

XBOX 360



2K
SPORTS

AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

CONTROLLER XBOX 360	2
INTRODUZIONE	3
COMANDI	3
SCHERMATA DI GIOCO	15
SELEZIONE SUPERSTAR	15
MENU PRINCIPALE	15
MONDO WWE (NOVITÀ!)	16
"ATTITUDE ERA" (NOVITÀ!)	16
CREAZIONI WWE	17
MOMENTI OMG! (NOVITÀ!)	18
SISTEMA BERSAGLIO ARTI	19
COMANDI ARBITRO SPECIALE (NOVITÀ!)	21
COMANDI "I QUIT" (NOVITÀ!)	22
COMANDI EXTREME RULES	23
COMANDI BRAWL (NOVITÀ!)	24
COMANDI TLC	25
COMANDI STEEL CAGE MATCH	28
COMANDI MATCH HELL IN A CELL	29
COMANDI ELIMINATION CHAMBER	30
COMANDI TAG TEAM MATCH	31
COMANDI INFERNO MATCH	32
COMANDI ROYAL RUMBLE	33
XBOX LIVE	34
ABILITÀ SUPERSTAR	35
LO SAPEVI CHE...	36
GARANZIA LIMITATA	37
ASSISTENZA	39

CONTROLLER XBOX 360

Tieni premuti **LT** + **RT** e spingi **↑**: trascina avversario



Nota: questi sono i comandi predefiniti di tipo A. Nelle opzioni di gioco sono disponibili anche i comandi di tipo B per invertire **○** e **↑**.

INTRODUZIONE

Hai mai desiderato distruggere il tuo avversario (e il ring) con un Superplex spaccacossa da sopra l'angolo? Oppure rivivere la "Attitude Era" della WWE in prima persona, o sollevare in alto la cintura del titolo dopo il Main Event di *WrestleMania*?

Se la risposta è "sì", sei nel posto giusto! Perché tutto quello che hai visto nella WWE, ora puoi provarlo di persona in **WWE '13**!

Con la nuova modalità "Attitude Era" puoi rivivere i grandi momenti della WWE degli anni '90 vestendo i panni di Stone Cold Steve Austin, The Rock, Hunter Hearst-Helmsley e altre Leggende WWE. Con i Momenti spettacolari nuovi e reinventati potrai fare a pezzi l'arena e riservare lo stesso trattamento al tuo avversario. La modalità Mondo WWE ha opzioni sempre nuove per personalizzare la tua esperienza WWE. E i nuovi tipi di match, come King of the Ring, "I Quit" e Arbitro speciale ti offriranno nuovi modi per dimostrare che meriti la Hall of Fame WWE.

Cosa stai aspettando? Allaccia gli stivali e fai partire la musica dell'entrata. Ti aspetta una fama immortale nella WWE!

COMANDI

MOVIMENTO

Se vuoi lanciarti verso l'avversario e spaccargli la faccia con una gomitata, scivolare giù dal ring per fare i conti in mezzo all'arena o arrampicarti su un angolo per piombare sulla vittima impotente con una gomitata, dovrai innanzitutto imparare i movimenti.

Il più delle volte, muoversi è semplice: basta spingere **↑** nella direzione desiderata e premere **LB** per scavalcare, scendere o salire.



Movimento Superstar	Spingi ↑
Passa dal ring all'apron	Spingi ↑ verso l'esterno del ring + premi leggermente LB
Spostati attorno ai paletti da un apron all'altro	Muovi ↑ verso il paletto
Passa dall'interno del ring all'esterno	Spingi ↑ verso l'esterno del ring + tieni premuto LB
Scendi dall'apron all'esterno del ring	Spingi ↑ verso l'esterno del ring + premi LB
Sali sull'apron dall'esterno del ring	Spingi ↑ verso il ring + premi leggermente LB
Passa dall'esterno del ring all'interno	Spingi ↑ verso il ring + tieni premuto LB
Sali sul ring dall'apron	Spingi ↑ verso il ring + premi LB
Slancio	Tieni premuto LT + spingi ↑
Arrampicati sull'angolo	Tieni premuto LB + spingi ↑ verso l'angolo o corri in quella direzione
Corri e sali sull'angolo	Scatta verso l'angolo
Arrampicati sull'angolo dall'esterno del ring	Corri verso il palo dall'esterno del ring



ATTACCHI POTENTI E COMBINAZIONI DI COLPI

Attaccare è il modo migliore per dimostrare all'avversario chi comanda. Premi **X** per scatenare un attacco rapido contro di lui. Se tieni premuto **X**, l'attacco sarà potente ma più lento, quindi più facile da contrastare. Premendo **X** mentre muovi **☯** in una direzione, avrai a disposizione diversi attacchi.

Premendo **X** ogni volta che un attacco va a segno, eseguirai una combinazione di colpi che farà barcollare l'avversario aumentando velocemente l'Impatto.

Attacco diretto	Premi X
Attacchi diretti alternativi (4 tipi diversi)	Premi X + ☯ ←/→/↑/↓
Attacco potente	Tieni premuto X
Attacchi potenti alternativi (1 tipo)	Tieni premuto X + ☯ ←/→/↑/↓
Combo di 2 colpi	X durante l'Attacco diretto
Combo di 3 colpi	X quando il 2° colpo va a segno
Combo di 4 colpi	X quando il 3° colpo va a segno
Gut Kick	X + ☯ ↘ e ↙

Nota: mettendo a segno una combinazione di colpi (ossia collegando tutti e quattro gli attacchi), l'avversario rimane in piedi stordito e vulnerabile alle prese da stordito, ai tuffi dalle corde e ad altri attacchi devastanti.

PRESE A CATENA

Tutte le prese in **WWE '13** iniziano partendo da una delle quattro posizioni di presa a catena. Per assumere la posizione di presa a catena, avvicinati a un avversario in piedi, tieni premuto **A** e muovi **☯** sinistra in su, in giù, a destra o a sinistra.



Waist Lock:

A+**☯** **↓** rivolto verso l'avversario o **A** da dietro l'avversario



Wrist Lock:

A+**☯** **→** di fronte all'avversario



Front Face Lock:

A+**☯** **↑** di fronte all'avversario o solamente **A**



Side Head Lock:

A+**☯** **←** fdi fronte all'avversario

Quando l'avversario è bloccato in una posizione di presa, potrai usare uno dei seguenti comandi per punirlo o prepararlo a un'azione ancora più micidiale:

Prese (5 tipi diversi)	A + ☯ ←/→/↑/↓ o solo A senza ☯
Sottomissione Breaking Point	Tieni premuto A
Attacco	Premi X
Attacco potente	Tieni premuto X
Irish Whip	B
Transizione Front Face Lock	☯ ↑
Transizione Wrist Lock	☯ →
Transizione Rear Waist Lock	☯ ↓
Transizione Side Head Lock	☯ ←
Muovi l'avversario intorno al ring	Tieni premuti ↵ + ↶ e spingi ☯
Rilascia la presa a catena	☯

PRESE DA STORDITO

Quando l'avversario è ancora in piedi ma stordito, è proprio dove lo vuoi. Per eseguire una presa da stordito, avvicinarti frontalmente o alle spalle dell'avversario stordito e premi semplicemente **A**, oppure premi **A** e muovi **←/→/↑/↓** in qualunque direzione per eseguire una presa potente.

Per stordire un avversario, metti a segno tutti e quattro gli attacchi della combinazione di colpi, solleva l'avversario da terra e contrattaccalo quando è gravemente ferito. Puoi anche usare il Sistema bersaglio arti (vedi la sezione "Sistema bersaglio arti").



Presa frontale (5 tipi diversi)	A oppure A + ←/→/↑/↓ di fronte all'avversario
Presa posteriore (5 tipi diversi)	A oppure A + ←/→/↑/↓ alle spalle dell'avversario in piedi
Sottomissione Breaking Point frontale	Tieni premuto A di fronte all'avversario
Sottomissione Breaking Point posteriore	Tieni premuto A alle spalle dell'avversario in piedi
Passaggio a Front Face Lock/Trascina	Tieni premuto LT+RT e premi ←

IRISH WHIP

Fare perdere il controllo all'avversario con una Irish Whip è un ottimo modo per prendere in mano il match. Premi **B** per spedire l'avversario nella direzione in cui muovi la levetta sinistra con un Irish Whip. Quando rimbalza, colpiscilo con un attacco (**X**) o una presa (**A**).



Irish Whip contro l'avversario	B (usa ← per dirigerti verso l'avversario)
Attacco di contrasto	X quando un avversario corre verso di te
Presa di contrasto	A quando un avversario corre verso di te
Presa di contrasto alternativa	Tieni premuto A quando un avversario corre verso di te
Rotolata o Cavallina contro l'avversario in corsa	LB quando un avversario corre verso di te
Presa trattenuta	Premi A mentre stai eseguendo un Irish Whip (prima di rilasciare l'avversario)
Attacco trattenuto	Premi X mentre stai eseguendo un Irish Whip (prima di rilasciare l'avversario)

CONTRATTACCHI

Se un tipo prepotente ti dà un pugno, non restare lì a prenderlo! Premi **RT** non appena l'avversario inizia l'attacco per contrattaccare o parare.

Così facendo, afferrerai il braccio o la gamba dell'avversario che ha tirato il pugno o il calcio, aprendoti uno spiraglio per contrattaccare!

*Nota: se sei tu ad attaccare e il tuo avversario tenta di contrastare il tuo attacco o presa, puoi contrastare il contrasto con **RT** e un buon tempismo!*

Da uno stato di contrattacco su pugno



Attacco	X
Presa a catena	A
Mossa Finale	Y , se hai accumulato una Mossa Finale e la tua Superstar può eseguire una Mossa Finale frontale o alle spalle
Sottomissione Breaking Point	Tieni premuto A
Contrasta il contrattacco	RT appena l'avversario cerca di contrattaccare

Da uno stato di contrattacco su calcio



Attacco	X
Presa a catena	B
Contropresa su calcio	A
Mossa Finale	Y , se hai accumulato una Mossa Finale e la tua Superstar può eseguire una Mossa Finale frontale o alle spalle
Sottomissione Breaking Point	Tieni premuto A
Contrastare un contrattacco	RT appena l'avversario cerca di contrattaccare

POSIZIONAMENTO

Quando sei in vantaggio, **WWE '13** ti consente di posizionare l'avversario dove preferisci. Quando lo hai alla tua mercé (in posizione di presa, a terra o stordito), muovi **☰** per metterlo in posizione strategica e colpirlo con gli attacchi più potenti.



Da stordito:

Front Facelock	☰ ↑
Side Headlock	☰ ←
Waist Lock	☰ ↓
Wrist Lock	☰ →
Passa a Front Facelock/Trascina	Tieni premuto L1+R1 e muovi ☰

Quando l'avversario è a terra:

Solleva l'avversario	☰ ↑
Rovescia l'avversario	☰ ← →
Solleva l'avversario e mettilo alle sue spalle	☰ ↓

In piedi di fronte o alle spalle di un avversario stordito:

Gira l'avversario	☰
-------------------	---

Avversario stordito all'angolo:

Gira l'avversario	☰ ← →
Solleva sull'angolo	☰ ↑
Tree Of Woe (appeso sottosopra all'angolo)	☰ ↓
Posiziona l'avversario a terra (seduto) all'angolo	Colpisci con un Gut Kick (X +☰ o ☰)
Passa a Front Facelock/Trascina	Tieni premuto L1+R1 e muovi ☰

Avversario stordito contro le corde:

Posiziona l'avversario sulla corda centrale	☰
---	---

ATTACCHI PER POSIZIONE

Quando l'avversario è nelle tue mani, in diversi punti dell'arena, potrai colpirlo con dei nuovi attacchi. Di solito, con **X** eseguirai sempre un attacco e con **A** una presa, ma prova anche uno di questi attacchi speciali per ogni situazione e aggiungili al tuo arsenale.

Avversario al tappeto



Tentativo di schienamento	B
Attacco al tappeto	X
Attacco al tappeto alternativo	☰+X
Attacco al tappeto con slancio	X mentre corri verso un avversario al tappeto
Trascina l'avversario	Tieni premuto L1+R1 e muovi ☰
Rilascia avversario trascinato	Rilascia L1+R1
Solleva	☰ ↑
Solleva e portalo alle spalle	☰ ↓
Rovescia l'avversario	☰ ← →
Sottomissione Breaking Point	Tieni premuto A
Presa al tappeto	A
Mira alla testa dell'avversario a terra	Tieni premuto Rb + premi A vicino alla testa dell'avversario
Mira al braccio dell'avversario a terra	Tieni premuto Rb + premi A vicino al fianco dell'avversario
Mira alle gambe dell'avversario a terra	Tieni premuto Rb + premi A vicino alle gambe dell'avversario

*Nota: se l'avversario è a faccia in su o in giù, oppure se ti trovi vicino alla testa, al fianco o alle gambe, potrai eseguire diverse prese al tappeto. Usa il Sistema bersaglio arti (**Rb**+**A**) per isolare parti del corpo dell'avversario e colpirle; per maggiori informazioni, vedi "Sistema bersaglio arti".*

Avversario stordito contro le corde



Afferra l'avversario	A
Butta l'avversario fuori dal ring	X
Irish Whip	B

Di fronte all'avversario stordito (in piedi) all'angolo



Attacco frontale all'angolo	X
Attacco frontale all'angolo in corsa	X mentre corri verso l'angolo
Transizione avversario in posizione seduta all'angolo	Colpisci con un Gut Kick (👊 o 🗡️ + X)
Solleva l'avversario stordito sulla corda superiore	👊 ↑
Posiziona l'avversario sul Tree of Woe	👊 ↓
Presca frontale all'angolo	A
Presca frontale all'angolo alternativa	👊 + A
Irish Whip	B
Gira l'avversario	👊 ← →

Di fronte all'avversario a terra (seduto) all'angolo



Attacco frontale all'angolo verso il basso	X
Attacco frontale all'angolo verso il basso in corsa	X mentre corri verso l'angolo
Presca frontale all'angolo verso il basso	A

Alle spalle dell'avversario stordito (in piedi) all'angolo



Attacco posteriore all'angolo	X
Attacco posteriore all'angolo in corsa	X mentre corri verso l'angolo
Solleva l'avversario stordito sulla corda superiore	👊 ↑
Posiziona l'avversario sul Tree of Woe	👊 ↓
Presca posteriore all'angolo	A
Presca posteriore all'angolo alternativa	👊 + A
Irish Whip	B
Gira l'avversario	👊 ← →

Tree of Woe



Attacco Tree of Woe	X
Attacco Tree of Woe in corsa	X mentre corri verso l'angolo
Presca Tree of Woe	A

Contro avversario inattivo sull'angolo



Presca corda superiore in corsa	Corri verso l'angolo e premi A appena prima di raggiungerlo
---------------------------------	---

ATTACCHI IN CORSA

Cosa può dare più soddisfazione di avvicinarsi all'avversario e riempirlo di botte? Scaraventarsi contro di lui e ararlo! Corri verso l'avversario tenendo premuto B e spingendo 👊 nella sua direzione, poi usa X o A per colpirlo con un attacco o una presca.



Slancio	Tieni premuto B e spingi 👊 verso l'avversario
Attacco con slancio	Premi X mentre corri verso un avversario in piedi
Attacco con slancio alternativo	Tieni premuto X mentre corri verso un avversario in piedi
Presca frontale	Premi A mentre corri frontalmente verso un avversario in piedi
Presca frontale alternativa	Tieni premuto A mentre corri frontalmente verso un avversario in piedi
Presca posteriore	Premi A mentre corri alle spalle di un avversario in piedi
Presca posteriore alternativa	Tieni premuto A mentre corri verso un avversario in piedi di spalle

ATTACCHI IN TUFFO

I pali intorno al ring non servono solamente a reggere le corde, ma possono essere usati per arrampicarsi e scatenare una serie di attacchi devastanti, cogliendo di sorpresa l'avversario. Usa gli attacchi in tuffo contro gli avversari in piedi o al tappeto, ma fai in modo che non si ritorcano contro di te, perché la discesa è lunga e potrebbe riservare brutte sorprese!



Attacco in tuffo verso il basso	X quando l'avversario è al tappeto
Attacco in tuffo verso il basso alternativo	T+X quando l'avversario è al tappeto
Attacco in tuffo in piedi	X quando l'avversario è in piedi
Attacco in tuffo in piedi alternativo	T+X quando l'avversario è in piedi
Tuffo all'esterno del ring	X quando un avversario è fuori dal ring
Scendi dal palo all'interno dei ring	L4
Scendi dal palo sull'apron	L4 + T verso l'apron

MOSSE SPECIALI E FINALI

Per far gasare la folla e atterrare l'avversario per il conteggio, colpiscilo con una Mossa speciale, come l'Attitude Adjustment di John Cena o la GTS di CM Punk.

Fai riempire la barra Impatto mettendo a segno gli attacchi e insultando l'avversario. Quando è piena, hai a disposizione 20 secondi per eseguire la Mossa speciale della tua Superstar.



Se la metti a segno correttamente, apparirà l'icona della Mossa finale potenziata (che ha l'aspetto di una "F" rossa). Se non riesci a eseguire la Mossa finale entro il tempo indicato, apparirà l'icona della normale Mossa finale (una "F" bianca).

Mossa Speciale	Y quando la barra Impatto è piena
Mossa finale/Mossa finale potenziata	Y hai un'icona Mossa finale/Mossa finale potenziata

Per eseguire la Mossa speciale o la Mossa finale della tua Superstar, devi trovarti nella posizione giusta. Ogni Superstar ha delle condizioni diverse che sono illustrate nel menu Scegli Superstar o visualizzando il set di mosse nelle modalità Crea.

Frontale	L'avversario è sospeso sulla corda centrale
Alle spalle	Sei in piedi di fronte all'avversario che è a terra (seduto) all'angolo
Irish Whip di rimbalzo	Sei in piedi di fronte all'avversario, il quale è in piedi ma appoggiato all'angolo
In corsa	L'avversario è stordito in cima a un angolo, con le spalle al ring e tu sei nel ring alle sue spalle
Di lato	L'avversario è stordito in cima a un angolo e tu sei di fronte a lui
Arti inferiori	In cima a un angolo, a portata di salto da un avversario in piedi
Busto	In cima a un angolo, a portata di salto da un avversario al tappeto
Angolo vs. avversario al tappeto	In piedi vicino a un angolo con l'avversario al tappeto
Tuffo vs. avversario al tappeto	In piedi vicino alla testa di un avversario al tappeto
Tuffo vs. avversario in piedi	In piedi vicino alle gambe di un avversario al tappeto
Corda superiore davanti	In piedi vicino al busto di un avversario al tappeto
Corda superiore dietro	Corri verso un avversario in piedi
Angolo davanti	L'avversario rimbalza sulle corde e verso di te dopo un Irish Whip
Angolo seduto	Sei alle spalle dell'avversario in piedi
Corda inferiore	Sei in piedi di fronte all'avversario in piedi

INSULTO

Aggiungi al danno la beffa insultando l'avversario durante il match. Un insulto ben piazzato aumenta il tuo impatto e scatena la folla. Muovi in qualsiasi direzione O per insultare l'avversario, ma fai attenzione: un avversario rapido può interrompere il tuo insulto con un attacco o una presa e... ride bene chi ride ultimo.

Quando hai un'icona Mossa finale a disposizione, puoi costringere un avversario a terra ad alzarsi con un Insulto speciale. L'avversario tornerà lentamente in piedi. Colpiscilo subito con la Mossa finale, o la perderai!



Insulto (4 tipi diversi)	O ←/→/↑/↓
Insulto Speciale	O ↑ quando l'avversario è al tappeto e hai un'icona Mossa finale

Nota: puoi eseguire un Insulto Speciale quando sei in piedi vicino a un avversario al tappeto, quando sei sull'apron vicino a un avversario al tappeto, oppure quando sei in piedi sull'angolo sopra un avversario al tappeto.

SCHIENAMENTO

Quando sai che l'avversario ne ha abbastanza, aggancia la sua gamba e cerca di arrivare al conteggio di tre.

Quando l'avversario è al tappeto, avvicinati e premi **B** per eseguire uno schienamento. Per sfuggire, l'avversario dovrà tenere premuto **A** per riempire la barra e rilasciare **A** quando l'indicatore raggiunge la zona designata.

Se la tua Superstar sta effettuando lo schienamento, ma vuoi trastullarti ancora un po' con l'avversario, annulla l'azione in qualsiasi momento premendo **LB**.



Tentativo di schienamento	B quando l'avversario è al tappeto
Evasione schienamento	Tieni premuto A per riempire la barra e rilascialo quando raggiunge la zona designata
Interrompi schienamento (solo attaccante)	LB

SOTTOMISSIONI BREAKING POINT

Quando l'avversario è al tappeto, stordito o in una presa, tieni premuto **A** per bloccarlo in una Sottomissione Breaking Point. Il tuo avversario dovrà liberarsi velocemente dalla presa, altrimenti sarà costretto ad arrendersi e perderà l'incontro.

Devi premere velocemente **A/B/X/Y** per aumentare la pressione. L'avversario deve fare altrettanto per cercare di sfuggire. Attenzione però a non stancarti troppo per costringere un avversario potente alla resa! Per sottrarti a una sottomissione prima che sia messa in atto, premi **LB**. Però tieni conto che questa azione ti costerà parecchio a livello di impatto.



Sottomissione Breaking Point	Tieni premuto A quando un avversario è in una presa, al tappeto o stordito
Aumenta la pressione (attaccante)	A/B/X/Y ripetutamente
Interrompi sottomissione (attaccante)	LB
Fuga (difensore)	A/B/X/Y ripetutamente
Striscia verso le corde (difensore)	Spingi LB verso le corde per strisciare e avviare un rope break (quando è disponibile)

COMANDI MENU

Usa **LB** o **RB** per esplorare i menu di gioco. Premi **A** per confermare la selezione e **B** per tornare alla schermata precedente.

SCHEMATA DI GIOCO



Icona OMG!

SELEZIONE SUPERSTAR



Nella schermata Selezione Superstar, usa **LB** o **RB** per evidenziare una Superstar. Con **LB** o **RB** potrai visualizzare le sue Mosse finali e i suoi attributi. Premi **A** per confermare la selezione. Per cambiare la tenuta della Superstar, usa **LB**/**RB** dopo aver scelto la Superstar o Diva, se è disponibile una tenuta alternativa.

La schermata predefinita Selezione Superstar mostra tutte le Superstar WWE che hai sbloccato. Per visualizzare le Superstar o le Diva create, o le Superstar e Diva acquistate sul Marketplace Xbox LIVE, evidenzia il relativo pulsante sulla schermata.

MENU PRINCIPALE

Premi **LB** sulla Schermata dei Titoli per far apparire il menu principale che presenta le opzioni descritte qui sotto:



GIOCA

Crea un match da esibizione scegliendo tra le varie categorie e Superstar disponibili. Seleziona il tipo di match, la categoria secondaria e infine la Superstar che parteciperanno. **WWE '13** ti offre più di 80 tipi di match in cui le Superstar potranno gareggiare.

MONDO WWE (NOVITÀ!)



Ti sei mai chiesto come ci si sente a essere Mr. McMahon, Triple H o uno dei capi della WWE? Prova Mondo WWE, una modalità di gioco continuativa che genera un calendario WWE reale e dinamico con cui giocare. Modifica il roster delle Superstar delle varie leghe, crea e sciogli tag team, assegna titoli e alleati alle Superstar e molto, molto altro ancora!

Il Mondo WWE crea automaticamente i match o ti consente di aggiungere quelli che hai personalizzato. Potrai visitare il Mondo WWE ogni volta che vorrai, dal menu principale.

Mondo WWE per **WWE '13** ha queste nuove funzioni:

- **Crea uno show:** non sei più limitato da *Raw*, *SmackDown* e *Superstars*. Puoi creare show grandi e piccoli in qualsiasi giorno della settimana, dal lunedì al sabato!
- **Crea un pay-per-view:** prepara il PPV che vuoi in qualsiasi domenica, ospitato nello show principale che preferisci.
- **Statistiche:** tieni traccia delle statistiche del tuo Mondo WWE per titoli, *Money In the Bank*, *Royal Rumble* e *WrestleMania*.
- **Trame:** proprio come nel vero mondo WWE, le tue Superstar si affronteranno in faide alimentate dalle loro rivalità, o dal desiderio di conquistare lo stesso titolo.

Preparati a un mondo di possibilità!

ATTITUDE ERA (NOVITÀ!)

Ricordi il giorno in cui il fratello di Undertaker ha fatto la sua comparsa nella WWE? O quando Mankind ha regalato una scazzottata a The Rock per il compleanno? Ricordi le "due parole" che D-X aveva per gli avversari?

Anche se hai assistito di persona alla "Attitude Era", non l'hai mai vista così! La modalità "Attitude Era" ti mette nei panni delle tue Superstar WWE preferite degli anni '90 per rivivere l'era più dissoluta della WWE.

Ogni match che affronti ha una serie di obiettivi bonus che puoi richiamare in qualsiasi momento premendo **BACK**. Completa i bonus per sbloccare le Superstar della "Attitude Era" che puoi usare in qualsiasi altra modalità di gioco, per fare schiantare il passato contro il presente!



CREAZIONI WWE

WWE '13 ti propone otto modalità Crea per personalizzare la tua esperienza di gioco in ogni minimo dettaglio!

- **Superstar:** crea il look di una nuova Superstar
- **Entrata:** fai scendere la tua Superstar nell'arena con una routine originale e vistosa
- **Set di Mosse:** crea l'arsenale della Superstar scegliendo tra centinaia di mosse
- **Mossa speciale:** crea una Mossa speciale originale per la tua Superstar
- **Storia:** scrivi la tua trama nella WWE
- **Arena:** personalizza l'arena di WWE nella quale combatterai
- **Logo:** disegna un simbolo che potrai utilizzare anche nelle altre modalità di creazione
- **Momenti salienti WWE:** realizza un montaggio con i momenti migliori dei tuoi match più sensazionali

XBOX LIVE

Gioca online con Xbox LIVE e gareggia testa a testa con i giocatori più forti del mondo. Partecipa alle partite classificate per ottenere gloria e prestigio, oppure alle partite del giocatore per una gara amichevole.

Xbox LIVE ti consente anche di condividere tutto ciò che hai realizzato nelle modalità Crea caricando i tuoi contenuti su Creazioni Community di WWE. Sfoglia, visualizza, valuta, commenta e scarica le opere di migliaia di giocatori provenienti da tutto il mondo per aggiungerle al tuo gioco e condividi con loro le tue creazioni.

Se ciò non dovesse bastare, visita il Negozio WWE per scoprire il contenuto scaricabile offerto da **WWE '13**!



OPZIONI

Da qui potrai consultare le Informazioni, impostare le opzioni del Match Originale, definire le impostazioni di gioco (per esempio comandi e presentazione video), scegliere come salvare e caricare i dati, e visualizzare riconoscimenti e contenuti sbloccabili per **WWE '13**.

MOMENTI OMG! (NOVITÀ!)

Ci sono momenti che vivranno per sempre nella storia della WWE, come Brock Lesnar che colpisce Big Show con un Superplex che fa crollare il ring o Undertaker che scaraventa Mankind fuori dal tetto di Hell in a Cell. Con **WWE '13** puoi creare questi Momenti OMG! nei tuoi match e assicurarti un posto nelle antologie di momenti salienti di tutti i tempi.

SFONDAMENTO DELLA BALAUSTRATA

Richiede 1 icona Mossa finale.

Manda con una Irish Whip l'avversario contro uno dei quattro angoli della balaustra che circonda l'arena. Avvicinati all'avversario e verrà visualizzata l'icona OMG! Premi **Y** per colpire l'avversario con una Spear o una schiacciata e fargli sfondare la balaustra, a seconda della classe di peso della Superstar.



SFONDAMENTO DEL RING

Richiede 3 icone Mossa finale; l'attaccante deve essere un Super Heavyweight

Manda con una Irish Whip l'avversario contro uno dei quattro angoli del ring. Quando è stordito all'angolo, avvicinati e premi **Y** quando compare l'icona OMG! Eseguirai un Superplex dalla corda alta che farà crollare il ring e ti assicurerà la vittoria per KO! Lo Sfondamento del ring può avvenire solo nei seguenti tipi di match 1 contro 1: Match Normal, Extreme Rules, Last Man Standing e sottomissione.



ULTRAPLEX

Richiede 3 icone Mossa finale; l'attaccante non può essere un Super Heavyweight

La preparazione per l'Ultraplex è la stessa dello Sfondamento del ring: questo è ciò che succede quando una Superstar che non sia un Super Heavyweight esegue la mossa. Invece di scaraventare l'avversario contro il ring con un Superplex, l'attaccante lo scaraventa fuori dal ring con un Ultraplex. La Superstar in difesa deve seguire i comandi indicati sullo schermo per rialzarsi, o perderà per essere uscito dal ring (se il match può terminare per squalifica per uscita dal ring).



MOSSA FINALE AL VOLO

Richiede 1 icona Mossa finale e mosse finali specifiche

Se la tua Superstar ha RKO, Go 2 Sleep, Chokeslam, Superkick, World's Strongest Slam, Attitude Adjustment o Tombstone Piledriver come mossa finale, puoi afferrare al volo un avversario in tuffo ed eseguire la mossa finale premendo **Y** quando OMG! compare sullo schermo. È un'ottima tecnica contro gli avversari acrobatici, che non oseranno usare le loro tecniche aeree quando hai un'icona a disposizione.



MOSSA FINALE SUL TAVOLO ANNUNCIATORE

Richiede 1 icona Mossa finale

Rimuovi la copertura del tavolo degli annunciatori con **LB**. Scaglia l'avversario contro il tavolo con una Irish Whip e premi **A** per scaraventarlo sopra il tavolo. Quando compare l'icona OMG!, premi **Y** per salire sul tavolo degli annunciatori ed eseguire una mossa finale per sfondarlo del tutto.



SISTEMA BERSAGLIO ARTI



Anche i pivelli possono salire sul ring e tirare calci e pugni all'impazzata, ma le vere Superstar di WWE scendono in campo con una strategia per fare a pezzi l'avversario e sottometterlo fino a fargli implorare pietà.

Il nuovissimo Sistema bersaglio arti di **WWE '13** ti consente di prendere di mira alcune parti specifiche del corpo e attaccarle finché l'avversario non potrà che restare a guardare l'arbitro che ti proclama vincitore.

Puoi prendere di mira gli arti di un avversario stordito in piedi, immobilizzato da una presa o al tappeto.

Prendi di mira la testa di un avversario in piedi stordito/bloccato da una presa	Tieni premuto RB + premi Y
Prendi di mira il braccio di un avversario in piedi stordito/bloccato da una presa	Tieni premuto RB + premi B e X
Prendi di mira la gamba di un avversario in piedi stordito/bloccato da una presa	Tieni premuto RB + premi A
Prendi di mira la testa di un avversario al tappeto	Tieni premuto RB + premi A mentre sei vicino alla sua testa
Prendi di mira il braccio di un avversario al tappeto	Tieni premuto RB + premi A mentre sei di lato all'avversario
Prendi di mira le gambe di un avversario al tappeto	Tieni premuto RB + premi A mentre sei vicino alle sue gamb

Saprai che i tuoi attacchi hanno sortito l'effetto desiderato quando l'avversario in agonia toccherà quella parte del corpo. A quel punto la vittoria sarà a portata di mano!

Prendendo di mira varie parti del corpo si ottengono effetti diversi.



Testa:

- Attaccando o effettuando una presa alla testa si potrebbe stordire l'avversario in piedi
- Un tentativo di sottomissione alla testa aumenta le probabilità di resa dell'avversario



Braccia:

- La forza dell'avversario di reagire alla Sottomissione Breaking Point si riduce
- Un tentativo di sottomissione alle braccia aumenta le probabilità di resa dell'avversario



Gambe:

- Il passo dell'avversario rallenta
- La capacità di corsa è intaccata e l'avversario potrebbe cadere mentre corre
- Un tentativo di sottomissione alle gambe aumenta le probabilità di resa dell'avversario



Busto:

- La quantità di adrenalina dell'avversario si riduce
- Ora puoi eseguire una presa da stordito dopo un Gut Kick (☉ ↘ o ↙ + X). Mentre l'avversario è piegato per aver ricevuto il calcio, muovi ☉ ←/→/↑/↓ + A per eseguire una delle quattro prese da stordito.
- Un tentativo di sottomissione al busto aumenta le probabilità di resa dell'avversario

COMANDI ARBITRO SPECIALE (NOVITA!)



In un match con arbitro speciale, puoi arbitrare l'incontro con la massima lealtà... oppure no! Puoi contare più lentamente o più velocemente nelle uscite dal ring e negli schienamenti, puoi scegliere di controllare la sottomissione (oppure no!) quando una Superstar è chiusa in una sottomissione Breaking Point e puoi persino chiudere il match prima del tempo con il famigerato Screw Job!

Per eseguire uno Screw Job, devi far aumentare l'indicatore Arbitro speciale arbitrando il match in modo equo, ammonendo le Superstar che imbrogliono ed eseguendo insulti. Se attacchi le Superstar o sei troppo veloce o lento a contare, l'indicatore diminuisce. Quando l'indicatore è pieno e la tua Superstar favorita ha chiuso l'avversario in una sottomissione, puoi premere Y quando ti viene chiesto di chiamare la campana e dichiarare la vittoria per sottomissione... per poi dartela a gambe dall'arena più veloce che puoi, se non vuoi pentirtene!

Conta schienamento/uscita dal ring	A
Controlla sottomissione	A
Annuncia sottomissione	A quando controlli la sottomissione
Screw Job	Y quando l'indicatore Arbitro speciale è pieno e la Superstar è stretta in una sottomissione Breaking Point
Conta violazione	A

Nota: solo perché sei l'arbitro, non significa che hai il potere assoluto. Se consumi del tutto l'indicatore Arbitro speciale mostrandoti chiaramente di parte e non facendo il tuo lavoro, John Laurinaitis scenderà a bordo ring e ti sostituirà con un arbitro più imparziale!

COMANDI "I QUIT" (NOVITÀ!)



Vuoi che non ci sia proprio nessun dubbio su chi è la migliore Superstar? Allora lancia la sfida per un "I Quit" Match, dove due Superstar si affrontano finché una delle due non annuncia esplicitamente di ritirarsi.

In un "I Quit" Match, puoi infliggere danni all'avversario in ogni modo possibile: gli oggetti sono permessi. Quando pensi che ne abbia avuto abbastanza, chiudilo in una sottomissione Breaking Point (tieni premuto **A**) o premi **B** vicino a lui quando è a terra, come se tentassi uno schienamento.

A questo punto, l'avversario deve fermare il cursore nell'indicatore "I Quit" nella zona designata per non perdere il match. Puoi eseguire un insulto di intimidazione **O** per scuotere l'indicatore e rendere le cose più difficili all'avversario. Se le parole "I QUIT" si materializzano del tutto nella parte bassa dello schermo, l'incontro è finito!

Cerca di far ritirare l'avversario	B vicino all'avversario a terra o esegui una sottomissione Breaking Point
Intimidisci l'avversario	O durante il minigioco "I QUIT"
Sfuggi al tentativo di "I Quit"	A al momento giusto
Sfuggi immediatamente al tentativo di "I Quit"	Y (costa 1 icona Mossa finale)

Nota: se intimidisci un avversario puoi spingerlo oltre il limite e costringerlo a ritirarsi, ma non provarci contro un avversario ancora in forze, perché ogni tentativo ti fa perdere impatto.

COMANDI EXTREME RULES



Nei match Extreme Rules, l'unica regola è che non esistono regole! Puoi lottare fuori dal ring, usare una sedia d'acciaio per colpire l'avversario e ridurlo alla proverbiale maschera di sangue.

Tutte le mosse che seguono possono essere eseguite nei match in cui è lecito usare gli oggetti contro gli avversari, però fai attenzione a non utilizzarle anche al di fuori dei match Extreme Rules, altrimenti potresti essere squalificato.

Attacco con oggetto	X mentre hai in mano un oggetto
Presa con oggetto	A mentre hai in mano un oggetto
Afferra oggetto	LB
Incendia il tavolo	Y quando sei in piedi vicino a un tavolo aperto e hai accumulato un'icona Mossa finale (solo nei match Extreme Rules o Table Match con tavolo in fiamme)
Attacco con oggetto in corsa	X mentre hai in mano un oggetto e ti lanci verso l'avversario
Lancia oggetto contro l'avversario al tappeto	Spingi O verso l'avversario al tappeto e premi LB
Rilascia oggetto	B o LB
Trasferisci oggetto sul ring	Mentre sei fuori dal ring, spingi O verso il ring e premi LB
Corri sul ring con un oggetto	Lanciati sul ring con un oggetto in mano
Trasferisci oggetto fuori dal ring	Mentre sei sul ring, spingi O verso le corde e premi LB
Corri fuori dal ring con un oggetto	Lanciati verso le corde mentre ci sei accanto e hai un oggetto in mano
Cerca oggetto sotto il ring	LB mentre sei in piedi fuori dal ring verso il centro dell'apron

COMANDI BRAWL (NOVITÀ!)



A volte in un match Extreme Rules le cose diventano ancora più estreme. A volte non è nemmeno un match! Se finisci in un Backstage Brawl, ricorda che alcune delle tue mosse standard verranno sostituite da quanto segue.

Lancia l'avversario (Irish Whip senza rimbalzo)	B
Preso veloce specifico per Brawl	A
Preso ambientale	A quando l'avversario è appoggiato su un oggetto interattivo dell'ambiente
Mossa finale ambientale	Y con 1 icona Mossa finale a disposizione quando l'avversario è appoggiato su un oggetto interattivo dell'ambiente

COMANDI TLC



TLC significa "tables, ladders, chairs", ossia tavoli, scale e sedie: queste mosse sono lecite in qualsiasi tipo di match in cui i tavoli, le scale e le sedie fanno parte dell'azione!

Attacco con tavolo	X mentre reggi un tavolo
Tavolo aperto	L1 mentre reggi un tavolo
Trascina tavolo aperto	Tieni premuto L1 mentre sei vicino a un tavolo + spingi L2
Appoggia tavolo all'angolo	L2 verso l'angolo + B mentre reggi tavolo vicino l'angolo
Appoggia tavolo contro corde, balaustra, apron, ecc.	L2 verso l'oggetto + B mentre reggi tavolo
Preso tavolo	Premi A mentre reggi un tavolo per spingerti contro il difensore stordito
Stendi l'avversario sul tavolo	Premi A quando sei di fronte a un tavolo al quale è appoggiato l'avversario stordito per stendercelo sopra, o trascina l'avversario a un tavolo pronto



Mosse con scala

Raccogli scala	L
Prepara scala (mentre la reggi)	L
Muovi una scala preparata o un tavolo aperto	Tieni premuto L mentre sei accanto alla scala o al tavolo aperto
Rilascia scala	Rilascia L mentre trascini la scala
Arrampicati (nessun avversario è sulla scala)	↑ verso la scala + premi L
Arrampicati (un avversario sulla scala)	L accanto alla scala
Appoggia scala all'angolo, alle corde, all'apron, alla balaustra	← in direzione dell'angolo ecc. + B
Corri su una scala appoggiata	Tieni premuti ← + ↑ verso la scala appoggiata
Corri su una scala e attacca	Tieni premuti ← + ↑ verso la scala + X
Corri su una scala ed effettua una presa	Tieni premuti ← + ↑ verso la scala + A
Corri su una scala e salta su un'altra	Tieni premuti ← + ↑ verso la scala + premi L in cima alla scala
Colpisci la scala e ribaltala	X quando sei accanto alla scala
Afferra la scala e ribaltala	A vicino alla scala
Scendi dalla scala	B mentre sei su una scala
Scendi dalla cima della scala	L in cima alla scala
Afferra oggetto sospeso	Tieni premuto ↑ per afferrare l'oggetto e muovi ↓ quando indicato dall'HUD
Attacco debole	Premi X quando sei sulla scala con un avversario
Attacco potente	Tieni premuto X quando sei sulla scala con un avversario
Presa scala	A quando sei sulla scala con un avversario
Presa scala stordito	A quando sei sulla scala di fronte a un avversario stordito
Mossa Finale su scala	Y quando sei su una scala con un avversario (devi aver accumulato una Mossa Finale)

Mossa Finale su scala alternativa	Y quando sei su una scala con un avversario (devi aver accumulato una Mossa Finale)
Schiva attacco su scala dell'avversario	↓ quando l'avversario ti attacca sulla scala
Attacco in tuffo sospeso	X quando sei in cima a un angolo e l'avversario è appeso a un oggetto sospeso
Presa sospesa	A quando sei vicino a un avversario appeso ad un oggetto sospeso
Tuffo dalle corde sospeso	↑ verso l'avversario + X quando sei in piedi sull'apron e il tuo avversario è appeso a un oggetto sospeso

Per vincere un Ladder Match, un match TLC o un match Money In the Bank, devi arrampicarti sulla scala per arrivare a portata di un oggetto sospeso al di sopra del ring (solitamente un Championship). Usa l'ombra sotto l'oggetto sospeso per allineare la scala e poi sali fino in cima.

Quando sei nel punto più alto, tieni premuto **↑** per afferrare l'oggetto. Appena la tua Superstar afferra l'oggetto, devi TIRARLO muovendo **↓**. Se eseguirai questa mossa al momento giusto, avrai una seconda opportunità per tirarlo giù. Se, invece, sarai fuori tempo, dovrai ricominciare.

*Nota: se vuoi far cadere una scala velocemente senza afferrarla, colpiscila con **X**. Se sopra c'è qualche Superstar, il modo più veloce ed efficace per farla rovesciare (con sopra gli avversari) è di avvicinarti e premere **A**.*



Arrampicati sulla scala e spingi **↑** per afferrare l'oggetto sospeso al di sopra del ring.



Quando ti viene indicato di rimuovere l'oggetto, spingi **↓** per tirarlo giù.



Mosse con sedia

Attacco all'angolo con sedia al tappeto	Mentre hai in mano una sedia, corri verso l'avversario nell'angolo a terra (seduto) e premi X
Pianta la sedia nell'angolo	Spingi ← verso l'angolo mentre reggi una sedia e premi B

Nota: nei Match Table, Ladder e TLC, le mosse di Sottomissione Breaking Point sono rimpiazzate dalle prese direzionali che puoi usare per scaraventare l'avversario contro gli oggetti. Buon divertimento!

COMANDI STEEL CAGE MATCH



Gli Steel Cage Match sono tra i più brutali di **WWE '13**. Le Superstar sono circondate da un'implacabile recinzione quadrata in rete metallica. Questa gabbia mantiene l'azione all'interno del ring e può essere usata come arma devastante contro una Superstar.

Arrampicati sulla gabbia	↑ verso la parete della gabbia + LB (attiva il minigioco fuga)
Fuggi dalla gabbia	A in cima alla gabbia
Attacco in tuffo dal tetto della gabbia	X da sopra la gabbia contro un avversario in piedi o al tappeto
Tira l'avversario giù dalla gabbia	A o X sotto l'avversario che cerca di arrampicarsi alla gabbia
Annulla tentativo di scalata	LB
Superplex con fuga dalla porta	Premi A accanto a un avversario stordito nell'angolo in basso a sinistra del ring
Sbatti l'avversario contro la parete della gabbia	Tieni premuto B e spingi ↑ verso la gabbia (bisogna possedere il Lancio del Martello)
Lancia l'avversario contro la parete della gabbia	A accanto all'avversario stordito contro le corde

COMANDI HELL IN A CELL MATCH



Gli Steel Cage Match sono pericolosi, ma gli Hell In a Cell potrebbero addirittura segnare la fine di una carriera! Tutti i comandi per gli Steel Cage Match possono essere utilizzati nei match Hell In a Cell, ma esistono anche delle mosse particolarmente feroci disponibili esclusivamente nel tipo di match più pericoloso della WWE.

Lancia l'avversario giù dal bordo della cella	A accanto all'avversario sul bordo della cella
Presenza ambientale	A quando sei vicino alla parete di una cella
Rompi il tetto della gabbia	Esegui una schiacciata sull'avversario al centro del tetto della gabbia
Calati nel ring dal tetto rotto della gabbia	↑ verso il buco + LB
Mossa Finale con distruzione cella	Y vicino agli angoli della cella sullo stesso lato dei tavoli della telecronaca, se hai un'icona Mossa finale

COMANDI ELIMINATION CHAMBER



Sei Superstar entrano nell'Elimination Chamber, ma solo una ne uscirà trionfante! Due Superstar iniziano il match, poi ne arrivano altre, una alla volta. Quando una Superstar subisce uno schienamento viene rimossa dal combattimento, ma il match continua finché non resta in piedi solamente una Superstar.

Usa i comandi Steel Cage Match nell'Elimination Chamber oltre alle azioni speciali elencate qui di seguito.

Arrampicati in cima	👤 + LB mentre sei sull'angolo
Scendi dalla cima della camera	LB
Scaraventa l'avversario contro la parete	Scaraventa l'avversario contro la parete
Arrampicati sulla parete	👤 verso la parete + LB

COMANDI TAG TEAM MATCH



Raddoppia il caos di un match regolare di WWE unendoti ad un compagno e affrontando insieme un paio di avversari! Nei match regolari Tag Team e nei match Tornado Tag Team bisogna vincere per schienamento o sottomissione.

In un match regolare, i giocatori si alternano all'azione tramite tag e il membro legittimo di un team deve battere il membro legittimo dell'altro. Nei match Tornado, tutte le Superstar combattono simultaneamente e ciascun membro di un team può sconfiggere qualsiasi membro dell'altro team.

Tag	👤 verso il partner + LB
Prese all'angolo in Tag Team	Colpisci un avversario con un Irish Whip per metterlo all'angolo e spingi ⬅️/➡️/⬆️/⬇️ + A; il tuo partner deve rimanere in attesa sopra l'angolo dal quale eseguirà il tag.
Prese in piedi in Tag Team	Avvicinati al tuo partner mentre sta effettuando una presa e spingi ⬅️/➡️/⬆️/⬇️ + A
Mossa Finale Tag Team	Se hai accumulato una Mossa Finale, esegui un Irish Whip per spingere l'avversario verso l'angolo (e verso il tuo partner in attesa), quindi avvicinati e premi Y
Chiama il partner per il tag	RB + 🔄 ⬆️/⬇️
Assumi il controllo del partner illegale	👤 BACK (il COM controllerà il partner legale)



Comandi con partner illegale di tag

Il partner in attesa di un tag può camminare liberamente sull'apron o attaccare di soppiatto gli avversari che si avvicinano troppo.

Pugno ad avversario vicino	X
Abbassa le corde (per far cadere fuori dal ring l'avversario colpito da un Irish Whip)	B
Chiamare il Tag	LB
Presa avversario vicino nel ring	A
Sali sul ring	👤 + LB
Sali sull'angolo	LT + 👤 verso l'angolo
Assumi il controllo del partner legale	👤 BACK (il COM controllerà il partner illegale)

COMANDI MATCH INFERNO



In un match Inferno, il ring è circondato di fiamme roventi e per vincere dovrai incendiare l'avversario! Quando l'avversario è al tappeto, premi **B** per farlo rotolare verso l'apron in fiamme.

Quando l'avversario è vicino alle fiamme, premi **A** quando il cursore sull'indicatore raggiunge l'area indicata. L'avversario deve premere ripetutamente **A/B/X/Y** per fuggire verso temperature meno pericolose.

Nota: se rischi di prendere fuoco, spendi una delle tue icone Mossa finale (M) per sfuggire immediatamente dalle fiamme. Qualsiasi Superstar che abbia mai perso un match Inferno può dirti che è un piccolo prezzo da pagare!

COMANDI ROYAL RUMBLE



Il match a eliminazione per uscita dal ring 30-man *Royal Rumble* è uno degli eventi annuali più famosi di WWE. Tutto è lecito, purché non si finisca fuori dal ring!

Mossa Finale <i>Royal Rumble</i>	Y quando l'avversario è stordito contro le corde o l'angolo, sotto le corde o a terra sull'apron
Eliminare l'avversario	A quando l'avversario è stordito contro le corde o l'angolo, sotto le corde o a terra sull'apron, quindi segui i comandi indicati sullo schermo
Cambia personaggio (dopo essere stato eliminato)	Premi O su o giù oppure A per passare in rassegna le Superstar e premi A per scegliere una Superstar.
Annulla tentativo di eliminazione (in attacco)	LB
Sfuggi subito all'eliminazione	LB quando hai accumulato una Mossa Finale

XBOX LIVE

PARTITA CLASSIFICATA

Affronta un avversario Xbox LIVE in una partita classificata. L'esito si rifletterà sui tuoi record e sulla classifica Xbox LIVE. Esercitati al massimo prima di salire sul ring per affrontare una di queste prove supercompetitive. Ottenendo buoni risultati guadagnerai prestigio per migliorare la tua posizione e conquistare nuovi titoli.

PARTITE DEL GIOCATORE

Come nelle partite classificate, dovrai affrontare un avversario online testa a testa, ma il risultato non influenzerà la tua posizione nella classifica Xbox LIVE. Affronta una sfida personalizzata (in cui puoi selezionare il tipo di match) oppure crea una sessione per giocare con un unico avversario.

ROYAL RUMBLE

Partecipa a una partita classificata o a una partita del giocatore in modalità *Royal Rumble* per scontrarti con altri contendenti e scoprire chi è il più tenace! Ciascun giocatore seleziona la propria Superstar con cui iniziare il match. Quando il match viene caricato per la prima volta, a ciascun giocatore viene assegnato a caso uno dei primi numeri d'entrata disponibili, in base al numero di giocatori nel match.

Nelle partite classificate *Royal Rumble*, otterrai dei Punti Prestigio per il numero di Superstar eliminate, per il tempo di sopravvivenza, per l'eliminazione consecutiva delle Superstar, per le eliminazioni alle quali sei sfuggito e via dicendo. Il numero di giocatori nelle partite classificate determinerà la quantità di prestigio che ciascun giocatore può ottenere partecipando al match per salire nella classifica Xbox LIVE: con un maggior numero di giocatori sarà possibile ottenere più punti. Nelle partite del giocatore *Royal Rumble*, i risultati non si riflettono sul prestigio e sulla classifica Xbox LIVE.

CREAZIONI COMMUNITY

La funzione Creazioni Community in WWE ti dà accesso ai contenuti creati e pubblicati dai giocatori di tutto il mondo. Inoltre ti consente di caricare le tue creazioni realizzate con le modalità Crea per metterle a disposizione di tutti gli altri utenti. In Creazioni Community potrai visualizzare i contenuti caricati ordinandoli in base ai contributi più recenti, più scaricati o con i voti più alti. Avrai a disposizione una serie di filtri per ordinare i contenuti per categoria. Se ti piace una creazione, inserisci il tuo commento e votala, oppure aggiungila al tuo elenco di contenuti preferiti.

LE MIE INFO

Qui puoi visualizzare le tue statistiche Xbox LIVE, il prestigio e i record nelle partite classificate, suddivisi per tipo di match.

CLASSIFICHE

Confronta i tuoi risultati con quelli degli altri utenti Xbox LIVE nella classifica Xbox LIVE. Aggiudicandoti le partite classificate, potrai migliorare la tua posizione. Riuscirai ad arrivare in vetta alla classifica di WWE? Per scoprirlo, rimboccati le maniche e mettili alla prova su Xbox LIVE!

ABILITÀ SUPERSTAR



Schienamento sleale

Quando l'avversario è al tappeto accanto alle corde, posizionati vicino a lui ed esegui uno schienamento agganciandoti con entrambe le gambe alle corde per ottenere maggiore potenza nella speranza di realizzare un conteggio di tre.



Ruba mossa

Ruba la Mossa finale all'avversario e usala contro di lui tenendo premuto **RB** e premendo **○↑**. Dopo aver attivato questa abilità, hai soltanto 20 secondi per eseguire la Mossa finale. Il difensore deve essere a terra e l'attaccante deve essere in piedi vicino a lui per poter usare questa abilità.



Comeback

Se possiedi questa abilità, potrai premere **○** quando la tua Superstar ha sostenuto gravi danni agli arti. Premendo i comandi visualizzati sullo schermo al momento giusto eseguirai un comeback drammatico. Questa abilità non può essere usata quando hai a disposizione una Mossa finale e può essere usata solo una volta per match.



Lancio del Martello

Mentre stai usando un Irish Whip contro l'avversario, tieni premuto **B** per scaraventarlo contro un angolo o farlo volare oltre le corde e in mezzo all'arena.



Determinazione

Le Superstar con questa abilità possono usarla una volta per match per aumentare notevolmente le probabilità di sfuggire a un tentativo di schienamento. Quando subisci uno schienamento, premi **LB** per aumentare la zona designata sull'indicatore per sottrarti allo schienamento.



Tuffi all'esterno

Premi **X** quando attraversi le corde o corri per il ring e premi **X** vicino alle corde per eseguire un attacco in tuffo o un attacco in tuffo di corsa contro un avversario fuori dal ring.



Tuffi dalle corde

Quando sei accanto alle corde o stai correndo verso le corde, mantieni la **○** in quella direzione e premi **X** per eseguire dall'apron un attacco con tuffo dalle corde. Se hai atterrato un avversario sul tavolo dei cronisti, raggiungi l'apron più vicino al tavolo e mantieni **○** mentre premi **X** per sferrare un letale tuffo dalle corde sul tavolo.



Schienamento opposto

Le Superstar con questa abilità possono contrastare gli attacchi in corsa e i tentativi di presa di un avversario stordito con uno "schienamento opposto"; questa abilità può essere attivata anche muovendo **○↑/↓** vicino a un avversario stordito. In uno schienamento opposto, la Superstar in difesa può cercare di sfuggire normalmente raggiungendo la zona blu sull'indicatore di evasione. Se anche la Superstar in difesa possiede questa abilità, può contrattaccare con uno schienamento raggiungendo la zona gialla.



Fuga dal ring

Se sei a terra accanto alle corde, premi **LB** per scivolarci sotto e spostarti a bordo ring per sfuggire all'avversario. Puoi usare questa abilità un massimo di tre volte per match.

LO SAPEVI CHE...

... quando l'avversario tenta la presa, puoi premere **A** per effettuare un blocco Collar & Elbow. Premi ripetutamente **A** per vincere lo scontro e portarti in vantaggio!

... puoi rimuovere le imbottiture dagli angoli del ring? Muovi **⬅** verso l'angolo e premi **A**.

... i danni inflitti da attacchi e prese aumentano se ti allontani dalle corde prima di eseguire la mossa.

... puoi scegliere dove spedire l'avversario in corsa spingendo **⬅** in quella direzione mentre esegui un Irish Whip.

... puoi riprenderti più velocemente dallo stordimento premendo ripetutamente i comandi?

... esiste un solo modo per fuggire da Hell in a Cell. Devi distruggere una delle pareti sul lato dei tavoli degli annunciatori con una mossa speciale.

... gli attacchi potenti possono essere eseguiti dalle prese a catena frontali (Front Facelock, Side Headlock e Wrist Lock) e dopo aver bloccato un pugno o parato un calcio.

... il tavolo degli annunciatori deve essere vuoto per poterci stendere un avversario? Avvicinati e muovi **⬅** in direzione del tavolo degli annunciatori, poi premi **⬅** per scoprirlo. A questo punto, esegui una Irish Whip per spingere l'avversario verso il tavolo e usa la presa per stenderlo sul tavolo. In piedi vicino al tavolo degli annunciatori, premi **A** o **⬅** + **A** per eseguire l'attacco.

... puoi usare una mossa finale speciale sul tavolo degli annunciatori quando hai un'icona Mossa finale a disposizione e l'avversario è steso sul tavolo degli annunciatori? Premi **⬅** quando sei in piedi di fianco al tavolo o sul tavolo per eseguirla.

... certe mosse possono passare immediatamente a tentativi di schienamento se premi **B** quando viene visualizzato sullo schermo? Tienilo d'occhio!

GARANZIA SOFTWARE LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA E INFORMAZIONI SULLA RISERVATEZZA

Questo documento potrebbe essere aggiornato e la versione più recente verrà pubblicata all'indirizzo www.take2wogames.com/eval. L'uso di questo Software 30 giorni dopo la pubblicazione di una versione aggiornata del documento implica l'accettazione dei termini dello stesso.

QUESTO SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. INSTALLANDO, COPIANDO O USANDO IL SOFTWARE (COSÌ COME DEFINITO SOTTO), SI ACCETTA DI ESSERE VINCOLATI DALLE CONDIZIONI E DAI TERMINI DELLA GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E DELL'ACCORDO DI LICENZA ("ACCORDO") E DALLE CONDIZIONI INDICATE NEL PRESENTE DOCUMENTO. IL "SOFTWARE" COMPRENDE TUTTO IL SOFTWARE INCLUSO IN QUESTO ACCORDO, I MANUALI, LA CONFEZIONE E ALTRI SCRITTI, FILE, MATERIALI E DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE OD ONLINE ALLEGATI E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APRENDO, INSTALLANDO E/O USANDO IL SOFTWARE O QUALSIASI MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, ACCETTATE I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("CEDENTE DELLA LICENZA"). SE NON SI ACCETTANO I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO, NON SI OTTERRÀ IL PERMESSO DI INSTALLARE, COPIARE O USARE IL SOFTWARE.

I. LICENZA

LICENZA. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Cedente della licenza vi garantisce, con il presente, il diritto e la licenza non in esclusiva, non trasferibile e limitata per l'utilizzo di una copia del Software per uso personale e non commerciale su un solo computer (o piattaforma, se non diversamente specificato). I diritti che avete acquisito sono subordinati al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza sotto questo Accordo partirà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla data o dell'eliminazione del Software o della cessazione dell'Accordo da parte del Cedente. La vostra licenza termina immediatamente se tentate di aggirare qualsiasi misura tecnica protettiva utilizzata in relazione al Software. Il Software viene concesso in licenza; con il presente dichiarate di accettare che non si trasferirà o assegnato alcun titolo o proprietà nel Software e che il presente Accordo non sarà inteso quale vendita di qualsivoglia diritto nel Software. Tutti i diritti non specificatamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Cedente della licenza e, qualora applicabile, dai relativi licenziari.

PROPRIETÀ. Il Cedente della licenza detiene tutti i diritti, i titoli e gli interessi a fronte di questo Software, ivi inclusi, senza essere a questi limitati, i diritti d'autore, i marchi di fabbrica, i segreti commerciali, i nomi societari, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informatici, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e i marchi di fabbrica e da tutte le legislazioni e le convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Cedente della licenza. Qualsiasi copia che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. Va tenuto presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i cedenti del Cedente della licenza potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti in questa sede sono riservati dal Cedente.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente confermate il vostro accordo a non: a. utilizzare il Software per scopi commerciali; b. divulgare, noleggiare, offrire in licenza, vendere, affittare o comunque trasferire o cedere il presente Software, senza previa autorizzazione esplicita scritta da parte del Cedente della licenza o come stabilito in questo Accordo; c. effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo per quanto stabilito nel presente Accordo); d. rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti; e. se non diversamente specificato dal Software o nel presente Accordo, utilizzare o installare il Software (o consentire ad altri di farlo) su una rete, per utilizzo online, o su più computer o unità di gioco contemporaneamente; f. copiare il Software su un disco fisso o su altri dispositivi di memorizzazione al fine di bypassare il requisito di utilizzo del Software dal CD-ROM o DVD-ROM allegato (questo divieto non è applicabile alle copie totali o parziali eventualmente effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di un funzionamento più efficace); g. utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Cedente della licenza vi offra un accordo di licenza in loco separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale; h. decodificare, decompilare, smontare, preparare opere derivate basate su di esso o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente; i. rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software; e j. trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese in cui vigga il divieto di ricezione di tale Software, così come stabilito da qualsivoglia legislazione o relativa normativa USA sulle esportazioni, o comunque violare le legislazioni o le normative che potrebbero essere emanate di volta in volta.

ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESSE LE COPIE DIGITALI. Il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di parti terze e/o a servizi del Cedente della licenza (insieme alla licenza e alle relative condizioni e politiche) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (collettivamente denominate "Funzionalità aggiuntive"). L'accesso alle Funzionalità aggiuntive è limitato a un singolo account per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, o re-registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui è diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo prevalgono su qualsiasi altra condizione posta dal presente Accordo.

TRASFERIMENTO DI COPIE PRE-REGISTRATE. È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione allegata purché non venga trattenuta per sé alcuna copia del Software (compresa quella di backup o archiviazione) e della documentazione allegata, in tutto o in parte, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Le Funzionalità aggiuntive, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili in nessun caso ad altri e potrebbero cessare di funzionare se la copia d'installazione originale del Software è cancellata o se la copia pre-registrata del gioco non vi è più disponibile. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. SENZA LEDERE QUANTO DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza limitata concessi in questo Accordo. Se il Software permette l'accesso alle Funzionalità aggiuntive, solo una copia del Software alla volta potrà accedervi. Potrebbe essere necessario acquistare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore registrazione per accedere ai servizi online e scaricare aggiornamenti e patch per il Software. Solo il Software soggetto a una licenza valida può essere usato per accedere a servizi online, compresi lo scaricamento di aggiornamenti o patch. Non sarà possibile interferire con tali misure di controllo o tentare di disabilitare o aggirare dette funzionalità di sicurezza. Nel caso in cui le misure tecniche di protezione vengano disabilitate o si creino interferenze con esse il Software non funzionerà correttamente.

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE: il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi ma non limitati a mappe di gioco, scenari, foto di un progetto d'automobile o video di partite giocate. In cambio per l'utilizzo del Software e, fino al caso in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse riguardante i diritti, con il presente garantite al Cedente diritti e licenze esclusive, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili, sub-patentabili e internazionali di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in collegamento al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riproduzione, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza ulteriore avviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita alle proprietà intellettuali dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente rinunciate a qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in rispetto all'utilizzo e al godimento, da parte del Cedente e di altri utenti, di tali contributi in collegamento con il Software e i relativi beni e servizi sotto le leggi vigenti. Tale concessione di licenza al Cedente, e la suddetta rinuncia a qualsiasi diritto morale applicabile, sopravvivono a qualsiasi cessazione di questa Licenza.

COLLEGAMENTO A INTERNET. Il Software potrebbe richiedere un collegamento a Internet per accedere a funzionalità basate su Internet, per l'autenticazione del Software o per lo svolgimento di altre funzioni. Affinché certe funzionalità del Software possano funzionare correttamente, vi potrebbe essere richiesto di avere e mantenere (a) un adeguato collegamento a Internet e/o (b) un account attivo e valido con un servizio online, come specificato dalla documentazione del Software, incluso ma non limitato a piattaforme di terze parti, il Cedente o un affiliato del Cedente. Se non mantenete tali account, alcune funzionalità del Software potrebbero non essere operative o cessare di funzionare correttamente, completamente o in parte.

II. ACQUISIZIONE E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI.

Installando e utilizzando questo software, accettate l'acquisizione e l'utilizzo di informazioni, compresi (dove possibile) invio di dati al Cedente e compagnie affiliate verso una o più della Comunità Europea e dello Spazio Economico Europeo. Qualora vi colleghiate a Internet durante l'utilizzo del Software, tramite la rete di una piattaforma di gioco, o qualsiasi altro metodo, il Cedente della licenza potrà essere informato dai produttori dell'hardware o dagli hosts delle piattaforme di gioco e potrà automaticamente acquisire determinate informazioni del vostro computer o unità di gioco. Tali informazioni potranno includere, senza essere a queste limitate, gli ID degli utenti (ad es. gamertag e nomi a video), i punteggi ottenuti nei giochi, gli obiettivi, le performance di gioco, le ubicazioni visitate, le buddy list, l'indirizzo MAC dell'hardware, l'indirizzo del protocollo di Internet e il vostro utilizzo delle varie funzioni di gioco. Tutte le informazioni acquisite dal Cedente della licenza saranno considerate informazioni riservate che non divulgano la vostra identità né costituiscono informazioni personali. Tuttavia, qualora inseriate dei dati personali (ad es. il vostro nome reale) nell'ID utente, tali dati personali saranno automaticamente trasferiti al Cedente della licenza e utilizzati come descritti in questo Accordo.

Le informazioni acquisite dal Cedente della licenza potranno essere immesse sui siti Web ad accesso pubblico, condivise con i produttori di hardware, condivise con gli hosts delle piattaforme, condivise con partner commerciali del Cedente della licenza o utilizzate dal Cedente della licenza per qualsiasi altro scopo legalmente ammesso. Utilizzando questo Software acconsentite all'uso dei relativi dati da parte del Cedente, tra cui la pubblica esposizione di dati come l'identificazione di contenuti da voi creati o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco. Qualora non desideriate che i vostri dati siano condivisi come sopra indicato, si raccomanda di non utilizzare il Software.

III. GARANZIA

GARANZIA LIMITATA: Il Cedente della licenza vi garantisce, per 90 giorni dalla data d'acquisto, (qualora siate l'acquirente iniziale e originale del Software) che il supporto di stoccaggio originale del Software non presenta difetti di materiali o mano d'opera, premesso che sia utilizzato in modo normale e ne sia garantita la manutenzione. Il Cedente garantisce che questo Software è compatibile con un personal computer che soddisfi i requisiti minimi di sistema elencati nella documentazione del Software o che è stato certificato, dal produttore dell'unità di gioco, come compatibile con l'unità di gioco per cui è stato pubblicato, tuttavia, a causa delle variazioni hardware, software, nel collegamento a Internet e nell'utilizzo individuale, il Cedente non garantisce la prestazione di questo Software sul vostro specifico computer o unità di gioco. Il Cedente non garantisce contro le interferenze nel vostro godimento del Software; che il Software soddisferà le vostre necessità, che il funzionamento del Software sarà ininterrotto o libero da errori, o che il Software sarà compatibile con software o hardware di terze parti o che qualsiasi errore nel Software verrà corretto. Nessun consiglio orale o scritto, da parte del Cedente o di qualsiasi rappresentante autorizzato, creerà una garanzia. Dato che alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti legali vigenti del consumatore, alcune o tutte le suddette eccezioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, riscontriate dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Cedente della licenza conferma il proprio accordo a sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, premesso che il Software sia attualmente prodotto dal Cedente della licenza. Qualora il Software non sia più disponibile, il Cedente della licenza deterrà il diritto di sostituirlo con un Software simile, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente fornito dal Cedente della licenza e non è applicabile in caso di normale usage. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni sopra menzionato.

Fatto salvo tutto quanto sopra riportato, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, esplicita o implicita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, adeguatezza a un determinato scopo o non violazione e il Cedente della licenza non sarà vincolato da nessun'altra dichiarazione o garanzia di alcun tipo.

Alla restituzione del Software oggetto della suddetta garanzia limitata, si raccomanda di spedire solo il Software originale, all'indirizzo del Cedente della licenza, di seguito specificato, e di includere: il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposizione della data, una breve nota in cui si descrive il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software.

IN NESSUN CASO, IL CEDENTE DELLA LICENZA SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI PARTICOLARI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DOVUTI AL POSSESSO, ALL'UTILIZZO O AL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IVI INCLUSI MA NON LIMITATI A DANNI ALLE APPARECCHIATURE, PERDITA DEL VALORE DI AVVIAMENTO, GIUSTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, FINO A UN LIVELLO LEGALMENTE AMMESSO, INFORTUNI PERSONALI, DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITA DI PROFITTI O PUNIZIONI ESEMPLARI DA CAUSE DI AZIONI DERIVANTI DA O RELATIVE A QUESTO ACCORDO O AL SOFTWARE, SIAMO ESSE DOVUTE A ILLECITI CIVILI (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CONTRATTI, PRECISA RESPONSABILITÀ GIURIDICA O ALTRO, ANCHE QUALORA IL CEDENTE DELLA LICENZA SIA STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL CEDENTE PER TUTTI I DANNI (SALVO OVE RICHIESTO DALLE LEGGI VIGENTI) SUPERERÀ IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

IN ALCUNI STATI/PAESI, NON È CONSENTITO ALCUN LIMITE SULLA DURATA DELLA GARANZIA IMPLICITA E/O SULL'ESCLUSIONE O SULLA LIMITAZIONE DI DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI. IN TAL CASO, LE SUDDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE ESCLUSIVAMENTE NELLA MISURA IN CUI QUALSIASI SPECIFICA CLAUSOLA DI QUESTA GARANZIA SIA PROIBITA DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI, CHE NON POSSANO ESSERE PREVENUTE. LA PRESENTE GARANZIA VI ASSEGNA DETERMINATI DIRITTI LEGALI OLTRE AD ALTRI DIRITTI CHE POTRETE DETENERE E CHE POTREBBERO VARIARE DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

CESSAZIONE: Il presente Accordo sarà efficace fino a quando non vi verrà posto termine dall'utente o dal Cedente della licenza, oppure decadrà automaticamente nel caso vengano violate le regole e condizioni. Con la cessazione, si ha l'obbligo di distruggere o restituire la copia fisica del Software al Cedente della licenza, oltre che di distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegata in possesso dell'utente o sotto il suo controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer sui quali era stato installato).

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA: Il Software e la documentazione sono stati completamente implementati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "software limitato per computer." L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o da un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni riportate al paragrafo (c)(1)(ii) delle clausole in Diritti nei dati tecnici e nei software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) in DFARS 252.227-7013 o ai sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati per software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) al FAR 52.227-19, come applicabile. Il Contraente / Produttore corrisponde al Cedente della licenza nell'ubicazione di seguito elencata.

RIMEDI EQUI: Con il presente, confermate di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non fossero specificatamente applicati, il Cedente della licenza subirebbe danni irreparabili e quindi confermate il vostro accordo affinché il Cedente della licenza sia autorizzato, senza vincolo alcuno, altre garanzie, prove dei danni, ad adottare dei rimedi equi in conformità al presente Accordo, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

INDENNITÀ: Confermate di difendere e mantenere indenni il Cedente della licenza, i suoi partner, cedenti di licenza, filiali, appaltatori, funzionari, amministratori, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e spesa dovuta, direttamente o indirettamente, alle vostre azioni e omissioni nell'ambito dell'utilizzo del Software, in conformità ai termini del presente Accordo.

VARI: Il presente Accordo rappresenta l'accordo globale relativamente a questa licenza tra le Parti e sostituisce qualsiasi accordo e dichiarazione precedente tra di loro. Potrà essere emendato solamente in forma scritta, di comune accordo tra le Parti. Qualora qualsivoglia clausola del presente Accordo sia considerata non applicabile, per qualsiasi motivo, tale clausola sarà emendata solamente fino al limite necessario a renderla applicabile e le restanti clausole del presente Accordo non ne saranno influenzate.

LEGGE IN VIGORE. Il presente accordo sarà interpretato (senza tener conto di conflitti o scelta di principi legislativi) in conformità alla legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra residenti dello Stato di New York stipulati ed eseguiti nello Stato di New York, ad eccezione di quanto stabilito dalla legislazione federale. Qualora non vi sia stata espressa rinuncia scritta da parte del Cedente per il particolare caso o sia in contrasto con le leggi locali, la giurisdizione unica ed esclusiva e la sede processuale saranno le Corti statali e federali situate nella principale sede d'affari del Cedente (Contea di New York, New York, U.S.A.). Entrambe le parti concordano sulla giurisdizione di tali Corti e accettano che eventuali processi vengano celebrati come specificato dalle presenti norme per la notifica di avvisi o altrimenti come consentito dalla legge dello Stato di New York o dalla legge federale. Le parti convengono che la convenzione delle Nazioni Unite sui contratti per la vendita internazionale di beni (Vienna, 1980) non riguarda il presente Accordo né qualunque disputa o transazione che scaturisca dal presente Accordo.

PER DOMANDE CONCERNENTI LA PRESENTE LICENZA, È POSSIBILE SCRIVERE A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

© 2005-2013 Take-Two Interactive Software e sue sussidiarie. Tutti i diritti riservati. 2K Sports, il logo 2K Sports e Take-Two Interactive Software sono marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Tutta la programmazione WWE, i nomi, le immagini, gli aspetti, gli slogan, le mosse di wrestling, i marchi commerciali, i logo e i copyright sono di esclusiva proprietà di WWE e delle sue sussidiarie. Tutti gli altri marchi commerciali, logo e copyright sono di proprietà dei rispettivi detentori. © 2013 WWE. Tutti i diritti riservati. Sviluppato da YUKE'S Co. Ltd. YUKE'S Co. Ltd. e il suo logo sono marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di YUKE'S Co. Ltd. Utilizza Bink Video. Copyright © 1997-2013 di RAD Game Tools, Inc. Wwise © 2006-2013 Audiokinetic Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati.

ASSISTENZA

In caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrai contattare il personale della nostra assistenza tecnica in diversi modi:

Telefono: 0236049218*

Dal lunedì al venerdì dalle 13:00 alle 21:00

*(Contatta il tuo operatore telefonico per conoscere l'esatto costo della telefonata).

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

Email: assistenza@2k.com

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO. I TECNICI NON SONO NE AUTORIZZATI NÉ QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI.

