

Detonado PS2 • Xbox • PC • GC

#2

GAMEMASTER

GUIA COMPLETO



Detonado

Winning Eleven 8

- Estratégias para deixar seu time invencível
- Master League detonada com dicas de negociação
- Dribles, passes e outras técnicas humilhantes
- Times secretos e jogadores especiais
- Detalhes das configurações estratégicas

arte integrante da revista GAMEMASTER edição Nº 2. Não pode ser vendido separadamente



DETONADO

Winning Eleven 8 International

por Humberto Martinez

Revista
GAMEMASTER



REVISTA GAME MASTER

Revista GAMEMASTER®



Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Editorial: Roberto Araújo

Redação

Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editor-assistente: Leandro Calçada
Redatores: Julio Wecchi, Humberto Martinez, Nelson Alves Jr. e Danilo Porto Bastos
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaboraram nesta edição: Bruno Alves Arruda, Leandro Rodrigues Ferreira e Gabriel Bastos

Euroimagem: Valerio Romahn
Internet: Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha
Propaganda: Leticia Nunes
Publicidade – São Paulo

Gerentes de Negócios: Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093 e Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Executivos de Negócios: Angela Taddeo (0xx11) 3038-5092, Alessandro Donadio (0xx11) 3038-5095, Claudia Alves (0xx11) 3038-5096, Elisangela Xavier (0xx11) 3038-5091, Flavia Pinheiro (0xx11) 3038-5105
Coordenador de Diretos e Classificados: Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090
Contatos: Vinicius Christe (0XX11) 3038-5094, Gianpaolo Iarussi (0XX11) 3038-5103 e Raphael Gherardi (11) 3038-5084
Assist. de Publicidade e Criação: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5098
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Publicidade – Outras Praças
Brasília: (0xx61) 326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Midia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3212-3737 – Isoppo Associados
Santa Catarina: (0xx48) 247-7804 – Yuri Representações
Publicidade – EUA e Canadá
Fone: 00xx1 (650) 306-0880, FAX: 00XX1 (650) 306-0890

Circulação e Promoção: João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz
Atendimento Pessoa Jurídica:
Joelma Dantas (0xx11 3038- 5104) – joelma@europanet.com.br

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marília Ribeiro
Atendimento ao Assinante
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667
Fabiana Lopes (Coordenadora); Anna Paula Sanchez, Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Julia Ianes, Paula Hanne e Tamar Biffi

Administração: Cecília Tomazelli (Gerente); João Zanata, Luiz Eduardo Soares, Raphael Gherardi e Renata Kurosaki

Game Master é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Números anteriores - No seu jornaleiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C., 121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900, Fone 0800-557667,
FAX (0xx11) 3819-0538
Pela Internet www.europanet.com.br E-mail atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil - Fernando Chignalia Distribuidora S. A.
Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ

Impressão: Gráfica Globo Cochrane

ANER
www.aner.org.br

Somos Filiais à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

ÍNDICE

GERAL

Análise	06
Controles	08
Plantão de dúvidas WE	10

DICAS PARA APAVORAR

Controle	12
Toque de bola	12
Defesa	13
Ataque	14
Laterais	14
Cobrança de falta	14
Barreira	15
Cruzamentos	15
Tabelinha	16
Dribles	16

ESTRATÉGIA

Jogue em 3ª pessoa	20
Organizando sua equipe	20

MASTER LEAGUE

Menu principal	30
To Next Match	31
Locker Room	31
Data	31
Transf	32
Train Players	33
Growth Sheet	33



Team Edit	34	Training Ground	57
Setup Menu	34	Exhibition Stadium	57
Dicas importantes	34	New Stadium	58

EDIT MODE

Menu principal	38	Ball Type	58
Player Edit	38	Ball Effect	59
Member Register	38	★★★★★	59
Team Edit	38	Double Speed	59
Back Numb. Edit	52	Camera Type <Player>	60
Stadium Edit	52	Camera Type <Air>	60
League Name Edit	54	BGM Playback	60
Save Data Manager	54	Stadium Gallery	60
		New Teams	61
		Player	61

WE-SHOP

Menu Principal	56	Edit Parts <Hair Style>	64
Original Dribble Challenge	57	Edit Parts <Performance>	64
		ML League Const	64
		ML Begin Points	65



Winning Eleven 8 International

A nova versão do melhor futebol do PS2 chegou arrebatando e traz, pela primeira vez, versões para PC e Xbox


Se alguém disser que brasileiro só gosta de mulher, cerveja e futebol, pode dizer que o cara está por fora. Mais do que futebol, pura e simplesmente, brasileiro gosta mesmo é de Winning Eleven. As telinhas dos videogames, das Lan Houses e das lojas especializadas em jogos por todo o país estão praticamente tomadas por viciantes partidas deste simulador. E o domínio nacional vai ficar ainda maior com o lançamento da versão mais atualizada da série, Winning Eleven 8: International, que além de sair para PS2, também conta com versões para PC e Xbox, acabando de vez com o monopólio do console da Sony, que já vinha

enfraquecendo desde o lançamento de WE7:1 para GameCube que, desta vez, ficou de fora da festa. E enquanto a galera começa a detonar a nova versão e curtir suas melhorias, a Konami já garante que o próximo lançamento vai ser ainda mais arrebatador e trará, finalmente, o tão esperado modo de competição online.



Aqui tem futebol-arte

Dinheiro e bons profissionais não faltam nas produtoras de games mundo afora, mas ninguém consegue superar a fórmula vencedora de Winning Eleven. Sejam iniciantes, viciados ou apenas jogadores casuais, todos ficam presos à



jogabilidade dinâmica, à movimentação realista e ao excelente apelo competitivo do game. Até mesmo a abertura impressiona, mostrando uma empolgante animação em CG repleta de dribles e lances inspirados no melhor do futebol-arte. Ao entrar em campo, a recepção da torcida, de primeira, já aquece a vontade de jogar de qualquer um, enquanto mostra seus craques favoritos com fisionomias e estilos muito bem reproduzidos.

Quando o juiz apita o início da partida, porém, é que os méritos de WE ficam evidentes. O perfil de quem segura o controle fica evidente nas partidas. Há quem jogue na pura raça, correndo para cima da zaga adversária e confiando apenas nos lances individuais, enquanto outros testam a paciência dos adversários ao passar um tempão ajustando estratégias, formação, e esquemas táticos. Seja qual for o seu tipo de jogo, porém, este roteiro foi feito para aumentar sua diversão e responder a qualquer pergunta que passe pela sua cabeça, fazendo com que Winning Eleven 8: International fique ainda mais atraente e o prenda ainda mais.

A melhor versão é...

Sempre que um game muito famoso é lançado para várias plataformas, fica aquele balãozinho de pensamento sobre a cabeça dos jogadores com a pergunta: Qual é a melhor versão? Quando se trata de WE8: International, porém, pode ficar tranquilo. As versões para PC, Xbox e PS2 são bastante parecidas. Por motivos óbvios, a versão de PC apresenta a melhor resolução gráfica, porém a diferença não é tão gritante. Outra vantagem da versão para computador é o modo online, que permite competições entre dois jogadores através de uma rede local. Porém, é quase impossível jogar com teclado e joysticks de PC, por melhores que sejam, não são capazes de superar os controles dos consoles. Isso sem falar que nos videogames você pode usar adaptadores especiais para jogar em até oito pessoas, deixando a competição muito mais divertida. O fato é que, não importa a plataforma, WE8:I traz o que realmente importa: diversão, diversão e o melhor do futebol.

Plataforma: PS2/PC/XB **Distribuidora:** Konami **Produtora:** Konami **Tipo:** Esporte
Jogadores: 1 a 2 (PC), 1 a 8 (PS2/XB) ☒ Desafio ☒ Falta a opção online

NOTA

9,5

Controles



E

Correr

W

Toque Semi-automático / Sair com goleiro

Q

Trocar de jogador

A

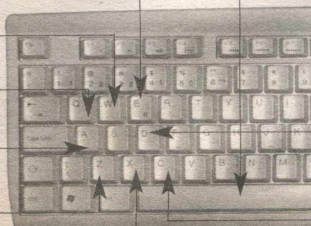
Chutar / Chamar zagueiro de apoio

Z

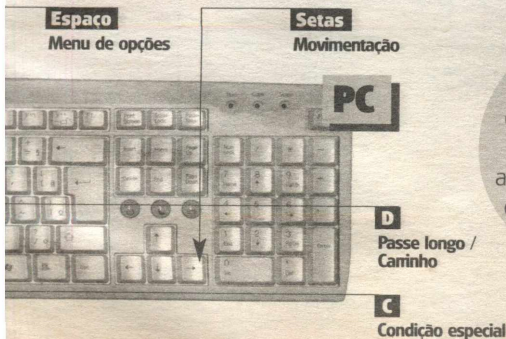
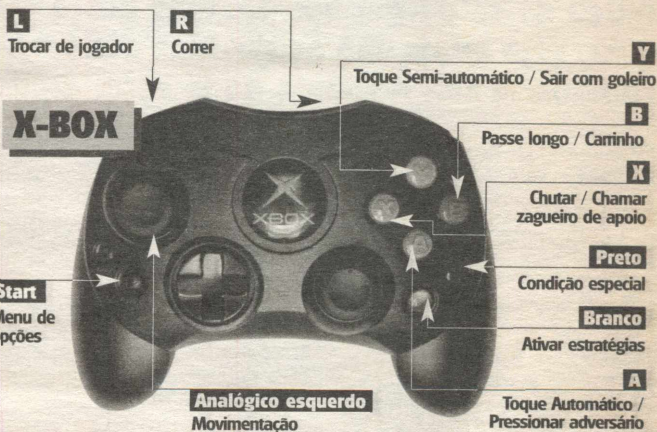
Ativar estratégias

X

Toque Automático / Pressionar adversário



Saiba como são os controles de WE8: I nas três plataformas em que ele roda



Importante: Ao longo do livro, quando for citado algum controle do jogo, os botões aparecerão na seguinte ordem de plataforma: PS2, Xbox e PC.

Plantão de

Antes de se perder nas páginas deste guia, veja quais são as dúvidas mais comuns. A sua resposta pode estar aqui

Pergunta – Dá pra fazer gol olímpico?

Resposta – Sim, mas é difícil. É preciso bater o escanteio com efeito, de modo que a bola siga em direção ao segundo pau. Mesmo assim, a bola só entra se você der muita sorte e pegar o goleiro adiantado ou mal posicionado.

Pergunta – Como posso editar os uniformes dos jogadores?

Resposta – Vá ao modo Edit e entre na opção Player Edit. Você pode criar um novo jogador ou alterar as características de um já existente. Com um pouco de paciência e conhecimento, é possível criar até mesmo jogadores parecidos com os astros reais do futebol.

Pergunta – Meu jogador não chuta forte. O que devo fazer?

Resposta – Experimente segurar o botão de corrida na hora do chute. Durante uma cobrança de falta, segure o direcional para frente e dose a força de acordo com a distância. A potência do chute também varia de acordo com

a pontuação do jogador nos atributos Shoot Accuracy, Shoot Power e Shoot Technique. Quanto mais pontos estes atributos tiverem, mais forte e precisa será a bomba.

Pergunta – Como consigo fazer aquele gol safado por cobertura?

Resposta – Em primeiro lugar, fique de olho no radar durante o ataque para ver quando o goleiro adversário sai de seu posto e vem pra cima de você. Segure o botão de troca de jogador (L1 / L / Q) e chute bem devagar para dar uma chaleira no goleiro.

Pergunta – E como faço para evitá-lo?

Resposta – Para evitar um gol safado, nada melhor do que uma tática igualmente safada. Evite apertar o botão que obriga o goleiro a sair do gol de qualquer maneira para não facilitar. Outro esquema bom é usar a formação 5-3-1-1 para reforçar bastante a região central da área e ativar a marcação homem-a-homem nos atacantes.

dúvidas WE

Pergunta – O que é esse tal de WEN?

Resposta – É o dinheiro virtual ganho nos torneios. Você pode usá-lo para comprar segredos na opção WE-Shop, dentro de Options. Cada partida, não importa o resultado, vale 50 WEN. Vença os torneios da League e Master League e os prêmios sobem para 1.500 WEN e 3 mil WEN, respectivamente. E há boladas ainda maiores por aí.

Pergunta – É possível dar chapéu em Winning Eleven 8: International?

Resposta – Sim, mas depende de uma série de fatores. Para começar o drible, você deve receber a bola alta ou pingando e dominá-la no peito ou com a perna. No momento do domínio, coloque o direcional para trás, fazendo com que o jogador vire rapidamente e puxe a bola por cima, fazendo o "balão" do chapéu. O jogador só vai fazer isso se tiver uma pontuação alta nos atributos Technique e Dribbling e também se estiver de bom humor, pois este drible também depende de sorte.

Pergunta – Tudo que fiz em WE7: International pode ser reaproveitado?

Resposta – Você pode copiar edições de uniformes, jogadores e até mesmo

times do WE7:1 para o Winning Eleven 8: International. Para isso, entre na opção Edit, vá a Save Data Manager, escolha Option File e selecione WE7 ou WE7:1 em WE Series Data Load.

Pergunta – É possível comprar qualquer jogador na Master League?

Resposta – Como quase tudo na vida, especialmente quando se trata de jogadores de futebol, o que vale aqui é o dinheiro. Se você tiver grana suficiente para fazer uma oferta bem acima do valor de mercado do jogador e ainda oferecer um ótimo salário, é bastante provável que ele vista sua camisa e ainda beije-a jurando fidelidade. Antes de cismar em comprar alguém, porém, selecione o jogador e aperte → para ver o nível de dificuldade da transação. Quanto maior a quantidade de estrelas, mais fácil será trazê-lo para o seu time.

Pergunta – Existe um jeito prático de salvar o game?

Resposta – Em qualquer um dos campeonatos de Winning Eleven, nos menus de intervalo entre uma partida e outra, aperte (■ / X / A) para acessar o menu de Savegame. Depois, é só escolher um slot vazio para salvar.

Dicas para

Aprenda a tocar com precisão, humilhar seus adversários com dribles insanos e outras técnicas indispensáveis

Para se tornar um bom jogador de Winning Eleven e encarar sem medo um dos inúmeros torneios que rolam pelo Brasil, você tem de aprender todas as técnicas do game. Não tem jeito. Saber bater faltas, dominar os dribles e fazer cruzamentos precisos são algumas das dezenas de manhas que você deve memorizar. Conheça a seguir tudo que é preciso e aprenda os macetes para jogar bem neste excelente simulador.

Controle é tudo

É a mínima obrigação de qualquer jogador: saber dominar a bola. É só deixá-la chegar aos seus pés ou, no

caso de lances aéreos, não apertar nenhum botão e correr em direção a ela para matá-la no peito. Se você estiver longe do lance e a bola sobrar, use o direcional para dominá-la ou segure o botão de toque automático para correr automaticamente até ela. Com a bola nos pés, use o direcional analógico para se mover com maior liberdade. O controle melhora quando você está andando e piora quando está correndo, por isso, solte o botão de corrida quando um adversário se aproximar, para não perder a bola com muita facilidade.

Toque de bola

Há três modos para tocar a bola: automático, semi-automático e manual.

Automático: é o mais básico de todos. Basta direcionar o seu jogador para o parceiro e apertar o botão de toque automático. Procure usá-lo apenas quando quiser mandar a pelota para alguém que esteja no seu campo de visão, pois se você tentar tocar para um



apavorar

jogador mais afastado, o toque será ajustado automaticamente e a bola será mandada para quem estiver mais perto.

Semi-automático: é um toque de profundidade ótimo para lances de velocidade. O passe semi-automático não manda a bola no pé do parceiro, e sim alguns passos à frente dele, para que não seja preciso parar para dominá-la. Se quiser tentar este passe, mire na direção do jogador alvo e use o botão correspondente (▲ / Y / W). Assim como no passe automático, este tipo de toque tem chances de não sair como o esperado e a bola pode acabar indo para nos pés do atleta mais próximo. Por isso, procure tocar para um jogador que esteja sozinho no lance.

Manual: este toque deveria ser um trunfo para jogadores habilidosos, mas

não é, graças à extrema dificuldade em usar o direcional analógico para executá-lo. O problema é que, para tocar com total precisão e sem ajuste do computador, é preciso pressionar o direcional analógico direito para dosar a força do toque ao mesmo tempo em que se usa a alavanca para definir a direção. Soltar este passe na direção errada é a trapalhada mais comum.

Defesa

Antes de pensar em atacar, é bom que você saiba defender seu campo.

Quando a bola estiver nos pés do adversário, segure o botão de toque automático para que o jogador corra atrás do adversário automaticamente e tente roubar a bola. Quando alcançar o jogador, no entanto, é bom não ficar segurando o botão por muito tempo ou você vai acabar provocando uma falta



com jogo de corpo. O melhor é dar toques no botão de passe automático para investir de leve. Se quiser correr atrás do atacante inimigo e chamar um companheiro para ajudá-lo a roubar a bola, segure o botão de chute. Se a jogada adversária for rápida e perigosa, dê um carrinho para tomar a bola ou deixar seu corpo no caminho. Tome cuidado para não acertar as pernas do adversário, porém, ou você pode acabar tomando cartão vermelho de bobeira.

Ataque



Segure o botão de corrida para ganhar um pique e partir para o ataque. Para aumentar a velocidade e correr com a bola adiantada, mantenha o botão de corrida pressionado e aperte o botão de condição especial (R2 / Preto / C). Quando chegar perto ou dentro da grande área adversária, segure o botão de corrida para aumentar a força do seu chute e mande ver. Se o goleiro se adiantar, segure o botão de troca de jogadores (L1 / L / Q) e aperte o botão de chute bem de leve para encobri-lo.

Laterais

As cobranças de lateral são simples e seu único cuidado deve ser na pontaria,

para não jogar a pelota em pés inimigos. Use o botão de toque automático para lançar a bola no pé do



jogador mais próximo, pressione o semi-automático para jogá-la com força contra o chão e, finalmente, use o botão de lançamento para tomar distância e arremessar a bola longe.

Cobrança de falta

Dominar as diversas técnicas para a cobrança de faltas pode definir uma partida difícil, ainda mais se você tiver bons batedores como o inglês David Beckham ou o brasileiro Roberto Carlos na sua equipe. Veja algumas manhas para bater bem as faltas:

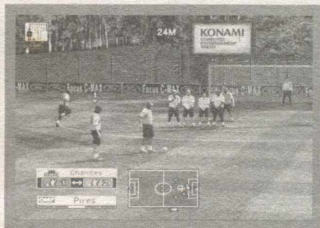
- **Enfiada rasteira:** no momento da cobrança, aperte o botão de toque semi-automático para enganar a barreira



e tocar a bola rasteira para algum atacante esperto dentro da área.

• **Cobertura:** segure o direcional para baixo (↓) e aperte o botão de chute controlando a força, para jogar a bola por cima da barreira e encobrir o goleiro, caso ele esteja adiantado.

• **"Pombo sem asa":** este é o tipo de cobrança mais perigoso. Segure o direcional para cima (↑) e dose a força do chute para conseguir uma bela pancada. Mire na parte da barreira em que estejam os menores jogadores para que a bola possa passar pelo bloqueio.



• **Jogada ensaiada:** aperte Select antes da cobrança para chamar um jogador para ajudá-lo na jogada ensaiada. É possível fazer vários esquemas diferentes. Confira:

Corta-luz: apenas chute;

Bater com o jogador da frente: segure L1 / L / Q e chute;

Lançamento: segure L1 / L / Q e aperte o botão de cruzamento;

Toque rasteiro em profundidade: segure L1 / L / Q e aperte o botão de toque semi-automático na sequência.

Ajeitada: aperte R3 (pressione o

análogo direito) para que o segundo jogador ajeite a bola e catimbe com o botão de chute.

Barreira

Conheça algumas dicas para não se dar mal quando provocar faltas perigosas perto da entrada da área. Quando o adversário for cobrar a falta, aperte o botão de chute para fazer a barreira pular e diminuir as chances de que a bola passe. Use o botão de lançamento para fazer a barreira andar, ou o botão de toque automático para que ela não saia do lugar.



Cruzamentos

Desça com tudo por uma das laterais do campo e observe o radar para ver seus atacantes chegarem à área. Mantenha o botão de troca de jogador



pressionado (L1 / L / Q) e use o botão de passe longo. Pressione-o uma vez para jogar a bola alta na área, ou duas vezes para chutar mais forte e à meia



altura, aumentando as chances de que um dos atacantes consiga marcar um gol de "peixinho".

Tabelinha

Esta famosa técnica de triangulação é feita entre dois jogadores para enganar um zagueiro adversário. Quando estiver com a bola em seu domínio e ficar de frente para o adversário, segure o botão de troca de jogador (L1 / L / Q) e dê um toque manual ou automático para um companheiro que estiver por perto. Com isso, o jogador que tocou a bola corre pela direção oposta e engana o adversário. Se você apertar o botão de toque automático na sequência, quem

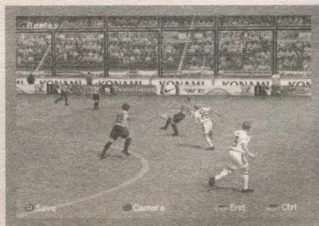


recebeu o passe vai tocar a bola de volta de primeira, completando a triangulação e deixando o zagueiro sem ação. Você pode optar por finalizar a triangulação com o botão de toque semi-automático, para que o receptor devolva a bola mais à frente, ou usar o passe longo para tocar por cima.

Dribles

Além de servir para humilhar seus oponentes e levantar a galera, os dribles servem para enganar os zagueiros e escapar de cercos adversários. Veja quais são eles:

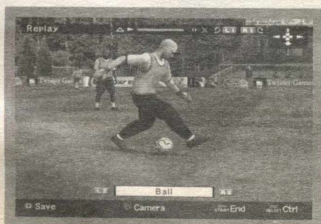
- **Chapéu:** exige técnica e sorte na execução. Em primeiro lugar, o jogador deve ser habilidoso, como o brasileiro Ronaldo Gaúcho, com alta pontuação de Technique e Dribbling, pois isso aumenta bastante as chances de que o chapéu funcione. Execute-o quando você dominar a bola no peito ou na hora em que tiver de ajeitar uma bola pingando na altura da cintura do jogador. Domine a pelota e, antes de deixá-la cair no chão, segure ← para fazer o jogador virar e jogá-la para o alto, fazendo-a passar sobre a cabeça do adversário que o estiver marcando.



• **Chapéu 2:** o segundo estilo de chapéu não é tão humilhante quanto o primeiro, mas tem lá a sua graça. Quando estiver correndo, faça o movimento **↓ + ↑** rapidamente com o controle analógico direito para dar um "totózinho" na bola e fazê-la subir. Se você dosar a força corretamente, a bola vai passar sobre a cabeça do jogador e drible poderá ser completado numa boa, enquanto o adversário tenta entender o que aconteceu.



• **Pedalada:** consagrado pelo craque santista Robinho, este drible desconcerta totalmente o adversário. Aperte repetidamente o botão de troca de jogador (**L1 / L / Q**) para que o craque fique passando as pernas sobre a bola. Com isso, você esconde do oponente a direção em que vai correr e pode dar



um excelente corte. Se você pedalar durante a corrida, consegue piques maiores com a bola e pode deixar os oponentes para trás. Faça o mesmo esquema usando o botão de condição especial (**R2 / Preto / C**) para dar uma pedalada falsa e passar a perna sobre a bola apenas uma vez.

• **Corte:** a idéia deste drible é fazer com que o jogador acredite que você vai chutar a bola e se proteja, enquanto você cancela o chute, corta para o lado e deixa o infeliz na saudade. Para isso, aperte o botão de chute e, quando o jogador levantar a perna para chutar, aperte o direcional para qualquer lado e o botão de toque automático.



• **Giro:** este é um drible muito difícil e arriscado na vida real, realizado apenas



pelo francês Zidane e alguns outros craques. Para executá-lo, faça um movimento de 360° no controle analógico direito. O jogador apóia um dos pés sobre a bola, gira o corpo e puxa a bola com o outro pé, completando o movimento.

• **Rolinho:** passar a bola entre as pernas do adversário é o drible mais humilhante e um dos mais difíceis do game. Não há um comando fixo para executá-lo. O melhor meio para forçar um rolinho é esperar o oponente vir em sua direção e, assim que ele esticar a perna para roubar a bola, puxe-a na direção dele e torça para que ela passe livre sob as pernas da vítima.



• **Breque:** nada é tão chato quanto ficar com um zagueiro na sua cola enquanto

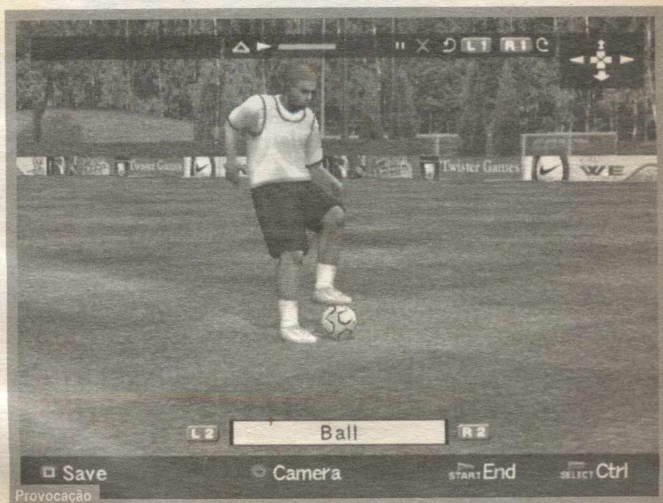


você está correndo no maior pique. Para evitar essa pentelhação e fazer com que o seu oponente passe batido, deixe-o correr ao seu lado e então solte o botão de corrida e aperte juntos os botões de troca de jogador e corrida (L1 + R1 / L + R / Q + E). Seu jogador pára no ato. Aperte novamente os mesmos botões para adiantar um pouco a bola e, assim, chamar o oponente para encará-lo.

• **Corta-luz:** neste drible o jogador finge que vai pegar a bola lançada e abre as pernas, deixando-a passar para outro companheiro posicionado mais atrás. Para fazer a manobra, aperte o botão de corrida no exato momento em que seu jogador for dominar a bola.

• **Provocação:** este drible inédito do game é uma provocação na qual o jogador fica parado, pisando na bola, e, aos poucos, vai recuando e puxando a pelota sem tirar o pé dela, como se estivesse desafiando o adversário. Para fazer a provocação, segure o botão de condição especial (R2 / Preto / C) quando estiver andando (não corra), corte para um lado e segure o direcional para a direção oposta.





Estratégia

Conheça as melhores dicas de estratégia e administração para multiplicar a eficiência de seus jogadores em campo

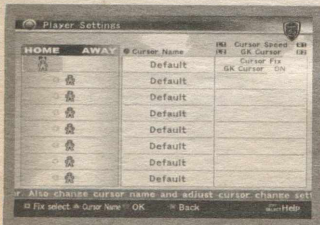
1. Jogue em terceira pessoa

Antes de escolher seu time, você passa por uma tela na qual pode definir se vai jogar em casa (Home, controle no lado esquerdo) ou no campo adversário (Away, controle no lado direito). Nesta mesma janela, você vai encontrar a opção Cursor Speed no canto esquerdo, no alto. Aperte o botão indicado na tela para mudar os valores da barra e, assim, definir se a responsabilidade de selecionar os jogadores ativos na defesa durante a partida será sua ou se o computador fará isso por você.

O modo manual é indicado para jogadores experientes, pois exige mais atenção ao mesmo tempo em que oferece maior autonomia. No mesmo local, porém, há uma terceira opção, o Cursor Fix. Escolha-a se você quiser controlar um único jogador do seu time inteiro. Aperte o botão indicado no canto inferior esquerdo da tela para escolher o jogador ou escolha-o antes do início da partida. Jogar com este sistema é complicado, mas se você ativar a câmera secreta Player (ver WE-Shop, na página 56), o game ganhará um estilo de ação em terceira pessoa e você poderá até bancar o goleiro, se tiver coragem.

2. Organizando sua equipe

A principal opção para organizar seu time e definir estratégias é a Formation Setup, que pode ser encontrada nos menus que antecedem o início das partidas e nas telas de pause durante o game. As ferramentas disponíveis no Formation Setup são:



Formation

COL	
L2	R2
4-4-1-1	
L1	R1
Calero	1 GK
I. Cordoba	2 CB
Yepel	3 CB
Martinez	23 RSB
Viveros	4 LSB
Lozano	8 DMF
Viafara	15 DMF
Patino	17 RMF
Grisales	19 LMF
Hernandez	10 OMF
Anquel	9 CF

Home Team

- End Setup
- Member Change
- Formation
- Team Setting
- Tactic Sett.
- Manual Sett.
- Kicker - Captain
- Quick Setting
- Stock
- Help

ITA	
4-3-2-1	
GK	1 Buffon
CB	13 Nesta
CB	5 Cannavaro
RSB	2 Panucci
LSB	19 Zambrotta
DMF	20 Perrotta
DMF	4 C. Zanetti
RMF	16 Camoranesi
OMF	10 Totti
OMF	7 Del Piero
CF	9 Vieri

01. End Setup
02. Member Change
03. Formation
04. Team Setting
05. Tactic Setting
06. Manual Setting
07. Kicker - Captain
08. Quick Setting
09. Stock

sobre o jogador que vai sair, procurar seu substituto e clicar sobre ele. Procure sempre substituir um jogador por outro que jogue na mesma posição para não bagunçar sua equipe. Enquanto você seleciona o atleta que vai entrar em campo, um gráfico comparando os dois jogadores é exibido nesta tela, para você sacar logo de cara as diferenças

01. End Setup

Clique nesta opção para encerrar suas atividades administrativas e voltar ao game, ou ao menu anterior.

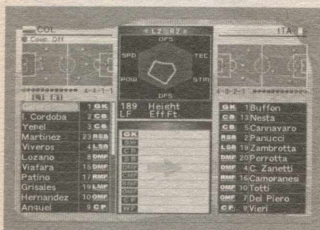
02. Member Change

Este menu mostra todos os jogadores titulares e reservas da sua equipe. Para substituir qualquer um deles, basta clicar

COL		ITA	
4-4-1-1		4-3-2-1	
Yepel 3 CB Martinez 23 RSB Viveros 4 LSB Lozano 8 DMF Viafara 15 DMF Patino 17 RMF Grisales 19 LMF Hernandez 10 OMF Anquel 9 CF Menchaca 22 CB Perea 6 CB	177 Height RF Eff FT	189 Height FT Eff	18M Buffon CB 13 Nesta CB 5 Cannavaro RSB 2 Panucci LSB 19 Zambrotta DMF 20 Perrotta DMF 4 C. Zanetti DMF 16 Camoranesi DMF 10 Totti DMF 7 Del Piero CF 9 Vieri

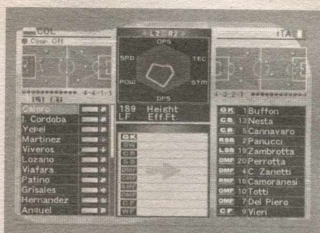
técnicas entre os dois. Para saber mais sobre as condições físicas e outras características, aperte o botão indicado na tela (L1 / R / Z) para mostrar outras telas ao lado dos nomes.

- **Tela 01 – Numeração:** ao lado do nome do jogador está seu número e posição em que joga. Como muita gente não sabe quais posições as siglas representam exatamente, aí vão elas:



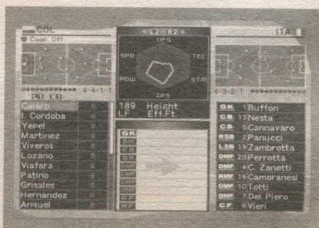
- GK – Goalkeeper (goleiro)
- CB – Center Back (zagueiro)
- SB – Side Back (lateral defensivo)
- RSB – Right Side Back (lateral direito defensivo)
- LSB – Left Side Back (lateral esquerdo defensivo)
- CMF – Center Midfield (meio-campo)
- DMF – Defending Midfielder (volante)
- OMF – Offensive Midfielder (meia de ligação)
- SMF – Side Midfielder (lateral)
- RMF – Right Midfielder (Lateral direito ofensivo)
- LMF – Left Midfielder (Lateral esquerdo ofensivo)
- CF – Center Forward (centroavante)
- LWF – Left Wing Forward (Ponta esquerdo)

RWF – Right Wing Forward (Ponta direito)

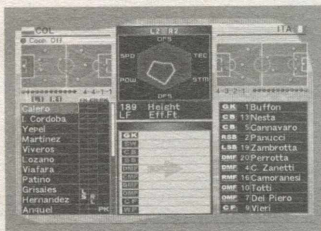


- **Tela 02 – Condição Física:** as barras verdes representam a energia do jogador. Quanto mais vazias, mais cansados eles estarão e pior será seu desempenho na partida. Atletas cansados devem ficar no banco de reservas para recuperar suas forças ou podem até se machucar seriamente, se forçados a jogar. Ao lado fica uma seta complementar, que indica o ânimo do atleta. Seta para cima mostra que o jogador está animado, enquanto a seta para baixo representa o extremo oposto.

- **Tela 03 – Lista de cartões:** aqui você pode ver quantos cartões seus jogadores já levaram. Dois cartões amarelos garantem um jogo de suspensão para o infrator e, para cartão vermelho, dois jogos.



• **Tela 04 - Batedores:** veja nesta tela quem são os batedores oficiais da sua equipe. Confira o significado das siglas do topo da tabela:



FK - Free Kick (faltas e tiros diretos)
CK - Corner Kick (escanteios)
PK - Penalty Kick (pênaltis)

03. Formation

Esta é a opção para configurar a formação tática da equipe e definir se você vai jogar na retranca, ataque maciço ou distribuição equilibrada. As ferramentas para definir a formação são: Change, Edit Position, Role Select e Auto Line Challenge.



• **Change:** disponibiliza formações táticas predefinidas, copiadas de esquemas usados por técnicos reais. Conheça as formações e escolha a que *combinar* com seu estilo de jogo:

Retranca	Equilibrado	Ataque Total
5-4-1A	4-5-1A	3-6-1A
5-4-1B	4-5-1B	3-6-1B
5-4-1C	4-4-2A	3-5-2A
5-3-2A	4-4-2B	3-5-2B
5-3-2B	4-4-2C	3-4-3A
5-3-2C	4-3-3A	3-4-3B
4-3-3B	3-4-3C	4-3-3C

• **Edit Position:** este modo complementa a opção Change. Após escolher uma formação tática, entre nesta opção para mover cada jogador individualmente e refinar o esquema do jeito que achar melhor. Basta clicar no jogador que você quer mudar e arrastá-lo pelo radar até a posição em que deseja deixá-lo.

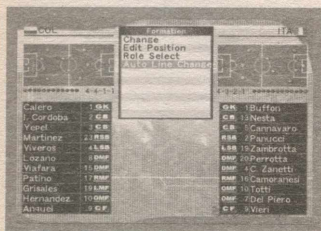


O Edit Position também permite que você crie uma formação tática totalmente personalizada, descartando assim os modelos predefinidos.

• **Role Select:** mude a posição do jogador de acordo com o local do campo em que você o fixou. É uma opção meramente burocrática.

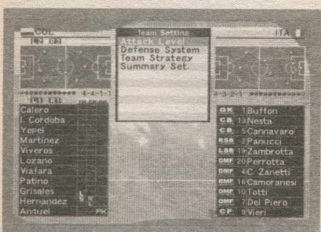
• **Auto Line Challenge:** aqui o computador ajusta automaticamente a colocação dos seus jogadores em campo por meio de uma relação entre

suas posições e o esquema tático adotado. Cada jogador será posicionado automaticamente no local onde pode ter um rendimento maior.



04. Team Setting

Defina a mentalidade da equipe e configure algumas estratégias para surpreender seu adversário. As opções são as seguintes:



• Attack Level

Manual – você define durante a partida;

Auto Defense – o time vai dar preferência para a retransa;

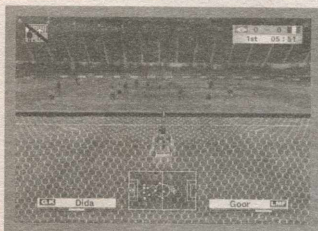
Normal – nível de ataque e defesa balanceados entre si;

Auto-Offense – os laterais e atacante sobem rapidamente para o ataque ao menor sinal de oportunidade.

• Defense System

Normal – sistema comum de defesa.

Sweeper – escolha um zagueiro para agir como líbero, ganhando assim habilidades extras de defensor e criador de jogadas no ataque.



Line – zagueiros organizam a defesa em linha.

• Team Strategy



Zone Press – ataque maciço.

Offside Trap – linha de impedimento.

Summary Set – você pode definir todas as estratégias anteriores apenas nesta janela e organizar melhor suas idéias.

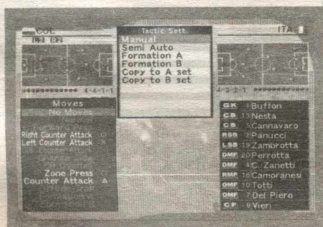
05. Tactic Setting

Escolha quatro das estratégias listadas abaixo para serem ativadas e desativadas a qualquer momento da partida. Para usar estas táticas durante a disputa não é preciso nem pausar o game. Basta segurar o botão de ativar

estratégias (L2 / L / Z) e apertar o botão correspondente ao que você deixou representado na tabela. Por exemplo, se você deixar o ícone ✕ na frente da estratégia Zone Press na opção Manual, bastará segurar L2 durante a partida e apertar ✕ para ativá-la e fazer os jogadores iniciarem suas ações imediatamente. Este esquema pode ser um dos melhores trunfos do game, pois impede que o jogador acostume com sua estratégia e crie defesas durante a partida para evitá-la. As estratégias disponíveis são as seguintes:



01. **No Moves:** não usar nenhuma estratégia predefinida.
02. **Normal:** tática original do time.
03. **Forward Press:** pressão maciça dos jogadores do meio de campo, ponta e ataque contra a defesa adversária.
04. **Right Counter Attack:** contra-ataque



concentrado pelo lado direito do campo, para aproveitar uma brecha ou bobeira da zaga adversária.

05. **Left Counter Attack:** mesmo esquema de contra-ataque fulminante do Right Counter Attack, porém, pelo lado esquerdo do campo.



06. **Opp. Counter Attack:** seus atacantes ficam na espreita para contra-atacar.

07. **Change Side:** atacantes marcados trocam de lugar para fugir da marcação homem-a-homem.

08. **CB Overlap:** zagueiro central age como líbero e ganha habilidades extras para lançamentos e para fazer a ligação de contra-ataques.



09. **Zone Press:** organiza um "paredão" de jogadores para mandar o adversário de volta para seu campo de defesa.

10. **Counter Attack:** faz com que todos os jogadores adiantados se posicionem

rapidamente para fornecer apoio a um possível contra-ataque.



11. Offside Trap: é a famosa linha de impedimento. Sua zaga se adianta no contra-ataque adversário para aumentar as chances de colocar os atacantes inimigos em impedimento.



12. Formation A: você pode criar duas alternativas de esquema tático com mentalidade de jogo, sistema de ataque, posicionamento de jogadores e



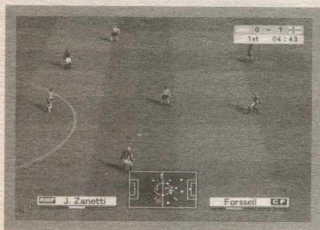
tudo mais para ativar durante a partida.

13. Formation B: idem a Formation A

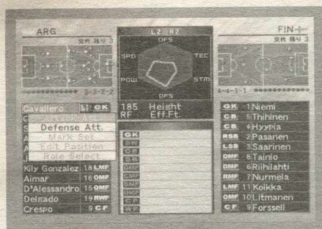


06. Manual Setting

Configure mais a fundo a estratégia do seu time escolhendo funções específicas para cada um dos jogadores. Há como escolher desde tendências de direção até qual adversário cada jogador vai marcar. Clique em um jogador e as seguintes opções de controle de atitude vão aparecer:



• **Attack Att:** define a direção em que o jogador deve correr automaticamente em qualquer situação de ataque. Tendo conhecimento do posicionamento tático do time adversário, você pode fazer com que seus jogadores corram de modo a escapar do bloqueio da zaga e obter boas posições para receber passes.

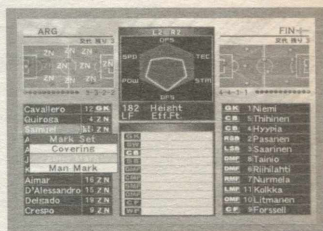


• **Defense Att:** nível de “raça” do zagueiro em uma situação de pressão adversária. As opções são: High (alto), Normal e Low (baixo). Se você escolher High, seu zagueiro irá com tudo sobre o atacante adversário e poderá causar faltas ou até mesmo pênaltis na tentativa de impedir o lance.

• **Mark Set:** escolha o estilo de marcação que seus jogadores devem usar. Você pode optar por Covering, na qual o zagueiro dá cobertura para outro defensor do seu time, Zone Mark, que ativa a marcação por zonas ou Man Mark, no qual você escolhe exatamente na cola de qual jogador adversário seu zagueiro deve ficar.

• **Edit Position:** com esta opção você ganha acesso ao mapa do campo e

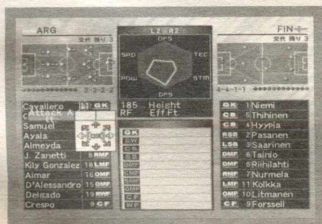
pode ajustar a posição de cada jogador do seu time. É uma ótima função, que permite criar posicionamentos táticos totalmente personalizados e, mais importante, surpreendentes.



• **Role Select:** escolha a função dos jogadores (zagueiro, atacante, etc.).

07. Kicker – Captain

Selecione um capitão e os batedores para cobranças de faltas, escanteios e pênaltis. Preste atenção na hora de atribuir as responsabilidades aos jogadores: as opções L (Left) devem ser atribuídas a batedores canhotos e R (Right) para destros. Já as opções L (Long) e S (Short) ficam melhores em jogadores com boa pontuação nos atributos Long Pass Accuracy, Long Pass Speed, Shoot Accuracy, Shoot Power, Shoot Technique e Free Kick Accuracy.



08. Quick Setting

Este é um modo de esquematização tática especial para jogadores preguiçosos. Tudo que você precisa fazer é escolher um dos pacotes estratégicos predefinidos e o game ajusta tudo para você. Conheça as funções disponíveis na lista:



- **Good Balance:** sistema equilibrado, com boa linha de defesa e ataque consistente, razoavelmente eficiente em contra-ataques.
- **Defense Only:** puxa a zaga e o meio de campo para trás para impedir que o adversário alcance a grande área. É uma boa pedida para anular o esquema Forward Press.
- **All Attack:** ataque reforçado para investidas em bloco contra o adversário.

• **Counter Attack:** seu time ganha muito mais eficiência, habilidade e rapidez na execução de contra-ataques.

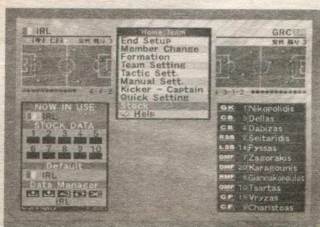
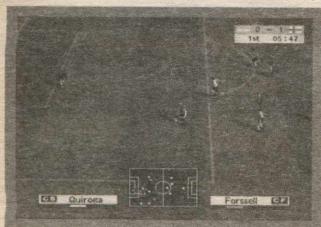
• **Side Attack:** os laterais e pontas tomam-se peças fundamentais para chegar ao gol adversário.

• **Forward Press:** seus atacantes sobem para a pequena área adversária e fogem da marcação dos zagueiros, enquanto esperam por cruzamentos.

• **Frontline Press:** similar ao Forward Press, porém seus atacantes aguardam na entrada da área adversária.

09. Stock

Escolha um dos dez Slots e salve as alterações no Memory Card. Assim, você pode carregar sua estratégia completa sempre que for iniciar uma nova partida.





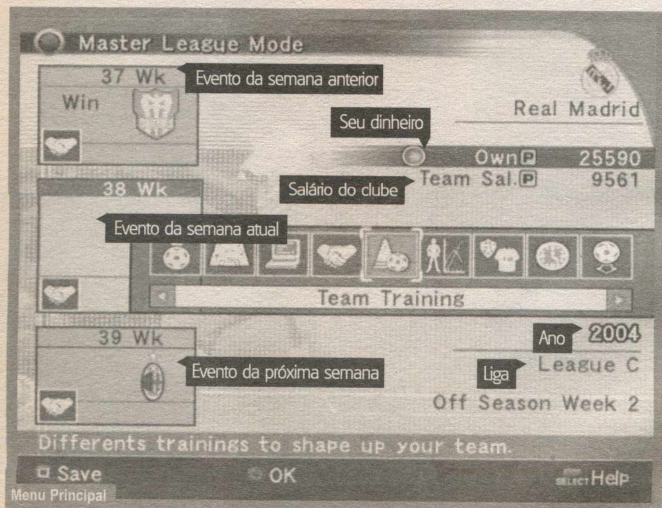
MASTER LEAGUE

Master Lea

Detone o mais difícil modo de WE8: com dicas e explicações detalhadas que vão sanar todas as suas dúvidas

Sem sombra de dúvidas, o modo Master League é o mais completo e difícil do game. Além de oferecer centenas de partidas contra clubes do mundo inteiro para conquistar as cobiçadas taças da WEFA (Winning

Eleven Football Association), você ainda é desafiado a criar uma seleção imbatível para fazer história. Para isso, é preciso acumular grana com suas vitórias e investi-la na contratação dos craques mais famosos do mundo. Ou



gue

seja, tal como um futebol-RPG, na Master League você começa com um time meia-boca e pode desenvolvê-lo como quiser – nem o céu é o limite. E este não é o único desafio administrativo do modo, que também obriga o jogador a cuidar de sua conta bancária para que não falte verba para o pagamento dos salários, o que leva o clube à falência. Conheça mais detalhes sobre a Master League a seguir e comece já a detoná-la.

Menu principal

1. To Next Match
2. Locker Room
3. Data
4. Transf.
5. Train Players
6. Growth Sheet
7. Team Edit
8. Setup Menu
9. To Mode Select

1. To Next Match

Jogar a partida agendada para a próxima semana.

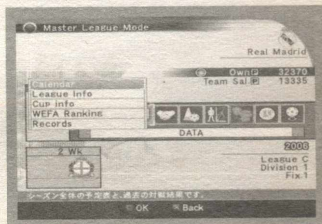
2. Locker Room

É o vestiário do clube, onde você banca o técnico, decide as estratégias para as próximas partidas e pode estudar o

esquema tático do próximo adversário na opção Opponent Info. Entre na opção Formation para mudar a estratégia, escalação e outras configurações que achar necessário. As alterações feitas na Locker Room não serão alteradas até que você mude-as novamente, ao contrário das edições feitas durante as partidas, que voltam ao original assim que o apito sinaliza o final do jogo.

3. Data

Todas as informações referentes ao campeonato ficam reunidas aqui. No Calendar, você vê toda a programação de confrontos da Master League e pode conferir em quais semanas cai a fase de negociação de jogadores (simbolizada pelo ícone de um aperto de mão). Nas demais opções, você pode ver a tabela de pontuação dos

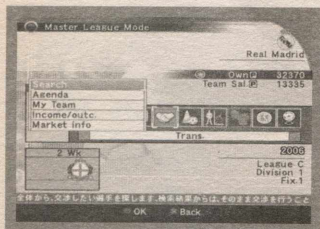


campeonatos, Ranking da WEFA, classificação dos artilheiros e muitas outras curiosidades.

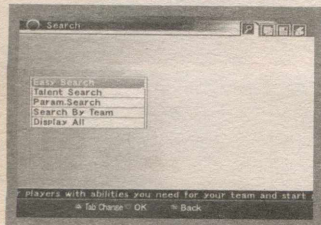


4. Transf.

Qualquer ação relacionada a transação de jogadores pode ser feita neste modo, porém somente na época de negociação de jogadores. Esta função oferece as seguintes opções:



- **Search:** por aqui você têm acesso às ferramentas de busca para localizar



jogadores livres para negociação. Cada ferramenta filtra sua procura de acordo com determinados parâmetros. Veja quais são eles:

Easy: mostra os jogadores mais fáceis de negociar do torneio;

Talent Search: busca por jogadores com talentos específicos:

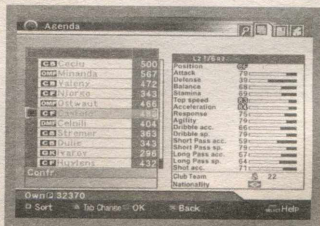
Param. Search: busca por dados pessoais, como nome, altura e peso:

Search by Team: separa os jogadores disponíveis por times:

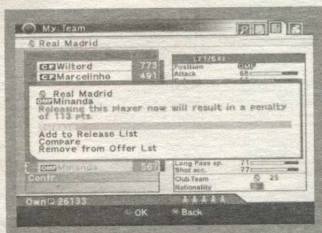
Display All: mostra todos os jogadores disponíveis para negociação.



• **Agenda:** mostra a condição política de todos os seus jogadores, sinalizando com setas os atletas que precisam renovar contrato com o clube e com cubos os que estão na lista de oferta para times de fora. Para colocar um jogador na lista de ofertas, clique sobre



ele e escolha a opção Add to Offer List. Se você quiser dispensá-lo direto, vá à alternativa Release. De acordo com o tempo de contrato do jogador com seu clube, você pode ter de pagar multa para realizar a oferta ou dispensa.



• **My Team:** reúne as mesmas funções da opção anterior.

• **Income/Outcome:** aqui são demonstradas todas as transações que ainda estão em andamento. Se você perceber que fez uma burrada ao oferecer mais grana em uma contratação do que podia, conserte-a antes de seguir para a próxima semana. Entre em Transf. e escolha a opção Income/Outcome. Observe a opção All Negotiations Done (tela); ela mostra com quanto você vai ficar caso todas as suas propostas sejam aceitas. Se estiver no



vermelho, cuidado. Procure o jogador negociado e clique sobre ele. Clique mais uma vez e escolha a opção Adjust Neg. Condition para abaixar os valores da oferta ou, se decidir cancelar a proposta, clique na opção Cancel.

• **Market Info:** veja todas as movimentações dos outros clubes nesta opção. Você pode analisar quanto os clubes estão pagando na contratação e os salários de vários astros para ter uma base de negociação.

5. Train Players

A princípio, este modo é apenas uma opção de treino comum para testar as habilidades de seus jogadores antes de encarar uma partida importante.



Porém, a partir da segunda temporada da Master League, durante as épocas de negociação de jogadores, você poderá acessar novos módulos de treino para desenvolver as habilidades e características técnicas dos jogadores. Há treinos individuais e em equipe envolvendo domínio de bola, cobrança de escanteio, dribles e outras técnicas.

6. Growth Sheet

Verifique os gráficos de desenvolvimento

MASTER LEAGUE

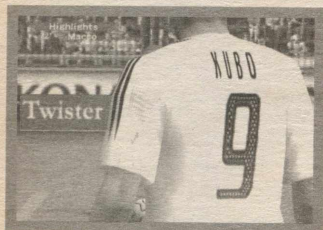
técnico de cada jogador para descobrir quem são os atletas mais promissores e quais são os que precisam de investimento urgente.



	Age	Join	Prose.
Kelsen	38	00	00
Nachdecal	35	00	00
Clouza	33	00	00
Roberto Carlos	33	00	00
Guarrela	28	00	00
Farnerud	28	00	00
Macca	26	00	00
Wiltord	32	00	00
Marcelinho	19	00	00
Ronaldinho	26	00	00
Tomasson	29	00	00
Ilyarov	30	00	00
Dulic	39	00	00
Valenz	32	00	00

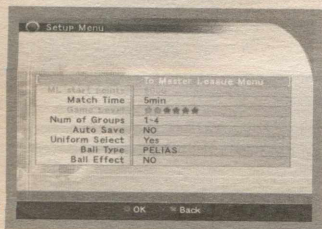
7. Team Edit

Opção para alterar os números das camisas e outras edições básicas. Só fica disponível nos finais de temporada.



8. Setup Menu

Altere o nível de dificuldade, a duração das partidas e, se tiver comprado o item



no WE-Shop, troque os modelos de bola e ative seus efeitos especiais.

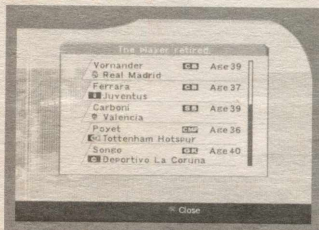
9. To Mode Select

Abandona o game e volta ao menu inicial do Winning Eleven.

Dicas importantes

Pendurando as chuteiras

Fique atento a quantos anos seus jogadores têm, pois depois de uma certa idade eles podem se aposentar sem nem ao menos avisar.



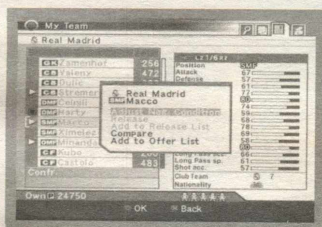
A mensagem The Player Retired surgirá avisando quais atletas penduraram as chuteiras. Os jogadores costumam se aposentar entre 36 a 45 anos, por isso, negocie-os antes. Para ter uma idéia da hora certa para abrir as negociações de jogadores idosos, fique de olho nos gráficos de desenvolvimento dos atletas: os propensos a aposentadoria são os que perderem pontuação em diversos atributos, por mais que você os treine.

Temporada de Negociações

O ponto alto da Master League são as temporadas livres de negociações, nas quais você pode parar de competir um pouco para investir na compra e venda de passes de jogadores, além de cuidar



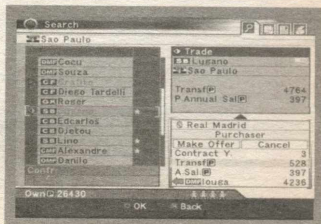
do treinamento de sua equipe. Estas temporadas são simbolizadas por um ícone de aperto de mãos no calendário



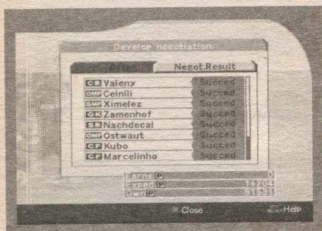
da competição. Quando começar a temporada, salve seu progresso antes de sair oferecendo dinheiro pelo contrato de craques famosos. Lembre-se de que você tem um gordo salário para pagar, e que, diferente da vida real, aqui os pilantras levam Game Over.

Compra de Jogadores

Na época de negociação de jogadores, entre na opção Transf. e vá a Search. Faça a busca usando a ferramenta que quiser e encontre o jogador que quiser comprar. Clique sobre ele e escolha a opção Transfer Offer. Você irá para a tela onde estão o valor do jogador e seu atual salário. Na opção Contract Y. você escolhe a duração do contrato. Para



tornar a oferta tentadora, ajuste a opção Transf. (valor da transferência) e A. Sal (salário anual) para valores maiores. Por fim, clique em Make Offer para enviar sua oferta ao clube do jogador e espere duas semanas pela resposta. Se você receber uma mensagem com o nome do jogador e a palavra Succeed, você o conseguiu e ele vai aparecer no seu banco. A mensagem Break significa que sua proposta foi recusada.



Venda de jogadores

Entre na opção Transf. e escolha My Team. Clique sobre o jogador e escolha a opção Add to Offer List. Se algum time se interessar, na semana seguinte o jogador recebe uma seta verde ao lado de seu nome. Clique sobre ele e escolha a opção Adjust Neg. Condition. Na nova tela estão as condições oferecidas pelo clube, como duração do

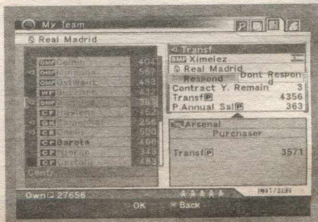
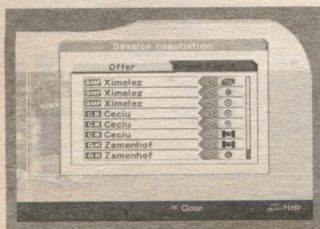
contrato, valor oferecido e salário. Se concordar, clique na opção Respond, caso contrário escolha Don't Respond. Vale lembrar que o interesse dos clubes nos seus jogadores é proporcional à qualidade dos atletas. Jogadores ruins podem ficar anos na lista de espera.

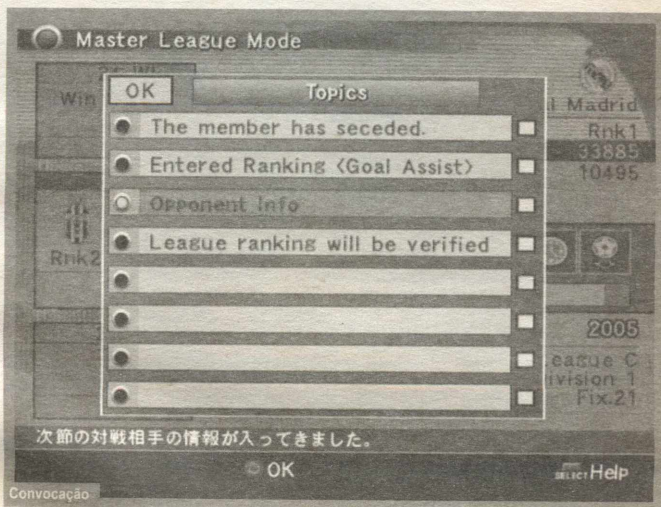
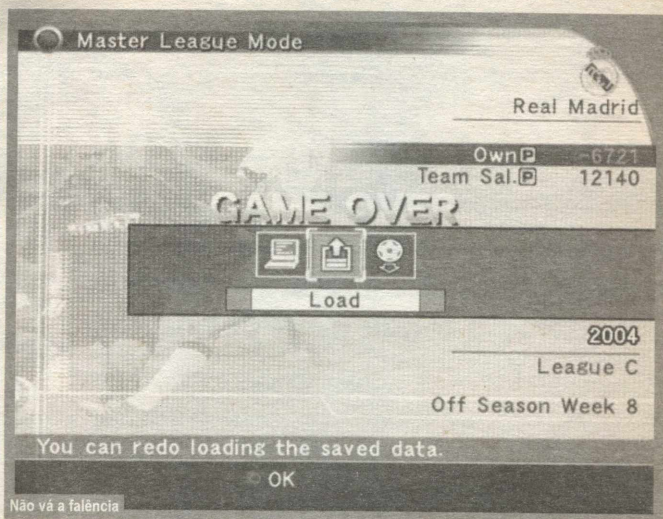
Não vá à falência

Nunca esqueça da grana que você tem na sua conta para não gastar mais do que deve na negociação de jogadores. Faça os cálculos e confira o saldo na opção Income/Outc para ver se não vai ficar no vermelho. Se por acaso você terminar o ano fiscal no vermelho e não tiver grana para pagar os salários de todos os jogadores, seu clube declara falência qualquer que seja a sua colocação no torneio. Você pode ser o líder isolado da competição, mas tem que honrar sempre suas dívidas.

Convocado para a seleção

Não se espante se jogadores do seu time simplesmente ficarem indisponíveis na escalação e surgir uma bola azul ao lado do nome dos sumidos. Isso significa que o atleta foi escalado para a seleção de seu país natal e voltará, no máximo, em três semanas.





Edit Mode

Descubra como usar as ferramentas de edição de WE8:1 e altere bandeiras, jogadores e o que mais der na telha

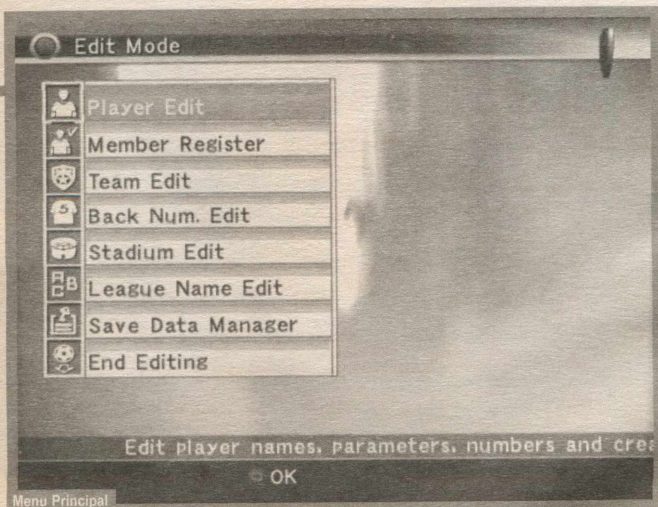
Menu Principal

- 01. Player Edit
- 02. Member Register
- 03. Team Edit
- 04. Back Numb. Edit
- 05. Stadium Edit

- 06. League Name Edit
- 07. Save Data Manager
- 08. End Editing

01. Player Edit

Escolha esta opção para criar seus



Menu Principal

próprios jogadores. Você pode escolher um jogador que já exista em qualquer um dos times disponíveis para remodelá-lo ou começar do zero, que é o mais legal. Se optar pela segunda alternativa, vá à janela 06, logo após os clubes misturados, para encontrar campos vazios com as listas de jogadores não registrados. Pegue qualquer um (todos são iguais em habilidade e físico) para entrar no menu de edição e começar a brincadeira.

Menu de Edição

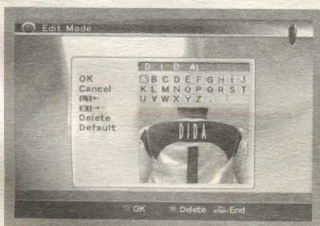
As ferramentas de edição disponíveis são as seguintes:

- **Player NM:** entre na opção **Player NM** para batizar seu jogador. Clique em Alpha para acessar o alfabeto ocidental e digite o nome que quiser. Este será o nome visualizado na

escalação do time e no radar da partida. Em seguida, entre na opção **Player Callname** para definir como seu jogador será chamado pelos comentaristas. Por último, escreva o nome do jogador na camiseta do time na opção **Uniform Name**.



- **Position:** de volta ao Menu de Edição, defina em qual posição seu jogador vai atuar em campo. Para isso, entre em Position e veja a lista de posições existentes. Coloque uma estrela na frente da posição desejada. Você pode escolher mais de um campo para colocar estrelas e fazer com que seu jogador possa jogar em diversas áreas, mas isso fará com que ele demore mais para se especializar em uma determinada posição. O ícone de uma bolinha indica a posição central do jogador,



EDIT MODE

ou seja, aquela em que ele será melhor. Para facilitar sua decisão, vale lembrar que:

FW – Atacante

Center Forward – Centroavante

Wing Forward – Ponta

MF – Meio de campo

Offensive Mid Fielder – Líbero

Side Mid Fielder – Lateral

Defensive Mid Fielder – Volante

DF – Zagueiro

Sideback – Lateral

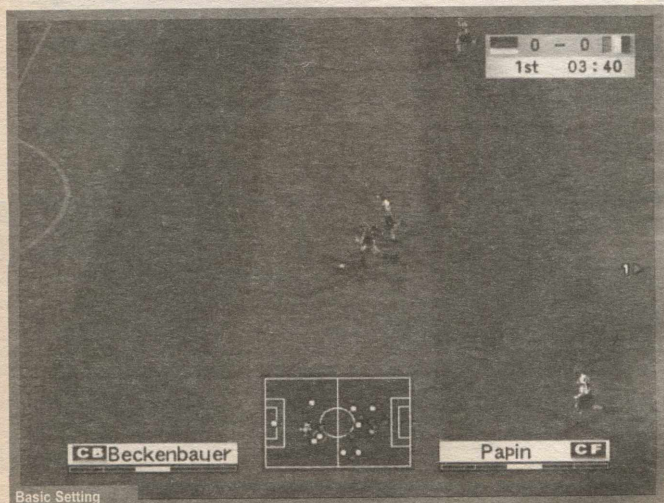
Centerback – Sweeper

GK – Goleiro

Goalkeeper – Goleiro

- **Nationality:** escolha o país de origem do jogador.

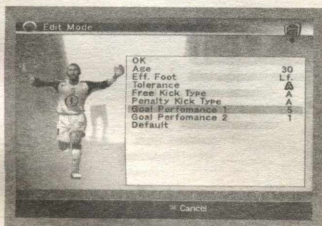
- **Basic Setting:** nesta opção, você pode definir o comportamento do jogador. Entre na opção **Age** e escolha uma idade qualquer entre 15 e 46 anos (os jogadores costumam se aposentar a partir dos 36 anos). A opção seguinte é **Eff. Foot**, na qual você deve escolher se o craque vai ser destro (Rg) ou canhoto (Lf). **Tolerance** é o nível de resistência



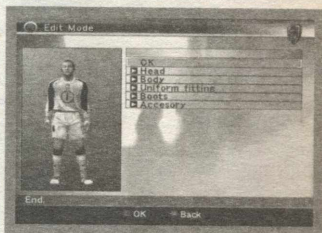
física – A é o mais forte e C o mais fraco. A seguir, escolha como será o estilo do jogador nas cobranças de tiros livres (**Free Kick Type**) e penâltis (**Penalty Kick Type**). Aperte o botão indicado no canto esquerdo da tela para assistir às animações dos diferentes tipos de chutes – entre elas há até a famosa corrida do Roberto Carlos em suas cobranças de



falta. Caso você tenha comprado, no WE-Shop, o segredo Edit Parts <Goal Performance>, abaixo estarão as opções especiais **Goal Performance 1** e **2**, nas quais é possível escolher dois estilos de comemoração para seu jogador. São 47 comemorações diferentes. Por fim, a opção **Default** cancela todas as edições que você tenha feito e restaura as configurações originais do jogador.

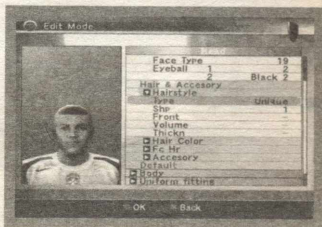


• **Figure:** chegou a hora de dar cara ao seu jogador, literalmente. As opções de edição são as seguintes: **Head** (cabeça), **Body** (corpo), **Uniform Fitting** (uniforme), **Boots** (chuteira) e **Accessory** (acessórios). Veja quais as opções de customização que cada um destes itens oferece:

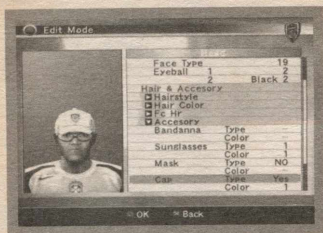


Cabeça: escolha a fisionomia do jogador e a cor de sua pele e dos olhos. Compre a opção secreta Edit Parts <Hair Style> no WE-Shop, para habilitar a edição de cabelos e acessórios. Além dos diversos penteados diferentes, você poderá equipar óculos, bonés e até uma estranha máscara.

Corpo: as partes editáveis do corpo do jogador são: Height (altura), Weight (peso), Body T (estilos



EDIT MODE



predefinidos de corpo), Head Length (altura da cabeça), Head Wth (largura da cabeça), Neck Length (tamanho do pescoço), Shoulder Hgh (altura dos ombros), Sh. Lng (largura dos ombros), Chest Thickn (largura do peitoral), Waist Thickn (largura da barriga), Arm Thickness (largura dos braços), Leg Thickness (largura das pernas), Ankle Thickness (largura das canelas) e Foot Length (comprimento das pernas).

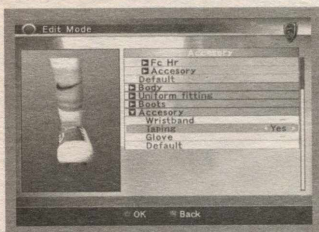


Uniform Fitting: a opção **Sleeve** corresponde ao tipo de manga da sua camisa, sendo que: **Always Long** é manga comprida, **Always Short** é manga curta e **Seasonal** muda o tamanho da manga de acordo com o clima. Para finalizar, escolha um dos modelos de meias na opção **Socks**.

Boots: escolha um dos modelos prontos de chuteira ou customize a

sua própria no Type 1. Há como escolher desde a cor e o modelo da chuteira até a cor dos cravos.

Accessory: acessórios extras para incrementar o visual do seu jogador. Escolha as munhequeiras na opção **Wristband**, as tornozzeiras em **Taping** e luvas na opção **Glooves**.



- **Ability:** seu jogador vem com uma pontuação sorteada aleatoriamente para todas as habilidades. No entanto, você pode aplicar nelas quantos pontos quiser, o que deixa à sua escolha a opção de criar um atleta simplesmente perfeito ou um mais equilibrado. As habilidades em que você pode investir são:

Offense: melhora sua categoria como atacante e driblador.



Defense: categoria como defensor.

Body Balance: capacidade de se esquivar de empurrões ou do jogo de corpo dos adversários.

Stamina: fôlego.

Top Speed: nível de velocidade.

Acceleration: quanto mais alta, mais rápido o jogador conseguirá alcançar sua velocidade máxima quando começar a correr, deixando os adversários para trás.

Agility: nível de agilidade.

Dribble Accuracy: domínio de bola durante dribles.

Dribble Speed: agilidade para alternar entre dribles e movimentos normais.

Short Pass Accuracy: habilidade para toques rasteiros. Faz com que as tabelas funcionem melhor.

Short Pass Speed: aumenta a precisão do passe e diminui as chances de que o adversário roube a bola.



Long Pass Accuracy: melhora a precisão dos lançamentos.



Long Pass Speed: mais velocidade para melhorar os cruzamentos e lançamentos em profundidade.

Shoot Accuracy: maior habilidade para chutes.

Shoot Power: dá força aos chutes.

Shoot Technique: possibilita ao jogador chutar para o gol com mais precisão quando não estiver bem posicionado ou em ângulos difíceis.

Free Kick Accuracy: maior precisão para tiros livres.

Curve: mais habilidade em chutes com efeito.



Header: maior eficiência na execução de cabeceios.

Jump: aumenta a altura dos pulos.

Technique: acelera o domínio de bola e diminui o espaço de tempo entre duas ações.



Attack Ch: agressividade no ataque.

Mentality: diminui o nível de cansaço do jogador e aumenta sua habilidade quando seu time estiver perdendo.

Play Stability: nível de equilíbrio.

Goalkeeper Skill: melhora seu desempenho como goleiro.

Coop.: aumenta as chances de toques certos.

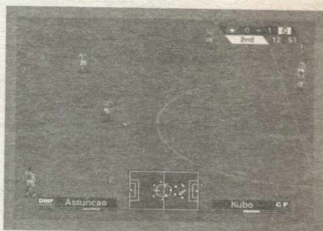


Condition Stability: conserva a resistência física do jogador em partidas consecutivas.



Weak Foot Ac: melhora a dosagem de força em chutes.

Weak Foot Fr: chances de acerto em chutes com força controlada.



• **Special Ability:** são as habilidades especiais que você pode atribuir ao atleta. Veja quais são elas e seja justo ao fazer a distribuição:

Dribbling: facilidade na execução de dribles complexos.

Dribbling Keeper: maior domínio de bola durante os dribles.

Post Player: excelente nível de trabalho em equipe e técnicas

melhoradas quando estiver na grande área.

Position: o jogador sempre vai procurar a melhor posição para receber a bola perto da área.



Reaction: o atleta procura sempre correr por trás da zaga durante os contra-ataques. Aumenta a chance de pegar a bola sozinho, mas também aumenta bastante as chances de impedimento.



Line Positioning: faz com que o jogador perceba mais rápido a melhor oportunidade para sair correndo e criar uma linha de impedimento na zaga.

Striker: maiores chances de que o jogador se adiante durante cruzamentos para receber a bola.

PlayMaker: quando o jogador equipado com esta habilidade mantém o domínio da bola, as estratégias do time fluem melhor.



Pass: aumenta bastante as chances de acerto dos passes em situações de ataque.

Both Foot Feint: habilidade para chutar com precisão usando qualquer um dos pés.

PK Kick: segurança e precisão nas cobranças de pênaltis.

1vs1 Shoot: maior pontaria e força ao chutar para o gol, quando pressionado por um zagueiro.

Long Throwing: mais força para lançamentos e cruzamentos.



Direct Play: maior eficiência para toques de primeira.

Side Player: destaque como lateral.

Center Player: habilidades extras como volante.

Outside: mais facilidade na execução de chutes de trivela.

Man Mark: o jogador persegue incansavelmente seu alvo em marcação homem-a-homem.

DF Line: aumenta a velocidade de coordenação da zaga na hora de criar uma linha de impedimento.

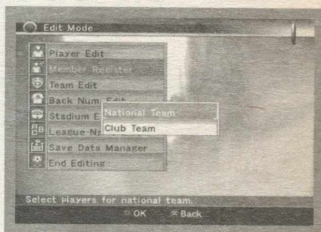
Feed Kick: eficiência em passes curtos.

PK Keeper: maiores chances de defender pênaltis.

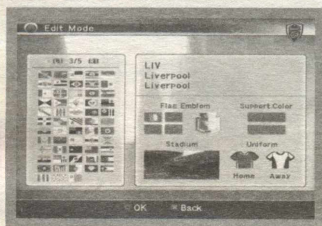
1vs1 Keeper: agilidade na zaga e maior facilidade na hora de roubar a bola adversária.

02. Member Register

Neste modo, você pode fazer uma nova convocação de jogadores para

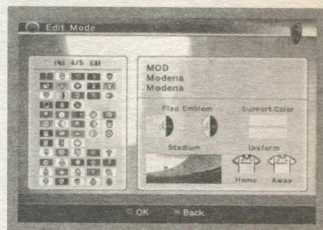


Página 03 – Arsenal, Aston Villa, Birmingham City, Blackburn Rovers, Bolton W., Charlton Athletic, Chelsea, Everton, Fulham, Leeds Utd., Leicester City, Liverpool, Manchester City, Manchester United, Middlesbrough, Newcastle United, Portsmouth, Southampton, Tottenham Hotspur, Wolverhampton, AC Ajaccio, AS Monaco, AJ Auxerre, Bastia, Bordeaux, Guingamp, FC Metz, Lille, Oly.Lyon, Le Mans, Montpellier, Nantes, Nice, Oly. Marseille, PSG, RC Lens, Rennes, Sochaux, Strasbourg, Toulouse FC, 1860 Munich, 1FC Koln, Bayer Leverkusen, Bayer Munchen, VfL Bochum, Borussia Dortmund, Mochengladbach, Eitracht Frankfurt, SC Freiberg, Hamburguer SV, Hannover 96, Hansa Rostock, Hertha Berlin, 1FC Kaiserslautern, Schalke 04, VfB Stuttgart, VfL Wolfsburg, Werder Bremen.

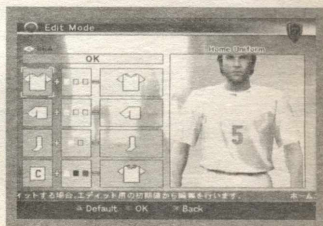


Página 04 - AC Milan, Ancona, AS Roma, Bologna, Brescia, Chievo Verona, Empoli, Internazionale FC, Juventus, SS Lazio, Lecce, Modena, AC Parma, Perugia, Reggina, Sampdoria, Siena, Udinese, Ado den Haag, Ajax, AZ, De Graffschap, FC Den Bosch, FC Groningen, FC Twente, FC Utrecht,

Feyenoord, NAC, NEC Nijmegen, PSV Eindhoven, RBC Roosendaal, RKC Waalwijk, Roda JC, SC Heerenveen, Vitesse, Willem II, Albacete, Athletic Bilbao, Atletico Madrid, Barcelona, Celta Vigo, Deportivo La Coruna, Espanyol, Malaga, Mallorca, Osasuna, Racing Santander, Real Madrid, Real Murcia, Real Sociedad, Real Zaragoza, Sevilla, Valencia, Valladolid, Villareal.



• **Uniform:** ao entrar na tela de edição de uniformes, surgem cinco opções: **Home Uniform** (uniforme principal), **Away Uniform** (uniforme reserva), **GK Home Uniform** (Uniforme principal do goleiro), **GK Away Uniform** (Uniforme reserva do goleiro) e **Uniform Name**, na qual você pode editar as numerações das roupas. Escolha qual tipo de uniforme você

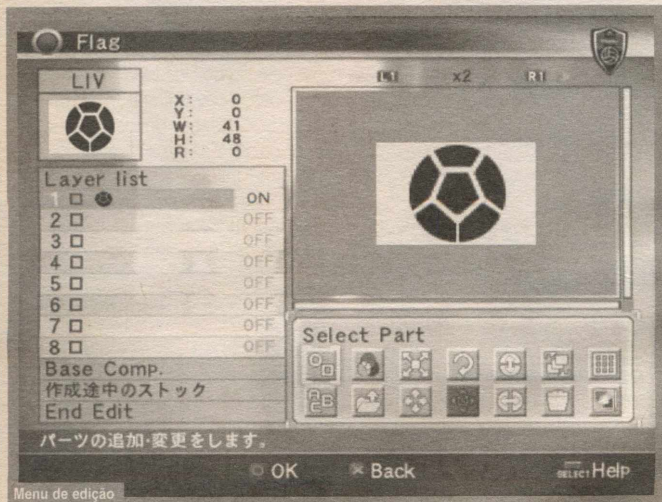
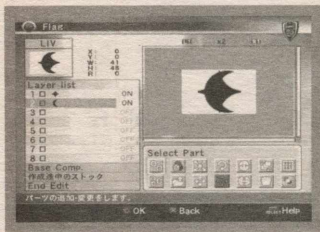
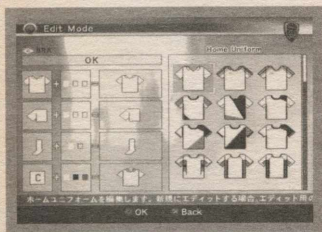


EDIT MODE

quer editar e entre. No campo da esquerda estão os ícones que representam camisa, bermuda, meião e faixa de capitão. Clique no ícone que quiser para acessar diversos modelos diferentes de vestuário, muitos deles inspirados em uniformes reais, o que facilita sua vida no difícil trabalho de deixar os times parecidos com suas versões

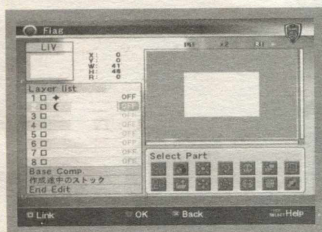
originais. Na coluna do meio estão os tons de cores que você pode usar para pintar as roupas e, na última coluna, aparecem os resultados.

• **Flag:** escolha a bandeira que vai representar seu time. Entre na opção **Select Flag** se quiser usar uma bandeira de qualquer clube ou seleção existente no game. Para criar



uma nova bandeira, escolha a alternativa **Draw & Edit**. Criar uma bandeira é um trabalho complexo. Veja algumas dicas para fazê-lo:

1 Em primeiro lugar, entre na opção **Layers** e crie até oito camadas diferentes com ícones e



cores que serão agrupados para dar forma ao seu emblema. Você pode pegar uma bandeira existente como referência e modificá-la. Para salvar o seu desenho, clique em **End Edit** e escolha **End Stock Place Selection**. As ferramentas de trabalho são:

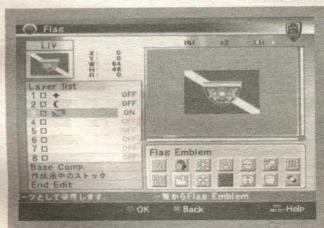
Linha Superior

Ícones

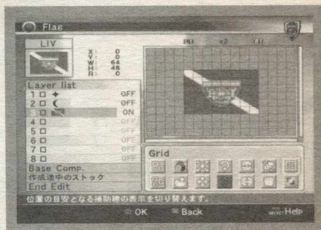
Cores

Tamanho

Girar figura



Inverter Figura
Mover Layer
Ativar Grade



Linha Inferior

Fontes de escrita

Procurar bandeiras

Mover ícones

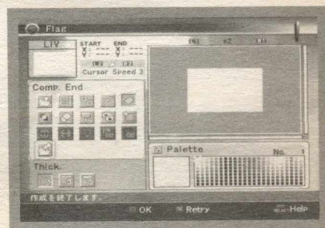
Mover link

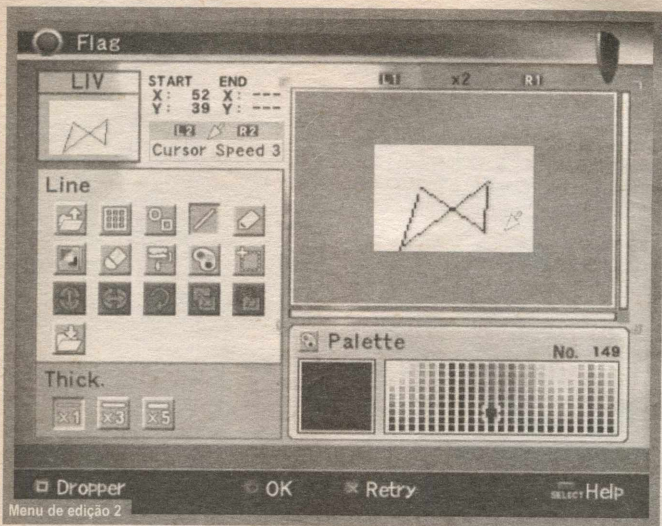
Inverter ícone

Limpar tela

Cores de fundo

2 Edição avançada: entre na opção **Pixel Edit** para encontrar ferramentas para uma edição mais minuciosa e livre de bandeiras predefinidas. Você pode desenhar o que quiser e criar seus símbolos desenhando polígonos e traçando linhas. Veja na página a seguir quais são suas ferramentas de trabalho:





01. Procurar emblemas
02. Ativar grade
03. Formas geométricas
04. Desenhar de linhas e polígonos
05. Caneta
06. Ajuste de cores
07. Borracha
08. Rolo de tinta
09. Paleta de cores
10. Selecionar área

11. Girar formas (360°)
12. Girar formas (180°)
13. Girar formas gradativamente
14. Copiar e colar
15. Cortar formas
16. Encerrar edição

• **Support Color:** escolha duas cores para simbolizar seu clube.

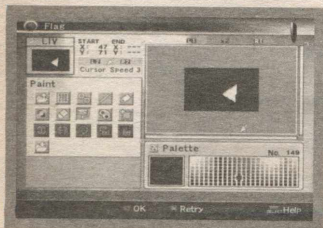
• **Stadium:** escolha o estádio que será a sede de seu time.

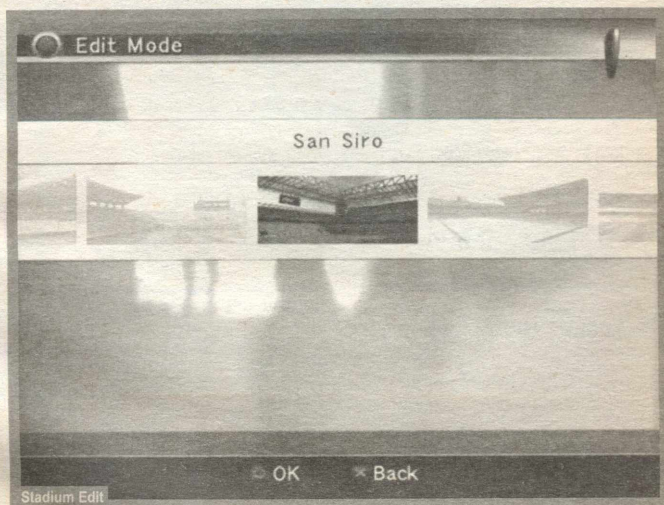
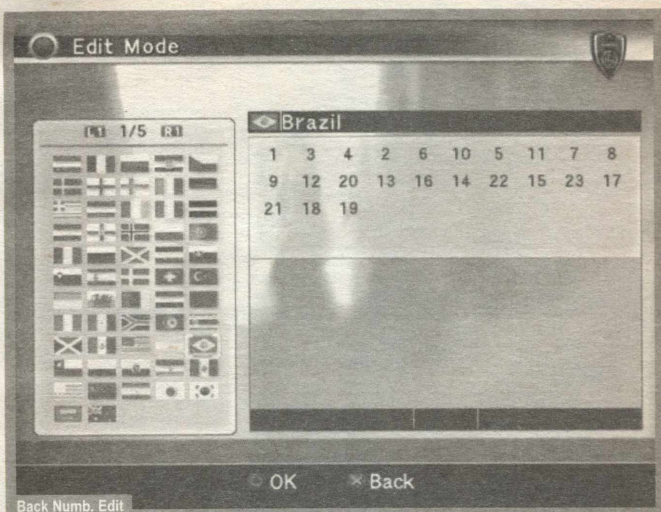
04. Back Numb. Edit

Selecione os jogadores do seu clube e mude a numeração de suas camisetas como quiser.

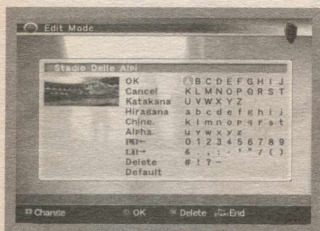
05. Stadium Edit

Os nomes dos estádios do game são





todos fictícios, porém suas estruturas são baseadas em diversas arenas reais. Nesta opção, você pode corrigir este problema e dar os nomes certos aos campos, deixando assim o game muito mais empolgante e realista. A lista a seguir toma como ponto de partida o primeiro estádio que surge quando você abre a opção Stadium Edit e conta da esquerda para direita.



Os nomes dos estádios são: San Siro, Camp Nou, Highbury, Amsterdam Arena, Olympiastadion, Stade Louis II, Old Trafford, King Fahd, La Bombonera, Vodacom Park, Ohio Stadium, Stadio Delle Alpi, Olympic Rome, Ennio Tardini, Stamford Bridge, Anfield Road, Parc des Princes, Stade Velodrome, Westfalenstadion, St. James Park, De Kuip, Sapporo Dome, Kashima, Yokohama International, Nagai e Tokyo National Stadium.

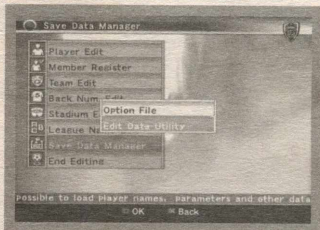
06. League Name Edit

Nesta opção, você pode renomear as ligas dos modos League e Master League, batizando-as como quiser.

07. Save Data Manager

Entre na opção Option File para configurar o sistema de salvamento do

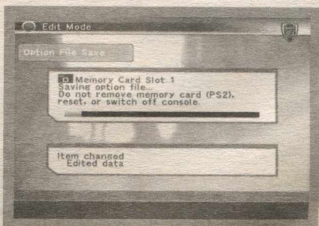
game. A primeira opção pode ser ligada (ON) ou desligada (OFF) e diz respeito ao sistema de Savegame

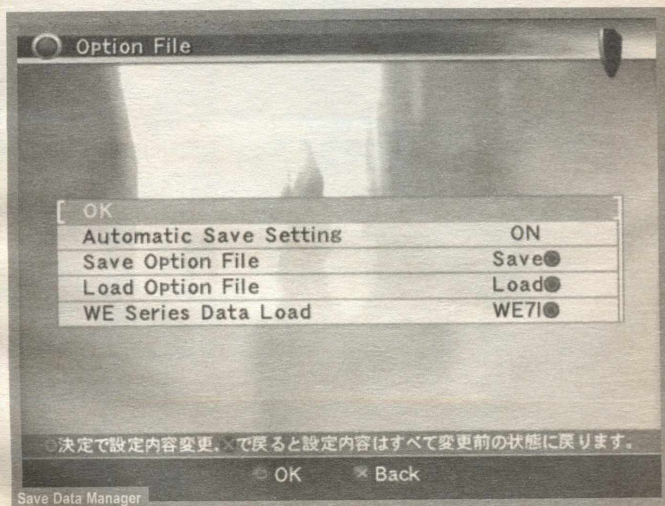
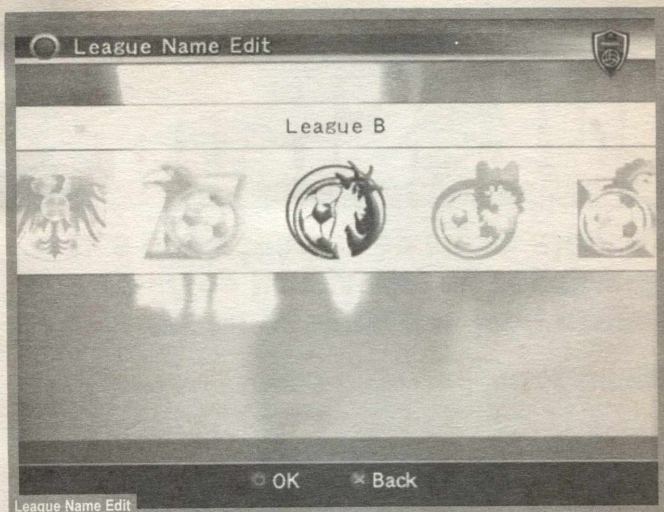


automático, que grava as mudanças nas opções do jogo automaticamente. A segunda opção salva o seu progresso, enquanto a terceira carrega um game salvo. Na última opção, é possível carregar seu Savegame de Winning Eleven 7 (WE7) ou Winning Eleven 7: International (WE7:I), para que você recupere times e edições feitas nestas versões da série. Na opção Edit Data Utility, é possível carregar savegames de um Memory Card no Slot 2 para organizá-los no Memory Card principal.

08. End Ending

Encerra sua competição e o envia de volta ao menu principal.





WE-Shop

Conheça todos os segredos que estão guardados na loja virtual do game e invista bem seu dinheiro suado

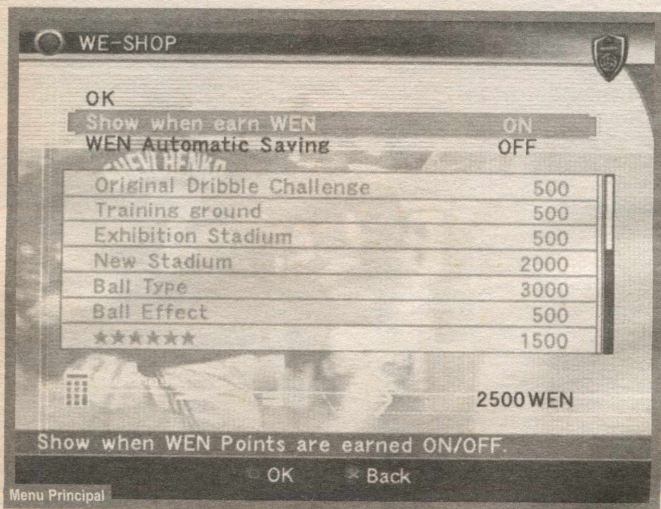
Menu Principal

A. Finalizar suas operações
B. Mostrar uma janela indicativa sempre que você ganhar WEN em qualquer uma das competições. On ativa e Off desativa a opção.

C. Salvar automaticamente qualquer atualização em sua conta de WEN. On ativa e Off desativa.

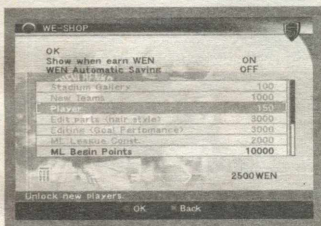
Segredos à venda

01. Original Dribble Challenge



Menu Principal

02. Training Ground
03. Exhibition Stadium
04. New Stadium
05. Ball Type
06. Ball Effect
07. ★★★★★★
08. Double Speed
09. Camera Type <Player>
10. Camera Type <Air>
11. BGM Playback
12. Stadium Gallery
13. New Teams
14. Player
15. Edit Parts <Hair Style>
16. Edit Parts <Goal Performance>
17. ML League Const.
18. ML Begin Points

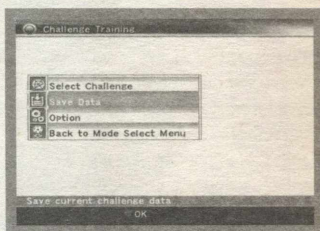


01. Original Dribble Challenge

Preço: 500 WEN

Modo de edição secreto no qual você pode criar seu próprio desafio para testar técnicas de controle de

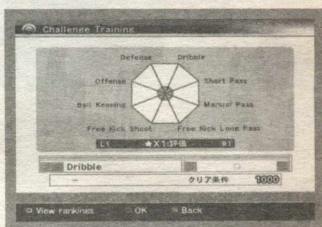
bola. Compre este segredo e ele será habilitado no menu principal da opção Training.



02. Training Ground

Preço: 500 WEN

Novo estádio exclusivo para treinos.

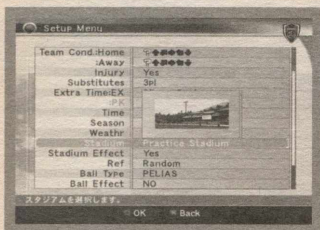


03. Exhibition Stadium

Preço: 500 WEN

O estádio usado para treinos no modo Training fica disponível para partidas amistosas na opção Match. O nome do campo é Practice

Stadium e você pode selecioná-lo na opção Stadium, no menu preliminar da partida.



04. New Stadium

Preço: 2.000 WEN

Compre este segredo para aumentar consideravelmente sua galeria de estádios. No menu preliminar das partidas, vá à opção Stadium e confira os novos campos disponíveis para sediar seus clássicos.



05. Ball Type

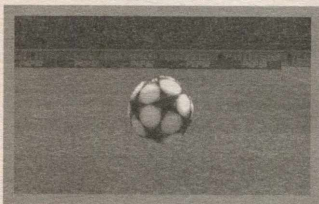
Preço: 3.000 WEN

Pacote especial com diversas bolas secretas da marca Adidas. Algumas bolas são oficiais e outras foram inventadas especialmente para o game. Para escolher uma delas para jogar, procure a opção Ball Type no menu preliminar. Os modelos das bolas são os seguintes:

Classic



Finale



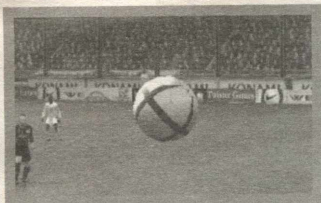
Pelia



Plain



Roteiro



Sy1



Sy2



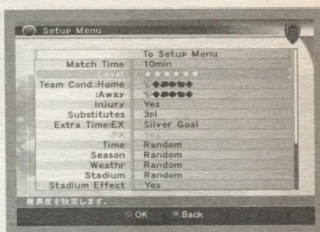
06. Ball Effect

Preço: 500 WEN

Esta função secreta adiciona à bola o mesmo efeito usado nos desafios do modo Challenge. Para ativar esta função, escolha a opção Ball Effect, nos menus preliminares das partidas. Com isso, você acrescentará um rastro de arco-íris à bola em todas as jogadas exibidas nos Replays.

07. ★★★★★★

Preço: 1.500 WEN



Acrescenta uma sexta estrela ao nível de dificuldade do computador. Compre a opção e ative a dificuldade máxima antes de começar uma partida ou no intervalo entre os jogos do modo Master League. Este modo é indicado apenas para jogadores que dominam as técnicas avançadas de controle, pois o computador torna-se apelo ao extremo.



08. Double Speed

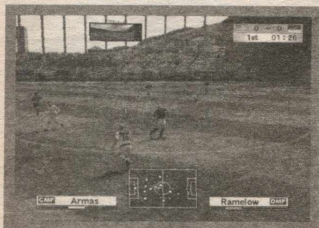
Preço: 2 mil WEN

Deixe as partidas numa velocidade frenética e totalmente hilária, na qual os times tomam-se tão rápidos que fica quase impossível controlar seus jogadores. Pause o game, escolha o item Game Speed e ative a opção Fast para acelerar os atletas ou Normal para

deixá-los na velocidade original. É uma pena que o relógio não acompanhe o mesmo ritmo, o que facilitaria sua vida em torneios muito longos.

09. Camera Type <Player>

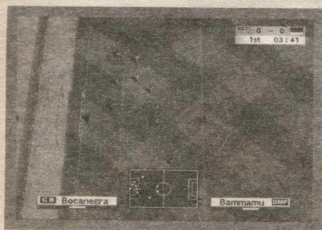
Preço: 1.500 WEN



Esta câmera fica presa ao jogador selecionado e não o perde de vista. O jogador ganha uma sensação maior de participação na partida e enxerga as jogadas de uma nova perspectiva. É possível fazer com que a câmera siga a bola em vez de um jogador selecionado – basta selecionar a opção Ball. Para ativar esta câmera secreta, pause a partida, escolha a opção Camera Type e clique em Player.

10. Camera Type <Air>

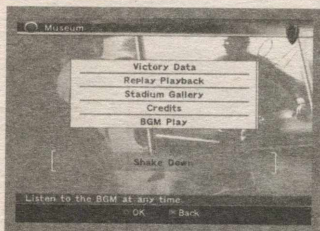
Preço: 500 WEN



Ao contrário da câmera Player, esta se afasta dos jogadores e mostra a partida com visão aérea, como se houvesse um helicóptero filmando o estádio. Ative-a também pela opção Camera Type.

11. BGM Playback

Preço: 100 WEN



Compre este segredo para habilitar uma jukebox com a trilha sonora do game na opção Museum. São apenas nove músicas para curtir, mas pelo preço, compensa.

12. Stadium Gallery

Preço: 100 WEN



Habilita o modo Stadium Gallery, dentro da opção Museum do menu Option. Visite este modo secreto para ter acesso a informações extras dos

estádios do game, como ano de inauguração e capacidade. Aperte os botões para mudar de estádio ou acionar novos ângulos de visão.

13. New Teams

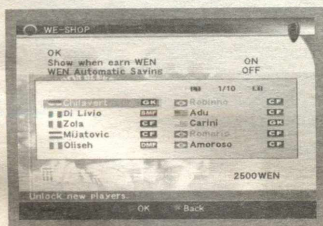
Preço: 1.000 WEN (cada time)



Compre as seleções clássicas e reviva os épicos das melhores copas mundiais. Como manda a tradição da série Winning Eleven, as seleções clássicas disponíveis são: Argentina, Brasil, Inglaterra, França, Alemanha, Itália e Holanda. Vale para controlar astros brasileiros, como Sócrates, Garrincha e Müller, ou humilhar “antigos” desafetos, como Diego Maradona, atacante da Argentina Clássica.

14. Players

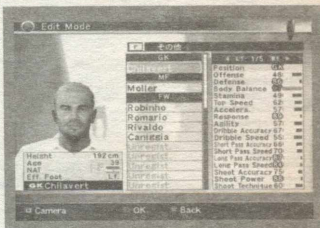
Preço: 150 WEN (cada jogador)



Pela bagatela de 150 WEN, você pode comprar jogadores talentosos para reforçar sua equipe. Entre os 96 astros à venda, você encontra Robinho, Romário, Raí, o argentino Batistuta e até o goleiro chileno Chilavert. Os jogadores adquiridos ficam armazenados na janela 2 da seleção de times. Alguns nomes estão errados no game para driblar as limitações da licença da FIFA. Confira a seguir todos os jogadores com os nomes corretos para você corrigir no modo de edição:

Tabela 1

Chilavert.....(GK)



Robinho.....(CF)
Di Livo.....(SMF)
Adu.....(CF)
Zola.....(CF)
Carini.....(GK)
Mijatovic.....(CF)
Romário.....(CF)
Oliseh.....(DMF)
Amoroso.....(CF)

Tabela 2

Hierro.....(CB)
Andersson.....(CB)
Batistuta.....(CF)

Best.....(WF)
 Rivaldo.....(CF)
 M. Laudrup.....(OMF)
 Guardiola.....(DMF)
 Suker.....(CF)



Caniggia.....(WF)
 Yashin.....(GK)

Tabela 3

Boban.....(OMF)
 Donadoni.....(WF)
 Stojkovic.....(CF)
 Savicevic.....(WF)
 Stoichkov.....(CF)
 Schmeichel.....(GK)
 Blanc.....(SW)
 Milla.....(CF)



Moller.....(OMF)
 Puskas.....(CF)

Tabela 4

Eusebio.....(CF)
 Eminerson.....(CF)
 Weah.....(CF)
 Leboeuf.....(CB)
 Prosinecki.....(OMF)
 Hong Myung Bo.....(CB)
 Asprilla.....(CF)
 Effenberg.....(DMF)
 Edmundo.....(CF)



Dunga.....(DMF)

Tabela 5

Leonardo.....(OMF)



Deschamps.....(DMF)
 B. Laudrup.....(CF)
 Bierhoff.....(CF)
 Francescoli.....(OMF)
 Illgner.....(GK)
 Scifo.....(OMF)
 Law.....(CF)
 Hagi.....(OMF)

Rush(CF)

Tabela 6

Hugo Sanchez(CF)

Preud'homme(GK)



Taffarel(GK)

Paulo Souza(DMF)

Bebeto(CF)

Brolin(OMF)

Dalglish(CF)

Moksic(CF)

Ravelli(GK)

Raf(OMF)

Tabela 7

Massaro(CF)

Ronadoni(OMF)

Aldair(CB)



Lentini(WF)

Sionko(WF)

Amor(DMF)

Adãozinho(DMF)

Kieft(CF)

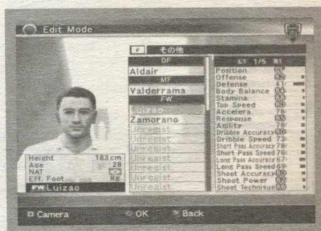
Eunel(CF)

Herzog(OMF)

Tabela 8

Alex(CB)

Luizão(CF)



R. Acuna(DMF)

Qu'Bo(CF)

Delgado(CF)

Ercan(SMF)

Simone(CF)

Bermudez(CB)

Ronoreles(CB)

Chiero(CB)

Tabela 9

Jennings(GK)

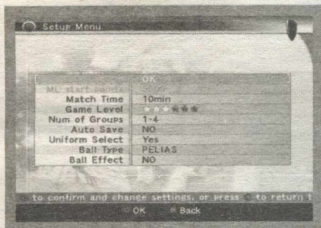
K. Andersson(CF)

Valderrama(OMF)

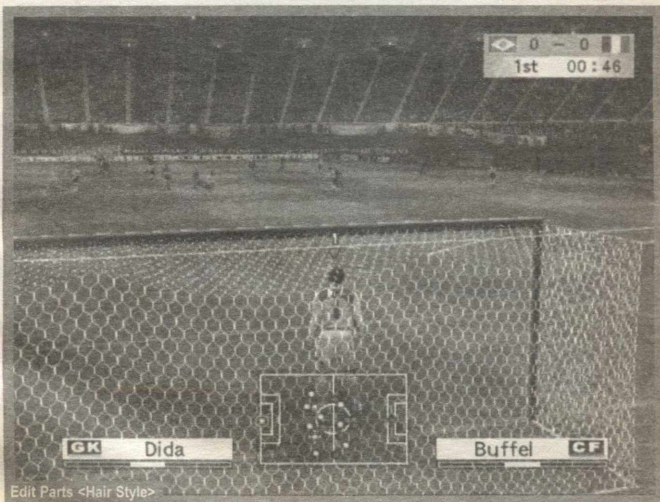
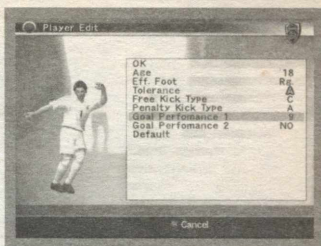


18. ML Begin Points

Preço: 10 mil WEN



Dá o direito de escolher a pontuação ao ingressar no modo Master League. Os valores vão dos 5.000 originais a até 50.000 pontos. Aumentar a pontuação facilita a administração dos clubes e as contratações, mas diminui o desafio. Recomendado para quem já terminou a Master League ao menos uma vez.





Goal Performance



Goal Performance

GAMEMASTER **GUIA COMPLETO**

Parte integrante da revista
GAMEMASTER edição Nº 2.
Não pode ser vendido separadamente



Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-021 São Paulo - SP
Fax: (0xx11) 3819-0538
www.europanet.com.br