



XBOX 360.



2K
SPORTS

! WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. www.xbox.com/support.

**Wichtige Gesundheitsinformationen: 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. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

INHALTSVERZEICHNIS

XBOX 360 CONTROLLER	2
EINFÜHRUNG	3
STEUERUNG	3
SPIELBILDSCHIRM	15
SUPERSTAR-AUSWAHL	15
HAUPTMENÜ.....	15
WWE-WELT - NEU!	16
„ATTITUDE ERA“ — NEU!	16
WWE-INHALTE	17
„OMG!“-MOMENTE — NEU!	18
KÖRPERTEILE ANVISIEREN	19
STEUERUNG: SONDER-RINGRICHTER — NEU!	21
STEUERUNG: „I QUIT“ — NEU!.....	22
STEUERUNG: EXTREME RULES.....	23
STEUERUNG: BRAWL — NEU!	24
STEUERUNG: TLC.....	25
STEUERUNG: STEEL CAGE MATCH	28
STEUERUNG: HELL IN A CELL MATCH	29
STEUERUNG: ELIMINATION CHAMBER	30
STEUERUNG: TAG TEAM MATCH	30
STEUERUNG: INFERNO MATCH	32
STEUERUNG: ROYAL RUMBLE.....	33
XBOX LIVE	34
SUPERSTAR-FÄHIGKEITEN	35
WUSSTEST DU ...?.....	36
LIZENZVEREINBARUNG	37
KUNDENDIENST	39

XBOX 360 CONTROLLER



Hinweis: Dies ist die Konfiguration für Steuerungstyp A, der Standardkonfiguration. Steuerungstyp B ist über die Spieleoptionen verfügbar und bietet eine „spiegelverkehrt“ Konfiguration für L1 und L2.

EINFÜHRUNG

Wolltest du schon mal deinen Gegner – und den Ring – mit einem die Knochen zerschmetternden Superplex vom Turnbuckle aus vernichten? Willst du der „Attitude Era“ der WWE einen Besuch abstatten oder am Ende des *WrestleMania*-Hauptkampfes Meisterschaftsgold in den Händen halten?

Wenn die Antwort „Ja“ lautet, bist du hier genau richtig! Denn was du bei der WWE gesehen hast, kannst du jetzt bei **WWE '13** selbst erleben!

Im brandneuen „Attitude Era“-Modus kannst du die größten WWE-Momente der 90er noch einmal erleben, indem du in die Rolle von Stone Cold Steve Austin, The Rock, Hunter Hearst-Helmsley und weiteren WWE-Legenden schlüpfst. In neuen und neu zum Leben erweckten, spektakulären Momenten bekommst du Gelegenheit, die Arena und auch deinen Gegner zu zerlegen. Der „WWE-Welt“-Modus bietet dir sogar noch mehr Möglichkeiten, dein WWE-Erlebnis anzupassen. Schließlich eröffnen dir neue Match-Typen wie King of the Ring, „I Quit“ und Sonder-Ringrichter noch mehr Möglichkeiten, zu beweisen, dass du in die WWE Hall of Fame gehörst.

Also worauf wartest du? Schnür dir die Stiefel und starte deine Einzugsmusik – die WWE-Unsterblichkeit wartet auf dich!

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 die Steuerung kennenlernen.

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



Superstar bewegen	Bewege L1
Vom Ring zum Apron gehen	zum Ringrand drücken + L1 antippen LB
Um Ringpfosten herum von einem Apron zum nächsten bewegen	L1 Richtung Ringpfosten drücken
Den Ring verlassen und zum Hallenboden gehen	L1 zum Ringrand drücken + LB halten
Vom Apron zum Ringrand hinabsteigen	L1 zum Ringrand drücken + LB drücken
Vom Ringrand zum Apron aufsteigen	L1 zum Ring drücken + LB antippen
Ring vom Ringrand betreten	L1 zum Ring drücken + LB gedrückt halten
Ring vom Apron betreten	L1 zum Ring drücken + LB drücken
Rennen	LT gedrückt halten + L1 drücken
Turnbuckle hochklettern	LB gedrückt halten + L1 zum Eckpfosten drücken oder auf einen Eckpfosten zurennen
Turnbuckle hochlaufen	Richtung Turnbuckle sprinten
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 **X**, um einen schnellen Schlag gegen den Gegner auszuführen. Halte **X** gedrückt, um einen kräftigen, aber langsamen Schlag auszuführen, der leichter zu kontern ist. Indem du **X** drückst, während du **○** in eine bestimmte Richtung hältst, kannst du verschiedene Schläge ausführen.

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

Schlagangriff	Drücke X
Alternative Schlagangriffe (4 verschiedene Arten)	Drücke X + ○ ←/→/↑/↓
Starker Schlag	Halte X gedrückt
Alternativer starker Schlag (nur eine Art)	Halte X gedrückt + ○ ←/→/↑/↓
2-Treffer-Kombo	X während eines Schlagangriffs
3-Treffer-Kombo	X während des 2. Kombo-Treffers
4-Treffer-Kombo	X während des 3. Kombo-Treffers
Gut Kick	X + ○ ↖ oder ↗

Hinweis: Eine erfolgreiche Schlagkombination (alle vier Schläge treffen ihr Ziel) führt dazu, dass der Gegner stehend angeschlagen ist und für Griff-Moves für Gegner im angeschlagenen Zustand, für Sprungangriffe vom obersten Seil und für andere vernichtende Angriffe anfällig ist.

CHAIN GRAPPLES

Sämtliche Griffangriffe in **WWE '13** beginnen aus einer von vier Chain Grapple-Positionen. Um eine Chain Grapple-Position einzunehmen, gehst du auf einen stehenden Gegner zu, drückst **A** und drückst **○** nach oben, unten, links oder rechts.



Waist Lock:

A + **○** **↓** mit Blick auf den Gegner oder **A** hinter dem Gegner



Wrist Lock:

A + **○** **→** mit Blick auf den Gegner



Front Face Lock:

A + **○** **↑** mit Blick auf den Gegner oder nur **A**



Side Head Lock:

A + **○** **←** mit Blick auf den Gegner

Sobald dein Gegner in einer Griffposition fest sitzt, 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)	A + ○ ←/→/↑/↓ oder nur A ohne ○
Breaking Point Submission	gedrückt halten A
Schlag	Drücke X
Starker Schlag	Halte X gedrückt
Irish Whip	B
Übergang zum Front Face Lock	○ ↑
Übergang zum Wrist Lock	○ →
Übergang zum Rear Waist Lock	○ ↓
Übergang zum Side Head Lock	○ ←
Den Gegner durch den Ring bewegen	Halte LT + RT gedrückt und bewegen ○
Chain Grapple-Position lösen	LB

GRIFFE WENN ANGESCHLAGEN

Wenn dein Gegner noch steht, aber betäubt ist, hast du ihn da, wo du ihn haben willst. Um einen Griff bei einem angeschlagenen Gegner einzusetzen, musst du dich dem Gegner von vorne oder hinten nähern, während er sich in angeschlagenem Zustand befindet. Drücke dann **A** oder drücke **A** und dabei **←/→/↑/↓**. So führst du einen starken Griff-Angriff aus.



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

Griffangriff von vorn (5 verschiedene Arten)	A , oder A + ←/→/↑/↓ mit Blick auf den Gegner
Griffangriff von hinten (5 verschiedene Arten)	A , oder A + ←/→/↑/↓ hinter einem stehenden Gegner
Breaking Point Submission von vorn	A mit Blick auf den Gegner gedrückt halten
Breaking Point Submission von hinten	A hinter einem stehenden Gegner gedrückt halten
Wechsel zu Front Facelock/Ziehen	T + U gedrückt halten und S bewegen

IRISH WHIP

Übernimm die Kontrolle über das Match, indem du deinen Gegner mit einem Irish Whip quer durch den Ring wirbelst. Drücke **B**, um den Gegner mit einem Irish Whip in die Richtung zu schicken, in die du **S** drückst. Erwische ihn mit einem Schlag (**X**) oder Griff (**A**), wenn er von den Seilen zurückkommt.



Gegner mit einem Irish Whip bewegen	B (S , um Richtung des Gegners zu bestimmen)
Konterschlag	X , wenn der Gegner auf dich zurent
Kontergriff	A , wenn der Gegner auf dich zurent
Alternativer Kontergriff	A gedrückt halten, wenn der Gegner auf dich zurent
Ducken oder Bocksprung über laufenden Gegner	LB , wenn der Gegner auf dich zurent
Griff zurücknehmen	Drücke A , während du einen Irish Whip ausführst (bevor der Gegner losgelassen wird).
Schlag zurücknehmen	Drücke X , während du einen Irish Whip ausführst (bevor der Gegner losgelassen wird).

REVERSALS

Nur weil irgendein dahergelaufener Jobber dich angreift, heißt das nicht, dass er dich auch treffen muss! Drücke **U**, sobald dein Gegner zum Schlag ansetzt, 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 **U** drückst!

Aus Punch-Reversals



Schlag	X
Chain Grapple	A
Finisher	Y , wenn ein „Finisher“-Symbol angezeigt wird und dein Superstar über einen Finisher von vorn oder hinten verfügt.
Breaking Point Submission	A gedrückt halten
Reversals kontern	U , sobald dein Gegner versucht, deinen Angriff zu kontern.

Aus Kick-Reversals



Schlag	X
Kettengriff	S
Kick-Reversal-Griff	A
Finisher	Y , wenn ein „Finisher“-Symbol angezeigt wird und dein Superstar über einen Finisher von vorn oder hinten verfügt.
Breaking Point Submission	A gedrückt halten
Reversals kontern	U , sobald dein Gegner versucht, deinen Angriff zu kontern.

POSITIONIEREN

Wenn du die Oberhand hast, gibst **WWE '13** dir 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 angeschlagen - legst du ihn dir mit **☺** zurecht und triffst ihn mit deinen vernichtendsten Angriffen.



Aus einer Griffposition:

Front Facelock	☺ ↑
Side Headlock	☺ ←
Waist Lock	☺ ↓
Wrist Lock	☺ →
Wechsel zu Front Facelock/Ziehen	☺ + ☹ gedrückt halten und ☹ drücken

Während der Gegner am Boden ist:

Gegner hochheben	☺ ↑
Gegner umdrehen	☺ ← →
Gegner hochheben und hinter ihn gelangen	☺ ↓

Vor oder hinter einen angeschlagenen Gegner stellen:

Gegner herumdrehen	☺
--------------------	---

Gegner angeschlagen in der Ecke:

Gegner herumdrehen	☺ ← →
Auf den Turnbuckle heben	☺ ↑
In Tree of Woe platzieren (kopfüber in einer Ecke aufhängen)	☺ ↓
Gegner in der Ecke zu Boden bringen (sitzend)	Mit einem Gut Kick treffen (☺ + ☹ ☺ oder ☹)
Wechsel zu Front Facelock/Ziehen	☺ + ☹ gedrückt halten und ☹ drücken

Gegner angeschlagen in den Seilen:

Den Gegner auf dem mittleren Seil platzieren	☺
--	---

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 Arsenal hinzufügen.

Gegner am Boden



Pinfall-Versuch	☒
Bodenschlag	☒
Alternativer Bodenschlag	☺ + ☒
Bodenschlag im Lauf	☒, während du auf einen Gegner am Boden zurennst
Gegner ziehen	☺ + ☹ gedrückt halten und ☹ drücken
Gezogenen Gegner loslassen	☺ + ☹ loslassen
Hochheben	☺ ↑
Hochheben und dahinter stellen	☺ ↓
Gegner umdrehen	☺ ← →
Breaking Point Submission	☺ gedrückt halten
Bodengriff	☺
Kopf eines Gegners am Boden anvisieren	Halte ☺ gedrückt + drücke ☺, wenn du neben dem Kopf des Gegners stehst.
Arme eines Gegners am Boden anvisieren	Halte ☺ gedrückt + drücke ☺, wenn du an der Seite des Gegners stehst.
Beine eines Gegners am Boden anvisieren	Halte ☺ gedrückt + drücke ☺, 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 (☺ + ☺), um einzelne Körperteile deines Gegners zu bearbeiten. Mehr dazu unter „Körperteile anvisieren“.

Gegner angeschlagen in den Seilen



Gegner greifen	☺
Gegner aus dem Ring schlagen	☒
Irish Whip	☒

Vor einem angeschlagenen Gegner in der Ecke (stehend)



Angriff von vorn in der Ecke	X
Angriff von vorn in der Ecke im Lauf	X, während du auf die Ecke zurennst
Gegner in eine sitzende Position in der Ecke bringen	Mit Gut Kick treffen (B + X oder B + X)
Aufs oberste Seil heben (angeschlagen)	B ↑
Gegner in Tree of Woe platzieren	B ↓
Griff von vorn in der Ecke	A
Alternativer Griff von vorn in der Ecke	B + A
Irish Whip	B
Gegner umdrehen	B ← →

Vor einem Gegner am Boden (sitzend) in der Ecke



Schlag von vorn nach unten in der Ecke	X
Schlag von vorn nach unten in der Ecke im Lauf	X, während du auf die Ecke zurennst
Griff von vorn nach unten in der Ecke	A

Hinter einem angeschlagenen Gegner (stehend) in der Ecke



Schlag von hinten in der Ecke	X
Schlag von hinten in der Ecke im Lauf	X, während du auf die Ecke zurennst
Aufs oberste Seil heben (angeschlagen)	B ↑
Gegner in Tree of Woe platzieren	B ↓
Griff von hinten in der Ecke	A
Alternativer Griff von hinten in der Ecke	B + A
Irish Whip	B
Gegner umdrehen	B ← →

Tree of Woe



„Tree of Woe“-Schlag	X
„Tree of Woe“-Schlag im Lauf	X, während du auf die Ecke zurennst
„Tree of Woe“-Griff	A

Gg. inaktiven Gegner auf oberem Turnbuckle



Oberer Seilgriff im Lauf	Laufe in Richtung Turnbuckle und drücke A, kurz bevor du es erreichst.
--------------------------	--

LAUFANGRIFFE

Was ist besser, als auf einen Gegner zuzugehen und ihn durch die Gegend zu schleudern? Auf ihn zurennen und ihn in den Boden zu rammen! Renne auf deinen Gegner zu, indem du B gedrückt hältst und B in seine Richtung drückst, und setze dann X oder A ein, um ihn mit einem Schlag- oder Griffangriff zu treffen.



Auf den Gegner zusprinten	Halte B gedrückt und drücke B in Richtung des Gegners.
Schlag im Lauf	Drücke X, während du auf einen stehenden Gegner zurennst.
Alternativer Schlag im Lauf	Halte X gedrückt, während du auf einen stehenden Gegner zurennst.
Griff von vorn	Drücke A, während du von vorn auf einen stehenden Gegner zurennst.
Alternativer Griff von vorn	Halte A gedrückt, während du von vorn auf einen stehenden Gegner zurennst.
Griff von hinten	Drücke A, während du von hinten auf einen stehenden Gegner zurennst.
Alternativer Griff von hinten	Halte A gedrückt, während du von hinten auf einen stehenden Gegner zurennst.

SPRUNGANGRIFFE

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 nach unten	X, wenn der Gegner am Boden liegt
Alternativer Sprungangriff nach unten	ⓧ+X, wenn der Gegner am Boden liegt
Sprungangriff im Stand	X, wenn der Gegner steht
Alternativer Sprungangriff im Stand	ⓧ+X, wenn der Gegner steht
Sprungangriff zum Ringrand	X, wenn der Gegner außerhalb des Rings ist
Vom Pfosten in den Ring steigen	ⓧ
Vom Pfosten auf den Apron steigen	ⓧ + ⓧ in Richtung Apron halten

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 Punks „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 (sieht wie ein rotes „F“ aus). Wenn du deinen Signature Move nicht schnell genug einsetzt, wird es wieder zu einem normalen Finisher-Symbol (ein weißes „F“).



Signature Move	Y, wenn die Schwunganzeige voll ist
Finisher/Super-Finisher	Y, wenn du ein Finisher-/Super-Finisher-Symbol gespeichert hast

Du musst auch in der richtigen Position sein, um den Finisher deines Superstars ausführen zu können. Jeder Superstar verfügt über andere Bedingungen. Diese findest du in der Superstar-Auswahl oder in der Move-Set-Ansicht der Erstellen-Modi.

Von vorn	Du stehst vor einem stehenden Gegner.
Von hinten	Du bist hinter einem stehenden Gegner.
Irish Whip-Gegenangriff	Der Gegner kommt nach einem Irish Whip von den Seilen auf dich zu.
Im Lauf	Du läufst auf einen stehenden Gegner zu.
Von der Seite	Du stehst neben dem Oberkörper eines am Boden liegenden Gegners.
Unterkörper	Du stehst neben den Beinen eines am Boden liegenden Gegners.
Oberkörper	Du stehst neben dem Kopf eines am Boden liegenden Gegners.
Ecke gg. Gegner am Boden	Du stehst bei einer Ecke und dein Gegner liegt auf der Matte.
Sprung gg. Gegner am Boden	Du stehst auf dem obersten Turnbuckle in Sprungreichweite eines am Boden liegenden Gegners.
Sprung gg. stehenden Gegner	Du stehst auf dem obersten Turnbuckle in Sprungreichweite eines stehenden Gegners.
Top Rope, von vorn	Der Gegner ist angeschlagen auf dem obersten Turnbuckle und du stehst vor ihm.
Top Rope, von hinten	Der Gegner ist angeschlagen auf dem obersten Turnbuckle, er blickt aus dem Ring und du stehst im Ring hinter ihm.
TB von vorn	Du stehst vor einem Gegner, der zwar steht, aber gegen das Turnbuckle in der Ecke lehnt.
TB im Sitzen	Du stehst vor einem Gegner, der sitzend am Turnbuckle hängt.
Seil unten	Der Gegner hängt über dem mittleren Ringseil.

TAUNT

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 dem D-Pad, 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 Spezial-Taunt auf die Beine bringen. Der Gegner steht auf wackligen Beinen – trifft ihn schnell mit deinem Finisher, sonst ist die Chance vertan!

Taunt (4 verschiedene Arten)	⬅️➡️⬆️⬆️
Spezial-Taunt	⬆️⬆️, wenn der Gegner am Boden liegt und du ein Finisher-Symbol hast.

Hinweis: Es gibt drei Situationen, in denen du einen Spezial-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 ein Cover, um den Sieg zu erringen.

Liegt ein Gegner auf der Matte, gehst du auf ihn zu und drückst **B**, um einen Pin zu versuchen. Um sich zu befreien, muss der Gegner **A** gedrückt halten, um die Kick-Out-Anzeige zu füllen, und **A** 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 **LB** abbrechen.



Pin versuchen	B , wenn der Gegner am Boden liegt
Aus Pin befreien	Halte A gedrückt, um die Kick-Out-Anzeige zu füllen. Lasse sie im Zielbereich los.
Pin lösen (nur Angreifer)	LB

BREAKING POINT SUBMISSIONS

Wenn dein Gegner am Boden, angeschlagen oder in einer Griffposition ist, hältst du **A** 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.



Du und dein Gegner müsst beide schnell **A/B/X/Y** drücken - du, um den Druck zu erhöhen, er, um zu entkommen. Aber Vorsicht: Du kannst dich auch selbst zu sehr erschöpfen, wenn du versuchst, einen starken Gegner zur Aufgabe zu zwingen! Um die Submission zu unterbrechen, bevor dies passiert, drücke **LB**. Sei dir jedoch darüber im Klaren, dass es dich eine Menge Schwung kosten wird, dies zu tun.

Breaking Point Submission	Halte A gedrückt, wenn der Gegner in einem Griff, am Boden oder angeschlagen ist.
Druck erhöhen (Angreifer)	Wiederholt A/B/X/Y
Submission lösen (Angreifer)	LB
Ausbrechen (Verteidiger)	Wiederholt A/B/X/Y
Auf die Seile zukriechen (Verteidiger)	Drücke LT in Richtung der Seile, um dorthin zu kriechen und einen Rope Break zu bewirken (wenn angewiesen).

MENÜSTEUERUNG

Navigiere mit **LT** oder **RT** durch die Spielmenüs. Drücke **A**, um deine Auswahl zu bestätigen. Drücke **B**, um zur vorherigen Anzeige zurückzukehren.

SPIELBILDSCHIRM



„OMG!“-Symbol

SUPERSTAR-AUSWAHL



In der Superstar-Auswahl-Anzeige kannst du mit **LT** oder **RT** einen Superstar markieren. Drücke **LB** oder **RB**, um dir die Finisher und Eigenschaften des Superstars anzusehen. Drücke **A**, um deine Auswahl zu bestätigen. Vorausgesetzt, sie verfügen über alternative Kleidung, kannst du mit **LB/RB** die Kleidung des Superstars wechseln, nachdem du den Superstar oder die Diva zunächst ausgewählt hast.

In der Grundeinstellung zeigt die Superstar-Auswahl sämtliche WWE-Superstars, die du freigeschaltet hast. Um erstellte Superstars, Divas oder über den Xbox LIVE-Marktplatz erworbene Superstars/Divas zu betrachten, musst du die entsprechende Schaltfläche auf dem Bildschirm markieren.

HAUPTMENÜ

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



SPIELEN

Erstelle ein Match mit allen verfügbaren Match-Arten und Superstars. Wähle die Match-Art, die Subkategorie und schließlich den Superstar, der antreten soll. Bei **WWE '13** kann dein Superstar in über 80 verschiedenen Match-Variationen antreten.

WWE-WELT - NEU!



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

Die WWE-Welt für **WWE '13** enthält folgende neue Funktionen:


- **Erstelle eine Show:** Jetzt bist du nicht auf das Raw-, SmackDown- oder Superstars-Programm beschränkt. Erstelle eine beliebige Haupt- oder Nebenshow an einem beliebigen Wochentag von Montag bis Samstag!
- **Erstelle ein Pay-Per-View:** Richte ein beliebiges PPV an einem beliebigen Sonntag ein, das von der Hauptshow deiner Wahl ausgerichtet wird.
- **Statistik:** Verfolge deine WWE-Welt-Statistik aus Meisterschaften, Money In The Bank, Royal Rumble und WrestleMania.
- **Szenarien:** Genau wie in der echten WWE-Welt entwickeln sich Fehden zwischen deinen Superstars aufgrund der entstehenden Rivalitäten oder wenn sie in einer Meisterschaft gegeneinander antreten.

Da draußen wartet ein ganzes Universum der Möglichkeiten auf dich!

„ATTITUDE ERA“ – NEU!

Erinnerst du dich noch an den Tag, als Undertakers Bruder in der WWE Einzugs hielt? Oder als Mankind die Geburtsparty für The Rock geschmissen hat? Erinnerst du dich an die „zwei Worte“, die DX für ihre Gegner übrig hatten?

Selbst wenn du die „Attitude Era“ selbst miterlebt hast, SO hast du sie noch nie gesehen! Der „Attitude Era“-Modus lässt dich in die Stiefel deiner Lieblings-WWE-Superstars aus den 90ern schlüpfen und die dekadenteste Ära der WWE noch einmal erleben.

Für jedes Match, bei dem du antrittst, gibt es eine Liste mit Bonuszielen, die du jederzeit mit  aufrufen kannst. Schaffe diese Boni, um Superstars aus der „Attitude Era“ freizuschalten, die du dann in jedem anderen Spielmodus verwenden kannst, um die Vergangenheit auf Kollisionskurs mit der Gegenwart zu bringen!



WWE-INHALTE

In den acht Erstellen-Modi von **WWE '13** kannst du praktisch jeden Aspekt deines WWE-Erlebnisses anpassen!

- **Superstar:** Definiere das Aussehen eines neuen Superstars.
- **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:** Entwickle einen einzigartigen Finisher für deinen Superstar.
- **Szenario:** Erstelle dein eigenes WWE-Szenario.
- **Arena:** Erstelle deine eigene WWE-Arena, in der du kämpfen kannst.
- **Logo:** Entwirf eine Grafik, die du in den anderen Erstellen-Modi verwenden kannst.
- **WWE-Highlights:** Schneide die besten Momente deiner größten Matches zusammen.

XBOX LIVE

Geh online via Xbox LIVE und tritt an zum Duell gegen bärenstarke Konkurrenten - nimm an Ranglisten-Spielen teil, um dir Ansehen und Ruhm zu verdienen, oder miss dich in Spieler-Matches in freudlichem Wettstreit mit anderen Spielern!



Über Xbox LIVE kannst du außerdem alles freigeben, 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, herunterladen und so Teil deines eigenen Spiels werden lassen. Natürlich kannst du auch deine eigenen Inhalte hochladen und für andere freigeben.

Und wenn das noch nicht reicht, sieh dir im WWE Shop die neuesten Top-Inhalte zum Herunterladen für **WWE '13** an!

OPTIONEN

Von hier aus kannst du dir das spielinterne Handbuch ansehen, die Optionen zum Erstellen von Matches 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 '13** verfügbaren freischaltbaren Objekte ansehen.

„OMG!“-MOMENTE - NEU!

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 Undertaker Mankind bei Hell in a Cell vom Dach warf. **WWE '13** versetzt dich in die Lage, diese „OMG!“-Momente in deinen eigenen Matches zu erzeugen und dir für alle Zeiten einen Platz in den Highlights zu sichern.

BARRIKADEN-DURCHBRUCH

1 gespeichertes 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 **Y**, um den Gegner entweder durch die Barrikade zu bohren oder zu schmettern, je nach Gewichtsklasse deines Superstars.



RINGZUSAMMENBRUCH

3 gespeicherte Finisher-Symbole erforderlich; Angreifer muss ein Super Heavyweight sein

Schlage deinen Gegner mit einem Irish Whip in eine der vier Ecken des Rings. Nähere dich ihm, während er angeschlagen in der Ecke hängt, und drücke **Y**, wenn das „OMG!“-Symbol erscheint. Dann führst du einen Superplex vom obersten Seil aus, der den Ring zusammenbrechen lässt und dir sofort einen Sieg durch K. O. einbringt! Ringzusammenbrüche können nur während einer der folgenden 1-On-1-Match-Arten stattfinden: Normal Match, Extreme Rules, Last Man Standing und Submission.



ULTRAPLEX

3 gespeicherte Finisher-Symbole 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. Der verteidigende Superstar muss dann den Tastenanweisungen auf dem Bildschirm folgen, um wieder auf die Füße zu kommen, sonst wird er ausgezählt (sofern das Match durch DQ durch Auszählen enden kann).



CATCHING-FINISHER

1 gespeichertes Finisher-Symbol und spezifische Finisher erforderlich

Sofern dein Superstar über den RKO, Go 2 Sleep, Chokeslam, Superkick, World's Strongest Slam, Attitude Adjustment oder Tombstone Piledriver als Finisher verfügt, kannst du einen springenden Gegner mit dem Finisher abfangen, indem du **Y** 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 Symbol besitzt.



ANSAGERTISCH-FINISHER

1 gespeichertes Finisher-Symbol erforderlich

Entferne die Abdeckung des Ansagertischs, indem du **LB** drückst. Wirf den Gegner mit einem Irish Whip gegen den Tisch und drücke **A**, um ihn hinaufzurollen. Wenn das „OMG!“-Symbol auf dem Bildschirm erscheint, drücke **Y**, um auf den Ansagertisch zu springen und einen Finisher auszuführen, der den Gegner durch den Tisch schmettert.



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 „Körperteile anvisieren“-System von **WWE '13** 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 angeschlagenen stehenden Gegners, eines gegriffenen Gegners oder eines Gegners am Boden anvisieren.

Den Kopf eines stehenden angeschlagenen/ gegriffenen Gegners anvisieren	RB gedrückt halten + Y drücken
Den Arm eines stehenden angeschlagenen/ gegriffenen Gegners anvisieren	RB gedrückt halten + B oder X
Das Bein eines stehenden angeschlagenen/ gegriffenen Gegners anvisieren	RB gedrückt halten + A drücken
Kopf eines Gegners am Bodens anvisieren	RB gedrückt halten + A drücken, wenn du neben dem Kopf des Gegners stehst
Arm eines Gegners am Boden anvisieren	RB gedrückt halten + A drücken, wenn du an der Seite des Gegners stehst
Beine eines Gegners am Boden anvisieren	RB gedrückt halten + A drücken, wenn du neben dem Bein 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!

Das Anvisieren der verschiedenen Körperteile hat unterschiedliche Auswirkungen auf deinen Gegner:



Kopf:

- Ein Schlag oder Griff an den Kopf erhöht die Wahrscheinlichkeit, im Stand angeschlagen zu werden.
- Eine Submission gegen den Kopf erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass der Gegner aufgibt.



Arm:

- Die Stärke einer gegnerischen Breaking Point Submission wird reduziert.
- Der Versuch einer Submission gegen die Arme erhöht die Chance, dass der Gegner aufgibt.



Bein:

- Die Gehgeschwindigkeit des Gegners wird reduziert.
- Das Laufen wird eingeschränkt und der Gegner fällt bisweilen im Lauf zu Boden.
- Der Versuch einer Submission gegen die Beine erhöht die Chance, dass der Gegner aufgibt.



Körper:

- Die Adrenalin-Anzeige des Gegners wird reduziert.
- Im Anschluss an einen Gut Kick können nun angeschlagene Griffe im Stand ausgeführt werden (☹️ oder ☹️ + ☹️). Wenn der Gegner durch den Tritt nach vorn gebeugt ist, bewege ☹️ ←/→/↑/↓ + drücke A, um einen von vier verschiedenen angeschlagenen Griff-Moves auszuführen.
- Der Versuch einer Submission gegen den Körper erhöht die Chance, dass der Gegner aufgibt.

STEUERUNG: SONDER-RINGRICHTER – NEU!



Während eines Sonder-Ringrichter-Matches kannst du das Match fair beurteilen – wenn du möchtest! 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 berühmten 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, betrügende Superstars warnst und Taunts vollführst. 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 Y 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	A
Submission - Check	A
Submission ausrufen	A während eines Submission-Checks
Screw Job	Y, wenn der Sonder-Ringrichter-Zähler voll ist und der Superstar in einer Breaking Point Submission gehalten wird
Verstoß-Zähler	A

Hinweis: Nur, weil du Ringrichter bist, hast du keine absolute Macht. Wenn du deinen Sonder-Ringrichter-Zähler völlig leerst, indem du offen deine Voreingenommenheit zeigst und deinen Job nicht machst, kommt John Laurinaitis zum Ring und ersetzt dich durch einen objektiveren Ringrichter!





STEUERUNG: „I QUIT“ – NEU!



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 wölstest du einen Pin versuchen.

Zu diesem Zeitpunkt muss der Gegner den Cursor im „I Quit“-Zähler innerhalb der Zielzone anhalten, um das Match nicht zu verlieren. Du kannst einen Einschüchterungs-Taunt ausführen (☹), 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	 während eines „I Quit“-Minispiels
Dem erzwungenen Aufgeben entkommen	 im richtigen Moment
Einem erzwungenen Aufgeben sofort entkommen	 (kostet 1 gespeichertes Finisher-Symbol)











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	
Einen Tisch anzünden	 , wenn du neben einem aufgestellten Tisch stehst und in Besitz eines gespeicherten Finisher-Symbols bist (nur Extreme Rules oder Feuer-, Table Match*)
Objekt-Schlag im Lauf	 , während du mit einem Objekt in der Hand auf den Gegner zurennst
Objekt auf einen Gegner am Boden werfen	Drücke  in Richtung des Gegners am Boden und drücke 
Objekt fallen lassen	 oder 
Objekt in den Ring schieben	Drücke außerhalb des Rings  in Richtung des Rings und anschließend 
Mit Objekt in den Ring rennen	Mit Objekt in der Hand zum Ring sprinten
Objekt aus dem Ring schieben	Drücke innerhalb des Rings  in Richtung der Seile und anschließend 
Mit Objekt aus dem Ring rennen	Sprinte in Richtung der Ringseile, während du bei den Seilen stehst und ein Objekt hältst.
Unter dem Ring nach einem Objekt suchen	 , während du außerhalb des Rings bei der Mitte des Ring-Aprons stehst.

STEUERUNG: BRAWL – NEU!



Manchmal geht es noch extremer zu als bei einem „Extreme Rules“-Match – 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 (Irish Whip ohne Abprallen)	B
Schneller Griff (nur bei Brawls)	A
Umgebungsgriff	A , wenn der Gegner an einem interaktiven Umgebungsobjekt lehnt
Umgebungs-Finisher	Y mit 1 gespeichertem Finisher-Symbol, wenn der Gegner an einem interaktiven Umgebungsobjekt lehnt

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-Angriff	Drücke X , während du einen Tisch hältst.
Tisch aufstellen	Drücke LB , während du einen Tisch hältst.
Aufgestellten Tisch ziehen	LB gedrückt halten, wenn du neben einem Tisch stehst + Y drücken
Tisch gegen Ecke lehnen	L in Richtung der Ecke + B , während du in der Nähe der Ecke den Tisch hältst
Tisch gegen Seile, Absperrung, Apron usw. lehnen	L in Richtung des Objekts + B während du den Tisch hältst
Tisch-Griff	Drücke A , während du einen Tisch hältst, um den Gegner in angeschlagenem Zustand gegen den Tisch zu postieren.
Gegner auf einen Tisch legen	Drücke A , wenn du vor einem an einem Tisch lehrenden, angeschlagenen Gegner stehst, um ihn auf den Tisch zu legen, oder ziehe ihn zu einem aufgestellten Tisch.



Leiter-Moves

Leiter hochheben	L
Leiter aufstellen (während die Leiter gehalten wird)	L
Eine aufgestellte Leiter oder einen Tisch bewegen	L gedrückt halten, während du seitlich zur Leiter oder zum Tisch stehst
Leiter loslassen	Lasse L los, während du die Leiter ziehst
Auf Leiter klettern (ohne Gegner auf der Leiter)	L in Richtung Leiter + L drücken
Auf Leiter klettern (mit einem Gegner auf der Leiter)	L in der Nähe der Leiter
Leiter gegen eine Ecke, die Seile, den Ring-Apron oder eine Absperrung lehnen	L (Richtung Ecke etc.) + R
Eine angelehnte Leiter hinauf rennen	L gedrückt halten + L in Richtung der angelehnten Leiter
Leiter hochrennen & Schlag	Halte L + L zur Leiter gedrückt und bewege X
Leiter hochrennen & Griff	Halte L gedrückt + L in Richtung der Leiter + A
Leiter hochrennen & zu einer anderen Leiter springen	L gedrückt halten + L in Richtung der Leiter + oben auf der Leiter L drücken
Leiter treffen und umstoßen	In der Nähe der Leiter X drücken
Leiter greifen und umwerfen	A in der Nähe der Leiter
Von Leiter herunterklettern	Auf der Leiter R drücken
Von Spitze der Leiter absteigen	L auf der Spitze der Leiter
Hängenden Gegenstand greifen	L gedrückt halten, um das Objekt zu greifen und L , sobald du dazu aufgefordert wirst
Schwacher Schlag	Drücke X , wenn du mit einem Gegner auf der Leiter bist
Starker Schlag	Halte X gedrückt, wenn du mit einem Gegner auf der Leiter bist.
Leiter-Griff	Drücke A , wenn du mit einem Gegner auf der Leiter bist
Angeschlagener Leiter-Griff	Drücke A , wenn du mit einem angeschlagenen Gegner auf der Leiter bist
Finisher auf der Leiter	Drücke Y , wenn du mit einem Gegner auf der Leiter bist (in Besitz eines Finisher-Symbols)

Alternativer Finisher auf der Leiter	Drücke L + Y , wenn du mit einem Gegner auf der Leiter bist (in Besitz eines Finisher-Symbols).
Dem Leiter-Angriff des Gegners ausweichen	L ↓ wenn dich der Gegner auf der Leiter angreift.
Hängender Sprungangriff	Drücke X , wenn du auf dem obersten Turnbuckle bist und dein Gegner vom hängenden Gegenstand herabhängt.
Hängender Griff	Drücke A , wenn du in der Nähe eines Gegners bist, der vom hängenden Gegenstand herabhängt.
Hängender Sprungbrettangriff	L in Richtung des Gegners + X drücken, 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 eines 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 **L** ↑ gedrückt, um das Objekt zu greifen. Wenn der Superstar den Gegenstand ergriffen hat, wirst du aufgefordert, ihn mit **L** ↓ herunterzuziehen. Stimme dein Timing korrekt ab, 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: Willst du eine Leiter umstoßen, ohne sie hochzuheben, musst du sie einfach schlagen (**X**). 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 dich auf sie zubewegst und **A** drückst.

Klettere auf die Leiter und drücke **L** ↑, um den über dem Ring hängenden Gegenstand zu greifen.



Sobald die Aufforderung erscheint, den Gegenstand zu entfernen, drücke **L** ↓, 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 X
Stuhl in der Ecke festklemmen	Drücke L in Richtung der Ecke, während du einen Stuhl hältst, und drücke R

Hinweis: Bei Table, bei Ladder und bei TLC Matches werden „Breaking Point Submission“-Moves durch richtungsbasierte Griff-Moves 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 in **WWE '13**. 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.

Am Käfig hochklettern	👤 zur Käfigwand + 🏠 (löst Flucht-Minispiel aus)
Aus dem Käfig entkommen	⬆️ am oberen Rand des Käfigs
Sprungangriff vom oberen Rand des Käfigs	ⓧ am oberen Rand des Käfigs gg. stehenden Gegner oder Gegner am Boden.
Gegner vom Käfig herunterziehen	⬆️ oder ⓧ unter einem Gegner, der versucht, am Käfig nach oben zu klettern.
Kletterversuch abbrechen	🏠
Superplex zum Entkommen durch Käfigtür	Drücke ⬆️ in der Nähe eines angeschlagenen Gegners in der unteren linken Ecke des Rings.
Gegner in die Käfigwand schmettern	Halte ⓑ gedrückt und drücke 👤 in Richtung des Käfigs - hierfür benötigst du die Hammerwurf-Fähigkeit.
Gegner an die Käfigwand werfen	Drücke ⬆️ in der Nähe eines Gegners, der angeschlagen in den Seilen ist.

STEUERUNG: HELL IN A CELL MATCH



Steel Cage Matches sind 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 im gefährlichsten Match-Typ der WWE ausgeführt werden können.

Gegner vom oberen Käfigrand werfen	Drücke ⬆️ in der Nähe eines Gegners am Rand des Käfigs.
Umgebungsgriff	Drücke ⬆️ in der Nähe der Käfigwand.
Käfigdach durchbrechen	Den Gegner mitten aufs Käfigdach schmettern
Durch das zerschmetterte Käfigdach in den Ring fallen lassen	👤 in Richtung Loch + 🏠
Käfig zerstörender Finisher	Drücke (mit einem Finisher-Symbol) an den Käfigecken auf der Seite der Kommentatorenische 🗑️

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 gelten die gleichen Steuerungen wie bei Steel Cage Matches - neben diesen Spezialaktionen:

Auf Kammer-Pod steigen	L1 + LB während du auf dem Turnbuckle stehst
Von Kammer-Pod absteigen	LB
Gegner in die Kammerwand schleudern	Gegner mit Irish Whip Richtung Kammerwand werfen
Kammerwand hochklettern	L1 zur Kammerwand + LB

STEUERUNG: TAG TEAM MATCH



Verdoppele das Chaos normaler WWE-Matches, indem du mit einem Partner ein Team bildest und ein gegnerisches Team angreifst! 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	L1 Richtung Partner + LB
Doppelteam-Eckgriff-Moves	Schleudere einen Gegner mit einem Irish Whip in deine Ecke und drücke L1 / R1 / LB / RB + A . Dein wartender Partner muss beim Turnbuckle positioniert sein, wo auch der Tag durchgeführt wird.
Stehende Doppelteam-Griff-Moves	Gehe auf deinen Partner zu, während dieser einen Gegner gegriffen hat, und drücke L1 / R1 / LB / RB + A .
Tag Team Finisher	Schleudere einen Gegner (mit einem gespeicherten Finisher-Symbol) mit einem Irish Whip in Richtung deiner Ecke (und deines wartenden Partners), nähere dich dem Gegner und drücke L1 .
Tag-Partner rufen	RB + L1 / LB / RB
Zur Steuerung des illegalen Partners wechseln	BACK (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.

Tag fordern	X
Nahen Gegner im Ring greifen	B
Ring betreten	LB
Turnbuckle hochklettern	A
Seil herunterziehen (damit der mit einem Irish Whip geschleuderte Gegner aus dem Ring fliegt)	L1 + LB
Nahen Gegner schlagen	L1 + L1 in Richtung der Ecke
Zur Steuerung des legalen Partners wechseln	BACK (der illegale Partner wird dann von der CPU gesteuert)

STEUERUNG: INFERNO MATCH



Bei einem Inferno Match ist der Ring von lodernden Flammen umgeben. Du gewinnst nur, wenn du deinen Gegner in Brand steckst! Drücke **B**, 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 **A** drücken, sobald der Cursor im Zähler den Zielbereich erreicht. Dein Gegner muss schnell **A/B/X/Y** drücken, um den Flammen zu entkommen.

Hinweis: Falls du Gefahr läufst, in Flammen aufzugehen, opfere ein gespeichertes Finisher-Symbol (**Y**), 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	Drücke Y , wenn der Gegner angeschlagen in den Seilen oder der Ecke, unter den Seilen oder auf dem Ring-Apron ist.
Gegner eliminieren	Drücke A , wenn der Gegner angeschlagen 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 Oben oder Unten auf dem ○ oder A , um durch die Superstars zu blättern und A , um einen Superstar auszuwählen.
Elimination-Versuch abbrechen (als Angreifer)	LB
Elimination sofort entgehen	LB mit einem Finisher-Symbol

XBOX LIVE

RANGLISTEN-SPIELE

Tritt in einem Ranglisten-Spiel via Xbox LIVE gegen einen Gegner an. Deine Leistung wirkt sich auf deine Bilanz und deinen Xbox LIVE-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.

SPIELER-MATCH

Wie in den Ranglisten-Spielen trittst du hier gegen einen Online-Gegner an. Das Ergebnis wirkt sich jedoch nicht auf die Xbox LIVE-Bestenliste 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.

ROYAL RUMBLE

Tritt in einem Ranglisten-Spiel oder einem Spieler-Match beim *Royal Rumble* gegen bis zu fünf andere Spieler an und finde heraus, wer der Kämpfer mit dem größten Willen ist! Jeder Spieler sucht sich einen Superstar aus, mit dem er das Match beginnt. Wenn das Match geladen wird, erhält jeder Spieler zufällig eine der ersten verfügbaren Einzugsnummern, abhängig davon, wie viele Spieler insgesamt teilnehmen.

In „*Royal Rumble*“-Ranglisten-Spielen erhältst du Ansehen-Punkte für die Superstars, die du eliminieren kannst, außerdem dafür, wie lange du durchhalten kannst, ohne eliminiert zu werden, wie viele Superstars du nacheinander eliminieren konntest, wie oft du Eliminationen entgehen konntest und so weiter. Die Anzahl der Spieler in einem Ranglisten-Spiel bestimmt die Gesamtzahl der Ansehen-Punkte für die Xbox LIVE-Bestenliste, die jeder Spieler für die Teilnahme am Match gewinnen kann. Je mehr Spieler teilnehmen, desto mehr Punkte kann jeder Spieler verdienen. Das Ansehen und die Xbox LIVE-Bestenliste werden von „*Royal Rumble*“-Spieler-Matches nicht beeinflusst.

COMMUNITY-INHALTE

Über „Community-Inhalte“ erhältst du Zugriff auf Inhalte, die Spieler aus der ganzen Welt erstellt haben. Du kannst außerdem deine eigenen Kreationen aus den „Erstellen“-Modi der Welt zugänglich machen. 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 oder bewerte ihn, oder setze ihn auf die Liste deiner Lieblings-Uploads.

MEINE STATISTIK

Betrachte deine Xbox LIVE-Statistiken, dein Ansehen und die Ergebnisse deiner Ranglisten-Spiele, sortiert nach Match-Art.

BESTENLISTEN

Auf der Xbox LIVE-Bestenliste kannst du sehen, wie du dich im Vergleich mit anderen Xbox LIVE-Spielern schlägst. Je mehr Ranglisten-Spiele du gewinnst, desto höher steigst du in der Liste auf. Hast du das Zeug dazu, den WWE-Gipfel zu erklimmen? Stelle deine Fähigkeiten bei Xbox LIVE 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 geben. Dieser erhöht deine Chance auf einen Pin.



Move-Dieb

Stiehl den Finisher deines Gegners und setze ihn gegen ihn ein, indem du **RB** gedrückt hältst und **○↑** 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, **Y** zu drücken, wenn dein Superstar schweren Schaden an einem Körperteil erlitten hat. Drücke zum richtigen Zeitpunkt die Knöpfe, die auf dem Bildschirm angezeigt werden, um ein dramatisches Comeback zu starten. Diese Fähigkeit kann nicht eingesetzt werden, wenn Finisher Moves ausführbar sind, und ist nur einmal pro Match verwendbar.



Hammerwurf

Halte **Y** 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.



Widerstandsfähigkeit

Superstars mit dieser Fähigkeit können sie einmal pro Match einsetzen, um die Chancen, sich aus einem Pin-Versuch zu befreien, spürbar zu verbessern. Während du gepinnt bist, drückst du **Y**, um den Zielbereich auf der Pin-Anzeige zu vergrößern.



Sprünge außerhalb

Drücke **X**, während du dich auf die Seile zubewegst, oder renne quer durch den Ring und drücke **X** 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 **Y** in Richtung der Seile gedrückt und drücke **X**, um einen Sprungbrettangriff vom Ring-Apron auszuführen. Wenn du einen Gegner auf einem Ansagertisch liegst, steige auf den Ring-Apron, der dem Ansagertisch am nächsten ist, und halte **Y**, während du **X** drückst, um einen Wahnsinns-Sprungbrettangriff auszuführen.



Leverage Pin

Superstars mit dieser Fähigkeit können Laufangriffe und angeschlagene Griffversuche eines stark angeschlagenen Gegners in einen Pin-Versuch konvertieren, den man „Leverage Pin“ nennt; sie können einen Leverage Pin auch neben einem angeschlagenen Gegner mit **○↑/↓** auslösen. In einem Leverage Pin kann der verteidigende Superstar versuchen, normal zu entkommen, indem er die blaue Zielzone seiner Kick Out-Anzeige 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 **Y**, 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, **A** drücken kannst, um in die „Collar & Elbow“-Position zu gelangen? Drücke wiederholt **A**, um das Duell zu gewinnen und den Vorteil zu erlangen!

... dass du die Turnbuckle-Pads von den Ringecken entfernen kannst? Bewege **1** in Richtung Turnbuckle und drücke **A**.

... dass du einen Schadensmultiplikator für deine Schlag- und Griffangriffe erhältst, wenn du dich von den Seilen abstößt, bevor du den Move ausführst?

... dass du wählen kannst, in welche Richtung du einen Gegner bei einem Irish Whip schleudern kannst, indem du **1** in die gewünschte Richtung hältst?

... dass du dich schneller aus dem angeschlagenen 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 Chain Grapples, 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 einen Gegner hindurchbefördern kannst? Nähere dich dem Ansagertisch, drücke **1** in dessen Richtung und drücke **1**, um die Abdeckung zu entfernen. Sobald die Abdeckung entfernt ist, schleuderst du den Gegner mit einem Irish Whip in Richtung Tisch. Führe dann einen Griff aus, um ihn auf den Tisch zu legen. Stelle dich neben den Ansagertisch und drücke **A** oder **1** + **A**, um einen Angriff auszuführen.

... dass du einen besonderen Ansagertisch-Finisher benutzen kannst, wenn du ein Finisher-Symbol gespeichert hast und dein Gegner auf dem Ansagertisch liegt? Drücke **1**, wenn du mit ihnen neben oder auf dem Tisch stehst, um ihn auszuführen.

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

GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION

Dieses Dokument wird in unregelmäßigen Abständen aktualisiert. Die aktuell gültige Version wird auf www.take2wogames.com/eula 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 LIZENZIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE (DEFINITION (SIEHE UNTEN)) INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER SONST WIE VERWENDEN, ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN VORLIEGENDEN GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN („VEREINBARUNG“) EINVERSTANDEN. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND. „SOFTWARE“ BEINHÄLT SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGBAR GESTELLTE SOFTWARE, DAS ODER DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNG UND ANDERE SCHRIFTLICHE, GESPEICHERTE, ELEKTRONISCHE ODER ONLINE ZUR VERFÜGBAR GESTELLTE MATERIALIEN UND SÄMTLICHE KOPLEN DIESER SOFTWARE ODER DES BEGLEITMATERIALS. INDEM SIE DIESE SOFTWARE ÖFFNEN, INSTALLIEREN UND/ODER DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL BENUTZEN, AKZEPTIEREN SIE DIESE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. („LIZENZGEBER“), SIND SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

1. LIZENZ

LIZENZ. Vorbehaltlich der weiteren Bestimmungen dieser Vereinbarung erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit ein nicht ausschließliches, nicht übertragbares, eingeschränktes Recht, diese Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einem einzelnen Computer oder einer Spielkonsole zum Computerspielen zu nutzen, es sei denn, weitere Rechte werden explizit in der Programmokumentation verliehen. 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 enthaltene Lizenz beginnt an dem Datum, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig benutzen und endet, abhängig davon, was früher eintritt, entweder wenn Sie diese Software irgendwie 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 von Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auslegen ist. Alle Rechte, die durch diese Vereinbarung nicht explizit ein-geräumt werden, verbleiben bei dem Lizenzgeber bzw., soweit einschlägig, dessen Lizenzgeber.

INHABERSCHAFT AN RECHTEN. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Ansprüche in Bezug auf die Software, einschließlich aber nicht beschränkt auf Urheberrechte, Marken, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schau-plätze, 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 ganz oder teilweise kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann möglicherweise in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich zur Verantwortung gezogen werden. Nehmen Sie zur Kenntnis, dass in den USA Urheberrechtsverletzungen Gegenstand gesetzlicher Strafen von bis zu US-\$150.000 pro Verletzung sein können. Auch in Deutschland ist eine strafrechtliche Verfolgung vorsätzlicher Urheberrechtsverletzungen möglich. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers können ebenfalls ihre Rechte im Fall jeder 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 verbreiten, vermieten, lizenzieren, verleihen oder sonst wie 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 zur Verfügung zu stellen oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit 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 gefertigt werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten); (g) die Software in einem gewerblichen Computerspielercenter oder einem anderen ortsgelunden Platz zu nutzen oder zu kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber räumt Ihnen eine spezifische ortsgelundene 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) Eigentumsvermerke, Marken oder Label auf oder innerhalb der Software oder deren Verpackung zu entfernen oder zu verändern; (j) die Software in ein Land zu transportieren, exportieren oder re-exportieren (direkt oder indirekt), das nach den US-amerikanischen Exportgesetzen oder den dazugehörigen Regelungen oder den anwendbaren nationalen und internationalen Exportgesetzen und -regelungen derartige Software nicht erhalten darf oder in sonstiger Weise diese Bestimmungen und Regelungen, die sich von Zeit zu Zeit ändern können, zu verletzen.

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

ÜBERTRAGUNG ZUVOR GESPEICHERTER KOPLEN. Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie der Software und das Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person zu übertragen, wenn Sie keine Kopien (einschließlich 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. DESSEN UNGEACHTET DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPLEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN. Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugang zu der Software und/oder zu bestimmten Software-Bestandteilen oder Inhalten zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder in anderer Weise Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Wenn die Software Zugang zu speziellen Inhalten zulässt, kann lediglich ein Exemplar der Software zur gleichen Zeit auf diese Inhalte zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software, die Gegenstand einer gültigen Lizenz ist, kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sie 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, unwiderrufbare, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden 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, auszustrahlen, zu übertragen oder in anderer Weise in der Öffentlichkeit zu kommunizieren, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekannten 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 begeben 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 Lizenzräumung 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 oder 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 Programmdokumentation vorgesehen ist, verfügen, einschließlich Spieleplattformen von Drittanbietern, dem Lizenzgeber oder einem Tochterunternehmen des Lizenzgebers. 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, sei dies über eine Spieleplattform, ein Netzwerk oder eine andere Methode, kann es sein, dass der Lizenzgeber Informationen von Hardware Herstellern oder Spieleplattformbetreibern erhält und automatisch bestimmte Informationen von Ihrem Computer oder Ihrer Spielkonsole sammelt. Diese Information kann z.B. Benutzeridentifikationsmerkmale (so wie Spielerbezeichnungen und Bildschirmnamen), Spielstände, Spielerfolge, Spielleistung, besuchte Orte, Freundlisten, Hardware MAC Adresse, Internetprotokoll-Adresse und Ihre Benutzung verschiedener Spielfeatures enthalten. Alle Information die der Lizenzgeber sammelt, soll 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 den 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 abgegeben 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 Spielraten.

III. GEWÄHRLEISTUNG

BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG: Der Lizenzgeber haftet bei Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz sowie bei Verletzung von Leben, Körper oder der Gesundheit nach den gesetzlichen Vorschriften. Der Lizenzgeber haftet nicht für leichte Fahrlässigkeit, es sei denn, der Lizenzgeber hat eine wesentliche Vertragspflicht verletzt. In diesen Fällen ist die Haftung des Lizenzgebers auf typische und vorhersehbare Schäden beschränkt. Diese Gewährleistung ist nicht anwendbar auf normale Verschleißerscheinungen. Diese Gewährleistung gilt ferner nicht, wenn der Mangel auf missbräuchlicher oder fehlerhafter Bedienung oder Nachlässigkeit beruht.

Es sei denn, dass sich aus dem Vorstehenden Gegenteiliges ergibt, gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder konkludent erteilt, einschließlich anderer Zusicherungen allgemeiner Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein. Weder ein mündlicher noch ein schriftlicher Rat des Lizenzgebers oder eines bevollmächtigten Vertreters begründet ein Gewährleistungsversprechen.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zurücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie folgendes an: Ihren Namen, die Rücksendeadresse, eine Kopie des datierten Kaufbelegs sowie ein Schreiben, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, beschreiben.

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 verstoßen. 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.

VERSCHIEDENES: 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 diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

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

© 2005-2013 Take-Two Interactive Software und Tochterunternehmen. Alle Rechte vorbehalten. 2K Sports, das 2K Sports-Logo und Take-Two Interactive Software sind Marken bzw. eingetragene Marken von Take-Two Interactive Software Inc. Der WWE-Programcode sowie Sportlernamen, Bilder, Abbildungen, Slogans, Wrestling-Moves, Marken, Logos und Urheberrechte sind das ausschließliche Eigentum der WWE und ihrer Tochterunternehmen. Alle anderen Marken, Logos und Urheberrechte sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. © 2013 WWE. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. und seine Logos sind Marken bzw. eingetragene Marken von YUKE'S Co., Ltd. Verwendet Bink Video. Copyright © 1997-2013 von RAD Game Tools, Inc. Uwise ©2006-2013 Audiokinetic Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

KUNDENDIENST

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

Kundendienst auf verschiedene Weise erreichen:

DEUTSCHLAND:

Telefon: 69222222087 / Anrufrkosten richten sich nach nationalen Tarifen.
Mobilfunkkosten können abweichen.
Montag bis Freitag 13:00 bis 21:00 (MEZ)
Website: <http://support.2k.com>

ÖSTERREICH:

Telefon: 19287882 / Anrufrkosten richten sich nach nationalen Tarifen
Mobilfunkkosten können abweichen.
Montag bis Freitag 13:00 bis 21:00 (MEZ)
Website: <http://support.2k.com>

