

PlayBall

GAMING

MINUANO

FIFA 06



FIFA STREET 2



CM 5



WINNING ELEVEN 9



FIFA WORLD CUP GERMANY 2006



SUPER LANÇAMENTO

Winning Eleven 10 O Game dos Campeões!

323 dicas para você vencer!

ADQUIRA TAMBÉM!



www.edminuano.com.br

Tel.: (11) 3966-5511

Todas as matérias com objetivos, justificativas e disciplinas envolvidas

EDITORIAL

O FUTEBOL É O ESPORTE DAS MULTIDÕES E O PREFERIDO PELA POPULAÇÃO NA GRANDE MAIORIA DOS PAÍSES. NOS DIAS DE HOJE, O FUTEBOL PROPORCIONA EVENTOS MILIONÁRIOS, ONDE, ALÉM DA COPA DO MUNDO, TEMOS A UEFA CHAMPIONS LEAGUE, A COPA LIBERTADORES DA AMÉRICA, A COPA DA UEFA, SEM FALAR NOS TORNEIOS CONTINENTAIS DE SELEÇÕES E NOS CAMPEONATOS NACIONAIS DE CADA PAÍS, ONDE SE DESTACAM OS CAMPEONATOS DA ESPANHA, ITÁLIA, INGLATERRA E ALEMANHA, PAÍSES EM QUE ATUAM OS MELHORES JOGADORES DO MUNDO.

GRANDES CLUBES COMO O BARCELONA, O REAL MADRI, O MILAN, O CHELSEA, O ARSENAL, O LYON E OUTROS TANTOS PROTAGONIZAM ESPETÁCULOS ASSISTIDOS POR MILHÕES DE TELESPECTADORES POR TODO O MUNDO.

TODO ESSE SUCESSO OBTIDO NOS CAMPOS PODE TAMBÉM SER REALIZADO DE MODO VIRTUAL, ATRAVÉS DOS VIDEOGAMES, O QUE SIGNIFICA QUE OS AFICIONADOS PELO FUTEBOL TAMBÉM PODEM REALIZAR O SONHO DE CONDUZIR OS GRANDES CRAQUES E PARTICIPAR DOS GRANDES CAMPEONATOS.

NO BRASIL, PAÍS DO FUTEBOL, OS GAMES MAIS JOGADOS SÃO OS REFERENTES AO ESPORTE BRETÃO. DO FAMOSO WINNING ELEVEN 9, PASSANDO PELO UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005, ATÉ O ENVOLVENDO FIFA STREET 2, SEM FALAR NO FIFA 06, ESSES JOGOS SE APRIMORAM A CADA NOVA VERSÃO E POSSIBILITAM AOS JOGADORES VIVEREM EXPERIÊNCIAS ÚNICAS, NÃO SÓ NO CAMPO, MAS TAMBÉM NA ADMINISTRAÇÃO DOS MILIONÁRIOS CLUBES.

PLAY BALL É UMA PUBLICAÇÃO VOLTADA EXCLUSIVAMENTE PARA OS JOGOS REFERENTES A FUTEBOL. NOSSO OBJETIVO É OFERECER DICAS PARA VOCÊ VENCER COM MAIS FACILIDADE, ALÉM DE CONTAR UM POUCO A HISTÓRIA DA EVOLUÇÃO DOS MELHORES GAMES DO PLANETA. NESSE PRIMEIRO NÚMERO, TRAZEMOS 323 DICAS PARA VOCÊ ARRASAR, ENFOCANDO OITO JOGOS EM SUAS MELHORES VERSÕES..

BOLA PRA FRENTE E VAMOS NESSA.

Sumário

-  **4** **FIFA WORLD CUP GERMANY 2006**
-  **6** **WINNING ELEVEN 9**
-  **26** **POSTER PLAY BALL**
-  **28** **FIFA 06**
-  **32** **FIFA STREET 2**
-  **38** **WINNING ELEVEN 10**
-  **40** **UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005**
-  **46** **CHAMPIONSHIP MANAGER 5**
-  **48** **FIFA MANAGER 06**



FIFA WORLD CUP GERMANY 2006

Como ocorre de quatro em quatro anos, a EA Sports prepara o game baseado no maior evento futebolístico do planeta e, com "2006 FIFA World Cup Germany", a idéia é reproduzir com a máxima fidelidade possível o grande fascínio exercido pela Copa do Mundo. Para tanto, além de equipes e atletas oficiais, há também, os 12 estádios alemães licenciados, onde o jogador tenta buscar a tão sonhada taça, mas não sem antes passar pelas eliminatórias regionais - no total, o jogo traz 127 seleções.

Dos milhares de atletas, foi dada uma atenção especial para cem deles, que são, é claro, as grandes estrelas do futebol, como Ronaldinho Gaúcho, Zidane, entre outros, que não terão apenas a aparência física

devidamente reproduzida, mas também o estilo de jogo. Definitivamente, é show de bola.

O espaço para a nostalgia também está garantido com o Global Challenge, que recria momentos famosos das Copas do Mundo. Além disso, o game inclui o modo multiplayer para oito participantes, além de conteúdo que pode ser destravado, como atletas lendários.

Pela primeira vez, será possível jogar um game licenciado da Copa do Mundo pelo telefone celular, bastando apenas adquirir o jogo (por enquanto, em promoção válida apenas para os Estados Unidos) em revendas autorizadas e baixar uma versão móvel de "2006 FIFA World Cup Germany", em inglês ou espanhol, com 32 times.



Fabricante
EA Sports

Lançamento
04/2006

Distribuidora
EA Sports

Suporte
Cartão de memória



Fabricante
EA Sports

Lançamento
04/2006

Distribuidora
EA Sports

Suporte
XBOX live



Fabricante
EA Sports

Lançamento
04/2006

Distribuidora
EA Sports

Suporte
Multiplayer online
*Configuração Mínima: Pentium 1.3GHz,
256Mb de RAM; P.V. 3D 32Mb; Windows.



Fabricante
EA Sports

Lançamento
04/2006

Distribuidora
EA Sports

Suporte
Cartão de memória





WORLD SOCCER

Winning Eleven

9

A série "Winning Eleven" é considerada uma das melhores franquias de futebol da atualidade. Este status não é mera sorte, mas sim resultado de um trabalho de duas décadas da Konami. Com uma longa tradição em produzir games sobre o esporte mais popular do planeta, que começou com o "Konami's Soccer" (1985), para computadores MSX, passando por clássicos como "International Superstar Soccer" para Super Nintendo e Nintendo 64, até chegar à mais recente versão do "Winning Eleven".

Mesmo nos consoles da Sony, a série de futebol já tem dez anos e, de versão em versão, a produtora a incrementa cada vez mais. As mudanças em "Winning Eleven 9" incluem mais times, além da

possibilidade de usar o time da Master League no modo online e alguns ajustes finos, como novas animações e jogadas.

No entanto, algumas inovações da Konami farão com que os usuários tenham de repensar sua forma de atuar, pois muito do que era feito automaticamente, como o envio e recepção de passes, terá de ser controlado pelo jogador. Além disso, o juiz apitará praticamente a qualquer contato físico mais contundente, obrigando o atleta virtual a antecipar a jogada para roubar a bola de maneira limpa.

Em resumo, chegou a vez de quem sabe jogar, pois com o "Winning Eleven 9" os "bons de bola" vão levar vantagem. Ponto para os craques.



Winning Eleven



Fabricante
KCET

Lançamento
07/02/2006



Distribuidora
KONAMI

Suporte
1-8 jogadores, cartão de memória e multiplayer online.



Fabricante
KCET

Lançamento
07/02/2006



Distribuidora
KONAMI

Suporte
1-8 jogadores, cartão de memória e multiplayer online.



Fabricante
KCET

Lançamento
07/02/2006



Distribuidora
KONAMI

Suporte
1-8 jogadores e multiplayer online
*Configuração Mínima: PIII 800GHz; 128Mb de RAM; P.V. 128Mb; Windows.



ENGANADINHA DO GARRINCHA

UTILIDADE: Enganar a marcação.

COMO FAZ: pare a bola e aperte duas vezes bem rápido para esquerda ou direita.

O que faz: finge que vai e volta.

ROLINHO

UTILIDADE: muito bom para tirar um ou dois jogadores da jogada.

COMO FAZ: gire o **ANALÓGICO**.

O que faz: pisa na bola e realiza um giro, passando o outro pé na bola.

ELÁSTICO

(C. Ronaldo, Ronaldo, Ronaldinho, Ibrahimovich, Takahara, Cisse, Rivelino, Ximeles, Mauro Rosales, Luque).

UTILIDADE: bom para tirar um jogador da jogada.

COMO FAZ: 3 vezes **R2** ou **L1**.

O que faz: é um clássico do Ronaldinho.

MEIA LUA OU CANETA

UTILIDADE: um drible desconcertante.

COMO FAZ: segurar **R1** + **R2** correndo normal e apertar 3 vezes **L1**.

O que faz: dá um toquezinho para a caneta ou meia lua.

BALÃOZINHO

UTILIDADE: deixa a marcação para trás.

COMO FAZ: parar com **R2** e apertar **↑** e **↓** no **ANALÓGICO**.

O que faz: levanta a bola jogando ela por cima do jogador.

PEDALADA

UTILIDADE: o adversário pode fazer falta e também não sabe se você vai passar, tocar, cruzar, chutar, dar elástico, etc.

COMO FAZ: 2 vezes **L1**.

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

PEDALADA ALEATÓRIA

UTILIDADE: bom para driblar quando estiver encurralado na lateral.

COMO FAZ: 2 vezes **L1**/**R2** bem rápido parado e depois **R1** antes que ele pedale.

O que faz: diversos tipos de pedaladas combinadas com Caneta, Meia lua, Enganadas, entre outros.

PEDALADA RÁPIDA

UTILIDADE: protege a bola.

COMO FAZ: 2 vezes **R2**.

O que faz: dá uma pedalada rápida.

PEDALADINHA PARADO

UTILIDADE: chama a marcação.

COMO FAZ: pare e aperte 2 vezes **L1**/**R2**.

O que faz: dá uma pedalada estando parado.

MUDAR SENTIDO DURANTE PEDALADA

UTILIDADE: elimina 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 pedala.

PEDALADA E ADIANTADA 1

UTILIDADE: engana a marcação que está vindo.

COMO FAZ: pedale normal e aperte **R1**.

O que faz: dá algumas pedaladas e adianta.

PEDALADA E ADIANTADA 2

UTILIDADE: engana a marcação que está vindo.

COMO FAZ: 2 vezes **R2** e aperte diagonal para frente mais **R1**.

O que faz: dá uma pedalada rápida e adianta.

PUXADINHA

UTILIDADE: boa para escapar de carrinhos.

COMO FAZ: Pare **R2** + **PARA TRÁS**.

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 **R1** ao receber a bola.

O que faz: deixa a bola passar entre as pernas.

CORTA LUZ RECUPERANDO A BOLA



UTILIDADE: bom para receber certos lançamentos e passes.

COMO FAZ: segure **R1** para ele dar o corta luz e logo que a bola passar, aperte e segure **R2** para recuperar a bola.

O que faz: dá um corta luz e recupera a bola, dependendo da posição que o passe ou o lançamento for recebido, fica muito massa.

FINGIR CHUTAR OU CRUZAR

UTILIDADE: engana facilmente o jogador adversário e os goleiros.

COMO FAZ: Aperte  /  + .

O que faz: finge um chute ou um cruzamento.

PEDALADA MAIS ELÁSTICO

UTILIDADE: o adversário dificilmente não faz falta ou vai seco.

COMO FAZ: aperte duas vezes **L1** e depois que ele der algumas pedaladas, antes de 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, para deixar 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 na frente e dá um pique.

BALÃOZINHO AO RECEBER

UTILIDADE: Jogada de efeito que engana o marcador.

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 mesmo.

DRIBLE DE CORPO

(Apenas alguns jogadores fazem isso, não pode estar correndo com **L1** ou com o pé mau do jogador).

UTILIDADE: difícil execução.

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.

TABELINHA (UM-DOIS)

UTILIDADE: muitas utilidades, como uma tabela para deixar o jogador 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.

TABELINHA UM-DOIS (LONGO)

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 adiantado.



TABELINHA UM-DOIS (AÉREO)

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

COMO FAZ: **L1** + **X** + **O**.

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.

DESARMAR

UTILIDADE: intercepta toques, lançamentos e recupera a posse de bola, entre outros.

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

O que faz: controla o jogador sem a bola, livremente.

DRIBLING

(tem que ter Dribling Ability ativado).

UTILIDADE: melhora o estilo futsal.

COMO FAZ: normalmente, pelo **DIRECIONAL** ou **R2** + um apertado bem leve para o **LADO**.

O que faz: andar no estilo futsal com mais controle e mais rápido.

TURN

(apenas alguns jogadores como Henry, Giggs e C.Ronaldo).

UTILIDADE: vira para a direção oposta, o que ajuda 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 numa boa posição para passes.

CRUZAMENTOS E CHUTES:

COMBO - PUXADINHA+TURN

(Só jogadores que fazem o Turn)

UTILIDADE: sai da marcação da frente e da de trás.

COMO FAZ: Pare e segure **R2** e aperte **PARA TRÁS** para fazer a puxadinha. Depois que ele fizer, rapidamente aperte

R1 + **DIAGONAL PARA TRÁS** e **PARA BAIXO** ao mesmo tempo.

O que faz: dá a Puxadinha e depois faz um Turn diferente do normal.

CHUTES:

CHUTE COLOCADO

UTILIDADE: bom para chutes de curta distância.

COMO FAZ: aperte **□** e depois de encher a barrinha aperte e segure **R2**.

O que faz: chuta com o lado do pé.

ENCOBRIDA

UTILIDADE: encobrir o goleiro.

COMO FAZ:

- **L1** + **□**

é melhor para encobrir de longe.

- **□** + **L1**

é melhor para encobrir de perto.

O que faz: chuta fraco por cima do goleiro.

CHUTE NO LADO


UTILIDADE: tira os jogadores e o goleiro adversário da jogada.

COMO FAZ: Perto do goleiro, aperte **□** e depois aperte e segure **R1**.

O que faz: chuta em meia altura no lado do goleiro.

CHUTE DE LETRA


UTILIDADE: a bola sempre pega curva.

COMO FAZ:  numa posição ruim para o jogador pegar com o seu pé bom.

O que faz: o famoso chute de letra.

MIDLING SHOOT




UTILIDADE: chute potente de distância.

COMO FAZ: Quando um jogador tiver com uma pequena distância da bola aperte  até metade da barrinha.

O que faz: chute potente.

SHOOT-CANCEL

UTILIDADE: chute para cruzamentos aéreos de difícil recepção.


COMO FAZ: Quando a bola estiver vindo, aperte  + , apenas aperte os dois juntos, e depois aperte  para carregar a barrinha de chute.

O que faz: o jogador pode dar voleios, bicicletas, meia-bicicletas, se apoiar num pé e chutar com o outro e chutar de primeira.

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 para  + .

O que faz: chuta por cima da barreira.

COBRANÇA FORTE POR CIMA DA BARREIRA

(Boa para intermediária)

UTILIDADE: chute forte. Mais difícil de o goleiro pegar.

COMO FAZ: segure para  +  e depois de encher a barrinha aperte e segure .




O que faz: chuta forte por cima da barreira.



COBRANÇA FRACA POR CIMA DA BARREIRA

(Boa para curta distância)

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

COMO FAZ: Segure  +  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.

COBRANÇA RASTEIRA (CURTA DISTÂNCIA)


UTILIDADE: boa na chuva ou para passar por baixo da barreira

COMO FAZ:  + .

O que faz: chuta rasteiro.

COBRANÇA BEM FORTE


UTILIDADE: para cobranças de longa distância.

COMO FAZ: vá apertando rapidamente , sem deixar a barrinha passar muito da metade.

O que faz: chute bem forte.

COBRANÇA COM CURVA

UTILIDADE: Muitas vezes engana o goleiro.




COMO FAZ: Mire para DIREITA/ESQUERDA +  e depois de encher a barrinha, aperte para o lado inverso ou para o lado que você quer a curva.

O que faz: chuta com curva.

COBRANÇA CONTRÁRIA

(Boa para partida de dois jogadores)



UTILIDADE: engana o adversário.

COMO FAZ: mire para **ESQUERDA** / **DIREITA** +  e depois de encher a barrinha, aperte  / , respectivamente, para cobrar a falta do lado contrário

O que faz: chuta para o lado contrário que você mirou.

COBRAR COM SEGUNDO JOGADOR

UTILIDADE: engana o goleiro.

COMO FAZ: segure  + .

O que faz: chuta com o segundo jogador.



TOQUE COM SEGUNDO JOGADOR

UTILIDADE: dependendo de como o primeiro cobrador bate, melhora a cobrança.

Como FAZ: segure **L1** + **X** e depois **□**.

O que faz: o segundo jogador dá um toque para o primeiro chutar.

(lembrando que para colocar o segundo jogador na falta, basta deixar apertado o **R2**)

CRUZAMENTOS, TOQUES E LANÇAMENTOS:

TOQUE LONGO

UTILIDADE: passar para um segundo jogador não marcado.

Como FAZ: segure **X** ao passar.

O que faz: passa para um jogador mais distante, ao invés do mais próximo.

CRUZAMENTO DE MEIA ALTURA

UTILIDADE: perfeito para cruzar na linha de fundo.

Como FAZ: 2 vezes **○**.

O que faz: cruzamento de meia altura.

CRUZAMENTO RASTEIRO

UTILIDADE: bom para cruzar nos contra-ataques.

Como FAZ: 3 vezes **○**.

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: lança em profundidade para o jogador.

Como FAZ: segure **△** ao lançar.

O que faz: dá um lançamento mais à frente para o jogador.

LANÇAMENTO ALTO

UTILIDADE: bom para lançar para jogadores na frente, para eles ganharem vantagem.

Como FAZ: **L1** + **△**.

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

MOVIMENTOS COM O ANALÓGICO:

LEVANTADINHA

UTILIDADE: escapar de carrinhos e ajeitar a bola para si mesmo ou para o companheiro.

Como FAZ: em movimento **↑** e **↓** no

ANALÓGICO.

O que faz: dá uma levantadinha na Bola.

TOQUE MANUAL

UTILIDADE: controle manual dos 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: permite cruzar ou lançar com perfeição.

Como FAZ: **L1** + **ANALÓGICO** apontado para direção desejada.

O que faz: cruzamento ou lançamento manual.

ESTRATÉGIAS:

ESTRATÉGIA-MANUAL

UTILIDADE: quatro estratégias pré-definidas para diferentes situações.

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

O que faz: tem diferentes efeitos, dependendo da estratégia acionada.

TORNAR JOGADOR MAIS OFENSIVO

UTILIDADE: bom para ir controlando, aos poucos, a ofensividade dos jogadores.

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 ir controlando, aos poucos, a defensividade dos jogadores.

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):

CHAMAR SEGUNDO JOGADOR

UTILIDADE: marcação em pressão.

COMO FAZ: Segura **□**.

O que faz: chama segundo jogador para marcação.

SAÍDA DE GOLEIRO

UTILIDADE: impedir que o atacante de um chute.

COMO FAZ: segura **△**.

O que faz: sair com o goleiro.

SAIR COM O GOLEIRO MANUAL

UTILIDADE: o goleiro fica sob o seu controle, para você ir na bola

COMO FAZ: **△** + **L1**.

O que faz: tira o goleiro e o deixa sobre 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 falta.

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

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

ROUBO MANUAL

UTILIDADE: rouba 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 com você com a bola).

UTILIDADE: tira o jogador adversário da disputa de bola.

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

O que faz: o jogador usa o corpo para roubar a bola ou continuar com a mesma.

DEFESA EM FALTAS:

DEIXAR BARREIRA PARADA

UTILIDADE: deixa a barreira parada para 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 adiantam.

FAZER BARREIRA PULAR

UTILIDADE: impede que a bola passe por cima da barreira.

COMO FAZ: segura **□**.

O que faz: a barreira pula.





ENGANADINHA DO GARRINCHA

UTILIDADE: Enganar a marcação.

COMO FAZ: pare a bola e aperte duas vezes bem rápido para esquerda ou direita.

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

ROLINHO

UTILIDADE: muito bom para tirar um ou dois jogadores da jogada.

COMO FAZ: gire o **ANALÓGICO**.

O que faz: *pisa na bola e realiza um giro, passando o outro pé na bola.*

ELÁSTICO

(C. Ronaldo, Ronaldo, Ronaldinho, Ibrahimovich, Takahara, Cisse, Rivelino, Ximeles, Mauro Rosales, Luque).

UTILIDADE: bom para tirar um jogador da jogada.

COMO FAZ: 3 vezes ● ou **L1**.

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

MEIA LUA OU CANETA

UTILIDADE: um drible desconcertante.

COMO FAZ: segurar **R1** + ● correndo normal e apertar 3 vezes **L1**.

O que faz: *dá um toquezinho para a caneta ou meia lua.*

BALÃOZINHO

UTILIDADE: deixa a marcação para trás.

COMO FAZ: parar com ● e apertar

↑ e ↓ no **ANALÓGICO**.

O que faz: *levanta a bola jogando ela por cima do jogador.*

PEDALADA

UTILIDADE: o adversário pode fazer falta e também não sabe se você vai passar, tocar, cruzar, chutar, dar elástico, etc.

COMO FAZ: 2 vezes **L1**.

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

PEDALADA ALEATÓRIA

UTILIDADE: bom para driblar quando estiver encurralado na lateral.

COMO FAZ: 2 vezes **L1**/● bem rápido parado e depois **R1** antes que ele pedale.

O que faz: *diversos tipos de pedaladas combinadas com Caneta, Meia lua, Enganadas, entre outros.*

PEDALADA RÁPIDA

UTILIDADE: protege a bola.

COMO FAZ: 2 vezes ●.

O que faz: *dá uma pedalada rápida.*

PEDALADINHA PARADO

UTILIDADE: chama a marcação.

COMO FAZ: pare e aperte 2 vezes **L1**/●

O que faz: *dá uma pedalada estando parado.*

MUDAR SENTIDO DURANTE PEDALADA

UTILIDADE: elimina aquelas pedaladas que o jogador não pára de fazer.

COMO FAZ: enquanto estiver pedalando para mudar o sentido do jogador aperte ● + **LADO** desejado.

O que faz: *muda o rumo da pedala.*

PEDALADA E ADIANTADA 1

UTILIDADE: engana a marcação que está vindo.

COMO FAZ: pedale normal e aperte **R1**.

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

PEDALADA E ADIANTADA 2

UTILIDADE: engana a marcação que está vindo.

COMO FAZ: 2 vezes ● e aperte diagonal para frente mais **R1**.

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

PUXADINHA

UTILIDADE: boa para escapar de carrinhos.

Como FAZ: Pare  + **PARA TRÁS**

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 **R1** ao receber a bola.

O que faz: deixa a bola passar entre as pernas.

CORTA LUZ RECUPERANDO A BOLA

UTILIDADE: bom para receber certos lançamentos e passes.

Como FAZ: segure **R1** para ele dar o corta luz e logo que a bola passar, aperte e segure  para recuperar a bola.

O que faz: dá um corta luz e recupera a bola, dependendo da posição que o passe ou o lançamento for recebido, fica muito massa.

FINGIR CHUTAR OU CRUZAR


UTILIDADE: engana facilmente o jogador adversário e os goleiros.

Como FAZ: Aperte **B/X** + **A**.

O que faz: finge um chute ou um cruzamento.

PEDALADA MAIS ELÁSTICO

UTILIDADE: o adversário dificilmente não faz falta ou vai seco.

Como FAZ: aperte duas vezes **L1** e depois que ele der algumas pedaladas, antes de terminar, aperte outra vez **L1** ou .

O que faz: dá algumas pedaladas e depois um elástico.



DRIBLE DE VELOCIDADE

UTILIDADE: muito útil com jogadores velozes, para deixar a marcação para trás.

Como FAZ: correndo com a bola, segure **R1** +  e mova o **DIRECIONAL** para a diagonal.

O que faz: adianta a bola na frente e dá um pique.

BALÃOZINHO AO RECEBER

UTILIDADE: Jogada de efeito que engana o marcador.

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 mesmo.

DRIBLE DE CORPO

(Apenas alguns jogadores fazem isso, não pode estar correndo com **L1** ou com o pé mau do jogador).

UTILIDADE: difícil execução.

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.

TABELINHA (UM-DOIS)

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

Como FAZ: **L1** + **A** + **A**.

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

TABELINHA UM-DOIS (LONGO)

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

Como FAZ: **L1** + **A** + **Y**.

O que faz: dá um toque para um jogador e recebe adiantado.



TABELINHA UM-DOIS (AÉREO)

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

COMO FAZ: **L1** + **A** + **B**.

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 **○**.

O que faz: pula o Carrinho.

DESARMAR

UTILIDADE: intercepta toques, lançamentos e recupera a posse de bola, entre outros.

COMO FAZ: **R1** + **○**.

O que faz: controla o jogador sem a bola, livremente.

DRIBLING

(tem que ter Dribling Ability ativado).

UTILIDADE: melhora o estilo futsal.

COMO FAZ: normalmente, pelo **DIRECIONAL** ou **○** + um apertado bem leve para o **LADO**

O que faz: andar no estilo futsal com mais controle e mais rápido.

TURN

(apenas alguns jogadores como Henry, Giggs e C.Ronaldo).

UTILIDADE: vira para a direção oposta, o que ajuda 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 numa boa posição para passes.

CRUZAMENTOS E CHUTES:

COMBO - PUXADINHA+TURN

(Só jogadores que fazem o Turn)

UTILIDADE: sai da marcação da frente e da de trás.

COMO FAZ: Pare e segure **○** e aperte

PARA TRÁS para fazer a puxadinha. Depois que ele fizer, rapidamente aperte

R1 + **DIAGONAL PARA TRÁS** e **PARA BAIXO** ao mesmo tempo.

O que faz: dá a Puxadinha e depois faz um Turn diferente do normal.

CHUTES:

CHUTE COLOCADO

UTILIDADE: bom para chutes de curta distância.

COMO FAZ: aperte **X** e depois de encher a barrinha aperte e segure **○**.

O que faz: chuta com o lado do pé.

ENCOBRIDA

UTILIDADE: encobrir o goleiro.

COMO FAZ:

- **L1** + **X** é melhor para encobrir de longe.

- **X** + **L1** é melhor para encobrir de perto.

O que faz: chuta fraco por cima do goleiro.

CHUTE NO LADO

UTILIDADE: tira os jogadores e o goleiro adversário da jogada.

COMO FAZ: Perto do goleiro, aperte **X** e depois aperte e segure **R1**.

O que faz: chuta em meia altura no lado do goleiro.


CHUTE DE LETRA

UTILIDADE: a bola sempre pega curva.

COMO FAZ: **X** numa posição ruim para o jogador pegar com o seu pé bom.

O que faz: o famoso chute de letra.

MIDLING SHOOT

UTILIDADE: chute potente de distância.
COMO FAZ: Quando um jogador tiver com uma pequena distância da bola aperte 

O que faz: chute potente.

SHOOT-CANCEL

UTILIDADE: chute para cruzamentos aéreos de difícil recepção.


COMO FAZ: Quando a bola estiver vindo, aperte **R1** + , apenas aperte os dois juntos, e depois aperte  para carregar a barrinha de chute.

O que faz: o jogador pode dar voleios, bicicletas, meia-bicicletas, se apoiar num pé e chutar com o outro e chutar de primeira.

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 para  + .

O que faz: chuta por cima da barreira.

COBRANÇA FORTE POR CIMA DA BARREIRA

(Boa para intermediária)

UTILIDADE: chute forte. Mais difícil de o goleiro pegar.

COMO FAZ: segure para  +  e depois de encher a barrinha aperte e segure .

O que faz: chuta forte por cima da barreira.

COBRANÇA FRACA POR CIMA DA BARREIRA

(Boa para curta distância)

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

COMO FAZ: Segure  +  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.



COBRANÇA RASTEIRA (CURTA DISTÂNCIA)


UTILIDADE: boa na chuva ou para passar por baixo da barreira

COMO FAZ:  + .

O que faz: chuta rasteiro.

COBRANÇA BEM FORTE

UTILIDADE: para cobranças de longa distância.

COMO FAZ: vá apertando rapidamente , sem deixar a barrinha passar muito da metade.

O que faz: chute bem forte.

COBRANÇA COM CURVA

UTILIDADE: Muitas vezes engana o goleiro.

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

O que faz: chuta com curva.

COBRANÇA CONTRÁRIA

(Boa para partida de dois jogadores)

UTILIDADE: engana o adversário.


COMO FAZ: mire para **ESQUERDA/DIREITA** + 

e depois de encher a barrinha, aperte **L1/R1**, respectivamente, para cobrar a falta do lado contrário

O que faz: chuta para o lado contrário que você mirou.

COBRAR COM SEGUNDO JOGADOR

UTILIDADE: engana o goleiro.

COMO FAZ: segure **L1** + .

O que faz: chuta com o segundo jogador.



TOQUE COM SEGUNDO JOGADOR

UTILIDADE: dependendo de como o primeiro cobrador bate, melhora a cobrança.

Como FAZ: segure **L1** + **A** e depois **X**.

O que faz: o segundo jogador dá um toque para o primeiro chutar.

(lembrando que para colocar o segundo jogador na falta, basta deixar apertado o **○**)

CRUZAMENTOS, TOQUES E LANÇAMENTOS:

TOQUE LONGO

UTILIDADE: passar para um segundo jogador não marcado.

Como FAZ: segure **A** ao passar.

O que faz: passa para um jogador mais distante, ao invés do mais próximo.

CRUZAMENTO DE MEIA ALTURA

UTILIDADE: perfeito para cruzar na linha de fundo.

Como FAZ: 2 vezes **B**.

O que faz: cruzamento de meia altura.

CRUZAMENTO RASTEIRO

UTILIDADE: bom para cruzar nos contra-ataques.

Como FAZ: 3 vezes **B**.

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** + **B**.

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

LANÇAMENTO EM PROFUNDIDADE

UTILIDADE: lança em profundidade para o jogador.

Como FAZ: segure **Y** ao lançar.

O que faz: dá um lançamento mais à frente para o jogador.

LANÇAMENTO ALTO

UTILIDADE: bom para lançar para jogadores na frente, para eles ganharem vantagem.

Como FAZ: **L1** + **Y**.

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

MOVIMENTOS COM O ANALÓGICO:

LEVANTADINHA

UTILIDADE: escapar de carrinhos e ajeitar a bola para si mesmo ou para o companheiro.

Como FAZ: em movimento **↑** e **↓** no

ANALÓGICO.

O que faz: dá uma levantadinha na Bola.

TOQUE MANUAL

UTILIDADE: controle manual dos 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: permite cruzar ou lançar com perfeição.

Como FAZ: **L1** + **ANALÓGICO** apontado para direção desejada.

O que faz: cruzamento ou lançamento manual.

ESTRATÉGIAS:

ESTRATÉGIA-MANUAL

UTILIDADE: quatro estratégias pré-definidas para diferentes situações.

COMO FAZ: Segura **L2** e aperta **X**, **A**, **B** e **Y**.

O que faz: tem diferentes efeitos, dependendo da estratégia acionada.



TORNAR JOGADOR MAIS OFENSIVO

UTILIDADE: bom para ir controlando, aos poucos, a ofensividade dos jogadores.

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 ir controlando, aos poucos, a defensividade dos jogadores.

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):

CHAMAR SEGUNDO JOGADOR

UTILIDADE: marcação em pressão.

COMO FAZ: Segura **X**.

O que faz: chama segundo jogador para marcação.

SAÍDA DE GOLEIRO

UTILIDADE: impedir que o atacante de um chute.

COMO FAZ: segura **Y**.

O que faz: sair com o goleiro.

SAIR COM O GOLEIRO MANUAL

UTILIDADE: o goleiro fica sob o seu controle, para você ir na bola

COMO FAZ: **Y** + **L1**.

O que faz: tira o goleiro e o deixa sobre seu comando.

CARRINHO

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

COMO FAZ: **B**.

O que faz: dá um carrinho.

ROUBO AUTOMÁTICO

UTILIDADE: roubar a bola, pode causar falta.

COMO FAZ: segurar **A**, com **R1** ele vai correndo.

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

ROUBO MANUAL

UTILIDADE: rouba a bola sob controle, causa menos faltas.

COMO FAZ: apenas se movimento sem apertar **A**, utilizando **R1** ele vai correndo

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

JOGO DE CORPO

(Funciona na disputa com você com a bola).

UTILIDADE: tira o jogador adversário da disputa de bola.

COMO FAZ: **R1** + **●**.

O que faz: o jogador usa o corpo para roubar a bola ou continuar com a mesma.

DEFESA EM FALTAS:

DEIXAR BARREIRA PARADA

UTILIDADE: deixa a barreira parada para cobranças rasteiras.

COMO FAZ: segura **A**.

O que faz: a barreira fica parada.

ADIANTAR BARREIRA

UTILIDADE: impedir cobranças de perto.

COMO FAZ: segura **B**.

O que faz: alguns jogadores da barreira se adiantam.

FAZER BARREIRA PULAR

UTILIDADE: impede que a bola passe por cima da barreira.

COMO FAZ: segura **X**.

O que faz: a barreira pula.



ENGANADINHA DO GARRINCHA

UTILIDADE: Enganar a marcação.

COMO FAZ: pare a bola e aperte duas vezes bem rápido para esquerda ou direita.

O que faz: finge que vai e volta.

ELÁSTICO

(C. Ronaldo, Ronaldo, Ronaldinho, Ibrahimovich, Takahara, Cisse, Rivelino, Ximeles, Mauro Rosales, Luque).

UTILIDADE: bom para tirar um jogador da jogada.

COMO FAZ: 3 vezes **C** ou **Q**.

O que faz: é um clássico do Ronaldinho.

MEIA LUA OU CANETA

UTILIDADE: um drible desconcertante.

COMO FAZ: segurar **E** + **C** correndo normal e apertar 3 vezes **Q**.

O que faz: dá um toquezinho para a caneta ou meia lua.

PEDALADA

UTILIDADE: o adversário pode fazer falta e também não sabe se você vai passar, tocar, cruzar, chutar, dar elástico, etc.

COMO FAZ: 2 vezes **Q**.

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

PEDALADA ALEATÓRIA

UTILIDADE: bom para driblar quando estiver encurralado na lateral.

COMO FAZ: 2 vezes **Q/C** bem rápido parado e depois **E** antes que ele pedale.

O que faz: diversos tipos de pedaladas combinadas com Caneta, Meia lua, Enganadas, entre outros.

PEDALADA RÁPIDA

UTILIDADE: protege a bola.

COMO FAZ: 2 vezes **C**.

O que faz: dá uma pedalada rápida.

PEDALADINHA PARADO

UTILIDADE: chama a marcação.

COMO FAZ: pare e aperte 2 vezes **Q/C**

O que faz: dá uma pedalada estando parado.

MUDAR SENTIDO DURANTE PEDALADA

UTILIDADE: elimina aquelas pedaladas que o jogador não pára de fazer.

COMO FAZ: enquanto estiver pedalando para mudar o sentido do jogador

aperte **C** + **LADO** desejado.

O que faz: muda o rumo da pedala.

PEDALADA E ADIANTADA 1

UTILIDADE: engana a marcação que está vindo.

COMO FAZ: pedale normal e aperte **E**.

O que faz: dá algumas pedaladas e adianta.

PEDALADA E ADIANTADA 2

UTILIDADE: engana a marcação que está vindo.

COMO FAZ: 2 vezes **C** e aperte diagonal para frente mais **E**.

O que faz: dá uma pedalada rápida e adianta.

PUXADINHA

UTILIDADE: boa para escapar de carrinhos.

COMO FAZ: Pare **C** + PARA TRÁS.

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 **E** ao receber a bola.

O que faz: deixa a bola passar entre as pernas.

CORTA LUZ RECUPERANDO A BOLA

UTILIDADE: bom para receber certos lançamentos e passes.

COMO FAZ: segure **E** para ele dar o corta luz e logo que a bola passar, aperte e segure **C** para recuperar a bola.

O que faz: dá um corta luz e recupera a bola, dependendo da posição que o passe ou o lançamento for recebido, fica muito massa.

FINGIR CHUTAR OU CRUZAR

UTILIDADE: engana facilmente o jogador adversário e os goleiros.

COMO FAZ: Aperte **D/A + X**.

O que faz: finge um chute ou um cruzamento.

PEDALADA MAIS ELÁSTICO

UTILIDADE: o adversário dificilmente não faz falta ou vai seco.

COMO FAZ: aperte duas vezes **Q** e depois que ele der algumas pedaladas, antes de terminar, aperte outra vez **Q** ou **C**.

O que faz: dá algumas pedaladas e depois um elástico.

DRIBLE DE VELOCIDADE

UTILIDADE: muito útil com jogadores velozes, para deixar a marcação para trás.

COMO FAZ: correndo com a bola, segure

E + C e mova o **DIRECIONAL** para a diagonal.

O que faz: adianta a bola na frente e dá um pique.

BALÃOZINHO AO RECEBER

UTILIDADE: Jogada de efeito que engana o marcador.

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 mesmo.

DRIBLE DE CORPO

(Apenas alguns jogadores fazem isso, não pode estar correndo com **Q** ou com o pé mau do jogador).

UTILIDADE: difícil execução.

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 **E + Q**.

O que faz: dá um toquinho na frente.

TABELINHA (UM-DOIS)

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

COMO FAZ: **Q + X + X**.

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

TABELINHA UM-DOIS (LONGO)

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

COMO FAZ: **Q + X + W**.

O que faz: dá um toque para um jogador e recebe adiantado.

TABELINHA UM-DOIS (AÉREO)

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

COMO FAZ: **Q + X + D**.

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 **C**.

O que faz: pula o Carrinho.

DESARMAR

UTILIDADE: intercepta toques, lançamentos e recupera a posse de bola, entre outros.

COMO FAZ: **E + C**.

O que faz: controla o jogador sem a bola, livremente.





DRIBLING

(tem que ter Dribling Ability ativado).

UTILIDADE: melhora o estilo futsal.

COMO FAZ: normalmente, pelo **DIRECIONAL**

ou **C** + um apertado bem leve para o

LADO.

O que faz: andar no estilo futsal com mais controle e mais rápido.

TURN

(apenas alguns jogadores como Henry, Giggs e C.Ronaldo).

UTILIDADE: vira para a direção oposta, o que ajuda na hora de driblar.

COMO FAZ: **E** + **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 numa boa posição para passes.



CRUZAMENTOS E CHUTES:

COMBO - PUXADINHA+TURN

(Só jogadores que fazem o Turn)

UTILIDADE: sai da marcação da frente e da de trás.

COMO FAZ: Pare e segure **C** e aperte

PARA TRÁS para fazer a puxadinha. Depois que ele fizer, rapidamente aperte

E + **DIAGONAL PARA TRÁS** e **PARA BAIXO** ao mesmo tempo.

O que faz: dá a Puxadinha e depois faz um Turn diferente do normal.

CHUTES:

CHUTE COLOCADO

UTILIDADE: bom para chutes de curta distância.

COMO FAZ: aperte **A** e depois de encher a barrinha aperte e segure **C**.

O que faz: chuta com o lado do pé.

ENCOBRIDA

UTILIDADE: encobrir o goleiro.

COMO FAZ:

- **Q** + **A** é melhor para encobrir de longe.

- **A** + **Q** é melhor para encobrir de perto.

O que faz: chuta fraco por cima do goleiro.

CHUTE NO LADO

UTILIDADE: tira os jogadores e o goleiro adversário da jogada.

COMO FAZ: Perto do goleiro, aperte **A** e depois aperte e segure **E**.

O que faz: chuta em meia altura no lado do goleiro.

CHUTE DE LETRA

UTILIDADE: a bola sempre pega curva.

COMO FAZ: **A** numa posição ruim para o jogador pegar com o seu pé bom.

O que faz: o famoso chute de letra.



MIDLING SHOOT

UTILIDADE: chute potente de distância.

Como FAZ: Quando um jogador tiver com uma pequena distância da bola aperte **A** até metade da barrinha.

O que faz: chute potente.

SHOOT-CANCEL

UTILIDADE: chute para cruzamentos aéreos de difícil recepção.

Como FAZ: Quando a bola estiver vindo, aperte **E + C**, apenas aperte os dois juntos, e depois aperte **A** para carregar a barrinha de chute.

O que faz: o jogador pode dar voleios, bicicletas, meia-bicicletas, se apoiar num pé e chutar com o outro e chutar de primeira.

COBRANÇA DE FALTA:

COBRANÇA FORTE

UTILIDADE: cobranças de longe.

Como FAZ: segure para **FRENTE + A**.

O que faz: chute forte.

COBRANÇA POR CIMA DA BARREIRA

UTILIDADE: cobranças de perto.

Como FAZ: segure para **↓ + A**.

O que faz: chute por cima da barreira.

COBRANÇA FORTE POR CIMA DA BARREIRA

(Boa para intermediária)

UTILIDADE: chute forte. Mais difícil de o goleiro pegar.

Como FAZ: segure para **↓ + A** e depois de encher a barrinha aperte e segure **W**.

O que faz: chute forte por cima da barreira.

COBRANÇA FRACA POR CIMA DA BARREIRA

(Boa para curta distância)

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

Como FAZ: Segure **↓ + A** e depois de encher a Barrinha aperte e segure **X**.

O que faz: Chuta fraco por cima da barreira.

COBRANÇA COLOCADA

UTILIDADE: cobrança de falta ideal para média distância.

Como FAZ: **C + A**.

O que faz: chute colocado.

COBRANÇA RASTEIRA (CURTA DISTÂNCIA)

UTILIDADE: boa na chuva ou para passar por baixo da barreira

Como FAZ: **↓ + D**.

O que faz: chute rasteiro.

COBRANÇA BEM FORTE

UTILIDADE: para cobranças de longa distância.

Como FAZ: vá apertando rapidamente **A**, sem deixar a barrinha passar muito da metade.

O que faz: chute bem forte.

COBRANÇA COM CURVA

UTILIDADE: Muitas vezes engana o goleiro.

Como FAZ: Mire para **DIREITA / ESQUERDA + A** e depois de encher a barrinha, aperte para o lado inverso ou para o lado que você quer a curva.

O que faz: chute com curva.

COBRANÇA CONTRÁRIA

(Boa para partida de dois jogadores)

UTILIDADE: engana o adversário.

Como FAZ: mire para **ESQUERDA / DIREITA + A** e depois de encher a barrinha, aperte **Q /**

E, respectivamente, para cobrar a falta do lado contrário

O que faz: chute para o lado contrário que você mirou.

COBRAR COM SEGUNDO JOGADOR

UTILIDADE: engana o goleiro.

Como FAZ: segure **Q + A**.

O que faz: chute com o segundo jogador.



TOQUE COM SEGUNDO JOGADOR

UTILIDADE: dependendo de como o primeiro cobrador bate, melhora a cobrança.

Como FAZ: segure **Q** + **X** e depois **A**.

O que faz: o segundo jogador dá um toque para o primeiro chutar.

(lembrando que para colocar o segundo jogador na falta, basta deixar apertado o **C**)

CRUZAMENTOS, TOQUES E LANÇAMENTOS:

TOQUE LONGO

UTILIDADE: passar para um segundo jogador não marcado.

Como FAZ: segure **X** ao passar.

O que faz: passa para um jogador mais distante, ao invés do mais próximo.

CRUZAMENTO DE MEIA ALTURA

UTILIDADE: perfeito para cruzar na linha de fundo.

Como FAZ: 2 vezes **D**.

O que faz: cruzamento de meia altura.

CRUZAMENTO RASTEIRO

UTILIDADE: bom para cruzar nos contra-ataques.

Como FAZ: 3 vezes **D**.

O que faz: cruzamento rasteiro.

VIRAR O JOGO OU CRUZAR PARA O JOGADOR MAIS A FRENTE

UTILIDADE: pegar a defesa inimiga desprevenida.

Como FAZ: **Q** + **D**.

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

LANÇAMENTO EM PROFUNDIDADE

UTILIDADE: lança em profundidade para o jogador.

Como FAZ: segure **W** ao lançar.

O que faz: dá um lançamento mais à frente para o jogador.

LANÇAMENTO ALTO

UTILIDADE: bom para lançar para jogadores na frente, para eles ganharem vantagem.

Como FAZ: **Q** + **W**.

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

ESTRATÉGIAS:

ESTRATÉGIA-MANUAL

UTILIDADE: quatro estratégias pré-definidas para diferentes situações.

COMO FAZ: Segura **Z** e aperta **A, X, D** e **W**.

O que faz: tem diferentes efeitos, dependendo da estratégia acionada.

TORNAR JOGADOR MAIS OFENSIVO

UTILIDADE: bom para ir controlando, aos poucos, a ofensividade dos jogadores.

COMO FAZ: aperte rapidamente **Z + E**.

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

TORNAR JOGADOR MAIS DEFENSIVO

UTILIDADE: bom para ir controlando, aos poucos, a defensividade dos jogadores.

COMO FAZ: Aperte rapidamente **Z + Q**.

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

MOVIMENTOS DE DEFESA (SEM A BOLA):

CHAMAR SEGUNDO JOGADOR

UTILIDADE: marcação em pressão.

COMO FAZ: Segura **A**.

O que faz: chama segundo jogador para marcação.

SAÍDA DE GOLEIRO

UTILIDADE: impedir que o atacante de um chute.

COMO FAZ: segura **W**.

O que faz: sair com o goleiro.

SAIR COM O GOLEIRO MANUAL

UTILIDADE: o goleiro fica sob o seu controle, para você ir na bola

COMO FAZ: **W + Q**.

O que faz: tira o goleiro e o deixa sobre seu comando.

CARRINHO

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

COMO FAZ: **D**.

O que faz: dá um carrinho.



ROUBO AUTOMÁTICO

UTILIDADE: roubar a bola, pode causar falta.

COMO FAZ: segurar **X**, com **E** ele vai correndo.

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

ROUBO MANUAL

UTILIDADE: rouba a bola sob controle, causa menos faltas.

COMO FAZ: apenas se movimente sem apertar **X**, utilizando **E** ele vai correndo

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

JOGO DE CORPO

(Funciona na disputa com você com a bola).

UTILIDADE: tira o jogador adversário da disputa de bola.

COMO FAZ: **E + C**.

O que faz: o jogador usa o corpo para roubar a bola ou continuar com a mesma.

DEFESA EM FALTAS:

DEIXAR BARREIRA PARADA

UTILIDADE: deixa a barreira parada para cobranças rasteiras.

COMO FAZ: segura **X**.

O que faz: a barreira fica parada.

ADIANTAR BARREIRA

UTILIDADE: impedir cobranças de perto.

COMO FAZ: segura **D**.

O que faz: alguns jogadores da barreira se adiantam.

FAZER BARREIRA PULAR

UTILIDADE: impede que a bola passe por cima da barreira.

COMO FAZ: segura **A**.

O que faz: a barreira pula.



PlayBall
GAMING





FIFA 06

Ao lado dos jogadores Wayne Rooney e Lucas Podolski, o brasileiro Ronaldinho, eleito pela FIFA o melhor jogador do ano, em 2004 e 2005, ilustra a capa do simulador de futebol "FIFA 06".

Ronaldinho, que joga no Barcelona, da Espanha, já atua como "consultor" da série futebolística.

Em "FIFA 06", como em qualquer simulador de futebol que se preze, a bola e o jogador agem de forma independente, isto é, a redonda não fica "amarrada" ao atleta e qualquer ação pode fazer com que este perca o controle da jogada. Há pontos de colisão, independentes entre si, em vários locais dos modelos 3D, como a cabeça, o peito e os joelhos.

Nesta edição, o "peladeiro" de sofá terá a opção de colocar a bola sob seu domínio sem tocá-la. Quer dizer, se

preferir, pode acompanhar a pelota e botá-la em seus pés somente quando achar necessário. Assim, algumas jogadas saem mais rápidas, o que pode melhorar a eficiência na hora de concluir o lance. A formação também será um elemento importante do "FIFA 06": Ocupando determinados posicionamentos, um companheiro pode abrir espaço para receber as jogadas.

O modo de edição de atletas vem com inúmeras opções de personalização: cabelo, rosto, nariz, boca, olhos, tipo físico e acessórios são alguns dos aspectos que poderão ser modificados pelo usuário. Como nas edições anteriores, as seleções e clubes contam com nomes e camisas verdadeiras - são 21 ligas e mais de 10 mil atletas autênticos.

Novamente, o modo carreira será o

prato principal: arrumar patrocínio, contratar jogadores e revelar novos astros estão entre as tarefas do jogador que, além de entrar em campos virtuais, ainda banca o presidente e o técnico do time durante 15 temporadas.

Através do sistema FIFA LOUNGE, será possível enfrentar até oito jogadores sem estar conectado à Internet, mas o "FIFA 06" ainda trará suporte online para enfrentar até dois adversários, além de organizar competições.



PlayStation 2

Fabricante
EA Sports

Lançamento
04/10/2005

Distribuidora
Eletronic Arts

Suporte
1-8 jogadores, cartão de memória e multiplayer online.

XBOX

Fabricante
EA Sports

Lançamento
04/10/2005

Distribuidora
Eletronic Arts

Suporte
1-8 jogadores, XBOX live.

PC

Fabricante
EA Sports

Lançamento
30/09/2005

Distribuidora
Eletronic Arts

Suporte
1-2 jogadores e multiplayer online
*Configuração Mínima: PIII 1.3GHz;
256Mb de RAM; P.V. 3D 32Mb; DirectX 9.

GAME CUBE

Fabricante
EA Sports

Lançamento
04/10/2005

Distribuidora
Eletronic Arts

Suporte
1-4 jogadores e cartão de memória



FIFA 06

DICAS



DESBLOQUEAR

PARA DESBLOQUEAR VOCÊ PRECISA CONSEGUIR O MÍNIMO DE PONTOS NOS CAMPEONATOS (CHALLENGERS).

VOCÊ TEM QUE GASTAR ESSES PONTOS NA LOJA DA FIFA (FIFA SHOP), PARA OBTER O DESBLOQUEIO.

VENCER A ENGLISH CUP	1000 PONTOS
VENCER A F.A. PREMIER LEAGUE	1500 PONTOS
COMPLETAR UNDERDOG CHALLENGE	500 PONTOS
COMPLETAR HAT TRICK CHALLENGE	500 PONTOS
VENCER LDV VANS TROPHY	500 PONTOS
VENCER FOOTBALL LEAGUE 1	500 PONTOS
VENCER FOOTBALL LEAGUE 2	500 PONTOS
VENCER SCOTTISH CUP	500 PONTOS
COMPLETAR 5 MINUTOS CHALLENGE	750 PONTOS
VENCER A LEAGUE CUP	750 PONTOS
VENCER A FOOTBALL LEAGUE CHAMPIONSHIP	750 PONTOS
VENCER A SCOTTISH PREMIER LEAGUE	750 PONTOS





DESBLOQUEAR NO FIFA FAN SHOP

CAREER TEAMS	GANHAR 5000 PONTOS
CLASSIC XI	GANHAR 2500 PONTOS
FUNNY SFX	GANHAR 500 PONTOS
GENERIC BLUE FOOTBALL	GANHAR 750 PONTOS
GENERIC BROWN FOOTBALL	GANHAR 750 PONTOS
GENERIC GOLD FOOTBALL	GANHAR 750 PONTOS
GENERIC GREY FOOTBALL	GANHAR 750 PONTOS
GENERIC ORANGE FOOTBALL	GANHAR 750 PONTOS
GENERIC RED FOOTBALL	GANHAR 750 PONTOS
GENERIC SILVER FOOTBALL	GANHAR 750 PONTOS
GENERIC YELLOW FOOTBALL	GANHAR 750 PONTOS
MANCHESTER UNITED 3RD KIT	GANHAR 1250 PONTOS
OVERHEAD CAMERA	GANHAR 1000 PONTOS
PLAYER CELEBRATIONS PACK 1	GANHAR 1500 PONTOS
PLAYER CELEBRATIONS PACK 2	GANHAR 1750 PONTOS
STADIUM PACK 1	GANHAR 750 PONTOS
STADIUM PACK 2	GANHAR 1000 PONTOS
STADIUM PACK 3	GANHAR 1250 PONTOS
STADIUM PACK 4	GANHAR 1500 PONTOS
TRADITIONAL FOOTBALL	GANHAR 750 PONTOS
WORLD XI	GANHAR 2500 PONTOS

FIFA Street 2

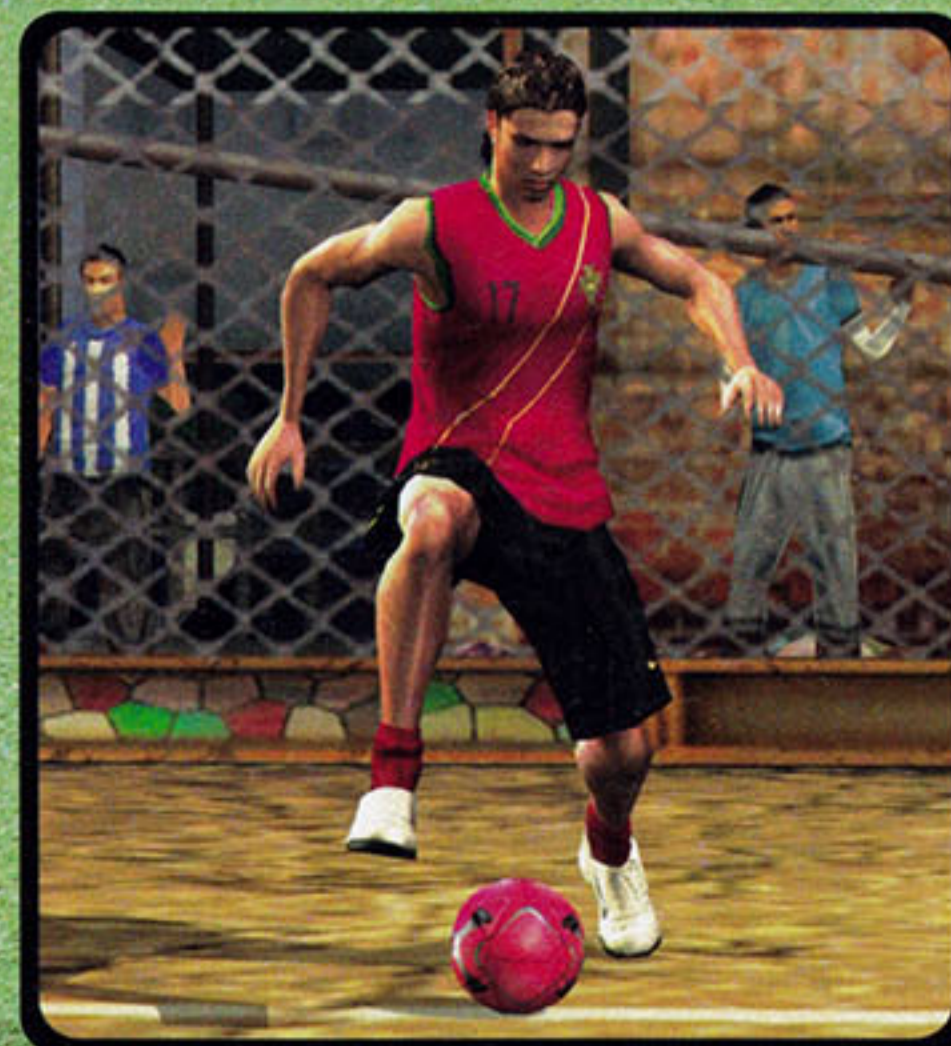
A continuação do descontraído jogo de futebol da EA Sports, que levou o esporte preferido dos brasileiros para as ruas, será focada nos lances de gênio para "humilhar os adversários". Usando o gatilho analógico direito em combinação com os botões, por exemplo, será possível executar diversos dribles específicos para intimidar e arrasar.

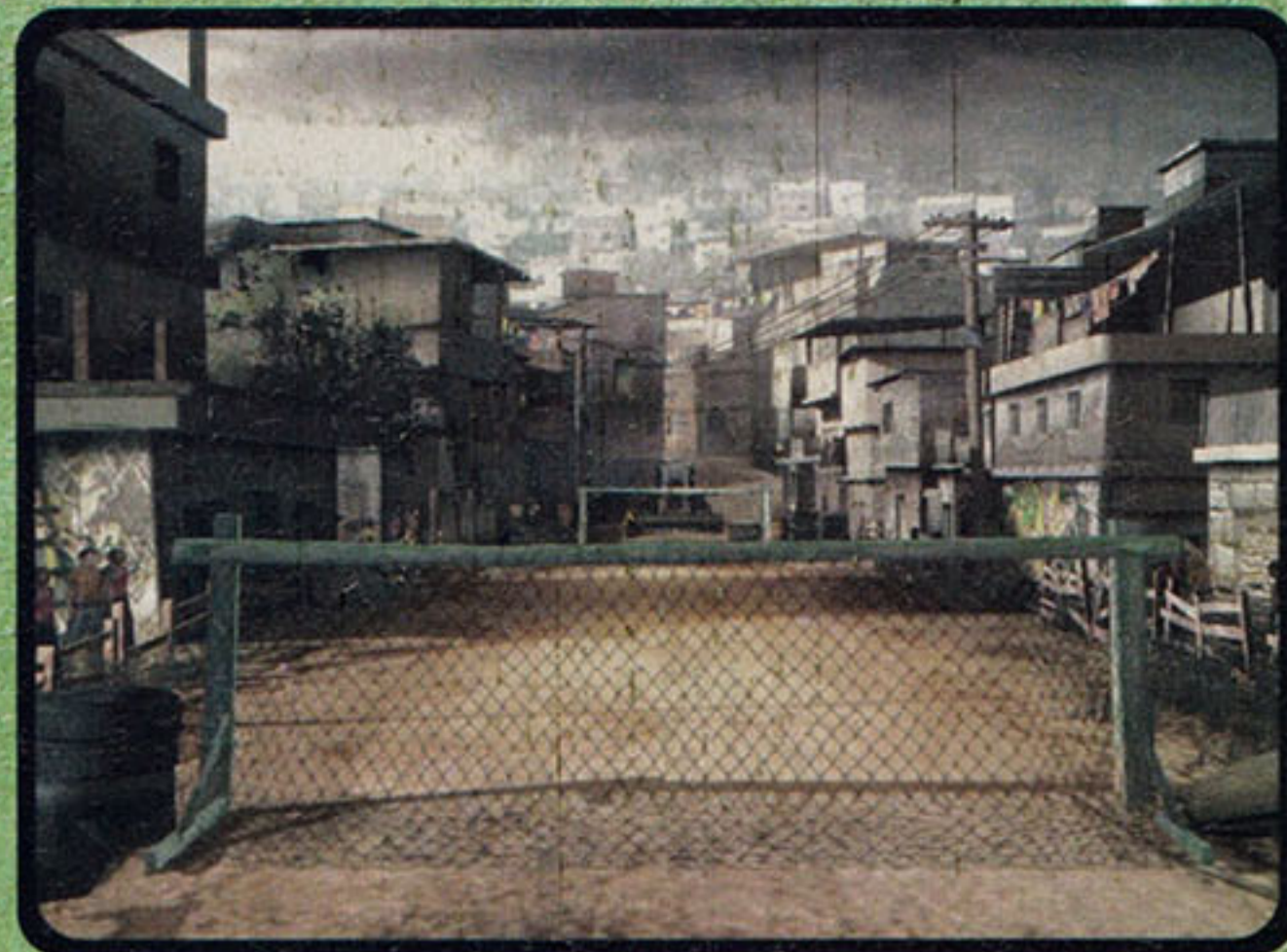
O game colocará você frente a frente com os melhores atletas profissionais do planeta, mas também será possível desafiar os jogadores de rua, com todo o clima de "malandragem" que caracterizou o antecessor. Será preciso demonstrar habilidade com a bola nos pés para "roubar" a credibilidade do oponente.

O jogo marcará a estréia dos duelos "um-contra-um", nos quais ambos os

jogadores precisam atacar, defender e utilizar o recurso "Humiliation Weapon" ("Arma de Humilhação") na hora certa para contra-atacar os truques do oponente.

Além disso, o sistema "Gamebreaker" foi redesenhado e agora, em carga máxima, habilita diversos combos que podem decidir os rumos da partida, caso sejam feitos com sucesso.





Fabricante
EA Big

Lançamento
28/02/2006

Distribuidora
EA Games

Suporte
Cartão de memória



Fabricante
EA Big

Lançamento
28/02/2006

Distribuidora
EA Games

Suporte
1-4 jogadores

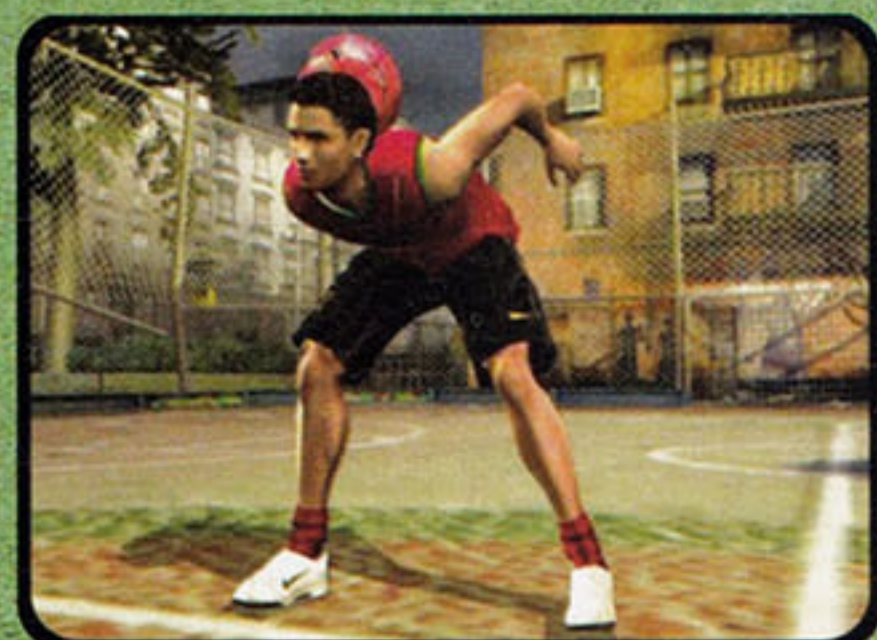


Fabricante
EA Big

Lançamento
28/02/2006

Distribuidora
EA Games

Suporte
1-4 jogadores e
cartão de memória



FIFA Street 2

DICAS



DETONADO + QUADRAS LIBERADAS

COMANDOS OFENSIVOS

- = Passe Alto
- ⊗ = Passe Rasteiro
- △ = Drible Aleatório
- = Chutar
- L1 = Embaixadinha/Domínio da bola
- L2 = Truques Especiais

ANALÓGICO L2 = CONTROLAR JOGADOR

- R1 = Corrida
- R2 = Proteger a bola

ANALÓGICO R2 = TRICK STRICK /
DRIBLE ALEATÓRIO

DIRECIONAL DIGITAL = Provocação

SELECT = Replay

START = Pause



COMANDOS DEFENSIVOS

- = Jodo de corpo/Carrinho
- ⊗ = Trocar de jogador
- △ = Trocar com o goleiro
- = Interceptar

R1 = Corrida

ANALÓGICO L3 = Controlar jogador

START = Pause

PROVOCAÇÕES

- ↑ = Movimenta a bola para os lados
 - ↓ = Movimenta a bola para trás e para frente
 - ← = Estica-se para o respectivo lado com a bola
 - = Estica-se para o respectivo lado com a bola
 - L2 + ↑ = Fica em pé sobre a bola
 - L2 + ↓ = Pose de pensador
 - L2 + ← = Jogo de perna esquerda e paradinha com a bola
 - L2 + → = Jogo de perna direita e paradinha com a bola
- Obs.: Se você mantiver o direcional digital pressionado após provocação, o jogador manterá a pose final e aumentará sua pontuação, além de irritar o oponente.



GAMEBREAKER & DRIBLES COMUNS

Driblar e fazer firula ,a maneira mais rápida de encher a barra Gamebreaker.
Siga driblando os adversários, passe a bola e continue driblando. A bola ganhará efeito com os combos de dribles e quando você fizer um chute a gol, ganhará muitos pontos para encher a GameBreaker. Confira alguns dribles para:

△ = Dribles variáveis, mas com ênfase em escapadas para os lados (use a parede para fazer tabelas).

ANALÓGICO R3 **↑** = Aplicar um chapéu no adversario

(execute este movimento mantendo **L1**, **L1** + **L2** ou **L2** + **R2** para fazê-lo de maneiras diferentes).



ANALÓGICO R3 **↓** = Passa a bola entre a pernas ou faz uma finta

(execute este movimento mantendo **L1**, **L1** + **R2** ou **L2** + **R2**:para fazê-lo de maneiras diferentes).Obs.:Passar a bol,a entre as pernas do jogador Chama-se "Panna" no game.



ANALÓGICO R3 **←** ou **→** = Fazer firulas desconcertantes ou se deslocar para o lado com a bola (execute este movimento mantendo **L1**, **L1** + **L2** ou **L2** + **R2** para fazer de maneiras diferentes).



L1 + **R1** + **ANALÓGICO R3** = Mantendo **L1** + **R1** pressionados, seu jogador terá controle absoluto de bola.Use o

ANALÓGICO R3 para executar super movimento (jogue o Skill Challenger para saber alguns movimentos mais difíceis e sensacionais).



L2 + **R2** + **△** = Executar o "Signature Move" dos jogadores famosos do game, ou seja, usa dible único e personalizado.

FINALIZAÇÕES: Complete o lance ou um dible perto do gol,apertando o botão **○** rapidamente .Dependendo da ação do seu jogador, ele fará uma finalização de estilo ou um simples chute a gol. Tudo depende da direção e posição.



FIFA Street 2

DICAS



É POSSÍVEL EVITAR OS DRIBLES

ANALÓGICO R3 ↓ = evitar entre as pernas

ANALÓGICO R3 ← ou → = evitar dribles laterais

ANALÓGICO R3 ↓ = evitar chapeu

LIBERAR TODAS AS QUADRAS

Segure **L1** e **△**, rapidamente aperte

←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓.





FIFA Street 2

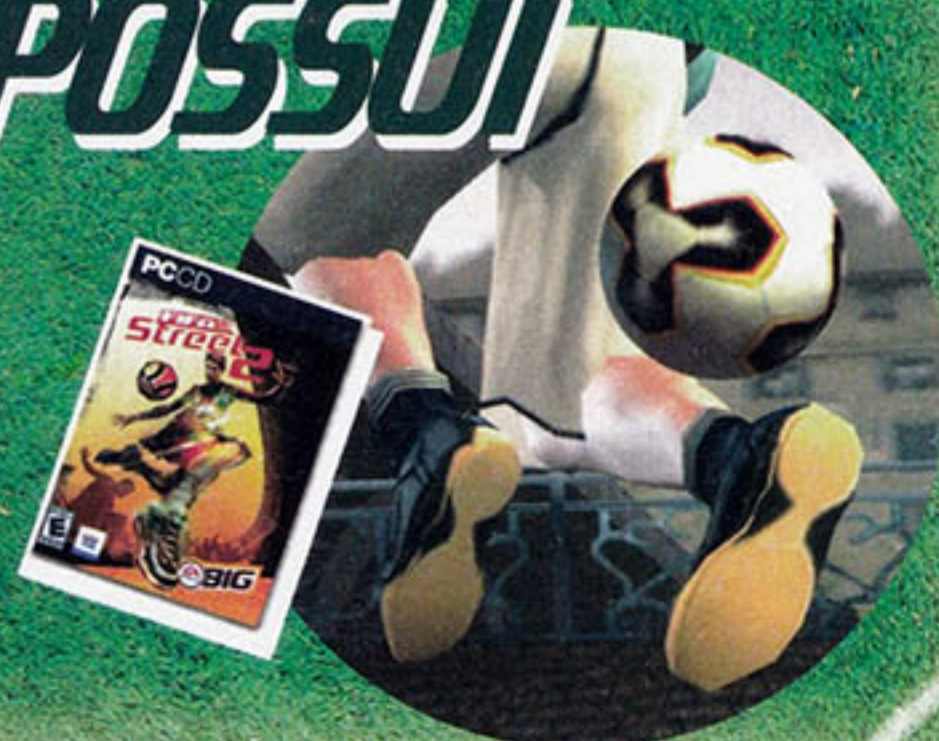
DICAS

LIBERAR TODAS AS ETAPAS

Para desbloquear no menu aperte ←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓.



FIFA STREET 2 TAMBÉM POSSUI UMA VERSÃO PARA PC.



WORLD SOCCER

Winning Eleven

10

No "Winning Eleven 10" o jogo ficou mais ágil e mais fácil de fazer os gols, sem, no entanto, perder as características estratégicas que marcam a franquia. Um dos pontos revisados foram as animações, que ganharam novos quadros de movimento, principalmente nas situações em que o jogador fica sem controle, como por exemplo, num desequilíbrio.

Novos dribles foram adicionados, como um que se inspira no jogador inglês Stanley Matthews, falecido em 2000, conhecido como o "mago dos dribles". Também há um movimento chamado finta em "V", além de retomar o "Slide Dribble", acionado com o botão R2.

Entre as novas modalidades está uma chamada International Challenge, que será uma versão mais

global do Nippon Challenge, de "Winning Eleven 9". Nesse modo, o jogador escolherá um dos 46 países e simulará a trajetória da equipe até chegar ao campeonato mundial, passando por fases de eliminatórias. O formato da competição variará conforme a confederação a qual o país pertence: América, Ásia, África ou Europa.

Mais seis equipes aparecem com seus nomes reais: o clube alemão Bayern de Munique e as seleções da Holanda, Itália, Inglaterra, Argentina e Espanha. Outros quatro times nacionais, sem licenciamento, foram incluídos na lista de países: Trinidad e Tobago, Angola, Gana e Togo. Eles estavam presentes na Nippon Challenge na edição do ano passado, mas não em controle do jogador.

Alguns ajustes foram feitos em

modalidades tradicionais. Na Master League, por exemplo, há uma opção que permite descartar a curva de progressão de um atleta. Além disso, haverá uma opção para mudar de formação de maneira mais simples. Durante o jogo, foi acrescentado um comando que permite fazer jogadas ensaiadas apertando os botões L1 e R1. A produtora também prometeu melhorar a inteligência artificial do juiz.

Existe também uma modalidade chamada Random Selection Match, na qual os jogadores que compõe um time serão escolhidos aleatoriamente. A narração e comentários continuam a cargo de Jon Kabira e Tsuyoshi Kitazawa, com Teruo Kawamoto como repórter de campo.

A música de abertura estará a cargo de um grupo de onze artistas e fãs de "Winning Eleven", a "Ukatrats FC", reunido pelo produtor musical Taku Takahashi. A composição "Win and Shine" será usada na abertura do jogo e no comercial da versão japonesa.



Fabricante
KCET

Lançamento
27/04/2006

Distribuidora
KONAMI

Suporte
1-8 jogadores e cartão de memória





UEFA

CHAMPIONS LEAGUE

2004 - 2005

Depois de dominar o mercado de jogos de futebol com "FIFA", a Electronic Arts começou a dar uma atenção especial ao mercado europeu, com o lançamento de uma linha dedicada à UEFA. O mais novo fruto desse esforço é "Champions League 2004-2005".

O novo jogo explora a famosa Liga dos Campeões da Europa, trazendo 50 missões desafiadoras, para mostrar quem é o melhor da temporada europeia. O game é o primeiro título do gênero a trazer missões específicas, como exigir uma vitória de dois a zero, ou que você venda seu centro-avante em um determinado período de tempo.

Jogadores poderão escolher um dos 239 times do Velho Mundo, tirados de ligas como a inglesa, Premier League; a alemã, Bundesliga; a espanhola, Primera Liga; a italiana, Serie A; e a

francesa, Ligue 1. Há também outros times fora dessas famosas ligas.

O principal atrativo de "UEFA Champions League" é o modo Season, que descende do modo Career de "FIFA 2005". Nele, você elege um time para gerenciar desde o início da temporada, até a sonhada disputa do caneco. Aqui residem as principais novidades desta edição: antes de cada jogo, o presidente do clube estabelecerá metas para você, gerente de futebol, atingir durante a partida, que vão desde a vitória por determinada diferença de gols, até a participação proeminente de determinado jogador que se quer valorizar. Caso sejam atingidas, como bônus, serão disponibilizadas novas táticas para o técnico e jogadas ensaiadas inéditas, por exemplo.

Uma outra novidade do "UEFA Champions League" é o EA Sports Talk

Radio - um canal de áudio que permite ouvir a opinião dos torcedores em tempo real. Além das novidades, o game terá as tradicionais opções de amistosos, campeonatos, diferentes torneios, treinos, multiplayer online e muito mais!

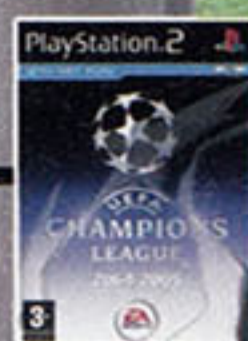


Fabricante
EA Sports

Lançamento
02/2005

Distribuidora
Eletronic Arts

Suporte
Cartão de memória e
multiplayer online



Fabricante
EA Sports

Lançamento
20/02/2005

Distribuidora
Eletronic Arts

Suporte
XBOX live



Fabricante
EA Sports

Lançamento
02/2005

Distribuidora
Eletronic Arts

Suporte
Multiplayer online
*Configuração Mínima: PIII 700MHz;
256Mb de RAM; P.V. 3D 32Mb; Direct X 9.



Fabricante
EA Sports

Lançamento
02/2005

Distribuidora
Eletronic Arts

Suporte
Cartão de memória



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

DICAS



DESBLOQUEAR

DESBLOQUEIO DE:

COMO DESBLOQUEAR

BEACH BALL MODE	GANHAR 70000 PONTOS
BLINDFOLD THE REF	GANHAR 420000 PONTOS
CLASSIC BALL	GANHAR 140000 PONTOS
CREATE PLAYER LEVEL 1	GANHAR 280000 PONTOS
CREATE PLAYER LEVEL 2	GANHAR 700000 PONTOS
CRICKET BALL	GANHAR 770000 PONTOS
INVISIBLE WALLS	GANHAR 630000 PONTOS
KIT PACK 1	GANHAR 210000 PONTOS
KIT PACK 2	GANHAR 560000 PONTOS
VINTAGE BALL	GANHAR 350000 PONTOS
WINTER BALL (BOLA LARANJA)	GANHAR 490000 PONTOS



DIGAS



UEFA

**CHAMPIONS
LEAGUE**

DESBLOQUEAR

DESBLOQUEIO DE:	COMO DESBLOQUEAR
ADIDAS ROTEIRO BALL FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 1960000 PONTOS
ATATURK STADIUM FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 1050000 PONTOS
BEACH BALL FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 70000 PONTOS
BLINDFOLDED REF FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 420000 PONTOS
BOWLING BALL FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 1120000 PONTOS
CLASSIC BALL FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 140000 PONTOS
CONCRETE PITCH FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 1260000 PONTOS
CREATE PLAYER LEVEL 1 FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 280000 PONTOS
CREATE PLAYER LEVEL 2 FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 700000 PONTOS
CRICKET BALL FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 770000 PONTOS
FIRST PERSON VIEW FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 840000 PONTOS
GLOBE BALL FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 1330000 PONTOS
INVISIBLE WALLS FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 630000 PONTOS
KIT PACK 1 FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 210000 PONTOS
KIT PACK 2 FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 560000 PONTOS
KIT PACK 3 FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 980000 PONTOS
KIT PACK 4 FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 1400000 PONTOS
KIT PACK 5 FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 1540000 PONTOS
PUMA CELLERATOR BALL FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 1470000 PONTOS
SCOTLAND MITRE BALL FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 1750000 PONTOS
SEVEN ON SEVEN FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 1890000 PONTOS
SMILEY BALL FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 1610000 PONTOS
SOUND EFFECTS FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 2030000 PONTOS
TENNIS BALL FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 910000 PONTOS
TURBO MODE FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 1680000 PONTOS
UMBRO DIGITAL X BALL FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 1820000 PONTOS
VINTAGE BALL FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 350000 PONTOS
WINTER BALL FOR EXHIBITION MODE	GANHAR 490000 PONTOS

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

DIGAS



DESBLOQUEAR

DESBLOQUEIO DE:

COMO DESBLOQUEAR:

BEACH BALL MODE

GANHAR **70000** PONTOS

BLINDFOLD THE REF

GANHAR **420000** PONTOS

CLASSIC BALL

GANHAR **140000** PONTOS

CRICKET BALL

GANHAR **770000** PONTOS





DIGAS



UEFA

**CHAMPIONS
LEAGUE**



DESBLOQUEAR

DESBLOQUEIO DE:	COMO DESBLOQUEAR
BEACH BALL MODE	GANHAR 70000 PONTOS
BLINDFOLD THE REF	GANHAR 420000 PONTOS
CLASSIC BALL	GANHAR 140000 PONTOS
CREATE PLAYER LEVEL 1	GANHAR 280000 PONTOS
CREATE PLAYER LEVEL 2	GANHAR 700000 PONTOS
CRICKET BALL	GANHAR 770000 PONTOS
INVISIBLE WALLS	GANHAR 630000 PONTOS
KIT PACK 1	GANHAR 210000 PONTOS
KIT PACK 2	GANHAR 560000 PONTOS
VINTAGE BALL	GANHAR 350000 PONTOS
WINTER BALL (BOLA LARANJA)	GANHAR 490000 PONTOS

CHAMPIONSHIP *manager* 5

A série "Championship Manager" está ganhando uma nova equipe de produção para seu quinto episódio. A grande pergunta na cabeça dos fãs é: conseguirá um novo estúdio manter o alto padrão de qualidade da série? Se depender da Eidos, sim.

A principal mudança pregada pela nova equipe é a atualização profissional dos dados dos jogadores. Uma empresa especializada em tabular dados do futebol profissional está recolhendo todas as informações para garantir os dados mais atualizados. Esse serviço é utilizado por muitos clubes europeus, como o Real Madrid. A pesquisa cobre 50 ligas, incluindo Austrália, África do Sul, América do Sul, Ásia e Europa. Os dados incluem peso, altura, se é canhoto e até mesmo seu estado civil.

As duas companhias juntaram suas forças para criar um sistema de avaliação de jogadores nas seguintes categorias: técnica, físico, inteligência e temperamento, sendo que esse último influencia negociações, contato com a mídia e relacionamento com seus colegas. Outras novas classificações incluem força, mira e capacidade de fintar. Todas serão representadas por porcentagens, permitindo maior fidelidade e flexibilidade. Alguns atributos serão escondidos, exigindo que o treinador saiba reconhecer certas habilidades durante os jogos.

A nova equipe de produção se disse insatisfeita com o sistema de treinamento dos episódios anteriores, explicando que a nova edição será muito mais aplicável (e não terá os mesmos efeitos negativos que afastaram muitos jogadores da opção). Além de

facilitar a criação de um cronograma de treino, as especialidades dos treinadores terão influência sobre o resultado final no atleta.

As partidas serão exibidas com uma visão aérea 2D como no jogo anterior, mas agora os confrontos entre dois jogadores serão calculados em tempo real, baseados nos atributos de ambos. Opções permitem que a partida dure 90 minutos reais ou sejam aceleradas, permitindo que os destaques apareçam na forma de uma narração em texto. Condições climáticas também devem influenciar o jogo.

O planejamento da partida está recebendo algumas sutis melhorias. Além de oferecer setas para indicar o movimento dos atletas, é possível também usá-las para definir áreas de chute para a bola, instruindo seu time com jogadas mais complexas.

Descobrir um astro do gramado continua sendo uma das prioridades tanto do futebol na vida real, quanto nessa simulação. Para facilitar a sua vida, o game agora permite que você peça especificamente para que seus olheiros procurem por destaques com habilidades específicas - como um

centro-esquerda habilidoso, por exemplo. Mas se ele encontrar um goleiro impressionante, avisará você mesmo assim. Outros parâmetros de busca podem ser definidos: um jovem talentoso ou um atleta experiente no fim de carreira. Os olheiros também são qualificados por sua perícia, podendo incomodar membros do seu time se não forem muito profissionais.

Para manter a simplicidade e realismo do game, não será possível definir preço das entradas, venda de produtos no estádio e outras opções periféricas, mantendo o sistema anterior de simulação. Será fornecido um orçamento para transferências e salários, com gastos, lucros e receita, tendo efeito direto nas expectativas dos chefes do clube. A novidade nessa edição será a expectativa do cartola: se os seus chefes esperarem que você se classifique para um campeonato, você pode afirmar que planeja vencê-lo, aumentando a segurança do seu cargo. Outra possibilidade é pintar um quadro pessimista, para não apenas conseguir uma expectativa mais realista, mas também poder faturar mais dinheiro.



PC

Fabricante
Beautiful Game

Lançamento
16/12/2004

Distribuidora
Eidos Interactive

Suporte
1 jogador
*Configuração Mínima: PIII 800MHz;
256Mb de RAM; P.V. 3D; Direct X 8.1.



PlayStation 2

Fabricante
Beautiful Game

Lançamento
13/05/2005

Distribuidora
Eidos Interactive

Suporte
1 jogador



XBOX 360

Fabricante
Beautiful Game

Lançamento
13/05/2005

Distribuidora
Eidos Interactive

Suporte
1 jogador



FIFA 06 MANAGER

Simuladores de técnico de futebol estão longe de ser uma novidade. Desde os áureos tempos de "Championship Manager" ou mesmo do "Elifoot" até a enxurrada de opções online, a verdade é que o gênero evoluiu e, com ele, seu público. Hoje, mais que técnico, o jogador se transforma em "cartola" do seu clube predileto e faz de tudo, menos entrar em campo e jogar.

A EA Sports entrou neste ramo em 2002, quando trouxe ao mundo a série "Total Club Manager", que agora muda de nome, para "FIFA Manager", certamente na tentativa de aproveitar a fama do consagrado simulador de futebol e, naturalmente, fazer valer a licença da entidade máxima do futebol.

Como não poderia deixar de ser, clubes e atletas oficiais são o grande trunfo de "FIFA Manager 06", um jogo

definitivamente voltado aos fanáticos por aspectos administrativos, táticos e financeiros. Praticamente toda e qualquer decisão fica a cargo do jogador, menos controlar os atletas em campo, é óbvio.

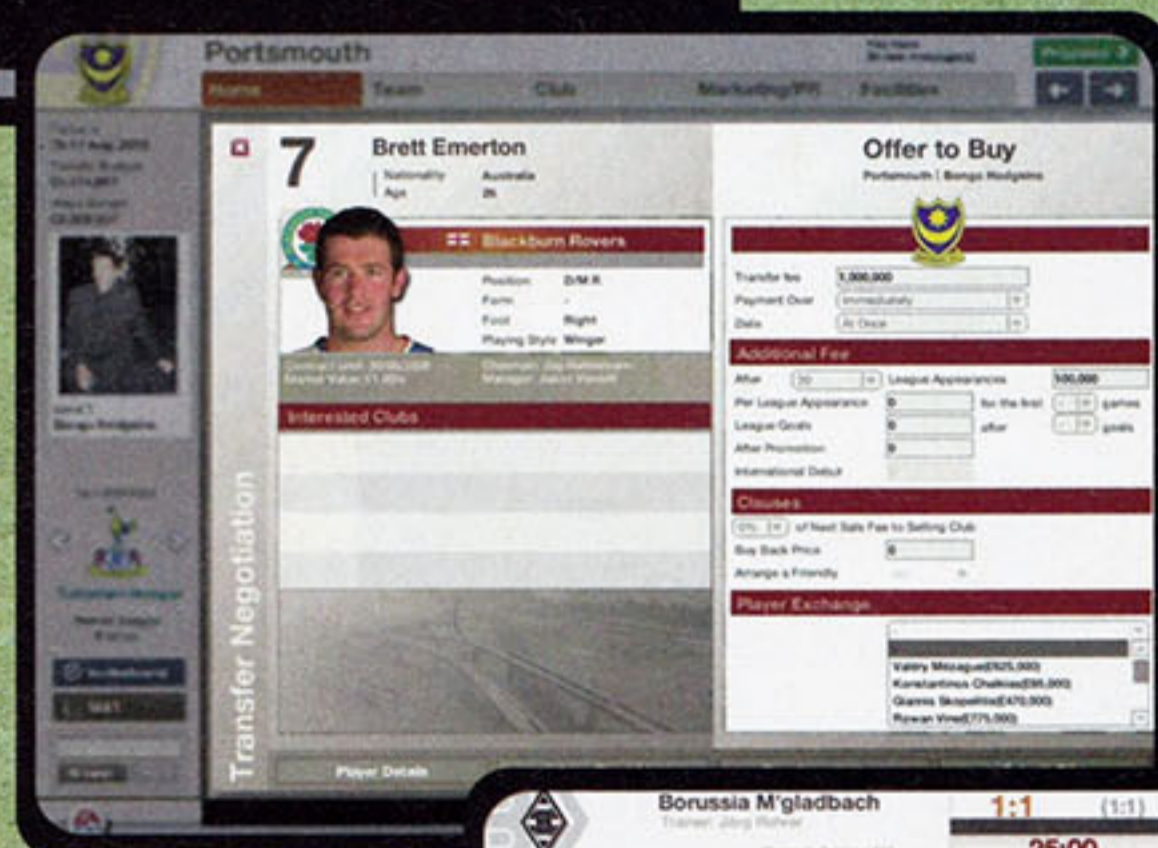
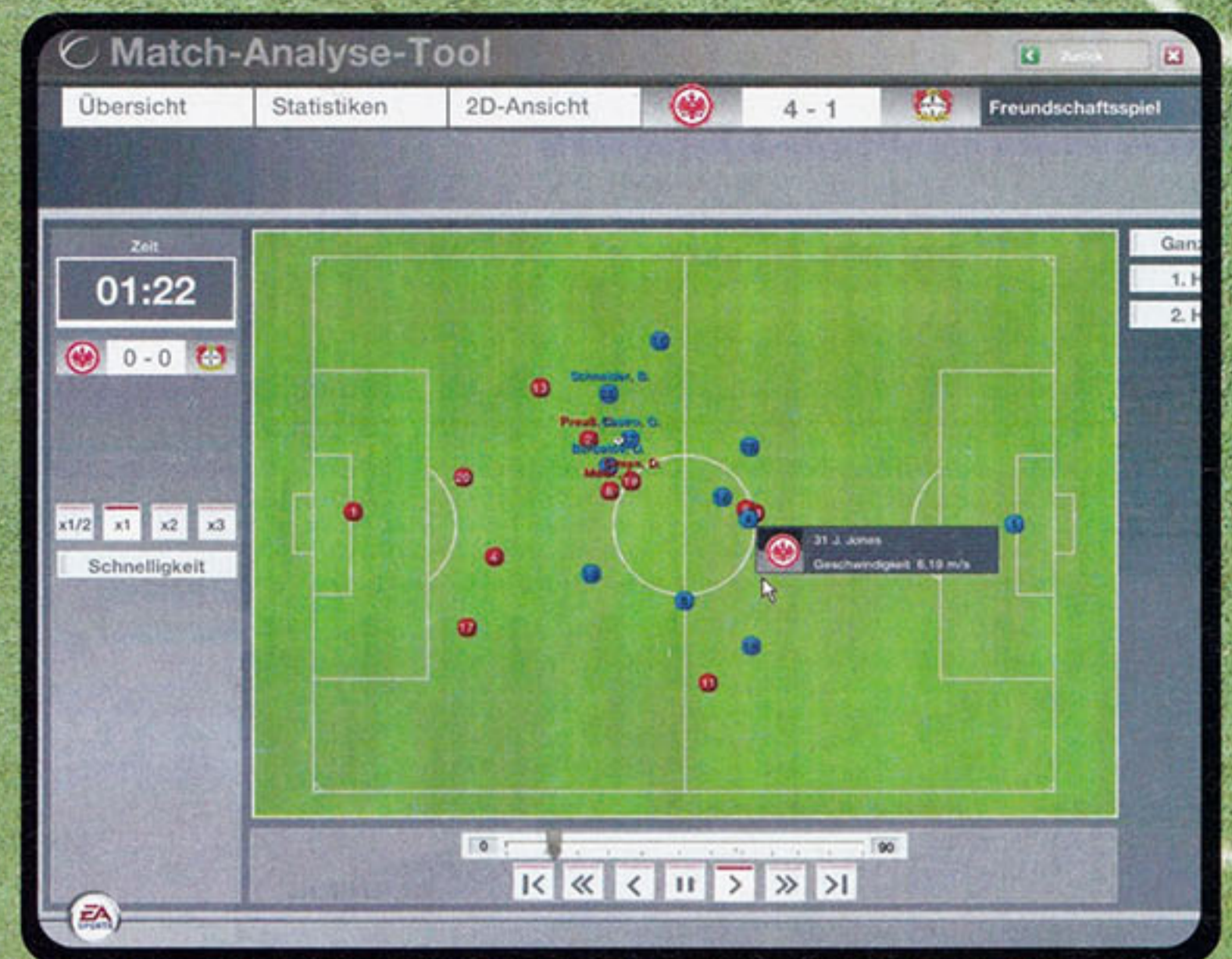
Também é possível criar a sua própria equipe, escolhendo até mesmo uniforme e definindo nomes, posições e atributos para os atletas - aliás, um olheiro e um auxiliar-técnico são essenciais em qualquer time que pretenda alcançar uma posição de destaque.

Há três maneiras de visualizar as partidas em "FIFA Manager 06": a primeira, e mais simplória, é simplesmente obter o resultado final, sem qualquer possibilidade de influenciar o jogo; a segunda é via simulação de texto, que descreve os principais lances da partida; a terceira, e mais interessante, é assistir ao jogo

com a tecnologia utilizada em FIFA e, claro, acompanhada da narração.

Nos dois últimos casos, é possível atuar em diversos aspectos característicos da função de técnico, promovendo substituições e alterando táticas, por exemplo. A simulação 3D é a que mais se aproxima da sensação de um técnico, afinal, é como se você estivesse no banco, observando a equipe e vibrando (ou lamentando) em cada lance, com aquela aflitiva sensação de "impotência" em alguns momentos.

Passado o calor do jogo, é possível analisar a partida através de uma ferramenta intitulada MAT e que, inclusive, costuma ser utilizada por alguns clubes do futebol europeu. O mecanismo permite estudar táticas, rever formações, tudo com base em gráficos tridimensionais.





Fabricante
EA Canada

Lançamento
07/10/2005

Distribuidora
Eletronic Arts

Suporte
Multiplayer

*Configuração Mínima: PIII 1GHz;
256Mb de RAM; P.V. 3D 32Mb; Windows.

PLAYBALL

É uma publicação da Editora Minuano

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
E-MAIL: minuano@edminuano.com.br

DIREÇÃO:
NILSON LUIZ FESTA
nilson@edminuano.com.br
ADMINISTRAÇÃO:
ALEXANDRA TESTONI
LIANE BEZERRA
EDITORIAL:
BRUNA AP. CARNAVAROLO
VERA LÚCIA P. MORAIS
VENDAS:
JOEL C. JUNIOR
direcao@edminuano.com.br
ADROALDO GONÇALVES TORRES
ALEXANDRA ELEUTÉRIO
ANGELO DI MARTINO
EDNALDO SATURNINO
JOSÉ MOURA
LUCIANA DE OLIVEIRA
RENATO FERNANDES VIEIRA
RONALDO GOMES DA SILVA
vendas@edminuano.com.br
LOGÍSTICA:
JOEL VICENTE FESTA
EDMILSON DA SILVA
RICARDO RIBEIRO
ATENDIMENTO:
ALEXANDRE ALVES
ANDREZA DE OLIVEIRA PEREIRA
ELLEN CRISTINA
TEL.: (0XX11) 3966-5511
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
SUELY DANELON
SONIA NAOMI ARAI
LEILA CERQUEIRA

REVISÃO
CÂNDIDA MARIA RODRIGUES VIEIRA
FOTOS
DIVULGAÇÃO

VP PRODUÇÕES LTDA
AVENIDA CASPER LIBERO, 363
SANTA EFIGÊNIA - SÃO PAULO - SP
CEP 01033-001
TEL: (0xx11) 3326-3507
E-MAIL: vp.producoes@uol.com.br

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Gráfica e Editora Parma

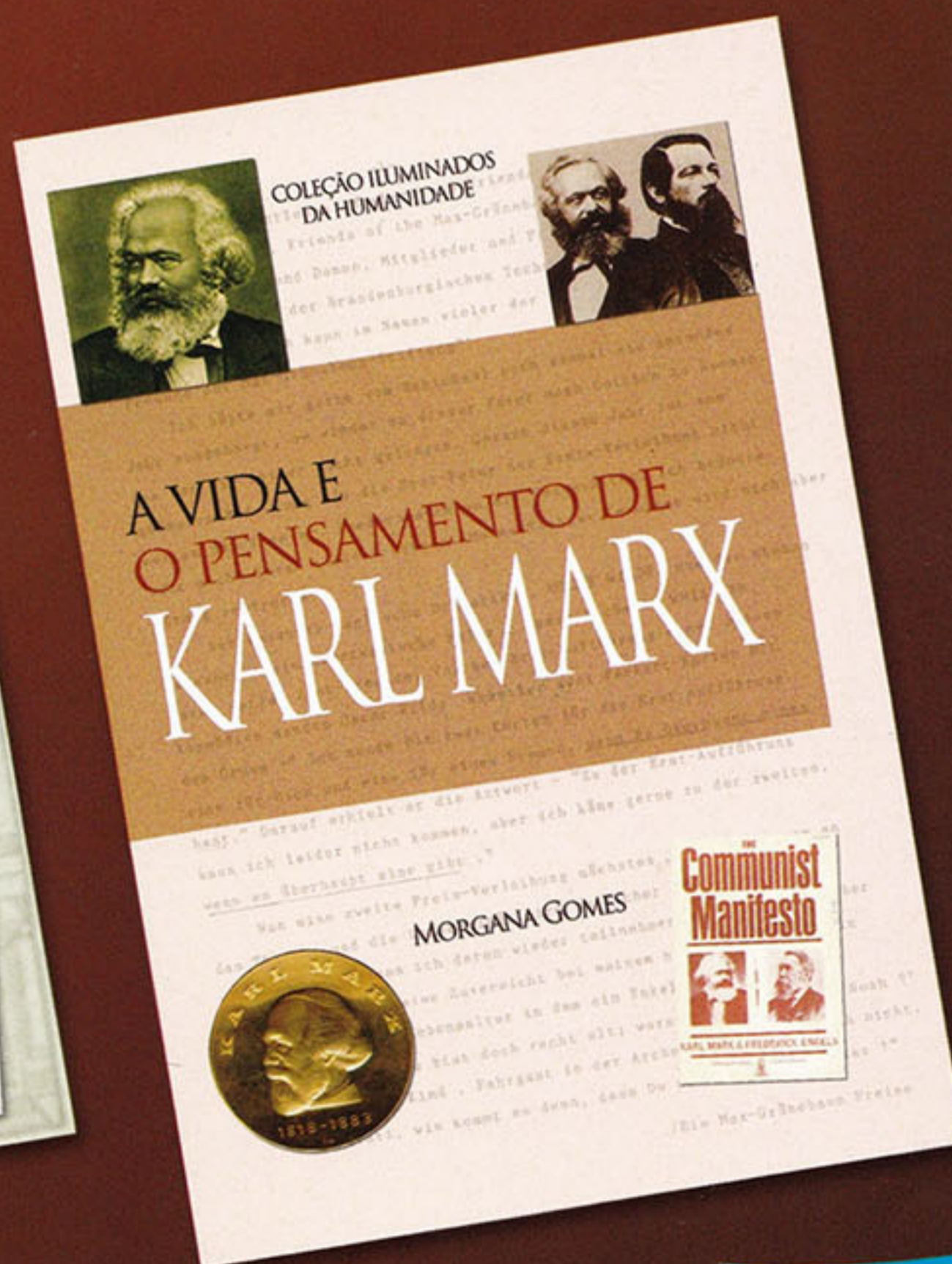
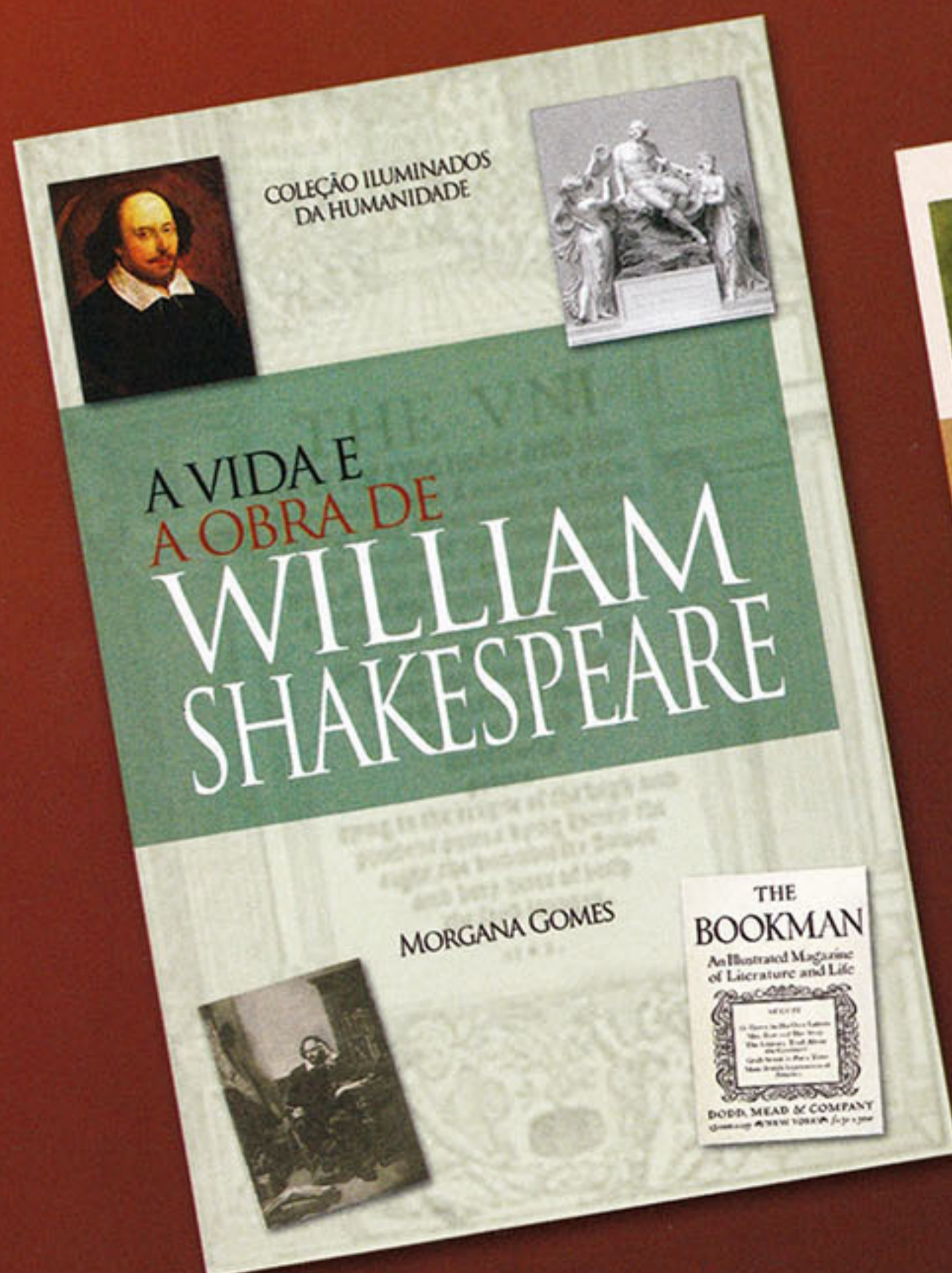
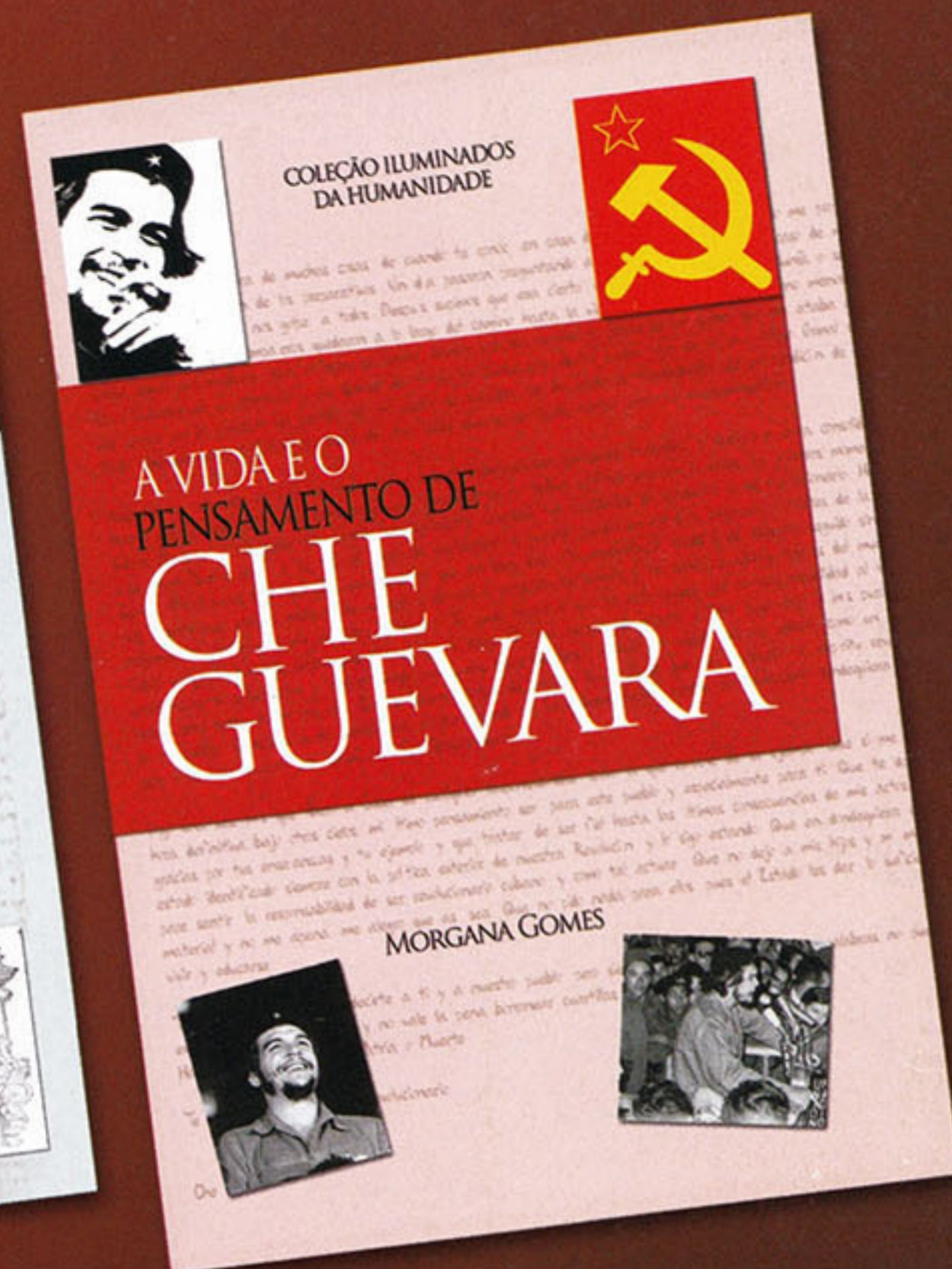
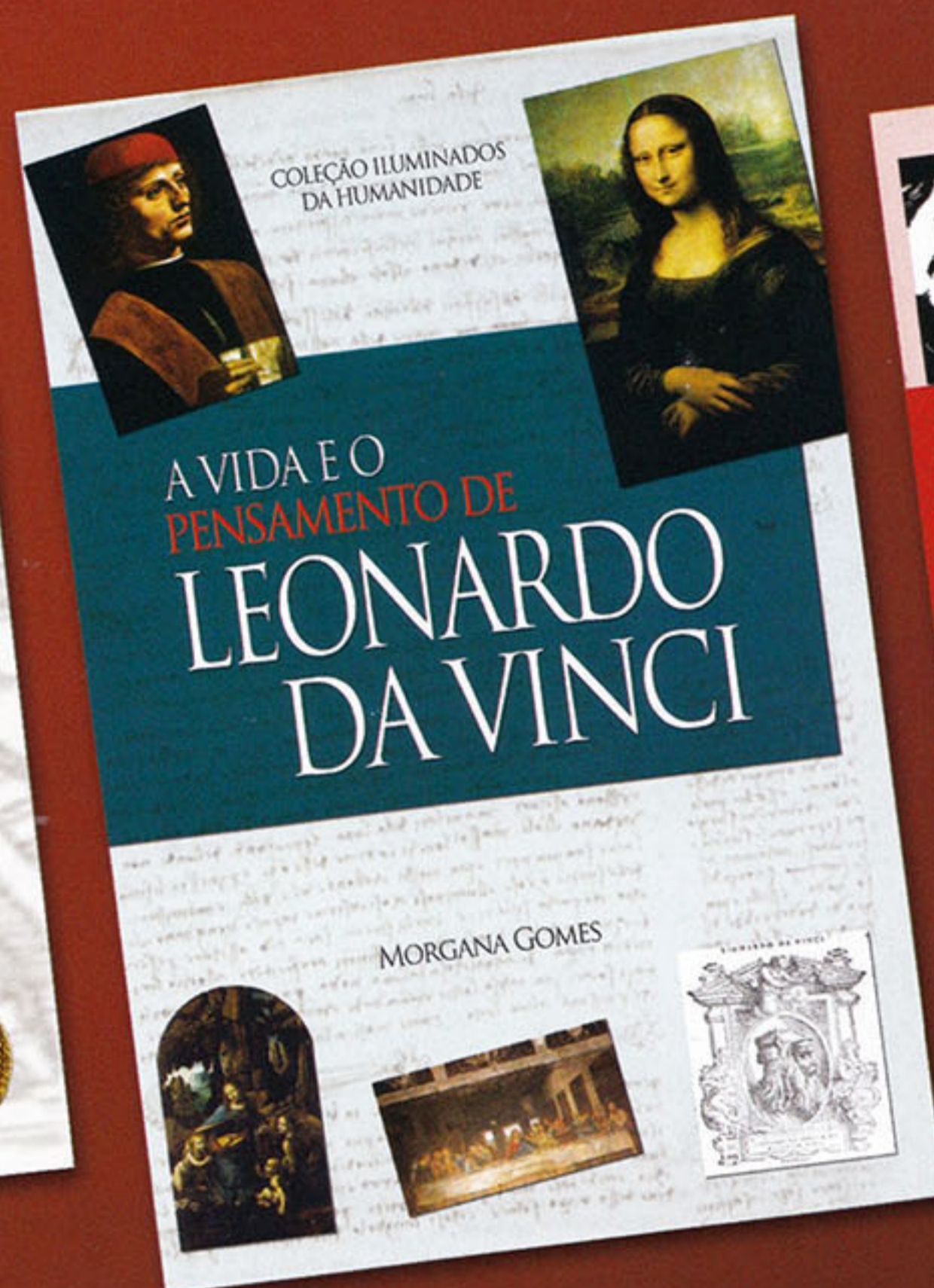
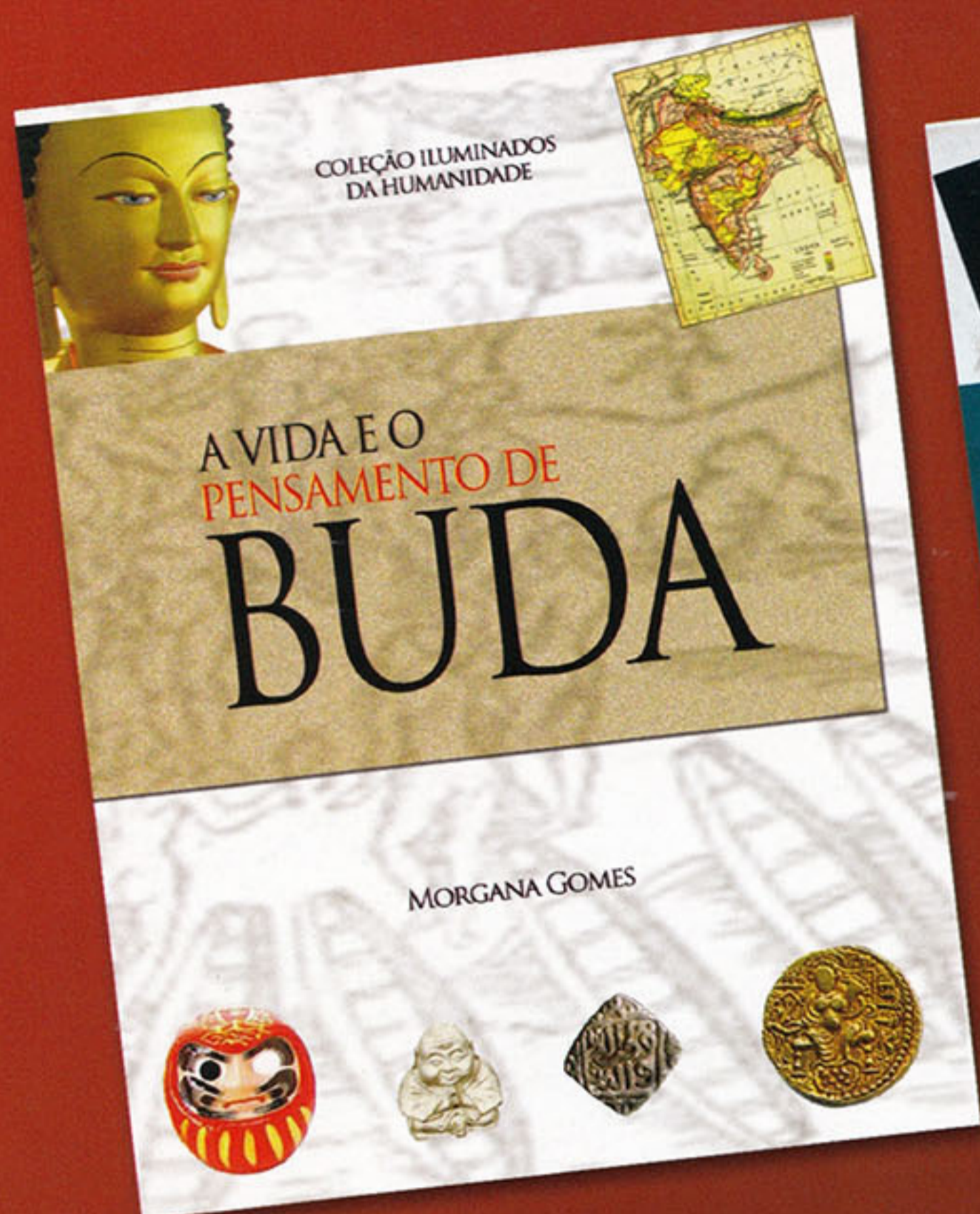
Distribuidor exclusivo para
BANCAS DE TODO BRASIL:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0xx11) 2195-3200
(0xx21) 2195-3200

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE
A VP PRODUÇÕES LTDA, 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 REDAÇÃO DE PLAY BALL
AVENIDA CASPER LIBERO, 363
SANTA EFIGÊNIA - SÃO PAULO - SP - CEP 01033-001
TEL: (0xx11) 3326-3507 - e-mail: vp.producoes@uol.com.br



Adquira também!



MINUANO

www.edminuano.com.br

Fone: (11) 3366-5511

PLAY BALL É UMA PUBLICAÇÃO
VOLTADA EXCLUSIVAMENTE PARA OS
JOGOS REFERENTES A FUTEBOL.
TRAZEMOS 323 DICAS PARA VOCÊ
ARRASAR.



WINNING ELEVEN 9
199 DICAS



UEFA CHAMPIONS LEAGUE
2004/2005
54 DICAS



FIFA STREET 2
37 DICAS



FIFA 06
33 DICAS



PLAYBALL



ANO 1 - Nº 1 - 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](#)

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

