

WWE 2K14



2K

PRECAUCIONES

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

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

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

AVISO DE SALUD SOBRE LOS CONTENIDOS EN 3D

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

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

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

PIRATERÍA

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

ACTUALIZACIONES DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

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



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

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

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

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



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



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



Encontrará más información en www.pegionline.eu

CONTROL PARENTAL

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

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

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

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

BLES-01937

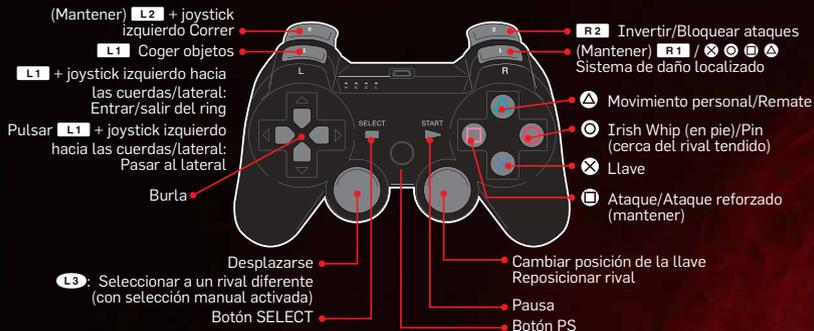
PARA USO DOMESTICO SOLAMENTE: La licencia de este software se concede únicamente para su reproducción en los sistemas PlayStation3 autorizados. Puede ser necesaria una actualización del software del sistema de PlayStation3. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto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

“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “XBOX”, “SIXAXIS”, “DUALSHOCK” and “PS” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. WWE 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.

ÍNDICE

Controles del juego	4
Cómo empezar	4
PlayStation®Network	5
Introducción	5
Controles	6
Remates aéreos catapulta - ¡NOVEDAD!	28
La pantalla del juego	32
Selección de Superstar	32
Menú principal	32
Torneos - ¡NOVEDAD!	33
30 Years of <i>WrestleMania</i> - ¡NOVEDAD!	35
The Streak - ¡NOVEDAD!	36
Creaciones WWE - ¡NOVEDAD!	37
Momentos "OMG!" - ¡NOVEDAD!	41
Sistema de daño localizado	46
Controles árbitro especial	49
Controles "I Quit"	50
Controles Extreme Rules	52
Controles Brawl	53
Controles TLC	54
Controles Steel Cage Match	59
Controles Hell in a Cell	60
Controles Elimination Chamber	61
Controles Tag Team	62
Controles Inferno Match	64
Controles Royal Rumble	65
PlayStation®Network	66
Habilidades de Superstar	67
¿Sabías que...?	69
Garantía limitada	70

CONTROLES DEL JUEGO



NOTA: estos son los comandos para el tipo de control A, que es el predeterminado. El tipo de control B, disponible en las opciones del juego, invierte los comandos para los botones de dirección y el joystick izquierdo.

CÓMO EMPEZAR

Configura el sistema PlayStation®3 como se indica en su manual de instrucciones. Durante el inicio, el indicador de encendido se iluminará en rojo para indicar que el sistema PlayStation®3 está en modo de espera. Pulsa el botón POWER y el indicador de encendido se pondrá verde.

Inserta el disco de **WWE 2K14** en la ranura para disco con la etiqueta hacia arriba. Selecciona el icono **PS** en el menú XMB™ y pulsa el botón **X** para continuar. Antes de empezar a jugar, asegúrate de que haya suficiente espacio libre en el almacenamiento del sistema. No conectes ni desconectes periféricos una vez encendido el sistema. Consulta el manual de instrucciones del sistema PlayStation®3 para obtener más información sobre la configuración y recarga del mando inalámbrico.

NOTA: la información en este manual era correcta en el momento de su impresión, pero pueden haberse producido cambios menores en las fases finales del desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se han extraído de la versión en inglés del producto.

Este título tiene funciones de carga y guardado automáticos. En determinados puntos del juego se guardan datos automáticamente. Cualquier dato previamente guardado se cargará de forma automática durante el inicio. No reinicies o apagues el sistema mientras parpadee el indicador de acceso al almacenamiento del sistema.

Selecciona un idioma en el menú Ajustes del sistema.

PLAYSTATION®NETWORK

PlayStation®Network es tu puerta de acceso a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Visita <http://es.playstation.com/psn/> para tener más información.

CONECTANDO...

Antes de empezar a utilizar PlayStation®Network, conecta el sistema PlayStation®3 a una conexión a internet de banda ancha y regístrate para hacerte miembro de PlayStation®Network. Para obtener más información sobre cómo conectarte y determinar si PlayStation®Network está disponible en tu región, dirígete a <http://es.playstation.com/psn/>

CONTROL PARENTAL

Con estas intuitivas y flexibles herramientas, los padres y cuidadores pueden decidir a qué juegos tienen acceso los jugadores más jóvenes, gracias a la clasificación de su contenido. Los padres pueden restringir el acceso a los contenidos clasificados para adultos. Aprueba cómo y con quién se comunica tu familia en el servicio PlayStation®Network y limita el tiempo que pueden pasar jugando. Para obtener más información, visita <http://es.playstation.com/ps3/support/general/detail/item417050/Control-paterno/>

INTRODUCCIÓN

WWE 2K14 se creó para un fin muy específico: hacerte lo máximo posible al mundo de las Superstars WWE sin tener que firmar un contrato con Mr. McMahon!

Revive 30 Years of *WrestleMania* con un flamante modo historia que recrea los momentos más memorables del evento más importante del entretenimiento deportivo. Desde el *WrestleMania* original hasta el *WrestleMania 29* de 2013, te enfrentarás a algunas de las mejores Superstars de la historia de WWE en los combates que las han hecho inmortales.

Y hablando de inmortales, no hay Superstar de WWE que se ajuste mejor a esa descripción que el legendario Undertaker. Por primera vez podrás saber qué se siente realmente cuando te enfrentas cara a cara con The Deadman en *WrestleMania*, ¡donde no ha perdido ni un combate! ¡En el modo The Streak te enfrentarás a un The Undertaker más cercano a la invencibilidad que nunca!

¡Y eso es solo el comienzo! Los nuevos remates aéreos catapultan te permiten utilizar el impulso de tu rival en su contra con movimientos devastadores. Momentos "OMG!" adicionales que te ofrecen todavía más maneras de provocar dolor. Dos nuevos tipos de combate del modo Torneo, Gold Rush y Tag Team, te permiten disputar los títulos que prefieras. Y justo cuando pensabas que los modos de Creaciones WWE eran ya insuperables, ¡llegan nuevas opciones para crear una Superstar o un título personalizado que demuestran que te equivocabas!

CONTROLES

MOVIMIENTO



Tanto si quieres ir corriendo hasta tu rival para plantarte el antebrazo en la cara como si quieres salir del ring para ajustar cuentas en la arena del escenario, o subirte a un poste para asestarle un codazo en salto a una víctima indefensa, necesitas aprender a desplazarte.

La mayor parte del tiempo, desplazarte por el entorno es tan sencillo como mover el joystick izquierdo hacia donde quieres ir y pulsar **L1** si necesitas pasar por encima o por debajo de un objeto, o encaramarte a él.

Mover Superstar	Mueve el joystick izquierdo
Ir al lateral desde el ring	Mueve el joystick izquierdo hacia el exterior del ring + pulsa rápidamente L1
Moverse alrededor del poste del ring, de un lateral al otro	Mueve el joystick izquierdo hacia el poste del ring
Ir al exterior del ring desde el interior	Mueve el joystick izquierdo hacia el exterior del ring + mantén pulsado L1
Bajar desde el lateral al exterior del ring	Pulsa L1
Subir al lateral desde el exterior del ring	Mueve el joystick izquierdo hacia el ring + pulsa rápidamente L1
Entrar en el ring desde el exterior	Mueve el joystick izquierdo hacia el ring + mantén pulsado L1

Entrar en el ring desde el lateral	Mueve el joystick izquierdo hacia el ring + pulsa L1
Correr	(Mantén) L2 + mueve joystick izquierdo
Subir al poste	Mantén pulsado L1 y corre o mueve el joystick izquierdo hacia el poste de la esquina
Subir al poste desde el exterior del ring	Corre hacia el poste de acero desde el exterior del ring

ATAQUES REFORZADOS Y COMBOS DE ATAQUES



Los ataques son la mejor forma de causar daño a tu rival. Pulsa **□** para realizar un ataque rápido. Mantén pulsado **□** para asestar un ataque más potente, aunque más lento (y más fácil de contrarrestar). Si pulsas **□** mientras mueves el joystick izquierdo en cualquier dirección podrás lanzar distintos ataques.

Si pulsas **□** en el momento exacto en que impacta un ataque, se crea un combo de ataques con el que obtienes un gran impulso y dejas indefenso a tu rival.

Ataque directo	Pulsa □
Ataques directos alternativos (cuatro tipos distintos)	Pulsa □ + joystick izquierdo ↑→↓←
Ataque reforzado	Mantén pulsado □
Ataque reforzado alternativo (un tipo)	Mantén pulsado □ + joystick izquierdo ↑→↓←

Combo de dos golpes	Ⓜ durante un ataque directo
Combo de tres golpes	Ⓜ durante el segundo impacto del combo
Combo de cuatro golpes	Ⓜ durante el tercer impacto del combo
Gut Kick	Ⓜ + Ⓜ + joystick izquierdo ↙ ↘

NOTA: un combo de ataques completo (cuatro impactos consecutivos) deja al rival aturdido y vulnerable a los movimientos de llave, a los ataques en plancha desde las cuerdas y a otras maniobras devastadoras.

LLAVES EN CADENA

Todos los ataques de llave en pie de *WWE 2K14* empiezan desde uno de los cuatro estados de llaves en cadena. Para ponerte en dicho estado, acércate a un rival en pie no aturdido y pulsa ⊗ mientras mueves el joystick izquierdo hacia arriba, abajo, izquierda o derecha.



WAIST LOCK: ⊗ + joystick izquierdo ↓ frente al rival o ⊗ a su espalda



WRIST LOCK: ⊗ + joystick izquierdo → frente al rival



FRONT FACELOCK: ⊗ + joystick izquierdo ↑ frente al rival o ⊗ solamente



SIDE HEADLOCK: ⊗ + joystick izquierdo ← frente al rival

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

Ataque de llave (cinco tipos distintos)	⊗ + joystick izquierdo ↑↔↓← o solo ⊗ sin el joystick izquierdo
Sumisión Breaking Point	Mantén pulsado ⊗
Ataque	Pulsa Ⓜ
Ataque reforzado	Mantén pulsado Ⓜ
Irish Whip	Ⓜ
Transición a Front Facelock	Joystick derecho ↑
Transición a Wrist Lock	Joystick derecho →
Transición a Rear Waist Lock	Joystick derecho ↓
Transición a Side Headlock	Joystick derecho ←
Arrastrar al rival por el ring	Mantén pulsado L2 + R2 y mueve el joystick izquierdo
Liberarse de llaves en cadena	L1

STUN GRAPPLES



Cuando tu rival esté en pie, pero aturdido, lo tendrás justo donde quieras. Para realizar un Stun Grapple, acércate desde delante o desde atrás cuando esté en ese estado y simplemente pulsa **X**, o pulsa **X** y mueve el joystick izquierdo **↑↓←→** en cualquier dirección para ejecutar un ataque de llave reforzada.

Para aturdir a un rival, asesta correctamente un combo de ataques completo, levanta a un rival tendido e invierte los ataques de un rival muy dañado. También puedes usar el sistema de daño localizado (consulta la sección "Sistema de daño localizado", más adelante).

Ataque de llave frontal (cinco tipos distintos)	X , o X + joystick izquierdo ↑↓←→ frente al rival
Ataque de llave trasera (cinco tipos distintos)	X , o X + joystick izquierdo ↑↓←→ a la espalda un rival que esté de pie
Sumisión Breaking Point frontal	Mantén pulsado X frente a un rival
Sumisión Breaking Point trasera	Mantén pulsado X por la espalda de un rival en pie
Cambiar a Front Facelock/Arrastrar	Mantén pulsado L2 + R2 y mueve el joystick izquierdo para arrastrar (suelta L2 + R2 para pasar a un Front Facelock)

IRISH WHIP



Hacer que tu rival pierda el control con un Irish Whip es una forma muy buena de ganar ventaja en el combate. Pulsa **O** para hacer un Irish Whip a tu rival en la dirección en la que estás moviendo el joystick izquierdo. Recíbelo tras el rebote con un ataque (**□**) o una llave (**X**).

Irish Whip al rival	O (mover el joystick izquierdo para apuntar al rival)
Contraataque	□ cuando el rival vuelva corriendo hacia ti
Contrallave	X cuando el rival vuelva corriendo hacia ti
Contrallave alternativa	Mantén pulsado X cuando el rival vuelva corriendo hacia ti
Agacharse o saltar ante el rival en carrera	L1 cuando el rival vuelva corriendo hacia ti
Llave al traer de vuelta	Pulsa X durante un Irish Whip (antes de soltar al rival)
Ataque al traer de vuelta	Pulsa □ durante un Irish Whip (antes de soltar al rival)

INVERSIONES



¡Si un jabroni te quiere dar un puñetazo no tienes por qué poner la otra mejilla! Pulsar **R2** en cuanto comience el ataque del rival para bloquearlo o revertirlo.

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

NOTA: si estás a la ofensiva y el rival intenta invertir tu ataque o llave, puedes invertir su inversión con **R2** calculando bien el momento.

TRAS UNA INVERSIÓN DE PUÑETAZO



Ataque	□
Llaves en cadena	△
Movimiento personal/remate	△ si tienes un movimiento personal/remate frontal o trasero
Sumisión Breaking Point	Mantén pulsado ×
Invertir la inversión	R2 en cuanto tu rival intente invertir tu ataque

TRAS UNA INVERSIÓN DE PATADA



Ataque	□
Llaves en cadena	Joystick derecho
Llave de inversión de patada	⊗
Movimiento personal/remate	△ si tienes un movimiento personal/remate frontal o trasero
Sumisión Breaking Point	Mantén pulsado ⊗
Invertir la inversión	R2 en cuanto tu rival intente invertir tu ataque

COLOCACIÓN



Cuando vas ganando, *WWE 2K14* te permite colocar a tu rival exactamente donde quieras que esté. Cuando lo tengas a tu merced, bien con una llave, sobre la tona o en pie, aturdido, usa el joystick derecho para colocarlo estratégicamente y lánzale tus ataques más letales.

TRAS UNA LLAVE

Front Facelock	Joystick derecho ↑
Side Headlock	Joystick derecho ←
Waist Lock	Joystick derecho ↓
Wrist Lock	Joystick derecho →

CON EL RIVAL TENDIDO

Levantar al rival	Joystick derecho ↑
Girar al rival	Joystick derecho ←→
Levantar al rival y ponerle a su espalda	Joystick derecho ↓

EN PIE, DELANTE O DETRÁS DE UN RIVAL ATURDIDO

Girar al oponente	Joystick derecho ←→
-------------------	---------------------

RIVAL ATURDIDO EN LA ESQUINA

Girar al oponente	Joystick derecho ←→
Levantar y poner sobre el poste	Joystick derecho ↑
Colocar en Tree of Woe (colgando boca abajo en la esquina)	Joystick derecho ↓
Colocar al rival tendido (sentado) en la esquina	Golpear con Gut Kick (□ + joystick izquierdo ↙↘)

RIVAL ATURDIDO CONTRA LAS CUERDAS

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

ATAQUES DE UBICACIÓN ESPECÍFICA

Cuando tengas a tu rival a tu merced en distintos lugares de la arena, podrás hostigarlo con nuevos ataques. En general ◻ es siempre un ataque y ✕ una llave; no obstante, prueba a realizar algunos de estos ataques para situaciones especiales e incorpóralos a tu repertorio.

RIVAL TENDIDO



Intento de pinfall	◻
Golpe en el suelo	◻
Golpe en el suelo alternativo	Joystick izquierdo + ◻
Golpe en el suelo en carrera	◻ mientras corres hacia un rival tendido
Arrastrar rival	Mantén pulsado L2 + R2 y mueve el joystick izquierdo
Dejar de arrastrar	Suelta L2 + R2
Levantar	Joystick derecho ↑
Levantar y colocarse detrás del rival	Joystick derecho ↓
Girar al rival	Joystick derecho ←→

Sumisión Breaking Point	Mantén pulsado X
Llave de suelo	X
Atacar la cabeza del rival tendido	Mantén pulsado R1 + pulsa X estando de pie y cerca de la cabeza del rival
Atacar el brazo del rival tendido	Mantén pulsado R1 + pulsa X estando de pie y cerca del costado del rival
Atacar las piernas del rival tendido	Mantén pulsado R1 + pulsa X estando de pie y cerca de las piernas del rival

NOTA: se realizan diferentes llaves de suelo dependiendo de si el rival se encuentra boca arriba o boca abajo, y de si estás más cerca de su cabeza, tronco o piernas. Usa el sistema de daño localizado (**R1** + **X**) para centrar tus ataques en partes específicas del cuerpo del rival; tienes más información en "Sistema de daño localizado".

RIVAL ATURDIDO CONTRA LAS CUERDAS



Realizar una llave a un oponente	X
Sacar al rival del ring	□
Irish Whip	○

FRENTE A UN RIVAL ATURDIDO (EN PIE) EN UNA ESQUINA



Ataque	□
Golpe en carrera	□ en carrera hacia un rival aturdido en la esquina
Transición a posición sentada en la esquina	Golpea con Gut Kick (joystick izquierdo ↙ + □)
Levantar y poner sobre el poste	Joystick derecho ↑
Colocar al rival en Tree of Woe	Joystick derecho ↓
Llave	X
Llave alternativa	Joystick izquierdo + X
Irish Whip	○
Girar al oponente	Joystick derecho ←→

DE CARA AL RIVAL TENDIDO (SENTADO) EN LA ESQUINA



Ataque	Ⓚ
Golpe en carrera	Ⓚ en carrera hacia un rival sentado
Llave	⊗

POR LA ESPALDA DE UN RIVAL ATURDIDO (EN PIE) EN UNA ESQUINA



Ataque	Ⓚ
Golpe en carrera	Ⓚ en carrera hacia un rival aturdido en la esquina
Levantar y poner sobre el poste	Joystick derecho ↑
Colocar al rival en Tree of Woe	Joystick derecho ↓
Llave	⊗
Llave alternativa	Joystick izquierdo + ⊗
Irish Whip	Ⓞ
Girar al oponente	Joystick derecho ←→

TREE OF WOE



Ataque	□
Golpe en carrera	□ en carrera hacia un rival colgado
Llave	⊗

CONTRA RIVAL INACTIVO EN LO ALTO DEL POSTE



Llave en carrera en cuerda superior	Corre hacia el poste y pulsa ⊗
Ataque	□

ATAQUES EN CARRERA



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

Correr hacia un rival	Mantén pulsado L2 y mueve el joystick izquierdo hacia el rival
Golpe en carrera	Pulsa □ al correr hacia un rival en pie
Golpe en carrera alternativo	Mantén pulsado □ al correr hacia un rival en pie
Llave frontal	Pulsa × al correr hacia un rival en pie que está de frente
Llave frontal alternativa	Mantén pulsado × al correr hacia un rival en pie que está de frente
Llave trasera	Pulsa × al correr hacia un rival en pie que está de espaldas
Llave trasera alternativa	Mantén pulsado × al correr hacia un rival en pie que está de espaldas

ATAQUE EN PLANCHA DESDE LA CUERDA SUPERIOR



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

Ataque en plancha contra un rival tendido	□ contra un rival tendido
Ataque en plancha alternativo contra un rival tendido	Joystick izquierdo + □ contra un rival tendido
Ataque en plancha contra un rival de pie	□ contra un rival de pie
Ataque en plancha alternativo contra un rival de pie	Joystick izquierdo + □ contra un rival de pie
Descender al ring	L1
Descender al lateral	L1 + joystick izquierdo hacia el lateral

REMATES Y MOVIMIENTOS PERSONALES



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

Llena por completo tu indicador de impulso atacando a tu rival o burlándote de él. Una vez lleno, tendrás 20 segundos para realizar el movimiento personal de tu Superstar.

Si lo haces bien, recibirás un icono de superremate. Si no consigues realizar el movimiento personal a tiempo, recibirás un icono de remate normal.

Movimiento personal	⬆ con el impulso lleno
Remate	⬆ cuando dispongas de un remate

Tendrás que estar en la posición correcta para realizar el movimiento personal/remate de tu Superstar. Cada Superstar tiene sus puntos fuertes y débiles; puedes consultarlos en la opción Info. de combate que se encuentra en el menú de pausa, o echándole un vistazo a su grupo de movimientos en los modos de Creaciones.

En pie y de cara	Estás en pie y de cara a un rival en pie
En pie y detrás	Estás detrás de un rival en pie
Rebote Irish Whip	El rival viene hacia ti después de impactar contra las cuerdas tras un Irish Whip

En carrera	Corres hacia un rival en pie
Tendido – Tronco	Estás en pie junto al torso de un rival tendido
Tendido – Parte inferior	Estás en pie junto a las piernas de un rival tendido
Tendido – Parte superior	Estás en pie junto a la cabeza de un rival tendido
Esquina contra rival tendido	Estás en pie cerca de una esquina y el rival está tendido en la lona.
Plancha contra rival tendido	Estás en lo alto del poste, a distancia de salto de un rival tendido
Plancha contra adversario en pie	Estás en lo alto del poste, a distancia de salto de un rival en pie
Cuerda superior, frontal	El rival está aturdido en lo alto del poste y tú estás en pie frente a él
Cuerda superior, trasero	El rival está aturdido en lo alto del poste, mirando hacia fuera del ring, y tú estás en el ring detrás de él
Esquina – Frontal	Estás en pie frente a un rival que está en pie pero inclinado contra el poste
Esquina – Sentado	Estás en pie frente a un rival sentado en el poste
Aturdido contra las cuerdas	El rival se apoya en la cuerda superior
Aturdido contra cuerda del medio	El rival cuelga de la cuerda central del ring

REMATES AÉREOS CATAPULTA - ¡NOVEDAD!



Si tu Superstar dispone de un remate aéreo catapulta asignado a su primera ranura de remate, puedes hacer que el impulso de un rival en carrera se vuelva contra él con un lanzamiento de catapulta de los que ponen los pelos de punta.

Para ejecutar un remate aéreo catapulta, lanza a tu rival contra las cuerdas con un Irish Whip. Cuando rebote hacia ti, ¡pulsa **L1** para lanzarlo al aire y luego **△** antes de que caiga para estamparlo contra la lona!

También puedes usarlo contra rivales que decidan correr hacia ti por su cuenta, ¡pero tienes que hacerlo en el momento exacto!

REMATES AÉREOS 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: ¿quieres saber si tu Superstar cuenta con un remate aéreo catapulta en su repertorio de movimientos? Pausa la partida, selecciona Info. de combate y luego Remate. Si el primero que aparece es un remate aéreo catapulta, lo verás en la ventana de información de movimiento, a la derecha de la pantalla.

BURLAS



Añade sal a la herida burlándote de tu rival durante el combate. Si realizas la burla correctamente, aumentará tu impulso y el público se pondrá en pie. Pulsa cualquier dirección con los botones de dirección para burlarte de tu rival. Ten cuidado: si es rápido, puede interrumpirte con un golpe o llave, y quien ríe el último ríe mejor.

Cuando dispongas de un icono de remate, podrás obligar a ponerse en pie a un rival tendido con una burla especial. Se incorporará tambaleante. ¡Golpéalo rápidamente con el remate o lo perderás!

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

NOTA: puedes realizar una burla especial si se da una de estas tres circunstancias: estás en pie junto a un rival tendido, estás en el lateral junto a un rival tendido o estás en el poste sobre un rival tendido.

REALIZAR UN PIN A UN RIVAL



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

Cuando tu rival esté sobre la lona, acércate a él y pulsa **O** para intentar el pin. Para librarse, el rival deberá mantener pulsado **X** para llenar el indicador y soltarlo cuando llegue a la zona requerida.

Si eres la Superstar que efectúa el pin y quieres jugar un poco más con tu rival, podrás cancelarlo en cualquier momento pulsando **L1**.

Pin	O con el rival tendido
Librarse del pin	Mantén pulsado X para llenar el indicador y suelta en la zona requerida
Cancelar pin (atacante solo)	L1

SUMISIONES BREAKING POINT



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

Pulsa rápidamente **X/O/R/A** para aumentar la presión. Tu rival tiene que hacer lo mismo para escapar. Ten cuidado: ¡puedes agotarte si intentas forzar el abandono de un rival al que aún le quedan fuerzas! Para interrumpir la sumisión y evitar que esto ocurra, pulsa **L1**. Ten en cuenta que al hacerlo perderás una considerable cantidad de impulso.

Sumisión Breaking Point	Mantén pulsado X cuando tu oponente esté en una llave, tendido o aturdido y en pie
Aumentar presión (atacante)	X/O/R/A repetidamente
Cancelar sumisión (atacante)	L1
Librarse (defensor)	X/O/R/A repetidamente
Arrastrarse hacia las cuerdas (defensor)	Mueve el joystick izquierdo hacia las cuerdas para arrastrarte e iniciar un rope break (cuando se indique)

CONTROLES EN LOS MENÚS

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

LA PANTALLA DEL JUEGO



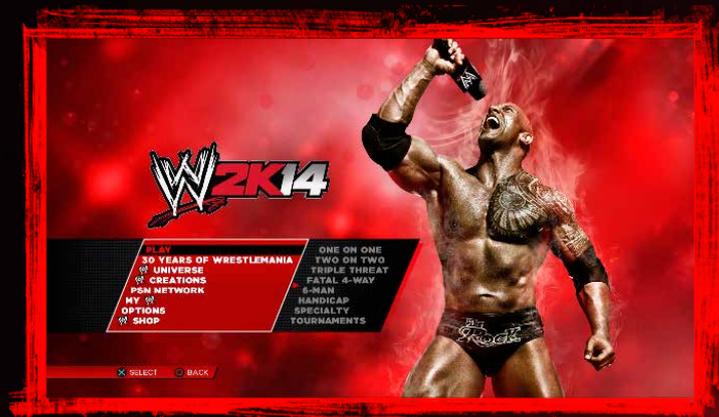
SELECCIÓN DE SUPERSTAR



Usa el joystick izquierdo o los botones de dirección para resaltar una Superstar en la pantalla de selección, y pulsa **X** para confirmar tu selección.

De manera predeterminada, la pantalla de selección muestra todas las Superstars de WWE que has desbloqueado. Para ver las Superstars o Divas creadas o compradas en PlayStation®Store, resalta el botón apropiado en la pantalla.

MENÚ PRINCIPAL



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

EXHIBICIÓN

Crea un combate único de exhibición con todos los tipos de combate y Superstars disponibles. Selecciona el tipo de combate, el subtipo y las Superstars que competirán. *WWE 2K14* cuenta con más de 80 variaciones diferentes de combates para competir.

TORNEOS - ¡NOVEDAD!



King of the Ring apareció por primera vez en *WWE '13*. Este año, viene acompañado por otros dos nuevos modos de Torneo. Gold Rush es un torneo en el que puedes disputar cualquier título individual; en Tag Team competirás por el WWE Tag Team Championship.

NOTA: si activas la opción Daño conservado en cualquier modo de Torneo, ¡todo el daño localizado de las Superstars se mantiene de un combate a otro hasta el final!



¿Te has preguntado alguna vez cómo te sentirías si te convirtieras en Mr. McMahon, el jefeazo de WWE? No te pierdas Universo WWE, un modo de juego continuo que genera para ti un calendario real y dinámico de WWE. Edita los rosters de Superstars en distintas marcas, crea y deshaz Tag Teams, asigna títulos y aliados a las Superstars y mucho, mucho más.

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

¡Hay todo un universo de posibilidades esperándote!



El Universo WWE gira alrededor del anual Showcase of the Immortals, *WrestleMania*. En *WWE 2K14*, es posible disfrutar de todos y cada uno de los *WrestleMania* desde la perspectiva de las Superstars que forjaron en ellos su leyenda. Recreando momentos de *WrestleMania*, podrás ganarte el derecho a ser considerado una auténtica leyenda de WWE.

Cada combate en el que compitas tiene una lista de objetivos de bonificación que puedes consultar en cualquier momento si pulsas . Completa las bonificaciones para desbloquear Superstars, mánagers, títulos y atuendos alternativos que puedes utilizar en los demás modos de juego, para que el pasado se enfrente cara a cara con el presente.

THE STREAK - ¡NOVEDAD!



The Streak es un nuevo modo exclusivo con el que *WWE 2K14* rinde homenaje a The Streak de combates invicto que acumula The Undertaker en *WrestleMania*. Hay dos modos diferentes: Rompe The Streak y Defiende The Streak. Puedes encontrar The Streak en el menú principal de 30 Years of *WrestleMania*.

ROMPE THE STREAK

En Rompe The Streak, te enfrentas a Undertaker en un combate individual. ¿Suena fácil? No tan rápido. Te enfrentas a él en *WrestleMania*, donde no ha perdido un solo combate en más de dos décadas... y estás a punto de saber por qué.

El The Deadman que te encuentras en Rompe The Streak no tiene nada que ver con ninguno de los rivales con los que te hayas encontrado antes. Es más fuerte que tú. Genera impulso más rápido que tú. Dispone de un gran abanico de ataques psicológicos del Undertaker clásico que no dudará en usar en el caso improbable de que tomes ventaja en alguna ocasión.

Si de algún modo te las arreglas para derrotarlo, podrás cargar tu clasificación online de Rompe The Streak para presumir con todo merecimiento. Y si te encuentras alguna vez con Triple H, Big Show o cualquier otra Superstar a la que Taker haya enterrado en *WrestleMania*, ¡hazles saber que has conseguido lo que ellos nunca pudieron!

DEFIENDE THE STREAK

En Defiende The Streak, juegas como Undertaker y te enfrentas a un rival tras otro sin parar. Cuando derrotes a uno, otro completamente fresco tomará su lugar. Pero tú tienes que seguir adelante sin descansar entre cada combate.

No hay forma de "ganar" en el modo Defiende The Streak, ya que sigues adelante hasta que terminas cayendo. No obstante, puedes cargar tu puntuación en una clasificación online y, si consigues derrotar a 21 rivales en la misma sesión, desbloquearás el combate Slobber Knocker, disponible en el modo Exhibición.

CREACIONES WWE - ¡NOVEDAD!

Los ocho modos de Creaciones te permiten personalizar prácticamente todos los aspectos de tu experiencia WWE, ¡con nuevas características añadidas en *WWE 2K14*!

SUPERSTAR: define el aspecto de una nueva Superstar, o usa una nueva opción: ¡crear un atuendo alternativo para una de las Superstars WWE reales!

ATUENDOS DE SUPERSTAR: una nueva opción para cambiar de color el atuendo de entrada y de ring sin tener que volver a crearlos desde el principio.

ENTRADA: concede a tu Superstar una forma única y llamativa de entrar en la arena.

GRUPO DE MOVIMIENTOS: elige entre cientos de movimientos para definir los más adecuados para la Superstar creada.

MOVIMIENTO ESPECIAL: diseña un remate único para tu Superstar.

ARGUMENTO: escribe tu propio argumento en WWE.

ARENA: personaliza tu propia arena de WWE en la que combatir.

TÍTULO: crea un título creado completamente nuevo o modifica el cinturón de alguno de los títulos WWE Championship.

PLAYSTATION®NETWORK



¡Se llama World Wrestling Entertainment por algo! Conéctate a PlayStation®Network y compite cara a cara con los mejores de los mejores: ¡participa en partidas igualadas para obtener prestigio y fama, o en partidas de jugador para disputar combates amistosos!

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

¡Y si todo esto no es suficiente, ve a la tienda de WWE para conocer las últimas ofertas en contenido descargable de gran calidad para *WWE 2K14*!

MI WWE

¡Ve repeticiones, consulta tus estadísticas y modifica las características de tus Superstars, equipo y títulos para dejar *WWE 2K14* completamente a tu gusto!

OPCIONES

En esta sección podrás consultar el manual del juego, establecer las reglas del combate y definir las opciones de juego (como el esquema de control y la presentación visual), así como determinar el guardado y la carga de datos, y ver los créditos y los objetos desbloqueables disponibles en *WWE 2K14*.

TIENDA WWE

Compra contenido descargable en la tienda online. Se necesita conexión a internet y PlayStation®Network para poder comprar contenido descargable de *WWE 2K14*.

MOMENTOS "OMG!"

Hay determinados momentos de la historia de WWE que jamás se olvidarán, como cuando Brock Lesnar le asestó un Superplex a Big Show y destruyó el ring, o cuando The Undertaker se lanzó por encima de las cuerdas en una plancha suicida contra un rival que estaba fuera del ring. *WWE 2K14* te ofrece la posibilidad de crear todavía más momentos "OMG!" que antes y asegurarte un sitio entre los Mejores momentos de todos los tiempos.

REMATE MESA DE COMENTARISTAS



SE NECESITA UN ICONO DE REMATE

Despeja la mesa de comentaristas pulsando **L1**. Realiza un Irish Whip/arrastra a tu rival contra la mesa y pulsa **X** para subirlo a ella. Cuando el icono "OMG!" aparezca en pantalla, pulsa **△** para subirte a la mesa y realiza un remate para que el rival la atraviese.

APRON DDT - ¡NOVEDAD!



SE NECESITA UN ICONO DE REMATE

Acércate a un rival que esté de pie en el lateral del ring, aturdido y apoyado contra las cuerdas, mirando al interior del ring. Pulsa **△** para hacerte un DDT contra el borde del lateral del ring. La forma más sencilla de ver este momento "OMG!" es hacerte una llave en cadena a tu rival, mantener pulsado **L2** y **R2** para arrastrarlo hacia las cuerdas, y luego pulsar **○** para lanzarlo fuera del ring. Terminará aturdido y listo para recibir un Apron DDT.

DERRIBO DE BARRERA



SE NECESITA UN ICONO DE REMATE

Hazle un Irish Whip a tu rival hacia una de las cuatro esquinas de la barrera del ring que rodea la arena. Acércate al rival y aparecerá el icono "OMG!" Pulsa **△** para empujar al rival o hacerte atravesar la barrera, según el categoría de peso de tu Superstar.

REMATES AÉREOS



SE NECESITA UN ICONO DE REMATE Y REMATES ESPECÍFICOS

Si tu Superstar tiene como remate 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, puedes atrapar a un rival que se tire en plancha con el remate pulsando **△** cuando aparezca "OMG!" en pantalla. Es una excelente manera de contrarrestar a los rivales voladores, que no se atreverán a utilizar sus habilidades aéreas mientras tengas un icono de remate.

THE DEADMAN'S DIVE - ¡NOVEDAD!



SE NECESITA UN ICONO DE REMATE; ESTE "OMG!" SOLO LO PUEDE REALIZAR UNDERTAKER

Usando a Undertaker, acércate a un rival que esté aturdido y apoyado contra las cuerdas dentro del ring (arrastra al rival hacia las cuerdas para prepararlo). Pulsa **△** para ejecutar la plancha suicida, que constituye el movimiento personal de Undertaker hacia fuera del ring.

DERRUMBE DEL RING



SE NECESITAN TRES ICONOS DE REMATE ACUMULADOS; EL ATACANTE TIENE QUE SER SUPER HEAVYWEIGHT.

Hazle un Irish Whip a tu rival contra cualquier esquina del ring. Mientras está aturdido en la esquina, acércate a él y pulsa **△** en cuanto aparezca el icono "OMG!". Ejecutarás un Superplex desde la cuerda superior que destruirá el ring. ¡Obtendrás instantáneamente una victoria por K.O.! El ring solo puede romperse en los siguientes tipos de combate uno contra uno: Normal, Extreme Rules, Last Man Standing y Submission.

ATAQUE ASISTIDO BIG BOOT DE POSTE - ¡NOVEDAD!



SE NECESITA UN ICONO DE REMATE

Hazle un Irish Whip o arrastra a tu rival hacia el poste y haz que se apoye contra él. Acércate y pulsa **△** para plantarle la bota en la cabeza.

SHELL SHOCKED/ATTITUDE ADJUSTMENT/CHOKESLAM SIMULTÁNEOS - ¡NOVEDAD!



SE NECESITAN TRES ICONOS DE REMATE; LA SUPERSTAR TIENE QUE CONTAR CON ALGUNO DE LOS MOVIMIENTOS MENCIONADOS EN LA PRIMERA CASILLA DE REMATE DE SU REPERTORIO DE MOVIMIENTOS; TIENE QUE ESTAR LUCHANDO CONTRA TRES COMPETIDORES O MÁS

Hazle un Irish Whip/arrastra a tu rival contra una de las cuatro esquinas del ring. A continuación, hazle un Irish Whip/arrastra a un segundo rival contra la misma esquina, de manera que se queden uno pegado al otro. Pulsa **△** mientras ambos siguen aturdidos para realizar un Shell Shocked, Attitude Adjustment o Chokeslam ¡contra los dos a la vez!

SPEAR DE CÁMARA - ¡NOVEDAD!



SE NECESITA UN ICONO DE REMATE Y ESTAR JUGANDO EN UNA ELIMINATION CHAMBER

Hazle un Irish Whip a tu rival contra cualquier cámara vacía. Acércate a él y pulsa **△** para hacerle un Spear a través de la puerta de la cámara.

ULTRAPLEX



SE NECESITAN TRES ICONOS DE REMATE ACUMULADOS; EL ATACANTE NO PUEDE SER SUPER HEAVYWEIGHT.

Este Ultraplex se ejecuta exactamente igual que el Derrumbe del ring, pero tiene lugar cuando la Superstar que realiza el movimiento no es Super Heavyweight. En lugar de hacerle un Superplex al rival en el ring, el atacante hace un Ultraplex fuera del ring.

SISTEMA DE DAÑO LOCALIZADO



Cualquier novato puede subir al ring y lanzar patadas y puñetazos sin ton ni son, pero las auténticas Superstars de élite de WWE planifican cada combate con el fin de destrozarse a su rival y obligarlo a pedir piedad.

El sistema de daño localizado de *WWE 2K14* te permite centrarte en partes específicas del cuerpo y trabajarlas hasta que tu rival no pueda sino ver cómo el árbitro levanta tu brazo para darte la victoria.

Puedes centrarte en puntos específicos de un rival tendido, aturdido en pie o presa de una llave.

Atacar la cabeza de un rival en pie que esté aturdido/presa de una llave en pie	Mantén pulsado R1 + pulsa △
Atacar el brazo de un rival en pie que esté aturdido/presa de una llave	Mantén R1 + pulsa ○ o □
Atacar la pierna de un rival en pie que esté aturdido/presa de una llave	Mantén pulsado R1 + pulsa ×
Atacar la cabeza de un rival tendido	Mantén pulsado R1 + pulsa × estando de pie y cerca de la cabeza del rival
Atacar el brazo de un rival tendido	Mantén pulsado R1 + pulsa × estando de pie y cerca del costado del rival
Atacar las piernas de un rival tendido	Mantén pulsado R1 + pulsa × estando de pie y cerca de las piernas del rival

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

Cuando un punto específico del cuerpo de tu rival haya recibido una cantidad moderada de daño (indicado con color naranja), sufrirá los siguientes efectos:

CABEZA



SI LE ATACAS O LE HACES UNA LLAVE EN LA CABEZA, ES MÁS PROBABLE QUE LE CAUSES ATURDIMIENTO.

Intentar una sumisión en la cabeza aumenta la probabilidad de abandono.

BRAZO



SE REDUCEN LAS FUERZAS DEL RIVAL EN LA SUMISIÓN BREAKING POINT.

Intentar una sumisión en los brazos aumenta la probabilidad de abandono.

PIERNA



SE REDUCE LA VELOCIDAD DE DESPLAZAMIENTO DEL RIVAL.

Le cuesta correr y al intentarlo puede caer desplomado. Intentar una sumisión en las piernas aumenta la probabilidad de abandono.

TORSO



SE REDUCE EL INDICADOR DE ADRENALINA DEL RIVAL.

Ya es posible realizar llaves contra un rival aturdido en pie tras un Gut Kick (joystick izquierdo ↵ + ⊕). Mientras se doble al recibir la patada, mover el joystick izquierdo ↑↓↔ + ⊗ para realizar uno de los cuatro movimientos de llave contra un rival aturdido.

Intentar una sumisión en el torso aumenta la probabilidad de abandono.

CONTROLES ÁRBITRO ESPECIAL



En un combate con árbitro especial, tienes la posibilidad de arbitrar con justicia... ¡o de no hacerlo! Puedes contar todo lo rápido o lento que quieras en los countouts y pinfalls, puedes decidir comprobar una sumisión (¡o no!) cuando una Superstar sufra una sumisión Breaking Point, e incluso puedes llevar a cabo un infame final Screw Job para que el combate termine antes de tiempo.

Para hacer un Screw Job, debes llenar el indicador de árbitro especial controlando el combate de una manera justa, amonestando a las Superstars que hagan trampas o realicen burlas. Si atacas a las Superstars o cuentas demasiado rápido o demasiado lento, el indicador bajará. Cuando el indicador esté lleno y tu Superstar preferida haya apresado a su rival con una sumisión, puedes pulsar **△** cuando se indique para tocar la campana y declarar la victoria por sumisión... ¡Pero sal de la arena lo antes posible si no quieres tener que lamentarlo!

Contar pin/fuera del ring	⊗
Comprobar sumisión	⊗
Anunciar sumisión	⊗ durante comprobación de sumisión
Screw Job	△ cuando el indicador de árbitro especial esté lleno y a una Superstar le estén aplicando una sumisión Breaking Point
Contador de infracciones	⊗

NOTA: ser el árbitro no significa tener poder absoluto. Si el indicador de árbitro especial se vacía del todo porque se te ve el plumero y no haces bien tu trabajo, se te sustituirá por un árbitro más imparcial.

CONTROLES I QUIT



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

En un combate "I Quit", daña al rival de todas las maneras que puedas; está permitido utilizar objetos. Cuando te parezca que ya ha recibido suficiente, puedes hacerle una sumisión Breaking Point (mantener pulsado **⊗**) o pulsar **⊙** cerca de él cuando esté tendido, como si fueras a intentar un pin.

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

Intentar que el rival abandone	⊙ cerca del rival tendido o realiza una sumisión Breaking Point
Intimidar al rival	Botones de dirección durante un minijuego I Quit
Huir del intento de abandono	⊗ cuando el cursor esté en la zona requerida
Huir instantáneamente del intento de abandono	△ (cuesta un icono de remate)

NOTA: al intimidar a un rival, puedes llevarlo al límite y obligarlo a abandonar, pero no lo intentes con enemigos a los que todavía les queden muchas fuerzas, porque perderás impulso cada vez que lo hagas.

CONTROLES EXTREME RULES



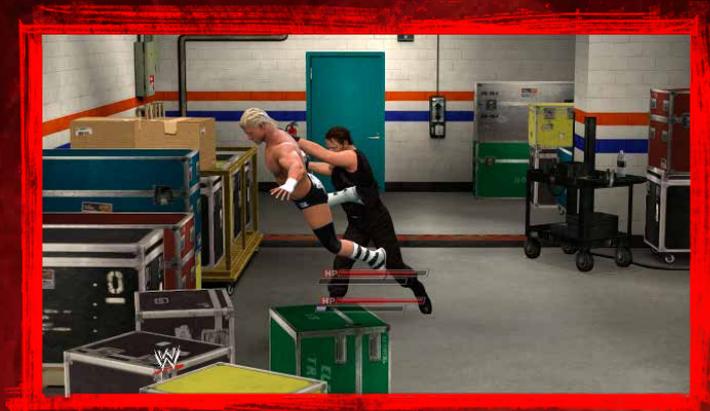
¡En un Extreme Rules Match, la única regla es que no hay reglas! Pelea fuera del ring y machaca a tu rival con una silla de acero. ¡Combate hasta que vuestra cara se convierta una máscara escarlata!

Los siguientes movimientos son válidos para cualquier combate en que puedas usar objetos contra tu rival. Si intentas usarlos en aquellos que no sean Extreme Rules Match, podrían descalificarte.

Ataque con objeto	Ⓚ mientras sostienes un objeto
Llave con objeto	ⓧ mientras sostienes un objeto
Agarrar objeto/Soltar objeto	L1
Prender fuego a la mesa	Ⓐ junto a una mesa montada si se tiene un icono de remate acumulado También se puede prender fuego a las mesas en los Table Match si dentro de las reglas del combate está activada la condición de victoria Mesa en llamas.
Ataque con objeto en carrera	Ⓚ mientras sostienes un objeto y corres hacia el rival
Meter objeto en el ring	Estando fuera del ring, mueve el joystick izquierdo en dirección a él y luego L1
Correr al ring con objeto	Corre hacia el ring mientras sostienes el objeto

Lanzar objeto fuera del ring	Estando dentro del ring, mueve el joystick izquierdo en dirección a las cuerdas y luego L1
Salir del ring con objeto	En pie cerca de las cuerdas del ring, corre hacia ellas sosteniendo el objeto
Sacar objeto de debajo del ring	Estando en pie fuera del ring, L1 cerca del centro del lateral

CONTROLES BRAWL



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

Lanzar a un rival	Ⓚ
Llave específica de Brawl	ⓧ, o ⓧ + joystick izquierdo ↑ ↓ ← →
Llave con el entorno	ⓧ cuando el rival se apoye en un objeto del entorno
Remate con el entorno	Ⓐ cuando el rival se apoye en un objeto del entorno (se necesita icono de remate)

CONTROLES TLC

Las siglas "TLC" proviene de "tables, ladders and chairs"; ¡Estos movimientos pueden usarse en cualquier tipo de combate en que mesas, escaleras y sillas formen parte de la acción!

MOVIMIENTOS CON MESA



Ataque con mesa	○ mientras sostienes la mesa
Montar mesa	L1 mientras sostienes la mesa
Arrastrar mesa montada	Mantén pulsado L1 en pie cerca de la mesa + mueve joystick izquierdo
Apoyar mesa en una esquina	Joystick izquierdo hacia la esquina + ○ mientras sostienes una mesa/escalera cerca de la esquina
Apoyar mesa/escalera contra las cuerdas, barrera, lateral, etc.	Joystick izquierdo hacia el objeto + ○ mientras sostienes una mesa/escalera
Llave con mesa	Pulsa X mientras sostienes la mesa para aturdir con ella al defensor
Poner al rival sobre la mesa	Pulsa X frente a un rival aturdido apoyado en la mesa para subirlo encima de ella, o arrastra al rival hasta una mesa colocada

MOVIMIENTOS CON ESCALERA



Coger escalera	L1
Montar escalera (mientras sostienes una)	L1
Mover escalera o mesa montada	Mantén pulsado L1 en pie al lado de una escalera o mesa
Soltar escalera	Suelta L1 mientras arrastras una escalera
Subir por la escalera (sin rivales en ella)	Joystick izquierdo hacia la escalera + pulsa L1
Subir por la escalera (con un rival en ella)	L1 cerca de una escalera
Apoyar escalera contra la esquina, las cuerdas, el lateral del ring o la barrera	Joystick izquierdo hacia la esquina, etc. + ○
Subir corriendo por escalera apoyada	Mantén pulsado L2 + joystick izquierdo hacia escalera apoyada
Subir corriendo por la escalera y ataque	Mantén pulsado L2 + joystick izquierdo hacia escalera + ○
Subir corriendo por la escalera y llave	Mantén pulsado L2 + joystick izquierdo hacia escalera + X

Subir corriendo por la escalera y saltar a otra	Mantén L2 + joystick izquierdo hacia escalera + pulsa L1 en lo alto de la escalera
Golpear escalera y volcarla	□ cerca de la escalera
Sujetar escalera y volcarla	× cerca de la escalera
Bajar de la escalera	○ en la escalera
Bajar de lo alto de la escalera	L1 en lo alto de la escalera
Agarrar objeto suspendido	Mantén el joystick derecho ↑ para agarrar el objeto y, después,, mueve el joystick derecho ↓ cuando así se indique
Ataque débil	Pulsa □ estando en la escalera con un rival
Ataque reforzado	Mantén pulsado □ estando en la escalera con un rival
Llave en escalera	× estando en la escalera con un rival
Llave en escalera con rival aturdido	× en la escalera frente a un rival aturdido
Remate en escalera	△ estando en la escalera con un rival (debe contarse con un icono de remate)
Remate alternativo en escalera	Joystick izquierdo + △ estando en la escalera con un rival (debe contarse con un icono de remate)
Esquivar ataque del rival en escalera	Joystick izquierdo ↓ cuando el rival te ataque en la escalera
Ataque en plancha con rival colgado	□ desde el poste con el rival colgando del objeto suspendido
Llave con rival colgado	× cerca de un rival colgado de un objeto suspendido
Plancha con cuerda con rival colgado	Joystick izquierdo hacia el rival + □ desde el lateral del ring con el rival colgado de un objeto suspendido

Para ganar un Ladder Match, un TLC Match o un Money in the Bank Match, debes subir por una escalera para alcanzar el objeto suspendido sobre el ring (normalmente, un título). Usa la sombra proyectada bajo el objeto suspendido para alinear la escalera y sube por ella.

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

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



Sube a la escalera y pulsa **↑** para agarrar el objeto suspendido sobre el ring.



Cuando aparezca la indicación de retirar el objeto, pulsa **↓** para tirar de él.

MOVIMIENTOS CON SILLA



Ataque con silla en la esquina con rival tendido	Sosteniendo una silla, corre hacia un rival caído (sentado) en la esquina y pulsa ○
Apoyar silla en la esquina	Mueve el joystick izquierdo hacia la esquina mientras sostienes una silla y pulsa ○

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

CONTROLES STEEL CAGE MATCH



Los Steel Cage Match están entre los combates más brutales de WWE 2K14. Las Superstars se enfrentan rodeadas por cuatro implacables verjas. La jaula no solo sirve para centrar la acción en el ring, sino que además puede usarse como un arma devastadora contra una Superstar.

Subir por la jaula	Joystick izquierdo hacia la pared de la jaula + L1
Ataque en plancha desde la parte superior de la jaula	○ estando sentado a horcajadas en la parte superior de la jaula. Usar contra un rival que esté de pie o tendido
Bajar al rival de la jaula	⊗ o ○ debajo de un rival que esté subiendo por la pared de la jaula
Cancelar subida	L1
Superplex y salir por la puerta de la jaula	Pulsa ⊗ cerca de un rival aturdido en la esquina inferior izquierda del ring
Aplastar a un rival contra la pared de la jaula	Mantén pulsado ○ y mueve el joystick izquierdo hacia la jaula; debe contar con la habilidad Lanzamiento potente
Lanzar al rival contra la pared de la jaula	⊗ contra un rival aturdido en las cuerdas

CONTROLES HELL IN A CELL



Los Steel Cage Match son peligrosos, ¡pero los combates Hell in a Cell pueden acabar con tu carrera! Todos los controles del Steel Cage Match se aplican en los combates Hell in a Cell; además, hay algunos movimientos especialmente sangrientos que pueden ejecutarse únicamente en la modalidad más peligrosa de WWE.

Lanzar al rival desde lo alto de la celda	ⓧ cerca del rival en el borde de la celda
Llave con el entorno	ⓧ contra un oponente que esté de pie cerca de la pared de la celda
Romper el techo de la celda	Golpea al rival contra el centro del techo de la celda
Bajar al ring por el techo roto de la celda	Joystick derecho hacia la rotura + L1
Remate destrucción de la celda	⓪ dentro de la celda, en el lado de la mesa de los comentaristas (se necesita un icono de remate)

CONTROLES ELIMINATION CHAMBER



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

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

Subir a una cámara	Joystick izquierdo + L1 en el poste
Descender de una cámara	L1
Golpear al rival contra la pared de la cámara	Irish Whip al rival hacia la pared de la cámara
Subir por la pared de la cámara	Joystick izquierdo hacia la pared de la cámara + L1

CONTROLES TAG TEAM MATCH



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

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

Tag	Joystick izquierdo hacia el compañero + L1
Movimientos de llave dobles en equipo en la esquina	Realiza un Irish Whip contra un rival hacia tu esquina y mueve el joystick izquierdo ←↑→↓+X ; tu compañero deberá estar cerca del poste donde se realizaría el tag habitualmente
Movimientos de llave dobles en equipo en pie	Acércate a tu compañero mientras realiza una llave a un rival y mueve el joystick izquierdo ←↑→↓+X
Remate de Tag Team	Con un icono de remate, realiza un Irish Whip/arrastra a un rival hacia tu esquina (donde esperará tu compañero); acércate al rival y pulsa △
Llamar a compañero de Tag	R1 + botones de dirección ↑↓
Controlar a compañero ilegal	SELECT □ (La CPU pasa a controlar al compañero legal)

CONTROLES DE COMPAÑERO DE TAG ILEGAL



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

Puñetazo a un rival cercano	□
Bajar cuerda (para que el rival que ha sufrido un Irish Whip se caiga al lateral del ring)	○
Pedir el Tag	L1
Sujetar a un rival cercano dentro del ring	×
Entrar en el ring	Joystick izquierdo + L1
Subir al poste	L2 + joystick izquierdo hacia la esquina
Pasar a controlar al compañero legal	SELECT □ (La CPU pasa a controlar al compañero ilegal)

CONTROLES INFERNO MATCH



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

Cuando el oponente esté cerca del fuego, tienes que pulsar **S** cuando el cursor del indicador llegue la zona requerida. Tu rival tiene que pulsar repetidamente **X/O/R/A** para escapar a temperaturas más seguras.

NOTA: si estás en peligro de acabar envuelto en llamas, gasta uno de tus iconos de remate acumulados (**A**) para escapar instantáneamente del calor. ¡Cualquier Superstar que haya perdido algún Inferno Match te dirá que es un precio muy bajo por conseguirlo!

CONTROLES ROYAL RUMBLE



El 30-man Royal Rumble es uno de los eventos anuales más famosos de WWE. ¡Vale todo, salvo abandonar el ring una vez se está dentro!

Remates de Royal Rumble	A con el rival aturdido en las cuerdas o en la esquina, bajo las cuerdas o tendido en el lateral del ring
Eliminar rival	X con el rival aturdido en las cuerdas o en la esquina, bajo las cuerdas o tendido en el lateral del ring, y luego pulsa la combinación de botones que aparece en pantalla
Cambiar de personaje (tras ser eliminado)	Pulsa hacia arriba o hacia abajo en los botones de dirección o X para recorrer las Superstars y pulsa X para seleccionar una.
Cancelar intento de eliminación (a la ofensiva)	L1
Huir al instante de la eliminación	L1 (se necesita un icono de remate)

PLAYSTATION®NETWORK

PARTIDAS IGUALADAS

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

PARTIDAS DE JUGADOR

Son similares a las partidas igualadas: te enfrentas a un rival online pero los resultados no afectan a tu clasificación en PlayStation®Network. Compite en una partida personalizada (tú decides el tipo) o crea una sesión en la que medirte contra un único rival.

CREACIONES DE LA COMUNIDAD

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

MIS DATOS

Aquí podrás ver tus estadísticas en PlayStation®Network, tu prestigio y tus registros en las partidas igualadas por tipo de combate.

CLASIFICACIONES

Compara tu rendimiento con el de otros jugadores en PlayStation®Network con las clasificaciones de PlayStation®Network. Cuantas más partidas igualadas ganes, más arriba estarás en la clasificación. ¿Tienes lo que hay que tener para llegar a lo más alto en WWE? ¡Pon a prueba tus habilidades en PlayStation®Network y averigúalo!

HABILIDADES DE SUPERSTAR



PIN SUCIO

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



LADRÓN DE TÉCNICA

Roba el remate de tu rival y úsalo contra él manteniendo **R1** y pulsando el botón de dirección **↑** para activar el estado Ladrón de técnica. Tendrás 20 segundos para ejecutar el remate desde que entres en este estado. El defensor tiene que estar tendido y el atacante debe estar pie junto a él para poder realizar la habilidad Ladrón de técnica.



COMEBACK

Si cuentas con esta habilidad, se te indicará que pulses **△** cuando tu Superstar haya sufrido daños localizados graves. Si pulsas los botones que aparecen en pantalla en el momento apropiado, realizarás un espectacular Comeback. No puedes usarla si tienes disponible un remate y solo puede utilizarse una vez por combate.



LANZAMIENTO POTENTE

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



TENACIDAD

Las Superstars con esta habilidad podrán usarla una vez en cada combate para mejorar significativamente las probabilidades de salir con éxito de un pin o de liberarse de una sumisión. Pulsa **L1** cuando tu rival realice sobre ti una sumisión o pin.



PLANCHA AL EXTERIOR

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



PLANCHAS CON CUERDA

Mueve el joystick izquierdo hacia las cuerdas cuando estés cerca o corriendo hacia ellas, y pulsa **□** para realizar un ataque desde el lateral del ring. Con un rival tendido sobre una mesa de comentaristas, dirígete al lateral del ring más próximo a ella, mueve el joystick izquierdo y pulsa **□** para ejecutar un letal ataque con cuerda sobre la mesa.



INVERSIÓN CON PIN

Las Superstars con esta habilidad pueden contrarrestar un ataque en carrera o un Stun Grapple de un oponente muy dañado, e intentar una "inversión con pin"; también pueden conseguir una inversión con pin usando joystick derecho **↑↓** cerca de un rival aturdido. La Superstar defensora puede intentar zafarse del pin normalmente llegando a la zona azul del indicador. Si la Superstar que lo recibe también cuenta con la misma habilidad, puede invertir la maniobra del rival con otro pin si llega a su vez a la zona amarilla.



HUIDA DEL RING

Estando tendido cerca de las cuerdas, pulsa **L1** para deslizarte bajo ellas por el lateral del ring y huir de un rival. Se puede usar esta habilidad hasta tres veces en cada combate.

¿SABÍAS QUE...

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

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

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

... puedes recuperarte más rápidamente de un estado de aturdimiento si pulsas repetidamente los botones?

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

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

... debes despejar la mesa del comentarista para poder lanzar a un rival hacia ella? Acércate a la mesa y pulsa **L1** para despejarla. Después, realiza un Irish Whip/arrastra a tu rival hacia ella y usa una llave para colocarlo sobre la mesa. De pie cerca de la mesa, pulsa **L1** para subirte a ella y luego pulsa **⊗** para hacerle una llave al rival.

... determinados movimientos pasan directamente a intentos de pin si pulsas **○** cuando aparece en pantalla? ¡Presta mucha atención!

GARANTIA LIMITADA DE SOFTWARE; CONTRATO DE LICENCIA Y RECOPIACIÓN DE DATOS

Este documento puede ser actualizado en diversas ocasiones y la versión actual de dicho documento puede encontrarse en www.taketwogames.com/lea. Si usted sigue usando el Software 30 días después de que se haya revisado y actualizado al documento, se entenderá que acepta las condiciones y términos de éste. ESTE SOFTWARE SE USA CON LICENCIA Y NO PUEDE VENDER. LA INSTALACIÓN, COPIA U OTRO USO DE ESTE SOFTWARE (ESPECIFICADO MÁS ADELANTE) SUPONE LA ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DE ESTA GARANTÍA LIMITADA Y ESTE CONTRATO DE LICENCIA (EN ADELANTE, EL "CONTRATO") Y LOS TÉRMINOS ESTIPULADOS A CONTINUACIÓN. EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS CON EL PRESENTE CONTRATO, EL MANUAL ADJUNTO, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO TEXTO ESCRITO, ARCHIVO, DOCUMENTO O MATERIAL, ELECTRÓNICO O EN LÍNEA. ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y MATERIAL. LA APERTURA DEL SOFTWARE, INSTALACIÓN O USO DE ÉSTE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON ÉL IMPLICAN LA ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DEL PRESENTE CONTRATO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA"). SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO, NO TENDRÁ PERMISO PARA INSTALAR, COPIAR O USAR EL SOFTWARE.

I. LICENCIA

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

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

CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

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

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

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

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

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

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

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

II. RECOPIACIÓN DE DATOS Y USO

Al instalar y usar este software, y a su consentimiento para la recopilación de esta información según los términos de uso, incluyendo (donde sea aplicable) la transferencia de datos al licenciador y a sus compañías afiliadas de un país fuera de la Unión Europea y del Área Económica Europea. En el caso de conectarse a Internet mientras usa el Software, ya sea a través de una red de plataformas de juego, o cualquier otro método, el Otorgante de la licencia puede recibir datos de los fabricantes del equipo o de los anfitriones de las plataformas de juego y puede recopilar automáticamente determinada información de su ordenador o unidad de juego. Esta información puede incluir, a título meramente enumerativo y no exhaustivo, las identificaciones de usuario (como los gamertags y nombres de usuario), puntuaciones del juego, logros del juego, rendimiento en el juego, lugares visitados, listas de compañeros, direcciones MAC de routers, direcciones de protocolo de Internet y el uso realizado de diversas funciones del juego. Toda la información que recopile el Otorgante de la licencia tendrá carácter anónimo y no revelará su identidad ni podrá ser considerada datos personales; no obstante, si incluye información personal (como su nombre real) en su identificación de usuario, se transmitirá automáticamente al Otorgante de la licencia y se tratará como se describe a continuación.

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

III. GARANTÍA

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

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

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

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

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

ALGUNOS PAÍSES O ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES SOBRE LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS TÁCITAS NI LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS NI EFICACES EN SU CASO.

La presente garantía no será aplicable en la medida en la que cualquiera de sus cláusulas esté prohibida por cualquier norma federal, estatal o municipal de derecho necesario. La presente garantía le otorga determinados derechos legales pero puede tener derechos adicionales en función del ordenamiento aplicable.

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

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

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

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

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

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

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

SOPORTE TÉCNICO

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

TELÉFONO: 914 146 607 (Las llamadas se cobran con tarifa nacional)
De lunes a viernes, de 13.00 a 21.00 horas (hora central europea)

PÁGINA WEB: <http://support.2k.com>

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

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



El código fuente y/o de objetos del software subyacente de "WWE 2K14" es © 2005-2013 de Take-Two Interactive Software, Inc. Publicado por 2K, 2K, Take-Two Interactive Software, Inc. y sus respectivos logotipos son marcas comerciales de "WWE 2K14" es © 2005-2013 de Take-Two Interactive Software, Inc. Toda la programación de WWE, los nombres, imágenes, dibujos, eslóganes, movimientos de lucha, marcas registradas, logotipos y copyrights pertenecen exclusivamente a WWE y sus filiales. Desarrollado por YUKE'S Co., Ltd. y su logotipo son marcas comerciales y/o registradas de YUKE'S Co., Ltd. Utiliza Bink Video. Copyright © 1997-2013 por RAD Game Tools, Inc. Wwise © 2006-2013 Audiokinetic Inc. Todas las demás marcas comerciales, logotipos y copyrights pertenecen a sus respectivos propietarios. "WWE 2K14" © 2013 por WWE. Reservados todos los derechos.

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

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

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



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

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



BLES-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.

5026555413442