

# PlayBall

## GAMING

MINUANO



FIFA 07



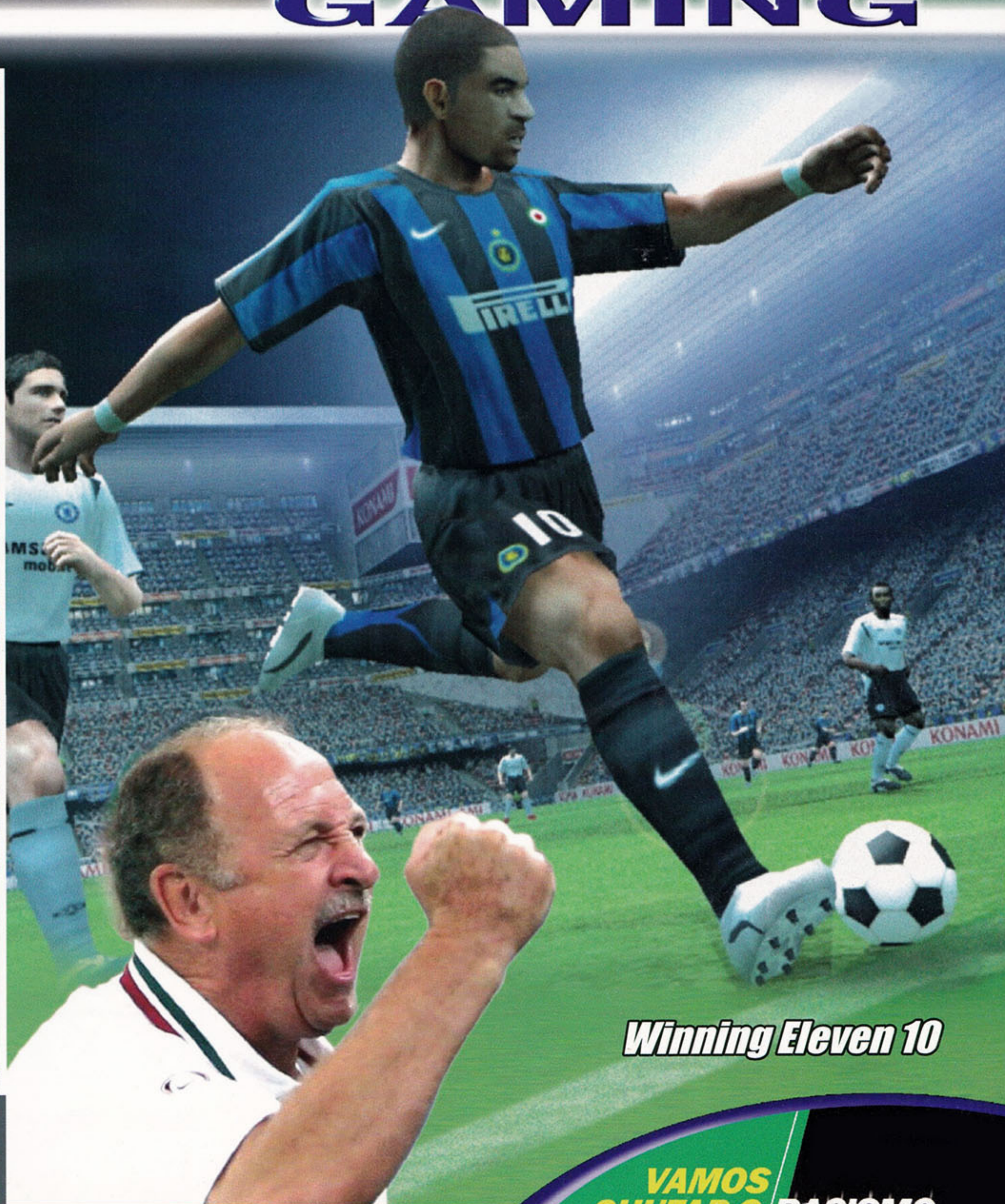
Football Manager 2006



Championship Manager 2006



Championship Manager 03/04



Winning Eleven 10

PlayStation 2 XBOX GAMECUBE PC CD-ROM PSP

**SEJA VOCÊ O TÉCNICO COM OS MELHORES JOGOS DE MANAGER!**

**VAMOS CHUTAR O RACISMO PRA FORA DO FUTEBOL**

**393 dicas pra você vencer!**

# INFORMAÇÃO E CULTURA AO SEU ALCANCE!



CAR-01 - R\$ 6,90



TIRO-01 - R\$ 8,90



ERA-01 - R\$ 5,90



BEST-01 - R\$ 5,90



BRS-01 - R\$ 5,90



CHC-01 - R\$ 7,90

RECEBA JÁ  
EM SUA CASA.

MINUANO

CAR-01 R\$6,90 [ ]  
TIRO-01 R\$8,90 [ ]  
ERA-01 R\$5,90 [ ]  
BEST-01 R\$5,90 [ ]  
BRS-01 R\$5,90 [ ]  
CHC-01 R\$7,90 [ ]

**PREENCHA O CUPOM ABAIXO PARA FAZER O SEU PEDIDO.**

NOME:

ENDEREÇO:

TELEFONE:

MANDE CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL PARA EDITORA MINUANO LTDA.

CAIXA POSTAL: 16.352 - CEP: 02515-970 - SÃO PAULO - SP

VOCÊ RECEBERÁ EM SUA CASA, SEM NENHUMA OUTRA DESPESA, EM ATÉ 30 DIAS.

NÃO É NECESSÁRIO RECORTAR SUA REVISTA, BASTA MANDAR CÓPIA OU XEROX DESTA CUPOM.

IMPORTANTE: O VALE POSTAL É UM PEQUENO FORMULÁRIO ADQUIRIDO NOS CORREIOS. OS LEITORES QUE FIZEREM ESTA OPÇÃO, FAVOR TAMBÉM PREENCHER A ÚLTIMA LINHA DO MESMO COM OS CÓDIGOS DAS REVISTAS.

VOCÊ TAMBÉM PODE FAZER SEU PEDIDO PELA INTERNET: [www.edminuano.com.br](http://www.edminuano.com.br)

# EDITORIAL

O BRASIL PERDEU A COPA, MAS O FUTEBOL CONTINUA MOVENDO AS PAIXÕES DOS BRASILEIROS. NOVOS CRAQUES COMEÇAM A GANHAR A CENA E OS GOLS, A ALEGRIA DO JOGO, CONTINUA EMPOLGANDO OS MILHARES DE TORCEDORES ESPALHADOS PELOS QUATRO CANTOS DO MUNDO.

PLAY BALL TRAZ NESTA EDIÇÃO 393 DICAS DE CINCO JOGOS: DOIS TÍPICOS GAMES DE FUTEBOL E TRÊS GAMES DE ADMINISTRAÇÃO DE TIMES.

NOS GAMES DE FUTEBOL TRAZEMOS OS DESTAQUES DO MOMENTO: O WINING ELEVEN 10 E O FIFA 07. NELES A JOGABILIDADE ESTÁ MAIS COMPLEXA E MAIS ATRATIVA. EM RESUMO, JOGAR ESTÁ CADA VEZ MAIS EMOCIONANTE.

NOS JOGOS ESPECIALIZADOS EM ADMINISTRAÇÃO DE TIMES, ONDE O JOGADOR MONTA, ADMINISTRA E ATÉ MESMO TREINA E ESCALA A SUA EQUIPE, TRAZEMOS OS MAIS VIBRANTES GAMES DESTA CATEGORIA: O CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04; O CHAPIONSHIP MANAGER 2006; E O FUTEBOL MANAGER 2006.

AGORA É NÃO PERDER TEMPO E PARTIR PARA O ABRAÇO, POIS COM PLAYBALL VOCÊ GANHA É DE GOLEADA.



P. 4

*World Soccer Winning Eleven 10*

*Championship Manager 2006*

P. 18

*Championship Manager 2006*

**FOOTBALL  
MANAGER**

P. 24

*Football Manager 2006*

*FIFA 07*

P. 28

P. 40

*Championship Manager 03/04*

**WORLD SOCCER**

# **Winning Eleven**

# 10

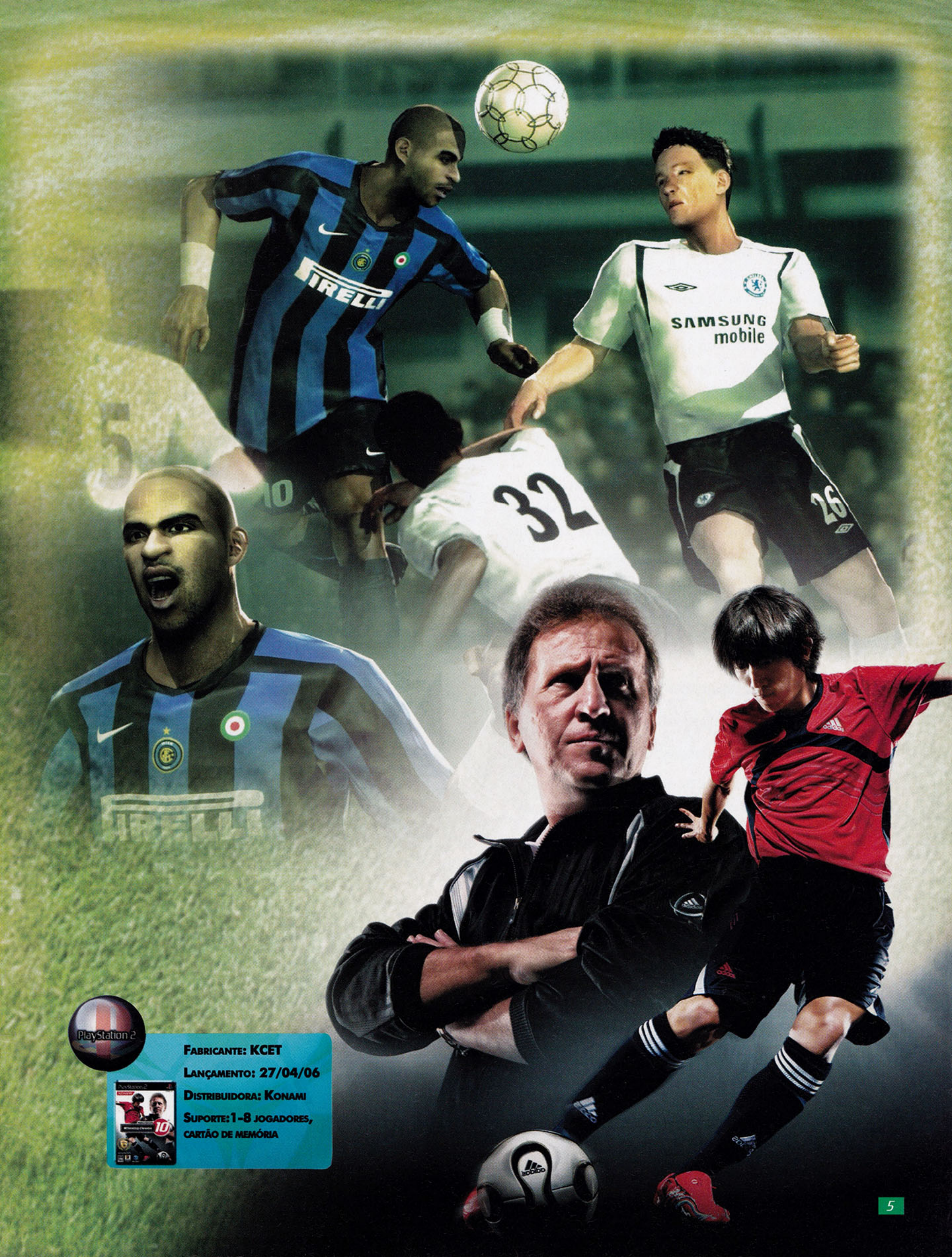
**N**em bem a copa do mundo acabou e já chegou o Winning Eleven 10. A Konami lançou sua arma fatal, o mais tradicional e imbatível game de futebol. Winning Eleven 10 traz mudanças para a série. A produtora deixou o jogo mais ágil e mais fácil de fazer gols sem perder a essência e as características estratégicas que a marcaram. As animações estão mais perfeitas e com novos quadros de movimento. Dribles inéditos foram elaborados.

Entre as modalidades está uma chamada International Challenge, que será uma versão mais global do Nippon Challenge. Nesse modo, o jogador poderá escolher 46 países e acompanhará de perto toda a

trajetória da equipe até chegar ao campeonato mundial passando por fases de eliminatórias.

Na famosa Master League há uma opção que permite descartar a curva de progressão de um atleta. No decorrer do jogo, foi adicionado um comando que permite fazer jogadas ensaiadas apertando os botões e . A produtora também melhorou a inteligência artificial do juiz. A narração e os comentários continuam iguais, e a composição musical fica a cargo da melodia "Win and Shine", usada na abertura do jogo e também no comercial da versão japonesa. Prepare-se para muitas horas de diversão.





**FABRICANTE: KCET**  
**LANÇAMENTO: 27/04/06**  
**DISTRIBUIDORA: KONAMI**  
**SUPORTE: 1-8 JOGADORES,**  
**CARTÃO DE MEMÓRIA**



## **SELECTIONS MATCHS**

Uma das novidades de World Soccer Winning Eleven 10 é a opção Selection Matches, que são partidas nas quais você convoca os melhores jogadores do continente. Você seleciona o continente que queira jogar, depois escolhe os melhores jogadores e monta sua própria seleção de astros. O jogo é um pouco mais rápido, e a dificuldade do adversário é bem alta. Jogar contra o computador é uma parada duríssima. Terá de suar muito para vencer, além de ver belas jogadas e dribles do adversário. Os times também contam com uniformes personalizados para cada continente. Não há campeonatos desse tipo, são apenas jogos de apresentação, mas vale a pena!



## **INTERNATIONAL CHALLENGE**

A International Challenge é outra novidade interessante. O objetivo é o mesmo da Nippon Challenge, mas aqui você escolhe qualquer seleção do planeta. Você passará pela fase eliminatória e pela repescagem (se necessário) para disputar a Copa do Mundo. É possível montar sua própria seleção. Por exemplo: se escolher o Brasil, a seleção começará com seus jogadores principais, mas nos intervalos entre uma partida e outra, você poderá convocar outros jogadores nacionais que estão jogando em clubes no Brasil ou na Europa (durante a fase classificatória). No término de cada jogo, ainda é mostrada a evolução dos jogadores, e ver quem foi o melhor em campo. Nessa modalidade fica bem mais divertido jogar e conquistar a Copa do Mundo!

## **JAPANESE CHALLENGE**

Aqui você dará uma de Zico e comandará a seleção japonesa para a conquista do mundo. Uma diferença notável com o Winning Eleven 9 é que, como na International Challenge, você poderá mudar a seleção de acordo com o passar das partidas podendo escalar outros jogadores que atuam no futebol asiático e mundial. Além disso, fica em destaque a foto de cada um na tabela de formação. Se você é fã de futebol internacional (e não apenas o europeu), então não pode perder essa!





MENU TRADUZIDO

# Menu principal

1. PARTIDA DE EXIBIÇÃO E COBRANÇAS DE PÊNALTIS
2. MASTER LEAGUE
3. LEAGUE
4. COPA
5. TREINAMENTO
6. EDIT MODE
7. OPÇÕES
8. JAPANESE CHALLENGE
9. INTERNATIONAL CHALLENGE
10. SELECTION MATCHS

マッチ  
 マスターリーグ  
 リーグ  
 カップ  
 トレーニング  
 エディット  
 オプション  
 ニッポンチャレンジ  
**インターナショナルチャレンジ**  
 ランダム・セレクションマッチ

自由にチームを選んで、インターナショナルカップ優勝を目指すモードです



オプション  
 ニッポンチャレンジ  
 インターナショナルチャレンジ  
 ランダム・セレクションマッチ  
 の対戦やPK戦もできます。



## GUIA DO ARTILHEIRO

### ENGANADINHA DO GARRINCHA

**UTILIDADE:** Enganar a marcação.

**COMO FAZ:** Pare a bola e aperte duas vezes bem rápido ← ou →

*O que faz: Finge que vai e volta.*

### PEDALADA

**UTILIDADE:** Pode provocar uma falta do adversário ou deixá-lo sem saber se você irá passar, tocar, cruzar, chutar.

**COMO FAZ:** **L1** + **L1**

*O que faz: Vá passando o pé sobre a bola sem tocar.*

### PEDALADA RÁPIDA

**UTILIDADE:** Proteger a bola

**COMO FAZ:** **R2** + **R2**

*O que faz: Dá uma pedalada rápida.*

### 360°

**UTILIDADE:** Driblar adversários e goleiros

**COMO FAZ:** Gire o analógico esquerdo em 360°

*O que faz: O jogador dá um giro completo por cima da bola e ultrapassa o adversário.*

### PEDALADINHA PARADO

**UTILIDADE:** Chamar a marcação.

**COMO FAZ:** Pare e aperte duas vezes

**L1/R2**

*O que faz: Dá uma pedalada parado.*

### MUDAR SENTIDO DURANTE PEDALADA

**UTILIDADE:** Eliminar aquelas pedaladas que o jogador não pára de fazer

**COMO FAZ:** Enquanto estiver pedalando para mudar o sentido do jogador, aperte

**R2** + Lado desejado

*O que faz: Muda o rumo da pedalada.*

### ELÁSTICO

*RONALDO, RONALDINHO GAÚCHO, CRISTIANO RONALDO, IBRAIMOVICH, TAKAHARA, CISSE*

**UTILIDADE:** Tirar um jogador da jogada

**COMO FAZ:** três vezes **R2** ou **L1**

*O que faz: é um clássico do Ronaldinho.*





## PEDALADA E ADIANTADA 1

**UTILIDADE:** Enganar a marcação que está vindo.

**COMO FAZ:** Pedale normalmente e aperte **R1**

*O que faz: Dá algumas pedaladas e adianta.*

## BALÃOZINHO

**UTILIDADE:** Deixar a marcação para trás.

**COMO FAZ:** Parar com **R2** e apertar **↑** e **↓** no R3.

*O que faz: Levanta a bola jogando-a por cima do jogador.*

## PEDALADA E ADIANTADA ←

**UTILIDADE:** Enganar a marcação que está vindo.

**COMO FAZ:** Duas vezes **R2** e diagonal para frente + corrida

*O que faz: Dá uma pedalada rápida e adianta.*

## PUXADINHA

**UTILIDADE:** Escapar de carrinhos.

**COMO FAZ:** Pare **R2** + **←**

*O que faz: Puxa a bola para trás.*

## CORTA LUZ

**UTILIDADE:** Pode deixar um companheiro na cara do gol ou tirar a bola da marcação.

**COMO FAZ:** Manter pressionado o botão de corrida ao receber a bola

*O que faz: Deixa a bola passar entre as pernas.*

## CORTA LUZ RECUPERANDO A BOLA

**UTILIDADE:** Receber certos lançamentos e passes.

**COMO FAZ:** Segure **R1** (botão de correr) para dar o corta luz e, logo quando a bola passar, aperte e segure **R2** para recuperá-la.

*O que faz: Dependendo da posição em que o passe ou lançamento for recebido, fica impressionante.*

## FINGIR CHUTAR OU CRUZAR

**UTILIDADE:** Enganar o jogador adversário e os goleiros facilmente.

**COMO FAZ:** **○** + **⊗** ou **□** + **⊗**

*O que faz: Finge um chute ou um cruzamento.*



# DIGAS

WORLD SOCCER

Winning Eleven

# 10

PlayStation 2



## PEDALADA + ELÁSTICO

**UTILIDADE:** O adversário não fazer falta ou ir seco.

**COMO FAZ:** Aperte duas vezes **L1** e, depois que o jogador der algumas pedaladas, antes de ele terminar, aperte outra vez **L1** ou **R2**

**O que faz:** *Dá algumas pedaladas e depois um elástico.*



## DRIBLE DE VELOCIDADE

**UTILIDADE:** Muito útil com jogadores velozes que deixam a marcação para trás.

**COMO FAZ:** Correndo com a bola, segure **R1** + **R2** e mova o direcional para a diagonal.

**O que faz:** *Adianta a bola bem para frente e dá um pique.*



## BALÃOZINHO AO RECEBER

**COMO FAZ:** Quando receber a bola na altura do peito ou dominá-la com o peito, mova o direcional para a direção contrária.

**O que faz:** *Dá um toquezinho dando um balão em si próprio.*



## DRIBLE DE CORPO

APENAS ALGUNS JOGADORES

Não pode estar correndo com ou com o pé ruim do jogador

**COMO FAZ:** Aperte rapidamente **↑+→** ou **↓+→**

**O que faz:** *Finge, em movimento, que vai para o lado.*



## AJEITADA

**UTILIDADE:** Aumenta a precisão de chutes e cruzamentos.

**COMO FAZ:** Parado, aperte **R1** + **L1**

**O que faz:** *Dá um toquinho na frente.*

## 1-2

**UTILIDADE:** Muitas utilidades, como uma tabela para deixar na cara do gol ou fazer um contra-ataque fulminante.

**COMO FAZ:** **L1** + **×** + **×**

**O que faz:** *Dá um toque para um jogador e recebe de volta.*

# DIGAS

WORLD SOCCER

Winning Eleven

# 10

PlayStation 2



## 1-2 LONGO

**UTILIDADE:** Muitas utilidades, como uma tabela para deixar na cara do gol ou fazer um contra-ataque fulminante.

**COMO FAZ:** **L1** + **X** + **△**

**O que faz:** *Dá um toque para um jogador e recebe adiantadamente.*

## 1-2 AÉREO

**UTILIDADE:** Muitas utilidades, como uma tabela para deixar na cara do gol ou fazer um contra-ataque fulminante.

**COMO FAZ:** **L1** + **X** + **○**

**O que faz:** *Dá um toque para um jogador e recebe de volta no alto.*

## PULAR CARRINHO

**UTILIDADE:** Escapar de carrinhos.

**COMO FAZ:** Quando o adversário der o carrinho, aperte rapidamente **R2**

**O que faz:** *Pula o Carrinho*

## SUPER CANCEL

**UTILIDADE:** Interceptar toques, lançamentos e recuperar a posse de bola, entre outros.

**COMO FAZ:** **R1** + **R2**

**O que faz:** *Controla o jogador sem a bola livremente.*

## DRIBLING

*É PRECISO TER O HABILIDADE DE DRIBLE/"DRIBLING ABILITY" ATIVADO*

**UTILIDADE:** Melhorar o estilo futsal.

**COMO FAZ:** Normalmente pelo direcional ou **R2** + **→** (bem de leve)

**O que faz:** *Andar no estilo futsal, com mais controle e mais rapidamente*

## TURN

*APENAS ALGUNS JOGADORES, COMO HENRY, GIGGS E CRISTIANO RONALDO*

**UTILIDADE:** Virar para a direção oposta ajudando na hora de driblar.

**COMO FAZ:** **R1** + Direcional ao contrário ou meio diagonal da direção de onde você está indo.

**O que faz:** *Dá um toquinho de calcanhar para trás deixando o jogador em uma boa posição para passes, cruzamentos e chutes.*

## COMBO - PUXADINHA + TURN

*SÓ JOGADORES QUE FAZEM O TURN*

**UTILIDADE:** Sair da marcação da frente e de trás.

**COMO FAZ:** Pare e segure **R2** e aperte **→** para fazer a puxadinha. Depois que ele fizer, rapidamente aperte **R1** + **←** e **↓** ao mesmo tempo.

**O que faz:** *Dá a puxadinha e depois faz um Turn diferente do normal.*



## CHUTES

**CHUTE COLOCADO**  
**UTILIDADE:** Chutes de curta distância.  
**COMO FAZ:** Aperte **[Square]** e, depois de encher a barrinha, aperte e segure **[R2]**  
*O que faz: Chuta com o lado do pé.*

**ENCOBRIDA**  
**UTILIDADE:** Se bem dominado é gol na certa.  
**COMO FAZ:**  
**[L1] + [Square]** é melhor para encobrir de longe  
**[Square] + [L1]** é melhor para encobrir de perto  
*O que faz: Chuta fraco por cima do goleiro.*

**CHUTE NO LADO**  
**UTILIDADE:** Tirar os jogadores e o goleiro adversário da jogada.  
**COMO FAZ:** Perto do goleiro, aperte **[Square]** e depois aperte e segure **[R1]**  
*O que faz: Chuta em meia altura no lado do goleiro.*

**MIDLING SHOOT**  
JOGADOR COM "MIDLING SHOOT ABILITY", COMO ADRIANO E LAMPARD  
**UTILIDADE:** chute potente.  
**COMO FAZ:** Quando um jogador estiver a uma pequena distância da bola, aperte **[Square]** até metade da barra  
*O que faz: Chute potente.*

**SHOOT-CANCEL**  
**UTILIDADE:** Chute para cruzamentos aéreos de difícil recepção.  
**COMO FAZ:** Quando a bola estiver vindo, aperte **[R1] + [R2]**. Apenas aperte os dois juntos e depois aperte **[Square]** para carregar a barrinha de chute.  
*O que faz: O jogador pode dar voleios, bicicletas, meias-bicicletas, apoiar-se num pé e chutar no outro e chutar de primeira.*



# DICAS

WORLD SOCCER

Winning Eleven

# 10

PlayStation 2



## COBRANÇA DE FALTA

### COBRANÇA FORTE

**UTILIDADE:** Cobranças de longe.

**COMO FAZ:** Segure para frente +

*O que faz: Chute forte.*

### COBRANÇA POR CIMA DA BARREIRA

**UTILIDADE:** Cobranças de perto.

**COMO FAZ:** Segure ↓ +

*O que faz: Chuta por cima da barreira.*

### COBRAR COM SEGUNDO JOGADOR

**UTILIDADE:** Enganar o goleiro.

**COMO FAZ:** Segure +

*O que faz: Chuta com o segundo jogador.*

### COBRANÇA POR CIMA DA BARREIRA FORTE

*PARA NÃO MUITO LONGE NEM PERTO*

**UTILIDADE:** Dificultar defesa do goleiro.

**COMO FAZ:** Segure para ↓ + e, depois de encher a barrinha, aperte e segure

*O que faz: Chuta forte por cima da barreira*

### COBRAR FALTA RAPIDAMENTE

**COMO FAZ:** Em faltas simples no meio de campo, aparecerá no canto inferior esquerdo da tela a opção para você apertar

+

*O que faz: O jogador cobra rapidamente a falta, antes mesmo de o juiz apitar.*

### COBRANÇA POR CIMA DA BARREIRA FRACA

*PARA CURTA DISTÂNCIA*

**UTILIDADE:** Cobranças de perto, mas o goleiro pega com mais facilidade.

**COMO FAZ:** Segure para ↓ + e depois de encher a barrinha aperte e segure

*O que faz: Chuta fraco por cima da barreira.*

### COBRANÇA COLOCADA

**UTILIDADE:** Cobrança de falta ideal para média distância.

**COMO FAZ:** +

*O que faz: Chuta colocado.*



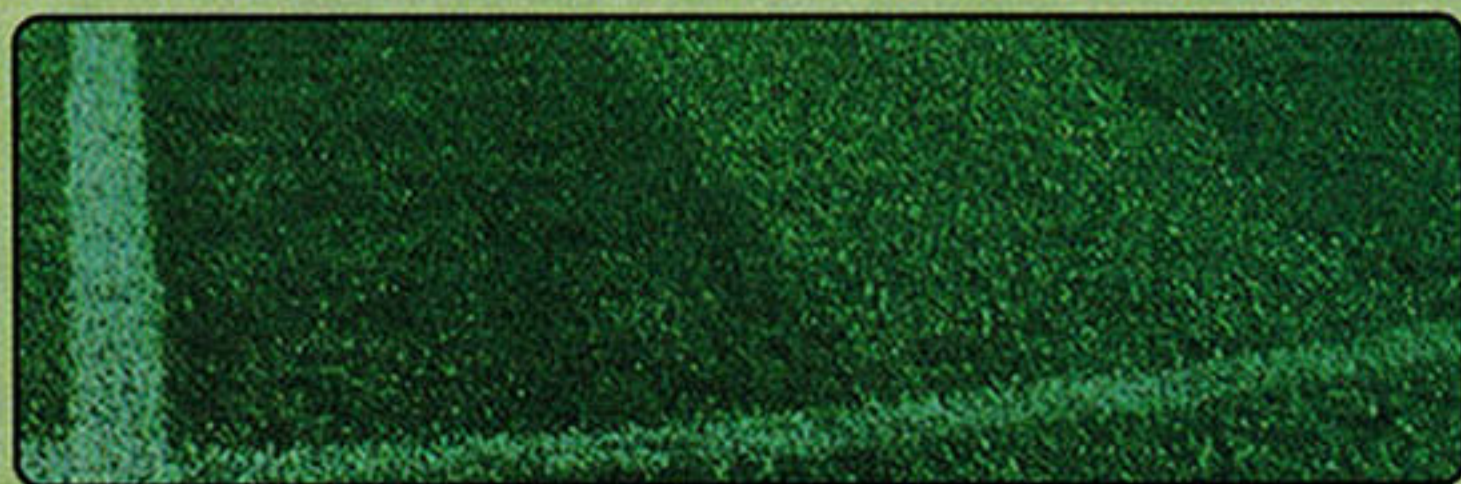
# DICAS

WORLD SOCCER

Winning Eleven

# 10

PlayStation 2



## COBRANÇA RASTEIRA

*CURTA DISTÂNCIA*

**UTILIDADE:** Na chuva ou se passar por baixo da barreira

**COMO FAZ:** ↓ + ○

*O que faz: Chuta rasteiro.*

## COBRANÇA BEM FORTE

**UTILIDADE:** Cobranças a bastante distância.

**COMO FAZ:** Vá apertando rapidamente □ sem deixar a barrinha passar muito da metade

*O que faz: Chute bem forte.*

## COBRANÇA COM CURVA

**UTILIDADE:** Enganar o goleiro, em muitos casos.

**COMO FAZ:** Mire para →/← + □ e depois de encher a barrinha, aperte para o lado inverso ou para o lado de que você quer a curva

*O que faz: Chuta com curva.*

## COBRANÇA CONTRÁRIA

*PARA PARTIDA DE DOIS JOGADORES*

**UTILIDADE:** Utilidade apenas para dois jogadores.

**COMO FAZ:** Mire para →/← + □ e depois de encher a barrinha aperte **L1/R1** para cobrar a falta do lado contrário

*O que faz: Chuta para o lado contrário que você mirou.*

## TOQUE COM SEGUNDO JOGADOR

**UTILIDADE:** Dependendo de como o primeiro cobrador bate, melhorar a cobrança.

**COMO FAZ:** Segure **L1** + × e depois □

*O que faz: O segundo jogador dá um toque para o primeiro chutar (para colocar o segundo jogador na falta, é só apertar*

**L1 + R1.**



# DIGAS

WORLD SOCCER

Winning Eleven

# 10

PlayStation 2



## CRUZAMENTOS, TOQUES E LANÇAMENTOS

### CRUZAMENTO DE MEIA ALTURA

**UTILIDADE:** Cruzar perfeitamente da linha de fundo.

**COMO FAZ:** ○ ○

**O que faz:** Cruzamento de meia altura.

### CRUZAMENTO RASTEIRO

**UTILIDADE:** Cruzar nos contra ataques.

**COMO FAZ:** ○ ○ ○

**O que faz:** Cruzamento rasteiro.

### VIRAR O JOGO OU CRUZAR PARA O JOGADOR MAIS A FRENTE

**UTILIDADE:** Pegar a defesa inimiga desprevenida.

**COMO FAZ:** L1 + ○

**O que faz:** Cruza para o jogador do outro lado do campo ou para o mais avançado.

### LANÇAMENTO EM PROFUNDIDADE

**UTILIDADE:** Lançar em profundidade para o jogador.

**COMO FAZ:** Segura △ ao lançar

**O que faz:** Dá um lançamento mais a frente para o jogador.

### LANÇAMENTO ALTO

**UTILIDADE:** Lançar adiantadamente para jogadores na frente.

**COMO FAZ:** L1 + △

**O que faz:** Lança a bola à frente para o jogador receber em velocidade.

### MOVIMENTOS COM O ANALÓGICO R3

**UTILIDADE:** Escapar de carrinhos e ajeitar a bola para si ou para o companheiro.

**COMO FAZ:** Em movimento para cima e para baixo no analógico

**O que faz:** Dá uma levantadinha na bola

### TOQUE MANUAL

**UTILIDADE:** Controlar manualmente os passes, o que permite errar menos passes e dar passes com perfeição.

**COMO FAZ:** Apertar analógico apontado para a posição do passe

**O que faz:** Um toque controlado.

### CRUZAMENTO OU LANÇAMENTO MANUAL

**UTILIDADE:** Permitir cruzar ou lançar com perfeição.

**COMO FAZ:** L1 + apertar analógico apontado para a direção desejada.

**O que faz:** Cruzamento ou Lançamento



# DICAS

WORLD SOCCER

Winning Eleven

10

PlayStation 2



## ESTRATÉGIA

### ESTRATÉGIA MANUAL

**UTILIDADE:** Quatro estratégias pré-definidas para diferentes situações.

**COMO FAZ:** Segura **L2** e aperta **□** **×** **○** **△**

**O que faz:** Tem diferentes efeitos dependendo da estratégia acionada.

### TORNAR JOGADOR MAIS OFENSIVO

**UTILIDADE:** Bom para controlar a ofensiva dos jogadores aos poucos.

**COMO FAZ:** Aperte rapidamente **L2** + **R1**

**O que faz:** Torna o jogador mais ofensivo e fica demonstrado no guia ao lado do nome.

### TORNAR JOGADOR MAIS DEFENSIVO

**UTILIDADE:** Bom para controlar a defensividade dos jogadores aos poucos.

**COMO FAZ:** Aperte rapidamente **L2** + **L1**

**O que faz:** Torna o jogador mais defensivo e fica demonstrado no guia ao lado do nome.

### MOVIMENTOS DE DEFESA

SEM A BOLA

Tirar goleiro manualmente

**UTILIDADE:** O goleiro ficar sob seu controle para você ir até a bola

**COMO FAZ:** **△** + **L1**

**O que faz:** Tirar o goleiro e o deixar sob seu comando

### CARRINHO

**UTILIDADE:** Roubar bola, impedir chutes e cruzamentos e impedir que a bola saia, mas causa muitas faltas.

**COMO FAZ:** **○**

**O que faz:** Dá um carrinho.

### ROUBO AUTOMÁTICO

**UTILIDADE:** Roubar a bola. Pode causar faltas.

**COMO FAZ:** Segurar **×**, com **R1** ele vai correndo.

**O que faz:** O jogador vai automaticamente roubar a bola.

### ROUBO MANUAL

**UTILIDADE:** Roubar a bola sob controle, causa menos faltas.

**COMO FAZ:** Apenas se movimente sem apertar **×**, utilizando **R1** ele vai correndo

**O que faz:** Você controla o jogador para ele roubar a bola.

### JOGO DE CORPO

FUNCIONA NA DISPUTA ENTRE VOCÊ E A BOLA

**UTILIDADE:** Tirar o jogador adversário da disputa de bola.

**COMO FAZ:** **R1** + **R2**

**O que faz:** O jogador usa o corpo para roubar a bola ou continuará com ela.



## DEFESA EM FALTAS

### DEIXAR BARREIRA PARADA

**UTILIDADE:** Deixar a barreira parada contra cobranças rasteiras.  
**COMO FAZ:** Segura  
*O que faz: A barreira fica parada.*

### ADIANTAR BARREIRA

**UTILIDADE:** Impedir cobranças de perto.  
**COMO FAZ:** Segura  
*O que faz: Alguns jogadores da barreira se adiantarão.*

### FAZER BARREIRA PULAR

**UTILIDADE:** Impede que a bola passe por cima da barreira.  
**COMO FAZ:** Segura  
*O que faz: A barreira pula*



# CHAMPIONSHIP Manager 2006



Championship Manager 2006 conta com um novo motor 3D, que possibilita que os jogadores possam "visualizar" o seu jogo na mesma maneira que na televisão - mas com a habilidade de ajustar táticas, posições do jogador ou formações - ou para usar simplesmente o filtro do destaque e selecionar os momentos que querem "visualizar".

Interaja com seu plantel como se você falasse com seus jogadores pela primeira vez: faça promessas aos jogadores individualmente. Só que se as promessas forem quebradas, a confiança será perdida e há conseqüências. Com a tela nova do status do jogador, monitore o modo e a forma de cada jogador.

O Championship Manager 2006 oferece agora a habilidade de scout na profundidade com sua nova opção "mundo simulado". É a primeira vez que os usuários poderão ver estatísticas fora do país, tudo

do desempenho do jogador sem nenhuma redução de velocidade visível! "Scouting" nunca será o mesmo outra vez.

Serão executados neste novo jogo os regimes exatos da aptidão planejados por Mervyn Dia, treinador da equipe inglesa do Charlton Athletic. Estude o quadro atual de seu oponente com o processador paralelo do jogo. Preste atenção a seus jogos precedentes através do motor 3D, antes que você enfrente-os o jogo progride.

Ou escolha um "benfeitor" rico do clube para uma injeção imediata de dinheiro, mas com mais dinheiro virão mais demandas e uma necessidade maior para o sucesso imediato.

O Championship Manager 2006 permite que você controle seu clube até a glória, tratando de tudo das táticas e treinando as transferências - tudo que você esperaria de um gerente de futebol na vida real.



## REQUERIMENTOS DO SISTEMA

### CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

**SISTEMA OPERACIONAL:** MICROSOFT  
WINDOWS 2000/XP

**CPU:** PENTIUM II 1 GHZ (OU EQUIVALENTE A UM ATHLON)

**RAM:** 256 MB PARA WINDOWS XP

**GRÁFICOS:** DIRECTX 8.1 100% COMPATÍVEL E  
4 MB DIRECT3D CARD

**SOM:** DIRECTX 8.1 100% COMPATÍVEL

**DRIVE ÓPTICO:** CD-ROM DRIVE

**HD (HARD DISK):** 400 MB LIVRES DE ESPAÇO  
NO HD PARA INSTALAÇÃO, JOGOS SALVOS E ETC.

**INPUT DEVICES:** TECLADO E MOUSE

### CONFIGURAÇÃO RECOMENDADA

**SISTEMA OPERACIONAL:** MICROSOFT WINDOWS  
2000/XP

**CPU:** PENTIUM IV 2 GHZ (OU EQUIVALENTE A  
UM ATHLON XP)

**RAM:** 512 MB PARA WINDOWS XP

**GRÁFICOS:** DIRECTX 8.1 100% COMPATÍVEL E  
4 MB DIRECT3D CARD

**SOM:** DIRECTX 8.1 100% COMPATÍVEL

**DRIVE ÓPTICO:** CD-ROM DRIVE

**HD (HARD DISK):** 400 MB LIVRES DE ESPAÇO  
NO HD PARA INSTALAÇÃO, JOGOS SALVOS E ETC.

**INPUT DEVICES:** TECLADO E MOUSE



**FABRICANTE:** SPORTS INTERACTIVE  
**LANÇAMENTO:**  
**DISTRIBUIDORA:** EIDOS  
INTERACTIVE  
**SUPORTE:** 1 JOGADOR  
**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:**  
WINDOWS XP, PENTIUM III  
1000MHZ OU SIMILAR, 256MB  
DE RAM



**FABRICANTE:** SPORTS  
INTERACTIVE  
**LANÇAMENTO:**  
**DISTRIBUIDORA:** EIDOS  
INTERACTIVE  
**SUPORTE:** 1 JOGADOR



**FABRICANTE:** SPORTS  
INTERACTIVE  
**LANÇAMENTO:**  
**DISTRIBUIDORA:** EIDOS  
INTERACTIVE  
**SUPORTE:** 1 JOGADOR

# DIGAS CHAMPIONSHIP manager 2006

PC

## Países/Divisões disponíveis

+ Argentina	PRIMEIRA E SEGUNDA DIVISÃO
+ Alemanha	PRIMEIRA, SEGUNDA DIVISÃO E LIGA REGIONAL SUL
+ Áustria	PRIMEIRA E SEGUNDA DIVISÃO
+ Bélgica	PRIMEIRA E SEGUNDA DIVISÃO
+ Brasil	SÉRIE A E SÉRIE B
+ Chile	PRIMEIRA DIVISÃO
+ Dinamarca	PRIMEIRA E SEGUNDA DIVISÃO
+ Escócia	PREMIER LEAGUE, PRIMEIRA, SEGUNDA E TERCEIRA DIVISÃO
+ Espanha	PRIMEIRA, SEGUNDA E SEGUNDA B DIVISÃO
+ Finlândia	PRIMEIRA E SEGUNDA DIVISÃO
+ França	LIGA 1, LIGA 2 E CAMPEONATO NACIONAL
+ Grécia	NACIONAL A E NACIONAL B
+ Holanda	PRIMEIRA E SEGUNDA DIVISÃO
+ Inglaterra	PREMIERSHIP, CHAMPIONSHIP, LIGA 1, LIGA 2 E CONFERENCE
+ Itália	SÉRIE A, SÉRIE B, SÉRIE C1/A, SÉRIE C1/B, SÉRIE C2/A E SÉRIE C2/C
+ Japão	J-LEAGUE 1 E J-LEAGUE 2
+ México	PRIMEIRA DIVISÃO
+ Noruega	PRIMEIRA E SEGUNDA DIVISÃO
+ Polónia	PRIMEIRA E SEGUNDA DIVISÃO
+ Portugal	SUPERLIGA, SEGUNDA LIGA E SEGUNDA DIVISÃO B
+ República Tcheca	PRIMEIRA E SEGUNDA DIVISÃO
+ Rússia	PRIMEIRA E SEGUNDA DIVISÃO
+ Suécia	PRIMEIRA E SEGUNDA DIVISÃO
+ Suíça	PRIMEIRA E SEGUNDA DIVISÃO
+ Turquia	PRIMEIRA E SEGUNDA DIVISÃO
+ Ucrânia	PRIMEIRA E SEGUNDA DIVISÃO



PC  
CD-ROM



### CLUBE MILIONÁRIO

Quando você selecionar o clube que deseja treinar, aparecerá logo embaixo uma opção chamada "Clube Milionário". Selecione-a.

Pronto! Agora seu clube vai ter muito mais dinheiro em caixa... mas não se esqueça, as cobranças virão juntas.

### LINHA DE IMPEDIMENTO

Um artifício pouco utilizado e bem desconhecido nessa nova versão do C.M., é a opção de se definir a linha de impedimento.

Essa opção já vem pré-definida como automática, ou seja, o time fará a linha de impedimento de acordo com o ritmo e movimentação do adversário. Veja a figura 1 de nossa galeria de imagens. Mas você pode definir de acordo com as necessidades do seu time. Para colocar a linha de impedimento de forma manual veja a figura 2 de nossa galeria de imagens.

Quanto mais você adiantar a linha de impedimento, maior será o risco de tomar um gol nas costas de seus defensores, como por exemplo, em um lançamento. Mas se você confia em seus defensores, essa opção pode ajudar seu time a jogar de uma forma mais compacta. Com defensores jogando mais próximos dos meio-campistas, ocorrerão menos passes errados e maior poder de marcação num setor estratégico.

### JOGADORES ESTRANGEIROS

Se um jogador estrangeiro estiver jogando na liga do país em que você está treinando, poderá haver restrições em relação ao número de jogadores estrangeiros ou não comunitários (válido somente na Europa) que você está permitido para contratar para o seu clube.

Se você está treinando algum clube no Reino Unido, a permissão de trabalho será exigida para o jogador ser contratado. Para o jogador receber a permissão neste país, siga os critérios:

- ter jogado 70% das últimas 16 partidas da seleção de seu país
- ter excelentes atributos
- ter uma alta reputação

Quando o Departamento de Trabalho aprova a licença para trabalhar, ela é válida somente enquanto durar o contrato do jogador com o clube. Quando for realizar a renovação de contrato, o jogador terá que obter nova licença de trabalho, para isso deverá ter jogado 75% dos jogos da seleção do seu país no período que jogou pelo seu clube.

Lembre-se que um jogador de nacionalidade europeia não precisa de licença de trabalho.

Real Madrid C.F.	
ASUNTO	RECEBIDOS
Ramón Martínez informa sobre el próximo partido contra el Athletic Club	Dom, 28.08.2005
*Temp 1855712729*	Sáb, 27.08.2005
*Temp 429710671*	Sáb, 27.08.2005
El Real Madrid obtiene 2.8M€.	Sáb, 27.08.2005
Partido de la Primera División	Sáb, 27.08.2005
El R. M. Castilla recibe 71X€.	Vie, 26.08.2005
Miñambres interesa.	Jue, 25.08.2005
Partido de la Segunda ronda de la Copa del Rey.	Jue, 25.08.2005

Fecha: Sábado 27 de agosto de 2005

Estado: Leído

Partido de la Primera División

Real Madrid - Athletic Club



# DICAS CHAMPIONSHIP manager 2006



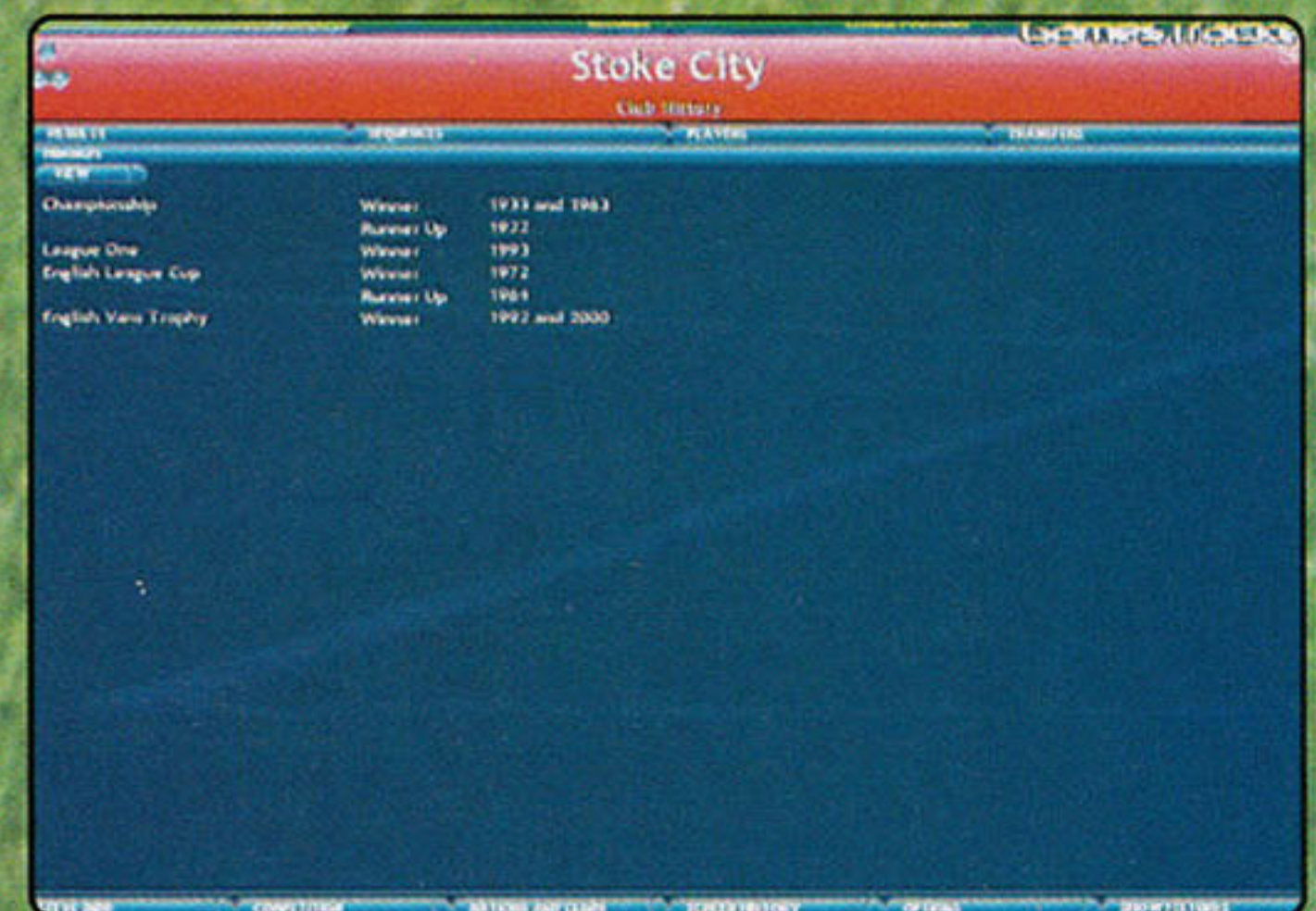
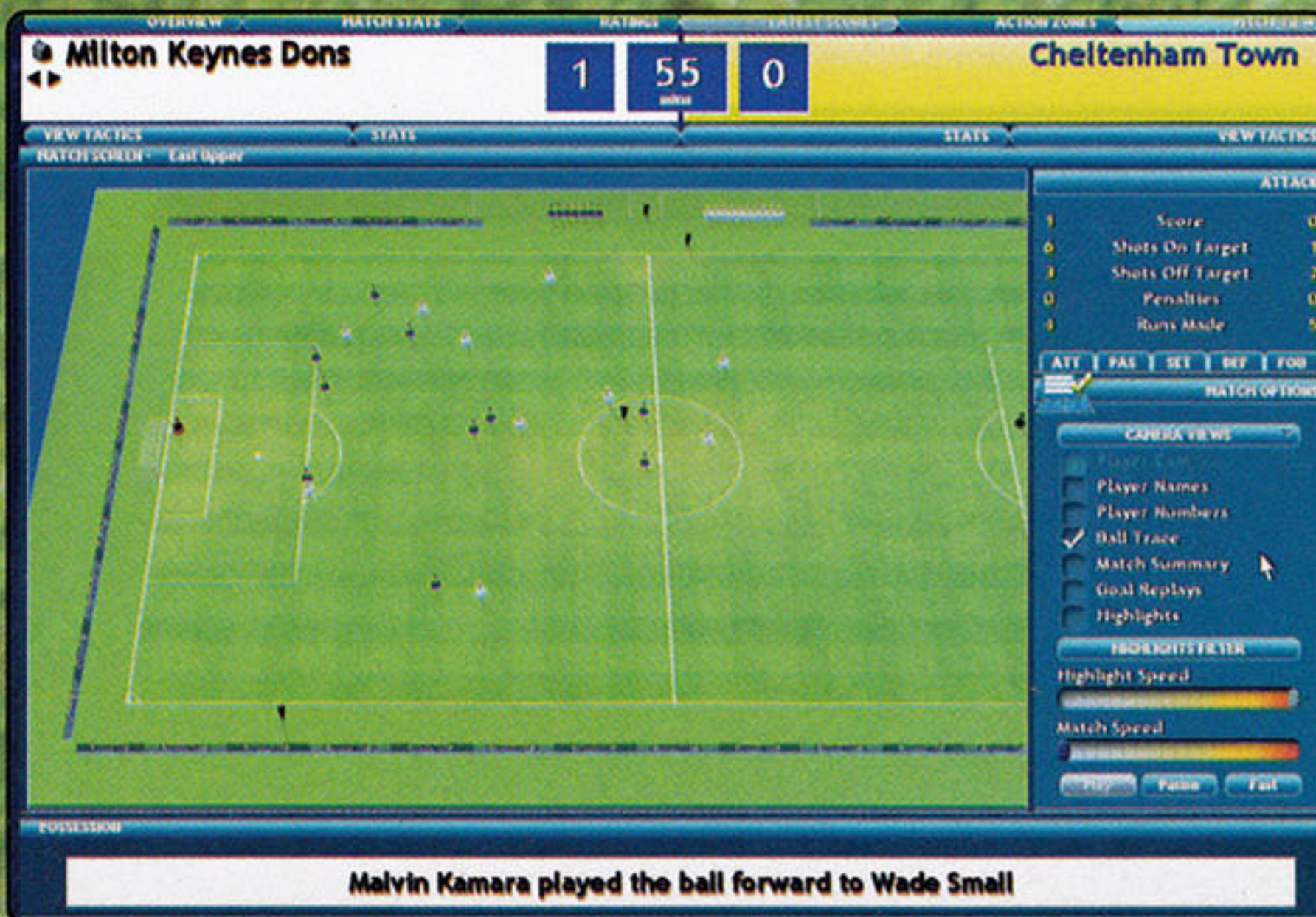
## TECLAS DE ATALHO CM 2006

### JOGO E CÂMERAS DE JOGO



### Teclas de atalho JOGO

<b>F1</b>	<b>TELA DO PLANTEL</b>
<b>F2</b>	<b>TELA DE MENSAGENS</b>
<b>F3</b>	<b>TELA DE PESQUISA/BUSCA</b>
<b>ESPAÇO</b>	<b>CONTINUAR/CONTINUAR JOGO</b>
<b>SETA ESQUERDA</b>	<b>VOLTAR TELA</b>
<b>SETA DIREITA</b>	<b>AVANÇAR TELA</b>
<b>SETA CIMA</b>	<b>PRÓXIMA MENSAGEM</b>
<b>SETA BAIXO</b>	<b>MENSAGEM ANTERIOR</b>
<b>HOME</b>	<b>TELA DO PLANTEL</b>
<b>BACK SPACE</b>	<b>VOLTAR TELA</b>
<b>FORWARD</b>	<b>AVANÇAR TELA</b>



# DIGAS CHAMPIONSHIP Manager 2006



## Teclas de atalho CÂMERAS DE JOGO

- NUMPAD 0**    WEST TV
- NUMPAD .**    EAST TV
- NUMPAD 5**    BLIMP
- NUMPAD 4**    NORTH END
- NUMPAD 6**    SOUTH END
- NUMPAD 2**    WEST UPPER
- NUMPAD 8**    EAST UPPER
- NUMPAD 1**    ISOMETRIC NORTH WEST
- NUMPAD 7**    ISOMETRIC NORTH EAST
- NUMPAD 3**    SOUTH WEST
- NUMPAD 9**    SOUTH EAST



# FOOTBALL MANAGER 2006

**F**ootball Manager é um jogo desenvolvido pela Sports Interactive e dos mesmos autores da série Championship Manager. Teve sua primeira versão em 2005 e vem se firmando como o melhor jogo no gênero.

Uma das inovações na versão do F.M. 2006 é a possibilidade de poder tratar seus jogadores de uma lesão através de infiltrações (injeções). Mas será que este artifício vale mesmo a pena?

Como o próprio jogo avisa, isso poderá agravar ainda mais a lesão do jogador. E se usado o jogador poderá ter uma lesão mais grave (e conseqüentemente muito mais tempo de recuperação) durante a partida.

Mas então, para que você vai usá-la?

Bom, isso depende do seu ponto de vista. Por exemplo, se você tem um jogo importantíssimo e o jogador contundido for peça chave do seu time, o recurso pode valer a pena a ser usado. O que se deve levar em conta é se depois o prejuízo não será bem maior (no caso de uma contusão mais grave).

Mas a infiltração não é esse bicho de sete cabeças todo, não. Isso depende muito do jogador em que ela é aplicada. Um jogador jovem, por exemplo, terá menos perigo de sentir os efeitos de uma infiltração do que um jogador mais velho, é possível que jogue normalmente e depois ser entregue para a fisioterapia. O que ocorrer depende muito também da resistência do jogador. Quanto mais alta, melhor.

Cardiff City			
3rd In English Championship			
Player Name	View	Tactics	Cardiff Team Instructions
Neil Alexander			Passing Style
Byron Anthony			Tempo
Neal Ardley			Width
Chris Barker			Closing Down
Willie Boland			Defensive Line
Les Bultock			Tackling
			Faceo Passive Mixe

English Championship				
Holders - Sunderland				
Results	Saturday 26th August 2005			Latest Res
Kick Off 15:00				
22nd	Brighton	2 : 2	Luton	
23rd	Burnley	1 : 1	Sheff Utd	
24th	Cardiff	0 : 1	Coventry	
7th	Crystal Palace	1 : 0	Leeds	
4th	Hull	4 : 2	Preston	
2nd	Millwall	3 : 1	Q.P.R.	

Mark Linnane			
Manager, Fulham			
Job Centre	Division	Nation	Vacanc
Barnet	English League Two	ENG	Assist
Barnsley	English League One	ENG	Assist
Boston Utd	English League Two	ENG	Coach
Bury	English League Two	ENG	Assist
Cardiff	English Championship	ENG	Manag
Chester	English League Two	ENG	Manag

Cardiff City		
3rd In English Championship		
Condition	View	Tactics
Inf Name	Con	Positions (4-4-2)
Stuart Fleetwood	65%	
Daniel Gabbidon	68%	
Cameron Jeroma	67%	
Toni Koskela	66%	

Player	Age	Percentage
Cameron Jerome	20	67%
Toni Koskela	20	66%
Richard Langley	21	70%
Joe Ledley	21	65%
Alan Lee	21	67%
Martyn Margetson	21	66%
Ryan Morgan	21	68%
Paul Parry	21	68%

## ... RESUMINDO

Quanto mais infiltrações usar, maior será o tempo de recuperação depois.

Depende muito da idade do jogador. Quanto mais novo (menos chances de agravar a lesão), quanto mais velho (maior a chance de agravar a lesão).

Attribute	Assigned	Gk	Att	Def	Fit	Men	Tac	Ten
Pat Rice	3	10	13	15	18	18	18	18
Tony Cotterill	3	16	19	16	18	18	17	17
Matt Beahm	1	11	11	12	13	13	11	11
Boro Pymmerac	1	15	15	15	17	16	15	15
Steve Bowd	1	15	13	13	13	13	13	13
Subject to view Boro Pymmerac's profile	1	17	14	13	13	13	13	13
Paul Parry	3	19	16	17	17	17	17	17

Training Category	Number Of Players Training	Coach's	Workload
Strength	47	1	Light
Aerobic	47	1	Average
Goalkeeping	3	1	Light
Tactics	47	1	Average
Ball Control	47	1	Average
Defending	44	1	Average
Attacking	44	1	Average
Shooting	44	1	Average
Set Pieces	47	1	Average

Role	Preferred Position
Defensive Midfielder	Midfielder (Centre)
Other Positions	
Defensive Midfielder	Midfielder
Goalkeeper	Goalkeeper
Left Foot	Reasonable
Right Foot	Very Strong
Preferred Moves	None

Player	Position
Wesley Matthews	Striker
James McKeown	Striker
James McKeown	Striker
James McKeown	Striker
James McKeown	Striker
James McKeown	Striker
James McKeown	Striker
James McKeown	Striker
James McKeown	Striker
James McKeown	Striker

Player	Position	Performance
Wendie Renard	Defender	High
Wendie Renard	Defender	High
Wendie Renard	Defender	High
Wendie Renard	Defender	High
Wendie Renard	Defender	High
Wendie Renard	Defender	High
Wendie Renard	Defender	High
Wendie Renard	Defender	High
Wendie Renard	Defender	High
Wendie Renard	Defender	High

Category	Training Level
Strength	High
Aerobic	High
Goalkeeping	High
Tactics	High
Ball Control	High
Defending	High
Attacking	High
Shooting	High

## REQUISITOS DE SISTEMA PARA PODER JOGAR O FM 2006

**RECOMENDADO -**  
CAMPEONATO COM BASE DE DADOS PEQUENA

**SISTEMA OPERACIONAL:** MICROSOFT WINDOWS 98 SE, 2000 OU XP (AS VERSÕES 95/NT NÃO SÃO SUPOSTADAS)

**CPU:** PROCESSADOR P3 A 640 MHZ

**RAM:** 128 MB DE RAM DO SISTEMA

**GRÁFICOS:** DIRECTX 9 OU SUPERIOR

**ECRÃ A CORES DE 32 BITS 1024x768**

**HD (HARD DISK): 650 MB DE ESPAÇO LIVRE NO DISCO RÍGIDO**

**INPUT DEVICES:** TECLADO E MOUSE

**RECOMENDADO - PARA JOGAR COM MAIS QUE UMA LIGA E BASE DE DADOS MÉDIA/GRANDE**

**SISTEMA OPERACIONAL:** MICROSOFT WINDOWS 98 SE, 2000 OU XP (AS VERSÕES 95/NT NÃO SÃO SUPOSTADAS)

**CPU:** PROCESSADOR P4 A 1,9 GHZ

**RAM:** 256 MB DE RAM DO SISTEMA

**GRÁFICOS:** DIRECTX 9 OU SUPERIOR

**ECRÃ A CORES DE 32 BITS 1024x768**

**HD (HARD DISK): 670 MB DE ESPAÇO LIVRE NO DISCO RÍGIDO**

**INPUT DEVICES:** TECLADO E MOUSE



**FABRICANTE:** SEGA EUROPE

**LANÇAMENTO:** 2005

**DISTRIBUIDORA:** SEGA

**SUPORTE:** ND

**CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:** WINDOWS XP, PENTIUM III 1000MHZ ou SIMILAR, 256MB DE RAM

# FOOTBALL MANAGER 2006

**O F.M. 2006 (FOOTBALL  
MANAGER 2006) É UM DOS MAIS  
NOVOS JOGOS DE FUTEBOL LANÇADOS NO  
MERCADO E O JOGO PROMETE MUITO. AQUI VOCÊ PODERÁ  
FICAR MAIS INFORMADO.**

## **EIS AS PRINCIPAIS NOVIDADES QUE O JOGO TRAZ:**

**Agora é possível ver outro tipo de demarcações, novos lances estudados, e até gols mais bonitos.**

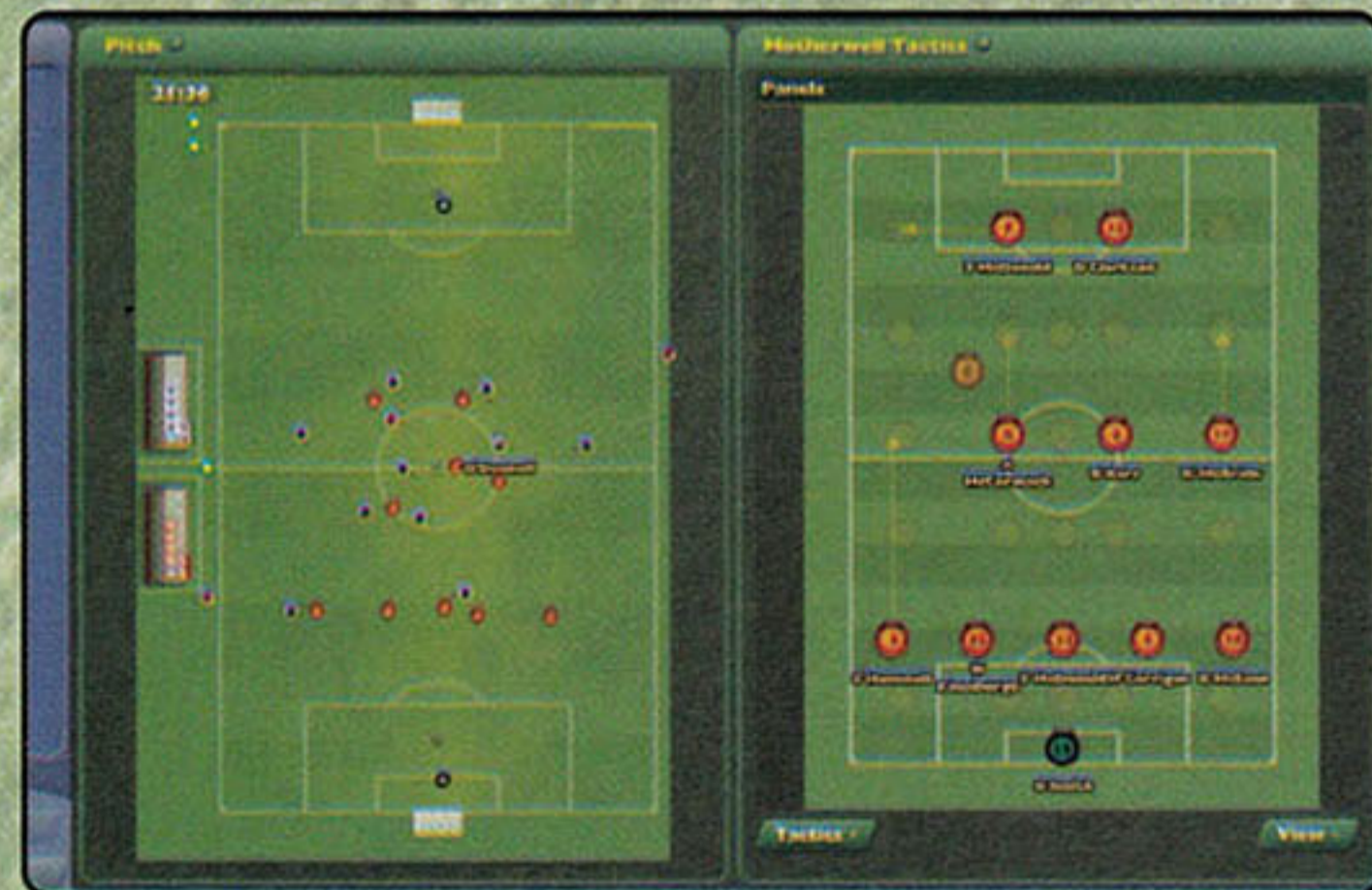
**Dentro do modo gráfico podemos contar com a inclusão do banco de suplentes.**

**O modo de texto não apresenta nenhum dos problemas da versão anterior e fornece uma série de novas frases que estão bem adaptadas à versão em nosso idioma. Novas faltas, novos lances e, sobretudo, a inclusão de diferentes comemorações dos jogadores quando marcam um gol.**

**Nota-se também uma novidade em relação aos árbitros. Sim. Na versão anterior os jogadores recebiam cartões de juizes de nomes um tanto desconhecidos e estrangeiros. Agora, não. O jogo apresenta alguns juizes brasileiros como o Carlos Simon, o Edilson Pereira de Carvalho e juizes portugueses que, se forem desconhecidos para você, pelo menos são fáceis de pronunciar como Carlos Xistra, Pedro Proença, Gaciba, dentre outros.**

**A interação com os jogadores, durante e após a partida, foi melhorada. Agora será possível encorajar um jogador em particular a continuar no seu desempenho e garra, ou então, "queimá-lo" com o nosso descontentamento. Esta ferramenta psicológica, tanto serve para dar ânimo aos jogadores, como para tornar uma equipe combativa num grupo de múmias.**

**Está ainda mais fácil acompanhar os resultados dos adversários, visto que, no fundo da janela onde visualizamos os jogos, vão sendo atualizados os gols da rodada. Este método estende-se até às notícias, em que podemos configurar atualizações de outros campeonatos ou regiões do mundo.**



As camisas e uniformes estão muito mais realistas, não dando margem a certas confusões como acontecia no passado.

Dentro das quatro linhas há a opção Quick Tactic, que permite a você fazer umas mudanças na estratégia sem mexer nos onze, não parando o decorrer do jogo. Simulando assim os ajustes táticos que os treinadores utilizam com frequência para tentarem enfrentar melhor a tática do adversário.

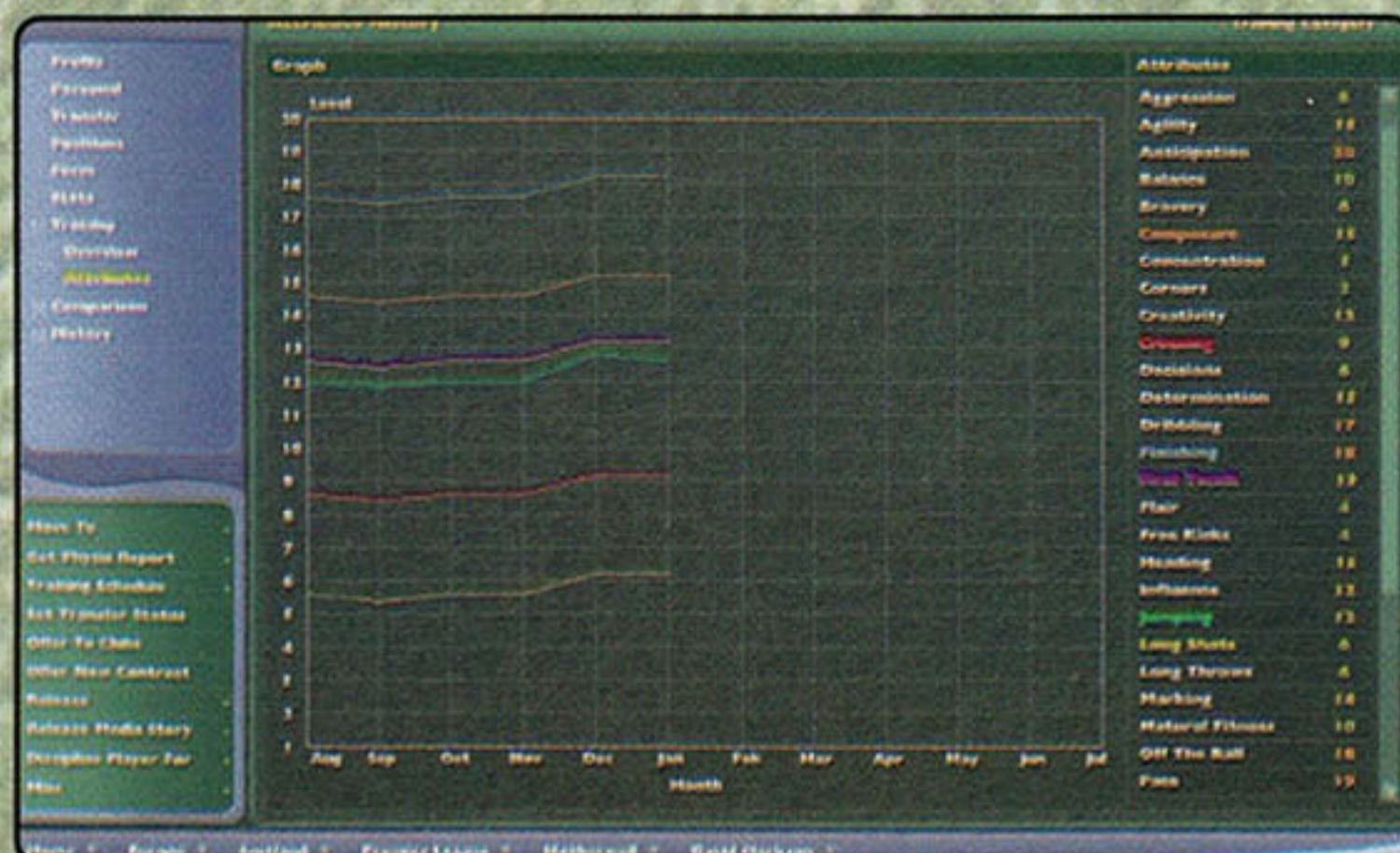
O nosso jogador de referência pode ser "alimentado" de várias formas, com bolas para o pé e para a cabeça. A mentalidade da equipe também pode ser totalmente alterada, e até podemos ordenar a equipe para queimar tempo, ao bom estilo do "catenaccio" italiano, apostando tudo no contra-ataque após marcarmos um gol.

Mas as novidades fora das quatro linhas não param. Os fisioterapeutas agora nos dão a opção entre recuperar um jogador via anestésicos, ou mandá-lo para a "garagem" até estar totalmente recuperado. Jogadores com viroses podem mesmo ser mandados para casa, e assim conter a propagação do vírus.

Os treinos apresentam um novo visual e continuam facilmente configuráveis, apesar das novas opções. Contratar pessoal é que se tornou incrivelmente mais fácil devido aos anúncios. Sempre que precisarmos de um preparador físico, olheiro, entre outros, é só colocar um anúncio e esperar pelas respostas.

Cada vez mais, tirar umas "férias" em F.M. é menos prejudicial, devido às novas opções disponíveis.

O uso da imprensa e sua influência sobre os jogadores e as equipes aumentou. Por exemplo, é possível que um treinador adversário provoque sua equipe e o moral dos jogadores mais determinados disparar, furiosos para darem o troco e calarem a boca do treinador adversário.



## LISTA DOS MELHORES JOGADORES

### PARA CLUBES PEQUENOS OU MÉDIOS

GUARDA-REDES	ANTHONY SILVA, JAN SCHLÖSSER, PAUL HARRISON, ENTRE OUTROS
LATERAL DIREITO	MICHAËL KONE, LASHA CHELIDZE, NUNO LARANJEIRO, MIGUEL, ENTRE OUTROS
DEFESA CENTRO	NALDO, ALEXANDRE LOPES, MICHAEL DAWSON, TOMAS HÜBSCHMAN, ENTRE OUTROS
LATERAL ESQUERDO	ANDRÉ SILVA, GAËL CLICHY, MAXWELL, JORGE RIBEIRO, ATOUPE, ENTRE OUTROS
MÉDIOS DEFENSIVOS	JAVIER MASCHERANO, MARKO CIURLIZZA, TIM BOROWSKI, RAPHAEL WICKY, MATHIEU FLAMINI, ENTRE OUTROS
MÉDIOS CENTRO	WENDELL, GERALD ASAMOAH, SHELDON SHASNELL, MARCEL MALTRITZ, NANI, ENTRE OUTROS
MÉDIO OFENSIVO DIREITO	DEREK RIORDAN, BRUNO, GUSTAVO VARELA, ROBSON PONTE, KRISZTIÁN LISZTES, ENTRE OUTROS
MÉDIO OFENSIVO ESQUERDO	DWIGHT PEZZAROSI, VASILIS TSIARTAS, MARTIN KAMBUROV, JUNIOR KHANYE, MARCO INGRAO, ENTRE OUTROS
MÉDIO OFENSIVO CENTRO	LABINOT HARBUZI, FREDDY ADU, JAVIER ARAUJO, LEBOHANG MOKOENA, BENEDICT VILAKAZI, ENTRE OUTROS
AVANÇADOS	EDDIE GAVEN, NAOHIRO TAKAHARA, GERVÁSIO BRAGA, EVANDRO RONCATTO, ANATOLI TODOROV, ENTRE OUTROS

### PARA CLUBES MAIORES COM MAIS DINHEIRO

GUARDA-REDES	PETR CECHE, IKER CASILLAS, IGOR AKINFEEV, FRANCISCO GUILLERMO OCHOA, ENTRE OUTROS.
LATERAL DIREITO	BELLETTI, KOLO ABIB TOURÉ, MIGUEL, MATTEO FERRARI, VAN DEN BORRE, ENTRE OUTROS
DEFESA CENTRO	ALESSANDRO NESTA, WALTER SAMUEL, JONH TERRY, BRIDGE, ENTRE OUTROS.
LATERAL ESQUERDO	CRISTIAN CHIVU, SORÍN, WAYNE BRIDGE, JOHN O'SHEA, ZONNEVELD, DENNIS CAGARA, ENTRE OUTROS.
MÉDIOS DEFENSIVOS	JÚLIO BAPTISTA, FABIAN ERNST, ANDREA PIRLO, THIAGO MOTTA, ENTRE OUTROS.
MÉDIOS CENTRO	FABREGAS, RUBÉN BARAJA, JUNINHO PERNAMBUCANO, JOSÉ ANTONIO REYES, LUIS GARCÍA, ENTRE OUTROS.
MÉDIO OFENSIVO DIREITO	KAKÁ, MANCINI, SIMÃO, GEREMI, JOAQUÍN, ENTRE OUTROS.
MÉDIO OFENSIVO ESQUERDO	CRISTIANO RONALDO, ARJEN ROBBEN, JOE COLE, WESLEY SNEIJDER, ENTRE OUTROS.
MÉDIO OFENSIVO CENTRO	DECO, SANLI TUNCAY, DIEGO, ARIEL MIGUEL IBAGAZA, ENTRE OUTROS.
AVANÇADOS	SAMUEL ETO'O, JAVIER SAVIOLA, MARCO DI VAIO, ZLATAN IBRAHIMOVIC, DIDIER DROGBA, FERNANDO TORRES, ENTRE OUTROS

### JOGADORES PARA EQUIPA DOS JUNIORES

GUARDA-REDES	BABACAN VOLKAN, KASPER SCHMEICHEL, JOÃO CARLOS, ENTRE OUTROS.
LATERAL DIREITO	ROONEY SMITH, NASCIMENTO, JAN VERTONGHEN, ENTRE OUTROS.
DEFESA CENTRO	MURILO, RINCÓN, ALEXANDRE SONG, JONATHAN TAYLOR, ENTRE OUTROS
LATERAL ESQUERDO	MICHAËL KONE, KERREA GILBERT, RODRIGO DIAS, ENTRE OUTROS.
MÉDIOS DEFENSIVOS	ERIC WIENKE, MARIJN MULDER, CRAIG PARKER, ENTRE OUTROS.
MÉDIOS CENTRO	STEVEN PICKERING, MARK NOBLE, GÉRSON, ENTRE OUTROS.
MÉDIO OFENSIVO DIREITO	SAMIR NASRI, JONATHAN LEGEAR, ZÉ MÁRIO, VIEIRINHA (PORTO), ENTRE OUTROS.
MÉDIO OFENSIVO ESQUERDO	FREDDY ADU, CARLOS (SANTOS), TORÓ (FLUMINENSE), VÍCTOR ALFONSO VILLARREAL, ENTRE OUTROS.
MÉDIO OFENSIVO CENTRO	ALEXANDER BAUMJOHANN, EVANDRO RONCATTO, FERNANDO ISMAEL RODRÍGUEZ, WOUTER VANDERMIEREN, ENTRE OUTROS.
AVANÇADOS	LASSE QVIST, TIM JANSSEN, JHON JAIRO MOSQUERA, RODRIGO (GRÊMIO), ENTRE OUTROS.



# FIFA 07

**D**e uns tempos para cá (ou a cada nova versão, para ser mais específico), "FIFA" vem deixando para trás as incômodas comparações com "Winning Eleven". Incômodas porque, de fato, é ingrato concorrer com o nível de realismo da simulação de futebol da Konami. Ao invés de declarar uma guerra, por assim dizer, a EA Sports preferiu aperfeiçoar o estilo da série, descontraído e repleto de "perfumarias T", acrescentando mais coerência e cadência de jogo.

"FIFA 07" é o exato reflexo desta postura. Em uma primeira olhada, as mudanças dentro de campo são quase imperceptíveis, mas um olhar mais profundo e alguns minutos de bola rolando são suficientes para se perceber que ficaram no passado certos elementos "arcade" que infestavam a série há cinco ou seis anos. O magnetismo misterioso que grudava a bola aos pés dos atletas, por exemplo, hoje é difícil de perceber.

A bola e os chutes são retratados de uma

maneira bastante diferente, mais espontâneos e com mais naturalidade. Uma mudança necessária para o jogo "FIFA". Um chute a gol do Rafael Moura não pode ser o mesmo que um chute do Ronaldinho Gaúcho, por exemplo, e tais nuances (para quem acompanha o futebol) contam muito. É claro que a precisão do craque do Barcelona é maior, mas agora é possível notar um estilo realmente diferenciado dos craques. Some-se a isso a maior autonomia da bola quanto à física, e temos partidas com mais "jeitão de futebol de verdade".

Para esta nova versão, os esforços voltados para a emoção que cerca o futebol são evidentes (esta preocupação não é totalmente novidade na série, tanto que o sistema de rivalidade entre as equipes e o entrosamento do plantel já são conhecidos). A surpresa é que a torcida interage mais com a partida, chega até a vaiar o próprio time diante de um revés no placar ou uma partida ruim típica de quinta divisão.

## O BRASILEIRÃO ESTÁ COMO NUNCA

No PC, o jogo - além de traduzido para o português - está devidamente adaptado ao gosto nacional. "FIFA 07" não deixa a bola cair e vai mais longe, com boas novidades para os brasileiros. A primeira delas é a nova dupla encarregada da transmissão das partidas, encabeçada por Nivaldo Prieto e Paulo Vinícius Coelho, narrador e comentarista, respectivamente. Nada contra, mas os antecessores Milton Leite e Rogério Waughan, já soavam repetitivos há um bom tempo.

E inédito! O jogo traz todas as equipes brasileiras que disputam a temporada. Em outras palavras, os vinte clubes do Campeonato Brasileiro 2006 estão presentes: Atlético Paranaense, Botafogo, Corinthians, Cruzeiro, Figueirense, Flamengo, Fluminense, Fortaleza, Goiás, Grêmio, Internacional, Juventude, Palmeiras, Paraná, Ponte Preta, Santa Cruz, Santos, São Caetano, São Paulo e Vasco da Gama. Além disso, dois times da Série B foram incluídos: Atlético Mineiro e Bahia. No total, são 22 clubes, oito a mais que a versão anterior.

Alguns erros nas escalações são inevitáveis e, desta vez, não foi diferente - principalmente porque o jogo chegou em setembro, algumas semanas após o período de "êxodo" de atletas brasileiros para o exterior. Contudo, isso não tira o prazer de jogar pela primeira vez em uma autêntica liga nacional da primeira divisão, oportunidade há muito tempo ansiada pelos fãs da série.

É verdade que o campeonato brasileiro não mereceu a mesma atenção que o espanhol nem de outros países europeus (essa igualdade ainda é um sonho distante), mas com a narração em português e os gritos das torcidas, é difícil conter a empolgação, principalmente quando se está no comando do time do seu coração.

Ao todo, o game apresenta 27 ligas de vinte países, em um total de 510 equipes. Com o editor, você pode criar um time de sua imaginação, totalmente personalizado, com elementos próprios como uniforme e distintivo.



FABRICANTE: EA SPORTS  
LANÇAMENTO: 03/10/2006  
DISTRIBUIDORA: EA SPORTS  
SUPORTE: CARTÃO DE MEMÓRIA



FABRICANTE: EA SPORTS  
LANÇAMENTO: 03/10/2006  
DISTRIBUIDORA: EA SPORTS  
SUPORTE: XBOX LIVE



FABRICANTE: EA SPORTS  
LANÇAMENTO: 28/09/2006  
DISTRIBUIDORA: EA SPORTS  
SUPORTE: 1-8 JOGADORES, MULTIPLAYER ONLINE  
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: WINDOWS 2000/XP, PENTIUM 1.3GHZ OU SIMILAR, 256MB DE RAM, 1,2GB DE ESPAÇO EM DISCO, PLACA 3D COM 64MB, DIRECTX 9.0c



FABRICANTE: EA SPORTS  
LANÇAMENTO: 03/10/2006  
DISTRIBUIDORA: EA SPORTS  
SUPORTE: CARTÃO DE MEMÓRIA



FABRICANTE: EA SPORTS  
LANÇAMENTO: 28/09/2006  
DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS  
SUPORTE: XBOX LIVE



FABRICANTE: EA SPORTS  
LANÇAMENTO: 17/10/2006  
DISTRIBUIDORA: EA SPORTS  
SUPORTE: CARTÃO DE MEMÓRIA



FABRICANTE: EA SPORTS  
LANÇAMENTO: 03/10/2006  
DISTRIBUIDORA: EA SPORTS  
SUPORTE: MULTIPLAYER ONLINE



FABRICANTE: EA SPORTS  
LANÇAMENTO: 03/10/2006  
DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS  
SUPORTE: 1-2 JOGADORES

## RIVALIDADE ONLINE

Uma das principais novidades de "FIFA 07" está concentrada no modo multiplayer: tratam-se das Ligas Interativas (ou "Interactive Leagues"), limitadas aos campeonatos alemão, francês, inglês e mexicano. Funciona mais ou menos da seguinte forma: em caso de um confronto entre Liverpool e Manchester United na vida real, por exemplo, torcedores de ambos os times, devidamente cadastrados, repetem o confronto no game. As estatísticas das partidas online serão acompanhadas pela EA Sports e o lado mais bem sucedido será declarado o vencedor.

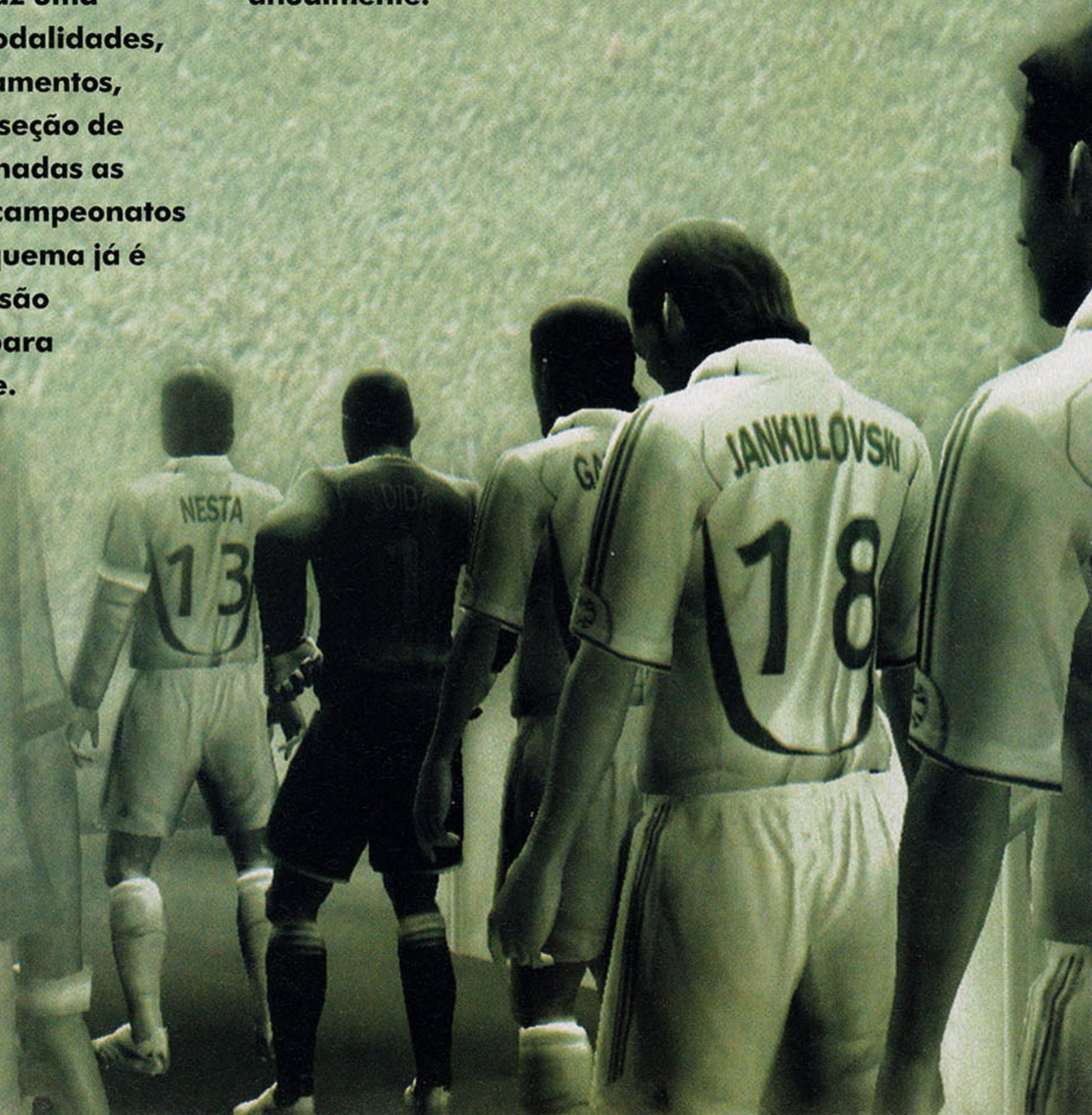
Resta, aos brasileiros, esperar que a produtora coloque em prática um sistema completo de ligas online, de preferência interligado aos recursos do modo Franchise. Seria um progresso e tanto. Vamos ficar na torcida.

Como de costume, o jogo traz uma considerável variedade de modalidades, desde os indispensáveis treinamentos, amistosos e torneios até uma seção de desafios, em que são armazenadas as conquistas do jogador (como campeonatos vencidos, por exemplo). O esquema já é padrão: ao acumular pontos, são destravados recursos extras para prolongar a vida útil do game.

## FAZENDO A LIÇÃO DE CASA

"FIFA 07" tem gráficos bastante similares aos do antecessor, que não são necessariamente títulos deslumbrantes em termos de visual. Para o nível da série está de bom tamanho, com maior "polimento" nas texturas dos atletas, do gramado e de pormenores do estádio. No entanto, expressões faciais mais detalhadas seriam bem-vindas, aumentaria a emoção do game que a EA Sports franqueou.

As ligas online são muito interessantes, confirmam a modernização de "FIFA" no quesito multiplayer. Ainda assim os avanços poderiam ser maiores, um suporte online sólido aumentaria consideravelmente a vida útil do título. Ao mesmo tempo, "FIFA 07" mostra que a série estabeleceu seu estilo e nele investe da maneira correta. Os apreciadores não têm como deixar de apreciar a dose de futebol que o game traz anualmente.



# SEU JORGE TERÁ MÚSICA EM "FIFA 07"

## CONHEÇA TODA A TRILHA SONORA.

Seu Jorge, com a música "Tive Razão", é o artista escolhido para representar o Brasil na trilha sonora de "FIFA 07" que, como de costume, reúne cantores e bandas dos quatro cantos do planeta.

### CONFIRA A LISTA COMPLETA DE MÚSICAS E ARTISTAS QUE FARÃO PARTE DO PRÓXIMO GAME DE FUTEBOL:

Wele Wele	ANGÉLIQUE KIDJO	BENIN
Chloroform	BELASCO	INGLATERRA
O Vas a Misa.	BERSUIT VERGARABAT	ARGENTINA
Get On The Floor	BITMAN & ROBAN	CHILE
Blasted Empire	BLASTED MECHANISM	PORTUGAL
Civil Sin	BOY KILL BOY	INGLATERRA
La Cadena de Oro	CABAS	COLÔMBIA
Get Down	CARLOS JEAN	ESPANHA
Was in der Zertung Steht	D.O.C.H.!	ALEMANHA
Uh-oh Hello	ELEFANT	ESTADOS UNIDOS
Fly	EPIK HIGH	CORÉIA DO SUL
Sie ist in mich verliebt	FERTIG, LOS!	ALEMANHA
Can't Get Enough (Mekon Remix)	INFADELS	INGLATERRA
Nothing In My Way	KEANE	INGLATERRA
Los Angeles	MALIBU STACY	BÉLGICA
Oh My	MELLOWDRONE	ESTADOS UNIDOS
New York Minute	MOBILE	CANADÁ
Gone Up In Flames	MORNING RUNNER	INGLATERRA
Supermassive Black Hole	MUSE	INGLATERRA
Dear Scene, I Wish I Were Deaf	NIGHTMARE OF YOU	ESTADOS UNIDOS
Kom Igen	OUTLANDISH	DINAMARCA
Beatiful Goal	PAUL OAKENFOLD	INGLATERRA
Muzika Dlya Fil'ma	PERSEPHONE'S BEES	ESTADOS UNIDOS/RÚSSIA
Peligroso Pop	PLASTILINA MOSH	MÉXICO
Tei! Tei! Tei!	POLYSICS	JAPÃO
Kaleidoscope	THE PROTOTYPES	INGLATERRA
Deepest Red	RALPH MYERZ AND THE JACK HERREN BAND	NORUEGA
<b>Tive Razão</b>	<b>SEU JORGE</b>	<b>BRASIL</b>
You Are The One	SHINY TOY GUNS	ESTADOS UNIDOS
Gasoline & Matches	STIJN	BÉLGICA
Royal Uniform	SUFEROSA	NORUEGA
Big Day	TAHITI 80	FRANÇA
Sewn	THE FEELING	INGLATERRA
TMCr Grand Finale	THE PINKER TONES	ESPANHA
Understand	THE SHEER	HOLANDA
You've Got To.	THE YOUNG PUNX	INGLATERRA
Girl Fight	TIGARAH	JAPÃO
Punk Rock Chick	TRASH INC	LÍBANO
Kick This	US3	INGLATERRA
Discotech	YOUNG LOVE	ESTADOS UNIDOS

# DICAS FIFA 07



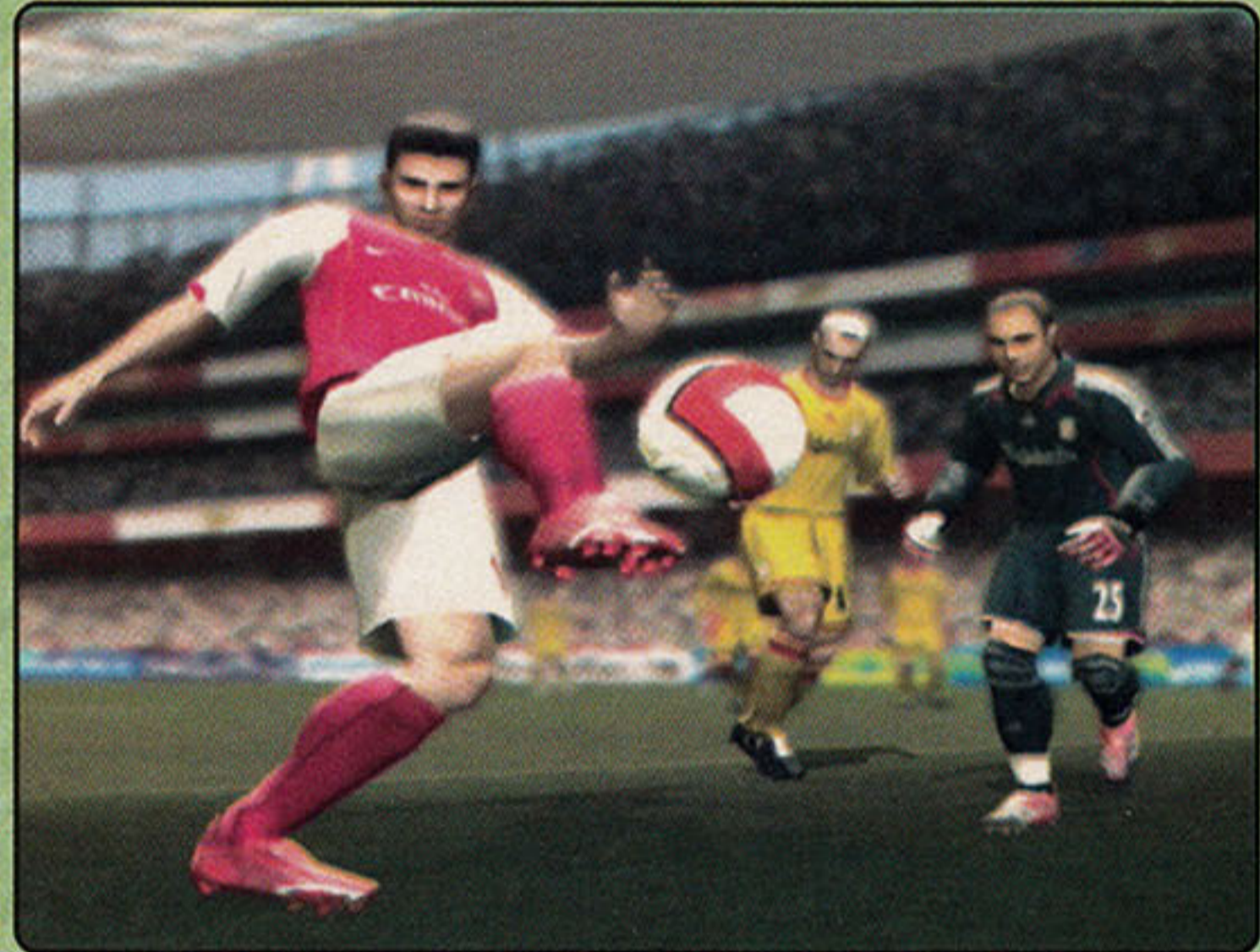
## CHUTE COBERTURA

COMO FAZ: L1 (desmarcar/ 2 marcador) + Chute



## BATER COM 2º BATEDOR

COMO FAZ: Chute + R2 Pace Control/  
Controle de Movimento



## PUXADA PARA TRÁS



# DICAS FIFA 07



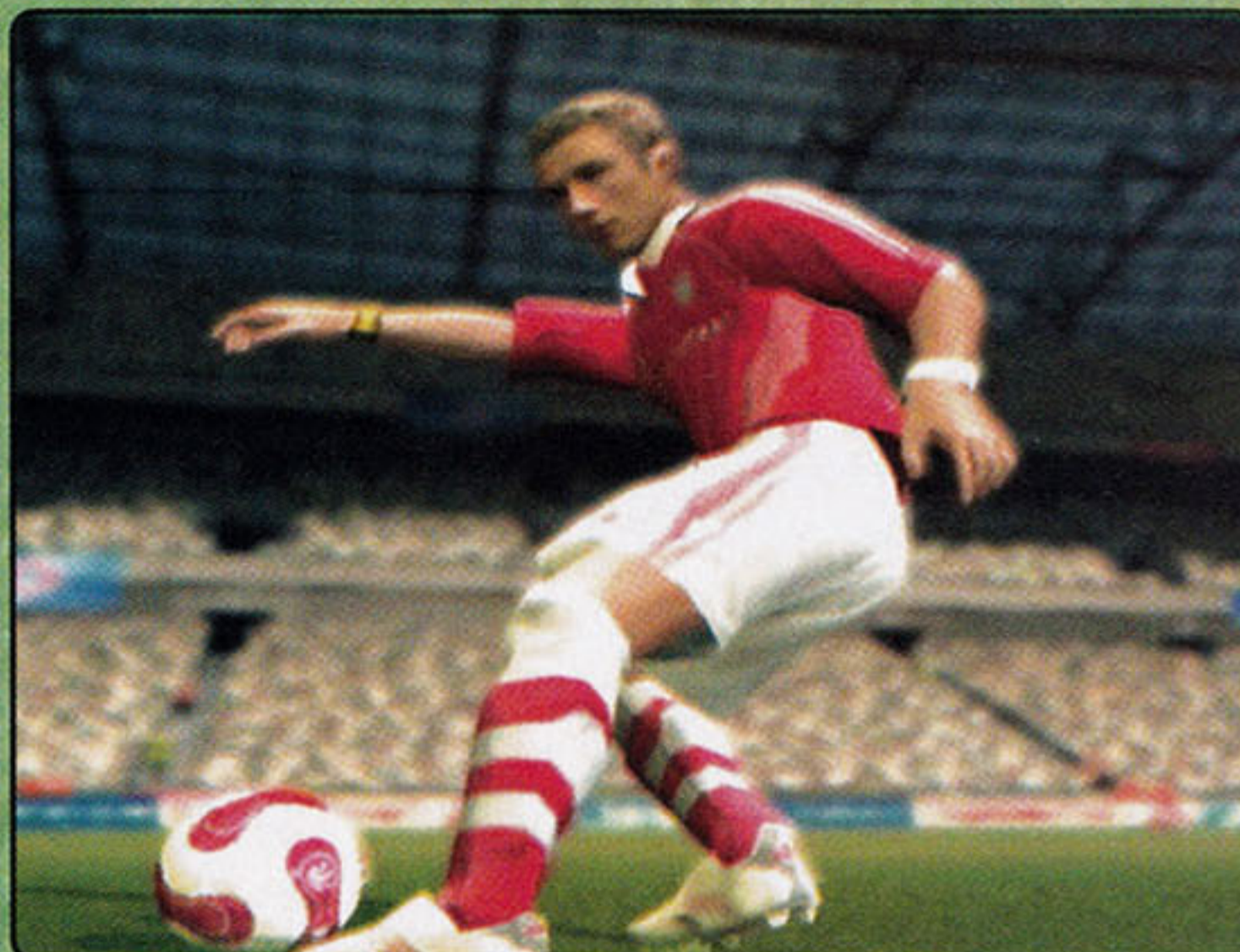
## COBRANÇA DE FALTA ENSAIADA

COMO FAZ: Apertar o botão L2 (Dummy Move) Durante a Cobrança.



## CORTA LUZ

COMO FAZ: L2 + R2



## ESCOLHER BATEDOR



# DIGAS FIFA 07



## LAMBRETA



## LEVANTAR A BOLA



## MUDAR DIREÇÃO

COMO FAZ: Executar correndo dando ar arrancadas



# DICAS FIFA 07



# DICAS FIFA 07



## CHUTE COBERTU



## CHUTE COLOCADO



## ESCOLHER SEGUNDO BATEDOR



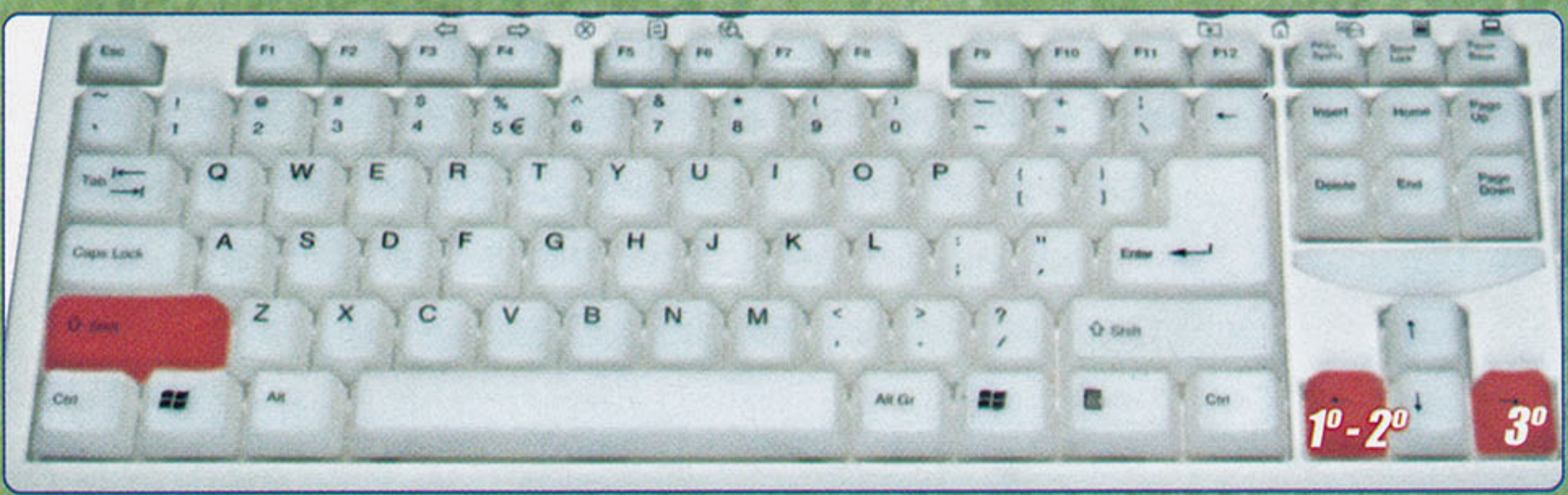
# DICAS FIFA 07



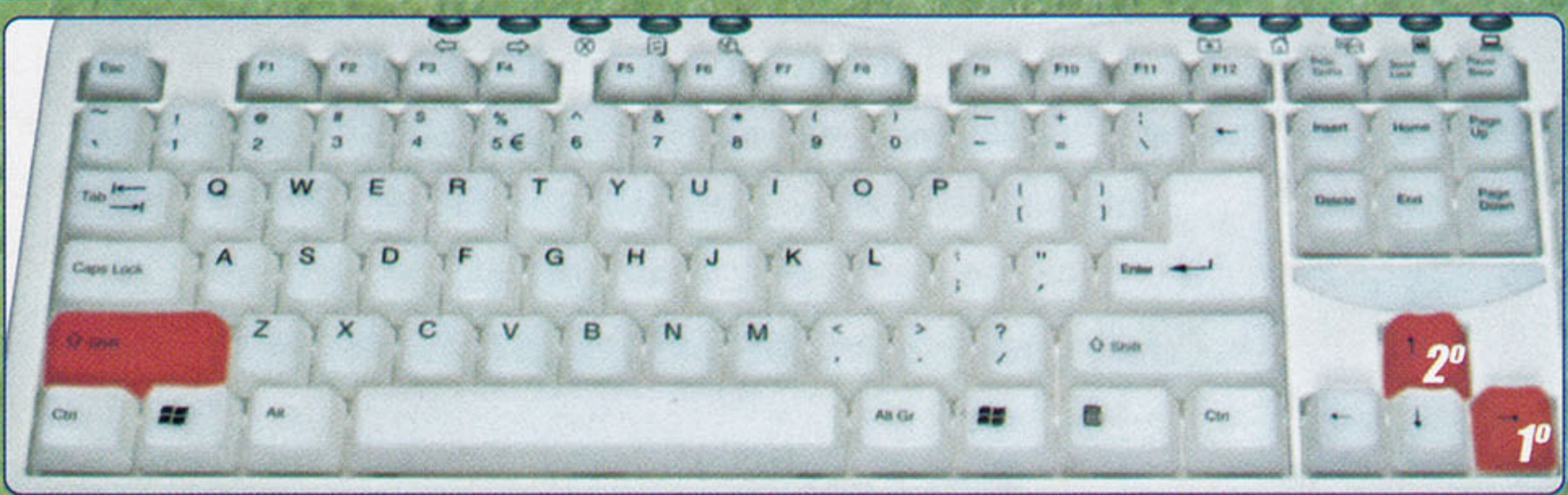
## LAMBRETA



## LEVANTAR A BOLA



## PASSAR O PÉ SOBRE A BOLA



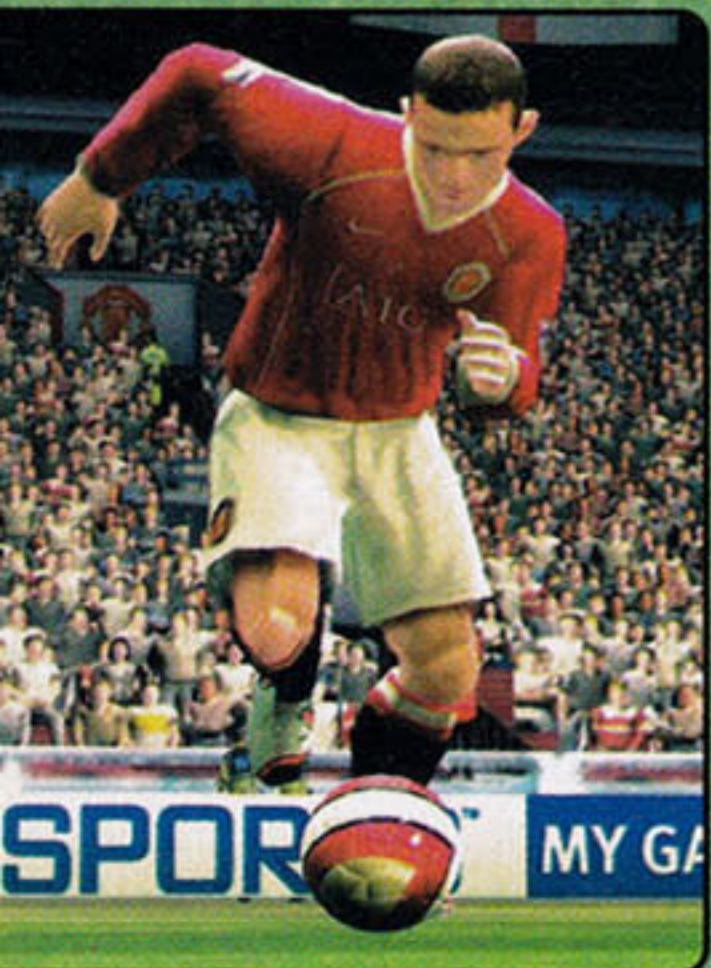
# DICAS FIFA 07



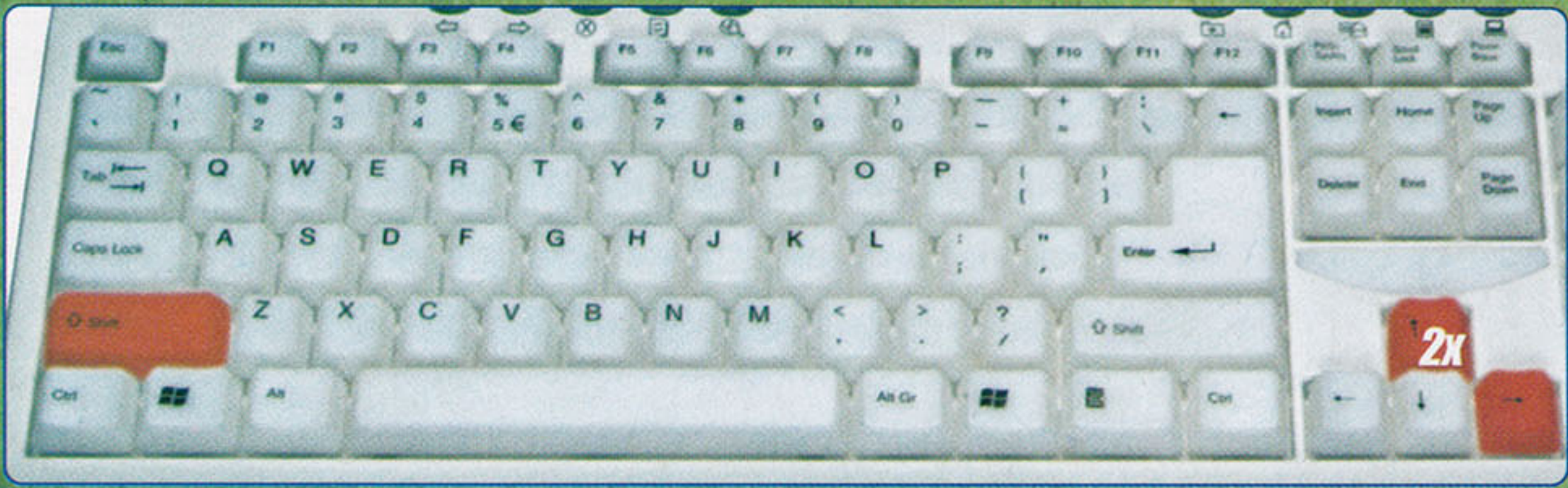
## PASSAR O PÉ SOBRE A BOLA 2



## PEDALADA



## ELÁSTICO



# DICAS FIFA 07



## AVANÇAR BARREIRA



## SALTAR BARREIRA



CHAMPIONSHIP

# Manager

SEASON 03/04

**O** Championship Manager temporada 03/04 (ou Cm0304) é um jogo que veio para corrigir o Cm4, já que os bugs (paus) que o Cm4 apresenta são relativamente constantes. O Cm0304 vale a pena baixar, sim. É um jogo que está grande, mas é porque possui várias novidades como quatro ligas, além de muitos outros melhoramentos em relação ao Cm4.

Muitas pessoas dizem que o Cm0304 é apenas uma atualização do Cm4 e por isso não seria interessante baixá-lo. Que é uma atualização, é claro que é, mas é errado dizer a empregar a palavra "apenas".

O Cm0304 está sem aqueles bugs chatos do Cm4 e nem está tão lento. E ainda por cima os resultados do Cm4 eram muito vagarosos para passar com o motor 2d... Quem não sofria com isso? Agora, não. O Cm0304 está perfeito, o sistema de treinamento é show de bola, sem contar o



relatório dos olheiros que eram uma porcaria no Cm4, estão excelentes.

Se você estava na dúvida se deveria baixar ou não, deixe a dúvida de lado, baixe já o jogo completo no Centro de Downloads da CmRevolution. Muita gente já está viciada no jogo, inclusive algumas aqui da Playball.

Bom, é verdade que o jogo pode demorar para baixar, principalmente se você tiver internet discada e daquelas gratuitas (como em nosso teste). Nessas condições foi um processo lerdo pra caramba, mas valeu a pena. O Cm0304 em breve tomará o lugar do incomparável Cm0102. Muitos consideram o melhor game de futebol de gerenciamento de times que há no mercado. Não perca tempo, confira!



FABRICANTE: SPORTS INTERACTIVE

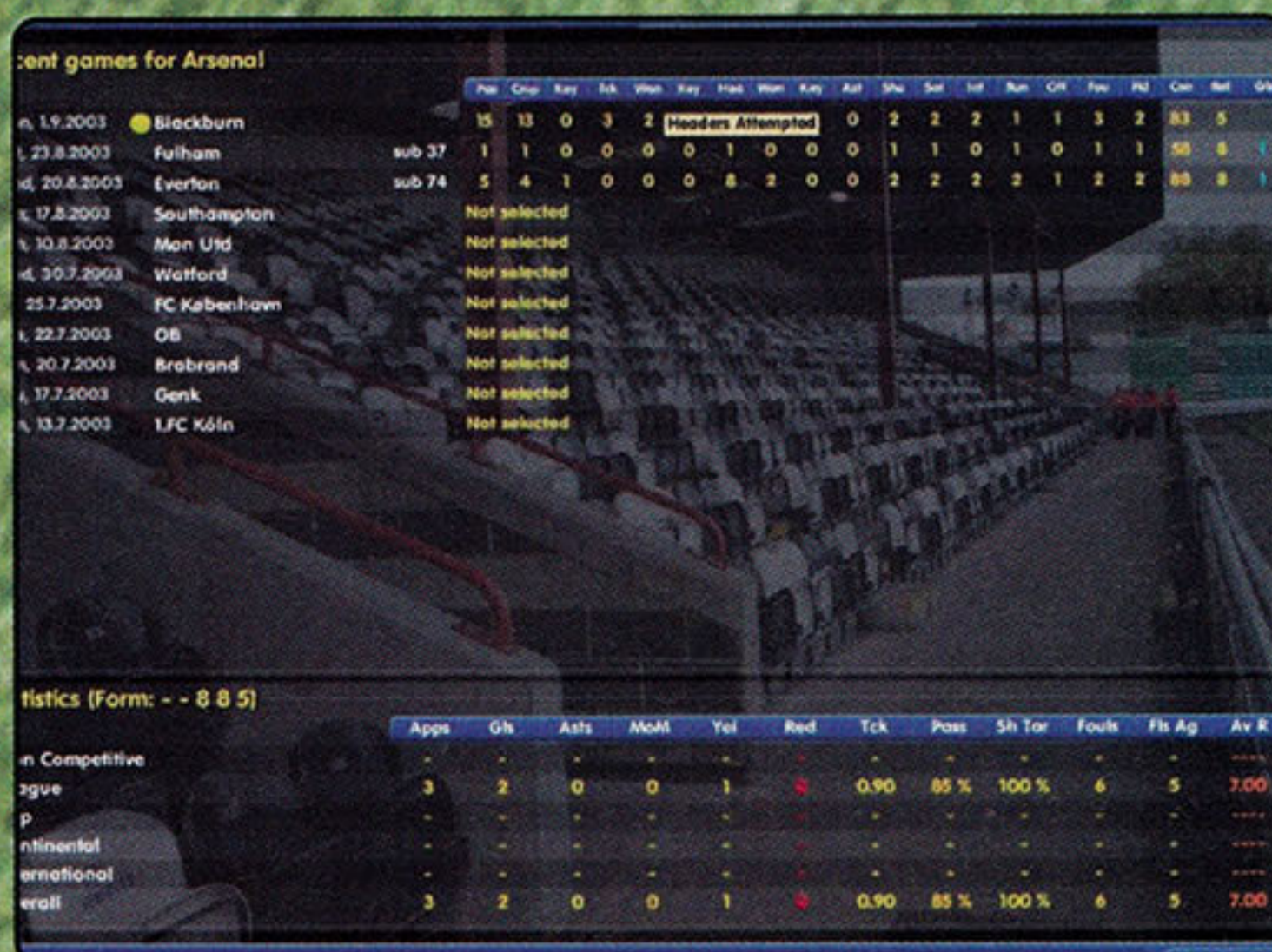
LANÇAMENTO: 21/11/2003



DISTRIBUIDORA: EIDOS INTERACTIVE

SUPORTE: 1-16 JOGADORES

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: WINDOWS 9X/ME/2000/XP, PENTIUM II 200MHZ, 32MB DE RAM



## PRINCIPAIS NOVIDADES DO JOGO:

- QUATRO NOVAS LIGAS ADICIONAIS, ALÉM DAS QUE JÁ CONTINHAM NO CM4;
- DADOS DE JOGADORES, EQUIPES E STAFF, REFERENTES À ÉPOCA FUTEBOLÍSTICA 2003/04;
- EDITOR DA BASE DE DADOS DO JOGO;
- POSSIBILIDADE DE VISUALIZAR JOGOS GRAVADOS ANTERIORMENTE (REPETIÇÕES DE JOGOS).

## MELHORAMENTOS RELATIVAMENTE AO CM4

- RELAÇÕES ENTRE JOGADORES (POR EXEMPLO, INDICAÇÕES SOBRE "AMIZADES" DENTRO DO SEU PLANTEL);
- MÓDULO DE "MÉDIA" MELHORADO. O JOGO AGORA PERMITE UM MAIOR "FEEDBACK" POR PARTE DA IMPRENSA DO QUE ANTERIORMENTE;
- MOTOR DE JOGO 2D MELHORADO (ÁREAS COMO OS FORAS-DE-JOGO E INCLUSÃO DE INDICADORES VISUAIS);
- PRÊMIO PARA O GOL DO MÊS (E DA ÉPOCA);
- OS CAMPOS DE JOGO REVELAM MAIS O ESTADO DO TERRENO E DAS CONDIÇÕES METEOROLÓGICAS, O QUE PODERÁ AFETAR O DESEMPENHO DA EQUIPE;
- INFORMAÇÃO SOBRE JOGOS ANTERIORES;
- SORTEIO DE ELIMINATÓRIAS VISUALIZADO DIRETAMENTE;
- SISTEMA DE TREINO MAIS INTUITIVO;
- EFEITOS DOS MÉTODOS DE TREINO APLICADOS NOS JOGADORES MOSTRADOS NAS SUAS FICHAS PESSOAIS;
- OPÇÃO DE IMPRIMIR TELAS;
- INTERNACIONALIZAÇÕES PELAS EQUIPES B E SUB-21;
- MELHORADOS OS RELATÓRIOS DOS OLHEIROS;
- MELHORADO O SISTEMA DE NOTÍCIAS SOBRE LESÕES, BEM COMO UM UPGRADE AO SISTEMA DE REABILITAÇÕES;
- POSSIBILIDADE DE DEFINIR NOME/APELIDO PARA JOGADORES E TREINADORES;
- NOVA "SKIN" ALTERNATIVA;
- POSSIBILIDADE DE VISUALIZAR AS ELIMINATÓRIAS DAS TAÇAS EM ESQUEMA DE ÁRVORE;
- OS PREPARADORES FÍSICOS AGORA AVALIAM INDEPENDENTEMENTE OS JOGADORES.

# DIGAS

## CHAMPIONSHIP manager SEASON 03/04



# TECLAS DE ATALHO CM 03/04

### GERAIS

- ALT+←** TELA ANTERIOR
- ALT+→** PRÓXIMA TELA
- ESPAÇO** CONTINUA O JOGO/ LÊ NOTÍCIAS - QUANDO HÁ NOVAS
- CTRL+C** COPIAR
- CTRL+V** COLAR
- CTRL+X** RECORTAR
- CTRL+Z** DESFAZER
- CTRL+SH+Z** REFAZER - NO MAC
- CTRL+Y** REFAZER
- CTRL+A** SELECIONA TUDO
- SHIFT+INSERT** COLAR - SERIA UMA SEGUNDA OPÇÃO
- CTRL+INSERT** COPIAR - SERIA UMA SEGUNDA OPÇÃO
- SHIFT+DELETE** RECORTAR - SERIA UMA SEGUNDA OPÇÃO
- CTRL+Q** SAIR
- CTRL+S** SALVAR - SALVA COM O ULTIMO NOME
- CTRL+SHIFT+S** SALVAR COMO - LHE DA A OPÇÃO DE SALVAR COM OUTRO NOME
- TAB** AVANÇA PARA O PRÓXIMO EDITBOX - CAIXA DE SELEÇÃO
- CTRL+F** TELA CHEIA
- ALT+RETURN** TELA CHEIA
- F1** MOSTRA SEU PLANTEL
- F2** MOSTRA SEU STAFF
- F3** MOSTRA SUAS FINANÇAS
- F4** MOSTRA SUAS "INSTALAÇÕES"
- F5** MOSTRA SUAS TRANSFERÊNCIAS
- F6** NOTÍCIAS
- F7** DEFINE A COMPETIÇÃO PADRÃO
- F8** PROCURA JOGADOR/STAFF
- F9** CONVERSA COM OS TÉCNICOS HUMANOS
- F10** STATUS DO JOGO
- F11** TREINO

### NOTÍCIAS

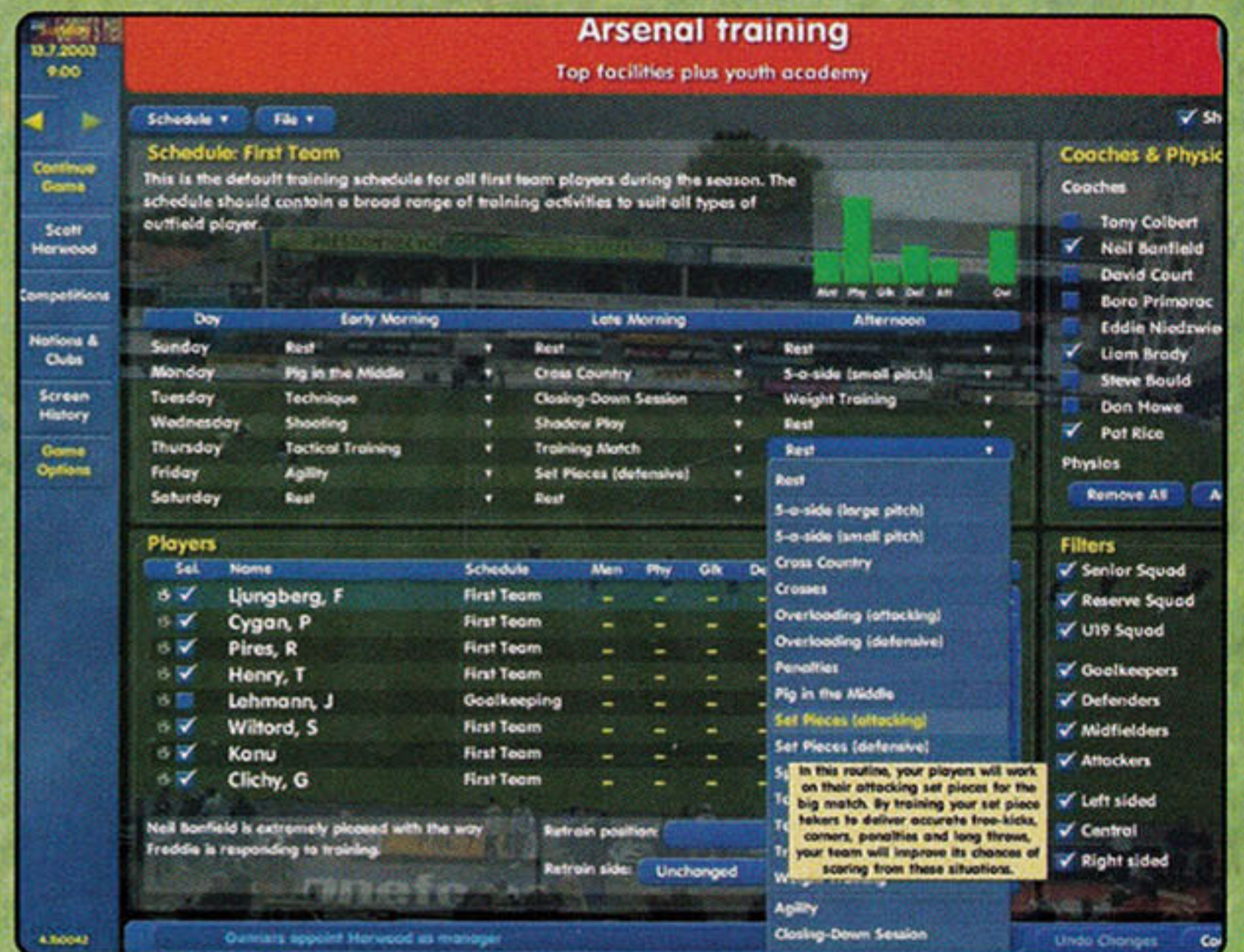
UP/DOWN PRÓXIMA/ANTERIOR NOTÍCIAS

### CONVERSAS

- BACKSPACE** VOLTAR
- ESC** CANCELAR

### MENUS

- RETURN** ESCOLHE O ITEM SELECIONADO
- ESC** CANCELA
- UP** MOVE A SELEÇÃO PARA CIMA
- DOWN** MOVE A SELEÇÃO PARA BAIXO
- PAGE UP/DOWN** MOVE A SELEÇÃO POR PÁGINA
- HOME** MOVE A SELEÇÃO PARA O PRIMEIRO ITEM
- END** MOVE A SELEÇÃO PARA O ULTIMO ITEM



# DIGAS

## CHAMPIONSHIP manager SEASON 03/04



Inf	Name	Positional	Form	Morale	Cond.	Apps	Av R	Value
	Cole, T	D RC	8-7-8-8-9	Superb	100%	4	8.00	\$75K
	Meechan, A	S C	7-7-7-5-5	Superb	100%	4	6.00	\$50K
	Jackson, J	D/M L	6	Superb	100%	-	-----	\$22K
	Piper, L	AM C	7-7-7-7-7	Superb	100%	1 (2)	7.00	\$55K
	Piper, C	D/M RC	7-7-7-8-7	Superb	100%	5	7.20	\$30K
	Scully, T*	AM/F R	9-8-7-8-8	Superb	100%	5	8.00	\$130K
	Bentley, M	F C	8-8-9-8-7	Very Good	100%	5	8.00	\$110K
	Janney, M	M R	7-8	Superb	100%	-	-----	\$45K
	Vickers, A	D LC	7-7-8-5-7	Very Good	100%	2	6.00	\$28K
	Shipp, D	M/S C	7	Superb	100%	-	-----	\$26K
	Matthews, L*	D C	5-7-8	Superb	100%	-	-----	\$45K
	Braithwaite, L	S C		Good	37%	-	-----	\$22K



**A LEI BOSMAN** GARANTE A UM JOGADOR TRANSFERIR-SE DO SEU CLUBE PARA OUTRO SEM QUE ESTE PAGUE UMA QUANTIA REFERENTE AO PASSE DO JOGADOR.

Isto acontece quando falta seis meses para o contrato do jogador expirar, a partir daí qualquer clube pode abordá-lo para assinar e se o jogador aceitar a proposta irá se transferir para o novo clube no final do contrato com o atual clube.

**A LEI BOSMAN PODE SER TANTO ÚTIL QUANTO PERIGOSA SE VOCÊ NÃO SOUBER APROVEITÁ-LA:**

**Útil:** Assinar com jogadores que lhe interessam sem pagar nada por ele. Para contratar um jogador que está terminando seu contrato, vá à parte de transferências e na parte dos filtros, marque a opção "Situação contratual" e "A expirar". Procure os jogadores que lhe interessem e clique na opção "abordar para assinar" e ofereça um contrato.

**Perigosa:** Renove com seus jogadores no início do ano, principalmente as estrelas se você joga no Brasil, é bem comum (faltando seis meses para acabar o contrato) aparecerem muitos clubes europeus oferecendo contrato ao seu jogador. Como nenhum clube brasileiro pode competir na parte financeira com grandes clubes europeus, você toma um grande prejuízo.



# CRIANDO TÁTICAS NO CM03/04

- 1** Para criar uma tática vá primeiramente ao local onde você terá todas as opções para criá-la, que é em "Táticas". Clique em táticas e você pode ver que abre um campo de futebol no lado direito, e no lado esquerdo o nome dos jogadores.
- 2** No lado esquerdo está a escalação do time e no lado direito temos um campo de futebol onde iremos organizar as posições dos jogadores. Ajeite da melhor maneira, você pode fazer um 4-3-3 caso tenha um time com muitos atacantes de qualidade, ou estratégia mais retranqueira como um 4-4-2. Para mudar a posição de um jogador no campo que fica ao lado direito da tela clique sobre a bolinha que tem o nome do jogador abaixo e arraste segurando o botão esquerdo do mouse. Abaixo nós modificamos a posição do jogador Gavilán. Na imagem de cima ele está na meia esquerda, agora ele passa a estar como um volante, ou seja, um pouco a frente dos zagueiros dando cobertura para eles.
- 3** Depois de posicionar todos os jogadores, você tem também a possibilidade de indicar se os jogadores podem ter movimentações durante o jogo. Assim usamos as flechinhas. Para usá-la clique em cima da bolinha que tem o nome do jogador abaixo da bolinha dentro do campo com o botão "Direito" do mouse e arraste segurando o botão direito. Agora ele passa a ter uma flecha que indica que o jogador pode se deslocar durante a partida. Veja acima que o jogador Chiquinho está sem nenhuma flecha, o que indica que o jogador irá ficar ali parado naquela posição sem se deslocar, ele atua como se fosse um outro zagueiro. Mas abaixo colocamos uma flecha até o meio que significa que o jogador Chiquinho agora passa a se deslocar também para o meio do campo junto com os outros jogadores para ajudá-los.
- 4** Pronto! Para criar os posicionamentos dos jogadores, e como eles irão se comportar em campo, é isso. Terminamos de editar as posições, agora iremos editar uma das mais importantes funções de uma tática para ter sucesso, que são as instruções para a equipe e para os jogadores. Vamos começar com as instruções para a equipe, faça como indica abaixo, clique em "Configurar Instruções" em seguida em "Equipa".





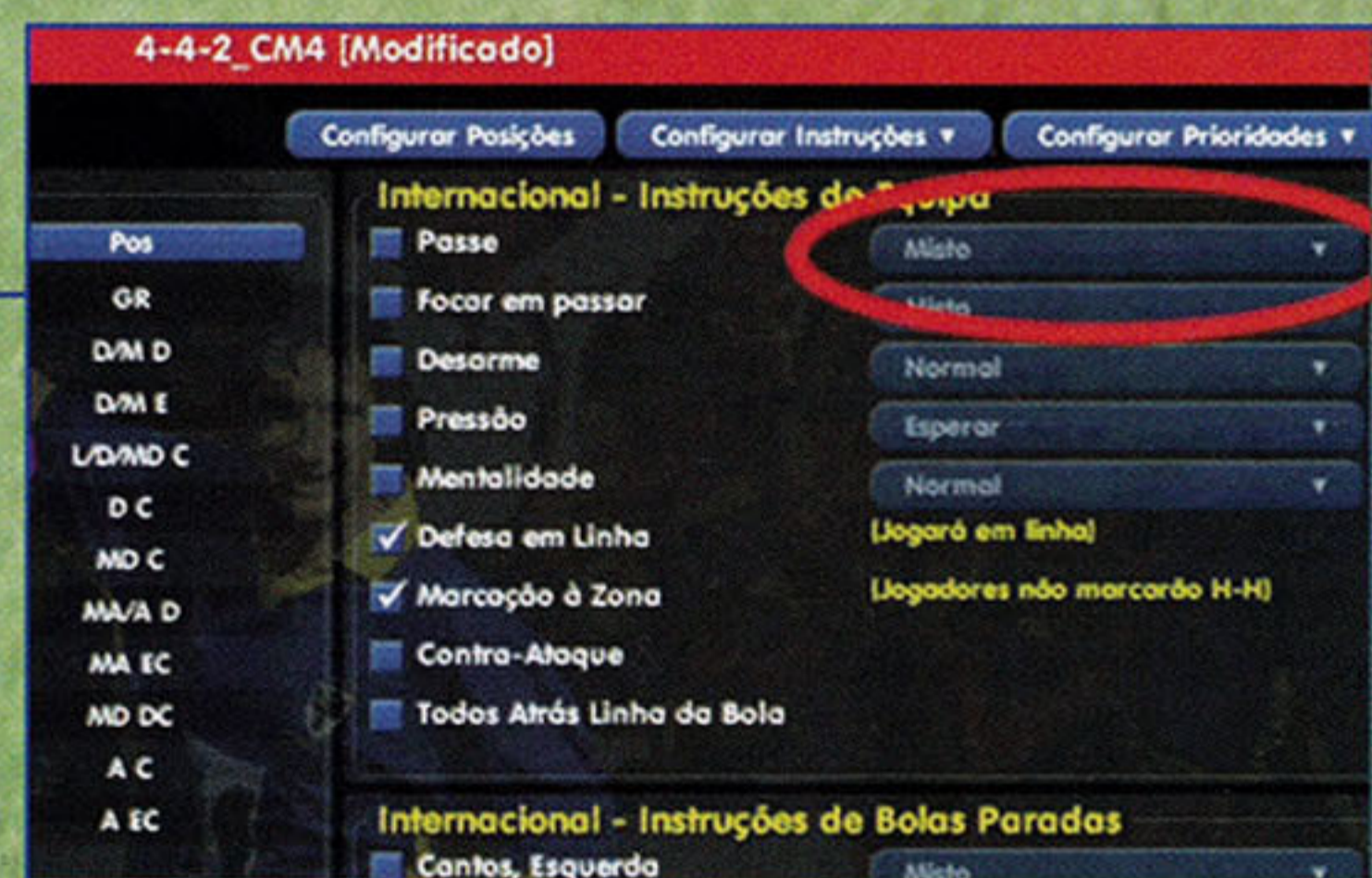
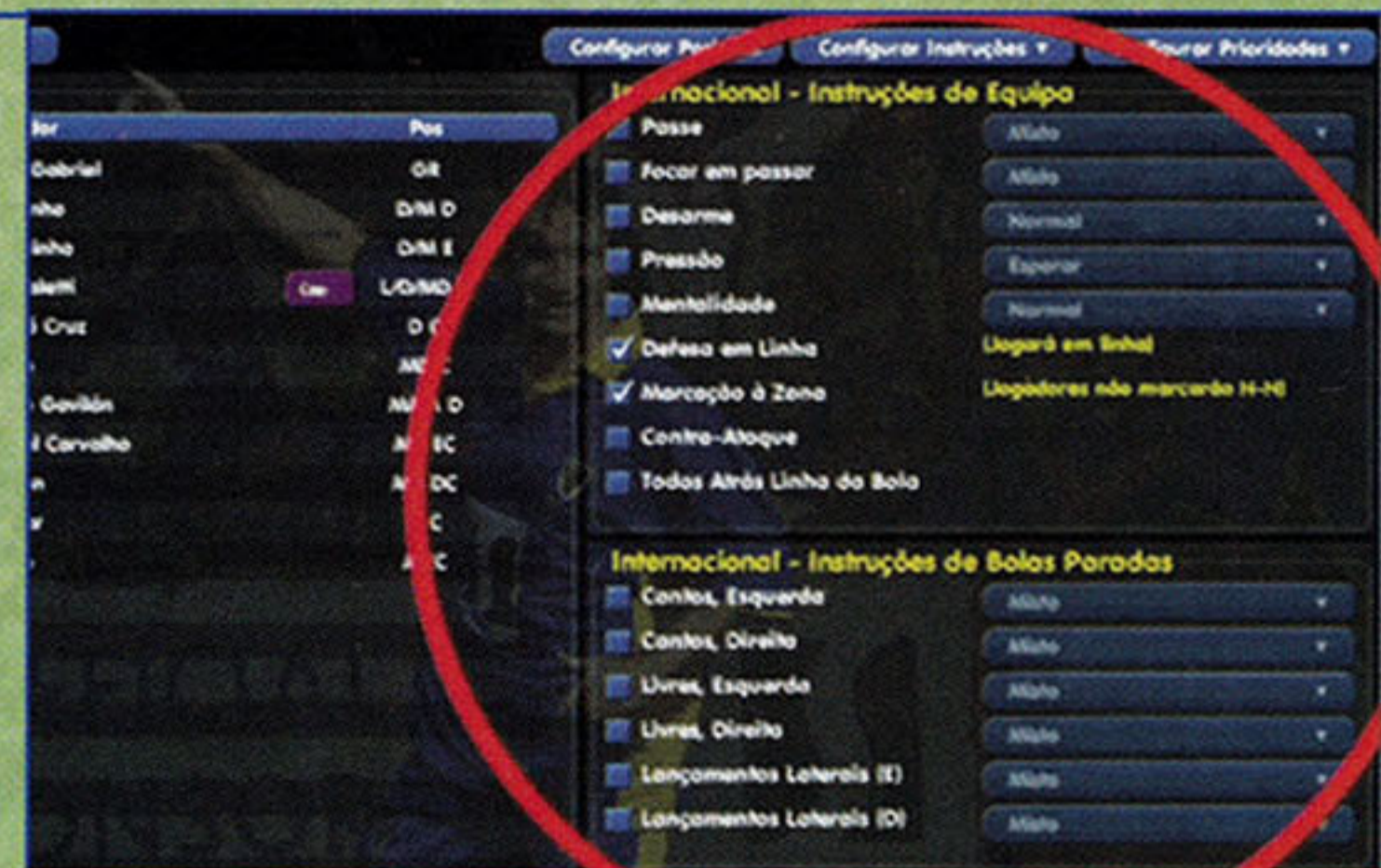
**5** Agora abriu a tela abaixo. Nela temos que configurar o tipo de passe que a equipe terá nos jogos, o desarme, se fará pressão no adversário ou não, qual a mentalidade da equipe nos jogos, se terá defesa em linha ou não, se fará marcação em zona, terá ou não contra-ataques e se os jogadores ficarão atrás da linha da bola sempre. Comece a configurar agora, é muito importante que esta parte esteja bem configurada.

**6** Para assinalar o tipo de passe, a opção focar em passar, o desarme, a mentalidade e se o time fará ou não pressão é simples, clique no quadradinho azul que está ao lado esquerdo do nome. Veja abaixo o redondo vermelho assinalando onde está este quadrado azul.

**7** Depois de clicar no quadradinho azul o quadrado passa a ter um "V", quer dizer que você já pode selecionar o tipo de passe que você quer, aí é só clicar no quadrado azul maior que está à direita do nome da opção.

**8** Depois de clicar no quadradinho azul e ficar um "V", e em seguida clicar no quadrado azul maior abrirá as opções para você selecionar, veja abaixo. Escolha uma delas. E será assim também com o "Focar em passe", "Desarme", "Pressão", "Mentalidade".

**9** O defesa em linha, marcação à zona, contra ataque, todos atrás linha da bola é só marcar um "V" clicando no quadradinho azul, se quiser retirar clique novamente no quadrado azul. Logo abaixo dessas instruções teremos as instruções de bolas paradas, que é rigorosamente igual ao que citamos acima. Pronto, muito simples. As instruções para sua equipe você já sabe configurar, agora pense numa tática legal, consistente e faça as instruções corretamente, além de fazer as posições dos jogadores dentro do campo. A próxima etapa é configurar as instruções para os jogadores. É igual ao orientado acima. Veja abaixo uma demonstração de como configurar as instruções para um jogador.





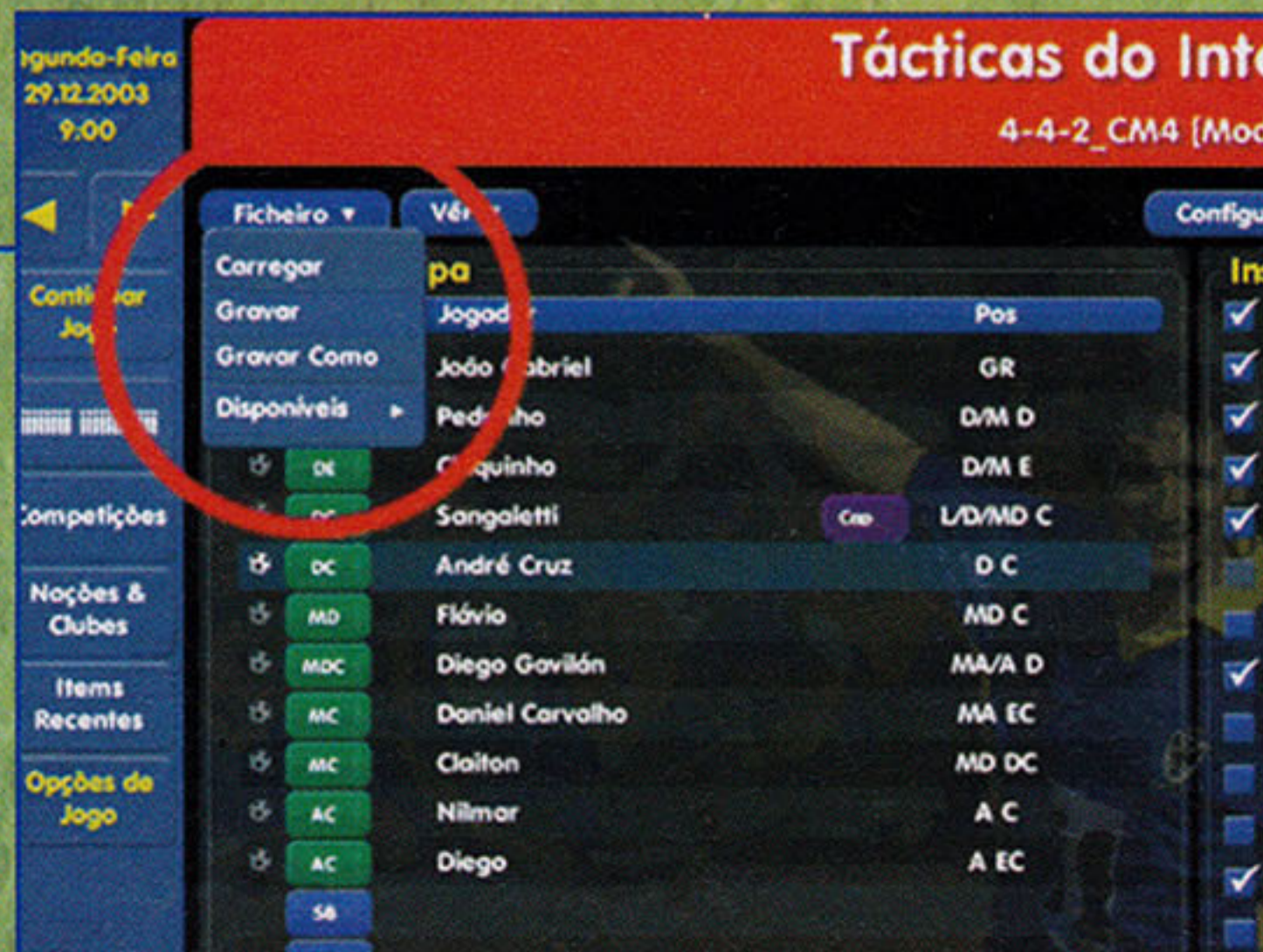
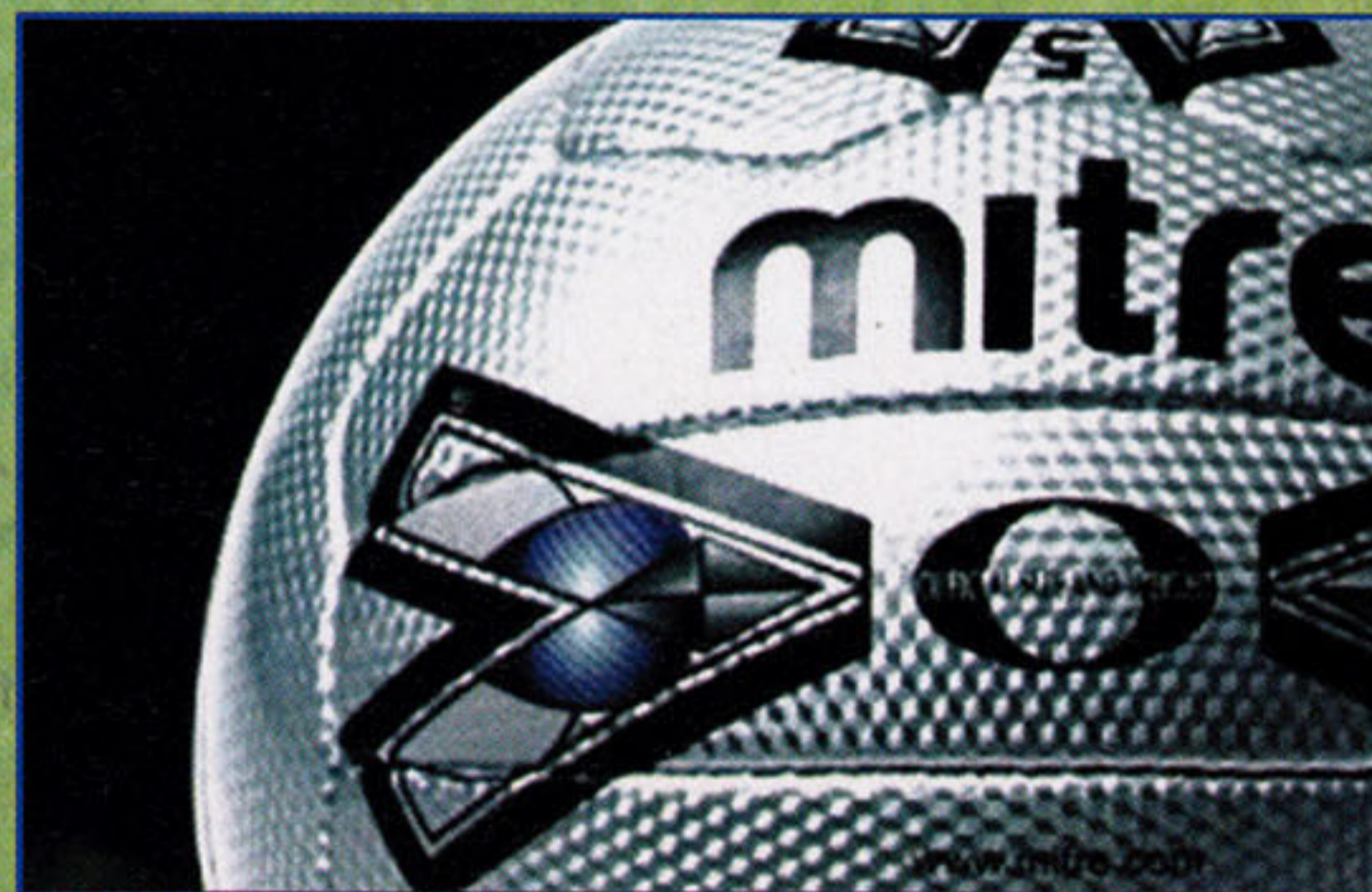
Clique em "Configurar instruções", em seguida vá em "Jogador" e não mais em equipa. Pois agora vamos configurar como cada jogador vai se comportar em campo, estas instruções são o cérebro de uma tática, se der instruções corretas seus jogadores irão render muito bem em campo. Abaixo vamos configurar as instruções para o Zagueiro André Cruz.

**10** Veja que a tela que se abre é a tela acima, do lado direito da tela você tem as instruções para passar para o jogador, e no lado esquerdo temos uma bolinha bem no canto ao lado da posição do jogador, essa bolinha indica o jogador que você está passando as instruções no momento, nesse caso é o jogador Diego, mas queremos dar instruções para o jogador André Cruz, para isso clique na bolinha que está ao lado do nome do jogador André Cruz. Abaixo vemos que o jogador André Cruz está selecionado e a bolinha ao seu lado está com cores fortes. Ou seja, agora estamos passando as instruções para o jogador André Cruz. Se quiser passar para outro jogador é só clicar com o mouse sobre a bolinha que está ao lado do nome do jogador.

**11** Agora, com o jogador André Cruz selecionado, temos apenas que passar as instruções para ele. É muito simples, é rigorosamente igual ao jeito de como passamos as instruções para a equipe. Clique no quadradinho azul ao lado da opção "Passe" e ficará um "V", agora coloque o tipo de passe no quadrado azul maior. E assim por diante. Se você deixar algum quadrado sem o "V" significa que o jogador não fará o que está na opção. Por exemplo, se você deixar desmarcado a opção "Correr com Bola" para o jogador André Cruz, ele em hipótese nenhuma irá correr com a bola, o mesmo acontece se deixar a opção "Passe" sem o "V" o jogador irá só dar chutes para cima, prejudicando demais a equipe, por isso as instruções são de muita importância. Depois que terminar as instruções para a equipe e para os jogadores, clique na opção "Confirmar" como indicamos abaixo.

**12** Se antes de você confirmar, você quiser salvar sua tática, proceda como indica abaixo, vá em "Ficheiro" e por fim em "Gravar como", coloque o nome da tática e salve. Sua tática estará gravada na pasta "User Data" - "Tatics".

**13** Aqui terminamos este manual sobre como fazer uma tática para seu Cm03/04.



# DIGAS

## CHAMPIONSHIP manager SEASON 03/04



## OPÇÕES DE TREINO

VAMOS ABORDAR SOBRE CADA UMA DAS OPÇÕES DE TREINO AQUI QUE VOCÊ PODERÁ USAR NO SEU CM03/04. APÓS A LEITURA DESTES TEXTOS VOCÊ JÁ PODERÁ MONTAR UM BOM SISTEMA.

### AGILIDADE (GO)

Treinamento específico para o goleiro. Neste treino o goleiro exercita-se e melhora com o preparador de goleiros da equipe o reflexo e a agilidade para sair do gol e saída em cruzamentos.

### DEFESA DE CHUTES

Este treino dá maior confiança ao goleiro quando for defender algum chute do adversário, seja este chute forte ou fraco.

### DISTRIBUIÇÃO

Este treino faz com que o goleiro melhore suas cobranças de tiro de meta, possibilitando uma maior precisão em seus passes.

### JOGO COM AS MÃOS

Melhora o posicionamento do goleiro. Faz também o goleiro ter contato direto com a bola, se acostumando com o peso da bola e outros detalhes.

### AGILIDADE

Esse treino não exige muito fisicamente de seus jogadores, mas desenvolve a capacidade de corrida com a bola, rotação e agüentar o peso do seu corpo sem ter problemas musculares. Aceleração, equilíbrio e coordenação motora são outros fundamentos que são melhorados com este treinamento.

### CABECEAMENTO

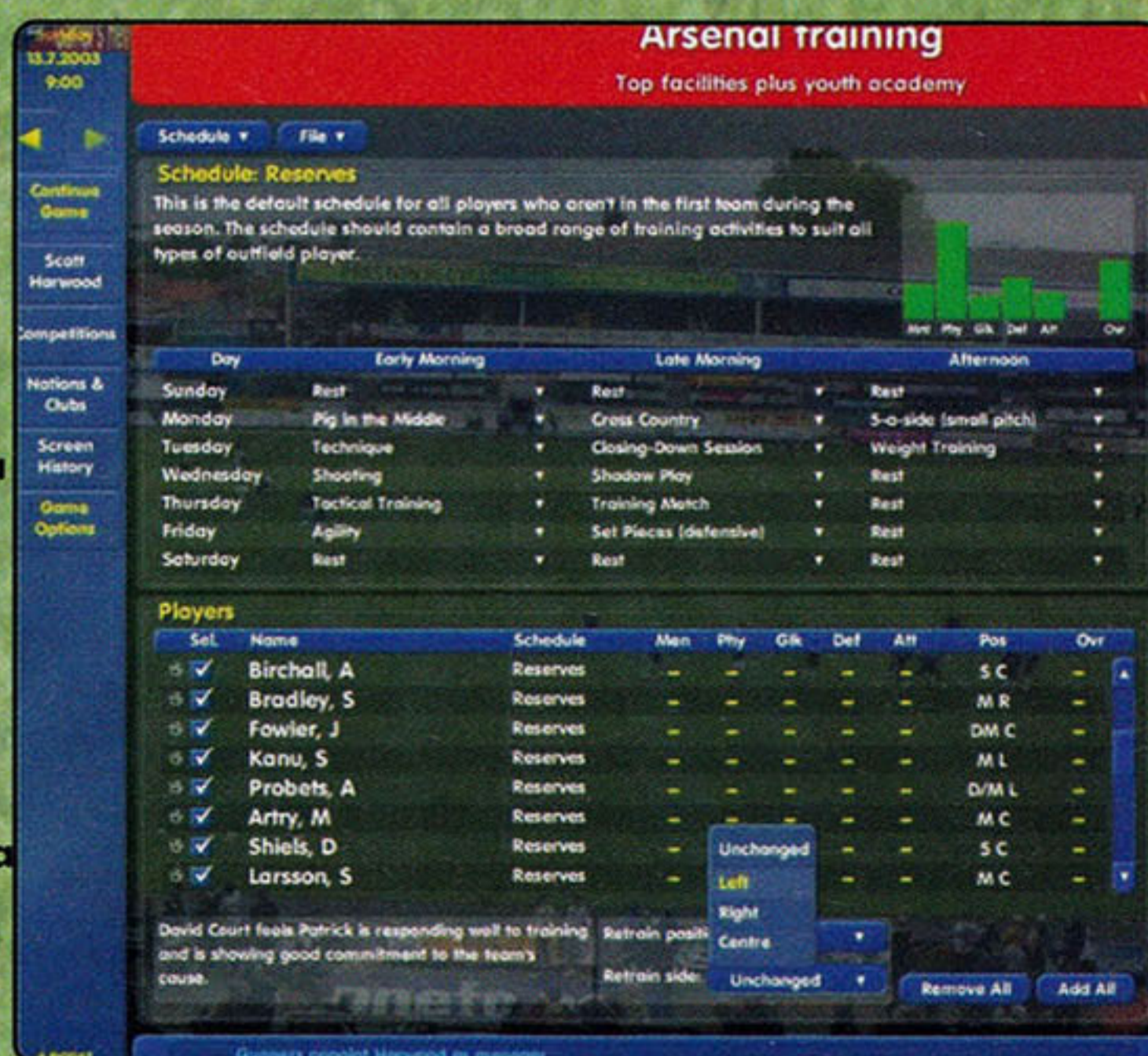
Esse treino ajuda no fortalecimento dos músculos do pescoço. Ajuda também para o jogador saber a distância e a precisão de onde a bola irá cair. Em geral, desenvolve todas as características de bolas aéreas, tanto no ataque como na defesa.

### JOGO DA SOMBRA

Esse treino simula um jogo durante dois tempos de 20 minutos. Faz com que os jogadores melhorem seu trabalho com a equipe, cheguem com mais vontade até a bola. Ajuda também na movimentação de seus jogadores e critérios de decisões. Esse é um treino leve, recomendado poucos dias antes de um jogo.

### TREINO DE PRESSÃO

Nesse treino o treinador divide toda sua equipe em três pequenas equipes em cada canto do campo. O objetivo é que duas equipes fiquem com a bola inicialmente, e a terceira equipe tente tirá-la da equipe adversária. Isso ajuda muito na resistência física, visão de jogo, comunicação dentro de campo, controle de bola. Ajuda também no posicionamento dentro de campo, carrinho e trabalho com a equipe.



# DIGAS

## CHAMPIONSHIP manager SEASON 03/04



### CHUTE

Com esse treino o jogador irá treinar chutes ao gol com as duas pernas. Chutes de média e longa distância. Ajuda muito em momentos de decisão, já que além de melhorar a antecipação e a finalização do jogador, faz o jogador manter o sangue frio em momentos complicados e decisivos.

### 5 CONTRA 5 (CAMPO GRANDE)

Duas equipes de cinco jogadores, sem goleiro, utilizam a metade de um lado do campo para jogar. Os jogadores se cansam muito rápido, mas melhora a resistência física, a movimentação e o passe.

### 5 CONTRA 5 (CAMPO PEQUENO)

Duas equipes de cinco jogadores, com goleiro, utilizam um quarto do campo para jogar. Isso, apesar de cansar rápido, melhora a agilidade no pensamento, a desmarcação, a movimentação, e a jogada individual em pouco espaço. Útil para os goleiros melhorarem o reflexo e chutes cara-a-cara.

### BOLAS PARADAS (OFENSIVAS)

Treinamento de faltas de ataque, pênaltis e escanteios. Usando este treino, as suas chances de gol com bolas paradas serão muito maiores.

### BOLAS PARADAS (DEFENSIVAS)

Treina sua defesa e seu goleiro para se defenderem de bolas paradas. Ajuda muito no posicionamento, marcação e antecipação.

### CORRIDA

Podemos dizer que este é o treino mais importante. Sem ele não é possível ter um bom aproveitamento sobre os demais. Este treino é muito útil em pré-temporada e depois de um dia de folga dos jogadores. Melhora muito a resistência física do jogador e ajuda na redução de peso.

### CORRIDAS EM VELOCIDADE

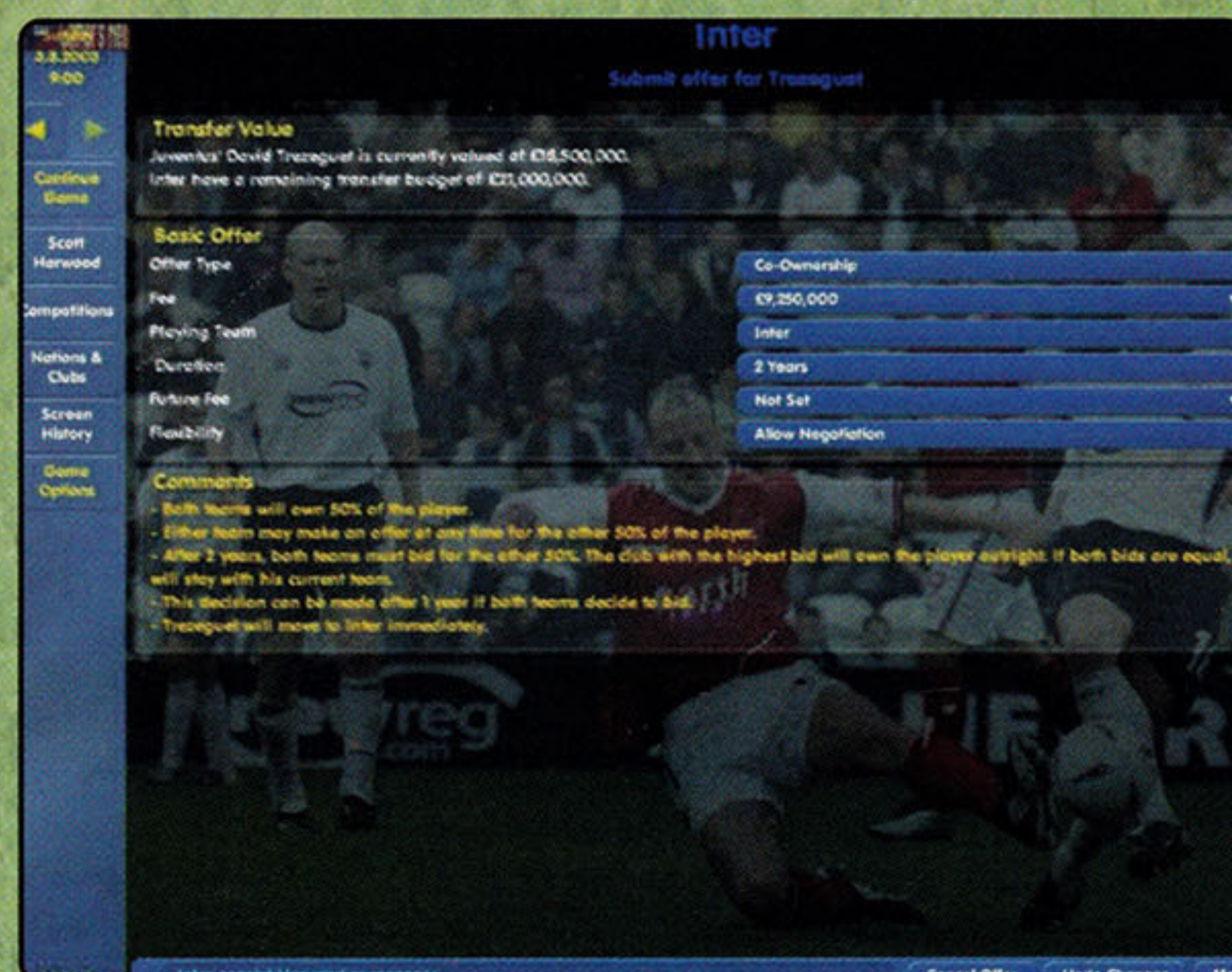
Corridas curtas e rápidas em um pequeno espaço. Ajudam no aumento de velocidade de seus jogadores. Melhoram também a aceleração e o equilíbrio. Mas, com certeza, a grande virtude é que aperfeiçoam as arrancadas de seus jogadores.

### CRUZAMENTOS

Neste treino os jogadores que forem designados para realizá-lo, irão cruzar bolas na área para os atacantes finalizarem. Muito útil para os laterais e meias ofensivos.

### GINÁSIO OU ACADEMIA

Esse treino é bastante útil. Auxilia no fortalecimento dos músculos de todo o corpo do jogador. Levantamento de pesos tonificam os músculos do corpo, principalmente das pernas. Se feito em poucas vezes, ajudará a evitar contusões de seus atletas. Mas se feito em excesso os jogadores perderão equilíbrio, mobilidade, velocidade e movimentação. Se você quer um zagueiro forte, que só saiba bater, use este tipo de treinamento.



# DIGAS

CHAMPIONSHIP  
**manager**  
SEASON 03/04



## MEINHO OU BOBINHO

Este treino é altamente recomendável um ou dois dias antes da partida. Ajuda a descontrair os jogadores e melhora a antecipação e controle de bola. Consiste em fazer um ou dois jogadores tentarem roubar a bola de um grupo de jogadores.

## PÊNALTIS

Treinamento de Pênaltis. Recomendado mesmo que você não esteja jogando uma competição que haja muitas disputas de penalidades.

## SOBRECARGA (DEFENSIVA)

Este treino faz com que sua defesa e seu goleiro tenham um entrosamento maior. O treino consiste em fazer seus zagueiros praticarem uma marcação por pressão sem erros de posicionamento. Ajuda muito na marcação, posicionamento e jogo coletivo.

## SOBRECARGA (OFENSIVA)

Os jogadores ofensivos partem em direção a defesa em número maior, usando a jogada pelas pontas em alta velocidade. Excelente para preparar seu time para contra-ataques mortais. Melhora a velocidade, cruzamentos, finalização e trabalho em equipe.

## TREINO TÁTICO

Esse treino faz sua equipe adaptar-se a seu esquema de jogo. Melhoram o posicionamento dentro de campo, corrigem os possíveis erros na tática. Neste treino seus jogadores conhecem como joga o próximo adversário e ficam sabendo das qualidades dos jogadores adversários mais habilidosos. Melhora muito o entrosamento e o trabalho em equipe.

## TREINO DE CONJUNTO

Seria o treino coletivo. É um jogo de 11 titulares contra 11 reservas que simula uma partida real, mas em menos tempo. Os jogadores se cansam muito neste treino, mas que com certeza é muito útil, pois melhora a comunicação com os outros jogadores, os passes e o posicionamento dentro de campo.

## TÉCNICA

Os jogadores treinam jogadas individuais, fintas, passes, controle de bola e outras jogadas que poderão definir uma partida.

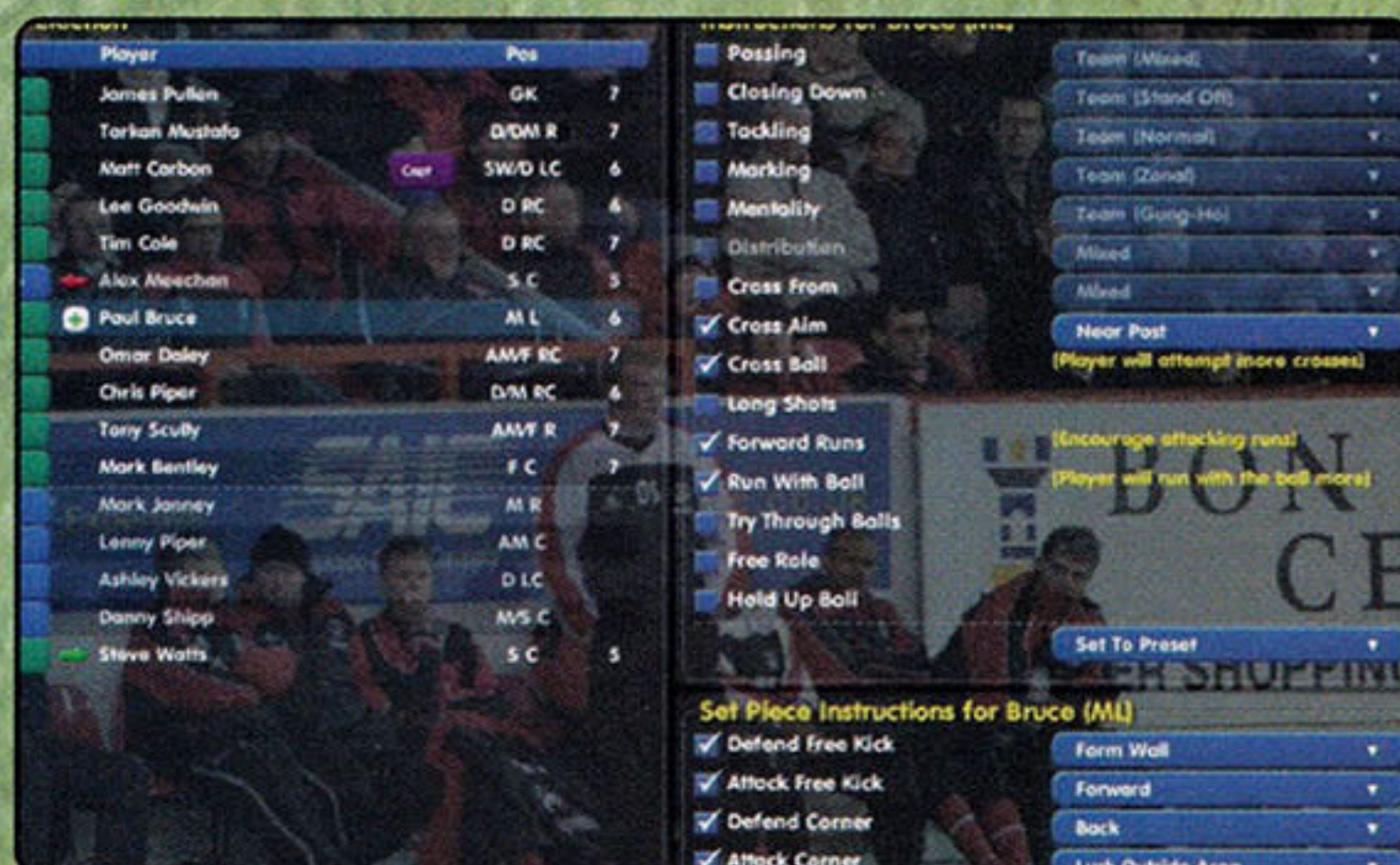
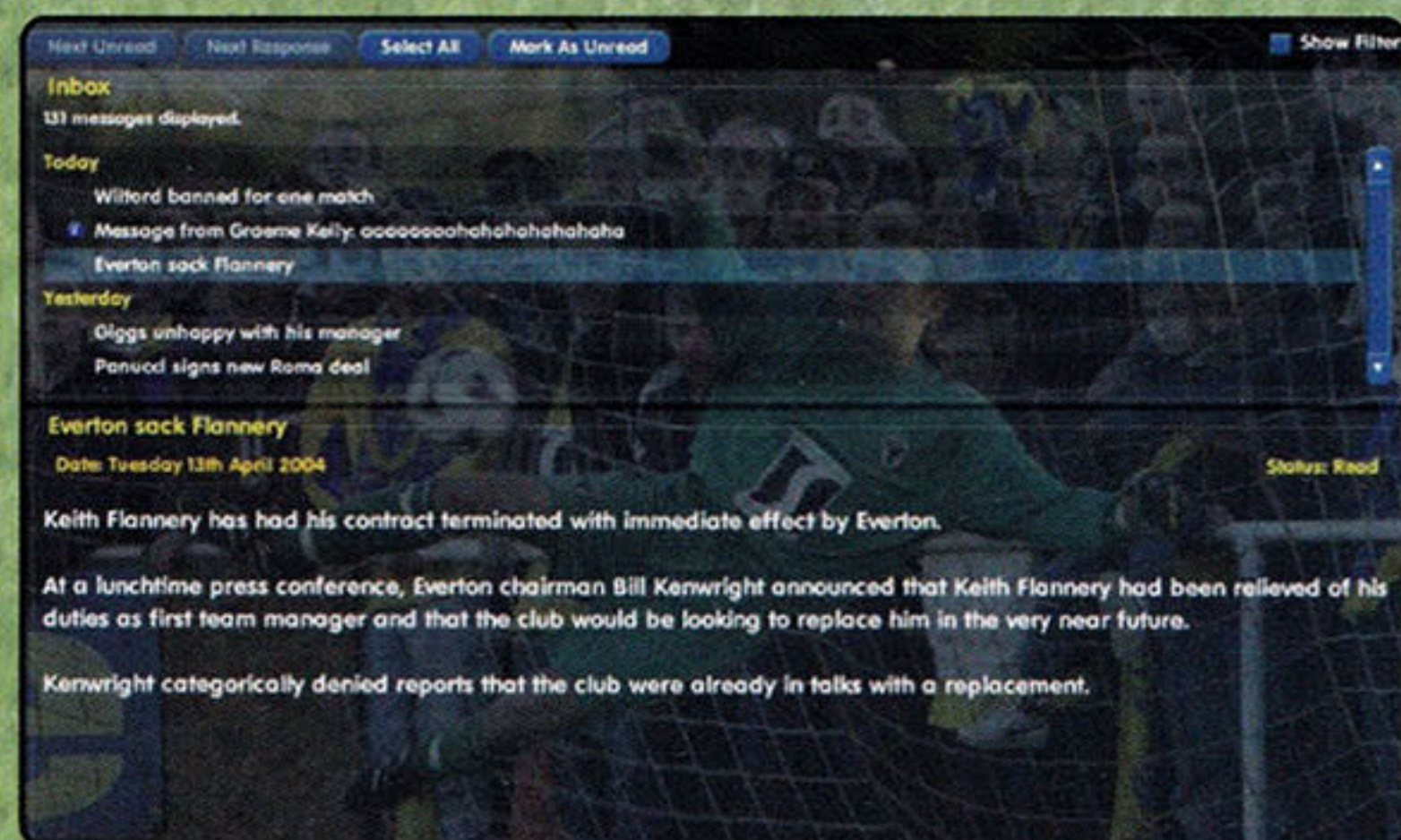
Para um time brasileiro ter dinheiro para competir com as ofetas de grandes times da Europa é só você aumentar ao máximo o salário de todos os jogadores nos últimos dias do ano. Depois, na volta do ano, quando a diretoria for anunciar a disponibilização salarial para o ano eles colocarão um pouco acima do que você paga atualmente, então é só renovar com os jogadores para pagar menos, como os jogadores não pediam tanto dinheiro é praticamente 100% de chance que eles aceitem, depois vocês ficarão com muito dinheiro para contrato.

### Obs.:

1º Tem que ser no finalzinho do ano, senão o seu time perderá muito dinheiro já que pagará uma folha salarial grande demais

2º De preferência no dia 20 de dezembro, há a alternativa de você renovar contrato para o começo do próximo ano. Então você renova com o máximo de jogadores que quiser, como já citado acima. Por outro lado, com aqueles jogadores que você não quer renovar... nem precisa se preocupar.

ag & Red		2	1	Rushden					
Overview	Match Stats	Action Zones	3D Pitch	Report					
<b>Player Ratings</b>									
C	Name	Int	Att	Def	C	Name	Int	Att	Def
3	James Pullen	6			1	Billy Turley			5
9	Tarkan Mustafa	6			6	Ruben Hazell			5
1	Matt Carbon (c)	7			3	Paul Underwood (c)			7
1	Lee Goodwin	6			14	John Dempster			6
1	Ashley Vickers	7			18	David Perpetuini			7
0	Alex Meechan	7			21	George Abbey			5
0	Janis Alarut	5			9	Rodney Jack	sub 83		7
2	Lenny Piper	7			16	David Bell			7
1	Chris Piper	7			24	Kevin Watson			7
1	Tony Scully	8			35	Danny Dicko	sub 83		6
1	Mark Bentley	8			25	Paul Kison			6
7	Mark Janney				13	Paul Evans			
4	Danny Hill				5	Andy Edwards	on 83		6
6	Jimmy Jackson				2	Marcus Bignot			
2	Danny Shipp				11	Andy Burgess			
2	Steve Watts				10	Duane Darby	on 83		6



## PlayBall

é uma publicação da

MINUANO

EDITORA MINUANO

RUA: CEL. MÁRIO DE AZEVEDO, 239  
BAIRRO: LIMÃO / CEP: 02710-020 - SÃO PAULO / SP  
CX. POSTAL: 16.352 - CEP: 02515-970  
SITE: [www.edminuano.com.br](http://www.edminuano.com.br)  
E-MAIL: [minuano@edminuano.com.br](mailto:minuano@edminuano.com.br)  
Tel.: (0XX11) 3966-5511

**DIRETOR GERAL:** Nilson Luiz Festa  
[nilson@edminuano.com.br](mailto:nilson@edminuano.com.br)  
**DIRETOR COMERCIAL:** Joel C. Junior  
[direcao@edminuano.com.br](mailto:direcao@edminuano.com.br)  
**COORDENAÇÃO DE MARKETING:** Priscila Juliana Tordino  
[priscila@edminuano.com.br](mailto:priscila@edminuano.com.br)  
**GERENTE ADMINISTRATIVO:** Luis Eduardo S. Marcelino  
[luiz@edminuano.com.br](mailto:luiz@edminuano.com.br)  
Alexandra Testoni  
Liane Bezerra  
**EDITORIAL:** Bruna Ap. Carnavaro e Vera Lúcia P. Morais  
**PONTOS DE VENDAS:** Angelo Di Martino, Joel Vicente Festa e Fábio Santana de Souza  
**COORDENAÇÃO DE VENDAS:** Luciana de Oliveira  
[vendas@edminuano.com.br](mailto:vendas@edminuano.com.br)  
Alexandra Eleutério  
Letícia Sbardelotto  
Viviane Ferreira de Souza  
**APOIO:** José Moura, Ricardo Ribeiro e Ronaldo Gomes da Silva  
**DEPÓSITO E LOGÍSTICA:** Ednaldo Saturnino, Edmilson da Silva, Erison Antenor da Silva, José Mello e Orlando Noronha  
**WEB SITE:** Alexandre Alves  
**ATENDIMENTO AO CLIENTE:** Andreza de Oliveira Pereira, Ellen Cristina e Rosângela Caprioli  
Tel.: (0XX11) 3966-5511  
[atendimento@edminuano.com.br](mailto:atendimento@edminuano.com.br)

### ASSINATURAS

Em apoio ao jornalista, a Editora Minuano não trabalha com assinaturas.

**CRIAÇÃO E PRODUÇÃO:** VP PRODUÇÕES LTDA  
COORDENAÇÃO EDITORIAL: MÁRCIO LUIZ DA COSTA  
REDAÇÃO E RESPONSABILIDADE TÉCNICA: PAULO DEMETRE  
DIAGRAMAÇÃO E ARTE: LEILA CERQUEIRA, SONIA NAOMI ARAI E SUELY DANELON  
REVISÃO: EDUARDO CAJIAS  
ASSISTENTE: LEANDRO MOL GRIBEL  
FOTOS: DIVULGAÇÃO  
VP PRODUÇÕES LTDA:  
Avenida Casper Líbero, 363 - Santa Ifigênia  
São Paulo - SP - CEP 01033-001  
Tel.: (0xx11) 3315-0869 - E-mail: [vp.producoes@uol.com.br](mailto:vp.producoes@uol.com.br)

### IMPRESSÃO E ACABAMENTO:

Gráfica Bandeirantes

**DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA BANCAS DE TODO BRASIL:**  
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.  
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.  
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.  
Tel.: (0xx11) 2195-3200/ (0xx21) 2195-3200

### OBSERVAÇÃO IMPORTANTE

A VP Produções que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.

### PARA CRÍTICAS E SUGESTÕES:

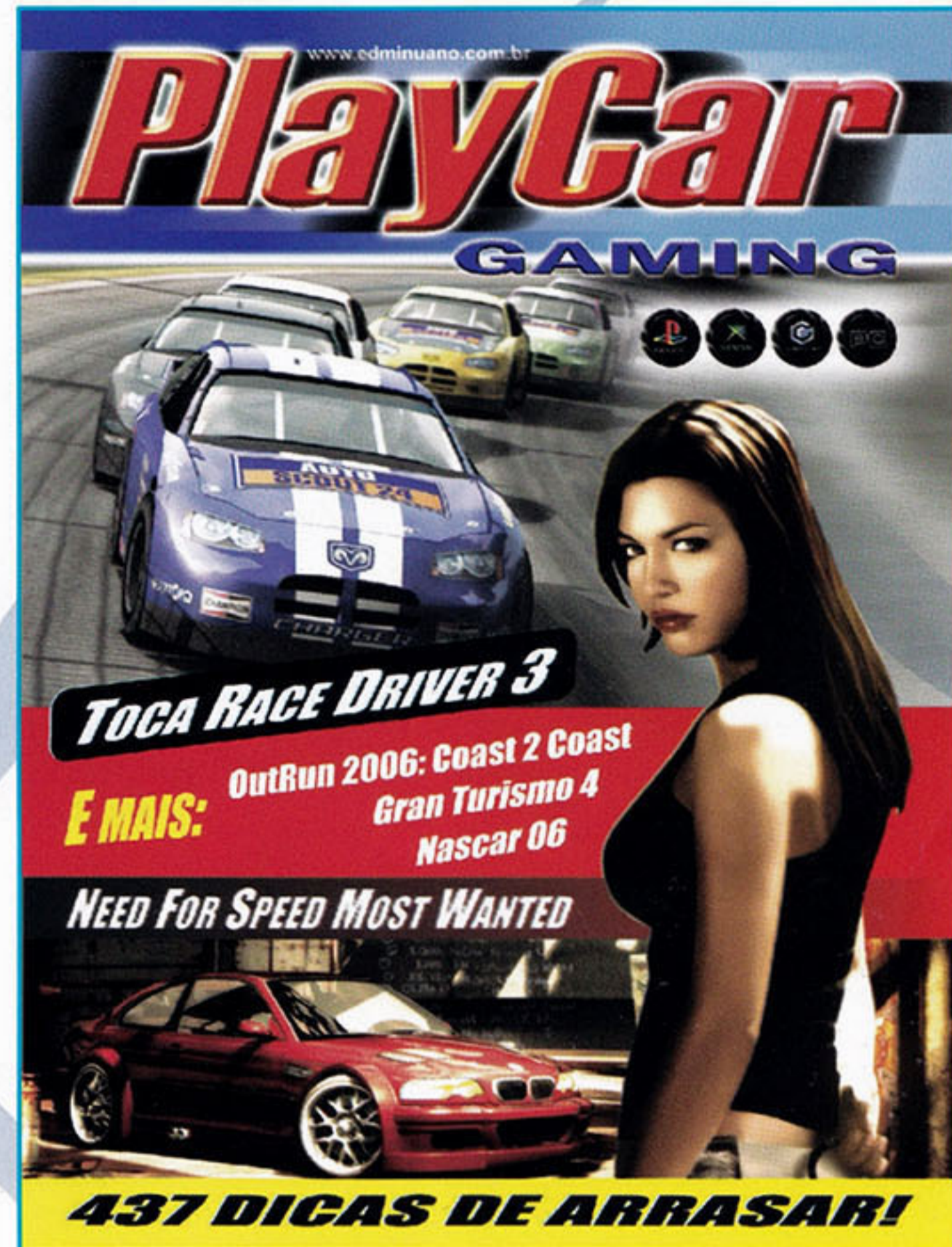
ENTRE EM CONTATO COM A REDAÇÃO DE PLAYBALL.  
AVENIDA CASPER LIBERO, 363 - SANTA IFIGÊNIA  
SÃO PAULO - SP - CEP: 01033-001  
Tel.: (0XX11) 3326 3507  
[vp.producoes@uol.com.br](mailto:vp.producoes@uol.com.br)



# AS MELHORES DICAS PARA VOCÊ VENCER!



PBA-01 - R\$ 6,90



PCA-01 - R\$ 6,90

## RECEBA JÁ EM SUA CASA.



PBA-01/R\$6,90 [ ]

PCA-01/R\$6,90 [ ]

Preencha o cupom a baixo para fazer seu pedido.

Nome:

Endereço:

Telefone:

Mande Cheque Nominal, Cheque Correio ou Vale Postal para Editora Minuano Ltda.

Caixa Postal: 16.352 - CEP: 02515-970 - São Paulo - SP

Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias.

Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom.

Importante: O Vale Postal é um pequeno formulário adquirido nos correios. Os leitores que fizerem esta opção, favor também preencher a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

**VOCÊ TAMBÉM PODE FAZER SEU PEDIDO PELA INTERNET: [www.edminuano.com.br](http://www.edminuano.com.br)**

5

**71 DICAS**  
**WINNING ELEVEN 10**

**64 DICAS/ FIFA 07**

**129 DICAS/ FM 2006**

**78 DICAS/ CM 03/04**

**54 DICAS/ CM 2006**



**PlayBall**



**Ano 1 - N° 2 - R\$6,90**



# Retro

## AVENGERS

### Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil\_arthas

Editada por: evil\_arthas

Revista: evil\_arthas

f [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

✉ [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

[retroavengers.com.br](http://retroavengers.com.br)

