

 XBOX 360®

# WWE 2K14



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

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

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

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

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

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

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

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

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

## TABLE DES MATIÈRES

Manette Xbox 360 .....	2
Introduction .....	2
Commandes .....	3
Finishers Catapulte - NOUVEAU ! .....	19
Écran de jeu. ....	23
Sélection d'une Superstar .....	23
Menu principal .....	24
Tournois - NOUVEAU ! .....	24
30 Years of <i>WrestleMania</i> - NOUVEAU ! .....	25
Mode Streak - NOUVEAU ! .....	26
Créations WWE - NOUVEAU ! .....	27
Moments OMG ! - NOUVEAU ! .....	28
Système de ciblage corporel. ....	32
Commandes de l'arbitre spécial. ....	35
Commandes I Quit .....	36
Commandes Extreme Rules .....	37
Commandes Brawl .....	38
Commandes TLC .....	39
Commandes match Steel Cage .....	43
Commandes match Hell in a cell. ....	44
Commandes Elimination Chamber .....	45
Commandes Tag Team. ....	46
Commandes match Inferno .....	48
Commandes Royal Rumble. ....	49
Xbox Live .....	50
Techniques des Superstars .....	51
Le saviez-vous ? .....	52
Limitations de la garantie du logiciel, contrat de licence et divulgation des informations d'utilisation .....	53
Service clientèle. ....	55

## MANETTE XBOX 360



**REMARQUE :** Il s'agit ici du type de commande A, le type de commande par défaut. Le type de commande B est disponible dans les options du jeu et inversent les commandes pour **L** et **R**.

## INTRODUCTION

Avec *WWE 2K14*, plongez comme jamais auparavant dans l'univers du Superstardom de la WWE, sans signer de contrat avec Mr. McMahon !

Revivez 30 ans de *WrestleMania* grâce au tout nouveau mode Créer un scénario, recréant les moments inoubliables du plus grand événement de ce divertissement sportif. Du premier *WrestleMania*, au *WrestleMania* 29 de 2013, vous affronterez les plus grandes Superstars de l'histoire de la WWE, lors des matchs qui les ont rendues immortelles.

Et aucune Superstar dans l'histoire de la WWE ne peut prétendre aussi bien au qualificatif d'immortelle que le légendaire Undertaker. Aujourd'hui et pour la première fois, vous saurez ce que ça fait d'affronter The Deadman à *WrestleMania*, où il n'a jamais perdu ! Le mode Streak rend hommage à la quasi invincibilité de The Undertaker, comme vous ne l'avez jamais vécue auparavant !

Et ce n'est que le début ! Les nouveaux Finishers Catapulte permettent de réduire dramatiquement la jauge de vos adversaires, grâce à des coups destructeurs. Des moments OMG ! supplémentaires vous donneront encore plus d'occasions de terrasser vos adversaires. Deux nouveaux types de match en mode Tournoi, Gold Rush et Tag Team permettent de concourir pour le titre de votre choix. Et, alors que vous pensiez que le mode Créations WWE ne pouvait pas être plus performant, de nouvelles options vous offrant la possibilité de créer une Superstar ou un titre vous prouveront le contraire !

## COMMANDES

### DÉPLACEMENTS



Que vous vouliez courir vers votre adversaire et le frapper avec l'avant-bras au visage, vous glisser hors du ring pour en découdre sur le sol de l'arène ou grimper sur un coin pour infliger un coup de coude à votre victime impuissante, il faut d'abord apprendre à vous déplacer.

La plupart du temps, il suffira, pour vous déplacer, d'orienter **L** dans la direction où vous souhaitez aller et d'appuyer sur **LB** si vous devez sauter par-dessus, passer dessous ou grimper sur quelque chose.

Déplacer une Superstar	Orienter <b>L</b>
Passer sur le tablier depuis le ring	Orienter <b>L</b> vers l'extérieur du ring + appuyer sur <b>LB</b>
Se déplacer autour d'un poteau, d'un tablier à l'autre	Orienter <b>L</b> vers le poteau
Aller à l'extérieur du ring depuis l'intérieur du ring	Orienter <b>L</b> vers l'extérieur du ring + maintenir <b>LB</b>
Descendre depuis le tablier à l'extérieur du ring	Appuyer sur <b>LB</b>
Monter sur le tablier depuis l'extérieur du ring	Orienter <b>L</b> vers le ring + appuyer sur <b>LB</b>
Entrer sur le ring depuis l'extérieur du ring	Orienter <b>L</b> vers le ring + maintenir <b>LB</b>
Entrer sur le ring depuis le tablier	Orienter <b>L</b> vers le ring + appuyer sur <b>LB</b>
Courir	Maintenir <b>R</b> + orienter <b>L</b>
Grimper sur un coin	Maintenir <b>LB</b> + orienter <b>L</b> vers le poteau ou courir vers le poteau
Grimper sur un coin depuis l'extérieur du ring	Courir vers un poteau d'acier depuis l'extérieur du ring



## COUPS PUISSANTS ET COMBINAISONS DE COUPS



Donner des coups est la manière la plus rapide d'infliger des blessures à votre adversaire. Appuyez sur **X** pour donner un coup bref à votre adversaire. Maintenir **X** déclenche un coup puissant mais plus lent (et plus facile à contrer). Appuyer sur **X** tout en orientant **L** dans une certaine direction permet d'obtenir une variété de coups.

Appuyer sur **X** au moment de l'impact du coup crée une combinaison de coups qui sonne votre adversaire et fait monter la jauge en flèche.

Attaque directe	Appuyer sur <b>X</b>
Attaques directes alternatives (4 sortes différentes)	Appuyer sur <b>X</b> + <b>L</b> <b>R</b> <b>Triangle</b> <b>Carré</b>
Coup puissant	Maintenir <b>X</b>
Coup puissant alternatif (1 sorte)	Maintenir <b>X</b> + <b>L</b> <b>R</b> <b>Triangle</b> <b>Carré</b>
Combo 2 frappes	<b>X</b> pendant l'attaque directe
Combo 3 frappes	<b>X</b> pendant le combo 2 frappes
Combo 4 frappes	<b>X</b> pendant le combo 3 frappes
Coup de pied dans le ventre	<b>X</b> + <b>L</b> <b>R</b>

**REMARQUE** : Une combinaison de coups réussie (enchaînement de 4 coups) désoriente l'adversaire et le rend vulnérable aux prises sur adversaire sonné, aux attaques plongeantes depuis la 3e corde et à toute autre manœuvre dévastatrice.

## ENCHAÎNEMENTS DE PRISES

Les prises directes debout, dans *WWE 2K14*, débutent depuis l'une des quatre techniques de prise enchaînée. Pour activer une technique de prise enchaînée, approchez un adversaire non sonné et debout, puis appuyez sur **A** tout en orientant **L** vers le haut, vers le bas, à gauche ou à droite.



**WAIST LOCK** : **A** + **L** en faisant face à l'adversaire ou **A** de derrière l'adversaire



**WRIST LOCK** : **A** + **R** en faisant face à l'adversaire



**FRONT FACELOCK** : **A** + **L** en faisant face à l'adversaire ou **A** uniquement



**SIDE HEADLOCK** : **A** + **R** en faisant face à l'adversaire

Lorsque votre adversaire est bloqué dans une prise, il est à votre merci. Utilisez les commandes suivantes pour infliger la punition ou relâchez-le pour lui faire subir bien pire :

Prise directe (5 sortes différentes)	<b>A</b> + <b>△</b> <b>○</b> <b>□</b> <b>×</b> ou seulement <b>A</b> sans <b>△</b>
Breaking Point Submission	Maintenir <b>A</b>
Coup	Appuyer sur <b>X</b>
Coup puissant	Maintenir <b>X</b>
Irish Whip	<b>B</b>
Positionnement en Front Facelock	<b>△</b>
Positionnement en Wrist Lock	<b>○</b>
Positionnement en Waist Lock	<b>□</b>
Positionnement en Side Headlock	<b>×</b>
Trainer l'adversaire autour du ring	Maintenir <b>△</b> + <b>×</b> et orienter <b>△</b>
Relâcher la prise enchaînée	<b>LB</b>

## PRISES SUR ADVERSAIRE SONNÉ



Lorsque votre adversaire est debout et sonné, il est à votre merci. Pour exécuter une prise sur adversaire sonné, approchez votre adversaire de face ou par derrière alors qu'il est sonné et appuyez simplement sur **A**, ou appuyez sur **A** et orientez **△****○****□****×** dans n'importe quelle direction pour effectuer une prise directe puissante.

Pour sonner un adversaire, effectuez les quatre types de coups en une combinaison de coups ou soulevez un adversaire au sol ou contre les attaques d'un adversaire sérieusement blessé. Le système de ciblage corporel peut également être utilisé (voir « Système de ciblage corporel » ci-dessous).

Prise directe avant (5 sortes différentes)	<b>A</b> ou <b>A</b> + <b>△</b> <b>○</b> <b>□</b> <b>×</b> en faisant face à l'adversaire
Prise directe arrière (5 sortes différentes)	<b>A</b> ou <b>A</b> + <b>△</b> <b>○</b> <b>□</b> <b>×</b> derrière un adversaire debout
Breaking Point Submission avant	Maintenir <b>A</b> en faisant face à l'adversaire
Breaking Point Submission arrière	Maintenir <b>A</b> derrière un adversaire debout
Se positionner en Front Facelock/Trainer	Maintenir <b>△</b> + <b>×</b> et orienter <b>△</b> pour trainer (relâcher <b>△</b> + <b>×</b> pour effectuer un Front Facelock)

## IRISH WHIP



Envoyer valser un adversaire hors de contrôle avec un Irish Whip est un bon moyen de prendre le contrôle du match. Appuyez sur **B** pour effectuer un Irish Whip sur votre adversaire dans la direction où vous orientez **△**. Accueillez-le au rebond avec un coup (**X**) ou une prise (**A**).

Effectuer un Irish Whip sur l'adversaire	<b>B</b> (orienter <b>△</b> pour cibler l'adversaire)
Contre un coup	<b>X</b> lorsque votre adversaire revient vers vous
Contre une prise	<b>A</b> lorsque votre adversaire revient vers vous
Prise de contre alternative	Maintenir <b>A</b> lorsque l'adversaire revient vers vous
Sauter par-dessus ou esquiver un adversaire qui court	<b>LB</b> lorsque l'adversaire revient vers vous
Prise vers l'arrière	Appuyer sur <b>A</b> pendant un Irish whip (avant que l'adversaire ne soit relâché)
Coup vers l'arrière	Appuyer sur <b>X</b> pendant un Irish whip (avant que l'adversaire ne soit relâché)



## CONTRES



Ce n'est pas parce qu'un loser vous donne un coup de poing qu'il faut tendre l'autre joue ! Appuyez sur **RT** dès que l'adversaire amorce un coup pour le contrer ou le bloquer.

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

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

## LORS D'UN CONTRE SUR COUP DE POING



Coup	<b>X</b>
Prise enchaînée	<b>A</b>

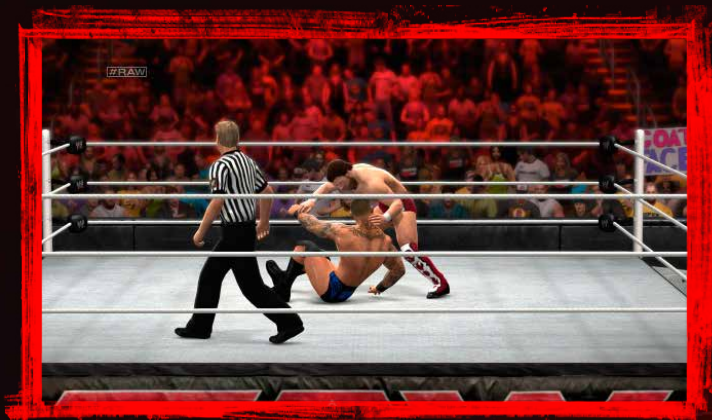
Coup Spécial/Finisher	<b>Y</b> si vous possédez un Coup Spécial/Finisher avant ou arrière
Breaking Point Submission	Maintenir <b>A</b>
Contre le contre	<b>RT</b> dès que votre adversaire tente de contrer votre attaque


## LORS D'UN CONTRE SUR COUP DE PIED



Coup	<b>X</b>
Prise enchaînée	<b>RT</b>
Prise de contre sur coup de pied	<b>A</b>
Coup Spécial/Finisher	<b>Y</b> si vous possédez un Coup Spécial/Finisher avant ou arrière
Breaking Point Submission	Maintenir <b>A</b>
Contre le contre	<b>RT</b> dès que votre adversaire tente de contrer votre attaque

## POSITIONNEMENT



Lorsque vous avez l'avantage, *WWE 2K14* vous donne la possibilité de placer votre adversaire exactement où vous le souhaitez. Lorsqu'il est à votre merci, c'est-à-dire bloqué par une prise, au tapis ou encore debout et sonné, utilisez  pour le repositionner de façon stratégique et le frapper avec vos attaques les plus dévastatrices.

### DEPUIS UNE PRISE :

Front Facelock	
Side Headlock	
Waist Lock	
Wrist Lock	


### LORSQUE L'ADVERSAIRE EST AU SOL :


Relever l'adversaire	
Retourner l'adversaire	
Relever l'adversaire et se tenir derrière lui	

### EN SE TENANT DEVANT OU DERRIÈRE UN ADVERSAIRE SONNÉ :

Faire pivoter l'adversaire	
----------------------------	---

### LORSQUE L'ADVERSAIRE EST SONNÉ DANS UN COIN :



Faire pivoter l'adversaire	
----------------------------	---

Le relever et le placer sur le poteau de coin	
Le placer en Tree Of Woe (suspendu la tête en bas dans le coin)	
Asseoir l'adversaire dans le coin	Frapper avec un coup de pied dans le ventre (  +  +  )

### LORSQUE L'ADVERSAIRE EST SONNÉ DANS LES CORDES :

Placer l'adversaire sur les cordes	
------------------------------------	---

### ATTAQUES SPÉCIFIQUES À CERTAINS ENDROITS

Lorsque votre adversaire est à votre merci à différents endroits de l'arène, vous bénéficiez de nouvelles attaques. En général,  correspond à un coup et  correspond à une prise, mais jetez un œil à ces attaques spécifiques pour qu'elles fassent partie de votre arsenal.

### LORSQUE L'ADVERSAIRE EST AU SOL



Tentative de tombé	
Coup au sol	
Coup au sol alternatif	
Coup au sol en courant	 lorsque vous courez vers un adversaire au sol
Traîner l'adversaire	Maintenir  +  et orienter 
Interrompre le trainage	Relâcher  + 
Soulever	
Soulever et se tenir derrière l'adversaire	



Retourner l'adversaire	← (B) (B)
Breaking Point Submission	Maintenir (A)
Prise au sol	(A)
Cibler la tête de l'adversaire au sol	Maintenir (RB) + appuyer sur (A) lorsque vous vous tenez près de la tête de l'adversaire
Cibler le bras de l'adversaire au sol	Maintenir (RB) + appuyer sur (A) lorsque vous vous tenez au côté de l'adversaire
Cibler les jambes de l'adversaire au sol	Maintenir (RB) + appuyer sur (A) lorsque vous vous tenez près des jambes de l'adversaire

**REMARQUE :** Vous pourrez exécuter différentes prises au sol suivant si votre adversaire est sur le ventre ou sur le dos, ou suivant si vous vous tenez près de lui, de sa tête ou de ses jambes. Utilisez le système de ciblage corporel ((RB) + (A)) pour vous concentrer sur certaines parties du corps de votre adversaire. Voir « Système de ciblage corporel » pour plus d'informations.

## LORSQUE L'ADVERSAIRE EST SONNÉ DANS LES CORDES



Effectuer une prise sur l'adversaire	(A)
Mettre l'adversaire K.O. hors du ring	(X)
Irish Whip	(B)

## EN FAISANT FACE À UN ADVERSAIRE SONNÉ (DEBOUT) DANS UN COIN



Coup	(X)
Attaque en courant	(X) lorsque vous courez vers un adversaire sonné dans un coin
Placer l'adversaire en position assise dans un coin	Frapper avec un coup de pied dans le ventre ((L) (L) + (X))
Le relever et le placer sur le poteau de coin	(H)
Placer l'adversaire en Tree of Woe	(L)
Prise	(A)
Prise alternative	(L) + (A)
Irish Whip	(B)
Faire pivoter l'adversaire	← (B) (B)



## EN FAISANT FACE À UN ADVERSAIRE ASSIS DANS UN COIN



Coup	X
Attaque en courant	X lorsque vous courez vers un adversaire assis
Prise	A

## EN SE TENANT DERRIÈRE UN ADVERSAIRE SONNÉ (DEBOUT) DANS UN COIN



Coup	X
------	---

Attaque en courant	X lorsque vous courez vers un adversaire sonné dans un coin
Le relever et le placer sur le poteau de coin	Ⓢ
Placer l'adversaire en Tree of Woe	Ⓢ
Prise	A
Prise alternative	Ⓢ + A
Irish Whip	B
Faire pivoter l'adversaire	Ⓢ Ⓢ

## TREE OF WOE



Coup	X
Attaque en courant	X lorsque vous courez vers un adversaire suspendu
Prise	A

## CONTRE UN ADVERSAIRE INACTIF SUR LE POTEAU DE COIN



Prise en courant sur la 3e corde	Courez vers le coin et appuyez sur <b>A</b>
Coup	<b>X</b>

## ATTAQUES EN COURANT



Quoi de mieux que de marcher vers un adversaire et de lui donner une bonne correction ? Lui foncer dessus ! Courez vers votre adversaire en maintenant **T** et en orientant **↑** vers lui. Utilisez ensuite **X** ou **A** pour lui donner un coup ou effectuer une prise directe.

Courir vers l'adversaire	Maintenir <b>T</b> et orienter <b>↑</b> vers l'adversaire
--------------------------	---

Attaque en courant	Appuyer sur <b>X</b> lorsque vous courez vers un adversaire debout
Attaque en courant alternative	Maintenir <b>X</b> lorsque vous courez vers un adversaire debout
Prise avant	Appuyer sur <b>A</b> lorsque vous courez au devant d'un adversaire debout
Prise avant alternative	Maintenir <b>A</b> lorsque vous courez au devant d'un adversaire debout
Prise arrière	Appuyer sur <b>A</b> lorsque vous courez vers l'arrière d'un adversaire debout
Prise arrière alternative	Maintenir <b>A</b> lorsque vous courez vers l'arrière d'un adversaire debout

## ATTAQUES PLONGEANTES DEPUIS LA 3E CORDE



Les poteaux du ring ne sont pas juste là pour tenir les cordes. Vous pouvez monter dessus et lancer des attaques aériennes dévastatrices sur un adversaire peu méfiant. Utilisez des attaques plongeantes depuis la 3e corde sur des adversaires debout ou au sol, mais faites attention que ça ne se retourne pas contre vous. La chute est longue !

Attaque plongeante sur adversaire au sol	<b>X</b> contre un adversaire au sol
Attaque plongeante sur adversaire au sol alternative	<b>↑</b> + <b>X</b> contre un adversaire au sol
Attaque plongeante sur adversaire debout	<b>X</b> contre un adversaire debout
Attaque plongeante sur adversaire debout alternative	<b>↑</b> + <b>X</b> contre un adversaire debout
Réception sur le ring	<b>LB</b>
Réception sur le tablier	<b>LB</b> + <b>↑</b> vers le tablier



## COUPS SPÉCIAUX ET FINISHERS



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

Remplissez votre jauge en réussissant des attaques et en provoquant votre adversaire. Lorsque la jauge est au maximum, vous avez 20 secondes pour exécuter votre Coup Spécial de Superstar.

Si vous le réussissez, vous recevrez une icône de Super Finisher en récompense. Si vous ne parvenez pas à réaliser votre Coup Spécial dans le temps imparti, vous recevrez une icône normale de Finisher.

Coup Spécial	👉 lorsque la jauge est au maximum
Finisher	👉 lorsque vous possédez un Finisher

Notez qu'il faut être dans la bonne position pour réaliser un Coup Spécial ou un Finisher de Superstar. Chaque Superstar possède différentes conditions de positionnement que vous pouvez visualiser dans le menu Informations du menu Pause, ou en allant voir sa Liste de coups dans les modes Créations.

Face à l'adversaire	Vous êtes debout et faites face à votre adversaire qui est lui-même debout
Derrière l'adversaire	Vous vous tenez derrière un adversaire debout
Irish Whip avec rebond	L'adversaire revient vers vous après avoir rebondi dans les cordes après un Irish Whip
En courant	Vous courez vers un adversaire debout
Au sol – Côté	Vous vous tenez près du torse de votre adversaire au sol
Au sol – Bas du corps	Vous vous tenez près des jambes de votre adversaire au sol
Au sol – Haut du corps	Vous vous tenez près de la tête de votre adversaire au sol
Coin – Adversaire au sol	Vous vous tenez debout près d'un coin et votre adversaire est au tapis

Plongeon – Adversaire au sol	Vous vous trouvez sur le poteau de coin à portée de saut d'un adversaire au sol
Plongeon – Adversaire debout	Vous vous trouvez sur le poteau de coin à portée de saut d'un adversaire debout
Avant – 3e corde	L'adversaire est sonné sur le poteau de coin et vous vous tenez face à lui
Arrière – 3e corde	L'adversaire est sonné sur le poteau de coin, le regard vers l'extérieur du ring et vous vous tenez sur le ring derrière lui
Coin – En face	Vous vous tenez en face de votre adversaire, qui se tient debout contre le poteau de coin
Coin – Assis	Vous êtes debout face à un adversaire, qui est assis dans le coin
Sonné dans les cordes	L'adversaire est appuyé contre la 3e corde
Sonné dans les cordes	L'adversaire pend dans les cordes

## FINISHERS CATAPULTE - NOUVEAU !



Si votre Superstar possède un Finisher Catapulte assigné à l'emplacement pour le premier Finisher, vous pouvez vider la jauge d'un adversaire qui court, grâce à un Finisher Catapulte à vous briser les dents.

Pour réaliser un Finisher Catapulte, projetez votre adversaire dans les cordes avec un Irish Whip. Lorsqu'il rebondit vers vous, appuyez sur **LB** pour le soulever dans les airs, puis appuyez sur **Y** pendant qu'il est dans les airs, pour l'envoyer au tapis avec un Finisher Catapulte !

Vous pouvez également utiliser un Finisher Catapulte contre un adversaire qui court directement vers vous, mais soyez sûr de votre timing !


## FINISHERS CATAPULTE

F-5  
Brogue Kick  
Spear  
Rock Bottom  
Very European Uppercut  
WMD  
Trouble In Paradise  
Shell Shocked  
Pedigree  
Bull Hammer  
Yes Lock  
RKO  
Go 2 Sleep  
Chokeslam  
Superkick  
World's Strongest Slam  
Attitude Adjustment  
Tombstone Piledriver  
Codebreaker



**REMARQUE :** Vous voulez savoir si votre Superstar possède un Finisher Catapulte dans sa Liste de coups ? Mettez votre match en pause, sélectionnez Informations, puis Finisher. Si votre premier Finisher est un Finisher Catapulte, cette indication apparaîtra dans la fenêtre de description du coup, à droite de l'écran.

## PROVOC'



Agrémentez les blessures de votre adversaire d'une petite insulte en le provoquant pendant le match. Une provoc' réussie augmente votre jauge et déchaîne la foule. Appuyez sur n'importe quelle direction du  pour provoquer un adversaire. Mais attention, un adversaire rapide peut interrompre votre provoc' avec un coup ou une prise et avoir le dernier mot.

Lorsque vous possédez une icône de Finisher en stock, vous pouvez forcer un adversaire au sol à se relever avec une Provoc' Spéciale. Lorsque l'adversaire se relève en trébuchant, frappez-le vite avec un Finisher avant qu'il ne soit trop tard !

Provoc' (4 sortes différentes)	
Provoc' Spéciale	 Lorsque l'adversaire est au sol et que vous possédez une icône de Finisher

**REMARQUE :** Il existe trois situations lors desquelles vous pouvez effectuer une Provoc' Spéciale : en vous tenant près d'un adversaire au sol, en vous tenant sur le tablier près d'un adversaire au sol ou en vous tenant sur le poteau de coin au-dessus d'un adversaire au sol.

## GAGNER PAR TOMBÉ



Lorsque vous êtes sûr que votre adversaire en a eu assez, il est temps d'attraper sa jambe pour le décompte.

Quand l'adversaire est au tapis, approchez-vous de lui et appuyez sur **B** pour effectuer un tombé. Pour se dégager, l'adversaire doit maintenir **A** afin de remplir la jauge de dégagement et relâcher **A** lorsqu'elle est dans la zone cible.

Si lors du tombé, vous décidez de jouer encore un peu avec votre adversaire, vous pouvez interrompre le tombé à tout moment en appuyant sur **L3**.

Tombé	<b>B</b> lorsque l'adversaire est au sol
Dégagement du tombé	Appuyer sur <b>A</b> pour remplir la jauge de dégagement et relâcher dans la zone cible
Interruption du tombé (uniquement pour l'attaquant)	<b>L3</b>



## BREAKING POINT SUBMISSIONS



Lorsque votre adversaire est au sol, sonné ou bloqué dans une prise, maintenez **A** pour le coincer dans une Breaking Point Submission. Votre adversaire doit alors se dégager rapidement ou il devra taper et renoncer à la victoire.

Appuyez rapidement sur **A/B/X/Y** pour augmenter la pression. Votre adversaire doit faire la même chose pour se dégager. Mais attention : vous pouvez vous épuiser en essayant de faire céder un adversaire sérieux ! Pour interrompre la soumission avant que cela n'arrive, appuyez sur **LB**. Notez que cela vous coûtera une grande partie de votre jauge.

Breaking Point Submission	Maintenir <b>A</b> lorsque l'adversaire est au sol, bloqué dans une prise ou debout et sonné
Augmenter la pression (attaquant)	<b>A/B/X/Y</b> de façon répétée
Interrompre la soumission (attaquant)	<b>LB</b>
Se dégager (Défenseur)	<b>A/B/X/Y</b> de façon répétée
Ramper vers les cordes (Défenseur)	Orienter <b>↑</b> vers les cordes pour ramper et obtenir un rope break (si affiché)

## COMMANDES DES MENUS

Utilisez **↑** ou **↶** pour naviguer dans les menus du jeu. Appuyez sur **A** pour confirmer votre choix. Appuyez sur **B** pour revenir à l'écran précédent.

### ÉCRAN DE JEU



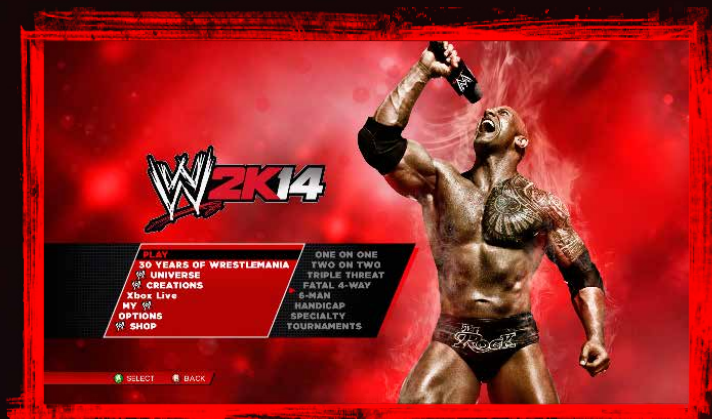
### SÉLECTION DE LA SUPERSTAR




Lorsque vous êtes sur l'écran de sélection de la Superstar, utilisez **↑** ou **↶** pour sélectionner une Superstar et appuyez sur **A** pour confirmer votre choix.

Par défaut, l'écran de sélection de la Superstar montre toutes les Superstars de la WWE que vous avez débloquées. Pour voir les Superstars et les Divas que vous avez créées ou les Superstars et Divas que vous avez achetées sur le Marché Xbox Games, sélectionnez les touches appropriées sur l'écran.

## MENU PRINCIPAL



Appuyez sur  sur l'écran de Titre pour accéder au menu principal, contenant les options suivantes :

## EXHIBITION

Créez un match d'exhibition unique en utilisant l'un des types de match disponibles et en choisissant l'une des Superstars à votre disposition. Sélectionnez le type de match, puis le sous-type et enfin la Superstar qui participera. WWE 2K14 propose plus de 80 types de match différents lors desquels votre Superstar pourra concourir.

## TOURNOIS - NOUVEAU !



Le tournoi King of the Ring a fait son apparition dans WWE '13, et il est rejoint cette année par deux modes de tournoi supplémentaires. Gold Rush est un tournoi lors duquel vous pouvez concourir pour n'importe quel titre individuel et Tag Team est un tournoi pour le titre Tag Team de la WWE.

**REMARQUE :** Si vous activez l'option Réduction des Dégâts dans n'importe quel mode de tournoi, les blessures infligées aux parties du corps d'une Superstar seront conservées d'un match à l'autre durant le tournoi !

## L'UNIVERS WWE

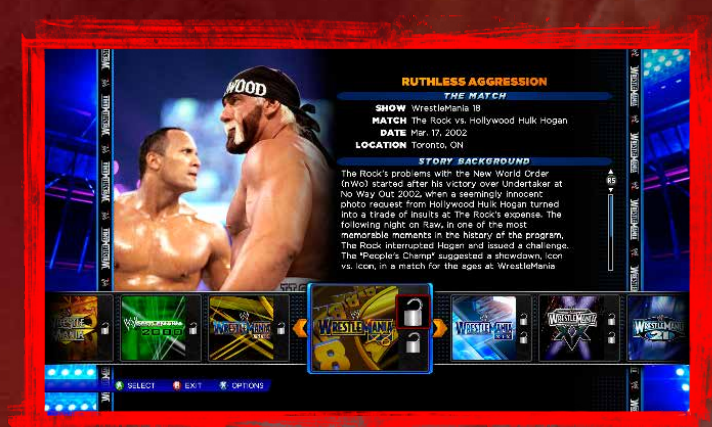


Avez-vous déjà eu envie de vous mettre dans la peau de Mr. McMahon et des gros bonnets de la WWE ? Découvrez l'Univers WWE, un mode de jeu continu qui génère pour vous un vrai calendrier dynamique de la WWE. Modifiez les rosters des Superstars pour différentes écuries, créez et dissolvez des Tag Teams, assignez des titres et des alliés aux Superstars et bien d'autres choses encore !

L'Univers WWE organisera automatiquement pour vous des matches ou vous pourrez créer des parties personnalisées. N'hésitez pas à consulter à tout moment l'Univers WWE à partir du menu principal.


C'est tout un univers de possibilités qui vous attend là-bas !

## 30 YEARS OF WRESTLEMANIA - NOUVEAU !





L'Univers de la WWE s'articule autour de l'événement annuel *WrestleMania*, également surnommé Showcase of the Immortals. Dans *WWE 2K14*, vous revivrez chaque *WrestleMania* dans la peau des Superstars qui ont établi leur légende à cette occasion. En recréant des moments forts de *WrestleMania*, vous pourrez légitimement vous considérer comme une vraie légende de la WWE.

Chaque match auquel vous participez possède une liste d'objectifs bonus, que vous pouvez afficher à tout moment en appuyant sur . Remplissez les objectifs pour débloquer des Superstars, des managers, des titres et des tenues supplémentaires, que vous pourrez utiliser dans tous les autres modes de jeu, et faire ainsi entrer en collision le passé et le présent !

## MODE STREAK - NOUVEAU !



Le Mode Streak est un nouveau mode de jeu exclusif à *WWE 2K14*, qui rend hommage à l'incroyable série de victoires d'Undertaker à *WrestleMania*. Deux modes de jeu différents sont disponibles : Cassez The Streak et Défendez The Streak. Le Mode Streak est accessible dans le menu principal de 30 Years of *WrestleMania*.

## CASSEZ THE STREAK

Dans Cassez The Streak, vous affrontez Undertaker dans un match à un contre un. Ça vous paraît simple ? Pas si vite. Vous l'affrontez lors de *WrestleMania*, où il est resté invaincu pendant plus de vingt ans... et vous allez comprendre pourquoi.

The Deadman auquel vous serez confronté dans Cassez The Streak n'a rien en commun avec vos précédents adversaires. Il est plus fort que vous. Il remplit sa jauge plus vite que vous. Et il possède tout un arsenal rétro d'attaques psychologiques à la Undertaker, dans le cas improbable où vous auriez le dessus.

Si toutefois vous arrivez à battre The Undertaker, vous aurez la possibilité de partager votre score dans le classement en ligne de Cassez The Streak, qui recense les meilleurs bragging rights. Et si vous croisez Triple H, Big Show ou une autre Superstar que 'Taker a massacrée à *WrestleMania*, ne vous gênez pas pour leur dire que vous avez réussi là où ils ont échoué !

## DÉFENDEZ THE STREAK

Dans Défendez The Streak, vous incarnez Undertaker et devez faire face à un défilement continu d'adversaires, que vous affronterez l'un après l'autre. Lorsque vous en battez un, un adversaire frais et dispos prend sa place. Mais, de votre côté, vous devrez faire avec ce qu'il vous reste de force.

Il est impossible de « gagner » le mode Défendez The Streak, car il continue jusqu'à que vous soyez vaincu. Mais vous pourrez partager votre score dans un classement en ligne et si vous réussissez à battre 21 adversaires en une session, vous débloquerez le match Slobber Knocker, à utiliser dans le mode Exhibition.

## CRÉATIONS WWE - NOUVEAU !

Huit modes Créations vous permettent de personnaliser virtuellement chaque aspect de votre expérience de la WWE, grâce à de nouveaux éléments spécialement conçus pour *WWE 2K14* !

**SUPERSTAR** : Imaginez une nouvelle Superstar ou utilisez l'option qui vous permettra de créer une tenue supplémentaire pour une Superstar de la WWE existante !

**PANOPLIE SUPERSTARS** : Cette nouvelle option vous permet de changer la couleur du ring et de l'entrée sans avoir tout refaire depuis le début.

**ENTRÉE** : Dotez votre Superstar d'une façon unique et tapageuse d'entrer dans l'arène.

**LISTE DE COUPS** : Choisissez parmi une centaine de coups pour constituer l'arsenal d'une Superstar que vous avez créée.

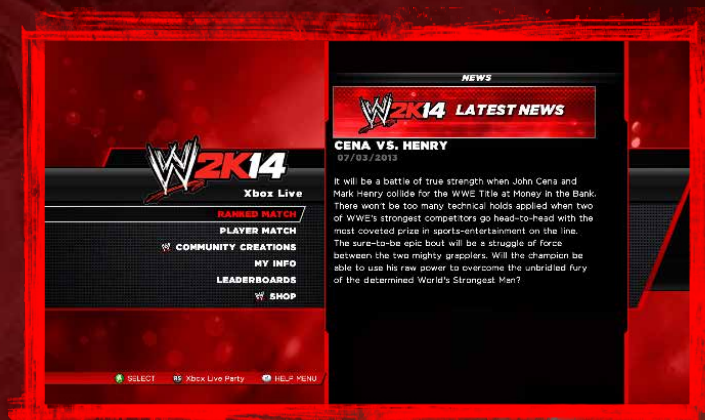
**COUP SPÉCIAL** : Créez un Coup Spécial unique pour votre Superstar.

**SCÉNARIO** : Imaginez votre propre histoire de la WWE.

**ARÈNE** : Personnalisez l'arène WWE dans laquelle vous vous battez.

**TITRES** : Créez un tout nouveau titre ou modifiez l'apparence d'une ceinture de la WWE existante.

## XBOX LIVE



Ça ne s'appelle pas « World » Wrestling Entertainment pour rien ! Grâce au Xbox Live, affrontez en ligne la crème des crèmes : participez à des matchmakings selon classement pour gagner en prestige et en renommée ou engagez-vous dans un matchmaking d'amis pour une compétition amicale !

Le Xbox Live vous permet également de partager toutes vos réalisations des modes Créations en les ajoutant aux Créations de la communauté. Parcourez, découvrez, notez, commentez et téléchargez les créations de milliers de joueurs du monde entier, que vous pourrez ajouter à votre jeu. Partagez également vos propres créations.

Si cela ne suffit pas, rendez-vous à la Boutique WWE pour connaître les dernières offres de contenu téléchargeable Premium pour *WWE 2K14* !

## MA WWE

Regardez des rediffusions de vidéos, jetez un œil à vos statistiques et modifiez les caractéristiques de vos Superstars, équipes et titres afin de véritablement vous approprier *WWE 2K14* !

## OPTIONS

De là, vous pourrez consulter le manuel général du jeu, définir les options des règles du match, établir les paramètres de jeu (comme les commandes et l'affichage), déterminer comment sauvegarder et charger vos données, ainsi que voir les crédits et les éléments à débloquer dans *WWE 2K14*.

## BOUTIQUE WWE

Cette boutique en ligne vous permet d'acheter des contenus téléchargeables. Pour acquérir du contenu téléchargeable de *WWE 2K14*, vous aurez besoin d'une connexion Internet et du Xbox Live.

## MOMENTS OMG !

Certains moments ont marqué à jamais l'histoire de la WWE, comme lorsque Brock Lesnar a frappé Big Show avec un Superplex qui a fait s'écrouler le ring, ou lorsque The Undertaker s'est envolé par-dessus la 3e corde pour effectuer un plongeon de tous les risques sur son adversaire à l'extérieur du ring. *WWE 2K14* vous donne le pouvoir de créer de nouveaux moments OMG ! et de vous assurer une place dans les moments marquants de l'histoire du catch.

## FINISHER SUR LA TABLE DES COMMENTATEURS



### NÉCESSITE UNE ICÔNE DE FINISHER

Enlevez la protection de la table des commentateurs en appuyant sur **LB**. Effectuez un Irish whip ou traînez l'adversaire vers la table et appuyez sur **A** pour le placer dessus. Lorsque l'icône OMG! apparaît à l'écran, appuyez sur **Y** pour monter sur la table des commentateurs et exécuter un Finisher qui fracassera la table et votre adversaire en même temps.

## APRON DDT - NOUVEAU !



## NÉCESSITE UNE ICÔNE DE FINISHER

Approchez un adversaire se trouvant sur le tablier du ring, sonné dans les cordes et faisant face à l'intérieur du ring. Appuyez sur **Y** pour effectuer un DDT sur le coin du tablier du ring. Le moyen le plus simple pour effectuer ce moment OMG ! est de bloquer votre adversaire dans une prise enchaînée, puis de maintenir **LB** et **LB** pour le traîner vers les cordes, et enfin d'appuyer sur **B** pour le jeter par-dessus la 3e corde. Il atterrira sonné sur le tablier du ring et sera prêt pour votre Apron DDT.

## DESTRUCTION DE LA BARRIÈRE



### NÉCESSITE UNE ICÔNE DE FINISHER

Grâce à un Irish Whip, projetez votre adversaire dans l'un des quatre coins des barrières du ring qui entourent le sol de l'arène. Approchez l'adversaire et l'icône OMG! apparaîtra. Appuyez sur **Y** pour lancer ou fracasser votre adversaire à travers la barrière, selon la catégorie de poids de votre Superstar.

## FINISHERS À LA VOLÉE



### NÉCESSITE UNE ICÔNE DE FINISHER ET DES FINISHERS SPÉCIFIQUES

Si votre Superstar possède le Finisher RKO, Go 2 Sleep, Chokeslam, Superkick, World's Strongest Slam, Attitude Adjustment, Tombstone Piledriver, F-5, Brogue Kick, Spear, Rock Bottom, Very European Uppercut, WMD, Trouble In Paradise, Shell Shocked, Pedigree, Bull Hammer, Yes Lock ou Codebreaker, vous pouvez attraper un adversaire qui plonge avec le Finisher en appuyant sur **Y** lorsque l'icône OMG! apparaît à l'écran. C'est un excellent moyen de contrer les adversaires spécialistes des plongeurs, qui n'oseront pas utiliser leurs techniques aériennes lorsque vous avez une icône de Finisher.



## LE PLONGEON DU DEADMAN - NOUVEAU !



### NÉCESSITE UNE ICÔNE DE FINISHER. CE OMG ! EST EXCLUSIF À UNDERTAKER

Avec Undertaker, approchez un adversaire se trouvant sur le ring, sonné dans les cordes (ou traînez l'adversaire dans les cordes). Appuyez sur **Y** pour réaliser le plongeon spécial suicidaire d'Undertaker vers l'extérieur du ring.

## DESTRUCTION DU RING



### NÉCESSITE 3 ICÔNES DE FINISHERS EN STOCK, L'ATTAQUANT DOIT ÊTRE UN SUPER HEAVYWEIGHT

Grâce à un Irish whip, projetez votre adversaire vers l'un des coins du ring. Pendant qu'il est sonné dans le coin, approchez-le et appuyez sur **Y** lorsque l'icône OMG! apparaît. Vous exécuterez un Superflex depuis la 3e corde qui fracassera le ring et vous octroiera directement la victoire par K.O. ! Les destructions du ring ne peuvent avoir lieu que durant les types de match un contre un suivants : Match Normal, Extreme Rules, Last Man Standing et Submission.

## BIG BOOT ASSISTÉ DEPUIS LE POTEAU - NOUVEAU !



### NÉCESSITE UNE ICÔNE DE FINISHER

Effectuez un Irish whip ou traînez votre adversaire vers un poteau du ring pour l'appuyer contre celui-ci. Approchez l'adversaire et appuyez sur **Y** pour lui infliger un puissant coup de pied sur le crâne.

## SHELL SHOCKED/ATTITUDE ADJUSTMENT/CHOKESLAM EN MÊME TEMPS - NOUVEAU !



### NÉCESSITE 3 ICÔNES DE FINISHER. LA SUPERSTAR DOIT AVOIR L'UN DES COUPS PRÉCÉDEMMENT CITÉS ASSIGNÉ DANS L'EMPLACEMENT DE PREMIER FINISHER DANS SA LISTE DE COUPS ET DOIT FAIRE UN MATCH AVEC TROIS PARTICIPANTS OU PLUS

Effectuez un Irish whip ou traînez l'un de vos adversaires vers l'un des coins du ring. Puis, effectuez un Irish whip ou traînez un second adversaire vers le même coin, ce qui coïncera les deux Superstars dans le coin. Appuyez sur **Y** pendant qu'ils sont tous les deux sonnés pour réaliser un Shell Shocked, un Attitude Adjustment ou un Chokeslam sur les deux adversaires en même temps !

## CHAMBER POD SPEAR - NOUVEAU !



### NÉCESSITE UNE ICÔNE DE FINISHER ET LA PARTIE DOIT SE DÉROULER DANS UNE ELIMINATION CHAMBER

Exécutez un Irish Whip sur votre adversaire pour le projeter vers la chambre. Approchez-le et appuyez sur **Y** pour le balancer à travers la porte de la chambre.

## ULTRAPLEX



### NÉCESSITE 3 ICÔNES DE FINISHER EN STOCK ; L'ATTAQUANT NE PEUT PAS ÊTRE UN SUPER HEAVYWEIGHT

La préparation de l'Ultraplex est exactement la même que pour la destruction du ring. C'est ce qu'il se passe quand une Superstar qui n'est pas un Super Heavyweight réalise le coup. Au lieu d'effectuer un Superplex sur l'adversaire dans le ring, l'attaquant exécute un Ultraplex vers l'extérieur du ring.

## SYSTÈME DE CIBLAGE CORPOREL



N'importe quel débutant peut monter sur le ring et balancer des coups de poing et des coups de pied. Mais l'élite des Superstars de la WWE aborde chaque match avec un plan pour mettre en pièce leur adversaire et le faire prier pour son salut.

Le système de ciblage corporel de WWE 2K14 vous permet de vous focaliser sur une partie spécifique du corps de votre adversaire et d'insister dessus jusqu'à ce que le malheureux ne puisse plus rien faire à part regarder l'arbitre lever votre bras pour la victoire.

Vous pouvez vous attaquer aux membres d'un adversaire debout et sonné ou d'un adversaire bloqué dans une prise ou d'un adversaire au sol.

Cibler la tête d'un adversaire debout et sonné ou bloqué dans une prise	Maintenir <b>RS</b> + appuyer sur <b>Y</b>
Cibler le bras d'un adversaire debout et sonné ou bloqué dans une prise	Maintenir <b>RS</b> + appuyer sur <b>B</b> ou <b>X</b>

Cibler la jambe d'un adversaire debout et sonné ou bloqué dans une prise	Maintenir <b>RS</b> + appuyer sur <b>A</b>
Cibler la tête d'un adversaire au sol	Maintenir <b>RS</b> + appuyer sur <b>A</b> lorsque vous vous tenez près de la tête de l'adversaire
Cibler le bras d'un adversaire au sol	Maintenir <b>RS</b> + appuyer sur <b>A</b> lorsque vous vous tenez au côté de l'adversaire
Cibler la jambe d'un adversaire au sol	Maintenir <b>RS</b> + appuyer sur <b>A</b> lorsque vous vous tenez près des jambes de l'adversaire

Vous saurez que cette attaque a porté ses fruits quand votre adversaire à l'agonie se tiendra la partie du corps concernée. Cela voudra dire que la victoire n'est pas loin !

Lorsque la partie du corps de votre adversaire commence à subir des blessures modérées (indiquées par la couleur orange), les conséquences suivantes se produisent :

## TÊTE



### FRAPPER OU EFFECTUER UNE PRISE AU NIVEAU DE LA TÊTE DE L'ADVERSAIRE, LE FORCERA PROBABLEMENT À SE METTRE EN POSITION DEBOUT ET SONNÉ.

Effectuer une soumission à la tête augmente de façon importante la probabilité que l'adversaire tape.

## BRAS



### LA BREAKING POINT SUBMISSION DE L'ADVERSAIRE SERA MOINS EFFICACE.

Effectuer une soumission aux bras augmente de façon importante la probabilité que l'adversaire tape.



## JAMBE



### LA VITESSE DE DÉPLACEMENT DE L'ADVERSAIRE SERA RÉDUITE.

Sa course sera altérée et l'adversaire pourra tout à coup s'écrouler alors qu'il court. Effectuer une soumission aux jambes augmente de façon importante la probabilité que l'adversaire tape.

## TORSE



### LA JAUGE D'ADRÉNALINE DE L'ADVERSAIRE EST RÉDUITE.

Des prises sur un adversaire debout et sonné peuvent maintenant être exécutées après un coup de pied dans le ventre (3 + 3 + X). Alors que l'adversaire est plié de douleur à cause du coup, orientez 3 + 3 + A pour exécuter l'une des quatre prises sur adversaire sonné. Effectuer une soumission au torse augmente de façon importante la probabilité que l'adversaire tape.

## COMMANDES DE L'ARBITRE SPÉCIAL



Dans un match avec arbitre spécial, vous avez le pouvoir d'interrompre le match en plein milieu... ou pas ! Vous pouvez compter à la vitesse que vous voulez lors d'un décompte extérieur ou d'un tombé, vous pouvez faire un contrôle de soumission (ou pas !) lorsqu'une Superstar est bloquée dans une Breaking Point Submission et vous avez même la possibilité de recourir à une interruption brutale impopulaire pour mettre un terme au match prématurément !

Pour effectuer une interruption brutale, vous devez remplir la jauge d'arbitre spécial en arbitrant avec fairplay, en avertissant les Superstars qui trichent et qui font de la provocation. Si vous attaquez une Superstar ou que vous êtes trop rapide ou trop lent pour compter, la jauge se vide. Lorsque la jauge est au maximum et que votre Superstar favorite bloque son adversaire dans une prise de soumission, vous pouvez appuyer sur Y, dès que l'indication apparaît à l'écran, pour faire sonner la cloche et annoncer une victoire par soumission. Puis, déguerpissez de l'arène le plus vite possible ou vous pourriez le regretter !

Décompte extérieur et décompte des tombés	A
Contrôle de soumission	A
Annnonce de soumission	A pendant le contrôle de soumission
Interruption brutale	Y Lorsque la jauge d'arbitre spécial est au maximum et qu'une Superstar est bloquée dans une Breaking Point Submission
Décompte pour violation	A

**REMARQUE :** Ce n'est pas parce que vous êtes l'arbitre que votre pouvoir est absolu. Si vous videz votre jauge d'arbitre spécial en montrant une partialité évidente et en ne faisant pas votre travail, vous serez remplacé par un arbitre plus compétent !

## COMMANDES I QUIT



Vous voulez que personne ne doute un instant de qui est la meilleure Superstar ? Alors mettez au défi deux Superstars de prendre part à un match I Quit, où elles s'affronteront jusqu'à ce que l'une d'entre elles annonce littéralement qu'elle abandonne le match.

Dans un match I Quit, tous les moyens sont bons pour infliger des blessures à votre adversaire. Les objets sont même autorisés. Lorsque vous pensez qu'il en a eu assez, bloquez-le dans une Breaking Point Submission (maintenir **A**) ou appuyez sur **A** lorsque vous êtes proche de lui et qu'il est au sol, comme si vous vouliez faire un tombé.

Dans cette situation, l'adversaire doit conserver le curseur de la jauge I Quit dans la zone cible, afin de ne pas perdre le match. Vous pouvez effectuer une provoc' d'intimidation (**◇**) pour secouer la jauge et rendre la tâche plus difficile à votre adversaire. Si les mots « I QUIT » se matérialisent complètement en bas de l'écran, le match est fini !

Tenter de faire abandonner un adversaire	Appuyer sur <b>B</b> près d'un adversaire au sol ou effectuer une Breaking Point Submission
Intimider l'adversaire	<b>◇</b> pendant le mini-jeu I Quit
Échapper à une tentative de vous faire abandonner	Appuyer sur <b>A</b> lorsque le curseur est dans la zone cible
Échapper instantanément à une tentative de vous faire abandonner	<b>Y</b> (coûte une icône de Finisher)

**REMARQUE :** Intimider un adversaire peut le mener à bout et le faire abandonner, mais ne tenter pas l'expérience sur un collègue en forme, car votre jauge en prend un coup à chaque tentative.

## COMMANDES EXTREME RULES



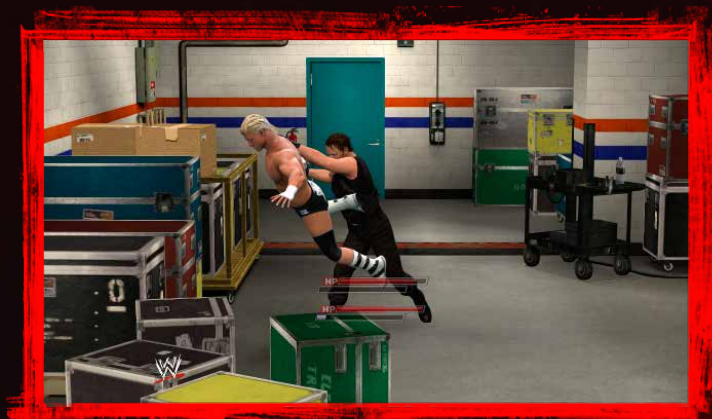
Dans un match Extreme Rules, la seule règle c'est qu'il n'y a pas de règles ! Battez-vous à l'extérieur du ring, fracassez votre adversaire avec une chaise en fer et combattez jusqu'à ce que vous ayez tous les deux un masque sanguinolent !

Les mouvements suivants s'appliquent à tous les matchs durant lesquels vous pouvez utiliser des objets contre votre adversaire. Cependant, utiliser des objets dans un match autre qu'un match Extreme Rules peut vous conduire à la disqualification.

Coup avec un objet	<b>X</b> en tenant l'objet
Prise avec un objet	<b>A</b> en tenant l'objet
Saisir l'objet/Relâcher l'objet	<b>L8</b>
Mettre le feu à la table	<b>Y</b> en vous tenant près d'une table préparée alors que vous possédez une icône de Finisher en stock. Vous pouvez mettre le feu à des tables lors de matchs Table, lorsque l'option Table en feu est activée dans le menu Conditions à remplir des règles du match.
Coup avec un objet en courant	<b>X</b> en tenant l'objet et en courant vers l'adversaire
Introduction d'un objet sur le ring	Lorsque vous êtes à l'extérieur du ring, orientez <b>➡</b> vers le ring et appuyez sur <b>L8</b>
Courir sur le ring avec un objet	Courir vers le ring en tenant un objet
Lancer un objet à l'extérieur du ring	Lorsque vous êtes sur le ring, orientez <b>➡</b> vers les cordes et appuyez sur <b>L8</b>
Sortir du ring en courant avec un objet	Courir vers les cordes du ring lorsque vous êtes à proximité et que vous tenez un objet
Prendre un objet sous le ring	<b>L8</b> lorsque vous êtes à l'extérieur du ring, à proximité du milieu du tablier



## COMMANDES BRAWL



Parfois, la situation devient plus extrême qu'un match Extreme Rules. Parfois, ce n'est même plus un match du tout ! Si vous vous retrouvez dans un Backstage Brawl, notez que les coups suivants remplacent certains de vos coups par défaut.

Balancer un adversaire	<b>B</b>
Prise spécifique au Brawl	<b>A</b> or <b>A</b> + <b>👊👊👊👊</b>
Prise Environnement	<b>A</b> lorsque l'adversaire est étendu sur un objet de l'environnement
Finisher Environnement	<b>Y</b> lorsque l'adversaire est étendu sur un objet de l'environnement (nécessite une icône de Finisher)

## COMMANDES TLC

TLC est l'acronyme de « tables, ladders and chairs » et les coups suivants peuvent être utilisés dans n'importe quel type de match où des tables, des échelles et des chaises font partie de l'action !

### COUPS AVEC UNE TABLE



Attaque avec une table	<b>X</b> en tenant la table
Mettre en place une table	<b>LB</b> en tenant la table
Trainer la table mise en place	Maintenir <b>LB</b> lorsque vous êtes près de la table + orienter <b>👉</b>
Poser la table dans un coin	Orienter <b>👉</b> vers le coin + <b>B</b> en tenant la table/l'échelle près d'un coin
Placer la table contre les cordes, la barrière, le tablier, etc.	Orienter <b>👉</b> vers l'objet + <b>B</b> en tenant la table/l'échelle
Prise avec une table	Appuyer sur <b>A</b> en tenant une table pour poser l'adversaire contre la table alors qu'il est sonné
Allonger l'adversaire sur une table	Appuyer sur <b>A</b> en faisant face à l'adversaire sonné se trouvant contre la table pour l'allonger sur la table ou trainer l'adversaire vers une table préparée

## COUPS AVEC L'ÉCHELLE



Saisir une échelle	<b>L8</b>
Mettre en place une échelle (en la tenant)	<b>L8</b>
Déplacer une table ou une échelle mises en place	Maintenir <b>L8</b> lorsque vous vous tenez à côté d'une échelle ou d'une table
Relâcher l'échelle	Relâcher <b>L8</b> pendant que vous traînez l'échelle
Monter à l'échelle (sans adversaire sur l'échelle)	<b>↑</b> vers l'échelle + appuyez sur <b>L8</b>
Monter à l'échelle (avec un adversaire sur l'échelle)	<b>L8</b> près de l'échelle
Poser l'échelle dans un coin, contre les cordes, le tablier ou la barrière	<b>↑</b> vers le coin, etc. + <b>B</b>
Monter rapidement à l'échelle posée	Maintenir <b>↑</b> + orienter <b>↑</b> vers l'échelle posée
Monter rapidement à l'échelle et donner un coup	Maintenir <b>↑</b> + orienter <b>↑</b> vers l'échelle + appuyer sur <b>X</b>
Monter rapidement à l'échelle et effectuer une prise	Maintenir <b>↑</b> + orienter <b>↑</b> vers l'échelle + appuyer sur <b>A</b>
Monter rapidement à l'échelle et sauter sur une autre échelle	Maintenir <b>↑</b> + orienter <b>↑</b> vers l'échelle + appuyer sur <b>L8</b> une fois en haut de l'échelle
Frapper l'échelle et la faire tomber	<b>X</b> lorsque vous êtes à proximité de l'échelle
Saisir l'échelle et la faire tomber	<b>A</b> lorsque vous êtes à proximité de l'échelle
Descendre de l'échelle	<b>B</b> lorsque vous êtes sur l'échelle
Sauter depuis le haut de l'échelle	<b>L8</b> lorsque vous êtes en haut de l'échelle

Saisir un objet suspendu	Maintenir <b>↑</b> pour saisir l'objet puis orienter <b>↑</b> lorsque l'indication apparaît à l'écran
Coup faible	Appuyer sur <b>X</b> lorsque vous êtes sur une échelle avec l'adversaire
Coup puissant	Maintenir <b>X</b> lorsque vous êtes sur une échelle avec l'adversaire
Prise avec l'échelle	<b>A</b> lorsque vous êtes sur l'échelle avec l'adversaire
Prise avec l'échelle sur un adversaire sonné	<b>A</b> lorsque vous êtes sur l'échelle avec un adversaire sonné
Finisher avec l'échelle	<b>Y</b> lorsque vous êtes sur l'échelle avec l'adversaire (nécessite une icône de Finisher)
Finisher avec l'échelle alternatif	<b>↑</b> + <b>Y</b> lorsque vous êtes sur l'échelle avec l'adversaire (nécessite une icône de Finisher)
Esquiver une attaque avec échelle de l'adversaire	<b>↑</b> lorsque l'adversaire vous attaque sur une échelle
Attaque plongeante suspendue	<b>X</b> lorsque vous êtes sur le poteau de coin et que votre adversaire s'accroche à un objet suspendu
Prise suspendue	<b>A</b> lorsque vous êtes près d'un adversaire accroché à un objet suspendu
Attaque avec rebond suspendue	<b>↑</b> vers l'adversaire + <b>X</b> lorsque vous vous tenez sur le tablier du ring et que l'adversaire est accroché à un objet suspendu

Pour remporter un match Ladder, un match TLC ou un match Money in the Bank, vous devez monter à une échelle pour vous rapprocher de l'objet suspendu au-dessus du ring (généralement un titre). Servez-vous de l'ombre sous l'objet suspendu pour aligner l'échelle, puis escaladez-la jusqu'en haut.

Lorsque vous êtes en haut, maintenez **↑** pour saisir l'objet. Une fois que la Superstar a saisi l'objet, PULL apparaîtra à l'écran, vous indiquant de tirer sur l'objet en orientant **↑**. Faites attention au chronomètre pour bénéficier d'une autre chance de décrocher l'objet. Faites également attention au chronomètre en exécutant votre mouvement : si le temps est écoulé, vous devrez recommencer depuis le début.

**REMARQUE :** Si vous voulez renverser une échelle sans la saisir, lui porter un coup (**X**) est le moyen le plus rapide d'y parvenir. Mais si elle est occupée par une ou plusieurs Superstars, le moyen le plus rapide et le plus efficace de la faire tomber (et avec elle les adversaires) est de s'en approcher et d'appuyer sur **A**.



Montez à l'échelle et orientez **↑** pour saisir l'objet suspendu au-dessus du ring. Quand l'indication de tirer sur l'objet apparaît, orientez **↑** pour le décrocher.



## COUPS AVEC LA CHAISE



Attaque avec la chaise sur un adversaire assis dans un coin	Tout en tenant une chaise, courir vers un adversaire assis dans un coin et appuyer sur <b>X</b>
Caler une chaise dans un coin	Orienter <b>↑</b> vers un coin tout en tenant une chaise et appuyer sur <b>B</b>

**REMARQUE :** Au cours des matchs Table, Ladder et TLC, les Breaking Point Submissions sont remplacées par des projections dirigées que vous pouvez utiliser pour balancer votre adversaire contre des objets. Amusez-vous bien !

## COMMANDES DES MATCHS STEEL CAGE



Les matchs Steel Cage font partie des matchs les plus violents de WWE 2K14. Les Superstars sont entourées par quatre murs impitoyables grillagés. Non seulement la cage confine l'action dans le ring, mais elle peut également être utilisée comme une arme dévastatrice sur un adversaire.

Escalader la paroi de la cage	<b>↑</b> vers la paroi de la cage + <b>LS</b>
Attaque plongeante du haut de la cage	<b>X</b> lorsque vous êtes à califourchon sur le haut de la cage. Utiliser contre un adversaire debout ou au sol
Faire tomber un adversaire de la cage	<b>A</b> ou <b>X</b> en vous tenant sous un adversaire en train d'escalader la paroi de la cage
Annuler une tentative de grimper	<b>LS</b>
Superplex menant à une fuite par la porte de la cage	Appuyer sur <b>A</b> contre un adversaire sonné dans le coin inférieur gauche du ring
Fracasser un adversaire sur la paroi de la cage	Maintenir <b>B</b> et orienter <b>↑</b> vers la cage. Vous devez posséder la technique Projection Puissante
Lancer un adversaire sur la paroi de la cage	<b>A</b> contre un adversaire sonné dans les cordes

## COMMANDES DES MATCHS HELL IN A CELL



Les matchs Steel Cage sont dangereux, mais les matchs Hell in a cell sont des briseurs de carrière en puissance ! Les commandes des matchs Steel Cage s'appliquent aussi aux matchs Hell in a cell, mais il existe quelques coups particulièrement vicieux qui ne peuvent être exécutés que dans le type de match le plus meurtrier de la WWE.

Faire tomber l'adversaire depuis le coin supérieur de la cellule	<b>A</b> près d'un adversaire dans le coin de la cellule
Prise Environnement	<b>A</b> contre un adversaire se tenant près de la paroi de la cellule
Détruire le plafond de la cellule	Écraser l'adversaire contre le centre du plafond de la cellule
Tomber sur le ring par le plafond écroulé de la cellule	<b>+</b> vers le trou du plafond + <b>LB</b>
Finisher Cell Destruction	<b>Y</b> à l'intérieur de la cellule du même côté que la table des commentateurs (nécessite une icône de Finisher)

## COMMANDES ELIMINATION CHAMBER



Six Superstars pénètrent l'Elimination Chamber, mais une seule ressortira victorieuse ! Deux Superstars débudent le match, et des Superstars supplémentaires arrivent, l'une après l'autre. Lorsqu'une Superstar subit un tombé, elle est éliminée du match, qui continue jusqu'à qu'il ne reste plus qu'une Superstar.

Les commandes des matchs Steel Cage s'appliquent, ainsi que les actions spéciales suivantes :

Grimper en haut de la chambre	<b>+</b> + <b>LB</b> lorsque vous êtes dans le coin
Démonter le haut de la chambre	<b>LB</b>
Écraser l'adversaire contre le mur de la chambre	Projeter l'adversaire avec un Irish Whip vers le mur de la chambre
Escalader le mur de la chambre	<b>+</b> vers le mur de la chambre + <b>LB</b>



## COMMANDES DES MATCHS TAG TEAM



Semez deux fois plus le chaos lors d'un match normal de la WWE, en faisant équipe avec un partenaire lors d'un affrontement contre deux adversaires ! Dans les matchs Tag Team et Tornado Tag Team normaux, le but est de gagner par tombé ou soumission.

Dans un match normal, les coéquipiers doivent se relayer pendant le match, et le membre légal d'une équipe doit battre le membre légal de l'autre équipe. Dans les matchs Tornado, toutes les Superstars se retrouvent sur le ring en même temps et le membre d'une équipe peut vaincre n'importe quel membre de l'autre équipe.

Tag	👤 vers le partenaire + <b>LB</b>
Prises à deux dans le coin	Effectuer un Irish whip sur un adversaire vers votre coin et orienter <b>👤👤👤👤</b> + <b>A</b> . Votre partenaire en attente doit se trouver près du coin où un tag a normalement lieu.
Prises à deux debout	Approcher votre partenaire pendant qu'il fait une prise sur un adversaire et orienter <b>👤👤👤👤</b> + <b>A</b>
Finisher Tag Team	Avec une icône de Finisher, effectuer un Irish whip ou traîner un adversaire vers votre coin (et votre partenaire en attente), approcher l'adversaire et appuyer sur <b>Y</b>
Demander le tag	<b>RB</b> + <b>🔄</b> <b>🔄</b>
Contrôler le partenaire illégal	<b>BACK</b> (l'UC prend alors le contrôle du partenaire légal)

## COMMANDES PARTENAIRE ILLÉGAL



Le partenaire attendant un tag peut marcher librement le long du tablier ou attaquer en douce un adversaire qui s'approche un peu trop.

Donner un coup de poing à un adversaire proche	<b>X</b>
Baisser la corde (pour faire tomber du ring un adversaire qui a subi un Irish Whip)	<b>B</b>
Demander un tag	<b>LB</b>
Faire une prise sur un adversaire à proximité dans le ring	<b>A</b>
Entrer sur le ring	<b>👤</b> + <b>LB</b>
Grimper sur un coin	<b>U</b> + <b>👤</b> vers le coin
Passer au contrôle du partenaire légal	<b>BACK</b> (l'UC prend alors le contrôle du partenaire illégal)

## COMMANDES DES MATCHS INFERNO



Lors d'un match Inferno, le ring est entouré de flammes torrides et le seul moyen de gagner est d'enflammer votre adversaire ! Lorsque votre adversaire est au sol, appuyez sur **B** pour le faire rouler vers le tablier en feu du ring.

Lorsque l'adversaire est près des flammes, vous devez appuyer sur **A** quand le curseur de la jauge est dans la zone cible. Votre adversaire doit appuyer en alternance sur **A/B/X/Y** afin de rejoindre des températures plus clémentes.

Remarque : Si vous risquez de partir en flammes, utilisez l'une de vos icônes de Finisher en stock (**Y**) pour échapper instantanément au feu. N'importe quelle Superstar ayant déjà perdu un match Inferno vous dira que c'est un petit prix à payer !

## COMMANDES ROYAL RUMBLE



Le match 30-man Royal Rumble avec élimination par-dessus la 3e corde est l'un des événements annuels les plus célèbres de la WWE. Tout est permis, tant que vous ne quittez pas le ring une fois que vous êtes entré !

Finishers Royal Rumble	<b>Y</b> lorsqu'un adversaire est sonné dans les cordes ou dans un coin, sous les cordes ou au sol sur le tablier du ring
Éliminer l'adversaire	<b>A</b> lorsqu'un adversaire est sonné dans les cordes ou dans un coin, sous les cordes ou au sol sur le tablier du ring, puis suivre l'affichage des touches à l'écran
Changer de personnage (après avoir été éliminé)	Orienter <b>○</b> vers le haut ou vers le bas ou appuyer sur <b>A</b> pour faire dérouler les Superstars et appuyer sur <b>A</b> pour sélectionner une Superstar
Annuler une tentative d'élimination (en attaque)	<b>L1</b>
Échapper instantanément à une élimination	<b>L1</b> (nécessite une icône de Finisher)



## XBOX LIVE

### MATCHMAKINGS SELON CLASSEMENT

Participer à un matchmaking selon classement contre un adversaire Xbox Live. Votre performance influe sur vos statistiques et votre classement Xbox Live. Assurez-vous d'être au top de vos capacités avant de rentrer dans le cercle fermé de ces matchs ultra-compétitifs. À chaque match incroyable auquel vous participerez, vous gagnerez en prestige tout en montant dans le classement et en remportant des titres.

### MATCHMAKING D'AMIS

À l'instar des matchmakings selon classement, ces matchs vous mettent face à face à un adversaire en ligne, mais le résultat n'affecte pas votre classement Xbox Live. Participez à une partie personnalisée (en sélectionnant le type de match) ou créez une session où vous prendrez part à des matchs contre un seul adversaire uniquement.

### CRÉATIONS DE LA COMMUNAUTÉ

Les créations de la communauté vous permettent d'accéder à des contenus créés et partagés par d'autres joueurs du monde entier. Vous pourrez également partager vos créations réalisées à partir des modes Créations, pour que tout le monde en profite. Avec le navigateur des Créations de la communauté, vous pourrez parcourir les contributions les plus récentes mises en ligne, les contributions les plus téléchargées et les mises en ligne les mieux notées. Vous aurez à disposition différents filtres qui trieront les contenus partagés par type. Si vous trouvez un contenu qui vous plaît, n'oubliez pas de laisser un commentaire et de le noter, ou même de l'ajouter à votre liste de favoris.

### MES INFOS

Dans cette rubrique, vous pourrez voir vos statistiques Xbox Live, votre niveau de prestige et vos statistiques de matchmakings selon classement triées par type de match.

### CLASSEMENTS

Vérifiez si vous faites le poids face aux autres joueurs du Xbox Live dans le classement Xbox Live. Plus vous gagnerez de matchmakings selon classement, plus vous grimpez les échelons. Serez-vous capable d'atteindre le sommet de la WWE ? Pour le savoir, testez vos compétences sur le Xbox Live !

## TECHNIQUES DES SUPERSTARS



### TOMBÉ AVEC TRICHE

Lorsque votre adversaire est au sol près des cordes, tenez-vous à proximité des cordes et réalisez un tombé avec les deux jambes appuyées sur les cordes, vous donnant ainsi un levier injuste pour augmenter vos chances d'obtenir un décompte.



### USURPATEUR

Imitez le Finisher de l'adversaire et utilisez-le contre lui en maintenant **Y** et en appuyant sur **△** pour activer la technique d'usurpateur. Vous aurez 20 secondes pour exécuter le Finisher à partir du moment où vous activerez la technique d'usurpateur. Pour réaliser ce coup, le défenseur doit être au sol et l'attaquant doit se trouver debout près de lui.



### REVANCHE

Si vous possédez cette technique, il vous sera indiqué à l'écran d'appuyer sur **Y** lorsque votre Superstar a subi de graves blessures à différentes parties du corps. En appuyant sur les touches indiquées à l'écran au bon moment, vous réaliserez une revanche remarquée. Vous n'aurez pas la possibilité d'utiliser cette technique si vous avez un Finisher de disponible. Vous ne pourrez recourir à cette technique qu'une fois par match.



### PROJECTION PUISSANTE

Lorsque vous effectuez un Irish whip sur un adversaire, maintenez **Y** pour envoyer valser un adversaire dans un coin ou le faire voler par-dessus les cordes et atterrir sur le sol de l'arène.



### RÉVOLTE

Les Superstars possédant cette technique peuvent l'utiliser une fois par match pour augmenter de façon importante leurs chances d'échapper à une tentative de tombé ou de soumission. Appuyez sur **△** lors d'une soumission ou d'un tombé effectués par l'adversaire.



### PLONGEURS EXTÉRIEURS

Appuyez sur **X** lorsque vous êtes dans les cordes, ou courez à travers le ring et appuyez sur **X** près des cordes pour exécuter une attaque plongeante ou une attaque plongeante en courant à l'extérieur du ring.



### PLONGEURS AVEC REBOND

Lorsque vous êtes à proximité des cordes ou que vous courez dans leur direction, maintenez **Y** vers les cordes et appuyez sur **X** pour exécuter une attaque avec rebond depuis le tablier du ring. Si votre adversaire est allongé sur la table des commentateurs, montez sur le tablier du ring le plus proche de la table et maintenez **Y** tout en appuyant sur **X** pour exécuter une attaque avec rebond meurtrière sur la table.



## TOMBÉ SPÉCIAL

Les Superstars dotées de cette technique peuvent contrer des attaques en courant et des tentatives de prise sur adversaire sonné effectuées par un adversaire sévèrement touché, grâce à des tentatives de tombé appelé « tombé spécial ». Elles ont également la possibilité de déclencher un tombé spécial avec **B** à proximité d'un adversaire sonné. Lors d'un tombé spécial, la Superstar attaquée peut tenter de se dégager normalement en atteignant la zone bleue de la jauge de dégagement. Si la Superstar attaquée possède également la technique de tombé spécial, elle peut contrer le tombé spécial avec un tombé de son cru en atteignant la zone jaune de la jauge.



## ÉVASION

Lorsque vous êtes au sol près des cordes, appuyez sur **A** pour vous glisser dessous et échapper à votre adversaire. Vous pouvez utiliser cette capacité jusqu'à trois fois par match.

## LE SAVIEZ-VOUS ?

Lorsque votre adversaire tente une prise contre vous, vous pouvez appuyer sur **A** pour le coincer dans un collar-and-elbow. Appuyez sur **A** de façon répétée pour prendre l'avantage et remporter la victoire !

Vous pouvez enlever les protections de coin qui se trouvent au coin du ring. Orientez **1** vers le coin et appuyez sur **A**.

Lors d'un Irish Whip, vous pouvez choisir la direction dans laquelle vous voulez projeter un adversaire qui court en poussant **1** dans cette direction.

Vous pouvez récupérer plus rapidement après avoir été sonné en appuyant sur toutes les touches.

Il n'y a qu'un moyen de s'échapper de la structure de Hell in a Cell. Vous devez pour cela détruire l'un des panneaux du mur du même côté que la table des commentateurs en utilisant un Finisher spécial.

Des coups puissants peuvent être exécutés depuis des prises enchaînées de face (Front Facelock, Side Headlock et Wrist Lock) ainsi qu'après avoir bloqué un coup de poing ou attraper une jambe lors d'un coup de pied.

La table des commentateurs doit être dégagée avant que vous ne puissiez y exploser un adversaire. Approchez de la table des commentateurs et appuyez sur **A** pour enlever la protection. Une fois que la protection a été enlevée, effectuez un Irish Whip ou traînez votre adversaire vers la table, puis agrippez-le pour le placer sur la table. Tenez-vous près de la table des commentateurs et appuyez sur **A** pour grimper sur la table, puis appuyez sur **A** pour exécuter une prise sur l'adversaire.

Certains coups sont directement suivis d'une tentative de tombé, si vous appuyez sur **B** lorsque l'icône apparaît à l'écran. Soyez attentifs !

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

Ce document peut être sujet à des mises à jour, la version la plus récente se trouve sur [www.taketwogames.com/eula](http://www.taketwogames.com/eula). L'utilisation de ce Logiciel au-delà de 30 jours après la publication d'une version modifiée de ce document constitue une acceptation automatique des termes. CE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. EN INSTALLANT, COPIANT OU UTILISANT CE LOGICIEL (COMME DÉFINI CI-DESSOUS), VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE LA PRÉSENTE GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL ET DE L'ACCORD DE LICENCE (CI-APRÈS DÉNOMMÉ « L'ACCORD »), AINSI QUE PAR LES TERMES CI-DESSOUS. LE « LOGICIEL » INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LE(S) MANUEL(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESDITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS. PAR L'OUVRETURE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRÉSENTE LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE « DONNEUR DE LICENCE »). SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

### I. LICENCE

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

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

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

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

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

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

**CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR :** le Logiciel peut autoriser l'utilisateur à créer du contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des captures d'écran d'un design de voiture ou des vidéos des séances de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que



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

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

## II. COLLECTE ET USAGE DES INFORMATIONS.

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

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

## III. GARANTIE

**GARANTIE LIMITEE.** Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité ; cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence ; que le Logiciel répondra à vos attentes ; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne peuvent constituer une garantie. Certaines juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## SUPPORT TECHNIQUE

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

**TÉLÉPHONE :** 0890 808 809 / (0,15 TTC/min)  
Du Lundi au Vendredi de 13h00 à 21h00  
Depuis la Belgique, composez le : 0902 88 078 (0,802 TTC/min)

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

"Informations concernant la loi informatique et liberté"

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

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

- **par courrier à l'adresse suivante :**

Take-Two Interactive France  
Webmaster  
14, rue de Castiglione  
75001 Paris

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

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

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



Code source et/ou objet du logiciel de "WWE 2K14" ©2005-2013 de Take-Two Interactive Software, Inc. Publié par 2K. 2K, Take-Two Interactive Software, Inc. et leurs logos respectifs sont des marques commerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. Tous les éléments de programmation, noms de talents, images, portraits, slogans, prises de catch, marques, logos et copyrights de WWE sont la propriété exclusive de WWE et de ses filiales. Développé par YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. et son logo sont des marques commerciales et/ou des marques commerciales déposées de YUKE'S Co., Ltd. Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2013 de RAD Game Tools, Inc. Wwise © 2006-2013 Audiokinetic Inc. Toutes les autres marques commerciales, ainsi que tous les autres logos et copyrights appartiennent à leurs propriétaires respectifs. "WWE 2K14" © 2013 de WWE. Tous droits réservés.

