

**FIFA 13**



## **⚠️ AVISO: SENSIBILIDADE A LUZ / EPILEPSIA / CONVULSÕES**

Uma porcentagem muito pequena de indivíduos pode sofrer ataques epiléticos ou perda de consciência quando exposta a certos padrões de luzes ou luzes intermitentes. A exposição a certos padrões ou fundos de tela em um aparelho de televisão ou ao jogar videogame pode ocasionar ataques epiléticos ou perda de consciência nesses indivíduos. Essas condições podem gerar sintomas ou convulsões epiléticas não descobertas antes em pessoas que não tenham histórico de convulsões ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiver uma condição epilética ou já tiver tido convulsões de qualquer tipo, consulte seu médico antes de jogar. **INTERROMPA IMEDIATAMENTE** o uso e consulte seu médico se você ou seu filho sofrerem qualquer um dos seguintes sintomas ou problemas de saúde:

- ▶ tontura                      contrações nos olhos ou músculos                      desorientação                      qualquer movimento
- ▶ visão alterada              perda de consciência                      ataques epiléticos                      involuntário ou convulsão.

**INTERROMPA IMEDIATAMENTE o uso e consulte o seu médico antes de continuar a jogar.**

## **USO E MANUSEIO DE VIDEOGAMES DE FORMA A REDUZIR A CHANCE DE ATAQUE EPILEPTICO**

- ▶ Use o videogame numa área bem iluminada e mantenha-se o mais longe possível da tela do televisor.
- ▶ Evite televisores de tela grande. Use a menor tela de televisão disponível.
- ▶ Evite o uso prolongado do sistema PlayStation®2. Descanse por 15 minutos a cada hora de jogo.
- ▶ Evite jogar quando estiver cansado ou precisar dormir.

Pare de usar o sistema imediatamente se você sofrer qualquer um dos seguintes sintomas: tontura; náusea ou uma sensação similar ao enjôo; desconforto ou dor nos olhos, ouvidos, mãos, braços ou qualquer outra parte do corpo. Se os sintomas persistirem, consulte um médico.

## **AVISO A PROPRIETÁRIOS DE TELEVISORES DE PROJEÇÃO:**

Não conecte o sistema PlayStation®2 a uma TV de projeção sem primeiro consultar o manual de instruções da TV, a menos que ela seja do tipo LCD. Caso contrário, sua tela de TV pode ser danificada permanentemente.

## **MANUSEANDO O SEU DISCO PLAYSTATION®2:**

- ▶ Este disco só deve ser utilizado em consoles PlayStation®2 utilizando a designação NTSC U/C.
- ▶ Não o dobre, não o esmague nem o coloque em líquidos.
- ▶ Não o deixe sob a luz direta do sol nem próximo de aquecedores ou outras fontes de calor.
- ▶ Lembre-se de fazer pausas periódicas durante partidas prolongadas.
- ▶ Mantenha o disco limpo. Segure o disco sempre pelas bordas e mantenha-o em sua embalagem protetora quando não estiver sendo usado. Limpe o disco com um pano macio, seco e sem fiapos, passando-o em linhas retas do centro para a borda externa. Nunca utilize solventes ou abrasivos.

SLES-55664

1 ou 2 jogadores • Memory Card (8MB) (para PlayStation®2): mínimo de 380KB • Controle analógico compatível: apenas controles analógicos • Multitap (para PlayStation®2) adaptável: 1 a 5 jogadores (6 a 8 jogadores = requer um segundo multitap) • Compatível com função de vibração

APENAS PARA USO DOMÉSTICO: este software é licenciado apenas para uso em consoles PlayStation®2 autorizados. É proibido qualquer acesso, uso ou transferência sem autorização do produto ou de seus direitos autorais e marca comercial. Consulte <http://br.playstation.com/suporte/termosdeuso/> para ver todos os direitos de uso. Programas de biblioteca ©1997-2012 Sony Computer Entertainment Inc. Licenciados exclusivamente para a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). A REVENDA E LOCAÇÃO SÃO PROIBIDAS EXCETO SE HOUVER AUTORIZAÇÃO EXPRESSA DA SCEE. Licenciado para venda apenas na Europa, Oriente Médio, África, Oceania e Brasil.




HFA 13 © 2012 Electronic Arts Inc. Fabricado no Brasil. Todos os direitos reservados.

# INÍCIO DO JOGO

## Sistema PlayStation®2

**Início de um jogo:** Configure o seu sistema PlayStation® 2 de acordo com as instruções fornecidas no manual do console. Certifique-se de que o sistema está ligado (o indicador mostra uma luz verde). Insira o disco do FIFA 13 na bandeja de discos, com o rótulo para cima. Conecte os controles e os outros periféricos apropriados. Siga as instruções exibidas na tela, e consulte este manual para mais informações sobre como utilizar o software corretamente.

**Memory Card (cartão de memória) (8MB) (para PlayStation®2):** Para salvar configurações e progresso do jogo, insira o memory card (8MB) (para PlayStation®2) na entrada 1 para MEMORY CARD de seu sistema. Você pode carregar dados dos jogos salvos a partir do mesmo memory card ou a partir de qualquer memory card (8MB) (for PlayStation®2) que contenha jogos salvos.

1. Configure o seu sistema PlayStation® 2 de acordo com as instruções do manual. Conecte os controles e os outros periféricos apropriados.
2. Certifique-se de que o interruptor MAIN POWER, na parte traseira do console, está na posição ON (Ligado).
3. Pressione o botão  /RESET. Quando o indicador [ICON] estiver verde, pressione o botão . A bandeja de disco vai abrir.
4. Insira o disco do FIFA 13 com o lado impresso virado para cima. Pressione o botão  novamente para fechar a bandeja.
5. Siga as instruções exibidas na tela e consulte este manual para mais informações sobre como utilizar o software.

Recomendamos que você não insira ou retire acessórios ou memory cards (8MB) (para PlayStation®2) com o console ligado. Certifique-se de que existe espaço livre suficiente em seu memory card (8MB) (para PlayStation®2) antes de começar a jogar.

**NOTA:** Se houver dados presentes em um memory card (8MB) (para PlayStation®2) inserido na posição 1, eles serão carregados automaticamente na inicialização.

**NOTA:** O *FIFA 13* requer e suporta apenas um memory card (8MB) (for PlayStation®2) inserido na posição 1.

**NOTA:** Selecione seu idioma preferido no menu interno de configurações do sistema, ou então na tela de escolha de idioma exibida na inicialização.

**NOTA:** Se estiver usando um multitap (para PlayStation®2), insira-o na porta de controle 1 e depois conecte os controles sequencialmente na porta 1-A, 1-B e assim por diante.

## ÍNDICE

- |           |                             |           |                                |
|-----------|-----------------------------|-----------|--------------------------------|
| <b>1</b>  | <b>INÍCIO DO JOGO</b>       | <b>16</b> | <b>OUTROS MODOS DE JOGO</b>    |
| <b>3</b>  | <b>CONTROLES COMPLETOS</b>  | <b>17</b> | <b>GERENCIAMENTO DOS TIMES</b> |
| <b>11</b> | <b>CONFIGURAÇÃO DO JOGO</b> | <b>18</b> | <b>DICAS</b>                   |
| <b>12</b> | <b>O JOGO</b>               | <b>19</b> | <b>GARANTIA</b>                |
| <b>13</b> | <b>MODOS DE JOGO</b>        | <b>20</b> | <b>PRECISA DE AJUDA?</b>       |

### **FIQUE NO JOGO E REGISTRE-SE COM A EA!**

Crie uma Conta Origin (EA) e registre este jogo para receber dicas e cheat codes gratuitos da EA. Criar uma Conta Origin (EA) e registrar este jogo é rápido e fácil!

Acesse [profile.ea.com](http://profile.ea.com) e registre-se agora mesmo!

**[WWW.EASPORTSFOOTBALL.COM](http://WWW.EASPORTSFOOTBALL.COM)**

## CONTROLES COMPLETOS

**NOTA:** Os controles abaixo consideram a configuração Classic Analog Dribble (Clássico Analógico).

### ATAQUE

| COM A BOLA                       |   |
|----------------------------------|---|
| Mover o jogador                  | Controle analógico esquerdo                           |
| Pique                            | Botão <b>R1</b> (segure)                              |
| Parar a bola e virar para o gol  | Controle analógico esquerdo (solte) + Botão <b>R2</b> |
| Parar e proteger a bola          | Controle analógico esquerdo (solte) + Botão <b>R1</b> |
| Controle de ritmo/Dominar bola   | Botão <b>R2</b> (segure)                              |
| Finta                            | Botão <b>L2</b>                                       |
| Desmarcar                        | Botão <b>L1</b> (toque leve)                          |
| Adiantar bola (durante pique)    | Controle analógico direito                            |
| Firulas (parado ou em movimento) | Controle analógico direito                            |

| CHEGADA DA BOLA                               |   |
|---|---|
| Direcionar                                    | Controle analógico esquerdo                                     |
| Primeiro Toque (ao receber a bola)            | Controle analógico direito (segure para determinar a distância) |
| Cancelar                                      | Botão <b>R2</b> (segure) + Botão <b>L2</b> (segure)             |
| Proteção de bola                              | Botão <b>R1</b> (segure)  |
| Empurrar o marcador (enquanto protege a bola) | Controle analógico direito (na direção do marcador)             |

### DICAS DO TÉCNICO

#### PRIMEIRO TOQUE

Os melhores jogadores do mundo sempre pensam um passo adiante. No FIFA 13, você tem total liberdade para decidir como controlar a bola e para onde mandá-la antes mesmo que ela chegue até você.

A força de seu primeiro toque deve considerar sua proximidade com o marcador e a quantidade de espaço ao seu redor. Se você está sendo marcado de perto e não tem espaço, pressione rapidamente o controle analógico direito na direção em que deseja mandar a bola. Você fará isso com a parte de baixo do pé, ao mesmo tempo em que protege a bola. De maneira alternativa, se você possui espaço para correr, segure o controle analógico direito nesta direção para disparar e deixar seu marcador para trás.

#### EMPURRANDO SEU MARCADOR

Empurrar seu marcador movendo o controle analógico direito é uma ótima maneira de manter certa distância enquanto você protege a bola (pressione e segure o botão **R1**). Porém, não exagere! Se você empurrar demais o seu adversário, o árbitro pode entender isso como uma falta!

### PASSES

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>Passes/Cabeceio</b>        | Botão <b>X</b> (segure para passar a bola ao jogador mais distante)   |
| <b>Cruzamento/Lançamento</b>  | Botão <b>□</b> (segure para determinar a distância)                   |
| <b>Bola enfiada</b>           | Botão <b>△</b> (segure para determinar a distância)                   |
| <b>Bola enfiada pelo alto</b> | Botão <b>L1</b> + Botão <b>△</b> (segure para determinar a distância) |
| <b>Por cobertura (parado)</b> | Botão <b>□</b> (toque leve)   |
| <b>Tabela (chão)</b>          | Botão <b>L1</b> + Botão <b>X</b> (dois toques)                        |

### CRUZAMENTO

|   |   |
|---|---|
| <b>Cruzamento manual</b>  | Botão <b>□</b> (segure para determinar a distância) |
| <b>Cruzamento por baixo</b> (na zona de cruzamento)                 | Botão <b>□</b> (dois toques)                        |
| <b>Cruzamento antecipado</b> (fora da zona de cruzamento)           | Botão <b>L1</b> + Botão <b>□</b>                    |
| <b>Cruzamento antecipado por baixo</b> (fora da zona de cruzamento) | Botão <b>L1</b> + Botão <b>□</b> (dois toques)      |

### FINALIZAÇÕES

|                            |                                  |
|----------------------------|----------------------------------|
| <b>Chute/Cabeceio</b>      | Botão <b>○</b>                   |
| <b>Chute colocado</b>      | Botão <b>L1</b> + Botão <b>○</b> |
| <b>Chute por cobertura</b> | Botão <b>L2</b> + Botão <b>○</b> |

### TRUQUES

|   |   |
|---|---|
| <b>Fingir chute/Cruzamento/Bola pelo alto</b> | Botão <b>X</b> (enquanto carrega a força, pressione e segure o controle analógico esquerdo na direção desejada para fingir) |
| <b>Fingir primeiro toque</b>                  | Pressione o controle analógico direito na direção que deseja fingir (antes de receber a bola) e depois na direção desejada. |

## FINTAS

**NOTA:** Apenas os jogadores mais habilidosos conseguem executar os movimentos mais difíceis.

### DRIBLES COM O JOGADOR PARADO

**NOTA:** Os controles listados abaixo consideram que o jogador está se movimentando verticalmente e para cima.

|   |   |
|---|---|
| <b>Elástico</b>                               | Controle analógico direito ←, ↖, ↑, ↗, →/<br>controle analógico direito →, ↗, ↑, ↖, ← |
| <b>Carretilha (direita/esquerda)</b>          | Controle analógico direito ↑, ↖, ←, ↙, ↓/<br>controle analógico direito ↑, ↗, →, ↘, ↓ |
| <b>Fingir pedalada (esquerda/direita)</b>     | Controle analógico direito ←, →/<br>controle analógico direito →, ←                   |
| <b>Fingir chute</b>                           | Controle analógico direito ↑, ↑   |
| <b>Puxar a bola</b>                           | Controle analógico direito ↓, ↓   |
| <b>Fingir (esquerda/direita)</b>              | Controle analógico direito ←, ←/<br>controle analógico direito →, →                   |
| <b>Puxar a bola, virar (esquerda/direita)</b> | Controle analógico direito ↓, ↙, ←/<br>controle analógico direito ↓, ↘, →             |

### DRIBLES COM O JOGADOR EM MOVIMENTO

|   |   |
|---|---|
| <b>De calcanhar</b>                                 | Controle analógico direito ↓, ↑   |
| <b>Pedalada e giro (para frente)</b>                | controle analógico direito ↑, ↓   |
| <b>Pedalada (para trás)</b>                         | Controle analógico direito ↓, ↘, →/<br>controle analógico direito ↓, ↙, ←             |
| <b>Mudança de direção (esquerda/direita)</b>        | Controle analógico direito ↑, ↖, ←/<br>controle analógico direito ↑, ↗, →             |
| <b>Mudança rápida de direção (esquerda/direita)</b> | Controle analógico direito ↑, ←/<br>controle analógico direito ↑, →                   |
| <b>Finta (direita/esquerda)</b>                     | Controle analógico direito ←, →/<br>controle analógico direito →, ←                   |
| <b>360</b>  | Controle analógico direito ↓, ↘, →, ↗, ↑/<br>controle analógico direito ↓, ↙, ←, ↖, ↑ |
| <b>Levantar a bola</b>                              | Controle analógico direito ↑, ↓, ↑  |
| <b>Carretilha</b>                                   | Controle analógico direito ←, ↙, ↓, ↘, →/<br>controle analógico direito →, ↘, ↓, ↙, ← |

## DEFESA

|   |                            |
|---|----------------------------|
| Mudar de jogador                                | Botão <b>L1</b>            |
| Troca direcionada de jogador                    | Controle analógico direito |
| Pique   | Botão <b>R1</b> (segure)   |
| Pressionar                                      | Botão <b>○</b> (segure)    |
| Dividida em pé                                  | Botão <b>○</b>             |
| Chamar segundo defensor                         | Botão <b>×</b>             |
| Cercar  | Botão <b>R2</b> (segure)   |
| Carrinho  | Botão <b>□</b>             |
| Chutão (quando tiver a bola no campo de defesa) | Botão <b>○</b>             |

### DICA DO TÉCNICO: PRESSÃO E CERCAR

Pressionar na marcação é uma boa maneira de ganhar a bola de seu adversário de maneira limpa. Segure o botão **○** para que seu jogador faça pressão sobre o adversário com a bola, e tente o desarme assim que possível. Se você perceber que não vai conseguir roubar a bola, pressione o botão **×** ao mesmo tempo, para que outro defensor ajude na marcação.

Diante de um adversário habilidoso, evite dar um bote seco e pressione **R2** para cercar. Assim, você segura o adversário e ganha mais tempo para reagir aos movimentos dele.

## GOLEIRO

|  |   |
|--|---|
| Sair do gol  | Botão <b>△</b> (segure)   |
| Mover-se/Mirar chute                               | Controle analógico esquerdo   |
| Sair jogando com as mãos                           | Botão <b>×</b> (segure para passar a bola ao jogador mais distante) |
| Fingir arremesso                                   | Botão <b>×</b> (ao carregar o arremesso)                            |
| Balão  | Botão <b>□</b> / Botão <b>○</b>                                     |
| Soltar a bola                                      | Botão <b>△</b>  |
| Assumir o controle do goleiro (no campo de defesa) | Botão <b>R3</b>   |
| Defesa - Antecipação (ao controlar o goleiro)      | Botão <b>△</b>  |
| Carrinho (ao controlar o goleiro)                  | Botão <b>□</b>  |



## JOGADAS ENSAIADAS

### FALTA DIRETA

|  |  |
|--|--|
| Mirar  | Controle analógico esquerdo ←/→                      |
| Chute a gol                                      | Botão ○ (segure para aumentar a força)               |
| Cobrança forte                                   | Botão L1 + Botão ○<br>(segure para aumentar a força) |
| Passe por cima                                   | Botão □ (segure para aumentar a força)               |
| Efeito (no chute, chute forte ou passe por cima) | Controle analógico esquerdo (ao carregar o chute)    |
| Passe curto                                      | Botão ×  |
| Mudar cobrador                                   | Botão R1 (segure) + Controle analógico esquerdo ↑/↓  |
| Cobrança rápida (com o lembrete na tela)         | Botão R1   |
| Mover jogador/barreira                           | Controle analógico esquerdo                          |
| Correr em direção à bola                         | Botão ○  |
| Pular com a barreira                             | Botão △  |

#### DICA DO TÉCNICO: BOLAS PELO ALTO E EFEITO

Para bater uma falta pelo alto, carregue durante mais tempo (cuidado para não exagerar) e mova o controle analógico esquerdo ←/→ para adicionar efeito lateral, ↑ para dar efeito para frente ou ↓ para efeito para trás. O efeito para cima pode ser usado para uma 'folha-seca' (a bola cai rapidamente após passar pela barreira).

**NOTA:** Ao mudar de cobrador, use o indicador para selecionar o jogador ideal para mandar a bola no ângulo (FAL), tentar um passe rápido (PSC), levantar a bola na área (LAN) ou bater forte e direto para o gol (FOR).

## DICA DO TÉCNICO: OPÇÕES DE FALTA

### ROLADA DE BOLA

Com outro jogador perto da bola, você tem mais opções. Segure o botão **R2** para trocar a posição dele. Segure o botão **R2** enquanto pressiona o comando de finalização ou bola por cobertura (botão **○**/botão **□**), para que o segundo jogador faça a cobrança. Você também pode pressionar e segurar o botão **R2** + botão **×** para que ele role a bola para o primeiro jogador bater em gol.

### FINGIR COBRANÇA DE FALTA

Mire sua cobrança e pressione o botão **L2** para travar a câmera (e impedir que outros jogadores vejam suas mudanças) e mudar a direção (o controle analógico (DUALSHOCK®2) vai vibrar quando você estiver mirando em uma das traves).

## TIRO LIVRE INDIRETO OU TIRO DE META

|             |   |
|-------------|---|
| Mirar       | Controle analógico esquerdo                   |
| Lançamento  | Botão <b>□</b> (segure para aumentar a força) |
| Passe curto | Botão <b>×</b>                                |

## ARREMESSO LATERAL

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| Mover o jogador que vai receber | Controle analógico esquerdo                       |
| Fixar o jogador que vai receber | Botão <b>○</b>                                    |
| Arremesso direto                | Botão <b>×</b>                                    |
| Arremesso direcionado           | Botão <b>△</b>                                    |
| Arremesso rápido                | Botão <b>R2</b>                                   |
| Mudar de jogador                | Botão <b>L1</b>                                   |
| Troca direcionada de jogador    | Controle analógico direito                        |
| Fingir arremesso                | Botão <b>○</b> , Botão <b>L1</b> , Botão <b>×</b> |

## ESCANTEIO

|  |  |
|--|--|
| Mirar  | Controle analógico esquerdo  |
| Cruzamento pelo alto                             | Botão <b>□</b> (segure para aumentar a força)                      |
| Cruzamento colocado                              | Botão <b>○</b> (segure para aumentar a força)                      |
| Efeito (para um cruzamento por cima ou colocado) | Controle analógico esquerdo (ao carregar o cruzamento)             |
| Cruzamento rasteiro                              | Botão <b>L1</b> + Botão <b>○</b><br>(segure para aumentar a força) |
| Cobrança curta                                   | Botão <b>R2</b> (chamar um jogador), Botão <b>×</b><br>(passe)     |
| Trocar cobrador                                  | Botão <b>R1</b> (segure) + Controle analógico esquerdo <b>↑/↓</b>  |

## PÊNALTI

|   |                                       |
|---|---------------------------------------|
| Mirar                                     | Controle analógico esquerdo           |
| Cobrança forte                            | Botão <b>○</b>                        |
| Cobrança colocada                         | Botão <b>L1</b> + Botão <b>○</b>      |
| Cavadinha                                 | Botão <b>L2</b> + Botão <b>○</b>      |
| Saltar / Mover-se sobre a linha (goleiro) | Controle analógico esquerdo           |
| Agachar-se (goleiro)                      | Controle analógico direito <b>↓</b>   |
| Balançar os braços (goleiro)              | Controle analógico direito <b>↑</b>   |
| Polichinelos (goleiro)                    | Controle analógico direito <b>←/→</b> |

## MENTALIDADE

Pressione o botão SELECT para mostrar a Mentalidade do Time atual, e depois pressione o botão SELECT novamente para alternar entre as opções de mentalidade: Neutra, Todos no Ataque e Defensiva.

## CONTROLES SIMPLES

Se o *FIFA 13* é uma experiência completamente nova para você, ative os Controles Simples para receber ajuda da IA e enfrentar seus amigos mais experientes de igual para igual.

**NOTA:** Você é quem determina o ritmo de seu avanço. Os comandos mais avançados permanecem ativos em seu controle analógico (DUALSHOCK 2) e você pode usá-los a qualquer momento durante o jogo.

### ATAQUE

|                         |                                     |
|-------------------------|-------------------------------------|
| Mover jogador           | Controle analógico esquerdo         |
| Passe inteligente       | Botão X                             |
| Finalização             | Botão O                             |
| Ligar piloto automático | Controle analógico esquerdo (solte) |

### DEFESA

|                         |                                     |
|-------------------------|-------------------------------------|
| Mover jogador           | Controle analógico esquerdo         |
| Mudar de jogador        | Botão X                             |
| Carrinho                | Botão O                             |
| Dividir a bola          | Botão X (segure)                    |
| Ligar piloto automático | Controle analógico esquerdo (solte) |

### DICAS DO TÉCNICO

Mesmo quando o piloto automático está ativado, você ainda controla os passes, finalizações, divididas e fintas. Você também pode pressionar e segurar o botão **R1** para dar um pique e o botão **△** para sair com o goleiro, enquanto usa os Controles Simples.

## FINTAS

Mova o controle analógico direito para executar as fintas a seguir.

**NOTA:** Os controles abaixo consideram que o jogador está se movimentando verticalmente e para cima.



|                       |                                |
|-----------------------|--------------------------------|
| Mudança de direção    | Controle analógico direito ←/→ |
| Pedalada              | Controle analógico direito ↑   |
| Pisar na bola (parar) | Controle analógico direito ↓   |

## CONFIGURAÇÃO DO JOGO

### PERFIL DO USUÁRIO

Antes de entrar em campo, você deve criar um perfil para registrar suas estatísticas e resultados no *FIFA 13*. Para isso, ao iniciar o jogo pela primeira vez, digite seu nome, selecione seu time favorito, ative/desative os Controles Simples, selecione uma configuração de controle e decida se você deseja usar o salvamento automático.

**NOTA:** Se decidir usar os Controles Simples, a configuração do controle é definida para você e o salvamento automático é ativado automaticamente.

**NOTA:** Se sua TV suporta o Progressive Scan, você pode ativar este recurso pressionando o botão  e o botão  ao mesmo tempo na tela de seleção de idioma. Após confirmar as configurações, o jogo continuará sendo carregado normalmente.

**NOTA:** O *FIFA 13* usa um arquivo de gravação para os Perfis dos Usuários, com capacidade para até oito perfis diferentes. Sobrescrever esse arquivo apaga automaticamente todos os perfis salvos anteriormente. Se você tem um memory card (8 MB) (para PlayStation®2) com os perfis salvos anteriormente, antes de carregar o *FIFA 13* certifique-se de que ele está inserido, para evitar o risco de sobrescrever dados por acidente. Antes de sobrescrever dados, o jogo vai pedir confirmação. Use a opção Perfil em MEU *FIFA 13* para gerenciar todos os seus perfis existentes.

### DIFICULDADE LENDÁRIA

Se você acha que é o melhor dos melhores, prepare-se: o *FIFA 13* vai testar você e suas habilidades. Acesse Opções de Jogo no menu MEU *FIFA 13* e altere a dificuldade para Lendária. Boa sorte!

### RELATÓRIO DO OLHEIRO

Antes de cada partida contra um time controlado pela CPU, o *FIFA 13* exibe o Relatório do Olheiro sobre o seu adversário. Ele mostra o principal jogador, explica o esquema de jogo e o estilo utilizado. Use o Relatório do Olheiro para conhecer a tática da equipe adversária, e para armar o seu time com base em informações confiáveis.

## O JOGO

### PARTIDA RÁPIDA

Pressione o botão **START** no menu principal para ir diretamente ao gramado, com suas configurações padrão. Se quiser jogar num modo diferente, selecione **TIME**, **SEJA UM CRAQUE** ou **SEJA UM GOLEIRO**.



### SALVAR E CARREGAR

Antes de sair de um modo de jogo ou de um menu em que mudanças foram feitas, salve seu progresso no memory card. Caso contrário, todas as mudanças não salvas serão perdidas. Você pode carregar arquivos manualmente por meio da tela Carregar no menu principal.

## **MODOS DE JOGO**

### **MODO CARREIRA**

O Modo Carreira é uma experiência emocionante: você tem a chance de viver uma carreira completa no universo do futebol. São três áreas diferentes: Jogador, Jogador/Técnico e Manager. Comece como jogador e passe pelas três etapas, ou inicie sua carreira diretamente como técnico ou Manager. Seu sucesso em cada modo é medido pelo sistema Fame. Quanto melhor se sair, mais famoso ficará!

#### **CARREIRA COMO JOGADOR**

Assuma o controle de um único jogador profissional de futebol e dispute várias ligas, copas e competições internacionais, para melhorar suas qualidades e chegar até a seleção do seu país.

#### **CARREIRA COMO JOGADOR/TÉCNICO**

A etapa de jogador/técnico é a transição perfeita entre a ação dentro e fora de campo. Lide com as decisões difíceis e controle todos os jogadores em campo ou apenas o seu profissional. Você controla absolutamente tudo em campo: o esquema tático, estilo de jogo, treinamentos e quem vai ficar no banco. Como técnico, você não precisa se preocupar com os aspectos financeiros, como transferências ou o preço dos ingressos. O Manager é o responsável por isso.

#### **CARREIRA COMO MANAGER**

Assuma o controle das finanças do seu clube favorito e agrade a Diretoria. Ganhe popularidade com o novo sistema Fame, mantendo seu time no auge e vencendo jogos importantes na copa e na liga!

#### **FAME**

Ao longo do Modo Carreira, o sistema Fame mede o quanto você é conhecido no universo do futebol. Você precisa de pontos para avançar pelos oito níveis de fama. Cumpra desafios e consiga bons resultados para progredir. Quanto mais alto o seu nível, mais benefícios são oferecidos. Verifique a tela do sistema Fame no Modo Carreira para ver seu nível atual e os respectivos benefícios.

## MODO GALERA

Dispute uma competição com até oito jogadores, para saber quem é o melhor em partidas multiplayer offline. Enfrente seus amigos em uma série de partidas: o *FIFA 13* vai registrar todas as vitórias e derrotas. Jogue contra todos os seus amigos e descubra quem é o rei do *FIFA 13*!

## GOLPES BAIXOS

Os golpes baixos são recompensas e truques que você pode usar para derrotar seu adversário mais facilmente. Eles não representam o futebol de verdade e nem as regras do jogo. Selecione SIM para ativar os golpes baixos, ou NÃO para deixá-los de fora.

## SEJA UM GOLEIRO

O goleiro tem um dos papéis mais importantes em campo. No modo Seja um Goleiro, você deve ser a muralha embaixo das traves! Mantenha um bom posicionamento, defenda os chutes dos adversários, intercepte cruzamentos e recoloca a bola em jogo após as defesas. Fique sempre atento! Goleiro não pode falhar.

**NOTA:** Existem dois modos de câmera no Seja Um Goleiro. Em um deles você pode acompanhar a bola conforme as ações ocorrem no campo. No outro, você pode manter o foco no goleiro e se preparar para os ataques adversários. Para alternar entre as duas câmeras, pressione o botão

**L1**.

### CONTROLES - SEJA UM GOLEIRO

|   |                          |
|---|--------------------------|
| Tentar defesa                                   | Botão <b>X</b>           |
| Alternar câmera                                 | Botão <b>L1</b>          |
| Correr até a posição                            | Botão <b>L2</b>          |
| Olhar para a bola                               | Botão <b>R2</b> (segure) |
| Distrair adversário (enquanto olha para a bola) | Botão <b>R3</b>          |



## SEJA UM CRAQUE

O modo Seja Um Craque é a sua chance de se transformar em um herói nacional. Você pode assumir o controle de um jogador específico em campo e seguir a ação por meio de uma câmera exclusiva em 3ª pessoa.

**NOTA:** A Câmera em 3ª Pessoa está disponível ao jogar o modo Seja Um Craque com apenas um jogador. Ao jogar com seus amigos, a câmera normal do Seja Um Craque é usada.

### CONTROLES - SEJA UM CRAQUE

Se você vai jogar como um profissional, deve pensar como um profissional. Quando seu time estiver no ataque, escolha seus movimentos com cuidado e peça a bola no momento certo. Ao defender, busque o melhor posicionamento para diminuir o perigo dos ataques adversários. O trabalho em equipe faz toda a diferença no futebol, e você deve se comunicar com seus companheiros para ter sucesso. Não importa sua posição em campo, tente usar os controles abaixo para aumentar suas chances de vitória.

|                                     |                   |
|-------------------------------------|-------------------|
| Pedir um passe                      | Botão X           |
| Pedir um passe pelo alto/cruzamento | Botão □           |
| Pedir uma bola enfiada              | Botão ▲           |
| Pedir uma finalização               | Botão ○           |
| Pressionar (na defesa)              | Botão X           |
| Correr até a posição (ao defender)  | Botão L2 (segure) |

## INDICADORES DE JOGO

O modo Seja Um Craque oferece os mesmos desafios enfrentados pelos jogadores reais. Use os indicadores de jogo para estar sempre no lugar certo, na hora exata.



### IMPEDIMENTOS

Para garantir que o assistente não acabe com um bom ataque, fique de olho na bandeira dele. Quando estiver em posição de impedimento, um ícone de bandeira será exibido. Para evitar uma banheira clamorosa (que faz você perder XPs valiosos), preste atenção na linha do último defensor.

### JOGADAS ENSAIADAS

Se a sua equipe tem uma falta, escanteio ou pênalti a favor, o primeiro jogador a pressionar o botão exibido na tela será o cobrador.

### CANSAÇO

Certifique-se de que seu jogador aguenta os 90 minutos! Se você exagerar nas corridas pelo campo, seu controle analógico (DUALSHOCK®2) vibrará, indicando que ele precisa de um descanso. Solte o botão **R1** e espere até que ele recupere a energia.

## OUTROS MODOS DE JOGO

### ESTILOS DO TIME

Cada time tem uma maneira diferente de jogar. Crie um estilo personalizado para a equipe que você escolheu e dê o seu toque pessoal a ela. Esquemas, táticas de ataque e defesa e estilos ofensivos podem ser ajustados antes do jogo começar. Assim, você pode fazer experiências dentro de campo. Se preferir, pode desativar completamente o recurso de Estilos.


### A TEMPORADA

Neste modo, você pode controlar um clube de futebol e disputar uma temporada completa, sem se preocupar com mais nada além das partidas em si. Nada de gerenciar as finanças, transferências e os treinos: você simplesmente entra em campo! E só precisa jogar.

## GERENCIAMENTO DOS TIMES

### CRIAR ESQUEMAS

Para criar esquemas personalizados para usar contra adversários específicos, selecione CRIAR ESQUEMAS na tela Gerenciamento dos Times e siga os passos a seguir:

1. Selecione um espaço vazio e um esquema para usar como base.
2. Selecione a posição que deseja personalizar. A caixa cinza mostra qual é a área do campo coberta (se as caixas se sobrepõem, a área está bem coberta).
3. Mova o ícone até a posição selecionada com o controle analógico esquerdo. Se sair da caixa cinza, você precisará mudar o nome da posição (pressione o botão  para reiniciar).

**NOTA:** A cor do ícone de posição muda de acordo com o setor do campo em que está localizada: vermelho para o ataque, azul para o meio-campo, verde para a defesa, e amarelo para os goleiros.

4. Decida para onde cada jogador de seu time vai correr durante os ataques, selecionando uma posição e usando o controle analógico esquerdo para definir uma direção. Você pode definir duas direções para cada posição.
5. Do mesmo modo, defina as corridas defensivas.
6. Quando estiver satisfeito com seu esquema, pressione o botão **START** para dar um nome a ele e usá-lo com qualquer time do jogo.

**NOTA:** Os Esquemas Personalizados serão salvos automaticamente se o recurso de Salvamento Automático estiver ativado (consulte *Salvar e Carregar*, na página 12). Caso contrário, um aviso vai pedir que você grave antes de sair da tela.

## DICAS

**NOTA:** Para ver mais dicas no jogo, selecione MEU FIFA 13 > DICAS.

### FINTAS ENQUANTO PROTEGE A BOLA

Quando estiver controlando um jogador habilidoso, tente um Elástico ou uma Carretilha enquanto finge uma proteção (botão **R1**) para humilhar seu marcador.

### SEJA O GOLEIRO

Você não precisa jogar o modo Seja Um Goleiro para controlar o goleiro! Pressione o botão **R3** a qualquer momento do jogo, ou durante uma jogada ensaiada. Você pode fechar o ângulo dos atacantes e fazer defesas que podem garantir um bom resultado ao seu time.

# CONTRATO DE LICENÇA PARA USUÁRIO FINAL

O presente contrato de licença de usuário final ("Contrato") constitui um contrato legal e válido entre Você e a Sony DADC Brasil Indústria Comércio e Distribuição Vídeo - Fonográfica Ltda, relativa ao presente produto de diversão interativa, inclusive o software aqui incluído, a mídia a ele associada e quaisquer materiais impressos (coletivamente o "Produto"). Ao instalar, acessar, jogar ou utilizar de qualquer forma este Produto, Você estará automaticamente concordando e se obrigando aos termos deste Contrato. Se Você não concordar integralmente com os termos deste Contrato, não instale, acesse, jogue ou de qualquer forma utilize o Produto.

## LICENÇA DO SOFTWARE

A SONY DADC lhe outorga, em caráter não-exclusivo, não-transferível e revogável, o direito limitado e a licença de uso de uma cópia deste Produto, única e exclusivamente para seu uso pessoal. Todos e quaisquer direitos não outorgados especificamente por força deste Contrato continuarão a pertencer exclusivamente à SONY DADC. Esse Produto é licenciado, e não vendido.

O seu licenciamento não confere a Você nenhum título ou propriedade sobre o Produto e não deve ser considerada como uma venda de quaisquer direitos relativos ao Produto. A propriedade e todos os direitos, títulos e benefícios sobre o Produto e todas e quaisquer de suas cópias (incluindo, exemplificativamente, os títulos, códigos de computador, tecnologia, assuntos, objetos, personagens, nomes de personagens, histórias, diálogos, bordões, locações, conceitos, trabalhos de arte, músicas etc.) pertencem à SONY DADC e seus licenciantes. Este Produto está protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos e do Brasil, por tratados e convenções internacionais de direitos autorais e por outras leis. Esse Produto contém alguns materiais licenciados e os licenciantes da SONY DADC poderão proteger seus direitos no caso de qualquer violação a este Contrato.

Você não poderá: (1) copiar o Produto em sua totalidade em um disco rígido ou em qualquer outro suporte de armazenamento, salvo na forma e condições permitidas na legislação aplicável, ficando vedada a cópia para distribuição, aluguel, empréstimo ou sublicenciamento do Produto; (2) distribuir, alugar, emprestar ou sublicenciar o Produto, no todo ou em parte; (3) modificar ou criar outros trabalhos derivados deste Produto; (4) transmitir o Produto em uma rede, por telefone ou eletronicamente usando qualquer meio, ou permitir o uso do Produto em uma Rede, através de acordos de múltiplos usuários ou por acesso remoto, exceto no caso de sua rede multiplayer executar o produto em redes autorizadas; (5) desenhar ou distribuir níveis não autorizados; (6) realizar a engenharia reversa do Produto, derivar códigos fonte, ou de qualquer forma tentar reconstruir ou descobrir quaisquer códigos fonte, idéias, algoritmos, formatos de arquivo, programações ou interfaces de interoperabilidade subjacentes do Produto por quaisquer meios, exceto na medida em que expressamente permitido por lei ainda que haja disposição contratual em contrário e, mesmo assim, apenas após Você ter notificado a SONY DADC, por escrito, de sua intenção; (7) exportar ou reexportar o Produto ou qualquer de suas cópias ou adaptações em violação a qualquer lei ou regulamento aplicável sem obter previamente uma licença específica da SONY DADC (a qual a SONY DADC poderá ou não outorgar, a seu exclusivo critério), podendo a SONY DADC cobrar taxas por quaisquer dessas licenças específicas.

Considerando-se que a SONY DADC terá danos irreversíveis caso os termos deste Contrato não sejam especificamente respeitados, Você concorda com que a SONY DADC tenha o direito de, sem ter que prestar fiança ou qualquer garantia ou fazer prova do dano, adotar todas as medidas que entender cabíveis, inclusive em caráter liminar, com relação a qualquer violação a este Contrato, além de quaisquer outros direitos que possua à luz da legislação aplicável. Caso qualquer ação venha a ser proposta por qualquer uma das partes em relação a este Contrato, a parte vencedora na demanda terá o direito de receber da outra parte todas as custas processuais, honorários advocatícios e outras despesas incorridas pela parte vencedora no processo.

## SUPORTE TÉCNICO

Na remota possibilidade de haver um problema com seu produto, é possível que você precise apenas de simples instruções para corrigi-lo. Por favor entre em contato com a Sony DADC através do E-mail [faleconosco@sonydadc.com](mailto:faleconosco@sonydadc.com) antes de devolver o produto à loja. Por favor não envie nenhum produto à Sony DADC sem antes entrar em contato conosco.

## PARA RECEBER SERVIÇOS DENTRO DA GARANTIA

Notifique a Sony DADC a respeito do problema que necessita serviços dentro da garantia entrando em contato conosco pelo E-mail [faleconosco@sonydadc.com](mailto:faleconosco@sonydadc.com). Após análise do problema, a Sony DADC poderá autorizar que você devolva o produto, juntamente com a nota fiscal de compra ou prova de que a compra ocorreu dentro do período de 90 (noventa) dias da garantia para:

Sony DADC Brasil Indústria Comércio e Distribuição Vídeo - Fonográfica Ltda

Av. das Américas 500, Bloco 20 - Sala 220 - Condomínio Downtown - Rio de Janeiro - RJ CEP: 22640-100

A/C: Atendimento ao Cliente

A Sony DADC não se responsabilizará pela devolução não autorizada de Produtos e se reserva o direito de devolver tais devoluções não autorizadas ao cliente. Essa garantia limitada não será aplicável e será nula caso: (a) o defeito no Produto tiver origem no abuso, uso irregular ou manuseio inadequado ou negligente do Produto; (b) o Produto for utilizado com produtos que não são vendidos ou licenciados pela Sony DADC ou pelo fabricante da plataforma indicada (incluindo, mas não limitando, por exemplo, a aceleradores de jogo não licenciados, dispositivos para cópias, adaptadores e tomadas elétricas); (c) o Produto for

usado para fins comerciais (inclusive locação); (d) o Produto for modificado ou adulterado; ou (e) o número de série do Produto tiver sido alterado, apagado ou removido.

#### **LIMITAÇÕES DE GARANTIA/EXCLUSÕES**

A GARANTIA FORNECIDA PELA SONY DADC COBRE ÚNICA E EXCLUSIVAMENTE DEFEITOS DE MATERIAL E DE FABRICAÇÃO DO PRODUTO PELO PRAZO DE 90 DIAS CONTADOS DE SUA AQUISIÇÃO.

#### **LIMITAÇÕES DE RESPONSABILIDADE**

NA MEDIDA PERMITIDA POR LEI, A SONY DADC E SEUS LICENCIANTES NÃO SERÃO, EM NENHUMA HIPÓTESE, RESPONSÁVEIS POR QUALQUER DOS DANOS A SEGUIR: (1) DIRETOS; (2) MORAIS; (3) INDIRETOS; (4) PUNITIVOS; (5) INCIDENTAIS; (6) DANOS A BENS; (7) LUCROS CESSANTES; (8) FALHAS OU MAU FUNCIONAMENTO DE COMPUTADORES; E (9) DANOS POR FERIMENTOS PESSOAIS (EXCETO SE TAIS DANOS TENHAM SIDO CAUSADOS PELA NEGLIGÊNCIA DA SONY DADC), RESULTANTES DO MANUSEIO INAPROPRIADO E/OU INADEQUADO OU MAU USO DESTE PRODUTO, AINDA QUE A SONY DADC OU SEUS LICENCIANTES TENHAM SIDO AVISADOS DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. A RESPONSABILIDADE DA SONY DADC NÃO EXCEDERÁ O VALOR EFETIVAMENTE PAGO PELA LICENÇA DE USO DESTE PRODUTO. É POSSÍVEL QUE ESSA LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE NÃO LHE SEJA APLICÁVEL. EM TODO CASO, A RESPONSABILIDADE DA SONY DADC SERÁ LIMITADA À MENOR POSSÍVEL DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO APLICÁVEL.

#### **GERAL**

Os termos estabelecidos neste Contrato, incluindo as Limitações de Garantia/ Exclusões e as Limitações de Responsabilidade são elementos fundamentais das bases do acordo entre Você e a SONY DADC. Por razões econômicas, a SONY DADC não poderia oferecer o Produto sem a existência de tais limitações. Tais Limitações de Garantia/Exclusões e Limitações de Responsabilidade são realizadas em benefício dos licenciantes da SONY DADC, bem como seus sucessores e cessionários. O presente Contrato representa a totalidade do acordo entre as partes e substitui quaisquer acordos e declarações anteriores com relação ao assunto aqui tratado. O presente Contrato só poderá ser modificado por termo aditivo celebrado por escrito e assinado por ambas as partes. Caso qualquer estipulação deste Contrato não seja válida ou eficaz por qualquer razão, tal estipulação deverá ser modificada somente na medida necessária para torná-la válida e eficaz e as demais estipulações deste Contrato não serão afetadas. O presente Contrato será regido de acordo com as leis do Brasil, elegendo as partes o Foro de Barueri, com preferência a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

Aviso: Toda e qualquer oferta no site [www.ea.com](http://www.ea.com) ou em qualquer outro site da EA é uma oferta da EA. A Sony DADC e seus prestadores de serviço (i) não têm qualquer obrigação para com tais ofertas nem (ii) qualquer responsabilidade em relação a elas. Essas ofertas da EA encontram-se em inglês apenas.

As páginas de Internet referidas no presente guia podem ter conteúdo exclusivamente no idioma inglês.

Produzido e Distribuído no Brasil no Pólo Industrial de Manaus por Sony DADC Brasil sob licença da Warner Bros. Entertainment Nederland, B.V.

© 2012 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS e o logotipo EA SPORTS são marcas comerciais da Electronic Arts Inc. Produto oficial licenciado pela FIFA. "© O nome FIFA e o logotipo OLP são marcas comerciais ou direitos autorais da FIFA. Todos os direitos reservados." Fabricado sob licença da Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 2006. O Premier League Logo é marca comercial da Football Association Premier League Limited, registrada no Reino Unido e em outras jurisdições. Os logotipos dos clubes da Premier League são obras protegidas por direitos autorais e marcas registradas de propriedade de seus respectivos clubes. Todos são utilizados com a autorização de seus respectivos titulares. Produzido sob licença da Football Association Premier League Limited. Nenhuma associação ou endosso deste produto por qualquer jogador é pretendido ou implicado pela licença concedida à Electronic Arts pela Football Association Premier League Limited. Todas as outras marcas comerciais são propriedades de seus respectivos titulares.

**EAE03409607MT**

## Customer Services Numbers

- Australia** ————— **1300 365 911** —————  
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- Österreich** ————— **0820 44 45 40** —————  
0,116 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- Belgique/België/Belgien** ————— **011 516 406** —————  
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- Danmark** ————— **70 12 70 13** —————  
Man-Fredag 15-21; Lørdag 12-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardware-support til PlayStation-produkter.
- Suomi** ————— **0600-411911** —————  
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.
- France** ————— **0820 31 32 33** —————  
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- Deutschland** ————— **01805 766 977** —————  
0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- Ελλάδα** ————— **00 32 106 782 000** —————  
Εθνική Χρέωση. Παρακαλείσθε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.
- Ireland** ————— **0818 365065** —————  
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- Israel** ————— **09 971170** —————  
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- Italia** ————— **199 116 266** —————  
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
- Malta** ————— **23 436300** —————  
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- Nederland** ————— **0495 574 817** —————  
Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
- New Zealand** ————— **09 415 2447** —————  
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- Norge** ————— **81 55 09 70** —————  
Mon-Fre 15-21; Lørdag 12-15. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestotte i forbindelse med PlayStation-produkter.
- Portugal** ————— **707 23 23 10** —————  
Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
- España** ————— **902 102 102** —————  
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
- Sverige** ————— **08 587 822 25** —————  
Mån-Fre 15-21, Lørdag 12-15. Ring endast dessa kundeservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.
- Suisse/Schweiz/Svizzera** ————— **0848 84 00 85** —————  
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- UK (network Gaming Only)** ————— **08702 42 22 99** —————
- UK (all other enquiries)** ————— **08705 99 88 77** —————  
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.



**@EASPORTS**

**Comprovante de Compra**  
*FIFA 13*  
1976502001