

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions

Eye or muscle twitching

Altered vision

Loss of awareness

Involuntary movements

Disorientation
- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. “Back-up” or “archival” copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

	The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.	
	Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.	
	This game is presented in Dolby Pro Logic II. To play games that carry the Dolby Pro Logic II logo in surround sound, you will need a Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic or Dolby Pro Logic IIx receiver. These receivers are sold separately.	
	Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. © 2006 Nintendo.	Licensed by Nintendo 

⚠ CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

- Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.
- Do not let go of the Wii Remote during game play.
- Dry your hands if they become moist.
- Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.
- Use the Wii Remote Jacket.

SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the Wii will check if you have the latest system menu, and if necessary a Wii system update screen will appear. Press OK to proceed.



When the system menu is updated, unauthorized hardware and/or software modifications may be detected and unauthorized content may be removed causing the immediate or delayed inoperability of your console. Failure to accept the update may render this game, and future games, unplayable. Please note that Nintendo cannot guarantee that unauthorized software or accessories will continue to function with the Wii console after this or future updates of the Wii system menu.

COMPLETE CONTROLS

FIFA 15 supports a variety of control styles to fit your play style. You can choose to use only the Wii Remote™, the Wii Remote and the Nunchuk™, or the Classic Controller™. For controls using the Wii Remote, you can change control type to play with the Wii Remote pointer for passing and player runs. Each control style can fit a novice or a seasoned pro. Try them all to see what fits you!

NOTE: To change your control type, press the **1** Button or the **L** Button in the Side Select screen prior to a match or in the pause menu during play.

ALL PLAY CONTROLS

The All Play control style lets anyone pick up and play the game. Concentrate solely on the fundamentals of soccer while the CPU controls your on-pitch movement. Use the Pointer control type to direct passes to your teammates.

OFFENSE	
Shoot	B Button
Pass	A Button
Pause	+ Button
Tricks	+Control Pad
Power-ups (Streets only)	1 Button

DEFENSE	
Standing tackle	B Button (hold to auto-tackle)
Slide tackle (11v11 only)	Shake Wii Remote
Player switch	A Button (tap) (hold to 2nd man press)
Pause	+ Button
Power-ups (Streets only)	1 Button

WII REMOTE AND NUNCHUK

Connect a Nunchuk for greater control over the match.

OFFENSE	
Player movement and shot aim	Control Stick
Shoot	B Button
Chip shot	C Button and B Button
Ground pass	A Button (tap)
Lob pass	A Button (hold)
Through ball (ground)	C Button and A Button (tap)
Through ball (lofted)	C Button and A Button (hold)
Basic tricks	+Control Pad
Quick tactics	C Button and +Control Pad



WWW.EASPORTS.COM/FIFA

OFFENSE (CONT.)

Player runs	- Button
Sprint	Z Button
Pace control	C Button
Power-ups (Streets only)	1 Button
Self-volley	Shake Nunchuk
Wall pass to self (Streets only)	Shake Wii Remote
Knock on (11v11 only)	Shake Wii Remote
Pause	+ Button

DEFENSE

Player switch	A Button/+Control Pad
Standing tackle	B Button (tap)
Auto-tackle	B Button (hold)
Slide tackle (11v11 only)	Shake Wii Remote
2nd man press	A Button (hold)
Sprint	Z Button
Jockey	C Button
Keeper charge	- Button
Power-ups (Streets only)	1 Button
Pause	+ Button

CLASSIC CONTROLLER & CLASSIC CONTROLLER PRO™

The controls below apply to the Classic Controller only. Connect your Classic Controller or Classic Controller Pro for more passing control over your team!

OFFENSE

Player movement and shot aim	L Stick
Shoot	a Button
Chip shot	L Button and a Button
Ground pass	b Button
Lob pass	y Button
Through ball (ground)	x Button
Through ball (lofted)	L Button and x Button
Tricks	R Stick
Quick tactics	L Button and R Stick
Player runs	ZL Button
Sprint	R Button
Pace control	L Button
Power-ups (Streets only)	ZR Button
Self-volley	L Button and y Button
Wall pass To self (Streets only)	L Button and b Button
Knock On (11v11 only)	L Button and b Button
Pause	+ Button

DEFENSE	
Player switch	L Button/R Stick
Standing tackle	b Button
Auto-tackle	b Button (hold)
Slide tackle (11v11 only)	y Button
2nd man press	a Button
Sprint	R Button
Jockey	L Button
Keeper charge	x Button
Power-ups (Streets only)	ZR Button
Pause	+ Button

SET PIECES

FIFA 15 puts the control of set pieces into your hands!

DIRECT FREE KICKS – OFFENSE

- **Aim your shot:** Move the Control Stick to aim your shot. You can aim left and right or up and down to target the net.
- **Power your shot:** Hold the shooting button to power your free kick. When the desired power is reached, release the shooting button.
- **Bend it in:** The second meter is your curve. The left arrow represents bend strength toward the right and the right arrow represents bend strength toward the left. When the meter is at the desired bend angle, press the shooting button.

DIRECT FREE KICKS – DEFENSE

- **Position your keeper:** Move the Control Stick to move your keeper into position.
- **Position the wall:** Press right on the +Control Pad and left on the +Control Pad to move the wall right or left.

NOTE: To pass out of a free kick, press the pass button.

CORNER KICKS

- **Play the ball:** To play the ball, press the pass or shoot button. The amount of charge put on the ball determines who is targeted in the box.
- **Fight for the ball:** Move the Control Stick to fight for the best position, and then use the shooting button to either shoot the ball if on offense, or clear the ball if on defense.

NOTE: If you don't want to go for a volley attempt off the cross, you can instead trap the ball and set up a play in the box. To pass out of a corner kick, press the pass button.

PENALTY KICKS - SHOOTER

Aim your shot with the Control Stick, and charge the shooting button to take the shot.

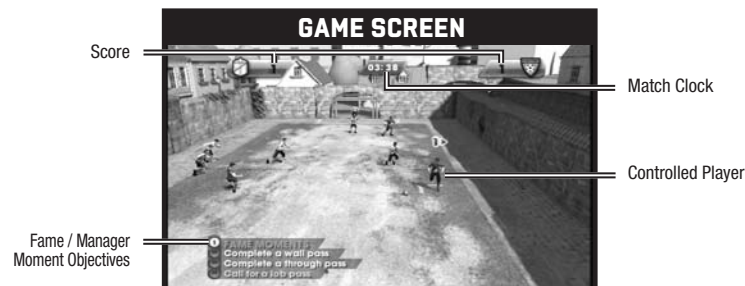
PENALTY KICKS - KEEPER

Move the Control Stick to move your keeper on the line. Press the +Control Pad to try and distract the shooter!

THROW-INS

Press the +Control Pad to target a player to pass to, and press the pass button to throw the ball in to that player.

PLAYING THE GAME



SAVING AND LOADING

FIFA 15 automatically saves your progress every time you return to the main menu, Streets to Stadium Central, Manager Central, Intercity Cup, or Tournament Central. Load previously saved games by selecting the corresponding mode and choosing LOAD.

PAUSE MENU

Press the **+** Button during a match to open the pause menu. The pause menu displays different options depending on what mode of play you're currently in.

Resume Match	Resume play.
Instant Replay	Scored an awesome goal and want to watch your player do it again? Use the onscreen button commands to view the replay. You can switch camera angles, zoom in and out, pan, and watch the play in forward or reverse.
Player Facts	View the stats of your player in Be A Pro mode.
Quick Tactics	Select your Quick Tactics for the match.
Awards	Access all of the Awards and see how close you are to completing them.
Match Facts	View stats about the current match.
Manage Team	Swap or substitute players on the field. You can also switch to a new formation. Not available in street matches.
Side Select	Players have the option to switch sides during play. You can also change your control type.
Game Settings	Adjust SFX and Commentary Volume, Camera Zoom and Position, or toggle Player Names and Auto-Switching ON/OFF.
Quit Match/Forfeit Match	End the match. Forfeiting a match in Streets to Stadiums, Be A Manager, and Tournament modes results in a 3-0 loss for your team.
Replay Match	Play again with the same clubs and settings.

GAME MODES

INTERCITY CUP

Once you've conquered the Tournaments in *FIFA 15*, you can take it to the next level with the Intercity Cup. Build a club and battle it out with the elite teams from other cities.

POPULATION

FIFA 15 gives you a chance to take a city and put it on the map. As you complete certain criteria during gameplay, such as scoring with a header or taking your manager up to 80 prestige, you complete Awards. Every Award adds to your population. Awards can have Population Values of 250,000, 500,000, or 750,000. The larger your Population, the higher your city's level—up to a maximum of 52. As you earn Awards, your city grows and becomes even more cosmopolitan and fleshed out, in addition to players, kits, and 11v11 power-ups unlocking.

BE A MANAGER

Do you have what it takes to lead a club to the top? Select your favorite country, league, and team, and manage them from a respectable squad to club champions!

TRAINING

A good team can always be better. Take to the Training menu to grow your players' attributes and increase their overall rating. If you train attributes that positively benefit a player's position, then they will be more effective on the field, giving you a better chance of winning games. A strong training regimen is crucial when managing a team.

MEDICAL

Injuries are a fact of life. Sometimes games do not go as planned and players end up injured. Unattended injuries heal eventually, but treating these injuries heals your team faster and can save a player's career. In addition, the better your medical staff, the more efficient they are at treating injuries. Upgrade your medical center to increase the capacity and skill of your medical team.

TEAM CENTRAL

If you're going to be a manager, you have to be willing to keep track of every aspect of your team. Visit the Team Central menu in order to manage your team. Adjust your Quick Tactics, examine Player Roles, and stay on top of Player Growth for best results. When used in conjunction with Training, Team Central can help you turn a good team into a great one.

CLUB UPGRADES

Upgrading your club makes things easier to accomplish. You can upgrade Training to make player growth more efficient, or upgrade Medical so that your players heal faster, among other options.

HIT THE PITCH

Looking to get a quick match of regular club soccer in? Hit the Pitch gets you into a match with your favorite clubs — you can play on your own, against friends, or play together to take on the AI in a full-blown 11 on 11 match.

HIT THE STREETS

Take your game to the streets or even indoors in this 5 on 5 mode! Play with your favorite players from your favorite club or national team and take them on to one of seven different walled environments. Get out of your regular kit and put on a hoody, t-shirt, or jacket as you play this exciting mode on your own or with friends.

MATCH TYPES

Change your win condition in Hit the Streets:

- Timed** Choose how long you want your match to last. The team in the lead at the end wins. If the score is even, you go into Golden Goal mode—first to score wins!
- Score** Choose how many goals to play to—first to hit the target wins!
- Tug of War** Choose the goal differential to win by—first to be leading by that number of goals wins!

POWER-UPS

FIFA 15 incorporates power-ups as an arcade element to the Intercity Cup mode. Playing well earns you the power to dominate your opponent with special abilities. Activate your earned power-up by pressing the 1 Button or ZR Button.

NOTE: Power-ups do not represent real soccer.

POWER-UPS

- Power Shot** Shots are struck with maximum power. Opposing players are intimidated and dive out of the path of the ball.
- Speed Burst** Your players are given a speed boost, allowing them to push the pace of play.
- Curve Shot** Shots have the ultimate curve and twist toward the net with near perfect accuracy.
- Slide Tackle** Enables slide tackles in street gameplay—shake the Wii Remote to use them.
- Super Shoulder** Enables shoulder barges to dispossess your opponent of the ball. Shake the Wii Remote to use them.
- Big vs. Little** The team that applies this power grows in size while their opponents shrink. The bigger players become stronger, while the small players are weaker and unable to shoot or tackle with as much force.
- Shockwave** The team that applies this power-up sends a shockwave toward its opponents that knocks them down to the pitch. Be sure to take advantage of the open space while your opponent is out of play.

STREETS TO STADIUMS

Do you have the skills to become the next soccer phenomenon? Streets to Stadiums lets you create your own pro soccer player and have him rise to fame from the humble streets all the way to the big stage of club soccer.

CREATE PLAYER

Streets to Stadiums puts you into the game with the option to create a unique player. Choose from various customization options to create the player you will take to greatness! Change your player's face shape, body type, skin tone, hair, and eye color. More customization options are unlocked as you progress through your Pro career in Streets to Stadiums.

NOTE: You can continue to edit your player before and after a match by selecting his picture from the Streets to Stadiums Central screen.

UPGRADING ATTRIBUTES

The last step in creating your pro is assigning experience points (XP) to boost your player's attributes. You are given some to start off with, and performing well on the pitch earns you more XP to assign to your player. Assigning XP to attributes increases your player's overall rating, making it easier to complete tasks as you progress in the mode.

FAME MOMENTS

Prior to each match, you get to choose up to three tasks to complete for that match. You are also given a bonus task to complete each match. Choose carefully, as tasks you complete increase your fame rating, but incomplete tasks take away from your rating. Bonus tasks only add to your rating if completed—they do not take away from your rating if incomplete.

LEVELING UP

Success in Streets to Stadiums is primarily determined by your Fame Level. Completing Fame Moments earns you fame points that contribute to reaching the next Fame Level, which in turn provides your character with a reward. How far will you get in your pro career?

GAME BOOSTERS & PLAYER UPGRADES

Game Boosters and Player Upgrades are earned through your career by leveling up or through the Match Win Bonus Game (described below). Choose to play up to two Game Boosters prior to each match and give your team boosts for that match, or hold on to your Game Boosters to combine them later into more powerful boosts. Player upgrades unlock new ways for you to customize your created player. See what Game Boosters and Player Upgrades you have earned and played by going to Boosters & Upgrades from the Streets to Stadiums Central screen.

MATCH WIN BONUS GAME

As in real soccer, it's not just about the individual—you still need to help your team win matches. When you win a match, you are taken to a bonus game where you can win additional XP, Fame Points, or Game Boosters.

TOURNAMENT

Prove your status as the season's best by competing in a host of tournaments around the world. Select LOAD to continue a previous tournament, or select NEW to begin a new one. Select which tournament you'd like to compete in and the teams that you'd like to control, as well as the difficulty level of opposing teams. Each team in your chosen league or cup can be controlled by a human-player—great for multiplayer sessions!

OPTIONS CENTRAL

VIEW CREATED PLAYERS

Import or export your created players.

GAME SETTINGS

Adjust the Game Settings, Audio Settings, and Controls.

QUICK TACTICS

Adjust your in-game tactics and assign them to a button for ease of use.

SLOT MANAGEMENT

Delete unwanted Be A Manager, Streets to Stadiums, and Tournament files here.

TROPHIES WON

View the trophies earned through Streets to Stadiums, Be A Manager, and Tournament Modes.

MANAGE TEAMS & PLAYERS

Keep current on your rosters by trading players and managing teams.

CREDITS

View the game's credits.

TRAINING

Get a quick primer on the basics of how to play *FIFA 15*.

NEED HELP?

The EA Worldwide Customer Experience team is here to ensure you get the most out of your game—anytime, anywhere.

- **Online Support & Contact Info** For FAQs, help articles, and to contact us, please visit help.ea.com.
- **Twitter & Facebook Support** Need a quick tip? Reach out on Twitter to [@askeasupport](https://twitter.com/askeasupport) or post on facebook.com/askeasupport.

CONSENT TO USE OF DATA

EA knows that you care how information about you is collected, used and shared, and we appreciate your trust that we will do so carefully and sensibly. Information about our customers is an important part of our business, and EA would never sell your personally identifiable information to anyone. We and agents acting on our behalf do not share information that personally identifies you without your consent, except in rare instances where disclosure is required by law or to enforce EA's legal rights. When you play this game, EA and its affiliates may collect and store data from your computer or device. Information that EA and its affiliates collect includes technical and related information regarding your computer (or device) and operating system (including Internet Protocol Address and device ID(s)), as well as information about your Software usage (including but not limited to successful installation and/or removal), gameplay and usage statistics, system interactions and peripheral hardware. If you play this game offline, this data will be transmitted to EA and its affiliates if and when you access online features and/or services. EA and its affiliates may use this information to improve their products and services, provide services to and communicate with you (including for marketing purposes), facilitate the provision of software updates, dynamically served content, and software support, and to trouble-shoot bugs or otherwise enhance your experience. **IF YOU DO NOT CONSENT TO THIS COLLECTION AND USE OF INFORMATION, DO NOT INSTALL OR USE THE SOFTWARE.**

This and all other data provided to EA and/or collected by EA in connection with your installation and use of this Software is collected, used, stored and transmitted by EA Inc., 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065 in accordance with EA's Privacy Policy at www.ea.com. To the extent that anything in this section conflicts or is inconsistent with EA's Privacy Policy, the terms of the Privacy Policy shall control.

DISPUTE RESOLUTION BY BINDING ARBITRATION

The purpose of this Section is to provide a streamlined method for resolution of disputes between us if they arise. As discussed below in Section F, if we cannot resolve our disputes informally and you are awarded a sum at arbitration greater than EA's last settlement offer to you (if any), EA will pay you 150% of your arbitration award, up to \$5000 over and above your arbitration award.

PLEASE READ THIS CAREFULLY. IT AFFECTS YOUR RIGHTS.

A. Most of your concerns can be resolved quickly and to your satisfaction by logging into the EA customer support interface with your Account at <http://support.ea.com/>. In the unlikely event that EA cannot resolve a concern to your satisfaction (or if EA cannot resolve a concern it has with you after attempting to do so informally), then you and EA agree to be bound by the following procedure to resolve any and all disputes between us. This provision applies to all consumers to the fullest extent allowable by law, but expressly excludes residents of Quebec, Russia, Switzerland, Korea and the Member States of the European Union. This agreement is intended to be interpreted broadly. It covers any and all disputes between us ("Disputes"), including without limitation:

- claims arising out of or relating to any aspect of the relationship between us, whether based in contract, tort, statute, fraud, misrepresentation or any other legal theory;
- claims that arose before this Agreement or any prior agreement (including, but not limited to, claims relating to advertising);
- claims that are currently the subject of purported class action litigation in which you are not a member of a certified class; and
- claims that may arise after the termination of this Agreement.

The only disputes that are not covered by this Section are the following:

- 1) a claim to enforce or protect, or concerning the validity of, any of your or EA's (or any of EA's licensors') intellectual property rights;
- 2) a claim related to, or arising from, allegations of theft, piracy, or unauthorized use;
- 3) In addition, nothing in this Agreement shall prevent either party from initiating a small claims court action.

By entering into this Agreement, you and EA expressly waive the right to a trial by jury or to participate in a class action.

With respect to this Section, references to "EA," "you," and "us" include our respective subsidiaries, affiliates, agents, employees, predecessors in interest, successors, and assigns, as well as all authorized or unauthorized users or beneficiaries of services or Software under this or prior agreements between us. This EULA evidences a transaction in interstate commerce, and thus the Federal Arbitration Act governs the interpretation and enforcement of this Section. This arbitration provision shall survive termination of this EULA.

B. **Informal Negotiations/Notice of Dispute.** You and EA agree to first attempt to resolve any Dispute informally before initiating arbitration. Such negotiations commence upon receipt of written notice from one person to the other ("**Notice of Dispute**"). Notices of Dispute must: (a) include the full name and contact information of the complaining party; (b) describe the nature and basis of the claim or dispute; and (c) set forth the specific relief sought ("**Demand**"). EA will send its Notice of Dispute to your billing address (if you provided it to us) or to the email address you provided to us. You will send your Notice of Dispute to: Electronic Arts Inc., 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City CA 94065, ATTENTION: Legal Department.

C. **Binding Arbitration.** If you and EA are unable to resolve a Dispute through informal negotiations within 30 days after receipt of the Notice of Dispute, either you or EA may elect to have the Dispute finally and exclusively resolved by binding arbitration. Any election to arbitrate by one party shall be final and binding on the other. **YOU UNDERSTAND THAT BY THIS PROVISION, YOU AND EA ARE FORGOING THE RIGHT TO SUE IN COURT AND HAVE A JURY TRIAL.** The arbitration shall be commenced and conducted under the Commercial Arbitration Rules of the American Arbitration Association ("AAA") and, where appropriate, the AAA's Supplementary Procedures for Consumer Related Disputes ("AAA Consumer Rules"), both of which are available at the AAA website www.adr.org. Your arbitration fees and your share of arbitrator compensation shall be governed by the AAA Rules and, where appropriate, limited by the AAA Consumer Rules. If such costs are determined by the arbitrator to be excessive, or if you send EA a notice to the Notice of Dispute address above indicating that you are unable to pay the fees required to initiate an arbitration, then EA will promptly pay all arbitration fees and expenses. The arbitration may be conducted in person, through the submission of documents, by phone or online. The arbitrator shall make a decision in writing, and shall provide a statement of reasons if requested by either party. The arbitrator must follow applicable law, and any award may be challenged if the arbitrator fails to do so. You and EA may litigate in court to compel arbitration, to stay proceeding pending arbitration, or to confirm, modify, vacate or enter judgment on the award entered by the arbitrator.

D. **Restrictions.** You and EA agree that any arbitration shall be limited to the Dispute between EA and you individually. To the full extent permitted by law: (a) no arbitration shall be joined with any other arbitration proceeding; (b) there is no right or authority for any Dispute to be arbitrated on a class action-basis or to utilize class action procedures; and (c) there is no right or authority for any Dispute to be brought in a purported representative capacity on behalf of the general public or any other persons. **YOU AND EA AGREE THAT EACH MAY BRING CLAIMS AGAINST THE OTHER ONLY IN YOUR OR ITS INDIVIDUAL CAPACITY, AND NOT AS A PLAINTIFF OR CLASS MEMBER IN ANY PURPORTED CLASS OR REPRESENTATIVE PROCEEDING.** Further, unless both you and EA agree otherwise, the arbitrator may not consolidate more than one person's claims, and may not otherwise preside over any form of a representative or class proceeding. If this specific provision is found to be unenforceable, then the entirety of this dispute resolution/arbitration provision shall be null and void.

E. **Location.** If you are a resident of the United States, arbitration will take place at any reasonable location convenient for you. For residents outside the United States, arbitration shall be initiated in the County of San Mateo, State of California, United States of America, and you and EA agree to submit to the personal jurisdiction of that court, in order to compel arbitration, to stay proceeding pending arbitration, or to confirm, modify, vacate or enter judgment on the award entered by the arbitrator.

F. **Recovery and Attorneys' Fees.** If the arbitrator rules in your favor on the merits of any claim you bring against EA and issues you an award that is greater in monetary value than EA's last written settlement offer made before final written submissions are made to the arbitrator, then EA will:

- Pay you 150% of your arbitration award, up to \$5,000 over and above your arbitration award; and
- Pay your attorney, if any, the amount of attorneys' fees, and reimburse any expenses (including expert witness fees and costs) that you or your attorney reasonably accrues for investigating, preparing, and pursuing your claim in arbitration ("the attorney premium").

The arbitrator may make rulings and resolve disputes as to the payment and reimbursement of fees, expenses, and the alternative payment and the attorney premium at any time during the proceeding and upon request from either party made within fourteen (14) days of the arbitrator's ruling on the merits.

The right to attorneys' fees and expenses discussed above supplements any right to attorneys' fees and expenses you may have under applicable law, although you may not recover duplicative awards of attorneys' fees or costs. EA waives any right it may have to seek an award of attorneys' fees and expenses in connection with any arbitration between us.

G. **Limitation on Arbitrator's Authority.** The arbitrator may award declaratory or injunctive relief only in favor of the individual party seeking relief and only to the extent necessary to provide relief warranted by that party's individual claim.

H. **Changes to Agreement.** Notwithstanding any provision in this Agreement to the contrary, we agree that if EA makes any future change to this arbitration provision (other than a change to the Notice of Dispute address), you may reject any such change by sending us written notice within thirty (30) days of the change to the Notice of Dispute address provided above. By rejecting any future change, you are agreeing that you will arbitrate any dispute between us in accordance with the language of this provision.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

NOTE: Warranty does not apply to digital download products.

Electronic Arts Limited Warranty

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "Recording Medium") is free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium free of charge upon receipt of the Recording Medium at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program that was originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

Returns Within the 90-Day Warranty Period

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing, and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your products using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA Warranty Information

If the defect in the Recording Medium resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium is found to be defective after 90 days from the date of purchase, choose one of the following options to receive our replacement instructions:

Online Warranty Information: <http://warrantyinfo.ea.com>

EA Warranty Mailing Address:

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

Notice

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice.



**YOU PLAYED THE GAME. NOW PLAY THE MUSIC.
EA SOUNDTRACKS AND RINGTONES
AVAILABLE AT WWW.EA.COM/EATRAX/**

© 2014 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © The FIFA name and OLP Logo are copyright or trademark protected by FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 2006. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited which is registered in the UK and other jurisdictions. The Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL D'OPÉRATION DE LA CONSOLE Wii™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE DE JEU, DISQUE DE JEU OU ACCESSOIRE Wii. LE PRÉSENT MANUEL CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SANTÉ ET SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ AU JEU : VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ ATTENTION- Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous connaissez une telle attaque, une perte de conscience ou des symptômes liés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Troubles de la vue
Perte de conscience	Mouvements involontaires	Désorientation
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ ATTENTION- Blessures dues aux mouvements répétitifs et tensions oculaires

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tensions oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessives. Il est recommandé aux parents de voir à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION- Nausées

L'utilisation d'appareils de jeu vidéo peut causer des nausées. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséux lors d'une période de jeu avec cet appareil, cessez de jouer et reposez-vous. Ne participez pas à d'autres activités exigeantes jusqu'à ce que vous alliez mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des appareils non autorisés. L'utilisation d'un tel appareil annule la garantie qui accompagne votre produit Nintendo. La copie de tout jeu vidéo conçu pour un appareil Nintendo est un acte illégal et strictement interdit au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

REV-E



Ce Sceau Officiel est votre garantie que le présent produit est breveté ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.



Fabriquée sous licence de Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic et le symbole double-D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories.

Ce jeu est présenté par Dolby Pro Logic II. Pour jouer à des jeux portant le logo Dolby Pro Logic II en son enveloppant, vous devez posséder un récepteur qui prend en charge la technologie Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic ou Dolby Pro Logic Ix. Ces récepteurs sont vendus séparément.



Les marques de commerce appartiennent à leurs titulaires respectifs. Wii est une marque de commerce de Nintendo. © 2006 Nintendo.

Sous licence de Nintendo



⚠ MISE EN GARDE : PORT DE LA DRAGONNE

Portez la dragonne pour éviter de blesser de gens et d'endommager des objets environnants ou la télécommande Wii si vous lâchez accidentellement la télécommande en cours de jeu.

N'oubliez pas ce qui suit :

- Assurez-vous que tous les joueurs portent la dragonne de façon adéquate à leur tour.
- Ne lâchez pas la télécommande Wii en cours de jeu.
- Essayez vos mains si elles commencent à transpirer.
- Jouez dans une aire dégagée et assurez-vous qu'aucun individu ou objet ne se trouvent dans l'espace que vous devrez occuper en cours de jeu.
- Demeurez à au moins trois pieds du téléviseur.
- Utilisez l'étui protecteur pour télécommande Wii.

MISE À JOUR DU MENU Wii

Veillez noter que la première fois que vous insérez le disque de jeu dans la console Wii, la Wii vérifie le menu de la console pour s'assurer que vous possédez la version la plus récente. Si nécessaire, un écran de mise à jour du système apparaît. Appuyez sur OK pour procéder.



Lorsque le menu du système est mis à jour, toute modification non autorisée de matériels et/ou de logiciels peut être détectée. Tout contenu non autorisé pourrait alors être supprimé, ce qui pourrait causer un mal fonctionnement immédiat ou différé de votre console. De plus, refuser d'effectuer cette mise à jour pourrait empêcher le bon fonctionnement de ce jeu ou de tout autre jeu. Veuillez noter que Nintendo ne peut pas garantir que des logiciels ou accessoires non autorisés fonctionneront avec la console Wii après avoir effectué une mise à jour du menu du système.

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

FIFA 15 est compatible avec plusieurs types de commandes pour s'adapter à votre style de jeu. Vous pouvez choisir d'utiliser seulement la télécommande Wii, la télécommande Wii et le Nunchuk ou encore une manette classique. Pour les commandes utilisant la télécommande Wii, vous pouvez en modifier le type et effectuer les passes et déclencher des courses avec le pointeur de la télécommande Wii. Chaque type de commandes peut convenir à un débutant comme à un joueur chevronné. Essayez-les tous pour savoir celui qui vous convient le mieux!

REMARQUE : Pour modifier votre type de commandes, appuyez sur le bouton **1** à l'écran de choix du camp avant le coup d'envoi ou dans le menu de pause pendant un match.

COMMANDES ALL-PLAY

Les commandes All-Play permettent à chacun de prendre facilement le jeu en mains. Concentrez-vous seulement sur les fondamentaux du soccer et laissez l'IA gérer vos déplacements sur le terrain. Utilisez le type de commandes Pointeur pour orienter les passes vers vos coéquipiers.

ATTAQUE	
Tirer	Bouton B
Passe	Bouton A
Pause	Bouton +
Gestes techniques	+Croix directionnelle
Bonus (Rue uniquement)	Bouton 1

DÉFENSE	
Tacle debout	Bouton B (appuyer longuement pour un tacle automatique)
Tacle glissé (11 contre 11 uniquement)	Secouer la télécommande Wii
Changement de joueur	Bouton A (frapper légèrement ou appuyer longuement pour appeler un 2 ^e homme)
Pause	Bouton +
Bonus (Rue uniquement)	Bouton 1

TÉLÉCOMMANDE WII ET NUNCHUK

Connectez un Nunchuk pour disposer d'un contrôle accru sur le match.

ATTAQUE	
Déplacements et visée	Levier de commande
Tir	Bouton B
Balle piquée	Bouton C et Bouton B
Passe à ras de terre	Bouton A (frapper légèrement)
Passe lobée	Bouton A (appuyer longuement)
Passe en profondeur (à ras de terre)	Bouton C et Bouton A (frapper légèrement)
Passe en profondeur (lobée)	Bouton C et Bouton A (appuyer longuement)
Gestes techniques de base	+Croix directionnelle
Tactiques express	Bouton C et +croix directionnelle

ATTAQUE (SUITE)	
Courses	Bouton -
Accélération	Bouton Z
Contrôle du rythme	Bouton C
Bonus (Rue uniquement)	Bouton 1
Lever le ballon pour soi-même	Secouer le Nunchuk
Passe au mur pour soi-même (Rue uniquement)	Secouer la télécommande Wii
Pousser le ballon (11 contre 11 uniquement)	Secouer la télécommande Wii
Pause	Bouton +

DÉFENSE	
Changement de joueur	Bouton A ou +croix directionnelle
Tacle debout	Bouton B (frapper légèrement)
Tacle automatique	Bouton B (appuyer longuement)
Tacle glissé (11 contre 11 uniquement)	Secouer la télécommande Wii
Pressing 2^e homme	Bouton A (appuyer longuement)
Accélération	Bouton Z
Lutte	Bouton C
Sortie du gardien	Bouton -
Bonus (Rue uniquement)	Bouton 1
Pause	Bouton +

MANETTE CLASSIQUE ET MANETTE CLASSIQUE PRO

Les commandes ci-dessous concernent uniquement la manette classique. Connectez votre manette classique ou votre manette classique pro pour disposer d'un contrôle accru sur les passes de votre équipe!

ATTAQUE	
Déplacements et visée	Levier de commande gauche
Tir	Bouton a
Balle piquée	Bouton L et Bouton a
Passe à ras de terre	Bouton b
Passe lobée	Bouton y
Passe en profondeur (à ras de terre)	Bouton x
Passe en profondeur (lobée)	Bouton L et Bouton x
Gestes techniques	Levier de commande droit
Tactiques express	Bouton L et levier de commande droit
Courses	Bouton ZL
Accélération	Bouton R
Contrôle du rythme	Bouton L
Bonus (Rue uniquement)	Bouton ZR
Lever le ballon pour soi-même	Bouton L et Bouton y
Passe au mur pour soi-même (Rue uniquement)	Bouton L et Bouton b
Pousser le ballon (11 contre 11 uniquement)	Bouton L et Bouton b
Pause	Bouton +

DÉFENSE	
Changement de joueur	Bouton L ou levier de commande droit
Tacle debout	Bouton b
Tacle automatique	Bouton b (appuyer longuement)
Tacle glissé (11 contre 11 uniquement)	Bouton y
Pressing 2 ^e homme	Bouton a
Accélération	Bouton R
Lutte	Bouton L
Sortie du gardien	Bouton x
Bonus (Rue uniquement)	Bouton ZR
Pause	Bouton +

COUPS DE PIED ARRÊTÉS

FIFA 15 vous offre un contrôle absolu sur les coups de pied arrêtés!

COUPS FRANCS DIRECTS – EN ATTAQUE

1. **Visée** : Bougez le levier de commande pour orienter votre frappe. Vous pouvez viser dans les quatre directions pour tenter de cadrer votre tir.
2. **Puissance** : Appuyez longuement sur le bouton de tir pour doser la puissance de votre coup franc. Lorsque vous avez atteint la puissance désirée, relâchez le bouton de tir.
3. **Effet** : La seconde jauge indique l'effet. La flèche gauche indique l'effet vers la droite, celle de droite indique l'effet sur la gauche. Lorsque vous avez atteint l'effet désiré, relâchez le bouton de tir.

COUPS FRANCS DIRECTS – EN DÉFENSE

4. **Placement du gardien** : Bougez le levier de commande gauche pour positionner votre gardien.
5. **Placement du mur** : Appuyez sur la +croix directionnelle vers la droite ou vers la gauche pour déplacer le mur latéralement.

REMARQUE : Pour contourner le mur par une passe, appuyez sur le bouton de passe.

COUPS DE COIN

1. **Frapper le coup de coin** : Pour jouer le ballon, appuyez sur le bouton de passe ou de tir. La puissance donnée au ballon détermine le point de chute dans la surface.
2. **Lutte pour le ballon** : Bougez le levier de commande pour vous mettre en position optimale, puis utilisez le bouton de tir pour tenter de marquer ou pour dégager le ballon si vous êtes en défense.

REMARQUE : Si vous ne souhaitez pas tenter de reprendre le ballon de volée, vous pouvez le contrôler puis amener ensuite le danger dans la surface. Pour effectuer un coup de coin court, appuyez sur le bouton de passe.

COUPS DE PÉNALITÉ - DANS LA PEAU DU TIREUR

Visiez à l'aide du levier de commande et armez votre frappe à l'air du bouton de tir.

COUPS DE PÉNALITÉ - DANS LA PEAU DU GARDIEN

Bougez le levier de commande pour déplacer votre gardien sur sa ligne. Utilisez la +croix directionnelle pour essayer de distraire le tireur!

TOUCHES

Appuyez sur la +croix directionnelle pour choisir le joueur auquel vous souhaitez donner le ballon et appuyez sur le bouton de passe pour lui lancer le ballon.



WWW.EASPORTS.COM/FIFA

COMMENT JOUER



SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

FIFA 15 sauvegarde automatiquement vos progrès à chaque fois que vous retournez au menu principal ou à l'accueil des modes De la rue au stade, Entraîneur, la Coupe de Villes et Compétition. Chargez des parties sauvegardées précédemment en sélectionnant le mode correspondant et en choisissant CHARGER.

MENU DE PAUSE

Appuyez sur le bouton + pendant un match pour accéder au menu de pause. Il présente les différentes options du mode de jeu que vous utilisez alors.

Reprendre

Revenez au match.

Ralenti

Vous avez marqué un superbe but et vous voulez le revoir? Utilisez les commandes à l'écran pour voir le ralenti. Modifiez l'angle de la caméra, faites un zoom avant ou arrière et regardez l'action à l'endroit ou à l'envers.

Statistiques

Consultez toutes les statistiques de votre joueur en mode Deviens pro.

Tactiques express

Sélectionnez votre Tactique express pour le match.

Récompenses

Consultez toutes les récompenses et vérifiez si vous allez bientôt les obtenir.

Stats du match

Consultez toutes les statistiques du match en cours.

Gestion d'équipe

Remplacez vos joueurs ou faites rentrer vos remplaçants. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser un nouveau dispositif. Non disponible dans les matchs de rue.

Choix du camp

Vous avez la possibilité de changer de camp en cours de match. Vous pouvez également changer de type de commandes.

Paramètres de jeu

Réglez le volume des effets sonores et des commentaires, le zoom et l'emplacement de la caméra ou activez et désactivez le nom des joueurs et les changements automatiques.

Quitter le match/forfait

Mettez fin au match. Déclarer forfait pour un match en modes De la rue au stade, Deviens entraîneur et Compétition entraîne une défaite 3-0 pour votre équipe.

Rejouer le match

Rejouez avec les mêmes équipes et les mêmes paramètres.

MODES DE JEU

COUPE DES VILLES

Une fois le mode Compétition de FIFA 15 terminé, partez à la conquête de la Coupe des Villes. Créez un club et défiez les meilleures équipes des autres villes.

POPULATION

FIFA 15 vous permet de choisir une ville et de développer sa notoriété. Les objectifs atteints lors de vos parties (par exemple, marquer un but de la tête ou atteindre un prestige d'entraîneur de 80) vous permettent d'obtenir des Récompenses. Les Récompenses vous permettent d'accroître votre population. Chaque Récompense permet de gagner 250 000, 500 000, ou 750 000 habitants.

La progression du niveau de votre ville (jusqu'à 52) suit la croissance de sa population. Au fil des Récompenses, votre ville se développe, devient cosmopolite, vivante, et profite de joueurs, de tenues, et de bonus de foot à 11 déverrouillés.

DEVIENS ENTRAÎNEUR

Avez-vous ce qu'il faut pour mener votre club vers les sommets? Sélectionnez votre championnat et votre équipe préférés et faites-la passer du rang d'équipe honorable à celui de meilleure du monde!

ENTRAÎNEMENT

Même les bonnes équipes peuvent progresser. Accédez au menu Entraînement pour développer les habiletés de vos joueurs et améliorer leur note globale. Privilégiez les habiletés en rapport avec le poste occupé par le joueur. Celui-ci n'en sera que plus efficace, et vous mettez ainsi toutes les chances de victoire de votre côté. Une équipe qui gagne est une équipe bien entraînée.

INFIRMERIE

Les blessures font partie de la vie du joueur de soccer. Elles peuvent survenir en cours de match, avec un niveau de gravité variable. Certaines s'en vont avec le temps, mais des soins adaptés, en plus de préserver la santé et la carrière du joueur, permettent à votre équipe de compter sur tous ses joueurs. La rapidité de guérison des blessures dépend de la qualité du personnel médical. Améliorez votre infirmerie pour augmenter les compétences et la qualification de votre équipe médicale.

ACCUEIL ÉQUIPE

Pour devenir un bon entraîneur, il faut assurer le suivi de tous les facteurs de performance de son équipe. Le menu Accueil équipe vous permettra de gérer votre équipe. Définissez vos Tactiques express, étudiez le rôle de chaque joueur et surveillez leur progression individuelle. Vos résultats dépendent de tous ces facteurs. Ajoutez les possibilités de l'Entraînement et de l'Accueil équipe pour faire d'une bonne équipe une très bonne équipe.

AMÉLIORATIONS DE CLUB

Améliorer son club facilite bien des choses. Vous pouvez améliorer entre autres l'Entraînement (pour optimiser la progression des joueurs) et l'Infirmerie (pour accélérer la convalescence de vos joueurs).

COUP D'ENVOI

Vous voulez disputer rapidement un match classique? Le mode Coup d'envoi vous plonge au cœur d'une rencontre avec vos clubs préférés. Vous pouvez jouer tout seul, contre des amis ou avec eux contre l'IA dans un vrai match à 11 contre 11.

DANS LA RUE

Jouez dans la rue ou en salle dans ce mode à 5 contre 5! Sélectionnez vos idoles de votre club ou de votre sélection nationale et faites-les évoluer dans l'un des sept environnements disponibles. Troquez votre maillot classique contre un pull à capuche, un T-shirt ou une veste et découvrez ce mode passionnant de votre côté ou entre amis.

TYPES DE MATCH

Définissez les conditions de victoire du mode Dans la rue :

Chronométré	Choisissez la durée du match. L'équipe en tête à la fin l'emporte. En cas d'égalité, vous passez en mode But en or : le premier qui marque a gagné!
Score	Définissez le nombre de buts à marquer : le premier qui atteint ce nombre a gagné!
Bras de fer	Choisissez l'écart de buts à atteindre : le premier qui l'atteint a gagné!

BONUS

FIFA 15 comprend des bonus qui donnent un effet arcade au mode Coupe de Villes. Si vous jouez bien, vous pourrez dominer votre adversaire grâce à des capacités spéciales. Activez le bonus que vous avez remporté en appuyant sur le bouton **1** ou le bouton **ZR**.

REMARQUE : Les bonus ne reflètent pas la réalité du soccer.

BONUS

Tir puissant	Les tirs ont le maximum de puissance. Les adversaires sont intimidés et s'écartent de la trajectoire du ballon.
Super rapide	Vos joueurs vont plus vite, ce qui leur permet d'accélérer le jeu.
Tir brossé	Les tirs disposent d'un effet maximal et prennent le chemin des filets avec une précision redoutable.
Tacle glissé	Autorise les tacles glissés pour le jeu de rue. Secouez la télécommande Wii pour les utiliser.
Épaule solide	Autorise des charges avec l'épaule pour déposséder l'adversaire du ballon. Secouez la télécommande Wii pour les utiliser.
Grand contre petit	L'équipe qui utilise ce bonus augmente en taille alors que l'adversaire rapetisse. Les plus grands joueurs deviennent plus forts alors que les plus petits s'affaiblissent et ne peuvent plus tacle ni tirer avec autant de force qu'auparavant.
Onde de choc	L'équipe qui utilise ce bonus envoie une onde de choc aux joueurs adverses qui se retrouvent par terre. Optimisez bien l'espace laissé par vos adversaires.

DE LA RUE AU STADE

Vous pensez être le nouveau petit génie du ballon rond? Le mode De la rue au stade vous permet de créer votre propre joueur de soccer et d'en faire une légende vivante en le faisant passer de l'anonymat du soccer de rue au monde des clubs professionnels.

CRÉER UN JOUEUR

Le mode De la rue au stade vous offre la possibilité de créer un joueur unique. Choisissez parmi différentes options de personnalisation pour donner naissance au joueur que vous voulez transformer en grand vedette! Modifiez la forme de son visage, sa corpulence, sa carnation, sa coupe de cheveux et la couleur de ses yeux. D'autres options de personnalisation seront déverrouillées au fur et à mesure de la progression de votre carrière dans le mode De la rue au stade.

REMARQUE : Vous pouvez continuer à modifier votre joueur avant et après chaque match en sélectionnant sa photo à partir de l'accueil du mode De la rue au stade.

AMÉLIORATION DES ATTRIBUTS

La dernière étape du processus de création de votre pro consiste à lui attribuer des points d'expérience (EXP) pour renforcer ses habiletés. Un certain capital vous est octroyé au départ et si vous vous montrez performant sur le terrain, vous engrangerez des points d'expérience à attribuer à votre joueur. L'attribution de points d'expérience aux attributs de votre joueur augmente sa note globale et il lui devient alors plus facile d'accomplir certaines tâches au cours de sa carrière.

MOMENTS DE GLOIRE

Avant chaque match, vous devez choisir jusqu'à 3 objectifs à remplir lors de la rencontre. Un objectif bonus vous est également fixé pour chaque match. Choisissez avec soin, car les objectifs que vous remplissez augmentent votre niveau de gloire et à l'inverse, ceux que vous ne remplissez pas vous retardent dans votre progression. Les objectifs bonus ne viennent s'ajouter à votre capital que s'ils sont atteints, mais en aucun cas ils ne vous pénalisent s'ils ne le sont pas.

PROGRESSION

Le succès en mode De la rue au stade est déterminé principalement par votre niveau de gloire. Réussissez des Moments de gloire pour gagner des points qui vous permettront d'atteindre le niveau de gloire suivant et d'obtenir une récompense pour votre joueur. Jusqu'où irez-vous dans votre carrière de pro?

TURBOS ET AMÉLIORATIONS

Les Turbos et les Améliorations s'obtiennent en progressant au cours de votre carrière ou par le biais du jeu Bonus de victoire (décrit ci-dessous). Avant chaque match, vous pouvez décider d'utiliser jusqu'à deux Turbos pour donner un petit coup de pouce à votre équipe pendant la rencontre. Vous pouvez aussi choisir de les conserver pour les combiner plus tard afin de les rendre plus puissants. Les Améliorations de joueur vous offrent une autre manière de personnaliser votre joueur créé. Consultez les Turbos et les Améliorations que vous avez obtenus et utilisés en allant dans la rubrique Turbos et améliorations de l'accueil du mode De la rue au stade.

JEU BONUS VICTOIRE

Tout comme dans le vrai soccer, tout est affaire de collectif et vous devrez aider votre équipe à s'imposer. En cas de victoire, vous accédez à un jeu bonus où vous pouvez gagner encore plus d'expérience, des points de gloire ou des Turbos.

COMPÉTITION

Montrez que vous êtes le meilleur de la saison en disputant une série de compétitions à travers le monde. Sélectionnez CHARGER pour reprendre une compétition précédente ou NOUVELLE pour en entamer une. Sélectionnez celle à laquelle vous voulez participer ainsi que les équipes que vous désirez contrôler et enfin déterminez le niveau des formations adverses. Chaque équipe du championnat ou de la coupe que vous aurez sélectionnés peut être contrôlée par un utilisateur. Voilà qui promet des sessions multijoueurs endiablées!

OPTIONS

VOIR LES JOUEURS CRÉÉS

Importez ou exportez vos joueurs créés.

PARAMÈTRES DE JEU

Réglez les commandes, les paramètres de jeu, le volume de la musique ou des commentaires.

TACTIQUES EXPRESS

Préparez des tactiques à utiliser en cours de match et associez leur un bouton pour une plus grande facilité d'utilisation.

GESTION DE SAUVEGARDES

Supprimez les fichiers Deviens entraîneur, De la rue au stade et Compétition dont vous ne voulez plus.

TROPHÉES REMPORTÉS

Visualisez les trophées remportés en modes De la rue au stade, Deviens entraîneur et Compétition.

GESTION ÉQUIPE ET JOUEURS

Gérez vos effectifs en échangeant des joueurs et en gérant vos équipes.

GÉNÉRIQUE

Consultez le générique du jeu.

ENTRAÎNEMENT

Entrez dans le vif du sujet en apprenant les bases de FIFA 15.

BESOIN D'AIDE?

L'équipe d'assistance mondiale au consommateur d'EA est à votre disposition pour que vous profitiez au maximum de votre jeu, partout et à tout moment.

- **Assistance en ligne & coordonnées** Rendez-vous sur www.ea.com/ca-fr/support-technique.
- **Assistance Twitter & Facebook** Vous avez besoin d'un conseil? Contactez-nous sur Twitter à l'adresse @askeasupport ou écrivez-nous sur facebook.com/askeasupport (en anglais).

CONSENTEMENT À L'UTILISATION DES DONNÉES

EA connaît l'importance que vous accordez à la façon dont les informations vous concernant sont collectées, utilisées et partagées. Sachez que nous le faisons avec le plus grand soin, et nous apprécions votre confiance. Les informations concernant nos clients constituent une part importante de nos activités et EA n'accepterait en aucun cas de vendre les informations qui vous identifient personnellement à des tiers. Les agents qui agissent pour notre compte et nous-mêmes ne partageons pas les informations qui vous identifient personnellement sans votre consentement, sauf dans certains rares cas où leur divulgation est requise par la loi ou pour assurer l'application des droits dont EA peut se prévaloir. Lorsque vous jouez à ce jeu, EA et ses affiliés peuvent collecter et enregistrer des données de votre ordinateur ou périphérique. Les informations collectées par EA et ses affiliés comprennent des informations techniques et associées concernant votre ordinateur (ou périphérique) et votre système d'exploitation (y compris votre adresse IP et le ou les identifiants de votre périphérique), ainsi que des informations concernant l'utilisation que vous faites du Logiciel (ce qui inclut, sans s'y limiter, le bon déroulement de l'installation et/ou de la désinstallation), des statistiques sur votre jeu et votre utilisation du logiciel, les interactions du système et le matériel périphérique. Si vous jouez à ce jeu en mode hors ligne, les données seront transmises à EA et ses affiliés si et lorsque vous accédez aux fonctions et/ou services en ligne. EA et ses affiliés peuvent utiliser ces informations aux fins d'améliorer leurs produits et services, de vous offrir des services et de communiquer avec vous (y compris à des fins commerciales), de faciliter la fourniture de mises à jour logicielles, de contenu transmis de manière dynamique et du support logiciel, ainsi que corriger les bogues ou autrement améliorer votre expérience utilisateur. **SI VOUS NE CONSENTEZ PAS À CETTE COLLECTE ET À CETTE UTILISATION DES INFORMATIONS, N'INSTALLEZ PAS ET N'UTILISEZ PAS LE LOGICIEL.** Ces informations et toutes les autres données fournies à EA et/ou collectées par EA dans le cadre de votre installation et de votre utilisation de ce Logiciel sont recueillies, utilisées, emmagasinées et transmises par EA Inc., 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065, conformément à la Charte de confidentialité d'EA que vous trouverez à l'adresse <http://tos.ea.com/legalapp/WEBPRIVACY/CA/fr/PC/>. Si une quelconque disposition de la présente section est incompatible avec la Charte de confidentialité d'EA, les conditions de la Charte de confidentialité prévaudront.

RÉSOLUTION DES LITIGES PAR ARBITRAGE AYANT FORCE OBLIGATOIRE

L'objectif du présent Article est de proposer une méthode optimisée de résolution des litiges susceptibles de naître entre nous. Comme indiqué plus loin à l'Article F, si nous ne parvenons pas à résoudre à l'amiable les litiges qui nous opposent et que la sentence d'arbitrage vous accorde une somme supérieure à la dernière proposition de transaction faite (le cas échéant) par EA, EA vous versera 150 % du montant accordé par la sentence d'arbitrage, dans la limite de 5 000 USD au-delà dudit montant.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE QUI SUIT. CELA CONCERNE VOS DROITS.

A. La plupart des problèmes que vous rencontrez peuvent être résolus rapidement et de manière satisfaisante en vous connectant avec votre Compte à l'interface d'assistance d'EA à l'adresse help.ea.com/fr. **Dans l'hypothèse peu probable où EA ne parviendrait pas à résoudre un problème de manière qui vous satisfasse (ou si EA ne parvient pas à résoudre un problème après avoir tenté de le faire à l'amiable), vous et EA convenez de vous soumettre à la procédure exposée ci-dessous pour résoudre tout litige entre nous. La présente clause s'applique à tous les consommateurs, autant que le permet le droit applicable, mais exclut expressément les résidents du Québec, de Russie, de Corée et des États membres de l'Union européenne. Cet accord est à interpréter au sens large. Il couvre tout litige (les « Litiges ») survenant entre nous, notamment et non limitativement :**

- les réclamations consécutives ou relatives à tout aspect de la relation qui existe entre nous, qu'elles trouvent leur fondement juridique dans un contrat, un délit, une loi, une fraude, une tromperie ou autre;
- les réclamations nées avant le présent Contrat ou tout contrat antérieur (notamment et non limitativement les réclamations liées à la publicité);
- les réclamations qui font actuellement l'objet d'une action de groupe putatif dans laquelle vous n'êtes pas membre d'un groupe certifié; et
- les réclamations susceptibles de survenir après que le présent Contrat aura pris fin.

Les seuls litiges non couverts par le présent Article sont les suivants :

- 1) une réclamation visant à faire valoir ou protéger des droits de propriété intellectuelle vous appartenant ou appartenant à EA (ou à l'un de ses bailleurs de licences) ou portant sur la validité de tels droits;
- 2) une réclamation relative ou consécutive à des allégations de vol, de piratage ou d'utilisation non autorisée.
- 3) De plus, le présent Contrat n'empêchera en rien l'une ou l'autre des parties d'intenter une action devant une small claims court (tribunal tranchant rapidement des litiges mineurs).

En concluant le présent Contrat, vous et EA renoncez expressément au droit à un procès devant jury ou à participer à une action de groupe (class action). Dans le présent Article, les références à « EA », « vous » et « nous » incluent nos filiales, sociétés affiliées, agents, employés, prédecesseurs en droit, successeurs et ayants droit respectifs, ainsi que tous les utilisateurs ou bénéficiaires, autorisés ou non, de services ou de Logiciels en vertu du présent Contrat ou de contrats antérieurs conclus entre nous. Le présent CLUF est la preuve d'une transaction commerciale entre États de l'Union, et l'interprétation et l'application du présent Article sont donc régies par le Federal Arbitration Act (loi fédérale sur l'arbitrage). La présente clause d'arbitrage restera valable après la résiliation du présent CLUF.

B. Négociations amiables/notification de litige. En cas de Litige quel qu'il soit, vous et EA convenez de tenter en premier lieu de le résoudre à l'amiable avant d'engager une procédure d'arbitrage. De telles négociations commenceront à réception d'une notification écrite adressée par l'une des parties à l'autre (la « Notification de Litige »). Les Notifications de Litige devront : (a) contenir le nom complet et les coordonnées complètes de la partie qui s'estime lésée; (b) décrire la nature et la base de la réclamation ou du litige; et (c) exposer la réparation spécifique demandée (la « Prétention »). EA enverra sa Notification de Litige à votre adresse de facturation (si vous nous l'avez fournie) ou à l'adresse électronique que vous nous avez fournie. Vous adresserez votre Notification de Litige à : Electronic Arts Inc., 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City CA 94065, États-Unis, à l'attention du Service Juridique (Legal Department).

C. Arbitrage ayant force obligatoire. Si vous et EA êtes incapables de résoudre un Litige par des négociations amiables dans les 30 jours qui suivent la réception d'une Notification de Litige, vous ou EA pouvez choisir de faire trancher ce Litige de manière définitive et exclusive par un arbitrage ayant force obligatoire. Le choix par l'une des parties d'avoir recours à l'arbitrage sera définitif et s'imposera à l'autre partie. **VOUS RECONNAISSEZ QUE, PAR LA PRÉSENTE CLAUSE, VOUS RENONCEZ (AINSI QU'EA) AU DROIT D'INTENTER UNE ACTION DEVANT UN TRIBUNAL ET D'OBTENIR UN PROCÈS DEVANT JURY.** La procédure d'arbitrage sera engagée et menée conformément au Règlement d'Arbitrage Commercial de l'American Arbitration Association (« AAA ») et, s'il y a lieu, selon les Procédures Complémentaires de l'AAA relatives aux Litiges de Consommateurs (Supplementary Procedures for Consumer Related Disputes, les « Règles AAA Consommateurs »), qui sont tous disponibles sur le site Internet de l'AAA www.adr.org. Vos frais d'arbitrage et votre quote-part dans la rémunération de l'arbitre seront tels que prévus par le Règlement AAA et, s'il y a lieu, limités par les Règles AAA Consommateurs. Si ces frais sont considérés comme excessifs par l'arbitre, ou si vous adressez à EA, à l'adresse de Notification de Litige indiquée ci-dessus, une notification lui indiquant que vous n'êtes pas en mesure de régler les sommes requises pour engager une procédure d'arbitrage, EA règlera sans délai tous les frais et coûts d'arbitrage. L'arbitrage peut être mené en personne, par remise de documents, par téléphone ou en ligne. L'arbitre rendra une décision écrite et, si l'une ou l'autre des parties l'exige, motivée. L'arbitre devra observer le droit applicable; à défaut, toute sentence est susceptible d'être contestée. Vous et EA pouvez recourir aux tribunaux pour imposer l'arbitrage, pour qu'il soit suris à statuer en attente de l'issue de la procédure d'arbitrage ou pour faire confirmer, modifier, annuler ou rendre un jugement sur la sentence rendue par l'arbitre.

D. Limitations. Vous et EA convenez que tout arbitrage sera limité au Litige qui vous oppose personnellement à EA. Pour autant que le droit applicable le permette : (a) aucune procédure d'arbitrage ne sera jointe à une autre procédure d'arbitrage; (b) il n'existe aucun droit ni pouvoir permettant qu'un Litige soit arbitré sur la base d'une action de groupe ou que soient utilisées des procédures d'actions de groupe; et (c) il n'existe aucun droit ni pouvoir permettant de soumettre un Litige au nom du public ou de toute autre personne en qualité prétendue de représentant. **VOUS ET EA CONVENEZ QUE CHACUN NE PEUT FAIRE VALOIR DES RÉCLAMATIONS CONTRE L'AUTRE QU'À TITRE INDIVIDUEL ET NON EN QUALITÉ DE PLAIGNANT OU DE MEMBRE D'UN GROUPE DANS UNE ACTION DE GROUPE PUTATIF OU D'ACTION COLLECTIVE.** De plus, sauf accord contraire entre vous et EA, l'arbitre ne pourra pas réunir les réclamations de plus d'une personne, et ne pourra pas présider une quelconque forme d'action collective ou de groupe. Si cette disposition particulière est jugée inapplicable, la totalité de la présente clause de résolution de litige/d'arbitrage sera considérée comme nulle et non avenue.

E. Lieu de l'arbitrage. Si vous résidez aux États-Unis, l'arbitrage pourra avoir lieu à l'endroit de votre choix, dans la mesure du raisonnable. Pour les personnes résidant hors des États-Unis, l'arbitrage sera engagé dans le Comté de San Mateo (État de Californie, États-Unis d'Amérique), et vous et EA convenez de vous soumettre à la compétence territoriale de cette juridiction pour imposer l'arbitrage, surseoir à statuer en attente de l'issue de la procédure d'arbitrage ou pour confirmer, modifier, annuler ou rendre un jugement sur la sentence rendue par l'arbitre.

F. Recouvrement et honoraires d'avocat. Si l'arbitre statue en votre faveur sur le fond de toute réclamation que vous portez à l'encontre d'EA et rend une sentence dont la valeur monétaire est supérieure à la dernière proposition écrite de transaction faite par EA avant la remise à l'arbitre des conclusions écrites finales, alors EA :

- (a) Vous versera 150 % du montant accordé par la sentence d'arbitrage, dans la limite de 5 000 USD au-delà dudit montant; et
- (b) Règlera à votre avocat, si vous en avez un, ses honoraires et remboursera les frais engagés (y compris les honoraires et les frais des experts), dans des limites raisonnables, par vous ou votre avocat pour examiner, préparer et poursuivre votre action dans la procédure d'arbitrage (« la prime d'avocat »).

L'arbitre pourra prendre des décisions et résoudre des différends portant sur le règlement et le remboursement d'honoraires et de frais et sur le versement d'un paiement compensatoire et sur la prime d'avocat à tout moment au cours de la procédure et sur demande de l'une ou l'autre des parties présentée dans les quatorze (14) jours suivant la décision de l'arbitre sur le fond.

Le droit au remboursement des honoraires et des frais d'avocat indiqué ci-dessus s'ajoute à tout droit au remboursement des honoraires et des frais d'avocat dont vous disposerez en vertu du droit applicable; cependant, vous ne pouvez pas obtenir deux fois le remboursement des honoraires et des frais d'avocat. EA renonce à tout droit d'exiger une sentence relative aux frais d'avocat dans le cadre de toute procédure d'arbitrage entre nous.

G. Limites à l'autorité de l'arbitre. L'arbitre ne peut accorder une sentence déclaratoire ou une injonction de faire ou de ne pas faire qu'en faveur de la partie individuelle demandant réparation et uniquement dans la mesure de ce qui est nécessaire pour accorder la réparation justifiée par la réclamation individuelle de ladite partie.

H. Modifications du Contrat. Nonostante toute disposition contraire figurant dans le présent Contrat, nous convenons que si EA apporte à l'avenir des modifications à la présente clause d'arbitrage (à l'exception de modifications de l'adresse de Notification de Litige), vous pourrez les rejeter en nous adressant une notification écrite, dans les trente (30) jours suivant la modification, à l'adresse de Notification de Litige mentionnée ci-dessus. En rejetant des modifications futures, vous reconnaissez que tout litige entre nous sera tranché par arbitrage conformément aux termes de la présente clause.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

REMARQUE : La garantie n'est pas applicable aux produits en téléchargement numérique.

Garantie limitée d'Electronic Arts

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

Retours à l'intérieur de la période de garantie de 90 jours

Veillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

Informations sur la garantie de EA

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivant la date d'achat, choisissez une des options suivantes pour obtenir nos directives de remplacement :

Internet : <http://warrantyinfo.ea.com>

Adresse postale du service des garanties de EA :

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

Avais

Electronic Arts se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans le présent manuel en tout temps et sans préavis.

VOUS AVEZ JOUÉ AU JEU.

**ÉCOUTEZ MAINTENANT LA MUSIQUE.
PISTES SONORES ET SONNERIES DE TÉLÉPHONE
DÈ EA DISPONIBLES SUR WWW.EA.COM/EATRAX/**

LEA CON ATENCIÓN EL MANUAL DE PRECAUCIONES WII™ QUE SE INCLUYE CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR LA CONSOLA, UN DISCO O UN ACCESORIO DE WII. ESTE MANUAL INCLUYE INFORMACIÓN DE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SU HIJO JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠️ ADVERTENCIA: Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder al ver televisión o jugar videojuegos aun cuando no hayan tenido previamente un ataque.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica debe consultar a un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberán vigilar a sus hijos mientras juegan videojuegos. Suspenda el juego y consulte a un médico si usted o su hijo presentan alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Movimientos involuntarios	Pérdida de la conciencia
Alteraciones de la vista	Espasmos musculares u oculares	Desorientación

- Para reducir las probabilidades de sufrir convulsiones al jugar videojuegos:
 1. Siéntese o póngase de pie tan lejos de la pantalla como sea posible.
 2. Juegue videojuegos en la pantalla de televisión más pequeña que tenga.
 3. No juegue si está cansado o si necesita dormir.
 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
 5. Tome descansos de 10 a 15 minutos cada hora.

⚠️ ADVERTENCIA: Tensión ocular y lesiones por movimientos repetitivos

Jugar videojuegos puede hacer que sus músculos, articulaciones, piel u ojos le duelan. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome de túnel carpiano, irritación de la piel o fatiga ocular:

- Evite jugar en exceso. Los padres deberán vigilar a sus hijos mientras juegan videojuegos.
- Tome descansos de 10 a 15 minutos cada hora, incluso si cree que no los necesita.
- Si sus manos, muñecas, brazos u ojos se cansan o le duelen cuando juega, o si presenta síntomas como hormigueo, entumecimiento, ardor o rigidez, suspenda el juego y descanse durante varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue presentando cualquiera de los síntomas anteriores u otro tipo de molestia durante o después del juego, suspenda el juego y consulte a un médico.

⚠️ PRECAUCIÓN: Mareos

Jugar videojuegos puede causar mareos en algunos jugadores. Si usted o su hijo se sienten mareados o con náuseas al jugar videojuegos, suspenda el juego y descanse. No maneje ni realice ninguna otra actividad intensa hasta que se sienta mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no está diseñado para utilizarse con dispositivos no autorizados. El uso de este tipo de dispositivos anulará la garantía de su producto de Nintendo. Hacer copias de los juegos de Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibido por las leyes de propiedad intelectual nacionales e internacionales. No se autorizan las copias "de seguridad" o de "archivo" y no son necesarias para proteger el software. Se perseguirá a los infractores.

REV-E

	El sello oficial es su ratificación de que este producto tiene licencia o es manufacturado por Nintendo. Busque siempre este sello al comprar sistemas de videojuego, accesorios, videojuegos y productos relacionados.	
	Fabricado bajo licencia de Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, y el símbolo de doble-D son marcas comerciales de Dolby Laboratories.	
	Este juego se presenta en Dolby Pro Logic II. Para jugar juegos que tengan el logotipo Dolby Pro Logic II con sonido envolvente, usted necesitará un receptor Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic o Dolby Pro Logic IIx. Estos receptores se venden por separado.	
Las marcas comerciales son propiedad de sus propietarios respectivos. Wii es una marca comercial de Nintendo. © Nintendo 2006.		Con licencia de Nintendo 

⚠️ PRECAUCIÓN: USO DE LA CORREA DEL MANDO DE Wii

Use la correa de muñeca para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daños a los objetos circundantes o al mando del Wii en caso de que accidentalmente suelte el mando del Wii mientras que juega.

También recuerde lo siguiente:

- Asegúrese de que todos los jugadores se pongan la correa de muñeca adecuadamente cuando sea su turno.
- No suelte el mando del Wii mientras juega.
- Séquese las manos si se humedecen.
- Deje el espacio adecuado alrededor de usted mientras juega, y asegúrese de que todas las áreas en las que usted pueda moverse estén despejadas de otras personas y objetos.
- Manténgase al menos a 1 metro de la televisión.
- Use la Funda del mando del Wii.

¿ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DEL SISTEMA?

Observe que a la primera carga del Disco en la consola Wii, el Wii verificará si usted tiene la última versión del menú del sistema y, si fuera necesario, aparecerá una pantalla de actualización del sistema Wii. Oprima OK para continuar.



Cuando se actualice el menú de la consola, cualquier modificación (dispositivo o programa) no autorizada puede ser detectada, y el contenido no autorizado puede ser desactivado o eliminado, lo cual puede causar fallas inmediatas o atrasadas en la operación de la consola. Si no se acepta la actualización, este y otros juegos futuros pueden resultar inoperables en la consola. Nintendo no puede garantizar que los dispositivos o programas no autorizados sigan funcionando con la consola después de que esta o cualquier otra actualización de la consola Wii se lleve a cabo.

CONTROLES COMPLETOS

FIFA 15 es compatible con una variedad de estilos de control que se ajustan a tu forma de jugar. Puedes optar por usar solo el mando de Wii, el mando de Wii y el Nunchuk, o el mando clásico. Para los controles del mando de Wii, puedes cambiar el tipo de control para jugar con el puntero del mando de Wii para hacer pases y correr. Cada estilo de control puede ajustarse tanto al principiante como al profesional experimentado. ¡Pruébalos todos para saber cuál se ajusta a ti!

NOTA: Para cambiar el tipo de control, pulsa el Botón 1 o el Botón L en la pantalla Elegir lado antes de un partido o en el menú de pausa durante el juego.

CONTROLES TODOS JUEGAN

El estilo de control Todos juegan permite que todos elijan y jueguen. Concéntrate solo en las reglas básicas del juego mientras el CPU controla tus movimientos en la cancha. Usa el tipo de control Puntero para dirigir los pases a tus compañeros.

ATAQUE	
Disparo	Botón B
Pase	Botón A
Pausa	Botón +
Trucos	+Mando de control
Funciones extra (solo para las Calles)	Botón 1

DEFENSA	
Entrada de pie	Botón B (mantener pulsado para hacer una entrada automática)
Barrida (solo para 11 contra 11)	Agitar el mando de Wii
Cambio de jugador	Botón A (pulsar levemente o mantener pulsado para pulsar con un 2.º jugador)
Pausa	Botón +
Funciones extra (solo para las Calles)	Botón 1

MANDO DE WII Y NUNCHUK

Conecta un Nunchuk para obtener un mayor control sobre el partido.

ATAQUE	
Movimiento del jugador y dirigir tiro	Palanca de control
Disparo	Botón B
Tiro elevado	Botón C y Botón B
Pase tierra	Botón A (pulsar levemente)
Pase bombeado	Botón A (mantener pulsado)
Balón filtrado (bajo)	Botón C y Botón A (pulsar levemente)
Balón filtrado (elevado)	Botón C y Botón A (mantener pulsado)
Trucos básicos	+Mando de control
Tácticas rápidas	Botón C y +mando de control



WWW.EASPORTS.COM/FIFA

ATAQUE (CONT.)

Corrida jugador	Botón -
Sprint	Botón Z
Control del ritmo	Botón C
Funciones extra (solo para las Calles)	Botón 1
Volea	Agitar Nunchuk
Autopase de pared (solo para las Calles)	Agitar el mando de Wii
Finta (solo para 11 contra 11)	Agitar el mando de Wii
Pausa	Botón +

DEFENSA

Cambio de jugador	Botón A o +mando de control
Entrada de pie	Botón B (pulsar levemente)
Entrada automática	Botón B (mantener pulsado)
Barrida (solo para 11 contra 11)	Agitar el mando de Wii
Pulsa 2º jugador	Botón A (mantener pulsado)
Sprint	Botón Z
Ejecutar	Botón C
Entrada del portero	Botón -
Funciones extra (solo para las Calles)	Botón 1
Pausa	Botón +

MANDO CLÁSICO Y MANDO CLÁSICO PROFESIONAL

Los controles a continuación corresponden solo al mando clásico. Conecta tu mando clásico o tu mando clásico profesional para obtener más control en los pases de tu equipo

ATAQUE

Movimiento del jugador y dirigir tiro	Palanca de control izquierda
Disparo	Botón a
Tiro elevado	Botón L y Botón a
Pase tierra	Botón b
Pase bombeado	Botón y
Balón filtrado (bajo)	Botón x
Balón filtrado (elevado)	Botón L y Botón x
Trucos	Palanca de control derecha
Tácticas rápidas	Botón L y palanca de control derecha
Corrida jugador	Botón ZL
Sprint	Botón R
Control del ritmo	Botón L
Funciones extra (solo para las Calles)	Botón ZR
Volea	Botón L y Botón y
Autopase de pared (solo para las Calles)	Botón L y Botón b
Finta (solo para 11 contra 11)	Botón L y Botón b
Pausa	Botón +

DEFENSA	
Cambio de jugador	Botón L o palanca de control derecha
Entrada de pie	Botón b
Entrada automática	Botón b (mantener pulsado)
Barrida (solo para 11 contra 11)	Botón y
Pulsa 2.º jugador	Botón a
Sprint	Botón R
Ejecutar	Botón L
Entrada del portero	Botón x
Funciones extra (solo para las Calles)	Botón ZR
Pausa	Botón +

JUGADAS DE PIZARRÓN

¡FIFA 15 hace que el control de las jugadas de pizarrón esté en tus manos!

TIROS LIBRES DIRECTOS – ATAQUE

- **Apunta tu disparo:** Mueve la palanca de control para apuntar tu disparo. Puedes apuntar el disparo a la derecha a izquierda o de arriba a abajo para apuntar a la red.
- Dale fuerza a tu disparo: Pulsa y mantén el botón de tiro para darle fuerza a tu tiro libre. Cuando llegues al nivel de fuerza deseada, suelta el botón de tiro.
- **Cúrvalo:** El segundo medidor es tu curvatura. La flecha izquierda representa la fuerza de la curvatura orientada a la derecha y la flecha derecha representa la fuerza de la curvatura orientada a la izquierda. Cuando el medidor se encuentra en el ángulo de curvatura deseado, pulsa el botón de disparo.

TIROS LIBRES DIRECTOS – DEFENSA

- **Coloca a tu portero en posición:** Mueve la palanca de control para colocar a tu portero en posición.
- **Coloca la barrera:** Pulsa el +mando de control hacia la derecha y el +mando de control hacia la izquierda para mover la barrera a la derecha o a la izquierda.

NOTA: Para pasar desde un tiro libre, pulsa el botón de pase.

TIROS DE ESQUINA

- **Pon el balón en juego:** Para poner el balón en juego, pulsa el botón de pase o de tiro. La cantidad de fuerza destinada al balón determina quién recibirá el balón en el área.
- **Disputa el balón:** Mueve la palanca de control para disputar la mejor posición, y utiliza el botón de tiro para tirar el balón si estás atacando o para sacarlo si estás defendiendo.

NOTA: Si no quieres intentar volear el balón al arco, puedes capturarlo y armar una jugada en el área. Para pasar desde un tiro de esquina, pulsa el botón de pase.

TIROS DE PENALTI – TIRADOR

Dirige tu tiro con la palanca de control y dale fuerza apretando el botón de tiro antes de tirar.

TIROS DE PENALTI – PORTERO

Mueve la palanca de control para mover a tu portero en la línea. ¡Usa el +mando de control para intentar distraer al tirador!

SAQUES DE BANDA

Pulsa el +mando de control para apuntar al jugador al que le darás el pase y pulsa el botón de pase para tirarle el balón.

PARA JUGAR



GUARDAR Y CARGAR

FIFA 15 guarda automáticamente tu progreso cada vez que regresas al menú principal, al menú de De la calle a los estadios, a la Central del DT, a la Copa Interurbana o a la Central de torneos. Carga los juegos previamente guardados al seleccionar el modo correspondiente y al elegir CARGAR.

MENÚ DE PAUSA

Pulsa el Botón + durante un partido para abrir el menú de pausa. El menú de pausa muestra diferentes opciones según el modo de juego en el que estés actualmente.

Reanudar partido

Reanuda el juego.

Repetición instantánea

¿Anotaste un gol fabuloso y quieres ver a tu jugador hacerlo de nuevo? Usa los comandos de botones en pantalla para ver la repetición. Puedes cambiar los ángulos de las cámaras, acercarte o alejarte, y adelantar o retroceder la jugada mientras la ves.

Datos jugador

Ve las estadísticas de tu jugador en el modo Juega Pro.

Tácticas rápidas

Selecciona las Tácticas rápidas para el partido.

Premios

Accede a todos los Premios y mira qué tan cerca estás de alcanzarlos.

Datos del partido

Consulta las estadísticas del partido actual.

Dirigir el equipo

Cambia o sustituye a los jugadores presentes en el campo. Además, puedes cambiar a una nueva formación. No está disponible en los partidos en las calles.

Seleccionar lado

Los jugadores pueden optar por cambiar de lado durante el juego. También puedes cambiar tu tipo de control.

Configuración del juego

Ajusta el volumen de los efectos de sonido y de los comentarios, el zoom y la posición de las cámaras, o activa y desactiva los nombres de los jugadores y los cambios automáticos.

Salir del partido/ Abandonar partido

Finaliza el partido. Si abandonas un partido en los modos De la calle a los estadios, Juega como DT y Torneo, tu equipo obtendrá una derrota de 3-0.

Repetir partido

Juega de nuevo con los mismos clubes y la misma configuración.

MODOS DE JUEGO

COPA INTERURBANA

Después de conquistar el modo Torneos en *FIFA 15*, puedes avanzar al siguiente nivel con la Copa Interurbana. Crea tu club y compite contra los equipos de primer nivel de otras ciudades.

POBLACIÓN

FIFA 15 te da la oportunidad de tomar una ciudad y ubicarla en el mapa. A medida que cumplas con ciertos requisitos durante el juego, como anotar un gol de cabeza o hacer que tu DT alcance la marca de 80 de prestigio, podrás obtener Premios. Cada Premio suma valores para tu población. Los Premios pueden tener Valores de Población de 250,000, 500,000 o 750,000.

A medida que sumes valores para tu Población, mayor será el nivel de tu ciudad, hasta un máximo de 52. A medida que obtienes Premios, tu ciudad crece, se desarrolla y se vuelve más cosmopolita, y, a la vez, los jugadores, uniformes y funciones extra de 11 contra 11 se desbloquean.

JUEGA COMO DT

¿Tienes lo que se necesita para llevar a un club a la cima? ¡Selecciona tu país, liga y equipo favoritos y convierte a un equipo respetable en un campeón entre clubes!

ENTRENAMIENTO

Un buen equipo siempre puede mejorar. Ingresas al menú Entrenar para aumentar los atributos de tus jugadores e incrementar la calificación global. Si desarrollas atributos que posiblemente mejoren el desempeño del jugador en su posición, serán más efectivos en el campo y tendrás más oportunidades de ganar partidos. Un buen sistema de entrenamiento es fundamental en la dirección de un equipo.

MÉDICO

Las lesiones son una triste realidad. A veces, los juegos no salen según lo planeado y los jugadores terminan lesionados. Las lesiones no tratadas sanarán con el tiempo pero, si se tratan, sanarán más rápido. Esto puede salvar la carrera del jugador. Además, mientras mejor sea el equipo médico, mejor tratará las lesiones. Actualiza tu centro médico para aumentar la capacidad y las habilidades de tu equipo médico.

CENTRAL DEL EQUIPO

Si decides jugar como DT, deberás estar dispuesto a ocuparte de todos los aspectos de tu equipo. Visita el menú Central del equipo para dirigir tu equipo. Modifica tus Tácticas rápidas, examina los Roles del jugador y mantiene el Desarrollo del jugador al máximo para obtener los mejores resultados. En combinación con el Entrenamiento, la Central del equipo te ayuda a convertir un buen equipo en uno de los mejores.

ACTUALIZACIONES DEL CLUB

Cuando actualizas tu equipo, los objetivos se hacen más fáciles de alcanzar. Puedes actualizar tu Entrenamiento para que el desarrollo de los jugadores sea más eficaz o actualizar el Equipo médico para que, por ejemplo, tus jugadores sanen más rápido.

IR A LA CANCHA

¿Buscas jugar un partido rápido en un club de fútbol común? Ir a la cancha te permite jugar un partido con tus clubes favoritos: puedes jugar solo, contra amigos o todos juntos contra la computadora en un partido de 11 contra 11.

IR A LA CALLE

Lleva tu juego a las calles o a tu hogar en este modo de 5 contra 5. Juega con tus jugadores favoritos de tu club preferido o de tu selección nacional y llévalos a uno de los siete entornos cerrados diferentes. Deja tu uniforme habitual y usa una sudadera, una camiseta o una chamarra mientras juegas en este emocionante modo, solo o con amigos.

TIPOS DE PARTIDO

Cambia el tipo de partido en Ir a la calle para ganar en distintas condiciones:

Tiempo	Elige qué tan largo será el partido que deseas jugar. Gana el equipo que esté en la delantera al terminarse el tiempo. Si están empatados, entran en el modo Gol de oro: ¡el primero que anota gana!
Marcador	Elige con cuántos goles se termina el partido: ¡el primero en alcanzar la meta gana!
Lucha de fuerza	Elige la diferencia de goles para ganar: ¡el primero en tomar la delantera con esa cantidad de goles gana!

FUNCIONES EXTRA

FIFA 15 incorpora funciones extra con características recreativas, como el modo Copa Interurbana. Jugar bien te permite obtener energía para dominar a tu rival mediante habilidades especiales. Para activar tu función extra obtenida, pulsa el Botón 1 o el Botón ZR.

NOTA: Las funciones extra no representan el fútbol real.

FUNCIONES EXTRA

Tiro potente	Los disparos se realizan con la potencia máxima. Los jugadores rivales se sienten intimidados y salen del camino por el que va dirigido el balón.
Explosión veloz	Tus jugadores obtienen una mejora de velocidad, lo que les permite adelantar el ritmo del juego.
Tiro con efecto	Los tiros giran hacia la red con curvatura máxima y casi absoluta exactitud.
Súper barrida	Permite realizar barridas en el juego en las calles: agita el mando de Wii para usarlos.
Entrada con hombro	Permite empujones con el hombro para quitarle la posesión del balón a tu rival. Agita el mando de Wii para usarlos.
Grande-Pequeño	El equipo que aplica esta función crece en tamaño, mientras que sus rivales se encojen. Los jugadores más grandes se hacen más fuertes, mientras que los más pequeños son más débiles e incapaces de tirar o de barrer con tanta fuerza.
Onda de choque	El equipo que aplica esta función extra envía una onda de choque a sus rivales que los noquea en la cancha. Asegúrate de aprovechar el espacio abierto mientras tu rival está fuera de juego.

DE LA CALLE A LOS ESTADIOS

¿Tienes las habilidades para convertirte en el próximo fenómeno del fútbol? De las calles a los estadios te permite crear tu propio jugador profesional y saltar a la fama desde las calles humildes hasta llegar a la gran escena del fútbol entre clubes.

CREAR JUGADOR

De las calles a los estadios te permite jugar con la opción de crear un jugador único. ¡Elige entre varias opciones de personalización para crear el jugador que llevarás al estrellato! Cámbiale la forma del rostro, el tipo de cuerpo, el tono de piel, y el color del cabello y de los ojos. Se desbloquean más opciones de personalización mientras progresas en tu carrera profesional en De las calles a los estadios.

NOTA: Puedes continuar editando a tu jugador antes y después de un partido al seleccionar su imagen de la pantalla de la central de De las calles a los estadios.

ACTUALIZANDO ATRIBUTOS

El último paso para crear a un jugador profesional es asignarle puntos de experiencia (EXP) a fin de aumentar sus atributos. Recibes algunos puntos al principio para empezar y si juegas bien en la cancha, obtienes más EXP para asignarle a tu jugador. Asignar EXP a los atributos aumenta la calificación global de tu jugador, lo que facilita que completes las tareas mientras progresas en el modo.

MOMENTOS DE FAMA

Antes de cada partido, debes elegir hasta tres tareas que debes completar para ese partido. También recibes una tarea adicional para completar en cada partido. Elige con cuidado: mientras que las tareas que completas aumentan tu calificación de fama, las tareas incompletas la disminuyen. Las tareas adicionales solo pueden agregarse a tu calificación si se completan, pero no la disminuirán si no se completan.

SUBIR EL NIVEL

El éxito en De las calles a los estadios está determinado principalmente por tu nivel de fama. Al completar los momentos de fama obtienes puntos de fama que contribuyen a alcanzar el siguiente nivel de fama, lo que a su vez recompensará a tu personaje. ¿Qué tan lejos llegarás con tu carrera profesional?

MEJORAS DE JUEGO Y ACTUALIZACIONES DEL JUGADOR

Las Mejoras de juego y las Actualizaciones del jugador se obtienen a través de tu carrera al subir el nivel o a través del juego Bono por partido ganado (descrito a continuación). Puedes elegir jugar hasta dos Mejoras de juego antes de cada partido para que tu equipo obtenga mejoras para ese partido; o puedes conservar tus Mejoras de juego y combinarlas después en mejoras más potentes. Las Actualizaciones del jugador desbloquean formas nuevas para personalizar a tu jugador creado. Consulta las Mejoras de juego y las Actualizaciones del jugador que has obtenido y jugado en Mejoras y actualización de la pantalla de la central de De las calles a los estadios.

BONO POR PARTIDO GANADO

Tal como sucede en el fútbol real, no se trata solo de una persona: todavía debes ayudar a tu equipo a ganar partidos. Cuando ganas un partido, serás dirigido a un juego para obtener bonos en el que puedes ganar EXP, puntos de fama o mejoras de juego adicionales.

TORNEO

Demuestra que tu equipo es el mejor de la temporada al completar una serie de torneos de todo el mundo. Selecciona CARGAR para continuar un torneo anterior o selecciona NUEVO para empezar uno nuevo. Selecciona en qué torneo te gustaría competir y los equipos que te gustaría dirigir, además del nivel de dificultad de los equipos rivales. Cada equipo en tu liga o copa seleccionada puede ser dirigido por un jugador humano: ¡es ideal para las sesiones con varios jugadores!

MENÚ DE OPCIONES

VER JUGADORES CREADOS

Importa o exporta tus jugadores creados.

OPCIONES DEL JUEGO

Ajusta las Configuración del juego, las Configuración de audio y los Controles.

TÁCTICAS RÁPIDAS

Modifica las tácticas en el juego y asignales un botón para facilitar su implementación.

ADMINISTRACIÓN DE RANURA

Borra los archivos indeseados de Juego como DT, de De la calle a los estadios y del Torneo.

TROFEOS GANADOS

Consulta los trofeos obtenidos en los modos De la calle a los estadios, Juego como DT y Torneo.

DIRIGIR EQUIPOS Y JUGADORES

Mantén tus plantillas actualizadas transfiriendo jugadores y dirigiendo equipos.

CRÉDITOS

Consulta los créditos del juego.

ENTRENAR

Ve los aspectos básicos de cómo jugar FIFA 15.

¿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 RECOPILACIÓN 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 licenciatarios);
- 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 "nuestros" 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 RENUNCIAN 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 Relacionadas 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 los EE. UU., el arbitraje deberá iniciarse en el Condado de San Mateo, Estado de California, Estados Unidos de América, y usted 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.

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 encontraron 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>

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.



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