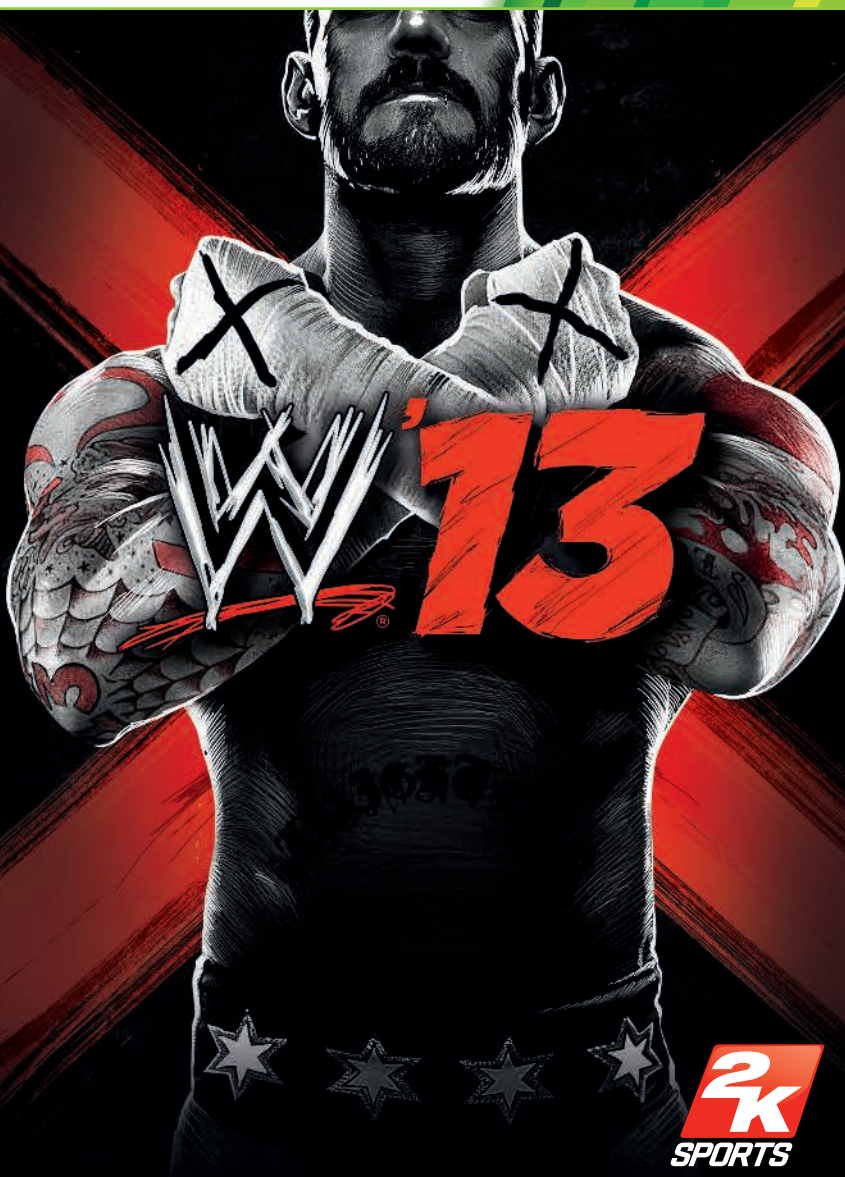




XBOX 360



**2K**  
SPORTS

**⚠ AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

#### Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

##### I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

##### II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

**Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.**

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

## SOMMAIRE

MANETTE XBOX 360 .....	2
INTRODUCTION .....	3
COMMANDES .....	3
ÉCRAN DE JEU .....	15
CHOISIR UNE SUPERSTAR .....	15
MENU PRINCIPAL .....	15
UNIVERS DE LA WWE - NOUVEAU ! .....	16
« ATTITUDE ERA » - NOUVEAU ! .....	16
CRÉATIONS DE LA WWE .....	17
MOMENTS OMG! - NOUVEAU ! .....	18
SYSTÈME DE CIBLAGE CORPOREL .....	19
COMMANDES ARBITRE SPÉCIALES - NOUVEAU ! .....	21
COMMANDES « I QUIT » - NOUVEAU ! .....	22
COMMANDES EXTREME RULES .....	23
COMMANDES BRAWL - NOUVEAU ! .....	24
COMMANDES TLC .....	25
COMMANDES STEEL CAGE MATCH .....	28
COMMANDES HELL IN A CELL MATCH .....	29
COMMANDES ELIMINATION CHAMBER .....	30
COMMANDES TAG TEAM MATCH .....	31
COMMANDES INFERNO MATCH .....	32
COMMANDES ROYAL RUMBLE .....	33
XBOX LIVE .....	34
CAPACITÉS SUPERSTAR .....	35
SAVIEZ-VOUS QUE... ? .....	36
GARANTIE LIMITÉE .....	37
SUPPORT TECHNIQUE .....	39



# MANETTE XBOX 360

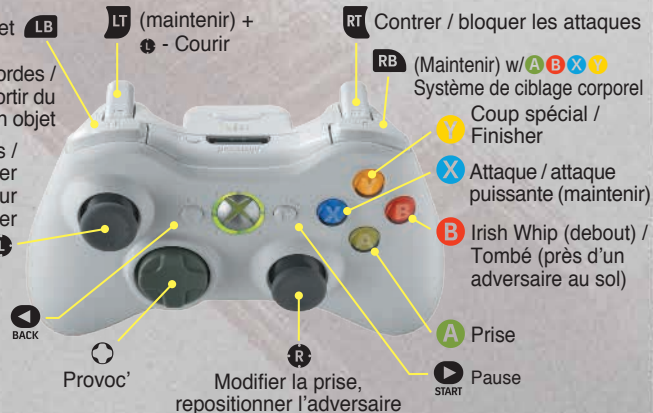
Maintenir **LT** + **RT** et orienter **↑** : traîner l'adversaire

Ramasser un objet **LB**

**↑** + **LB** Vers les cordes / le tablier - Entrer / sortir du ring, ramasser un objet

**↑** Vers les cordes / le tablier + appuyer sur **LB** : monter sur le tablier

Contrôler la Superstar ; Prise (avec **A**), cliquer sur **↑** : cibler un adversaire différent (lorsque le ciblage manuel est activé)



**Remarque :** il s'agit des commandes pour le type de contrôles A, le type de contrôles par défaut. Le type de contrôle B est accessible depuis les options de jeu et inverse les commandes correspondant au **○** et **↑**.

# INTRODUCTION

Avez-vous déjà eu envie de fracasser votre adversaire ET le ring avec un Superplex dévastateur depuis le coin supérieur ? Que diriez-vous de revivre le premier match « Attitude Era » ou de tenir votre trophée au-dessus de votre tête lors de l'évènement principal de *WrestleMania* ?

Si la réponse est oui, c'est que vous êtes au bon endroit ! Vous pourrez revivre tout ce qui s'est passé à la WWE dans **WWE '13** !

Le tout nouveau mode « Attitude Era » vous permet de revivre certains des plus grands moments de la WWE des années 90 en incarnant Stone Cold Steve Austin, The Rock, Hunter Hearst-Helmsley et autres légendes de la WWE. Grâce aux moments spectaculaires inédits, vous aurez l'occasion de mettre l'arène à sac tandis que vous faites des misères à votre adversaire. Le mode Univers de la WWE vous propose encore plus d'options pour personnaliser votre expérience à la WWE. De nouveaux types de matchs, comme King of the Ring, « I Quit » et Arbitre spécial vous donnent encore plus de moyens de prouver que vous appartenez au Hall of Fame de la WWE.

Alors, qu'attendez-vous ? Enfilez vos bottes et faites votre entrée en musique... L'immortalité vous attend à la WWE !

# COMMANDES

## DÉPLACEMENT

Que vous vouliez vous rapprocher de votre adversaire et lui faire cracher son dentier, glissez-vous hors du ring pour tout régler sur le sol de l'arène ou grimpez sur le coin pour asséner un Flying Elbow sur une victime sans défense. Mais il faut d'abord savoir comment naviguer.

La plupart du temps, se déplacer sur la surface est aussi simple qu'orienter **↑** dans la direction choisie, et d'appuyer sur **LB** pour grimper, descendre ou sauter par-dessus quelque chose.



Déplacer la Superstar	Orienter <b>↑</b>
Aller sur le tablier depuis le ring	Orienter <b>↑</b> vers l'extérieur du ring + appuyer rapidement sur <b>LB</b>
Se déplacer autour des poteaux d'un tablier à l'autre	Orienter <b>↑</b> vers le poteau
Passer de l'intérieur à l'extérieur du ring	Orienter <b>↑</b> vers l'extérieur du ring + maintenir <b>LB</b>
Descendre du tablier vers l'extérieur du ring	Orienter <b>↑</b> vers l'extérieur du ring + appuyer sur <b>LB</b>
Monter sur tablier depuis l'extérieur du ring	Orienter <b>↑</b> vers le ring + appuyer rapidement sur <b>LB</b>
Passer sur le ring depuis l'extérieur	Orienter <b>↑</b> vers le ring + maintenir <b>LB</b>
Passer du tablier au ring	Orienter <b>↑</b> vers le ring + appuyer sur <b>LB</b>
Courir	Maintenir <b>LT</b> + orienter <b>↑</b>
Grimper au coin	Maintenir <b>LB</b> + orienter <b>↑</b> vers le poteau du coin ou courir vers le poteau du coin
Grimper sur le coin	Foncer vers le coin
Grimper au coin depuis l'extérieur du ring	Courir en direction du poteau depuis l'extérieur du ring



## COUPS PUISSANTS ET COMBINAISONS DE COUPS

La frappe est le moyen le plus rapide d'infliger des dégâts à votre adversaire. Appuyez sur **X** pour effectuer un coup rapide contre l'adversaire. Maintenez **X** pour lancer un coup puissant mais plus lent (plus facile à contrer). Combinez **X** tout en orientant **○** dans une direction pour accéder à différentes sortes de coups.

Appuyez sur **X** juste après chaque coup pour effectuer une combinaison de coups qui déstabilisera votre adversaire et vous permettra de remplir rapidement votre jauge.

Attaque directe	Appuyer sur <b>X</b>
Attaques directes alternatives (4 sortes différentes)	Appuyer sur <b>X</b> + <b>○</b> <b>←/→/↑/↓</b>
Coup puissant	Maintenir <b>X</b>
Coup puissant alternatif (1 sorte)	Maintenir <b>X</b> + <b>○</b> <b>←/→/↑/↓</b>
Combo 2 coups	<b>X</b> pendant l'attaque directe
Combo 3 coups	<b>X</b> pendant le second coup du combo
Combo 4 coups	<b>X</b> pendant le troisième coup du combo
Gut Kick	<b>X</b> + <b>○</b> <b>↖</b> ou <b>↘</b>

**Remarque :** une combinaison de coups réussie (les quatre coups enchaînés) permet de sonner l'adversaire et d'effectuer des prises spécifiques, des attaques plongeantes depuis la 3ème corde et encore d'autres attaques dévastatrices.

## PRISES ENCHAÎNÉES

Toutes les prises de **WWE '13** s'entament avec l'un des quatre enchaînements de prises. Pour effectuer un enchaînement de prises, approchez-vous de votre adversaire debout, maintenez **A** et orientez **○** dans une direction.



### Waist Lock:

**A** + **○** **↓** face à l'adversaire ou **A** derrière l'adversaire



### Wrist Lock:

**A** + **○** **→** face à l'adversaire



### Front Face Lock:

**A** + **○** **↑** face à l'adversaire ou uniquement **A**



### Side Head Lock:

**A** + **○** **←** face à l'adversaire

Une fois votre adversaire bloqué par une prise, il est littéralement à votre merci. Utilisez les commandes suivantes pour exécuter la punition ou pour relever l'adversaire pour quelque chose de pire encore :

Prise (5 sortes différentes)	<b>A</b> + <b>○</b> <b>←/→/↑/↓</b> ou simplement <b>A</b> sans <b>○</b>
Soumission Breaking Point	Maintenir <b>A</b>
Frapper	Appuyer sur <b>X</b>
Coup puissant	Maintenir <b>X</b>
Irish Whip	<b>B</b>
Transition vers Front Facelock	<b>○</b> <b>↑</b>
Transition vers Wrist Lock	<b>○</b> <b>→</b>
Transition vers Rear Waist Lock	<b>○</b> <b>↓</b>
Transition vers Side Headlock	<b>○</b> <b>←</b>
Faire tourner l'adversaire autour du ring	Maintenir <b>↻</b> + <b>○</b> et orienter <b>○</b>
Relâcher un enchaînement de prises	<b>○</b>



## PRISE SUR ADVERSAIRE SONNÉ

Il n'y a rien de mieux que d'attraper un adversaire quand il ne peut pas se défendre ! Pour effectuer une prise sur un adversaire sonné, approchez-vous de votre adversaire par devant ou derrière alors qu'il est sonné, appuyez simplement sur **A** ou appuyez sur **A** et orientez **←/→/↑/↓** dans une direction pour exécuter une prise puissante.

Pour sonner un adversaire, réalisez les quatre coups à la suite, relevez un adversaire au sol et contre les attaques d'un adversaire grièvement blessé. Le système de ciblage corporel peut également être utilisé (référez-vous aux indications sur le système de ciblage corporel ci-dessous).



Prise avant (5 sortes différentes)	<b>A</b> , ou <b>A</b> + <b>←/→/↑/↓</b> face à l'adversaire
Prise arrière (5 sortes différentes)	<b>A</b> , ou <b>A</b> + <b>←/→/↑/↓</b> derrière un adversaire debout
Soumission Breaking Point avant	Maintenir <b>A</b> face à un adversaire
Soumission Breaking Point arrière	Maintenir <b>A</b> derrière un adversaire
Passer au Front Facelock / traîner	Maintenir <b>LT</b> + <b>RT</b> et orienter <b>←</b>

## IRISH WHIP

Prenez le contrôle du combat en faisant perdre à votre adversaire tout contrôle avec un Irish Whip. Appuyez sur **B** pour envoyer votre adversaire dans la direction où vous orientez **←** avec un Irish Whip. Reprenez-le au rebond avec un coup (**X**) ou une prise (**A**).



Irish Whip sur l'adversaire	<b>B</b> (orientez <b>←</b> pour viser l'adversaire)
Contre-attaque	<b>X</b> lorsque l'adversaire court vers vous
Contre-prise	<b>A</b> lorsque l'adversaire court vers vous
Contre-prise alternative	Maintenir <b>A</b> lorsque l'adversaire court vers vous
Esquive ou saute-mouton sur un adversaire en course	<b>←</b> lorsque l'adversaire court vers vous
Prise vers l'arrière	Appuyer sur <b>A</b> tout en exécutant un Irish Whip (avant que l'adversaire ne soit libéré)
Coup vers l'arrière	Appuyer sur <b>X</b> tout en exécutant un Irish Whip (avant que l'adversaire ne soit libéré)

## CONTRES

Ce n'est pas parce qu'un boulet vous envoie son poing dans les dents qu'il faut rester là et l'encaisser ! Appuyez sur **RT** lorsque l'adversaire donne son coup pour le contrer ou le bloquer.

Si vous contre un coup de poing ou un coup de pied, vous attrapez le bras ou la jambe de votre adversaire et vous avez une occasion de contre-attaquer !

**Remarque :** Si vous êtes l'attaquant et que votre adversaire tente de contrer votre coup ou votre prise, contre-le à votre tour avec **RT** et un bon timing !

### Depuis un contre-coup de poing



Frapper	<b>X</b>
Enchaînement de prises	<b>A</b>
Finisher	<b>Y</b> , si l'icône de Finisher s'affiche et si votre Superstar dispose d'un Finisher avant ou arrière
Soumission Breaking Point	Maintenir <b>A</b>
Contre un contre	<b>RT</b> dès que votre adversaire tente de contrer votre attaque

### Depuis un contre-coup de pied



Frapper	<b>X</b>
Enchaînement de prises	<b>←</b>
Prise sur contre de coup de pied	<b>A</b>
Finisher	<b>Y</b> , si l'icône de Finisher s'affiche et si votre Superstar dispose d'un Finisher avant ou arrière
Soumission Breaking Point	Maintenir <b>A</b>
Contre un contre	<b>RT</b> dès que votre adversaire tente de contrer votre attaque

## POSITIONNEMENT

Lorsque vous avez l'avantage, **WWE '13** vous offre la possibilité de placer votre adversaire où vous le souhaitez. Une fois votre adversaire à votre merci, soit grâce à une prise, soit au sol ou sonné, utilisez **S** pour le repositionner de façon stratégique et frappez-le avec vos attaques les plus puissantes.



### Victime d'une prise :

Front Facelock	<b>S</b> ↑
Side headlock	<b>S</b> ←
Waist Lock	<b>S</b> ↓
Wrist Lock	<b>S</b> →
Passer au Front Facelock/Trainer	Maintenir <b>LT</b> + <b>RT</b> et orienter <b>LS</b>

### Quand l'adversaire est au sol :

Relever l'adversaire	<b>S</b> ↑
Retourner l'adversaire	<b>S</b> ← →
Relever l'adversaire et se placer derrière	<b>S</b> ↓

### Debout face ou dos à un adversaire sonné :

Retourner l'adversaire	<b>S</b>
------------------------	----------

### Adversaire sonné dans le coin :

Retourner l'adversaire	<b>S</b> ← →
Relever et placer sur le poteau du coin	<b>S</b> ↑
Se placer en Tree of Woe (se tenir tête en bas dans le coin)	<b>S</b> ↓
Placer l'adversaire au sol (assis) dans le coin	Frapper avec un Gut Kick ( <b>X</b> + <b>LS</b> ou <b>RS</b> )
Passer au Front Facelock/Trainer	Maintenir <b>LT</b> + <b>RT</b> et orienter <b>LS</b>

### Adversaire sonné dans les cordes :

Placer l'adversaire sur la deuxième corde	<b>S</b>
---	----------

## LIEU-ATTAQUES SPÉCIFIQUES

Lorsque votre adversaire est à votre merci, en différents endroits de l'arène, vous avez le choix parmi différentes attaques. D'une manière générale, **X** s'utilise pour frapper et **A** pour faire une prise, mais assurez-vous aussi de ne pas rater les attaques contextuelles spéciales et de les ajouter à votre arsenal.

### Adversaire au sol



Tentative de tombé	<b>B</b>
Coup au sol	<b>X</b>
Coup au sol alternatif	<b>LS</b> + <b>X</b>
Coup au sol en courant	<b>X</b> en courant vers un adversaire au sol
Trainer l'adversaire	Maintenir <b>LT</b> + <b>RT</b> et orienter <b>LS</b>
Relâcher un adversaire trainé	Relâcher <b>LT</b> + <b>RT</b>
Relever	<b>S</b> ↑
Relever et se tenir derrière	<b>S</b> ↓
Retourner l'adversaire	<b>S</b> ← →
Soumission Breaking Point	Maintenir <b>A</b>
Prise au sol	<b>A</b>
Cibler la tête de l'adversaire au sol	Maintenir <b>RB</b> et appuyer sur <b>A</b> près de la tête de l'adversaire
Cibler le bras de l'adversaire au sol	Maintenir <b>RB</b> et appuyer sur <b>A</b> près du flanc de l'adversaire
Cibler les jambes de l'adversaire au sol	Maintenir <b>RB</b> et appuyer sur <b>A</b> près des jambes de l'adversaire

**Remarque :** vous avez le choix parmi différentes prises au sol, selon que votre adversaire se trouve sur le dos ou sur le ventre et que vous vous trouviez au niveau de sa tête, son flanc ou ses jambes. Utilisez le système de ciblage corporel (**RB**+**A**) pour isoler des parties du corps de votre adversaire et les fracasser ; consultez la section « Système de ciblage corporel » pour plus d'informations.

### Adversaire sonné dans les cordes



Attraper l'adversaire	<b>A</b>
Envoyer l'adversaire en dehors du ring	<b>X</b>
Irish Whip	<b>B</b>



## Faire face à un adversaire sonné (debout) dans un coin



Coup avant dans le coin	X
Coup avant dans le coin en courant	X en courant vers le coin
Transition de l'adversaire en position assise dans le coin	Frapper avec un Gut Kick (⚡ ou ⚡ + X)
Relever l'adversaire sonné et le placer sur la troisième corde	⚡ ↑
Placer l'adversaire en Tree of Woe	⚡ ↓
Prise avant en coin	A
Prise avant en coin alternative	⚡ + A
Irish Whip	B
Retourner l'adversaire	⚡ ← →

## Faire face à un adversaire au sol (assis) dans un coin



Frapper de face au sol dans le coin	X
Frapper de face au sol dans le coin en courant	X en courant vers le coin
Prise avant au sol dans le coin	A

## Derrière un adversaire sonné (debout) dans un coin



Frapper par derrière en coin	X
Frapper par derrière en coin en courant	X en courant vers le coin
Relever l'adversaire sonné et le placer sur la troisième corde	⚡ ↑
Placer l'adversaire en Tree of Woe	⚡ ↓
Prise arrière en coin	A
Prise arrière en coin alternative	⚡ + A
Irish Whip	B
Retourner l'adversaire	⚡ ← →

## Tree of Woe



Coup Tree of Woe	X
Coup Tree of Woe en courant	X en courant vers le coin
Prise Tree of Woe	A

## Contre adversaire inactif sur le coin supérieur



Prise sur la troisième corde en courant	Courez vers le coin et appuyez sur A juste avant de l'atteindre
---	---

## ATTAQUES EN COURANT

Quoi de mieux que de marcher sur un adversaire et de taper dessus ? Lui foncer dessus et lui en faire voir de toutes les couleurs ! Foncez sur votre adversaire en maintenant ⚡ et en orientant ⚡ dans sa direction, puis appuyez sur X ou A pour le frapper ou lui faire une prise.



Courir vers l'adversaire	Maintenir ⚡ et orienter ⚡ vers l'adversaire
Coup en courant	Appuyer sur X en courant vers un adversaire debout
Coup en courant alternatif	Maintenir X en courant vers un adversaire debout
Prise avant	Appuyer sur A en courant face à un adversaire debout
Prise avant alternative	Maintenir A en courant face à un adversaire debout
Prise arrière	Appuyer sur A en courant derrière un adversaire debout
Prise arrière alternative	Maintenir A en courant derrière un adversaire debout

ATTAKES PLONGEANTES

Les poteaux du ring ne servent pas qu'à retenir les cordes. Vous pouvez également monter dessus et effectuer des attaques plongeantes dévastatrices sur un adversaire déboussolé. Utilisez les attaques plongeantes contre des adversaires debout ou au sol, mais attention à ce qu'ils ne retournent pas votre attaque contre vous. La route est longue !



Attaque plongeante au sol	X lorsque l'adversaire est au sol
Attaque plongeante au sol alternative	ⓧ+X lorsque l'adversaire est au sol
Attaque plongeante sur adversaire debout	X lorsque l'adversaire est debout
Attaque plongeante sur adversaire debout alternative	ⓧ+X lorsque l'adversaire est debout
Coup plongeant hors du ring	X lorsque l'adversaire est hors du ring
Descendre du poteau vers l'intérieur du ring	LB
Descendre du poteau vers le tablier	LB + ⓧ vers le tablier

FINISHERS ET COUPS SPÉCIAUX

Le meilleur moyen de faire crier la foule et de mettre votre adversaire au sol pour le décompte, c'est de frapper l'adversaire avec un Finisher, comme l'Attitude Adjustment de John Cena ou le GTS de CM Punk.



Remplissez votre jauge en réussissant différentes attaques sur votre adversaire et en le provocant. Une fois la jauge remplie, vous avez 20 secondes pour réaliser le Coup Spécial de votre Superstar.

Si vous l'exécutez avec succès, une icône de Super Finisher apparaît (sous la forme d'un « F » rouge). Si vous ne parvenez pas à réaliser votre Coup spécial dans le temps imparti, vous obtenez une icône de Finisher normal (un « F » blanc).

Coup Spécial	Y lorsque la jauge est pleine
Finisher/Super Finisher	Y lorsque vous avez une icône de Finisher/Super Finisher en réserve

Il faut également se trouver à la bonne position pour réaliser le Finisher de votre Superstar. À chaque Superstar correspond certaines conditions que vous pouvez consulter dans le menu Choisir une Superstar, ou en regardant sa liste de coups, configurées dans les modes Création.

De face	L'adversaire se retient à la 2ème corde
De dos	Vous vous tenez face à un adversaire au sol (assis), dans le coin.
Irish Whip avec rebond	Vous vous tenez face à un adversaire qui se tient debout, appuyé sur le coin
En courant	L'adversaire est sonné sur le coin, tourné vers l'extérieur du ring, et vous vous tenez debout derrière lui
De côté	L'adversaire est sonné, sur le coin, et vous vous tenez face à lui.
Bas du corps	Vous vous trouvez sur le coin, à portée de saut d'un adversaire au sol.
Haut du corps	Vous vous trouvez sur le coin, à portée de saut d'un adversaire au sol.
Coin contre adversaire au sol	Vous vous tenez près d'un coin et votre adversaire est au tapis
Plongée contre adversaire au sol	Vous vous tenez au niveau de la tête d'un adversaire au sol
Plongée contre adversaire debout	Vous vous tenez au niveau des jambes d'un adversaire au sol
3ème corde, de face	Vous vous tenez au niveau du torse d'un adversaire au sol
3ème corde, de dos	Vous courez vers un adversaire debout
Coin avant	L'adversaire sort des cordes dans votre direction à la suite d'un Irish Whip
Coin assis	Vous vous tenez derrière un adversaire debout
Corde bas	Vous vous tenez debout face à un adversaire debout

PROVOC'

Remettez-en une couche en provocant votre adversaire pendant le match. Une provoc' réussie remplit votre jauge et fait sensation dans la foule. Appuyez sur l'une des directions du ⬅ pour provoquer votre adversaire, mais attention, un opposant rapide peut interrompre votre provoc' avec un coup ou une prise et avoir le dernier mot.



Lorsque vous avez une icône de Finisher en réserve, vous pouvez forcer un adversaire à terre à se relever avec une provoc' spéciale. L'adversaire se remet maladroitement sur pied ; profitez-en pour le frapper rapidement avec votre Finisher, sinon vous la perdrez !

Provoc' (4 sortes différentes)	⬅ ➡ ↗ ↘
Provoc' spéciale	⬅ ⬆ lorsque l'adversaire est au sol et que vous avez une icône de Finisher

Remarque : il y a trois situations dans lesquelles vous pouvez effectuer une provoc' spéciale : vous tenir près d'un adversaire au sol, vous tenir sur le tablier près d'un adversaire, ou vous tenir sur un coin, au-dessus d'un adversaire au sol.



FAIRE UN TOMBE SUR UN ADVERSAIRE

Dès que vous êtes sûr que votre adversaire en a eu assez, vous pouvez commencer votre croque en jambe et attendre le décompte.

Lorsque votre adversaire est au tapis, approchez-vous de lui et appuyez sur **B** pour commencer le tombé. Pour se dégager, l'adversaire doit maintenir **A** pour remplir la jauge de dégagement et relâcher **A** une fois la zone cible atteinte.

Si votre Superstar est celle qui fait le tombé, et si vous souhaitez jouer encore un peu avec votre adversaire, vous pouvez annuler le tombé en appuyant sur **LB**.



Tenter un tombé	<b>B</b> lorsque l'adversaire est au sol
Se dégager d'un tombé	Maintenir <b>A</b> pour remplir la jauge de dégagement puis relâcher dans la zone cible
Relâcher le tombé (pour l'attaquant uniquement)	<b>LB</b>

SOUSSIONS BREAKING POINT

Lorsque votre adversaire est au sol, sonné ou victime d'une prise, maintenez **A** pour le bloquer avec une soumission Breaking Point. Votre adversaire doit se dégager rapidement de cette soumission sinon il devra taper et perdre le match.

Vous devez matraquer les boutons **A/B/X/Y** pour augmenter la pression. Votre adversaire doit faire la même chose pour s'échapper. Mais faites attention à ne pas vous épuiser en vous en prenant à un adversaire coriace ! Pour briser la soumission avant qu'elle ne survienne, appuyez sur **LB**. Cependant, gardez à l'esprit que cette manœuvre vous coûtera une grande quantité de votre jauge.



Soumission Breaking Point	Maintenir <b>A</b> lorsque votre adversaire est soumis par une prise, au sol ou sonné
Augmenter la pression (attaquant)	<b>A/B/X/Y</b> à répétition
Relâcher la soumission (attaquant)	<b>LB</b>
Se libérer (défenseur)	<b>A/B/X/Y</b> à répétition
Ramper vers les cordes (défenseur)	Orienter <b>L</b> en direction des cordes pour ramper et commencer un Rope break (le cas échéant)

COMMANDES DE MENU

Utiliser **L** ou **R** pour naviguer dans les menus de jeu. Appuyer sur **A** pour confirmer votre sélection. Appuyer sur **B** pour revenir à l'écran précédent.

ÉCRAN DE JEU

Icône OMG!



CHOISIR UNE SUPERSTAR



À l'écran Choisir une Superstar, utilisez **L** ou **R** pour mettre en surbrillance une Superstar. Appuyez sur **LB** ou **RB** pour regarder les Finishers et les Attributs de la Superstar. Appuyez sur **A** pour confirmer votre sélection. Pour changer la tenue de la Superstar, vous devez appuyer sur **LB/RB** après avoir sélectionné la Superstar ou la Diva, à condition que cette dernière ait des tenues alternatives à disposition.

Par défaut, l'écran Choisir une Superstar indique toutes les Superstars de la WWE débloquées. Pour regarder les Superstars et les Divas créées ou achetées sur ou achetées sur le Marché Xbox LIVE, mettez en surbrillance le bouton approprié à l'écran.

MENU PRINCIPAL

Appuyez sur **START** à l'écran titre pour faire apparaître le menu principal et accéder aux options suivantes :

JOUER

Créez un match d'exhibition simple à l'aide de tous les types de matches et de Superstars disponibles. Sélectionnez le type de match, le sous-type, puis sélectionnez les Superstars qui combattront. La **WWE '13** compte plus de 80 types de variations de match différents auxquels vos Superstars peuvent participer.





# UNIVERS DE LA WWE - NOUVEAU !



Vous êtes-vous déjà demandé quel effet ça fait d'être Mr. McMahon, Triple H et un responsable de la WWE ? Allez faire un tour dans l'Univers de la WWE, un mode de jeu continu qui génère un calendrier WWE réel et dynamique rien que pour vous. Modifiez les rosters des Superstars à votre guise, créez et désagrégez des tag teams, assignez des championnats et des alliés aux Superstars et bien d'autres choses encore !

L'Univers de la WWE configurera automatiquement des matchs pour vous ou vous pourrez intégrer vos propres matchs personnalisés. Le centre de l'Univers est consultable via le menu principal à tout moment.

L'Univers de la WWE inclut les fonctionnalités suivantes dans **WWE '13** :

- **Créer un évènement** : Vous n'êtes plus restreint par le planning de Raw, de SmackDown et des Superstars ; vous pouvez créer un évènement mineur ou majeur de votre choix n'importe quel jour de la semaine, du lundi au samedi !
- **Créer un Pay-Per-View** : Configurez un PPV à votre image n'importe quel dimanche lors de l'évènement majeur de votre choix.
- **Statistiques** : Consultez les différentes stats de l'Univers de la WWE : championnats, Money In the Bank, Royal Rumble et *WrestleMania*.
- **Scénarios** : Tout comme dans le véritable Univers de la WWE, vos Superstars s'affronteront suite à des rivalités qui se sont développées entre elles ou en tête à tête dans le cadre d'un championnat.

Il y a tout un Univers de possibilités qui s'offre à vous !

# ATTITUDE ERA - NOUVEAU !

Vous souvenez-vous du jour où le frère d'Undertaker a débarqué à la WWE ? Et celui où Mankind a souhaité son anniversaire à The Rock d'une manière un peu brutale ? Vous rappelez-vous des « deux mots » que DX avait à dire à ses adversaires ?

Même si vous avez déjà assisté à l'« Attitude Era », de grandes surprises vous attendent ! Le mode « Attitude Era » vous permet d'incarner vos Superstars préférées de la WWE des années 90 pour vous faire revivre l'ère la plus décadente de la WWE.

Chaque match auquel vous participez contient une liste d'objectifs que vous pouvez consulter à tout moment en appuyant sur . Récupérez les bonus pour débloquer les Superstars « Attitude Era » avec lesquelles vous pourrez jouer dans n'importe quel autre mode de jeu pour faire ressurgir le passé et le confronter avec le présent !



# CRÉATIONS DE LA WWE

Les huit modes Création de **WWE '13** permettent de personnaliser pratiquement chaque aspect de votre expérience WWE !

- **Superstar** : Définissez une nouvelle apparence de Superstar.
- **Entrée** : Offrez à votre Superstar une entrée dans l'arène des plus remarquables.
- **Liste de coups** : Sélectionnez parmi des centaines de mouvements pour créer un arsenal de Superstar Créée.
- **Mouvement spécial** : Concevez un Finisher unique pour votre Superstar.
- **Histoire** : Créez votre propre scénario WWE.
- **Arène** : Personnalisez votre propre arène WWE pour y combattre.
- **Logo** : Concevez un graphique que vous utiliserez dans d'autres modes de Création.
- **Temps Forts WWE** : Faites un montage des meilleurs moments de vos plus grands matchs.

## XBOX LIVE

Connectez-vous à Xbox LIVE et affrontez en duel la crème de la crème. Participez à des parties avec classement pour gagner gloire et prestige ou à des parties Matchmaking d'amis pour des compétitions entre amis !

Xbox LIVE permet également de partager ce que vous faites dans les Modes Création en mettant le tout en ligne dans Créations de la Communauté. Cherchez, regardez, notez, commentez et téléchargez les créations de milliers de joueurs du monde entier pour les ajouter à votre partie, et mettez vos créations en ligne pour les partager.

Et si ça ne suffit pas, jetez un œil à la boutique WWE pour consulter les dernières offres de contenu téléchargeable premium pour **WWE '13** !

## OPTIONS

Dans ce menu, vous pouvez consulter le manuel du jeu, configurer les options de Match personnalisé, définir les paramètres de jeu (commandes, affichage...), déterminer les options de sauvegarde et de chargement des données et regarder les crédits et autres éléments à débloquent disponibles dans **WWE '13**.





# MOMENTS OMG ! - NOUVEAU !

Il y a des moments qui resteront gravés à jamais dans l'histoire de la WWE, comme lorsque Brock Lesnar a projeté Big Show avec un Superplex et a fait s'effondrer le ring, ou lorsqu'Undertaker a balancé Mankind du toit de Hell in a Cell. **WWE '13** vous donne le pouvoir de créer ces moments OMG! dans vos propres matchs pour vous assurer une place dans les annales de la discipline.

## CASSE DE BARRICADE

Nécessite une icône de Finisher en réserve.

Envoyez votre adversaire dans l'un des quatre coins de la barricade du ring qui entoure le sol de l'arène avec un Irish Whip. Approchez-vous de l'adversaire ; l'icône OMG! apparaît. Appuyez sur **Y** pour projeter ou écraser votre adversaire à travers la barricade, suivant la catégorie de poids de votre Superstar.



## CASSE DE RING

Nécessite 3 icônes de Finisher en réserve ; l'attaquant doit être dans la catégorie Super Heavyweight

Envoyez votre adversaire dans l'un des quatre coins du ring avec un Irish whip. Lorsqu'il est sonné dans le coin, approchez-vous de lui et appuyez sur **Y** lorsque l'icône OMG! apparaît. Vous exécuterez un Superplex sur la troisième corde qui fera s'effondrer le ring et vous garantira instantanément une victoire par KO ! Les casses de ring ne peuvent avoir lieu que lors des matchs 1 contre 1 suivants : Match normal, Extreme Rules, Last Man Standing et Submission.



## ULTRAPLEX

Nécessite 3 icônes de Finisher en réserve ; l'attaquant ne doit pas être dans la catégorie Super Heavyweight

La configuration de l'Ultraplex est exactement la même que celle du casse de ring. C'est ce qui arrive lorsqu'une Superstar qui n'est pas dans la catégorie Super Heavyweight réalise le mouvement. Au lieu d'envoyer l'adversaire sur le ring avec un Superplex, l'attaquant le projette hors du ring avec un Ultraplex. La Superstar attaquée doit alors suivre les instructions à l'écran pour se remettre sur pied, sinon elle sera éliminée (si le match peut s'achever par disqualification).



## FINISHER RATRAPAGE

Nécessite une icône de Finisher en réserve et des Finishers spécifiques

Si votre Superstar dispose des Finishers RKO, Go 2 Sleep, Chokeslam, Superkick, World's Strongest Slam, Attitude Adjustment ou Tombstone Piledriver, vous pouvez rattraper un adversaire en plongée en appuyant sur **Y** lorsque l'icône OMG! apparaît à l'écran. C'est un excellent moyen de contrer les adversaires de haut-vol qui n'oseront pas utiliser leurs capacités aériennes tant que vous aurez une icône en réserve.



## FINISHER TABLE DES PRÉSENTATEURS

Nécessite une icône de Finisher en réserve.

Retirez la couverture de la table des présentateurs en appuyant sur **RB**. Envoyez l'adversaire sur la table avec un Irish whip et appuyez sur **A** pour le faire rouler dessus. Lorsque l'icône OMG! apparaît à l'écran, appuyez sur **Y** pour monter sur la table des présentateurs et exécuter un Finisher qui va le faire traverser la table.



# SYSTÈME DE CIBLAGE CORPOREL



N'importe quel rookie peut franchir les cordes et jouer des pieds et des poings, mais l'élite avérée des Superstars WWE arrive sur le ring avec un plan d'attaque pour prendre à part son adversaire et lui faire implorer sa pitié.

Le système de ciblage corporel de **WWE '13** permet de vous attaquer à des parties précises du corps et de les travailler jusqu'à ce que l'adversaire ne puisse plus rien faire d'autre que regarder l'arbitre vous lever le bras à la fin du combat.

Vous pouvez cibler les membres d'un adversaire sonné et debout, d'un adversaire victime d'une prise ou d'un adversaire au sol.

Cibler la tête d'un adversaire sonné / victime d'une prise	Maintenir <b>RB</b> + appuyer sur <b>Y</b>
Cibler le bras d'un adversaire sonné / victime d'une prise	Maintenir <b>RB</b> + appuyer sur <b>B</b> ou <b>X</b>
Cibler la jambe d'un adversaire sonné / victime d'une prise	Maintenir <b>RB</b> + appuyer sur <b>A</b>
Cibler la tête d'un adversaire au sol	Maintenir <b>RB</b> + appuyer sur <b>A</b> en se tenant près de la tête de l'adversaire
Cibler le bras d'un adversaire au sol	Maintenir <b>RB</b> + appuyer sur <b>A</b> en se tenant près du flanc de l'adversaire
Cibler la jambe d'un adversaire au sol	Maintenir <b>RB</b> + appuyer sur <b>A</b> en se tenant près de la jambe de l'adversaire

Vous verrez que vos attaques sont des plus efficaces quand vous verrez que votre adversaire est plus que préoccupé par la douleur infligée. Et après ça, vous verrez que la victoire est toute proche !

Cibler différentes parties du corps crée différents effets sur votre adversaire :



#### Tête :

- Frapper ou attraper la tête permet le plus souvent de sonner l'adversaire.
- Tenter une soumission au niveau de la tête accroît les chances de faire taper l'adversaire.



#### Bras :

- La force de soumission Breaking Point de l'adversaire est réduite.
- Tenter une soumission au niveau du bras accroît les chances de faire taper l'adversaire.



#### Jambe :

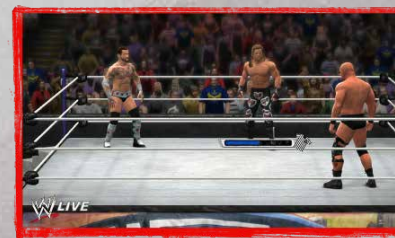
- La vitesse de déplacement de l'adversaire est réduite.
- La course est affectée et l'adversaire peut tomber à tout moment en courant.
- Tenter une soumission au niveau de la jambe accroît les chances de faire taper l'adversaire.



#### Torse :

- La jauge d'adrénaline de l'adversaire est réduite.
- Les prises en étant sonné et debout peuvent se faire à la suite d'un Gut Kick (☹️ ou 🏹 + ✖️). Pendant que l'adversaire est courbé à cause du coup, orientez ☹️ ←/→/↑/↓ + A pour effectuer l'une des quatre différentes prises en étant sonné.
- Tenter une soumission au niveau du torse accroît les chances de faire taper l'adversaire.

## COMMANDES ARBITRE SPÉCIALES - NOUVEAU !



Dans un match Arbitre spécial, vous avez la possibilité d'interrompre le match en plein milieu... ou pas ! Vous pouvez compter aussi rapidement ou aussi lentement que vous le souhaitez lors des décomptes extérieurs ou des tombés, choisir de réaliser un contrôle de soumission (ou pas !) lorsqu'une Superstar est en position de soumission Breaking point, et même réaliser un Screw Job pour mettre fin prématurément à un match !

Pour réaliser un Screw Job, vous devez remplir la jauge Arbitre spécial en arbitrant le match de façon juste, en avertissant les Superstars qui trichent et en lançant des provoc'. Si vous attaquez des Superstars ou êtes trop rapide ou trop lent sur les décomptes, la jauge se vide. Lorsque la jauge est pleine et que votre Superstar préférée a mis son adversaire en position de soumission, vous pouvez appuyer sur 🟡 lorsqu'on vous invite à sonner la cloche et à déclarer la victoire par soumission. Il faut alors sortir de l'arène au plus vite ou vous pourriez le regretter !

Décompte Tombé/Extérieur	A
Contrôle de soumission	A
Annoncer soumission	A pendant le contrôle de soumission
Screw Job	🟡 quand la jauge Arbitre spécial est pleine et que la Superstar est en position de soumission Breaking Point
Décompte de violation	A

**Remarque :** Même si vous êtes l'arbitre, vous n'avez pas les pleins pouvoirs pour autant. Si vous videz totalement votre jauge Arbitre spécial en dérogeant aux règles et en faisant mal votre travail, John Laurinaitis viendra vous remplacer par un autre arbitre plus impartial !



## COMMANDES « I QUIT » - NOUVEAU !



Vous voulez que tout le monde sache qui est la meilleure Superstar ? Défiez-les lors d'un match « I Quit » durant lequel deux Superstars s'affrontent jusqu'à ce que l'une d'elles annonce officiellement qu'elle quitte le match.

Lors d'un match « I Quit », infligez des dégâts à votre adversaire de toutes les façons possibles... Les objets sont autorisés dans ces matchs. Lorsque vous considérez qu'il en a eu assez, mettez-le en position de soumission Breaking Point, (maintenez **A**) ou appuyez sur **B** près de lui lorsqu'il est au sol, comme si vous alliez tenter un tombé.

À ce stade, votre adversaire doit arrêter le curseur dans la jauge « I Quit » à l'intérieur de la zone cible pour ne pas perdre le match. Vous pouvez lancer une provoc' d'intimidation (⚡) pour booster la jauge et rendre les choses plus difficiles pour votre adversaire. Si les mots « I QUIT » se matérialisent entièrement en bas de l'écran, le match est terminé !

<b>Tentative de faire abandonner l'adversaire</b>	<b>B</b> près d'un adversaire au sol ou mettre en position de soumission Breaking Point
<b>Intimider l'adversaire</b>	⚡ pendant le mini-jeu « I Quit »
<b>Échapper à la tentative d'abandon</b>	<b>A</b> au bon moment
<b>Échapper instantanément à la tentative d'abandon</b>	<b>Y</b> (coûte une icône de Finisher en réserve)

**Remarque :** Intimider un adversaire peut le pousser à bout et le forcer à abandonner, mais ne le faites pas contre un ennemi qui est encore puissant, car votre jauge se vide à chaque fois que vous utilisez cette manœuvre.

## COMMANDES EXTREME RULES



En Extreme Rules Match, la seule règle est qu'il n'y a pas de règle ! Combattez hors du ring et tabassez votre adversaire à coup de chaises en acier jusqu'à ce que vous portiez tous deux le légendaire masque pourpre !

Tous ces mouvements s'appliquent à tous les types de match permettant l'utilisation d'objets contre votre adversaire. Mais si vous essayez ces mouvements dans d'autres modes qu'Extreme Rules, vous risquez la disqualification.

<b>Coup avec un objet</b>	<b>X</b> en tenant un objet
<b>Prise avec un objet</b>	<b>A</b> en tenant un objet
<b>Attraper un objet</b>	<b>LB</b>
<b>Mettre le feu à une table</b>	<b>Y</b> en vous tenant près d'une table dépliée tout en ayant une icône de Finisher en réserve (Extreme Rules Match ou Fire Table Match uniquement)
<b>Coup avec un objet en courant</b>	<b>X</b> en tenant un objet et en courant vers l'adversaire
<b>Lancer un objet sur un adversaire au sol</b>	Orienter ⚡ vers un adversaire au sol et appuyer sur <b>LB</b>
<b>Lâcher l'objet</b>	<b>B</b> ou <b>LB</b>
<b>Envoyer un objet sur le ring</b>	Hors du ring, orienter ⚡ en direction du ring et appuyer sur <b>LB</b>
<b>Se précipiter sur le ring avec un objet</b>	En tenant un objet, foncez en direction du ring
<b>Envoyer un objet hors du ring</b>	Sur le ring, orienter ⚡ en direction des cordes et appuyer sur <b>LB</b>
<b>Sortir du ring avec un objet</b>	Courez en direction des cordes en étant proches des cordes, tout en tenant un objet
<b>Chercher un objet sous le ring</b>	<b>LB</b> hors du ring, près du milieu du tablier du ring

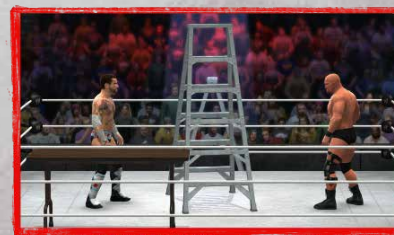
## COMMANDES BRAWL - NOUVEAU !



Parfois les choses deviennent encore plus extrêmes que dans un Extreme Rules match... Parfois il n'y a même pas de match du tout ! Si vous vous lancez dans une mêlée en coulisse, rappelez-vous que les mouvements suivants remplacent vos mouvements par défaut :

Jeter l'adversaire (Irish Whip w/Pas de rebond)	<b>B</b>
Prise rapide spécifique au Brawl	<b>A</b>
Prise environnementale	<b>A</b> lorsque l'adversaire s'appuie sur un objet environnemental interactif
Finisher environnemental	<b>Y</b> avec une icône de Finisher sauvegardée lorsque l'adversaire s'appuie sur un objet environnemental interactif

## COMMANDES TLC



TLC signifie « tables, ladders and chairs » (tables, échelles et chaises), et ces mouvements sont utilisables dans tous les types de match, à partir du moment où il y a des tables, des échelles et des chaises !

Attaque avec une table	<b>X</b> en tenant une table
Déplier une table	<b>L1</b> en tenant une table
Traîner une table dépliée	Maintenir <b>L1</b> près d'une table + orienter <b>RS</b>
Appuyer une table dans un coin	<b>RS</b> vers un coin + <b>B</b> en tenant une table près d'un coin
Appuyer une table contre les cordes, une barricade, le tablier, etc.	<b>RS</b> vers un coin + <b>B</b> en tenant une table près d'un coin
Prise avec une table	Appuyer sur <b>A</b> en tenant une table pour mettre l'adversaire contre la table en état sonné
Placer l'adversaire sur une table	Appuyer sur <b>A</b> devant un adversaire sonné appuyé à une table pour l'étaler sur la table ou traîner l'adversaire sur une table dépliée





## Mouvements avec une échelle

Attraper une échelle	<b>L</b>
Déplier une échelle (en tenant l'échelle)	<b>L</b>
Déplacer une échelle ou une table dépliée	Maintenir <b>L</b> près du côté d'une échelle ou d'une table
Lâcher l'échelle	Relâcher <b>L</b> en traînant l'échelle
Grimper une échelle (sans adversaire sur l'échelle)	Orienter <b>←</b> vers l'échelle + appuyer sur <b>L</b>
Grimper une échelle (avec un adversaire sur l'échelle)	<b>L</b> près de l'échelle
Appuyer une échelle sur un coin, contre les cordes, le tablier ou une barricade.	<b>←</b> vers le coin, etc. + <b>B</b>
Courir sur une échelle en appui	Maintenir <b>↖</b> + <b>←</b> vers une échelle en appui
Courir sur une échelle et frapper	Maintenir <b>↖</b> + <b>←</b> vers l'échelle + <b>X</b>
Courir sur une échelle et faire une prise	Maintenir <b>↖</b> + <b>←</b> vers l'échelle + <b>A</b>
Courir sur une échelle et sauter sur une autre échelle	Maintenir <b>↖</b> + <b>←</b> vers une échelle + appuyer sur <b>L</b> en haut de l'échelle
Frapper l'échelle et la renverser	<b>X</b> près d'une échelle
Attraper l'échelle et la renverser	<b>A</b> à proximité de l'échelle
Descendre d'une échelle	<b>B</b> sur une échelle
Descendre du haut de l'échelle	<b>L</b> une fois en haut de l'échelle
Attraper un objet suspendu	Maintenir <b>↑</b> pour attraper l'objet puis orienter <b>↓</b> comme indiqué à l'écran
Coup faible	Appuyer sur <b>X</b> sur une échelle avec un adversaire
Coup puissant	Maintenir <b>X</b> sur une échelle avec un adversaire
Prise sur une échelle	<b>A</b> sur une échelle avec un adversaire
Prise sur adversaire sonné sur une échelle	<b>A</b> sur une échelle face à un adversaire sonné
Finisher sur une échelle	<b>Y</b> sur une échelle avec un adversaire (en possession d'une icône de Finisher)

Finisher sur une échelle alternatif	<b>↑</b> + <b>Y</b> sur une échelle avec un adversaire (en possession d'une icône de Finisher)
Esquiver une attaque adverse avec une échelle	<b>↓</b> lorsque l'adversaire vous attaque sur une échelle
Attaque plongeante en suspension	<b>X</b> sur un coin et lorsque l'adversaire se tient sur un objet suspendu
Prise en suspension	<b>A</b> près d'un adversaire suspendu à un objet en suspension
Attaques plongeantes en suspension	<b>←</b> vers l'adversaire + <b>X</b> sur le tablier et si l'adversaire est suspendu à un objet en suspens

Pour remporter un Ladder Match, un TLC Match ou un match Money in the Bank, vous devez grimper sur une échelle pour être à portée d'un objet suspendu au-dessus du ring (généralement un Championship). Servez-vous de l'ombre sous l'objet pour aligner l'échelle et ensuite grimper sur l'échelle.

Au sommet de l'échelle, maintenez **↑** pour attraper l'objet. Dès que la Superstar a attrapé l'objet, il vous sera demandé de TIRER sur l'objet en orientant **↓**. Faites attention à votre timing pour avoir une occasion de faire descendre l'objet. Et le timing, c'est très important. Si vous ratez, vous devrez tout recommencer.

**Remarque :** si vous voulez faire tomber une échelle sans la ramasser, la frapper (**X**) reste le moyen le plus rapide. Mais s'il y a une Superstar ou plus dessus, le moyen le plus efficace de la faire tomber (et les adversaires qu'il y a dessus), c'est de vous en approcher et d'appuyer sur **A**.



Grimper à l'échelle et orienter **↑** pour attraper l'objet suspendu au-dessus du ring.



Quand vous avez l'occasion de retirer l'objet, orientez **↓** pour le faire tomber.



## Mouvements avec une chaise

Attaque avec une chaise au sol dans un coin	En tenant une chaise, courir vers un adversaire au sol (assis) dans un coin et appuyer sur <b>X</b>
Caler une chaise dans un coin	Orienter <b>←</b> vers un coin en tenant une chaise et appuyer sur <b>B</b>

**Remarque :** lors de matchs Table, Ladder et TLC, les soumissions Breaking Point sont remplacées par des prises directionnelles utilisables pour placer l'adversaire dans ou contre des objets. Amusez-vous !

# COMMANDES STEEL CAGE MATCH



Les Steel Cage Matches font partie des combats les plus violents dans **WWE '13**. Les Superstars se retrouvent entre quatre murs de chaînes qui ne laissent pas le droit à l'erreur. Non seulement la cage permet de garder l'action au cœur du ring, mais elle peut également être utilisée comme une arme redoutable contre une Superstar.

Grimper sur la cage	<b>↑</b> vers une paroi de la cage + <b>LB</b> (enclenche le mini-jeu Évasion)
Sortir de la cage	<b>A</b> au sommet de la cage
Attaque plongeante du haut de la cage	<b>X</b> au sommet de la cage contre un adversaire debout ou au sol
Pousser un adversaire hors de la cage	<b>A</b> ou <b>X</b> sous l'adversaire tentant de grimper sur la cage
Annuler une tentative d'escalade	<b>LB</b>
Superplex pour sortir par la porte de la cage	Appuyer sur <b>A</b> près d'un adversaire sonné dans le coin inférieur gauche du ring
Écraser un adversaire sur une paroi de la cage	Maintenir <b>B</b> et orienter <b>↑</b> vers la cage ; compétence Projection Puissante obligatoire
Projeter un adversaire sur une paroi de la cage	<b>A</b> près d'un adversaire sonné dans les cordes

# COMMANDES HELL IN A CELL MATCH



Les Steel Cage Matches sont dangereux, mais les matches Hell in a Cell peuvent mettre fin à des carrières ! Toutes les commandes Steel Cage Match s'appliquent aux matches Hell in a Cell, mais certains mouvements particulièrement vicieux ne peuvent être utilisés que dans les types de match les plus redoutables de la WWE.

Faire tomber un adversaire du haut de la cage	<b>A</b> près d'un adversaire au bord de la cage
Prise environnementale	<b>A</b> près d'une paroi de la cage
Briser le toit de la cage	Projetez un adversaire au centre du toit de la cage
Débarquer sur le ring par le toit brisé de la cage	<b>↑</b> vers la partie détruite + <b>LB</b>
Finisher Destruction de cage	<b>Y</b> près des coins de la cage du même côté que les tables des présentateurs avec une icône de Finisher



# COMMANDES ELIMINATION CHAMBER



Six Superstars entrent dans l'Elimination Chamber, mais un seul en sortira vainqueur ! Deux Superstars commencent le match, et les unes après les autres, d'autres Superstars entrent. Lorsqu'une Superstar subit un tombé, elle est retirée du match, qui se poursuit jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Utilisez les commandes Steel Cage Match dans l'Elimination Chamber, ainsi que ces actions spéciales :

Escalader au sommet de la chambre	<b>L1</b> + <b>LB</b> sur un coin
Descendre du sommet de la chambre	<b>L1</b>
Projeter un adversaire contre une paroi	Projeter un adversaire contre une paroi avec un Irish whip
Escalader une paroi de la chambre	<b>L1</b> vers une paroi de la chambre + <b>LB</b>

# COMMANDES TAG TEAM MATCH



Doubez le chaos d'un match normal de la WWE en vous alliant à un partenaire contre une équipe de deux adversaires ! Dans des matchs Tag Team et Tag Team Tornado normaux, l'objectif est de gagner par tombé ou soumission.

Dans un match régulier, chaque équipier doit faire un tag avec son partenaire, et le membre légal d'une équipe doit battre le membre légal de l'autre équipe. En match Tornado, toutes les Superstars sont sur le ring en même temps et n'importe quel membre d'une équipe peut battre n'importe quel membre de l'autre équipe.

Tag	<b>L1</b> vers un partenaire + <b>LB</b>
Prises à deux dans le coin	Irish Whip sur un adversaire vers votre coin et orienter <b>L1</b> ← / → / ↑ / ↓ + <b>A</b> ; le partenaire en attente doit être en position près du coin, là où le tag se produit généralement.
Prises à deux dans le coin debout	Approcher du partenaire faisant une prise à un adversaire et orienter <b>L1</b> ← / → / ↑ / ↓ + <b>A</b>
Finisher Tag Team	Avec une icône de Finisher en réserve, Irish Whip sur un adversaire vers votre coin (et le partenaire en attente), approcher l'adversaire et appuyer sur <b>Y</b>
Demander un tag à un partenaire	<b>RB</b> + <b>Y</b> / ↓
Passer au Contrôle de partenaire illégal	<b>BACK</b> (UC puis contrôle le partenaire légal)



## Commandes Partenaire Tag illégal

Le partenaire de tag attendant un tag peut se déplacer le long du tablier ou attaquer sournoisement les adversaires qui s'approchent de trop près.

Coup de poing à l'adversaire proche	<b>X</b>
Baisser la corde (pour qu'un adversaire victime d'un Irish Whip tombe du ring)	<b>B</b>
Demander le Tag	<b>L1</b>
Prise sur le ring sur un adversaire proche	<b>A</b>
Monter sur le ring	<b>L1</b> + <b>LB</b>
Grimper au coin	<b>L1</b> + <b>L1</b> vers le coin
Passer au Contrôle de partenaire légal	<b>BACK</b> (UC puis contrôle le partenaire illégal)

## COMMANDES MATCH INFERNO



En match Inferno, le ring est entouré de flammes, et la seule façon de gagner, c'est de mettre le feu à l'adversaire ! Lorsque l'adversaire est au sol, appuyez sur **B** pour le faire rouler en direction du tablier du ring en feu.

Une fois que l'adversaire est près des flammes, vous devez appuyer sur **A** lorsque le curseur de la jauge atteint la zone cible. Votre adversaire doit marteler **A/B/X/Y** pour s'échapper et retrouver des températures plus modérées.

**Remarque :** si vous risquez de finir en cendres, utilisez l'une de vos icônes de Finisher en réserve (**Y**) pour vous échapper immédiatement. Toute Superstar qui a déjà perdu un Inferno Match vous dira que le jeu en vaut la chandelle !

## COMMANDES ROYAL RUMBLE



Le match par élimination par-dessus la 3ème corde Royal Rumble 30-man est l'un des événements annuels les plus célèbres de la WWE. Vous continuez tant que vous ne sortez pas du ring !

<b>Finisher Royal Rumble</b>	<b>Y</b> quand l'adversaire est sonné dans les cordes ou dans un coin, sous les cordes ou au sol sur le tablier du ring
<b>Éliminer un adversaire</b>	<b>A</b> quand l'adversaire est sonné dans les cordes ou dans un coin, sous les cordes ou au sol sur le tablier du ring, puis suivez les instructions qui apparaissent à l'écran
<b>Changer de personnage (une fois éliminé)</b>	Appuyer sur <b>○</b> ou <b>A</b> pour naviguer parmi les Superstars, puis appuyer sur <b>A</b> pour sélectionner une Superstar
<b>Annuler la tentative d'élimination (en offensive)</b>	<b>LB</b>
<b>Échapper instantanément à une élimination</b>	<b>LB</b> avec une icône de Finisher



# XBOX LIVE

## PARTIES AVEC CLASSEMENT

Affrontez un adversaire en partie avec classement sur Xbox LIVE. Votre performance influe sur vos statistiques et votre classement Xbox LIVE. Assurez-vous d'être au sommet de votre art avant de vous connecter pour participer à l'un de ces matchs ultra-compétitifs. Pour chaque match effectué, vous gagnerez en prestige et vous avancerez dans les classements et les titres.

## MATCHMAKING D'AMIS

Similar to Ranked Matches, these put you head-to-head against an online opponent. Semblables aux parties avec classement, les parties en Matchmaking d'amis vous permettent d'affronter un adversaire en ligne, mais les résultats n'influent pas sur les classements Xbox LIVE. Participez à une partie personnalisée (vous sélectionnez le type de match) ou créez une session qui vous permettra de jouer uniquement avec un adversaire.

## ROYAL RUMBLE

Participez à un Royal Rumble avec classement ou à un Matchmaking d'amis pour affronter jusqu'à cinq autres joueurs et déterminer qui est le plus coriace ! Chaque joueur sélectionne sa Superstar pour commencer. Au premier chargement du match, chaque joueur se voit attribuer de façon aléatoire l'un des premiers nombres d'entrée disponibles, selon le nombre de joueurs dans le match.

Dans les parties Royal Rumble avec classement, vous gagnez un certain nombre de points de prestige, suivant le nombre de Superstars que vous éliminez, le temps que vous passez sans vous faire éliminer, les Superstars éliminées à la suite, les éliminations auxquelles vous échappez, etc. Le nombre de joueurs dans une partie avec classement détermine la quantité de prestige générale pour le classement Xbox LIVE que chaque joueur peut gagner pendant la partie. Plus il y a de joueurs, plus il y a de points à gagner. Dans les parties en Matchmaking d'amis de Royal Rumble, le prestige et le classement Xbox LIVE ne sont pas affectés.

## CRÉATIONS DE LA COMMUNAUTÉ

Les Créations de la Communauté vous permettent d'accéder à du contenu mis en ligne par des joueurs du monde entier. Vous pouvez également mettre en ligne vos créations faites à partir des modes Création. Grâce au navigateur Créations de la Communauté, vous pourrez consulter les contenus mis en ligne, triés selon les contributions les plus récentes, les plus téléchargées ou les mieux notées. Vous aurez accès à différents filtres pour trier le contenu mis en ligne par type. Si un contenu vous plaît, commentez-le et notez-le. Ajoutez-le même à votre liste de téléchargements favoris.

## MES INFOS

C'est ici que vous pourrez consulter vos statistiques Xbox LIVE, votre prestige et les records en partie avec classement triés par types de match.

## CLASSEMENTS

Comparez-vous aux autres joueurs Xbox LIVE sur le tableau de classement Xbox LIVE. Plus vous remportez de parties avec classement, plus vous grimpez dans le tableau. Avez-vous ce qu'il faut pour atteindre le sommet du classement WWE ? Testez vos compétences sur Xbox LIVE et ayez-en le cœur net !

# CAPACITÉS SUPERSTARS

### Tombé avec triche

Lorsque votre adversaire est au sol et près des cordes, approchez-vous des cordes et exécutez un tombé avec vos deux jambes sur les cordes, ce qui vous donne un avantage injuste et augmente vos chances d'avoir un décompte.

### Contrefaçon

Volez son Finisher à votre adversaire et utilisez-le contre lui en maintenant **RB** et en appuyant sur **○↑** pour passer au mode Contrefaçon. Vous avez 20 secondes pour exécuter le Finisher à partir du moment où vous passez au mode Contrefaçon. Le défenseur doit être au sol et l'attaquant doit se tenir debout près de lui pour exécuter la capacité Contrefaçon.

### Comeback

Si vous avez cette capacité, vous pourrez appuyer sur **Y** quand votre Superstar aura subi quelques dégâts à un membre. Appuyez sur les touches affichées à l'écran au bon moment pour faire un excellent comeback. Cette compétence est inutilisable si vous avez un Finisher disponible et ne peut être utilisée qu'une seule fois par match.

### Projection puissante

Lorsque vous effectuez un Irish Whip, maintenez **B** pour que votre adversaire aille s'écraser dans un coin ou pour le faire passer par-dessus les cordes vers le sol de l'arène.

### Détermination

Les Superstars disposant de cette compétence peuvent l'utiliser une fois par match pour améliorer les chances de se dégager d'un tombé. Sous l'effet d'un tombé, appuyez sur **AB** pour agrandir la zone cible sur la jauge de tombé.

### Plongeon extérieur

Appuyez sur **X** en vous déplaçant dans les cordes ou parcourez le ring et appuyez sur **X** près des cordes pour exécuter une attaque plongeante ou une attaque plongeante en courant contre un adversaire hors du ring.

### Plongeon avec rebond

Près des cordes ou lorsque vous courez vers les cordes, maintenez **○** vers les cordes et appuyez sur **X** pour exécuter une attaque avec rebond depuis le tablier. Si vous avez un adversaire sur une table des présentateurs, allez jusqu'au tablier du ring le plus proche de la table et maintenez **○** tout en appuyant sur **X** pour exécuter une attaque sur table avec rebond exceptionnelle.

### Tombé spécial

Les Superstars disposant de cette compétence peuvent contrer les attaques en courant et les tentatives de prise sur un adversaire sonné d'un adversaire grièvement blessé avec un tombé nommé « tombé spécial ». Elles peuvent également enclencher un tombé spécial avec **○↑↓** près d'un adversaire sonné. Lors d'un tombé spécial, la Superstar qui se défend peut tenter de s'échapper normalement en atteignant la zone bleue de la jauge de dégagement. Si la Superstar qui se défend dispose également de la compétence Tombé spécial, elle peut contrer le tombé spécial avec un autre tombé si elle atteint la zone jaune de la jauge.

### Évasion

Au sol près des cordes, appuyez sur **AB** pour vous glisser dessous et échapper à votre adversaire. Vous pouvez utiliser cette compétence jusqu'à trois fois pendant un match.





# SAVIEZ-VOUS QUE... ?

... lorsque votre adversaire tente de vous faire une prise, vous pouvez appuyer sur **A** pour bloquer avec un Collar-and-elbow ? Appuyez à répétition sur **A** pour remporter la bataille et prendre l'avantage !

... vous pouviez retirer les protections des coins ? Orientez **⬅** vers le coin et appuyez sur **A**.

... vous pouviez ajouter un multiplicateur de dégâts à vos coups et vos prises en vous dégageant des cordes avant d'exécuter le mouvement ?

... vous pouviez choisir la direction dans laquelle envoyer un adversaire en courant en orientant **⬅** dans cette direction et en faisant un Irish Whip ?

... vous pouviez être sonné moins longtemps en martelant les touches ?

... pour échapper à la structure Hell in a Cage, il n'y avait qu'un moyen ? Vous devez détruire l'une des parois du même côté que les présentateurs à l'aide d'un Coup Spécial.

... les coups puissants peuvent être exécutés à partir d'enchaînements de prises avant (Front Facelock, Side headlock et Wrist Lock) et après avoir bloqué un coup de poing ou arrêté un coup de pied ?

... la table des présentateurs devait être balayée avant de pouvoir mettre un adversaire dessus ? Approchez-vous de la table des présentateurs, orientez **⬅** dans sa direction et appuyez sur **⬅** pour retirer ce qu'il y a dessus. Une fois la couverture retirée, faites un Irish Whip sur votre adversaire en direction de la table puis attrapez-le pour le mettre dessus. Tenez-vous debout près de la table des présentateurs et appuyez sur **A** ou **⬅ + A** pour exécuter l'attaque.

... que vous pouviez utiliser un Finisher Table des présentateurs spécial lorsque vous avez une icône de Finisher en réserve et un adversaire sur la table des présentateurs ? Appuyez sur **⬅** lorsque vous vous êtes debout près de la table ou sur la table avec lui pour l'exécuter.

... que certains mouvements se transforment directement en tentatives de tombé si vous appuyez sur **B** lorsqu'il apparaît à l'écran ? Surveillez-le bien !

## GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL ; ACCORD DE LICENCE ET DIVULGATION DES DONNÉES CONFIDENTIELLES

Ce document peut être sujet à des mises à jour, la version la plus récente se trouve sur [www.taketwogames.com/eula](http://www.taketwogames.com/eula). L'utilisation de ce Logiciel au-delà de 30 jours après la publication d'une version modifiée de ce document constitue une acceptation automatique des termes.

CE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. EN INSTALLANT, COPIANT OU UTILISANT CE LOGICIEL (COMME DÉFINI CI-DESSOUS), VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE LA PRÉSENTE GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL ET DE L'ACCORD DE LICENCE (CI-APRÈS DÉNOMMÉ « L'ACCORD »), AINSI QU'ÉTAIENT LES TERMES CI-DESSOUS. LE « LOGICIEL » INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LES MANUELS D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESDITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS. PAR LOUURE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRÉSENTE LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE « DONNEUR DE LICENCE »). SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

### I. LICENCE

LICENCE. Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente le droit et la licence non exclusifs, non transférables et limités d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel sur une seule console ou un seul ordinateur (sauf stipulation contraire). Vos droits au présent accord sont sujets à votre acceptation des termes de ce document. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expire à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence. Votre licence prendra fin immédiatement en cas de contournement des protections utilisées par le Logiciel. Le Logiciel vous est donné en licence et vous reconnaissez dans le présent document qu'aucun titre ni propriété dans le Logiciel n'est transféré(e) ou cédé(e) et que le présent Accord ne sera pas interprété comme une vente de droits dans le Logiciel. Tous les droits non spécifiquement octroyés en vertu du présent Accord sont réservés par le Donneur de licence et, le cas échéant, par ses concédants.

PROPRIÉTÉ. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le présent Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales, et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit, ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000 dollars par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord.

### CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas : a. Exploiter commercialement le Logiciel ; b. Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ; c. Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ; d. Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ; e. Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ; f. Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ; g. Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de données ou autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence sur site séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ; h. Retourner, décomposer, désassembler ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ; i. Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ; et j. Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

ACCÈS AUX CONTENUS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX, NOTAMMENT LES EXEMPLAIRES NUMÉRIQUES. Le téléchargement du Logiciel, l'obtention d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'abonnement à des services tiers et/ou à un service du Donneur de licence (et notamment l'acceptation des conditions d'utilisation associées) peuvent être nécessaires pour accéder aux exemplaires numériques du Logiciel ou à certains contenus, services et/ou usages spéciaux (à débloquent, à télécharger, en ligne ou autre), collectivement désignés par le terme « Contenus spéciaux ». L'accès aux Contenus spéciaux est limité à un seul compte utilisateur par numéro de série, et cet accès ne peut pas être transféré, vendu ou réenregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe remplacent et annulent toutes les autres termes de cet Accord.

TRANSFERT DE COPIES PREENREGISTRÉES. Vous pouvez transférer la copie physique complète du Logiciel préenregistré, ainsi que sa documentation de manière permanente à une personne tiers, tant que vous ne conservez pas de copie (y compris des archives ou des sauvegardes) du Logiciel, de sa documentation ou de n'importe quelle partie de la documentation du Logiciel, et que le destinataire accepte les termes de cet accord. Les Contenus spéciaux, et notamment le contenu n'étant pas disponible sans numéro de série à usage unique, ne peuvent en aucun cas être transférés à un autre utilisateur, et les Contenus spéciaux sont susceptibles de ne plus fonctionner si l'exemplaire d'installation original est effacé ou si la copie préenregistrée n'est pas disponible pour l'utilisateur. Le Logiciel est prévu pour un usage uniquement privé. MALGRÉ CE QUI PRECEDE, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À TRANSFÉRER DES EXEMPLAIRES DU LOGICIEL AVANT SA SORTIE.

PROTECTIONS TECHNIQUES. Le Logiciel peut être doté de mesures pour en contrôler l'accès, ou pour contrôler l'accès à certaines fonctionnalités ou certains contenus, afin d'éviter d'éventuelles copies non autorisées ou d'empêcher quiconque de dépasser les droits limités et les licences accordées dans le présent Accord. Si le Logiciel autorise l'accès à des Contenus spéciaux, seule une copie de ce Logiciel peut y avoir accès à la fois. Des termes et des conditions de licence additionnels peuvent être requis pour accéder aux services en ligne et au téléchargement des mises à jour et des patches du Logiciel. Seul un Logiciel accompagné d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, et notamment pour télécharger des patches et des mises à jour. L'utilisateur n'est pas autorisé à intervenir dans les mesures de contrôle d'accès ni à tenter de désactiver ou contourner à de tels paramètres de sécurité. Si vous tentez de désactiver ou de modifier les mesures de protections techniques, le Logiciel ne fonctionnera pas correctement.

CONTENU CREE PAR L'UTILISATEUR. Le Logiciel peut autoriser l'utilisateur à créer du contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des captures d'écran d'un design de voiture ou des vidéos des séances de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause de renonciation des droits moraux ci-dessus perdurera même après la rupture de la présente licence.

CONNEXION À INTERNET. Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités. Afin que certaines caractéristiques du Logiciel fonctionnent correctement, l'utilisateur pourrait avoir besoin de (a) posséder une connexion à Internet adaptée et permanente et/ou (b) un compte valide et actif pour un service en ligne comme indiqué dans la documentation du Logiciel, incluant mais ne se limitant pas à une plate-forme tierce, aux services du Donneur de licence ou à une de ses filiales. Si vous ne disposez pas de tels comptes, certaines caractéristiques du Logiciel peuvent ne pas ou ne plus fonctionner correctement, que ce soit en partie ou dans leur intégralité.



## II. COLLECTE ET USAGE DES DONNÉES PERSONNELLES.

En installant et en utilisant le Logiciel, vous donnez votre accord pour la collecte et l'usage des informations, et notamment (lorsque c'est applicable) pour le transfert de toutes données depuis le Donneur de Licence et ses filiales en direction d'un pays à l'extérieur de l'Union Européenne et de la C.E.E. Si vous vous connectez à Internet quand vous utilisez le présent Logiciel, à l'aide d'un réseau associé à une plate-forme de jeu, le Donneur de licence peut récupérer des informations des fabricants du matériel ou des plates-formes de jeu et peut collecter automatiquement certaines informations depuis votre ordinateur. Ces informations peuvent inclure, sans s'y limiter, les identifiants d'utilisateur (tels que les pseudos et les noms d'écran), les scores des jeux, les résultats des jeux, la performance du jeu, les sites visités, les listes d'amis, l'adresse MAC du matériel, l'adresse de protocole Internet et votre utilisation de diverses fonctionnalités du jeu. Toutes les informations collectées par le Donneur de licence sont supposées être anonymes et ne divulguent pas votre identité ni constituent des informations personnelles. Cependant, si vous incluez des informations personnelles (comme votre vrai nom) dans votre ID d'utilisateur, ces informations personnelles sont automatiquement transmises au Donneur de licence et utilisées comme suit.

Les informations collectées par le Donneur de licence peuvent être placées par le Donneur de licence sur des sites Web publics, partagées avec des fabricants de matériel, des plates-formes hôtes, des partenaires marketing du Donneur de licence ou utilisées par ce dernier dans tout autre but licite. Si vous ne voulez pas que vos informations personnelles soient partagées ainsi, vous ne devez pas utiliser le présent Logiciel.

## III. GARANTIE

**GARANTIE LIMITEE :** Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de défaut matériel et de fabrication, normal d'usage et un entretien normal et que le matériel est livré dans l'état de l'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité ; cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence ; que le Logiciel répondra à vos attentes ; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune note orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne peuvent constituer une garantie. Certaines juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Si, pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

Excepté ce qui précède, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adéquation à un but particulier ou de non-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ne lie le Donneur de licence.

Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessous et indiquer : votre nom et l'adresse pour le renvoi ; une photocopie du justificatif de paiement daté ; et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel vous exploitez le Logiciel.

**EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRESENT LOGICIEL, Y COMPRIS LES DOMMAGES MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, LA DEFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OU LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES ET INTERETS POUR BLESSURES CORPORELLES, MEME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DESDITS DOMMAGES. LA RESPONSABILITE DU DONNEUR DE LICENCE NE DEPASSE PAS LE PRIX REEL PAYE POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.**

**CERTAINS ETATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DUREE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNEES ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRESENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LEGAUX SPECIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.**

**RESILIATION :** Le présent Accord reste en vigueur à moins qu'il ne soit résilié par vous-même, par le donneur de licence, ou automatiquement si vous ne respectez pas les présentes conditions générales. En cas de résiliation, vous devrez détruire ou renvoyer la copie physique du Logiciel au Donneur de licence et détruire de façon permanente les copies du Logiciel, sa documentation, les supports associés et tout matériel se trouvant en votre possession ou sous votre contrôle, et notamment présents sur un serveur client ou un ordinateur sur lequel le Logiciel aurait été installé.

**DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMERICAIN :** Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que « Logiciel informatique commercial » ou « Logiciel informatique restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain est soumise aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessous.

**RECOURS EN EQUITÉ :** Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subit un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, autre garantie, preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, outre les autres recours disponibles.

**INDEMNISATION :** Vous acceptez d'indemniser, de défendre et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes et omissions à agir lors de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord.

**DIVERS :** Le présent Accord constitue l'intégralité de l'accord relatif à la présente licence entre les parties et remplace et annule tous les accords et déclarations antérieurs signés entre elles. Il ne peut être modifié que par un document écrit exécuté par les deux parties. Si l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

**LOI APPLICABLE.** Cet Accord est régi par les lois de l'état de New York, telles qu'appliquées dans l'état de New York et entre les résidents dudit Etat, hormis disposition fédérale contraire. A moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situent dans l'état et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Les deux parties consentent à la juridiction de ces cours et acceptent que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'état de New York. Les parties acceptent que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

**SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES A LA PRESENTE LICENCE, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ECRIT TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.**

© 2005-2013 Take-Two Interactive Software et ses concédants de licence. Tous droits réservés. 2K Sports, le logo 2K Sports et Take-Two Interactive Software sont tous des marques commerciales et/ou déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Tous les programmes, noms d'artistes, images, portraits, slogans, mouvements de catch, marques déposées, logos et copyrights de WWE sont la propriété exclusive de WWE et de ses filiales. Tous les autres copyrights, logos et marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. © 2013 WWE. Tous droits réservés. Développé par YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. et son logo sont des marques commerciales et/ou déposées de YUKE'S Co., Ltd. Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2013 par RAD Game Tools, Inc. Wwise ©2006-2013 Audiokinetic Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

## SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème de fonctionnement sur l'un de nos produits, vous pouvez contacter le support technique par téléphone ou sur Internet:

**TÉLÉPHONE :** 0890 808 809 / (0,15 TTC/min)

Du Lundi au Vendredi de 13H00 à 21H00

Depuis la Belgique, composez le: 0902 88 078 (0,80€ TTC/min)

**SITE WEB :** <http://support.2k.com>

"Informations concernant la loi informatique et liberté"

Conformément aux dispositions de l'article 34 de la Loi du 6 janvier 1978 modifié par la Loi du 6 août 2004, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification, ou de suppression des données personnelles vous concernant.

Pour toute demande concernant vos informations personnelles, vous pouvez vous adresser à la société Take-Two Interactive :

- par courrier à l'adresse suivante :

Take-Two Interactive France

Webmaster

14, rue de Castiglione

75001 Paris

La collecte de ces données a pour finalité de permettre l'identification des personnes ayant recours aux services après vente proposés par la société Take-Two Interactive et leur conservation ne saurait excéder 2 ans.

En aucun cas, ces données ne sont communiquées à des tiers et la société Take-Two Interactive assure la confidentialité de ces données.

N° CNIL 1014130 pour le traitement des données mis en oeuvre dans le cadre d'un site internet. N° CNIL 771288 pour le traitement automatisé d'informations nominatives (base de données).

