

WWE 2K14



2K

PRECAUZIONI

- Questo disco contiene software per il sistema PlayStation®3. Non utilizzare questo disco con altri sistemi, poiché potrebbe danneggiarsi.
- Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche del sistema PlayStation®3 per il mercato PAL. Non può essere utilizzato con altre versioni del sistema PlayStation®3.
- Leggere attentamente il manuale di istruzioni del sistema PlayStation®3 per un utilizzo corretto del prodotto.
- Inserire il disco nel sistema PlayStation®3 con il lato inciso rivolto verso il basso.
- Quando si maneggia il disco, evitare di toccare la superficie.
- Mantenere il disco pulito ed evitare di graffiarlo. Se la superficie si sporca, pulirlo con un panno morbido e asciutto.
- Non esporre il disco a fonti di calore, alla luce diretta del sole o a eccessiva umidità.
- Non utilizzare dischi di forma irregolare, incrinati, deformati o riparati con nastro adesivo, in quanto potrebbero causare il malfunzionamento del gioco.

AVVERTENZE PER LA SALUTE

Giocare sempre in un ambiente ben illuminato. Fare pause regolari di circa quindici minuti per ogni ora di gioco. Smettere immediatamente di giocare se si viene colti da vertigini, nausea, affaticamento o cefalea. I soggetti sensibili a luci intermittenti o a particolari forme o configurazioni geometriche potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata ed essere soggetti a crisi epilettiche guardando la tv o giocando con i videogiochi. Se si è soggetti ad attacchi epilettici, consultare il medico prima di giocare con i videogiochi e contattarlo immediatamente qualora si dovessero riscontrare uno o più dei seguenti sintomi durante il gioco: alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza, confusione mentale e/o convulsioni.

3D - AVVERTENZE PER LA SALUTE

Utilizzando un televisore 3D per la visione di immagini e/o l'uso di giochi stereoscopici in 3D, alcuni individui potrebbero manifestare diversi disturbi (come affaticamento e irritazione degli occhi, o nausea). Al manifestarsi di tali sintomi, si prega di sospendere l'utilizzo fino allo scomparire dei disturbi.

In genere consigliamo di evitare l'uso prolungato del sistema PlayStation®3 e di fare 15 minuti di pausa per ogni ora di gioco. Tuttavia per la visione di video 3D e l'uso di giochi stereoscopici in 3D la durata e la frequenza di queste interruzioni varia da persona a persona. Si consiglia di fare delle pause abbastanza lunghe in modo da far scomparire ogni fastidio. Se il sintomo persiste, consultare un medico.

La visione da parte di bambini piccoli (soprattutto se sotto i sei anni) non è ancora sicura. Consultare il pediatra o l'oculista prima di consentire ai bambini piccoli la visione di immagini 3D o l'uso di giochi stereoscopici in 3D. Durante tali attività inoltre un adulto deve sempre essere presente e assicurare che le raccomandazioni di cui sopra siano seguite dai più giovani.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori, gli sviluppatori, gli editori e i rivenditori autorizzati. Se si sospetta che questo gioco sia una copia non autorizzata o si hanno altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando ai numeri riportati sul retro di questo manuale.

AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Per dettagli relativi all'aggiornamento del software del sistema PlayStation®3, visitare il sito web eu.playstation.com oppure fare riferimento alla Guida di riferimento rapido del sistema PS3™.



I numeri dell'Assistenza clienti telefonica si trovano sul retro di questo manuale.

SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE IN BASE ALL'ETÀ PEGI (PAN-EUROPEAN GAME INFORMATION — INFORMAZIONI PANEUROPEE SUI GIOCHI)

Il sistema di classificazione in base all'età PEGI è volto a proteggere i minorenni da videogiochi non adatti alla loro fascia d'età. Questa classificazione NON È UNA GUIDA sui livelli di difficoltà dei videogiochi. Per ulteriori informazioni visita il sito www.pegi.info.

Diviso in tre parti, il PEGI consente ai genitori e ai consumatori di ottenere informazioni affidabili sull'adeguatezza del contenuto del gioco in base all'età del giocatore. La prima parte è la classificazione dell'età:



La seconda parte consiste in una serie di descrittori che indicano il contenuto del gioco. A seconda del gioco ci può essere un numero diverso di descrittori combinati insieme. La classificazione dell'età riflette l'intensità del contenuto. Questi descrittori sono:



La terza parte consiste in un'etichetta per indicare giochi online. Quest'etichetta può essere utilizzata solamente da fornitori di servizi di gioco che si sono impegnati a garantire misure orientate alla protezione dei minorenni durante l'esperienza di gioco online:



Per ulteriori informazioni visita il sito www.pegionline.eu

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo prodotto ha un livello di controllo genitori predefinito che dipende dal suo contenuto. È possibile impostare il livello di controllo genitori sul sistema PlayStation®3 per stabilire restrizioni alla riproduzione di un prodotto secondo un livello di controllo genitori superiore rispetto a quello predefinito sul sistema PS3™. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PS3™.

Il presente prodotto è classificato secondo il sistema di classificazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il rapporto tra il sistema di classificazione PEGI e il livello di controllo genitori è il seguente:

LIVELLO DEL CONTROLLO DEI GENITORI	9	7	5	3	2
GRUPPO ETÀ — CLASSIFICAZIONE PEGI	18	16	12	7	3

In alcuni casi il livello del filtro contenuti di questo prodotto potrebbe essere superiore a quello richiesto nel tuo paese. Ciò è dovuto alle differenze nella valutazione per fasce d'età nei vari paesi in cui il prodotto viene venduto. Potresti dover aggiornare il livello del filtro contenuti sul tuo sistema PS3™ per poter giocare.

BLES-01937

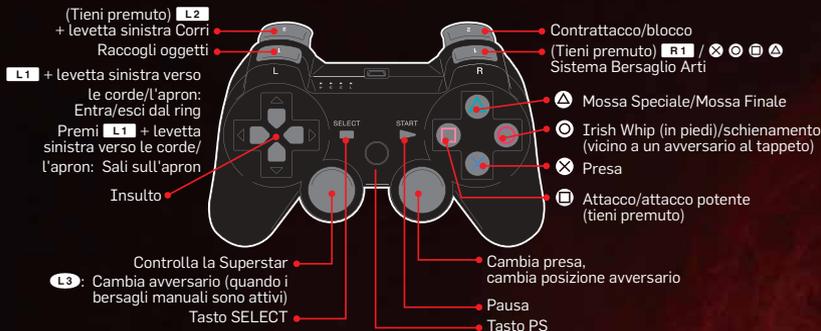
ESCLUSIVAMENTE AD USO DOMESTICO Questo software è concesso in licenza solo per l'utilizzo con il sistema PlayStation®3. Potrebbe essere necessario un aggiornamento al software del sistema PlayStation®3. Qualsiasi accesso, utilizzo o trasferimento del prodotto o il copyright implicito e marchi registrati non autorizzati sono proibiti. Si consiglia di visitare eu.playstation.com/terms per i diritti di utilizzo completi. Library programs ©1997-2013 Sony Computer Entertainment Inc. concesso in licenza esclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). LA RIVENDITA E IL NOLEGGIO SONO VIETATI SALVO ESPRESSAMENTE AUTORIZZATO DA SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore e PlayStationHome sono soggetti a specifici termini di utilizzo e non sono disponibili in tutti i Paesi e in tutte le lingue (eu.playstation.com/terms). È necessaria una connessione Internet a banda larga. I costi di accesso alla connessione a banda larga sono a carico dell'utente. Alcuni contenuti sono a pagamento. Gli utenti devono avere almeno 7 anni e per i minorenni è richiesto il consenso dei genitori. Le funzioni di rete potrebbero essere revocate con ragionevole preavviso. Per maggiori informazioni, consultare la pagina eu.playstation.com/gameservers. Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

“B.”, “PlayStation”, “PS3”, “△×○□”, “SIXAXIS”, “DUALSHOCK” and “” 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 2K14 © 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.

INDICE DEI CONTENUTI

Comandi di gioco	4
Per iniziare.....	4
PlayStation®Network	5
Introduzione	5
Comandi	6
Mosse finali catapulta - NOVITÀ!	28
Schermata di gioco	32
Selezione Superstar	32
Menu principale	32
Tornei - NOVITÀ!	33
30 Years of <i>WrestleMania</i> - NOVITÀ!.....	35
The Streak - NOVITÀ!	36
Creazioni WWE - NOVITÀ!	37
Momenti OMG! - NOVITÀ!	41
Sistema bersaglio arti.....	46
Comandi arbitro speciale.....	49
Comandi I Quit.....	50
Comandi Extreme Rules.....	52
Comandi Brawl.....	53
Comandi TLC	54
Comandi Steel Cage match.....	59
Comandi Hell in a Cell match.....	60
Comandi Elimination Chamber.....	61
Comandi Tag Team	62
Comandi Inferno match.....	64
Comandi Royal Rumble	65
PlayStation®Network	66
Abilità Superstar	67
Lo sapevi?	69
Garanzia software limitata, Accordo di licenza e Informazioni sulla riservatezza	70

COMANDI DI GIOCO



NOTA: Questi sono i comandi relativi al Tipo comandi A, quello predefinito. Il Tipo comandi B è disponibile nelle opzioni di gioco e inverte i comandi relativi a tasti direzionali e levetta sinistra.

PER INIZIARE

Preparare il sistema PlayStation®3 secondo le indicazioni contenute nel manuale di istruzioni. All'avvio, la spia di accensione si accenderà in rosso per indicare che il sistema PlayStation®3 è in modalità standby. Premere il tasto di accensione; la spia di accensione diventerà verde.

Inserire il disco di **WWE 2K14** nel vano disco con l'etichetta rivolta verso l'alto. Selezionare l'icona dal menu XMB™ e premere il tasto X. Accertarsi che ci sia spazio libero sufficiente sullo spazio di archiviazione del sistema (HDD) prima di iniziare a giocare. Non inserire o rimuovere periferiche una volta acceso il sistema. Consultare il manuale di istruzioni del sistema PlayStation®3 per ulteriori dettagli sulla preparazione e ricarica di un controller wireless.

NOTA BENE: le informazioni nel presente manuale erano corrette al momento della stampa, ma possono essere state apportate modifiche di minore entità nelle ultime fasi dello sviluppo del prodotto. Tutte le immagini nel manuale si riferiscono alla versione del prodotto in lingua inglese.

Questo titolo utilizza funzioni di salvataggio e caricamento automatico. I dati verranno salvati automaticamente in determinati punti del gioco. I dati salvati in precedenza verranno caricati automaticamente all'avvio. Non spegnere o fare il reset del sistema mentre la spia accesso spazio di archiviazione del sistema lampeggia.

Selezionare la lingua preferita dal menu delle impostazioni di sistema.

PLAYSTATION®NETWORK

PlayStation®Network ti collega a più giochi, più intrattenimento, più divertimento. Visita <http://it.playstation.com/psn/> per più informazioni.

CONNESSIONE

Per poter usare PlayStation®Network, devi dotarti di una connessione Internet banda larga per il tuo sistema PlayStation®3 e abbonarti al servizio PlayStation®Network.

Per stabilire se PlayStation®Network è disponibile nella zona in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione, visita <http://it.playstation.com/psn/>

FILTRO CONTENUTI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata. Sarà possibile limitare l'accesso in funzione del tipo di contenuto. Decidi come e con chi potranno interagire online i membri della tua famiglia tramite il servizio PlayStation®Network e imposta un limite di tempo per le sessioni di gioco. Per più informazioni, visita https://support.us.playstation.com/app/answers/detail/a_id/207/~/_use-parental-controls-on-the-playstation-network.

INTRODUZIONE

WWE 2K14 è nato con un solo obiettivo: farti vivere l'esperienza di una Superstar WWE nel modo più completo possibile senza prima firmare un contratto con Mr. McMahon!

Rivivi 30 anni di *WrestleMania* con una nuovissima modalità Storia che ricrea i momenti più memorabili dei più grandi eventi dello sport-entertainment. Partendo dalla prima *WrestleMania* fino a *WrestleMania 29* del 2013, affronterai alcune delle più grandi Superstar della storia della WWE negli incontri che li hanno resi immortali.

A proposito di immortali, nella storia della WWE, nessuna Superstar ha mai incarnato quel termine quanto il leggendario Undertaker. Ora, per la prima volta, puoi provare cosa significhi davvero affrontare il Deadman a *WrestleMania*, dove non ha mai perso! La modalità Streak ti mostrerà la quasi invincibilità di The Undertaker come mai prima d'ora.

Ma questo è solo l'inizio! Le nuovissime Mosse Finali Catapulta ti permettono di sfruttare l'Impatto dell'avversario a sue spese grazie a mosse spaccacossa. I momenti OMG! ti daranno ancora più modo per infliggere dolore. Due nuovi tipi di match in modalità Torneo, Gold Rush e Tag Team, ti permettono di competere per una cintura a tua scelta. E se pensavi che la modalità Creazioni WWE non potesse migliorare ancora, nuove opzioni per creare Superstar o Championship personalizzati sono qui per smentirti!

COMANDI

MOVIMENTO



Se vuoi correre contro l'avversario per sbattergli il braccio in faccia, scivolare fuori dal ring per sistemare la questione sul pavimento dell'arena o salire sull'angolo per scaricare una gomitata volante sulla tua vittima inerme, devi imparare come muoverti.

La maggior parte delle volte, muoverti è semplice quanto muovere la levetta sinistra nella direzione in cui vuoi andare e premere **L1** per scavalcare, scendere o salire su qualcosa.

Muovi la Superstar	Muovi la levetta sinistra
Vai all'apron dal ring	Muovi la levetta sinistra verso l'esterno del ring + premi L1
Muoviti tra i paletti del ring, da un apron all'altro	Muovi la levetta sinistra verso il paletto
Raggiungi l'esterno del ring dall'interno del ring	Muovi la levetta sinistra verso l'esterno del ring + tieni premuto L1
Scendi dall'apron all'esterno del ring	Premi L1
Sali sull'apron dall'esterno del ring	Muovi la levetta sinistra verso il ring + premi L1
Sali sul ring dall'esterno del ring	Muovi la levetta sinistra verso il ring + tieni premuto L1

Sali sul ring dall'apron	Muovi la levetta sinistra verso il ring + premi L1
Corri	Tieni premuto L2 + muovi la levetta sinistra
Sali sull'angolo	Tieni premuto L1 + muovi la levetta sinistra verso l'angolo o corri verso di esso
Sali sull'angolo dall'esterno del ring	Corri verso il paletto dall'esterno del ring

ATTACCHI E COMBINAZIONI DI COLPI POTENTI



Colpire è il modo più veloce per infliggere danni all'avversario. Premendo **□** eseguirai un colpo rapido sull'avversario. Tenendo premuto **□** sferrerai un colpo potente ma lento (e per questo più facile da bloccare). Combinando **□** mentre muovi la levetta sinistra in una direzione, otterrai una gamma di colpi diversi.

Premendo **□** quando ogni colpo giunge a segno, creerai una combinazione di colpi che stordisce l'avversario e genera rapidamente Impatto.

Attacco diretto	Premi □
Attacchi diretti alternativi (4 tipi diversi)	Premi □ + levetta sinistra ↑→↓←
Attacco potente	Tieni premuto □
Attacco potente alternativo (1 tipo)	Tieni premuto □ + levetta sinistra ↑→↓←

Combo 2 colpi	Ⓚ durante un attacco diretto
Combo 3 colpi	Ⓚ durante il 2° colpo di una combo
Combo 4 colpi	Ⓚ durante il 3° colpo di una combo
Gut Kick	Ⓚ + Ⓚ + levetta sinistra ↙ ↘

NOTA: Una combinazione di colpi eseguita con successo, cioè con i quattro colpi a segno, lascerà l'avversario stordito in piedi e vulnerabile a prese, attacchi in tuffo dalla corda più alta e altre mosse devastanti.

PRESE A CATENA

Le prese in piedi in *WWE 2K14* iniziano da uno dei quattro stati di presa a catena. Per entrare in uno stato di presa a catena, avvicinati a un avversario in piedi e non stordito e premi **X** mentre muovi la levetta sinistra in su, in giù, a sinistra o a destra.



WAIST LOCK: **X** + levetta sinistra ↓ rivolto verso l'avversario o **X** alle sue spalle



WRIST LOCK: **X** + levetta sinistra → rivolto verso l'avversario



FRONT FACELOCK: **X** + levetta sinistra ↑ rivolto verso l'avversario o **X** da solo



SIDE HEADLOCK: **X** + levetta sinistra ← rivolto verso l'avversario

Quando l'avversario è bloccato in una presa, sarà in tua balia. Usa i seguenti comandi per ferirlo o per prepararlo per una sorte peggiore:

Presa (5 tipi diversi)	X + levetta sinistra ↑↔↓← o solo X senza levetta sinistra
Sottomissione Breaking Point	Tieni premuto S
Attacco	Premi Ⓚ
Attacco potente	Tieni premuto Ⓚ
Irish Whip	Ⓚ
Transizione verso Front Facelock	Levetta destra ↑
Transizione verso Wrist Lock	Levetta destra →
Transizione verso Waist Lock	Levetta destra ↓
Transizione verso Side Head Lock	Levetta destra ←
Fai camminare l'avversario nel ring	Tieni premuto L2 + R2 e muovi la levetta sinistra
Rilascia presa a catena	L1

PRESE SU STORDITO



Quando l'avversario è in piedi stordito, sarà in tua balia. Per eseguire una presa in stordimento, avvicinati all'avversario da davanti o da dietro mentre è stordito e premi semplicemente \otimes , oppure premi \otimes e muovi la levetta sinistra $\uparrow \downarrow \rightarrow \leftarrow$ in qualsiasi direzione per eseguire una presa potente.

Per stordire un avversario, metti a segno tutti i quattro colpi di una combinazione, solleva l'avversario al tappeto oppure contrattacca un avversario gravemente ferito. Puoi usare anche il Sistema bersaglio arti (vedi l'omonima sezione più avanti).

Presa frontale (5 tipi diversi)	\otimes o \otimes + levetta sinistra $\uparrow \downarrow \rightarrow \leftarrow$ rivolto verso l'avversario
Presa da dietro (5 tipi diversi)	\otimes o \otimes + levetta sinistra $\uparrow \downarrow \rightarrow \leftarrow$ dietro l'avversario in piedi
Sottomissione Breaking Point frontale	Tieni premuto \otimes rivolto verso l'avversario
Sottomissione Breaking Point posteriore	Tieni premuto \otimes dietro l'avversario in piedi
Passa a Front Facelock/Trascina	Tieni premuto L2 + R2 e muovi la levetta sinistra per trascinare (rilascia L2 + R2 per passare al Front Facelock)

IRISH WHIP



Lanciare l'avversario in una corsa incontrollata con un Irish Whip è un modo ideale per prendere il controllo del match. Premi \odot per lanciare l'avversario con un Irish Whip nella direzione in cui muovi la levetta sinistra. Quando rimbalza, cogliolo al volo con un colpo (\oplus) o una presa (\otimes).

Irish Whip sull'avversario	\odot (muovi la levetta sinistra per puntare l'avversario)
Contrattacco	\oplus quando l'avversario sta tornando di corsa verso di te
Contropresa	\otimes quando l'avversario sta tornando di corsa verso di te
Contropresa alternativa	Tieni premuto \otimes quando l'avversario sta tornando di corsa verso di te
Rotolata o fai la cavallina sull'avversario in corsa	L1 Quando l'avversario sta tornando di corsa verso di te
Presa trattenuta	Premi \otimes durante l'esecuzione dell'Irish Whip (prima di lasciare l'avversario)
Attacchi trattenuti	Premi \oplus durante l'esecuzione dell'Irish Whip (prima di lasciare l'avversario)

CONTRATTACCHI



L'avversario può anche cercare di prenderti a pugni, ma tu non devi necessariamente stare lì a incassarli! Premi **R2** appena l'avversario inizia a colpire per controbattere al colpo o bloccarlo.

Controbattendo a un pugno o a un calcio dell'avversario, chiuderai il suo pugno o la sua gamba in una presa e avrai un breve intervallo per contrattaccare!

NOTA: Se sei in attacco e l'avversario cerca di controbattere al tuo colpo o alla presa, usa **R2** con il giusto tempismo per controbattere a tua volta!

DA UN CONTRATTACCO SU PUGNO



Attacco	□
Presa a catena	△
Mossa Speciale/Mossa Finale	△ se hai una Mossa Finale/Speciale frontale o di spalle
Sottomissione Breaking Point	Tieni premuto ⊗
Contrasta la contromossa	R2 appena l'avversario cerca di controbattere il tuo attacco

DA UN CONTRATTACCO SU CALCIO



Attacco	□
Presa a catena	Levetta destra
Presa contrattacco su calcio	⊗
Mossa Speciale/Mossa Finale	△ se hai una Mossa Finale/Speciale frontale o di spalle
Sottomissione Breaking Point	Tieni premuto ⊗
Contrasta la contromossa	R2 appena l'avversario cerca di controbattere il tuo attacco

POSIZIONAMENTO



Una volta che avrai preso il sopravvento, *WWE 2K14* ti darà la possibilità di piazzare l'avversario dove preferisci. Quando è alla tua mercé, bloccato in una presa, al tappeto o stordito in piedi, usa la levetta destra per posizionare l'avversario strategicamente e travolgilo con i tuoi attacchi più potenti.

SE BLOCCATO IN UNA PRESA

Front Facelock	Levetta destra ↑
Side headlock	Levetta destra ←
Waist Lock	Levetta destra ↓
Wrist Lock	Levetta destra →

MENTRE L'AVVERSARIO È AL TAPPETO

Solleva l'avversario	Levetta destra ↑
Volta l'avversario	Levetta destra ←→
Solleva l'avversario e portati alle sue spalle	Levetta destra ↓

IN PIEDI DI FRONTE O DIETRO L'AVVERSARIO STORDITO

Volta l'avversario	Levetta destra ←→
--------------------	-------------------

AVVERSARIO STORDITO ALL'ANGOLO

Volta l'avversario	Levetta destra ←→
Solleva e posiziona sull'angolo	Levetta destra ↑
Posiziona in Tree Of Woe (appeso all'angolo a testa in giù)	Levetta destra ↓
Metti l'avversario (seduto) sull'angolo	Colpisci con Gut Kick (Ⓜ + levetta sinistra ↙↘)

AVVERSARIO STORDITO ALLE CORDE

Metti l'avversario sulla corda centrale	Levetta destra
---	----------------

ATTACCHI CONTESTUALI

Quando l'avversario è alla tua mercé in vari punti dell'arena, avrai a disposizione diversi nuovi attacchi con cui colpirlo. In generale, Ⓜ è sempre un colpo e ⊗ è sempre una presa, ma ricordati di provare questi attacchi speciali nelle varie situazioni per aggiungerli al tuo repertorio.

AVVERSARIO AL TAPPETO



Tentativo di schienamento	Ⓜ
Attacco al tappeto	Ⓜ
Attacco al tappeto alternativo	Levetta sinistra + Ⓜ
Attacco in corsa al tappeto	Ⓜ mentre corri verso un avversario al tappeto
Trascina l'avversario	Tieni premuto L2 + R2 e muovi la levetta sinistra
Annulla trascinamento	Rilascia L2 + R2
Solleva	Levetta destra ↑
Solleva l'avversario e resta alle sue spalle	Levetta destra ↓
Volta l'avversario	Levetta destra ←→

Sottomissione Breaking Point	Tieni premuto X
Presa al tappeto	X
Punta alla testa dell'avversario al tappeto	Tieni premuto R1 + premi X mentre sei vicino alla testa dell'avversario
Punta alle braccia dell'avversario al tappeto	Tieni premuto R1 + premi X mentre sei vicino al fianco dell'avversario
Punta alle gambe dell'avversario al tappeto	Tieni premuto R1 + premi X mentre sei vicino alle gambe dell'avversario

NOTA: La presa a terra varierà a seconda che l'avversario sia a faccia in su o in giù, o se sei in piedi vicino alla sua testa, al fianco o alle gambe. Usa il Sistema Bersaglio Arti (**R1** + **X**) per isolare le parti del corpo dell'avversario su cui vuoi concentrarti; consulta "Sistema Bersaglio Arti" per ulteriori informazioni.

AVVERSARIO STORDITO ALLE CORDE



Presa avversario	X
Scaglia l'avversario fuori dal ring	□
Irish Whip	○

RIVOLTO VERSO L'AVVERSARIO STORDITO (IN PIEDI) ALL'ANGOLO



Attacco	□
Attacco in corsa	□ Mentre corri verso l'avversario stordito all'angolo
Transizione avversario verso posizione seduta all'angolo	Colpisci con Gut Kick (levetta sinistra ↙ + □)
Solleva e posiziona sull'angolo	Levetta destra ↑
Metti l'avversario in Tree of Woe	Levetta destra ↓
Presa	X
Presa alternativa	Levetta sinistra + □
Irish Whip	○
Volta l'avversario	Levetta destra ←→

RIVOLTO VERSO L'AVVERSARIO (SEDUTO) ALL'ANGOLO



Attacco	Ⓚ
Attacco in corsa	Ⓚ mentre corri verso un avversario seduto
Preso	⊗

ALLE SPALLE DELL'AVVERSARIO STORDITO (IN PIEDI) ALL'ANGOLO



Attacco	Ⓚ
Attacco in corsa	Ⓚ mentre corri verso l'avversario stordito all'angolo
Solleva e posiziona sull'angolo	Levetta destra ↑
Metti l'avversario in Tree of Woe	Levetta destra ↓
Preso	⊗
Preso alternativa	Levetta sinistra + Ⓚ
Irish Whip	Ⓚ
Volta l'avversario	Levetta destra ↔

TREE OF WOE



Attacco	<input type="checkbox"/>
Attacco in corsa	<input type="checkbox"/> mentre corri verso un avversario appeso
Presca	<input checked="" type="checkbox"/>

CONTRO AVVERSARIO INATTIVO SULL'ANGOLO



Presca corda più alta in corsa	Corri verso l'angolo e premi <input checked="" type="checkbox"/>
Attacco	<input type="checkbox"/>

ATTACCHI IN CORSA



Cosa c'è di meglio di avvicinarsi a un avversario e prenderlo a sberle? Corregli incontro e sbatterlo a terra, ovviamente! Corri verso l'avversario tenendo premuto **L2** e muovendo la levetta sinistra verso di lui, quindi usa **○** o **⊗** per colpirlo o eseguire una presa.

Corri verso l'avversario	Tieni premuto L2 e muovi la levetta sinistra verso l'avversario
Attacco in corsa	Premi ○ mentre corri verso un avversario in piedi
Attacco in corsa alternativo	Tieni premuto ○ mentre corri verso un avversario in piedi
Presa frontale	Premi ⊗ mentre corri verso un avversario in piedi voltato di fronte
Presa frontale alternativa	Tieni premuto ⊗ mentre corri verso un avversario in piedi voltato di fronte
Presa da dietro	Premi ⊗ mentre corri verso un avversario in piedi voltato di spalle
Presa da dietro alternativa	Tieni premuto ⊗ mentre corri verso un avversario in piedi voltato di spalle

ATTACCHI IN TUFFO DALLA CORDA PIÙ ALTA



I paletti del ring non servono solo a reggere le corde: puoi anche salirci sopra per sferrare devastanti attacchi volanti contro i tuoi incauti avversari. Esegui attacchi in tuffo dalla corda più alta contro avversari in piedi o al tappeto, ma stai attento che non te li rivoltino contro. È una bella caduta!

Attacco in tuffo al tappeto	○ Contro un avversario al tappeto
Attacco in tuffo al tappeto alternativo	Levetta sinistra + ○ contro un avversario al tappeto
Attacco in tuffo in piedi	○ Contro un avversario in piedi
Attacco in tuffo in piedi alternativo	Levetta sinistra + ○ contro un avversario in piedi
Scendi nel ring	L1
Scendi sull'apron	L1 + levetta sinistra verso l'apron

MOSSE FINALI E MOSSE SPECIALI



Il modo migliore per mandare la folla in delirio e atterrare l'avversario per il congegno è una Mossa Finale, come la Attitude Adjustment di John Cena o la GTS di CM Punk.

Riempi l'indicatore Impatto portando a segno i tuoi attacchi e insultando l'avversario. Quando l'indicatore è pieno, avrai 20 secondi per eseguire la Mossa Speciale della tua Superstar.

Esegui correttamente e otterrai un'icona Mossa Finale potenziata. Se invece non riesci a realizzarla entro il tempo limite, otterrai una normale icona Mossa Finale.

Mossa Speciale	⚠ Quando l'Impatto è al massimo
Mossa Finale	⚠ Quando hai una Mossa Finale

Per eseguire la Mossa Speciale/Finale della tua Superstar, devi anche trovarti nella posizione giusta. Ciascuna Superstar ha dei requisiti specifici. Per più informazioni, consulta la voce Info Match del menu di pausa o i set di mosse nella Modalità Creazioni.

In piedi di fronte	Sei in piedi e rivolto verso l'avversario in piedi
In piedi alle spalle	Sei alle spalle di un avversario in piedi
Rimbalzo Irish Whip	Quando un avversario rimbalza sulle corde verso di te dopo un Irish Whip

In corsa	Stai correndo verso un avversario in piedi
Al tappeto – Lato	Sei in piedi al lato di un avversario al tappeto
Al tappeto - Gambe	Sei in piedi vicino alle gambe di un avversario al tappeto
Al tappeto - Busto	Sei in piedi vicino alla testa di un avversario al tappeto
Angolo contro avversario al tappeto	Sei vicino a un angolo e l'avversario è al tappeto
Tuffi contro avversario al tappeto	Sei sull'angolo con un avversario al tappeto a portata di salto
Tuffi contro avversario in piedi	Sei sull'angolo con un avversario in piedi a portata di salto
Corda più alta davanti	L'avversario è stordito sull'angolo e tu gli sei davanti
Corda più alta dietro	L'avversario è stordito sull'angolo, rivolto verso l'esterno del ring e tu gli sei alle spalle
Angolo – Davanti	Sei in piedi davanti all'avversario, anche lui in piedi e piegato contro l'angolo
Angolo - Seduto	Sei in piedi davanti all'avversario che è seduto all'angolo
Stordito alle corde	L'avversario è appoggiato alla corda più alta
Stordito sulla corda centrale	L'avversario è appeso sulla corda centrale del ring

MOSSE FINALI CATAPULTA - NOVITÀ!



Se la tua Superstar ha una Mossa Finale Catapulta assegnata al primo slot Mossa Finale, puoi sfruttare lo slancio della corsa per una fenomenale Mossa Finale Catapulta.

Per infliggerla, lancia l'avversario verso le corde con un Irish Whip. Quando rimbalza verso di te, premi **L1** per sollevarlo e premi **A** mentre è in aria per sbatterlo al tappeto con una Mossa Finale Catapulta!

Puoi usare la Mossa Finale Catapulta anche contro un avversario che ha deciso di correrti incontro, ma ti servirà un tempismo perfetto!

MOSSE FINALI CATAPULTA

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

NOTA: Vuoi sapere se la tua Superstar ha una Mossa Finale Catapulta nel suo set di mosse? Metti in pausa il match, seleziona "Info Match" e "Mossa Finale". Se la Mossa Finale principale è una Mossa Finale Catapulta, sarà indicato nella finestra "Info mosse" sulla destra dello schermo.

INSULTI



Aggiungi la beffa al danno insultando l'avversario durante il match. Se ci riesci, aumenterai il tuo Impatto e avrai il pubblico ai tuoi piedi. Usa un tasto direzionale qualsiasi per insultare l'avversario, ma fai attenzione, perché un avversario veloce potrebbe approfittarne per sferrarti contro un colpo o una presa. Dopotutto, ride bene chi ride ultimo.

Quando hai un'icona Mossa Finale pronta, potrai obbligare l'avversario al tappeto a rialzarsi usando un Insulto Speciale. Quando l'avversario si trascina in piedi, colpiscilo rapidamente con la tua Mossa Finale, altrimenti la perderai!

Insulto (4 tipi diversi)	Tasti direzionali ↑↓←→
Insulto Speciale	Tasto direzionale ↑ quando l'avversario è al tappeto e hai un'icona Mossa Finale pronta

NOTA: Ci sono tre situazioni in cui puoi usare un Insulto Speciale: in piedi vicino a un avversario al tappeto, in piedi sull'apron vicino a un avversario al tappeto, oppure in piedi sull'angolo sopra a un avversario al tappeto.

SCHIENARE UN AVVERSARIO



Quando sei sicuro che l'avversario non ce la fa più, è ora di bloccarne la gamba e dare il via al conteggio.

Quando l'avversario è al tappeto, avvicinati e premi **○** per tentare lo schienamento. Per sfuggire allo schienamento, l'avversario dovrà tenere premuto **×** per riempire l'indicatore e rilasciare **×** quando è nella zona obiettivo.

Se sei la Superstar che sta effettuando lo schienamento e vuoi divertirti un altro po' con l'avversario, puoi annullare lo schienamento in qualsiasi momento premendo **L1**.

Schienamento	○ Quando l'avversario è al tappeto
Sfuggi allo schienamento	Premi × per riempire l'indicatore e rilascia nella zona obiettivo
Interrompi lo schienamento (solo in attacco)	L1

SOTTOMISSIONI BREAKING POINT



Quando l'avversario è al tappeto, stordito o bloccato in una presa, tieni premuto **×** per chiuderlo in una Sottomissione Breaking Point. L'avversario deve liberarsi rapidamente dalla presa di sottomissione, o dovrà arrendersi e perdere il match.

Premi rapidamente **×/○/□/△** per aumentare la pressione. L'avversario dovrà fare altrettanto per liberarsi. Fai attenzione: se cerchi di obbligare alla resa un avversario forte, potresti finire esausto! Per interrompere l'esecuzione di una presa di sottomissione, premi **L1**. Ricorda che così facendo perderai una notevole quantità d'Impatto.

Sottomissione Breaking Point	Tieni premuto × quando l'avversario è bloccato in una presa, al tappeto o in piedi stordito
Aumenta la pressione (in attacco)	×/○/□/△ ripetutamente
Interrompi la sottomissione (in attacco)	L1
Liberati (in difesa)	×/○/□/△ ripetutamente
Striscia verso le corde (in difesa)	Muovi la levetta sinistra verso le corde per strisciare e iniziare una Rope break (quando richiesto)

COMANDI MENU

Utilizza la levetta sinistra o i tasti direzionali per muoverti fra i menu di gioco. Premi **X** per confermare la selezione. Premi **O** per tornare alla schermata precedente.

SCHERMATA DI GIOCO



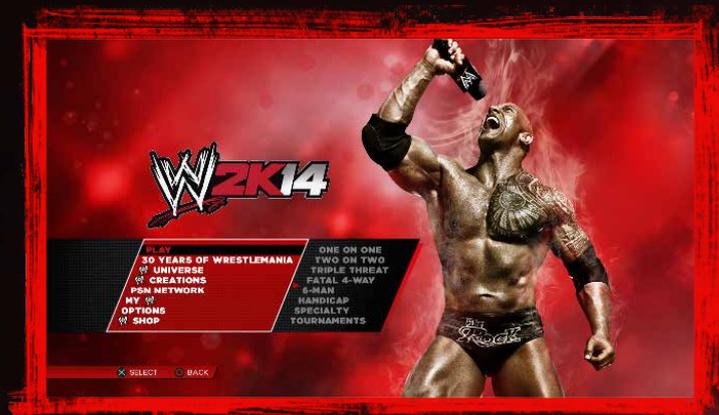
SELEZIONARE LE SUPERSTAR



Quando sei nella schermata di Selezione Superstar, usa la levetta sinistra o i tasti direzionali per evidenziarne una e premi **X** per confermare la scelta.

Per impostazione predefinita, la schermata di Selezione Superstar mostra tutte le Superstar WWE che hai sbloccato. Per vedere le Superstar o le Diva create o quelle acquistate nel PlayStation®Store, evidenzia il relativo tasto sullo schermo.

MENU PRINCIPALE



Premi **START** nella schermata del titolo per richiamare il menu principale, che offre le seguenti opzioni:

ESIBIZIONE

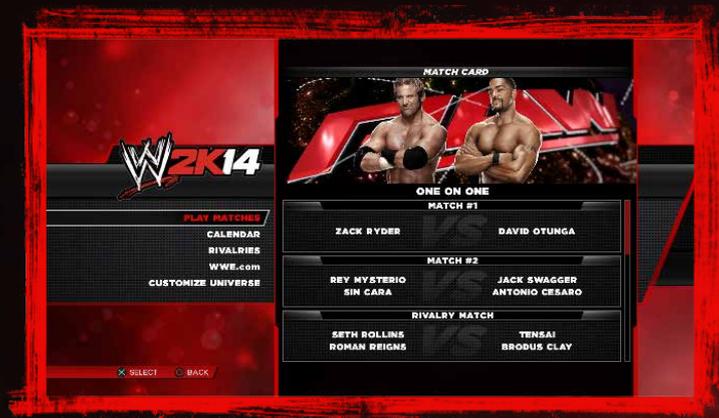
Crea un match di esibizione scegliendo liberamente fra tutti i tipi di match e le Superstar disponibili. Scegli un tipo di match, un sottotipo, quindi scegli le Superstar che si affronteranno. *WWE 2K14* offre oltre 80 variazioni di match in cui far competere le tue Superstar.

TORNEI - NOVITÀ!



Dopo il debutto di King of the Ring in WWE '13, due nuove modalità Torneo lo affiancano per l'edizione di quest'anno. Il torneo Gold Rush consente di contendersi ogni titolo in singolo, mentre Tag Team è un torneo incentrato sul WWE Tag Team Championship.

NOTA: Se attivi l'opzione Mantenimento danni in una modalità Torneo, eventuali danni agli arti delle Superstar verranno mantenuti da un match all'altro nel corso del torneo!



Ti sei mai chiesto come sia essere Mr. McMahon o un dirigente della WWE? Prova WWE Universe, una modalità di gioco persistente che genera un calendario WWE realistico e dinamico. Modifica i roster delle varie leghe, crea e sciogli i Tag Team, assegna Championship, alleati con le Superstar e tanto altro ancora!

WWE Universe configurerà automaticamente i match che dovrai affrontare, oppure potrai aggiungerne di personalizzati. In qualsiasi momento puoi controllare il cuore del WWE Universe dal menu principale del gioco.

Un intero Universo di possibilità ti sta aspettando!



WWE Universe ruota attorno all'annuale Showcase of the Immortals: *WrestleMania*. *WWE 2K14* ti consente di rivivere ogni singola edizione di *WrestleMania* nei panni delle Superstar che in quelle occasioni sono diventate leggende. Ricrea i momenti più grandi di *WrestleMania* e guadagnati il titolo di vera leggenda della WWE.

Ogni match che affronti ha un elenco di obiettivi bonus che puoi richiamare in qualsiasi momento premendo **SELECT**. Completa i bonus per sbloccare Superstar, manager, cinture e tenute alternative pronti da usare in qualsiasi modalità di gioco e preparati per una travolgente battaglia fra passato e presente!

THE STREAK - NOVITÀ!



Streak è una nuovissima modalità di gioco esclusiva per *WWE 2K14* che rende omaggio all'imbattibilità di Undertaker a *WrestleMania*. Contiene due diverse modalità: Batti la Streak e Difendi la Streak. Puoi trovare Streak nel menu principale di *30 Years of WrestleMania*

BATTI LA STREAK

In Batti la Streak, affronterai Undertaker in un match uno contro uno. Sembra semplice? Non correre. Lo affronterai a *WrestleMania*, dove è sempre uscito vincitore per oltre due decenni... e scoprirai presto il perché.

Nessun avversario che hai affrontato in passato può paragonarsi al Deadman che affronterai in Batti la Streak. Sarà più forte di te. Genererà Impatto più rapidamente di te. E che Undertaker sarebbe senza un arsenale di trucchi psicologici, pronti da usare nell'improbabile caso in cui tu riesca a prendere il sopravvento?

Se in qualche modo riuscirai a battere The Undertaker, potrai inviare il punteggio alla classifica online Batti la Streak e vantarti dell'impresa definitiva. Se per caso ti capiterà di incontrare Triple H, Big Show o qualche altra Superstar che Undertaker ha seppellito a *WrestleMania*, potrai sbattere loro in faccia che tu sei riuscito dove loro hanno fallito!

DIFENDI LA STREAK

In Difendi la Streak giocherai nei panni di The Undertaker, affrontando ondate continue di avversari, uno dopo l'altro. Appena ne sconfiggi uno, l'avversario successivo salirà sul ring al suo posto. Per quanto tu sia stanco, dovrai andare avanti.

Non c'è modo di "vincere" in modalità Difendi la Streak: continueranno ad arrivare avversari finché non sarai sconfitto. Ma potrai comunque inviare il tuo punteggio a una classifica online: se riesci a sconfiggere 21 avversari in una sola partita, sbloccherai il match Slobber Knocker da usare in modalità Esibizione.

CREAZIONI WWE—NOVITÀ!

Grazie a otto Modalità Creazioni potrai personalizzare praticamente ogni aspetto della tua esperienza WWE, con tante novità aggiunte per *WWE 2K14*!

SUPERSTAR: Definisci l'aspetto di una Superstar oppure, con la nuova opzione esclusiva, crea una tenuta alternativa per una Superstar WWE esistente!

TENUTE SUPERSTAR: Un'opzione nuova ed esclusiva per cambiare il colore della tenuta per l'entrata e per il ring senza doverle creare da zero.

ENTRATA: Inventa un modo unico e appariscente di entrare nell'arena per la tua Superstar
SET DI MOSSE: Scegli fra centinaia di mosse per definire l'arsenale di una Superstar creata

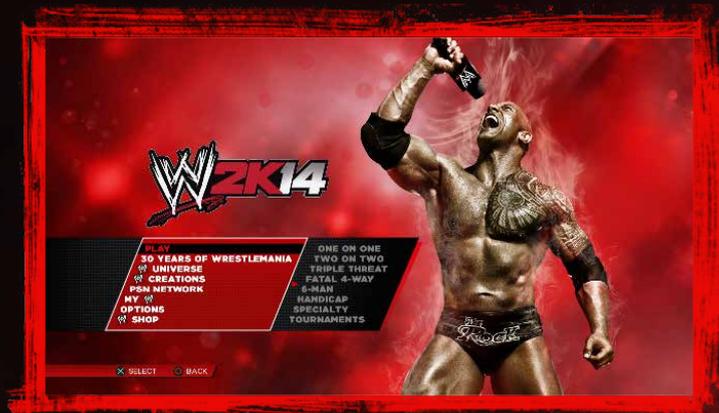
MOSSA SPECIALE: Progetta una Mossa Finale unica per la tua Superstar

STORIA: Scrivi la tua trama nella WWE

ARENA: Personalizza la tua Arena WWE in cui lottare

CHAMPIONSHIP: Crea un nuovo Titolo personalizzato o modifica il look di una cintura WWE esistente.

PLAYSTATION®NETWORK



Non è un caso se la chiamano "World" Wrestling Entertainment! Collegati online con PlayStation®Network per lottare con i migliori: affronta le partite classificate per guadagnare prestigio e fama oppure disputa delle partite del giocatore per un confronto amichevole!

Con PlayStation®Network potrai anche caricare le tue realizzazioni in Modalità Creazioni e condividerle all'interno di Creazioni Community. Sfoglia, guarda, vota, commenta e scarica le creazioni di migliaia di giocatori dal mondo intero per aggiungerle al tuo gioco, e carica le tue creazioni per condividerle con gli altri.

E se questo non ti basta, vai al Negozio WWE per scoprire le ultime offerte di contenuto scaricabile premium per *WWE 2K14*!

LA MIA WWE

Guarda filmati di replay, consulta le tue statistiche e modifica le caratteristiche di Superstar, team e titoli per rendere davvero tuo *WWE 2K14*!

OPZIONI

Da qui puoi consultare il manuale virtuale del gioco, configurare le regole match, definire impostazioni di gioco come schema dei comandi e presentazione visiva, determinare come salvare e caricare i dati, vedere i riconoscimenti e consultare gli oggetti sbloccabili disponibili in *WWE 2K14*.

NEGOZIO WWE

Qui puoi acquistare contenuto scaricabile dal negozio online. L'acquisto di contenuto scaricabile per *WWE 2K14* richiede una connessione internet e PlayStation®Network.

MOMENTI OMG!

Ci sono momenti che vivranno per sempre nella storia della WWE, come quando la Superplex di Brock Lesnar su Big Show ha fatto crollare il ring o quando The Undertaker ha spiccato un balzo suicida oltre la corda più alta per colpire un avversario fuori dal ring. Con *WWE 2K14* potrai creare altri momenti epici, pronti a entrare negli annali del wrestling.

MOSSA FINALE TAVOLO DEI CRONISTI



RICHIESTE 1 ICONA MOSSA FINALE

Togli la copertura del tavolo dei cronisti con **L1**. Porta l'avversario verso il tavolo con un Irish Whip o trascinandolo, poi premi **X** per stenderlo sul tavolo. Quando appare sullo schermo l'icona OMG!, premi **A** per salire sul tavolo dei cronisti ed eseguire una Mossa Finale per sfondarlo.

APRON DDT - NOVITÀ!



RICHIEDE 1 ICONA MOSSA FINALE

Avvicinati a un avversario in piedi sull'apron, stordito e appoggiato alle corde, rivolto al centro del ring. Premi **△** per eseguire su di lui una DDT sul bordo dell'apron. Il modo più semplice per preparare questo momento OMG! è afferrare l'avversario con una presa a catena, tenere premuto **L2** e **R2** per trascinarlo verso le corde, quindi premere **○** per scaraventarlo oltre la corda più alta. Finirà stordito sull'apron, pronto per la tua Apron DDT.

DISTRUZIONE BALAUSTRATA



RICHIEDE 1 ICONA MOSSA FINALE

Con un Irish Whip, porta l'avversario in uno dei quattro angoli della balastra che circonda il pavimento dell'arena. Avvicinati all'avversario e comparirà l'icona OMG!. Premi **△** per scagliare l'avversario attraverso la balastra con una spear o con un colpo, a seconda della classe di peso della tua Superstar.

MOSSE FINALI AEREE



RICHIEDE 1 ICONA MOSSA FINALE E MOSSE FINALI SPECIFICHE

Se la tua Superstar ha come mossa finale 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 o Codebreaker, puoi afferrare un avversario in volo con la Mossa Finale premendo **△** quando appare sullo schermo OMG!. È un ottimo modo per contrastare gli avversari acrobatici, che non si azzarderanno a usare mosse in salto finché avrai un'icona Mossa Finale.

THE DEADMAN'S DIVE - NOVITÀ!



RICHIEDE 1 ICONA MOSSA FINALE; QUESTA MOSSA OMG! È ESCLUSIVA DI THE UNDERTAKER

Con The Undertaker, avvicinati a un avversario sul ring, stordito e appoggiato alle corde (per preparare la mossa, trascina l'avversario fino alle corde). Premi **△** per eseguire lo speciale tuffo suicida di The Undertaker fuori dal ring.

DISTRUZIONE RING



RICHIÈDE 3 ICONE MOSSA FINALE DISPONIBILI; L'ATTACCANTE DEVE ESSERE DI CLASSE SUPER HEAVYWEIGHT

Lancia il tuo avversario verso un angolo del ring con un Irish Whip. Quando è stordito nell'angolo, avvicinati e premi **△** quando appare l'icona OMG! Eseguirai una Superplex dalla corda più alta che farà crollare il ring e ti assegnerà immediatamente la vittoria per KO! La Distruzione del ring è disponibile solo nei seguenti tipi di match uno contro uno: Match normale, Extreme Rules, Last Man Standing e Submission.

BIG BOOT ASSISTITO SUI PALETTI - NOVITÀ!



RICHIÈDE 1 ICONA MOSSA FINALE

Porta l'avversario verso il paletto trascinandolo o con un Irish Whip per farlo appoggiare al paletto. Avvicinati e premi **△** per dargli una gran pedata in testa.

SHELL SHOCKED/ATTITUDE ADJUSTMENT/CHOKESLAM SIMULTANEE - NOVITÀ!



RICHIÈDE 3 ICONE MOSSA FINALE; UNA DELLE MOSSE INDICATE DEVE ESSERE ASSEGNATA COME PRIMA MOSSA FINALE NEL SET DI MOSSE DELLA SUPERSTAR; DEVI ESSERE IN UN MATCH CON TRE O PIÙ CONTENDENTI

Porta uno degli avversari in un angolo del ring con un Irish Whip o trascinandolo. Poi, sempre con un Irish Whip o trascinandolo, porta un secondo avversario nello stesso angolo, per metterli uno contro l'altro a sandwich. Premi **△** mentre sono entrambi storditi per eseguire una Shell Shocked, Attitude Adjustment o Chokeslam su tutti e due contemporaneamente!

LANCIO SULLE CELLE - NOVITÀ!



RICHIÈDE 1 ICONA MOSSA FINALE; DEVI ESSERE IN UNA ELIMINATION CHAMBER

Lancia il tuo avversario verso una delle celle vuote con un Irish Whip. Avvicinati e premi **△** per spingerlo oltre la porta della cella con una Spear.

ULTRAPLEX



RICHIEDI 3 ICONE MOSSA FINALE DISPONIBILI; L'ATTACCANTE NON PUÒ ESSERE DI CLASSE SUPER HEAVYWEIGHT

La preparazione per la Ultraplex è identica alla Distruzione ring. Questa mossa è semplicemente la sua versione quando viene sferrata da una Superstar che non sia Super Heavyweight. Anziché eseguire una Superplex sull'avversario nel ring, l'attaccante esegue una Ultraplex e lo scaraventa fuori dal ring.

SISTEMA BERSAGLIO ARTI



Qualunque pivello può salire sul quadrato e sferrare pugni e calci all'impazzata, ma una vera Superstar WWE affronta ogni match con un piano preciso, studiato per fare a pezzi l'avversario e costringerlo a implorare pietà.

Con il sistema bersaglio arti di WWE 2K14 puoi prendere di mira parti del corpo specifiche e tartassarle fino a costringere l'avversario alla resa.

Puoi bersagliare gli arti di un avversario stordito in piedi, chiuso in una presa o al tappeto.

Per puntare alla testa dell'avversario stordito in piedi/in una presa	Tieni premuto R1 + premi ▲
Per puntare al braccio dell'avversario stordito in piedi/in una presa	Tieni premuto R1 + premi ○ o □
Per puntare alle gambe dell'avversario stordito in piedi/in una presa	Tieni premuto R1 + premi ×
Per puntare alla testa dell'avversario al tappeto	Tieni premuto R1 + premi × mentre sei vicino alla testa dell'avversario
Per puntare al braccio dell'avversario al tappeto	Tieni premuto R1 + premi × mentre sei vicino al fianco dell'avversario
Per puntare alle gambe dell'avversario al tappeto	Tieni premuto R1 + premi × mentre sei vicino alle gambe dell'avversario

Quando l'avversario afferra la parte del corpo dolorante per i tuoi attacchi, saprai che stanno avendo effetto. Allora avrai la vittoria in pugno!

Quando gli arti hanno subito danni moderati (indicati dal colore arancione), l'avversario subirà gli effetti seguenti.

TESTA



UN COLPO O UNA PRESA ALLA TESTA AVRANNO MAGGIORI PROBABILITÀ DI RENDERLO STORDITO IN PIEDI.

Se tenti una sottomissione alla testa, sarà molto più probabile che si arrenda.

BRACCIA



LA FORZA DELLA SOTTOMISSIONE BREAKING POINT AVVERSARIA È RIDOTTA

Se tenti una sottomissione alle braccia, sarà molto più probabile che si arrenda.

GAMBE



L'AVVERSARIO CAMMINA PIÙ LENTAMENTE.

Ha difficoltà a correre e può crollare a terra all'improvviso mentre corre. Se tenti una sottomissione alle gambe, sarà molto più probabile che si arrenda.

BUSTO



LA BARRA ADRENALINA È RIDOTTA.

Potrai eseguire prese su avversari storditi in piedi dopo una Gut Kick (levetta sinistra  o  + ). Quando l'avversario è piegato in avanti per il calcio, muovi la levetta sinistra    +  per eseguire una delle quattro prese su avversario stordito.

Se tenti una sottomissione al busto, sarà molto più probabile che si arrenda.

COMANDI ARBITRO SPECIALE



In un Match con arbitro speciale, puoi guidare l'incontro in maniera imparziale... oppure no! Puoi essere veloce o lento quanto vuoi nel conteggiare schienamenti e uscite dal ring, verificare o meno la sottomissione quando una Superstar è presa in una sottomissione Breaking Point o addirittura chiudere un match in anticipo con uno Screw Job!

Per causare uno Screw Job, devi incrementare la barra arbitro speciale arbitrando in modo equo, ammonendo le Superstar che imbrogliono e insultano. Ricordati di non attaccare le Superstar né contare in modo troppo veloce o troppo lento o la barra diminuirà. Quando la barra è piena e la tua Superstar preferita ha chiuso l'avversario in una presa per sottomissione, premi **▲** quando richiesto per chiamare la campana e dichiarare la vittoria per sottomissione... Ma vedi anche di filartela dall'arena alla svelta o potresti pentirtene!

Conteggio schienamento/fuori dal ring	⊗
Controlla sottomissione	⊗
Annuncia sottomissione	⊗ Durante un controllo sottomissione
Screw Job	▲ Quando la barra arbitro speciale è al massimo e la Superstar è presa in una sottomissione Breaking Point
Conteggio violazione	⊗

NOTA: Essere l'arbitro non ti dà il potere assoluto. Se la barra arbitro speciale si svuota del tutto perché sei chiaramente di parte o non fai il tuo lavoro, un arbitro più imparziale verrà chiamato per sostituirli!

COMANDI I QUIT



Non vuoi che ci sia alcun dubbio su quale Superstar è davvero la migliore? Allora sfida l'avversario a un I Quit Match, dove due Superstar continuano a malmenarsi finché uno dei due non annuncia esplicitamente di ritirarsi dall'incontro.

Durante un I Quit Match puoi infliggere danni all'avversario con ogni mezzo: tutti gli oggetti sono legali. Quando pensi che l'avversario ne abbia abbastanza, chiudilo in una sottomissione Breaking Point (tieni premuto **⊗**) oppure premi **●** vicino a lui quando è al tappeto, come se tentassi lo schienamento.

A quel punto, l'avversario dovrà fermare il cursore nella barra I Quit entro la zona indicata, se non vuole perdere il match. Puoi eseguire un insulto di intimidazione (tasti direzionali) per scuotere la barra e rendere le cose più difficili all'avversario. Se le parole "I QUIT" si materializzano del tutto nella parte bassa dello schermo, l'incontro è finito!

Tenta di far ritirare l'avversario	● Vicino all'avversario al tappeto, oppure esegui una sottomissione Breaking Point
Intimorisci l'avversario	Tasti direzionali nel mini-gioco I Quit
Sfuggi al tentativo di ritiro	⊗ Quando il cursore è nella zona indicata
Sfuggi subito al tentativo di ritiro	▲ (costa 1 icona Mossa finale)

NOTA: L'intimidazione è utile per spingere alla resa un avversario già vacillante, ma non usarla contro un avversario ancora forte, perché ogni utilizzo consumerà il tuo Impatto.

COMANDI EXTREME RULES



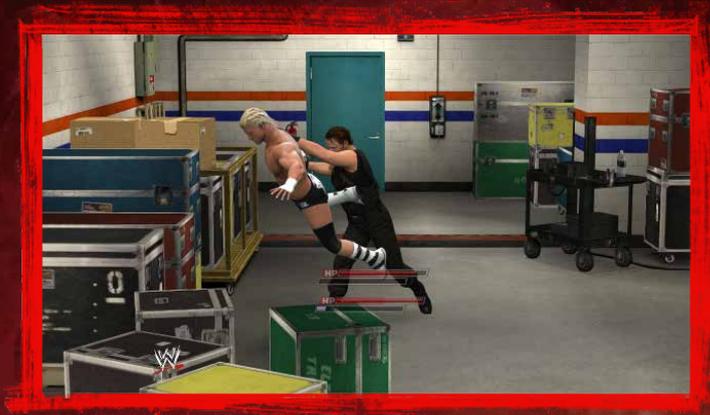
In un match Extreme Rules, l'unica regola è che non ci sono regole! Lotta fuori dal ring, colpisci l'avversario con una sedia d'acciaio e continua ad affrontarlo finché non siete ridotti a due maschere di sangue!

In realtà, queste mosse sono disponibili in tutti i match con oggetti utilizzabili contro gli avversari ma, usandole al di fuori dei match Extreme Rules, rischierai la squalifica.

Attacca con un oggetto	Ⓞ Mentre hai un oggetto in mano
Preso con oggetto	⊗ Mentre hai un oggetto in mano
Prendi oggetto/Lascia oggetto	L1
Dai fuoco al tavolo	⚠ In piedi vicino a un tavolo aperto quando è attiva l'icona Mossa finale. Puoi dare fuoco ai tavoli anche nei Table Match in cui la condizione di vittoria "Tavolo infuocato" è attivata nelle Regole match.
Attacca con oggetto in corsa	Ⓞ Con un oggetto in mano e scattando verso l'avversario
Fai scivolare un oggetto sul ring	Fuori dal ring, muovi la levetta sinistra verso il ring e premi L1
Corri sul ring con un oggetto	Corri verso il ring con l'oggetto in mano

Lancia l'oggetto fuori dal ring	Dentro al ring, muovi la levetta sinistra verso le corde del ring e premi L1
Corri fuori dal ring con un oggetto	Mentre sei vicino alle corde, corri verso le corde con un oggetto in mano
Rimuovi un oggetto sotto il ring	L1 In piedi all'esterno del ring vicino al centro dell'apron

COMANDI BRAWL



A volte la situazione prende una piega ancora peggiore che nei match Extreme Rules. A volte non c'è semplicemente alcun match! Se resti coinvolto in una Backstage Brawl, ricorda che alcune delle mosse predefinite sono sostituite dalle mosse seguenti.

Lancia avversario	Ⓞ
Preso specifica Brawl	⊗ o ⊗ + Levetta sinistra ↑↓→←
Preso ambientale	⊗ Quando l'avversario è appoggiato a un oggetto ambientale
Mossa Finale ambientale	⚠ Quando l'avversario è appoggiato a un oggetto ambientale (icona Mossa Finale richiesta)

COMANDI TLC

La sigla TLC si riferisce a "Tavoli, scale e sedie". Puoi usare queste mosse in qualsiasi tipo di match che coinvolga questi oggetti.

MOSSE TAVOLO



Attacco tavolo	☐ Con il tavolo in mano
Apri tavolo	L1 Con il tavolo in mano
Trascina un tavolo aperto	Tieni premuto L1 in piedi vicino al tavolo + muovi la levetta sinistra
Appoggia tavolo all'angolo	Levetta sinistra verso l'angolo + ☐ con il tavolo/la scala in mano vicino all'angolo
Appoggia il tavolo contro le corde, la balaustra, l'apron, ecc.	Levetta sinistra verso l'oggetto + ☐ con il tavolo/ in mano
Preso tavolo	Premi ☒ con un tavolo in mano per sfruttarlo contro il giocatore in difesa stordito
Sdraia l'avversario sul tavolo	Premi ☒ rivolto contro un avversario stordito appoggiato sul tavolo per sdraiarlo sul tavolo, oppure trascina l'avversario su un tavolo appoggiato

MOSSE SCALA



Raccogli la scala	L1
Apri la scala (con la scala in mano)	L1
Sposta scale aperte	Tieni premuto L1 mentre sei vicino al lato della scala
Lascia la scala	Rilascia L1 mentre sposti la scala
Sali sulla scala (senza avversari sulla scala)	Levetta sinistra verso la scala + premi L1
Sali sulla scala (Con un avversario sulla scala)	L1 Vicino alla scala
Appoggia la scala ad un angolo, alle corde, sull'apron o sulla balaustra	Levetta sinistra verso l'angolo, ecc. + ☐
Corri sulla scala appoggiata	Tieni premuto L2 + levetta sinistra verso la scala appoggiata
Corri sulla scala e attacca	Tieni premuto L2 + levetta sinistra verso la scala + ☐
Corri sulla scala ed esegui la presa	Tieni premuto L2 + levetta sinistra verso la scala + ☒
Corri sulla scala e salta su un'altra scala	Tieni premuto L2 + levetta sinistra verso la scala + premi L1 in cima alla scala

Colpisci la scala e falla cadere	📍 Vicino alla scala
Afferra la scala e falla cadere	⊗ Vicino alla scala
Sali sulla scala	📍 Mentre sei sulla scala
Scendi dalla cima della scala	L1 In cima alla scala
Prendi un oggetto sospeso	Mantieni la levetta destra ↑ per afferrare l'oggetto, poi muovi la levetta destra ↓ quando l'interfaccia lo richiede
Attacco debole	Premi 📍 sulla scala con l'avversario
Attacco potente	Tieni premuto 📍 sulla scala con l'avversario
Presca scala	⊗ Sulla scala con l'avversario
Presca stordito scala	⊗ Su una scala rivolto verso un avversario stordito
Mossa Finale scala	⬆️ Su una scala con l'avversario (quando l'icona Mossa Finale è attiva)
Mossa Finale scala alternativa	Levetta sinistra + ⬆️ Su una scala con l'avversario (quando l'icona Mossa Finale è attiva)
Schiva l'attacco dell'avversario sulla scala	Levetta sinistra ↓ Quando l'avversario ti attacca sulla scala
Attacco in tuffo sospeso	📍 Quando sei sull'angolo e l'avversario è appeso all'oggetto sospeso
Presca sospesa	⊗ Quando sei vicino all'avversario appeso all'oggetto sospeso
Tuffo sospeso dalle corde	Levetta sinistra verso l'avversario + 📍 quando sei in piedi sull'apron e l'avversario è appeso all'oggetto sospeso

Per vincere un Ladder Match, TLC Match o Money in the Bank Match devi salire su una scala per raggiungere l'oggetto appeso sul ring (di solito una cintura del titolo). Usa l'ombra sotto l'oggetto sospeso per allineare la scala, poi sali in cima.

Quando sei in cima, mantieni la levetta destra ↑ per afferrare l'oggetto. Quando la Superstar ha afferrato l'oggetto, ti verrà richiesto di TIRARLO muovendo la levetta destra ↓. Usa il tempismo corretto per avere un'altra occasione di prendere l'oggetto. Fai attenzione al tempismo: se lo sbagli, dovrai ricominciare da capo.

NOTA: Se vuoi abbattere una scala senza raccoglierla, il modo più rapido è un attacco (📍). Ma se sulla scala c'è almeno una Superstar, il modo più rapido ed efficace per farla cadere (assieme agli avversari) è avvicinarsi e premere ⊗.



Sali sulla scala e muovi la levetta destra ↑ per afferrare l'oggetto sospeso sopra il ring.



Quando compare l'indicazione di rimuovere l'oggetto, muovi la levetta destra ↓ per prenderlo.

MOSSE SEDIA



Attacco all'angolo al tappeto sedia

Con una sedia in mano, corri verso l'avversario al tappeto (seduto) nell'angolo e premi **○**

Incastra sedia nell'angolo

Muovi la levetta sinistra verso l'angolo con una sedia in mano e premi **○**

NOTA: Durante i match Table, Ladder e TLC, le mosse di sottomissione Breaking Point sono sostituite da prese direzionali con cui puoi lanciare l'avversario verso e contro gli oggetti. Buon divertimento!

COMANDI STEEL CAGE MATCH



Gli Steel Cage Match sono tra gli incontri più brutali in WWE 2K14. Le Superstar sono circondate da implacabili pareti di rete d'acciaio. La gabbia non solo tiene l'azione confinata sul ring, ma può essere anche usata come un'arma devastante contro le Superstar.

Sali sulla gabbia	Levetta sinistra verso la parete della gabbia + L1
Attacco in tuffo dal tetto della gabbia	○ A cavallo dalla gabbia. Contro un avversario in piedi o al tappeto
Tira giù un avversario dalla gabbia	⊗ o ○ sotto un avversario che si sta arrampicando sulla parete della gabbia
Annulla il tentativo di arrampicata	L1
Superplex e fuga dalla porta della gabbia	Premi ⊗ contro un avversario stordito nell'angolo in basso a sinistra del ring
Schiaccia l'avversario sulla parete della gabbia	Tieni premuto ○ e muovi la levetta sinistra verso la gabbia; devi avere l'abilità lancio del martello
Lancia l'avversario sulla parete della gabbia	⊗ Contro un avversario stordito alle corde

COMANDI HELL IN A CELL MATCH



Gli Steel Cage Match sono pericolosi, ma gli Hell in a Cell match possono porre fine a una carriera! Tutti i comandi degli Steel Cage match valgono anche per Hell In a Cell, ma ci sono alcune mosse particolarmente crudeli che puoi eseguire solo nel tipo di match più letale della WWE.

Lancia l'avversario dal margine superiore della cella	⊗ Verso l'avversario sul bordo della cella
Preso ambientale	⊗ Contro un avversario in piedi vicino alla parete della cella
Sfonda il tetto della cella	Sbatti l'avversario al centro del tetto della cella
Scendi sul ring attraverso il tetto sfondato della cella	Levetta sinistra Verso la parte sfondata + L1
Mossa finale distruzione cella	⚠ All'interno della cella sul lato dei tavoli dei cronisti (è richiesta un'icona Mossa Finale)

COMANDI ELIMINATION CHAMBER



Sei Superstar entrano nell'Elimination Chamber, ma solo una ne uscirà ma solo una ne uscirà vincitrice. Due Superstar cominciano il match e un'ulteriore Superstar accede, una per volta. Quando una Superstar viene schienata, viene eliminata dal match, che prosegue finché non ne rimane una sola.

Nell'Elimination Chamber puoi usare i comandi dello Steel Cage Match e le azioni speciali che seguono.

Sali in cima alla cella	Levetta sinistra + L1 mentre sei sull'angolo
Scendi dalla cima della cella	L1
Sbatti l'avversario contro la parete della Chamber	Lancia l'avversario verso la parete della Chamber con un Irish Whip
Arrampicati sulla parete della Chamber	Levetta sinistra verso la parete della gabbia + L1

COMANDI TAG TEAM MATCH



Raddoppia la distruzione di un normale match WWE facendo coppia con un partner e affrontando due avversari! Nei normali match Tag Team e nei match Tornado Tag Team, l'obiettivo è vincere per schiacciamento o sottomissione.

In un match normale, i due componenti del team si danno il cambio e il membro legale di un team deve battere il membro legale dell'altro team. Nei match Tornado, tutte le Superstar sono sul ring contemporaneamente, e qualsiasi membro di un team può sconfiggere qualsiasi membro dell'altro.

Tag	Levetta sinistra verso il partner + L1
Prese di coppia all'angolo	Scaglia un avversario verso il tuo angolo con un Irish Whip e muovi la levetta sinistra ←↑→↓ + ⊗ ; il partner in attesa deve essere posizionato vicino all'angolo, dove avverrebbe normalmente il tag
Prese di coppia in piedi	Avvicinati al partner mentre esegue una presa sull'avversario e muovi la levetta sinistra ←↑→↓ + ⊗
Mossa Finale Tag Team	Con un'icona Mossa Finale disponibile, porta l'avversario verso il tuo angolo (e verso il tuo partner in attesa) con un Irish Whip oppure trascinandolo, quindi avvicinati all'avversario e premi △
Chiama Partner Tag	R1 + Tasti direzionali ↑↓
Comandi partner illegale	<small>SELECT</small> □ (il COM controllerà il partner legale)

COMANDI DEL PARTNER TAG ILLEGALE



Il partner in attesa di tag può muoversi liberamente lungo l'apron o attaccare a tradimento gli avversari che si avvicinano troppo.

Pugno su avversario vicino	Ⓚ
Abbassa la corda (per far cadere a bordo ring un avversario scagliato da un Irish Whip)	○
Chiama il Tag	L1
Esegui una presa sull'avversario vicino sul ring	⊗
Sali sul ring	Levetta sinistra + L1
Sali sull'angolo	L2 + levetta sinistra verso l'angolo
Passa a controllare il partner legale	<small>SELECT</small> □ (il COM controllerà il partner illegale)

COMANDI INFERNO MATCH



Durante gli Inferno match, il ring è circondato da fiamme roventi e l'unico modo per vincere è di dar fuoco all'avversario! Quando l'avversario è a terra, premi **O** per farlo rotolare verso l'apron in fiamme.

Una volta che l'avversario è vicino alle fiamme, devi premere **X** quando il cursore raggiunge l'area indicata. L'avversario deve premere ripetutamente **X/O/□/△** per fuggire verso zone più fresche.

NOTA: Se stai rischiando di andare a fuoco, usa una delle icone Mossa Finale disponibili (**△**) per sfuggire subito alle fiamme. Qualunque Superstar che abbia mai perso un Inferno match ti potrà confermare che ne vale sicuramente la pena!

COMANDI ROYAL RUMBLE



La Royal Rumble è un 30-Man match a eliminazione e uno degli eventi annuali più famosi nella WWE. Una volta entrato sul ring, tutto è concesso... almeno finché non ne esci di nuovo!

Mossa Finale Royal Rumble	△ quando l'avversario è stordito contro le corde o l'angolo, sotto le corde o sull'apron
Elimina l'avversario	X quando l'avversario è stordito contro le corde o l'angolo, sotto le corde o sull'apron, quindi segui i comandi mostrati sullo schermo
Cambia personaggio (dopo esserti fatto eliminare)	Usa i tasti direzionali su o giù oppure X per scorrere le varie Superstar e premi X per sceglierne una
Annulla il tentativo di eliminazione (all'attacco)	L1
Sfuggi subito all'eliminazione	L1 (Richiede 1 icona Mossa Finale)

PLAYSTATION®NETWORK

PARTITE CLASSIFICATE

Affronta un avversario su PlayStation®Network in una partita classificata. Il risultato influirà sulle tue statistiche e sulla classifica di PlayStation®Network. Dovrai essere al massimo della forma prima di salire sul quadrato per uno di questi incontri ultra-competitivi. Con ogni fantastico match che affronti, otterrai prestigio con cui guadagnare titoli e posizioni in classifica.

PARTITA DEL GIOCATORE

Ti permettono di affrontare un avversario online, come nelle partite classificate, ma senza che il risultato incida sulla tua posizione in classifica su PlayStation®Network. Affronta una partita personalizzata (selezionando il tipo di match) o crea una sessione in cui sfidi esclusivamente un unico avversario.

CREAZIONI COMMUNITY

Con le Creazioni Community puoi accedere a contenuti realizzati e caricati dai giocatori di tutto il mondo. Puoi anche caricare le tue opere realizzate con le modalità Creazioni WWE perché tutto il mondo possa vederle. Con il browser Creazioni Community potrai scorrere i vari contributi ordinandoli per data di invio, numero di download o voto ricevuto. Potrai usare una serie di filtri per scegliere il tipo di contenuto. Se trovi un contenuto che ti piace, ricorda di commentare o votarlo, oppure aggiungilo ai tuoi preferiti.

LE MIE INFO

Qui puoi vedere le statistiche di PlayStation®Network, il prestigio e i risultati delle tue partite classificate divise per tipo di match.

CLASSIFICHE

Scopri come te la cavi contro gli altri giocatori nella classifica di PlayStation®Network. Più partite classificate vinci, più salirai in graduatoria. Hai le carte in regola per raggiungere la vetta della WWE? Metti alla prova le tue capacità su PlayStation®Network e scoprilo!

ABILITÀ SUPERSTAR



SCHIENAMENTO SLEALE

Con l'avversario al tappeto vicino alle corde, avvicinati per effettuare lo schienamento con le gambe appoggiate alle corde, avvantaggiandoti in modo irregolare e aumentando le probabilità di un conteggio di tre.



RUBA MOSSA

Ruba la Mossa Finale dell'avversario e usala contro di lui tenendo premuto **R1** e premendo il tasto direzionale **↑**. A quel punto, avrai 20 secondi per eseguire la Mossa Finale. Per usare l'abilità Ruba Mossa, è necessario che il giocatore in difesa sia al tappeto e quello all'attacco sia in piedi vicino a lui.



COMEBACK

Se hai questa abilità, ti verrà richiesto di premere **△** quando la tua Superstar ha subito gravi danni agli arti. Premi i comandi visualizzati sullo schermo al momento giusto per mettere in scena uno spettacolare ritorno. Puoi usare questa abilità una sola volta per match e solo quando non hai una Mossa Finale disponibile.



LANCIO DEL MARTELLO

Quando esegui un Irish Whip su un avversario, tieni premuto **○** per scaraventarlo contro il paletto o per farlo volare oltre le corde e sul pavimento dell'arena.



DETERMINAZIONE

Utilizzabile una volta per incontro, questa abilità consente alle Superstar che la possiedono di sfuggire molto più facilmente a un tentativo di schienamento o di liberarsi da una sottomissione. Premi **L1** quando l'avversario ti sta schienando o tenta una sottomissione.



TUFFI ALL'ESTERNO

Premi **○** mentre ti muovi verso le corde o corri attraverso il ring e premi **○** vicino alle corde per eseguire un attacco in tuffo o un attacco in tuffo in corsa contro un avversario che si trova fuori dal ring.



TUFFI DALLE CORDE

Mentre sei vicino alle corde o corri verso di esse, mantieni la levetta sinistra verso le corde e premi **○** per eseguire un attacco in tuffo dall'apron. Se hai messo un avversario abbattuto sul tavolo dei cronisti, sali sull'apron più vicino e mantieni la levetta sinistra mentre premi **○** per sferrare un micidiale attacco in tuffo sul tavolo.



SCHIENAMENTO OPPOSTO

Le Superstar con questa abilità possono contrastare gli attacchi in corsa e i tentativi di presa su stordito su un avversario che ha subito gravi danni, trasformandoli in tentativi di schienamento chiamati "schienamenti opposti"; inoltre possono attivare lo schienamento opposto muovendo la levetta destra **↑↓** vicino a un avversario stordito. In uno schienamento opposto, la Superstar in difesa può tentare di sfuggire normalmente raggiungendo l'area blu dell'indicatore. Se anche la Superstar in difesa ha l'abilità Schienamento opposto, può contrastare a sua volta il tentativo di schienamento raggiungendo l'area gialla dell'indicatore.



FUGA DAL RING

Se sei al tappeto vicino alle corde, premi **L1** per scivolare sotto di esse e sfuggire all'avversario. Puoi usare questa abilità tre volte per match.

LO SAPEVI?

...che quando il tuo avversario tenta una presa su di te, puoi premere **⊗** per andare in posizione di stallo collar-and-elbow? Premi ripetutamente **⊗** per vincere la battaglia e prendere il vantaggio!

...che puoi togliere le imbottiture dei pali dagli angoli del ring? Muovi la levetta sinistra verso l'angolo e premi **⊗**.

...che puoi usare la levetta sinistra per scegliere in che direzione lanciare l'avversario con un Irish Whip?

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

...che c'è un solo modo per fuggire dalla cella di Hell in a Cell? Devi usare una Mossa Finale speciale per distruggere uno dei pannelli laterali sul lato del tavolo dei cronisti.

...che puoi eseguire attacchi potenti dalle posizioni di presa a catena rivolte in avanti (front facelock, side headlock e wrist lock) dopo aver parato un pugno o intercettato un calcio?

...che devi sgombrare il tavolo dei cronisti prima di sfondarlo con un avversario? Avvicinati al tavolo dei cronisti e premi **L1** per togliere la copertura. Una volta rimossa la copertura, porta l'avversario al tavolo trascinandolo o con un Irish Whip, poi usa una presa per sdraiarlo sul tavolo. In piedi vicino al tavolo dei cronisti, premi **L1** per salire sul tavolo e premi **⊗** per eseguire una presa sull'avversario.

...che premendo **○** quando appare sullo schermo, potrai passare direttamente allo schienamento dopo determinate mosse? Tieni gli occhi ben aperti!

GARANZIA SOFTWARE LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA E INFORMAZIONI SULLA RISERVATEZZA

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

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

I. LICENZA

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

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

CONDIZIONI DELLA LICENZA.

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

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

TRASFERIMENTO DI COPIE PRE-REGISTRATE. È possibile trasferire ad altre e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione allegata purché non venga trattata per sé alcuna copia del Software (comprese quelle di backup/archiviazione) e della documentazione allegata, in tutto o in parte, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Le Funzionalità addizionali, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili in nessun caso e non potranno essere di nuovo installate o utilizzate. Il Software è concesso in licenza e non venduto, e se la copia pre-registrata del gioco non vi è più disponibile, il Software può essere utilizzato solo sui file privati. **SENTI LEGGERE QUANTO APPENA DICHIARATO: NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.**

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

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE: Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi ma non limitati a mappe di gioco, scenari, foto di un progetto d'automobile o video di partite giocati. In cambio per l'utilizzo del Software e, fino a quando in cui i contenuti realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse commerciale, tutti i diritti, con il presente garantito al Cedente, di tutti i contenuti creativi, sono trasferibili, per intero, automaticamente, a tutti i terzi che utilizzano tali contenuti in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in collegamento al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riproduzione, copie, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza ulteriore avviso o consenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita alla proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente rinunciata a qualsiasi diritto di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in rispetto all'utilizzo e al godimento, da parte del Cedente e di altri utenti, di tali contenuti in collegamento con il Software e i relativi beni e servizi sotto le leggi vigenti. Tale concessione di licenza al Cedente, e la suddetta rinuncia a qualsiasi diritto morale applicabile, sopravvengono a qualsiasi cessazione di questa Licenza.

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

II. ACQUISIZIONE E UTILIZZO DEL SOFTWARE.

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

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

III. GARANZIA

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

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

Fatto salvo tutto quanto sopra riportato, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, esplicita o implicita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, adeguata a un determinato scopo o non violazione e il Cedente della licenza non sarà vincolato da nessuna altra dichiarazione o garanzia di alcun tipo. After restituzione del Software oggetto della suddetta garanzia limitata, si raccomanda di spedire solo il Software originale all'indirizzo del Cedente della licenza, di seguito specificato, e di includere: il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposizione della data, una breve nota in cui si descrive il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software.

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

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

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

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA: Il Software e la documentazione sono stati completamente implementati a priori, senza che fossero forniti come "Software commerciale per computer" o "Software implementato per computer". Utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o di un suo dipendente o del Governo USA sono soggetti alle limitazioni riportate al paragrafo (c)(1)(i) delle clausole in Diritti nei software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) in DFARS 252.277-7013 o ai sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati per software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) al FAR 52.227-19, come applicabile. Il Contraente / Produttore corrisponde al Cedente della licenza nell'ubicazione di seguito elencata.

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

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

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

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

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

ASSISTENZA

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

Telefono: 0236049218*
Dal lunedì ai venerdì dalle 13:00 alle 21:00
*(Contatta il tuo operatore telefonico per conoscere l'esatto costo della telefonata).

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

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

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 0900 97669 Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Česká republika	0225341407	Norge	820 68 322 Pris: 6,50/-/min, support@no.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Danmark	90 13 70 13 Pris: 6,-/minut, support@dk.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30	Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Deutschland	01805 766 977 0,14 Euro/Minute	Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional	Россия	+ 7 (495) 981-2372
Ελλάδα	801 11 92000	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 12–18
ישראל – ישראל מוצרי צריכה	09-9560957 פקס 09-9711710 טלפון זמניקה www.isfar.co.il בקרו באינר	Sverige	0900-20 33 075 Pris 7,50- min, support@se.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate	UK	0844 736 0595 National rate
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		
Malta	234 36 000 Local rate		

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



Uno di questi simboli, presenti su prodotti elettronici, relative confezioni o batterie, indica che il prodotto elettronico o le batterie non devono essere smaltiti come un normale rifiuto domestico in Europa. Per garantire il trattamento corretto del prodotto e delle batterie, smaltirli secondo le leggi in vigore a livello locale oppure secondo le indicazioni per lo smaltimento di apparecchi elettrici e batterie. In questo modo, è possibile preservare le risorse naturali e migliorare gli standard di protezione dell'ambiente per quanto riguarda il trattamento e lo smaltimento di rifiuti elettrici.



È possibile che le batterie riportino questo simbolo insieme ad altri simboli chimici. I simboli chimici del mercurio (Hg) o del piombo (Pb) saranno riportati se la batteria contiene mercurio in percentuale superiore allo 0,0005% o piombo in percentuale superiore allo 0,004%.



Codice sorgente e/o codice oggetto del software soggiacente a "WWE 2K14" © 2005 – 2013 di Take-Two Interactive Software, Inc. Pubblicato da 2K. 2K, Take-Two Interactive Software, Inc. e i rispettivi loghi sono marchi di Take-Two Interactive Software, Inc. Ogni programmazione, nome dai performer, immagine, aspetto caratteristico, slogan, massa di wrestling, marchio, logo e copyright di WWE è proprietà esclusiva di WWE e delle sue affiliate. Sviluppato da YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. e il relativo logo sono marchi e/o marchi registrati di YUKE'S Co., Ltd. Utilizza Bink Video. Copyright © 1997-2013 di RAD Game Tools, Inc. Wwise © 2006-2013 Audiokinetic Inc. Tutti gli altri marchi, logo e copyright sono di proprietà dei rispettivi detentori. "WWE 2K14" © 2013 di WWE. Tutti i diritti riservati.



BLES-01937

"PS", "PlayStation", "△ ○ × □" 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.

5026555413435