



XBOX 360

KINECT™



KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.

BEDIENUNGSANLEITUNG

**505
GAMES™**

⚠️ WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem KINECT-Sensor sowie in den entsprechenden Handbüchern zu verwendetem Zubehör. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Ersatzhandbücher erhalten Sie unter www.xbox.com/support oder durch telefonische Bestellung beim Kundensupport.

Zusätzliche Sicherheitsinformationen finden Sie auf der vorletzten Seite des Handbuchs.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

INHALT

Hauptmenü.....	2
Spielmodi	3
Bildschirmanzeige	5
Pausenmenü.....	5
Xbox LIVE	6
Gewusst wie: Hilfe für KINECT	6
Mitwirkende.....	7
Sicher spielen mit KINECT	8
Garantie und Kundenberatung.....	13



Menü-Navigation

Rechte Hand nach oben und unten bewegen, um die einzelnen Optionen im Menü hervorzuheben. Mit der rechten Hand nach links streifen, um fortzufahren.

HAUPTMENÜ



SPIELMODI

Zwischen **Karriere**, **Schnellen Stunts**, **Übung** und **Kopf an Kopf** wählen.

EINEN WRESTLER ERSTELLEN

Der Schlüssel zu einer tollen Ringleistung ist ein eigener Stil. Passen Sie Ihren Wrestler mit Tausenden an Möglichkeiten nach eigenem Geschmack an. Erstellen Sie Ihren ganz persönlichen Wrestler, indem Sie folgende Dinge bestimmen: Stimme, Statur, Kopf, Frisur, Bart, Haut, Tattoos, Hose, Hemd, Kopfbedeckungen, Handschuhe, Schuhwerk, Knieschoner, Ellbogenschoner, Gürtel, Name, Herkunftsort und Farben. Man kann einen Wrestler auch per Zufall erstellen lassen.

EXTRAS

Errungenschaften und Bestenlisten ansehen, Einführungen zurücksetzen und Mitwirkende anzeigen lassen.

Errungenschaften

Im Spiel erhaltene Errungenschaften betrachten. Um zum Beispiel die Errungenschaft „Profit-Prophet“ zu erhalten, muss man bei einem einzelnen Stunt 100.000 Punkte erzielen!

Bestenlisten

Die weltweiten Bestwerte für Karriere und jedes individuelles Übungsspiel bei Xbox live betrachten.

Einführungen zurücksetzen

Setzen Sie die Einführungen zurück, falls Sie noch mehr Übung benötigen.

Mitwirkende

Die an der Produktion des Spiels beteiligten Personen anzeigen lassen.

SPIELMODI

KARRIERE-MODUS

Spielen Sie Missionen mit einer Geschichte, wobei Sie vom einzig wahren Hulk Hogan trainiert werden.

- Bewältigen Sie zunächst den notwendigen Einführungsmodus, um sich mit dem Spiel vertraut zu machen, bevor Sie den vollständigen Karriere-Modus beginnen.
- Auf dem Weg zum Ring sollten Sie starke Posen durchführen, um das Publikum zu begeistern. Meiden Sie geworfenen Müll von Skeptikern.
- Hulk ist Ihr Trainer. Befolgen Sie seine Aktionen, um Ihren Gegner zu besiegen. Achten Sie auf die Gesundheitsanzeige, um zu sehen, wie lange Sie noch zum Besiegen Ihres Gegners benötigen.
- Schalten Sie durch das Fortschreiten im Spiel Comics frei.
- Betrachten Sie sich während Stunt-Wiederholungen selbst bei Spielaktionen.

SCHNELLE STUNTS

Probieren Sie es geradewegs mit einem bestimmten Stunt. In diesem Modus können Sie Hulks Aktionen einzeln erlernen. Es gilt die folgenden Stunts zu meistern: Luftangriff, Niederprügeln, Bodyslam, Stuhlschlag, Chokeslam, auf den Seilen, Einmarsch, Lock-Up, Irish Whip, Leiterschlag, Cover und Schlagabtausch.

Nachdem der zu übende Stunt gewählt wurde, wird eine Arena gewählt. Danach wählt man die Schwierigkeit und beginnt.

ÜBUNGSMODUS

Im Übungsmodus absolviert man ein schnelles vorbestimmtes Match. Um ein Match zu erstellen, wählt man zwischen folgenden Optionen:

- Ein Match mit 3, 5, 7, 9 oder 11 Stunts.
- **Level-Auswahl** – Wählen Sie zwischen Hinterhof, Flusszentrum, Pech-Club, Joe's Trainingshalle, Sharps-Arena, Crawford-Stadion, Jahrhundert-Dom, Harlmann-Stadion oder Krokodil-Amphitheater zum Üben Ihrer Lieblings-Stunts.
- Schwierigkeitsstufe – Wählen Sie zwischen **Normal**, **Hardcore** oder **Experte**.

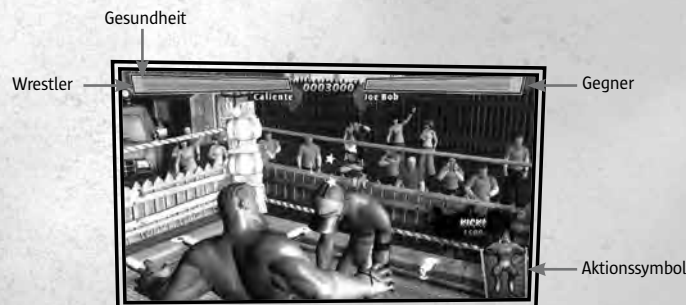
KOPF AN KOPF

Ähnlich wie beim Übungsmodus führen Spieler jeden Stunt abwechselnd durch. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Ein Match wird genau so wie bei einem Übungsspiel erstellt.



4

BILDSCHIRMANZEIGE



PAUSENMENÜ

Fortsetzen

Das aktuelle Spiel fortsetzen.

Hauptmenü

Zurück zum Hauptmenü.

Guide

Kinect Guide anzeigen lassen.

Kinect Tuner

Kinect kalibrieren.

5

Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist der Onlinespiele- und Unterhaltungsdienst für Xbox 360®. Schließen Sie einfach die Konsole über eine Breitbandverbindung an das Internet an, und treten Sie kostenlos bei. Sie erhalten kostenlose Spieledemos und Sofortzugriff auf HD-Filme (separat erhältlich). Mit KINECT können Sie dann HD-Filme einfach mit einer Handbewegung steuern. Und mit einem Upgrade auf eine Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft können Sie mit Freunden in aller Welt online spielen und viele weitere Funktionen nutzen. Xbox LIVE ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

GEWUSST WIE: HILFE FÜR KINECT

Pour plus d'informations, rendez-vous sur Xbox.com
Pour obtenir plus d'informations sur KINECT (notamment des didacticiels), rendez-vous sur www.xbox.com/support.

MITWIRKENDE

Hulk Hogan appears courtesy of TNA Entertainment, LLC.

Majesco Entertainment

CTO & SVP Production
Kevin Ray

Creative Director
Joseph Sutton

Producer
Jonathan Black

Director, Business Development
Adam Sutton

Senior Vice President & Chief Marketing Officer
Christina Glorioso

Vice President, Marketing
Liz Buckley

Senior Product Managers
Tony Chien
Erica Lenard

Research Manager
Richard Barrett

Assistant Product Manager
Pete Rosky

Marketing Coordinator
Manny Hernandez

Director of Creative Services
Leslie Mills DeMarco

SVP of Publishing
Jo Jo Faham

SVP of Business & Legal Affairs
Adam Sultan

Director of Technology
Paul Campagna

IT Manager
Kevin Tsakonas

QA Manager
Eric Jezercak

Project Lead
Marc Dunyak

Lead Testers
Onix Alicea
Joe Ronquillo
Joey Goldstein

Testers
Brian Suscavage
Michael Ruley
Michael Accetta
Joseph Curren
Martin Sanelli
Jason Somers
Brian Harvey
Daniel Taylor
Larry Contreras
Joseph Rovinsky
George Chang
Jonathan Young
Michael Tantaio
Kathleen Jahner
Andrew Rosen

Special Thanks
Anna Chapman
Linda Ethridge
Gabrielle Cahill
Reverb Communications

Panic Button

Engineers
D. Michael Traub
Andy Boggs
Craig Galley

Art
Aaron Smischney

Design
Jim Stiefelmaier

Additional Art
David Bunn
Baback Moussavi

Audio
The Harten Center for
Underprivileged Sounds
Clark Crawford

CGBOT

Art Direction
Sergio Rosas

Nauhyotzin Morales
Luis Colunga
Diego Zuniga
Corina Olguin
Jesus Alanis
Nancy Gonzales
Pedro Ghio
Adrian Cantu
Elma Cantu
Luis Hernandez
Jorge Aguilar
Martin Gamez
Jesus Salinas
Salvador Felix
Quetzal Aguilar
Fernando Munoz
Oziel Leal
Carlos Flores
Guillermo Aguirre
Alejandro Excudero
Jonathan Gonzales
Salvador Mata
Gomer Suni
Sergio Rosas
Tara Decker
Mirella Elizondo
Carlos Tenorio
Music Composition
Velg Studios

Sicher spielen mit KINECT

Stellen Sie sicher, dass Sie über ausreichend Platz verfügen, um sich während des Spielens frei bewegen zu können. Das Spielen mit KINECT erfordert Platz. Achten Sie beim Spielen auf Mitspieler, Zuschauer, Haustiere, Möbel und andere Gegenstände. Achten Sie bei der Bewegung während des Spielens auf sicheren Stand.

Vor dem Spielen: Überprüfen Sie alle Richtungen (links, rechts, vorne, hinten, unten und oben) auf Gegenstände, an die Sie stoßen bzw. über die Sie stolpern können. Vergewissern Sie sich, dass der Spielbereich in ausreichendem Abstand zu Fenstern, Wänden, Treppen usw. liegt. Stellen Sie sicher, dass der Boden frei ist – achten Sie beispielsweise auf Spielzeuge, Möbel, lose Teppiche, Kinder, Haustiere usw. Stellen Sie ggf. sicher, dass sich im Spielbereich keine Möbel oder Personen befinden. Vergessen Sie nicht, nach oben zu sehen – achten Sie auf Lampen, Ventilatoren oder andere Gegenstände im Kopfbereich.

Während des Spielens: Halten Sie ausreichend Abstand zum TV-Gerät, und berühren Sie dieses nicht. Halten Sie ausreichend Abstand zu anderen Spielern, Zuschauern und Haustieren. Der erforderliche Abstand hängt vom jeweiligen Spiel ab. Bedenken Sie beim Einschätzen des Abstands die Spielweise. Achten Sie auf Gegenstände oder Personen, über die Sie stolpern können – Personen und Gegenstände können sich während des Spielens in den Spielbereich bewegen. Achten Sie daher stets auf Ihre Umgebung.

Achten Sie während des Spielens auf sicheren Stand. Spielen Sie auf ebenem Boden, der ausreichend Halt für Bewegungen bietet, und stellen Sie sicher, dass Sie beim Spielen geeignete Schuhe tragen (keine hohen Absätze, Flip-Flops usw.), oder spielen Sie ggf. barfuß.

Bevor Sie Kindern gestatten, KINECT zu verwenden: Bedenken Sie, wie Kinder KINECT verwenden können, und ob sie während des Spielens beaufsichtigt werden sollten. Erläutern Sie Kindern die entsprechenden Sicherheits- und Gesundheitsinformationen sowie die Anweisungen, wenn Sie Kindern gestatten, KINECT unbeaufsichtigt zu verwenden. **Stellen Sie sicher, dass Kinder KINECT sicher** und im Rahmen ihrer Fähigkeiten verwenden und dass diese den richtigen Umgang mit dem System verstehen.

So minimieren Sie die Beanspruchung von Augen durch Blendung: Halten Sie einen bequemen Abstand zum Bildschirm bzw. TV-Gerät und dem KINECT-Sensor ein. Stellen Sie den Bildschirm bzw. das TV-Gerät und den KINECT-Sensor nicht in der Nähe von blendenden Lichtquellen auf, oder verwenden Sie Rollos zum Abblenden des Lichts. Wählen Sie gleichmäßiges natürliches Licht, um Blendungen und die Beanspruchung der Augen zu minimieren sowie um den Kontrast und die Klarheit zu erhöhen. Passen Sie die Helligkeit und den Kontrast des Bildschirms bzw. TV-Geräts an.

Überanstrengen Sie sich nicht. Das Spielen mit KINECT erfordert physische Bewegung. Wenden Sie sich an einen Arzt, bevor Sie KINECT verwenden, wenn Ihre Beweglichkeit durch eine Krankheit oder einen anderen Umstand eingeschränkt ist. Dies gilt auch im Fall einer möglichen Schwangerschaft, bei Herz-, Atemwegs-, Rücken-, Gelenk- oder anderen orthopädischen Problemen oder wenn Sie sich nur eingeschränkt körperlich betätigen sollten. Wenden Sie sich vor der Aufnahme von sportlichem Training oder Fitnessübungen (dies schließt KINECT ein) bezüglich einer Routineuntersuchung an einen Arzt. Spielen Sie nicht unter Einfluss von Drogen oder Alkohol, und stellen Sie sicher, dass Ihr Gleichgewichtssinn sowie Ihre physischen Fähigkeiten den Bewegungen beim Spielen genügen.

Beenden Sie das Spielen, und ruhen Sie sich aus, wenn Ihre Muskeln, Gelenke oder Augen müde werden oder schmerzen. **BEENDEN SIE DAS SPIELEN UNVERZÜGLICH,** und suchen Sie einen Arzt auf, wenn Folgendes eintritt: übermäßige Ermüdung, Übelkeit, Kurzatmigkeit, Engegefühl in der Brust, Schwindel, Unwohlsein oder Schmerzen.

Weitere Informationen finden Sie unter www.xbox.com im Leitfaden für gesundes Spielen.