

WWE 13

2K
SPORTS

PRECAUCIONES

• Este disco contiene software para el sistema PlayStation®3. Nunca lo use en otro sistema, pues podría llegar a dañarlo. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation®3 para el mercado PAL exclusivamente. No se puede utilizar en otras versiones de PlayStation®3. • Lea con atención el Manual de Instrucciones del sistema PlayStation®3 para garantizar un uso correcto. • Introduzca siempre el disco en el sistema PlayStation®3 con la cara solicitada para la reproducción mirando hacia abajo. • Al manipular el disco, no toque la superficie. Sujételo por los extremos. • Mantenga el disco limpio y a salvo de arañazos. En caso de que la superficie se ensucie, pásele suavemente un trapo seco. • No deje el disco cerca de fuentes de calor o expuesto directamente a la luz del sol y tampoco en un ambiente con exceso de humedad. • No utilice discos que presenten formas irregulares, estén rotos, torcidos o hayan sido unidos con adhesivos. Provocarían el mal funcionamiento del sistema.

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Deje de jugar si experimenta mareos, náuseas, cansancio o dolor de cabeza. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

AVISO DE SALUD SOBRE LOS CONTENIDOS EN 3D

Algunas personas experimentan molestias (como tensión ocular, fatiga visual o náuseas) al utilizar un televisor 3D para ver imágenes de vídeo en 3D o para jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Si experimenta dichas molestias, deje de usar el televisor hasta que hayan desaparecido.

Por regla general, le recomendamos que evite el uso prolongado de su sistema PlayStation®3 y que descanse quince minutos por cada hora de juego. Sin embargo, cuando se trata de videojuegos en 3D estereoscópico o de vídeos en 3D, la duración y la frecuencia de los periodos de descanso varían de una persona a otra; descanse el tiempo suficiente para que desaparezca cualquier molestia que sufra. Si los síntomas continúan, consulte con su médico.

La vista de los niños pequeños (sobre todo los menores de seis años) aún se está desarrollando. Le recomendamos que consulte al pediatra o al oculista de su hijo antes de permitirle ver vídeos en 3D o jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Los adultos deben supervisar a los niños pequeños para asegurarse de que siguen estas recomendaciones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de todo o parte de este producto y el uso no autorizado de marcas registradas puede constituir un acto delictivo. La PIRATERÍA perjudica a los consumidores, así como a los desarrolladores, editores y distribuidores. Si sospecha que este producto es una copia no autorizada, o tiene información sobre copias ilegales, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente a través de los números proporcionados al final de este manual.

ACTUALIZACIONES DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Si desea más información sobre cómo realizar actualizaciones del software del sistema para el sistema PlayStation®3, visite eu.playstation.com o consulte el documento de Referencia rápida de PS3™.



SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DE INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS (PEGI)

El sistema PEGI protege a los menores de juegos no apropiados para su grupo de edad. RECUERDE que no es una guía sobre la dificultad del juego. Encontrará más información en www.pegi.info.

El sistema se compone de tres partes y permite a los padres y a quienes compren juegos para niños hacer una elección adecuada a la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte consiste en uno o más descriptores que indican el tipo de contenido del juego. En función del juego, varía el número de dichos descriptores. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de este contenido. Los descriptores son:



La tercera parte es una etiqueta que indica que el juego puede jugarse online. Esta etiqueta solo pueden usarla proveedores online del juego que se hayan comprometido a respetar ciertas normas, entre las que se incluye la protección de los menores durante el juego online.



Encontrará más información en www.pegionline.eu

CONTROL PARENTAL

Este juego tiene un Nivel de Control Parental preestablecido que se basa en su contenido. Puede modificar el Nivel de Control Parental de la PlayStation®3 para impedir la reproducción de material con un nivel más alto que el establecido en el sistema PS3™. Si desea más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PS3™.

Este producto sigue el sistema de clasificación por edades PEGI. Las marcas de clasificación por edades PEGI y la descripción de contenidos se muestran en el embalaje del producto (excepto donde, por ley, se apliquen otros sistemas de clasificación). A continuación, se muestra la correspondencia entre el sistema de clasificación por edades PEGI y el Nivel de Control Parental:

NIVEL DE CONTROL PARENTAL	9	7	5	3	2
GRUPO DE EDAD — PEGI	18	16	12	7	3

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PS3™ para poder jugar.

BLES-01699

PARA USO DOMÉSTICO SOLAMENTE: La licencia de este software se concede únicamente para su reproducción en los sistemas PlayStation3 autorizados. Puede ser necesaria una actualización del software del sistema de PlayStation3. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o su derecho de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en eu.playstation.com/terms. Derechos de Programas de Biblioteca ©1997-2013 Sony Computer Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTE EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore y PlayStationHome están sujetas a los términos de uso y no están disponibles en todos los países e idiomas (eu.playstation.com/terms). Es necesario disponer de servicio a Internet. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algún contenido se facilita previo pago. Los usuarios deben tener 7 años o más y los usuarios menores de 18 años necesitan permiso paterno. Las funciones de PlayStationNetwork pueden retirarse mediante previo aviso razonable; véase más información en eu.playstation.com/gameservers. Licencia para su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.

"PS", "PlayStation", "P3", "PS3", "PSX", "SIXAXIS", "DUALSHOCK" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. WWE 13 © 2013 Take-Two Interactive Software, Inc. Published by Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by YUKE'S Co., Ltd. Made in Austria. All rights reserved.

Si desea los números de teléfono de Atención al Cliente, consulte la parte final de manual.

ÍNDICE

CÓMO EMPEZAR.....	2
INTRODUCCIÓN	2
MANDO DE PlayStation®3	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
PlayStation®Network	34
HABILIDADES DE SUPERSTARS	35
¿SABÍAS QUE...?.....	36
GARANTÍA LIMITADA	37
SOPORTE TÉCNICO	39

CÓMO EMPEZAR

SISTEMA PlayStation®3

Inicio del juego: antes de empezar, lee detenidamente las instrucciones suministradas con el sistema de entretenimiento informático PlayStation®3. El documento contiene información acerca de cómo configurar y usar el sistema, además de importantes consejos de seguridad.

Comprueba que el interruptor principal MAIN POWER (situado en la parte trasera del sistema) esté encendido. Inserta el disco de **WWE '13** con la etiqueta hacia arriba en la ranura para disco. Selecciona el icono del software en la sección  del menú XMB™ (XrossMediaBar) y pulsa el botón . Consulta este manual para obtener información acerca del uso del software.

Abandonar una partida: mientras juegas, pulsa y mantén pulsado el botón PS  en el mando inalámbrico durante un mínimo de dos segundos. En la pantalla que aparece, selecciona "Salir del juego".

Consejo Para extraer el disco, pulsa el botón extraer después de salir del juego.

 **Trofeos:** gana, compara y comparte los trofeos que obtengas al superar distintos hitos en el juego. Para acceder a ellos necesitas una cuenta PlayStation®Network.

DATOS GUARDADOS

Los datos guardados se almacenan en el disco duro del sistema. Los datos se mostrarán en la "Herramienta de datos guardados" del menú Juego.

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!

MANDO DE PlayStation®3



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 los botones de dirección y el joystick izquierdo.

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 el joystick izquierdo hacia donde quieras ir y pulsar **L1** si necesitas pasar por encima de un objeto, por debajo o encaramarte a él.



Mover Superstar	Mover el joystick izquierdo
Ir al lateral desde el ring	Mover el joystick izquierdo hacia el exterior del ring + pulsar rápidamente L1
Moverse alrededor de los postes del ring, de un lateral al otro	Mover el joystick izquierdo hacia el poste del ring
Ir al exterior del ring desde el interior	Mover el joystick izquierdo hacia el exterior del ring + mantener pulsado L1
Bajar desde el lateral al exterior del ring	Mover el joystick izquierdo hacia el exterior del ring + pulsar L1
Subir al lateral desde el exterior del ring	Mover el joystick izquierdo hacia el ring + pulsar rápidamente L1
Entrar en el ring desde el exterior del ring	Mover el joystick izquierdo hacia el ring + mantener pulsado L1
Entrar en el ring desde el lateral	Mover el joystick izquierdo hacia el ring + pulsar L1
Correr	Mantener pulsado L2 + mover el joystick izquierdo
Subir al poste	Mantener pulsado L1 y correr o mover el joystick izquierdo 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 **□** para realizar un ataque rápido contra tu rival. Mantén pulsado **□** para asestar un golpe más potente pero más lento (y más fácil de contrarrestar). Si pulsas **□** mientras mueves el joystick izquierdo en cualquier dirección podrás lanzar distintos golpes.

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

Ataque directo	Pulsar □
Ataques directos alternativos (cuatro tipos distintos)	Pulsar □ + joystick izquierdo ←/→/↑/↓
Ataque reforzado	Mantener pulsado □
Ataque reforzado alternativo (un tipo)	Mantener pulsado □ + joystick izquierdo ←/→/↑/↓
Combo de dos golpes	□ durante el ataque directo
Combo de tres golpes	□ durante el segundo impacto del combo
Combo de cuatro golpes	□ durante el tercer impacto del combo
Gut Kick	□ + joystick izquierdo ↘ o ↙

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

LLAVES 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, pulsa **⊗** y mueve el joystick izquierdo hacia arriba, abajo, izquierda o derecha.



Waist Lock:

⊗ + joystick izquierdo **↓** de cara al rival o **⊗** detrás del rival



Wrist Lock:

⊗ + joystick izquierdo **→** de cara al rival



Front Face Lock:

⊗ + joystick izquierdo **↑** de cara al rival o **⊗** solo



Side Head Lock:

⊗ + joystick izquierdo **←** de cara al rival

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

Ataque de llave (cinco tipos distintos)	⊗ + joystick izquierdo ←/→/↑/↓ o solo ⊗ sin el joystick izquierdo
Sumisión Breaking Point	Mantener pulsado ⊗
Ataque	Pulsar □
Ataque reforzado	Mantener pulsado □
Irish Whip	⊙
Transición a Front Face Lock	Joystick derecho ↑
Transición a Wrist Lock	Joystick derecho →
Transición a Rear Waist Lock	Joystick derecho ↓
Transición a Side Head Lock	Joystick derecho ←
Arrastrar al rival por el ring	Mantener pulsado L2 + R2 y mover joystick izquierdo
Soltar llaves en cadena	L1

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 y pulsa **X**, o pulsa **X** y mueve el joystick izquierdo **←/→/↑/↓** 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)	X , o X + joystick izquierdo ←/→/↑/↓ de cara al rival
Ataque de llave trasera (cinco tipos distintos)	X , o X + joystick izquierdo ←/→/↑/↓ tras el rival en pie
Sumisión Breaking Point frontal	Mantener pulsado X de cara al rival
Sumisión Breaking Point trasera	Mantener pulsado X tras el rival en pie
Cambio a Front Face Lock/Arrastrar	Mantener pulsado L2 + R2 y mover el joystick izquierdo

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 **○** para hacerle un Irish Whip en la dirección hacia la que mueves el joystick izquierdo. Aprovecha el rebote con un ataque (**□**) o una llave (**X**).



Irish Whip al rival	○ (mueve el joystick izquierdo para apuntar al rival)
Contraataque	□ cuando el rival corra hacia ti
Contrallave	X cuando el rival corra hacia ti
Contrallave alternativa	Mantener pulsado X cuando el rival corra hacia ti
Agacharse o salto ante el rival en carrera	L1 cuando el rival corra hacia ti
Llave hacia atrás	Pulsar X durante un Irish Whip (antes de soltar al rival)
Ataque hacia atrás	Pulsar □ 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 **R2** 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 **R2** y calculando bien el momento.*

Desde una inversión de puñetazo



Ataque	□
Llave en cadena	X
Remate	△ , si aparece el icono de Remate y tu Superstar tiene un movimiento final frontal o trasero
Sumisión Breaking Point	Mantener pulsado X
Invertir la inversión	R2 en cuanto tu rival intente la inversión de tu ataque

Desde una inversión de patada



Ataque	□
Llave en cadena	Joystick derecho
Llave de inversión de patada	X
Remate	△ , si aparece el icono de Remate y tu Superstar tiene un movimiento final frontal o trasero
Sumisión Breaking Point	Mantener pulsado X
Invertir la inversión	R2 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 el joystick derecho para reubicarlo estratégicamente y asestarle tus ataques más letales.



Desde una llave:

Front Facelock	Joystick derecho ↑
Side Headlock	Joystick derecho ←
Waist Lock	Joystick derecho ↓
Wrist Lock	Joystick derecho →
Cambio a Front FaceLock/Arrastrar	Mantener pulsado L2 + R2 y mover el joystick izquierdo

Con el rival tendido:

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

En pie, delante o detrás del rival aturdido:

Dar la vuelta al rival	Joystick derecho
------------------------	------------------

Rival aturdido en la esquina:

Dar la vuelta al rival	Joystick derecho ← →
Encaramarse al poste	Joystick derecho ↑
Colocar en Tree Of Woe (colgando boca abajo en la esquina)	Joystick derecho ↓
Colocar al rival tendido (sentado) en la esquina	Golpear con Gut Kick (□) + joystick izquierdo ↘ o ↙
Cambiar a Front Facelock/Arrastrar	Mantener pulsado L2 + R2 y mover el joystick izquierdo

Rival aturdido contra las cuerdas:

Colocar al rival en la cuerda del medio	Joystick derecho
---	------------------

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, **□** es siempre un ataque y **⊗** una llave; no obstante, prueba a realizar algunos de estos ataques especiales para incorporarlos a tu repertorio.

Rival tendido



Intento de pinfall	○
Golpe de suelo	□
Golpe de suelo alternativo	Joystick izquierdo + □
Golpe de suelo en carrera	□ en carrera hacia el rival tendido
Arrastrar al rival	Mantener pulsado L2 + R2 y mover el joystick izquierdo
Soltar al rival arrastrado	Soltar L2 + R2
Levantar	Joystick derecho ↑
Levantar y colocarse detrás	Joystick derecho ↓
Darle la vuelta al rival	Joystick derecho ← →
Sumisión Breaking Point	Mantener pulsado ⊗
Llave de suelo	⊗
Atacar la cabeza del rival tendido	Mantener pulsado R1 + pulsar ⊗ en pie, cerca de la cabeza del rival
Atacar el brazo del rival tendido	Mantener pulsado R1 + pulsar ⊗ en pie, cerca del tronco del rival
Atacar las piernas del rival tendido	Mantener pulsado R1 + pulsar ⊗ 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 (**R1** + **⊗**) 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	⊗
Sacar al rival del ring	□
Irish Whip	○

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



Ataque frontal en la esquina	□
Ataque frontal en la esquina en carrera	□ en carrera hacia la esquina
Transición a posición sentada en la esquina	Golpe con Gut Kick (joystick izquierdo ↵ o ↵ + □)
Levantar al rival a posición en cuerda superior aturdido	Joystick derecho ↑
Colocar al rival en Tree of Woe	Joystick derecho ↓
Llave frontal en esquina	⊗
Llave frontal alternativa en esquina	Joystick izquierdo + ⊗
Irish Whip	○
Dar la vuelta al rival	Joystick derecho ← →

De cara al rival tendido (sentado) en la esquina



Ataque frontal en la esquina en el suelo	□
Ataque frontal en la esquina en el suelo en carrera	□ en carrera hacia la esquina
Llave frontal en la esquina en el suelo	⊗

Detrás del rival aturdido (en pie) en la esquina



Ataque trasero en la esquina	□
Ataque trasero en la esquina en carrera	□ en carrera hacia la esquina
Levantar al rival a posición en cuerda superior aturdido	Joystick derecho ↑
Colocar al rival en Tree of Woe	Joystick derecho ↓
Llave trasera en esquina	⊗
Llave trasera alternativa en esquina	Joystick izquierdo + ⊗
Irish Whip	○
Dar la vuelta al rival	Joystick derecho ← →

Tree of Woe



Ataque en Tree of Woe	□
Ataque en carrera en Tree of Woe	□ en carrera hacia la esquina
Llave en Tree of Woe	⊗

Contra rival inactivo en lo alto del poste



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

ATAQUES EN CARRERA

¿Qué es mejor que acercarse a un rival y golpearle? ¡Correr hacia él y machacarlo! Mantén pulsado L2 y mueve el joystick izquierdo hacia tu rival para correr hacia él y pulsa □ o ⊗ para asestarle un golpe o realizar una llave.



Correr hacia el rival	Mantener pulsado L2 y mover el joystick izquierdo hacia el rival
Ataque en carrera	Pulsar □ en carrera hacia el rival en pie
Ataque alternativo en carrera	Mantener pulsado □ en carrera hacia el rival en pie
Llave frontal	Pulsar ⊗ en carrera hacia el rival en pie
Llave frontal alternativa	Mantener pulsado ⊗ en carrera hacia el rival en pie
Llave trasera	Pulsar ⊗ en carrera hacia la parte posterior del rival en pie
Llave trasera alternativa	Mantener pulsado ⊗ 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	◻ con el rival tendido
Ataque en plancha alternativo contra rival tendido	Joystick izquierdo + ◻ con el rival tendido
Ataque en plancha contra rival en pie	◻ con el rival en pie
Ataque en plancha alternativo contra rival en pie	Joystick izquierdo + ◻ con el rival en pie
Movimiento en plancha contra rival fuera del ring	◻ con el rival fuera del ring
Bajar al ring desde el poste	L1
Bajar al lateral desde el poste	L1 + joystick izquierdo 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	△ con el impulso lleno
Remate/Súper remate	△ 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	Estás en pie junto al torso de un rival tendido
Lateral	You're standing next to the torso of a downed opponent
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 vs. adversario 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 en cualquier dirección ◀/▶/↑/↓ para burlarte de tu rival. Ten cuidado, si es rápido, puede interrumpirte con un golpe o lave, 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)	Botones de dirección ◀/▶/↑/↓
Burla especial	Botones de dirección ↑ 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 **○** para intentar el pin. Para librarse, el rival deberá mantener pulsado **×** para llenar el indicador de expulsión y soltar **×** 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 **L1**.



Intentar pin	○ con el rival tendido
Expulsar pin	Pulsar × para llenar el indicador de expulsión y soltar en la zona objetivo
Cancelar pin (atacante solo)	L1

SUMISIONES BREAKING POINT

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

Debes pulsar **×/○/□/△** 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 **L1**. Ten en cuenta que, al hacerlo, perderás una cantidad de impulso considerable.



Sumisión Breaking Point	Mantener pulsado × con el rival en una llave, tendido o aturdido
Aumentar presión (atacante)	×/○/□/△ de forma repetida
Cancelar sumisión (atacante)	L1
Liberarse (defensor)	×/○/□/△ de forma repetida
Arrastrarse hacia las cuerdas (defensor)	Mover el joystick izquierdo hacia las cuerdas para arrastrarse e iniciar un rope break (cuando se indique)

CONTROLES EN LOS MENÚS

Usa el joystick izquierdo o los botones de dirección para desplazarte por los menús del juego. Pulsa **×** para confirmar tu selección. Pulsa **○** para volver a la pantalla anterior.

LA PANTALLA DEL JUEGO



Icono OMG!

SELECCIÓN DE SUPERSTAR



Usa el joystick izquierdo o los botones de dirección para resaltar una Superstar cuando estés en la pantalla de selección de Superstar. Pulsa **L1** o **R1** para ver sus remates y atributos. Pulsa **×** para confirmar tu selección. Para cambiar el atuendo de la Superstar, hay que usar **L1/R1** 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 PlayStation®Store, resalta el botón apropiado de la pantalla.

MENÚ PRINCIPAL

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

JUGAR

Crear 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 vivirás 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 **SELECT**. 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

PlayStation®Network

Conéctate a PlayStation®Network 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, PlayStation®Network 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 contenido descargable 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 **△** 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 **△** 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 DE CAZA

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 **△** 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 tengas un icono almacenado.



REMATE MESA DE COMENTARISTAS

Se necesita un icono de remate almacenado.

Despeja la mesa de comentaristas pulsando **L1**. Realiza un Irish Whip a tu rival contra la mesa y pulsa **⊗** para que ruede sobre ella. Cuando el icono OMG! aparezca en pantalla, pulsa **△** 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 destruir 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 que 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 R1 + pulsar △
Atacar el brazo del rival aturdido/ presa de una llave en pie	Mantener pulsado R1 + pulsar ○ o □
Atacar la pierna del rival aturdido/ presa de una llave en pie	Mantener pulsado R1 + pulsar ⊗
Atacar la cabeza del rival tendido	Mantener pulsado R1 + pulsar ⊗ en pie, cerca de la cabeza del rival
Atacar el brazo del rival tendido	Mantener pulsado R1 + pulsar ⊗ en pie, cerca del tronco del rival
Atacar las piernas del rival tendido	Mantener pulsado R1 + pulsar ⊗ 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 aturdimido en pie tras un Gut Kick (joystick izquierdo ↵ o ↵ + ⊕). Mientras se doble por la patada, mueve el joystick izquierdo ←/→/↑/↓ + ⊗ para realizar uno de los cuatro movimientos de llave contra el rival aturdimido.
- Intentar una sumisión con su torso aumenta la probabilidad de abandono del rival.

CONTROLES ÁRBITRO ESPECIAL - INOVACIÓN!



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 ⊕ 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	⊗
Comprobar sumisión	⊗
Anunciar sumisión	⊗ durante comprobación de sumisión
Screw Job	⊕ cuando el indicador de árbitro especial esté lleno y la Superstar sea presa de una sumisión Breaking Point
Contador de violación	⊗

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 **X**) o pulsar **O** 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 (botones de dirección) 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	O cerca del rival tendido o realizar una sumisión Breaking Point
Intimidar al rival	Botones de dirección durante el minijuego "I Quit"
Huir del intento de abandono	X en el momento apropiado
Huir instantáneamente del intento de abandono	A (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	O mientras sostienes un objeto
Llave con objeto	X mientras sostienes un objeto
Agarrar objeto	L1
Prender fuego a la mesa	A 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	O mientras sostienes un objeto y corres hacia el rival
Lanzar objeto a rival tendido	Mover el joystick izquierdo hacia el rival tendido y pulsar L1
Soltar objeto	O o L1
Meter objeto en el ring	Fuera del ring, mueve el joystick izquierdo hacia el ring y pulsa L1
Correr al ring con objeto	Corre hacia el ring mientras sostienes el objeto
Sacar objeto del ring	Fuera del ring, mueve el joystick izquierdo hacia las cuerdas del ring y pulsa L1
Salir del ring con objeto	En pie cerca de las cuerdas del ring, corre hacia ellas sosteniendo el objeto
Buscar objeto bajo el ring	L1 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)	Ⓞ
Llave rápida específica de Brawl	⊗
Llave ambiental	⊗ cuando el rival esté apoyado en un objeto ambiental interactivo
Remate ambiental	△ 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	Ⓞ mientras sostienes la mesa
Montar mesa	L1 mientras sostienes la mesa
Arrastrar mesa montada	Mantener pulsado L1 en pie cerca de la mesa + mover el joystick izquierdo
Inclinar mesa en la esquina	Joystick izquierdo hacia la esquina + Ⓞ mientras sostienes la mesa cerca de la esquina
Inclinar mesa contra las cuerdas, barricada, lateral, etc.	Joystick izquierdo hacia el objeto + Ⓞ mientras sostienes la mesa cerca de la esquina
Llave con mesa	Pulsar ⊗ mientras sostienes la mesa para aturdir al defensor contra ella
Poner al rival sobre la mesa	Pulsar ⊗ frente a un rival aturdido inclinado hacia la mesa o arrastrarlo sobre una mesa montada



Movimientos con escalera

Coger escalera	L1
Montar escalera (mientras se sostiene)	L1
Mover escalera o mesa montada	Mantener pulsado L1 en pie cerca del lateral de la escalera o mesa
Soltar escalera	Soltar L1 mientras se arrastra la escalera
Subir a escalera (sin rivales en la escalera)	Joystick izquierdo hacia la escalera + pulsar L1
Subir a escalera (con un rival en la escalera)	L1 cerca de la escalera
Inclinar escalera contra la esquina, las cuerdas, el lateral del ring o la barricada	Joystick izquierdo hacia la esquina, etc. + C
Subir corriendo por escalera inclinada	Mantener pulsado L2 + joystick izquierdo hacia la escalera
Subir corriendo por la escalera y ataque	Mantener pulsado L2 + joystick izquierdo hacia la escalera + C
Subir corriendo por la escalera y llave	Mantener pulsado L2 + joystick izquierdo hacia la escalera + X
Subir corriendo por la escalera y saltar a otra	Mantener pulsado L2 + joystick izquierdo hacia la escalera + pulsar L1 en lo alto de la escalera
Golpear escalera y volcarla	C cerca de la escalera
Agarrar escalera y volcarla	X cerca de la escalera
Bajar de la escalera	C en la escalera
Bajar de lo alto de la escalera	L1 en lo alto de la escalera
Agarrar objeto suspendido	Mantener el joystick derecho ↑ para agarrar el objeto; después, mover el joystick derecho ↓ cuando se indique
Ataque débil	Pulsar C en la escalera con el rival
Ataque reforzado	Mantener pulsado C en la escalera con el rival
Llave en escalera	X en la escalera con el rival
Llave en escalera con rival aturdido	X en la escalera frente a un rival aturdido
Remate en escalera	A en la escalera con el rival (debe contarse con un icono de remate)

Remate alternativo en escalera	Joystick izquierdo + A en la escalera con el rival (debe contarse con un icono de remate)
Esquivar ataque del rival en escalera	Joystick izquierdo ↓ cuando el rival te ataque en la escalera
Ataque en plancha con rival colgado	C desde el poste con el rival colgando del objeto suspendido
Llave con rival colgado	X cerca de un rival colgado de un objeto suspendido
Plancha con cuerda con rival colgado	Joystick izquierdo hacia el rival + C 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 el joystick derecho ↑ para agarrar el objeto. Cuando la Superstar haya agarrado el objeto, se te indicará que tires de él, moviendo el joystick derecho ↓. 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.

Note: *cuando quieras volcar una escalera sin agarrarla, golpearla (C) 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 X.*



Sube a la escalera y mueve el joystick derecho ↑ para agarrar el objeto suspendido sobre el ring.



Cuando aparezca la indicación de retirar el objeto, mueve el joystick derecho ↓ 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 C
Silla de cuña en la esquina	Mueve el joystick izquierdo hacia la esquina mientras sostienes una silla y pulsa C

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. ¡A disfrutar!*

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	Joystick izquierdo hacia la pared de la jaula + L1 (activa un minijuego de huida)
Huir de la jaula	X en la parte superior de la jaula
Ataque en plancha desde encima de la jaula	□ en la parte superior de la jaula contra un rival en pie o tendido
Bajar al rival de la jaula	X o □ bajo un rival que intente subir por la jaula
Cancelar subida	L1
Superplex para huir por la puerta de la jaula	Pulsar X cerca de un rival aturdido en la esquina inferior izquierda del ring
Aplastar al rival contra la pared de la jaula	Mantener pulsado ○ y mover el joystick izquierdo hacia la jaula; debe contar con la habilidad Lanzamiento potente
Lanzar al rival contra la pared de la jaula	X 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	X cerca del rival en el borde de la celda
Llave ambiental	X 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	Joystick izquierdo hacia el trozo roto + L1
Remate destructor en celda	△ cerca de las esquinas de la celda, en el mismo lado de la mesa de los comentaristas, con un icono de remate

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	Joystick izquierdo + L1 en el poste
Bajar de lo alto de la zona de la cámara	L1
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	Joystick izquierdo hacia la pared de la cámara + L1

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 y Tornado 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	Joystick izquierdo hacia el compañero + L1
Movimientos de llave dobles en equipo en la esquina	Realiza un Irish Whip contra un rival hacia tu esquina y mueve el joystick izquierdo $\leftarrow/\rightarrow/\uparrow/\downarrow + \otimes$; 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 mueve el joystick izquierdo $\leftarrow/\rightarrow/\uparrow/\downarrow + \otimes$
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 A
Llamar a compañero de Tag	R1 + $\leftarrow/\rightarrow/\uparrow/\downarrow$
Cambiar para controlar al compañero ilegal	SELECT (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	□
Bajar cuerda (para que el rival que ha sufrido un Irish Whip se caiga al lateral del ring)	○
Pedir el Tag	L1
Llave a un rival del ring cercano	⊗
Entrar en el ring	Joystick izquierdo + L1
Subir al poste	L2 + joystick izquierdo hacia la esquina
Cambiar para controlar al compañero legal	SELECT (la IA controla al compañero ilegal)

CONTROLES DE INFIERNO MATCH



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

Una vez que el rival esté cerca del fuego, tienes que pulsar **⊗** cuando el cursor del indicador alcance la zona objetivo. Tu rival debe pulsar **⊗/○/□/△** 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 Inferno 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 Royal Rumble	△ con el rival aturdido en las cuerdas o en la esquina, bajo las cuerdas o tendido en el lateral del ring
Eliminar rival	⊗ 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 los botones de dirección hacia arriba o hacia abajo o ⊗ para recorrer las Superstars y pulsar ⊗ para seleccionar una Superstar
Cancelar el intento de eliminación (en ofensa)	L1
Huir al instante de la eliminación	L1 con un icono de remate

PARTIDAS IGUALADAS

Compite en una partida igualada contra un rival online. Tu actuación afectará a tu marca y tu clasificación online. Asegúrate de estar en las mejores condiciones antes de subir al ring 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 online. 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 online 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 online.

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 online, tu prestigio y tus registros en las partidas igualadas por tipo de combate.

MARCADORES

Compara tu rendimiento con el de otros jugadores online con los marcadores online. 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 online y averígualo!



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 **R1** y pulsando el botón de dirección **↑** 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 **△** 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 **○** 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 **L1** para aumentar la zona objetivo del indicador



Plancha al exterior

Pulsa **□** mientras te mueves hacia las cuerdas o corre por el ring y pulsa **□** 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 el joystick izquierdo hacia las cuerdas, tanto si estás al lado o corres hacia ellas, y pulsa **□** 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 pulsado el joystick izquierdo mientras pulsas **□** 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 el joystick derecho **↑/↓** 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 **L1** 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 **X** para efectuar un Collar & Elbow? ¡Pulsa **X** repetidamente para imponerte y sacar ventaja!

...puedes retirar las protecciones de los postes de las esquinas del ring? Mueve el joystick izquierdo hacia el poste y pulsa **X**.

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

...puedes elegir hacia dónde enviar a tu rival moviendo el joystick izquierdo en la dirección deseada durante un Irish Whip?

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

...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.

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

...debes limpiar la mesa de comentaristas antes de lanzar a un rival hacia ella? Acércate a la mesa, mueve el joystick izquierdo hacia ella y pulsa **L1** 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 **X** o joystick izquierdo + **X** 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 **○** 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.taketwo.com/ea/la. 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.

CLÁUSULAS 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 usuario 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 e 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 licenciatario 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. 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.

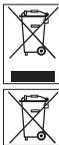
Por favor, cuando vayas a ponerte en contacto con la línea de Atención al Cliente, procura tener preparada toda la información referente al producto: título del juego, manual y consola, de esta forma agilizaremos la solución a tu problema.



For Help & Support please visit: eu.playstation.com or refer to the telephone list below.

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate	Nederlands	0495 574 817 Interlokale kosten
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten	New Zealand	09 415 2447 National Rate
Česká republika	0225341407		0900 97669 Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Danmark	90 13 70 13 Pris: 6-/minut, support@dk.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30	Norge	820 68 322 Pris: 6,50-/min, support@no.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Deutschland	01805 766 977 0,14 Euro/Minute	Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
España	902 102 102 Tarifa nacional	Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
Ελλάδα	801 11 92000	Россия	+ 7 (495) 981-2372
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
ישראל – ישראלי	09-9560957 פקס 09-9711710 טלפון תמיכה או בקרו באתר www.isfar.co.il	Suomi	0600 411 911 0,79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 12–18
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate	Sverige	0900-20 33 075 Pris 7,50:- min, support@se.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto	UK	0844 736 0595 National rate
Malta	234 36 000 Local rate		

If your local telephone number is not shown, please visit eu.playstation.com for contact details.



Si aparece alguno de estos símbolos en cualquiera de nuestros productos eléctricos, en la batería o en su embalaje, indica que en Europa el producto eléctrico o la batería no deben desecharse del mismo modo que los residuos domésticos. Para garantizar un tratamiento correcto a la hora de deshacerse del producto y la batería, deséchelos de acuerdo con las leyes locales aplicables o los requisitos de eliminación de baterías, y equipos eléctricos y electrónicos. De este modo, ayudará a conservar los recursos naturales y a mejorar los estándares de protección medioambiental en el tratamiento y eliminación de residuos eléctricos.

Este símbolo puede utilizarse en pilas junto con con otros símbolos químicos adicionales. Los símbolos químicos del mercurio (Hg) o del plomo (Pb) aparecerán si la pila contiene más del 0,0005% de mercurio o más del 0,004% de plomo.

BLES-01699

“PS”, “PlayStation”, “PS2”, “PS3”, “PS4” and “DUALSHOCK” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All rights reserved.