

Para un uso seguro de este producto, lea con cuidado la siguiente sección de este manual y la sección Precauciones del manual de instrucciones que acompaña al sistema PSP® (PlayStation®Portable) antes del uso. Guarde el manual de este software y el manual de instrucciones para referencia futura.

ADVERTENCIA: FOTOSENSITIVIDAD/EPILEPSIA/CONVULSIONES

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

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

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

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

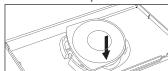
- Use el sistema en un área bien iluminada y mantenga una distancia prudente de la pantalla.
- Evite el uso prolongado del sistema PSP®. Tome un descanso de 15 minutos durante cada hora de juego.
- Evite jugar cuando esté cansado o necesite dormir.

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

No use el sistema mientras conduce o camina. No lo use en aviones o en instalaciones médicas donde su uso está prohibido o es restringido. Configure la función de red inalámbrica del sistema PSP® en la posición apagado al usar el sistema PSP® en trenes o en otros sitios concursados. Si lo utiliza cerca de personas que usan marcapasos, la señal de la función de red inalámbrica del sistema PSP® podría interferir con el funcionamiento correcto del marcapasos.

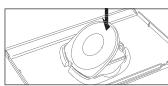
Uso y manejo de UMD®

Este disco es de software con formato para PSP® (PlayStation®Portable) y está diseñado para ser utilizado únicamente con el sistema PSP®. Si utiliza el disco con otros dispositivos, podría ocasionar daños al disco o al dispositivo. • El disco es compatible para uso con el sistema PSP® indicado con el rotulado FOR SALE AND USE IN U.S. AND CANADA ONLY. • Según el software, es posible que se requiera Memory Stick Duo® o Memory Stick PRO® Duo (se venden por separado). Consulte el manual del software para obtener todos los detalles. • Si aparecen imágenes pausadas en la pantalla durante un largo período, es posible que quede una imagen borrosa en la pantalla de forma permanente. • No deje el disco bajo la luz directa del sol, cerca de una fuente de calor, dentro de un automóvil o en otros lugares expuestos a altas temperaturas y a altos niveles de humedad. • No toque la abertura que se encuentra en la parte trasera del disco (superficie de grabación del disco, vea el dibujo). Tampoco permita que el disco entre en contacto con el polvo, la arena, objetos extraños u otros tipos de suciedad. • No bloquee la abertura con papel ni cinta. Tampoco escriba sobre el disco. • Si el área de abertura se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • Para limpiar el disco, límpie cuidadosamente la superficie exterior con un paño suave. • No use solventes, como bencina, limpiadores disponibles en el mercado que no están indicados para CD o rociadores antiestáticos que estén indicados para discos de vinilo, ya que pueden dañar el disco. • No use discos agrietados o deformados ni discos que hayan sido reparados con adhesivos, ya que pueden ocasionar daños en la consola o su mal funcionamiento. • SCE no será responsable de los daños provocados por el uso indebidamente de los discos.



Cómo expulsar el disco

Presione el lado derecho del disco hasta que se encuentre en la posición que se muestra en el dibujo y, luego, saque el disco. Si se aplica demasiada fuerza, podría dañar el disco.



Cómo guardar el disco

Inserte el lado inferior del disco y, luego, presione sobre el lado superior hasta que encaje en su lugar. Si el disco no se guarda correctamente, puede dañar el disco. Guarde el disco en su estuche cuando no lo utilice y manténgalo en un lugar fuera del alcance de los niños. Si deja el disco fuera de su estuche, puede provocar deformaciones u otros daños al disco.

ULUS-10655

CONTENIDO

- 2 PRIMEROS PASOS**
- 2 CONTROLES COMPLETOS**
- 7 CONFIGURACIÓN DEL JUEGO**
- 8 PARTIDO RÁPIDO**
- 10 MODO CARRERA**
- 11 MODOS DE JUEGO**
- 12 ENTRENAMIENTO**
- 12 AD HOC**
- 12 MI FIFA 14**
- 13 EXTRAS DE EA SPORTS™**
- 13 FUTBOLISTA TOTAL**
- 14 ADMINISTRACIÓN DEL EQUIPO**
- 14 ¿NECESITAS AYUDA?**
- 15 CONSENTIMIENTO AL USO DE DATOS**
- 15 RESOLUCIÓN DE DISPUTAS MEDIANTE ARBITRAJE VINCULANTE**
- 17 GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS**



WWW.EASPORTS.COM/FIFA

PRIMEROS PASOS

Configure su sistema PSP® (PlayStation®Portable) según las instrucciones del manual que acompaña el sistema. Encienda el sistema. El indicador POWER se iluminará en color verde, y aparecerá el menú de inicio. Presione el botón OPEN (abrir) para abrir la cubierta del disco. INSERTE el disco de *FIFA 14* con la etiqueta hacia arriba; deslícelo hasta que esté completamente insertado y cierre la cubierta del disco. Desde el menú de inicio del sistema PSP®, seleccione el ícono Game (juego) y, luego, el ícono UMD. Aparecerá una vista en miniatura del software. Seleccione la vista en miniatura y presione el botón **X** del sistema PSP® para iniciar el software. Siga las instrucciones en pantalla y consulte este manual para obtener información sobre el uso de este software.

AVISO: No expulse un UMD® mientras se está reproduciendo.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar las configuraciones y el avance del juego, inserte un Memory Stick Duo en la ranura correspondiente de su sistema PSP®. Puede cargar datos del juego guardado desde el mismo memory stick o desde cualquier Memory Stick Duo que contenga juegos guardados previamente.

CONTROLES COMPLETOS

Una vez que has creado tu perfil (ver pág. 7), ve a MI *FIFA 14* > CONFIGURACIÓN DEL JUEGO > CONTROLES para configurar tus preferencias. Elige una de las seis configuraciones del mando para utilizar y activa los controles casuales para aprender a tu propio ritmo (ver pág. 7).

NOTA: Los controles en este manual se refieren a la configuración del Control analógico clásico.

CONTROLES BÁSICOS

MOVIMIENTO

Mover jugador	Pad analógico izquierdo
Sprint	Botón L1 + botón R1 (mantener pulsado)

OFENSIVA

Ejecución (mientras corres)	Botón L1 + botón R1 + pad analógico
Parar/proteger balón	Pad analógico (soltar) + botón R1
Enviar a un compañero en movimiento	Botón R1 (pulsar levemente dos veces)
Primer toque (antes de recibir el balón)	Botón L1 + pad analógico
Trucos	Botón L1 + pad analógico
Control de paso activado/desactivado	Botón L1 (pulsar levemente y mantener pulsado)

PASES Y CRUCES

Pase corto (asistido)	Botón X
Balón filtrado	Botón A
Balón cuchareada	Botón L1 + botón A
Pared	Botón L1 + botón X (pulsar levemente dos veces)
Cruce/globo	Botón O (mantener pulsado para mayor potencia)
Cruce raso	Botón O (pulsar levemente dos veces)
Cruce anticipado	Botón L1 + botón O
Cruce raso anticipado	Botón L1 + botón O (pulsar levemente dos veces)

TIRAR

Tiro/cabezazo	Botón O
Tiro colocado	Botón L1 + botón O
Tiro bombeado	Botón O + botón L1 (pulsar levemente mientras se llena la barra de potencia)

FINTAS

Tiro falso	Botón O (mantener pulsado) + botón X (mientras se llena la barra de potencia)
Finta de cruce	Botón O (mantener pulsado) + botón X (mientras se llena la barra de potencia)

TRUCOS

NOTA: A menos que se mencione lo contrario, los controles listados a continuación asumen que el jugador controlado se mueve verticalmente hacia arriba.

MOVIMIENTOS MIENTRAS ESTÁS PARADO	
Pisada hacia la izquierda, tiro hacia la derecha	Botón L + pad analógico ←, →
Pisada hacia la derecha, tiro hacia la izquierda	Botón L + pad analógico →, ←
Tiro falso	Botón L + pad analógico ↑, ↑
Finta a la izquierda	Botón L + pad analógico ←, ←
Finta a la derecha	Botón L + pad analógico →, →
Retrasar el balón	Botón L + pad analógico ↓, ↓
Retrasar el balón, ir a la izquierda	Botón L + pad analógico ↓, ←, ←
Retrasar el balón, ir a la derecha	Botón L + pad analógico ↓, →, →
MOVIMIENTOS MIENTRAS ESTÁS TROTANDO	
Pisada	Botón L + pad analógico ↑, ↑
Cambio de banda izquierda	Botón L + pad analógico ←, ←
Cambio de banda derecha	Botón L + pad analógico →, →
Cambio de banda izquierda, corte a la derecha	Botón L + pad analógico ←, →
Cambio de banda derecha, corte a la izquierda	Botón L + pad analógico →, ←
360 izquierda	Botón L + pad analógico ↓, ←, ←
360 derecha	Botón L + pad analógico ↓, →, →
Bicicleta a la izquierda	Botón L + pad analógico ←, ←, ↑
Bicicleta a la derecha	Botón L + pad analógico →, →, ↑
Balón invertido arriba	Botón L + pad analógico ↑, ↓, ↑

DEFENSA	
Cambiar jugador	Botón X
Entrada/Despeje	Botón O
Barrida	Botón D
Presión	Botón O (mantener pulsado)
Posicionar	Botón L (pulsar levemente y mantener pulsado)
Llamar defensa secundario	Botón L (mantener pulsado)

PORTERO	
Mover/apuntar tiro o lanzamiento	Pad analógico
Lanzamiento	Botón X
Saque de meta	Botón D /botón O (mantener pulsado para mayor potencia)
Balón a tierra	Botón A
Control del portero (cuando el oponente tiene posesión cerca de tu portería)	Botón A
Salida del portero	Botón A (mantener pulsado)

JUGADAS DE PIZARRÓN

TIROS DE ESQUINA	
Cruce bombeado	Botón D (mantener pulsado para mayor potencia)
Cruce potente	Botón O (mantener pulsado para mayor potencia)
Cruce raso	Botón L + botón O
Tiro de esquina corto	Botón X
Llamar al receptor del tiro de esquina corto	Botón R

TIROS LIBRES	
Apuntar	Pad analógico
Tirar	Botón ○ (mantener pulsado para mayor potencia)
Tiro potente	Botón L + botón ○
Pase corto	Botón ×
Pase bombeado	Botón □ (mantener pulsado para mayor potencia)
Pide un hombre de apoyo	Botón R
Tiro del hombre de apoyo	Botón R (mantener pulsado) + botón ○
Pase bombeado del hombre de apoyo	Botón R (mantener pulsado) + botón □ (mantener pulsado para mayor potencia)
Pase de apoyo al hueco	Botón R (mantener pulsado) + botón × (listo para el tiro del lanzador principal)
Cambio de lado del hombre de apoyo	Botón R + pad analógico ↔/→
Seleccionar al jugador en la barrera (equipo defensor solamente)	Botón ×
Mover la barrera (equipo defensor solamente)	Pad analógico ↔/→
Hacer saltar a la barrera (equipo defensor solamente)	Botón □
Salir al tiro (equipo defensor solamente)	Botón ○



NOTA: Cuando se realiza un tiro libre directo, revisa el indicador de distancia para juzgar si un disparo a gol es la mejor opción con el jugador seleccionado.

SAQUES DE BANDA	
Mover receptor	Pad analógico
Cambiar de receptor	Botón ×
Saque adelantado	Botón △
Saque directo	Botón □
Saque de banda rápido	Botón □

PENALTIS	
Apuntar disparo	Pad analógico
Tiro potente	Botón ○ (mantener pulsado para mayor potencia)
Tiro colocado	Botón L + botón ○
Agacharse (portero)	Pad analógico ↓
Agitar los brazos (portero)	Pad analógico ↑
Mover/Tirarse (portero)	Pad analógico ↔/→

CONTROLES CASUALES

Si FIFA 14 es una experiencia totalmente nueva para ti, intenta usar los controles casuales para emparejar la situación. Los controles de juego inteligente y asistentes AI proporcionan todo lo que el nuevo jugador necesita para embarcarse en su carrera.

NOTA: De ti depende qué tan rápidamente aceleras el ritmo. Todos los controles más avanzados están disponibles para usarse durante el juego.

ATAQUE	
Pase inteligente	Botón ×
Tiro	Botón ○
Activar el piloto automático	Pad analógico (soltar)
DEFENSA	
Cambiar jugador	Botón ×
Barrera	Botón ○
Cargar a quien tiene el balón	Botón ○ (mantener pulsado)
Activar el piloto automático	Pad analógico (soltar)

CONSEJO DE ENTRENADOR: Aun cuando está activado el piloto automático, todavía quedas a cargo de pasar, tirar y hacer entradas.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

PERFIL DE USUARIO

Antes de salir a la cancha, es recomendable crear un perfil de usuario. Este paso es necesario para guardar tu progreso en los diversos modos de juego en tu Memory Stick Duo. Tu perfil está disponible en el menú principal (botón **○**).

PARTIDO RÁPIDO

Selecciona PARTIDO RÁPIDO para lanzarte al campo y enfrentar a cualquier club o equipo nacional en el juego. Puedes controlar a todo el equipo o controlar específicamente a un jugador de campo o al portero.

PARTIDO RÁPIDO – JUEGA PRO

El modo Juega Pro permite controlar y guiar a un jugador específico dentro de la cancha y seguir toda la acción con la cámara de 3.ª persona enfocada en el jugador.

CÁMARA DEL JUGADOR

Vive todos los juegos con la Cámara del Jugador, que te ofrece una vista de la acción desde la perspectiva del jugador a medida que transcurre.

CONTROLES DE JUEGA PRO

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

Pide un pase	Botón
Pide un pase alto/cruce	Botón
Pide un balón en profundidad	Botón
Pide un disparo	Botón
Presión defensiva (en defensa)	Botón L

INDICADORES

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



POSICIONAMIENTO

Saber dónde estar en el campo en cualquier momento dado es obligatorio, cualquiera sea tu posición. Para mejorar tu sentido de posicionamiento, usa las flechas amarillas como una guía. Síguelas hasta que desaparezcan para asegurarte de estar en el lugar correcto en el momento oportuno.



FUERA DE LUGAR

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

MARCAJE

Los goles suelen ser marcados por los jugadores rivales que quedan sin marca; es tu responsabilidad asegurarte de que esto no suceda. Debajo de los jugadores con espacio para actuar aparece un anillo rojo, que indica que debes marcarlos. Cierra los espacios lo más pronto posible!

MEDIDOR DE DESEMPEÑO

Ya sea que tu equipo esté ganando o perdiendo, tu desempeño importa. Utiliza el medidor de desempeño que está en la parte inferior de tu pantalla para medir el éxito o fracaso de tu duro trabajo. ¡Si hay más verde que rojo, quiere decir que te va bien!

PARTIDO RÁPIDO – JUEGA DE PORTERO

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

NOTA: Hay dos modos de cámara en Juega de Portero. Uno permite seguir el balón a medida que transcurre la acción en la cancha. El otro permite enfocarse en el portero y prepararse para los ataques del oponente. Pulsa el botón L para alternar entre ellos y mantener una posición apropiada en el campo.

CONTROLES DE JUEGA DE PORTERO

Intento de parada (saltar)	Botón
Intento de parada (tirarse)	Botón
Cambiar cámara	Botón L

PANTALLA DE JUEGO



BARRA DE ESTADO DEL JUGADOR



SUSTITUCIONES

Cuando aparece el ícono de cambios a un lado del nombre del jugador, posiblemente sea mejor sustituirlo.

GUARDAR Y CARGAR

Si has activado la característica de autoguardado (mediante tu perfil) tus archivos se guardan automáticamente en el Memory Stick Duo™ cuando comienzas a jugar, inicias una carrera de manager, entras a un torneo o sales de un partido.

- ▶ Para guardar tu progreso manualmente, accede a la opción guardar en el menú principal del modo de juego y sigue las instrucciones en pantalla.
- Para guardar los cambios en la alineación, selecciona GUARDAR EQUIPOS en el menú MI FIFA 14/ ADMINISTRACIÓN DEL EQUIPO.
- ▶ Para cargar un archivo guardado, selecciona la opción de carga en el modo correspondiente.

MODO CARRERA

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

CARRERA DE JUGADOR

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

CARRERA DE JUGADOR-ENTRENADOR

La carrera de Jugador-Entrenador es el paso intermedio ideal para pasar de Jugador a Manager. Toma el control de todo el equipo y al mismo tiempo sigue jugando con tu futbolista elegido. Tu objetivo principal en el equipo es controlar todos los aspectos, desde la formación, el estilo de juego y el entrenamiento, hasta quiénes quedan en la banca. Como entrenador, no debes preocuparte por el aspecto financiero, como las transferencias y el costo de las entradas. El manager se ocupa de las finanzas de tu equipo.

CARRERA DE MANAGER

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

PRESTIGIO

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

MODOS DE JUEGO

TEMPORADA

Temporada te permite guiar a tu club favorito durante una temporada completa. En el transcurso del calendario de partidos, puedes jugar en varias competencias nacionales y continentales. En este modo, se hace un seguimiento de las estadísticas de cada competencia individual y se recompensa la obtención de objetivos basados en los partidos. No te tienes que ocupar de las finanzas ni del entrenamiento, sólo de jugar.

TORNEO

Pon a prueba tu habilidad en un torneo destacado o personaliza uno.

DESAFÍOS

Ponte a ti mismo en los zapatos de jugadores bien conocidos y éntrale a diferentes escenarios que te pondrán a prueba.

FUTBOL IQ

Demuestra que tienes las mismas habilidades con tu mente y tus pies para desbloquear nuevo contenido de juego.

NOTA: Las preguntas del Juego Local se basan en tu equipo y la liga a la que pertenece. Copa nacional se centra en el país del que proviene tu equipo y Campeonato internacional abarca todo el mundo del fútbol.

Cómo se juega:

- ▶ Una vez que la primera pregunta te ha sido lanzada, selecciona GAMBETEO para aceptar la pregunta o PASE para pasar el balón y obtener la siguiente pregunta. Ten en cuenta que los pases van a un compañero que está detrás de ti, así que el dar muchos pases mueve el balón lentamente hacia tu propia portería.
- ▶ Selecciona el botón correspondiente a la respuesta que elegiste en pantalla. Si tu respuesta es incorrecta, el equipo que defiende toma el control del balón y se acerca a tu portería. Si respondes correctamente a una pregunta, moverás el balón en el terreno de juego hacia la portería opuesta.
- ▶ Cuando estás lo suficientemente cerca de la portería, puedes intentar marcar contestando dos preguntas consecutivas (una para tirar y otra para pasar al portero). La dificultad de las preguntas depende del nivel de conocimiento que demuestres.

ENTRENAMIENTO

Selecciona PRÁCTICA EQUIPO para perfeccionar tus habilidades en Práctica libre, Tiros de esquina, Tiros libres o tanda de penaltis, o selecciona PRÁCTICA PORTERO para perfeccionar tus habilidades como la última línea de defensa del equipo.

AD HOC

Juega junto con tus amigos o compite contra ellos en el modo Ad Hoc de *FIFA 14*. Los jugadores cercanos con un sistema PSP™ y *FIFA 14* pueden seleccionar AD HOC para ingresar al Vestíbulo de Ad Hoc. Aquí debes pulsar el botón **C** para crear un juego. Ajusta las opciones de juego y luego selecciona HECHO. Una vez que todos hayan ingresado a el Vestibulo Ad Hoc y estén listos para jugar, selecciona INICIAR EL JUEGO.

- ▶ Para hacer ajustes de último momento, pulsa el botón **C** en el Vestibulo Ad Hoc para volver a la pantalla Cambiar Configuración.

Mi FIFA 14

Personaliza tu experiencia de fútbol y consulta tu trayectoria de *FIFA 14* en Mi FIFA 14. Aquí puedes administrar tu equipo, ajustar varias configuraciones de juego, crear un jugador único y comprar varios artículos en la Tienda Mi FIFA 14 con los puntos ganados en el juego. También puedes admirar tus logros viendo tus trofeos y hazañas. Por último, aquí podrás crear, editar y cargar perfiles.

- ▶ Vale notar que los cambios realizados en MI FIFA 14/ ADMINISTRACIÓN DEL EQUIPO no pueden guardarse ni cargarse sin un perfil activo.

EXTRAS DE EA SPORTS™

Selecciona FAQ DE *FIFA 14* si te interesa conocer las novedades que *FIFA 14* aporta a la serie, además de encontrar las respuestas a las preguntas de diseño y funcionalidad del juego. EA™ Media Center vuelve a estar disponible para que puedas agregar pistas personalizadas a tu experiencia de juego y puedas consultar los créditos del juego a fin de conocer al talentoso equipo que está detrás de esta versión.

FUTBOLISTA TOTAL



En el menú principal, pulsa el botón **C** para consultar el gráfico Futbolista total y ver el uso que has hecho de los distintos modos de *FIFA 14*. Juega con más modos para obtener un perfil más completo. Además, en esta pantalla, puedes pulsar el botón **SELECT** para recibir ayuda y consejos sobre cómo obtener un perfil más completo.

ADMINISTRACIÓN DEL EQUIPO

Antes de saltar al campo, usa esta opción para asegurarte de que tu equipo esté en su mejor forma. Aquí puedes ver y ajustar los 11 titulares, revisar y restablecer tus tiradores, configurar tu formación y elegir de entre más de una docena de estilos del equipo. Este menú está disponible en las opciones del menú principal de Mi FIFA 14 y antes de cada partido, sin importar el modo en el que estés jugando. Si el autoguardado está deshabilitado, deberás seleccionar GUARDAR EQUIPOS en el menú Mi FIFA 14 para guardar tus cambios manualmente.

FORMACIONES PERSONALIZADAS

Crea tu propia formación para sacar a relucir una táctica maestra. Para crear una formación, selecciona MI FIFA 14 > ADMINISTRACIÓN DEL EQUIPO > FORMACIONES PERSONALIZADAS y sigue estas instrucciones:

1. Selecciona un espacio vacío para guardar.
 2. Selecciona una formación para utilizar como base.
 3. Elije una posición (la caja verde muestra el área que cubre actualmente).
 4. Pulsa el pad analógico para mover la posición seleccionada dentro de la formación, después selecciona LISTO (si moviste una posición fuera de la caja verde, se convertirá en una nueva posición).
- NOTA:** El color de una posición cambia de acuerdo con el tercio del campo en que se encuentra: rojo para delanteros; verde para centrocampistas; y amarillo para porteros. El portero siempre se indica con amarillo.
5. Para definir las carreras atacantes de la posición, selecciona una posición de la lista, pulsa el pad analógico para elegir la dirección, y pulsa el botón **X** para confirmar cada una (puedes asignar hasta dos direcciones para cada posición).
 6. Selecciona HECHO y después asigna las carreras defensivas.
 7. Da un nombre a tu formación personalizada y pulsa el botón **START**. Selecciona el equipo al que quieras asignar esta formación y selecciona HECHO.

¿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 @ask easupport en Twitter o publica tu consulta en facebook.com/ask easupport (en inglés).

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

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 identificarte a usted personalmente. Nosotros, y los representantes que actúan en nuestro nombre, no compartiremos 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 y otras partes de marketing, facilitar la prestación de servicios de software, en contenidos y aplicaciones de EA y para proveer soporte técnico, así como para garantizar la seguridad y la integridad del juego y de cualquier otro modo su experiencia. **SI USAS ED NO ACEPТА ESTA RECOLPACIÓN Y USO DE LA INFORMACIÓN, NO INSTALE NI USE EL PROGRAMA.**

Estos y otros datos proporcionados a EA o recibidos 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 acuerdo con la clientela con su Cuenta en <http://support.ea.com>. En el improbable caso de que EA no pueda resolver un problema con su satisfacción (o si EA no puede resolver un problema con usted directamente o intentar solventarlo 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 permite 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, estafa, 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;
- (d) reclamaciones que puedan surger 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) Ademáns, nada en este Contrato impedirá que cualquiera de las partes presente una reclamación en su contra por daños personales.

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

B. **Negociaciones informales/Aviso de Disputa.** Tanto usted como EA acuerdan primero intentar resolver cualquier Disputa de manera informal antes de iniciar el arbitraje. Dichas negociaciones

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

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

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 de 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 tú y EA acuerdan someterse a la jurisdicción personal de dicho tribunal, con el fin de recurri 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 fijar 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 precataria únicamente a favor de la parte individual que busque dicha suspensión y únicamente hasta la medida necesaria para proporcionar el desgravio 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 Disputa), el cambio no tendrá efecto hasta que cambiemos 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 período 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 período de 90 días desde la anterior. 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 permite, laspérdidas de beneficios, 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 tiene otros derechos que varían de un estado a otro.

Devoluciones dentro del período 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 período 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 fué 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.

Net BSD

© 2013 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas comerciales de Electronic Arts Inc. Producto oficial con licencia de la FIFA. © El nombre FIFA y el logotipo de OLP tienen derecho de autor o son marcas comerciales protegidas por la FIFA. Todos los derechos reservados. Fabricado bajo licencia de Electronic Arts Inc. El logotipo de la Premier League © The Football Association Premier League Limited 2006. El logotipo de la Premier League es una marca comercial de la Football Association Premier League Limited y está registrado en el Reino Unido y otras jurisdicciones. Los logotipos de los clubes de la Premier League tienen derecho de autor y son marcas comerciales registradas de los respectivos clubes. Todos son usados con la amable autorización de sus respectivos dueños. Fabricado bajo licencia de la Football Association Premier League Limited. No hay intento ni se implica la asociación ni el endoso de estos productos por parte de ningún jugador bajo la licencia otorgada por la Football Association Premier League Limited a Electronic Arts. Todas las otras marcas comerciales son propiedad de sus propietarios respectivos.

La función de la comunicación de este producto incluye el software desarrollado por NetBSD Foundation, Inc. y sus colaboradores. Para obtener una lista completa de los colaboradores, consulte <http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.htm>.

•PlayStation®, el logotipo de la familia "PS®", "PSP" y "UMD" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo y Memory Stick PRO Duo son marcas registradas de Sony Corporation.

7306602001