



XBOX 360



**2K**  
SPORTS

**⚠ WAARSCHUWING** Lees de instructies van de Xbox 360®-console, de handleiding van de Kinect®-sensor en de handleidingen van overige accessoires voor belangrijke informatie in verband met veiligheid en gezondheid voordat je deze game gaat spelen. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

#### Belangrijke gezondheidswaarschuwing: lichtgevoelige aanvallen

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames. Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring, tijdelijk verlies van bewustzijn en bewusteloosheid of stuiptrekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn. **Bij het ondervinden van een van deze symptomen, moet de game onmiddellijk worden gestopt en een arts worden geraadpleegd.** Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - deze aanvallen treden vaker op bij kinderen en tieners. Het risico kan worden verminderd door verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen indien slaperig of moe. Wanneer bij uzelf of een van uw familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dient voor het spelen een arts te worden geraadpleegd.



## INHOUDSOPGAVE

XBOX 360 CONTROLLER .....	2
INLEIDING .....	3
BESTURING .....	3
SPEELSCHERM .....	15
SUPERSTAR SELECTEREN.....	15
HOOFDMENU.....	15
WWE UNIVERSE — NIEUW.....	16
“ATTITUDE ERA” — NIEUW! .....	16
WWE-CREATIES .....	17
OMG! MOMENTEN — NIEUW!.....	18
RICHTEN OP LEDEMATEN .....	19
SPECIAL REFEREE BESTURING — NIEUW!.....	21
“I QUIT” BESTURING — NIEUW!.....	22
BESTURING VOOR EXTREME RULES.....	23
BRAWL BESTURING — NIEUW! .....	24
BESTURING VOOR TLC.....	25
BESTURING VOOR EEN STEEL CAGE MATCH.....	28
BESTURING VOOR HELL IN A CELL-WEDSTRIJD .....	29
BESTURING VOOR ELIMINATION CHAMBER.....	30
BESTURING VOOR TAG TEAM-WEDSTRIJDEN .....	31
BESTURING VOOR INFERNO-WEDSTRIJD .....	32
BESTURING VOOR ROYAL RUMBLE .....	33
XBOX LIVE .....	34
SUPERSTAR-VAARDIGHEDEN .....	35
WIST JE DAT...? .....	36
BEPERKTE GARANTIE.....	37
KLANTENSERVICE.....	39



# INLEIDING



**Opmerking:** Dit zijn de commando's voor besturingstype A, het standaardbesturingstype. In het spel is ook besturingstype B beschikbaar, waarbij de commando's voor  en  zijn omgekeerd.

Ooit de neiging gehad je tegenstander - en de ring - aan barrels te slaan met een bottenkrakende Superplex vanaf de bovenste turnbuckle? Of wat vind je ervan terug te gaan naar WWE's "Attitude Era" of het goud van een kampioen omhoog te houden na afloop van het hoofdevent bij *Wrestlemania*?

Als het antwoord daarop ja is, dan ben je hier op de juiste plek! Want als je het in WWE gezien hebt, dan kun je het in **WWE '13** ook meemaken!

Met het gloednieuwe speltype "Attitude Era" kun je een aantal van de grootste momenten in de WWE uit de jaren 90 opnieuw beleven met Stone Cold Steve Austin, The Rock, Hunter Hearst-Helmsley en andere WWE Legends. Nieuwe en opnieuw verbeelde Spectaculaire Momenten geven je de kans niet alleen de arena aan flarden te scheuren maar ook je tegenstander. En in het speltype WWE Universe heb je zelfs nog veel meer mogelijkheden om je WWE-ervaring aan je eigen voorkeuren aan te passen. Nieuwe wedstrijdtypes zoals King of the Ring, "I Quit" en Special Referee bieden je nog meer manieren om te bewijzen dat jij in de WWE Eregalerij thuishoort.

Dus waar wacht je nog op? Rijg je laarzen dicht en draai de entreemuziek voluit - WWE-onsterfelijkheid wacht je!

# BESTURING

# BEWEGEN

Of je nu naar je tegenstander wilt lopen om de smaak uit zijn mond te slaan, de ring uit wilt glippen om het op de arenavloer uit te vechten of op een turnbuckle wilt klimmen om je hulpeloze slachtoffer een vliegende elleboogstoot te verkopen - het begint allemaal met bewegen.



Meestal kun je je door de omgeving bewegen door gewoon **↻** in de gewenste richting te duwen en op **↵** te drukken als je ergens over, onder of op wilt klimmen.

<b>Superstar bewegen</b>	 duwen
<b>Ga naar rand ring vanuit ring</b>	Duw  naar buitenkant ring + tik op 
<b>Om de paal heen van de ene rand van de ring naar de andere gaan</b>	Duw  in de richting van de hoekpaal
<b>Buiten ring stappen vanuit ring</b>	Duw  naar buitenkant ring + houd  ingedrukt
<b>Afdalen van rand ring naar buiten ring</b>	Duw  naar buitenkant ring + druk op 
<b>Afdalen naar rand ring van buiten ring</b>	Duw  naar ring + tik op 
<b>Ring betreden van buiten ring</b>	Duw  naar ring + houd  ingedrukt
<b>Ring betreden vanaf rand ring</b>	Duw  naar ring + druk op 
<b>Rennen</b>	Houd  ingedrukt + duw tegen 
<b>Turnbuckle beklimmen</b>	Houd  ingedrukt + duw  naar de hoekpaal of ren naar de hoekpaal
<b>Tegen turnbuckle oplopen</b>	Naar turnbuckle sprinten
<b>Hoek beklimmen van buiten ring</b>	Ren van buiten de ring naar de stalen paal



## HARD SLAAN EN AANVALSCOMBINATIES

Slaan is de snelste manier om je tegenstander te laten zien wie er de baas is. Druk op **X** voor een snelle aanval op je tegenstander. Als je **X** ingedrukt houdt, sla je harder, maar ook langzamer (en dus makkelijker te stoppen). De combinatie van **X** met een in een richting geduwde **LB** levert verschillende slagaanvallen op.

Wanneer je op **X** drukt wanneer de slag contact maakt, ontstaat er een aanvalscombinatie waardoor je tegenstander duizelig wordt en je snel impuls opbouwt.

Slaan	Druk op <b>X</b>
Alternatieve slagaanvallen (4 verschillende manieren)	Druk op <b>X</b> + <b>LB</b> <b>←/→/↑/↓</b>
Hard slaan	ingedrukt houden <b>X</b>
Alternatief hard slaan (1 manier)	Houd <b>X</b> ingedrukt + <b>LB</b> <b>←/→/↑/↓</b>
Dubbele slagcombinatie	<b>X</b> tijdens slaan
Driedubbele slagcombinatie	<b>X</b> tijdens dubbele slagcombinatie
Vierdubbele slagcombinatie	<b>X</b> tijdens driedubbele slagcombinatie
Gut Kick	<b>X</b> + <b>LB</b> of <b>RB</b>

**Opmerking:** Na een succesvolle slagcombinatie (alle vier raak) staat je tegenstander duizelig overeind en is hij kwetsbaar voor een grijpaanval, duikaanvallen van het bovenste touw en andere vernietigende aanvallen.

## GREEPHOUDINGEN

Alle grijpaanvallen in **WWE '13** beginnen met een van de vier grijpstaten. Om in een grijpstaat te komen, benader je een staande tegenstander en druk je op **A** terwijl je **LB** in een richting duwt.



### Waist Lock:

**A** + **LB** **↓** met je gezicht naar de tegenstander of **A** als je achter hem staat



### Wrist Lock:

**A** + **LB** **→** met je gezicht naar de tegenstander



### Front Face Lock:

**A** + **LB** **↑** met je gezicht naar de tegenstander of alleen **A**



### Side Head Lock:

**A** + **LB** **←** met je gezicht naar de tegenstander

Als je je tegenstanders eenmaal vast hebt, zijn ze aan je overgeleverd. Gebruik de volgende commando's om ze te grazen te nemen of in positie te brengen voor nog erger:

Grijpaanval (5 verschillende soorten)	<b>A</b> + <b>LB</b> <b>←/→/↑/↓</b> of alleen <b>A</b> zonder <b>LB</b>
Breaking Point-onderwerping	<b>A</b> ingedrukt houden
Slaan	Druk op <b>X</b>
Hard slaan	<b>X</b> ingedrukt houden
Irish Whip	<b>B</b>
Overgang naar Front Face Lock	<b>LB</b> <b>↑</b>
Overgang naar Wrist Lock	<b>LB</b> <b>→</b>
Overgang naar Rear Waist Lock	<b>LB</b> <b>↓</b>
Overgang naar Side Head Lock	<b>LB</b> <b>←</b>
Met tegenstander door ring lopen	<b>LB</b> + <b>RB</b> ingedrukt houden en <b>LB</b> in richting duwen
Greep loslaten	<b>LB</b>



## GREPEN BIJ DUIZELIGHEID

Er gaat niets boven je tegenstander grijpen als die van voren niet meer weet dat hij van achteren leeft. Om een greep bij duizeligheid te proberen, benader je de tegenstander van voren of achteren wanneer deze duizelig is en druk je op **A** of druk op **A** en duw **←/→/↑/↓** in een willekeurige richting voor een krachtige grijpaanval.

Om je tegenstander duizelig te krijgen kun je een vierdubbele aanvalscombinatie gebruiken, een gevallen tegenstander optillen of de aanval van een zwaar gehavende tegenstander omkeren. Je kunt ook het Limb Targeting System (richten op ledematen) gebruiken (hieronder meer over richten op ledematen).



Grijpaanval van voren (5 verschillende soorten)	<b>A</b> , of <b>A</b> + <b>←/→/↑/↓</b> met je gezicht naar de tegenstander
Grijpaanval van achteren (5 verschillende soorten)	<b>A</b> , of <b>A</b> + <b>←/→/↑/↓</b> achter staande tegenstander
Breaking Point-onderwerping van voren	<b>A</b> ingedrukt houden met je gezicht naar de tegenstander
Breaking Point-onderwerping van achteren	<b>A</b> ingedrukt houden terwijl je achter een staande tegenstander staat
Overschakelen naar Front Face Lock/slepen	Houd <b>B</b> + <b>RT</b> ingedrukt en duw <b>←</b>

## IRISH WHIP

Je tegenstander met een Irish Whip buiten zinnen krijgen is een goede manier om de leiding over de wedstrijd over te nemen. Druk op **B** om je tegenstander met een Irish Whip in de touwen te laten rennen in de richting die je aangeeft met **←**. Pak hem wanneer hij terugstuitert door hem te slaan (**X**) of te grijpen (**A**).



Irish Whip uitdelen aan tegenstander	<b>B</b> (duw <b>←</b> om tegenstander te richten)
Tegenaanval	<b>X</b> als de tegenstander op je af rent
Greep afweren	<b>A</b> als de tegenstander op je af rent
Greep afweren (alternatief)	<b>A</b> ingedrukt houden als de tegenstander op je af rent
Duiken of over rennende tegenstander springen (Leap Frog)	<b>RT</b> als de tegenstander op je af rent
Terugtrekgreep	Druk op <b>A</b> tijdens een Irish Whip (voordat tegenstander los is)
Terugtrekaanval	Druk op <b>X</b> tijdens een Irish Whip (voordat tegenstander los is)

## OMKEREN

Als een of andere vechtersbaas jou een klap verkoopt, hoef je dat niet zomaar te nemen. Druk op **RT** op het moment dat je tegenstander begint te slaan om deze aanval om te keren of te blokkeren.

Als je een slag of trap omkeert, pak je de tegenstander bij zijn arm of been en kun je tot een tegenaanval doen!

**Let op:** Als jij de aanvaller bent en je tegenstander probeert je klap of greep om te keren, dan kun je hun omkering omkeren met **RT** en een goede timing!

### Vanuit slagen omkeren



Slag	<b>X</b>
Greep	<b>A</b>
Afmaker	<b>Y</b> als het afmakerpictogram zichtbaar is en je Superstar een afmaker (van voren of achteren) heeft
Breaking Point-onderwerping	<b>A</b> ingedrukt houden
Omkeringen omkeren	<b>RT</b> zodra de tegenstander probeert je aanval om te keren

### Vanuit trappen omkeren



Slag	<b>X</b>
Greep	<b>←</b>
Omkeergreep trappen	<b>A</b>
Afmaker	<b>Y</b> als het afmakerpictogram zichtbaar is en je Superstar een afmaker (van voren of achteren) heeft
Breaking Point-onderwerping	<b>A</b> ingedrukt houden
Omkeringen omkeren	<b>RT</b> zodra de tegenstander probeert je aanval om te keren

## POSITIONERING

Vanaf nu biedt **WWE '13** de mogelijkheid om je tegenstander precies daar te krijgen waar je hem hebben wilt. Als je tegenstander aan je overgeleverd is, omdat je hem gegrepen hebt, hij op het canvas ligt of duizelig is, kun je hem met **Ⓢ** strategisch positioneren en met je meest krachtige aanval aanvallen.



### Vanuit greephouding:

Front Facelock	Ⓢ ↑
Side Headlock	Ⓢ ←
Waist Lock	Ⓢ ↓
Wrist Lock	Ⓢ →
Wisselen naar Front Facelock/Slepen	Houd <b>Ⓟ</b> + <b>Ⓢ</b> ingedrukt en duw <b>Ⓢ</b>

### Als tegenstander neer is:

Tegenstander optillen	Ⓢ ↑
Tegenstander omdraaien	Ⓢ ← →
Tegenstander optillen en achter hem staan	Ⓢ ↓

### Staand voor of achter een duizelige tegenstander:

Tegenstander omdraaien	Ⓢ
------------------------	---

### Tegenstander duizelig in de hoek:

Tegenstander omdraaien	Ⓢ ← →
Optillen naar bovenkant turnbuckle	Ⓢ ↑
In Tree of Woe plaatsen (ondersteboven hangend in hoek)	Ⓢ ↓
Zet je tegenstander op z'n gat in de hoek	Raak hem met een Gut Kick ( <b>ⓧ</b> + <b>Ⓢ</b> of <b>Ⓢ</b> )
Wisselen naar Front Facelock/Slepen	Houd <b>Ⓟ</b> + <b>Ⓢ</b> ingedrukt en duw <b>Ⓢ</b>

### Tegenstander duizelig tegen de touwen:

Tegenstander op middelste touw plaatsen	Ⓢ
---	---

## LOCATIESPECIFIEKE AANVALLEN

Als je tegenstander ergens in de arena aan je is overgeleverd, kun je nu nieuwe aanvallen gebruiken. In de meeste gevallen is **ⓧ** een slagaanval en **ⓐ** een grijpaanval, maar vergeet niet om deze speciale aanvallen voor bepaalde locaties aan je arsenaal toe te voegen.

### Tegenstander op de grond



Poging tot vastpinnen met een val	<b>ⓑ</b>
Grondaanval	<b>ⓧ</b>
Alternatieve grondaanval	<b>Ⓢ</b> + <b>ⓧ</b>
Rennende grondaanval	<b>ⓧ</b> terwijl je naar een gevallen tegenstander rent
Tegenstander verslepen	Houd <b>Ⓟ</b> + <b>Ⓢ</b> ingedrukt en duw <b>Ⓢ</b>
Gesleepte tegenstander loslaten	<b>Ⓟ</b> + <b>Ⓢ</b> loslaten
Optillen	<b>Ⓢ</b> ↑
Optillen en erachter gaan staan	<b>Ⓢ</b> ↓
Tegenstander omdraaien	<b>Ⓢ</b> ← →
Breaking Point-onderwerping	<b>ⓐ</b> ingedrukt houden
Grijpen op de grond	<b>ⓐ</b>
Voor hoofd gevallen tegenstander gaan	Houd <b>Ⓟ</b> ingedrukt + druk op <b>ⓐ</b> terwijl je bij het hoofd van je tegenstander staat
Voor arm gevallen tegenstander gaan	Houd <b>Ⓟ</b> ingedrukt + druk op <b>ⓐ</b> terwijl je terzijde van je tegenstander staat
Voor benen gevallen tegenstander gaan	Houd <b>Ⓟ</b> ingedrukt + druk op <b>ⓐ</b> terwijl je bij de benen van je tegenstander staat

**Let op:** Grijpen op de grond is afhankelijk van of de tegenstander op zijn buik of op zijn rug ligt, en of je naast zijn hoofd, zij of benen staat. Gebruik het systeem voor richten op ledematen (**Ⓟ**+**ⓐ**) om delen van het lichaam van je tegenstander te isoleren en ze onder handen te nemen. Zie Richten op ledematen voor meer informatie.

### Tegenstander duizelig tegen de touwen



Tegenstander grijpen	<b>ⓐ</b>
Tegenstander de ring uitslaan	<b>ⓧ</b>
Irish Whip	<b>ⓑ</b>



### Tegenover tegenstander duizelig in de hoek (staand)



Hoekaanval van voren	X
Rennende hoekaanval van voren	X terwijl je naar een hoek rent
Tegenstander in zittende hoekpositie brengen	Raken met Gut Kick (👊 of 🏃 + X)
Duizelige tegenstander naar bovenste touw tillen	👊 ↑
Tegenstander in Tree of Woe plaatsen	👊 ↓
Hoekgreep van voren	A
Alternatieve hoekgreep van voren	👊 + A
Irish Whip	B
Tegenstander omdraaien	👊 ← →

### Tegenover neergeslagen (zittende) tegenstander in de hoek



Naar beneden gerichte hoekaanval van voren	X
Rennende naar beneden gerichte hoekaanval van voren	X terwijl je naar een hoek rent
Naar beneden gerichte hoekgripanval van voren	A

### Achter tegenstander duizelig in de hoek (staand)



Hoekaanval van achteren	X
Rennende hoekaanval van achteren	X terwijl je naar een hoek rent
Duizelige tegenstander naar bovenste touw tillen	👊 ↑
Tegenstander in Tree of Woe plaatsen	👊 ↓
Hoekgripanval van achteren	A
Alternatieve hoekgripanval van achteren	👊 + A
Irish Whip	B
Tegenstander omdraaien	👊 ← →

### Tree of Woe



Tree of Woe-aanval	X
Rennende Tree of Woe-aanval	X terwijl je naar een hoek rent
Tree of Woe-gripanval	A

### Versus tegenstander die op de bovenste turnbuckle staat te niksen



Rennen en bovenste touw grijpen	Ren naar de turnbuckle toe en druk vlak voordat je die bereikt op A
---------------------------------	---

## RENNEND AANVALLEN

Wat is er nou leuker dan naar je tegenstander lopen en die alle hoeken van de ring laten zien? Ren op ze af en knal tegen ze aan! Je rent naar je tegenstander door 🏃 ingedrukt te houden, 👊 in zijn richting te duwen en dan X of A te gebruiken om hem slaand of grijpend aan te vallen.



Naar tegenstander rennen	Houd 🏃 ingedrukt en duw 👊 in de richting van de tegenstander
Rennende aanval	Druk op X terwijl je naar een staande tegenstander rent
Alternatieve rennende aanval	Houd X ingedrukt terwijl je naar een staande tegenstander rent
Gripanval van voren	Druk op A terwijl je naar de voorkant van een staande tegenstander rent
Alternatieve gripanval van voren	Houd A ingedrukt terwijl je naar de voorkant van een staande tegenstander rent
Grijpen van achteren	Druk op A terwijl je naar de achterkant van een staande tegenstander rent
Alternatieve gripanval van achteren	Houd A ingedrukt terwijl je naar de achterkant van een staande tegenstander rent

DUIKAANVALLEN

De palen staan er niet alleen voor de touwen: je kunt er ook op klimmen om een onoplettende tegenstander vernietigend aan te vallen vanuit de lucht. Je kunt duikaanvallen gebruiken tegen zowel staande als gevallen tegenstanders, maar pas op dat ze niet tegen je worden gebruikt. Het is een heel end naar beneden!



Duikaanval op gevallen tegenstander	ⓧ als tegenstander ligt
Alternatieve duikaanval op gevallen tegenstander	ⓧ+ⓧ als tegenstander ligt
Duikaanval op staande tegenstander	ⓧ als tegenstander staat
Alternatieve duikaanval op staande tegenstander	ⓧ+ⓧ als tegenstander staat
Duikbeweging buiten ring	ⓧ als tegenstander buiten de ring staat
Van paal in ring afdalen	ⓧ
Van paal naar rand ring afdalen	ⓧ + ⓧ in richting van rand ring

FINISHERS (AFMAKERS)  
EN SIGNATURE MOVES  
(KENMERKENDE  
AANVALLEN)

De beste manier om het publiek wild te krijgen en je tegenstander te vloeren is om hem te raken met een afmaker, zoals John Cena's Attitude Adjustment of CM Punk's GTS.



Om te beginnen moet je je impulsmeter geheel vullen door succesvol aan te vallen en je tegenstander te pesten. Zodra deze vol is, heb je 20 seconden om de kenmerkende aanval van je Superstar uit te voeren.

Als je dit goed doet, krijg je een pictogram voor een superafmaker (ziet eruit als een rode "F"). Als het je niet lukt de kenmerkende aanval binnen de gegeven tijd uit te voeren, dan krijg je een gewoon afmakerpictogram (een witte "F").

Kenmerkende aanval	🟡 als de impulsmeter vol is
Afmaker/Superafmaker	🟡 als je een opgeslagen afmaker-/superafmakerpictogram hebt

Je moet je op de juiste positie bevinden voor de afmaker van je Superstar. Voor elke Superstar gelden andere voorwaarden, die je kunt bekijken in het menu Superstar Select (Superstar selecteren) of in de Create-modus (Zelf maken).

Van voren	Jij en je tegenstander staan allebei, met de gezichten naar elkaar toe
Van achteren	Je staat achter een staande tegenstander
Terugverende Irish Whip	De tegenstander komt na een Irish Whip van de touwen op je af
Rennend	Je rent op een staande tegenstander af
Van de zijkant	Je staat naast de torso van een gevallen tegenstander
Onderlijf	Je staat naast de benen van een gevallen tegenstander
Bovenlijf	Je staat naast het hoofd van een gevallen tegenstander
Hoek versus tegenstander op de grond	Je staat bij een hoek en je tegenstander ligt op de mat
Duik versus tegenstander op de grond	Je staat op de bovenste turnbuckle, binnen duikafstand van een gevallen tegenstander
Duik versus staande tegenstander	Je staat op de bovenste turnbuckle, binnen duikafstand van een staande tegenstander
Bovenste touw, van voren	De tegenstander staat duizelig op de bovenste turnbuckle en jij staat voor hem
Bovenste touw, van achteren	De tegenstander staat duizelig op de bovenste turnbuckle met zijn gezicht van de ring en jij staat in de ring achter hem
Turnbuckle, van voren	Je staat tegenover een tegenstander die weliswaar staat, maar tegen de turnbuckle in de hoek leunt
Turnbuckle, zittend	Je staat tegenover een tegenstander die tegen de turnbuckle zit
Touw naar beneden	De tegenstander hangt over het middelste touw van de ring

PESTEN

Maak de zaak nog een beetje erger door je tegenstander tijdens de wedstrijd te treiteren. Goed pesten bouwt je impuls op en doet het publiek uit zijn dak gaan. Druk in een willekeurige richting op ⬅ om je tegenstander te jennen, maar kijk uit! Een snelle tegenstander kan je pesterij onderbreken met een klap of een greep en zo toch nog triomferen.



Als je een afmakerpictogram hebt, kun je een tegenstander op de grond met een wekpesterij dwingen overeind te komen. De tegenstander komt struikelend overeind - raak hem snel met je afmaker anders ga je eraan!

Pesterijen (4 verschillende manieren)	⬅ ➡ ➡ ➡ ⬆ ⬇
Wekpesterij	⬆ ⬇ als de tegenstander op de grond ligt en je een afmakerpictogram hebt

**Opmerking:** Je kunt een wekpesterij gebruiken in drie situaties: staand naast een gevallen tegenstander, staand op de rand van de ring vlakbij een gevallen tegenstander of staand op de bovenste turnbuckle boven een gevallen tegenstander.



## EEN TEGENSTANDER VASTPINNEN

Als je zeker weet dat je tegenstander genoeg heeft, is het tijd om hem pootje te lichten en het tellen te laten beginnen.

Als je tegenstander op de mat ligt, kun je hem naderen en op **B** drukken om hem vast te pinnen.

Om zich los te werken moet de tegenstander **A** ingedrukt houden om de meter op te vullen en **A** weer loslaten zodra deze het doelgebied bereikt.

Als jij de vastpinnende Superstar bent en nog even met je tegenstander wilt spelen, kun je het vastpinnen altijd opheffen door op **LB** te drukken.



Vastpinnen proberen	<b>B</b> als tegenstander ligt
Ontsnappen bij vastpinnen	Druk <b>A</b> in om de uitvalmeter op te vullen en laat <b>A</b> los wanneer deze in het doelgebied komt
Vastpinnen beëindigen (alleen aanvallers)	<b>LB</b>

## BREAKING POINT-ONDERWERPING

Houd **A** ingedrukt om een gevallen, duizelige of gegrepen tegenstander tot een Breaking Point-onderwerping te dwingen. De tegenstander moet zich snel loswerken uit deze greep, anders tikt hij af en verliest hij de wedstrijd.

Je moet herhaaldelijk op **A/B/X/Y** drukken om de druk op te voeren. Je tegenstander moet hetzelfde doen om te ontsnappen. Maar kijk uit: als je een te sterke tegenstander tot aftikken wilt dwingen, kun je jezelf uitputten. Om de onderwerping te onderbreken voordat dat gebeurt, druk je op **LB**. Dat kost je echter wel een grote hoeveelheid impuls.



Breaking Point-onderwerping	<b>A</b> ingedrukt houden als de tegenstander gegrepen, gevallen of duizelig is
Druk verhogen (aanvaller)	<b>A/B/X/Y</b> herhaaldelijk
Onderwerping beëindigen (aanvaller)	<b>LB</b>
Losbreken (verdediger)	<b>A/B/X/Y</b> herhaaldelijk
Naar touwen kruipen (verdediger)	Druk <b>LB</b> in de richting van de touwen om te kruipen en een rope break te beginnen (wanneer je wordt gevraagd)

## BEDIENING VAN HET MENU

Gebruik **LB** of **RB** om door de menu's in het spel te gaan. Druk op **A** om je keuze te bevestigen. Druk op **B** om terug te keren naar het voorgaande scherm.

## HET SPEELSCHERM



OMG!-pictogram

## SUPERSTAR SELECTION (SUPERSTAR SELECTEREN)



In het scherm Superstar Selection kun je met **LB** of **RB** een Superstar selecteren. Druk op **LB** of **RB** om de afmakers en kenmerken van de Superstar te bekijken. Druk op **A** om je keuze te bevestigen. De kleding van je Superstar verandert met **LB/RB**, nadat je eerst een Superstar of Diva gekozen hebt. Uiteraard moeten ze wel over andere kleding beschikken.

Standaard zijn op het scherm Superstar Selection alle WWE Superstars te zien die je hebt ontgrendeld. Om gemaakte Superstars en Diva's of Superstars en Diva's die je bij Xbox LIVE Marketplace gekocht hebt te bekijken, selecteer je de betreffende knop op het scherm.

## MAIN MENU (HOOFDMENU)

Druk op het titelscherm op **LB** om het hoofdmenu te openen, waar je de volgende opties vindt:

### PLAY (SPELEN)

Creëer een eenmalig demonstratiegevecht met gebruik van alle beschikbare wedstrijdtypen en Superstars. Selecteer een wedstrijdtype gevolgd door een subtype, en selecteer dan de Superstars die meedoen. **WWE '13** heeft meer dan 80 verschillende soorten wedstrijdtypen waaraan je Superstars kunnen deelnemen.





# WWE UNIVERSE - NIEUW



Heb je je ooit afgevraagd hoe het is om Mr. McMahon, Triple H en de hoge heren bij de WWE te zijn? Kijk dan eens bij WWE Universe, een continue speltype dat een daadwerkelijke, dynamische WWE-kalender voor je genereert en waar je volop van kunt genieten. Pas de schema's van de Superstars aan voor verschillende merken, stel tag teams op en ontbind ze, wijs kampioenschappen en bondgenoten toe aan Superstars en heel veel meer!

WWE Universe genereert automatisch wedstrijden om te spelen, maar je kunt ook je eigen aangepaste matches toevoegen. Je kunt de Universe-modus altijd bereiken via het Main Menu (hoofdmenu) van het spel.

WWE Universe voor **WWE '13** heeft de volgende nieuwe mogelijkheden:


- **Zet een show op:** Je bent niet langer beperkt tot de Raw, SmackDown en Superstars-schema's - je kunt op elke dag van de week (maandag t/m zaterdag) een grote of kleine show opzetten!
- **Zet Pay-Per-View op:** Je kunt op zondag elke PPV die je maar wilt opzetten, die gehost wordt door de belangrijkste show van jouw keuze.
- **Statistieken:** Volg je WWE Universe statistieken voor kampioenschappen, Money in the Bank, Royal Rumble en WrestleMania.
- **Verhaallijnen:** Net als in de echte WWE wereld zullen je Superstars ruzie met elkaar maken. Dan gaat het meestal om hun onderlinge rivaliteit of als ze het tegen elkaar opnemen voor een kampioenschap.

Er wacht een universum aan mogelijkheden op je!

## "ATTITUDE ERA" – NIEUW!

weet je nog dat de broer van de Undertaker voor het eerst meedeed aan WWE? Of dat Mankind een verjaardagsfeestje gaf voor The Rock? Weet je de "twee woorden" nog die DX zijn tegenstanders toevoegde?

Zelfs als je er was in de "Attitude Era", zoals dit heb je het nog nooit meegemaakt! In de "Attitude Era" stap je in de laarzen van je favoriete WWE Superstars uit de jaren 90 terwijl je de meest decadente periode uit de geschiedenis van de WWE opnieuw meemaakt.

Elke match waar je aan meedoet heeft een aantal bonusdoelen die je op elk moment kunt bekijken met . Haal de bonussen om "Attitude Era" Superstars te ontgrendelen die je vervolgens in elk ander speltype kunt gebruiken. Confronteer het heden rechtstreeks met het verleden!



# WWE-CREATIES

Met de acht Create-modi (om zelf dingen te maken) van **WWE '13** kun je vrijwel elk aspect van je WWE ervaring aanpassen!

- **Superstar:** Bepaal het uiterlijk van een nieuwe Superstar.
- **Entrance (opkomst):** Geef een Superstar een unieke en indrukwekkende manier om de arena te betreden
- **Move-Set (bewegingsset):** Stel uit honderden bewegingen het arsenaal van je zelfgemaakte Superstar samen
- **Special Move (speciale aanval):** Ontwerp een unieke afmaker voor je Superstar
- **Story (verhaal):** Maak je eigen WWE-verhaallijn
- **Arena:** Pas het WWE-strijdperk naar keuze aan
- **Logo:** Ontwerp een grafisch element voor gebruik in je eigen creaties
- **WWE Highlight Reel (hoogtepunten):** Verzamel de mooiste momenten uit de spannendste wedstrijden

## XBOX LIVE

Ga online via Xbox LIVE en ga de strijd aan met de besten van de besten: doe mee aan klassemant matches om prestige en roem te vergaren of doe een profiel match voor een vriendschappelijk potje!

Met Xbox LIVE kun je ook alles wat je met de Create-modi (zelf maken) gemaakt hebt met anderen delen door dit te uploaden naar Community Creations (creaties van de community). Je kunt de creaties van duizenden spelers uit de hele wereld doorbladeren, bekijken, beoordelen, van commentaar voorzien en downloaden om aan je spel toe te voegen. Je kunt zelf ook je eigen creaties uploaden om die te delen.

En als dat nog niet genoeg voor je is, kijk dan eens in de WWE Shop voor de nieuwste aanbiedingen voor premium downloadbare content voor **WWE '13**!



## OPTIONS (OPTIES)

Vanaf hier kun je de in-game manual (handleiding in het spel) lezen, de opties voor Match Creator (wedstrijden maken) instellen, settings (instellingen) voor het spel instellen (zoals het besturingstype en de visual presentation (visuele presentatie)), bepalen hoe gegevens worden opgeslagen en geladen, de credits (makers) bekijken en zien welke vrijspreekbare voorwerpen er in **WWE '13** te vinden zijn.



## OMG! MOMENTEN – NIEUW!

Sommige momenten in de geschiedenis van de WWE zullen nooit vergeten worden, zoals toen Brock Lesnar Big Show met een Superplex van jette gaf en de hele ring in elkaar stortte. Of toen Undertaker Mankind van het dak van Hell in a Cell afpleurde. In **WWE '13** krijg je de kans dit soort OMG momenten te maken in je eigen wedstrijden en zo voor altijd een plaats te veroveren in de hoogtepuntenoverzichten.

### BARRICADE BREAK

Is 1 opgeslagen afmakerpictogram voor nodig.

Smijt je tegenstander met een Irish Whip in één van de vier hoeken van de ringbarricade die de arena omsluit. Ga op de tegenstander af en het OMG!-pictogram verschijnt. Druk op **Y** om je tegenstander - afhankelijk van de gewichtsklasse van je Superstar - door de barricade te spietsen of hem erdoorheen te dreunen.



### RING BREAK

Zijn 3 opgeslagen afmakerpictogrammen voor nodig; aanvaller moet een Super Heavyweight zijn

Smijt je tegenstander met een Irish Whip in één van de vier hoeken van de ring. Terwijl ze duizelig in de hoek hangen, ga je op ze af en druk je op **Y** als het OMG!-pictogram verschijnt. Je voert dan een Superplex op het bovenste touw uit waardoor de ring instort en je onmiddellijk wint door KO! Ring Breaks kunnen alleen gedaan worden in de volgende 1-On-1 matches: Normale match, Extreme Rules, Last Man Standing en Submission.



### ULTRAPLEX

Zijn 3 opgeslagen afmakerpictogrammen voor nodig; aanvaller mag geen Super Heavyweight zijn

De Ultraplex is eigenlijk gelijk aan de Ring Break - alleen is dit wat er gebeurt als een Superstar die geen Super Heavyweight is, de aanval uitvoert. In plaats van dat je de tegenstander met een Superplex in de ring smijt, smijt je hem met de Ultraplex juist de ring uit. De verdedigende Superstar moet dan de getoonde knoppen op het scherm gebruiken om weer overeind te komen of hij wordt uitgeteld (als tenminste de match kan eindigen in diskwalificatie door uittellen).



### VANGENDE AFMAKER

Is 1 opgeslagen afmakerpictogram voor nodig plus bepaalde afmakers

Als jouw Superstar de RKO, Go 2 Sleep, Chokeslam, Superkick, World's Strongest Slam, Attitude Adjustment of Tombstone Piledriver als afmaker heeft, dan kun je een op je afduikende tegenstander opvangen met de afmaker door op **Y** te drukken als de OMG! op het scherm verschijnt. Dit is een uitstekende manier om hoogvliegende tegenstanders aan te pakken; ze zullen hun vaardigheden in de lucht niet durven gebruiken zolang jij een opgeslagen pictogram hebt.



### PRESENTATORTAFEL-AFMAKER

Is 1 opgeslagen afmakerpictogram voor nodig

Druk op **LB** om de bedekking van de presentatortafel te verwijderen. Smijt je tegenstander met een Irish Whip tegen de tafel en druk op **A** om hem er bovenop te rollen. Als het OMG!-pictogram verschijnt, druk je op **Y** om bovenop de presentatortafel te klimmen en een afmaker te doen die je tegenstander er dwars doorheen beukt.



## LIMB TARGET SYSTEM (RICHTEN OP LEDEMATEN)



Elke nieuweling kan tussen de touwen een potje wild om zich heen slaan, maar de beste WWE Superstars stappen de ring in met een plan, waarmee ze hun tegenstander aan stukken kunnen scheuren en dwingen tot genade smeken.

Met **WWE '13** kun je je nu speciaal richten op specifieke ledematen en daarop losgaan, totdat de tegenstander alleen nog maar hulpeloos toe kan zien hoe de scheidsrechter je tot winnaar uitroept.

Je kunt de ledematen van een staande duizelige, gegrepen of gevallen tegenstander aanvallen.

Richten op hoofd staande duizelige/ gegrepen tegenstander	Houd <b>RB</b> ingedrukt + druk op <b>Y</b>
Richten op arm staande duizelige/ gegrepen tegenstander	Houd <b>RB</b> ingedrukt + druk op <b>B</b> of <b>X</b>
Richten op been staande duizelige/ gegrepen tegenstander	Houd <b>RB</b> ingedrukt + druk op <b>A</b>
Richten op hoofd van gevallen tegenstander	Houd <b>RB</b> ingedrukt + druk op <b>A</b> als je bij het hoofd van de tegenstander staat
Richten op arm van gevallen tegenstander	Houd <b>RB</b> ingedrukt + druk op <b>A</b> als je bij de zij van de tegenstander staat
Richten op benen van gevallen tegenstander	Houd <b>RB</b> ingedrukt + druk op <b>A</b> als je bij de benen van de tegenstander staat

Je ziet dat je aanvallen succes hebben als je tegenstander dat lichaamsdeel beetpakt van de pijn. Als je dat ziet, is de overwinning nabij!

Verschillende lichaamsdelen aanvallen heeft verschillende effecten op je tegenstander:



#### Hoofd:

- Iemands hoofd slaan of grijpen leidt vaker tot duizelig staan.
- Een onderwerping op het hoofd richten leidt vaker tot aftikken



#### Arm:

- De kracht van de tegenstander tijdens een Breaking Point-onderwerping wordt minder
- Een onderwerping op de armen richten leidt vaker tot aftikken



#### Been:

- De loopsnelheid van de tegenstander wordt verlaagd
- Rennen gaat niet meer en de tegenstander kan tijdens het rennen ineenzakken
- Een onderwerping op de benen richten leidt vaker tot aftikken



#### Torso:

- De adrenalinemeter van de tegenstander wordt verlaagd
- Grijpaanvallen op staande duizelige tegenstanders kunnen nu worden uitgevoerd na een Gut Kick (S + L of R + X). Duw terwijl de tegenstander gebogen staat door de trap S + L/R + U/D + A om een van de vier grijpaanvallen bij duizeligheid uit te voeren.
- Een onderwerping op de torso richten leidt vaker tot aftikken

## SPECIAL REFEREEE BESTURING — NIEUW!



In een Special Referee Match heb je de mogelijkheid om beide vechters fair te behandelen - of niet! Je kunt net zo snel of langzaam tellen als je wilt bij buiten de ring zijn en vastpinnen, je kunt een onderwerpingscontrole doen (of niet!) als een Superstar vastzit in een Breaking Point-onderwerping en je kunt zelfs de beruchte Screw Job-afmaker uit de kast halen om een wedstrijd voortijdig te beëindigen!

Om een Screw Job te kunnen doen, moet je de Special Referee-meter vol laten lopen door de wedstrijd eerlijk te scheidsrechteren, valsspelende Superstars te waarschuwen en te treiteren. Als je Superstars aanvalt of te langzaam of te snel telt, dan loopt de meter leeg. Als de meter helemaal gevuld is en je favoriete Superstar heeft zijn tegenstander in een onderwerpingsgreep, dan kun je op drukken als dat aangegeven wordt om de bel te laten gaan en overwinning door overgave te beslissen. Vervolgens kun je maar beter maken dat je uit de ring komt, want anders krijg je er geheid spijt van!

Tellen Vastpinnen/Buiten de ring	
Onderwerpingscontrole	
Overgave aankondigen	tijdens onderwerpingscontrole
Screw Job	als de Special Referee-meter gevuld is en de Superstar vastzit in een Breaking Point-onderwerping
Aantal overtredingen	

**Let op:** Dat je de scheidsrechter bent, betekent nog niet dat je je alles kunt veroorloven. Als je je Special Referee-meter helemaal leegmaakt omdat je iemand duidelijk bevoordeelt en je je werk niet goed doet, dan komt John Laurinaitis naar de ring en vervangt hij je door een meer onpartijdige scheidsrechter!



# "I QUIT" BESTURING – NIEUW!



Wil je dat iedereen zeker weet wie de beste Superstar is? Daag ze dan uit voor een "I Quit" match, waar twee Superstars op elkaar losgaan totdat één van de twee te kennen geeft dat hij ermee stopt.

In een "I Quit" match kun je je tegenstander op elke manier aanpakken die je wilt - voorwerpen zijn toegestaan in deze matches. Als je denkt dat hij genoeg gehad heeft, kun je hem of in een Breaking Point-onderwerping vastzetten (houd **A** ingedrukt) of je drukt op **B** vlak bij hem als hij op de grond ligt alsof je voor een vastpinpoging gaat.

Op dat moment moet je tegenstander de cursor in de "I Quit"-meter binnen het doelgebied stoppen om te voorkomen dat hij de match verliest. Je kunt een intimiderende pesterij (C) doen om de meter door elkaar te schudden en het moeilijker te maken voor je tegenstander om door te gaan. Als onderin het scherm duidelijk de woorden "I QUIT" (ik stop ermee) verschijnen, dan is de match afgelopen!

Pogen om de tegenstander op te laten geven	<b>B</b> bij een gevallen tegenstander of doe een Breaking Point-onderwerping
Tegenstander intimideren	C tijdens "I Quit" minigame
Ontsnappen aan poging tot opgeven	<b>A</b> op het juiste moment
Onmiddellijk ontsnappen aan poging tot opgeven	<b>Y</b> (kost 1 opgeslagen afmakerpictogram)

**Let op:** Een tegenstander intimideren kan hem net over het randje duwen en hem dwingen te stoppen, maar probeer het niet tegen iemand die nog steeds sterk is, want elke keer dat je het doet kost het je impuls.

# BESTURING VOOR EXTREME RULES



Bij een wedstrijd met Extreme Rules is de enige regel dat er geen regels zijn! Vecht buiten de ring, verkoop je tegenstander een dreun met een metalen stoel en vecht totdat jullie allebei onder het bloed zitten.

Al deze bewegingen zijn van toepassing op wedstrijden waar je voorwerpen tegen je tegenstander kunt gebruiken. Maar als je ze gebruikt tijdens een wedstrijd zonder Extreme Rules, kun je gediskwalificeerd worden.

Slaan met voorwerp	<b>X</b> terwijl je een voorwerp vasthoudt
Grijpen met voorwerp	<b>A</b> terwijl je een voorwerp vasthoudt
Voorwerp grijpen	<b>L1</b>
Tafel in brand steken	<b>Y</b> wanneer je naast een tafel staat en een opgeslagen afmakerpictogram hebt (alleen Extreme Rules Match of Fire Table Match (tafel in brand))
Rennend slaan met voorwerp	<b>X</b> terwijl je een voorwerp vasthoudt en naar je tegenstander rent
Voorwerp naar gevallen tegenstander gooien	Duw <b>L1</b> in de richting van de tegenstander en druk op <b>L1</b>
Voorwerp laten vallen	<b>B</b> of <b>L1</b>
Voorwerp ring in schuiven	Duw van buiten de ring <b>L1</b> in de richting van de ring en druk op <b>L1</b>
Ring in rennen met voorwerp	Ren de ring in terwijl je een voorwerp vasthoudt
Voorwerp ring uit schuiven	Duw van binnen de ring <b>L1</b> in de richting van het ringtouw en druk op <b>L1</b>
Met voorwerp ring uit rennen	Ren in de richting van het ringtouw wanneer je bij het ringtouw staat met een voorwerp in handen
Onder ring naar voorwerp zoeken	<b>L1</b> terwijl je buiten de ring staat, bij het midden van de rand van de ring in de buurt

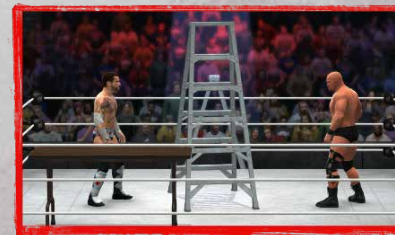
## BRAWL BESTURING — NIEUW!



Soms wordt het nog extremer dan een match met Extreme Rules - en soms is het niet eens een match! Denk eraan dat als je in een gevecht achter de coulissen terechtkomt, de volgende aanvallen een paar van je standaard aanvallen vervangen.

Tegenstander gooien (Irish Whip zonder terugveren)	<b>B</b>
Brawl - Specifieke snelle greep	<b>A</b>
Omgevingsgreep	<b>A</b> als tegenstander op een interactief omgevingsvoorwerp leunt
Omgevingsafmaker	<b>Y</b> met 1 opgeslagen afmakerspictogram als tegenstander op een interactief omgevingsvoorwerp leunt

## BESTURING VOOR TLC



TLC staat voor "tables, ladders and chairs" (tafels, ladders en stoelen) en daar zijn deze bewegingen dan ook voor bedoeld. Ze kunnen in elk type wedstrijd worden gebruikt waarin tafels, ladders en stoelen voorkomen.

Aanval met tafel	<b>X</b> terwijl je een tafel vasthoudt
Tafel klaarzetten	<b>L</b> terwijl je een tafel vasthoudt
Tafel slepen	Houd <b>L</b> ingedrukt terwijl je bij tafel staat + duw tegen <b>L</b>
Tafel in hoek neerzetten	<b>L</b> in richting van hoek + <b>B</b> terwijl je bij een hoek in de buurt een tafel vasthoudt
Tafel steunen tegen touwen, barricade, rand ring, etc.	<b>L</b> in richting van voorwerp + <b>B</b> terwijl je tafel vasthoudt
Grijpen met tafel	Druk op <b>A</b> terwijl je een tafel vasthoudt om de verdediger duizelig tegen de tafel te zetten
Leg tegenstander bovenop tafel	Druk op <b>A</b> met je gezicht naar een tafel met een duizelige tegenstander er tegenaan geleund om die bovenop de tafel te leggen of sleep je tegenstander naar een tafel.





## Bewegingen met ladder

Ladder oppakken	
Ladder neerzetten (tijdens vasthouden ladder)	
Staande ladder of tafel verplaatsen	Houd  ingedrukt terwijl je naast een ladder of tafel staat
Ladder loslaten	Laat  los tijdens het slepen met de ladder
Ladder beklimmen (zonder tegenstanders op ladder)	in richting van ladder + druk op
Ladder beklimmen (met één tegenstander op ladder)	in buurt van ladder
Ladder tegen hoek, touwen, rand van de ring of barricade leunen	in richting van hoek, etc. +
Leunende ladder op rennen	ingedrukt houden +  in richting steunende ladder
Ladder op rennen & slaan	ingedrukt houden +  in richting ladder +
Ladder op rennen & grijpen	ingedrukt houden +  in richting ladder +
Ladder op rennen & naar andere ladder springen	ingedrukt houden +  in richting ladder + bovenaan ladder op  drukken
Mep ladder en duw hem omver	in buurt van ladder
Grijp ladder en sla hem omver	als je bij de ladder bent
Van ladder af klimmen	terwijl je op de ladder staat
Van de bovenkant van de ladder afklimmen	bovenop de ladder
Hangend voorwerp grijpen	Houd  ingedrukt om het voorwerp te grijpen en beweeg vervolgens  wanneer de aanduiding op het scherm verschijnt
Zwakke slagaanval	Druk op  wanneer je samen met een tegenstander op een ladder staat
Hard slaan	Houd  ingedrukt wanneer je samen met een tegenstander op een ladder staat
Grijpen op ladder	Druk op  wanneer je samen met een tegenstander op een ladder staat
Grijpen op ladder bij duizeligheid	Druk op  wanneer je tegenover een duizelige tegenstander op een ladder staat
Afmaker op ladder	Druk op  als je met een tegenstander op een ladder staat (afmakerpictogram moet beschikbaar zijn)

Alternatieve afmaker op ladder	Druk op  +  als je met een tegenstander op een ladder staat (afmakerpictogram moet beschikbaar zijn)
Aanval op ladder van tegenstander ontwijken	als tegenstander je op ladder aanvalt
Hangende duikaanval	als je op de bovenste turnbuckle staat en je tegenstander aan het hangende voorwerp hangt
Hangende grijpaanval	als je bij een tegenstander bent die aan het hangende voorwerp hangt
Hangende katapultaanval	in de richting van de tegenstander +  als je op de rand van de ring staat en je tegenstander aan het hangende voorwerp hangt

Om een Ladder-wedstrijd, TLC-wedstrijd of Money In the Bank-wedstrijd te winnen, moet je op een ladder klimmen om bij een voorwerp te komen dat boven de ring hangt (meestal tijdens een kampioenschap). Gebruik de schaduw onder het hangende voorwerp om de ladder goed te zetten en klim dan helemaal naar boven.

Als je bovenaan bent, houd je ingedrukt om het voorwerp te grijpen. Als de Superstar het voorwerp vast heeft, word je gevraagd om aan het voorwerp te trekken ("PULL") met . Als je goed timet, krijg je nog een kans om het voorwerp naar beneden te trekken. Maar pas op: als je timing niet goed is, moet je opnieuw beginnen.

**Opmerking:** Om een ladder omver te gooien zonder deze op te pakken is een klap () meestal het snelst. Maar als er één of meer Superstars op staan, is het sneller en effectiever om hem inclusief tegenstanders om te gooien door er naartoe te lopen en op te drukken.



Klim op de ladder en druk op om het hangende voorwerp boven de ring te grijpen.



Als je wordt gevraagd om het voorwerp te verwijderen, druk je op om het naar beneden te trekken.



## Bewegingen met stoelen

Hoekaanval met stoel bij gevallen tegenstander	Ren terwijl je een stoel vasthoudt naar de gevallen (zittende) tegenstander in een hoek en druk op
Duw stoel in de hoek	Duw  in richting van hoek terwijl je een stoel vasthoudt en druk op

**Opmerking:** Tijdens Table-, Ladder- en TLC-wedstrijden worden de bewegingen voor een Breaking Point-onderwerping vervangen met bewegingen voor een gerichte grijpaanval waarmee je je tegenstander door en tegen voorwerpen kunt rammen. Veel plezier!

## BESTURING VOOR EEN STEEL CAGE MATCH



Steel Cage Matches behoren tot de wreedste wedstrijden binnen **WWE '13**. De Superstars worden omringd door vier genadeloze stalen hekken. De kooi houdt niet alleen de actie binnen de ring, maar kan ook als wapen tegen een Superstar worden gebruikt.

Kooi beklimmen	⏸ in richting van hek + <b>LB</b> (start een ontsnapingsminigame op)
Uit kooi ontsnappen	<b>A</b> bovenaan de kooi
Duikaanval vanaf bovenkant kooi	<b>X</b> bovenaan de kooi bij staande of gevallen tegenstander
Tegenstander van kooi af trekken	<b>A</b> of <b>X</b> onder tegenstander die probeert kooi te beklimmen
Stoppen met klimpoging	<b>LB</b>
Superplex die leidt tot een ontsnapping door de deur	Druk op <b>A</b> in de buurt van een duizelige tegenstander in de linker benedenhoek van de ring
Tegenstander tegen kooiwand aan knallen	Houd <b>B</b> ingedrukt en duw <b>⏸</b> in de richting van de kooi (het vermogen om hamer te werpen is vereist)
Tegenstander tegen kooiwand gooien	<b>A</b> in de buurt van tegenstander die duizelig tegen de touwen leunt

## BESTURING VOOR HELL IN A CELL-WEDSTRIJD



Steel Cage Matches zijn al gevaarlijk, maar Hell in a Cell-wedstrijden kunnen het einde voor je carrière betekenen! Alle bewegingen voor Steel Cage Matches zijn van toepassing op Hell in a Cell, maar bepaalde supergemene aanvallen kun je alleen gebruiken in deze gevaarlijkste soort wedstrijden binnen WWE.

Tegenstander van bovenkant cel af gooien	<b>A</b> vlak bij tegenstander aan rand van cel
Omgevingsgrijsaanval	<b>A</b> in de buurt van de celmuur
Plafond cel breken	Mep tegenstander tegen midden van het plafond van de cel
Door kapotte plafond van cel in ring vallen	⏸ in de richting van het gat + <b>LB</b>
Celvernietigende afmaker	<b>Y</b> bij de hoeken van de cel aan dezelfde kant als de presentortafels, afmakerpictogram vereist



# BESTURING VOOR ELIMINATION CHAMBER



Zes Superstars betreden de Elimination Chamber, maar slechts één zal als overwinnaar het strijdperk verlaten! Twee Superstars beginnen de wedstrijd en één voor één komen er meer binnen. Als een Superstar wordt vastgepind, liggen ze uit de wedstrijd, die doorgaat totdat er nog eentje over is.

Naast de bewegingen voor Steel Cage Matches kun je in de Elimination Chamber de volgende speciale acties gebruiken:

Op bovenkant kamer klimmen	<b>L1 + LB</b> als je op de turnbuckle staat
Naar beneden vanaf bovenkant kamer	<b>LB</b>
Tegenstander tegen kamerwand dreunen	Smijt tegenstander met een Irish Whip tegen de kamerwand
Muur van kamer beklimmen	<b>L1</b> in richting van muur + <b>LB</b>

# BESTURING VOOR TAG TEAM-WEDSTRIJDEN



Zorg voor twee keer zoveel actie als een gewone tag wedstrijd door met een partner in teamverband twee tegenstanders te bevechten! Bij gewone Tag Team-wedstrijden en Tornado Tag Team-wedstrijden is het doel om te winnen door tegenstanders vast te pinnen of te onderwerpen.

Bij een gewone wedstrijd moet elk teamlid steeds aftikken ("tag") en moet het geldige teamlid van de tegenstander door de geldige speler worden verslagen. Bij een Tornado-wedstrijd zijn alle Superstars tegelijk in de ring en kan elk teamlid elk ander vijandelijk teamlid verslaan.

Tag (tikken)	<b>L1</b> in richting van partner + <b>LB</b>
Dubbele teamgrijsaanval bij hoek	Breng een tegenstander met een Irish Whip naar jouw hoek en duw <b>L1</b> $\leftarrow$ / $\rightarrow$ / $\uparrow$ / $\downarrow$ + <b>A</b> ; je wachtende partner moet bij de turnbuckle staan, waar normaal gesproken een tag zou plaatsvinden.
Staande dubbele teamgrijsaanval	Ga naar je partner wanneer deze een tegenstander grijpt en duw <b>L1</b> $\leftarrow$ / $\rightarrow$ / $\uparrow$ / $\downarrow$ + <b>A</b>
Tag Team-afmaker	Als je een afmakerpictogram hebt opgeslagen, breng je een tegenstander met een Irish Whip naar jouw hoek (en wachtende partner), ga je naar de tegenstander en druk je op <b>Y</b>
Tag-partner inroepen	<b>RB</b> + <b>L1</b> / $\uparrow$ / $\downarrow$
Wisselen naar besturen illegale partner	<b>BACK</b> (CPU bestuurt dan legale partner)



## Illegale bewegingen met tag-partner

Een tag-partner die op een tag wacht, kan zich vrij langs de rand van de ring bewegen of stiekem tegenstanders aanvallen die te dichtbij komen.

Vuistslag vlak bij tegenstander	<b>X</b>
Touw naar beneden trekken (zodat tegenstander na Irish Whip uit de ring valt)	<b>B</b>
Om tag roepen	<b>LB</b>
Tegenstander vlakbij in ring grijpen	<b>A</b>
Ring binnengaan	<b>L1</b> + <b>LB</b>
Turnbuckle beklimmen	<b>L1</b> + <b>L1</b> in richting van hoek
Wisselen naar besturen legale partner	<b>BACK</b> (CPU bestuurt dan illegale partner)

## BESTURING INFERNO- WEDSTRIJD



Tijdens een Inferno-wedstrijd is de ring omringd door vlammen en kun je alleen winnen door je tegenstander in de fik te zetten! Als je tegenstander op de grond ligt, druk je op **B** om hem naar de brandende rand van de ring te rollen.

Zodra je tegenstander bij de vlammen is, moet je op **A** drukken als de cursor op de meter het doelgebied bereikt. Je tegenstander moet herhaaldelijk **A/B/X/Y** indrukken om aan de helse temperatuur te ontkomen.

**Let op:** Als je in vlammen dreigt op te gaan, moet je een van je opgeslagen afmakerpictogrammen gebruiken (**Y**) om meteen aan het vuur te ontsnappen. Elke Superstar die ooit een Inferno-wedstrijd verloren heeft, zal je vertellen dat dat een geringe prijs is om te betalen!

## BESTURING VOOR ROYAL RUMBLE



De *Royal Rumble*-eliminatiewedstrijd, waarbij 30 man elkaar over de touwen probeert te krijgen, is een van de beroemdste jaarlijkse WWE-evenementen. Alles mag, zolang je maar in de ring blijft!

<b>Royal Rumble-afmaker</b>	<b>Y</b> als een tegenstander duizelig tegen de touwen of een hoek hangt, onder de touwen of over de rand van de ring ligt
<b>Tegenstander elimineren</b>	<b>A</b> als de tegenstander duizelig tegen de touwen, onder de touwen of in de hoek hangt; volg daarna de meldingen op het scherm op
<b>Personage wijzigen (na eliminatie)</b>	Druk <b>○</b> omhoog of omlaag of op <b>A</b> om door de Superstars te lopen, en druk op <b>A</b> om er een te selecteren.
<b>Eliminatiepoging annuleren (bij overtreding)</b>	<b>L3</b>
<b>Direct ontsnappen aan eliminatie</b>	<b>L3</b> met afmakerpictogram



# XBOX LIVE

## RANKED MATCH (KLASSEMENT MATCHES)

Tijdens een klassement match kun je het opnemen tegen een tegenstander op Xbox LIVE. Je prestaties hebben gevolgen voor je gegevens en rang op Xbox LIVE. Zorg ervoor dat je in topvorm bent voordat je de ring in stapt voor een van deze superfelle wedstrijden. Met elke wedstrijd waaraan je meedoet verdien je prestige, waarmee je in rang en titel stijgt.

## PLAYER MATCHES (PROFIEL MATCH)

Deze lijken op klassement matches en laten je het opnemen tegen een tegenstander online, maar de resultaten hebben geen gevolgen voor je rang op Xbox LIVE. Je kunt meedoen aan een aangepaste match (waarbij je zelf het type wedstrijd selecteert) of een sessie opzetten waarin je steeds tegen dezelfde tegenstander strijdt.

## ROYAL RUMBLE

Doe mee aan een *Royal Rumble* klassement of profiel match om het op te nemen tegen vijf andere spelers en te ontdekken wie het meeste doorzettingsvermogen heeft! Elke speler selecteert de Superstar waarmee hij of zij de wedstrijd begint. Als de wedstrijd voor het eerst wordt geladen, krijgt elke speler een willekeurig deelnamenummer toegewezen, afhankelijk van het aantal deelnemers aan de wedstrijd.

Bij *Royal Rumble* klassement matches verdien je prestige punten op basis van het aantal Superstars dat je elimineert, hoe lang het duurt voordat je zelf wordt geëlimineerd, het aantal achter elkaar geëlimineerde Superstars, ontsnapingen en meer. Het aantal spelers in een klassement match bepaalt de hoeveelheid prestige voor je Xbox LIVE rang die elke speler kan verdienen door aan een wedstrijd mee te doen: hoe meer spelers er meedoen, hoe meer punten elke speler kan verdienen. *Royal Rumble* Profiel Matches hebben geen gevolgen voor je prestige of je rang op Xbox LIVE.

## COMMUNITY CREATIONS (CREATIES VAN DE COMMUNITY)

Deze functie geeft toegang tot door spelers uit de hele wereld gemaakte en geüploade content. Je kunt ook in de Create-modi zelfgemaakte creaties uploaden om aan de wereld te laten zien. Met de speciale browser voor creaties van de community kun je de content sorteren op meest recente bijdrage, meest gedownload en beste beoordeling. Je kunt geüploade content door middel van filters sorteren op type. Als je iets leuks tegenkomt, kun je daar commentaar bij plaatsen en een beoordeling aan geven. Je kunt het zelfs toevoegen aan je lijst met favoriete geüploade content.

## MY INFO (MIJN GEGEVENS)

Hier kun je statistieken, prestige en gegevens van klassement matches voor Xbox LIVE bekijken, gesorteerd op type wedstrijd.

## LEADERBOARDS (KLASSEMENTEN)

Kijk hoe je het doet in vergelijking met andere Xbox LIVE-spelers in de ranglijst van Xbox LIVE. Hoe meer klassement matches je wint, hoe hoger je stijgt. Heb jij het in je om de top van de WWE-berg te bereiken? Test hoe goed je bent op Xbox LIVE om daar achter te komen!

# SUPERSTAR-VAARDIGHEDEN



### Dirty Pin (vals vastpinnen)

Ga als je tegenstander bij de touwen gevallen is bij de touwen staan en pin hem vast met je beide benen op de touwen, zodat je een oneerlijk voordeel hebt en meer kans maakt om te winnen.



### Move Thief (beweging stelen)

Steel de afmaker van je tegenstander en gebruik die tegen hem door ingedrukt te houden en op te drukken om een beweging te proberen te stelen. Als je dit wilt proberen, moet de verdediger op de grond liggen en de aanvallende Superstar moet naast hem staan. Je krijgt vervolgens 20 seconden om de afmaker uit te voeren.



### Comeback

Als je deze vaardigheid hebt, word je gevraagd om op te drukken als je Superstar forse schade aan lichaamsdelen heeft opgelopen. Als je op tijd op de op het scherm getoonde knoppen drukt, kun je een dramatische comeback maken. Dit is niet mogelijk als je een afmaker beschikbaar hebt en je kunt het maar één keer per wedstrijd doen.



### Hammer Throw (hamer werpen)

Houd ingedrukt nadat je een tegenstander een Irish Whip hebt gegeven om deze tegen een turnbuckle en dan eroverheen of over de touwen op de vloer van de arena te gooien.



### Resiliency (weerstand)

Superstars die deze vaardigheid hebben, kunnen daar één keer per wedstrijd gebruik van maken om de kans om aan een vastpinpoging te ontsnappen te vergroten. Druk wanneer je vastgepind wordt op om de doelzone op de vastpinmeter te vergroten.



### Outside Dives (naar buiten duiken)

Druk op wanneer je de touwen in beweegt, of ren door de ring en druk vlakbij de touwen op om een duikaanval of rennende duikaanval uit te voeren tegen een tegenstander buiten de ring.



### Springboard Dives (katapultduik)

Houd in de richting van de touwen en druk op als je vlakbij de touwen bent of daar naartoe rent om een katapultaanval uit te voeren vanaf de rand van de ring. Als je een gevallen tegenstander op een presentatortafel hebt liggen, ga dan vlak bij de tafel op de rand van de ring staan. Houd ingedrukt en druk op om een vernietigende katapultduik op de tafel uit te voeren.



### Leverage Pin (hefboomvastpinaanval)

Superstars met deze vaardigheid kunnen rennende aanvallen en grijpaanvallen bij duizeligheid van een zwaar gehavende tegenstander omzetten in een zogenaamde "hefboomvastpinaanval". Ze kunnen met bij een duizelige tegenstander ook zo'n aanval beginnen. Bij een dergelijke aanval kan de verdedigende Superstar proberen om normaal te ontsnappen door het blauwe gebied van de ontsnapingsmeter te bereiken. Als de verdedigende Superstar ook deze vaardigheid heeft, kan hij de hefboomaanval omzetten in een eigen vastpinaanval door het gele deel van de meter te bereiken.



### Ring Escape (ontsnapping uit de ring)

Druk vlakbij de onderkant van de touwen op om er onderdoor de ring uit te glijden en aan je tegenstander te ontsnappen. Je kunt deze vaardigheid maximaal drie keer per wedstrijd gebruiken.



# WIST JE DAT...?

...als je tegenstander je probeert te grijpen, je op **A** kunt drukken om hem in de houdgreep (collar-and-elbow tie-up) te nemen? Druk meerdere keren op **A** om de strijd te winnen en je voordeel te doen!

...je de kussens van de turnbuckles op de hoeken van de ring kunt halen? Beweeg **1** in de richting van de turnbuckle en druk op **A**.

...de schade van slag- en grippaanvallen wordt vermeerderd als je van de touwen komt gelopen voordat je toeslaat?

...je kunt kiezen in welke richting je een tegenstander wilt laten rennen door **1** in die richting te duwen als je hem een Irish Whip geeft?

...je sneller van duizeligheid herstelt door meerdere keren op de knoppen te drukken?

...er maar één manier is om te ontsnappen uit het bouwsel van Hell in a Cell? Je moet met een speciale beweging een muurpaneel kapotmaken aan dezelfde kant als de tafels van de presentatoren.

...je hard kunt slaan vanuit een naar voren gerichte grijphouding (front facelock, side headlock en wrist lock) en na het blokkeren van een slag of trap?

...dat de presentatorstafel eerst moet worden leeggemaakt voordat je er een tegenstander doorheen kunt gooien? Ga naar de presentatorstafel, duw **1** in de richting ervan en druk op **AB** om de bedekking te verwijderen. Breng daarna je tegenstander met een Irish Whip naar de tafel en grijp hem vervolgens om hem bovenop de tafel te leggen. Ga bij de tafel staan en druk op **A** (of **1+A**) om deze aanval uit te voeren.

...dat je een speciale presentatorstafelafmaker kunt gebruiken als je een opgeslagen afmakerpictogram hebt en er een tegenstander op de tafel ligt? Druk op **1** als je bij of op de tafel staat om deze afmaker uit te voeren.

...dat bepaalde aanvallen veranderen in een vastpinpoging als je op **B** drukt zodra die op het scherm te zien is? Houd je ogen open hiervoor!

## BEPERKTE GARANTIE OP SOFTWARE; LICENTIEOVEREENKOMST, EN GEBRUIK EN OPENBAARMAKING

### VAN INFORMATIE

Dit document kan van tijd tot tijd worden bijgewerkt. De actuele versie wordt geplaatst op [www.taketwogames.com/eula](http://www.taketwogames.com/eula). Als je de Software 30 dagen na publicatie van de herziene versie nog gebruikt, geef je aan akkoord te gaan met de gewijzigde bepalingen.

DEZE SOFTWARE WORDT ONDER LICENTIE AAN JE VERSTREKT EN NIET AAN JE VERKOCHT. DOOR DEZE SOFTWARE TE INSTALLEREN, KOPIEËREN OF OP ANDERE WIJZE (HIERONDER NADER BEPAALD) TE GEBRUIKEN, ACCEPTEER JE DE BEPALINGEN VAN DEZE BEPERKTE SOFTWAREGARANTIE, DE LICENTIEOVEREENKOMST (DE "OVEREENKOMST") EN DE ONDERSTAANDE BEPALINGEN. DE "SOFTWARE" OMVAT ALLE SOFTWARE DIE BIJ DEZE OVEREENKOMST IS GEBODEN, DE BIJHOORENDE INVALIDEEREN, VERPAKKING, BESTANDEN EN ANDERE SCHRIFTELIJKE, ELEKTRONISCHE OF ONLINE MATERIALEN, DOCUMENTATIE, EN ALLE KOPIEËN VAN DERGELIJKE SOFTWARE EN DE BIJHOORENDE MATERIALEN. DOOR DE VERPAKKING TE OPENEN, DE SOFTWARE TE INSTALLEREN EN/OF TE GEBRUIKEN EN DOOR ANDERE MATERIALEN TE GEBRUIKEN DIE WORDEN GEGEVEERD BIJ DE SOFTWARE, ACCEPTEER JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST MET TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENTIEGEVER"). ALS JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST NIET ACCEPTEERT, MAG JE DE SOFTWARE NIET INSTALLEREN, KOPIEËREN OF GEBRUIKEN.

### 1. LICENTIE

LICENTIE. Conform deze Overeenkomst en haar bepalingen verleent Licentiever hierbij het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte recht en de licentie om één exemplaar van de Software te gebruiken voor persoonlijk, niet-commercieel gebruik van het spel op één computer of speelplein, tenzij anders is vastgelegd in de documentatie van de Software. Je verkrijgt rechten zijn onderworpen aan je naleving van deze Overeenkomst. De looptijd van je licentie onder deze Overeenkomst gaat in op de dag dat je de Software installeert of anderszins gebruikt, en loopt af op de dag dat je afstand doet van de Software, of op de dag dat de Licentiever deze Overeenkomst beëindigt als dat eerder is. De Licentie wordt onmiddellijk ingetrokken als je probeert een van de technische maatregelen ter beveiliging van de Software te omzeilen. De Software wordt in licentie gegeven aan jou en je erkent hierbij dat er geen eigendomsrecht of eigendom van de Software wordt overgedragen of toegekend en dat deze Overeenkomst niet moet worden opgevat als de verkoop van enig recht op de Software. Alle rechten die niet specifiek worden verleend onder deze Overeenkomst, zijn voorbehouden aan Licentiever en, waar van toepassing, aan haar licentieverversers.

EIGENDOM. Licentiever behoudt alle rechten op en belangen in de Software, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, alle auteursrechten, handelsmerken, handelsgeheimen, handelsnamen, eigendomsrechten, patenten, titels, computercodes, audiovisuele effecten, thema's, personages, namen van personages, verhalen, dialogen, omgevingen, illustraties, geluidseffecten, muzikale werken en morele rechten. De Software wordt beschermd door de wetgeving van de Verenigde Staten op het gebied van auteursrecht en handelsmerken en wereldwijd door toepasselijke wetgeving en verdragen. Het is niet toegestaan de Software te vermenigvuldigen, reproduceren of distribueren, op enige wijze of op enig medium, geheel of gedeeltelijk, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiever. Iedereen die de Software geheel of gedeeltelijk, op enige wijze of op enig medium, vermenigvuldigt, reproduceert of distribueert, schendt willens en wetens de auteursrechtwetten en kan civielrechtelijk en strafrechtelijk worden vervolgd in de Verenigde Staten of eigen land. Overtredingen van het Amerikaanse auteursrecht kunnen worden bestraft met boetes van maximaal \$ 150.000 per overtredding. De Software bevat in licentie gegeven materiaal en ook de licentieverversers van Licentiever kunnen aanspraak maken op hun rechten in het geval van schending van deze Overeenkomst. Alle rechten die in deze Overeenkomst niet nadrukkelijk aan jou worden verleend, blijven voorbehouden aan Licentiever.

### VOORWAARDEN VAN DE LICENTIE.

Je stemt ermee in het volgende niet te doen: (a) De Software commercieel exploiteren; (b) De Software, of kopieën van de Software, distribueren, leasen, in licentie geven, verkopen, verhuren of anderszins overdragen of toewijzen, zonder de uitdrukkelijke, voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiever; of zoals uiteengezet in deze Overeenkomst; (c) Een kopie maken van de Software of van enig deel van de Software (anders dan hierin uiteengezet); (d) Een kopie van deze Software beschikbaar stellen via een netwerk voor het gebruik of het downloaden ervan door meerdere gebruikers; (e) Behalve waar dit is toegestaan door de Software of in deze Overeenkomst anderszins wordt aangegeven, de Software gebruiken of installeren (of anderszins hiertoe toestemming verlenen) op een netwerk, voor online gebruik, of op meer dan één computer of speelplein tegelijkertijd; (f) De Software kopiëren naar een vaste schijf of ander opslagapparaat ter omzetting van de vereiste dat de Software wordt uitgevoerd van de meegeleverde cd-rom of dvd-rom (dit verbod is niet van toepassing op kopieën, geheel of gedeeltelijk, die door de Software tijdens de installatie zelf zijn gemaakt om de prestaties te verbeteren); (g) De Software gebruiken op of kopiëren naar een centrum of een andere commerciële locatie voor het spelen van games; met dien verstande dat Licentiever je een aparte licentieovereenkomst kan aanbieden voor het beschikbaar stellen van de Software voor commercieel gebruik; (h) De Software geheel of gedeeltelijk reverse-engineeren, decompilieren, demonteren, afgeleide werken vervaardigen op basis van de gehele of gedeeltelijke Software, of de Software anderszins geheel of gedeeltelijk wijzigen; (i) Kennisgevingen betreffende eigendomsrechten, merken of labels die zich op of in de Software bevinden, verwijderen of wijzigen; en (j) De Software vervoeren, exporteren of herexporteren (direct of indirect) naar enig land dat dergelijke Software niet mag ontvangen volgens Amerikaanse exportwetten of begeleidende regelgeving, of op andere wijze dergelijke wetten of regelgeving (onderhevig aan wijzigingen) schenden.

TOEGANG TOT SPECIALE FUNCTIES EN/OF ANDERE DIENSTEN, INCLUSIEF DIGITALE KOPIEËN. Softwaredownload, gebruik van unieke codes, registratie van de Software, lidmaatschap bij diensten van derden en/of lidmaatschap bij een dienst van de Licentiever (inclusief acceptatie van de bijbehorende voorwaarden en beleidsbepalingen) zijn mogelijk vereist om toegang te krijgen tot digitale exemplaren van de Software of bepaalde vrij te spelen, downloadbare, online of andere speciale content, diensten, en/of functies (gezamenlijk de "Speciale functies"). Toegang tot Speciale functies is beperkt tot een enkele gebruikersaccount per code. De toegang tot Speciale functies is niet overdraagbaar, verkoopbaar of opnieuw te registreren door een andere gebruiker, tenzij dit expliciet wordt vermeld. In geval van conflict met andere bepalingen in deze Overeenkomst, zijn de voorwaarden in deze paragraaf bindend.

OVERDRACHT VAN EXEMPLAREN OP SCHIJF. Je hebt het recht het volledige fysieke exemplaar van de Software en begeleidende documentatie bijhouden over te dragen aan een andere persoon, zolang je geen kopieën behoudt (met inbegrip van archiveren- en reservekopieën) van de Software, begeleidende documentatie, of enig deel of enige component van de documentatie bij de Software, en zolang de ontvanger instemt met de bepalingen van deze Overeenkomst. Speciale functies, inclusief de mogelijkheid de Software te gebruiken met een code voor een enkele gebruiker, kunnen onder geen enkele voorwaarde worden overgedragen aan een andere persoon. Het is mogelijk dat Speciale functies niet meer functioneren als de oorspronkelijke installatie van de Software is verwijderd of het exemplaar op schijf niet meer beschikbaar is voor de gebruiker. De Software is alleen bestemd voor privégebruik. NIETTEGENSTAANDE HET VOORAFGAANDE, IS HET NIET TOEGESTAAN PRE-RELEASE VERSIES VAN DE SOFTWARE OVER TE DRAGEN.

TECHNISCHE BEVEILIGING. De Software kan zijn voorzien van maatregelen die de toegang tot de Software controleren, de toegang tot bepaalde functies of content controleren, het maken van onrechtmatige kopieën verhinderen of anderszins proberen te voorkomen dat iemand de beperkte rechten en licenties overschrijdt die worden toegekend onder de Overeenkomst. Als de Software toegang geeft tot Speciale functies, mag per keer slechts één exemplaar van de Software deze functies benaderen. Mogelijk zijn aanvullende bepalingen van toepassing en moet je je registreren om toegang te krijgen tot de online services en om Software-updates en patches te downloaden. Alleen Software met een geldige licentie kan worden gebruikt voor het gebruik van online services, waaronder het downloaden van updates en patches. Het is niet toegestaan dergelijke maatregelen voor toegangscontrole te belemmeren of om te proberen dergelijke beveiligingsfuncties uit te schakelen of te omzeilen. Als je de technische beveiligingsmaatregelen uitschakelt of anderszins omzeilt, functioneert de Software niet correct.

DOOR DE GEBRUIKER GEMAAKTE INHOUD: Met de Software kun je mogelijk inhoud maken, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, een plattegrond, een scenario, een screenshot van een auto-ontwerp of een video van de game die je speelt. In ruil voor het gebruik van de Software, en voor zover je bijdraagt via gebruik van de Software aanleiding geven tot enig auteursrechtelijk belang, verleen je hierbij aan Licentiever een exclusief, permanent, onherroepelijk, volledig overdraagbaar en in sublicentie te geven wereldwijd recht op en licentie voor het gebruik van je bijdragen op enige wijze en voor enig doeleinde met betrekking tot de Software en verwante zaken en diensten, met inbegrip van de rechten om je bijdragen te reproduceren, te vermenigvuldigen, aan te passen, te wijzigen, uit te voeren, te vertonen, te publiceren, uit te zenden, te verzenden of anderszins te communiceren aan het publiek op enige bekende of nog onbekende wijze, en te distribueren zonder enige voorafgaande kennisgeving of goedkeuring aan jou van enige aard voor de volledige duur van de bescherming die wordt toegekend aan intellectuele eigendomsrechten door toepasselijke wetten en internationale verdragen. Je doet hierbij afstand van enige morele rechten op auteurschap, op de reputatie of op toeschrijving met betrekking tot het gebruik en de beschikking van Licentiever of andere spelers van dergelijke zaken in relatie met de Software en verwante goederen en diensten onder de toepasselijke wetten. Deze aan Licentiever verleende licentie en de bovengenoemde verklaring van afstand van enige toepasselijke morele rechten blijven van kracht na beëindiging van deze Licentie.



INTERNETVERBINDING. Mogelijk heb je een internetverbinding nodig om online functies te benaderen, de Software te verifiëren of andere functies uit te voeren. Bepaalde functies van de Software werken alleen goed als je beschikt over en blijft beschikken over (a) een adequate internetverbinding en/of (b) een geldig en actief account met een online service zoals uiteengezet in de documentatie van de Software, met inbegrip van, maar niet tot beperkt tot gameplatforms van derden, Licentiegever of een dochteronderneming van Licentiegever. Als je dergelijke accounts niet hebt, werken bepaalde functies van de Software geheel of gedeeltelijk niet, of niet meer, correct.

## II. VERZAMELING EN GEBRUIK VAN INFORMATIE.

Door deze Software te installeren en te gebruiken, stem je in met de bepalingen voor het verzamelen en gebruiken van informatie, inclusief (waar van toepassing) overdracht van gegevens aan Licentiegever en dochterondernemingen naar een land buiten de Europese Unie en de Europese Economische Ruimte. Als je bij het gebruik van de Software verbinding maakt met internet, via een gameplatformnetwerk of een andere methode, kan Licentiegever informatie over hardwaredetails en automatisch bepaalde informatie verzamelen van je computer of spellen. Deze informatie kan bestaan uit, maar is niet beperkt tot, gebruikers-ID's (zoals gamertags en schermnamen), gamescores, resultaten en prestaties van gamers, bezochte locaties, vriendenlijsten, MAC-adres van de hardware, IP-adres en je gebruik van verschillende functies van de game. Alle informatie die wordt verzameld door Licentiegever, is anonieme informatie die je identiteit niet onthult of persoonlijke gegevens bevat, maar als je persoonlijke gegevens (zoals je echte naam) opneemt in je gebruikers-ID, worden dergelijke persoonlijke gegevens automatisch verzonden naar Licentiegever en gebruikt zoals uiteengezet in deze Overeenkomst.

De informatie die wordt verzameld door Licentiegever, kan door Licentiegever worden geplaatst op algemeen toegankelijke websites, gedeeltelijk met hardwareproducenten, platformhosts en marketingpartners van Licentiegever of gebruikt door Licentiegever voor enig ander wettelijk toegestaan doeleinde. Door het gebruik van deze Software stem je in met het gebruik door Licentiegever van verwante gegevens, met inbegrip van de openbare weergave van je gegevens zoals de identificatie van je zelfgemaakte inhoud of de weergave van je scores, klassering, prestaties en andere spelgegevens. Als je niet wilt dat je gegevens op deze wijze worden gedeeld, moet je de Software niet gebruiken.

## III. GARANTIE

**BEPERKTE GARANTIE:** Licentiegever garandeert je (als je de eerste en oorspronkelijke koper van de Software bent) dat het originele opslagmedium dat de Software bevat, bij normaal gebruik en onderhoud vrij is van defecten in materiaal of werking tot negentig (90) dagen na de aanschaffdatum. Licentiegever garandeert je dat deze Software compatibel is met een personal computer die voldoet aan de minimale systeemvereisten die worden aangegeven in de documentatie van de Software, of dat de Software door de producent van de spleenheid is gecertificeerd als compatibel met de spleenheid waarvoor de Software is gepubliceerd, maar, vanwege variaties in hardware, software, internetverbindingen en individueel gebruik, staat Licentiegever niet garant voor de prestaties van deze Software op jouw specifieke computer of spleenheid. Licentiegever geeft geen garantie dat je de software ongestoord kunt gebruiken, dat de Software voldoet aan je vereisten, dat de werking van de software ononderbroken en foutvrij zal zijn, dat de Software compatibel is met software of hardware van derden of dat eventuele gebreken in de software zullen worden gecorrigeerd. Geen enkele mondelinge of schriftelijke mededeling die wordt gedaan door Licentiegever of enige geautoriseerde vertegenwoordiger, kan worden opgevat als een garantie. Omdat bepaalde rechtsgebieden de uitsluiting of beperking van impliciete garanties of de beperking van de toepasselijke wettelijke rechten van een consument niet toestaan, zijn sommige of alle bovengenoemde uitsluitingen en beperkingen mogelijk niet op jou van toepassing.

Als je tijdens de garantieperiode om enige reden een defect vindt in het opslagmedium of de Software, zal Licentiegever alle Software die tijdens de garantieperiode defect blijkt te zijn, kosteloos vervangen, zolang de Software wordt geproduceerd door Licentiegever. Als de Software niet langer beschikbaar is, behoudt Licentiegever het recht de Software te vervangen door Software van gelijke of grotere waarde. Deze garantie is beperkt tot het opslagmedium en de Software zoals deze oorspronkelijk is geleverd door Licentiegever, en geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie is niet van toepassing en is nietig als het defect voortvloeit uit misbruik, slechte behandeling of nalatigheid. Impliciete garanties die bij wet zijn voorgeschreven, worden uitdrukkelijk beperkt tot de periode van 90 dagen die hierboven is beschreven.

Mit uitzondering van wat hierboven is uiteengezet, treedt deze garantie in plaats van alle andere garanties, mondeling of schriftelijk, uitdrukkelijk of impliciet, met inbegrip van enige andere garantie van verkoopbaarheid, geschiktheid voor een bepaald doel of niet-inbreuk. Geen enkele andere verklaring of garantie van welke aard dan ook zal bindend zijn voor Licentiegever.

Als je de Software volgens de hierboven beschreven beperkte garantie retourneert, zend de originele Software dan alleen aan het adres van Licentiegever dat hieronder wordt vermeld. Vermeld je naam en retouradres, voeg een kopie bij van je gedateerde aankoopbewijs en beschrijf kort het defect en het systeem waarop je de Software uitvoert.

IN GEEN GEVAL IS LICENTIEGEVER AANSPRAKELIJK VOOR BIJZONDERE OF INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE DIE VOORTVLOEIT UIT EIGENDOM, GEBRUIK OF STORING VAN DE SOFTWARE, MET INBEGRIIP, MAAR NIET BEPERKT TOT, SCHADE AAN EIGENDOM, VERLIES VAN GOODWILL, COMPUTERFOUTEN OF -STORING EN, VOOR ZOVER WETTELIIK TOEGestaan, SCHADE DOOR PERSOONLIJKE, VERLIES VAN EIGENDOM, WINSTDERIVING OF SCHADELOOSSTELLING VAN ENIG BEROEP DAT HET GEVOLG IS OF VERBAND HOUDT MET DEZE OVEREENKOMST OF DE SOFTWARE, VOORTVLOEIEND UIT EEN ONRECHTMATIGE DAAD (WAARONDER NALATIGHEID), EEN CONTRACT, STRIKTIE AANSPRAKELIJKHEID OF ANDERSZINS, ONGEACHT OF LICENTIEGEVER OP DE HOOGTE IS GESTELD VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE. IN GEEN GEVAL ZAL DE AANSPRAKELIJKHEID VAN LICENTIEGEVER VOOR ALLE SCHADE (BEHALVE ALS DIT IS VEREIST DOOR TOEPASSELIJKE WETGEVING) DE PRIJS OVERSCHRIJDEN DIE JE HEBT BETAALD VOOR HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE.

OMDAT IN SOMMIGE STATEN/LANDEN BEPERKINGEN VAN DE DUUR VAN IMPLICITE GARANTIES EN/OF DE UITSLUITING OF BEPERKING VAN INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE NIET ZIJN TOEGestaan, ZIJN DE BOVENSTAANDE BEPERKINGEN EN/OF UITSLUITING OF BEPERKING VAN AANSPRAKELIJKHEID MOGELIJK NIET OP JOU VAN TOEPASSING. ALS ENIGE BEPALING VAN DEZE GARANTIE IN STRID IS MET NATIONALE, FEDERALE OF GEMEENTELIJKE WETGEVING EN NIET KAN WORDEN TOEGEPAST, BLIJVEN DE OVERIGE BEPALINGEN ONVERMINDERD VAN KRACHT. DEZE GARANTIE GEEFT JE SPECIEKE WETTELIJKE RECHTEN, EN JE KUNT DAARNAAST ANDERE RECHTEN HEBBEN DIE VAN RECHTSGEBIED TOT RECHTSGEBIED KUNNEN VERSCHILLEN.

**BEÏNDIGING:** Deze Overeenkomst is van kracht totdat deze door jou of door de Licentieverstrekker wordt beëindigd en wordt automatisch beëindigd als jij niet voldoet aan de voorwaarden ervan. Wanneer de Overeenkomst wordt beëindigd, dien je het fysieke exemplaar van de Software te vernietigen of te retourneren en alle kopieën van de Software met bijbehorende materialen en onderdelen in jouw bezit definitief te vernietigen. Je dient ook de Software permanent te verwijderen van elke clientserver of computer waarop de Software is geïnstalleerd.

**BEPERKTE RECHTEN AMERIKAANSE REGERING:** De ontwikkeling van de Software en documentatie is uitsluitend gefinancierd met particuliere middelen en de Software en documentatie worden geleverd als "Commercial Computer Software" (commerciële computersoftware) of "restricted computer software" (beperkte computersoftware). Gebruik, vermenigvuldiging of openbaarmaking door de Amerikaanse regering of een onderaannemer van de Amerikaanse regering is onderworpen aan de beperkingen die zijn uiteengezet in subparagraaf (c)(1)(i) van de bepalingen betreffende Rights in Technical Data and Computer Software (rechten op technische data en computersoftware) in DFARS 252.227-7013, of zoals uiteengezet in subparagraaf (c)(1) en (2) van de bepalingen betreffende Commercial Computer Software Restricted Rights (beperkte rechten op computersoftware) in FAR 52.227-19, voor zover van toepassing. De Aannemer / Producent is de Licentiegever op de locatie die hieronder wordt vermeld.

**VERHAALSMOGELIJKHEDEN:** Je stemt er hierbij mee in dat Licentiegever onherstelbare schade oploopt als niet specifiek wordt toegezien op de naleving van de bepalingen van deze Overeenkomst, en derhalve stem je ermee in dat Licentiegever recht heeft, zonder borgstelling, andere waarborg of bewijs van schade, op een passende schadeloosstelling met betrekking tot deze Overeenkomst, naast enige andere beschikbare verhaalsmogelijkheden.

**VRIJWARING:** Je gaat ermee akkoord Licentiegever, haar partners, licentiegevers, dochterondernemingen, aannemers, staf, directeurs, medewerkers en vertegenwoordigers te vrijwaren, te behoeven en schadeloos te stellen voor alle schade, verliezen en kosten die direct of indirect voortvloeien uit je handelingen of het nalaten te handelen bij het gebruik van de Software conform de bepalingen van de Overeenkomst.

**OVERIGE:** Deze Overeenkomst vormt de volledige overeenkomst inzake deze licentie tussen de partijen en treedt in de plaats van alle voorgaande overeenkomsten en verklaringen tussen hen. De Overeenkomst kan alleen worden gewijzigd door een schriftelijke verklaring die door beide partijen is ondertekend. Als enige bepaling in deze Overeenkomst om enige reden niet kan worden toegepast, zal een dergelijke bepaling worden bijgesteld, maar alleen voor zover nodig is om de bepaling uitvoerbaar te maken. Alle overige bepalingen van deze Overeenkomst blijven onverminderd van kracht.

**TOEPASSELIIK RECHT.** Deze Overeenkomst is onderworpen aan en opgesteld (zonder inachtneming van wettelijke bepalingen die hiermee strijd zijn) volgens de wetgeving van de Staat New York, zoals deze wetgeving wordt toegepast op overeenkomsten tussen inwoners van New York die worden ondertekend en uitgevoerd in New York, met uitzondering van gevallen waarop federale wetgeving van toepassing is. Zonder nadrukkelijke schriftelijke verklaring van afstand van Licentiegever voor een specifiek geval of tenzij in strijd met lokale wetgeving, zal het enige en exclusieve rechtsgebied en de enige en exclusieve plaats van handeling met betrekking tot de inhoud hiervan de rechtbanken en de federale rechtbanken van de staat zijn binnen wier jurisdictie de hoofdstigting van Licentiegever valt (New York County, New York, U.S.A.). Beide partijen gaan akkoord met de bevoegdheid van deze rechtbanken en komen overeen dat een exploit mag worden betekend op de wijze zoals in deze Overeenkomst is uiteengezet voor het doen van aanzeggingen of anderszins zoals toegestaan krachtens de wetgeving van de staat New York of de federale wetgeving van de V.S. Partijen gaan ermee akkoord dat de Internationale Conventie van de VN over contracten voor de internationale verkoop van goederen (Wenen, 1980) niet van toepassing zal zijn op deze Overeenkomst of op geschillen of transacties die voortvloeien uit deze Overeenkomst.

**ALS JE VRAGEN HEBT OVER DEZE LICENTIE, KUN JE SCHRIFTELIJK CONTACT OPNEMEN MET TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.**

© 2005-2013 Take-Two Interactive Software, Inc. en zijn dochtermaatschappijen. Alle rechten voorbehouden. 2K Sports, het 2K Sports-logo en Take-Two Interactive Software zijn allen handelsmerken en/of gedeponeerde handelsmerken van Take-Two Interactive Software, Inc. Alle WWE-programmering, -talentnamen, -afbeeldingen, -gelijkenissen, -worstelmoves, -handelsmerken, -logo's en -auteursrechten zijn exclusief eigendom van WWE en haar dochtermaatschappijen. Alle overige handelsmerken, logo's en auteursrechten zijn eigendom van de betreffende eigenaars. © 2013 WWE. Alle rechten voorbehouden. Developed by YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. en zijn logo zijn handelsmerken en/of gedeponeerde handelsmerken van YUKE'S Co., Ltd. Dolby en het DD-symbool zijn handelsmerken van Dolby Laboratories. Copyright © 1997-2013 RAD Game Tools, Inc. Wwise © 2006-2013 Audiokinetic Inc. Alle rechten voorbehouden. Alle overige handelsmerken zijn eigendom van de betreffende eigenaars. Alle rechten voorbehouden.

## PRODUCT SUPPORT

### TECHNICAL SUPPORT

If you are experiencing problems with the running of one of our titles, you may contact our Technical Support staff in one of several ways:

Before contacting Technical Support, please be prepared. In order to assist you as efficiently as possible, please describe the circumstances, including any error messages, of your problem as clearly as possible.

### TECHNICAL SUPPORT CONTACT DETAILS

#### United Kingdom

Telephone (0870) 1242222 / calls charged at the national rate

Monday to Saturday 13:00 to 07:00 (GMT) excluding bank holidays

E-mail [take2@europesupport.com](mailto:take2@europesupport.com)

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

#### Nederland / België

Nederland 0900-2040404 (EUR 0,80ct p/m)

Belgie 0902-88078 (EUR 0,80 ct p/m)



Powered by  
**Wwise**  
audio pipeline solution

