

XBOX 360



2K
SPORTS

⚠ ADVERTENCIA: Antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

MANDO XBOX 360	2
INTRODUCCIÓN	3
CONTROLES	3
LA PANTALLA DEL JUEGO	15
SELECCIÓN DE SUPERSTAR	15
MENÚ PRINCIPAL	15
UNIVERSO WWE - ¡NOVEDAD!	16
“ATTITUDE ERA” - ¡NOVEDAD!	16
CREACIONES DE WWE.....	17
MOMENTOS OMG! - ¡NOVEDAD!	18
SISTEMA DE DAÑO LOCALIZADO	19
CONTROLES ÁRBITRO ESPECIAL - ¡NOVEDAD!.....	21
CONTROLES “I QUIT” - ¡NOVEDAD!.....	22
CONTROLES EXTREME RULES	23
CONTROLES BRAWL - ¡NOVEDAD!	24
CONTROLES TLC	25
CONTROLES STEEL CAGE MATCH.....	28
CONTROLES COMBATE HELL IN A CELL	29
CONTROLES ELIMINATION CHAMBER	30
CONTROLES TAG TEAM MATCH	31
CONTROLES INFERNO MATCH.....	32
CONTROLES ROYAL RUMBLE.....	33
XBOX LIVE	34
HABILIDADES DE SUPERSTARS	35
¿SABÍAS QUE...?.....	36
GARANTÍA LIMITADA	37
SOPORTE TÉCNICO	39

MANDO XBOX 360

Mantener pulsado **LT** + **RT** y mover **⬇️**: Arrastrar rival

Coger objetos **LB** **LT** (Mantener) + **⬇️** - Correr

RT Invertir/Bloquear ataques

RB (mantener pulsado) con **A B X Y** Sistema de daño localizado

Y Movimiento personal/Remate

X Ataque / Ataque reforzado (mantener pulsado)

B Irish Whip (de pie)/ Pin (cerca del rival derribado)

A Llave

START Pausa

⬆️ + **LB** Hacia las cuerdas/lateral - Entrar/salir del ring, coger objeto

⬆️ + **LB** Hacia las cuerdas/lateral + pulsar rápidamente **LB**: pasar al lateral

Controlar Superstar; llave (con **A**), clic **⬆️**: seleccionar a un rival diferente (con la selección manual activada)



Burla

Cambiar de estado de llave, cambiar la posición del rival

Nota: estos son los comandos para el Tipo de control A, que es el predeterminado. El Tipo de control B, disponible en las opciones del juego, invierte los comandos para **⬆️** y **⬆️**.

INTRODUCCIÓN

¿Alguna vez has querido destruir a tu rival (y el ring) con un devastador Superplex desde el poste superior? ¿Y revivir la "Attitude Era" de WWE o exhibir el oro del campeonato al final del evento principal de WrestleMania?

Si la respuesta es sí, estás en el lugar apropiado. ¡Porque lo que hayas visto en WWE, puedes experimentarlo en **WWE '13!**

El modo "Attitude Era" totalmente nuevo te permite revivir algunos de los mejores momentos de WWE de los años 90 controlando a Stone Cold Steve Austin, The Rock, Hunter Hearst-Helmsley y otras leyendas de WWE. Los Mejores momentos nuevos y reimaginados te dan la oportunidad de destrozar tanto la arena como al rival. El modo Universo WWE te brinda aún más posibilidades de personalizar tu experiencia de WWE. Los nuevos tipos de combate, como King of the Ring, "I Quit" y Árbitro especial te ofrecerán más formas de demostrar que te mereces estar en el Hall of Fame de WWE.

¿A qué esperas? Átate las botas y entra en escena, ¡la inmortalidad te espera en WWE!

CONTROLES

MOVIMIENTO

Tanto si quieres ir hasta tu rival para hacerle un Forearm Smash, como salir del ring para ajustar cuentas en el suelo de la arena o subir a un poste para asestarle un codazo en salto a una víctima indefensa, todo empieza por saber desplazarse.

La mayor parte del tiempo, desplazarte por el entorno es tan sencillo como mover **⬆️** hacia donde quieras ir y pulsar **LB** si necesitas pasar por encima de un objeto, por debajo o encaramarte a él.



Mover Superstar	Mover ⬆️
Ir al lateral desde el ring	Mover ⬆️ hacia el exterior del ring + pulsar rápidamente LB
Moverse alrededor de los postes del ring, de un lateral al otro	Mover ⬆️ hacia el poste del ring
Ir al exterior del ring desde el interior	Mover ⬆️ hacia el exterior del ring + mantener pulsado LB
Bajar desde el lateral al exterior del ring	Mover ⬆️ hacia el exterior del ring + pulsar LB
Subir al lateral desde el exterior del ring	Mover ⬆️ hacia el ring + pulsar rápidamente LB
Entrar en el ring desde el exterior del ring	Mover ⬆️ hacia el ring + mantener pulsado LB
Entrar en el ring desde el lateral	Mover ⬆️ hacia el ring + pulsar LB
Correr	Mantener pulsado LT + mover ⬆️
Subir al poste	Mantener pulsado LB y correr o mover ⬆️ hacia el poste de la esquina
Subir corriendo al poste	Correr hacia el poste
Subir al poste desde el exterior del ring	Correr hacia el poste de metal desde el exterior del ring



ATAQUES REFORZADOS Y COMBINACIÓN DE GOLPES

Los ataques son la mejor forma de provocarle daños a tu rival. Pulsa **X** para realizar un ataque rápido contra tu rival. Mantén pulsado **X** para asestar un golpe más potente pero más lento (y más fácil de contrarrestar). Si pulsas **X** mientras mueves **⬅** en cualquier dirección podrás lanzar distintos golpes.

Si pulsas **X** mientras impacta cada golpe se crea una combinación de golpes que te permitirá ganar impulso y dejar indefenso a tu rival.

Ataque directo	Pulsar X
Ataques directos alternativos (cuatro tipos distintos)	Pulsar X + ⬅ / ➡ / ⬆ / ⬇
Ataque reforzado	Mantener pulsado X
Ataque reforzado alternativo (un tipo)	Mantener pulsado X + ⬅ / ➡ / ⬆ / ⬇
Combo de dos golpes	X durante el ataque directo
Combo de tres golpes	X durante el segundo impacto del combo
Combo de cuatro golpes	X durante el tercer impacto del combo
Gut Kick	X + ⬅ / ➡ / ⬆ / ⬇

Nota: una combinación exitosa de golpes (cuatro impactos consecutivos) deja al rival aturdido y vulnerable a las llaves, los ataques en plancha desde las cuerdas y otros ataques devastadores.

LLAVE EN CADENA

Todos los ataques de llaves en **WWE '13** empiezan desde uno de los estados de llaves en cadena. Para ponerte en dicho estado, acércate a tu rival en pie y pulsa **A** mientras mueves **⬆** hacia arriba, abajo, izquierda o derecha.



Waist Lock:

A + **⬆** ↓ de cara al rival o **A** detrás del rival



Wrist Lock:

A + **⬆** ➡ de cara al rival



Front Face Lock:

A + **⬆** ↑ de cara al rival o **A** solo



Side Head Lock:

A + **⬆** ← de cara al rival

Quando bloquees al rival con una llave, lo tendrás justo donde quieres. Usa los siguientes comandos para machacarlo o prepáralo para algo aún peor:

Ataque de llave (cinco tipos distintos)	A + ⬆ / ➡ / ⬆ / ⬇ o solo A sin ⬆
Sumisión Breaking Point	Mantener pulsado A
Ataque	Pulsar X
Ataque reforzado	Mantener pulsado X
Irish Whip	B
Transición a Front Face Lock	⬆ ↑
Transición a Wrist Lock	⬆ ➡
Transición a Rear Waist Lock	⬆ ↓
Transición a Side Head Lock	⬆ ←
Arrastrar al rival por el ring	Mantener pulsado LT + RT y mover ⬆
Soltar llave en cadena	LB

LLAVES AL RIVAL ATURDIDO

No hay nada mejor que un rival en pie que está aturdido. Para realizar una llave contra un rival aturdido, acércate desde delante o desde atrás cuando esté en ese estado, pulsa rápidamente **A**, o pulsa **A** y mueve **←/→/↑/↓** en cualquier dirección para asestar un ataque de llave reforzada.

Para aturdir a un rival, asesta correctamente los cuatro golpes de una combinación de golpes, levanta a un rival tendido e invierte los ataques de un rival debilitado. También puedes usar el sistema de daño localizado (consulta "Sistema de daño localizado" más adelante).



Ataque de llave frontal (cinco tipos distintos)	A , o A + ←/→/↑/↓ de cara al rival
Ataque de llave trasera (cinco tipos distintos)	A , o A + ←/→/↑/↓ tras el rival en pie
Sumisión Breaking Point frontal	Mantener pulsado A de cara al rival
Sumisión Breaking Point trasera	Mantener pulsado A tras el rival en pie
Cambio a Front Face Lock/Arrastrar	Mantener pulsado L1+R1 y mover ←

IRISH WHIP

Una forma ideal de tomar ventaja en el combate es hacer que tu rival corra fuera de control con un Irish Whip. Pulsa **B** para hacerle un Irish Whip en la dirección hacia la que mueves **←**. Aprovecha el rebote con un ataque (**X**) o una llave (**A**).



Irish Whip al rival	B (mueve ← para apuntar al rival)
Contraataque	X cuando el rival corra hacia ti
Contrallave	A cuando el rival corra hacia ti
Contrallave alternativa	Mantener pulsado A cuando el rival corra hacia ti
Agacharse o saltar ante el rival en carrera	L1 cuando el rival corra hacia ti
Llave hacia atrás	Pulsar A durante un Irish Whip (antes de soltar al rival)
Ataque hacia atrás	Pulsar X durante un Irish Whip (antes de soltar al rival)

INVERSIONES

Que cualquier jabroni te lance un golpe no significa que tengas que recibirlo sin hacer nada por evitarlo. Pulsa **RT** en cuanto el rival comience el ataque para invertirlo o bloquearlo.

Si inviertes un puñetazo o una patada, agarrarás el brazo o la pierna del rival y tendrás una pequeña oportunidad para contraatacar.

*Nota: si eres el atacante y el rival intenta invertir tu golpe o llave, puedes invertir su inversión con **RT** y calculando bien el momento.*

Desde una inversión de puñetazo



Ataque	X
Llave en cadena	A
Remate	Y , si aparece el icono de Remate y tu Superstar tiene un remate frontal o trasero
Sumisión Breaking Point	Mantener pulsado A
Invertir la inversión	RT en cuanto tu rival intente la inversión de tu ataque

Desde una inversión de patada



Ataque	X
Llave en cadena	←
Llave de inversión de patada	A
Remate	Y , si aparece el icono de Remate y tu Superstar tiene un remate frontal o trasero
Sumisión Breaking Point	Mantener pulsado A
Invertir la inversión	RT en cuanto tu rival intente la inversión de tu ataque

POSICIONAMIENTO

Cuando tengas ventaja, **WWE '13** te da el poder de situar a tu rival exactamente donde quieres. Cuando lo tengas a tu merced, bien con una llave, sobre la lona o aturdido, usa **Ⓢ** para reubicarlo estratégicamente y asestarle tus ataques más letales.



Desde una llave:

Front Facelock	Ⓢ ↑
Side Headlock	Ⓢ ←
Waist Lock	Ⓢ ↓
Wrist Lock	Ⓢ →
Cambiar a Front Facelock/Arrastrar	Mantener pulsado LT+RT y mover Ⓢ

Con el rival tendido:

Levantar al rival	Ⓢ ↑
Darle la vuelta al rival	Ⓢ ← →
Levantar al rival y ponerse tras él	Ⓢ ↓

En pie, delante o detrás del rival aturdido:

Dar la vuelta al rival	Ⓢ
------------------------	---

Rival aturdido en la esquina:

Dar la vuelta al rival	Ⓢ ← →
Encaramarse al poste	Ⓢ ↑
Colocar en Tree Of Woe (colgando boca abajo en la esquina)	Ⓢ ↓
Colocar al rival tendido (sentado) en la esquina	Golpe con Gut Kick (X+Ⓢ o Ⓢ)
Cambiar a Front Facelock/Arrastrar	Mantener pulsado LT+RT y mover Ⓢ

Rival aturdido contra las cuerdas:

Colocar al rival en la cuerda del medio	Ⓢ
---	---

ATAQUES DE UBICACIÓN ESPECÍFICA

Cuando tengas a tu rival a tu merced en las distintas posiciones de la arena, podrás hostigarlo con nuevos ataques. En general, **X** es siempre un ataque y **A** una llave; no obstante, prueba a realizar algunos de estos ataques especiales para incorporarlos a tu repertorio.

Rival tendido



Intento de pinfall	B
Golpe de suelo	X
Golpe de suelo alternativo	Ⓢ+X
Golpe de suelo en carrera	X en carrera hacia el rival tendido
Arrastrar al rival	Mantener pulsado LT+RT y mover Ⓢ
Soltar al rival arrastrado	Soltar LT+RT
Levantar	Ⓢ ↑
Levantar y colocarse detrás	Ⓢ ↓
Darle la vuelta al rival	Ⓢ ← →
Sumisión Breaking Point	Mantener pulsado A
Llave de suelo	A
Atacar la cabeza del rival tendido	Mantener pulsado RB + pulsar A en pie, cerca de la cabeza del rival
Atacar el brazo del rival tendido	Mantener pulsado RB + pulsar A en pie, cerca del tronco del rival
Atacar las piernas del rival tendido	Mantener pulsado RB + pulsar A en pie, cerca de las piernas del rival

*Nota: se realizan diferentes llaves de suelo si el rival se encuentra boca arriba o boca abajo, y según estés situado junto a su cabeza, su tronco o sus piernas. Usa el sistema de daño localizado (**RB+A**) para aislar partes del cuerpo de tu rival y centrarte en golpearlas; consulta "Sistema de daño localizado" para obtener más información.*

Rival aturdido contra las cuerdas



Agarrar a un rival	A
Sacar al rival del ring	X
Irish Whip	B

De cara al rival aturdido (en pie) en la esquina



Ataque frontal en la esquina	X
Ataque frontal en la esquina en carrera	X en carrera hacia la esquina
Transición a posición sentada en la esquina	Golpe con Gut Kick (👊👉 o 👊 + X)
Levantar al rival a posición en cuerda superior aturdido	👊↑
Colocar al rival en Tree of Woe	👊↓
Llave frontal en esquina	A
Llave frontal alternativa en esquina	👊+A
Irish Whip	B
Dar la vuelta al rival	👊←→

De cara al rival tendido (sentado) en la esquina



Ataque frontal en la esquina en el suelo	X
Ataque frontal en la esquina en el suelo en carrera	X en carrera hacia la esquina
Llave frontal en la esquina en el suelo	A

Detrás del rival aturdido (en pie) en la esquina



Ataque trasero en la esquina	X
Ataque trasero en la esquina en carrera	X en carrera hacia la esquina
Levantar al rival a posición en cuerda superior aturdido	👊↑
Colocar al rival en Tree of Woe	👊↓
Llave trasera en esquina	A
Llave trasera alternativa en esquina	👊+A
Irish Whip	B
Dar la vuelta al rival	👊←→

Tree of Woe



Ataque en Tree of Woe	X
Ataque en carrera en Tree of Woe	X en carrera hacia la esquina
Llave en Tree of Woe	A

Contra rival inactivo en lo alto del poste



Llave en carrera en cuerda superior	Correr hacia el poste y pulsar A justo antes de llegar
-------------------------------------	--

ATAQUES EN CARRERA

¿Qué es mejor que acercarse a un rival y golpearle? ¡Correr hacia él y machacarlo! Mantén pulsado B y mueve 👊 hacia tu rival para correr hacia él y pulsa X o A para asestarle un golpe o realizar una llave.



Correr hacia el rival	Mantener pulsado B y mover 👊 hacia el rival
Ataque en carrera	Pulsar X en carrera hacia el rival en pie
Ataque alternativo en carrera	Mantener pulsado X en carrera hacia el rival en pie
Llave frontal	Pulsar A en carrera hacia el rival en pie
Llave frontal alternativa	Mantener pulsado A en carrera hacia el rival en pie
Llave trasera	Pulsar A en carrera hacia la parte posterior del rival en pie
Llave trasera alternativa	Mantener pulsado A en carrera hacia la parte posterior del rival en pie

ATAQUES EN PLANCHA

Los postes no solo sujetan las cuerdas: puedes subirte a ellos para efectuar potentes e inesperados ataques en salto contra tus rivales. Usa los ataques en plancha contra los rivales en pie o tendidos, pero ten cuidado de que no los vuelvan contra ti. ¡Más dura será la caída!



Ataque en plancha contra rival tendido	X con el rival tendido
Ataque en plancha alternativo contra rival tendido	ⓧ+X con el rival tendido
Ataque en plancha contra rival en pie	X con el rival en pie
Ataque en plancha alternativo contra rival en pie	ⓧ+X con el rival en pie
Movimiento en plancha contra rival fuera del ring	X con el rival fuera del ring
Bajar al ring desde el poste	LB
Bajar al lateral desde el poste	LB + ⓧ hacia el lateral

REMATES Y MOVIMIENTOS PERSONALES

La mejor forma de enloquecer al público y dejar a tu rival listo para sentencia es asestarle un remate, como el Attitude Adjustment de John Cena o el GTS de CM Punk.

Llena tu indicador de impulso con ataques y burlándote de tu rival. Una vez lleno, tendrás 20 segundos para realizar el movimiento personal de tu Superstar.

Si lo realizas correctamente, aparecerá un icono de súper remate (una "F" de color rojo). Si no eres capaz de realizar tu movimiento personal en cierto tiempo, recibirás solamente un icono de remate normal (una "F" de color blanco).



Movimiento personal	Y con el impulso lleno
Remate/Súper remate	Y cuando hayas almacenado el icono de remate/súper remate

Tendrás que estar en la posición correcta para realizar el remate de tu Superstar. Cada Superstar tiene condiciones distintas; puedes consultarlas en el menú Seleccionar Superstar o echando un vistazo a su selección de movimientos en los modos de Creaciones.

Frontal	Estás en pie y de cara a un rival en pie
Trasero	Estás detrás de un rival en pie
Rebote Irish Whip	El rival viene hacia ti después de impactar en las cuerdas por un Irish Whip
En carrera	Corres hacia un rival en pie
Lateral	Estás en pie junto al torso de un rival tendido
Parte inferior	Estás en pie junto a las piernas de un rival tendido
Parte superior	Estás en pie junto a la cabeza de un rival tendido
Esquina contra rival tendido	Estás en pie cerca de una esquina y el rival está tendido en la lona
Plancha contra rival tendido	Estás en lo alto del poste superior a distancia de salto de un rival tendido
Plancha contra rival en pie	Estás en lo alto del poste a distancia de salto de un rival en pie
Cuerda superior, frontal	El rival está aturdido en lo alto del poste y tú estás en pie frente a él
Cuerda superior, trasero	El rival está aturdido en lo alto del poste, mirando hacia fuera del ring y tú estás en el ring detrás de él
Poste de frente	Estás en pie frente a un rival que está en pie pero inclinado contra el poste
Poste sentado	Estás en pie frente a un rival que está (sentado) en el poste
Cuerdas abajo	El rival cuelga de la cuerda central del ring

BURLA

Añade una ofensa al daño infligido burlándote de tu rival durante el combate. Si realizas la burla correctamente, aumentará tu impulso y el público se pondrá en pie. Pulsa ⓪ en cualquier dirección para burlarte de tu rival. Ten cuidado, si es rápido, puede interrumpirte con un golpe o llave, y quien ríe el último ríe mejor.



Cuando hayas almacenado un icono de remate, podrás obligar a ponerse en pie a un rival tendido con una burla especial. Se incorporará, tambaleante. ¡Golpéalo rápido con el remate o perderás la ocasión!

Burla (cuatro tipos distintos)	⓪ ←/→/↑/↓
Burla especial	⓪ ↑ con el rival tendido, si cuentas con un icono de remate

Nota: podrás efectuar la burla especial en estas tres ocasiones: si estás en pie junto a un rival tendido, si estás en el lateral junto a un rival tendido o si estás en el poste sobre un rival tendido.

REALIZAR UN PIN A UN RIVAL

Cuando sepas que tu rival ya ha tenido bastante, es hora de agarrarle la pierna y buscar la cuenta del árbitro.

Cuando tu rival esté sobre la lona, acércate a él y pulsa **B** para intentar el pin. Para librarse, el rival deberá mantener pulsado **A** para llenar el indicador de expulsión y soltar **A** cuando esté en la zona objetivo.

Si eres la Superstar que efectúa el pin y quieres jugar un poco más con tu rival, podrás cancelarlo en cualquier momento pulsando **LB**.



Intentar pin	B con el rival tendido
Expulsar pin	Pulsar A para llenar el indicador de expulsión y soltar en la zona objetivo
Cancelar pin (atacante solo)	LB

SUMISIONES BREAKING POINT

Con el rival tendido, aturdido o en una llave, mantén pulsado **A** para efectuar una sumisión Breaking Point. Tu rival deberá liberarse rápidamente de la sumisión o perderá el combate por abandono.

Debes pulsar **A/B/X/Y** para aumentar la presión. Tu rival tendrá que hacer lo mismo para escapar.

Ten cuidado: ¡podrás agotarte si intentas forzar el abandono de un rival fuerte! Para interrumpir la sumisión antes de que ocurra, pulsa **LB**. Ten en cuenta que, al hacerlo, perderás una cantidad de impulso considerable.



Sumisión Breaking Point	Mantener pulsado A con el rival en una llave, tendido o aturdido
Aumentar presión (atacante)	A/B/X/Y de forma repetida
Cancelar sumisión (atacante)	LB
Liberarse (defensor)	A/B/X/Y forma repetida
Arrastrarse hacia las cuerdas (defensor)	Mover LB hacia las cuerdas para arrastrarse e iniciar un rope break (cuando se indique)

CONTROLES EN LOS MENÚS

Usa **○** o **○** para desplazarte por los menús del juego. Pulsa **A** para confirmar tu selección. Pulsa **B** para volver a la pantalla anterior.

LA PANTALLA DEL JUEGO



Icono OMG!

SELECCIÓN DE SUPERSTAR



Usa **○** o **○** para resaltar una Superstar cuando estés en la pantalla de selección. Pulsa **LB** o **RB** para ver sus remates y atributos. Pulsa **A** para confirmar tu selección. Para cambiar el atuendo de la Superstar, hay que usar **LB/RB** después de seleccionar inicialmente la Superstar o Diva, siempre que tenga un atuendo alternativo disponible.

De manera predeterminada, la pantalla de selección muestra todas las Superstars de WWE que has desbloqueado. Para ver las Superstars o Divas creadas o adquiridas en el Bazar Xbox LIVE resalta el botón apropiado de la pantalla.

MENÚ PRINCIPAL

Pulsa **○** en la pantalla de título para acceder al menú principal, que cuenta con las siguientes opciones:

JUGAR

Creas un combate único de exhibición con todos los tipos y Superstars disponibles. Selecciona el tipo de combate, el subtipo y las Superstars que competirán. **WWE '13** cuenta con más de 80 variaciones diferentes de combates para competir.



UNIVERSO WWE – ¡NOVEDAD!



¿Alguna vez te has preguntado cómo se sentirá uno en la piel de Mr. McMahon, Triple H y de los jefazos de WWE? Echa un vistazo a Universo WWE, un modo de juego continuo que genera un calendario real y dinámico de WWE para que lo disfrutes. Edita los rosters de Superstars en distintas marcas, crea y deshaz Tag Teams, asigna campeonatos y aliados a las Superstars y mucho, ¡mucho más!

Universo WWE te permite configurar automáticamente combates o añadir tus propias partidas personalizadas. Podrás acceder al punto de encuentro de Universo en cualquier momento a través del menú principal del juego.

Universo WWE para **WWE '13** incluye las siguientes funciones nuevas:

- **Crear un show:** ya no tendrás que limitarte a los horarios de *Raw*, *SmackDown* y *Superstars*. Crea cualquier show mayor o menor que quieras cualquier día de lunes a sábado.
- **Crear un Pay Per View:** organiza un PPV cualquier domingo en el show mayor que tú elijas.
- **Estadísticas:** sigue tus estadísticas de Universo WWE en campeonatos, *Money In the Bank*, *Royal Rumble* y *WrestleMania*.
- **Argumentos:** al igual que en el verdadero Universo WWE, las Superstars tendrán broncas relacionadas con las rivalidades que surgen entre ellas o cuando se enfrentan en un campeonato.

¡Te espera todo un universo de posibilidades!

ATTITUDE ERA – ¡NOVEDAD!

¿Te acuerdas del día en que el hermano de Undertaker llegó a WWE por primera vez? ¿Y de cuando Mankind organizó una fiesta de cumpleaños para The Rock? ¿Recuerdas las “palabras” que DX les decía siempre a sus rivales?

Aunque vivieras la “Attitude Era”, seguro que nunca la habías visto como ahora. En el modo “Attitude Era” encarnarás a tus Superstars favoritas de WWE de los años 90 y revivirás la era más decadente de WWE.

Cada combate en el que compitas tiene una lista de objetivos de bonificación que puedes consultar en cualquier momento si pulsas **BACK**. Completa las bonificaciones para desbloquear Superstars de la “Attitude Era” que puedes utilizar en los demás modos de juego para que el pasado se enfrente cara a cara con el presente.



CREACIONES DE WWE

¡Los ocho modos de Creaciones de **WWE '13** te permiten personalizar prácticamente todos los aspectos de tu experiencia en WWE!

Superstar: define el aspecto de una nueva Superstar

- **Entrada:** concédele a tu Superstar una forma única y llamativa de entrar en la arena
- **Grupo de movimientos:** elige entre cientos de movimientos para establecer el repertorio de la Superstar creada
- **Movimiento especial:** diseña un remate único para tu Superstar
- **Historia:** crea tu propio argumento en WWE
- **Arena:** personaliza tu propia arena de WWE para combatir
- **Logo:** diseña un gráfico que podrás emplear en los otros modos de Creaciones
- **Mejores momentos WWE:** edita los mejores momentos de tus combates más épicos

XBOX LIVE

Conéctate a Xbox LIVE y compite cara a cara con los mejores de los mejores: ¡participa en partidas igualadas para obtener prestigio y fama o en partidas de jugador para disputar combates amistosos!

Además, Xbox LIVE te permite compartir todo lo que has generado en los modos de Creaciones, cargándolo en la sección Creaciones de la comunidad. Explora, visualiza, puntúa, comenta y descarga las creaciones de miles de jugadores de todo el mundo y añádelas a tu juego, y carga las tuyas propias para compartirlas con ellos.

¡Y si todo eso no es suficiente, ve a la tienda de WWE para conocer las últimas ofertas en descarga de contenido de gran calidad para **WWE '13**!



OPCIONES

En esta sección podrás consultar el manual del juego, establecer las opciones del combate personalizado, definir las opciones de juego (como el esquema de control y la presentación visual), determinar el guardado y la carga de datos y ver los créditos y los objetos desbloqueables disponibles en **WWE '13**.

MOMENTOS OMG! – ¡NOVEDAD!

Hay determinados momentos de la historia de WWE que jamás se olvidarán, como cuando Brock Lesnar le asestó un Superplex a Big Show y destruyó el ring, o cuando Undertaker tiró a Mankind desde el techo de Hell in a Cell. **WWE '13** te da la oportunidad de crear estos momentos OMG! en tus propios combates y así asegurarte de que siempre tendrás tu sitio en Mejores momentos.

BARRICADA ROTA

Se necesita un icono de remate almacenado.

Hazle un Irish Whip a tu rival hacia una de las cuatro esquinas de la barricada del ring que rodea la arena. Acércate al rival y aparecerá el icono OMG!. Pulsa **Y** para empotrar al rival o hacer que atraviese la barricada, según el peso de tu Superstar.



RING ROTO

Se necesitan tres iconos de remates almacenados; el atacante tiene que ser un Super Heavyweight.

Hazle un Irish Whip a tu rival contra una de las cuatro esquinas del ring. Mientras está aturdido en la esquina, acércate a él y pulsa **Y** cuando aparezca el icono OMG!. Ejecutarás un Superplex desde la cuerda superior, que destruirá el ring y obtendrás instantáneamente una victoria por KO. Solo puede conseguirse romper el ring durante los combates uno contra uno: Normal Match, Extreme Rules, Last Man Standing y Submission.



ULTRAPLEX

Se necesitan 3 iconos de remates almacenados; el atacante no puede ser un Super Heavyweight.

La configuración del Ultraplex es exactamente la misma que la de Ring roto, pero tiene lugar cuando la Superstar que realiza el movimiento no es un Super Heavyweight. En lugar de hacerle un Superplex al rival en el ring, el atacante le hace un Ultraplex fuera del ring. La Superstar defensora tiene que pulsar los botones que se indican en pantalla para ponerse de pie. Si no, se realizará el countout (si el combate puede terminar por descalificación por countout).



REMATE ATRAPADO

Se necesita un icono de remate almacenado y remates específicos.

Si tu Superstar tiene como remate un RKO, Go 2 Sleep, Chokeslam, Superpatada, World's Strongest Slam, Attitude Adjustment o Tombstone Piledriver, puedes atrapar a un rival que se tire en plancha con el remate pulsando **Y** cuando aparezca OMG! en pantalla. Es una excelente manera de contraatacar a los rivales cuando están en el aire, que no se atreverán a utilizar sus habilidades aéreas mientras tengan un icono almacenado.



REMATE MESA DE COMENTARISTAS

Se necesita un icono de remate almacenado.

Despeja la mesa de comentaristas pulsando **LB**. Realiza un Irish Whip a tu rival contra la mesa y pulsa **A** para que ruede sobre ella. Cuando el icono OMG! aparezca en pantalla, pulsa **Y** para subirte a la mesa de comentaristas y hacer un remate para que el rival la atraviese.



SISTEMA DE DAÑO LOCALIZADO



Cualquier novato puede subir al ring y lanzar patadas y puñetazos, pero las auténticas Superstars de la élite de WWE planifican cada combate a fin de destrozar a su rival y obligarlo a que pida piedad.

El sistema de daño localizado de **WWE '13** te permite centrarte en partes específicas del cuerpo y trabajarlas hasta que tu rival no pueda sino ver cómo el árbitro levanta tu brazo para darte la victoria.

Puedes centrarte en los miembros de un rival aturdido en pie, de uno presa de una llave o de uno tendido.

Atacar la cabeza del rival aturdido/ presa de una llave en pie	Mantener pulsado RB + pulsar Y
Atacar el brazo del rival aturdido/presa de una llave en pie	Mantener pulsado RB + pulsar B o X
Atacar la pierna del rival aturdido/ presa de una llave en pie	Mantener pulsado RB + pulsar A
Atacar la cabeza del rival tendido	Mantener pulsado RB + pulsar A en pie, cerca de la cabeza del rival
Atacar el brazo del rival tendido	Mantener pulsado RB + pulsar A en pie, cerca del tronco del rival
Atacar las piernas del rival tendido	Mantener pulsado RB + pulsar A en pie, cerca de las piernas del rival

Sabrás que tus ataques tienen efecto cuando tu rival se sostenga esa parte del cuerpo en su agonía. ¡Cuando lo veas, la victoria estará cerca!

Atacar a las distintas partes del cuerpo de tu rival tiene efectos diferentes:



Cabeza

- Si atacas o haces una llave en su cabeza es más probable que fuerces su aturdimiento.
- Intentar una sumisión con su cabeza aumenta la probabilidad de abandono del rival.



Brazo:

- Se reduce la fuerza del rival en la sumisión Breaking Point.
- Intentar una sumisión con sus brazos aumenta la probabilidad de abandono del rival.



Pierna:

- Se reduce la velocidad de desplazamiento del rival.
- La carrera empeora y el rival podrá caer desplomado aleatoriamente mientras corre.
- Intentar una sumisión con sus piernas aumenta la probabilidad de abandono del rival.



Torso:

- Se reduce el indicador de adrenalina del rival.
- Ya es posible realizar llaves contra un rival aturcido en pie tras un Gut Kick (Ⓢ ↘ + Ⓚ + ⓧ). Mientras se doble por la patada, mueve Ⓢ ←/→/↑/↓ + ⓐ para realizar uno de los cuatro movimientos de llave contra el rival aturcido.
- Intentar una sumisión con su torso aumenta la probabilidad de abandono del rival.

CONTROLES ÁRBITRO ESPECIAL — ¡NOVEDAD!



En un combate con árbitro especial, tienes el poder de arbitrar el combate (o no). Puedes contar todo lo rápido o lento que quieras en los countouts y pinfalls, puedes decidir comprobar una sumisión (o no) cuando una Superstar sufre una sumisión Breaking Point e incluso puedes hacer el infame remate Screw Job para que el combate termine antes de tiempo.

Para hacer un Screw Job, debes llenar el indicador de árbitro especial controlando el combate de una manera justa, avisando a las Superstars que hacen trampas y realizando burlas. Si atacas a las Superstars o si cuentas demasiado rápido o lento, el indicador bajará. Cuando el indicador esté lleno y tu Superstar preferida haya hecho a su rival presa de una sumisión, puedes pulsar **Y** cuando se te indica para tocar la campana y declarar la victoria por sumisión, pero sal de la arena lo antes posible si no quieres tener que lamentarlo.

Contar pin/Fuera del ring	A
Comprobar sumisión	A
Anunciar sumisión	A durante comprobación de sumisión
Screw Job	Y cuando el indicador de árbitro especial esté lleno y la Superstar sea presa de una sumisión Breaking Point
Contador de violación	A

Nota: ser el árbitro no significa tener poder absoluto. Si el indicador de árbitro especial se vacía del todo porque dejas ver claramente tus preferencias y no haces bien tu trabajo, John Laurinaitis se acercará al ring y te sustituirá por un árbitro más imparcial.

CONTROLES "I QUIT" — ¡NOVEDAD!



¿Quieres dejar totalmente claro quién es la mejor Superstar? Desafía a tus rivales a un combate "I Quit" en el que dos Superstars se pelean hasta que una de ellas anuncia que abandona el combate.

En el combate "I Quit", provoca daños al rival como puedas; está permitido utilizar objetos. Cuando te parezca que ya ha recibido suficiente, puedes hacerle una sumisión Breaking Point (mantén pulsado **A**) o pulsar **B** cerca de él cuando está tendido, como si fueras a intentar un pin.

Llegados a ese punto, tu rival debe detener el cursor del indicador "I Quit" dentro de la zona objetivo para resistir y no perder el combate. Puedes intimidar al rival con una burla (🗨️) para mover el indicador y que le resulte más difícil resistir. Cuando las palabras "I QUIT" aparezcan completas en la parte inferior de la pantalla, el combate habrá terminado.

Intentar que el rival abandone	B cerca del rival tendido o realizar una sumisión Breaking Point
Intimidar al rival	🗨️ durante el minijuego "I Quit"
Huir del intento de abandono	A en el momento apropiado
Huir instantáneamente del intento de abandono	👉 (cuesta un icono de remate almacenado)

Nota al intimidar a un rival, puedes llevarlo al límite y obligarlo a abandonar, pero no lo intentes con enemigos que todavía tienen mucha fuerza, porque perderás impulso cada vez que lo hagas.

CONTROLES EXTREME RULES



¡En un Extreme Rules Match, la única regla es que no hay reglas! Pelea fuera del ring, machaca a tu rival con una silla de acero y pelea hasta que los dos tengáis la famosa "máscara carmesí".

Los siguientes movimientos son válidos para cualquier combate en que puedas usar objetos contra tu rival, aunque si intentas usarlos en aquellos que no sean Extreme Rules Matches, podrán descalificarte.

Ataque con objeto	X mientras sostienes un objeto
Llave con objeto	A mientras sostienes un objeto
Agarrar objeto	LB
Prender fuego a la mesa	👉 junto a una mesa si se tiene un icono de remate almacenado (solo en Extreme Rules Match o Fire Table Match)
Ataque con objeto en carrera	X mientras sostienes un objeto y corres hacia el rival
Lanzar objeto a rival tendido	Mover 🗨️ hacia el rival tendido y pulsar LB
Soltar objeto	B o LB
Meter objeto en el ring	Fuera del ring, mueve 🗨️ hacia el ring y pulsa LB
Correr al ring con objeto	Corre hacia el ring mientras sostienes el objeto
Sacar objeto del ring	Dentro del ring, mueve 🗨️ hacia las cuerdas del ring y pulsa LB
Salir del ring con objeto	En pie cerca de las cuerdas del ring, corre hacia ellas sosteniendo el objeto
Buscar objeto bajo el ring	LB en pie fuera del ring, cerca del centro del lateral

CONTROLES BRAWL — ¡NOVEDAD!



Algunas veces las cosas se pueden poner aún más extremas que en un Extreme Rules Match. ¡Algunas veces ni siquiera se trata de un combate! Si acabas metido en un Backstage Brawl, ten en cuenta que los siguientes movimientos pueden sustituir algunos de los predeterminados.

Lanzar al rival (Irish Whip sin rebote)	B
Llave rápida específica de Brawl	A
Llave ambiental	A cuando el rival esté apoyado en un objeto ambiental interactivo
Remate ambiental	Y con un icono de remate almacenado cuando el rival esté apoyado en un objeto ambiental interactivo

CONTROLES TLC



TLC se refiere a “mesas, escaleras y sillas” y estos movimientos se pueden usar en cualquier tipo de combate en que las mesas, escaleras y sillas sean parte de la acción.

Ataque con mesa	X mientras sostienes la mesa
Montar mesa	L1 mientras sostienes la mesa
Arrastrar mesa montada	Mantener pulsado L1 en pie cerca de la mesa + mover ◀▶
Inclinar mesa en la esquina	◀▶ hacia la esquina + B mientras sostienes la mesa cerca de la esquina
Inclinar mesa contra las cuerdas, barricada, lateral, etc.	◀▶ hacia el objeto + B mientras sostienes la mesa
Llave con mesa	Pulsar A mientras sostienes la mesa para aturdir al defensor contra ella
Poner al rival sobre la mesa	Pulsar A frente a un rival aturdido inclinado hacia la mesa o arrastrarlo sobre una mesa montada



Movimientos con escalera

Coger escalera	L
Montar escalera (mientras se sostiene)	L
Mover escalera o mesa montada	Mantener pulsado L en pie cerca del lateral de la escalera o mesa
Soltar escalera	Soltar L mientras se arrastra la escalera
Subir a escalera (sin rivales en la escalera)	L hacia la escalera + pulsar L
Subir a escalera (con un rival en la escalera)	L cerca de la escalera
Inclinar escalera contra la esquina, las cuerdas, el lateral del ring o la barricada	L hacia la esquina, etc. + B
Subir corriendo por escalera inclinada	Mantener pulsado L + L hacia la escalera
Subir corriendo por la escalera y ataque	Mantener pulsado L + L hacia la escalera + X
Subir corriendo por la escalera y llave	Mantener pulsado L + L hacia la escalera + A
Subir corriendo por la escalera y saltar a otra	Mantener pulsado L + L hacia la escalera + pulsar L en lo alto de la escalera
Golpear escalera y volcarla	X cerca de la escalera
Agarrar escalera y volcarla	A cerca de la escalera
Bajar de la escalera	B en la escalera
Bajar de lo alto de la escalera	L en lo alto de la escalera
Agarrar objeto suspendido	Mantener L + L para agarrar el objeto; después, mover L + L cuando se indique
Ataque débil	Pulsar X en la escalera con el rival
Ataque reforzado	Mantener pulsado X en la escalera con el rival
Llave en escalera	A en la escalera con el rival
Llave en escalera con rival aturdido	A en la escalera frente a un rival aturdido
Remate en escalera	Y en la escalera con el rival (debe contarse con un icono de remate)

Remate alternativo en escalera	L + Y en la escalera con el rival (debe contarse con un icono de remate)
Esquivar ataque del rival en escalera	L + L cuando el rival te ataque en la escalera
Ataque en plancha con rival colgado	X desde el poste con el rival colgando del objeto suspendido
Llave con rival colgado	A cerca de un rival colgado de un objeto suspendido
Plancha con cuerda con rival colgado	L hacia el rival + X desde el lateral del ring con el rival colgado de un objeto suspendido

Para ganar un Ladder Match, un TLC Match o un Money In the Bank Match, debes subir por una escalera para alcanzar un objeto suspendido sobre el ring (normalmente, un Championship). Usa la sombra proyectada bajo el objeto suspendido para alinear la escalera y sube hasta arriba del todo.

Una vez arriba, mantén **L** + **L** para agarrar el objeto. Cuando la Superstar haya agarrado el objeto, se te indicará que tires de él, moviendo **L** + **L**. Calcula el momento con precisión para tener otra oportunidad de tirar de él. Planifica con cuidado el movimiento: si lo haces mal, deberás empezar de nuevo.

Nota: Cuando quieras volcar una escalera sin agarrarla, golpearla (**X**) es la forma más rápida de hacerlo. Sin embargo, si hay una o más Superstars subidas, la forma más rápida y efectiva de volcarla (junto con los rivales) es acercarte a ella y pulsar **A**.



Sube a la escalera y mueve **L** + **L** para agarrar el objeto suspendido sobre el ring.



Cuando aparezca la indicación de retirar el objeto, mueve **L** + **L** para tirar de él.



Movimientos con silla

Ataque con silla en la esquina con rival tendido	Sosteniendo una silla, corre hacia un rival caído (sentado) en la esquina y pulsa X
Silla de cuña en la esquina	Mueve L hacia la esquina mientras sostienes una silla y pulsa B

Nota: durante un Table Match, un Ladder Match y un TLC Match, los movimientos de sumisión Breaking Point se sustituyen con movimientos de llave direccionales. Podrás usarlos para aplastar a tu rival con o contra objetos.

CONTROLES STEEL CAGE MATCH



Los Steel Cage Matches están entre los combates más brutales de **WWE '13**: las Superstars se enfrentan rodeadas por cuatro paredes de verja implacable. La jaula no solo sirve para centrar la acción en el ring, sino que puede usarse como un arma letal contra una Superstar.

Subir por la jaula	👉 hacia la pared de la jaula + L3 (activa un minijuego de huida)
Huir de la jaula	A en la parte superior de la jaula
Ataque en plancha desde encima de la jaula	X en la parte superior de la jaula contra un rival en pie o tendido
Bajar al rival de la jaula	A o X bajo un rival que intente subir por la jaula
Cancelar subida	L3
Superplex para huir por la puerta de la jaula	Pulsar A cerca de un rival aturdido en la esquina inferior izquierda del ring
Aplastar al rival contra la pared de la jaula	Mantener pulsado R2 y mover 👉 hacia la jaula; debe contar con la habilidad Lanzamiento potente
Lanzar al rival contra la pared de la jaula	A cerca del rival aturdido contra las cuerdas

CONTROLES COMBATE HELL IN A CELL



¡Los Steel Cage Matches son peligrosos, pero los Hell In a Cell pueden acabar con una carrera! Todos los controles del Steel Cage Match se aplican en Hell In a Cell; además, hay algunos movimientos especialmente malignos que pueden ejecutarse únicamente en el tipo de combate más letal de WWE.

Lanzar al rival desde lo alto de la celda	A cerca del rival en el borde de la celda
Llave ambiental	A cerca de una pared de la celda
Romper el techo de la celda	Golpear al rival contra el centro del techo de la celda
Bajar al ring por el techo roto de la celda	👉 hacia el trozo roto + L3
Remate destructor en celda	Y cerca de las esquinas de la celda, en el mismo lado de la mesa de los comentaristas, con un icono de remate

CONTROLES ELIMINATION CHAMBER



Seis Superstars entran en la Elimination Chamber, ¡pero solo una saldrá con la victoria! Dos Superstars empiezan el combate y el resto se van incorporando, una a una. Cuando una Superstar sufre un pin, es eliminada del combate, que continuará hasta que solo quede una.

Usa los controles de Steel Cage Match en la Elimination Chamber, además de las siguientes acciones especiales:

Subir a lo alto de la zona de la cámara	↑ + LB en el poste
Bajar de lo alto de la zona de la cámara	LB
Golpear al rival contra la pared de la cámara	Irish Whip al rival hacia la pared de la cámara
Subir por la pared de la cámara	↑ hacia la pared de la cámara + LB

CONTROLES TAG TEAM MATCH



¡Experimenta por duplicado el caos de un combate normal de WWE aliándote con un compañero y enfrentándote a dos rivales! En los Tag Team Match Tornado y Tag Team Match normales, el objetivo es ganar por pinfall o sumisión.

En un match normal, cada compañero entra y sale del combate por medio del tag o relevo; el miembro legal de un equipo debe vencer al miembro legal del equipo rival. En los Tornado Matches, todas las Superstars están en el ring de forma simultánea; cualquier miembro del equipo puede derrotar a cualquiera de sus rivales.

Tag	↑ hacia el compañero + LB
Movimientos de llave dobles en equipo en la esquina	Realiza un Irish Whip contra un rival hacia tu esquina y pulsa ←/→/↑/↓ + A; tu compañero deberá estar cerca del poste donde se realizaría el tag habitualmente.
Movimientos de llave dobles en equipo en pie	Acércate a tu compañero mientras agarra a un rival y pulsa ←/→/↑/↓ + A
Remate de Tag Team	Con un icono de remate almacenado, realiza un Irish Whip contra un rival hacia tu esquina (donde esperará tu compañero); acércate al rival y pulsa Y
Llamar a compañero de Tag	RB + ↻ / ↑ / ↓
Cambiar para controlar al compañero ilegal	BACK (la IA controla al compañero legal)



Controles de compañero de Tag ilegal

El compañero que espera el Tag puede caminar libremente por el lateral o atacar de forma furtiva a los rivales que se acerquen demasiado.

Puñetazo a un rival cercano	X
Bajar cuerda (para que el rival que ha sufrido un Irish Whip se caiga al lateral del ring)	B
Pedir el Tag	LB
Llave a un rival del ring cercano	A
Entrar en el ring	↑ + LB
Subir al poste	↑ + ↑ hacia la esquina
Cambiar para controlar al compañero legal	BACK (la IA controla al compañero ilegal)

CONTROLES DE INFIERNO MATCH



¡En un Infierno Match, el ring está rodeado de llamas y la única forma de ganar es prenderle fuego al rival! Cuando el rival esté tendido, pulsa **B** para hacerlo rodar hacia el lateral en llamas.

Una vez que el rival esté cerca del fuego, tienes que pulsar **A** cuando el cursor del indicador alcance la zona objetivo. Tu rival debe pulsar **A/B/X/Y** repetidamente para huir hacia un lugar más frío.

Nota: si corres peligro de quemarte, gasta uno de tus iconos de remate almacenados (☺) para huir inmediatamente del calor. Cualquier Superstar que haya perdido un Infierno Match te dirá que merece la pena.

CONTROLES ROYAL RUMBLE



El 30-Man *Royal Rumble* Over The Top Rope es uno de los eventos anuales de eliminación más famosos de WWE. ¡Vale todo, salvo abandonar el ring una vez dentro!

Remate de <i>Royal Rumble</i>	Y con el rival aturdido en las cuerdas o en la esquina, bajo las cuerdas o tendido en el lateral del ring
Eliminar rival	A con el rival aturdido en las cuerdas o en la esquina, bajo las cuerdas o tendido en el lateral del ring; después, pulsa los botones que se indican en pantalla
Cambiar de personaje (tras ser eliminado)	Pulsar ○ hacia arriba o hacia abajo, o A para recorrer las Superstars y pulsar A para seleccionar una Superstar
Cancelar el intento de eliminación (en ofensa)	LB
Huir al instante de la eliminación	LB con un icono de remate

XBOX LIVE

PARTIDAS IGUALADAS

Compite en una partida igualada contra un rival en Xbox LIVE. Tu actuación afectará a tu marca y tu clasificación en Xbox LIVE. Asegúrate de estar en las mejores condiciones antes de subir al cuadrilátero para librar uno de estos combates ultracompetitivos. Con cada combate en el que participes, ganarás prestigio para avanzar en la clasificación y acercarte a los títulos.

PARTIDAS DE JUGADOR

Son similares a las partidas igualadas: te enfrentan a un rival online pero los resultados no afectan a tu clasificación en Xbox LIVE. Compite en un combate personalizado (tú decides el tipo) o crea una sesión en la que medirte en exclusiva a un único rival.

ROYAL RUMBLE

¡Lánzate a un *Royal Rumble* en una partida igualada o de jugador para medirte a otros rivales y ver quién es el más tenaz de todos! Cada jugador deberá seleccionar la Superstar con la que desea iniciar el combate. Una vez cargado, cada jugador recibe aleatoriamente un número de entrada disponible, según el número de participantes en el combate.

En las partidas igualadas de *Royal Rumble* podrás ganar un número de puntos de prestigio según el número de Superstars que hayas eliminado, el tiempo que hayas resistido hasta la eliminación, la cantidad de Superstars eliminadas consecutivamente, las evasiones de eliminación culminadas, y mucho más. El número de jugadores en la partida igualada determina el prestigio total otorgado en la clasificación de Xbox LIVE que podrá ganar cada participante. Cuantos más jugadores se unan a la partida, más puntos podrán ganar. En las partidas de jugador de *Royal Rumble* no se verán afectados el prestigio ni la clasificación en Xbox LIVE.

CREACIONES DE LA COMUNIDAD

Creaciones de la comunidad te permite acceder al contenido creado y cargado por usuarios de todos los rincones del mundo. También podrás cargar cualquiera de los contenidos que hayas generado en los modos de Creaciones, para que todos los vean. Usa el navegador de Creaciones de la comunidad para explorar los contenidos ordenados según los más recientes, más descargados o mejor valorados. Podrás emplear distintos filtros para ordenarlos por tipo. Si encuentras algo que te guste, no olvides comentarlo y valorarlo, o añádelo a tu lista de contenidos favoritos.

MIS DATOS

Aquí podrás ver tus estadísticas en Xbox LIVE, tu prestigio y tus registros en las partidas igualadas por tipo de combate.

MARCADORES

Compara tu rendimiento con el de otros jugadores en Xbox LIVE con los marcadores de XBOX LIVE. Cuantas más partidas igualadas ganes, más arriba estarás en la clasificación. ¿Tienes lo que hay que tener para llegar a lo más alto en WWE? ¡Pon a prueba tus habilidades en Xbox LIVE y averígualo!

HABILIDADES DE SUPERSTARS



Pin sucio

Cuando tu rival esté tendido cerca de las cuerdas, ponte junto a ellas y ejecuta un pinfall con ambas piernas apoyadas contra las cuerdas para obtener una ventaja adicional y aumentar las posibilidades de ganar el combate.



Ladrón de técnica

Roba el remate de tu rival y úsalo contra él manteniendo pulsado **RB** y pulsando **○↑** para activar el estado Ladrón de técnica. Tendrás 20 segundos para ejecutar el remate desde que entres en el estado. El defensor tiene que estar tendido y el atacante debe estar de pie cerca de él para poder usar el Ladrón de técnica.



Comeback

Si cuentas con esta habilidad, deberás pulsar **Y** cuando se te indique, si tu Superstar ha sufrido grandes daños localizados. Al pulsar los botones que aparecen en pantalla en el momento apropiado realizarás una espectacular remontada. No puedes usarla si tienes disponible un remate y solamente se puede utilizar una vez en cada combate.



Lanzamiento potente

Al realizar un Irish Whip contra un rival, mantén pulsado **B** para estrellarlo contra un poste o hacerlo volar sobre las cuerdas y que caiga al suelo de la arena.



Tenacidad

Las Superstars con esta habilidad podrán usarla una vez en cada combate para mejorar significativamente las probabilidades de salir con éxito de un pin. Una vez en el pin, pulsa **LB** para aumentar la zona objetivo del indicador.



Plancha al exterior

Pulsa **X** mientras te mueves hacia las cuerdas o corre por el ring y pulsa **X** cerca de las cuerdas para realizar un ataque en plancha normal o en carrera contra un rival que está fuera del ring.



Planchas con cuerda

Mantén **○** hacia las cuerdas, tanto si estás al lado o corres hacia ellas, y pulsa **X** para realizar un ataque desde el lateral del ring. Si tienes al rival tendido en la mesa de comentaristas, colócate en el lateral del ring cerca de la mesa y mantén **○** mientras pulsas **X** para ejecutar un fantástico ataque de plancha con mesa.



Inversión con pin

Las Superstars con esta habilidad pueden contrarrestar un ataque en carrera o un intento de llave en estado de aturdimiento de un rival muy dañado, e intentar una "inversión con pin". También pueden realizar una inversión con pin con **○↑/↓** cerca de un rival aturdido. Así, la Superstar defensora puede intentar huir normalmente llegando a la zona azul del indicador de expulsión. Si también cuenta con la habilidad de inversión con pin, puede invertir la maniobra del rival en otro pin llegando a la zona amarilla.



Huida del ring

Cuando estés tendido cerca de las cuerdas, pulsa **LB** para deslizarte bajo ellas al lateral del ring y huir de tu rival. Podrás usar esta habilidad un máximo de tres veces en cada combate.

¿SABÍAS QUE...

...cuando un rival intenta realizar una llave, puedes pulsar **A** para efectuar un Collar & Elbow? ¡Pulsa **A** repetidamente para imponerte y sacar ventaja!

...que puedes retirar las protecciones de los postes de las esquinas del ring? Mueve **⬅** hacia el poste y pulsa **A**.

...que añadirás un multiplicador de daño a tus ataques y llaves si corres desde las cuerdas antes de impactar?

...que puedes elegir hacia dónde enviar a tu rival moviendo **⬅** en la dirección deseada durante un Irish Whip?

...que puedes recuperar del aturdimiento más rápido si pulsas repetidamente los botones?

...que solo hay una forma de escapar de la celda en Hell in a Cell? Debes destruir uno de los paneles de la pared del mismo lado de la mesa de los comentaristas con un movimiento especial.

...que puedes realizar ataques reforzados desde llaves en cadena frontales (Front Facelock, Side Headlock y Wrist Lock) y después de bloquear un puñetazo o una patada?

...que debes limpiar la mesa de los comentaristas antes de lanzar a un rival hacia ella? Acércate a la mesa, mueve **⬅** hacia ella y pulsa **AB** para desalojarla. Después, realiza un Irish Whip con tu rival hacia ella y una llave para colocarlo sobre la mesa. Quédate en pie cerca de la mesa de comentaristas y pulsa **A** o **⬅+A** para realizar el ataque.

...que puedes usar un remate especial de mesa de comentaristas cuando tienes un icono de remate almacenado y el rival está tendido en la mesa? Pulsa **⬅** cuando estés en pie cerca de la mesa o encima de ella para realizarlo.

... que determinados movimientos cambian directamente a intentos de pin si pulsas **B** cuando aparezca en pantalla? ¡Presta mucha atención!

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE; CONTRATO DE LICENCIA Y RECOPILACIÓN DE DATOS

Este documento puede ser actualizado en diversas ocasiones y la versión actual de dicho documento puede encontrarse en www.taketwogames.com/eula. Si usted sigue usando el Software 30 días después de que se haya revisado y actualizado el documento, se entenderá que acepta las condiciones y términos de éste.

ESTE SOFTWARE SE USA CON LICENCIA Y NO SE PUEDE VENDER. LA INSTALACIÓN, COPIA U OTRO USO DE ESTE SOFTWARE (ESPECIFICADO MÁS ADELANTE) SUPONE LA ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DE ESTA GARANTÍA LIMITADA Y ESTE CONTRATO DE LICENCIA (EN ADELANTE, EL "CONTRATO") Y LOS TÉRMINOS ESTIPULADOS A CONTINUACIÓN. EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS CON EL PRESENTE CONTRATO, EL MANUAL ADJUNTO, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO TEXTO ESCRITO, ARCHIVO, DOCUMENTO O MATERIAL ELECTRÓNICO O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y MATERIAL. LA APERTURA DEL SOFTWARE, INSTALACIÓN O USO DE ESTE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON ÉL IMPLICAN LA ACEPTACIÓN DE LOS PACTOS DEL PRESENTE CONTRATO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA"). SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO, NO TENDRÁ PERMISO PARA INSTALAR, COPIAR O USAR EL SOFTWARE.

I. LICENCIA

LICENCIA. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitados, no exclusivos ni transmisibles de uso sobre una copia del Software para su uso personal en una única unidad de juego u ordenador (salvo que se especifique lo contrario). Sus derechos adquiridos se dan bajo la condición que acepta este Acuerdo. Los términos de su licencia bajo este Acuerdo comenzarán en la fecha que se instale o se use el Software y terminará en la fecha más próxima a deshacerse del Software o a la cancelación del Acuerdo por el Otorgante de la licencia. Su licencia se resolverá inmediatamente si intenta interferir con cualquier protección técnica usada en conjunto con el Software. Se le otorga una licencia de Software y usted reconoce mediante el presente documento que no se le trasmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre el Software y que el Contrato no podrá interpretarse como un contrato de compraventa de ninguno de los derechos del Software. El Otorgante de la licencia y, en su caso, sus otorgantes de licencias se reservan todos los derechos que no le otorguen de forma expresa en el presente Contrato.

PROPIEDAD. El Otorgante de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo y por escrito del Otorgante de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software por cualquier sistema o soporte, incumplirá de forma dolosa la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas civiles y penales en EE. UU. o en el país en el que se encuentre. El incumplimiento de las normas de derechos de autor de EE. UU. está penado con sanciones de hasta 150.000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencia y los otorgantes de las licencias del Otorgante de la licencia también podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato.

CLAUSULAS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no: a. Explotar el Software con fines comerciales; b. Distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar o enajenar de otro modo el presente Software, o cualquier copia de él, sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgante de la licencia; c. Hacer copias del Software o de parte de éste; d. Hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios; e. Usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato; f. Copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM incluidos (esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutarse de una manera más eficaz); g. Usar o copiar el Software en un cibercafé de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvedad de que el Otorgante de la licencia podrá ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales; h. Aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial; i.

Desmontar o modificar cualquier aviso o etiqueta de propiedad que contenga el Software; y j. Transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) a cualquier país al que cualquier ley de exportación o reglamento vinculado de EE. UU. le prohíba importar el Software o infringir dichas leyes o reglamentos, que podrán ser modificados ocasionalmente.

ACCESO A FUNCIONES ESPECIALES Y/O SERVICIOS, INCLUIDAS LAS COPIAS DIGITALES. La descarga de software, el registro de un número de serie único, el registro del software, el uso de servicios de terceros y/o de otorgantes de licencias (incluida la aceptación de términos y políticas relacionadas) pueden requerir el acceso a copias digitales del Software o a determinados contenidos desbloqueables, descargables o especiales, servicios y/o funciones (referidos en su conjunto como "Funciones especiales"). El acceso a las Funciones especiales está limitado a una única cuenta de usuario por número de serie y no están permitidos el registro, la transferencia o la venta de este acceso de nuevo por otro usuario salvo que se especifique lo contrario. Lo dispuesto en este párrafo prevalece sobre cualquier otro término dispuesto en este contrato.

TRANSFERENCIA DE COPIAS GRABADAS ANTERIORMENTE. Se permite la transmisión de una copia física de todo el Software grabado anteriormente y la documentación adjunta de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (tampoco de archivo o de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente contrato. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible sin un número de serie único, no pueden transferirse a otra persona en ningún caso y pueden dejar de funcionar si se borra la copia de instalación original del Software o si la copia grabada anteriormente no está disponible para el usuario. El Software está destinado exclusivamente al uso privado. SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, NO PODRÁ TRANSFERIR NINGUNA COPIA DEL SOFTWARE PREVIA A SU LANZAMIENTO.

PROTECCIONES TÉCNICAS. El Software puede incluir medidas destinadas a controlar el acceso al Software, controlar el acceso a determinadas funciones o contenidos, evitar copias no autorizadas o cualquier otro intento de exceder los derechos limitados y garantías concedidas mediante este Contrato. Si el Software permite el acceso a las Funciones especiales en línea, solo una copia del Software tendrá acceso a dichas características cada vez. Puede que sean necesarios términos y registros adicionales para acceder a los servicios en línea, así como para realizar descargas de actualizaciones o parches del Software. Solo una copia del Software con licencia válida podrá acceder a los servicios en línea, incluidas las descargas de parches y actualizaciones. No podrá interferir con tales medidas de control de acceso, o intentar deshabilitar o evitar tales características de seguridad. Si deshabilita o intenta interferir con las medidas de protección técnica, el Software no funcionará correctamente.

CONTENIDO CREADO POR EL USUARIO. El Software puede permitir la creación de contenido, incluidos, de manera no exhaustiva, mapas de juego, escenarios, capturas de imagen de diseños de vehículos o vídeos de su experiencia de juego. A cambio del uso del Software, y en el caso de que el uso continuado del Software pueda dar lugar a derechos de copyright, usted le concede al Otorgante de la licencia un derecho exclusivo, perpetuo, irrevocable, plenamente transferible y con derecho de sublicencia, así como una licencia para usar sus contribuciones de cualquier manera y con cualquier propósito con relación al Software y bienes y servicios relacionados. Esto incluye los derechos de reproducción, copia, adaptación, modificación, actuación, exposición, publicidad, emisión, transmisión o cualquier otro tipo de comunicación al público por cualquier medio, conocidos y desconocidos, y distribución de sus contribuciones sin previo aviso o compensación de ningún tipo a su persona durante el tiempo de protección concedido a la propiedad intelectual por las leyes aplicables y convenciones internacionales. Mediante este Contrato, rechaza cualquier derecho moral de paternidad, propiedad, reputación o atribución que el Otorgante de la licencia y los jugadores en relación con el Software y los bienes y servicios, bajo la ley aplicable. Esta licencia se le concede al Otorgante de la licencia y el rechazo a los derechos morales aplicables tiene carácter permanente.

CONEXIÓN A INTERNET. Es posible que el Software requiera una conexión a Internet para acceder a las características relacionadas con dicha red, o bien para autenticar el Software o llevar a cabo otras acciones. Para que diversas características funcionen correctamente, es posible que usted deba poseer y mantener (a) una conexión adecuada a Internet y (b) una cuenta activa y válida con un servicio en línea, como se indica en la documentación que acompaña al Software, incluidos, de manera no exhaustiva, una plataforma de juego de terceros, el Otorgante de la licencia o afiliados del Otorgante de la licencia. Si usted no mantiene activas estas cuentas, ciertas características del Software podrían no funcionar, o bien no funcionar correctamente, parcial o completamente.

II. RECOPILACION DE DATOS Y USO

Al instalar y usar este software, da su consentimiento para la recopilación de esta información según los términos de uso, incluyendo (donde sea aplicable) la transferencia de datos al licenciador y a sus compañías afiliadas de un país fuera de la Unión Europea y del Área Económica Europea. En el caso de conectarse a Internet mientras usa el Software, ya sea a través de una red de plataformas de juego, o cualquier otro método, el

Otorgante de la licencia puede recibir datos de los fabricantes del equipo o de los anfitriones de las plataformas de juego y puede recopilar automáticamente determinada información de su ordenador o unidad de juego. Esta información puede incluir, a título meramente enumerativo y no taxativo, las identificaciones de usuario (como los gamertags y nombres de usuario), puntuaciones del juego, logros del juego, rendimiento en el juego, lugares visitados, listas de compañeros, direcciones MAC de equipo, direcciones de protocolo de Internet y el uso realizado de diversas funciones del juego. Toda la información que recopile el Otorgante de la licencia tendrá carácter anónimo y no revelará su identidad ni podrá ser considerada datos personales; no obstante, si incluye información personal (como su nombre real) en su identificación de usuario, se transmitirá automáticamente al Otorgante de la licencia y se tratará como se describe a continuación.

El Otorgante de la licencia podrá publicar los datos recogidos en sitios web públicos, compartirlos con los fabricantes del equipo, con los anfitriones de las plataformas, con los colaboradores del Otorgante de la licencia encargados del marketing o utilizarlos para cualquier otro fin legal. En el caso de que no desee que se compartan sus datos de este modo, no debe usar el Software.

III. GARANTÍA

GARANTÍA LIMITADA. El Otorgante de la licencia le garantiza (si usted es el comprador inicial y original del Software) que el soporte de almacenamiento original que contiene el Software no tendrá fallos de material ni de mano de obra en condiciones de uso y servicio normales durante 90 días desde la fecha de compra. El Otorgante de la licencia le garantiza que el presente Software es compatible con un ordenador personal que reúna los requisitos mínimos enumerados en la documentación del Software o que ha sido certificado por el fabricante de la unidad de juego como compatible con la unidad de juego para la que ha sido publicado. Sin embargo, debido a variaciones en el hardware, el software, las conexiones a Internet y el uso individual, el Otorgante de la licencia no garantiza el buen funcionamiento en su ordenador personal o unidad de juego específicos. El Otorgante de la licencia no garantiza que no vayan a existir interrupciones en su disfrute, que el Software cumpla sus expectativas, que el Software funcione de manera continuada y sin errores, que el Software vaya a ser compatible con su hardware o software, o que los errores que de esto se deriven vayan a ser solucionados. Ningún comunicado del Otorgante de la licencia o representantes dará lugar a una garantía. Dado que algunas jurisdicciones no permiten la exclusión de limitaciones de garantías limitadas o de limitaciones de los derechos estatutarios del consumidor, puede que algunas o todas de las anteriores exclusiones no sean aplicables en su caso.

En el caso de que encontrara, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el periodo de garantía, el Otorgante de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detecten fallos durante el periodo de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo fabricado por el Otorgante de la licencia. Si ya no está disponible, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho de sustituirlo por uno del mismo valor o de un valor superior. Esta garantía se limita al soporte de almacenamiento que contiene el Software tal y como lo suministró originalmente el Otorgante de la licencia y no es aplicable al uso y desgaste normal. Esta garantía será nula de pleno derecho si el defecto se ha producido por un uso abusivo, inadecuado o negligente. Cualquier garantía tácita de carácter legal queda limitada expresamente al periodo de 90 días estipulado más arriba.

Con las excepciones arriba pactadas, la presente garantía sustituye a cualquier otra garantía oral o escrita, expresa o tácita, lo que incluye cualquier garantía de comerciabilidad, adecuación a fines concretos o de no incumplimiento y el Otorgante de la licencia no quedará obligado por ninguna otra manifestación o garantía de ningún tipo.

En caso de devolver el Software sujeto a dicha garantía limitada, debe enviarse siempre el Software original a la dirección del Otorgante de la licencia especificada más abajo e incluir los siguientes datos: su nombre y dirección de respuesta; una fotocopia del recibo de venta fechado, y una breve nota que describa el defecto y el sistema en que ha usado el Software.

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICOS Y EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PÉRDIDAS O DAÑOS QUE PUEDIERAN SURTIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES EXTRACTAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN PRODUCIRSE DICHOS. LA RESPONSABILIDAD DEL LICENCIANTE NO PODRÁ SUPERAR EL PRECIO REAL PAGADO POR EL USO DEL SOFTWARE.

ALGUNOS PAÍSES O ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES SOBRE LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS TÁCITAS NI LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS NI EFICACES EN SU CASO. La presente garantía no será aplicable en la medida en la que cualquiera de sus cláusulas esté prohibida por cualquier norma federal, estatal o municipal de derecho necesario. La presente garantía le otorga determinados derechos legales pero puede tener derechos adicionales en función del ordenamiento aplicable.

RESOLUCIÓN. El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante de la licencia lo rescindan, o bien se resolverá de forma automática si usted incumple sus cláusulas. En caso de que se resuelva, deberá destruir o devolver la copia del Software al Otorgante de la licencia, así como destruir permanentemente todas las copias del Software y todos sus componentes. También podrá resolver el presente Contrato destruyendo el Software, la documentación, los materiales asociados y todos los componentes que tenga en su poder o en su control, incluidos aquellos que se encuentren en cualquier servidor cliente u ordenador en que se hayan instalado.

DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU. El Software y la documentación se han elaborado en su totalidad con capital privado y se suministran como "software informático comercial" o "software informático restringido." El uso, duplicación o divulgación por parte del gobierno de EE. UU. o de un subcontratista de la administración de EE. UU. está sujeto a las restricciones dispuestas en el apartado (c)(1)(ii) de los artículos de derechos sobre datos técnicos y software informático (Rights in Technical Data and Computer Software) de DFARS 252.227-7013 o dispuestos en el apartado (c)(1) y (2) de los artículos de derechos restringidos de software informático comercial (Commercial Computer Software Restricted Rights) de FAR 52.227-19, según corresponda. El Contratista/ Fabricante es el Otorgante de la licencia para el lugar mencionado más abajo.

REMEDIOS DE EQUIDAD. Usted admite, en virtud del presente contrato, que, en el caso de que no se cumplan sus cláusulas, el Otorgante de la licencia se verá perjudicado de forma irremparable y, por tanto, reconoce el derecho de éste –sin necesidad de documento que pruebe la obligación, garantía ni documento acreditativo de los daños– a exigir los remedios de equidad que correspondan en relación con lo estipulado, así como a obtener cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

INDEMNIZACIÓN. Usted se obliga a indemnizar, defender y mantener al Otorgante de la licencia, sus socios, licenciantes, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes libres de responsabilidad ante cualquier daño, pérdida y gasto derivado directamente o indirectamente de sus actos u omisiones de actuar respecto al uso del Software en virtud de las cláusulas del presente Contrato.

CLÁUSULAS ADICIONALES. El presente Contrato incluye todos los pactos relacionados con la licencia entre las partes y reemplaza a cualquier otro contrato o pacto anterior celebrado entre ellas. Las modificaciones al presente contrato deberán realizarse siempre mediante un escrito otorgado por las dos partes. En el caso de que un pacto del presente Contrato no sea válido y eficaz por cualquier motivo, deberá reformularse sólo en la medida en la que sea necesario para que resulte válido y eficaz; el resto de estipulaciones del Contrato no se verán afectadas.

LEYES APLICABLES. El presente Contrato se interpretará (sin consideración de conflictos entre varias leyes) de conformidad con las leyes de Nueva York aplicables a los contratos otorgados entre residentes en Nueva York y que deben cumplirse en Nueva York, salvo que la legislación federal disponga lo contrario. Al menos que el Otorgante de la licencia lo rechace expresamente por escrito, la única jurisdicción y lugar para las acciones relacionadas con este tema serán los tribunales estatales y federales localizados en el lugar de negocios empresariales del Otorgante de la licencia (el condado de Nueva York, Nueva York, EE. UU.) Ambas partes consienten la jurisdicción de tales tribunales y acuerdan que el proceso y los diferentes anuncios tengan lugar de la manera que aquí se establece, o como dicten las leyes aplicables del estado de Nueva York o la ley federal. Ambas partes acuerdan que no será de aplicación la Convención de Naciones Unidas sobre Contratos Internacionales para la Venta de Bienes (Viena, 1980).

PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA LICENCIA, PUEDE PONERSE EN CONTRATO POR ESCRITO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012 (EE. UU.).

© 2005-2013 de Take-Two Interactive Software y de sus subsidiarias. Reservados todos los derechos. 2K Sports, el logotipo de 2K Sports y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales y/o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Toda la programación, los nombres de luchadores, las imágenes, los semblantes, los eslóganes, los movimientos de lucha, las marcas comerciales, los logotipos y los copyrights de WWE son propiedad exclusiva de WWE y de sus subsidiarias. Todas las demás marcas comerciales, logotipos y copyrights son propiedad de sus respectivos dueños. © 2013 de WWE Reservados todos los derechos. Desarrollado por YUKE'S Co., Ltd. y su logotipo son marcas comerciales y/o marcas registradas de YUKE'S Co., Ltd. Utiliza Bink Video. Copyright © 1997-2013 de RAD Game Tools, Inc. Wwise es ©2006-2013 de Audiokinetic Inc. Reservados todos los derechos. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Reservados todos los derechos.

SOPORTE TÉCNICO

Si tienes problemas al ejecutar uno de nuestros títulos, puedes ponerte en contacto con el personal de Soporte técnico a través de:

Teléfono: 914 146 607 (Las llamadas se cobran con tarifa nacional)

De lunes a viernes, de 13.00 a 21.00 horas (hora central europea)

Página web: <http://support.2k.com>

Únicamente se resolverán dudas de carácter técnico o de instalación. En ningún caso, se facilitarán trucos o guías del juego.

Por favor, cuando vayas a ponerte en contacto con la línea de Atención al Cliente, procura tener preparada toda la información referente al producto: título del juego, manual y consola, de esta forma agilizaremos la solución a tu problema.

