

#20 GAME MASTER GUIA COMPLETO



Winning Eleven 10

A nova versão do melhor
futebol virtual do mundo
nos mínimos detalhes

- Tradução dos principais menus
- Comandos para todas as jogadas
- Lista com os nomes reais dos jogadores

Parte integrante da revista
GAMEMASTER edição nº 20.
Não pode ser vendido separadamente

por Márcio Fernando de Lima

GUIA DE DETONADOS

Revista
GAMEMASTER

**Winning
Eleven**

YD





Editor e Diretor Responsável:
Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável: Roberto Araújo - MTb. 10.766 – e-mail: araujo@europanel.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fitipaldi

Editora: Christiane Fenyö
Editor-executivo: Felipe Azevedo
Redatores: Eduardo Trivella, Julio Wecchi, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
Revisão de Texto: Lúcia Helena Ferreira
Colaboraram nesta edição: Marcio Fernando de Lima

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanel.com.br
Gerentes Comerciais

Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097 e Maurício Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flavia Pinheiro, Nickolas Suzuki, Gianpaolo Iarussi, Raphael Gherardi, Rodrigo Sacomani e Carla Ianez.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5097
Tráfego: Marcos Roberto (0xx1) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Rio de Janeiro: (0xx21) 2221-0088 – Triunvirato Comunicação
Brasília: (0xx61) 3326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 – MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá: 00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890 – Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ezio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Atendimento Pessoa Jurídica: Joelma Dantas - joelma@europanel.com.br (0xx11) 3038-5104

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marília Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisângela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanel.com.br
E-mail: atendimento@europanel.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

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

Distribuidor Exclusivo para o Brasil:
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 – CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

Somos Filiais à ANER
Associação Nacional dos
Editores de Revistas



WINNING ELEVEN 10

GERAL

Review 06

CONTROLES

Comandos básicos..... 08

AVANÇADOS

Dribles de craque 12

TRADUÇÕES

Menus do jogo 18

ESTRATÉGIAS

Você no controle..... 24

DETONADO

Modos de jogo 44



Winning Eleven 10

Apesar da ausência do modo online na nova versão, o futebol da Konami ainda reina absoluto no PS2

Por Marcio Fernando de Lima

A série *Winning Eleven* está cada vez melhor! A décima versão do jogo, que por enquanto foi lançada apenas no Japão, presenteia os fãs com um visual aprimorado, novos dribles e um esquema de jogo mais ágil que o da edição anterior. Por exemplo, agora não tem mais aquela história de esbarrar no adversário e o juiz parar o jogo pra dar falta. Os árbitros estão mais

tolerantes desta vez, deixando o jogo correr bem mais e marcando apenas as reais infrações. Além disso, se a falta acontecer no campo de ataque, não é mais preciso esperar o juiz autorizar a cobrança. Você pode cobrá-la rapidamente para tentar pegar o adversário desprevenido.

Outros detalhes menores também merecem ser citados, como a influência das condições climáticas no deslocamento da bola e algumas novas animações para os goleiros. Conforme a trajetória de um chute, por exemplo, eles podem pular e se pendurar no travessão em seguida. Mais interessante que isso, porém, é que aqui eles não seguram a bola em



todas as defesas. Às vezes, eles a espalmam para os lados, o que aumenta a emoção das partidas.

O principal ponto fraco do game ainda é a torcida, que continua com o aspecto de papelão – aparentemente, este é um problema que só será resolvido na próxima geração. Além disso, pesa contra o título a ausência do modo online, que havia sido implantado em *WE9*, mas, estranhamente, ficou fora desta versão.

WE10 x WE9

É claro que *WE10* é semelhante ao seu antecessor, mas existem muitas outras diferenças além das expostas anteriormente. A configuração dos controles é uma delas. O **R2**, que em *WE 9* era usado para fazer dribles laterais, agora tem outra função. Já os botões **L1** e **R1**, desta vez podem ser usados para realizar jogadas ensaiadas, principalmente nas cobranças de falta.

No que se refere aos modos de jogo, a novidade é o International Challenge, uma versão globalizada do Nippon Challenge de *WE9*. O jogador escolhe um dos 46 países e acompanha toda a trajetória da equipe até o campeonato mundial.

Entre outras novidades estão funções inéditas na Master League, o uso menos freqüente de cartões amarelo e vermelho, uma opção chamada Random Select Match, mais opções de dribles e um novo sistema de personalização da defesa. Mais detalhes sobre esses recursos, é claro, você confere nas páginas a seguir, no guia completo que preparamos.

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS2

Distribuidora: Konami

Produtora: Konami

Tipo: Esporte

Jogadores: 1 a 8

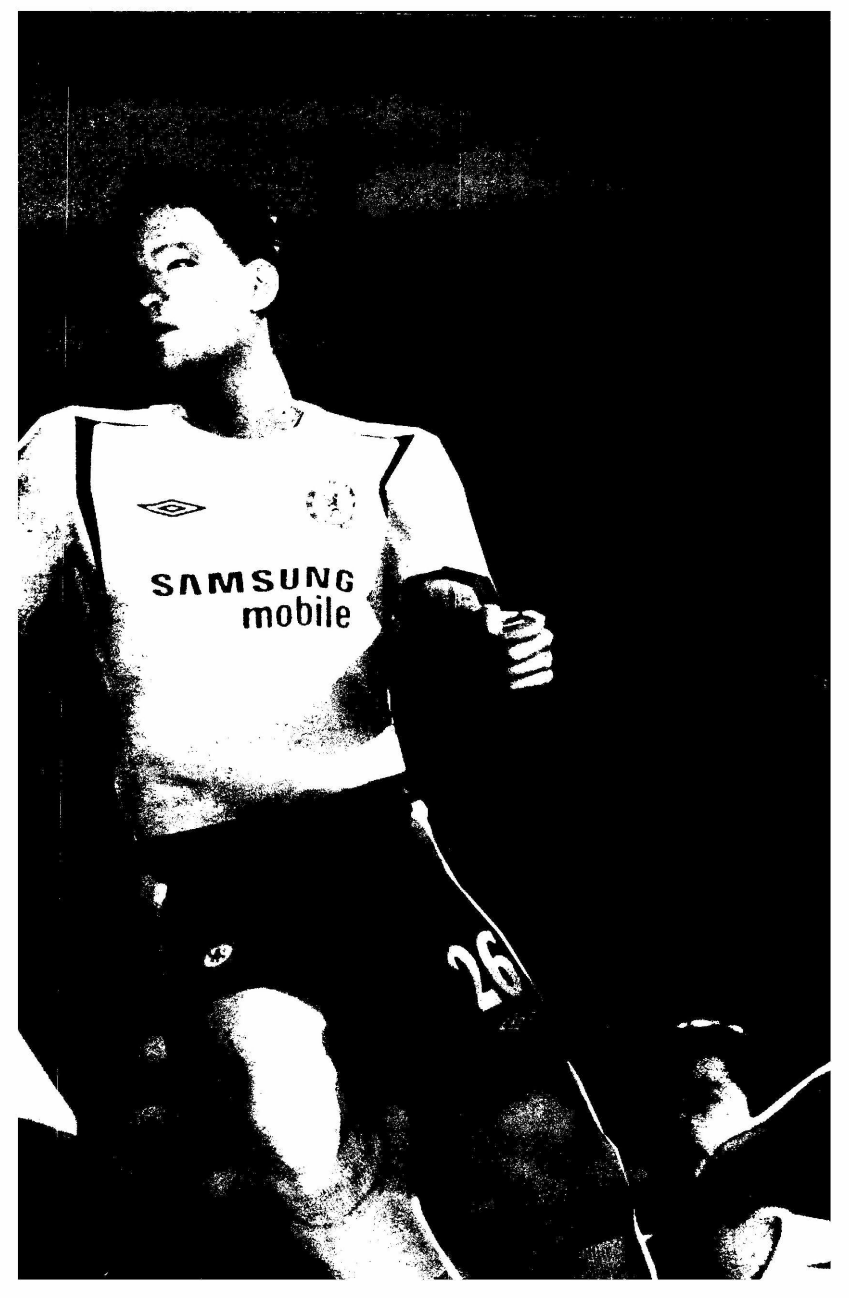
Nota Geral: 9,5



CONTROLES

Comandos Básicos

Antes de sair por aí tentando aprender os comandos na raça, veja aqui os macetes e humilhe seus adversários.



SAMSUNG
mobile

26

Para se tornar um bom jogador de *Winning Eleven* e encarar sem medo os inúmeros torneios que rolam pelo Brasil, é preciso aprender as técnicas do game. Saber bater faltas, dominar os dribles e fazer cruzamentos precisos são algumas das habilidades que você deve dominar. Confira a seguir tudo que é possível fazer na nova versão da série.

Comandos sem a bola

Rouba a bola do adversário: ✕

Cabeçada: ■

Carrinho: ●

Troca de jogador: **L1**

Corrida: **R1** (segure)

Comandos com a bola

Chute para frente: ■

Toque de bola: ✕

Passe curto: ▲

Passe longo: ●

Corrida: **R1** (segure)

Controle de bola

Saber dominar a bola é essencial para se dar bem em *Winning Eleven*. Tudo o que você precisa fazer é esperar que a bola chegue aos seus pés ou, se ela

vier pelo alto, correr em direção a ela sem apertar nenhum botão para, assim, matá-la no peito.

Se você estiver longe e a bola sobrar, use o direcional para dominá-la. O controle melhora quando você está andando e piora quando está correndo. Por isso, para não perder a bola, solte o botão de corrida quando um adversário se aproximar.

Defesa

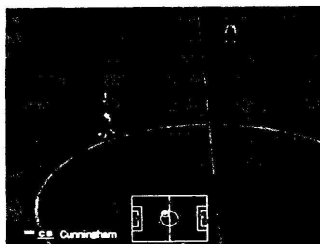
Antes de pensar em atacar, é bom saber defender o seu campo. Para correr atrás do atacante inimigo e chamar um companheiro para ajudá-lo a roubar a bola, segure o botão de chute. Se a jogada adversária for rápida e perigosa, dê um carrinho para tomar a bola ou deixar seu corpo no caminho. Tome cuidado para não acertar as pernas do adversário, ou você pode acabar tomando um cartão vermelho.

Ataque

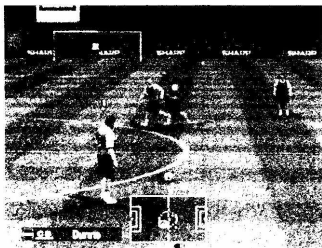
Segure o botão de corrida para dar um pique e partir para o ataque. Para aumentar a velocidade e correr com a bola adiantada, mantenha o botão de corrida pressionado e aperte **R2**. Quando chegar perto ou estiver na grande área inimiga, segure **R2** para aumentar a força do chute. Se o goleiro se adiantar, segure **L1** para trocar de jogador e aperte o botão de chute bem de leve, para mandar por cobertura.

Cobranças de falta

As cobranças de laterais são simples e seu único cuidado deve ser na mira.



Cobranças de falta



Dominar as diversas técnicas para a cobrança de faltas pode ser decisivo em partidas difíceis, principalmente se a sua equipe contar com bons batedores, como, por exemplo, o brasileiro Roberto Carlos.

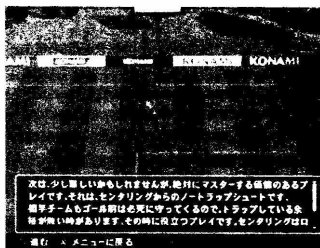
Enfiada rasteira: No momento da cobrança, aperte **×** para enganar a barreira e tocar a bola rasteira para algum companheiro que esteja esperto dentro da área.

Cobertura: Segure **↓** 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.

Cobrança perigosa: Segure **↑** e deixe a força de seu chute no máximo para conseguir uma bela pancada. Mire na parte da barreira onde estiverem os jogadores mais baixos para que a bola possa passar pelo bloqueio.

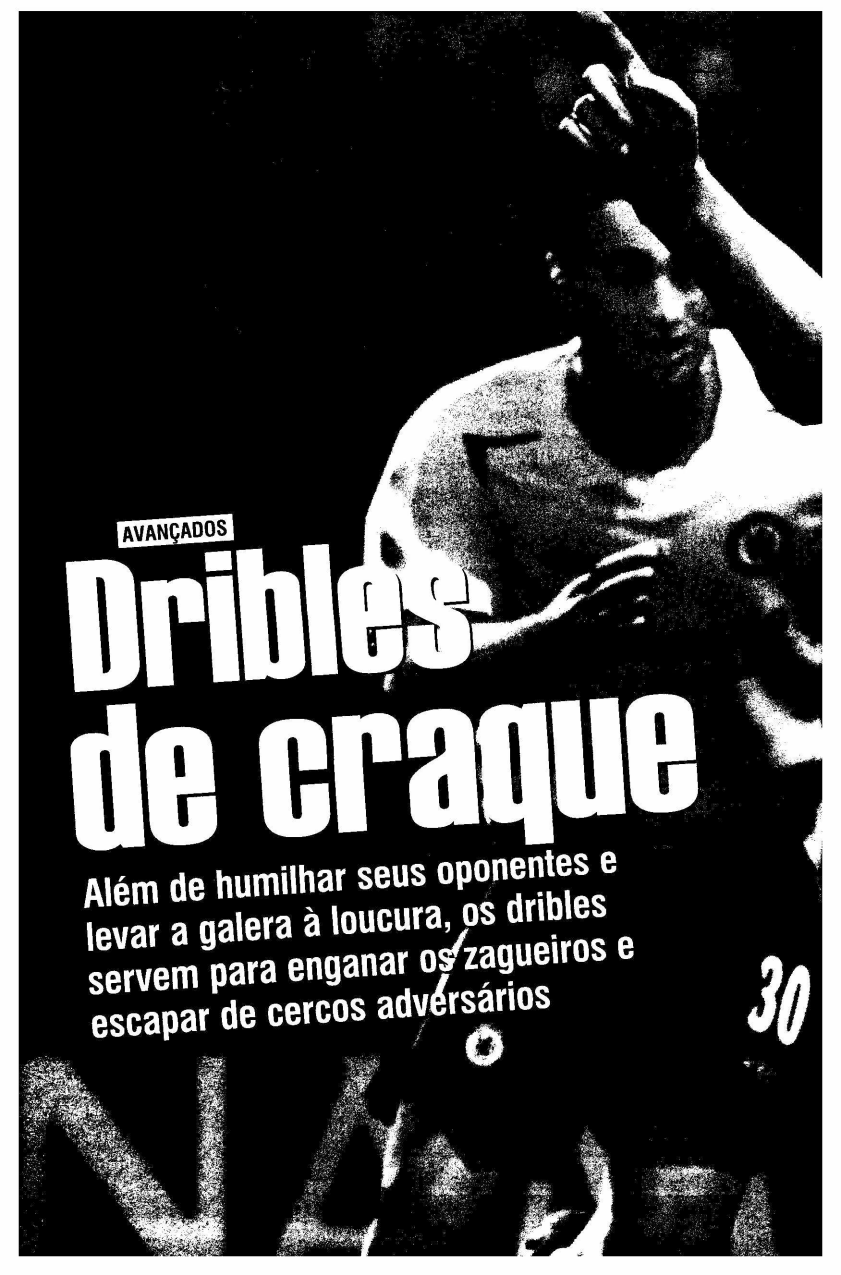
Qualquer falta perto da área é perigosa. Entretanto, existem alguns macetes que podem ajudá-lo a se

defender deste tipo de ataque. Quando o adversário for cobrar a falta, aperte o botão de chute para que a barreira pule e tente interceptar a bola. Porém, se você pressionar o botão de lançamento, a barreira andarà.



Avance 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 e, logo em seguida, use o botão de passe longo. Pressione-o uma vez, para jogar a bola alta na área, ou duas, para chutá-la mais forte e à meia altura, aumentando as chances de um dos atacantes marcar o gol.

Esta famosa técnica de triangulo é usada pelos jogadores para enganar um zagueiro adversário. Quando estiver com a bola e de frente para o adversário, segure o botão de troca de jogador e dê um toque manual para um companheiro que estiver por perto. O jogador que tocou a bola correrà na direção oposta e enganarà o adversário.



AVANÇADOS

Dribles de craque

Além de humilhar seus oponentes e
levar a galera à loucura, os dribles
servem para enganar os zagueiros e
escapar de cercos adversários

30



Cobrança de falta rápida

Este movimento é excelente para quem não quer perder tempo. O jogador pega a bola rapidamente e toca para o companheiro mais próximo.

- Aperte **L1** + **R1** e **X**.

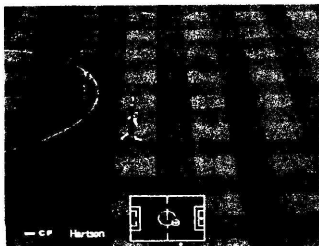
Giro enganador

O jogador apóia um dos pés sobre a bola, gira o corpo e puxa a bola com o outro pé, completando o movimento.

- Correndo com a bola, gire o analógico em 360°.

Pequena pedalada

O seu jogador fica parado, joga o corpo para um lado e sai com a bola correndo pelo outro.



- Pare a bola e aperte **←** (ou **→**) duas vezes rapidamente. O adversário não saberá o que você vai fazer. Aproveite para passar por ele.

Pedalada enganadora

Engana os seus adversários e os obriga, quase que em todas as vezes, a cometer uma falta.

- Com a bola nos pés, pare e aperte duas vezes **L1**.

Avanço cauteloso

Em vez de correr, o seu jogador anda carregando a bola.

- Segure **R2**.

Pedrada clássica

Dá uma pedalada no melhor estilo Robinho.

- Aperte **R2** duas vezes.

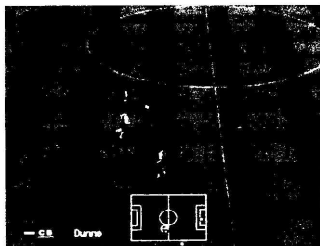
Pedalada mantida

Faz o jogador andar para trás com a bola, tirando uma com a cara dos adversários.

- Segure **R2** + **←** para fazer com que o jogador puxe a bola para trás.

Chapeu

A bola passa sobre a cabeça do seu adversário.



- Parado, espere um adversário se aproximar e então segure **R2** e aperte **↑**, **↓** no analógico direito.

Parar jogada

Interrompe a jogada em andamento.

- Solte o direcional e aperte **R2**.

Pequena adiantada

Seu jogador dá um pequeno chute na

bola, jogando-a para os lados para enganar os adversários.

• Segure **R1** + **R2** e dê um toque no direcional para qualquer diagonal.

Chute enganador

Jogada perfeita para surpreender os goleiros.

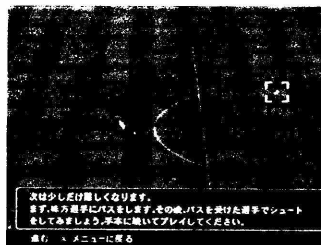
• Correndo com a bola, aperte **■** + **✕** para fingir um chute ou um cruzamento.

Chute adiantado

Seu jogador dá um pequeno chute na bola para adiantá-la.

• Segure **R2** e aperte duas vezes **L1** para adiantar a bola.

Chute



Esta versão é um pouco mais difícil de ser executada.

• Após dominar a bola no peito ou ajeitá-la quando ela pinga na altura da cintura, segure o direcional na direção contrária para fazer o jogador se virar e jogar a bola para o alto, passando a bola por cima do oponente.

Ajeitando a bola

Melhora seus chutes e cruzamentos.

• Parado, aperte **L1** + **R1** antes de chutar a bola.

Toque rápido

É ideal para contra-ataques.

• Segure **L1** e aperte **✕**, **✕**.

Toque rápido 2

Parecido com o anterior. A diferença é que, na hora do toque, você recebe a bola adiantada.

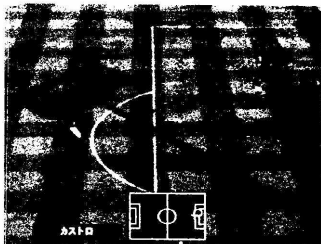
• segure **L1**, aperte **✕** e **▲**.

Chute grande

Na grande área, faz o jogador cabecear para o gol.

• Segure **L1**, aperte **✕** e **●**.

Passo Cruzamento



Faz seu jogador pular quando o adversário aplicar um carrinho.

• Aperte rapidamente o **R2**.

Costa-lua

Seu jogador finge que vai pegar a bola lançada e abre as pernas, deixando-a passar para outro companheiro posicionado mais atrás.

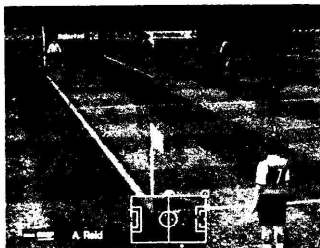
• Aperte o **R2** no momento em que seu jogador for dominar a bola.

Passe rasteiro longo

Passe normal, só que mais longo.

- Segure **X** até encher a barra.

Bola para cima



No escanteio, você pode fazer um gol olímpico se tiver sorte.

- Mire para o lado desejado e aperte **●**. Quando a barra encher, coloque o analógico na direção oposta.

Cruzamento à meia altura

Ideal quando se está na linha de fundo.

- Aperte **●** duas vezes.

Cruzar do meio do campo

Cruza a bola do meio de campo.

- Aperte **●** três vezes.

Lançamento preciso



Lança a bola com a maior precisão possível para seus parceiros.

- Segure **L1** e aperte **▲**.

Estratégia manual

Realiza uma estratégia pré-definida para algumas situações do game.

- Segure **L2** e aperte **●**, **■**, **▲** ou **X**.

Usando o segundo jogador

Cobra a falta com o segundo jogador.

- Segure **L1** + **■**.

Jogador mais defensivo

Torna seu jogador mais defensivo.

- Aperte rapidamente **L2** + **L1**.

Roubo automático

Rouba a bola automaticamente do adversário.

- Mantenha o **X** pressionado e segure **R1** para correr.

Jogo de corpo

Use-o para tirar o adversário da jogada.

- Aperte **R1** + **R2**.

Barreira imóvel

Faz sua barreira ficar totalmente parada.

- Segure **X**.

Andar para frente

Faz alguns jogadores da barreira andarem para frente

- Segure **●**.

Pulo da barreira

Faz com que os jogadores que estão na barreira pulem para tentar parar a bola.

- Segure **■**.

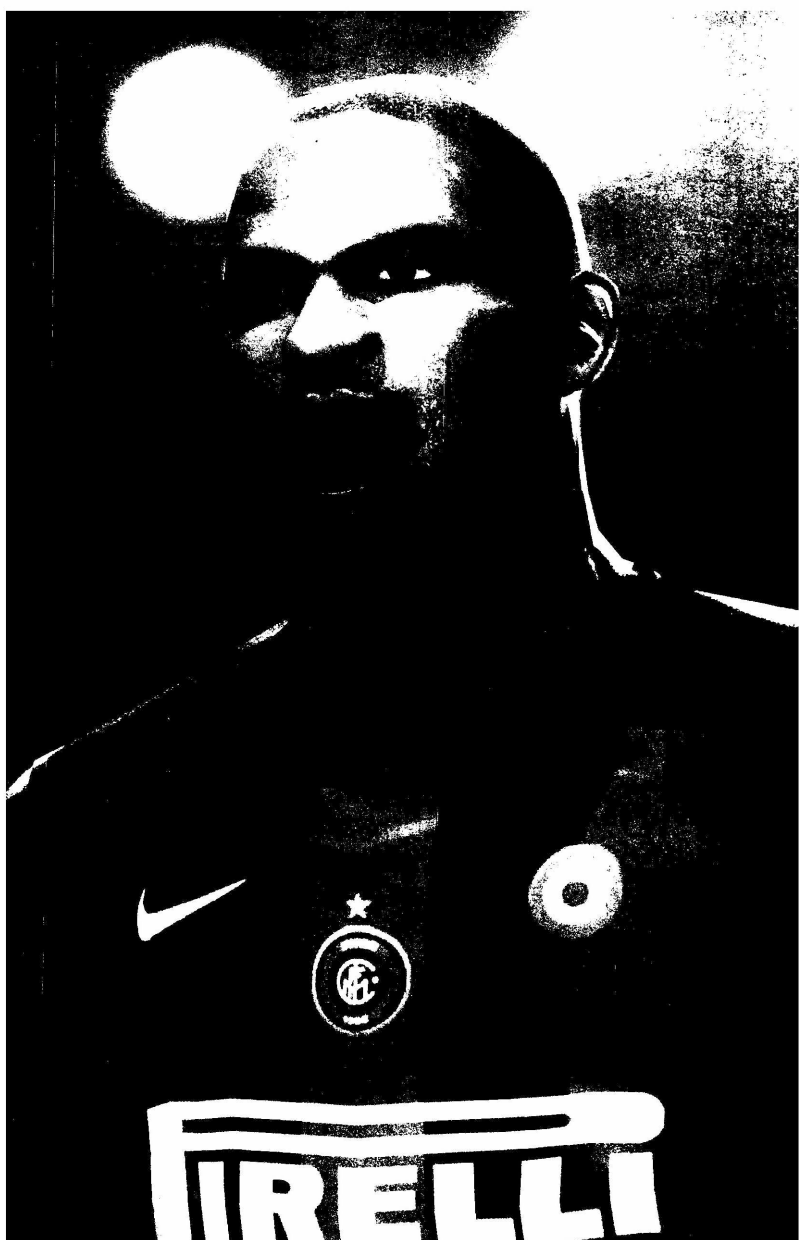


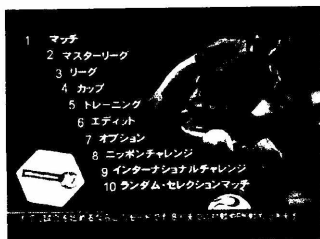
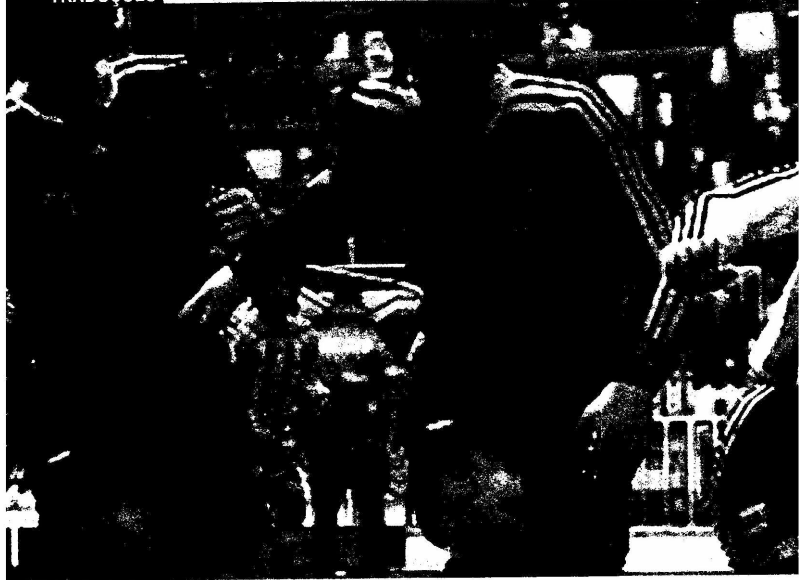
TRADUÇÕES

Menus do jogo

Confira a seguir os modos
de jogo disponíveis no game







Nº 1: Match (modo amistoso e cobranças de pênaltis)

Nº 2: Master League

Nº 3: League (liga)

Nº 4: Cup (copa)

Nº 5: Training (treinamento)

Nº 6: Edit (edição de jogadores)

Nº 7: Option (opções)

Nº 8: Nippon Challenge (desafio japonês)

Nº 9: International Challenge
(desafio internacional)

Nº 10: Random Selection Match
(partidas com times aleatórios)



Modo 1

Menu Match

Partida normal

Carregar jogo

Partida rápida para 1 jogador
Partida rápida para 2 jogadores
Treinamento de pênaltis

Inicia nova liga
Carregar liga



Modo 2
Menu Master League
Começar Master League
Carregar Master League



Modo 4
Menu Cup
Iniciar jogo
Carregar jogo
Carregar configurações pessoais

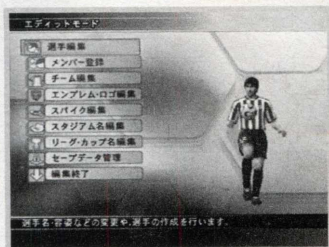


Modo 3
Menu League



Modo 5
Menu Training

Treino de passes
Treinamento livre
Manual de explicação



Modo 6

Menu Edit

Editar jogador
Gravar jogador
Editor de time
Criação de emblemas e logotipos
Alteração de chuteira
Alterção de nome de estádios
Alterção de nome de ligas e copas
Salvar os dados
Sair



Modo 7

Menu Option

Transferir dados do Winning Eleven 9 para o Winning Eleven 10
Museu
WE - Shop (loja que vende de tudo)
Configuração dos botões

Alterar o áudio
Ajuste da tela



Modo 8

Nippon Challenge

Iniciar Nippon Challenge



Modo 9

International Challenge

Iniciar International Challenge

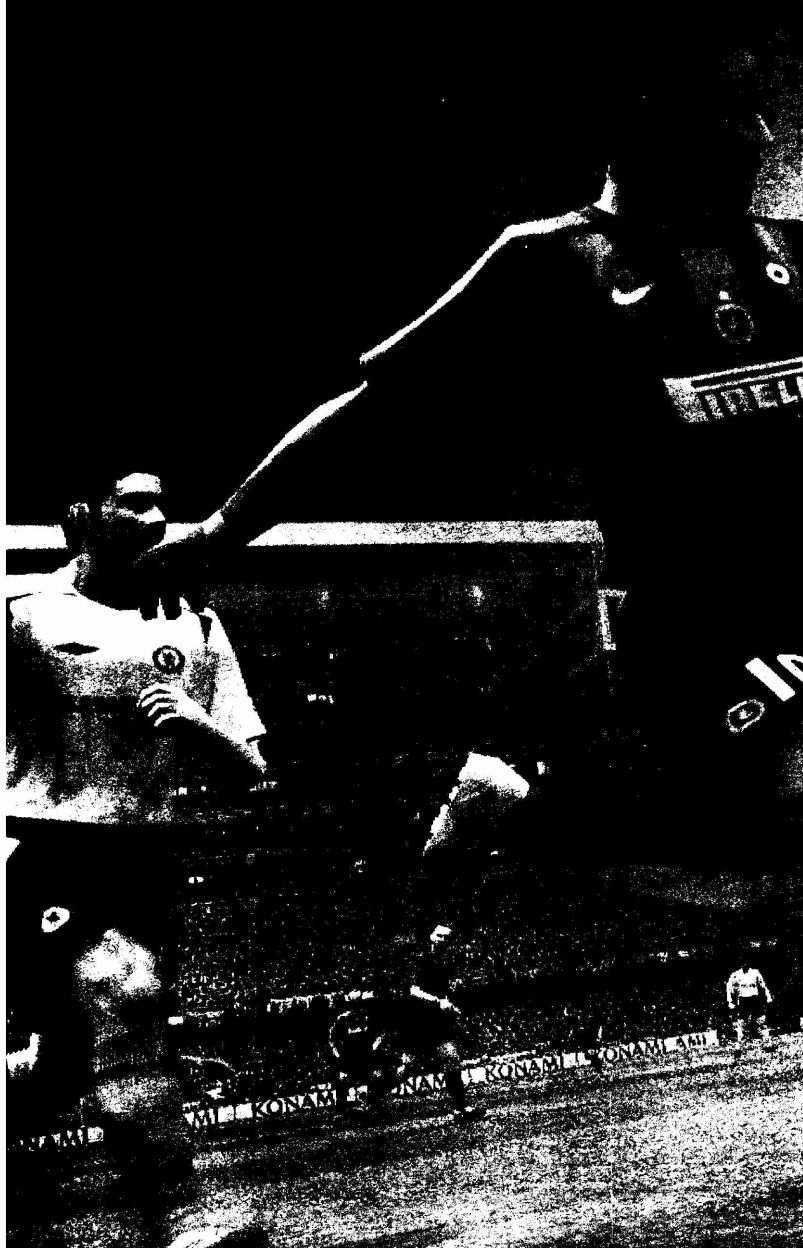


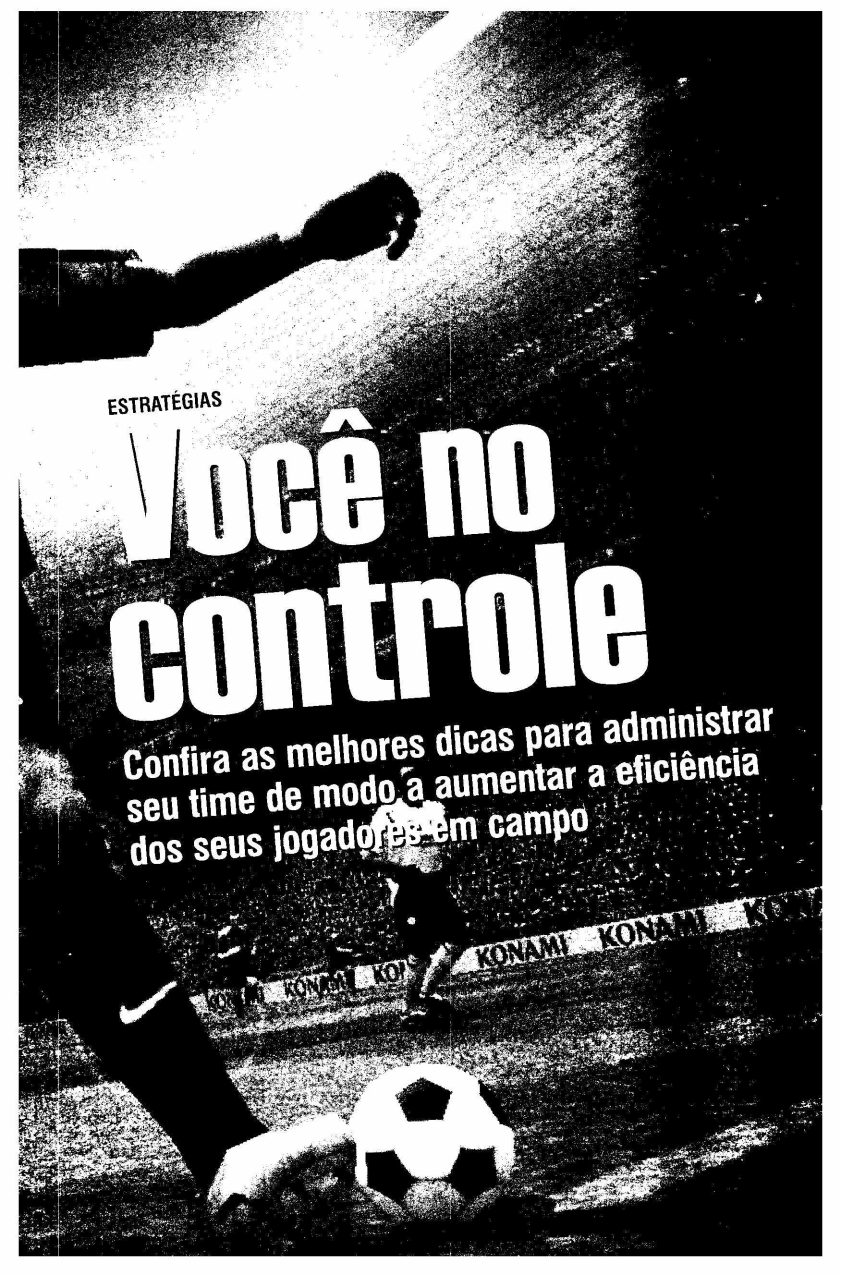
Modo 10

Random Selection Match

Iniciar partida com times aleatórios







ESTRATÉGIAS

Você no controle

Confira as melhores dicas para administrar seu time de modo a aumentar a eficiência dos seus jogadores em campo

Comando de time

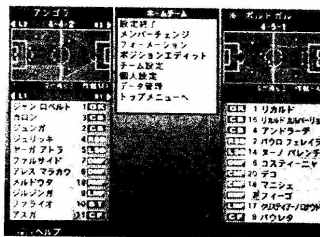
Antes de escolher seu time, você passa por uma tela onde pode definir se jogará em casa (Home – controle do lado esquerdo) ou no campo adversário (Away – controle do lado direito). Nessa mesma janela você encontra a opção Cursor Speed no canto superior esquerdo. Aperte o botão indicado na tela para mudar os valores da barra e, assim, definir se a responsabilidade de selecionar os jogadores ativos na defesa será sua ou do computador. O modo manual é indicado para jogadores experientes, pois mesmo oferecendo uma maior autonomia, requer uma atenção muito maior.

Ainda na mesma tela, há uma opção chamada Cursor Fix. Quando ela é selecionada, você não controla o jogador, apenas o chute do mesmo. Aperte o botão indicado no canto inferior esquerdo da tela para escolher o jogador ou selecione-o antes do início da partida. Jogar usando esse sistema é bastante complicado.

Organização do time

A principal opção para organizar seu time é a Formation Settings, que define a estratégia de jogo. Essa opção pode ser acessada a partir dos menus que antecederem o início das partidas ou através do menu de pause durante as partidas. As ferramentas disponíveis no Formation Settings são:

1. Exit
2. Quick settings
3. Auto settings



4. Manual settings

5. Top Menu is not shown

1. Exit

Retorna para jogo.

2. Quick settings

Introduzido nesta versão da série, é um modo de esquematização tática especial para jogadores preguiçosos. Basta escolher um dos pacotes estratégicos pré-definidos para que o game ajuste tudo para você. Conheça a seguir as funções disponíveis na lista. Para habilitá-las, marque-as com um "V".

• Attack

Mantém seu time sempre no ataque.

• Defend

A formação é modificada para fortalecer a sua defesa.

• Central Attack

Ordena o ataque no centro do campo.

• Side Attack

Ataque pelas laterais.

• Change Side

Seus atacantes correm para a pequena área adversária e fogem da marcação dos zagueiros.

• Post play

Jogo fixo.

• Place Sweeper

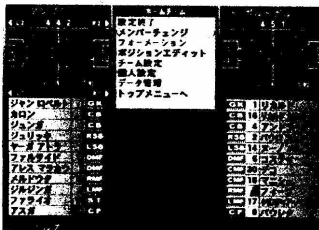
Ativando a opção da esquerda, a defesa passa a jogar com um líbero. Ativando a opção da direita, os jogadores cansados ou machucados passam a ser substituídos automaticamente.

3. Auto Settings

Nesta opção você encontra mais uma novidade: um sistema automático de ataque e defesa individual.

4. Manual Settings

Configure mais a fundo a estratégia do seu time escolhendo funções específicas para cada um dos jogadores. Dá para selecionar desde tendências de direção até qual adversário cada um de seus jogadores terá de marcar ao longo das partidas. Clique no jogador desejado para que as seguintes opções de controle de atitude sejam exibidas:



A. Exit

B. Change Player

C. Set Formation

D. Edit Position

E. Team Settings

F. Individual

G. Manual Settings

H. Data Manager

A. Exit

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

B. Change Player

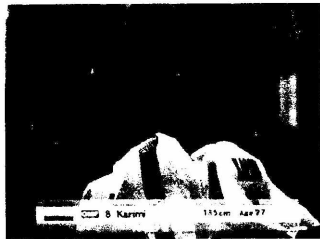
Este menu mostra todos os jogadores titulares e reservas da equipe. Para substituir qualquer um deles, basta clicar sobre o jogador que pretender trocar, procurar seu substituto e clicar sobre ele. Procure sempre substituir um jogador por outro que jogue na mesma posição.

Enquanto você seleciona o atleta que vai entrar em campo, um gráfico (hexagonal) comparando os dois jogadores é exibido no topo da tela, para que você possa identificar rapidamente as diferenças técnicas entre eles. Para saber mais sobre as condições físicas e outras características, aperte o botão indicado na tela. Outras telas serão exibidas ao lado dos nomes.

Tela 01 – Numeração

Ao lado do nome do jogador está seu número e a posição em que ele joga. Confira a seguir que posição cada uma das siglas representa:

GK – Goalkeeper goleiro



- CB** – Center Backzagueiro
RSB – Right Side Backlateral direito
LSB – Left Side Back.....lateral esquerdo
DMF – Defensive Midfielder ...volante de
contenção
CMF – Center Midfielder .meio de campo
OMF – Offensive Midfielder.....meia de
ligação
CF – Center Forwardcentro-avante
SB – Side Backlateral defensivo
RMF – Right Midfielder.....lateral direito
ofensivo
SMF – Side Midfielderlateral
LMF – Left Midfielderlateral esquerdo
ofensivo
LWF – Left Wing Forward.....ponta
esquerdo
RWF – Right Wing Forwardponta
direito

Tela 02 – Condição Física

As barras verdes indicam a energia do jogador. Quando mais vazias elas estiverem, maior será o desgaste do jogador e, conseqüentemente, pior será seu desempenho. Atletas cansados devem ficar no banco de reservas para recuperar suas forças, pois eles podem se machucar seriamente se forem

forçados a jogar. Ao lado da barra há uma seta que indica o ânimo do atleta. Seta para cima mostra que o jogador está animado, enquanto que a seta para baixo significa desânimo. Além disso, a cor da seta mostra a condição física do jogador, que pode ser:

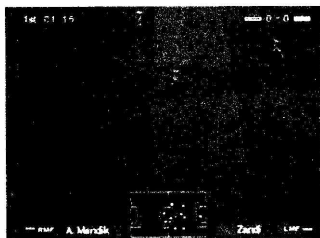
- Vermelha:** condição física perfeita;
Amarela: boa condição física;
Verde: leve desgaste, mas suportável;
Azul: rendimento abaixo do aceitável;
Cinza: condição de jogo crítica;
Cruz amarela: jogador com contusão leve. Pede substituição imediata;
Cruz vermelha: contusão grave. Jogador em tratamento;
Cruz cinza: jogador recém-recuperado da lesão, indicado para ficar de molho.

Tela 03 – Lista de cartões



Aqui você pode ver quantos cartões seus jogadores receberam. Dois cartões amarelos garantem um jogo de suspensão para o infrator. Já o cartão vermelho deixa o jogador fora de duas partidas.

Tela 04 – Batedores

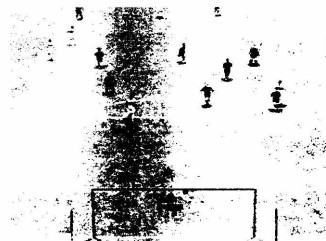


Aqui você confere quem são os batedores oficiais da sua equipe. As

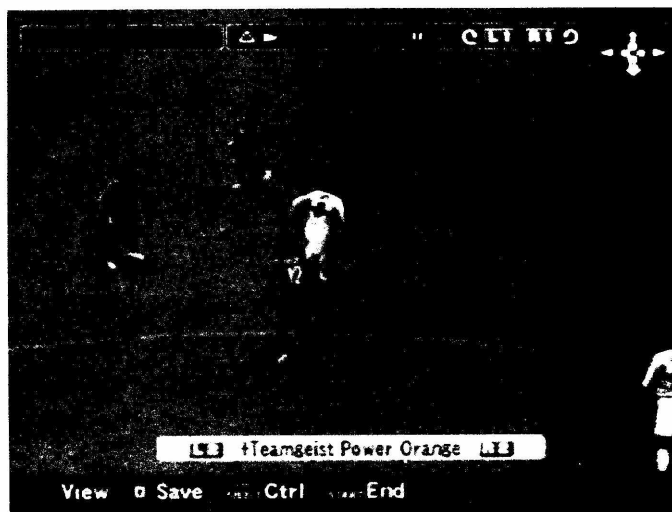
siglas são as seguintes:

FK – Free Kickfaltas e tiros diretos
CK – Corner Kickescanteios
PK – Penalty Kickpênaltis

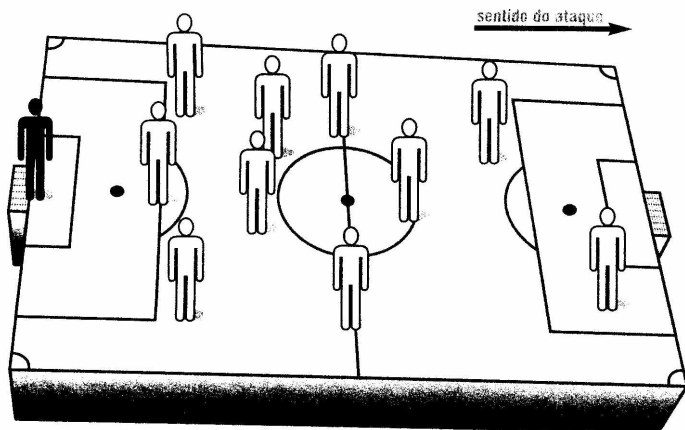
C. Set Formation



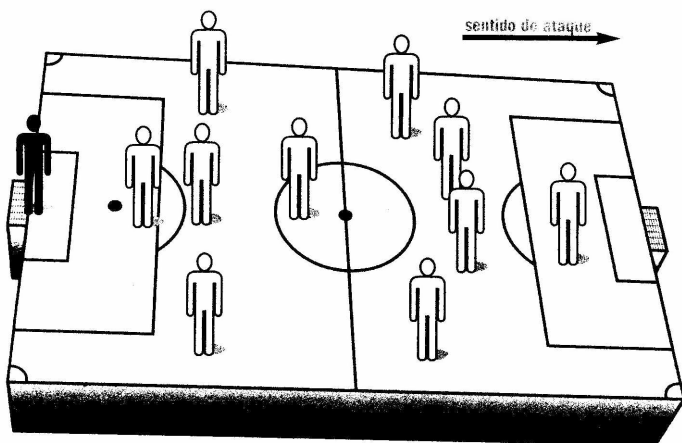
Esta é a opção para configurar a tática da equipe e define se você vai jogar na retransca, ataque ou equilibrado.



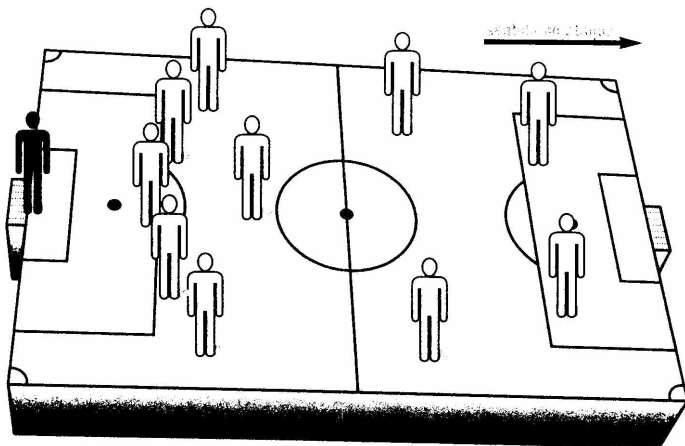
Esquema: 3-5-2s B-2L (Retranca)



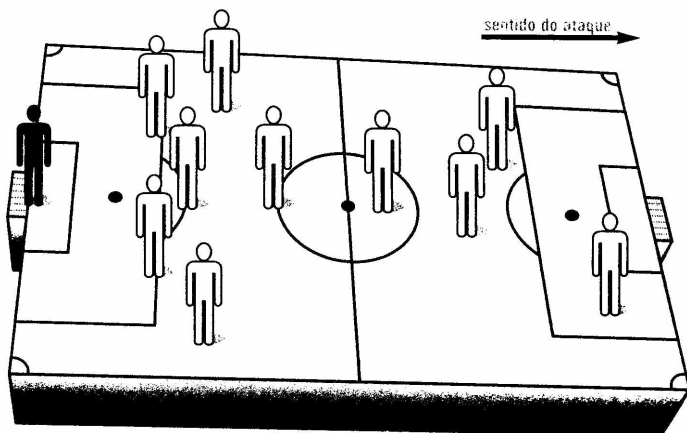
Esquema: 4-5-1s (Retranca)

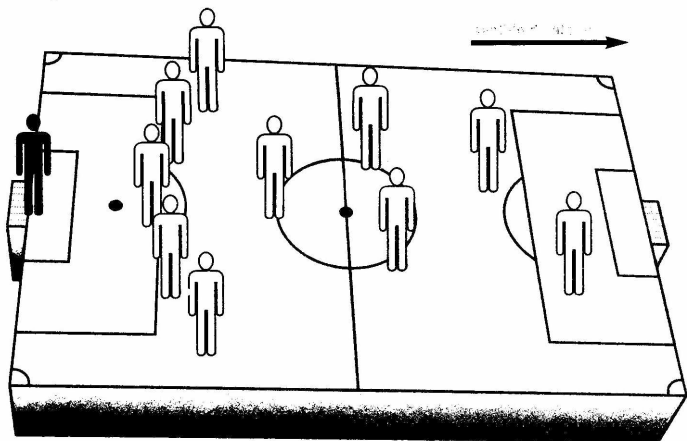
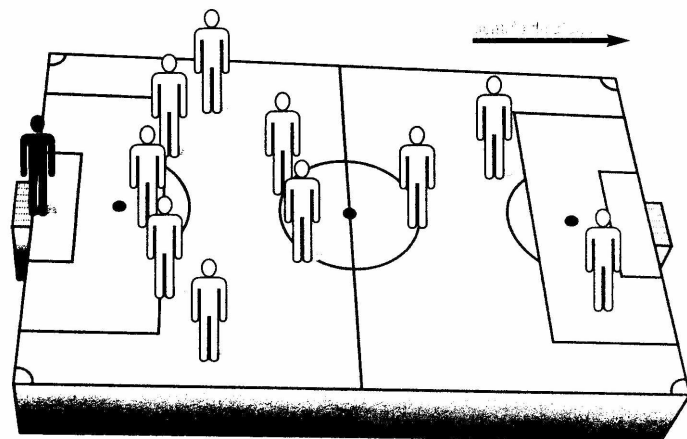


Esquema: 5-3-2s (Retranca)

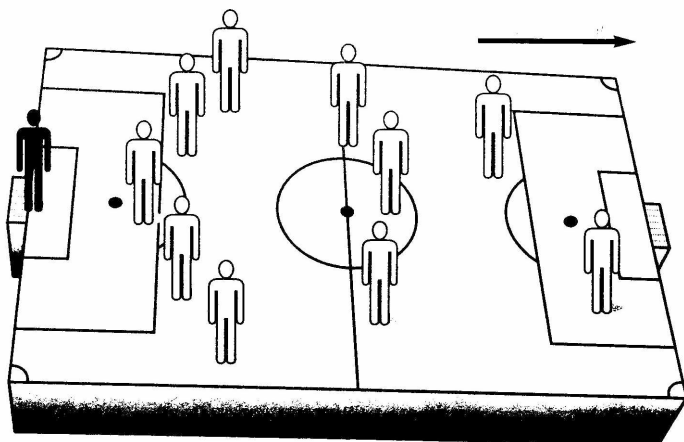


Esquema: 5-3-2 A-3L (Retranca)

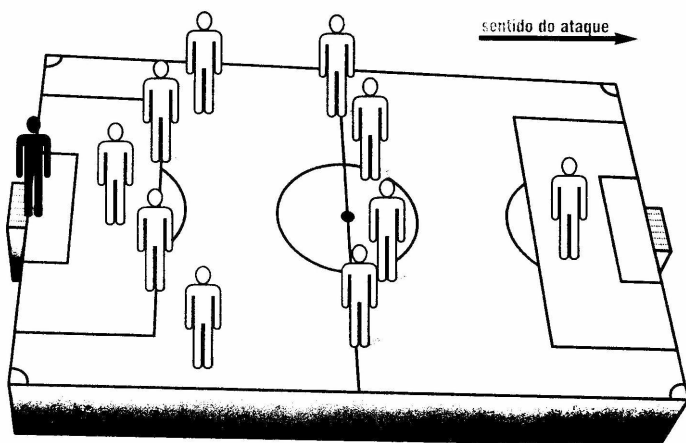


Esquema: 5-3-2s A-4L (Retranca)**Esquema: 5-3-2s B-2L (Retranca)**

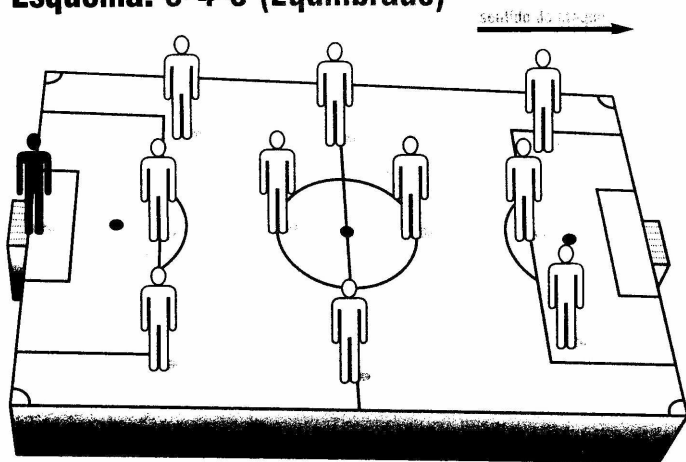
Esquema: 5-3-2s C-5L (Retranca)



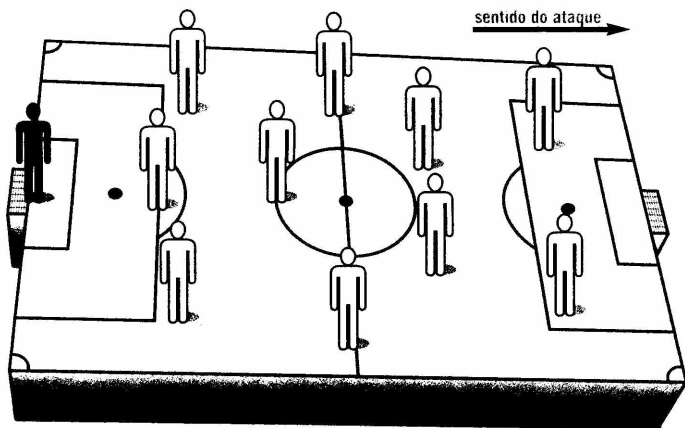
Esquema: 5-4-1s C-6 (Retranca)



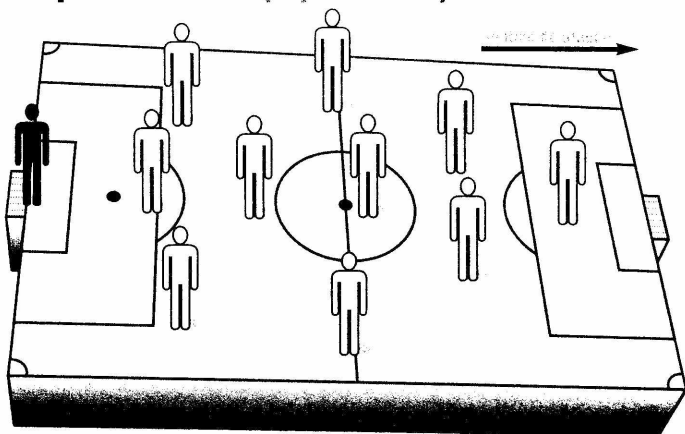
Esquema: 3-4-3 (Equilibrado)



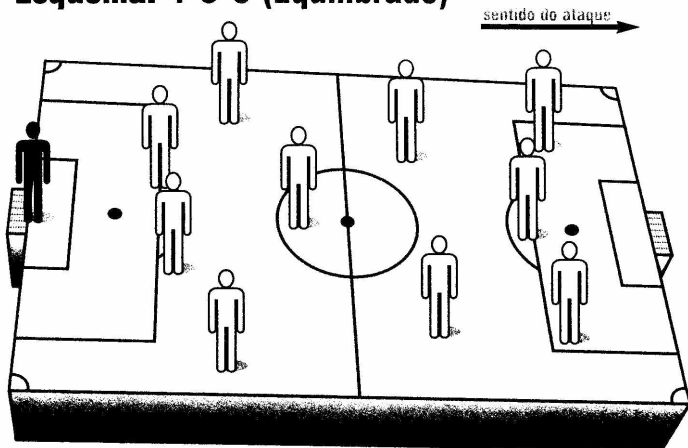
Esquema: 3-5-2 (Equilibrado)



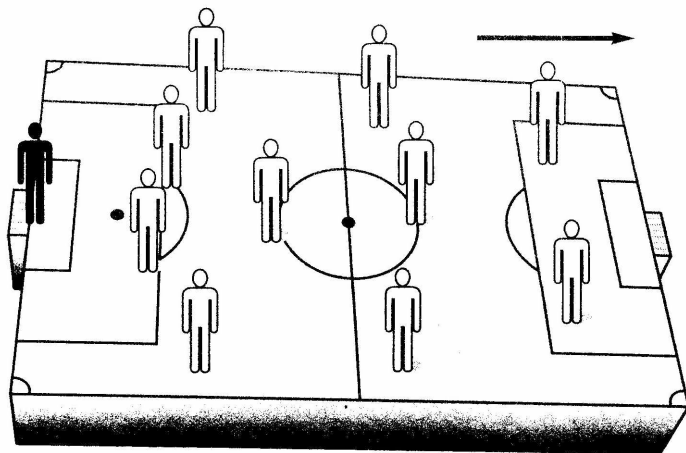
Esquema: 3-6-1 (Equilibrado)



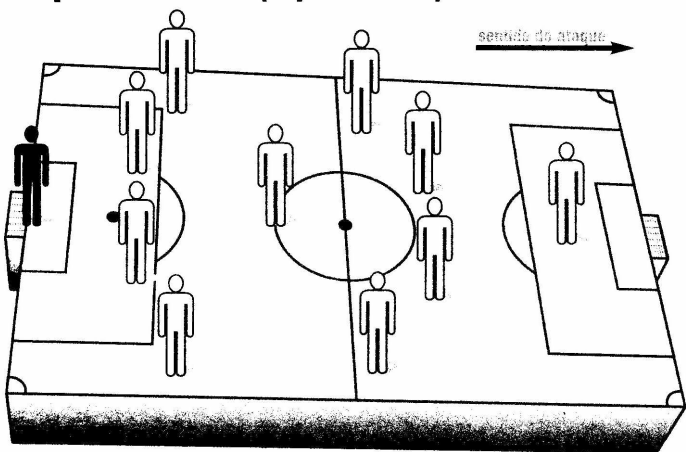
Esquema: 4-3-3 (Equilibrado)



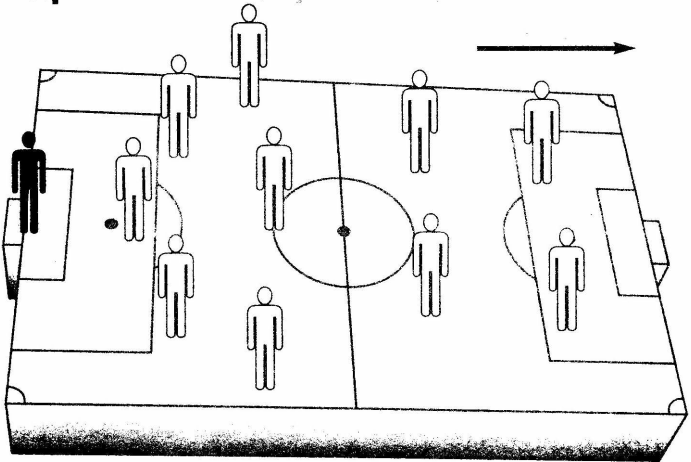
Esquema: 4-4-2 (Equilibrado)



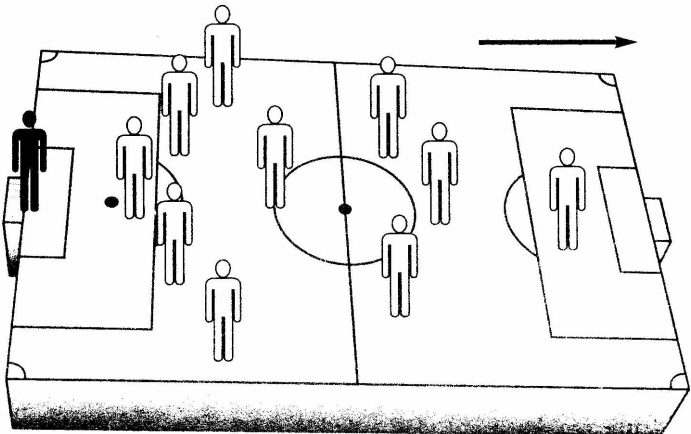
Esquema: 4-5-1 (Equilibrado)



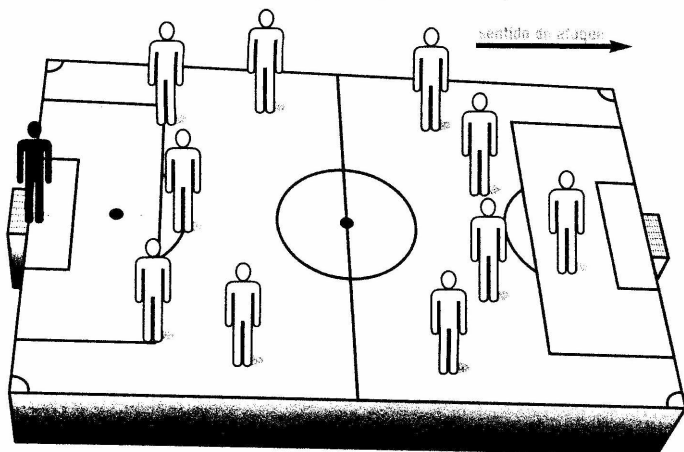
Esquema: 3-2-2 (Equilibrado)



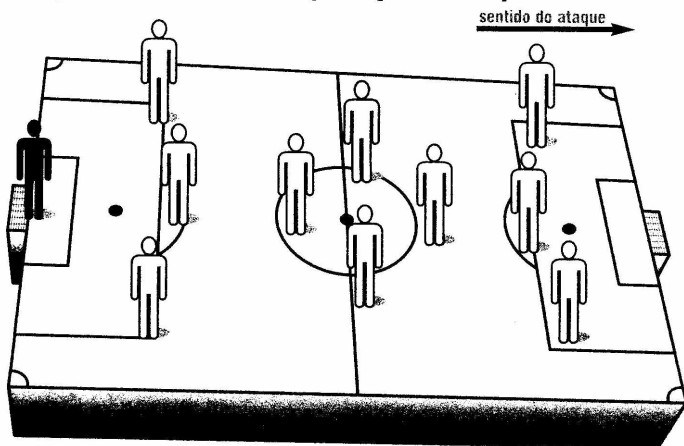
Esquema: 5-1-1 (Equilibrado)



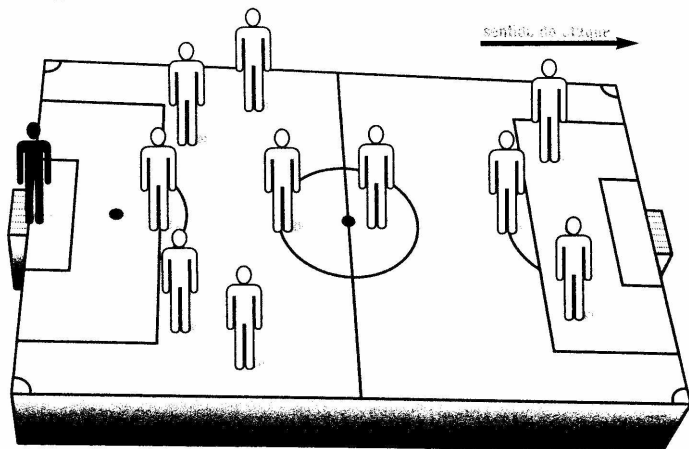
Esquema: 3-4-1 C1 (Ataque Total)



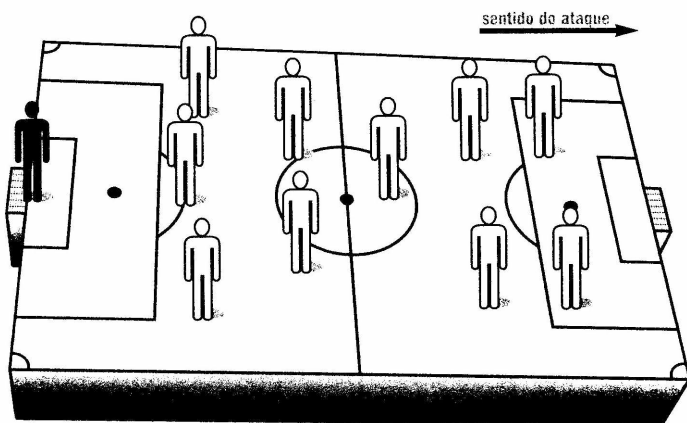
Esquema: 3-4-3 A4 (Ataque Total)



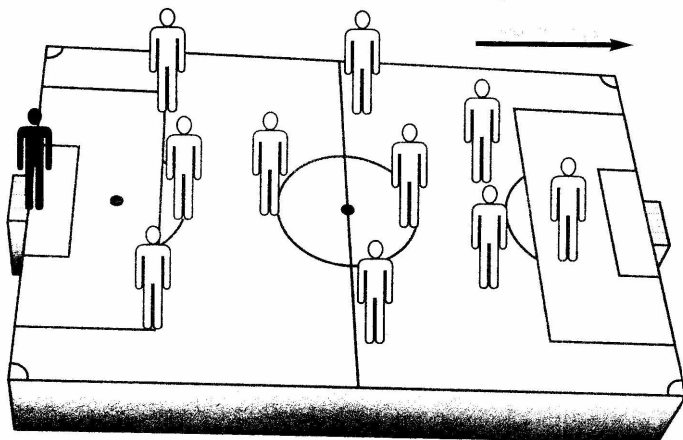
Esquema: 3-5-2 A3 (Ataque Total)



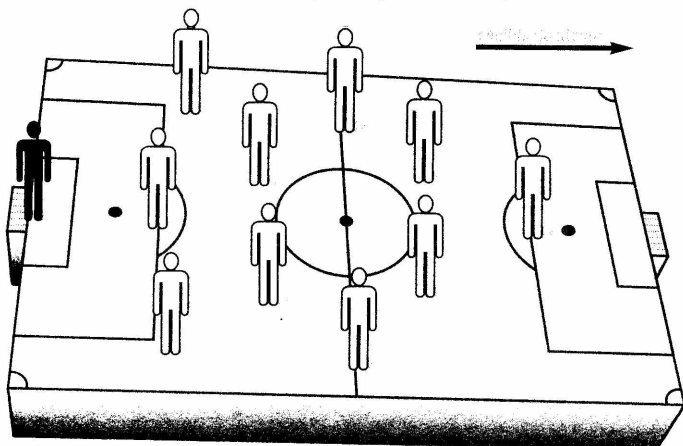
Esquema: 3-5-2 B3 (Ataque Total)



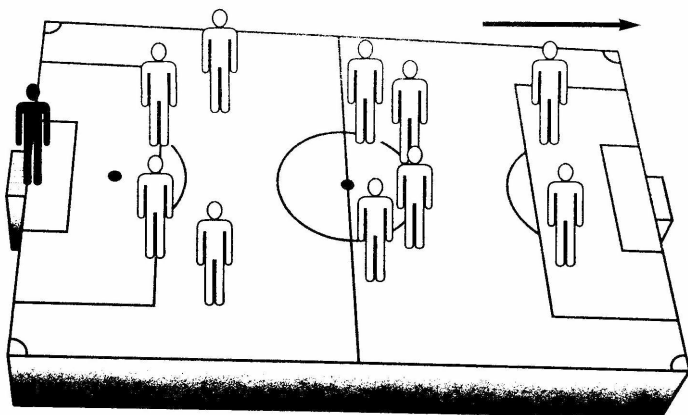
Esquema: 3-6-1 A1 (Ataque Total)



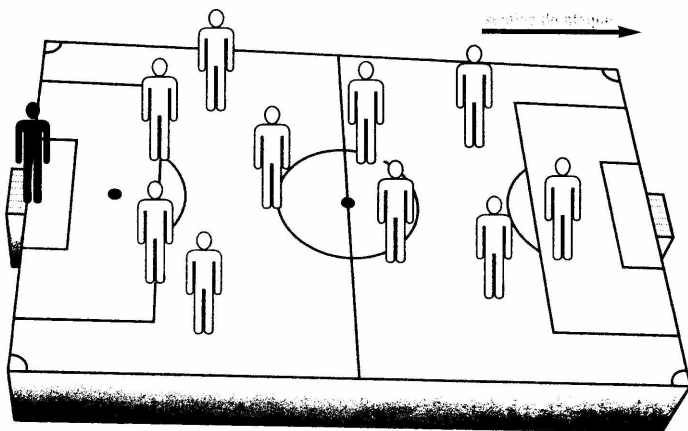
Esquema: 3-6-1 B1 (Ataque Total)



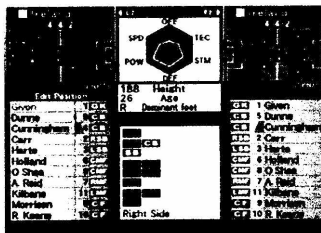
Esquema: 4-4-2 CA (15) : 4-4-2



Esquema: 4-5-1 A4 (Ataque Total)



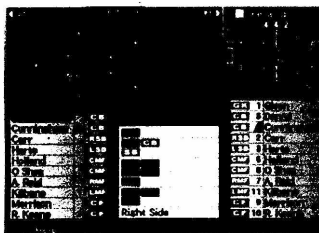
D. Edit Position



Após escolher uma formação tática, entre nesta opção para mover cada jogador individualmente e refinar o esquema tático de acordo com suas preferências. Pressione ● sobre um jogador e arraste-o até a posição do campo em que ele deve jogar.

O Edit Position também permite que você crie uma formação tática totalmente personalizada, descartando os modelos pré-definidos.

E. Team Settings



O computador ajusta automaticamente a colocação dos seus jogadores, associando a posição de cada um deles ao esquema tático selecionado. Defina a mentalidade da equipe e configure algumas estratégias para surpreender seu adversário.

• Formation A

Basta escolher uma tática e ajustar o posicionamento individual e coletivo.

• Formation B

Idêntico à opção anterior.

• Select Kicker

Nesta opção, você escolhe os batedores para cobranças de faltas, escanteios e pênaltis. Preste atenção na hora de atribuir as responsabilidades aos jogadores. As opções são:

Long Free Kick...falta de longa distância

Short Free Kick...falta de curta distância

Left Corne Kick.....escanteio à esquerda

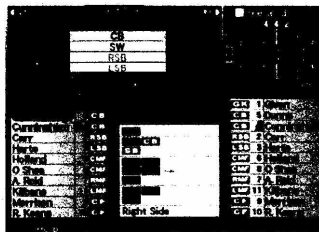
Right Corne Kickescanteio à direita

Penalty Kick.....pênalti

• Select Captain

Para selecionar o capitão, escolha o jogador desejado e aperte ●.

F. Individual



Aqui, você define manualmente para que lado cada um dos seus jogadores vai atacar ou defender.

• Attack

Define em que direção o jogador deverá

correr em qualquer situação de ataque. Tendo conhecimento do posicionamento tático adversário, você pode fazer com que seus jogadores corram de modo a escapar do bloqueio da zaga para receber a bola.

• Defense

Indica a "raça" do zagueiro nos momentos em que o adversário pressiona. As opções são: High (alto), Normal e Low (baixo). Se você escolher High, seu zagueiro irá com tudo para cima do atacante adversário, podendo cometer faltas ou até mesmo pênaltis na tentativa de impedir o lance.

• Mark Settings

Escolha o estilo normal para manter uma marcação homem-a-homem. Escolhendo a opção Aggressive, a

marcação será acirrada, o que acarretará faltas e possíveis punições com cartões.

• Edit Position

Você ganha acesso ao mapa do campo e pode ajustar a posição de cada jogador. É ideal para criar organizações táticas totalmente personalizadas.

• Role Select

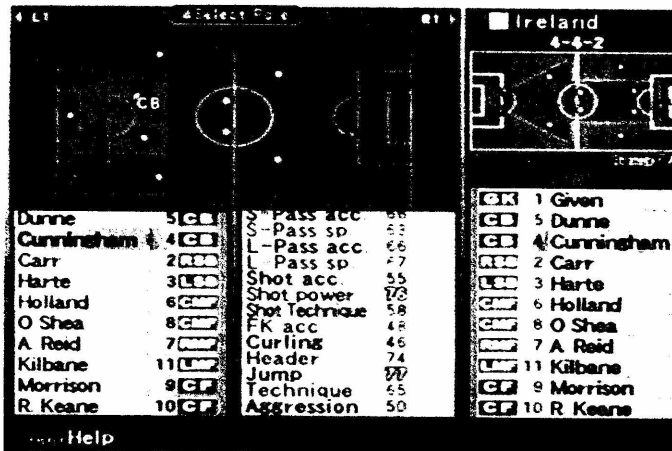
Escolha a função dos jogadores (zagueiro, atacante etc).

• Data Manager

Neste menu você tem as opções: copiar dados, eliminar dados, salvar dados, carregar dados, copiar dados do oponente e trocar dados com oponente.

• Go Back Menu

Retorna ao menu anterior.



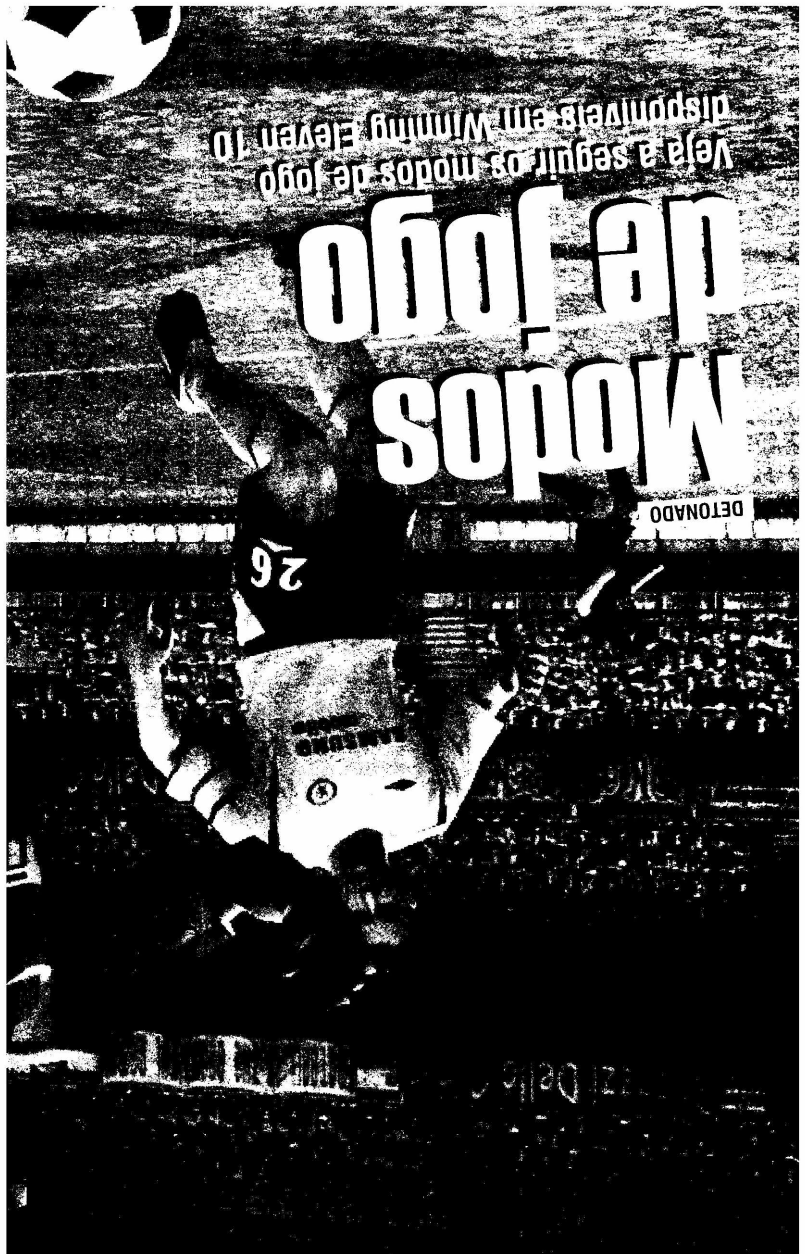
Veja a seguir os modos de jogo disponíveis em Winning Eleven 10

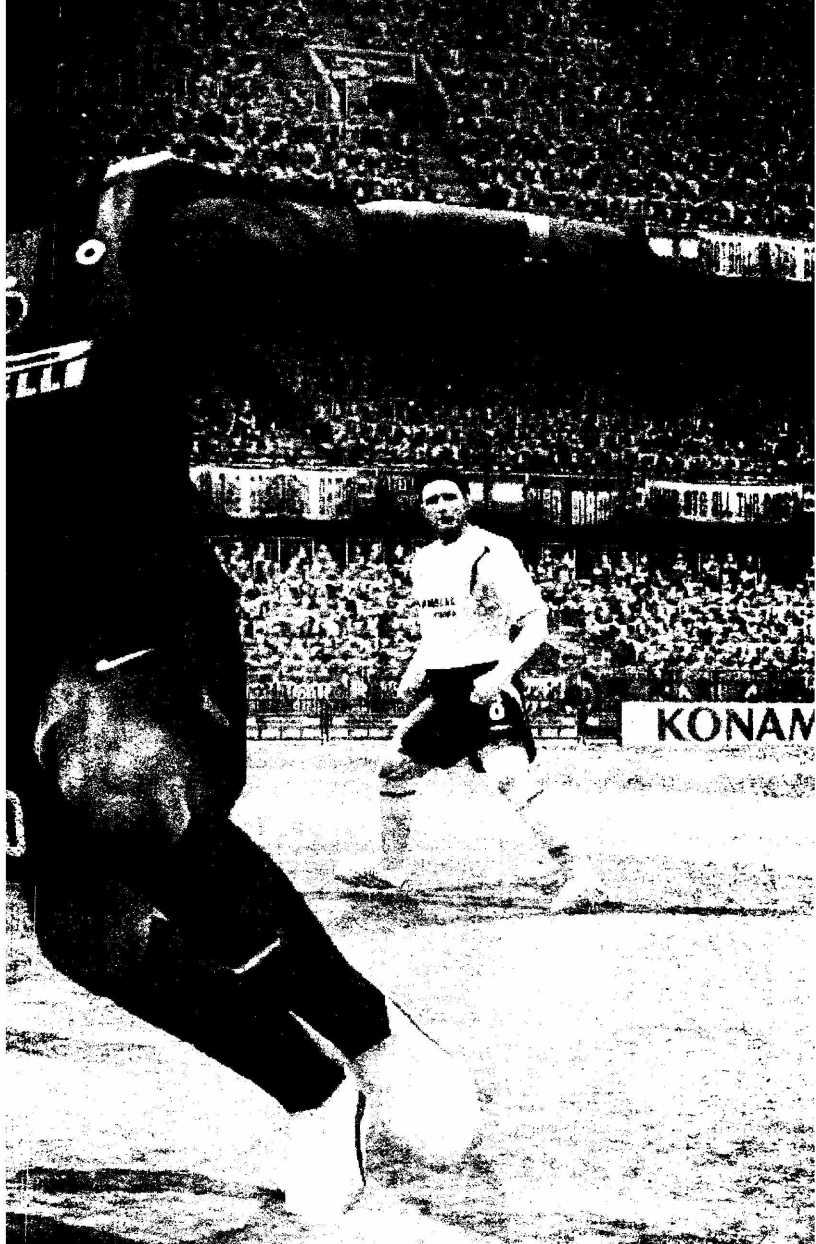
Modos de jogo

DETONADO

26

WINNING
ELEVEN 10





Match

Este modo permite treinar pênaltis e enfrentar um time fraco.

Master League

É um dos modos preferidos pelos fãs da série. Nele, você enfrenta clubes do mundo inteiro para conquistar as taças da WEFA (Winning Eleven Football Association) e ainda tem a chance de criar uma super-seleção personalizada.

Você começa a partida com um time meia boca e, conforme vai conquistando vitórias, consegue dinheiro para comprar jogadores melhores. Mas não basta apenas montar um timeço. É preciso também administrar o dinheiro para que não falte verba para o pagamento de salários. Caso contrário seu clube pode falir.

Início da partida

Acesse Master League(ML) e entre em New Game para começar. No menu Master League Configuration você verá algumas opções inexistentes na game anterior da série.

Q1 - Escolha um nível de dificuldade

Selecione o grau de dificuldade da partida. Não é possível mudar a opção após o início do jogo.

***para mudar o grau de dificuldade, compre outras opções no WE-Shop (nível com 6 estrelas).**

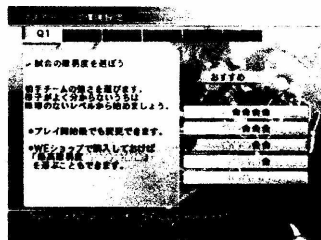
Q2 - Nível da Master League disponível

Quando você compra esta opção, o ambiente passa a interferir em uma

série de aspectos do time, como transferência, cansaço e pontos iniciais, bem como na administração da equipe.

***compre esta opção no WE-Shop (nível 6 estrelas).**

Q3 - Começar com um time normal ou alterado



Na primeira opção, ML Original Members, o seu time começa no modo original, o que deixa o jogo bem mais fácil. Já a Match Member Mode, permite evoluir as habilidades dos jogadores. Entretanto, também pode ocorrer perda de qualidade. A opção Custom Team Selection, por sua vez, apresenta jogadores que não se desenvolvem, não perdem qualidade e também não se aposentam.

Q4 - Opções de desenvolvimento

A opção You Raise Player permite que seus jogadores evoluam com o passar do tempo. Contudo, ao escolher essa opção, eles também podem perder qualidade. Já a opção Don't Raise, faz com que os atletas permaneçam com suas características intactas do começo

ao fim das temporadas. Ideal para quem não gosta de correr riscos.

Q5 - Sobre o mercado de transferências

A primeira opção faz com que cada time se reforce o mínimo necessário. Já a segunda modera a negociação de transferências de acordo com as circunstâncias. Na terceira, no entanto, as transferências acontecem freqüentemente.

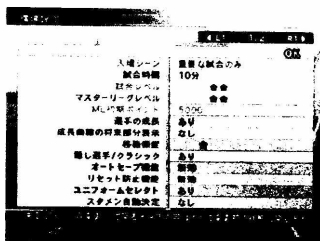
Verify - Mostra suas configurações

A opção Advance to Next avança para o próximo menu, enquanto que a Commence From First volta para o Q1.

General Settings

No menu General Settings, você pode optar por cortar a abertura que mostra os jogadores entrando em campo, diminuir ou aumentar o tempo da partida, alterar a dificuldade da Master League (conforme você coloca mais estrelas, diminui a quantidade de pontos) e decidir se o seu jogador se desenvolverá ou não no decorrer do campeonato. Aperte **L1** ou **R1** para ver opções adicionais que permitem selecionar o tipo de bola, os efeitos da mesma e um tópico com todas as explicações da ML.

Na tela de seleção de times, escolha um dos 138 disponíveis (caso queira escolher algum time no modo Random, aperte **■**) e a liga de A a D. Antes que o torneio tenha início, um outro menu será exibido com as seguintes opções:



- **To Next Match (Seta para cima)**
Começa a partida.

- **Locker room (Campo de futebol)**
É o seu vestiário. Nesta tela você confere informações sobre seu adversário, bem como a formação dele.

- **Data (Computador)**
Aqui você tem acesso às informações de todas as partidas do campeonato.

- **Negotiations (Aperto de mão)**
Como já acontecia em *Winning Eleven 9*, esta opção torna possível a negociação de jogadores por meio de compra ou venda de atletas.

- **Regulate Condition (Cones)**
Treino para a próxima partida.

- **Development Sheet (Gráfico)**
Aqui você confere um gráfico que mostra o desenvolvimento de cada jogador. Quanto mais baixo estiver o gráfico, pior o desempenho do atleta.

- **Edit Team (Camisa)**
Troca os números nas camisas dos

jogadores, muda os estádios, altera o nome da equipe, troca os uniformes e muda o emblema do time.

- **General Settings (bandeira)**

Acessa o menu General Settings (confira na página 47).

- **Save (Memory Card)**

Serve para salvar seu progresso.

- **To Mode Select Menu (Seta para baixo)**

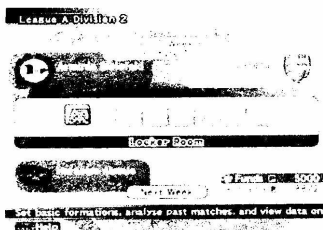
Finaliza a Master League e retorna para a tela principal.

Nos modos de ligas e copas, você tem a chance de disputar os principais torneios entre seleções e clubes do mundo. Nesta versão, além de todos os times existentes em *Winning Eleven 9*, você encontra algumas novidades, como Trinidad e Tobago, Angola, Gana e Togo.

League

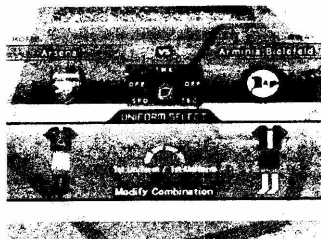
Antes do início da partida, escolha uma das seguintes ligas:

- **Liga Italiana**



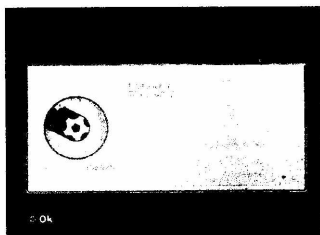
Regras: Total de 20 equipes e 38 partidas. Os jogadores que recebem o quarto cartão amarelo são suspensos por uma partida. O mesmo acontece caso ele tome um cartão vermelho.

- **Liga Alemã**



Regras: Na competição alemã, 18 equipes jogam 34 partidas para ver quem leva o título. Os jogadores são suspensos por um jogo ao receber o terceiro cartão amarelo. O cartão vermelho suspende por um jogo.

- **Liga Francesa**



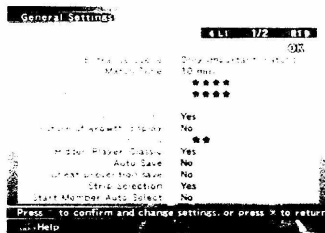
Regras: A liga francesa apresenta 20 times que disputam 38 partidas. A cada três cartões amarelos o jogador é suspenso automaticamente por um jogo. O cartão vermelho tira o jogador da partida.

• Liga Holandesa



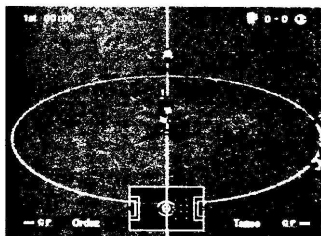
Regras: 18 times jogam 34 partidas. São necessários quatro cartões amarelos para tirar o jogador de uma partida. Após ser suspenso, se receber dois cartões amarelos, o jogador é suspenso novamente. Já após esta segunda suspensão, basta um único cartão amarelo para tirar o jogador de uma partida. O cartão vermelho, por sua vez, suspende automaticamente o jogador por uma rodada.

• Liga Espanhola



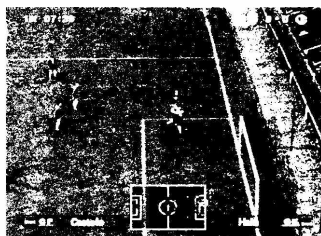
Regras: Aqui, 20 clubes disputam 38 partidas para definir o campeão. O jogador que recebe cinco cartões amarelos fica automaticamente fora de um jogo. O cartão vermelho também suspende por um jogo.

• Liga Inglesa



Regras: Outra liga que apresenta 20 times e 38 partidas. O jogador que receber cinco cartões amarelos fica fora de uma partida. Ao receber o oitavo cartão amarelo o jogador é suspenso novamente. Já o acúmulo de 12 cartões amarelos deixa o jogador fora de três rodadas. O cartão vermelho, por sua vez, garante ao jogador três partidas de suspensão.

• Liga Internacional



Aqui você pode escolher entre seleções e clubes.

Regras: 20 clubes participam da competição. Você pode optar por jogar a temporada completa, com partidas de ida e volta, ou meia temporada, com partidas de ida. Os jogadores são

suspensos por um jogo ao receberem dois cartões amarelos ou um vermelho.

• Copa Internacional



É o principal evento mundial

Regras: 32 seleções, divididas em oito grupos de quatro equipes, iniciam a competição. Os times de cada grupo jogam entre si e os dois primeiros colocados de cada grupo passam para a rodada seguinte, onde são disputadas partidas eliminatórias simples. Em caso de empate, há prorrogação e disputa de pênaltis.

• Copa Européia



Regras: 16 seleções da Europa são divididas em quatro grupos de quatro times cada. Os primeiros colocados de cada grupo passam para a próxima

rodada, onde se enfrentam em uma partida eliminatória simples. Em caso de empate, prorrogação e pênaltis definem o classificado.

Melhores da Copa

Quer se dar bem em todas as copas de *WE10*? Então confira a lista com as melhores seleções para cada uma delas:

Copa da América: Brasil

Copa Internacional: Espanha

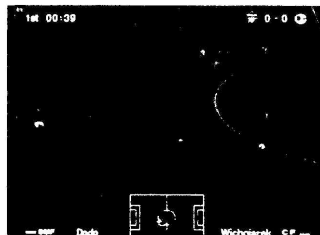
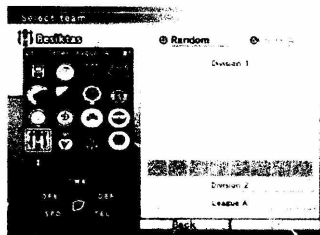
Copa Européia: Inglaterra

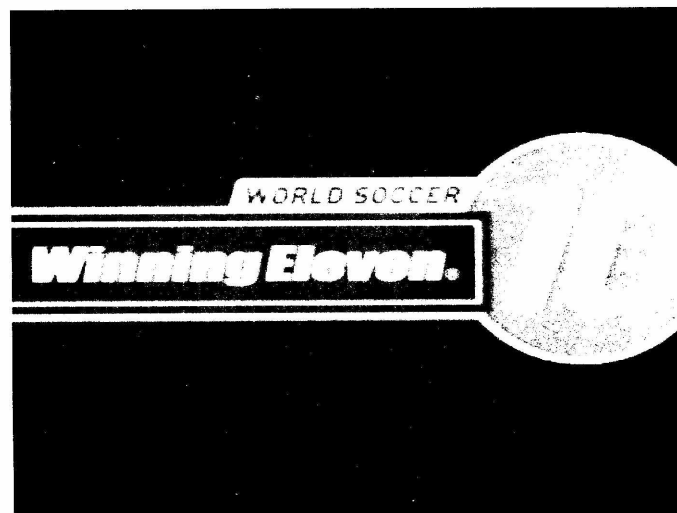
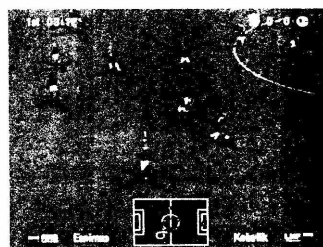
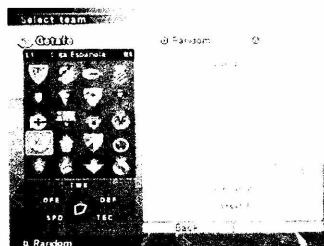
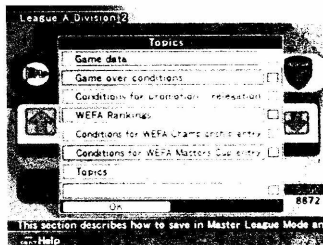
Copa Asiática: Japão

Copa Africana: Senegal

Especial: Copa da Konami

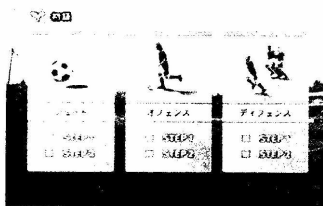
Neste campeonato é você quem decide quantos times vai enfrentar. Ao todo, são 32 jogando para conquistar a taça especial da Konami.





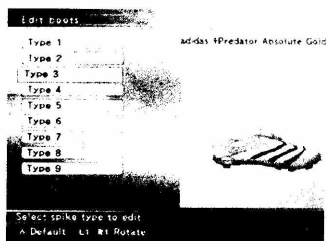
Winning Eleven 9

スナックショット練習



Antes de sair querendo humilhar todo mundo, dê uma passada nesse modo para praticar as técnicas básicas e aprender os controles do jogo.

Team Data



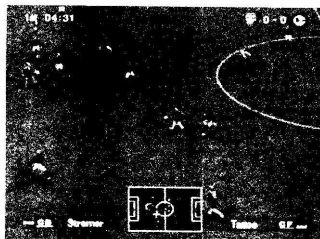
Praticamente não apresenta alterações em relação ao WE9. A única novidade é o menu Emblems and Logos, que permite trocar os emblemas e o logo dos times.

Match Overview

Este menu apresenta uma opção a menos que no game anterior, pois aqui não existe a conexão com o PSP.

Nippon Challenge

No Nippon Challenge de *Winning Eleven 9*, você jogava apenas com a

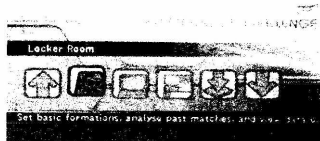


seleção japonesa. A caminho da Copa do Mundo, a equipe disputava uma pré-eliminatória contra três seleções de baixo escalão e, depois, as eliminatórias contra as principais seleções da Ásia. Em *Winning Eleven 10*, no entanto, você pode mudar sua seleção ao longo do torneio, escalando outros jogadores.

International Challenge

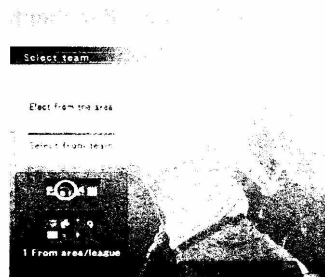
Asian Last round

Feature 1

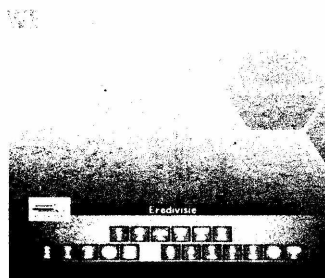


Exclusiva de *WE10*, a opção International Challenge é uma versão melhorada da Nippon Challenge. Você escolhe qualquer seleção do mundo e disputa a eliminatória e a repescagem em busca de uma vaga na Copa do Mundo. O curioso é que você pode começar a disputa com um grupo de jogadores e mudar a equipe ao longo do torneio, convocando outros

jogadores. Ao término das partidas, é mostrada a evolução de cada um deles, apresentado o melhor em campo, etc.



Uma das novidades de WE10 é a opção Random Selection Match, que cria um torneio com times montados aleatoriamente. Você seleciona o continente que deseja representar, escolhe os melhores jogadores e monta sua seleção. O jogo rola mais rápido e o grau de dificuldade do adversário é altíssimo. Prepare-se para criar calos nos dedos e suar a camisa para vencer.



Confira os segredos que estão guardados na loja virtual de Winning Eleven e invista bem sua grana. Para

entrar nesse menu, acesse o item Options e selecione WE-Shop. Cada opção deste menu traz uma categoria de itens que pode ser desbloqueada: times, jogadores, corte de cabelo, estádios, bolas, câmeras, música de fundo, novos times, etc.

• Players (jogadores)

Preço: 150 WEN (cada jogador);
Pela bagatela de 150 WEN, você pode comprar jogadores talentosos para reforçar sua equipe. São 160 jogadores disponíveis para você montar uma superequipe. Os jogadores adquiridos são armazenados na segunda janela da seleção de times.

Como a série *Winning Eleven* não é licenciada pela FIFA, os nomes de inúmeros atletas foram trocados. Confira a seguir a origem de cada um e os nomes verdadeiros dos mesmos. Se quiser, você corrige os nomes através do modo de edição de personagens existente no jogo.

LEGENDA

NJ – Nome no Jogo

PO – País de Origem

NV – Nome Verdadeiro

NJ	PO	NV
Akimoto	Japão	Y. Akita
Akiyama	Japão	T. Myojin
Azpnira	Colômbia	Asprilla
Adorelton	Brasil	Anderson
Ajeilo	Argentina	Agüero
Ali Jordan	Inglaterra	Johnson
Al Aumera	Equador	Alex Aguinaga
Al Imile	Romênia	A. Ilie

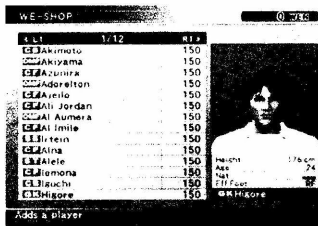
LEGENDA

NJ – Nome no Jogo

PO – País de Origem

NV – Nome Verdadeiro

NJ	PO	NV
Írtein.....	Irlanda.....	D. Irwin
Aina.....	EUA.....	Adu
Alele.....	México.....	Azizi
Lemona.....	Ghana.....	Yaboah
Iguchi.....	Japão.....	M. Ihara
Higore.....	Colômbia.....	Higuita

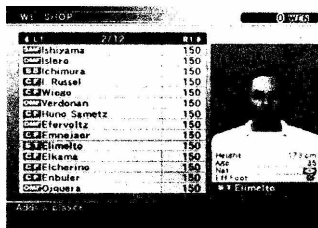


Ishima.....	Japão.....	N. Ishikawa
Islero.....	Espanha.....	F. Hierro
Ichimura.....	Japão.....	D. Ichikawa
I. Russel.....	Wales.....	I. Rush
Wiego.....	EUA.....	George Weah
Verdonan.....	Colômbia.....	Valderrama

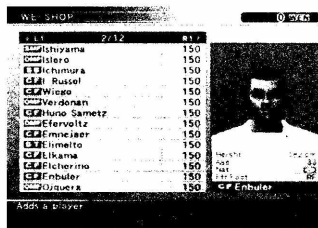


Huno Sametz.....	México.....	Hugo Sanches
Efervoltz.....	Alemanha.....	Effenberg
Emnejaer.....	Dinamarca.....	Elkjaer

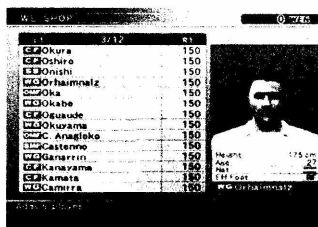
NJ	PO	NV
Elimelto.....	Brasil.....	Edmundo



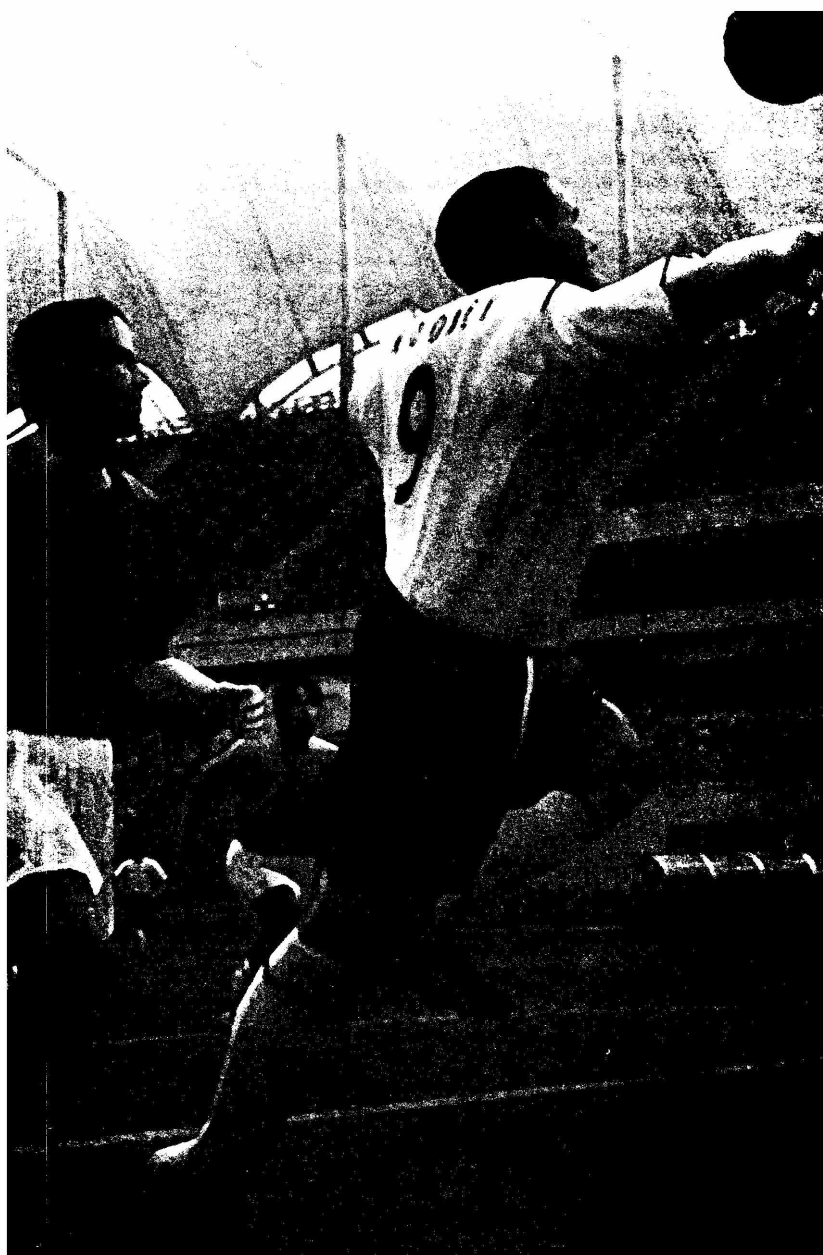
Elkama.....	Camarões.....	Mboma
Elcherino.....	Portugal.....	Eusebio
Enbuler.....	Brasil.....	Elber



Ojquera.....	Argentina.....	Ortega
Okura.....	Japão.....	T. Ogura
Oshiro.....	Japão.....	Syoji Jo
Onishi.....	Japão.....	E. Nakanishi
Orhaimnalz.....	Holanda.....	Overmars



Oka.....	Japão.....	D. Oku
----------	------------	--------



LEGENDA

NJ – Nome no Jogo

PO – País de Origem

NV – Nome Verdadeiro

NJ

PO

NV

Okabe Japão M. Okano

C. Anagleko Brasil Carlos Alberto

WE SHOP 0 WEN

SLT	3/12	R18
OK Okura	150	
OS Oshiro	150	
ON Onishi	150	
OR Orhaimalz	150	
OK Oka	150	
OK Okabe	150	
OG Oguade	150	
OK Okuyama	150	
CA C. Anagleko	150	
CC Castenno	150	
GA Ganarrin	150	
KA Kanayama	180	
KM Kamata	180	
CM Camirra	150	

Height: 177 cm
Age: 21
Net: 73
W: 68 kg

WP C. Anagleko

Add a player

Ganarrin Brasil Garrincha

WE SHOP 0 WEN

SLT	3/12	R18
OK Okura	150	
OS Oshiro	150	
ON Onishi	150	
OR Orhaimalz	150	
OK Oka	150	
OK Okabe	150	
OG Oguade	150	
OK Okuyama	150	
CA C. Anagleko	150	
CC Castenno	150	
GA Ganarrin	150	
KA Kanayama	180	
KM Kamata	180	
CM Camirra	150	

Height: 169 cm
Age: 26
Net: 70
W: 68 kg

WP Ganarrin

Add a player

Oguade Holanda Awusu-Abeyie

Okuyama Japão Y. Okudera

WE SHOP 0 WEN

SLT	3/12	R18
OK Okura	150	
OS Oshiro	150	
ON Onishi	150	
OR Orhaimalz	150	
OK Oka	150	
OK Okabe	150	
OG Oguade	150	
OK Okuyama	150	
CA C. Anagleko	180	
CC Castenno	180	
GA Ganarrin	180	
KA Kanayama	180	
KM Kamata	180	
CM Camirra	150	

Height: 177 cm
Age: 30
Net: 70
W: 68 kg

WP Okuyama

Add a player

NJ

PO

NV

Casteno Argentina L. Castroman

Kanayama Japão M. Nakayama

Kamata Japão K. Kamamoto

Camirra Argentina C. Caniggia

WE SHOP 0 WEN

SLT	3/12	R18
OK Okura	150	
OS Oshiro	150	
ON Onishi	150	
OR Orhaimalz	150	
OK Oka	150	
OG Oguade	150	
OK Okuyama	150	
CA C. Anagleko	150	
CC Castenno	150	
GA Ganarrin	150	
KA Kanayama	150	
KM Kamata	150	
CM Camirra	150	

Height: 177 cm
Age: 21
Net: 73
W: 68 kg

WP Camirra

Add a player

Kayukin Holanda V. Karpin

Calmen México Campos

Caremeli Argentina Cavenaghi

Kitazawa Japão T. Kitazawa

WE SHOP 0 WEN

SLT	4/12	R18
OK Kayukin	150	
OS Calmen	150	
ON Caremeli	150	
OR Kitazawa	150	
OK C. Lomer	150	
OG Gulangiala	150	
OK Rorez	150	
CC Anterion	150	
KA Korthe	150	
CA Sakatz	150	
EL Sadara	150	
SA Sato	150	
SS Salsalo	150	
SR Sarteric	150	

Height: 170 cm
Age: 26
Net: 70
W: 68 kg

WP Kitazawa

Add a player

C. Lomer Argentina C. Lopes

Gulangiala Espanha Guardiola

WE SHOP 0 WEN

SLT	4/12	R18
OK Kayukin	150	
OS Calmen	150	
ON Caremeli	150	
OR Kitazawa	150	
OK C. Lomer	150	
OG Gulangiala	150	
OK Rorez	150	
CC Anterion	150	
KA Korthe	150	
CA Sakatz	150	
EL Sadara	150	
SA Sato	150	
SS Salsalo	150	
SR Sarteric	150	

Height: 181 cm
Age: 35
Net: 70
W: 68 kg

WP Gulangiala

Add a player

LEGENDA

NJ – Nome no Jogo

PO – País de Origem

NV – Nome Verdadeiro

NJ PO NV
Sijlome.....Argentina.....D. Simeone

WE SHOP 0 MEN

LI	6/12	RI
LI1 Zarnic	150	
LI2 Djalma	150	
LI3 Stojanovic	150	
LI4 Djalma	150	
LI5 Djalma	150	
LI6 Djalma	150	
LI7 Djalma	150	
LI8 Djalma	150	
LI9 Djalma	150	
LI10 Djalma	150	
LI11 Djalma	150	
LI12 Djalma	150	
LI13 Djalma	150	
LI14 Djalma	150	
LI15 Djalma	150	
LI16 Djalma	150	
LI17 Djalma	150	
LI18 Djalma	150	
LI19 Djalma	150	
LI20 Djalma	150	

Add a player



LI1 Sijlome 150
Age 25
Exp 00

ScireniBélgicaScifo
GirocaniBrasil.....Giovanni

WE SHOP 0 MEN

LI	6/12	RI
LI1 Girocani	150	
LI2 Scireni	150	
LI3 Scireni	150	
LI4 Scireni	150	
LI5 Scireni	150	
LI6 Scireni	150	
LI7 Scireni	150	
LI8 Scireni	150	
LI9 Scireni	150	
LI10 Scireni	150	
LI11 Scireni	150	
LI12 Scireni	150	
LI13 Scireni	150	
LI14 Scireni	150	
LI15 Scireni	150	
LI16 Scireni	150	
LI17 Scireni	150	
LI18 Scireni	150	
LI19 Scireni	150	
LI20 Scireni	150	

Add a player



LI1 Girocani 150
Age 25
Exp 00

StjanovicHolandaD. Stojkovic

WE SHOP 0 MEN

LI	6/12	RI
LI1 Stjanovic	150	
LI2 Stjanovic	150	
LI3 Stjanovic	150	
LI4 Stjanovic	150	
LI5 Stjanovic	150	
LI6 Stjanovic	150	
LI7 Stjanovic	150	
LI8 Stjanovic	150	
LI9 Stjanovic	150	
LI10 Stjanovic	150	
LI11 Stjanovic	150	
LI12 Stjanovic	150	
LI13 Stjanovic	150	
LI14 Stjanovic	150	
LI15 Stjanovic	150	
LI16 Stjanovic	150	
LI17 Stjanovic	150	
LI18 Stjanovic	150	
LI19 Stjanovic	150	
LI20 Stjanovic	150	

Add a player



LI1 Stjanovic 150
Age 25
Exp 00

SforzaSuíça.....C. Sforza

NJ PO NV
Skorimlov.....Bulgária.....Stoichkov
SeironEspanha.....B. Sergi

WE SHOP 0 MEN

LI	6/12	RI
LI1 Skorimlov	150	
LI2 Skorimlov	150	
LI3 Stjanovic	150	
LI4 Sforza	150	
LI5 Seiron	150	
LI6 S. Colerton	150	
LI7 Durlimints	150	
LI8 Takamoto	150	
LI9 Datoherasi	150	
LI10 Tanigawa	150	
LI11 Dalshir	150	
LI12 Chimral	150	
LI13 Ziede	150	
LI14 De Sueran	150	

Add a player



LI1 Seiron 150
Age 25
Exp 00

S.Colerton.....Portugal.....S. Conceição
Durlimints.....Escócia.....K. Dalgligh
Takamoto.....JapãoT. Takagi
Datoherasi.....BrasilD. Pelendier
Tanigawa.....Japão.....K. Hasegawa
Dalshir.....Suécia.....M. Dahlin
Chimral.....Croácia.....Chilavert

WE SHOP 0 MEN

LI	6/12	RI
LI1 Girocani	150	
LI2 Skorimlov	150	
LI3 Stjanovic	150	
LI4 Sforza	150	
LI5 Seiron	150	
LI6 S. Colerton	150	
LI7 Durlimints	150	
LI8 Takamoto	150	
LI9 Datoherasi	150	
LI10 Tanigawa	150	
LI11 Dalshir	150	
LI12 Chimral	150	
LI13 Ziede	150	
LI14 De Sueran	150	

Add a player



LI1 Chimral 150
Age 25
Exp 00

Ziede.....Alemanha.....C. Ziede

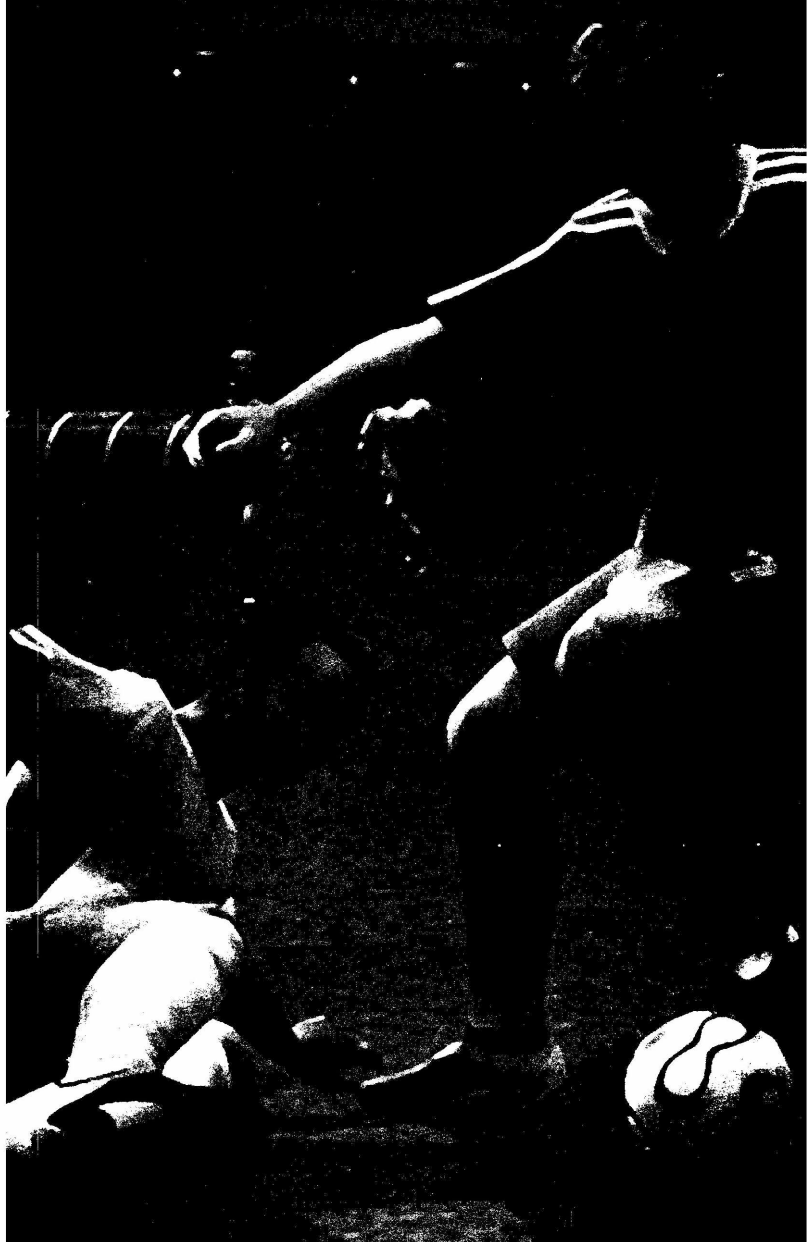
WE SHOP 0 MEN

LI	6/12	RI
LI1 Ziede	150	
LI2 Skorimlov	150	
LI3 Stjanovic	150	
LI4 Sforza	150	
LI5 Seiron	150	
LI6 S. Colerton	150	
LI7 Durlimints	150	
LI8 Takamoto	150	
LI9 Datoherasi	150	
LI10 Tanigawa	150	
LI11 Dalshir	150	
LI12 Chimral	150	
LI13 Ziede	150	
LI14 De Sueran	150	

Add a player



LI1 Ziede 150
Age 25
Exp 00



DETONADO

LEGENDA

NJ – Nome no Jogo

PO – País de Origem

NV – Nome Verdadeiro

NJ

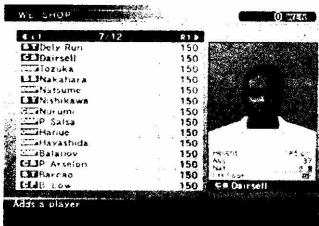
PO

NV

De SqueranEspanhaDi Stefano



Dely RunEscóciaD. Law
DairsellFrançaDessailly



TozukaJapãoK. Toda
NakaharaJapãoA. Narahashi



NJ

PO

NV

NatsumeJapãoH. Nanami
NishikawaJapãoA. Nishizawa
NurumiArábia SauditaM. Hawsawi
PSalsaPortugalP. Sousa
HanueRomêniaHagi



HayashidaJapãoT. Hashiratani
BalanovBulgáriaK. Balakov



PArselsonSuéciaP. Andersson
BarcaoBrasilFalcão
B.LowBrasilVagner Love



NJ PO NV
Palunca.....Itália.....G. Pagliuca

WE SHOP 0 WEN

4.1.1	8/12	R13
Palunca	150	
Barool	150	
Fil Da Buuni	150	
Pjiromel	150	
Kukumoto	150	
Fukuyama	150	
Bussarana	150	
Fujitani	150	
Bkhalin	150	
Brander	150	
Pursai	150	
Pursel	150	
Burnolen	150	
Froequertoli	150	

Add a player



G. Pagliuca

Barool.....Espanha.....Bakero
Fil Da Buuni.....Holanda.....Frank De Boer
Pjiromel.....Bélgica.....M. Preud Homme
Kukumoto.....Japão.....T. Hattori
Fukuyama.....Japão.....M. Fukuda
Bussarana.....Espanha.....E. Butragueno

WE SHOP 0 WEN

4.1.1	8/12	R13
Palunca	150	
Barool	150	
Fil Da Buuni	150	
Pjiromel	150	
Kukumoto	150	
Fukuyama	150	
Bussarana	150	
Fujitani	150	
Bkhalin	150	
Brander	150	
Pursai	150	
Pursel	150	
Burnolen	150	
Froequertoli	150	

Add a player



E. Butragueno

Fujitani.....Japão.....T. Fujita
Bkhalin.....Ucrânia.....O. Blokhin
Brander.....Escócia.....W. Bremner

WE SHOP 0 WEN

4.1.1	8/12	R13
Palunca	150	
Barool	150	
Fil Da Buuni	150	
Pjiromel	150	
Kukumoto	150	
Fukuyama	150	
Bussarana	150	
Fujitani	150	
Bkhalin	150	
Brander	150	
Pursai	150	
Pursel	150	
Burnolen	150	
Froequertoli	150	

Add a player



W. Bremner

NJ PO NV
Pursai.....Itália.....I. Protti
Pursel.....Hungria.....Puskas

WE SHOP 0 WEN

4.1.1	8/12	R13
Palunca	150	
Barool	150	
Fil Da Buuni	150	
Pjiromel	150	
Kukumoto	150	
Fukuyama	150	
Bussarana	150	
Fujitani	150	
Bkhalin	150	
Brander	150	
Pursai	150	
Pursel	150	
Burnolen	150	
Froequertoli	150	

Add a player



I. Protti

Burnolen.....Suécia.....T. Brolin
Froequertoli.....Uruguai.....E. Francescoli

WE SHOP 0 WEN

4.1.1	8/12	R13
Palunca	150	
Barool	150	
Fil Da Buuni	150	
Pjiromel	150	
Kukumoto	150	
Fukuyama	150	
Bussarana	150	
Fujitani	150	
Bkhalin	150	
Brander	150	
Pursai	150	
Pursel	150	
Burnolen	150	
Froequertoli	150	

Add a player



E. Francescoli

Frona.....Espanha.....F. Gonzalez
Hoeitor.....Alemanha.....T. Hassler
Bergstaron.....Espanha.....A. Beguiristain
Betlav.....Ucrânia.....I. Belanov
Benuki.....Irlanda do Norte.....G. Best
Hejumok.....Áustria.....A. Herzog

WE SHOP 0 WEN

4.1.1	8/12	R13
Palunca	150	
Barool	150	
Fil Da Buuni	150	
Pjiromel	150	
Kukumoto	150	
Fukuyama	150	
Bussarana	150	
Fujitani	150	
Bkhalin	150	
Brander	150	
Pursai	150	
Pursel	150	
Burnolen	150	
Froequertoli	150	

Add a player



A. Herzog

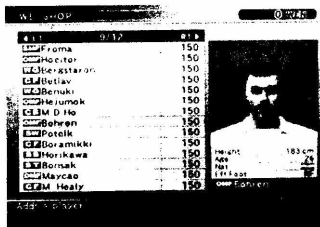
LEGENDA

NJ – Nome no Jogo

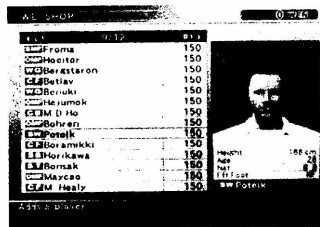
PO – País de Origem

NV – Nome Verdadeiro

NJ PO NV
M D Ho Korea M. Hong
Bohren Croácia Z. Boban



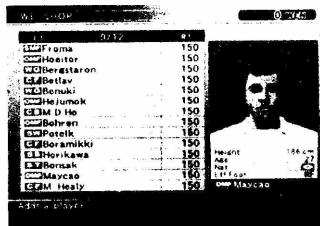
Potelk Romênia G. Popescu



Boramikki Croacia A. Boksic
Horikawa Japão T. Horiike



NJ PO NV
Bonsak Polônia Z. Boniek
Maycao Brasil Marcio Rodrig.

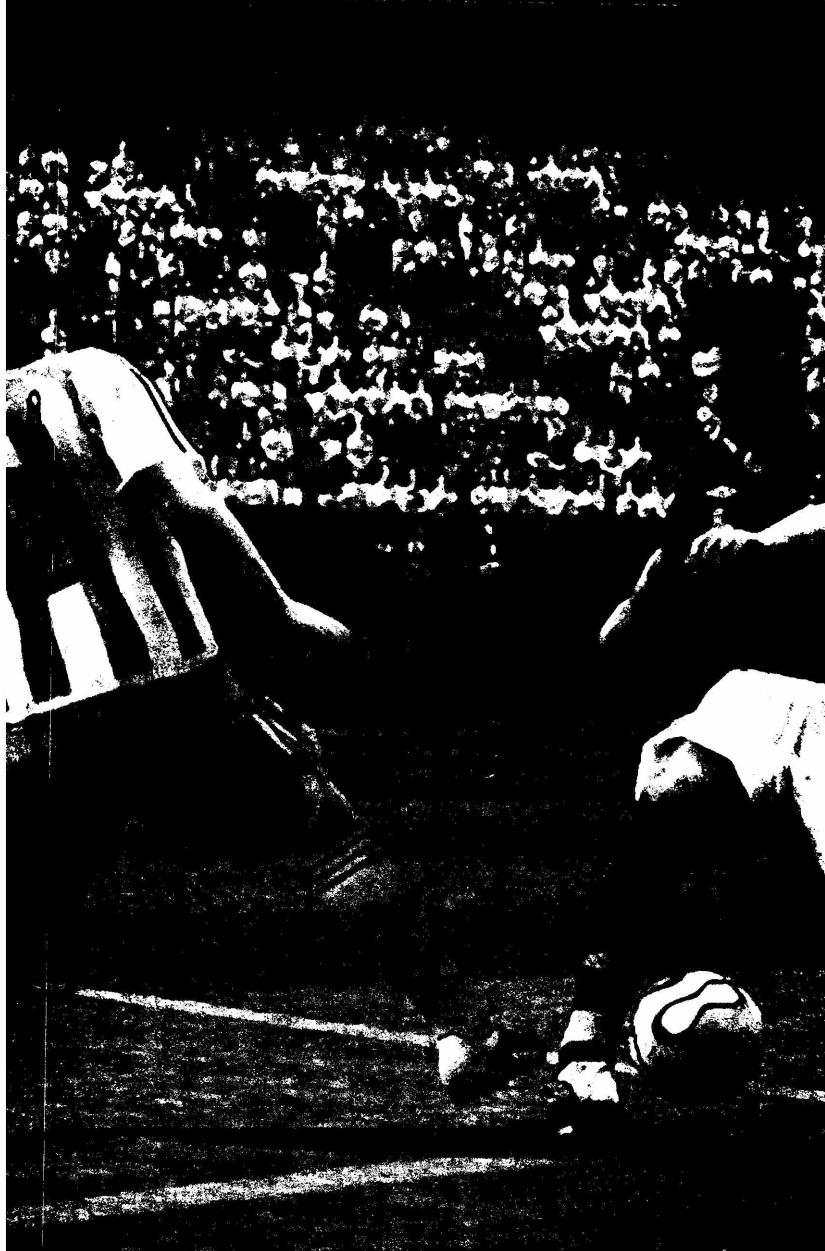


M. Healy Wales M. Hughes
Mackawa Japão M. Maezono
Matsuno Japão N. Matsuda
Matsubara Japão S. Matsunaga
M. Herguetto Itália M. Esposito
Marrius Inglaterra S. Mattheus



Mikami Japão K. Miura
Ninami Japão S. Tsunami





LEGENDA

NJ - Nome no Jogo

PO - País de Origem

NV - Nome Verdadeiro

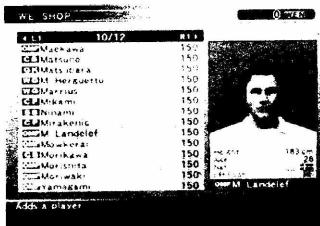
NJ

PO

NV

Mirakenic Holanda P. Mijatovic

M.Landelef Dinamarca M. Laudrup



NJ

PO

NV

Moriwaki Japão H. Moriyasu

Yamagami Japão M. Yamaguchi

Yalem Rússia L. Yashin

Ragli África do Sul Radebe

Ragow Romênia M. Radoi

Ladane Suécia Ravelli

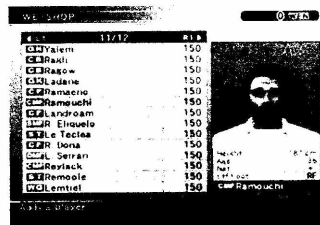


MowKerai Rússia Mostovoi



Ramaeno Itália Ravanelli

Ramouchi Japão R. Sobrinho



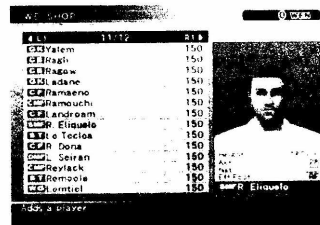
Morikawa Japão R. Morioka

Morishita Japão H. Morihima



Landroom Dinamarca B. Laudrup

R.Elquelo Espanha Luis Enrique



NJ PO NV
Le TecleaInglaterra.....Le Tissier

WE SHOP 0 WEN

LI	11/12	RI
CF Valem	150	
CF Rash	150	
CF Ragow	150	
CF asane	150	
CF Ramouchi	150	
CF Andream	150	
CF Elhouelo	150	
CF Le Teclea	150	
CF Dona	150	
CF Seiran	150	
CF Reylack	150	
CF Remoole	150	
CF Lemtiel	150	

Add a player



CF Le Teclea

NJ PO NV
R. KiraCamarõesRoger Milla

WE SHOP 0 WEN

LI	12/12	RI
CF Rogatera	150	
CF Rozerio	150	
CF R Kira	150	
CF Da Buuni	150	
CF Waquirson	150	
CF Warol	150	

Add a player



CF R Kira

R. DonaUruguaiRuben Sosa

WE SHOP 0 WEN

LI	11/12	RI
CF Valem	150	
CF Rash	150	
CF Ragow	150	
CF asane	150	
CF Ramouchi	150	
CF Andream	150	
CF Elhouelo	150	
CF Le Teclea	150	
CF Dona	150	
CF Seiran	150	
CF Reylack	150	
CF Remoole	150	
CF Lemtiel	150	

Add a player



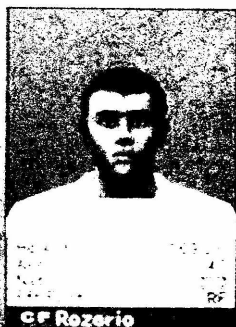
CF R Dona

L. SeiranEspanhaMiramontes
ReylackInglaterra.....J. Redknapp
Remoole.....IsraelH. Revivo
LemtielItáliaG. Lentini
RogateraColômbiaH. Rodallega
R. da Buuni.....HolandaRonald De Boer
Waquirson.....Brasil.....Washington
Warol.....InglaterraC. Waddle
Rozerio.....Brasil.....Romário

WE-SHOP

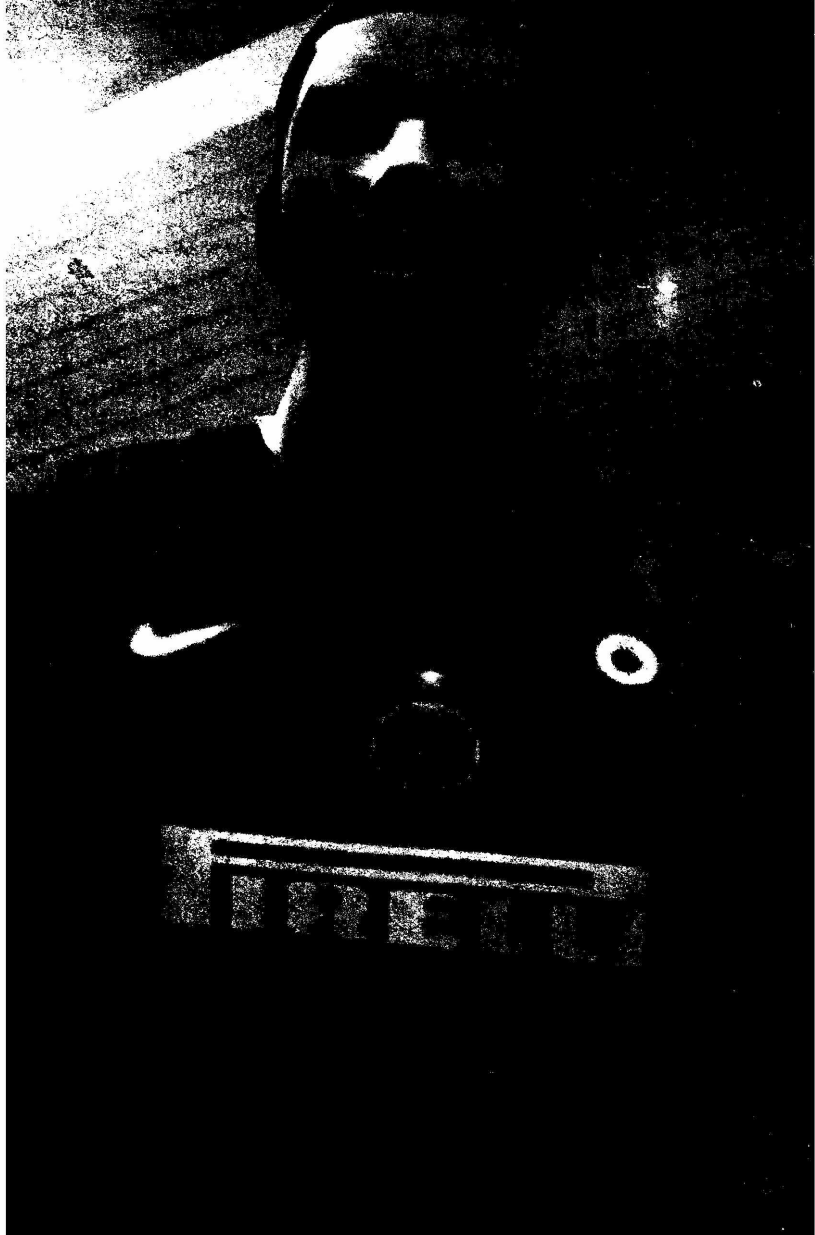
0 WEN

LI	12/12	RI
CF Rogatera	150	
CF Rozerio	150	
CF R Kira	150	
CF Da Buuni	150	
CF Waquirson	150	
CF Warol	150	



CF Rozerio

Add a player



GAME MASTER **GUIA COMPLETO**

Parte integrante da revista

GAMEMASTER

edição Nº 20.

*Não pode ser vendido
separadamente*



Rua M.M.D.C., 121 • CEP 05510-900 • São Paulo • SP
Fax: (0xx11) 3819-0538 • www.gameblow.com.br