

⚠ ADVERTENCIA: FOTOSENSITIVIDAD/EPILEPSIA/CONVULSIONES

LEA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO PLAYSTATION®2.

Un porcentaje muy pequeño de personas puede experimentar convulsiones epilépticas o desmayos cuando quedan expuestas a ciertos patrones de luces o luces centelleantes. La exposición a ciertos patrones o fondos en una pantalla de televisión o cuando se usan videojuegos puede ocasionar convulsiones epilépticas o desmayos en estas personas. Es posible que estas condiciones ocasionen síntomas de epilepsia no detectados anteriormente o convulsiones en personas que no tienen antecedentes de haber sufrido convulsiones o epilepsia. Si usted, o alguien en su familia, tiene una condición de epilepsia o ha tenido convulsiones de algún tipo, consulte a su médico antes de usar videojuegos. SUSPENDA SU USO DE INMEDIATO y consulte con su médico antes de retomar el juego si usted o su hijo experimentan alguno de los siguientes problemas de salud o síntomas:

- ▶ mareo
- ▶ desorientación
- ▶ visión alterada
- ▶ convulsiones
- ▶ temblor de los ojos o músculos
- ▶ cualquier movimiento involuntario o ataques
- ▶ pérdida del conocimiento

RETÓME EL USO DE JUEGOS ÚNICAMENTE CON LA APROBACIÓN DE SU MÉDICO.

Uso y manejo de videojuegos para reducir la probabilidad de una convulsión

- ▶ Use en un área bien iluminada y manténgase lo más alejado posible de la pantalla de la televisión.
- ▶ Evite usar televisiones de pantalla grande. Use la pantalla de televisión más pequeña que tenga.
- ▶ Evite el uso prolongado del sistema PlayStation®2. Tome un descanso de 15 minutos durante cada hora de juego.
- ▶ Evite jugar cuando esté cansado o necesite dormir.

Deje de usar el sistema de inmediato si experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareo, náusea o una sensación similar a mareo por movimiento; molestia o dolor en los ojos, oídos, manos, brazos o cualquier otra parte del cuerpo. Consulte a su médico si la condición persiste.

ADVERTENCIA PARA LOS PROPIETARIOS DE TELEVISIONES DE PROYECCIÓN:

No conecte su sistema PlayStation®2 a una televisión de proyección sin antes consultar el manual del usuario de la televisión, a menos que sea del tipo de pantalla LCD. De lo contrario, es posible que dañe la pantalla de su televisión de forma permanente.

CÓMO MANEJAR LOS DISCOS CON FORMATO PLAYSTATION®2:

- ▶ Este disco está diseñado para ser utilizado únicamente con consolas PlayStation®2 con designación NTSC U/C.
- ▶ No los doble, aplaste o sumerja en líquidos.
- ▶ No los deje bajo la luz directa del sol o cerca de un radiador u otra fuente de calor.
- ▶ Asegúrese de tomar un descanso ocasional durante períodos largos de juego.
- ▶ Mantenga limpios estos discos compactos. Siempre tome los discos por las orillas y guárdelos en su estuche protector cuando no los use. Limpie los discos con una tela limpia, suave y que no suelte pelusa, con un movimiento recto desde el centro hacia los bordes externos. Nunca use solventes ni limpiadores abrasivos.

CONTENIDO

1	CONTROLES COMPLETOS	14	CONSEJOS Y RECOMENDACIONES
2	PRIMEROS PASOS	14	¿NECESITAS AYUDA?
9	CONFIGURACIÓN DEL JUEGO	15	CONSENTIMIENTO AL USO DE DATOS
10	PARA JUGAR	15	RESOLUCIÓN DE DISPUTAS MEDIANTE ARBITRAJE VINCULANTE
11	MODOS DE JUEGO	17	GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS
13	OTROS MODOS DE JUEGO		
13	ADMINISTRACIÓN DEL EQUIPO		

Este producto ha sido clasificado por el Consejo de Clasificación de Software de Entretenimiento (Entertainment Software Rating Board, ESRB). Para obtener más información acerca de la clasificación ESRB, visite www.esrb.org.

CONTROLES COMPLETOS

NOTA: Los controles mencionados a continuación son para la configuración Control analógico clásico.

ATAQUE

GAMBETEО	
Mover jugador	Joystick analógico izquierdo
Sprint	Botón R1 (mantener pulsado)
Parar el balón y encarar meta	Joystick analógico izquierdo (soltar) + botón R2
Parar el balón y protegerlo	Joystick analógico izquierdo (soltar) + botón R1
Control de paso/Parar el balón	Botón R2 (mantener pulsado)
Finta	Botón L2
Iniciar carrera	Botón L1 (pulsar levemente)
Ejecución (mientras estás en sprint)	Joystick analógico derecho
Trucos (mientras estás parado o trotando)	Joystick analógico derecho

CONTROLAR	
Controlar balón	Joystick analógico izquierdo
Toque de primera (al recibir el balón)	Joystick analógico derecho (mantener pulsado para determinar la distancia)
Cancelar control	Botón R2 (mantener pulsado) + botón L2 (mantener pulsado)
Cobertura	Botón R1 (mantener pulsado)
Empujar marcador (durante la cobertura)	Joystick analógico derecho (en la dirección del marcador)

NOTA: La sección *Controles completos* continúa en la pág. 2.



WWW.EASPORTS.COM/FIFA

PRIMEROS PASOS

SISTEMA PLAYSTATION®2

Iniciar un juego: Configure su sistema de entretenimiento PlayStation®2 según las instrucciones que acompañan su sistema. Verifique que el sistema esté encendido (el indicador de encendido/espera se iluminará en verde). Inserte el disco de *FIFA 14* en el sistema con el lado de la etiqueta mirando hacia arriba. Conecte los controles del juego y otros periféricos, según corresponda. Siga las instrucciones en pantalla y consulte este manual para obtener información sobre el uso de este software.

CONTROLES COMPLETOS (CONT.)

CONSEJOS DE ENTRENADOR

PRIMER TOQUE

Los mejores jugadores del mundo siempre llevan la iniciativa. *FIFA 14* les da libertad total para decidir cómo controlar el balón y a dónde enviarlo aun antes de que te llegue a ti.

La fuerza del primer toque depende de la cercanía de tu marcador y la cantidad de espacio a tu alrededor. Si te marcan muy de cerca y el campo está congestionado, mueve brevemente el joystick analógico derecho en la dirección en la que deseas mandar el balón para deshacerte de él, pero asegurando que lo conservas en tu poder. Alternativamente, si tienes mucho espacio para correr, mantén pulsado el joystick analógico derecho hacia el espacio y corre en esa dirección, y dejarás parado a tu marcador.

EMPUJAR A TU MARCADOR

Para apretar a tu marcador, si mueves el joystick analógico derecho es una buena manera de mantenerlo alejado mientras proteges el balón (mantén pulsado el botón **R1**). Sin embargo, no exageres si te metes mucho físicamente con tu oponente, podrías llamar la atención del árbitro y ¡no quieres eso!

PASES

Pase/Cabezazo	Botón X (mantener pulsado para pasar al jugador más alejado)
Cruce/Pase largo	Botón □ (mantener pulsado para determinar la distancia)
Balón filtrado	Botón △ (mantener pulsado para determinar la distancia)
Pase filtrado bombeado	Botón L1 + botón △ (mantener pulsado para determinar la distancia)
Globito atrevido (estando parado)	Botón □ (pulsar levemente)
Pared (raso)	Botón L1 + botón X (dos veces)

CRUCES

Cruce manual	Botón □ (mantener pulsado para determinar la distancia)
Cruce raso (dentro de la zona de centro)	Botón □ (pulsar levemente dos veces)
Cruce anticipado (fuera de la zona de centro)	Botón L1 + botón □
Cruce raso rápido (fuera de la zona de centro)	Botón L1 + botón □ (pulsar levemente dos veces)

TIROS

Tiro/Cabezazo	Botón ○
Tiro colocado	Botón L1 + botón ○
Tiro bombeado	Botón L2 + botón ○

TRUCOS

Finta de tiro/centro/globo	Botón X (mientras das potencia al tiro; mantén pulsado el joystick analógico izquierdo en la dirección que deseas para realizar el amago).
Primer toque falso	Pulsar el joystick analógico derecho en la dirección del amago (antes de recibir el balón) y luego en la dirección deseada.

MOVIMIENTOS HÁBILES

NOTA: Sólo los jugadores más hábiles pueden llevar a cabo las jugadas más desafiantes.

MOVIMIENTOS MIENTRAS ESTÁS PARADO

NOTA: Los controles que aparecen a continuación suponen que el jugador controlado está orientado verticalmente hacia arriba.

Media vuelta	Joystick analógico derecho / joystick analógico derecho,
Bicicleta de pie (derecha/izquierda)	Joystick analógico derecho / joystick analógico derecho,
Finta de paso cambiado (izquierda/derecha)	Joystick analógico derecho / joystick analógico derecho
Finta de saque	Joystick analógico derecho
Retrocede	Joystick analógico derecho
Finta (izquierda/derecha)	Joystick analógico derecho / joystick analógico derecho
Retrocede, gira (izquierda/derecha)	Joystick analógico derecho / joystick analógico derecho

MOVIMIENTOS MIENTRAS ESTÁS TROTANDO

Cruce de talones	Joystick analógico derecho ↓, ↑
Pisada de balón (hacia delante)	Joystick analógico derecho ↑, ↓
Paso cambiado (hacia atrás)	Joystick analógico derecho ↓, ↘, →/ joystick analógico derecho ↓, ↙, ←
Cambio de banda (izquierda/derecha)	Joystick analógico derecho ↑, ↘, ↙/ joystick analógico derecho ↑, ↗, →
Cambio de banda rápido (izquierda/derecha)	Joystick analógico derecho ↑, ←/ joystick analógico derecho ↑, →
Finta (derecha/izquierda)	Joystick analógico derecho ←, →/ joystick analógico derecho →, ←
Giro 360°	Joystick analógico derecho ↓, ↘, ↗, ↙, ↖, ↑/ joystick analógico derecho ↓, ↗, ↘, ↙, ↖, ↑
Levantar el balón	Joystick analógico derecho ↑, ↓, ↑
Bicicleta	Joystick analógico derecho ←, ↓, ↓, ↘, →/ joystick analógico derecho →, ↓, ↓, ↙, ←

DEFENSA

Cambiar jugador	Botón L1
Cambio en la dirección del jugador	Joystick analógico derecho
Sprint	Botón R1 (mantener pulsado)
Presionar	Botón ○ (mantener pulsado)
Entrada conservadora	Botón ○
Llamar al segundo defensa	Botón ⊗
Posicionar	Botón R2 (mantener pulsado)
Barrida	Botón □
Despeje (cuando estás en posesión del balón en tu propia mitad)	Botón ○

CONSEJO DE ENTRENADOR: PRESIONAR Y ADELANTAR DEFENSA

Presionar es una buena forma de quitarle el balón limpiamente al oponente. Mantén pulsado el botón  para que tu jugador presione a quien lleva el balón y quítaselo en el momento que pierda el control. Si te resulta muy difícil quitarle el balón, pulsa el botón  a la vez para llamar a otro defensa para que te ayude.

Si te preocupa que te vayan superar, pulsa el botón **R2** para mantener distanciado al jugador y adelanta la defensa en busca del balón. Eso lo atrasa y te da más espacio para poder responder a sus movimientos.

PORTERO

Salida	Botón  (mantener pulsado)
Mover/apuntar el saque	Joystick analógico izquierdo
Lanzamiento	Botón  (mantener pulsado para pasar al jugador más alejado)
Saque falso	Botón  (mientras le das potencia al saque)
Saque largo	Botón  /botón 
Soltar balón	Botón 
Cambiar a portero (cuando estás en tu propia mitad)	Botón 
Salvada de anticipación (mientras controlas al portero)	Botón 
Barrida (mientras controlas al portero)	Botón 

JUGADAS DE PIZARRÓN

TIRO LIBRE DIRECTO	
Apuntar	Joystick analógico izquierdo ←/→
Tiro	Botón  (mantener pulsado para mayor potencia)
Tiro potente	Botón  + botón  (mantener pulsado para mayor potencia)
Pase bombeado	Botón  (mantener pulsado para mayor potencia)
Añadir efecto (para tiro, tiro potente o pase elevado)	Joystick analógico izquierdo (mientras das potencia al tiro)
Pase corto	Botón 
Cambiar de tirador	Botón  (mantener pulsado) + joystick analógico izquierdo ↑/↓
Tiro libre rápido (mientras aparece el recordatorio en pantalla)	Botón 
Mover jugador/barrera	Joystick analógico izquierdo
Salir al tiro	Botón 
Saltar la barrera	Botón 

CONSEJO DE ENTRENADOR: CÓMO AÑADIR ALTURA Y EFECTO

Para añadir altura a tu tiro, dale más potencia (pero ten cuidado de que no se te pase la mano) y mueve el joystick analógico izquierdo ←/→ para añadir efecto hacia los lados, ↑ para añadir efecto hacia arriba, o ↓ para añadir efecto hacia atrás. El efecto hacia arriba se puede utilizar para que el balón caiga rápidamente (por ejemplo, después de librar la barrera).

NOTA: Cuando cambias el tirador del tiro libre, utiliza el indicador para elegir al jugador ideal para colar un tiro al ángulo (FK), un pase rápido (SPA), un pase elevado al área (LPA), o un balazo directamente al arco (POT).

CONSEJO DE ENTRENADOR: OPCIONES DE TIRO LIBRE

HOMBRE DE APOYO

El hombre de apoyo proporciona más opciones. Pulsa y mantén pulsado el botón **R2** para cambiarlo de posición. Mantén pulsado el botón **R2** mientras pulsas la instrucción de tiro o pase elevado (botón **○**/botón **⊕**) para que ejecute la jugada de pizarrón. O pulsa y mantén el botón **R2** + botón **⊗** para decirle que pase el balón al tirador principal para tirar.

TIRO LIBRE FALSO

Apunta tu tiro, luego pulsa el botón **L2** para bloquear la cámara (para que los otros jugadores no puedan ver tus cambios) y altera la dirección (el mando analógico (DUALSHOCK®2) vibra cuando apuntas a cualquiera de los dos postes).

TIRO LIBRE INDIRECTO O SAQUE DE META

Apuntar	Joystick analógico izquierdo
Pase largo	Botón ⊕ (mantener pulsado para mayor potencia)
Pase corto	Botón ⊗

SAQUE DE BANDA

Mover el jugador receptor	Joystick analógico izquierdo
Fijar al receptor	Botón ⊕
Saque directo	Botón ⊗
Saque adelantado	Botón △
Tiro de esquina rápido	Botón R2
Cambiar jugador	Botón L1
Cambio en la dirección del jugador	Joystick analógico derecho
Saque falso	Botón ○ , botón L1 , botón ⊗

TIRO DE ESQUINA

Apuntar	Joystick analógico izquierdo
Cruce bombeado	Botón ⊕ (mantener pulsado para mayor potencia)
Cruce potente	Botón ⊕ (mantener pulsado para mayor potencia)
Añadir efecto (al cruce bombeado o potente)	Joystick analógico izquierdo (mientras das potencia al centro)
Cruce raso	Botón L1 + botón ⊕ (mantener pulsado para mayor potencia)
Tiro de esquina corto	Botón R2 (llamar al jugador), botón ⊗ (pasar)
Cambiar el tirador	Botón R1 (mantener pulsado) + joystick analógico izquierdo ↑/↓

COBRAR PENALTI

Apuntar	Joystick analógico izquierdo
Tiro potente	Botón ⊕
Tiro colocado	Botón L1 + botón ⊕
Tiro bombeado	Botón L2 + botón ⊕
Tirarse/moverse a lo largo de la línea de meta (portero)	Joystick analógico izquierdo
Agacharse (portero)	Joystick analógico derecho ↓
Agitar los brazos (portero)	Joystick analógico derecho ↑
Brincos de mariposa (portero)	Joystick analógico derecho ←/→

MENTALIDAD

Pulsa el botón **SELECT** para mostrar la mentalidad actual del equipo, luego pulsa el botón **SELECT** nuevamente para alternar entre las opciones de mentalidad, incluidas NEUTRAL, ATAQUE CON TODO, y DEFENSIVA.

CONTROLES CASUALES

Si el juego *FIFA 14* es una experiencia completamente nueva para ti o si tus amigos son todos jugadores experimentados, activa los nuevos controles casuales y los asistentes de AI, y date un mano a mano con los profesionales.

NOTA: De ti depende qué tan rápidamente aceleras el ritmo. Los controles más avanzados siguen activos en tu mando analógico (DUALSHOCK 2) y están disponibles en cualquier momento durante el juego.

ATAQUE	
Mover jugador	Joystick analógico izquierdo
Pase inteligente	Botón
Tiro	Botón
Activar el piloto automático	Joystick analógico izquierdo (soltar)

DEFENSA	
Mover jugador	Joystick analógico izquierdo
Cambiar jugador	Botón
Barrida	Botón
Presionar a quien tiene el balón	Botón (mantener pulsado)
Activar el piloto automático	Joystick analógico izquierdo (soltar)

CONSEJOS DE ENTRENADOR

Aún cuando está activado el piloto automático, todavía quedas a cargo de pasar, tirar, hacer entradas y trucos.

Aún puedes mantener pulsado el botón **R1** para correr y el botón para hacer salir al portero cuando usas los controles casuales.

TRUCOS

Mueve el joystick analógico derecho para llevar a cabo los siguientes trucos y movidas sin problemas.

NOTA: Los controles que aparecen a continuación suponen que el jugador controlado está orientado verticalmente hacia arriba.

Cambio de dirección	Joystick analógico derecho
Paso cambiado	Joystick analógico derecho
Pisar el balón (parar)	Joystick analógico derecho

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

PERFIL DEL USUARIO

Antes de saltar al campo, debes crear un perfil para tus estadísticas y resultados de *FIFA 14*. Para hacerlo, al arrancar el juego por primera vez, introduce tu nombre, elige tu equipo favorito, habilita o deshabilita los Controles Casuales, selecciona una configuración de mando y decide si deseas utilizar el autoguardado.

NOTA: Si decides usar los controles casuales, el mando se ajusta automáticamente y el autoguardado se activa automáticamente.

NOTA: Si tu televisor es compatible con la lectura progresiva, puedes pulsar el botón y el botón al mismo tiempo en la pantalla Seleccionar idioma para activar el modo Lectura progresiva. Una vez confirmada la configuración, la carga continuará como de costumbre.

NOTA: *FIFA 14* tiene un archivo para guardar los Perfiles de usuario, donde puedes guardar hasta ocho perfiles diferentes. Si se sobrescribe este archivo, se borran automáticamente todos los Perfiles de usuario guardados anteriormente. Si cuentas con una memory card (tarjeta de memoria, 8 MB) para sistema PlayStation®2 que contenga perfiles guardados anteriormente, asegúrate de que la has insertado antes de arrancar *FIFA 14* para prevenir cualquier riesgo de sobrescribir los datos guardados (el juego te notificará antes de que intentes sobrescribir los archivos guardados en la memory card). Para administrar todos tus perfiles existentes utiliza la opción de perfiles de MI FIFA 14.

DIFICULTAD LEGENDARIA

Si crees estar entre los mejores jugadores de *FIFA 14*, puedes probar tus habilidades y demostrarlo. En Configuración del juego del menú MI FIFA 14, cambia la configuración de dificultad a Legendaria. ¡Buena suerte!

REPORTE DEL CAZATALENTOS

Antes de cada partido contra la CPU, *FIFA 14* muestra el Reporte del cazatalentos. En este reporte se identifica a un jugador clave, se explica la formación del equipo e incluso se informa sobre su estilo de juego. Usa el Reporte del cazatalentos para descubrir las tácticas que usará el equipo rival durante el partido y ajustar tu estilo de juego en función de esto.

PARA JUGAR

PARTIDO RÁPIDO

Pulsa el botón **START** en el menú principal para salir directamente a la cancha con la configuración predeterminada. Si deseas jugar en un modo diferente, elige EQUIPO, JUEGA PRO o JUEGA DE PORTERO.



GUARDAR Y CARGAR

Antes de salir de un modo de juego o de un menú al que se han hecho cambios, cerciérate de que tu progreso se ha guardado en una memory card. De lo contrario, se perderá toda la información no guardada. Los archivos se pueden cargar manualmente dirigiéndote a la pantalla Cargar (mediante el menú principal).

MODOS DE JUEGO

MODO CARRERA

El Modo Carrera es una experiencia completa que te ofrece la oportunidad de jugar toda una vida de carrera futbolística. El modo se divide en tres etapas: Jugador, Jugador-Entrenador y Mánager. Comienza como Jugador y pasa por las tres etapas o empieza más adelante como Jugador-Entrenador o Mánager. El éxito que tengas en cada modo de juego es monitoreado por el sistema de Prestigio, ¡cuanto mejor te desempeñes más famoso te harás!

CARRERA DE JUGADOR

Toma el control de un solo futbolista profesional jugando en competencias múltiples de liga, de copa y continentales para aumentar tu calificación de forma y llegar a representar a tu selección nacional.

CARRERA DE JUGADOR-ENTRENADOR

La carrera de Entrenador es el paso intermedio ideal para pasar de Jugador a Mánager. Toma las decisiones más difíciles y juega con los once jugadores o sólo con tu profesional cuando salgas a la cancha. Tu objetivo principal en el equipo es controlar todos los aspectos, desde la formación, el estilo de juego y el entrenamiento, hasta quiénes quedan en la banca. Como Jugador-Entrenador, no debes preocuparte por el aspecto financiero, como las transferencias y el costo de las entradas. El Mánager se ocupa de las finanzas de tu equipo.

CARRERA DE MÁNAGER

Obtén el control del aspecto financiero de tu club favorito y logra satisfacer al Consejo directivo. ¡Asciende a lo más alto con el nuevo sistema de Prestigio consiguiendo que el equipo sea el mejor y gane prestigiosas copas y la Liga!

PRESTIGIO

En el modo Carrera, el Prestigio es la manera de medir qué tan reconocido eres en el mundo del fútbol. Los puntos de prestigio son necesarios para progresar en los 8 niveles de Prestigio. Supera desafíos y ten un buen desempeño para obtener puntos. Saber cómo enfrentarte a los problemas también te dará beneficios. Mira la pantalla de Prestigio en el Modo Carrera y revisa tu nivel actual y sus beneficios.

MODO REVENTÓN

Compíte por el derecho definitivo a presumir con hasta ocho jugadores en partidos multijugador fuera de línea. Compíte con tus amigos en una serie de partidos; *FIFA 14* lleva un registro de tus victorias y derrotas. Juega una ronda con todos tus amigos para determinar quién es el rey del *FIFA 14*.

TRUCOS SUCIOS

Los trucos sucios son recompensas y trucos que puedes usar para ayudar a vencer a tu oponente. No son representativos del fútbol real ni de las reglas del juego. Elige Sí para activarlos o NO para desactivarlos.

JUEGA DE PORTERO

El puesto de portero es uno de los más importantes de la cancha. En el modo Juega de Portero, controlas al portero y debes proteger el arco de tu equipo. Mantén una buena posición enfrente de la red, ataja tiros, detén centros y distribuye el balón entre tus compañeros después de las paradas. ¡Estáte atento! No tienes margen de error.

NOTA: Hay dos modos de cámara en Juega de Portero. Uno permite seguir el balón a medida que transcurre la acción en la cancha. El otro permite enfocarse en el portero y prepararse para los ataques del oponente. Para alternar entre los dos modos de cámara, pulsa el botón **L1**.

CONTROLES DE JUEGA DE PORTERO

Intento de parada	Botón
Cambiar cámara	Botón
Correr a la posición	Botón (mantener pulsado)
Mirar el balón	Botón (mantener pulsado)
Distraer al tirador (mientras miras el balón)	Botón

JUEGA PRO

Juega Pro te da la oportunidad de convertirte en un héroe nacional. Puedes controlar y guiar a un jugador específico dentro de la cancha y seguir toda la acción con la cámara de 3.ª persona enfocada en el jugador.

NOTA: La cámara de 3.ª persona está disponible solamente cuando juegas como jugador único en los modos de Juega Pro. Cuando juegas con tus amigos, se utiliza la cámara Juega Pro normal.

CONTROLES DE JUEGA PRO

Si quieres jugar como un profesional, piensa como si lo fueras. Si tu equipo está atacando, programa tus carreras y pide el balón en el momento adecuado. Cuando estás defendiendo, asegúrate de cubrir todos los peligros que plantean tus oponentes. El juego en equipo es lo principal en el fútbol y la comunicación con tus compañeros de equipo es la clave del éxito. Siempre que estás en la cancha, utiliza los controles siguientes para mejorar tus posibilidades triunfo.

Pide un pase	Botón
Pide un pase alto/centro	Botón
Pide un pase filtrado	Botón
Pide un disparo	Botón
Presión defensiva (en defensa)	Botón
Correr a la posición (en defensa)	Botón (mantener pulsado)

INDICADORES DE JUEGO

El modo Juega Pro ofrece muchos de los mismos desafíos que enfrentan los jugadores de verdad. Usa los indicadores de juego para asegurarte de estar en el lugar correcto en el momento correcto.

FUERA DE LUGAR



Para asegurarte de que el árbitro asistente no frustre un movimiento de ataque, asegúrate de estar pendiente de su bandera. Cuando estás en fuera de lugar, aparece un icono de banderilla. Para evitar que te saquen (y perder valiosos EXP [puntos de experiencia]), corre más atrás que el último defensa para estar en posición de juego reglamentaria.

JUGADAS DE PIZARRÓN

Si se le ha concedido un tiro libre, tiro de esquina o penalti a tu equipo, el primer jugador que pulse el botón que aparece en la pantalla es quien hace el tiro.

FATIGA

¡Asegúrate de que tu jugador pueda jugar los 90 minutos! Si corres por todo el campo sin parar, el mando analógico (DUALSHOCK 2) vibra, indicando que necesitas un descanso. Suelta el botón y deja que tu jugador baje el ritmo para que recobre su energía.

OTROS MODOS DE JUEGO

ESTILOS DEL EQUIPO

Cada equipo tiene una manera diferente de encarar los partidos. Los estilos del equipo te permiten crear un estilo personalizado para el equipo que elijas, con el fin de que puedas poner tu sello indeleble en un club clásico. Las formaciones, las tácticas ofensivas y defensivas, y los estilos de ataque pueden ajustarse antes de que comience el juego, lo que te permite experimentar con un equipo clásico de una nueva manera. Si lo deseas, puedes deshabilitar completamente la función de estilos del equipo.

TEMPORADA

En el modo Temporada, puedes controlar a un club de fútbol y jugar una temporada completa sin preocuparte por nada más que jugar los partidos. La administración financiera, las transferencias y los entrenamientos de tu equipo son responsabilidad de otras personas; lo único que debes hacer es salir a la cancha. Elige este modo y juega sin parar.

ADMINISTRACIÓN DEL EQUIPO

CREAR FORMACIONES

Crea formaciones personalizadas para los oponentes individuales al seleccionar CREAR FORMACIONES en la pantalla de Administración del equipo, y sigue estos pasos:

1. Selecciona un espacio vacío y luego una formación para utilizar como base.
2. Selecciona la posición que desees personalizar. La caja gris muestra el área del campo que cubre (si las cajas se traslapan, eso significa que el área está bien cubierta).
3. Mueve el icono a la posición seleccionada con el joystick analógico izquierdo. Si lo mueves fuera de la caja gris, se te notifica que reetiquetas la posición (pulsas el botón para restaurarla).

NOTA: El color del icono de posición cambia de acuerdo con el tercio del campo en que se encuentra (rojo para delanteros, azul para mediocampistas, verde para defensas y amarillo para porteros).

4. Decide por dónde va a correr cada uno de los jugadores de tu equipo durante los ataques seleccionando una posición y moviendo el joystick analógico izquierdo para elegir una dirección. Puedes asignar hasta dos direcciones a cada posición.
5. Asigna carreras en defensa de la misma forma que asignas las carreras de ataque.
6. Una vez que estés satisfecho con tu formación, pulsa el botón **START** para darle un nombre y asignarla a cualquiera de los equipos en el juego.

NOTA: Las Formaciones personalizadas se guardan automáticamente si se ha activado la función Autoguardado (ver *Guardar y cargar* en la pág. 10). De lo contrario, se te notificará que guardes antes de salir.

CONSEJOS Y RECOMENDACIONES

NOTA: Si deseas ver más trucos para el juego, selecciona MI FIFA 14 > CONSEJOS Y RECOMENDACIONES.

TRUCOS MIENTRAS ESTÁS PROTEGIENDO.

Si tienes el control de un jugador muy hábil, trata de hacer la media vuelta o la bicicleta mientras amagas una protección (botón **R1**) para dejar atrás a tu marcador.

JUEGA DE PORTERO

No hace falta que juegues en el modo Juega de Portero para jugar de portero. Pulsa el botón **R3** durante el juego o jugada de pizarrón para controlar a tu portero. Cuando los oponentes avanzan a tu portería, ciérrales el ángulo con una carga o haciendo un paradón.

¿NECESITAS AYUDA?

El equipo de asistencia mundial al cliente de EA está aquí para garantizar que aproveches al máximo tu juego, en todo momento y en todo lugar.

- **Soporte al cliente en línea e información de contacto** Para las preguntas frecuentes, leer artículos de ayuda o para comunicarte con nosotros, visita help.ea.com.
- **Soporte en Twitter y Facebook.** ¿Necesitas una sugerencia de inmediato? Comunícate con @askeasupport en Twitter o publica tu consulta en [facebook.com/askeasupport](https://www.facebook.com/askeasupport) (en inglés).

CONSENTIMIENTO AL USO DE DATOS

EA es consciente de que a usted le preocupa el modo en que se recopila, se usa y se comparte la información relativa a su persona; EA aprecia su confianza y lo hará de una manera cuidadosa y sensata. La información sobre nuestros clientes es una parte importante de nuestro negocio; por tanto, EA nunca venderá a terceros la información que pueda identificarlo a usted personalmente. Nosotros, y los representantes que actúan en nuestro nombre, no compartimos información que le pueda identificar personalmente sin su consentimiento, excepto en casos poco frecuentes en los que la ley nos obligue a divulgarla o cuando sea necesario para ejecutar los derechos legales de EA.

Cuando juegue a este juego, EA y sus filiales podrán recopilar y almacenar datos de su ordenador o dispositivo. La información que EA y sus filiales recopilan incluye información técnica e información relacionada con su ordenador (o dispositivo) y su sistema operativo (incluyendo la Dirección de Protocolo de Internet y el ID del dispositivo), así como información sobre el uso que se hace del software (incluido pero no limitado a su instalación o eliminación satisfactorias), estadísticas sobre el uso y el juego, interacciones del sistema y hardware periférico. Cuando juegue este juego fuera de línea, este dato se transmitirá a EA y sus filiales cuando acceda a funciones o servicios en línea. EA y sus filiales podrán usar esta información para mejorar sus productos y servicios, prestar servicios y comunicarse con usted (incluso para fines de marketing), facilitar la prestación de actualizaciones de software, en contenidos servidos dinámicamente y para prestar soporte de software, así como para solucionar bugs o mejorar de cualquier otro modo su experiencia. **SI USTED NO ACEPTA ESTA RECOPIACIÓN Y USO DE LA INFORMACIÓN, NO INSTALE NI USE EL PROGRAMA.**

Estos y otros datos proporcionados a EA o recopilados por EA en relación con la instalación y el uso del presente Software son recopilados, usados, almacenados y transmitidos por EA Inc., 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065, de conformidad con la política de privacidad de EA en www.ea.com. Si algo de lo estipulado en este apartado entra en conflicto o fuera incoherente con los términos de la política de privacidad de EA, prevalecerán las disposiciones de esta última.

RESOLUCIÓN DE DISPUTAS MEDIANTE ARBITRAJE VINCULANTE

La finalidad de esta Sección es proporcionar un método simplificado para resolver los conflictos entre nosotros que pudieran surgir. Como se verá más adelante en la Sección F, si no podemos resolver nuestros conflictos de manera informal y se le otorga un laudo arbitral superior al último acuerdo ofrecido por EA (si lo hay), entonces EA le pagará a usted el 150% del laudo arbitral, hasta \$5,000 por encima de dicho laudo arbitral.

POR FAVOR LEA ESTO CUIDADOSAMENTE. AFECTA A SUS DERECHOS.

A. La mayoría de sus problemas pueden resolverse rápidamente y a su satisfacción al iniciar sesión en la interfaz de EA de atención al cliente con su Cuenta en <http://support.ea.com/>. En el improbable caso de que EA no pueda resolver un problema a su satisfacción (o si EA no puede resolver un problema que tenga con usted después de intentar solucionarlo de manera informal), entonces usted y EA acuerdan quedar obligados por el siguiente procedimiento para resolver cualquier disputa entre nosotros. Esta cláusula aplica a todos los clientes en la máxima medida que permita la ley, pero excluye expresamente a los residentes de Quebec, Rusia, Suiza y de los Estados Miembros de la Unión Europea. Este contrato tiene la intención de ser interpretado en sentido amplio. Se aplica a todas y cada una de las disputas entre nosotros ("Disputas"), incluyendo, sin limitación:

- (a) reclamaciones derivadas de o relacionadas con cualquier aspecto de la relación entre nosotros, ya sea con base en contrato, agravio, estatuto, fraude, declaración falsa o cualquier otra teoría legal;
- (b) reclamaciones derivadas antes de este Acuerdo o cualquier acuerdo previo (incluyendo, pero no limitado a, reclamaciones relacionadas con la publicidad);
- (c) reclamaciones que actualmente sean objeto de supuesto litigio de acción en grupo en el que usted no sea miembro de un grupo certificado; y
- (d) reclamaciones que puedan surgir después de la rescisión de este Contrato.

Las únicas disputas que no están incluidas en esta Sección son las siguientes:

- 1) una reclamación para hacer cumplir o proteger, o respecto a la validez de, cualquiera de sus derechos de propiedad intelectual o de los derechos de EA (o de cualquiera de sus licenciarios);
- 2) una reclamación relacionada con, o derivada de, las denuncias de robo, piratería o uso no autorizado;
- 3) Además, nada en este Contrato impedirá que cualquiera de las partes presente una reclamación en un juzgado de paz.

Al celebrar este Acuerdo, usted y EA renuncian expresamente al derecho a un juicio con jurado o participar en una acción de grupo. Con respecto a esta Sección, las referencias a "EA", "usted" y "nosotros" incluyen a nuestras respectivas subsidiarias, afiliados, agentes, empleados, predecesores en interés, sucesores y cesionarios, así como todos los usuarios autorizados y no autorizados o beneficiarios de los servicios o del Software conforme a este acuerdo o acuerdos previos entre nosotros. Este CLUF pone de manifiesto la transacción de comercio interestatal, y por lo tanto, la Ley de Arbitraje Federal rige la interpretación y cumplimiento de esta Sección. Esta disposición de arbitraje sobrevivirá a la rescisión de este CLUF.

B. **Negociaciones informales/Aviso de Disputa.** Tanto usted como EA acuerdan primero intentar resolver cualquier Disputa de manera informal antes de iniciar el arbitraje. Dichas negociaciones comenzarán tras la recepción de un aviso por escrito de una parte a la otra ("Aviso de Disputa"). Los Avisos de Disputa deberán: (a) incluir el nombre completo e información de contacto de la parte reclamante; (b) describir la naturaleza y base de la reclamación o disputa; y (c) establecer la reparación específica que se busca ("Demanda"). EA enviará su Aviso de Disputa a la dirección de facturación que usted nos haya proporcionado o a la dirección de correo electrónico que usted nos haya proporcionado. Usted deberá enviar su Aviso de Disputa a: Electronic Arts Inc., 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City CA 94065, ATENCIÓN: Departamento Jurídico.

C. **Arbitraje obligatorio.** Si usted y EA no son capaces de resolver una Disputa a través de negociaciones informales en los 30 días después de la recepción del Aviso de Disputa, ya sea usted o EA podrá elegir resolver la Disputa de forma final y exclusiva mediante arbitraje obligatorio. Toda elección de arbitraje por cualquiera de las partes será definitiva y obligatoria para la otra. **ENTIENDE QUE CON ESTA CLÁUSULA, USTED Y**

EA RENUNCIA AL DERECHO DE DEMANDAR EN LOS TRIBUNALES Y DE TENER UN JUICIO CON JURADO. El arbitraje comenzará y se llevará a cabo conforme a los Reglamentos de Arbitraje Comercial de la Asociación Americana de Arbitraje ("AAA") y, en su caso, a los Procedimientos Adicionales para Disputas Relacionados con el Consumidor de la AAA ("Reglamento del Consumidor de la AAA"), los cuales se encuentran en el sitio web de la AAA en www.adr.org. Sus tasas de arbitraje y su parte de la compensación al árbitro estarán regidas por los Reglamentos de la AAA y, en su caso, limitadas por el Reglamento del Consumidor de la AAA. Si el árbitro determina que dichos gastos son excesivos, o si usted envía a EA un aviso a la dirección de Avisos de Disputa en el que indica que no puede pagar las tasas necesarias para iniciar el arbitraje, entonces EA inmediatamente pagará todas las tasas y gastos por el arbitraje. El arbitraje podrá llevarse a cabo en persona, mediante la presentación de documentos o por teléfono o Internet. El árbitro deberá presentar su decisión por escrito, y proporcionará una declaración de las razones si así lo solicita cualquiera de las partes. El árbitro deberá aplicar la legislación vigente y cualquier laudo podrá ser recusado si el árbitro no lo cumple. Usted y EA podrán litigar en tribunales para hacer cumplir el arbitraje, para suspender el procedimiento de arbitraje pendiente, o para confirmar, modificar, anular o dictar sentencia sobre la adjudicación formulada por el árbitro.

D. Restricciones. Usted y EA acuerdan que cualquier arbitraje estará limitado a la Disputa entre EA y usted personalmente. En la máxima medida que permita la ley: (a) ningún arbitraje podrá unirse con otro proceso de arbitraje; (b) no hay ningún derecho o autorización para que una Disputa sea arbitrada con fundamentos de acción en grupo ni para utilizar procedimientos de acción de grupo; y (c) no hay ningún derecho o autorización para que una Disputa sea presentada en una supuesta calidad representativa en nombre del público en general o de otras personas. **TANTO USTED COMO EA ACEPTAN QUE CADA UNO PODRÁ PRESENTAR RECLAMACIONES CONTRA EL OTRO EN SU CALIDAD INDIVIDUAL, Y NO COMO DEMANDANTE O MIEMBRO DE UN GRUPO EN CUALQUIER ACCIÓN O PROCEDIMIENTO REPRESENTATIVO.** Además, a menos que tanto usted como EA acuerden lo contrario, el árbitro no podrá fusionar más de una reclamación de una persona, y no podrá presidir de ninguna manera en cualquier procedimiento representativo o de grupo. Si esta disposición en concreto resulta ser inaplicable, entonces la totalidad de esta disposición de resolución o arbitraje será nula y sin efecto.

E. Ubicación. Si usted es residente de los Estados Unidos, el arbitraje se llevará a cabo en cualquier lugar razonablemente conveniente para usted. Para los residentes fuera de EE. UU., el arbitraje deberá iniciarse en el Condado de San Mateo, Estado de California, Estados Unidos de América, y tú y EA acuerdan someterse a la jurisdicción personal de dicho tribunal, con el fin de recurrir al arbitraje, para suspender el procedimiento de arbitraje pendiente, o para confirmar, modificar, anular o dictar sentencia sobre la adjudicación formulada por el árbitro.

F. Recuperación y honorarios. Si el árbitro dictamina a su favor con base en los fundamentos de la reclamación que usted haya presentado en contra de EA y adjudica un laudo mayor en valor pecuniario que el último acuerdo ofrecido por escrito por EA antes de que se presentara por escrito al árbitro, entonces EA:

- (a) Le pagará a usted el 150% del laudo arbitral, hasta \$5,000 sobre su laudo arbitral; y
- (b) Pagará a su abogado, si lo hay, la cantidad por sus honorarios y reembolsará cualquier gasto (incluyendo tasas y gastos de testigos expertos) al que usted o su abogado hayan razonablemente incurrido para la investigación, preparación y tramitación de su reclamación en arbitraje ("el pago adicional del abogado").

El árbitro podrá fallar y resolver disputas sobre el pago y reembolso de los honorarios, gastos y pagos alternativos y del pago adicional del abogado en cualquier momento durante el procedimiento y a petición de cualquiera de las partes, realizada dentro de los catorce (14) días del fallo del árbitro sobre los fundamentos.

El derecho a los honorarios y gastos discutido anteriormente complementa cualquier derecho a honorarios y gastos que pudiera tener según la legislación aplicable, aunque no recibirá laudos por duplicado de los honorarios o gastos. EA renuncia a cualquier derecho que pudiera tener de buscar un laudo de honorarios y gastos con relación a cualquier arbitraje entre nosotros.

G. Limitación de la Autoridad del Árbitro. El árbitro podrá conceder una medida cautelar o precautoria únicamente a favor de la parte individual que busque dicha suspensión y únicamente hasta la medida necesaria para proporcionar el desagravio garantizado por la reclamación individual de dicha parte.

H. Cambios al Contrato. No obstante cualquier disposición en este Contrato por el contrario, acordamos que si EA cambia en el futuro esta disposición de arbitraje (que no sea un cambio en el domicilio para el envío de Avisos de Disputas), podrá rechazar dicho cambio al enviarnos un aviso por escrito durante los treinta (30) días posteriores al cambio de domicilio para el envío de Avisos de Disputas que se proporcionó más arriba. Al rechazar cualquier cambio futuro, usted acuerda que arbitrará cualquier disputa entre nosotros, de acuerdo con el texto de esta cláusula.



**YA JUGASTE EL JUEGO. AHORA ESCUCHA LA MÚSICA.
BANDAS SONORAS Y TONOS DE TIMBRE DE
EA DISPONIBLES EN WWW.EA.COM/EATRAX/**

GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS

NOTA: Esta garantía no se aplica a los productos de descarga digital.

Garantía limitada de Electronic Arts

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto que los medios de grabación en los que están guardados los programas de software (el "medio de grabación") estará libre de defectos en materiales y mano de obra durante un periodo de 90 días a partir de la fecha de compra. Si encuentra defectos en el medio de grabación dentro de los 90 días a partir de la fecha de compra, Electronic Arts aceptará reemplazar el medio de grabación sin cargo alguno cuando reciba, previamente franqueado, el medio de grabación en su centro de servicio y con el comprobante de compra. Esta garantía se limita al medio de grabación que contiene el programa de software que Electronic Arts proporcionó originalmente. Esta garantía no se aplicará y quedará anulada cuando, a juicio de Electronic Arts, el defecto haya sido provocado por abuso, maltrato o negligencia.

Esta garantía limitada reemplaza a cualquier otra garantía, ya sea oral o escrita, expresa o implícita, incluso las garantías de comerciabilidad o de idoneidad para un fin específico y ninguna otra representación de cualquier naturaleza hará responsable u obligará a Electronic Arts. Si alguna de estas garantías no puede excluirse, entonces las garantías que se apliquen a este producto, incluso las garantías implícitas de comerciabilidad y de idoneidad para un fin específico, se limitarán al periodo de 90 días descrito anteriormente. En ningún caso Electronic Arts será responsable de daños especiales, incidentales o consecuentes que resulten de la posesión, uso o funcionamiento incorrecto de este producto de Electronic Arts, lo que incluye daños materiales y, hasta donde la ley lo permita, las lesiones personales, incluso si Electronic Arts hubiera recibido noticia de la posibilidad de dichos daños. Algunos estados no permiten la limitación de la duración de las garantías implícitas y/o las exclusiones o limitaciones de daños incidentales o consecuentes, por lo tanto, es posible que las limitaciones y/o exclusiones de responsabilidad anteriores no se apliquen a su caso. En dichas jurisdicciones, la responsabilidad de Electronic Arts se limitará al máximo según lo permita la ley. Esta garantía le otorga derechos específicos. Es posible que también tenga otros derechos que varían de un estado a otro.

Devoluciones dentro del periodo de 90 días de la garantía

Devuelva el producto junto con (1) una copia del recibo original de compraventa que muestre la fecha de la compra, (2) una breve descripción de la dificultad que está experimentando y (3) su nombre, dirección y número telefónico a la dirección que aparece a continuación, y Electronic Arts le enviará por correo un medio de grabación de reemplazo. Si el producto resultó dañado a causa de uso indebido o algún accidente, esta garantía de 90 días quedará anulada y usted deberá seguir las instrucciones para devoluciones una vez transcurrido el periodo de garantía de 90 días. Se recomienda enfáticamente que envíe los productos a través de un método de envío con el que pueda rastrear la entrega. Electronic Arts no será responsable de los productos que no estén en su posesión.

Información de la garantía de EA

Si el defecto en el medio de grabación fue provocado por abuso, maltrato o negligencia, o si los defectos del medio de grabación se reemplazaron después de los 90 días a partir de la fecha de compra, elija una de las siguientes opciones para recibir nuestras instrucciones de reemplazo:

Información de la garantía online: <http://warrantyinfo.ea.com>

Información automatizada de la garantía: Puede llamar a nuestro sistema telefónico automatizado las 24 horas del día para obtener respuestas a sus preguntas sobre la garantía: EE. UU. 1 (866) 543-5435

Dirección postal para asuntos de garantía de EA

Electronic Arts Customer Warranty
7700 W Parmer Lane, Building C
Austin, TX 78729-8101

Aviso

Electronic Arts se reserva el derecho de hacer mejoras al producto que se describe en este manual en cualquier momento y sin aviso previo.

Información de contacto para asistencia técnica

Correo electrónico y sitio web: Para obtener acceso instantáneo a todos nuestros documentos de asistencia técnica, visite <https://help.ea.com/mx/> y <https://help.ea.com/es/>.

Asistencia técnica telefónica: También puede obtener asistencia técnica de 8 a. m. a 5 p. m., horario estándar de la costa Oeste, si llama al 1 (866) 543-5435 (EE. UU.). El personal de asistencia técnica no ofrece pistas ni códigos.

Dirección postal: Electronic Arts Technical Support
7700 W Parmer Lane, Building C
Austin, TX 78729-8101

© 2013 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas comerciales de Electronic Arts Inc. Producto con licencia Oficial FIFA. © El nombre de FIFA y el logotipo de OLP son copyright o marcas registradas protegidas por FIFA. Todos los derechos reservados. Fabricado bajo licencia de Electronic Arts Inc. El logotipo de Premier League © The Football Association Premier League Limited 2006. El logotipo de Premier League es una marca comercial de la Football Association Premier League registrado en Reino Unido y otras jurisdicciones. Los logotipos de los clubes de la Premier League son obras con derechos de autor y marcas comerciales registradas de los respectivos equipos. Todas usadas con el consentimiento permiso de sus respectivos propietarios. Fabricado con licencia de la Football Association Premier League Limited. No se considera a ninguna asociación, sin la aprobación de este producto por medio de algún jugador, explícita o implícitamente, poseedora de la licencia que otorga la Football Association Premier League Limited a Electronic Arts. Todas las otras marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

7304502001