wenn du die Oberhand hast, hast du bei *WWE 2K14* die Möglichkeit, deinen Gegner exakt dort zu positionieren, wo du ihn haben willst. Sobald er dir ausgeliefert ist – entweder in einer Griffposition, am Boden oder ermüdet – legst du ihn dir mit dem rechten Stick zurecht und triffst ihn mit deinen vernichtendsten Angriffen.

AUS EINER GRIFFPOSITION

Front Facelock	Rechter Stick ↑
Side Headlock	Rechter Stick ←
Waist Lock	Rechter Stick ↓
Wrist Lock	Rechter Stick →

WÄHREND DER GEGNER AM BODEN IST

Gegner hochheben	Rechter Stick ↑
Gegner umdrehen	Rechter Stick ←→
Gegner hochheben, um hinter ihm zu stehen	Rechter Stick ↓

VOR ODER HINTER EINEN ERMÜDETEN GEGNER STELLEN

Gegner drehen	Rechter Stick ←→
---------------	------------------

GEGNER ERMÜDET IN DER ECKE

Gegner drehen	Rechter Stick ←→
Hochheben und auf den Turnbuckle setzen	Rechter Stick ↑
In Tree of Woe platzieren (kopfüber in einer Ecke aufhängen)	Rechter Stick ↓
Gegner in der Ecke zu Boden bringen (sitzend)	Mit Gut Kick treffen (○ + linker Stick ↘↙)

GEGNER ERMÜDET IN DEN SEILEN

Den Gegner auf dem mittleren Seil platzieren	Rechter Stick
--	---------------

ORTSABHÄNGIGE ANGRIFFE

Wenn dir dein Gegner an den verschiedenen Orten in der Arena ausgeliefert ist, kannst du ihn mit neuen Angriffen treffen. In der Regel führt **○** immer einen Schlag und **⊖** immer einen Griff aus. Aber du solltest dir unbedingt ein paar dieser situationsbezogenen Spezialangriffe ansehen und sie deinem Repertoire hinzufügen.

GEGNER AM BODEN



Pinfall-Versuch	○
Bodenschlag	⊖
Alternativer Bodenschlag	Linker Stick + ○
Bodenschlag aus dem Lauf	⊖, während du auf einen Gegner am Boden zurennst
Gegner ziehen	L2 + R2 gedrückt halten und den linken Stick bewegen
Ziehen abbrechen	L2 + R2 loslassen
Hochheben	Rechter Stick ↑
Hochheben und hinter Gegner stellen	Rechter Stick ↓
Gegner umdrehen	Rechter Stick ←→

Breaking Point Submission	⊗ gedrückt halten
Bodengriff	⊗
Kopf eines Gegners am Boden anvisieren	R1 gedrückt halten + ⊗ drücken, wenn du neben dem Kopf des Gegners stehst
Arm eines Gegners am Boden anvisieren	R1 gedrückt halten + ⊗ drücken, wenn du an der Seite des Gegners stehst
Beine eines Gegners am Boden anvisieren	R1 gedrückt halten + ⊗ drücken, wenn du neben den Beinen des Gegners stehst

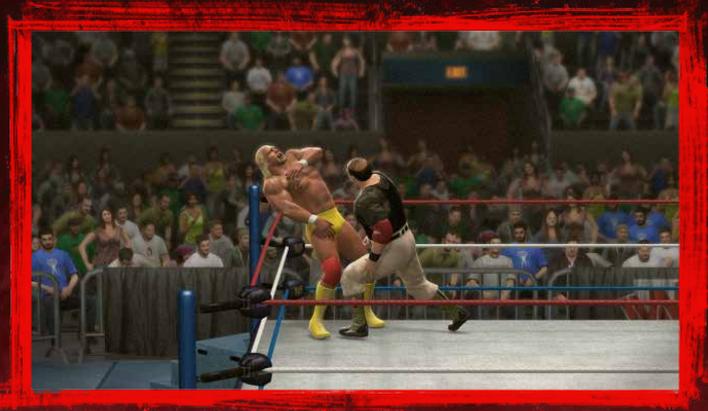
HINWEIS: Je nachdem, ob der Gegner mit dem Gesicht nach oben oder nach unten am Boden liegt, stehen dir unterschiedliche Bodengriffe zur Verfügung – dies gilt auch, wenn du neben seinem Kopf, an seiner Seite oder neben den Beinen stehst. Nutze das „Körperteile anvisieren“-System (**R1** + ⊗), um einzelne Körperteile deines Gegners zu bearbeiten. Mehr dazu unter „Körperteile anvisieren“.

GEGNER ERMÜDET IN DEN SEILEN



Gegner greifen	⊗
Gegner aus dem Ring schlagen	Ⓜ
Irish Whip	Ⓞ

VOR EINEM ERMÜDETEN (STEHENDEN) GEGNER IN DER ECKE



Schlag	Ⓜ
Laufangriff	Ⓜ während du auf einen ermüdeten Gegner in der Ecke zurennst
Gegner in eine sitzende Position in der Ecke bringen	Mit Gut Kick treffen (Linker Stick ↙↘ + Ⓜ)
Hochheben und auf den Turnbuckle setzen	Rechter Stick ↑
Gegner in Tree of Woe platzieren	Rechter Stick ↓
Griff	⊗
Alternativer Griff	Linker Stick + ⊗
Irish Whip	Ⓞ
Gegner drehen	Rechter Stick ←→

VOR EINEM GEGNER AM BODEN (SITZEND) IN DER ECKE



Schlag	Ⓚ
Laufangriff	Ⓚ während du auf einen sitzenden Gegner zurennst
Griff	⊗

HINTER EINEM ERMÜDETEN (STEHENDEN) GEGNER IN DER ECKE



Schlag	Ⓚ
Laufangriff	Ⓚ während du auf einen ermüdeten Gegner in der Ecke zurennst
Hochheben und auf den Turnbuckle setzen	Rechter Stick ↑
Gegner in Tree of Woe platzieren	Rechter Stick ↓
Griff	⊗
Alternativer Griff	Linker Stick + ⊗
Irish Whip	Ⓚ
Gegner drehen	Rechter Stick ←→

TREE OF WOE



Schlag	□
Laufangriff	□, während du auf einen hängenden Gegner zurennst
Griff	×

GG. INAKTIVEN GEGNER AUF OBEREM TURNBUCKLE



Oberer Seilgriff im Lauf	Laufe in Richtung Turnbuckle und drücke ×
Schlag	□

LAUFANGRIFFE



Was ist besser, als auf einen Gegner zuzugehen und ihn durch die Gegend zu schleudern? Auf ihn zuzurennen und ihn in den Boden zu rammen! Renne auf deinen Gegner zu, indem du **L2** gedrückt hältst und den linken Stick in seine Richtung bewegst, und setze dann **○** oder **⊗** ein, um ihn mit einem Schlag- oder Griffangriff zu treffen.

Auf einen Gegner zurennen	L2 gedrückt halten und den linken Stick in Richtung Gegner drücken
Laufangriff	○ drücken, während du auf einen stehenden Gegner zurennst
Alternativer Laufangriff	○ gedrückt halten, während du auf einen stehenden Gegner zurennst
Griff von vorn	⊗ drücken, während du von vorn auf einen stehenden Gegner zurennst
Alternativer Griff von vorn	⊗ gedrückt halten, während du von vorn auf einen stehenden Gegner zurennst
Griff von hinten	⊗ drücken, während du von hinten auf einen stehenden Gegner zurennst
Alternativer Griff von hinten	⊗ gedrückt halten, während du von hinten auf einen stehenden Gegner zurennst

SPRUNGANGRIFF VOM OBEREN SEIL



Ringpfosten sind nicht nur dazu da, die Seile zu halten – man kann auch auf sie klettern und aus der Luft vernichtende Angriffe gegen einen ahnungslosen Gegner starten. Setze Sprungangriffe gegen stehende oder am Boden liegende Gegner ein. Aber achte darauf, dass deine Gegner sie nicht gegen dich einsetzen. Es ist ein weiter Weg nach unten!

Sprungangriff am Boden	○ gegen einen Gegner am Boden
Alternativer Sprungangriff am Boden	Linker Stick + ○ gegen einen Gegner am Boden
Sprungangriff im Stehen	○ gegen einen stehenden Gegner
Alternativer Sprungangriff im Stehen	Linker Stick + ○ gegen einen stehenden Gegner
In den Ring herabklettern	L1
Auf Apron herabklettern	L1 + linker Stick in Richtung Apron

FINISHER UND SIGNATURE MOVES



Um das Publikum voll auf seine Kosten kommen zu lassen und dabei den Gegner endgültig auszuschalten, solltest du ihn mit einem Finisher treffen – wie zum Beispiel John Cenass „Attitude Adjustment“ oder CM Punkss „GTS“.

Fülle deine Schwunganzeige vollständig auf, indem du Angriffe erfolgreich landest und deinen Gegner provozierst. Sobald sie voll ist, hast du 20 Sekunden Zeit, um den Signature Move deines Superstars auszuführen.

Wenn du ihn erfolgreich einsetzt, erhältst du ein Super-Finisher-Symbol. Wenn du deinen Signature Move nicht schnell genug einsetzt, erhältst du ein normales Finisher-Symbol.

Signature Move	⚠ wenn die Schwunganzeige voll ist
Finisher	⚠ wenn du über einen Finisher verfügst

Du musst außerdem in der richtigen Position sein, um den Signature Move oder Finisher deines Superstars ausführen zu können. Jeder Superstar verfügt über andere Bedingungen. Diese findest du unter „Match-Info“ im Pausenmenü oder in der Move-Set-Ansicht der Erstellen-Modi.

Vor dem Gegner	Du stehst vor einem stehenden Gegner.
Hinter dem Gegner	Du bist hinter einem stehenden Gegner.
Irish Whip-Rückschwung	Der Gegner kommt nach einem Irish Whip von den Seilen auf dich zu.

Im Lauf	Du läufst auf einen stehenden Gegner zu.
Am Boden – Seitlich	Du stehst neben dem Oberkörper eines am Boden liegenden Gegners.
Am Boden – Unterkörper	Du stehst neben den Beinen eines am Boden liegenden Gegners.
Am Boden – Oberkörper	Du stehst neben dem Kopf eines am Boden liegenden Gegners.
Ecke vs. Gegner am Boden	Du stehst bei einer Ecke und dein Gegner liegt auf der Matte.
Sprung vs. Gegner am Boden	Du stehst auf dem obersten Turnbuckle in Sprungrreichweite eines am Boden liegenden Gegners.
Sprung vs. stehenden Gegner	Du stehst auf dem obersten Turnbuckle in Sprungrreichweite eines stehenden Gegners.
Top Rope vorn	Der Gegner ist ermüdet auf dem obersten Turnbuckle und du stehst vor ihm.
Top Rope Rücken	Der Gegner ist ermüdet auf dem obersten Turnbuckle, er blickt aus dem Ring und du stehst im Ring hinter ihm.
Ecke – vorn	Du stehst vor einem Gegner, der zwar steht, aber gegen den Turnbuckle in der Ecke lehnt.
Ecke – sitzend	Du stehst vor einem Gegner, der sitzend am Turnbuckle hängt.
Ermüdet an den Seilen	Der Gegner lehnt am obersten Seil.
Ermüdet am mittleren Seil	Der Gegner hängt über dem mittleren Ringseil.

CATAPULT CATCH FINISHER – NEU!



Hat dein Superstar einem seiner ersten Finisher-Plätze einen Catapult Catch Finisher zugewiesen, kannst du die Dynamik eines auf dich zurennenden Gegners gegen ihn nutzen und ihn mit einem markerschütternden Catapult Catch Finisher erledigen.

Um einen Catapult Catch Finisher auszuführen, schickst du deinen Gegner mit einem Irish Whip in die Seite. Wenn er in deine Richtung zurückprallt, drücke **L1**, um ihn hochzuheben, und anschließend **△**, während er noch in der Luft ist, um ihn mit einem Catapult Catch Finisher auf den Boden zu schmettern!

Du kannst einen Catapult Catch Finisher auch gegen einen Gegner nutzen, der direkt auf dich zurennt. Allerdings musst du dann ganz besonders auf dein Timing achten!

CATAPULT CATCH FINISHER

F-5
Brogue Kick
Spear
Rock Bottom
Very European Uppercut
WMD
Trouble In Paradise
Shell Shocked
Pedigree
Bull Hammer
Yes Lock

RKO
Go 2 Sleep
Chokeslam
Superkick
World's Strongest Slam
Attitude Adjustment
Tombstone Piledriver
Codebreaker

HINWEIS: Möchtest du wissen, ob dein Superstar einen Catapult Catch Finisher in seinem Move-Set hat? Pausiere dein Match, wähle „Match-Info“ und anschließend „Finisher“. Ist dein Hauptfinisher ein Catapult Catch Finisher, findest du diese Info im „Move-Info“-Fenster auf der rechten Bildschirmseite.

TAUNTS



Verhöhne deinen Gegner mit Taunts während des Matches. Ein erfolgreicher Taunt verleiht dir mehr Schwung und reißt die Zuschauer aus ihren Sitzen. Drücke eine beliebige Richtung auf den Richtungstasten, um deinen Gegner zu verspotten, aber Vorsicht: Ein schneller Gegner kann deinen Taunt durch einen Schlag oder Griff unterbrechen und dich ganz schön alt aussehen lassen.

Wenn du ein Finisher-Symbol gespeichert hast, kannst du einen am Boden liegenden Gegner mit einem Wake-Up Taunt auf die Beine bringen. Der Gegner steht auf wackligen Beinen – tritt ihn schnell mit deinem Finisher, sonst ist die Chance vertan!

Taunt (4 verschiedene Arten)	Richtungstasten ↑↓←→
Wake-Up Taunt	Richtungstaste ↑ , wenn der Gegner am Boden liegt und du ein Finisher-Symbol hast

HINWEIS: Es gibt drei Situationen, in denen du einen Wake-Up Taunt einsetzen kannst: Du stehst neben einem Gegner am Boden, du stehst auf dem Apron neben einem Gegner am Boden oder du stehst auf dem obersten Turnbuckle über einem Gegner am Boden.

EINEN GEGNER PINNEN



Wenn du sicher bist, dass dein Gegner genug hat, ist es Zeit für den Pin, um den Sieg zu erringen. Liegt ein Gegner auf der Matte, gehst du auf ihn zu und drückst **○**, um einen Pin zu versuchen. Um sich zu befreien, muss der Gegner **×** gedrückt halten, um die Befreiungs-Anzeige zu füllen, und **×** loslassen, sobald die Anzeige den Zielbereich erreicht hat.

Falls du der Superstar bist, der den Pin ausführt, und noch ein wenig mit deinem Gegner spielen willst, kannst du den Pin jederzeit durch Drücken von **L1** abbrechen.

Pin	○ , wenn der Gegner am Boden liegt
Aus Pin befreien	× drücken, um die Befreiungs-Anzeige zu füllen. Lasse sie im Zielbereich los.
Pin lösen (nur Angreifer)	L1

BREAKING POINT SUBMISSIONS



Wenn dein Gegner am Boden, ermüdet oder in einer Griffposition ist, hältst du **×** gedrückt, um ihn in einer Breaking Point Submission zu halten. Dein Gegner muss sich schnell aus der Submission befreien, da er sonst aufgeben wird und das Match verliert.

Drücke schnell **×/○/□/△**, um den Druck zu erhöhen. Dein Gegner muss dasselbe tun, um sich zu befreien. Aber Vorsicht: Du kannst dich auch selbst zu sehr erschöpfen, wenn du versuchst, einen starken Gegner zur Aufgabe zu zwingen! Um den Submission Hold zu brechen, bevor das passieren kann, drücke **L1**. Sei dir jedoch darüber im Klaren, dass es dich eine Menge Schwung kosten wird, dies zu tun.

Breaking Point Submission	Halte × gedrückt, wenn der Gegner in einem Griff oder am Boden ist oder ermüdet vor dir steht.
Druck erhöhen (Angreifer)	×/○/□/△ wiederholt
Submission lösen (Angreifer)	L1
Ausbrechen (Verteidiger)	×/○/□/△ wiederholt
Auf die Seile zukriechen (Verteidiger)	Bewege den linken Stick in Richtung der Seile, um dorthin zu kriechen und einen Rope Break zu bewirken (wenn auf Bildschirm angezeigt).

MENÜSTEUERUNG

Navigiere mit dem linken Stick oder den Richtungstasten durch die Spielmenüs. Drücke **X**, um deine Auswahl zu bestätigen. Drücke **O**, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

SPIELBILDSCHIRM



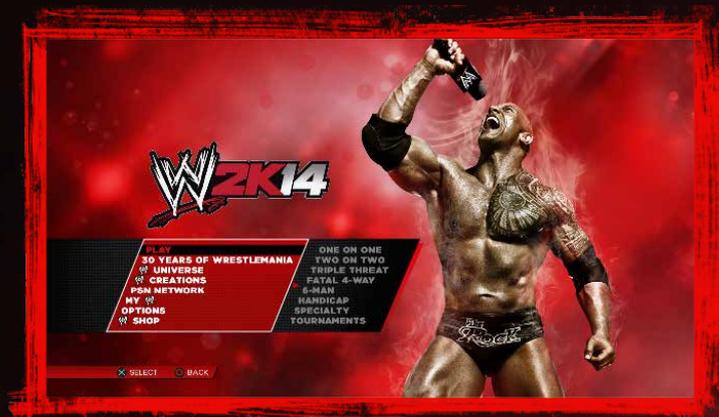
SUPERSTAR-AUSWAHL



In der Superstar-Auswahl kannst du mit dem linken Stick oder den Richtungstasten einen Superstar markieren und deine Auswahl anschließend mit **X** bestätigen.

In der Grundeinstellung zeigt die Superstar-Auswahl sämtliche WWE-Superstars, die du freigeschaltet hast. Um erstellte Superstars, Divas oder im PlayStation®Store erworbene Superstars/Divas zu betrachten, musst du die entsprechende Schaltfläche auf dem Bildschirm markieren.

HAUPTMENÜ

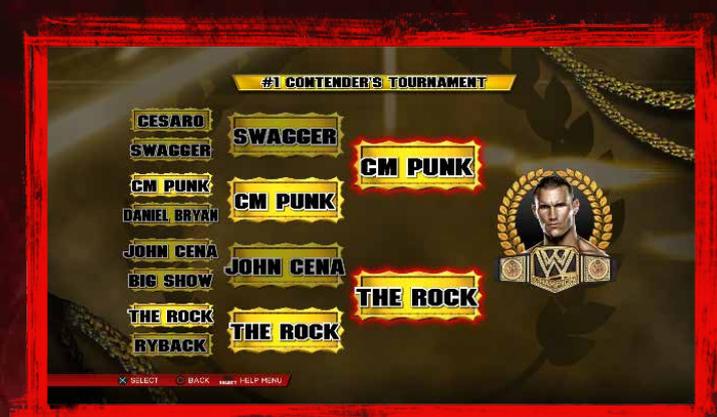


Drücke im Titelbildschirm **START**, um auf das Hauptmenü zuzugreifen. Dort findest du folgende Optionen:

EXHIBITION

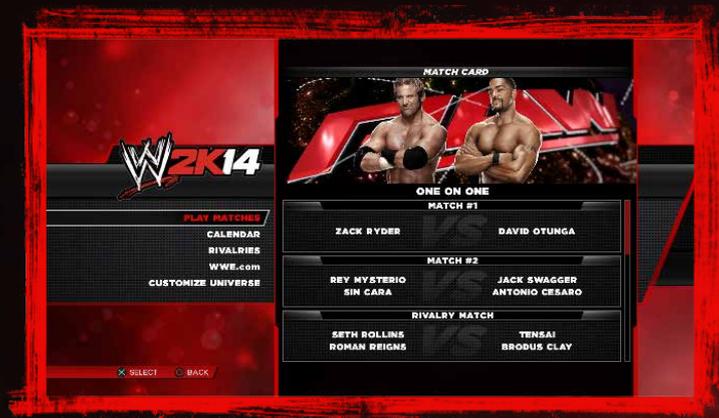
Erstelle ein Match mit allen verfügbaren Match-Typen und Superstars. Wähle einen Match-Typ, die Subkategorie und schließlich die Superstars, die antreten sollen. Bei WWE 2K14 kann dein Superstar in über 80 verschiedenen Match-Variationen antreten.

TURNIERE – NEU!



King of the Ring war bereits Teil von WWE '13, aber in diesem Jahr kommen noch zwei zusätzliche Turniermodi hinzu. Bei Gold Rush kannst du in einem Turnier um einen beliebigen Einzel-Titel antreten, bei Tag Team steigst du für die WWE Tag Team Championship in den Ring.

HINWEIS: Wenn du die Option „Schadenserhalt“ in einem beliebigen Turniermodus aktivierst, bleiben die Körperteil-Verletzungen aller Superstars im Turnier von Match zu Match erhalten!



Hast du dich schon mal gefragt, wie man sich als Mr. McMahon und einer der WWE-Bosse so fühlt? Dann schau dir die WWE Welt an, einen fortlaufenden Spielmodus, der einen richtigen, dynamischen WWE-Terminplan für dich generiert. Bearbeite die Superstar-Roster für mehrere Brands, erstelle Tag Teams und löse sie wieder auf, weise Superstars Championships und Verbündete zu und vieles, vieles mehr!

Die WWE Welt arrangiert automatisch Matches, an denen du teilnehmen kannst. Du kannst auch deine eigenen benutzerdefinierten Matches hinzufügen. Aus dem Hauptmenü kannst du jederzeit zum Menü des „Welt“-Modus wechseln.

Da draußen wartet eine ganze Welt voller Möglichkeiten auf dich!



Die WWE Welt dreht sich um die jährliche „Showcase of the Immortals“, *WrestleMania*. Und bei *WWE 2K14* kannst du jede einzelne *WrestleMania* aus der Perspektive der Superstars erleben, die hier ihren legendären Status erworben haben. Indem du *WrestleMania* Momente nachstellst, kannst du dir das Recht verdienen, als wahre WWE-Legende bezeichnet zu werden.

Für jedes Match, bei dem du antrittst, gibt es eine Liste mit Bonuszielen, die du jederzeit mit aufrufen kannst. Schaffe diese Boni, um Superstars, Manager, Championships und alternative Kleidung freizuschalten, die du dann in jedem anderen Spielmodus verwenden kannst, um die Vergangenheit auf Kollisionskurs mit der Gegenwart zu bringen!

THE STREAK – NEU!



„The Streak“ ist ein eigens für *WWE 2K14* entworfener brandneuer Spielmodus, der die ungebrochene Siegesserie des Undertakers bei *WrestleMania* feiert. Es gibt zwei verschiedene Spielmodi: „Beende den Streak“ und „Verteidige den Streak“. The Streak findest du im Hauptmenü von *30 Years of WrestleMania*.

BEENDE DEN STREAK

Bei „Beende den Streak“ trittst du in einem Einzelmatch gegen den Undertaker an. Hört sich simpel an, was? Nicht so schnell. Du trittst bei *WrestleMania* gegen ihn an, wo er seit zwei Jahrzehnten ungeschlagen ist. Und du wirst schon bald herausfinden, warum das so ist.

Der Deadman, dem du bei „Beende den Streak“ begegnest, ist anders als alle Gegner, gegen die du je gekämpft hast. Er ist stärker als du. Er baut schneller Schwung auf als du. Und er kann in dem unwahrscheinlichen Fall, dass du einmal die Oberhand gewinnen solltest, aus einer Trickkiste mit psychologischen Angriffen schöpfen, die ihn seit Jahrzehnten auszeichnen.

Sollte es dir trotzdem irgendwie gelingen, den Undertaker zu besiegen, kannst du deine Punktzahl auf eine „Beende den Streak“-Bestenliste hochladen und hast fortan das Recht, ordentlich damit anzugeben. Und falls du dann irgendwann auf Triple H, Big Show oder einen anderen Superstar treffen solltest, den der Undertaker bei *WrestleMania* besiegt hat, kannst du ihnen deinen Sieg schön unter die Nase reiben!

VERTEIDIGE DEN STREAK

Bei „Verteidige den Streak“ spielst du als Undertaker und trittst nacheinander gegen eine kontinuierliche Welle von immer neuen Gegnern an. Sobald du einen von ihnen erledigst, steigt ein neuer in den Ring und nimmt seinen Platz ein. Aber du musst dich bis zum Ende durchbeißen, egal, wie fertig du bist.

Im „Verteidige den Streak“-Modus gibt es keinen Sieg im eigentlichen Sinn. Das Spiel geht so lange weiter, bis du schließlich besiegt bist. Aber du kannst deine Punktzahl online auf die Bestenliste hochladen. Und wenn es dir gelingt, 21 Gegner in einer Sitzung zu schlagen, wird das Slobber Knocker Match für den „Exhibition“-Modus freigeschaltet.

WWE INHALTE ERSTELLEN – NEU!

In den acht Erstellen-Modi kannst du praktisch jeden Aspekt deines WWE-Erlebnisses anpassen! *WWE 2K14* bietet dir weitere Zusatzfunktionen!

SUPERSTAR: Definiere das Aussehen eines neuen Superstars oder erstelle alternative Kleidung für einen existierenden WWE Superstar mithilfe einer brandneuen Zusatzfunktion!

SUPERSTAR-ZUBEHÖR: Eine brandneue Option, mit der du die Ring- und Einzugskleidung verändern kannst, ohne sie von Grund auf neu zu gestalten.

EINZUG: Lass deinen Superstar einzigartig und markant die Arena betreten.

MOVE-SET: Wähle für das Arsenal eines erstellten Superstars aus Hunderten von Moves aus.

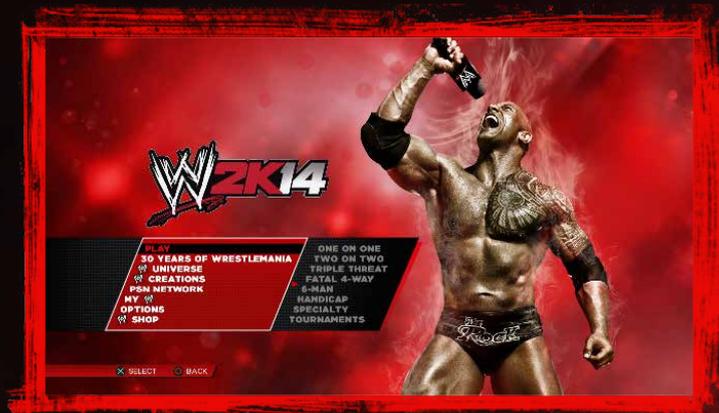
SPECIAL MOVE: Erstelle für deinen Superstar einen einzigartigen Finisher.

SZENARIO: Erstelle dein eigenes WWE-Szenario.

ARENA: Erstelle deine eigene WWE-Arena, in der du kämpfen kannst.

CHAMPIONSHIP: Erstelle einen brandneuen eigenen Titel oder bearbeite einen bereits existierenden WWE Championship-Gürtel.

PLAYSTATION®NETWORK



Es heißt nicht umsonst „World“ Wrestling Entertainment! Geh online via PlayStation®Network und tritt an zum Duell gegen bärenstarke Konkurrenten – nimm an Ranglisten-Spielen teil, um dir Ansehen und Ruhm zu verdienen, oder miss dich dank der Mitspieler-Suche in freundslichem Wettstreit mit anderen Spielern!

Über PlayStation®Network kannst du außerdem alles teilen, was du in den Erstellen-Modi erstellt hast, indem du es zu den Community-Inhalten hochlädst. Dort kannst du die Inhalte Tausender anderer Spieler aus der ganzen Welt durchsuchen, anschauen, bewerten, kommentieren, downloaden und so Teil deines eigenen Spiels werden lassen. Natürlich kannst du auch deine eigenen Inhalte hochladen und mit anderen teilen.

Und wenn das noch nicht reicht, sieh dir im WWE Shop die neuesten Top-Inhalte zum Herunterladen für *WWE 2K14* an!

MEIN WWE

Sieh dir Wiederholungen an, rufe deine Statistik auf und bearbeite die Eigenschaften deiner Superstars, Teams und Titel, um *WWE 2K14* zu deinem eigenen Ding zu machen!

OPTIONEN

Von hier aus kannst du dir die Spielanleitung ansehen, die Optionen für Match-Regeln bestimmen, Gameplay-Einstellungen definieren (wie z. B. die Steuerungsbelegung und die optische Präsentation), das Speichern und Laden von Daten bestimmen und die Mitwirkenden sowie die in *WWE 2K14* verfügbaren freischaltbaren Objekte ansehen.

WWE SHOP

Hol dir hier Inhalte zum Herunterladen aus dem Onlineshop. Du benötigst eine Internetverbindung und PlayStation®Network, um Inhalte zum Herunterladen für *WWE 2K14* zu erwerben.

„OMG!“- MOMENTE

Es gibt WWE-Momente, die für alle Ewigkeit in Erinnerung bleiben, wie der Superplex von Brock Lesnar gegen Big Show, der den Ring zum Einsturz brachte, oder als der Undertaker mit einem Halsbrecherischen Sprung über das oberste Seil auf seinen Gegner außerhalb des Rings zuflog. Mit *WWE 2K14* kannst du sogar noch mehr „OMG“- Momente erschaffen als je zuvor und dir so für alle Zeiten einen Platz in den Highlights sichern.

ANSAGERTISCH-FINISHER



1 FINISHER-SYMBOL ERFORDERLICH

Entferne die Abdeckung des Ansagertisches indem du **L1** drückst. Ziehe den Gegner auf den Tisch oder wirf ihn mit einem Irish Whip dorthin und drücke **X**, um ihn hinaufzurollen. Wenn das „OMG!“-Symbol auf dem Bildschirm erscheint, drücke **△**, um auf den Ansagertisch zu springen und einen Finisher auszuführen, der den Gegner durch den Tisch schmettert.

APRON DDT – NEU!



1

FINISHER-SYMBOL ERFORDERLICH

Gehe auf einen Gegner zu, der ermüdet und an den Seilen auf dem Apron steht, das Gesicht in Richtung Ring gewandt. Drücke **△**, um ihn mit einem DDT auf die Kante des Aprons zu befördern. Der einfachste Weg, diesen „OMG!“-Moment zu erreichen, ist, deinen Gegner in einem Kettengriff zu halten. Halte **L2** und **R2** gedrückt, um ihn zu den Seilen zu ziehen, und drücke anschließend **○**, um ihn über das oberste Seil zu werfen. So landet er ermüdet auf dem Apron und in einer optimalen Position für deinen Apron DDT.

ABSPERRUNG ZERBRICHT



1 FINISHER-SYMBOL ERFORDERLICH

Schlage deinen Gegner mit einem Irish Whip in eine der vier Ecken der Ringabspernung, die die Arena umgibt. Nähere dich dem Gegner, dann erscheint das „OMG!“-Symbol. Drücke **△**, um den Gegner entweder mit einem Spear durch die Barrikade zu befördern oder ihn hindurchzuschmettern, je nach Gewichtsklasse deines Superstars.

CATCH FINISHER



1 FINISHER-SYMBOL UND SPECIFISCHE FINISHER ERFORDERLICH

Wenn dein Superstar RKO, Go 2 Sleep, Chokeslam, Superkick, World's Strongest Slam, Attitude Adjustment, Tombstone Piledriver, F-5, Brogue Kick, Spear, Rock Bottom, Very European Uppercut, WMD, Trouble In Paradise, Shell Shocked, Pedigree, Bull Hammer, Yes Lock oder Codebreaker als Finisher hat, kannst du einen Gegner im Flug mit dem Finisher abfangen, indem du **△** drückst, sobald das „OMG!“-Symbol auf dem Bildschirm erscheint. Das ist eine ausgezeichnete Möglichkeit, einen von oben angreifenden Gegner zu kontern, der es nicht wagen wird, seine Luft-Angriffe einzusetzen, solange du ein gespeichertes Finisher-Symbol besitzt.

THE DEADMAN'S DIVE – NEU!



1 FINISHER-SYMBOL ERFORDERLICH; DIESER „OMG!“ KANN NUR VOM UNDERTAKER VERWENDET WERDEN

Gehe mit dem Undertaker auf einen Gegner zu, der im Ring ermüdet an den Seilen lehnt (ziehe den Gegner in die Seile, um den Move vorzubereiten). Drücke **△**, um den berühmte Suicide Dive des Undertakers aus dem Ring auszuführen.

RING KOLLABIERT



3 GESPEICHERTE FINISHER-SYMBOLS ERFORDERLICH; ANGREIFER MUSS EIN SUPER HEAVYWEIGHT SEIN

Schlage deinen Gegner mit einem Irish Whip in eine beliebige Ecke des Rings. Während sich dein Gegner ermüdet in der Ecke befindet, gehe auf ihn zu und drücke **△**, sobald das „OMG!“-Symbol erscheint. So führst du einen Superplex vom obersten Seil aus, der den Ring zusammenbrechen lässt. Dadurch erhältst du umgehend einen Sieg durch K.O.! Ein Ringzusammenbruch ist nur während der folgenden Einzel-Matchtypen möglich: Normal Match, Extreme Rules, Last Man Standing und Submission.

BIG BOOT AM RINGPFOSTEN – NEU!



1 FINISHER-SYMBOL ERFORDERLICH

Ziehe deinen Gegner oder befördere ihn mit einem Irish Whip in Richtung Ringpfosten, sodass er daran lehnt. Nähere dich ihm und drücke **△**, um einen Big Boot gegen seinen Kopf durchzuführen.

SHELL SHOCKED/ATTITUDE ADJUSTMENT/CHOKESLAM GLEICHZEITIG – NEU!



3 FINISHER-SYMBOLS ERFORDERLICH; DER SUPERSTAR MUSS EINEN DER ZUVOR ERWÄHNTEN MOVES AUF DEM ERSTEN FINISHER-SLOT SEINES MOVE-SETS HABEN. ER MUSS AUSSERDEM IN EINEM MATCH MIT 3 ODER MEHR GEGNERN ANTRETEN.

Ziehe einen deiner Gegner oder befördere ihn mit einem Irish Whip in eine beliebige Ecke des Rings. Ziehe dann einen zweiten Gegner in dieselbe Ecke oder befördere ihn mit einem Irish Whip dorthin, sodass er auf dem ersten Gegner zu liegen kommt. Drücke **△**, solange beide ermüdet sind, und führe einen Shell Shocked, Attitude Adjustment oder Chokeslam gegen beide Gegner gleichzeitig aus!

CHAMBER POD SPEAR – NEU!



1 FINISHER-SYMBOL ERFORDERLICH; MUSS IN EINEM ELIMINATION CHAMBER MATCH VERWENDET WERDEN

Schlage deinen Gegner mit einem Irish Whip in ein leeres Chamber Pod. Nähere dich ihm und drücke **△**, um ihn mit einem Spear durch die Tür des Chamber Pods zu rammen.

ULTRAPLEX



3 GESPEICHERTE FINISHER-SYMBOLS ERFORDERLICH; ANGREIFER DARF KEIN SUPER HEAVYWEIGHT SEIN

Die Aufstellung für den Ultraplex ist identisch mit der für den Ringzusammenbruch, nur, dass der ausführende Superstar kein Super Heavyweight ist. Statt den Gegner mit einem Superplex in den Ring zu werfen, wirft der Angreifer ihn mit einem Ultraplex aus dem Ring.

KÖRPERTEILE ANVISIEREN



Jeder Anfänger kann zwischen die Seile treten und wild um sich schlagen und treten. Aber die wirklichen Könnern unter den WWE Superstars gehen mit einem Schlachtplan in jedes Match, um ihre Gegner systematisch zu bekämpfen und sie in die Knie zu zwingen.

Mit dem brandneuen „Körperteile anvisieren“-System von *WWE 2K14* kannst du bestimmte Körperteile ins Visier nehmen und sie bearbeiten, bis deinem Gegner nichts anderes mehr übrig bleibt, als dem Ringrichter zuzusehen, wie er deinen Arm in die Höhe streckt und dich zum Sieger erklärt.

Du kannst die Körperteile eines ermüdeten stehenden Gegners, eines gegriffenen Gegners oder eines Gegners am Boden anvisieren.

Den Kopf eines stehenden ermüdeten/ gegriffenen Gegners anvisieren	R1 gedrückt halten + △
Den Arm eines stehenden ermüdeten/ gegriffenen Gegners anvisieren	R1 gedrückt halten + ○ oder □ drücken
Das Bein eines stehenden ermüdeten/ gegriffenen Gegners anvisieren	R1 gedrückt halten + ×
Den Kopf des Gegners am Boden anvisieren	R1 gedrückt halten + × drücken, wenn du neben dem Kopf des Gegners stehst
Den Arm des Gegners am Boden anvisieren	R1 gedrückt halten + × drücken, wenn du an der Seite des Gegners stehst
Die Beine des Gegners am Boden anvisieren	R1 gedrückt halten + × drücken, wenn du neben den Beinen des Gegners stehst

Du merkst, dass deine Angriffe ihren Tribut fordern, wenn dein Gegner seinen Körperteil vor Schmerzen festhält. Sobald du das siehst, ist ein Sieg in greifbarer Nähe!

Wenn Körperteile deines Gegners mittleren Schaden genommen haben (orangefarbene Kennzeichnung), hat das folgende Auswirkungen auf den Kampf:

KOPF



EIN SCHLAG ODER GRIFF AN DEN KOPF ERHÖHT DIE WAHRSCHEINLICHKEIT, SIE IHM STAND ZU ERMÜDEN.

Eine Submission gegen den Kopf erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass der Gegner aufgibt, stark.

ARM



DIE STÄRKE EINER GEGNERISCHEN BREAKING POINT SUBMISSION WIRD REDUZIERT.

Eine Submission gegen die Arme erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass der Gegner aufgibt, stark.

BEIN



DIE GEHGESCHWINDIGKEIT DES GEGNERS WIRD REDUZIERT.

Das Laufen wird eingeschränkt und der Gegner fällt bisweilen im Lauf zu Boden. Eine Submission gegen die Beine erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass der Gegner aufgibt, stark.

OBERKÖRPER



DIE ADRENALIN-ANZEIGE DES GEGNERS WIRD REDUZIERT.

Betäubungsgriffe im Stehen können jetzt nach einem Gut Kick ausgeführt werden (Linker Stick \leftarrow oder \rightarrow + \odot). Wenn der Gegner durch den Tritt nach vorn gebeugt ist, bewege den linken Stick $\uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$ + drücke \otimes , um einen von vier verschiedenen Betäubungsgriffen auszuführen.

Eine Submission gegen den Oberkörper erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass der Gegner aufgibt, stark.

SONDER-RINGRICHTER-STEUERUNG



In einem Sonder-Ringrichter-Match kannst du dich penibel an die Regeln halten – oder eben nicht! Du kannst beim Auszählen oder bei Pinfalls so schnell oder langsam zählen, wie du willst. Du kannst einen Submission Check durchführen (oder nicht!), wenn ein Superstar in einer Breaking Point Submission gehalten wird, und du kannst sogar einen berühmigten Screw Job ausführen, um das Match vorzeitig zu beenden!

Um einen Screw Job auszuführen, musst du den Sonder-Ringrichter-Zähler füllen, indem du das Match fair beaufsichtigst und Superstars wegen Betrug verwarnst oder Taunts ausführst. Wenn du Superstars angreifst oder zu schnell oder langsam zählst, leert sich der Zähler. Ist der Zähler voll und hält dein bevorzugter Superstar seinen Gegner in einer Submission, kannst du **ⓧ** drücken, sobald die Aufforderung dazu erscheint, um den Kampf zu beenden und Sieg durch Submission zu erklären – und dann verschwinde aus der Arena, so schnell du kannst, sonst bereust du es!

Pin/Ring-Out an zählen	ⓧ
Submission Check	ⓧ
Submission ausrufen	ⓧ während eines Submission Checks
Screw Job	ⓧ wenn der Sonder-Ringrichter-Zähler voll ist und der Superstar in einer Breaking Point Submission gehalten wird
Verstoß-Zähler	ⓧ

HINWEIS: Nur, weil du der Ringrichter bist, bedeutet das nicht, dass du über unbegrenzte Macht verfügst. Wenn du deinen Sonder-Ringrichter-Zähler völlig leerst, indem du offen deine Voreingenommenheit zeigt und deinen Job nicht machst, wirst du durch einen objektiveren Ringrichter ersetzt!

STEUERUNG: I QUIT



Du willst allen zweifelsfrei beweisen, wer der bessere Superstar ist? Dann fordere sie zu einem I Quit Match heraus. Dabei bearbeiten sich zwei Superstars so lange, bis einer von ihnen tatsächlich ausruft, dass er das Match beendet.

Bei einem I Quit Match kannst du deinen Gegner bearbeiten, wie du willst – Objekte sind bei diesen Matches erlaubt. Wenn du glaubst, er hat genug, nimm ihn entweder in eine Breaking Point Submission (halte **ⓧ** gedrückt) oder drücke **Ⓞ**, wenn er am Boden liegt und du in seiner Nähe bist, so als wolltest du einen Pin versuchen.

Zu diesem Zeitpunkt muss dein Gegner den Cursor im „I Quit“-Zähler innerhalb der Zielzone halten, um das Match nicht zu verlieren. Du kannst einen Einschüchterungs-Taunt ausführen (Richtungstasten), um den Zähler zu beeinflussen und dem Gegner das Durchhalten zu erschweren. Wenn unten im Bildschirm die Worte „I QUIT“ vollständig erschienen sind, ist das Match vorbei!

Den Gegner zum Aufgeben bewegen	Ⓞ in der Nähe eines Gegners am Boden oder nimm ihn in eine Breaking Point Submission
Gegner einschüchtern	Richtungstasten während eines „I Quit“-Minispiels
Dem erzwungenen Aufgeben entkommen	ⓧ, wenn sich der Cursor in der Zielzone befindet
Einem erzwungenen Aufgeben sofort entkommen	ⓧ (1 Finisher-Symbol erforderlich)

HINWEIS: Einen Gegner einzuschüchtern, kann ihn zum Äußersten treiben und zur Aufgabe zwingen, aber versuche es nicht bei einem Gegner, der noch stark ist, denn jeder Versuch kostet dich Schwung.

STEUERUNG: EXTREME RULES



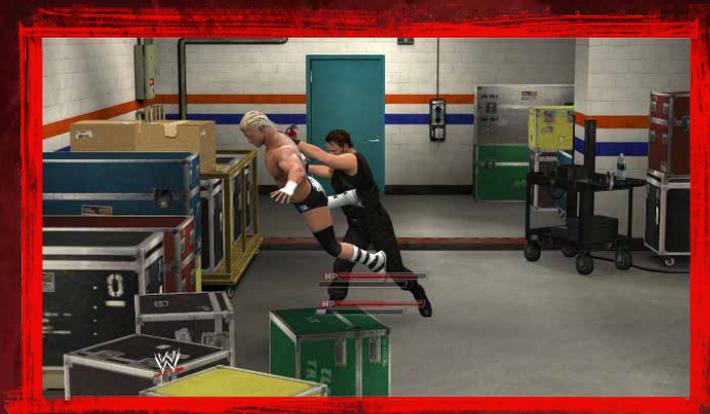
Die einzige Regel in einem Extreme Rules Match ist, dass es keine Regeln gibt! Prügele dich außerhalb des Rings, schlage deinen Gegner mit einem Klappstuhl und kämpfe so lange gegen ihn, bis ihr beide kaum noch stehen könnt!

All diese Moves gelten für alle Matches, in denen du Objekte gegen deinen Gegner einsetzen darfst – verwendest du sie jedoch außerhalb eines Extreme Rules Matches, kann es sein, dass du disqualifiziert wirst.

Objekt-Schlag	☐ mit einem Objekt in der Hand
Objekt-Griff	⊗ mit einem Objekt in der Hand
Gegenstand greifen/loslassen	L1
Einen Tisch anzünden	Ⓜ neben einem aufgestellten Tisch, wenn du in Besitz eines gespeicherten Finisher-Symbols bist. Du kannst Tische auch während eines Table Matches anzünden, wenn die Option „Siegbedingung: Brennender Tisch“ als Match-Regel aktiviert ist.
Objekt-Schlag im Lauf	☐, während du mit einem Objekt in der Hand auf den Gegner zurennst
Objekt in den Ring schieben	Bewege außerhalb des Rings den linken Stick Richtung Ring und drücke L1.
Mit Objekt in den Ring rennen	Mit Objekt in der Hand zum Ring sprinten

Objekt aus dem Ring werfen	Bewege innerhalb des Rings den linken Stick in Richtung der Seile und drücke L1
Mit Objekt aus dem Ring rennen	Renne in Richtung der Ringseile, während du bei den Seilen stehst und ein Objekt hältst
Objekt unter dem Ring hervorholen	L1, während du außerhalb des Rings in der Mitte des Ring-Aprons stehst

STEUERUNG: BRAWL



Manchmal geht es noch extremer zu als bei einem Extreme Rules Match – und manchmal ist es noch nicht einmal ein Match! Falls du dich in einem Brawl hinter der Bühne wiederfindest, vergiss nicht, dass die folgenden Moves einige deiner Standard-Moves ersetzen.

Gegner werfen	☐
Griff (nur bei Brawls)	⊗ oder ⊗ + linker Stick ↑ ↓ → ←
Umgebungsgriff	⊗, wenn der Gegner an einem Umgebungsobjekt lehnt
Umgebungs-Finisher	Ⓜ, wenn der Gegner an einem Umgebungsobjekt lehnt (Finisher-Symbol erforderlich)

STEUERUNG: TLC

„TLC“ steht für „Tables, Ladders and Chairs“ (Tische, Leitern, Stühle). Diese Moves gelten für sämtliche Matches, in denen Tische, Leitern und Stühle Teil der Action sind!

TISCH-MOVES



Tisch-Angriff	○ , während du einen Tisch hältst
Tisch aufstellen	L1 , während du einen Tisch hältst
Aufgestellten Tisch ziehen	L1 in der Nähe eines Tisches gedrückt halten + linken Stick bewegen
Tisch gegen Ecke lehnen	Linker Stick in Richtung Ecke + ○ , während du in der Nähe der Ecke Tisch/Leiter hältst
Tisch gegen Seite, Absperrung, Apron usw. lehnen	Linker Stick in Richtung des Objekts + ○ , während du den Tisch/ die Leiter hältst
Tisch-Griff	Drücke ⊗ , während du einen Tisch hältst, um den Gegner in ermüdetem Zustand gegen den Tisch zu postieren.
Gegner auf einen Tisch legen	Drücke ⊗ , wenn du vor einem an einem Tisch lehrenden, ermüdeten Gegner stehst, um ihn auf den Tisch zu legen, oder ziehe ihn zu einem aufgestellten Tisch.

LEITER-MOVES



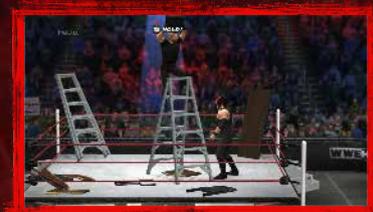
Leiter hochheben	L1
Leiter aufstellen (während die Leiter gehalten wird)	L1
Eine aufgestellte Leiter oder einen Tisch bewegen	L1 gedrückt halten, während du neben einer Leiter oder einem Tisch stehst
Leiter loslassen	L1 loslassen, während du die Leiter ziehst.
Auf Leiter klettern (ohne Gegner auf der Leiter)	Linker Stick Richtung Leiter + drücke L1
Auf Leiter klettern (mit einem Gegner auf der Leiter)	L1 in der Nähe der Leiter
Leiter gegen eine Ecke, die Seile, den Ring-Apron oder eine Absperrung lehnen	Linker Stick in Richtung Ecke etc. + ○
Eine angelehnte Leiter hinauf rennen	L2 gedrückt halten + linken Stick in Richtung der angelehnten Leiter bewegen
Leiter hochrennen & Schlag	L2 gedrückt halten + linken Stick Richtung Leiter + ○
Leiter hochrennen & Griff	L2 gedrückt halten + linken Stick Richtung Leiter + ⊗
Leiter hochrennen & zu einer anderen Leiter springen	L2 gedrückt halten + linken Stick Richtung Leiter + L1 oben auf der Leiter drücken
Leiter treffen und umstoßen	○ in der Nähe der Leiter

Leiter greifen und umwerfen	⊗ in der Nähe der Leiter
Von Leiter herunterklettern	⊙ auf der Leiter
Von Spitze der Leiter absteigen	L1 auf der Leiterspitze
Hängenden Gegenstand greifen	Rechten Stick ↑ gedrückt halten, um das Objekt zu greifen, und dann den rechten Stick ↓ bewegen, sobald du dazu aufgefordert wirst
Schwacher Schlag	⊖ drücken, wenn du mit einem Gegner auf der Leiter bist
Starker Schlag	⊖ gedrückt halten, wenn du mit einem Gegner auf der Leiter bist
Leiter-Griff	⊗ wenn du mit einem Gegner auf der Leiter bist
Betäubungsgriff auf der Leiter	⊗ wenn du mit einem ermüdeten Gegner auf der Leiter bist
Finisher auf der Leiter	△ wenn du mit einem Gegner auf der Leiter bist (Finisher-Symbol erforderlich)
Alternativer Finisher auf der Leiter	Linker Stick + △, wenn du mit einem Gegner auf der Leiter bist (Finisher-Symbol erforderlich)
Dem Leiter-Angriff des Gegners ausweichen	Linker Stick ↓, wenn dich der Gegner auf der Leiter angreift
Hängender Sprungangriff	⊖ wenn du auf dem obersten Turnbuckle bist und dein Gegner vom hängenden Gegenstand herabhängt
Hängender Griff	⊗ wenn du in der Nähe eines Gegners bist, der vom hängenden Gegenstand herabhängt
Hängender Sprungbrettangriff	Linker Stick Richtung Gegner + ⊖, wenn du auf dem Ring-Apron stehst und dein Gegner von dem hängenden Gegenstand herabhängt

Um ein Ladder Match, TLC Match oder Money in the Bank Match zu gewinnen, musst du auf eine Leiter klettern, um in Reichweite des Objekts zu gelangen, das über dem Ring aufgehängt wurde (in der Regel ein Championship-Gürtel). Orientiere dich am Schatten des Objektes, um die Leiter richtig aufzustellen, und klettere bis ganz nach oben.

Wenn du ganz oben bist, halte den rechten Stick ↑ gedrückt, um nach dem Objekt zu greifen. Wenn der Superstar den Gegenstand ergriffen hat, wirst du aufgefordert, ihn mit dem rechten Stick ↓ herunterzuziehen. Achte auf genaues Timing, um eine weitere Chance zu erhalten, den Gegenstand herunterzuziehen. Und stimme deinen Move sorgfältig ab – ist dein Timing schlecht, musst du von Neuem beginnen.

HINWEIS: Wenn du eine Leiter umstoßen willst, ohne sie hochzuheben, musst du sie einfach nur schlagen (⊖). Befinden sich jedoch ein oder mehrere Superstars auf ihr, kannst du sie (und die Gegner auf ihr) am schnellsten und effektivsten zu Fall bringen, indem du auf sie zugehst und ⊗ drückst.



Klettere auf die Leiter und bewege den rechten Stick ↑, um den über dem Ring hängenden Gegenstand zu greifen.



Sobald die Aufforderung erscheint, den Gegenstand zu entfernen, bewege den rechten Stick ↓, um ihn herunterzuziehen.

STUHL-MOVES



Stuhlangriff am Boden in der Ecke	Renne auf einen Gegner am Boden (sitzend) in der Ecke zu, während du einen Stuhl hältst, und drücke ○
Stuhl in der Ecke festklemmen	Bewege den linken Stick in Richtung der Ecke, während du einen Stuhl hältst, und drücke ○

HINWEIS: Bei Table, Ladder und TLC Matches werden „Breaking Point Submission“-Moves durch direktionale Würfe ersetzt, mit denen du deine Gegner in oder gegen Objekte schleudern kannst. Viel Spaß!

STEUERUNG: STEEL CAGE MATCH



Steel Cage Matches gehören zu den härtesten Matches bei WWE 2K14. Die Superstars sind umgeben von vier erbarmungslosen Wänden aus Maschendraht. Der Käfig konzentriert die Action nicht nur auf den Ring – er ist auch eine verheerende Waffe gegen andere Superstars.

Käfig hochklettern	Linker Stick zur Käfigwand + L1
Sprungangriff vom oberen Rand des Käfigs	○ , wenn rittlings auf dem oberen Rand des Käfigs. Gegen stehende Gegner oder Gegner am Boden.
Gegner vom Käfig herunterziehen	⊗ oder ○ unter einem Gegner, der gerade an der Käfigwand hochklettern will
Kletterversuch abbrechen	L1
Superplex zum Entkommen durch Käfigtür	⊗ in der Nähe eines ermüdeten Gegners in der unteren linken Ecke des Rings drücken
Gegner gegen die Käfigwand schmettern	○ gedrückt halten und linken Stick in Richtung des Käfigs bewegen – hierfür benötigst du die Hammerwurf-Fähigkeit.
Gegner gegen die Käfigwand werfen	⊗ gegen einen Gegner, der ermüdet in den Seilen hängt

STEUERUNG: HELL IN A CELL MATCH



Steel Cage Matches sind zwar gefährlich, aber Hell in a Cell Matches können eine hoffnungsvolle Karriere beenden! Bei Hell in a Cell kommt die gleiche Steuerung wie bei Steel Cage Matches zum Einsatz, aber es gibt ein paar besonders tückische Moves, die nur beim gefährlichsten Match-Typ der WWE ausgeführt werden können.

Gegner vom oberen Käfigrand werfen	⊗ in der Nähe eines Gegners am Rand des Käfigs
Umgebungsgriff	⊗ gegen einen Gegner, der in der Nähe des Käfigs steht
Käfigdach durchbrechen	Den Gegner mitten aufs Käfigdach schmettern
Durch das zerschmetterte Käfigdach in den Ring fallen lassen	Linker Stick Richtung Loch + L1
Käfigzerstörungs-Finisher	ⓐ im Käfig auf der Seite der Kommentatorenische (Finisher-Symbol erforderlich)

STEUERUNG: ELIMINATION CHAMBER



Sechs Superstars betreten die Elimination Chamber, aber nur einer wird sie als Sieger verlassen! Zwei Superstars beginnen das Match und nacheinander betreten weitere Superstars den Käfig. Sobald ein Superstar gepinnt wird, wird er aus dem Match entfernt. Dies geht so lange, bis nur noch einer übrig ist.

In der Elimination Chamber gilt die gleiche Steuerung wie bei Steel Cage Matches – neben diesen Spezialaktionen:

Auf Chamber Pod steigen	Linker Stick + L1 auf dem Turnbuckle
Vom Chamber Pod hinuntersteigen	L1
Gegner gegen die Kammerwand schleudern	Gegner mit Irish Whip Richtung Kammerwand werfen
An der Wand der Elimination Chamber hochklettern	Linker Stick Richtung Kammerwand + L1

STEUERUNG: TAG TEAM MATCH



Verdoppele das Chaos normaler WWE Matches, indem du mit einem Partner ein Team bildest und ein gegnerisches Team angreift! Das Ziel von normalen Tag Team Matches und Tornado Tag Team Matches ist es, entweder durch Pinfall oder Submission zu gewinnen.

In einem normalen Match muss ein Teammitglied mit seinem Partner wechseln. Das legale Mitglied eines Teams muss das legale Mitglied des anderen Teams besiegen. In Tornado Matches sind alle Superstars gleichzeitig im Ring. Jedes Mitglied eines Teams kann jedes Mitglied des anderen Teams besiegen.

Tag	Linker Stick Richtung Partner + L1
Doppelteam-Eckgriffe	Schleudere den Gegner mit einem Irish Whip in deine Ecke, bewege den linken Stick ←→↓ + drücke X . Dein wartender Partner muss beim Turnbuckle stehen, an dem normalerweise der Tag erfolgt.
Stehende Doppelteam-Griff-Moves	Gehe auf deinen Partner zu, während dieser einen Gegner gegriffen hat, und bewege den linken Stick ←→↓ + drücke X
Tag Team Finisher	Schleudere einen Gegner (mit einem Finisher-Symbol) mit einem Irish Whip in Richtung deiner Ecke (und deines wartenden Partners) oder ziehe ihn dorthin, nähere dich dem Gegner und drücke A
Tag-Partner rufen	R1 + Richtungstasten ↑↓
Illegalen Tag-Partner steuern	<small>SELECT</small> □ (der legale Partner wird dann von der CPU gesteuert)

STEUERUNG: ILLEGALER TAG-PARTNER



Der Tag-Partner, der auf ein Tag wartet, kann sich frei auf dem Apron bewegen oder Gegner, die ihm zu nahe kommen, hinterhältig angreifen.

Nahen Gegner schlagen	□
Seil herunterziehen (damit der mit einem Irish Whip geschleuderte Gegner aus dem Ring fliegt)	○
Tag fordern	L1
Nahen Gegner im Ring greifen	X
Ring betreten	Linker Stick + L1
Turnbuckle hochklettern	L2 + linker Stick in Richtung Ecke
Zur Steuerung des legalen Partners wechseln	<small>SELECT</small> □ (der illegale Partner wird dann von der CPU gesteuert)

STEUERUNG: INFERNO MATCH



Bei einem Inferno Match ist der Ring von lodernen Flammen umgeben. Du gewinnst nur, wenn du deinen Gegner in Brand steckst! Drücke **○**, wenn dein Gegner am Boden ist, um ihn auf den brennenden Ring-Apron zu rollen.

Wenn der Gegner in der Nähe der Flammen ist, musst du **×** drücken, sobald der Cursor im Zähler den Zielbereich erreicht. Dein Gegner muss schnell **×/○/□/△** drücken, um den Flammen zu entkommen.

HINWEIS: Falls du Gefahr läufst, in Flammen aufzugehen, opfere ein gespeichertes Finisher-Symbol (**△**), um der Hitze sofort zu entkommen. Jeder Superstar, der schon mal ein Inferno Match verloren hat, wird dir bestätigen, dass das ein geringes Opfer ist!

STEUERUNG: ROYAL RUMBLE



Der 30-Man Royal Rumble ist ein unberechenbares Elimination Match und Jahr für Jahr eines der populärsten Events in der WWE. Alles ist möglich – solange du nicht den Ring verlässt, wenn du einmal drin bist!

Royal Rumble Finisher	△ , wenn der Gegner ermüdet in den Seilen oder der Ecke, unter den Seilen oder auf dem Ring-Apron ist
Gegner eliminieren	× , wenn der Gegner ermüdet in den Seilen oder der Ecke, unter den Seilen oder auf dem Ring-Apron ist. Folge anschließend den Tastenanweisungen auf dem Bildschirm.
Charakter wechseln (nach der Elimination)	Drücke die Richtungstasten oder × , um die Superstars durchzublätern. Drücke dann × , um einen Superstar auszuwählen.
Elimination-Versuch abbrechen (als Angreifer)	L1
Elimination sofort entgehen	L1 (1 Finisher-Symbol erforderlich)

PLAYSTATION®NETWORK

RANGLISTEN-SPIELE

Tritt in einem Ranglisten-Spiel via PlayStation®Network gegen einen Gegner an. Deine Leistung wirkt sich auf deine Bilanz und deinen PlayStation®Network-Rang aus. Bevor du für eins dieser knallharten Matches in den Ring steigst, solltest du dich in Bestform bringen. Du erhältst Ansehen mit jedem Match, an dem du teilnimmst, um dir Ränge und Titel zu verdienen.

MITSPIELER-SUCHE

Wie in den Ranglisten-Spielen trittst du hier online gegen andere Spieler an. Das Ergebnis wirkt sich jedoch nicht auf die Rangliste bei PlayStation®Network aus. Tritt an zu einem benutzerdefinierten Spiel (du wählst den Match-Typ) oder erstelle eine Sitzung, bei der du exklusive Matches gegen einen einzelnen Gegner spielst.

COMMUNITY-INHALTE

Über „Community-Inhalte“ erhältst du Zugriff auf Inhalte, die Spieler aus der ganzen Welt hochgeladen haben. Du kannst außerdem deine eigenen in den Erstellen-Modi erstellten Inhalte hochladen und sie so dem Rest der Welt präsentieren. Mit dem „Community-Inhalte“-Browser kannst du alle Inhalte durchstöbern und nach Einstellungsdatum, höchster Downloadzahl oder bester Bewertung sortieren. Dir stehen mehrere Filter zur Verfügung, um hochgeladene Inhalte nach Art zu sortieren. Wenn dir ein Inhalt gefällt, dann kommentiere und bewerte ihn oder setze ihn auf die Liste deiner Lieblings-Uploads.

MEINE STATISTIK

Betrachte deine PlayStation®Network-Statistiken, dein Ansehen und die Ergebnisse deiner Ranglisten-Spiele, sortiert nach Match-Art.

BESTENLISTEN

Finde heraus, wie du dich im Vergleich zu anderen PlayStation®Network-Spielern auf der PlayStation®Network-Bestenliste schlägst. Je mehr Ranglisten-Spiele du gewinnst, je höher steigst du in der Bestenliste auf. Hast du das Zeug dazu, den WWE-Gipfel zu erklimmen? Stelle deine Fähigkeiten im PlayStation®Network auf die Probe und finde es heraus!

SUPERSTAR-FÄHIGKEITEN



UNFAIRER PIN

Geht dein Gegner in der Nähe der Seile zu Boden, stelle dich neben die Seile und führe einen Pinfall aus, bei dem dir deine Beine am Seil durch Hebelkraft einen unfairen Vorteil verschaffen. Dieser erhöht deine Chance auf einen Pin.



MOVE-DIEB

Stiehlt den Finisher deines Gegners und setze ihn gegen ihn ein, indem du **R1** gedrückt hältst und die Richtungstaste **↑** drückst, um den Move-Dieb-Zustand zu aktivieren. Von dem Zeitpunkt, an dem du den Move-Dieb-Zustand aktiviert hast, bleiben dir 20 Sekunden, um den Finisher auszuführen. Der Verteidiger muss am Boden sein und der Angreifer neben ihm, um die Move-Dieb-Fähigkeit auszuführen.



COMEBACK

Wenn du diese Fähigkeit hast, wirst du aufgefordert, **△** zu drücken, wenn dein Superstar schweren Schaden an einem Körperteil erlitten hat. Drücke zum richtigen Zeitpunkt die auf dem Bildschirm angezeigten Tasten, um ein dramatisches Comeback zu starten. Diese Fähigkeit kann nicht eingesetzt werden, wenn Finisher ausführbar sind, und ist nur einmal pro Match verwendbar.



HAMMERWURF

Halte **○** gedrückt, wenn du einen Irish Whip durchführst, um deinen Gegner gegen oder über einen Turnbuckle zu schleudern oder ihn über die Seile auf den Arena-Boden zu katapultieren.



WIDERSTAND

Superstars mit dieser Fähigkeit können sie einmal pro Match einsetzen, um die Chancen, sich aus einem Pin-Versuch oder einer Submission zu befreien, spürbar zu verbessern. Drücke **L1**, während du in einem Pin oder einer Submission bist.



SPRÜNGE NACH AUSSEN

Drücke **□**, während du dich auf die Seile zubewegst, oder renne quer durch den Ring und drücke **○** in der Nähe der Seile, um einen Sprungangriff oder einen Sprungangriff im Lauf gegen einen außerhalb des Rings befindlichen Gegner auszuführen.



SPRUNGBRETTSPRÜNGE

Halte in der Nähe der Seile oder wenn du auf die Seile zurennst den linken Stick in Richtung der Seile gedrückt und drücke **⊕**, um einen Sprungbrettangriff vom Ring-Apron auszuführen. Wenn du einen Gegner auf einem Ansagertisch liegen hast, steige auf den Ring-Apron, der dem Ansagertisch am nächsten ist, und halte den linken Stick gedrückt, während du **⊕** drückst, um einen Wahnsinns-Sprungbrettangriff auszuführen.



LEVERAGE PIN

Superstars mit dieser Fähigkeit können Laufangriffe und Betäubungsgriffsversuche eines stark ermüdeten Gegners in einen Pin-Versuch kontern, den man „Leverage Pin“ nennt; sie können einen Leverage Pin auch neben einem ermüdeten Gegner mit dem rechten Stick **↑↓** auslösen. In einem Leverage Pin kann der verteidigende Superstar versuchen, normal zu entkommen, indem er die blaue Zielzone seiner Befreiungsanzeige erreicht. Alternativ kann er den Leverage Pin durch ein Reversal zu seinem eigenen Pin machen, indem er die gelbe Zone der Anzeige erreicht.



FLUCHT AUS DEM RING

Drücke **L1**, wenn du in Seilnähe am Boden liegst, um unter den Seilen hindurch aus dem Ring zu rutschen und so deinem Gegner zu entkommen. Du kannst diese Fähigkeit in einem Match bis zu drei Mal einsetzen.

WUSSTEST DU ...?

... dass du, wenn dein Gegner versucht, dich zu greifen, **⊗** drücken kannst, um in die „Collar & Elbow“-Position zu gelangen? Drücke wiederholt **⊗**, um das Duell zu gewinnen und den Vorteil zu erlangen!

... dass du die Turnbuckle-Pads von den Ringecken entfernen kannst? Bewege den linken Stick in Richtung Turnbuckle und drücke **⊗**.

... dass du wählen kannst, in welche Richtung du einen Gegner bei einem Irish Whip schleuderst, indem du den linken Stick in die gewünschte Richtung bewegst?

... dass du dich schneller aus dem ermüdeten Zustand erholen kannst, wenn du die Tasten wiederholt drückst?

... dass es nur einen Weg gibt, der „Hell in a Cell“-Konstruktion zu entkommen? Du musst einen der Wandbereiche, die sich auf der gleichen Seite wie die Ansagertische befinden, mit einem speziellen Move zerstören.

... dass bei Kettengriffen, die mit dem Gesicht nach vorne gehalten werden (Front Facelock, Side Headlock und Wrist Lock), sowie nach dem Kontern von Schlägen bzw. dem Abfangen von Tritten starke Schläge ausgeführt werden können?

... dass der Ansagertisch freigeräumt werden muss, bevor du ihn mit einem Gegner zerschmettern kannst? Nähere dich dem Ansagertisch und drücke **L1**, um die Abdeckung zu entfernen. Sobald die Abdeckung entfernt ist, schleuderst du den Gegner mit einem Irish Whip in Richtung Tisch oder ziehst ihn dorthin. Führe dann einen Griff aus, um ihn auf den Tisch zu legen. Stelle dich neben den Ansagertisch und drücke **L1**, um auf den Tisch zu klettern, und drücke **⊗**, um den Gegner zu greifen.

... dass bestimmte Moves direkt in Pin-Versuche übergehen, wenn du **⊕** drückst, sobald es auf dem Bildschirm erscheint? Halte die Augen danach offen!

GARANTIE- UND LICENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION

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

DIESE SOFTWARE WIRD LICENZIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE (DEFINITION SIEHE UNTEN) INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER SONST WIE VERWENDEN, ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN VORLIEGENDEN GARANTIE- UND LICENZBEDINGUNGEN („VEREINBARUNG“) EINVERSTANDEN. DIESE EINVERSTÄNDLIGKEITSERKLÄRUNG IST BINDEND. „SOFTWARE“ BEINHÄLTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGBAR GESTELLTE SOFTWARE. DAS ODER DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHÄNDBÜCHER, VERPACKUNG UND ANDERESCHRIFTLICHE, GESPEICHERTE, ELEKTRONISCHE ODER ONLINE ZUR VERFÜGBAR GESTELLTE MATERIALIEN UND SÄMTLICHE KOPIEN DIESER SOFTWARE ODER DES BEGLEITMATERIALS. INDEM SIE DIESE SOFTWARE OFFEN, INSTALLIEREN UND/ODER DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL BENUTZEN, AKZEPTIEREN SIE DIESE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. („LICENZBEREITER“), SIND SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN. DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

I. LICENZ

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 vertriehen. Die von Ihnen erworbenen Rechte sind abhängig von der Befolgung der Bestimmungen dieser Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung, die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt am dem Datum, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig benutzen und endet, abhängig davon, was früher eintritt, entweder wenn Sie diese Software irgendwie weggegeben haben oder wenn der Lizenzgeber diese Vereinbarung beendet. Die eingeräumte Lizenz endet sofort und unmittelbar, wenn Sie versuchen, technische Schutzvorrichtungen im Zusammenhang mit der Software zu umgehen. Diese Software wird an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf von Rechten an Software ausulegen ist. Alle Rechte, die durch diese Vereinbarung nicht explizit ein-geräumt werden, verbleiben bei dem Lizenzgeber bzw., soweit einschlägig, dem Lizenzgeber.

INHABERSCHAFT AN RECHTEN. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Ansprüche in Bezug auf die Software, einschließlich aber nicht beschränkt auf Urheberrechte, Marken, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schauplätze, künstlerische Darstellung, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit anwendbaren Gesetzen und Verträgen. Die Software darf, abgesehen von einer einzelnen Sicherungskopie, in keiner Weise, ganz oder zum Teil, egal auf welche Weise, kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden, wenn nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise 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. Alle Rechte die Ihnen hiermit nicht ausdrücklich eingeräumt 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 verfrachten, vermieten, lizenzieren, verleihen oder sonstwie weiter zu übertragen, wenn nicht die ausdrückliche schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt oder es in dieser Vereinbarung vorgesehen ist; (c) die Software oder Teile davon zu kopieren (es sei denn es ist in dieser Vereinbarung gestattet, was namentlich für die Anfertigung einer einzelnen Sicherungskopie gilt); (d) die Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere Nutzer ermöglicht; (e) die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole so selbst Ziel zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben); (f) die Software zum Zweck der Umgehung der Nutzungsvoraussetzungen, die auf der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM vorgesehen sind, auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, (dieses Verbot bezieht sich nicht auf Kopien, die ganz oder zum Teil durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses erstellt werden, um einen mitgelieferten Arbeitsspeicher zu gewährleisten); (g) die Software in einem gewerblichen Computernetzwerk oder einam anderen aufsenden, anzuschließen, zu nutzen oder zu kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber räumt Ihnen eine schriftlich erteilende Lizenz ein, um die Software auch gewerblich zu nutzen; (h) die Software ganz oder teilweise zurückzuentwickeln (Reverse Engineering) oder zu dekompileieren, es sei denn ein gesetzlicher Ausnahmefall liegt vor, zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder in sonstiger Weise die Software zu verändern; (i) Eigentumsmerkmale, Marken oder Label auf oder innerhalb der Software oder deren Verpackung zu entfernen oder zu verändern; (j) die Software in ein Land zu transportieren, exportieren oder re-exportieren (direkt oder indirekt), das nach den US-amerikanischen Exportgesetzen oder den dazugehörigen Regelungen oder den anwendbaren nationalen und internationalen Exportgesetzen und -regelungen derartige Software nicht erhalten darf und/oder in sonstiger Weise diese Bestimmungen und Regelungen, die sich von Ziel zu Ziel ändern können, zu verletzen.

ZUGANG ZU SPEZIELLEN INHALTEN UND/ODER DIENSTEN INKL. DIGITALER KOPIEN. Um Zugang zu digitalen Kopien der Software oder zu bestimmten freizugibaren, herunterladbaren Online- oder sonstigen speziellen Inhalten, Diensten und/oder Funktionen (zusammenfassend „spezielle Inhalte“) genannt zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, einzigerstige Seriennummern einzugeben, die Software zu registrieren, Mittelteil mit Diensten von Drittanbietern und/oder die Software zu sein und sich mit den entsprechenden Nutzungsbedingungen einverstanden zu erklären. Der Zugang zu speziellen Inhalten ist auf Benutzerkonten, die auf ein 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 ZU VORERWÄHNTEN GESPEICHERTE KOPLEN. Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie der Software und das Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person zu übertragen, wenn Sie keine Kopien (inschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen davon zurückbehalten und der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Spezielle Inhalte einschließlich ansonsten 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 wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem Benutzer nicht zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. DIESEN UMGEACHTET DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN. Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugang zur Software und/oder zu bestimmten Software-Bestandteilen oder Inhalten zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder in anderer Weise Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte zu verhindern. Wenn die Software zu speziellen Inhalten zugreifen kann, lediglich ein Exemplar der Software zur gleichen Zeit inhaltlich zugreifen. Zusätzliche Verbarbeiten und eine Registrierungsnummer sind ebenfalls notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software, die Gegenstand einer gültigen Lizenz ist, kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sie dürfen in diese Zugangskontrollmittel nicht eingreifen oder versuchen, diese Sicherheitsmaßnahmen außer Kraft zu setzen oder zu umgehen.

Wenn Sie die technischen Schutzmaßnahmen außer Kraft setzen oder sich in anderer Weise daran zu schaffen machen, wird die Software nicht richtig funktionieren. Ein Eingriff in die technischen Schutzmaßnahmen ist nur in dem Ausnahmefall gestattet, dass diese das ordnungsgemäße Funktionieren der Software beeinträchtigen und der Lizenzgeber innerhalb von vier Wochen nach schriftlicher Meldung ein ordnungsgemäßes Funktionieren nicht seinerseits ermöglicht hat.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, einschließlich eines Spielplans, eines Szenarios, eines Screenshots, eines Autodesigns oder eines Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und insoweit als dass Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unveränderbare, voll übertragbare und unterlizenzierbare weltweite Recht und die Lizenz, Ihre Beiträge in jeder Weise und für jeden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, einschließlich des Rechts zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, ausstrahlen zu übertragen oder in anderer Weise in der Öffentlichkeit zu kommunizieren, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekanntem Mitteln und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die anwendbaren Gesetze und Verträge für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie geben sich hiermit soweit nach dem anwendbaren Recht möglich, jedweder Urheberrechte 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 Lizenzinräumung 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 authentifizieren und um andere Funktionen durchzuführen. Um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, kann es notwendig sein, dass Sie (a) über eine hinreichende Internetverbindung verfügen und/oder (b) einen gültigen und aktiven Account bei einem Online-Dienstleister, wie dies in der Programmokumentation vorgesehen ist, verfügen. Die Software ist nicht für den Betrieb ohne Online-Zugang zu bestimmten Funktionen konfiguriert. Wenn Sie derartige 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) Weitergabe von Daten an den Lizenzgeber und mit ihm verbundene Unternehmen in Ländern außerhalb der Europäischen Union und der Europäischen Wirtschaftsgemeinschaft. Wenn Sie eine Verbindung mit dem Internet bei Nutzung der Software herstellen, sind dies über eine Spielplattform, ein Netzwerk oder eine andere Methode, kann es sein, dass der Lizenzgeber Informationen von Hardware-Hersteller oder Spielplattformbetreibern erhält und automatisch bestimmte Informationen von Ihrem Computer oder Ihrer Spielkonsole sammelt. Diese Informationen kann z.B. Benutzeridentifikationsmerkmale, wie Spielbezeichnungen und Bildschirmnamen, Spielstände, Spielerefolge, Spielplattierung, besuchte Orte, Freundschaften, Hardware MAC-Adresse, Internetprotokoll-Adresse und Ihre Benutzung verschiedener Spielfeatures enthalten. Alle Informationen die der Lizenzgeber sammelt, sollte anonym sein und nicht Ihre Identität preisgeben oder persönliche Information darstellen; sollten Sie jedoch persönliche 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 dem Marketingpartnern des Lizenzgebers geteilt oder vom Lizenzgeber für jeden anderen gesetzmäßigen Zweck verwendet werden. (Nur wenn Sie eine Einwilligungserklärung über die entsprechende Nutzung Ihrer persönlichen Daten abgeben haben oder abgeben, erklären 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 Spielzeiten.

III. GEWÄHRLEISTUNG

BEGRENZTE GEWÄHRLEISTUNG: Unbeschadet und zusätzlich zu jeglicher Gewährleistung des Verkäufers der Software, bei dem Sie die Software gekauft haben, oder zu den geltenden gesetzlichen Rechte, die Ihnen gemäß der Rechtsprechung zustehen mögen, garantiert Ihnen der Lizenzgeber (wenn Sie der ursprüngliche Käufer der Software sind), dass das ursprüngliche die Software enthaltene Speichermedium in Bezug auf Material unter normalen Nutzungs- und Betriebsbedingungen für die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum frei von Mängeln ist. Der Lizenzgeber garantiert Ihnen, dass die Software mit einem persönlichen Computer kompatibel ist, der den Mindest-Systemanforderungen der Software-Dokumentation entspricht, oder dass sie durch den Spielkonsolenhersteller als kompatibel mit der Spielkonsole, für die sie veröffentlicht wurde, erklärt worden ist; aufgrund von Schwankungen in Bezug auf Hardware, Software, Internet-Verbindungen und individuelle Nutzung übernimmt der Lizenzgeber keine Garantie für die Kompatibilität der Software mit anderen Computer- oder Hardware-Systemen. Die Software ist nicht für den Betrieb ohne Online-Zugang zu bestimmten Funktionen konfiguriert. Die Software oder Hardware von Drittanbietern ist kompatibel ist. Wenn Sie aus irgendeinem Grund einen Mangel in dem Speichermedium oder der Software während der Garantiezeit entdecken, verpflichtet sich der Lizenzgeber, jede für mangelhaft befundene Software innerhalb der Garantiezeit kostenlos zu ersetzen, solange die Software vom Lizenzgeber aktuell hergestellt wird. Wenn die Software nicht mehr verfügbar ist, behält sich der Lizenzgeber das Recht vor, sie durch eine ähnliche Software von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Diese Garantie gilt nur für das Speichermedium und die Software, wie sie ursprünglich vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellt worden sind. Diese Garantie gilt nicht und erlischt, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäßen Gebrauch oder Vernachlässigung entstanden ist. Sie haben keine weiterreichenden Ansprüche als die ausdrücklich vorstehend genannten. Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zurücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur in die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie folgendes an: Ihren Namen, die Rücksendeadresse, eine Kopie des datierten Kaufbelegs sowie ein Schreiben, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, beschreibt. Der Lizenzgeber haftet unter keinen Umständen für eventuelle Fahrlässigkeit sowie für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit. Bei letzter Fahrlässigkeit haftet der Lizenzgeber nur für die Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht (Kardinalpflicht). Eine Kardinalpflicht im Sinne dieser Bestimmung ist zunächst eine Pflicht, deren Erfüllung die Abwicklung dieser Gewährleistung ermöglicht, sowie eine Pflicht auf deren Erfüllung man daher in der Regel vertrauen darf. In diesem Fall ist die Haftung auf den typischen vorhergehenden Schaden begrenzt.

BEENDIGUNG: Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber davon zurücktreten, und endet automatisch, wenn Sie 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 dazugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten und Teile der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden. In diesem Fall sind die genannten Kopien und Materialien auch endgültig von jeglichem Server oder Computer zu entfernen und zu löschen, auf dem diese installiert worden sind.

VERSCHEIDENES: Diese Vereinbarung stellt die vollständige Regelung dieser Lizenz zwischen den Parteien dar und verdrängt sämtliche vorhergehenden Vereinbarungen und Gewährleistungen zwischen den Parteien. Die Abänderung dieser Vereinbarung bedarf der Schriftform. Sollte eine der Bestimmungen dieser Vereinbarung unwirksam sein oder werden, wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen dadurch 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 Anwendungsbereichs des UN-Kaufrechts Anwendung.

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

KUNDENDIENST

Falls mit einem unserer Titel technische Probleme auftreten, können Sie unseren Technischen

Kundendienst auf verschiedene Weise erreichen:

DEUTSCHLAND:

Telefon: 06922222087 / Anrufrufen richten sich nach nationalen Tarifen.
Mobilfunkkosten können abweichen.
Montag bis Freitag 13:00 bis 21:00 (MEZ)
<http://support.2k.com>

Website:

ÖSTERREICH:

Telefon: 019287882 / Anrufrufen richten sich nach nationalen Tarifen
Mobilfunkkosten können abweichen.
Montag bis Freitag 13:00 bis 21:00 (MEZ)
<http://support.2k.com>

Website:

<http://support.2k.com>

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

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate	Niederlands	0495 574 817 Interlokale kosten
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten	New Zealand	09 415 2447 National Rate 0900 97669 Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Česká republika	0225341407	Norge	820 68 322 Pris: 6,50/-min, support@no.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Danmark	90 13 70 13 Pris: 6,-/minut, support@dk.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30	Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Deutschland	01805 766 977 0,14 Euro/Minute	Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional	Россия	+ 7 (495) 981-2372
Ελλάδα	801 11 92000	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 12–18
ישראל – ישראל	09-9560957 פקס 09-9711710 טלפון תמיכה www.isfar.co.il בקרו באתר	Sverige	0900-20 33 075 Pris 7,50- min, support@se.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate	UK	0844 736 0595 National rate
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto		
Malta	234 36 000 Local rate		

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.



Powered by
Wwise
audio pipeline solution



Quell- und/oder Objektcode der zugrunde liegenden Software für „WWE 2K14“ © 2005 - 2013 bei Take-Two Interactive Software, Inc. Veröffentlicht von 2K. 2K, Take-Two Interactive Software, Inc. und die jeweiligen Logos sind Marken von Take-Two Interactive Software, Inc. Sämtliche Programmierung, Talentnamen, Bilder, Abbildungen, Slogans, Wrestling-Moves, Marken, Logos und Urheberrechte der WWE sind exklusives Eigentum der WWE und ihrer Tochterunternehmen. Entwicklung von YUKES Co., Ltd. YUKES Co., Ltd. und das Logo sind Marken und/oder eingetragene Warenzeichen von YUKES Co., Ltd. Verwendet Bink Video. Copyright © 1997 - 2013 bei RAD Game Tools, Inc. Wwise © 2006 - 2013 Audiokinetic Inc. Alle anderen Marken, Logos und Urheberrechte sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. „WWE 2K14“ © 2013 bei WWE. Alle Rechte vorbehalten.



BLES-01937

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

5026555413411