

GET EA CHEAT CODES AND GAME HINTS

Register your game online at
ea.onlineregister.com

Enter your Game Access Code and receive:

- Exclusive access to an EA cheat code or hint—specifically for your game.
- The inside scoop on your favorite EA games.
- Full-care technical support.

GAME ACCESS CODE:

IT'S EASY. IT'S FAST. IT'S WORTH IT!



Notice

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at any time and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved.

Technical Support Contact Info

E-mail and Website: For instant access to all of our technical support knowledge, please visit <http://support.ea.com>.

Telephone Support: Technical Support is also available from 8am to 5pm PST by calling us at (650) 628-1001. No hints or codes are available from (650) 628-1001.

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In **Australia**, contact:
Electronic Arts Pty. Ltd.

P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

In the **United Kingdom**, contact:
Electronic Arts Ltd.

P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Phone (0870) 2432435

In **Australia:** For Technical Support and Game Hints and Tips, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10am to 8pm. If you are under 18 years of age parental consent required.

Proof of Purchase
FIFA Soccer 08
1555105



XBOX 360



FIFA 08
SOCCER



WARNING Before playing this game, read the Xbox 360 Instruction Manual and any peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, see www.xbox.com/support or call Xbox Customer Support.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive Seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; and do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.



WWW.EASPORTS.COM

COMPLETE CONTROLS

Mesmerize defenders with authentic individual skill and play like a real soccer player with *FIFA Soccer 08*.

XBOX 360 CONTROLLER



ATTACKING

	DRIBBLING
Move player/Jog	←
Sprint	LT (pull and hold)
Stop ball	← (release) + RT (pull)
Stop ball (facing the goal)	← (release) + LB
Pace control	LT (pull)
Forward run	LB
Knock on	← (while sprinting)
Tricks (see p. 2)	← + RT (hold)

	SHOOTING
Shot/Header	B
Finesse shot	LB + B
Chip shot	LB + B

	PASSING
Short pass/Header	A (hold to pass to the furthest of two players)
Long pass	X (hold to determine distance)
Through pass	Y (hold to pass to the furthest of two players)
Lobbed through pass	LB + Y (hold to pass to the furthest of two players)
Pass and run	LB + A (player runs forward after passing)
One-two pass (ground)	LB + A + A
Choose direction of pass/cross	←

TRAPPING

Trap ball	S
First touch	S (while receiving the ball)
Cancel	LT + RT (pull and hold)

CROSSING

Cross	X (hold to determine distance)
Low cross	X (double tap within the crossing zone)
Ground cross	X (triple tap within the crossing zone)
Early cross	LB + X (when outside the crossing zone)
Early low cross	LB + X (double tap when outside the crossing zone)
Early ground cross	LB + X (triple tap when outside the crossing zone)

ADVANCED OFFENSE

SHOT POWER

The speed shown in the diagram below is related to the distance from goal. The further away you are from your target, the more power you'll need to generate the same speed.



SHOT DIRECTION

There are three levels of shooting assistance.

Assisted	Choose the direction of your shot to determine which side of the goal to aim for. Your player automatically shoots away from the goalkeeper on the side chosen.
Semi	Choose the direction of your shot to determine the area of the goal to aim for. Your player automatically takes the best shot possible in that direction.
Manual	Choose the exact direction of your shot—your player shoots in that direction.

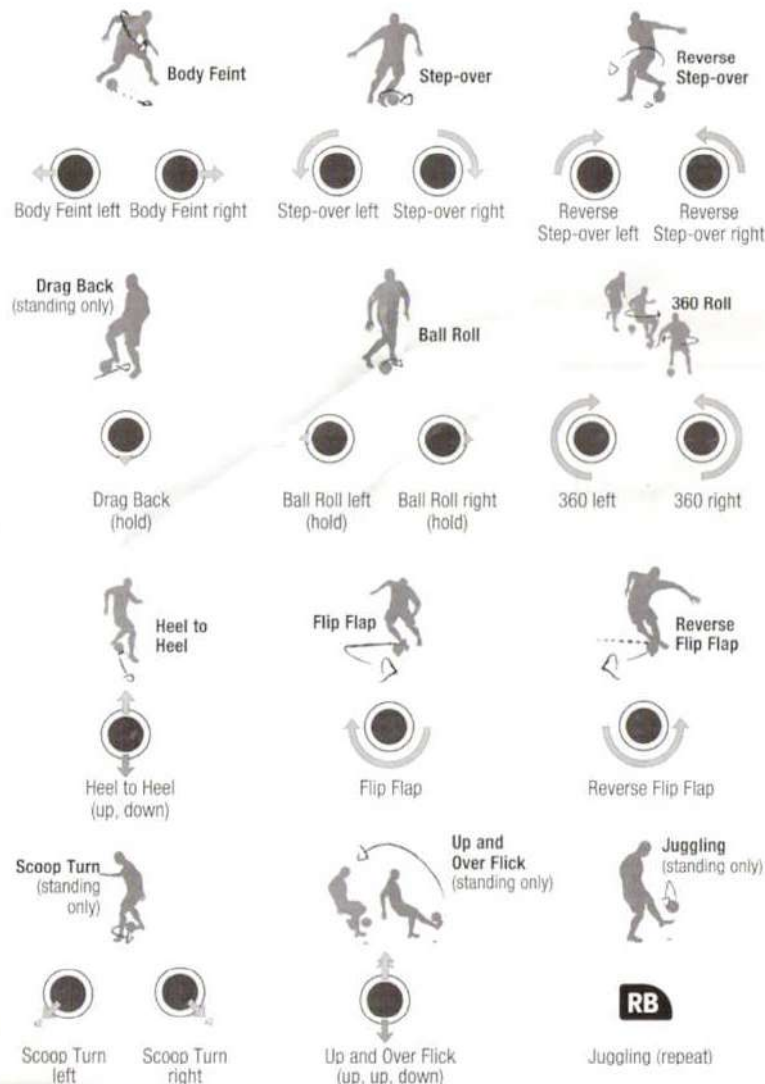
TRICKS

Fake shot/cross/lob	A (while powering a shot, cross, or lob) + S (hold in the direction you want to perform the fake)
---------------------	---

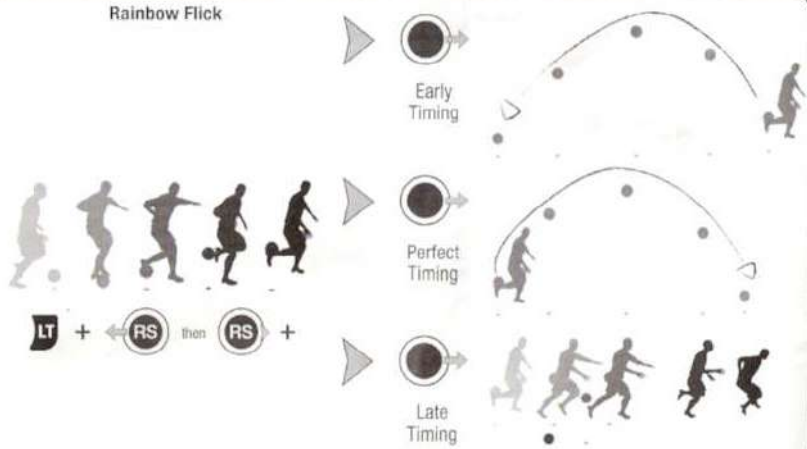
SKILL MOVES

Pull and hold **LT** + **RT** to perform skill moves while standing or jogging.

NOTE: The skill moves listed below are relative to the player's position on the pitch.



Rainbow Flick



DEFENDING CONTROLS

Switch player	LT / RS
Sprint	LT (pull and hold)
Press	A (hold)
Teammate press	B (hold)
Slide tackle	X
Jockey for the ball	LT (pull and hold)
Clearance (when in possession within your own half)	B

GOALKEEPER

Rush	Y (hold)
Move/Aim kick or throw	B
Throw	A (hold to pass to the further of two players)
Drop kick	B / X (while holding ball)
Drop the ball	Y (while holding ball)

SET PIECES

FREE KICK

In order to hit the target you need to follow these steps:

1. Move **B** + **LT** / **RS** to place your shot.
2. Take your kick using the following controls:

Shot	B (hold for increased power)
Driven shot	LT + B (hold for increased power)
Short pass	A
Lob pass	X (hold for increased power)

FREE KICK ADVANCED CONTROLS

Move **B** to add some serious ballspin to the kick, including sidespin, topspin, or backspin (when releasing the shot, lob, or cross button).



DEFENSIVE FREE KICK/GOAL KICK

Aim	B
Long pass	X (hold for increased power)
Short pass	A

THROW-IN

Aim throw	B
Short throw	A
Manual short throw	Y (to throw in the direction you're facing)
Long throw	X
Move receiver	LT (to switch control to a receiver in the direction you're facing)

CORNER

Lob cross	X (hold for increased power)
Low cross	X (double tap)
Ground cross	X (triple tap)
Short corner	A

PENALTY KICK

Aim shot	B (hold)
Driven shot	B
Placed shot (inside of boot)	LB + B
Chip shot	LB + B

DEFENSIVE WALL

Jump the wall	X
---------------	----------

DEFENDING A PENALTY KICK

Dive	B
Move along goal line	B

SETTING UP THE GAME

Before taking the pitch make sure to set up a gamer profile and a User Profile to save all of your memorable achievements.

GAMER PROFILE

Create a gamer profile to track achievements and save all game progress. A gamer profile must be created in order to play Xbox LIVE®.

- To create a new gamer profile, press **X** to bring up the Xbox Guide. Highlight CREATE NEW PROFILE and press **A**. Create a profile name using the virtual keyboard.
- After your gamer profile is created and saved to a storage device, you can customize your gamer profile and set personal settings. When you are signed in with your gamer profile, achievements will be tracked and game progress can be saved.

NOTE: Only one gamer profile can be active at a time. In order to activate a gamer profile, you must press **B** at the *FIFA Soccer 08* title screen (using the Xbox 360 Controller associated with your gamer profile). To activate another gamer profile, the active gamer profile must first sign out, or you can simply sign in with another gamer profile and return to the title screen. Any progress that has not been saved to an active gamer profile will be lost when signing out or changing the active gamer profile.

USER PROFILES

Keep track of your personal stats and accomplishments with a User Profile. An active User Profile saves career achievements in various game modes to your Xbox 360 Hard Drive or Xbox 360 Memory Unit.

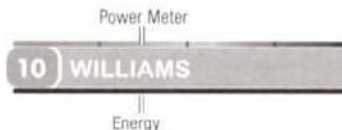
ONLINE EVERYWHERE

Catch up on the latest scores and news with the *FIFA Soccer 08* sports ticker or listen to podcasts about real-life soccer events and Interactive Leagues with Online Everywhere.

PLAYING THE GAME

PLAYER STATUS BAR

During a match, the Player Status Bar appears at the bottom of the screen, displaying the highlighted player's current level of fitness and stamina.



ENERGY

The overall stamina of a player is represented by a white bar which decreases the more you exhaust a player. As the game goes on a tired player sprints less and less.

TACTICS AND MENTALITY

Press the D-button to make tactical adjustments during the game.

- **OW**—Opposite Wing Attack (a teammate attacks on the opposite wing)
- **DA**—Defense Attack (send a defender up into attack)
- **TP**—Team Press (your teammates mark the opponents closely)
- **OT**—Offside Trap (the defense pushes up to catch the opposition off-side)

SHOOTING OPTIONS

When you line up a shot there are a number of factors that you need to consider:

- Ball Speed** The greater the speed of the ball, the less accurate the kick. Consider whether you should control the ball first before taking your chance. Remember, players that are naturally good at volleys are more likely to hit a difficult ball with precision.
- Ball Height** Volleys are spectacular but difficult to pull out of the bag. Overhead kicks are even harder and rarely work out. Another option is to chest the ball down if you can't get a good header in.
- Ball Bounce** If the ball bounces just before you hit it, all the factors that make it difficult to get it on target are multiplied.
- Kick Power** The harder you hit the ball, the less accurate you can be—which is why a 40-yard shot on target is so impressive.
- Player Speed** The faster your player is travelling the harder it is to control the ball. So, if you approach the ball at an angle it becomes even more difficult. Try slowing down before striking the ball for more control. Remember, your speed adds power to the shot which can be helpful.
- Pressure** The more defensive pressure your player is under when you shoot, the harder it is to keep cool and stay on target. This is especially true if your player is being jostled—only players with good upper body strength can ignore the distraction.
- Balance** If your player is off-balance it's harder to be accurate or to hit the ball with power. You may only have seconds to get a shot away, but given the chance you should consider taking time to regain balance.

Right/Left Footed If you shoot with the weaker foot then everything becomes harder (e.g., accuracy and power). Either take the extra step or try to make sure players receive the ball on their stronger side.

The Player You should only try the most complicated and difficult moves with highly-talented players. If a player doesn't have the skills, keep it simple.

SAVING AND LOADING

Before exiting a game mode or a menu where changes have been made, be sure to save your progress to your Xbox 360 Hard Drive or Xbox 360 Memory Unit. All unsaved information will be lost otherwise. You can load files manually by accessing the Load screen from most game mode menus.

NOTE: *FIFA Soccer 08* features an Autosave feature. When ON, game information is automatically saved to your Xbox 360 Hard Drive or Xbox 360 Memory Unit.

GAME MODES

NOTE: Some of the basic game modes in *FIFA Soccer 08* are not covered in this manual. Exceptions are listed below.

BE A PRO

Pick one player and master his position.

MASTER YOUR POSITION

For the first time ever, select one player and master his position as you play the entire game as your favorite player. Every key decision is tossed upon your shoulders, including how much ground to cover, whether you should help out on defense when playing as a striker (or vice versa), or to mark someone out of the game.

PRO PERFORMANCE



Whether your team is winning or losing, your performance matters. Use the Performance meter to measure the success or failure of your hard work.

IN ATTACK

When your team is on the offensive and your teammate has possession, you must decide when to run into space, call for the ball, and more. It's all about teamwork.

Call for a short pass	A
Call for a through ball	Y
Call for a shot (have a teammate shoot)	B

IN DEFENSE

Once you've lost possession, be sure to check your positioning and cover your zone. Keep an eye on the runs made into space and make sure you get back in time to put in a tackle. If you're out of position another teammate may try to cover the hole you've left in the defense. On the flip side, it's your responsibility to look out for your teammates as well. If a player is unable to cover their area then it's your job to move back into his position in order to slow down the attack.

If you want to call for a 2nd defender, press **B**.

NOTE: If you need help marking the right player, set the Threat Indicator to ON (PAUSE MENU > MATCH OPTIONS > BE A PRO: OFFLINE TRAINING). Opposition players you're supposed to cover are highlighted with rings beneath their feet.

MANAGER MODE

PLAYER GROWTH

Nurture your players and bring them on to become star performers through the player growth system. Players need time on the pitch to build up experience and improve performance—growth is stunted by injuries and sitting it out on the bench. Consistently good match ratings for players during a season mean they fulfil their potential, but you must encourage their form with good coaching.

Press **X** from the Manager Mode Central screen for an overview of the team and each player's growth. Highlight a player and press **A** for detail on an individual player. Select a Category and press **A** again to see the Attributes and Traits that combine within a Category.

Assign experience earned through hard-fought matches to each player, improving their attributes and letting them fulfill their potential.

XBOX LIVE

Play anyone and everyone, anytime, anywhere on Xbox LIVE®. Build your profile (your gamer card). Chat with your friends. Download content at Xbox LIVE Marketplace. Send and receive voice and video messages. Get connected and join the revolution.

REGISTRATION AND SUBSCRIPTION REQUIRED TO ACCESS ONLINE FEATURES. EA TERMS & CONDITIONS AND FEATURE UPDATES ARE FOUND AT www.ea.com. YOU MUST BE 13+ TO REGISTER WITH EA ONLINE.

EA MAY RETIRE ONLINE FEATURES AFTER 30 DAYS NOTICE POSTED ON www.ea.com.

CONNECTING

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360® console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to www.xbox.com/live.

FAMILY SETTINGS

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. For more information, go to www.xbox.com/familysettings.

VIDEO UPLOAD

Share your moments of glory—or shame—with the rest of the world using Video Upload. Use the Instant Replay feature to select the video you want to upload—click **A** to mark the start of your video (the start/end markers are displayed in red), and then press **Y** to upload the video once it's ready.

NOTE: To use the Video Upload feature you must have created an EA™ online account and an Xbox LIVE account before setting up the match.

EA SPORTS™ INTERACTIVE LEAGUES

Represent your club online by playing the same matches as the real-life fixtures against fans from a rival team. Your results, combined with those of the same fan base, will decide if your club rises to the top of their Interactive League or plummets into the relegation zone. Build a community and help your favorite club towards the ultimate goal of topping the table.

EA SPORTS™ ONLINE LEAGUES

Create an online league for you and up to 32 of your closest friends. Play by your rules—at anytime—against players across the globe. For details, be sure to review the online FAQ.

EA SPORTS™ SOCCER WORLD

EA SPORTS Soccer World is your new destination for games on the web. It's a place where millions of soccer fans can communicate, compare, and compete. Visit www.easportssoccer.com and create an Avatar, find your friends, and watch saved replays. Check out all the gameplay stats, find the people at the top of the Leaderboards, and see what they did to get their name in lights. Join groups of like-minded fans and discuss tactics, line-ups, and matches.

Cash in your hard-earned credits in the EA SPORTS Soccer World store to purchase virtual items for your Avatar. During gameplay the Avatar will display your Lifetime credits (total credits accumulated by the user) and the Gameplay credits (total credits accrued over a particular game session).

TEAM MANAGEMENT

SQUAD UPDATE

Keep your starting lineups, formations, and tactics up to date by downloading the latest team rosters (select DOWNLOAD SQUAD FILE from the Main menu) from around the world. You must have the latest squads to play online.

FORMATION EDITOR

Get out the whiteboard and start laying out plans for the next game. With Formation Editor you can choose a formation, set player positioning, and determine attacking and defensive movement with precision. You can also play around with your team's mentality as well.

FORMATION EDITOR SCREEN

Decide on a player's position within the current formation by assigning his exact spot on the pitch within a zone.

To change a player's position:

1. Highlight a player and press **A**.
2. Move **←** **→** to view a player's preferred zones and current zone (highlighted on the diagram). Players with more versatility have a number of zones within which they feel comfortable playing.
3. Move a player within the formation by moving **↑**.
4. Press **A** to complete the assignment.

TEAM MENTALITY SCREEN

Choose the attacking runs a player will make and assign defensive duties to those with the skills.

To change a player's position:

1. Move **←** **→** to switch between Defense and Attack. The diagram shows how much effort players will make in running back into a defensive position, and which runs they will make while on the attack.
2. Highlight a player and press **A**, and then choose whether to change Defensive Roles or Attacking Runs.
3. Select a Defensive Role (from low to high) or the direction of the two set runs (move **↑** to set the direction; press **A** to assign the run).

HINTS AND TIPS

JOSTLING

Upper body strength has always been important, especially in the penalty area. With *FIFA Soccer 08* you will know if a defender is keen to take possession—he might just shoulder you off the ball. Move **○** at set pieces to hold your ground; Move **●** towards the opposition player to hold him off.

THE LAY-OFF

When you're in and around the box, keep an eye out for a teammate moving into a clear shooting opportunity. Play a Through Pass and move **●** in the direction of your teammate to lay a soft pass into the path of his run.

CROSSING

For Semi assisted and Assisted crosses, double tap **X** to aim towards the near post. A single press of the cross button (**X**) finds the back post, but make sure you power up a Semi assisted cross in order to reach it.

CREATE YOUR STYLE (SKILL MOVES)

Combine the set moves one after another to create your own style of play. When the time is right, use the Exit Moves (see below) to switch from close control to direct play, rapidly moving off in a direction of your choosing.

EXIT MOVES

After a Step-over, Reverse Step-over, or Body Feint, release **RT** and move **○** to perform an Exit Move. You'll seamlessly switch from the skill move to dribbling in an instant, heading off in the direction of the left stick.

JOCKEYING

Give yourself more options as a defender by pulling and holding **RT** to jockey for the ball. From this stance it is easier for you to block a shot or pass, and you have a better chance to react to a quick change of direction. However, you can't catch up to the attacker if he moves at a sprint. Once you have slowed down the attack by jockeying, try getting temporary help with a Teammate Press (**LB**).

PRESSING

Be wary of using the Press control when going one-on-one with an attacker. You move into good defensive positions with this control, but you're more vulnerable to Skill Moves.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

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") and the documentation that is included with this product (the "Manual") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were 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 and/or Manual 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.



You Played the Game. Now Play the Music.
EA Soundtracks and Ringtones
Available at www.ea.com/eatrx/

EA WARRANTY INFORMATION

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual 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: <http://warrantyinfo.ea.com>

Automated Warranty Information: You can contact our automated phone system 24 hours a day for any and all warranty questions:

US 1 (650) 628-1001

EA Warranty Mailing Address

Electronic Arts Customer Warranty
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

Package Cover Photography: WireImage/AP Photo/MexSport

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. "© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trademark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trade marks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under license from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the license granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners.

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

RenderWare is a trademark or registered trademark of Criterion Software Ltd. Portions of this software are Copyright

1998-2007 Criterion Software Ltd. and its Licensors.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

ADVERTENCIA: Antes de comenzar a jugar, lea atentamente el manual de instrucciones del equipo Xbox 360 y cualquier manual adicional, a fin de poder obtener información importante de salud y de seguridad. Conserve todos los manuales a fin de utilizarlos como referencia futura. Para el reemplazo de manuales, visite el sitio web <http://www.xbox.com/es-ES/support> o llame al servicio de soporte técnico.

Advertencia importante de salud acerca del uso de videojuegos

Convulsiones relacionadas con la sensibilidad a la luz

Es posible que un pequeño porcentaje de personas sufran convulsiones cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, como los destellos de luces o ciertos formatos que puedan aparecer en los videojuegos. Incluso aquellas personas que no tienen un historial clínico de convulsiones o de epilepsia pueden sufrir un cuadro no diagnosticado de "convulsiones epilépticas relacionadas con la sensibilidad a la luz" en el momento de jugar videojuegos. Estas convulsiones pueden presentar una variedad de síntomas, entre ellos, sensaciones de mareo, visión alterada, espasmos musculares u oculares, movimientos repentinos en brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Las convulsiones también pueden ocasionar pérdida de conocimiento o epilepsia que, a la vez, pueden causar daños en caso de que una persona se caiga o se golpee contra objetos cercanos. Deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico si sufre alguno de estos síntomas. Los padres deben cuidar a sus hijos o preguntarles si sufren alguno de los síntomas mencionados anteriormente: los niños o adolescentes son más propensos que los adultos a sufrir estas convulsiones. Puede disminuir el riesgo de estas convulsiones epilépticas relacionadas con la sensibilidad a la luz si se toman las siguientes medidas: siéntese lejos de la pantalla; utilice una pantalla pequeña; juegue en un cuarto bien iluminado; no juegue cuando se sienta fatigado o adormecido. Si usted o algún familiar suyo tiene un historial clínico de epilepsia o experimentó algún tipo de convulsión, consulte a un médico antes de comenzar a jugar.



WWW.EASPORTS.COM

CONTROLES COMPLETOS

Fascina a los defensores del equipo contrario con movimientos individuales habilidosos y juega con FIFA Soccer 08 como si fueses un jugador de fútbol de verdad.



ATAQUE

GAMBETO

Mover jugador/trotar	Joystick analógico izquierdo (←)
Sprint	RB (tirar hacia afuera y mantener en esa posición)
Detener el balón	Joystick analógico izquierdo (←) (soltar) + RB (tirar hacia afuera)
Detener el balón (enfrentando la portería)	Joystick analógico izquierdo (←) (soltar) + LB
Control del paso	LB (tirar hacia afuera)
Carrera hacia adelante	LB
Jugada en cadena	Joystick analógico derecho (→) (mientras el jugador corre)
Trucos (consulta la pág. 17)	Joystick analógico izquierdo (←) + LB (mantener pulsado)

TIROS

Tiro/cabezazo	B
Tiro colocado	RB + B
Tiro bombeado	LB + B

PASES

Pase corto/cabezazo	Botón A (mantener pulsado para pasar el balón al jugador más adelantado)
Pase largo	Botón X (mantener pulsado para determinar la distancia)

Pase filtrado

Botón **Y** (mantener pulsado para pasar el balón al jugador más adelantado)

Pase elevado en profundidad

LB + **Y** (mantener pulsado para pasar el balón al jugador más adelantado)

Pasar y correr

LB + **A** (el jugador corre hacia adelante después del pase)

Pase de pared (raso)

LB + **A** + **A**

Seleccionar dirección de pase/cruce

Joystick analógico izquierdo (**L**)

AMAGOS

Amago con el balón

Joystick analógico izquierdo (**L**)

Primer toque

Joystick analógico izquierdo (**L**) (mientras el jugador recibe el balón)

Cancelar

LB + **RT** (tirar hacia afuera y mantener en esa posición)

CRUCES

Cruce

Botón **X** (mantener pulsado para determinar la distancia)

Cruce bajo

Botón **X** (doble golpe suave dentro de la zona de cruce)

Cruce arrastrado

Botón **X** (triple golpe suave dentro de la zona de cruce)

Cruce anticipado

LB + **X** (cuando el jugador está fuera de la zona de cruce)

Cruce bajo anticipado

LB + **X** (doble golpe suave cuando el jugador está fuera de la zona de cruce)

Cruce arrastrado anticipado

LB + **X** (triple golpe suave cuando el jugador está fuera de la zona de cruce)

OFENSIVA AVANZADA POTENCIA DE LOS TIROS

La velocidad que se muestra en el diagrama que aparece a continuación está relacionada con la distancia hasta la meta. Cuanto más lejos te encuentres del objetivo, más potencia deberás generar a la misma velocidad.



DIRECCIÓN DEL TIRO

Existen tres niveles de tiros de asistencia.

Asistido

Selecciona la dirección del tiro a fin de determinar el lado de la meta al cual apuntar. Tu jugador ejecutará el tiro automáticamente en la dirección que hayas seleccionado.

Semi

Selecciona la dirección del tiro a fin de determinar la zona de la meta a la cual apuntar. Tu jugador ejecutará el tiro en esa dirección de la mejor manera posible.

Manual

Selecciona la dirección exacta del tiro; el jugador ejecutará el tiro en esa misma dirección.

TRUCOS

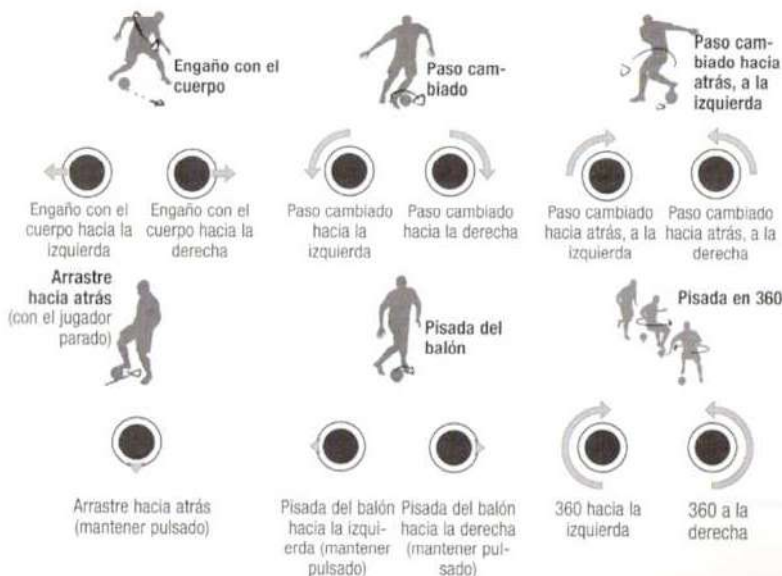
Tiro/cruce/globo con engaño

A (en el momento de darle potencia a un tiro, un cruce o un globo) + Joystick analógico izquierdo (**L**) (mantenlo pulsado en la dirección en la que desees realizar el engaño)

MOVIMIENTOS DE HABILIDAD

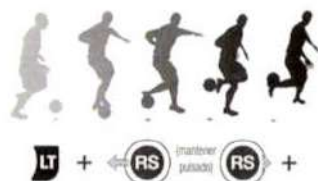
Tira hacia afuera el botón **LB** y el joystick analógico derecho (**R**), y mantenlos en esa posición a fin de realizar movimientos de habilidad mientras el jugador está parado o corriendo.

NOTA: Los movimientos de habilidad listados abajo dependen de la posición del jugador en la cancha.





Bicicleta



CONTROLES DE DEFENSA

Cambiar jugador	LT / Joystick analógico derecho (➔)
Sprint	LT (tirar hacia afuera y mantener en esa posición)
Presión	A (mantener pulsado)
Presión de un compañero de equipo	B (mantener pulsado)
Barrida	X
Cobertura del balón	LT (tirar hacia afuera y mantener en esa posición)
Despeje (cuando se tiene la posesión del balón dentro del campo propio)	B

PORTERO

Abalanzarse sobre el balón	Y (mantener pulsado)
Mover/dirigir saque o lanzamiento	Joystick analógico izquierdo (➔)
Lanzamiento	A (mantener pulsado para pasar el balón al jugador más adelantado)
Sacar dejando caer el balón	B/X (mientras el portero sostiene el balón)
Dejar caer el balón	Y (mientras el portero sostiene el balón)

JUGADAS DE PIZARRÓN

TIRO LIBRE

Para poder apuntar al objetivo, deberás seguir estos pasos:

1. Mueve hacia **➔/➔** el joystick analógico izquierdo (**➔**) para ubicar el tiro.
2. Ejecuta el tiro mediante los siguientes controles:

Tiro	Botón B (mantener pulsado para lograr más potencia)
Tiro potente	LT + B (mantener pulsado para lograr más potencia)
Pase corto	A
Pase bombeado	Botón X (mantener pulsado para lograr más potencia)

CONTROLES AVANZADOS DE TIROS LIBRES

Mueve el joystick analógico izquierdo (**➔**) para agregar algunos efectos al remate, entre ellos, el efecto de rotación hacia un costado ("sidespin"), el de rotación hacia adelante ("topspin") o el de rotación hacia atrás ("backspin"), cuando sueltas el botón de tiro, tiro bombeado o cruce.



TIRO LIBRE DEFENSIVO/SAQUE DE META

Dirigir tiro	Joystick analógico izquierdo (L)
Pase largo	X (mantener pulsado para lograr más potencia)
Pase corto	A

SAQUE DE MANOS

Dirigir saque	L
Saque corto	A
Saque manual	Y (para lanzar el saque en la dirección donde estás apuntando).
Saque largo	X
Mover al receptor	LB (para cambiar el control a un receptor ubicado en la dirección donde estás apuntando).

TIROS DE ESQUINA

Cruce elevado	X (mantener pulsado para lograr más potencia)
Cruce bajo	X (doble golpe suave)
Cruce arrastrado	X (triple golpe suave)
Tiro de esquina corto	A

TIRO PENAL

Dirigir tiro	Joystick analógico izquierdo (L) (mantener pulsado)
Tiro potente	B
Tiro colocado (usando la cara interna del pie)	RB + B
Tiro bombeado	LB + B

BARRERA DEFENSIVA

Hacer saltar a la barrera	X
---------------------------	---

SALVADA EN UN TIRO PENAL

Arrojarse	L
Moverse a lo largo de la línea de gol	R

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Antes de entrar al campo asegúrate de configurar un perfil de jugador y un perfil de usuario a fin de guardar todos tus logros memorables.

PERFIL DE JUGADOR

Crear un perfil de jugador para buscar tus logros y guardar todos los progresos del partido. Deberás crear un perfil de jugador a fin de jugar con Xbox LIVE®.

- Para crear un nuevo perfil de jugador, pulsa X para mostrar la guía del jugador Xbox Guide. Selecciona "CREATE NEW PROFILE" (CREAR NUEVO PERFIL) y pulsa el botón A. Crea un nombre de perfil con el teclado virtual.
- Una vez que se haya creado el perfil de jugador y se haya guardado en un dispositivo de almacenamiento, podrás personalizar el perfil y configurar ajustes personales. Una vez que hayas iniciado sesión con el perfil de jugador, podrás buscar tus logros y guardar todos los progresos del partido.

NOTA: Sólo puede permanecer activo un perfil de jugador por vez. Para poder activar un perfil de jugador, debes pulsar B en la pantalla con el título *FIFA Soccer 08* (mediante el control Xbox 360 relacionado con el perfil de jugador). Para activar otro perfil de jugador, se debe cerrar sesión del perfil activo o simplemente iniciar sesión con otro perfil de jugador y volver a la pantalla de título. Cuando se cierre sesión o se cambie el perfil de jugador activo, se perderán todos los progresos que no se hayan guardado en el perfil.

PERFILES DE USUARIO

Mantente informado acerca de las estadísticas personales o de los logros con el perfil de usuario. Un perfil de usuario activo permite guardar los logros del torneo en varios modos de juego en el disco duro o en la unidad de memoria del equipo Xbox 360.

EN LÍNEA EN TODAS PARTES

Mantente informado acerca de los últimos resultados y novedades mediante el teletipo deportivo de *FIFA Soccer 08* o escucha las transmisiones acerca de sucesos deportivos reales o de las ligas interactivas con la función En línea en todas partes.

JUGAR EL JUEGO

BARRA DE ESTATUS DEL JUGADOR

Durante un partido, aparece la barra de estatus del jugador en el extremo inferior de la pantalla, que te muestra el nivel de estado físico y resistencia del jugador en ese momento.



ENERGÍA

La energía general de un jugador está representada por una barra blanca que disminuye a medida que el cansancio aumenta. A medida que transcurre el partido, el jugador corre cada vez menos, lo que hace que la barra vaya cambiando gradualmente de verde a roja.

TÁCTICAS Y MENTALIDAD

Mueve $\diamond$ a fin realizar ajustes tácticos durante el partido.

- **DE:** Ataque lateral (un compañero de equipo inicia un ataque sobre el lateral opuesto)
- **DA:** Defensa al ataque (enviar un defensor al ataque)
- **EP:** Presionar al equipo (tus compañeros de equipo marcan de cerca al oponente)
- **AM:** Fuera de lugar (la defensa presiona hacia adelante para dejar a los jugadores contrarios fuera de lugar)

OPCIONES DE TIRO

Cuando estás en posición de tiro, existen algunos factores que debes tener en cuenta antes de ejecutarlo:

Velocidad del balón	Cuanto mayor sea la velocidad del balón, menor precisión tendrá el remate. Ten en cuenta la posibilidad de controlar el balón antes de aprovechar tu oportunidad. Recuerda que los jugadores que son buenos por naturaleza para ejecutar remates de volea tienen más posibilidades de ejecutar con precisión un balón complicado.
Altura del balón	Las voleas son espectaculares, pero a la vez muy difíciles de realizar. Los remates de chilena son aún más difíciles de hacer y pocas veces salen bien. Otra opción es la de bajar el balón con el pecho si no puedes efectuar un cabezazo.
Pique del balón	Si el balón pica justo antes de rematarlo, todos los factores que dificultan la efectividad del remate se multiplicarán.
Potencia del remate	Cuanta más potencia le applies al remate, menor precisión podrás tener: por eso, un remate de 30 metros con buena dirección suele resultar tan impresionante.
Velocidad del jugador	Cuanto más rápido se traslada tu jugador, más difícil es controlar el balón. Por lo tanto, si envías el balón por el aire, será mucho más difícil controlarlo. Intenta detener la carrera del jugador antes de efectuar el remate, para poder facilitar el control. Recuerda que la velocidad le agrega potencia al tiro, lo que puede ser muy útil.
Presión	Cuanta más presión defensiva reciba tu jugador en el momento de efectuar un remate, más dificultades tendrá para tranquilizarse y concentrarse en el objetivo. Esto es cierto, en especial si a tu jugador lo empujan: sólo los jugadores que gozan de una gran fortaleza corporal pueden evitar esta distracción.

Equilibrio

Si el jugador pierde el equilibrio en el campo, será difícil que tenga precisión o que pueda efectuar un remate con potencia. Es posible que sólo tengas segundos para efectuar un remate; ante la oportunidad, ten en cuenta la posibilidad de tomarte tu tiempo para volver a lograr el equilibrio.

Jugador diestro/zurdo

Si rematas con tu pierna menos hábil, todo será mucho más difícil (tanto la potencia como la precisión). Da un paso más o asegúrate de que los jugadores reciban el balón para rematarlo con su pierna más hábil.

El jugador

Sólo deberás usar a tus jugadores más talentosos para intentar llevar a cabo jugadas y movimientos complicados. Si el jugador no cuenta con esa habilidad, simplemente no lo intentes.

GUARDAR Y CARGAR

Antes de salir de un modo de juego o de un menú donde se hayan realizado modificaciones, asegúrate de guardar el progreso en el disco duro o en la unidad de memoria del equipo Xbox 360. De lo contrario, se perderá cualquier información que no hayas llegado a guardar. Puedes cargar archivos de forma manual mediante la pantalla de carga (en la mayoría de los menús de modo).

NOTA: *FIFA Soccer 08* también cuenta con la función Autoguardar. Cuando la función esté activada, la información del juego se guardará automáticamente en el disco duro o en la unidad de memoria del equipo Xbox 360.

MODOS DE JUEGO

NOTA: Algunos modos de juego de *FIFA Soccer 08* son explicativos y no están especificados en este manual. A continuación, se mencionan las excepciones.

JUEGA PRO

Selecciona un jugador y controla su posición.

CONTROLA TU POSICIÓN

Existe una función novedosa que te permite seleccionar un jugador y controlar su posición en todo el juego como tu jugador favorito. Tendrás la responsabilidad de tomar cada decisión clave, entre ellas, si debes cubrir algún sector del campo, si debes ayudar a tu línea defensiva en caso de que juegues como delantero (o viceversa) o hacerle una marca hombre a hombre a un jugador para quitarlo del partido.

RENDIMIENTO PROFESIONAL



Ya sea que tu equipo esté ganando o perdiendo, el rendimiento es importante. Utiliza el medidor de rendimiento para evaluar el éxito o la falla de tu esfuerzo.

EN ATAQUE

Cuando tu equipo está en posición ofensiva y tu compañero de equipo tiene la posesión del balón, debes decidir si correr al vacío o pedir el balón, entre otras posibilidades. Se trata de un juego en equipo.

Pedir un pase corto	A
Pedir un pase filtrado	Y
Pedir un tiro (para que un compañero ejecute un tiro)	B

EN DEFENSA

Una vez que hayas perdido la posesión del balón, asegúrate de verificar tu posición y cubrir tu zona. Presta atención a las corridas al vacío y asegúrate de volver a tiempo para efectuar una barrida. Si te encuentras fuera de tu posición, otro compañero de equipo podrá intentar cubrir la zona que has dejado libre en la defensa. La otra cara de la moneda es que tú eres responsable de cubrir a tus amigos también. Si un jugador no puede cubrir su zona, entonces tendrás la responsabilidad de moverte hacia su posición para detener el ataque.

Si deseas llamar a un segundo defensor, pulsa el botón B.

NOTA: Si necesitas ayuda para marcar al jugador adecuado, activa la función Indicador de amenaza (MENÚ DE PAUSA > OPCIONES DEL PARTIDO > JUEGA PRO: ENTRENA OFFLINE). Si tienes asignado cubrir a algunos jugadores contrarios, éstos tendrán un dibujo de un anillo debajo de sus pies.

MODO DT

CRECIMIENTO DEL JUGADOR

Mediante el sistema de crecimiento del jugador, dales rienda suelta a tus jugadores para que se transformen en estrellas. Los jugadores necesitan tiempo en el campo para adquirir experiencia y mejorar su rendimiento: el crecimiento del jugador puede verse perjudicado por las lesiones y por el tiempo que debe permanecer en la banca. Si los jugadores obtienen regularmente buenas calificaciones durante una temporada, significa que aprovechan su potencial, pero deberás alentar su formación con una buena capacitación.

Pulsa el botón X en la pantalla Central del Director Técnico para acceder a una descripción general y para acceder al crecimiento de cada jugador. Selecciona un jugador y pulsa el botón A para acceder a un detalle individual de cada jugador. Selecciona una categoría y pulsa el botón A nuevamente a fin de ver los atributos y los rasgos que caracterizan a un jugador y que componen la función Categoría.

Asigna a un jugador una experiencia lograda gracias a los partidos duramente disputados, mediante una mejora de sus atributos y la posibilidad de que pueda aprovechar su potencial.

XBOX LIVE

Juega contra cualquier jugador, en cualquier momento y en cualquier lugar, con Xbox LIVE®. Crea tu perfil (tu tarjeta de jugador). Conversa con tus amigos. Descarga cualquier contenido de la Tienda Xbox LIVE. Envía y recibe mensajes de voz y de video. Conéctate y únete a la revolución.

SE REQUIERE UN REGISTRO Y UNA SUSCRIPCIÓN PARA ACCEDER A LAS FUNCIONES EN LÍNEA. LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES Y LAS ACTUALIZACIONES DE FUNCIONES DE EA PUEDEN ENCONTRARSE EN EL SITIO www.ea.com. DEBERÁS SER MAYOR DE 13 AÑOS PARA REGISTRARTE EN EA EN LÍNEA.

ES POSIBLE QUE EA PUEDA RETIRAR LAS FUNCIONES EN LÍNEA DESPUÉS DE LOS 30 DÍAS DE PUBLICACIÓN EN www.ea.com

CONEXIÓN

Antes de usar Xbox LIVE, conecta la consola Xbox 360® a una conexión a una conexión de Internet de alta velocidad e inicia sesión a fin de convertirte en un miembro de Xbox LIVE. Para obtener más información acerca de la conexión y determinar si Xbox LIVE está disponible en tu región, visita el sitio web <http://www.xbox.com/es-ES/live>.

AJUSTES PARA LA FAMILIA

Estas herramientas fáciles y flexibles permiten a los padres o tutores decidir cuáles son los juegos a los que los niños pueden acceder, de acuerdo con la clasificación de su contenido. Para acceder a más información, visita el sitio web <http://www.xbox.com/es-ES/support/xbox360/familysettings/consolefamilysettings.htm>

DESCARGA DE VIDEO

Comparte tus momentos de gloria (o de frustración) con el resto del mundo gracias a la función Descarga de video. Utiliza la función Repetición instantánea a fin de seleccionar un video que desees cargar: pulsa el joystick analógico derecho (R) para marcar el inicio del video (los marcadores de inicio y de finalización del video se muestran en rojo) y, a continuación, pulsa el botón Y para cargar el video una vez que esté listo.

NOTA: Para utilizar la función Descarga de video, deberás crear una cuenta EA™ en línea y una cuenta Xbox LIVE antes de configurar el partido.

LIGAS INTERACTIVAS DE EA SPORTS™

Representa a tu club en línea, jugando los mismos partidos como si fueran partidos reales, contra los fanáticos del equipo contrario. Tus resultados, junto con los resultados de los fanáticos, decidirán si tu club asciende a los primeros lugares de la Liga interactiva o se desploma hasta las últimas posiciones. Construye una comunidad y ayuda a tu club favorito a lograr el objetivo final de liderar la tabla.

LIGAS EN LÍNEA DE EA SPORTS™

Crea una liga en línea para ti y para 32 de tus mejores amigos. Juega según tus reglas (en cualquier momento) contra los jugadores del mundo. Para obtener más detalles, asegúrate de consultar las preguntas frecuentes en línea (FAQ, Frequently Asked Questions).

EA SPORTS™ SOCCER WORLD

EA SPORTS Soccer World es el nuevo objetivo de juegos en la web. Es un lugar mediante el cual millones de fanáticos del fútbol pueden comunicarse, compararse y competir. Visita el sitio www.easportssoccer.com y crea un avatar, encuentra a tus amigos y observa las repeticiones guardadas. Comprueba todas las estadísticas del juego, busca a los jugadores que estén liderando las tablas de posiciones y verifica qué hicieron para que sus nombres aparezcan destacados. Únete a grupos de personas con opiniones que sean afines a las tuyas y discute acerca de tácticas, alineaciones y partidos.

Cobra los créditos ganados en la tienda de EA SPORTS Soccer World, a fin de adquirir elementos virtuales para tu avatar. Durante un juego, el avatar mostrará los "créditos de vida" (el total de créditos acumulados por el usuario) y los "créditos ganados" (el total de créditos adquiridos durante una sesión de juego determinada).

ADMINISTRACIÓN DEL EQUIPO

ACTUALIZACIÓN DEL EQUIPO

Mantén actualizadas tus formaciones iniciales, tus alineaciones principales y tus tácticas mediante la descarga de las listas de jugadores más recientes (selecciona DESCARGA DEL ARCHIVO DE EQUIPO en el menú Principal) de todo el mundo. Para jugar en línea, deberás contar con los últimos equipos actualizados.

EDITOR DE FORMACIÓN

Sal de los esquemas de las tácticas y comienza a delinear los planes para el próximo partido. Con Editor de formación, puedes seleccionar una determinada formación, definir la posición de los jugadores y determinar con precisión los movimientos de ataque y de defensa. También puedes jugar con la mentalidad de tu equipo.

PANTALLA EDITOR DE FORMACIÓN

Decide la posición de cada jugador dentro de la formación actual y asigne su lugar exacto en el campo dentro de una zona.

Para cambiar la posición de un jugador:

1. Selecciona un jugador y pulsa el botón **A**.
2. Mueve hacia **↔** el joystick analógico derecho (**R**) para ver las zonas preferidas de un jugador y la zona asignada en el momento (seleccionada en el diagrama). Los jugadores con mayor versatilidad cuentan con una cantidad de zonas en las cuales se sienten más cómodos en el momento de jugar.
3. Mueve al jugador dentro de una formación mediante el joystick analógico izquierdo (**L**).
4. Pulsa el botón **A** para completar la asignación.

PANTALLA MENTALIDAD DE EQUIPO

Selecciona las carreras de ataque que un jugador deberá efectuar y asigne tareas defensivas a los que cuenten con la habilidad para hacerlo.

Para cambiar la posición de un jugador:

1. Mueve hacia **↔** el joystick analógico derecho (**R**) para cambiar entre defensa y ataque. El diagrama muestra el esfuerzo que harán los jugadores para volver a una posición defensiva, además de las corridas que harán mientras estén en el ataque.
2. Selecciona un jugador y pulsa el botón **A**; a continuación, selecciona si debes cambiar a roles defensivos u ofensivos.
3. Selecciona un rol defensivo (que va del nivel bajo al nivel alto) o la dirección de las dos corridas establecidas (mueve el joystick analógico izquierdo (**L**) para definir la dirección; a continuación, pulsa el botón **A** a fin de asignar la corrida).

DATOS E INDICACIONES SOBRE EL JUEGO

EMPUJONES

La fortaleza de la parte superior del cuerpo siempre ha sido importante, en especial en el área. Con *FIFA Soccer 08* sabrás si un defensor está ansioso por tomar el balón: es posible que quiera ganarte la posición con los hombros. Mueve el joystick analógico izquierdo (**L**) en las jugadas de pizarrón para aferrarte al campo; mueve el joystick analógico izquierdo (**L**) en dirección al jugador contrario para frenarlo.

EL JUGADOR LIBRE

Cuando estés cerca del área, presta atención a cualquier compañero de equipo que esté en una posición clara para anotar. Ejecuta un pase filtrado y mueve el joystick analógico izquierdo (**L**) en dirección a tu compañero para darle un pase suave a la carrera.

CRUCES

Para las funciones de cruces Semi y Asistido, golpea suavemente dos veces el botón **X** para apuntar al palo más cercano. Si pulsas una sola vez el botón de cruce (**X**), el cruce apuntará hacia el palo más lejano, pero asegúrate de darle potencia a un cruce semiasistido para poder llegar al segundo palo.

CREA TU ESTILO (MOVIMIENTOS DE HABILIDAD)

Combina las jugadas habilidosas una detrás de la otra para crear tu estilo de juego. Cuando sea el momento, usa los movimientos de salida (ver a continuación) para cambiar de un control cerrado a un juego directo, a fin de moverte rápidamente en la dirección que hayas seleccionado.

MOVIMIENTOS DE SALIDA

Después de un paso cambiado, de un paso cambiado hacia atrás o de un engaño con el cuerpo, suelta el botón **Y** y mueve el joystick analógico izquierdo (**L**) para realizar un movimiento de salida. Podrás cambiar discretamente desde un movimiento habilidoso hasta un gambeteo en un instante, en la dirección que selecciones con el joystick analógico izquierdo.

COBERTURA DE BALÓN

Accede a más opciones en el juego defensivo tirando del botón **Y** y manteniéndolo en esa posición a fin de cubrir el balón. En esta posición, te resultará más fácil bloquear un pase o un remate, y tendrás una mayor posibilidad de reaccionar ante un cambio repentino de dirección. Sin embargo, resulta difícil alcanzar a un jugador si éste comienza a correr. Una vez que hayas logrado detener el avance de los delanteros mediante la cobertura, intenta obtener una ayuda temporal gracias a la función de presión de un compañero de equipo (**B**).

PRESIÓN

Ten cuidado al usar el control Presión cuando estés mano a mano con el defensor. Puedes hacer buenos movimientos defensivos con este control, pero, por otro lado, serás más vulnerable a los movimientos de habilidad.

GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS

GARANTÍA LIMITADA DE ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts le garantiza al comprador original de este producto que el medio de grabación sobre el cual está grabado el programa de software ("Medio de grabación") y la documentación que se incluye con este producto (el "Manual") se presentan libres de defectos, ya sea de materiales o de fabricación, por un periodo de 90 días a partir de la fecha de adquisición. Si el Medio de grabación o el Manual llegan a presentar defectos antes de que transcurran los 90 días de la fecha de adquisición, Electronic Arts se compromete a reemplazarlos sin cargo, después de que se presente el recibo en el centro de servicio, con franqueo pagado previamente y con comprobante de compra. Esta garantía está limitada al Medio de grabación que contenga el programa de software y al Manual originalmente proporcionados por Electronic Arts. Esta garantía no se aplicará y deberá anularse en el caso de que Electronic Arts llegue a considerar que el defecto se originó a causa de abuso, maltrato o negligencia.

Esta es una garantía limitada en lugar de otras garantías, ya sean orales o escritas, implícitas o explícitas, incluida cualquier garantía de aptitudes para la comercialización y adecuación para un propósito determinado; y no existirá ninguna otra representación de ningún tipo que imponga un compromiso o una obligación para Electronic Arts. Si dichas garantías no pueden excluirse, entonces, las garantías aplicables a este producto, incluida cualquier garantía de aptitudes para la comercialización y adecuación para un propósito determinado, tendrán un límite de 90 días, como se mencionó anteriormente. En ninguna circunstancia Electronic Arts se responsabilizará por cualquier daño especial, relativo o emergente ocasionado por la posesión, el uso o el mal funcionamiento de este producto de Electronic Arts, incluido el daño a la propiedad y, en la medida de lo permitido por la ley, los daños personales, aun cuando Electronic Arts haya sido notificado sobre la posibilidad de dichos daños. Algunos estados no permiten una limitación relacionada con el tiempo de duración de una garantía implícita o las excepciones o limitaciones de daños relativos o emergentes, de modo que es posible que las limitaciones o excepciones mencionadas anteriormente no se apliquen a su caso. En dichas jurisdicciones, la responsabilidad de Electronic Arts se limitará hasta el máximo grado permitido por la ley. Esta garantía le otorga derechos específicos. Es posible que existan otros derechos que también varíen según el estado.

DEVOLUCIONES ANTES DE QUE TRANSCURRAN LOS 90 DÍAS DEL PERÍODO DE GARANTÍA

Deberá devolver el producto junto con: 1) una copia del recibo original con la fecha de compra; 2) una breve descripción de la dificultad experimentada con el producto; y 3) su nombre, dirección y número de teléfono. Con esta información, Electronic Arts le enviará por correo un Medio de grabación y/o un Manual de repuesto. Si el producto se dañó a causa del mal uso o debido a un accidente, esta garantía de 90 días se anulará; y usted deberá seguir las instrucciones para las devoluciones posteriores a los 90 días del periodo de garantía. Recomendamos el envío de los productos mediante un método de envío fácilmente localizable. Electronic Arts no se responsabilizará por los productos que no estén bajo su posesión.

INFORMACIÓN DE GARANTÍA DE EA

Si el defecto del Medio de grabación o del Manual proviene de un abuso, maltrato o negligencia, o si presenta defectos después de los 90 días de la fecha de compra, seleccione una de las siguientes opciones para recibir nuestras instrucciones de reemplazo:

A través de Internet: <http://warrantyinfo.ea.com>

Información de garantía automatizada: podrá contactarse con nuestro sistema telefónico automatizado durante las 24 horas, en caso de cualquier consulta relacionada con la garantía:

En EE. UU.: 1 (650) 628-1001

DIRECCIÓN DE ENVÍO DE GARANTÍA DE EA

Electronic Arts Customer Warranty
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

Fotografía de la tapa del paquete: WireImage/AP Photo/MexSport

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en EE. UU. y/o en otros países. Todos los derechos reservados. Producto oficial autorizado por FIFA. "© El logotipo de FIFA Brand OLP es una marca comercial de FIFA, que tiene los derechos de autor. Todos los derechos reservados". Fabricado con autorización de Electronic Arts Inc. El logo de la Premier League® The Football Association Premier League Limited 1996. El logotipo de la Premier League es una marca comercial de The Football Association Premier League Limited, y los logotipos de los equipos de la Premier League son trabajos con derecho de autor y son marcas comerciales de los respectivos equipos. Se utilizan gracias al permiso de sus respectivos dueños. Fabricado con autorización de The Football Association Premier League Limited. La autorización otorgada por The Football Association Premier League Limited a Electronic Arts no tiene la intención de crear ninguna asociación con este producto ni implica un respaldo de este producto por parte de algún jugador. Todas las otras marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

Tecnología de cifrado de audio MPEG Layer-3, cuya autorización pertenece a Fraunhofer IIS y Thompson Multimedia.

RenderWare es una marca comercial o una marca comercial registrada de Criterion Software Ltd. Partes de este software están protegidas con derecho de autor. Copyright 1998-2007 Criterion Software Ltd. y sus licenciadores.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas de Microsoft.



Has reproducido el juego. Ahora reproduce la música.
Bandas sonoras y tonos de timbre de EA
disponibles en www.ea.com/eatrax/