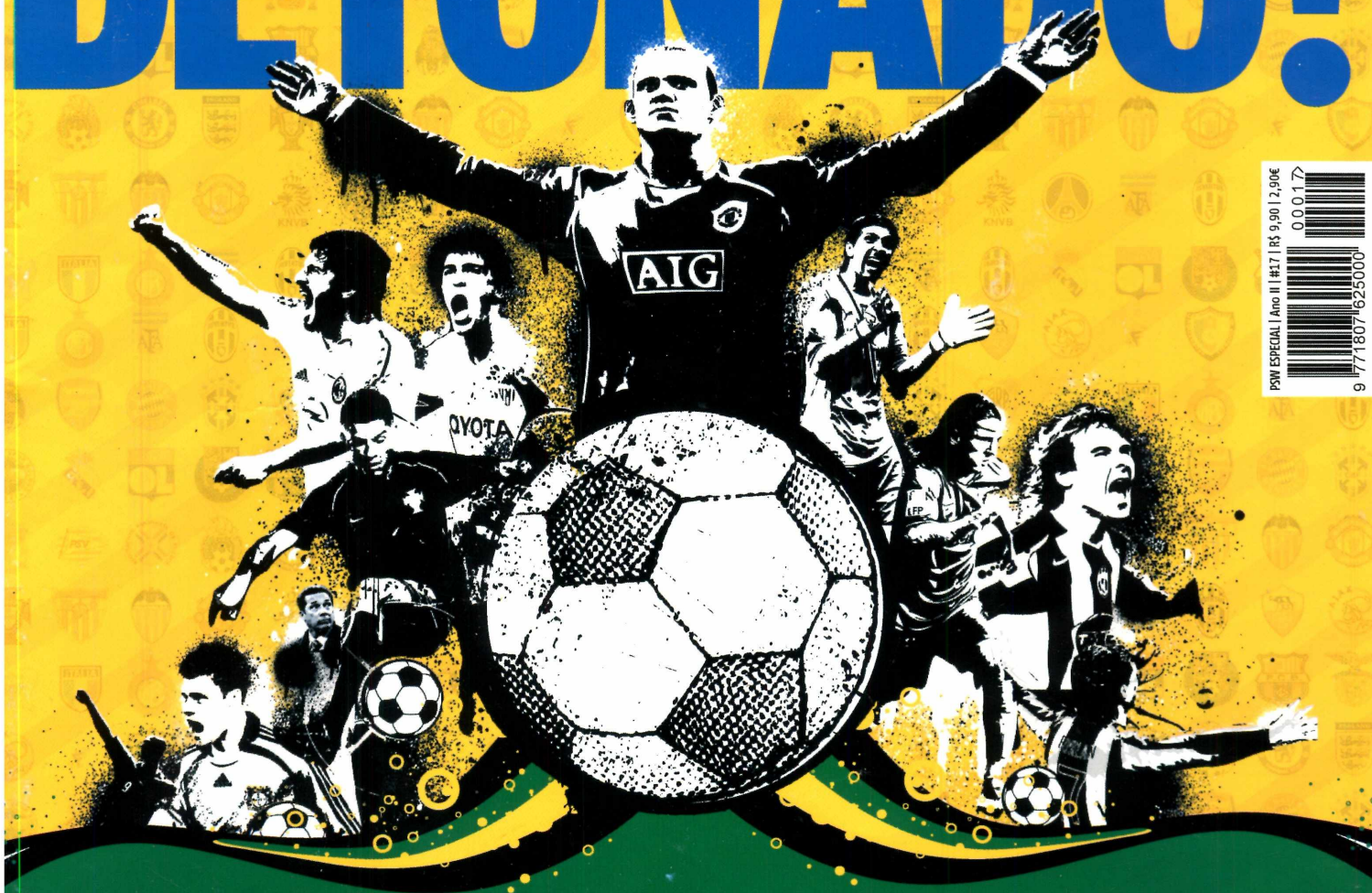
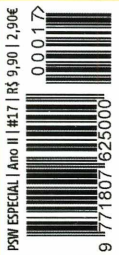


PSW [ESPECIAL] WORLD



A REVISTA DE PLAYSTATION QUE DETONA ■ ACESSE O SITE: WWW.PSWORLD.COM.BR

WINNING ELEVEN 2008 DETONADO!



GUIA COMPLETO PARA VOCÊ SE TORNAR O CAMPEÃO DOS GRAMADOS VIRTUAIS



- » Estratégias e formações táticas
- » Qualidades e defeitos dos times
- » Aprenda sobre o modo de edição
- » Os craques que podem desequilibrar os jogos a seu favor
- » Guia detalhado da Master League
- » Lista de comandos de passes, lançamentos e dribles
- » As melhores contratações para sua equipe

VEJA MAIS NO VERSO



HITMAN

ASSASSINO 47

14 DE DEZEMBRO NOS CINEMAS

TRILHA SONORA DE



WWW.HITMANFILME.COM.BR

VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

© 2007 TWENTIETH CENTURY FOX



Alguém ainda duvida que WE é o melhor?

■ Não adianta tentar encontrar um substituto. Os jogos de futebol sempre serão os mais jogados pelos gamers brasileiros. Mesmo não tendo nenhum representante no país, a Konami vem liderando a preferência nacional há quase 13 anos, desde o adorado International Superstar Soccer, lançado para Super Nintendo em 1995. O game foi o grande responsável pela maneira de abordar o esporte em seu formato eletrônico da maneira mais eficiente e, principalmente, divertida.

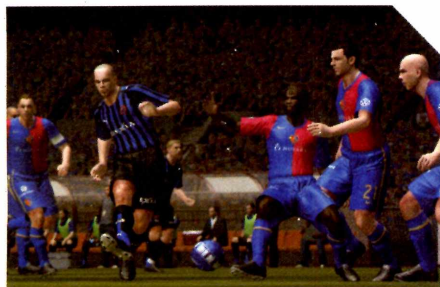
Posteriormente, com a geração seguinte, a dos consoles de 32 bits, a Konami lança um novo título, mas com o mesmo espírito. Inicialmente batizado como J-League Winning Eleven, o game fez muito sucesso apenas no Oriente, além do Brasil, que está fora do mapa do primeiro mundo e, conseqüentemente, dos games. No Ocidente, a Konami arriscou lançar o game com um título diferente, Goal Storm, que acabou sendo engavetado depois de duas edições.

Quase dez anos mais tarde, Winning Eleven, pelo título Pro Evolution Soccer – criado para lançar o game na Europa há alguns anos – está voltando a ganhar popularidade no Ocidente, o que lhe dá forças para enfrentar o imperador do futebol em território norte-americano.

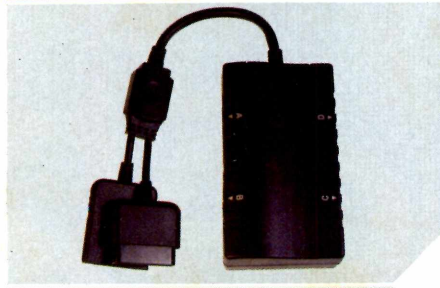
A série FIFA, que teve sua primeira versão, lançada em 1993 para Mega Drive, dois anos antes de International Superstar Soccer, até hoje segue firme e forte, além de contar com melhoras expressivas em suas últimas versões. Porém, mesmo depois de tantos anos de disputa pela preferência dos jogadores, o game da Electronic Arts não consegue o mesmo êxito de seu rival no território verde e amarelo, graças a um simples fato: Winning Eleven é muito mais jogo, e ninguém entende mais do assunto que nós, brasileiros – vide sua popularidade nos grotões, mansões, lares de classe média ou em qualquer lugar onde haja um videogame e um apaixonado por futebol. Winning Eleven forever!

ALLAN ANDRÉ
Editor

ÍNDICE



■ Detonado Winning Eleven 2008 > 05



■ Multiplayer Parceria de sucesso > 22



■ Seleções e clubes Times do WE 2008 > 25

ESPECIAL **PSW**

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo
Coordenador editorial: Hudson de Almeida

Editor: Allan André
Editor-assistente: Ricardo Caetano
Assistente editorial: Milena Wiek
Reportagem: Rodrigo Guerra e
Ronie Anderson (estagiário)
Arte: Luciane S. Hagiuhara (chefe),
Hudson Rodrigues (designer) e
Vivian Cristina Luis (designer)
Capa e embalagem: Buguno
Colaboração: Douglas Pereira,
Marcos Antônio de Alencar Filho

PUBLICIDADE

Rodrigo Tadeu Costa, tel.: (11) 3217-2703,
e-mail: rcosta@digerati.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR - SUPORTE

Horário de atendimento das 9 às 18h
e-mail: atendimento@digerati.com.br,
suporte@digerati.com.br, tel.: (11) 3217-2626

EDIÇÕES ANTERIORES

Atendimento a jornalheiros:

tel.: (11) 3648-9090

Canais de vendas: tel.: (11) 3648-9090

e-mail: vendas@digerati.com.br,

fax: (11) 3648-9083

Site: www.lojadigerati.com.br

CONTATO

Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12º andar,
São Paulo - SP CEP 01414-001,

tel.: (11) 3217-2600, fax: (11) 3217-2616

Representante comercial nos EUA:

USA-Multimedia

tel.: +1-407-903-50000, Ramal 222

e-mail: info@multimediausa.com

Marketing: tel.: (11) 3217-2607

e-mail: marketing@digerati.com.br

Circulação: tel.: (11) 3217-2654

e-mail: circulacao@digerati.com.br



DIGERATI
GAMES

PSWORLD ESPECIAL (ISSN 1807-6254)

é uma publicação da editora Digerati.

Distribuidor exclusivo para todo o Brasil:

Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.

(21) 2195-3200.

Impressão: Araguaia Ind. Gráfica

e Editora Ltda.

Distribuidor para Europa e América Latina:

Malta Internacional +55 11 3284-6444.

DIGERATI É UMA EMPRESA DO GRUPO DOMO



Presidente: Alessandro Gerardi

Conselho editorial: Alessandro Gerardi,
Luís Afonso G. Neira, Alessio Fon Melozo e
William Nakamura



www.aner.org.br



Magazine Publishers of America

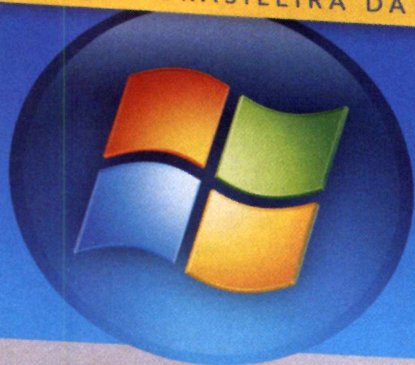


Windows Vista - A Revista Oficial é publicada no Brasil pela Digerati sob licença de Future Publishing Ltd, uma empresa do grupo Future plc, UK. Microsoft, Windows Vista e o logotipo Windows são marcas registradas da Microsoft Corporation nos EUA e/ou outros países.

O WINDOWS VISTA EM WIDESCREEN

Conheça os equipamentos que vão te colocar no mundo da alta definição

EDIÇÃO BRASILEIRA DA WINDOWS VISTA - THE OFFICIAL MAGAZINE



Windows Vista™ A Revista Oficial



CÂMERAS HD em TESTE

Faça seus filmes em alta definição e edite-os no Windows Vista

Compatibilidade

Rode jogos antigos no Vista

Crie um blog em 5 minutos

Conheça os segredos do Wordpress

Monte sua rede doméstica

É só seguir nossas dicas

Becape definitivo

Faça uma cópia do seu Vista com todos os seus programas e configurações

Tudo sobre

ALTA DEFINIÇÃO

Conheça as vantagens que o Windows Vista traz para quem quer entrar nessa onda

- TVs HD que não custam os olhos da cara
- Como ligar seu PC em uma HDTV

38

páginas de tutoriais passo a passo

JÁ NAS BANCAS

É VERÃO

Como o Windows Vista pode ajudar você a programar suas férias

Segurança

Testamos 5 pacotes de antivírus

Solução de problemas

Resolvemos seus pepinos com webcams e gravadores que não funcionam

CD VIRTUAL 600MB

de programas testados e aprovados: jogos e editores de imagem. Acesse e baixe em: revistawindowstvista.com.br

Pág. 16

Microblogs

Conheça a mais nova onda da Internet

Windows Vista - A Revista Oficial



ISSN 1981-0296 • Ano 1 • Nº 5 • R\$ 11,90

WiFi

Acelere sua rede sem fio com a tecnologia MIMO

Dreamscene

Crie fundos de tela com vídeo

WWW.REVISTAWINDOWSVISTA.COM.BR





Produção: Konami | Distribuição: Konami | Console: PS3, PS2, PC e Xbox 360 | Gênero: Esporte | Jogadores: 8 | Site: www.konami.com

Domine a arte do futebol

por Rodrigo Guerra e Douglas Pereira

■ Winning Eleven 2008 chegou às mãos dos jogadores e mais uma vez mostrou-se um grande simulador do esporte Bretão. Apesar de algumas características continuarem inalteradas, os jogadores encontram em WE um jogo consistente, que respeita a física vista nos gramados reais e que agrada pela fidelidade com o mundo real. Mas WE vai muito além das quatro linhas. São várias as opções de jogo, além das diversas possibilidades que se podem aplicar nas partidas. Para entender tantas opções e possibilidades, foi criada a PSWorld Especial Winning Eleven 2008.

Nesta revista especial você encontra informações valiosas de estratégias de jogo. Há listas com os principais comandos para passes, chutes e outras ações em campo. Encontra também listas com as melhores aquisições que você pode fazer para seu time em matéria de craques e revelações. Há ainda uma lista contendo tudo sobre os principais times e seleções do jogo, incluindo pontos fortes e fracos, jogadores que desequilibram uma partida. Prepare-se então para uma overdose de informações a respeito de seu game de futebol favorito.

Bola na rede

Como em todos os jogos da série, PES2008 exige que você pelos menos esteja familiarizado com os comandos. Para isso veja uma tabela para que você não fique perdido.

OBS. Todos os comandos são feitos levando em consideração que seu campo é do lado esquerdo.

CONTROLES



BÁSICO (COM OU SEM BOLA)

Movimento	Comando	Utilização
Anular Jogada	R1 + R2	Cancela o movimento do Jogador
Controlar em bolas altas	R2	Permite controlar o jogador durante as bolas altas, como cruzamentos.
Correr	R1	Aperte para o jogador adiantar a bola e correr.
Pedir passe	R2	Quando estiver sem a bola e jogando com um amigo, seja online ou offline.
Trocar de jogador	L1	Para trocar de jogador na defesa.
Mudar estratégia	L2 + ■ ou ● ou ▲ ou ✕	Muda a estratégia de seu time.

ESCANTEIOS

Movimento	Comando	Utilização
Cruzamento Normal	●	Basta apertar o botão ● para passar a bola pelo alto.
Cruzamento Forte	↑ + ●	Apertando ↑ + ● a bola vai pelo alto, porém mais rápida.
Cruzamento Rasteiro	↓ + ●	Apertando ↓ + ● você cruza a bola sem tirá-la do chão.
Passe	✕	Passa a bola para o jogador mais próximo.

Obs.: em todos os cruzamentos altos você pode adicionar curva apertando o direcional para a direção desejada.

ATAQUE

Movimento	Comando	Utilização
Adiantar a bola	L1 + R1	Com a bola parada, aperte os botões juntos para adiantar a bola em três passos.
Ameaçar	■ ou ● + ✕	Você pode ameaçar chutar ou cruzar pressionando ■ ou ● e rapidamente apertando o botão ✕.
Chute	■	A força e a altura do chute são determinadas pela barra no rodapé da tela. Se você apertar demais só poderá corrigir segurando o botão R2 antes de chutar para mandar a bola colocada. A bola encoberta é feita segurando o botão L2.
Corta-luz	R1	Aperte R1 antes de receber a bola, ela passará e você a seguirá.
Cruzamento	●	Da lateral da grande área do adversário pressione c uma vez para lançar para o jogador mais distante. Duas vezes para o atleta mais próximo e três vezes para cruzar rasteiro. Se estiver fora das laterais, segure o L1. Para adicionar força, segure o R2.
Dominar a bola	R2	Ao receber a bola, aperte R2.
Drible	Direcional	Leva a bola para a direção apontada.
Drible Curto	Direcional + R2	Dribla com maior controle da bola.
Drible Lento	Direcional	Após fazer um drible, não aperte em direção alguma, o jogador começará a andar mais devagar e terá mais controle da bola.
Drible Rápido	R1	Aperte o botão R1 logo após um drible.
Drible Rápido (Complemento)	R1	Após fazer um drible rápido, aperte R1 várias vezes.
Esquiva	R2	Para evitar carrinhos.
Finta	L1 ou R2	Com a bola parada pressione duas vezes os botões para fazer uma finta.

Movimento	Comando	Utilização
Giro	Analogico Direito	Gire o direcional analógico direito para que o jogador gire por cima da bola.
Lançamento	●	Para passar a bola pelo alto.
Levantar a bola	Analogico Direito	Faça ↓, ↑ rapidamente com a alavanca analógica direita para levantar a bola.
Parar a bola	R1	Quando a bola estiver em movimento, não aperte direção alguma e aperte o botão R1.
Passar correndo	R2	Toque a bola e em seguida aperte R2. o jogador que fez o passe vai se adiantar. Ótimo complemento para o Um-dois.
Passe	✕	O tempo que você mantiver o botão apertado vai determinar a força do seu passe. A direção que apontar como DIRECIONAL determina qual lado o passe será feito. Se apertar na direção contrária do seu jogador, o passe será feito de calcanhar.
Passe adiantado	▲	Passa a bola para frente do jogador apontado, a pressão determina a distância do passe.
Passe adiantado pelo alto	▲ + L1	Toca a bola para frente do jogador apontado pelo alto, a pressão determina a distância do passe.
Passe manual	R3	Aponte a direção com a alavanca analógica direita e pressione-a. O passe seguirá para a direção apontada, a força do passe é determinado por uma barra, como a do chute.
Pedalar	Direcional + L1 ou R2	Passa perna por cima da bola.
Proteger a bola	→ + R2	Com a bola parada o jogador puxa a bola, Em movimento ele a protege com o corpo.
Um-dois	L1 + ✕, ▲ (ou ●)	Segure o L1, toque com o ✕ e pressione ▲ para devolver a bola. Se finalizar com ●, a bola volta pelo alto.
Virar para o Gol	R2	Quando a bola estiver em movimento, não aperte direção alguma e aperte o botão R2.
Carrinho	●	Dá uma rasteira para roubar a bola. Nunca faça pelos lados ou por trás para não ser penalizado.
Isolar	■	Ao receber a bola no campo de defesa, aperte ■ para jogar a bola longe. Quanto mais pressionar mais longe a bola vai parar.
Marcar	■	Um jogador controlado pelo computador vai em cima do adversário com a posse da bola e tentará roubá-la.
Roubar a bola	✕ + ■	Ao pressionar os dois botões juntos, seu jogador e com ajuda mais um controlado pelo computador vão marcar o adversário com a posse da bola.
Roubar a bola	✕	Próximo ao adversário com a posse da bola, aperte ✕.
Goleiro	▲	Faz o goleiro ir em direção à bola.

LATERAIS

Movimento	Comando	Utilização
Lançamentos	✕, ● ou ▲	Com o ✕, o lançamento sai curto, com ●, o lançamento é longo e com ▲ o lançamento é adiantado.

COBRANDO FALTAS

Movimento	Comando	Utilização
Chute	■	Chuta a bola na direção que o jogador estiver olhando.
Lançamento	●	Lança a bola na direção que o jogador estiver olhando.
Chutar forte	■ + ↑	Chuta a bola com mais força na direção do gol.
Chutar colocado	■ + ↓	Chuta a bola nos cantos do gol.
Chutar colocado	■ + ↓, ▲	Chuta a bola nos cantos do gol, só que com mais força.
Curvas	L1 ou R1	Adiciona curva ao chute, L1 para ← e R1 para direita.
Passe	✕	Passa a bola para o jogador mais próximo.
Jogada Ensaída	L1 + R1	Chama um segundo jogador para bater falta. Para usar o segundo batedor na cobrança adicione L1 em todas as cobranças descritas acima.
Saída rápida	L1 + R1	Em alguns casos, é possível sair rápido com a bola. Apertando estes botões você passa a bola para o jogador mais próximo.
Barreira	✕ ou ● ou ■	✕ faz com que os jogadores da barreira fiquem parados, ● eles correm em direção à bola na hora da cobrança e s faz com que eles pulem.
Goleiro	✕	Faz o goleiro se aproximar da barreira.



Adiantar e chutar: L1 + R1, ■

MODOS DE JOGO

Se você acha que a Master League não tem fim, está certo e verá detalhes sobre ela mais adiante. Se a sua é jogar algo com menos compromisso, PES 2008 tem muitas opções para você. São ligas, copas e os novos modos, World Tour, Community e Selection Match. Sem falar das partidas online, que sempre quebram um galho para aqueles que acham que o computador é fácil demais.

Começando pelas ligas, em PES 2008, você pode criar ou participar de uma das seis do jogo, sendo elas Serie A, Euredivise, Liga Española, League 1, England League e International League. São seqüências de jogos que não tem a mesma complexidade da Master League, mas requerem que você fique de olho em seus jogadores, pois eles podem ficar muito cansados se jogarem muitas partidas em seguida, perdendo seu rendimento em campo. Aqui segue a regra de pontos, e o vencedor é determinado pelo número de pontos no final da temporada.

O modo Cup também tem seis divisões, sendo elas International Cup, European Cup, African Cup, American Cup, Asian-Oceainian Cup e a Konami Cup. As copas seguem os mesmos padrões das ligas, mas o sistema é classificatório, ou seja, é no mata-mata – se perder já era.

O modo World Tour é para os jogadores avançados, onde você escolhe um time e o adversário. O computador vai lhe dar uma missão aleatória, que seja de vencer o jogo por 1x0, não cometer faltas ou não levar gols. Cabe a você vencer os desafios propostos.

O modo Community foi feito para quem sempre joga com os amigos. Você e seu camarada jogam aqui e mantêm uma tabela de vitórias ou derrotas. Aqui você também pode criar campeonatos e copas de 2 a 16 usuários e seus respectivos times.

Selection Match possibilita jogar com atletas escalados por critérios que você determina. Pode ser jogado sozinho ou com até quatro jogadores.

MASTER LEAGUE

O maior atrativo do jogo para quem joga sozinho é o Master League, o modo onde você vai decidir contratações e vai passar alguns anos à frente de seu time, podendo transformá-lo em uma grande estrela do mundo da bola.

Assim que escolhe iniciar um novo Master League, você tem a opção de escolher entre jogar com os jogadores da ML, os que se parecem com os jogadores reais ou ainda de criar seu próprio time. Depois você escolherá ou criará seu time e escolherá qual será a liga de que irá participar.

Feito isso, você definirá a dificuldade da ML em uma série de telas. A primeira é a dificuldade em campo, como você faz para jogar em partidas de amistosos contra o computador. A segunda tela mostra a dificuldade de toda a ML, como contratações, fadiga e pontos iniciais. A terceira parte é definir se os jogadores se desenvolvem ou não. A quarta é a dificuldade das negociações dos jogadores. A quinta e última tela é das configurações gerais, que



Cobrança de falta colocada: ■ + ↓, ▲

Cobrança de falta forte: ▲ + ↑

você já joga atualmente ou se quer ver detalhes. Se você comprou mais pontos para iniciar a ML, escolha a opção "Change Details" para adicionar os 15.000 pontos na conta do seu time.

Agora você verá uma tela com a qual ficará familiarizado, pois ela precede todos os seus jogos. Você verá que pode ir para a próxima partida, alterar a formação do seu time, ver o time adversário, obter informações das ligas que está participando, negociar jogadores (mais detalhes adiante), ver o calendário de jogos, alterar opções, salvar e, finalmente, voltar para o menu principal. Você verá que agora está tudo mais organizado e não ficará perdido na hora de tomar suas decisões.

A única forma de você receber um horroroso Game Over é se seu time não conseguir pagar os jogadores (quando Funds está muito abaixo de Salary) ou quando seu time ficar com menos de 16 jogadores. Então é fácil de continuar na ML por tempo indeterminado, até que você canse ou até que PES 2009 seja lançado.

EVOLUINDO SEUS JOGADORES

A Master League tem um sistema de evolução de jogadores particular. Após cada partida, seu jogador poderá ganhar ou perder experiência em certos atributos. Existe uma particularidade que depende de cada atleta. Até certa idade, eles evoluem seus atributos, mas chega um momento de suas vidas que isso pára de acontecer, até chegar a idade em que a passam perder atributos. Por isso, é bom que você repare como anda cada jogador no final das partidas.

Mas esse é o tipo geral de atleta. Existem os que evoluem muito depressa, chegam ao topo da carreira em pouco tempo e se mantêm assim por muitos anos. Existe também aquele que evolui rápido, mas passa por uma crise emocional, depois volta a crescer, e os jogadores normais ou ruins, que evoluem devagar ou não evoluem.

Para evoluir seus jogadores, você deve colocá-los em prática, seja em jogo seja em treinos pré-

temporadas (que está no menu Team Adjustment). Então fique de olho em cada uma das fraquezas de seus jogadores para que eles possam treiná-las para torná-las em pontos positivos.

MAIS ESTRELAS EM CAMPO

Se você quer vencer, tem de montar uma seleção com os melhores jogadores da Master League. Para isso, você terá de negociar jogadores com outros times, uma transação que não é fácil de fazer sem prestar muita atenção.

Para início de conversa, as negociações só ocorrem em semanas específicas, da 16 a 19 e da 37 a 43. Este é o tempo que você tem para escolher um jogador de outro time e dar um lance nele, mas existem outros empecilhos: você só pode fazer cinco propostas por semana e não pode ter mais do que 32 jogadores contratados.

Há certas regras que devem ser obedecidas. Se quiser vender seu atleta, ele não pode estar emprestado, seja para outro time, seja para a seleção de seu país.

As contratações também devem seguir regras, como jogadores acima dos 32 anos não podem assinar contratos acima de dois anos e que estiverem acima dos 35 só podem participar da sua equipe por uma temporada. Tendo essas regrinhas em mente, vamos para a parte que interessa: negociar.

Encontrar a estrela que você quer é muito fácil. Basta procurar as suas da forma que você desejar (nome, posição, nacionalidade, talento etc.). Depois da escolha, você pode negociá-lo de várias formas:

Contrato – Contratar jogadores que estejam sem time, como os que você criou ou novos talentos. Você pode negociar o salário e o tempo de contrato, enviar para o jogador e aguardar a resposta. Caso você tenha feito uma proposta que interesse, o jogador vai para seu time, do contrário, você pode fazer uma nova proposta e enviá-la novamente e isso vale para todas as negociações.

Empréstimo – Se o jogador que você quer estiver contratado por outra equipe por mais de um ano, uma

das alternativas para consegui-lo para seu time é emprestá-lo. Você vai negociar o valor do empréstimo com a outra equipe e o salário dele. Os valores variam conforme o tempo que o jogador ficar em seu time.

Renovar – Se o contrato de um craque está acabando, você pode renová-lo, negociando um novo período de permanência na equipe e um novo salário.

Transferência – Se o jogador está em outro time e tem um contrato longo, você pode tê-lo em seu time. Claro que os valores de contrato, transferência e salário ficam mais altos, mas se o jogador vale o investimento, por que não?

Troca – Se você tem um jogador com mais de seis meses de contrato e não quer que ele fique em seu time, você pode trocá-lo por outro jogador de uma outra equipe. Você terá de acertar a diferença

que fica entre seu jogador e o outro que está vindo do outro time.

Claro que tudo isso também pode se aplicar a seus jogadores. Invariavelmente, outras equipes virão atrás de seus jogadores, principalmente os que têm mais destaque. O computador vai fazer uma série de propostas e cabe a você aceitar os termos, negociar outros valores ou não. Se seu jogador está brilhando, por que dispensá-lo? Só se a proposta for muito boa, mesmo.

Se você quer se livrar de um peste, um cara que não faz os toques direito e sempre está cansado, fazendo corpo mole? Você pode colocá-lo à disposição de outros times para troca, empréstimos e transferências. Para fazer isso, vá para as opções do seu time e coloque o fulano lá, assim as chances do computador fazer propostas serão maiores. Desta forma,

você terá o time que quer e com as estrelas que vão levá-lo para a primeira posição do campeonato. É o que esperamos, certo?

VÁ ÀS COMPRAS

Depois de cada partida, você recebe uma quantidade de pontos chamados PES. Com esses pontos você pode liberar itens extras, como novos jogadores, estádios, cabeça de cachorros etc. O mais importante é saber o que priorizar. Você quer novos jogadores? Quer novos estádios? O jogo está lento demais? Enfim, você pode comprar praticamente qualquer coisa no PES Shop. Veja uma lista rápida com os pontos que você vai gastar e o que contém cada uma das categorias:

Categoria	Pontos	Observação
Players	150 PES cada	São 160 jogadores para adicionar ao batalhão. Para comprar todos você gastará 24000 PES.
Teams	1000 PES cada	Versões clássicas dos times do Brasil, Inglaterra, França, Alemanha, Holanda e Argentina. Você gastará 12000 PES para comprar todos
Stadium	2000 PES cada	Dois estádios novos e um novo campo de treino, totalizando 6000 PES para ter todos.
Gameplay Frame	100 PES cada	Duas novas cores para os quadros das ligas. Mais inútil, impossível e você gasta o mesmo que jogando quatro partidas, 200 PES, para ter todas.
Costume	5000 PES cada	Se você cansou de jogar com os pés, pode entrar em campo como um pingüim ou dinossauro. 15000 PES para o ngraçadinho que quer todos.
Edit Appearance	500 PES cada	Se seu espírito de diversão ainda não foi saciado com (hairstyle) os bichos em campo, você pode escolher 11 cabeças de cachorro para colocar em seu jogador. Todas custam 5500 PES.
Edit Appearance	1000 PES cada	Você pode comemorar com mais três tipos de celebração (goal celebration) após marcar um gol, incluindo a do Bebeto. Só 3000 PES para ter todas.
Cameras	500 PES cada	Mais três opções de câmera, incluindo uma que permite que você veja tudo do ponto de vista do jogador. O total é de 3000 PES.
Ball Effects	500 PES	Adiciona efeitos visuais nos replays, mostrando a trajetória da bola.
Double	2000 PES	Mais velocidade para os que acham que o jogo é
Speed Match		lento demais.
View Stadiums	100 PES	Gaste seu rico PES para ver os estádios do jogo.
ML Starting Points	5000 PES	Mais 10.000 pontos na sua conta da Major League. Assim até se você quiser começar jogando com o Barcelo- na vai continuar no azul.
ML Starting Structure	500 PES	Para mudar a estrutura das ligas da Major League.



OS ATRIBUTOS

Todo mundo sabe que quanto mais cheio melhor o jogador é. Mas você sabe o que representa cada barrinha de atributos? É bom saber para fazer melhores contratações na Master League ou mesmo surpreender seus oponentes com boas substituições.



Attack – é o poder de ataque, o quanto o jogador se afina com as posições avançadas.

Body Balance – sabe aquele atacante maldito que continua com a bola mesmo depois de tomar três carrinhos seguidos? Ele tem muito Body Balance. É o fator que determina o quanto seu jogador agüenta nas divididas.

Stamina – Quanto maior o valor, menos o atleta fica cansado.

Top Speed – a velocidade máxima dele. Esse valor é medido sem a posse de bola, pois todos ficam um pouco mais lentos quando estão com ela dominada.

Acceleration – valores altos significam que ele chega à velocidade máxima mais rapidamente.

Response – para o jogador se levantar rápido depois de cair, mudar de direção rapidamente, receber melhor passes difíceis e goleiros terem melhor reflexo, devem ter altos níveis de Response.

Agility – nível de agilidade.

Dribble Accuracy – precisão do drible

Dribble Speed – Kaka tem 99 nesse atributo. Isso quer dizer que ele praticamente não perde velocidade caso drible enquanto corre.

Short Pass Accuracy – precisão do passe com o *

Short Pass Speed – velocidade do passe com o *, fica difícil de interceptar a bola.

Long Pass Accuracy – precisão do passe com o ●

Long Pass Speed – velocidade do passe com o ●

Shot Accuracy – pontaria do chute.

Shot Power – força do chute.

Shot Technique – quão bem o atleta consegue chutar em posições difíceis, como chutes de primeira ou sob forte marcação.

Jump – se tiver um valor muito alto, pode ter certeza que vai ganhar a maioria das disputas aéreas.

Technique – é o nível de habilidade, o quanto o jogador é bom em conduzir a bola dominada.

Agression – esse é o atributo que determina até que ponto o jogador consegue pressionar o adversário. Um time cheio de atletas com alto Agression vai atacar sem parar, pressionando sem dó.

Mentality – é o nível de raça. Quanto maior o valor, mais o jogador se dedica à partida mesmo quando está cansado e tem menos chance de fazer alguma besteira ocasional quando o adversário pressiona.

Header – precisão das cabeçadas.

Free Kick Accuracy – pontaria em cobranças de falta.

Keeper Skills – esse só vale para goleiros. É o nível de habilidade para fazer defesas, espalmar, não levar frangos etc.

Teamwork – entrosamento. O jogador se posiciona melhor para receber passes.

Condition – condição física. Serve mais para campeonatos, pois quanto maior o valor, menos o cara se cansa por excesso de partidas.

Swerve – nível de curva que o jogador consegue fazer na hora do chute.

Defense – a mesma coisa, mas para a defesa.

Weak Foot Accuracy – Para ver se o jogador chuta bem com o pé “que não é o bom”.

Weak Foot Frequency – Se ele chuta muito com o pé “que não é o bom”.

OS ATRIBUTOS ESPECIAIS

Além desses aí que você acabou de ver, existem aqueles que são específicos de cada jogador, marcados com uma estrela. Uns têm mais, outros menos, outros nem possuem. Tenha em mente que boa parte desses atributos só são usados quando o jogador é controlado pelo computador.





Dribbling – maior tendência a lances individuais.

Tactical Dribble – o jogador costuma ficar driblando para manter a posse de bola.

Positioning – fica em ótimas posições para receber lançamentos e cruzamentos.

Playmaking – quando ele está com a bola, os companheiros já ficam prontos para receber a bola. Quem tem essa característica pode ser considerado o principal criador de jogadas.

Scoring – a estrela do artilheiro. Esse sabe marcar gols.

1-1 Scoring – ele não pipoca quando está cara a cara com o goleiro.

Side – joga mais pelas pontas.

Post Player – fica meio na banheira, e é bom para rolar a bola para quem vem de trás.

DF Positioning – o atacante esperto que sabe a hora certa de avançar e não ser pego pela linha de impedimento.

Shooting From Distance – acerta chutes de longe com mais facilidade.

Centre – joga mais pelo meio.

Penalties – profissional nas cobranças de pênaltis.

1-Touch Passing – perito em dar passes de primeira.

Outside of the boot – o jogador chuta bem com a parte de fora do pé. Ótimo para chutes de trivela.

Marking – gruda no atacante e não é driblado facilmente.

Slide Tackle – muito bom em carrinhos eficientes, dificilmente faz faltas.

Passing – parecido com o anterior.

Covering – fica na sobra da defesa para não deixar o gol desprotegido.

DF Control – com ele a defesa se comporta melhor em conjunto.

Penalty Stopper – goleiro que costuma defender pênaltis.

1-on-1 Stopper – goleiro que não pipoca na mão a mano.

Long Throw – consegue cobrar laterais a uma distância absurda.

Reaction – o cara costuma ir com tudo para o ataque.

AS POSIÇÕES

Ok, os vermelhos atacam, os azuis defendem... Mas o que exatamente são cada uma das posições que ficam ao lado dos nomes dos jogadores?

DEFESA

SWP – Sweeper. É o líbero, o zagueiro que fica na sobra.

CB – Center Back. Zagueiro.

SB – Side Back. Lateral.

MEIO

DMF – Defensive Midfielder. Volante.

WB – Wing Back. O famosos ala.

CMF – Center Midfielder. O meia que distribui as jogadas e não sai dali.

SMF – Side Midfielder. Meia-esquerda e meia-direita.

AMF (no PES é AMF. Em WE, é OMF) – Attacking Midfielder. O meia ofensivo.

ATAQUE

WF – Wing Forward. O atacante que chega pelos lados do campo.

SS – Second Striker. Segundo atacante, o que joga um pouco mais atrás sempre perto do atacante principal.

CF – Center Forward. O atacante principal, a referência na área e líder do ataque.

ESTRUTURA DA MASTER LEAGUE

TEAM INFORMATION

Opponent Data: Mostra a formação de seu próximo adversário e a média das notas dos jogadores. Isso ajuda caso você costume usar marcação especial nos principais jogadores.



Match Analysis – Mostra os resultados de suas partidas nessa temporada, para você ver seu histórico contra um determinado time no jogo de ida ou se perde muito fora de casa. Frescura.

Records Room – divide-se em: My Best Eleven mostra sua equipe mais vencedora, e o Season Results lhe dá várias estatísticas das suas temporadas, sua colocação no ranking, porcentagem de vitórias etc.

Development Sheet – Apenas mostra o quanto seus jogadores evoluíram desde que chegaram ao time.

TEAM ADJUSTMENT

Set Formation – é aqui o lugar para mudar a formação do time e os jogadores. O que for mudado aqui será permanente. Toda vez que você entrar em uma nova partida é a formação daqui que aparecerá.

Regulate Condition – sabe a setinha ao lado do nome do jogador, que mostra se está com bom preparo físico? Aqui você pode tentar melhorar a de um jogador que esteja ruim. É só escolher os atletas e dar OK. Será consumida uma parte da barra de Figue, e ainda há o

risco de piorar a condição física, então cuidado.

Team Training – obviamente, é para treinar. O treino básico é o famoso rachaço dos titulares contra os reservas, mas dá para bater faltas, escanteios e mudar um monte de opções.



Pre-Season Training – só funciona quando a temporada acaba e antes da outra começar. Seu time treina automaticamente, aumentando os atributos como se fosse um jogo normal. O bom é que dá para escolher o que cada um vai melhorar. Use com moderação por causa da barra de Figue.

Edit Team – quando quiser mudar os números das camisas ou seu estádio, é só entrar nessa opção. Quando uma temporada acaba, também é permitido mudar o estilo das camisas e o escudo do time.

LEAGUE INFORMATION

League Match Info/Cup Info – ambas as opções têm as mesmas divisões, a primeira sobre assuntos da liga e a segunda da copa. Rankings Table é a tabela de classificação; Team Information mostra um monte de estatísticas dos seus jogadores; Goal Ranking é a lista dos artilheiros, e Goal Assist Ranking é das assistências. Awards só fica disponível no fim da temporada para ver quem foi o melhor jogador, o artilheiro etc.

Team Information									
	Team	League	Win Ave						
W	D	L	GS	GC	GD				
5	2	0	11	4	7	2	0		
								Club Ranking	Rk:46
1	BORGES	5.8	0	0	0	0	0		
2	A. FERDINAND	6.0	0	0	0	1	0		
3	SCHUT	6.2	0	0	0	0	0		
4	CORLUKA	5.9	0	0	0	0	0		
14	MARVEAUX	6.0	0	0	0	0	0		
5	K. NAKAMURA	6.4	1	1	1	1	0		
6	DODO	6.3	1	1	0	0	0		
8	DUNN	6.0	2	0	0	0	0		
7	FRANCIA	5.8	0	1	0	0	0		
10	SERGIO GARCIA	6.3	4	1	0	0	0		
9	GRIFFITHS	6.3	1	3	0	0	0		

Ranking – é como se fosse o ranking da FIFA. Mostra todos os 72 times da Master League e é atualizado quatro vezes por ano utilizando critérios bizarros e desconhecidos. Basicamente, ganhar de adversários altos na tabela é o que o faz subir, então aceite os desafios de pré-temporada contra os times mais fortes. Mesmo assim, é muito estranho que times de segunda divisão fiquem entre os 30 primeiros.

Total Goal Ranking/Assist – número total de gols/assistências somando as temporadas.

Rating Rankings – os jogadores com a média de notas mais altas em cada posição.

Basic Info – explica alguns conceitos básicos que já explicamos nesta matéria.

NEGOTIATIONS

Search

São tantas as opções e explicações nesta parte que ela precisa de uma seção própria.

Quick Search

Jeito rápido e eficiente para encontrar alguns jogadores não famosos, mas bons de bola.

- **Select by Future Potential** – não se engane: aqui não é exatamente o lugar para “investir na base”. Embora aqui só haja jogadores com no máximo 26 anos, esta opção mostra alguns jogadores que têm potencial para crescer seus atributos e que não estão muito satisfeitos nos clubes em que jogam. É o melhor lugar para achar atletas bons e que não custam muito.

- **Select by Openess to Negotiation** – Todos listados aqui estão com muita vontade de sair do atual time. Não vai ser difícil contratá-los, basta ter o dinheiro. Só verifique a idade, pois não vale a pena contratar um cara mais de 35 anos.

- **Select by Current P** – mostra alguns jogadores mais caros que têm alguma chance de ir para seu time, de acordo com o dinheiro que você tem atual-

mente. Às vezes o salário nem é muito caro, mas o valor do passe é um absurdo.



Talent Search

São diversos filtros para procurar jogadores que desempenham funções específicas no campo.

CF Play – centroavantes, como Van Nistelrooy e Ibrahimovic.

Striker – são os artilheiros, os principais atacantes, que sabem jogar a bola na rede, como Henry, Shevchenko e Eto'o.

Shadow Striker – é o jogador que joga um pouco mais atrás e não recebe tanta atenção da defesa, mas chuta muito bem e faz muitos gols. Exemplos são Lampard, Rooney e Duff.

Attacking Midfielder – o meia-ofensivo, que arma as principais jogadas e liga o meio ao ataque. Talvez seja o jogador mais importante do time, e

entre eles estão Kaká, Ronaldinho, Lampard, Riquelme e Totti.

Winger – são os atletas que jogam pelas pontas, seja no meio de campo seja no ataque, como Cristiano Ronaldo, Giggs e Jankulovski.

Defensive Midfielder – os famosos volantes. O bom é que quando são habilidosos também podem subir ao ataque sem medo. Mas têm de ser do porte de Iniesta, Gilberto Silva e Mascherano.

Side Back – chame de laterais, alas ou o que for. Lembre de Ashley Cole, Maicon ou até mesmo Roberto Carlos.

Stopper – o último zagueiro do seu time, o que vai parar a estrela do outro, como Puyol, R. Ferdinand e Nesta.

Tough Tackler – zagueiros que não têm muita habilidade, mas chegam bem forte nos adversários, tem um ótimo Body Balance e por isso costumam ganhar a maioria das divididas. Alguns exemplos são Terry, Lúcio e Metzelder.

Defense Leader – o principal zagueiro, os estrelos como Cannavaro, Nesta e Chivu.

Goalkeeper – goleiros.

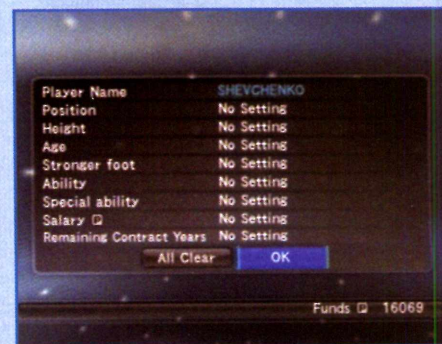
Free-Kick Taker – grandes cobradores de falta. É sempre bom ter um no time.

Fast Runner – os velocistas. Você já deve ter tomado gol deles, porque seus zagueiros dificilmente conseguem acompanhá-los. Embora existam alguns muito rápidos, como Owen e Eto'o, nenhum se compara a Martins, que possui status 99 em Acceleration e Top Speed (e só 24 anos).

Utility Player – chamamos estes de “coringas”. Todos listados aqui podem jogar em pelo menos cinco posições diferentes. Alguns são até estranhos, pois podem ser tanto volantes quanto centroavantes. Iniesta, Diouf e Schweinsteiger são bons nomes neste quesito.

Advanced Search

Opção para buscas mais específicas. Caso esteja procurando por um jogador em especial, é só colocar o nome dele e pronto. Caso seja um pouco mais abrangente, dá para colocar parâmetros para posição, altura, idade, destro ou canhoto, habilidades especiais, faixa de salário e por anos de contrato restantes.



Search by Group

Para procurar entre as quatro ligas dentro da Master League, mais a segunda divisão, mais os grupos especiais. Esses são: Newcomers, para quem quer investir na base, pois é aí onde fica os jogadores que estão estreando nessa temporada, com no máximo 19 anos de idade; os não-afiliados; Others,





que são todos os jogadores sem clube, geralmente pelo fato do time original dele não estar na Master League (o que inclui os originais do seu time. Por exemplo, se escolheu o Milan e começou com o time podre da Master, Kaka vai estar na seção Others). E finalmente Edited Player, com os jogadores criados por você. Caso você seja um apelão que cria jogadores com tudo 99, fique sabendo que o salário de um desses vai ser uma fortuna.

Search by Nationality

Procura os jogadores dividindo por países.

Show all Players

Mistura todos os atletas em um único lugar, em ordem alfabética dos países. É meio inútil, pois são mais de 3 mil jogadores em um lugar só. É mais fácil procurar por nacionalidade, é quase a mesma coisa e mais organizado.

List

Quando você coloca um jogador na lista, tanto do seu time quanto para contratar, ele vem para a lista. Você vai colocando caras na lista antes do período de contratação, e, quando chegar a hora certa, é só vir aqui e mexer em todos de uma vez, sem ter de ficar procurando de novo por eles.

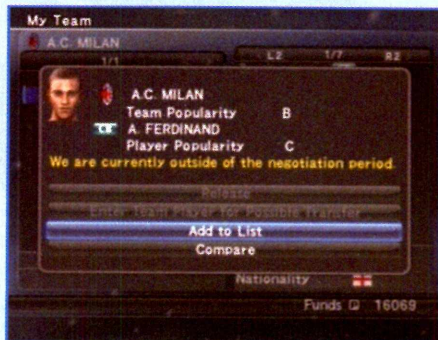
Expected Earnings

Não leve essa opção muito a sério. O computador dará uma estimativa de quanto você terá de dinheiro (na verdade calcula apenas o dinheiro por ter ganhado o campeonato) no fim da temporada, para poder se programar na hora de fazer as contratações. É claro que ele faz a conta se baseando no seu número de

vitórias e sua posição, então bastam algumas derrotas para a conta mudar totalmente. Ignore.

My Team

É o lugar para administrar seu time na época de contratações. Você pode mandar atletas embora (release) pagando uma multa ou deixá-los abertos a negociação para ver se algum time demonstra interesse em comprá-los. Também é no My Team que se pode negociar as renovações de contrato. Você pode não se preocupar muito com isso, pois é meio automático, mas às vezes seu time é picareta e oferece o salário de 1 "real" para o jogador, então é sempre bom dar uma olhada, e aumentar sempre que necessário. Lembrando que não dá para mandar um jogador embora se ele estiver com o contrato pendente: você tem que renovar primeiro pra depois mandá-lo embora. Ele só vai sozinho se não houver negociação até a última semana da temporada.



MARKET DATA

Exibe as transações entre os outros times.

CALENDAR

Mostra a tabela para todos os jogos do ano. Dá para ver quando seu time jogará duas vezes na mesma semana, no caso de ter jogo do outro campeonato, e ver quanto falta para chegar o período de contratação.

GENERAL SETTINGS

Muda as opções, como a bola, tempo de jogo etc., no fim da temporada. É possível mexer no nível de dificuldade.

SAVE

Salve seu jogo no memory card manualmente ou ligue o Auto-save para que o jogo cuide disso a cada partida completada. Save My Team Data é para salvar o seu time com todas as atributos extras que os atletas ganharam, para jogar com eles assim em outros modos, contra os amigos.

TOP MENU

Volta para o menu principal.

PEQUENAS DICAS

A Master League agora conta com um sistema de popularidade. Se o seu time tiver popularidade nível C, por exemplo, não poderá contratar jogadores nível A. Para ficar mais famoso, basta vencer partidas. Empatar deixa sua condição a mesma e, se perder, perde um pouco de prestígio. Ganhar campeonatos eleva em muito sua condição, às vezes aumentando um nível in-

teiro. O ranking, em ordem crescente, é D, C, B, A e S.

Na hora de contratar, não procure qualquer jogador só pelo nome. Jogadores famosos dificilmente virão para seu time. Na tela de procura, aperte para a direita e três estrelas aparecem ao lado do nome do jogador. Quanto mais estrelas ligadas, mais chances o jogador tem de ir para seu time.

Fique atento também às setas quando se aperta para a direita novamente. Elas determinam o nível de evolução do jogador. Se está para cima, ele está em uma boa fase, melhorando bem mais seus atributos. Se estiver reta, ele está evoluindo normalmente. E se estiver para baixo, os atributos irão piorar, pois ele está ficando velho.

Nas contratações de meio de temporada, vale a pena ficar com pouco dinheiro para comprar um jogador mais forte. Com jogadores melhores, você ganha mais partidas e consequentemente mais dinheiro, pagando os custos.

Mesmo que seu time seja campeão e classe A, não é todo jogador que vai querer ir para seu time. Alguns por "rivalidade" – ou seja, o time dele foi muito bem no campeonato em que você foi campeão – ou por seu time estar bem abaixo no ranking dos 72 times.

Fique de olho na pequena barra laranja, que fica abaixo da barra verde de Stamina do jogador. Ela é o cansaço acumulado ao longo das partidas. Quando ela tiver passado de uns 60%, deixe o jogador descansar por uma partida.

Seus primeiros jogos serão bem difíceis. Os originais da Master League estão ainda piores esse ano. Quando chegar a hora de contratar, procure alguns desconhecidos do "Future Potential", como Sergio Garcia, K.Nakamura, Griffiths e, principalmente, algum goleiro.

WORLD TOUR

Que bom ver um novo modo de jogo single player que realmente vale a pena. O World Tour é

muito mais legal que os Nippon Challenges que existiam antes e bem mais desafiador. Seu objetivo é ganhar as partidas sob condições específicas. Às vezes a partida já começa na prorrogação, às vezes seu time está com dois jogadores a menos e por aí vai.

Esse é o melhor modo para ganhar PES para gastar no PES-Shop. Cada vez que você passa uma etapa, que é constituída de três, cinco ou mais fases, você ganha uma bela quantia de PES.

Nem precisamos explicar os menus desse modo, é tudo muito simples. Ah, mas quando você vai para alguma partida que começa já no segundo tempo ou algo assim, você NÃO consegue mudar os jogadores, alterar formação nem nada do gênero antes de entrar na partida. Você tem de entrar, então pausar durante o jogo e aí sim fazer as substituições e o que mais quiser.

Para ajudar aqueles que não entendem muito de inglês a saber o que devem fazer em cada partida ou mesmo aqueles que estão jogando a versão japonesa, vamos colocar as 50 missões aqui. Tenha em mente que boa parte dos times é escolhida aleatoriamente, por isso não vamos colocar qual time você enfrenta. Também não colocaremos "Vitória" como condição para completar o desafio, mas lembre-se de que não importa o que se pede, você tem que ganhar a partida para ir à próxima.

ASIA OCEANIA ROUND

1 – WIN COMFORTABLY

Começando do início da partida, vença por 2 ou mais gols de diferença.

AFRICAN ROUND

2 – STARTING PLAYERS ONLY

Começa do segundo tempo, e não há substituições restantes.

3 – AVOID THE OFFSIDE TRAP

Não fique em impedimento nenhuma vez durante a partida.

4 – LAST 15 MINS.

Seja rápido, pois jogo já começa no segundo tempo da prorrogação!

NORTH/CENTRAL AMERICAN AND CARIBBEAN ROUND

5 – Score with a Substitute

Primeiro tempo da prorrogação. Você deve marcar um gol com um reserva.

6 – All About Defence

Já é segundo tempo e seu time está ganhando. Se tomar um gol, já era.

7 – Add variation to Your Attack

Vença marcando gols com 2 jogadores diferentes.

SOUTH AMERICAN ROUND

8 – Individual Brilliance

Prorrogação. Pegue a bola a pelo menos 30 metros do gol e faça o gol com o mesmo jogador, sem tocar para ninguém, num belo lance individual. Não precisa chutar de longe, é só não tocar a bola.

9 – Penalty Shootout

Vença nos pênaltis.

10 – Shoot on Sight

Agora começa a ficar interessante. Você deve chutar ao gol no mínimo 10 vezes, e 60% dos chutes devem ser "on target", como eles dizem. Quer dizer, são os chutes que não vão para fora, são aqueles que ou o goleiro defende ou entram no gol.



11 – Attack Down the Wings

Vença marcando pelo menos 2 gols vindos de cruzamento.

12 – Watch Your Stamina

Embora comece já no 2º tempo da prorrogação e seu time esteja vencendo, os jogadores estão muito cansados. Agüente firme.

13 – Comeback

Estamos no segundo tempo. Seu time está perdendo para a seleção brasileira. Vire o jogo.

EUROPEAN ROUND A

14 – Good Teamwork

Tenha pelo menos 60% de posse de bola no fim do jogo. É mais fácil fazer um placar bom e ficar tocando a bola na defesa.

15 – Manager's Orders

Basta vencer, mas o computador é que vai comandar a formação, substituir jogadores e ligar estratégias sozinho.

16 – Overcome Player Deficit

Segundo tempo, e dois jogadores seus foram expulsos.

17 – Adverse Player Condition

Seus jogadores estão todos com seta para baixo.

18 – Put Away Your Chances

Vença chutando ao gol no máximo três vezes. Ainda bem que já começa na prorrogação.

19 – Score From a Quick Attack

Faltam 5 minutos para acabar o jogo! Você praticamente só tem um ataque para fazer o gol da vitória.

EUROPEAN ROUND B

20 – Get a Clean Sheet

Vença sem tomar gols.

21 – Shot Accuracy

Chute pelo menos cinco vezes ao gol. 70% dos chutes não podem ir para fora.

22 – No Key Players

Alguns de seus melhores jogadores não estarão em campo. Dê um jeito e vença.

23 – Take Advantage of Limited Chances

Vença com menos de 40% de posse de bola. O segredo é deixar o adversário atacar bastante, tirar a bola apenas perto da sua área e tentar fazer o gol com toques rápidos. Quando estiver ganhando, perca a bola de propósito no ataque.

24 – Score From Open Play

Pelo menos dois gols devem ter assistência.

25 – Injured Players

Este é difícil. Seu time inteiro está quebrado, com a

cruz amarela. Um simples atleta não faz tanta diferença, porém você verá como é jogar com um time inteiro assim. Parece até o time inicial da Master League.

EUROPEAN ROUND C

26 – Watch Your Discipline

Segundo tempo, perdendo, nenhuma substituição e todos os jogadores pendurados.

27 – Dribble the GK

Esse desafio tem deixado muita gente confusa. A condição de vitória é “drible o goleiro e marque o gol”. Porém, quando você faz isso, ainda assim não é suficiente. Você deve driblar o goleiro e entrar com bola e tudo no gol, SEM CHUTAR. Como está mais difícil de driblar goleiros nesta versão, pode não ser tão fácil. Uma alternativa: tomar a bola de um goleiro dando carrinho e entrar com ela no gol também vale.

28 – Change the Game with a Substitution

Faltam 15 minutos para acabar a partida. Pause e faça uma substituição. Agora marque um gol com o cara que acabou de entrar.

29 – Accurate Passing

Sua média de passes certos deve ser de pelo menos 85% ao final da partida. Faça o esquema de abrir dois gols de vantagem e ficar tocando a bola na defesa.

30 – Score a Hat-Trick

Para avançar, basta marcar três gols com o mesmo jogador nesta partida.

31 – Take Advantage of Limited Chances 2

É a mesma coisa do desafio 23, só que dessa vez começa no 2º tempo. E seu adversário já está ganhando o jogo.

EUROPEAN ROUND D

32 – Win as a Team

Marque um gol com um jogador titular e outro com um reserva.

33 – Watch Your Stamina 2

Seu time vai ter de jogar o segundo tempo inteiro com metade da stamina.

34 – Repel Opposition Attacks

Ao 15 minutos do primeiro tempo, você já está vencendo. Mas o negócio aqui é tomar chutes a gol. O computador tem de chutar pelo menos 10 vezes. Torça para que seu goleiro ajude.

35 – Score From Distance

Esse pode ser um dos desafios mais difíceis do jogo. Times um pouco mais técnicos, como o Milan, podem sofrer para marcar um gol a pelo menos 25 metros de distância. Chute cruzado para facilitar.

36 – Completely Dominate Opposition

Esta é para humilhar: faça no mínimo três gols, não tome nenhum e faça no máximo três faltas. Lembra-se que faltas incluem impedimentos.

37 – Add Variation to Your Attack 2

Marque gols com pelo menos três jogadores diferentes.

SELECTION ROUND

38 – Score From Open Play 2

Igual ao desafio 24, mas são três assistências.

39 – Major Comeback

Segundo tempo, perdendo por dois gols. Vire o jogo.

40 – Win a Tempestuous Encounter

Aconteceu algo muito feio no primeiro tempo. Você começa o 2º tempo perdendo, e três dos seus jogadores e um do adversário foram expulsos, fora que não dá mais para substituir ninguém. Mas dá para ganhar.

41 – Fairplay

Faça apenas uma falta (ou nenhuma) no jogo inteiro. Cuidado com os impedimentos.

42 – Make a Difference as a Team Player

O desafio mais curioso. Você irá controlar apenas um jogador do seu time a partida inteira. Basicamente, você terá que se guiar pelo mapa, pois não é bom ficar correndo pelo campo inteiro. Apenas espere um pouco e o computador tocará a bola para você.

CLASSIC ROUND

Uma observação nesta parte: quando você passa um dos desafios do Classic Round, habilita a seleção que enfrentou. Por isso, evite comprá-las no PES-Shop e economize um monte de PES.

43 – Major Victory

Se você é do tipo apelão, que gosta de diminuir a dificuldade, a hora de fazer isso é agora. Enfrentando a Classic Argentina, seu objetivo é ganhar de nada menos que 6 gols de diferença, marcando com pelo menos três caras diferentes. Para ajudar, seus jogadores estarão com seta para cima.

44 – No Radar

Vença o Classic Brazil numa partida sem radar.

45 – Adverse Player Condition 2

Todos do time estão com seta para baixo, e já estamos nos 15 do 2º tempo. Vença por 2 gols.

46 – Overcome Player Deficit 2

Seu time perde por dois gols e tem um jogador a menos. O bom é que a Classic France não é tão difícil.

47 – Score From a Set-Piece

Faça pelo menos dois gols, e um deles tem que ser de falta ou escanteio.

48 – Dominate in the Air

Faça três gols de cabeça contra os grandes alemães. Cruze o tempo todo e pressione ao máximo.

49 – Go for Goal as a Team

Esse é o mais legal de todos. Você deve fazer gol com um atacante, um meia, um defensor e um reserva. Esse defensor pode ser um dos laterais também. É contra a chata seleção Classic Italy, pra ficar mais difícil.

FINAL ROUND

50 – Team Effort

Seus adversários estão com seta totalmente para cima. Metade dos chutes do seu time não pode ir para fora, você deve ter pelo menos metade da posse de bola, mais de 80% de passes certos e não cometer NENHUMA FALTA, seja ela falta mesmo ou até um impedimento. É bem difícil nos níveis de dificuldade mais avançada.

Pronto, você terminou todas as missões... Mentir! Já foram 50, e agora o jogo o presenteia com mais 50! Elas não mudam muito em relação às outras, são apenas com times mais difíceis e alguns quesitos um pouco maiores (por exemplo, fazer três gols ao invés de dois). Divirta-se!

COMMUNITY

O modo Community é a melhor adição feita em WE em muito tempo. Aqui, você pode registrar até 16 jogadores, e toda partida que vocês fizerem por este modo ficará guardada, contando número de vitórias, gols tomados e sofridos, média de chutes a gol etc. É quase perfeito, e acabará com a maioria das discussões do tipo “mentira, nunca perdi de 6xo”. O jogo só não vai guardar se você jogou com um controle sem vergonha que fica com o R1 travando. Bobagens à parte, vamos destrinchar esse modo.

Create a Community

Você pode criar quantas quiser (para o caso de você ser um cara bem popular que costuma trazer mais de 16 amigos para sua casa). Bom, quando você vai criar uma comunidade, é obrigatório dar um nome a ela, ter no mínimo dois jogadores (óbvio) e colocar o signo de cada um. Esse lance do signo é meio frescura, mas algumas estatísticas os utilizam como base.



A tela principal deste modo é bem simples. Além de **Top Menu** e **Save**, temos **User Registration**, que serve para registrar um novo membro na comunidade sem ter que sair antes; **Community Info**, onde são mostrados os rankings (mais sobre isso daqui a pouco); e **Proceed to Match**. É através dessa op-

ção que você realizará suas partidas. Esqueça que a velha opção Match existe, todas as partidas contra os amigos registrados deverão ser feitas por aqui caso queira que elas contem no ranking. Ah, apenas um lembrete: não se esqueça de salvar seus jogos constantemente. Caso saia do modo Community ou desligue o PS2 sem salvar, nada ficará gravado.

Proceed to Match

É dividido em Match, que é o amistoso simples e básico de sempre – e é possível jogar em duplas também; **League Structure** e **Cup Structure** são aquilo que você já conhece, mas sem times controlados pela CPU. No caso do League Structure, a grande vantagem é que você não vai precisar ficar anotando em um caderninho quem jogou contra quem e qual quer um pode jogar contra qualquer um sem ordem específica de rodadas; e temos também o **Challenge Training Match**, que se divide em três opções.

Free-kick Shot é um desafio para ver quem marca mais pontos em 3 tentativas de cobranças de falta. Quando escolher essa opção, dá para variar a dificuldade: Beginner tem o alvo no centro do gol em meia altura; Intermediate coloca os alvos rasos e altos em diversos lugares; e o Advanced deixa os alvos geralmente nos ângulos, sem falar na barreira atrapalhando. Lembre-se: quanto mais forte e mais perto da zona vermelha a bola for, mais pontos você ganha. **Free-kick Long Pass** também é sobre faltas, só que o lance é fazer lançamentos em cima dos alvos. E **Penalties...** Bom, não precisa de explicação, certo?



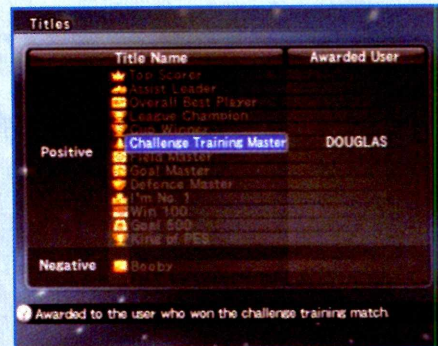
Community Info

É o lugar onde ficam guardadas todas as informações sobre suas mais vergonhosas derrotas. Ah, e as vitórias também, mas elas não têm graça.

Rankings – a parte mais competitiva das estatísticas. **Win & Loss Ranking** mostra quem é o líder nas vitórias, derrotas, empates, no número de jogos disputados, na porcentagem de vitórias e quem conseguiu o maior número de vitórias seguidas; **Positive Rankings** exhibe os líderes em pontos (que são a soma dos outros quesitos), gols, assistências, pontaria (a porcentagem de gols marcados pelo número total de chutes), gols marcados por jogo, a média geral das notas dos jogadores, número de passes certos e posse de bola; em **Negative Rankings**, quem for o líder é o pior, e os quesitos são faltas, cartões amarelos, vermelhos, gols sofridos e chutes tomados.

Stats – Individual Results é para estatísticas individuais, sem comparar com outros jogadores; nos **Match Results** você vê o número de jogos,

vitórias etc., contra cada um dos adversários; **Results vs Teams** serve para ver contra quais times você jogou; **Win/Loss Details** mostra os resultados de cada partida disputada, assim não tem mais roubo nos placares anotados; e **Titles** dá uma série de troféus em diversas categorias, como o que tomou menos gols nas últimas 10 partidas, o artilheiro de um campeonato, e até ao que mais perdeu recentemente. É meio impossível um único jogador ter todos os troféus, eles vão passar de mão em mão facilmente.



Calculation – entre em **Team Based Calculations** para ver quais os times mais usados e os mais vitoriosos, **Star Sign Based** para os signos que mais ganharam ou perderam, ou **Formation Based** para ter uma idéia de quais formações garantiram pontos e as que são um fracasso.

2 vs 2 – obviamente, indica os resultados das partidas em duplas, e também quem se dá melhor com quem.

DO SEU JEITO

O que seria de um jogo tão completo se ele não possuísse um modo de edição de personagens e times? Não seria completo e não se aplicaria a PES 2008. Aqui você tem uma opção só para editar uma série de pontos do jogo, como jogadores, times e até mesmo o logo das equipes.

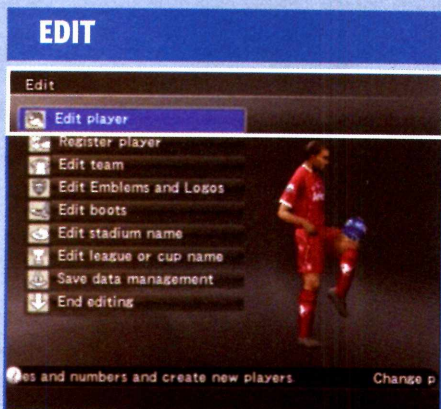
Na opção **Edit Player**, você pode personalizar qualquer jogador do game, mudando sua aparência, corte de cabelo, atributos, comemorações e a velocidade de crescimento na Master League. As opções são tantas que você pode até mesmo colocar óculos escuros ou cabelos do tipo black power imensos, daqueles que daria para esconder uma bola dentro. O legal da edição é que você pode criar um jogador fantástico ou apenas alterar os nomes dos jogadores semioficiais, como o caso do Rosário que é o Romário.

A opção **Register Player** permite que você crie um jogador do zero e o coloque em um time. As mesmas opções do **Edit Player** estão aqui. Dá um pouco de trabalho, mas é interessante para criar jogadores que não estão presentes nem mesmo de forma não-oficial.

Se você não está feliz com a seleção brasileira, ou de qualquer outro time, você pode ser o técnico e trocar os jogadores aqui. As opções para as seleções permitem que você altere a formação inicial e os números da camisa. Para os clubes além dessas

duas, você pode alterar o estádio do time. Para os times totalmente criados do zero, você pode alterar o nome da equipe, o uniforme e o emblema.

Se você é o artista da sua turma, pode mudar os emblemas, logos e chuteiras. Se a criatividade não tem fim, você pode mudar o nome dos estádios, ligas e copas. Enfim, praticamente tudo está liberado para você dar seu toque no jogo, pois se você com-
prou pode fazer o que quiser, não é?



Muita gente adora, muita gente acha besteira, mas o fato é que o modo Edit em WE/PES permite um número absurdo de modificações. E cá estamos nós para dizer o que é cada coisinha escondida nesse modo. Só uma observação: se você está jogando a versão para PlayStation 3, fique sabendo que ela tem muito menos opções que a do bom e velho PS2.

Edit Player

Aquí vale a mesma coisa dos times: não edite jogadores existentes, e sim os dos times A a R, que são todos iguais.

Player Name – muda o nome do jogador, o nome pelo qual o narrador vai chamá-lo – se não houver um nome igual, procure um parecido – e o nome que aparece na camisa.

Basic Settings – escolhe opções simples: idade, pé direito ou esquerdo, tendência a fraturas, tipo de drible, como cobrar faltas, pênaltis e tiros de meta, comemorações e nível de crescimento na Master League.

Position – Precisa explicar?

Nationality – o país onde o jogador nasceu.

Appearance – Parece pouca coisa, mas há uma monstruosidade de opções para mudar a aparência do jogador. Falar cada pequena opção é desnecessário, basta você modificar para entender o que muda. Vamos falar apenas das opções maiores:

Head – muda o rosto, sobrancelhas, olhos, nariz, bochechas, boca e mandíbula. Nessa parte também tem o Hair, que são cabelos em geral: corte de cabelo, barba e óculos. Não nos pergunte o que óculos tem a ver com cabelo.

Physique – altura e peso. As outras opções são para deixar certas partes do corpo mais gordas ou magras, maiores ou menores.

Boots – só muda a chuteira que o jogador vai usar.

Accessories – coisas que nem todos os jogadores podem colocar, como tipo de luvas e afins, entre

outras comuns a todos, como camisa pra dentro ou fora do calção e mangas curtas ou longas.



Ability/Special Ability – para encher os parâmetros do seu jogador. Não há limites de pontos, por isso você pode ser apelão e colocar tudo 99 e dar todas as estrelas que quiser para seu deus do futebol. E assim terminamos o modo Edit Player.

Register Player

Se quiser colocar seu jogador criado em algum outro clube, é só vir aqui, encontrar o atleta e colocá-lo no clube de sua preferência.

Edit Team

Set Formation – muda os titulares, esquema tático e afins. Cuidado, o que você mudar aqui vai ficar valendo para todos os modos de jogo.

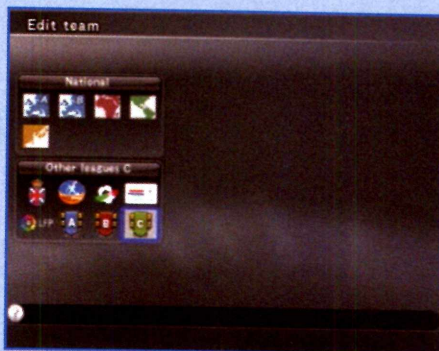
Number – muda os números das camisas.

Team Name – muda tanto o nome do time quanto a abreviação do nome.

Strip – a mais importante. Dá para criar times nessa opção. Como exemplo, vamos mostrar como criar o São Paulo, um time bem fácil de fazer, em 10

passos. Assim, você aprende de uma forma mais prática. E que fique claro que quem está fazendo essa matéria é corintiano, então o uniforme não vai ser tão detalhado, mas dá para reconhecer.

1) Antes mesmo de entrar em Edit Team, você teve que escolher um time para editar. Não escolha equipes já existentes. Vá ao último grupo, Other leagues C, e escolha qualquer um dos times, de A a R. Esses estão aí justamente para serem modificados.



2a) Entre em Strip e escolha 1st Strip, seu primeiro uniforme. Selecione o quadro da camisa e cinco opções aparecem. A primeira é para escolher se haverá colarinho ou não. Escolha o colarinho. Abaixo da opção da camisa, há um quadrado com uma cor. Clique nele e mude a cor da camisa para branco. Lembre-se: as três cores no máximo resultam em branco, as três zeradas dão em preto.

2b) A próxima opção é para detalhes bem pequenos, ignore-a. a terceira é para detalhes nas mangas. Você pode entrar e escolher a terceira sugestão, mas tanto faz. Bom, continuando, a quarta e quinta opções (Large Parts) são bem importantes. Na primeira coluna, de cima para baixo, escolha a





17ª sugestão. Tem uma linha horizontal, e está logo acima de uma bem parecida. Deixe-a na cor vermelha. Entre em Large Parts 2 e escolha a que estava logo abaixo da última que você escolheu, e deixe na cor preta. Pronto, sua camisa está pronta. Não se esqueça de sair dos menus confirmando a opção OK, e não sair apertando triângulo para fugir sem salvar as mudanças.



3) Agora volte e escolha o calção. Esse é bem mais simples, basta escolher o modelo e mudar as cores de possíveis listras. Escolhemos o 15º de cima para baixo na terceira coluna, com o calção branco, obviamente, e listras pretas e vermelhas.

4) Volte e escolha as meias. Funciona do mesmo jeito do calção.

5) Você pode escolher e mudar a faixa de capitão

também, essa frescura é por sua conta.

6) Seu uniforme está pronto! Ou quase. Bem, o básico é isso. Saia e, se tiver paciência, faça o seguinte uniforme, e os dois do goleiro. Vamos te ajudar passando algumas coordenadas.

2º uniforme – camisa: com colarinho, vermelho; Large Parts 1: 26ª opção de cima para baixo na primeira coluna, cor preta; Large Parts 2: 11ª sugestão de cima para baixo na terceira coluna, branca; Isso vai deixar a frente muito legal, mas atrás vai ficar meio estranho... Mesmo assim, não fica ruim. Calção: igual ao 1º, só mude as cores. Idem para as meias.

Uniforme do goleiro: camisa igual ao 1º uniforme da linha, mas com a cor base preta, Large Parts 1 branca e Large Parts 2 vermelha. Calção preto; Meias brancas.



7) Prossiga para Chest Logo. As letras aí são para o caso de você querer colocar algo escrito na camisa – como o LG na camisa do São Paulo. Logo 1 e 2 são para desenhos de patrocínio, que você tem que fazer na raça no editor de logos. Esqueça isso. Selecione a camisa com os dizeres ON/OFF. Deixe Chest Number em Off, pra tirar o número da frente, e Emblem em On para que o símbolo do time apareça, caso você tenha feito um ou queira colocar outro (não é vergonha deixar sem nada). Volte e escolha a camisa com setas. Selecione Emblem e deixe-o no meio das duas listras da camisa.



8) volte e entre em Back Logo. Na terceira opção, escolha o último tipo de letra e deixe preta. No número, a mesma coisa. As camisas embaixo

fazem a mesma coisa que no item 7, se precisar. E o Shorts Logo também é parecido.

9) A última opção, Supporter Colours, deixa você escolher duas cores que sua torcida vai usar no estádio. De preferência, branca e vermelha.

10) Voilá! Você criou um autêntico uniforme do São Paulo. É possível fazer a maioria dos times famosos, contanto que não queira colocar os patrocinadores...

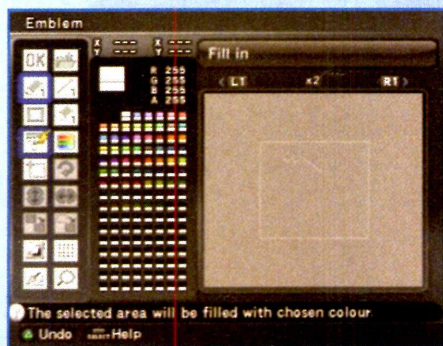
Emblem – Choose Team Emblem deixa você escolher o símbolo do seu time. Por exemplo, se criou o símbolo do São Paulo, é aqui você vai deixar esse símbolo como sendo do São Paulo efetivamente. **Edit Flag** é para mudar as cores e o estilo do bandeirão que a torcida estende no estádio com o símbolo do seu time.

Stadium – escolha o estádio do seu time. Já que estamos sempre falando do São Paulo, escolha o estádio 24, Amerigo Atalantis, que é na América do Sul e é bem grande. Dê OK em tudo e volte até a primeira tela do modo edit, escolha Edit Stadium Name. Só dá para mudar o nome dos fictícios. Escolha o Amerigo de novo e mude o nome para Morumbi. Até isso dá para mudar!

Edit Emblems and Logos

Um lugar com umas ferramentas interessantes para construir o escudo da sua equipe. Você pode criar o símbolo ou então um logo de patrocinadores ou algo do gênero. Criar logos não vale muito a pena, até porque você tem de construir do zero, é trabalho demais e a recompensa nem é tão boa.

No começo a única opção é a **Create from Scratch**. Modify e Delete só ficam disponíveis quando Você já tiver feito um símbolo, e você consegue adivinhar para o que elas servem. Continuando, escolha **128 colors**.



Chegamos à grande divisão: para criar um símbolo legal sem ter que passar mais de 2 horas fazendo ajustes toscos, o segredo é entrar em Parts Composition. A idéia é você pegar um símbolo já existente e deixá-lo sendo o esboço da sua criação. Quando você entra nessa opção, vê que existem oito camadas para escolher. A camada 1 sobrepõe a 2, que sobrepõe a 3, e assim por diante. É possível arrumar essa ordem sempre que quiser. Escolha qualquer camada, depois **Select Image**. Pegue alguma figura que lembre seu símbolo. Nem precisamos listar as opções de edição, brinque com elas um pouco, não tem segredo. Quando precisar de outra figura, dê OK, selecione

outra camada e aí sim escolha a próxima imagem. Quando já tiver feito o que dá para fazer nessa parte, é hora de ir mais a fundo. Volte e escolha Edit Pixels.

Nessa parte você tem um controle bem maior sobre a criação. Você estará mexendo em cada pixel, cada ponto mínimo da imagem. Pintar cada lugar certo, preencher espaços, apagar, fazer ajustes... Enfim, aqui é o acabamento do esboço que você fez no Parts Composition. Dê um OK quando quiser sair e não se esqueça de salvar o símbolo.

Edit Boots

É só para mudar a cor das chuteiras. Escolha um dos modelos e aparece um menu mostrando cada parte da chuteira. As opções do lado esquerdo mudam cores base, e as da direita mudam o calcanhar, cadarços, língua e as travas.



Edit Stadium Name

Redundante dizer, essa opção lhe permite mudar o nome dos estádios. Mas só aqueles que não existem na vida real (nada de mudar os nomes do San Siro ou do Camp Nou).

Edit League or Cup Name

Apenas para mudar os nomes do monte de campeonatos existentes no jogo.

DOMINE O CAMPO

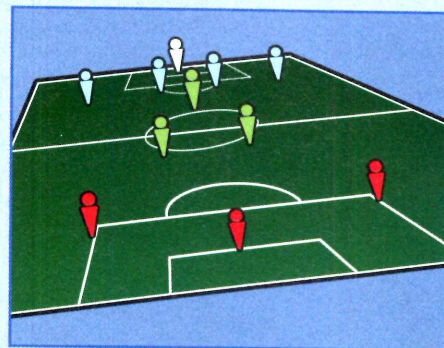
Se você não consegue imaginar uma forma para acabar com aquele seu amigo que não pára de jogar com o Brasil e seus jogadores robóticos, que pegam a bola e cruzam todo o campo, você encontrará algumas estratégias para se defender melhor. Mas por outro lado, você também pode querer mudar a forma que ataca com novas formações para atacar de maneira diferente e surpreender o seu adversário.

ATAQUE

DE LADINHO

Você gosta de fazer cruzamentos para fazer jogadas bonitas e marcar de cabeça? Então você é o jogador que vai pelas laterais. Veja em seu time preferido como são os atributos dos seus RWF ou LWF. Eles serão suas armas neste tipo de jogada. Veja a formação que preparamos para você e tente fazer em seu jogo para elevar o nível.

Formação 4-3-3 (A-4)



Esta formação é uma das preferidas dos jogadores antigos. Repare que o meio de campo fica um pouco aberto, mas a intenção é jogar pelas laterais. Antes de iniciar a partida, entre em Team Strategy e marque uma das combinações de botão para colocar suas laterais em ataque (R ou L Side Attack) para fazer cruzamentos para seus três atacantes. Outra estratégia para essa formação é o CB Overlap, na qual tira um zagueiro da defesa para ajudar no ataque.

Não se esqueça de que na hora de voltar para a defesa é preciso desativar os comandos para que os jogadores voltem às suas posições.

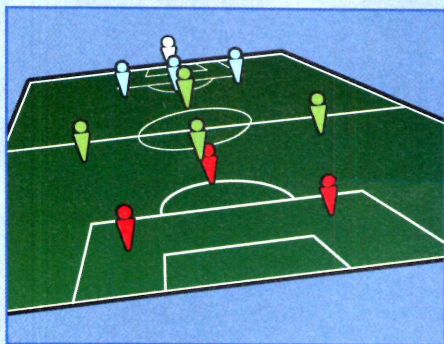
Ponto forte: Os jogadores vão se juntar pelas laterais e formam um grande foco de ataque. Principalmente se você tem RWF ou LWF velozes.

Ponto fraco: O meio campo ficará desprotegido. Cuidado com os adversários que atacam pelo meio.

CENTRO-AVANTE

Jogar pelo meio é uma das melhores saídas para quem não consegue fazer cruzamentos. Preparamos uma boa estratégia para os times que jogam bastante pelo meio, como o Manchester. Seus principais homens serão os meio campo (AMF, RMF, LMF e CMF)

Formação 3-4-3 (A-5)



A estratégia aqui é colocar sua habilidade para ajudá-lo. Perceba que o time fica bem ofensivo jogando dessa forma, mas ainda assim comportado. Você pode mudar um pouco a posição do terceiro atacante para ele ficar mais próximo dos centro-avantes e ligar a jogada com os outros dois jogadores da ponta, como o Ronaldinho faz. Vá para o menu antes da partida e configure a um dos botões

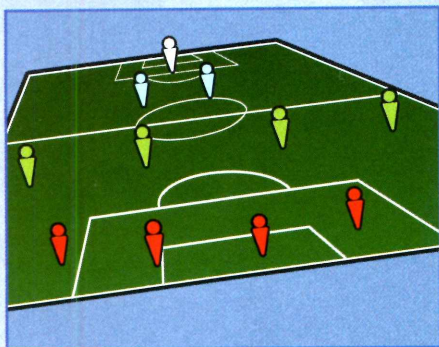
de atalho para ser Centre Att. Isso vai ajudar ainda mais a forma de atacar pelo meio.

Ponto forte: As jogadas pelo meio serão seu principal ataque e ainda existe a possibilidade de fazer lançamentos aéreos de fora das laterais da grande área.

Ponto fraco: Agora é a vez das laterais ficarem desprotegidas, cuidado com essa alternativa, pois 7 em cada 10 jogadores de PES vão usar esta área para atacar.

DESESPERO TOTAL

Formação 2-4-4 (Edit)



Você está perdendo de 2x1 aos 80 minutos? Precisa marcar dois gols de qualquer forma? Esta formação pode ser um pouco de desesperada, mas serve para manter todos os seus bons jogadores na frente e ainda alguns homens prontos para defender o meio de campo. O problema é se o ataque adversário passar dali as coisas vão se complicar ainda mais.

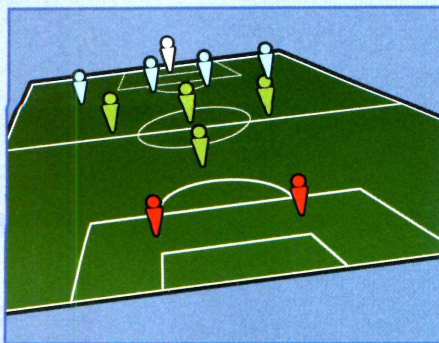
Ponto forte: Seu ataque será bem forte, principalmente se você estiver jogando com alguém que nunca esperaria um ato tão desesperado para marcar um golzinho.

Ponto fraco: Nunca deixe a bola passar do meio do campo, se não seus dois zagueiros vão ficar na maior saia-justa.

DEFESA

A defesa é o melhor ataque

Formação 4-4-2 (C-5 Edit)



O seu adversário é muito forte no ataque e você tem de contê-lo e marcar um gol. Nada melhor do

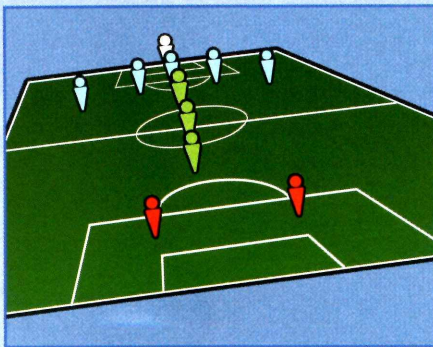
que manter sete jogadores na defesa e três no ataque. Isso vai impedir que o time adversário chegue muito longe em seu campo na maioria dos casos e ainda será possível realizar um ataque. A formação original deixa os jogadores do meio de campo muito próximos e com as laterais abertas. Se você não der uma mexidinha, abrirá espaço para ataque nas laterais. Uma boa dica é marcar a opção de contra-ataque ligada quando interceptar a bola durante a defesa para ir em frente e tentar marcar o seu gol.

Ponto forte: seu time terá uma boa retaguarda e praticamente todos os cantos do campo em seu lado fica coberto, fazendo com que seu oponente elabore mais as jogadas, o que será bem difícil.

Ponto fraco: As laterais estarão mais cobertas, mas ainda vulneráveis para jogadores rápidos.

CONTRA ATAQUE FULMINANTE

Formação 5-3-2 (A-3)



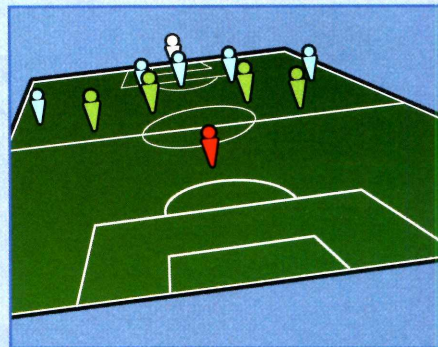
Seus zagueiros são bons e dão conta do ataque adversário na maioria das vezes, principalmente se você possuir um quinto homem na defesa. Assim não há quadrado mágico que resista. Além disso, o meio campo em linha permite que você contra-ataque rapidamente pelo meio campo usando seus três centro-avantes.

Ponto forte: Além de ter um homem a mais na zaga, o último meio-campo sempre estará pronto para ajudar na defesa e puxar um contra ataque veloz.

Ponto fraco: Como quase todas as formações, a lateral é um ponto fraco, mas aqui ela é crítica, pois a única área que será coberta é próxima à linha de fundo da grande área, o que pode permitir uma jogada aérea.

RETRANCA TOTAL

Formação: 5-4-1 (Edit)



É uma formação que não existe e que você terá que criá-la do zero. Sabe aquele seu amigo que também leu a revista e está vindo com tudo para marcar dois gols porque mexeu na formação? Esta é a forma de se proteger dele. Além de colocar cinco zagueiros e quatro meias concentrados em seu campo, o atacante que está um pouco à frente ao meio de campo serve para chamar a atenção dos seus adversários em raros casos de ataque.

Ponto forte: Para os minutos finais e quando está enfrentando um grande ataque.

Ponto fraco: Quase sem chances de enfrentar o time adversário. Além disso, acostume-se a ver os jogadores do oponente sempre presentes em seu campo.



**APRENDER
INGLÊS?**



VOCÊ ENCONTRA VÁRIOS
CURSOS NA LOJA DÍGERATI.

**DOMINAR
O EXCEL?**

NA LOJA DÍGERATI TEM
TUDO SOBRE EXCEL.



**DETONAR
GAMES?**

NA LOJA DÍGERATI,
VOCÊ ENCONTRA
DETONADOS DOS
MELHORES JOGOS.

QUER SABER COMO FAZER?

WWW.LOJADIGERATI.COM.BR

A loja virtual Digerati oferece livros, revistas e vídeos com conteúdo prático e objetivo, ensinando tudo o que você realmente precisa saber. Acesse, compre e confira.



**GRAVAR
DVDS?**

COM AS DICAS DAS REVISTAS
DÍGERATI, VOCÊ NAO VAI MAIS
PERDER SUAS MÍDIAS.

USAR O PHOTOSHOP?

NA LOJA DÍGERATI VOCÊ
ENCONTRA REVISTAS
COM VÍDEOS TUTORIAS.



DIGERATI

Parceria de sucesso

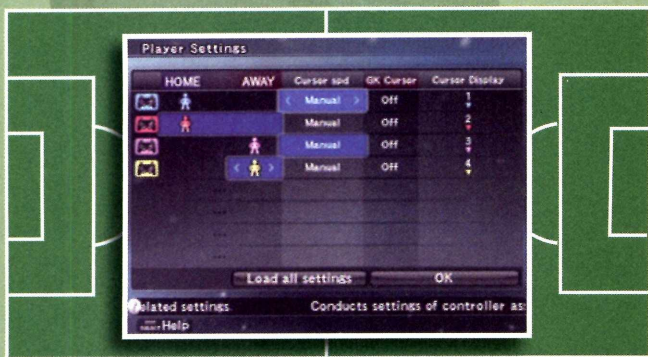
por Ronie Anderson

■ Com certeza, os games de futebol estão entre os mais populares na opinião dos jogadores, ainda mais quando é Pro Evolution Soccer. Além de ser um ótimo simulador de futebol, proporciona muitos momentos de diversão aos jogadores, ainda mais quando as partidas são disputadas em dupla, com dois jogadores para cada lado. Para superar os adversários, aqui vão algumas dicas para que você ganhe o entrosamento necessário e forme uma parceria de sucesso.



CURSOR MANUAL

Confiar na inteligência artificial do computador pode não ser uma boa escolha. Antes de começar as partidas, ou até mesmo durante os jogos, vá até a opção Controller Settings e opte pela função manual. Dessa forma, é possível controlar 100% o movimento dos seus jogadores quando eles estão sem a bola. Isso evita que o computador selecione os atletas do seu time durante as jogadas. Os benefícios dessa escolha são visíveis dentro de campo. Fica muito mais fácil para interceptar passes e lançamentos do time adversário ou dominar a bola antes dos oponentes adiantando a marcação.

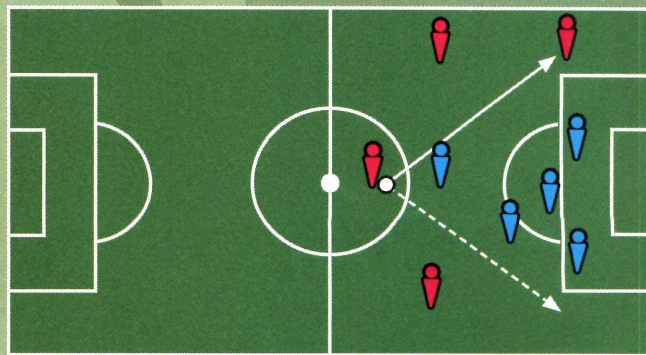


INTUIÇÃO APENAS NÃO BASTA

Olhar o radar durante as partidas é um procedimento indispensável para garantir a vitória. Por meio dele, é possível ver qual jogador está em melhor posição para receber a bola, tanto nas jogadas ofensivas quanto defensivas. Olhando o radar nas jogadas ofensivas o jogador não irá mais desperdiçar chances reais de gol deixando os atacantes em posição de impedimento. O mesmo serve para as jogadas de saída de bola na defesa. Ficar mais difícil para os atacantes adversários roubar a bola dos zagueiros quando o goleiro tocar tanto em um tiro de meta quanto com as mãos. Tome cuidado para não ficar olhando demais para o radar e esquecer o jogo. Os jogadores adversários podem aproveitar este momento de vacilo para roubar a bola e armar um contra-ataque.

ABRA ESPAÇOS

Quando seu parceiro estiver no campo de ataque com a bola dominada, não fique parado ou correndo ao lado dele. Procure sempre achar brechas na defesa adversária. A melhor forma para fazer isso é correr para um dos lados do campo enquanto seu parceiro vem com a bola. Se o zagueiro adversário correr atrás do seu jogador, seu parceiro terá espaço para progredir ou até mesmo bater para o gol. Caso o zagueiro adversário dê o combate no seu parceiro, ele terá a opção de passar a bola para você. Para que isso aconteça, procure sempre correr nas costas da defesa, mas fique atento com a linha de impedimento para não ficar em posição irregular.



DEFESA SÓLIDA

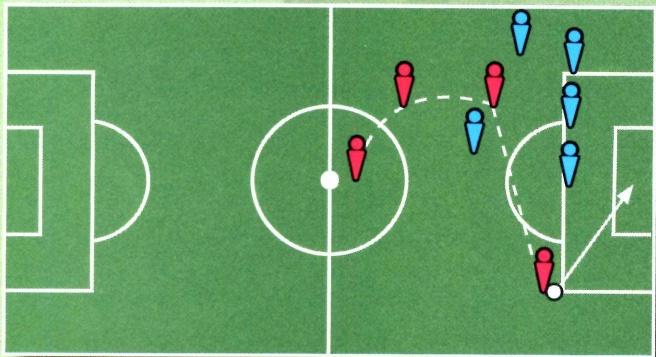
Uma defesa desorganizada pode fazer o time pagar um preço alto, portanto tenha em mente que se tudo funcionar corretamente neste setor do

campo, as chances de sair vitorioso aumentam bastante. Quando a equipe adversária estiver com a bola, não utilize a marcação automática, ou seja, segurar os botões R1 e X, fazendo com que o jogador mais próximo do lance fique correndo atrás da bola. Além disso, se você estiver enfrentando uma equipe com jogadores habilidosos, será muito fácil passar pelos seus jogadores. Quase sempre, este tipo de marcação acaba abrindo um “buraco” na sua defesa. Ficar dando carrinhos como um louco também não resolve a situação. Além de facilitar as coisas para o time rival, você fica sujeito a perder jogadores em expulsões, principalmente se o carrinho for por trás ou o árbitro da partida for o japonês. Este juiz é não tolera jogadas violentas.



VISÃO DE JOGO

Lembre-se sempre de que o futebol é um esporte coletivo. Evite jogadas individuais no setor defensivo para não correr o risco de ter a bola roubada. Nas jogadas ofensivas, não tente finalizar de qualquer jeito. Olhe sempre se não há algum jogador que está mais bem posicionado para o arremate. Além de aumentar as chances de gol da sua equipe, você não irá ser apelidado de “fominha”. Com essa fama, poucas pessoas aceitarão fazer uma parceria com você.



BOLA PARA O MATO

Futebol é um jogo de oportunidades. Para sair vencedor de uma partida, é necessário aproveitar as oportunidades e tomar a decisão correta no momento certo. Uma escolha errada pode ser fatal. Haverá momentos na partida em que o time adversário virá com tudo para cima. Quando os seus jogadores estiverem sendo pressionados na saída de bola, toque para trás e tente sair jogando, mas se a marcação adversária não permitir que você faça isso, não tenha vergonha de dar um bico e isolar a bola para fora do campo. É melhor jogar com seriedade e garantir o resultado do que dar uma de habilidoso e perder a bola, fazendo com que os adversários fiquem na cara do gol e que o seu parceiro fique furioso com você.



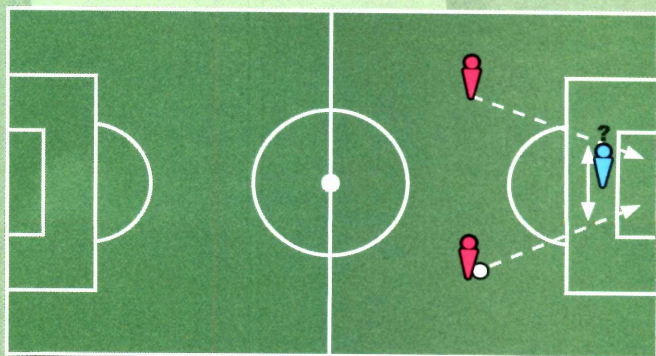
PULMÃO DE AÇO

Não pense que os jogadores do seu time são super-heróis, que têm pulmões de aço. Assim como no futebol real, os jogadores do videogame também ficam cansados, principalmente se você ficar correndo o campo todo com os mesmos várias vezes. Faça a bola correr e não os seus jogadores. Lembre-se de que, se a barra de stamina esvaziar, o atleta não renderá o que se espera dele durante o jogo. Guarde as energias do seu time para os momentos decisivos.



JOGADA LETAL

Em alguns contra-ataques, você e seu parceiro ficarão com apenas um defensor do time adversário na marcação. Quando isso acontecer, você deve saber tirar proveito da situação. A jogada parece meio óbvia, mas muitas vezes, quem não a executa de forma correta acaba perdendo a chance de marcar o gol. Nessa situação de dois contra um, preste atenção no zagueiro adversário. Ele vai tentar ficar entre você e seu parceiro. Se ele fizer isso, corra em direção ao gol, e caso ele não entre na sua frente chute para o gol. Quando o zagueiro adversário correr igual um doido contra você para pegar a bola, espere o momento certo e deixe seu parceiro na cara do gol, mas sempre fique atento à linha de impedimento.



A MELHOR REVISTA INDEPENDENTE DE XBOX 360

A X360 é revista de XBOX 360 mais vendida da Inglaterra. Seu conteúdo não fica no superficial e vai a fundo no universo dos games. Em suas 100 páginas, uma equipe que não tem medo da verdade faz as melhores análises, os previews mais quentes, dá dicas arrasadoras e mostra as estratégias completas dos games que estão bombando pelo mundo. Confira nas bancas ou no site.

XBOX 360

A REVISTA INDEPENDENTE

www.revistax360.com.br

NÓ TÁTICO NOS ADVERSÁRIOS



Super-raio-X das principais equipes do jogo

por Marcos Antônio de Alencar Filho

■ Uma das situações mais desagradáveis em Winning Eleven é quando você escolhe uma determinada equipe, leva uma “surra” daquelas do seu adversário e depois fica dando desculpas esfarrapadas, dizendo que o seu time é ruim ou que o árbitro foi o responsável pela sua derrota. Quando perdemos uma partida foi porque jogamos mal ou não sabemos armar a equipe fazendo prevalecer em campo o que ela tem de melhor.

Assim como acontece no futebol real, em Winning Eleven nem sempre vence o melhor jogador ou time. Todos os elencos têm os seus pontos fortes e fracos. É claro que, se dois jogadores do mesmo nível se enfrentarem com equipes muito diferentes tecnicamente, o que escolheu o melhor time terá maiores chances de vencer. Mesmo assim, isso não é uma regra. O que realmente vai fazer toda a diferença durante os 90 minutos é a forma como você escala e monta a sua equipe.

Escolher o esquema tático que mais se encaixa com as características dos seus jogadores já é um grande passo para sair vencedor. Se uma equipe tem muitos jogadores lentos, jogar no contra-ataque não é a estratégia mais indicada, pois dificilmente você conseguirá surpreender o time adversário com jogadores lentos. A melhor opção nesse caso é tocar a bola de pé em pé de forma cadenciada, esperando apenas surgir uma brecha na defesa adversária. Se os atletas do seu time não têm uma boa estatura, também não é indicado ficar insistindo nas jogadas aéreas. Não que será impossível marcar um gol desta forma, mas dificilmente isso acontecerá.

Nas próximas 34 páginas você poderá conferir um super-raio-X dos principais clubes e seleções de Pro Evolution Soccer 2008. Cada equipe apresentará um esquema detalhado com informações preciosas que ajudarão você a se tornar um estrategista independente do time escolhido.

As dicas vão de como escolher os melhores jogadores para escalar o seu time até como saber qual atleta é o melhor batedor de faltas, pênaltis e escanteios. Será possível saber quais jogadores podem ser improvisados em outras posições.

Estude as melhores alternativas para sua equipe e, dessa forma, leve vantagem sobre os seus adversários. Se você seguir as dicas deste manual, a sua atuação como treinador irá lhe proporcionar muitos momentos de glória.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Abbondanzieri
Leo Franco

DEFENSORES

Ayala
G. Milito
Zanetti
Heinze
Burdisso
Ibarral

MEIO-CAMPISTAS

Mascherano
Cambiasso
Lucho González
Aimar
Ponzio
Gago
Somoza
Verón
Riquelme

ATACANTES

Tevez
Crespo
Messi
Saviola
D. Milito
Aguero

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Abbondanzieri
Ayala
G. Milito
Zanetti
Heinze
Mascherano
Cambiasso
Lucho González
Aimar
Tevez
Crespo

Formação Original: 4 - 4 - 2
Dica de formação: 3 - 4 - 3
Cobrador de falta: Aimar
Cobrador de pênalti: Crespo

Argentina



ANÁLISE DO TIME

A Argentina é uma seleção muito perigosa e um dos times mais rápidos do jogo. Quase todos os jogadores do elenco são bastante técnicos. O ataque é muito perigoso e conhecido, e Crespo é o matador do time. No banco de reservas, é a equipe que conta com o maior número de bons jogadores.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

No gol, Pato Abbondanzieri é a melhor opção, embora Leo Franco seja bom goleiro. O trio de zagueiros deve ser formado por Ayala, G. Milito e Zanetti. No setor do meio de campo escale Verón no lugar de Lucho González, Macherano e Cambiasso, que são ótimos na marcação e na distribuição de jogo, e, para munir o ataque, escale o craque Riquelme no lugar de Aimar. Do lado direito do ataque, coloque Carlitos Tevez. Além de ele ser muito rápido, chuta muito bem. No lado esquerdo, opte por outro jogador rápido, de preferência Messi. No meio da área, coloque o matador Crespo, que é um dos melhores centro-avantes do jogo.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Riquelme: Apesar de não passar por um bom momento no futebol espanhol, o meia, que atualmente defende o Villarreal, ainda pode ser considerado um dos principais jogadores do time. O atleta tem técnica e habilidade apuradíssimas e é capaz de dar passes e lançamentos milimétricos. Um dos poucos pontos fracos do craque argentino é o preparo físico. Geralmente, se ele começar a partida como titular, no início do segundo tempo já estará cansado. Sua principal especialidade são as cobranças de falta próximas da área. Além disso, bate pênaltis muito bem.

Messi: Não é à toa que o "garoto prodígio", como é conhecido na Argentina, disputa ao lado de Kaká e Cristiano Ronaldo o posto de melhor jogador do mundo em 2007. Ao lado do brasileiro Ronaldinho Gaúcho, o jovem atacante do Barcelona infundia as defesas adversárias com seus dribles desconcertantes. Além de ser muito habilidoso, Messi é extremamente rápido. O principal defeito do jogador são os arremates a gol, que na maioria das vezes saem sem direção. Mesmo assim, o atleta é indispensável e se encaixa perfeitamente no esquema de jogo proposto pela seleção argentina.

Crespo: O veterano atacante da Internazionale de Milão ainda é a principal esperança de gols da seleção argentina. Mesmo com a idade já um pouco avançada, Crespo ainda não corre o risco de perder a posição para outro centro-avante. Diferente dos outros atacantes do elenco, seu forte não é a velocidade. Sua principal característica são as finalizações, tanto em jogadas pelo chão quanto pelo alto. Aliás, é um dos melhores cabeceadores do jogo e uma boa opção para a Master League.

PONTO FORTE

A agilidade e a técnica dos jogadores.

PONTO FRACO

A defesa é lenta.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Júlio
César
Hélton

DEFENSORES

Lúcio
Juan
Maicon
Gilberto
Luísão
Crís
Daniel Alves
Cícinho

MEIO-CAMPISTAS

Gilberto Silva
Dudu
Elano
Kaká
Edmílson
Diego
Júlio Baptista

ATACANTES

Robinho
Rafael Sóbis
Ronaldinho Gaúcho
Fred
Adriano
Ronaldo

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Júlio César
Lúcio
Juan
Maicon
Gilberto
Gilberto Silva
Dudu
Elano
Kaká
Robinho
Rafael Sóbis

Formação Original: 4 - 4 - 2

Dica de formação: 4 - 3 - 3

Cobrador de falta: Ronaldinho Gaúcho

Cobrador de pênalti: Ronaldinho Gaúcho

Brasil



ANÁLISE DO TIME

A seleção brasileira já foi melhor em outras versões do jogo. Ainda possui ótimos jogadores no elenco, mas a maioria está na reserva. Se o time for montado com sabedoria, o Brasil pode voltar a ser uma das melhores equipes do jogo.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

A seleção brasileira tem um bom time, mas não começa por um bom goleiro. Júlio César e Hélton são fracos demais, mesmo assim, escolha Júlio César. Na lateral direita opte por Maicon. O miolo de zaga deve ser formado por Lúcio e Juan. Na lateral esquerda, escale Gilberto. Gilberto Silva é o volante titular, mas, se ele cansar no segundo tempo, substitua-o por Elano para garantir uma pegada forte até o final da partida. A criação das jogadas ficará por conta de Ronaldinho Gaúcho e Kaká, o que deixará o time muito ofensivo. Na frente, escale Ronaldo Fenômeno do lado esquerdo, Robinho na direita e Adriano para ser o matador. Essa escalação tem poucos marcadores no time, mas proporciona um esquema totalmente voltado para o ataque, e dificilmente você não fará gols.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Ronaldinho Gaúcho: O "show man" já foi melhor em versões anteriores do jogo, mas ainda continua sendo um dos principais destaques de Pro Evolution Soccer. O atleta oferece a combinação perfeita de habilidade, técnica e velocidade, além de ser capaz de driblar seus marcadores facilmente. No Barcelona, Ronaldinho deve atuar como atacante, mas na seleção brasileira rende mais quando atua como meia, responsável pela criatividade do time ao lado de Kaká. É também o batedor de faltas e pênaltis.

Ronaldo: Mesmo sem poder contar com a velocidade de antes, Ronaldo continua sendo um dos destaques do Brasil. O jogador finaliza muito bem e tem um ótimo posicionamento dentro da área. Seu ponto fraco é o preparo físico. O atleta fica cansado rapidamente, o que o obriga a ser substituído logo no início da segunda etapa. Mesmo assim, ainda é mais completo do que seus concorrentes de posição Adriano e Rafael Sóbis.

Kaká: O atleta é titular absoluto tanto no clube italiano quanto na seleção brasileira. Suas arrancadas deixam os marcadores comendo poeira e seu passe é refinado. Além disso, bate muito bem de longa distância. Assim como Ronaldinho Gaúcho pelo Barcelona, Kaká atua como terceiro atacante no Milan, mas na seleção joga um pouco mais recuado, na armação das jogadas, e auxiliando na marcação.

PONTO FORTE

Agilidade, experiência, habilidade e técnica dos jogadores.

PONTO FRACO

Os goleiros são uma tragédia.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Kameni
Souleymanou

DEFENSORES

Matoukou
Song
Angbwa
Atouba
Bikey
Bilagi Ateba
Tchato

MEIO-CAMPISTAS

Makoun
Saidou
Geremi
Kome
Wamfor
N' Guemo
M' Bami
M' Bia
Fenchine

ATACANTES

Eto'o
Webó
Job
Idonísson
Douala

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Kameni
Matoukou
Song
Angbwa
Atouba
Makoun
Saidou
Geremi
Kome
Eto'o
Webó

Formação Original: 4 - 4 - 2

Dica de formação: 4 - 3 - 3

Cobrador de falta: Geremi

Cobrador de pênalti: Eto'o

PONTO FORTE

A velocidade e a habilidade do time podem definir as partidas

PONTO FRACO

Apesar de ter Eto'o no elenco, falta força ao ataque

Camarões



ANÁLISE DO TIME

A seleção camaronesa é muito habilidosa, técnica e veloz, porém o ataque não é tão forte. Se bem armada, a equipe pode surpreender adversários teoricamente mais fortes. Além disso, conta com o matador Eto'o.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

A melhor escolha para o gol é arqueiro Kameni. Para formar a dupla de zagueiros, o reserva Tchahto ganha a vaga de Matoukou e joga ao lado do experiente Song. Nas laterais, Angbwa e Atouba são os melhores jogadores. Makoun deve ser o volante. Na armação das jogadas, M' Bami entra no lugar de Saidou. O habilidoso Geremi também tem a função de munir o ataque, que deve ser formado por Douala, que substitui Kome, Webó e a estrela do Barcelona, Samuel Eto'o, jogando mais enfiado na área.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Eto'o: Pelo simples fato de colocar o artilheiro francês Henry no banco de reservas, dá para notar que não se trata de um jogador qualquer. O centro-avante do Barcelona e da seleção camaronesa está entre os principais goleadores do jogo. Sua principal característica é a velocidade. Além disso, é um excelente finalizador. Dificilmente desperdiça chances na frente do goleiro.

Webó: Assim como quase todos os atacantes africanos, Webó tem como principal características a velocidade e a força física. Não é tão matador como Eto'o, mas depois da estrela do Barcelona é o melhor homem de frente da seleção camaronesa. Webó mostra um ótimo entrosamento com o resto do time.

Geremi: Este jogador é um meio-campista muito técnico e habilidoso. Ele dá ritmo e um toque de bola mais refinado à seleção camaronesa. Sua principal função é fazer a bola chegar pronta aos pés de Eto'o e Webó. Geremi é um ótimo batedor de faltas e chuta muito bem a longa distância.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Barry
Gnanhouan
Lobou

DEFENSORES

Touré
Meité
Eboué
Boka
Demel
Gahouri

MEIO-CAMPISTAS

Zokora
Yaya Toure
Kader Keita
Akalé
Yapi Yapo
Faé
Romoric

ATACANTES

Dindane
Drogba
Kalou
Koné
Amara Diané
Sanogo
Kandia Traoré

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Barry
Touré
Meité
Eboué
Boka
Zokora
Yaya Toure
Kader Keita
Akalé
Dindane
Drogba

Formação Original: 4 - 4 - 2

Dica de formação: 4 - 3 - 3

Cobreadores de falta: Zokora e Drogba

Cobrador de pênalti: Drogba

PONTO FORTE

O ataque é muito perigoso.

PONTO FRACO

Falta criatividade aos jogadores do meio de campo.

Costa do Marfim



ANÁLISE DO TIME

A seleção da Costa do Marfim é uma das principais revelações no futebol africano. Possui um ataque bastante perigoso e uma defesa muito forte. Além disso, o banco de reserva oferece boas opções para substituição. Drogba é a principal estrela do time.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Barry é um bom goleiro e deve ser o titular da posição. Touré e Meité formam uma ótima dupla de zaga. O lateral Eboué, que joga no Arsenal, completa o setor defensivo ao lado de Boka. Escale Zokora como volante e na armação, opte por Yaya Toure e Yapi Yapo, que entra na vaga de Kader Keita. Dindane ataca pela esquerda, enquanto que Kalou joga pelo lado oposto. O principal atacante do time, Drogba, deve ser escalado como centro-avante. Ele é um dos melhores finalizadores do jogo.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Drogba: É o principal jogador da seleção da costa do Marfim e a maior esperança de gols da equipe do Chelsea. Drogba é bem forte fisicamente, mas, mesmo assim, não deixa de ter a velocidade como sua principal característica. É muito bom nas jogadas aéreas e pega muito bem na bola. O mais curioso é que no time inglês ele é reserva do atacante Kalou, que não joga nem a metade do futebol apresentado por Drogba. Mesmo na reserva, ele é um dos melhores atacantes do time. Dindane: É o companheiro de Drogba. Juntos, eles são os responsáveis por empurrar a bola para dentro do gol.

Dindane: é um atacante rápido, mas que não tem muita habilidade, porém, ele se posiciona muito bem na área, onde costuma marcar muitos gols. Geralmente, seu desempenho é prejudicado pela falta de criatividade do meio de campo da seleção da Costa do Marfim.

Kader Keita: Não é muito conhecido no futebol europeu, mas é ídolo da torcida do Paris Saint-Germain, mesmo com o jejum de títulos do clube francês, que já perdeu a hegemonia para o Lyon há muito tempo. Kader Keita é bastante técnico e tem um bom passe. Ele também pode atuar improvisado como terceiro atacante, mas não tem muita velocidade para essa posição.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Casillas
Reina

DEFENSORES

Pablo Ibañez
Puyol
Sergio Ramos
Capdevila
Javi Navarro
Juanito
Angel
Antônio Lopez

MEIO-CAMPISTAS

Albelda
Xavi
Angulo
Silva
Xabi Alonso
Fábregas
Iniesta

ATACANTES

Fernando Torres
Villa
Morientes
Luís García
Reyes
Arizmendi

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Casillas
Pablo Ibañez
Puyol
Sergio Ramos
Capdevila
Albelda
Xavi
Angulo
Silva
Fernando Torres
Villa

Formação Original: 4 - 4 - 2

Dica de formação: 4 - 3 - 3

Cobrador de falta: Villa

Cobrador de pênalti: Fernando Torres

PONTO FORTE

A defesa da seleção espanhola é uma das melhores do jogo

PONTO FRACO

O ataque, apesar de ter jogadores experientes, é fraco em relação a outros

Espanha



ANÁLISE DO TIME

A Espanha é uma seleção mediana. Seu elenco possui bons jogadores, mas o ataque é fraco. O meio de campo é habilidoso e a defesa é boa, no entanto, a seleção espanhola está atrás de suas principais concorrentes.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Sugestão para a equipe: Entre Casillas e Reina, escolha o primeiro. Para formar o miolo de zaga, escale Javi Navarro na vaga de Pablo Ibañez. Ao lado dele coloque Puyol, um dos melhores zagueiros do jogo, porém evite jogar com três zagueiros para que Puyol não atue como líbero. Neste caso, ele dará condições de jogo para os atacantes adversários a todo momento e poderá virar "vilão" do jogo. Nas laterais, coloque Sergio Ramos e Capdevila, já que no banco não existem boas opções para essas posições. Os volantes devem ser Albelda e Xavi. Os responsáveis pela criação das jogadas estão no banco de reservas. Escale Xabi Alonso e Iniesta nos lugares de Ângulo e Silva. Na frente, deixe a escalação original: Fernando Torres e Villa, o melhor atacante do time. Na reserva existem boas opções para o ataque, como Morientes e Luís García.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Villa: Sem dúvida, é o melhor atacante, tanto da seleção espanhola quanto do clube em que atua: o Valência. Villa é goleador e tem como suas principais características a velocidade, a técnica apurada e um ótimo aproveitamento nas finalizações. Mesmo não atuando como centro-avante, o atleta marca a maioria dos gols nos jogos, superando até atacantes matadores como Morientes e Luís García, que são seus concorrentes diretos na seleção da Espanha.

Morientes: O centro-avante é muito experiente, pois já atuou em diversos clubes da Europa. Durante toda a sua carreira foi um dos maiores goleadores por onde passou. Atualmente, o atleta é reserva na seleção espanhola, mas no Valência é titular absoluto ao lado do ótimo Villa. Nesta versão Morientes está um pouco mais lento, mas o seu faro de gol continua aguçado. É o típico matador.

Silva: É um excelente meia. Tem muita velocidade, técnica e habilidade e pode facilmente atuar como terceiro atacante, um pouco mais recuado. Ao lado de Villa é um dos principais destaques da seleção espanhola e do Valência. Silva tem muita facilidade para deixar seus companheiros na cara do gol. Outra qualidade do meio campista é que ele também ajuda na marcação quando seu time está sendo atacado.

PSW ^[ESPECIAL]
WORLD



Em Winning Eleven 2008, os jogadores que priorizam o futebol-arte foram agraciados, já que o sistema de dribles foi aprimorado







Cristiano Ronaldo, craque de Portugal, mostra toda sua habilidade na busca pelo gol em Winning Eleven 2008



PSW [ESPECIAL] **WORLD**



Há três tipos de cruzamento: alto (aperte ● uma vez), na medida (aperte ● duas vezes) e rasteiro (aperte ● três vezes).



PSW ESPECIAL WORLD

Adriano, o Imperador (assim batizado pelos torcedores do Internazionale de Milão), é um dos maiores centroavantes de Winning Eleven



ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Coupet
Landreau

DEFENSORES

Thuran
Gallas
Sagnol
Abidal
Boumsong
Escudé
Givet
Clerc

MEIO-CAMPISTAS

Vieira
Makélélé
Ribéry
Malouda
Diarra
Mavuba
Toulalan

ATACANTES

Saha
Henry
Wiltord
Trezeguet
Anelka

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Coupet
Thuran
Gallas
Sagnol
Abidal
Vieira
Makélélé
Ribéry
Malouda
Saha
Henry

Formação Original: 4 - 4 - 2

Dica de formação: 4 - 3 - 3

Cobrador de falta: Ribéry

Cobrador de pênalti: Ribéry

França



ANÁLISE DO TIME

A França conta com jogadores muito técnicos, mas a média de idade dos atletas é uma das mais altas. Geralmente o time cansa no 2º tempo, mesmo assim continua sendo uma equipe muito perigosa.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Troque a formação original (4 - 4 - 2) pela 4 - 3 - 3, pois mesmo tendo dois atacantes rápidos e perigosos, como Henry e Saha, a maioria das jogadas podem ser neutralizadas pelos adversários se o time jogar apenas pelo meio. No gol, escale Coupet. Ele não é o goleiro dos sonhos, mas também não leva frangos incríveis como Barthez levava nas versões anteriores. Para a zaga, escolha Gallas, Thuran, Sagnol e Abidal. Makélélé e Vieira formam a dupla de volantes. Os dois são fortes e ágeis. A armação deve ficar por conta do habilidoso Ribéry, e o trio de atacantes deve ser Malouda, Saha e Henry. Se o jogador optar pelo esquema 4 - 4 - 2, Malouda ajuda Ribéry na armação e Saha e Henry formam uma das duplas de ataque mais perigosas do jogo.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Ribéry: O estilo de jogo do francês é muito parecido com o do alemão Schweinsteiger. Os dois são muito habilidosos e têm muita facilidade para passar a bola e driblar. A diferença entre os dois é que Ribéry finaliza menos do que seu companheiro de clube. O francês procura atuar mais na criação das jogadas e faz muito bem o seu papel. A prova disso é que o meio-campista é titular da seleção vice-campeã do mundo: a França.

Henry: O jogador foi o responsável direto pela desclassificação da seleção brasileira na Copa do Mundo da Alemanha, em 2006. É um atacante bastante perigoso, pois é muito rápido e finaliza muito bem. No seu clube, o Barcelona, é reserva do camaronês Eto'o, mas na seleção francesa o atleta é intocável. Ao lado de Saha, é um dos artilheiros da equipe francesa.

Saha: Joga de centro-avante e ao lado de Thierry Henry é o matador da seleção francesa. Durante muito tempo foi titular absoluto do Manchester United, clube onde joga atualmente. Apesar de ser um atacante de área, muitas vezes, volta até o meio de campo para buscar jogo. Na sua função é um dos melhores, deixando ídolos da seleção francesa no banco de reservas, como Wiltord e o veterano Anelka.

PONTO FORTE

Ataque rápido, jogadores técnicos.

PONTO FRACO

Preparo físico da equipe.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Van Der Sar
Timmer

DEFENSORES

Ooijer
Mathijsen
Heitinga
Van Bronckhorst
Boulahrouz
Jaliens
De Cler
Emanuelson

MEIO-CAMPISTAS

De Song
Landzaat
Sneijder
De Zeeuw
Schaars
Van Der Vaart
C. Seedorf

ATACANTES

Van Persie
Robben
Huntelaar
Vennegoor
Babel
Kuyt

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Van Der Sar
Ooijer
Mathijsen
Heitinga
Van Bronckhorst
Boulahrouz
De Jong
Landzaat
Sneijder
Van Persie
Robben

Formação Original: 4 - 3 - 3
Dica de formação: 4 - 3 - 3
Cobreadores de falta: Sneijder
Cobrador de pênalti: Van Persie

Holanda



ANÁLISE DO TIME

O time holandês é um dos poucos que utiliza pontas. O elenco é renovado e, por isso sofre com a falta de um atacante goleador. Os jogadores são rápidos e habilidosos, mas pecam na hora de decidir.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Van Der Sar já não é o mesmo de algumas versões anteriores, mesmo assim, é melhor escolher ele do que um cara chamado Timmer. Na zaga, escale Boulahrouz no lugar de Mathijsen e Ooijer. Para completar a defesa, escolha Heitinga e Van Bronckhorst. Nas duas vagas de volantes, escale De Song e coloque o reserva Van Der Vaart no lugar de Landzaat. Para armar o jogo, coloque Seedorf no lugar de Sneijder. Se o jogador optar pelo esquema 4 - 3 - 3, os três homens de frente devem ser Van Persie, Robben e Kuyt, que entra na vaga de Huntelaar.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Van Persie: Apesar de não ser centro-avante de origem, é o atacante mais promissor da Holanda. O jogador é muito habilidoso e tem uma ótima visão de jogo, além de ser muito rápido. No esquema do jogo do Arsenal, Van Persie é uma peça fundamental ao lado de outros bons jogadores, como Fábregas e Rosicky.

Huntelaar: O atacante é uma das novas revelações do futebol holandês e, mesmo sendo jovem, já está no elenco da seleção da Holanda. Ele costuma jogar enfiado na área, como típico centro-avante. Sua jogada mais forte é são as bolas aéreas. Além de ser ótimo finalizador, o jogador é muito rápido e livra-se facilmente da marcação adversária.

Kuyt: Com certeza, é o jogador que tem o melhor preparo físico do jogo. Ele corre bastante durante toda a partida e, mesmo assim, a sua barra de stamina não esvazia. Além de ter um ótimo condicionamento físico, Kuyt tem um chute muito potente, que dificulta muito a vida dos goleiros adversários. Sua principal deficiência é a falta de habilidade e técnica, mas a sua raça supera todas as limitações e o torna um jogador indispensável ao elenco holandês.

PONTO FORTE

Preparo físico excelente, jogadores rápidos.

PONTO FRACO

Ataque não tem jogadores que decidem.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Robinson
Kirkland
Foster

DEFENSORES

R. Ferdinand
Terry, G. Neville
Ashley Cole
Dawson
King, Bridge

MEIO-CAMPISTAS

Gerrard
Lampard
Beckham
Downing
P.Neville
Carrick
Lenon
Wright-Phillips

ATACANTES

Rooney
Crouch
Owen
Defoe
Andrew Johnson

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Robinson
R. Ferdinand
Terry
G. Neville
Ashley Cole
Gerrard
Lampard
Beckham
Downing
Rooney
Crouch

Formação Original: 4 - 4 - 2

Dica de formação: 4 - 3 - 3

Cobreadores de falta: Beckham e Gerrard

Cobrador de pênalti: Gerrard

PONTO FORTE

Meio-campo habilidoso, ataque rápido e bom na bola aérea.

PONTO FRACO

Goleiro.

Inglaterra

ENGLAND



ANÁLISE DO TIME

A seleção inglesa possui vários jogadores com habilidade no meio de campo. Além disso, todos eles são exímios chutadores. A equipe tem um dos melhores toques de bola. Os atacantes são rápidos, com exceção do gigante Crouch.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Mantenha o goleiro Robinson como titular. Apesar dele não ser um excelente goleiro, é melhor do que os reservas Kirkland e Foster. O miolo de zaga deve ser formado pelo seguro R. Ferdinand e pelo capitão da equipe John Terry. Os dois são bons tanto no chão quanto nas jogadas pelo alto. G. Neville e Ashley Cole completam o setor defensivo. O meio campo da Inglaterra possui os jogadores mais habilidosos do time. Gerrard e Lampard são ótimos tanto na marcação quanto no apoio ao ataque, além de baterem muito bem de fora da área. Beckham é o homem responsável pela criação, além de ser o batedor de faltas do time. No ataque, do lado direito, substitua Downing por Owen, que é melhor em todos os fundamentos. Do lado esquerdo, mais avançado, escale Rooney e, no meio da área, coloque o eficiente Crouch, para explorar o jogo aéreo.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Rooney: O atacante inglês tem uma qualidade que poucos da sua posição apresentam: a raça. Rooney é o típico jogador trombador, que acredita em todos os lances. Para ele não existe bola perdida. Sua velocidade, técnica e habilidade o colocam entre os melhores atacantes do jogo. Graças a sua grande velocidade, ele pode atuar como homem de área ou aberto pelas pontas. Além disso, é dono de um dos chutes mais poderosos de Pro Evolution Soccer.

Gerrard: Quem entende de futebol sabe que Gerrard é um dos melhores jogadores do mundo. Taticamente, o craque inglês é perfeito. Joga demais tanto na marcação quanto na criação das jogadas. Tem ótimo domínio de bola, raciocínio rápido, excelente passe e chute potente. Bate faltas como poucos e, além disso é muito habilidoso e rápido. Praticamente o jogador que todos os técnicos gostariam de ter em seus times.

Crouch: O grandalhão é meio atrapalhado com a bola nos pés, mas dentro da área se posiciona muito bem e marca muitos gols, tanto pela seleção inglesa quanto pelo seu clube: o Liverpool. Nas bolas paradas como faltas próximas a área ou escanteios ele costuma ser mortal e, quase sempre supera seus marcadores. Por ser grande, ganha várias divididas e enquanto não fica cansado, leva bastante perigo à defesa adversária. A única posição em que Crouch rende bem é atuando como centro-avante, enfiado na área.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Buffon
Amélio
Abbiati

DEFENSORES

F. Cannavaro
Materazzi
Oddo
Zambrotta
Barzagli
Zaccardo
Pasqual

MEIO-CAMPISTAS

Pirlo
Gattuso
De Rossi
Perrota
Delvechio
Camoranesi
Mauri

ATACANTES

Toni
Di Natale
Quagliarella
F. Inzaghi
Gilardino
Iaquinta

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Buffon
F. Cannavaro
Materazzi
Oddo
Zambrotta
Pirlo
Gattuso
De Rossi
Perrota
Toni
Di Natale

Formação Original: 4 - 4 - 2
Dica de formação: 4 - 3 - 3
Cobreadores de falta: Pirlo
Cobrador de pênalti: Materazzi

PONTO FORTE

Goleiro, defesa, meio de campo e preparo físico dos atletas.

PONTO FRACO

Falta de agilidade dos jogadores.

Itália



ANÁLISE DO TIME

Em termos de preparação física, a Itália é o time mais forte do jogo. A defesa é uma das mais seguras, além de contar com um goleiro que é um "monstro". O meio de campo é habilidoso, e o ataque é bom nas bolas aéreas apesar de ser lento.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Por pior que esteja a condição física de goleiro Buffon, nunca tire-o do time. Ele está muito acima dos outros goleiros e, de longe, é melhor do jogo. O miolo de zaga deve ser composto por F. Cannavaro e Materazzi. Os dois são ótimos zagueiros. Oddo e Zambrotta completam o melhor setor defensivo do jogo. No meio de campo, substitua Perrota por Camoranesi, que além de marcar bem apóia o ataque com eficiência. Ao lado de Camoranesi, escale o leão de chácara Gattuso, que é o guardião da defesa italiana. Na meia, opte por De Rossi e no ataque, troque Toni por Iaquinta, que também é bom pelo alto, mas é mais rápido. Ao lado de Iaquinta, coloque Di Natale pela esquerda e Gilardino pela direita.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Gilardino: O atacante já é velho conhecido da torcida milanese e sempre foi ídolo no time, porém, nesta versão o jogador está na reserva. Com a volta de Ronaldo ao time, o italiano acabou perdendo espaço. Por ser um bom finalizador e ter um ótimo passe, pode muito bem atuar no lugar de Inzaghi, além de também ser uma ótima opção para o segundo tempo, já que Ronaldo fica cansado rapidamente em todas as partidas.

Iaquinta: O centro-avante é matador por natureza. Apesar de ser reserva, é o melhor goleador tanto da seleção italiana quanto do time da Juventus de Turim. A boa estatura o coloca na condição de ótimo cabeceador, principalmente nas jogadas de bola parada. Mesmo não sendo um atleta de velocidade, é muito habilidoso, sendo capaz de passar pela marcação adversária facilmente. Pela força física que possui, dificilmente perde uma dividida.

Del Piero: O jogador já é veterano na seleção italiana. Alguns anos atrás foi o principal jogador da Zurra. Defende as cores da Juventus de Turim assim como o centro-avante Iaquinta e é dono de um passe refinado, além de ser ótimo batedor de faltas e pênaltis. Com Del Piero como titular, o time perde em marcação, mas ganha muito em criatividade. Com seus passes e lançamentos precisos, freqüentemente deixa os atacantes na cara do gol.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

O. Sanchez
Corona
Uchoa

DEFENSORES

Rafa
Márquez
Magallón
Osório
Salcido
F. Rodríguez
Pineda
I. Castro

MEIO-CAMPISTAS

Pardo
Jaime Lozano
Medina
Guardado
Torrado
Ramón Morales

ATACANTES

Castillo
Borgetti
Bautista
Blanco
Kikin
Bravo

ESCALAÇÃO ORIGINAL

O. Sanchez
Rafa Márquez
Magallón
Osório
Salcido
Pardo
Jaime Lozano
Medina
Gallardo
Castillo
Borgetti

Formação Original: 4 - 4 - 2
Dica de formação: 4 - 3 - 3
Cobrador de falta: Pardo
Cobrador de pênalti: Borgetti

México



ANÁLISE DO TIME

A seleção mexicana é muito habilidosa e mescla jovens promessas com atletas experientes, como Cuauhtémoc Blanco. O time não é páreo para seleções como Inglaterra, Itália e Argentina, mas pode fazer frente a Holanda, Brasil, Portugal e outros.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Mantenha Osvaldo Sanchez como goleiro titular da equipe. O astro do Barcelona Rafa Márquez forma dupla de zaga com Pineda, que entra no lugar de Magallón. Osório e Salcido completam o setor defensivo. No meio de campo, os volantes são Pardo e Ramón Morales, que entra como titular no lugar de Jaime Lozano. Coloque o atacante Blanco como armador no lugar do titular Medina. O jogador já não é mais tão jovem e não corre mais como antes, porém, sua habilidade permite que execute a função de meia tranquilamente. O esquema com três atacantes é o mais indicado. Para as vagas escale Castillo, Borgetti e o centro-avante Bautista.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Borgetti: É o principal atacante da seleção mexicana e do Chivas Guadalajara, um dos maiores clubes do país ao lado do América. O jogador tem boa estatura e é muito forte. Ganha muitas divididas contra os zagueiros adversários. O atleta tem lugar garantido como titular tanto no Chivas Guadalajara quanto na seleção mexicana.

Blanco: Cuauhtémoc Blanco é o jogador mais velho do elenco mexicano e o que atua há mais tempo na seleção de seu país. A principal característica do atleta sempre foi a habilidade e a técnica refinada. Com o passar dos anos Blanco perdeu a sua velocidade, porém, continua tendo um ótimo domínio de bola, passe e visão de jogo.

Rafa Márquez: Rafa Márquez é, de longe, o melhor zagueiro do elenco. Não a toa que está jogando em um dos clubes mais ricos do planeta: o Barcelona. Além de ser muito forte fisicamente e um ótimo defensor em jogadas pelo alto, Márquez se destaca por desarmar os atacantes adversários sem ter que apelar para faltas ou jogadas violentas.

PONTO FORTE

Quase todos os jogadores do meio campo e ataque são muito habilidosos.

PONTO FRACO

O elenco está envelhecido e já não tem a mesma velocidade.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Villar
Zayas
Bobadillai

DEFENSORES

Veron
J. C. Cáceres
Da Silva
Manzur
Caniza

MEIO-CAMPISTAS

Riveros
Bonet
Morel
Barreto
J. D. Santos
J. Santana
Edgar González
Vera
J. Salcido
A. Torres

ATACANTES

Cabanas
Santa Cruz
Cuevas
O. Cardozo
Haedo Valdez

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Villar
Veron
J. C. Cáceres
Da Silva
Riveros
Bonet
Morel
Barreto
J. D. Santos
Cabañas
Santa Cruz

Formação Original: 3 - 5 - 2

Dica de formação: 3 - 4 - 3

Cobreadores de falta: Morel e Barreto

Cobrador de pênalti: Cabañas

Paraguai



ANÁLISE DO TIME

A seleção paraguaia é uma equipe para as pessoas que têm paciência. O time é fraco tecnicamente e lento. Os jogadores são fortes fisicamente, além disso, a defesa é uma das mais chatas para se jogar contra. Dificilmente falha pelo alto. Definindo em poucas palavras, é um time retranqueiro, que pode surpreender.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Villar é um ótimo goleiro e está protegido por uma excelente defesa. Veron, J. C. Cáceres e Da Silva formam o trio de zagueiros. No meio, Riveros e Bonet formam a dupla de volantes. Eles não têm técnica e habilidade, mas marcam muito bem. Morel e Barreto devem ser os homens de criação. Na frente, o trio de ataque deve ser formado por Cabanas, caindo pela direita, Cuevas na esquerda e o experiente Roque Santa Cruz como centro-avante matador.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Santa Cruz: O atacante Santa Cruz já é veterano nos gramados europeus e o atacante mais conhecido e bem pago de seu país: o Paraguai. O paraguaio já não está mais tão veloz quanto antes, mas continua matador. Sua boa estatura o ajuda bastante nas jogadas aéreas, que sempre foram sua principal característica. Por muito tempo o jogador atuou no Bayer de Munique. Mesmo depois de muitos anos, ainda não surgiu nenhum outro atacante que ameaçasse o seu posto de titular na seleção do Paraguai.

Cabanas: Ao lado de Roque Santa Cruz ele forma a dupla de ataque da seleção paraguaia, que não é das melhores, apesar de os dois serem bons jogadores. Cabanas tem um pouco mais de mobilidade que Santa Cruz e joga um pouco mais fora da área, auxiliando os meios campistas nas jogadas ofensivas.

PONTO FORTE

O goleiro e a defesa são os pontos mais fortes do time.

PONTO FRACO

A equipe é muito lenta e o ataque é fraco.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Ricardo
Quím

DEFENSORES

R. Carvalho
Andrade
Miguel
Nuno Valente
F. Meira
Ricardo Rocha
Caneira
Paulo Ferreira

MEIO-CAMPISTAS

Petit
Tiago,
Deco
C. Ronaldo
Simão
Maniche
João Moutinho

ATACANTES

Nuno Gomes
Quaresma
Nani
H. Almeida
Hélder Postiga

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Ricardo
R. Carvalho
Andrade
Miguel
Nuno Valente
Petit
Tiago
Deco
C. Ronaldo
Simão
Nuno Gomes

Formação Original: 4 - 5 - 1
Dica de formação: 4 - 3 - 3
Cobreadores de falta: Deco e Simão
Cobrador de pênalti: C. Ronaldo

PONTO FORTE

Os jogadores do meio e o conjunto do time.

PONTO FRACO

A zaga é lenta.

Portugal



ANÁLISE DO TIME

Portugal é a única das principais seleções que atua com apenas um atacante. Sua tática é voltada para jogar no contra-ataque. O ponto forte da seleção portuguesa é o conjunto e o meio campo habilidoso.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

No gol escale o goleiro Ricardo. Para formar o setor defensivo, escolha R. Carvalho e Andrade, que são ótimos nas jogadas pelo alto. Nas laterais, coloque Paulo Ferreira no lugar de Nuno Valente e, por último Miguel.

O meio é o setor onde o time concentra mais jogadores. Petit e Tiago são os volantes. Na armação do jogo, conte com os habilidosos Deco e C. Ronaldo e, na frente, escale o rápido Simão e o matador Nuno Gomes. Nuno é lento, mas com a chegada dos armadores, ele consegue espaço na zaga adversária.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Cristiano Ronaldo: O jovem talento português, ao lado do brasileiro Kaká e do argentino Lionel Messi, disputa o posto de melhor jogador do mundo em 2007. O jogador é muito rápido, tem habilidade de sobra, técnica apuradíssima e um "foguete" nos pés. Cristiano Ronaldo bate muito bem e forte de fora da área. Ele pode atuar como meia ou como atacante. Isso irá depender do sistema tático adotado pela equipe.

Deco: O meio-campista é brasileiro de nascimento, mas naturalizou-se português por não ter oportunidades na seleção brasileira. Atualmente, joga na Espanha, no elenco milionário do Barcelona, onde foi contratado pelo clube a peso de ouro. Deco é muito habilidoso, tem ótimo passe e visão de jogo, além de bater faltas muito bem. Sua principal função é fazer a bola chegar ao ataque. No Barcelona isso acontece mais fácil do que na seleção portuguesa, que adota um esquema de jogo bem mais defensivo.

Hélder Postiga: O atacante do Porto é um dos principais destaques da seleção comandada pelo técnico brasileiro Luiz Felipe Scolari, o Felipão. Postiga é muito rápido e habilidoso. Não costuma perder gols quando pega a bola mano a mano com o zagueiro ou na frente do gol. Apesar de não ser muito conhecido, é um dos melhores jogadores do elenco de Portugal.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Cech
Blazek
Kinsky

DEFENSORES

Ujfalusi
Rozehnal
Jiranek
Jankulovski
Zapotocny
Grygera

MEIO-CAMPISTAS

Polak
Galásek,
Sionko
Rosicky
Kovac
Sivok
Matejovsky
Jarolím
Plasil

ATACANTES

Koller
Baros
Kulic
Stajner
Lafata

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Cech
Ujfalusi
Rozehnal
Jiranek
Jankulovski
Polak
Galásek
Sionko
Rosicky
Koller
Baros

Formação Original: 4 - 4 - 2
Dica de formação: 4 - 3 - 3
Cobrador de falta: Rosicky
Cobrador de pênalti: Koller

PONTO FORTE

Goleiro, força física do time e bola aérea.

PONTO FRACO

Falta de habilidade e agilidade dos jogadores.

República Tcheca



ANÁLISE DO TIME

A equipe tcheca é mediana e depende bastante do atacante Koller, mas se o jogador souber armar a equipe, poderá surpreender adversários teoricamente melhores. Os atletas são muito fortes fisicamente e têm uma ótima resistência.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

O goleiro Cech é titular absoluto e um dos melhores do jogo. Na zaga, troque Ujfalusi por Grygera, que é melhor no jogo aéreo e mais técnico. O outro zagueiro deve ser Rozehnal. Para completar o setor defensivo, escale Jiranek e Jankulovski, que é o melhor jogador entre os defensores. No meio de campo, escale Kovac e Plasil nos lugares de Polak e Galásek respectivamente. Para a armação, escolha Sionko e Rosicky, que além de muito habilidoso, é o batedor oficial de faltas do time. No ataque, dê preferência para Baros e como centro-avante, escolha Koller, que é muito bom na bola aérea, chuta muito bem de fora da área e é o batedor de pênaltis da equipe.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Rosicky: O jogador tcheco é a principal estrela da seleção da República Tcheca. O atleta possui um ótimo passe, além de ser bastante rápido, mas seu principal recurso são os chutes de fora da área, que são muito potentes e quando acertam o gol dificilmente são defendidos pelo goleiro adversário. É o jogador mais técnico do elenco tcheco. Rosicky também tem um excelente condicionamento físico. Dificilmente é substituído durante as partidas.

Koller: Se engana quem acha que o grandalhão Koller é apenas um jogador lento e desengonçado. O atacante tcheco pode não ser tão rápido como outros atletas, mas possui uma força física vista raramente em outros jogadores, além disso, tem um chute fantástico. É um exímio batedor de pênaltis e ganha quase todas as disputas de bola pelo alto e nas trombadas. Em poucas palavras, é um guerreiro que leva o ataque de sua seleção nas costas.

Baros: Aparentemente, ele é só mais um atacante como qualquer outro do jogo, mas se bem posicionado em campo, pode fazer um belo estrago na defesa adversária. O atacante da República Tcheca atua pelo Paris Saint-Germain, da França. Sua principal característica são as finalizações. Ao lado do gigante Koller, é o jogador que mais marca gols na seleção de seu país.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Reising
Dreher

DEFENSORES

Lúcio
Demichelis
Lahn
Jansen
Ismael
Van Buyten
Sagnol
Lell
Hummels

MEIO-CAMPISTAS

Van Bommel
Zé Roberto
Ribéry
Schweinsteiger
Ottl
Fürstner
E. Sosa
Hamit Altıntop
T. Kroos

ATACANTES

Klose
Toni
Podolski
Schlaudraff

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Reising
Lúcio
Demichelis
Lahn
Jansen
Van Bommel
Zé Roberto
Ribéry
Schweinsteiger
Klose
Toni

Formação Original: 4 - 4 - 2

Dica de formação: 3 - 5 - 2

Cobrador de falta: Schweinsteiger

Cobrador de pênalti: Ribéry

PONTO FORTE

O ataque é ótimo nas jogadas aéreas, além de o time ter um ótimo meio de campo.

PONTO FRACO

A zaga é lenta e ruim nas jogadas aéreas.

Bayern de Munique



ANÁLISE DO TIME

O time alemão mescla ótimos jogadores com outros sem muita experiência em grandes clubes. O meio de campo é técnico, habilidoso e a dupla de atacantes é uma das mais goleadoras do jogo, ao lado da dupla do Sevilla. O esquema da equipe favorece as jogadas de contra-ataque.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

No gol Reising dá conta do recado. Apesar de muitos brasileiros não gostarem, o zagueiro Lúcio é um ídolo incontestável no futebol alemão e deve ser titular ao lado de Van Buyten, que entra no lugar de Demichelis. Na lateral esquerda Lahn dá lugar a Sagnol e do lado direito do campo Jansen é o homem de confiança. Van Bommel forma ao lado do brasileiro Zé Roberto a dupla de volantes, mas apesar da posição, os dois saem para o jogo a todo instante, pois são bastante habilidosos. Ribéry e o alemão Schweinsteiger são os craques do time. Eles são os responsáveis pela criatividade. A dupla de ataque deve ser Lucca Toni e Klose. Ambos são ótimos cabeceadores e chutam muito bem.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Schweinsteiger: O meia-atacante tem um estilo de jogo que não lembra em nada o futebol alemão. O jogador é extremamente habilidoso e tem o mesmo gingado dos sul-americanos e facilidade para se livrar da marcação adversária dando dribles desconcertantes. Outro ponto forte do alemão são os seus chutes, que quase sempre têm endereço certo. É titular absoluto no Bayern de Munique e na seleção da Alemanha.

Ribéry: O estilo de jogo do francês é muito parecido com o do alemão Schweinsteiger. Os dois são muito habilidosos e têm muita facilidade para passar a bola e driblar. A diferença entre os dois é que Ribéry finaliza menos do que seu companheiro de clube. O francês procura atuar mais na criação das jogadas e faz muito bem o seu papel. A prova disso é que o meio campista é titular da seleção vice-campeã do mundo: a França.

Zé Roberto: O jogador foi comprado a peso de ouro pelo time alemão, onde já havia atuado anteriormente. Mas diferente de quando Zé Roberto jogava no Santos, agora, além de ser responsável por ajudar na criação das jogadas ofensivas, ele também tem que ajudar na marcação. Mesmo com mais de 30 anos de idade, seu preparo físico é excelente e, poucas vezes, ele tem que ser substituído.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Leyenda
Ojeda

DEFENSORES

Gerlo
Lussenhoff
Ferrari
Tuzzio
Nasuti
Martínez
Villagra
N. Sánchez

MEIO-CAMPISTAS

Ponzio
Belluschi
Rosales
Peralta
Ahumada
Lima
Domínguez
Aberairas
A. Fernandes
Cardozo
Burzac
Buonanotte

ATACANTES

Radamel García
Rubén
Ríos
Sciorilli
Zárate
Ortega
Almerares

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Leyenda
Gerlo
Lussenhoff
Ferrari
Tuzzio
Ponzio
Belluschi
Rosales
Peralta
Radamel García
Rubén

Formação Original: 4 - 4 - 2
Dica de formação: 4 - 3 - 3
Cobreadores de falta: Beluschi
Cobreadores de pênalti: Belluschi

River Plate



ANÁLISE DO TIME

O River Plate não é nem sombra do time que já foi um dia. A maioria dos jogadores é desconhecida. O único atleta de destaque é o veterano Ariel Ortega. O time é lento, mas é perigoso no contra-ataque. Mesmo assim não bate de frente com as equipes mais fortes.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Sugestão para a equipe: Leyenda é o titular no gol do River. Gerlo e Lussenhoff formam a dupla de zaga. Ferrari e Tuzzio completam o setor defensivo. No meio de campo, Ponzio e Beluschi são os responsáveis pela marcação. Beluschi tem bom chute e é o cobrador oficial de faltas e pênaltis do time. Rosales é o melhor nome para fazer a bola chegar à frente. Na frente, Peralta cai pelo lado esquerdo. Ortega entra no lugar de Radamel García e Zárate substitui Rubén.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Radamel García: O jogador é o meio campista mais habilidoso do time. Tem ótimo passe e visão de jogo, além de ser veloz. Sua principal função dentro do time argentino é abrir espaços na defesa adversária para a chegada dos atacantes. Radamel García também é um ótimo batedor de faltas e pênaltis.

Ortega: O "Burrito", apelido que ganhou na seleção argentina, está no final da carreira, mesmo assim, diante da baixa qualidade técnica do elenco do River Plate, o atleta se destaca. Ortega perdeu um pouco da sua agilidade, mas está longe de ser um jogador lento. Tem ótimo passe e finaliza muito bem. Mesmo estando no banco de reservas, é um jogador fundamental para as pretensões do time argentino.

PONTO FORTE

A equipe tem um contra-ataque muito perigoso

PONTO FRACO

O time é lento e os jogadores têm pouca técnica. Não há opções no banco de reservas.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

V. Valdéz
Jorquera

DEFENSORES

Puyol
G. Milito
Zambrotta
Abidal
Oleguer
Márquez
Thuran
Silvinho

MEIO-CAMPISTAS

Iniesta
Xavi
Deco
Edmílson
Yaya Toure
Crosas

ATACANTES

Messi
Eto'o
Ronaldinho Gaúcho
Dos Santos
Gudjohnsen
Henry
Ezquerio
Bojan Krkic

ESCALAÇÃO ORIGINAL

V. Valdéz
Puyol
G. Milito
Zambrotta
Abidal
Iniesta
Xavi
Deco
Messi
Eto'o
Ronaldinho Gaúcho

Formação Original: 4 - 3 - 3

Dica de formação: 4 - 3 - 3

Cobreadores de falta: Ronaldinho Gaúcho e Deco

Cobrador de pênalti: Ronaldinho Gaúcho

Barcelona



ANÁLISE DO TIME

O Barcelona é o time mais ofensivo do jogo. Tem uma boa defesa, um bom meio de campo e um ataque que desequilibra. A equipe é extremamente rápida e perigosa. O ponto fraco é o goleiro Valdéz.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Valdéz não é um ótimo goleiro, mas deve ser titular. O reserva Jorquera nunca foi visto nem em partidas. Na zaga, troque G. Milito por Rafa Márquez e, ao lado dele, escale Puyol. O espanhol é um ótimo zagueiro. Coloque o francês Thuran no lugar de também francês Abidal e para completar o setor defensivo, escale o italiano Zambrotta. Iniesta e Xavi devem serão os carregadores de piano do time. Os dois são bons volantes. Na armação do time, opte pelo português Deco e na frente, o melhor trio de ataque é formado por Messi, do lado direito, o camaronês Eto'o enfiado na área e na esquerda, Ronaldinho Gaúcho. No banco de reservas ainda há boas opções para o setor, como Henry e Gudjohnsen.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Messi: Não é à toa que o "garoto prodígio", como é conhecido na Argentina, disputa ao lado de Kaká e Cristiano Ronaldo o posto de melhor jogador do mundo em 2007. Ao lado do brasileiro Ronaldinho Gaúcho, o jovem atacante do Barcelona inferniza as defesas adversárias com seus dribles desconcertantes. Além de ser muito habilidoso, Messi é extremamente rápido. O principal defeito do jogador são os arremates a gol, que na maioria das vezes saem sem direção. Mesmo assim, o atleta é indispensável e se encaixa perfeitamente no esquema de jogo proposto pela seleção argentina.

Ronaldinho Gaúcho: O atleta do Barça oferece a combinação perfeita de habilidade, técnica e velocidade, além de ser capaz de driblar seus marcadores em um espaço curto do campo. No Barcelona, Ronaldinho deve atuar como atacante, mas na seleção brasileira rende mais quando atua como meia, ficando responsável pela criatividade do time ao lado de Kaká. É também um dos melhores batedores de falta e pênaltis do time ao lado de Deco.

Eto'o: Só pelo simples fato de colocar o artilheiro francês, Henry, no banco de reservas, já dá para notar que não se trata de um jogador qualquer. O centro-avante do Barcelona e da seleção camaronesa está entre os principais goleadores do jogo. Sua principal característica é a velocidade. Além disso, é um excelente finalizador. Dificilmente desperdiça chances na frente do goleiro.

PONTO FORTE

O time é muito técnico e tem jogadores que desequilibram em todos os setores.

PONTO FRACO

O goleiro.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Casillas
Dudek
Codina

DEFENSORES

Pepe
Cannavaro
Sergio Ramos
Drenthe
Metzelder
Heinze
Michel Salgado
Miguel Torres
Marcelo

MEIO-CAMPISTAS

Diarra
Sneijder
Higuaín
Robinho
Raúl
Gago
Guti
Júlio Baptista
A. González
Balboa

ATACANTES

Van Nistelrooy
Robben
Saviola
Soldado
A. Bueno

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Casillas
Pepe
F. Cannavaro
Sergio Ramos
Drenthe
Diarra
Sneijder
Higuaín
Robinho
Raúl
Van Nistelrooy

Formação Original: 4 - 5 - 1

Dica de formação: 3 - 4 - 3

Cobrador de falta: Raúl

Cobreadores de pênalti: Raúl e Nistelrooy

PONTO FORTE

O time está com jogadores mais jovens e o meio de campo tem atletas muito habilidosos.

PONTO FRACO

Exceto Nistelrooy, o time não tem atacantes mata-dores.

Real Madrid



ANÁLISE DO TIME

O Real Madrid já não tem as mesmas estrelas de antes, porém, o time está mais jovem e corre mais. A formação do time (4-5-1) é extremamente voltada para o contra-ataque, mas o elenco permite que o jogador altere o esquema.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Antes de começar a escalar o time, escolha um esquema com três atacantes. No gol, deixe Casillas e no miolo de zaga, coloque Metzelder no lugar de Pepe. Ao lado do alemão, opte pelo italiano Cannavaro. Troque Drenthe por Michel Salgado e, ao lado dele, coloque Sergio Ramos. Diarra e Sneijder são os volantes. Troque Higuaín por Robben e troque-o de posição com o velho Raúl. Na frente, deixe Robben, Robinho e, na área, o matador Van Nistelrooy.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Robinho: O brasileiro é o jogador mais habilidoso da equipe de Madrid. É capaz de executar jogadas mirabolantes em um curto espaço. A velocidade e a habilidade são suas principais características. Robinho é muito importante dentro do esquema de jogo do Real Madrid. Ele tem a função de cair pelas pontas e puxar os zagueiros adversários para cima dele. Desta forma, o matador, mas lento, Van Nistelrooy terá mais chances para finalizar as jogadas com tranquilidade.

Van Nistelrooy: O experiente atacante holandês é a principal esperança de gols do time. Apesar de não ter muita velocidade, Nistelrooy não perdoa quando está frente a frente com o goleiro. O jogador é ótimo também nas bolas aéreas, principalmente em faltas e escanteios. Mesmo fora da seleção da Holanda há algum tempo, Nistelrooy segue tranquilamente como o melhor atacante de seu país.

Raúl: Assim como Nistelrooy, o espanhol Raúl González está entre os mais experientes do time e é um dos que há mais tempo está no elenco. Raúl é o maior xodó da equipe espanhola, mas com motivos. O jogador já ganhou muitos títulos no time merengue e era ídolo mesmo com outros grandes craques no clube, como Zidane, Ronaldo e Beckham. Raúl tem ótimo passe e bate muito bem na bola. É um excelente cobrador de faltas.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Palop
De Sanctis

DEFENSORES

Boulahrouz
Javi Navarro
Daniel Alves
Puerta
Escude
Dragutinović
Hinkel
Frederico Fazio
A. Mosquera

MEIO-CAMPISTAS

Renato
Martí
Jesús Navas
Duda
Poulsen
Maresca
Keita
Adriano
Alejandro
De Mul

ATACANTES

Luís Fabiano
Kanoute
Kerzhakov
Chevantón

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Palop
Boulahrouz
Javi Navarro
Daniel Alves
Puerta
Renato
Martí
Jesus Navas
Duda
Luís Fabiano
Kanoute

Formação Original: 4 - 4 - 2

Dica de formação: 3 - 4 - 3

Cobrador de falta: Jesús Navas

Cobrador de pênalti: Luís Fabiano

Sevilla



ANÁLISE DO TIME

O Sevilla é uma das surpresas do jogo. O time tem bons goleiros, uma defesa razoável, um meio de campo muito habilidoso e uma dupla de área goleadora. Se o time for bem montado, pode superar facilmente qualquer outra equipe do jogo.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Tanto Palop quanto De Sanctis são bons goleiros, mas escolha o reserva De Sanctis. Ele é ligeiramente melhor. Na zaga, troque o holandês Boulahrouz por Escudé. O outro zagueiro é Javi Navarro. Para as laterais escale Daniel Alves e Hinkel, que entra na vaga de Puerta. Poulsen é o primeiro volante. O brasileiro Renato marca e distribui as jogadas de ataque. Adriano e Jesús Navas são os responsáveis por fazer a bola chegar nos matadores Luís Fabiano e Kanoute, um dos atacantes que tem o menor custo benefício do jogo. Ele é bom nas jogadas aéreas, não é lento e chuta muito bem. É o centro-avante tradicional.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Luís Fabiano: Depois que o atacante do Sevilla começou a se preocupar apenas em jogar bola, voltou a mostrar o futebol dos tempos em que jogava no São Paulo, tanto que há pouco tempo tornou a ser escalado pelo técnico Dunga na seleção brasileira. Luis Fabigol, como ficou conhecido depois de se mostrar um artilheiro nato, mistura força com velocidade, além de ser um exímio finalizador. Ao lado de Kanoute é responsável por mais da metade dos gols marcados pelo clube espanhol.

Jesús Navas: É o jogador mais habilidoso do time. Seu principal papel é colocar Luís Fabiano e Kanoute em condições reais de marcar gols. Jesús Navas tem muita habilidade e consegue se livrar dos seus marcadores facilmente. Além disso, o atleta tem ótimo domínio de bola e, muitas vezes, em poucos toques, coloca os atacantes na cara do gol.

Kanoute: O centro-avante é uma ótima opção para a Master League. Possui todas as características de um grande atacante, como bom chute, cabeceio e força física, além disso, não é tão caro quanto os jogadores mais badalados. Kanoute se apresenta muito bem no ataque nas bolas paradas e é mortal na maioria das jogadas aéreas.

PONTO FORTE

O meio de campo é habilidoso e o ataque é goleador

PONTO FRACO

Os zagueiros são lentos

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Carnizares
Hildebrand

DEFENSORES

Raúl Albiol
Ivan Helguera
Miguel
Moretti
Aléxis
Carneira

MEIO-CAMPISTAS

Albelda
C. Marchena
Angulo
Silva
Vicente
Baraja
M. Fernandes
Edu
Gavilán

ATACANTES

Morientes
Villa
Zigie
Arizmendi
Juan Mata
Joaquín

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Carnizares
Raúl Albiol
Iván Helguera
Miguel
Moretti
Albelda
C. Marchena
Angulo
Silva
Morientes
Villa

Formação Original: 4 - 4 - 2

Dica de formação: 4 - 3 - 3

Cobreadores de falta: Villa e Silva

Cobrador de pênalti: Villa

PONTO FORTE

O entrosamento do time e a velocidade dos jogadores.

PONTO FRACO

O preparo físico de alguns jogadores é ruim e eles ficam cansados no segundo tempo.

Valência



ANÁLISE DO TIME

Certamente o Valência é uma das equipes mais completas e entrosadas do jogo. Os jogadores são muito habilidosos e rápidos. Os atacantes são extremamente perigosos, principalmente o espanhol Villa, que é muito rápido, chuta muito bem e ganha quase todas as disputas no alto. Pode-se dizer que o Valência é melhor do que Real Madrid e Barcelona.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Carnizares e Hildebrand são praticamente do mesmo nível, mas escolha o espanhol, que é mais experiente. Raúl Albiol e Ivan Helguera formam a zaga. Na lateral esquerda escale Miguel e na direita troque Moretti por Alexis. Albelda forma a dupla de volantes ao lado de Baraja, que entra no lugar de C. Marchena. Angulo e Silva são os criadores de jogadas ofensivas. Os dois são os titulares da seleção espanhola. No ataque, troque Morientes pelo perigoso Joaquín. O outro homem de frente é Villa, o melhor do time e de toda a Espanha.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Villa: Sem dúvida, é o melhor atacante, tanto da seleção espanhola quanto do clube em que atua: o Valência. Villa é goleador e tem como suas principais características a velocidade, a técnica apurada e um ótimo aproveitamento nas finalizações. Mesmo não atuando como centro-avante, o atleta marca a maioria dos gols nos jogos, superando até atacantes matadores, como Morientes e Luis García, que são seus concorrentes diretos na seleção da Espanha.

Morientes: O centro-avante é muito experiente, pois já atuou em diversos clubes da Europa. Durante toda a sua carreira, foi um dos maiores goleadores por onde passou. Atualmente, o atleta é reserva na seleção espanhola, mas no Valência é titular absoluto ao lado do ótimo Villa. Nesta versão Morientes está um pouco mais lento, mas o seu faro de gol continua aguçado. É o típico matador.

Silva: É um excelente meia. Tem muita velocidade, técnica e habilidade e pode facilmente atuar como terceiro atacante, um pouco mais recuado. Ao lado de Villa é um dos principais destaques da seleção espanhola e do Valência. Silva tem muita facilidade para deixar seus companheiros na cara do gol. Outra qualidade do meio-campista é que ele também ajuda na marcação quando seu time está sendo atacado.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Vercoutre
Coupet
Hartock
Roux

DEFENSORES

Crís
Muller
Réveillére
Squillac
Anderson Cléber
Belhady
Clerc
Paillot

MEIO-CAMPISTAS

Grosso
Toulalan
Källström
Kader Keita
Beynie
Fábio Santos
Bodmer
Juninho
Pernambucano

ATACANTES

Govou
Baros
Benzema
Bem Arfa
Remy
Fred
Mounier

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Vercoutre
Crís
Müller
Réveillére
Grosso
Toulalan
Källström
Kader Keita
Govou
Baros
Benzema

Formação Original: 4 - 4 - 2
Dica de formação: 3 - 4 - 3
Cobreadores de falta: Juninho
Cobrador de pênalti: Müller

Lion



ANÁLISE DO TIME

Dos principais times do jogo, o Lion está entre os piores, mesmo sendo o campeão francês nos últimos anos. A defesa é extremamente lenta e o ataque é fraco. O time é indicado para pessoas que jogam muito bem.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

O Lion deve ser o único time que conta com quatro goleiros no elenco. Escolha Coupet para ser o titular. Ele é o goleiro titular da seleção francesa. A dupla de zaga deve ser composta por Muller e pelo brasileiro Crís. Escale o reserva Squillac no lugar de Réveillére. No meio campo opte por Grosso, Toulalan, Juninho Pernambucano, que entra no lugar de Källström e Kader Keita. O trio de atacantes deve ser formado por Govou, pelo tcheco Baros e pelo brasileiro Fred, que entra na vaga de Benzema. No banco de reservas o time não conta com muitas opções.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Kader Keita: Não é muito conhecido no futebol europeu, mas é ídolo da torcida do Lion, clube que foi campeão francês nos últimos cinco anos. Kader Keita é bastante técnico e tem um bom passe. Ele também pode atuar improvisado como terceiro atacante, mas não tem muita velocidade para essa posição. Ao lado de Juninho Pernambucano é o responsável pela criatividade do time.

Baros: Aparentemente, ele é só mais um atacante como qualquer outro do jogo, mas se bem posicionado em campo, pode fazer um belo estrago na defesa adversária. O atacante da República Tcheca atua pelo Lyon, da França. Sua principal característica são as finalizações. Ao lado do gigante Koller, é o jogador que mais marca gols na seleção de seu país.

Juninho Pernambucano: O brasileiro já passou por dias melhores desde que chegou ao clube francês. O meia é muito habilidoso, além de ser o melhor batedor de faltas e pênaltis do time. Mesmo no banco de reservas, Juninho é superior a outros atletas da mesma posição como Källström, um dos que disputam uma vaga de titular com o ex-vascaíno.

PONTO FORTE

O meio de campo tem jogadores habilidosos.

PONTO FRACO

A defesa é lenta e o ataque é ruim.
Jogadores podem desequilibrar.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Landreau
Alonzo

DEFENSORES

Bourillon
Camara
B. Mendy
Yepes
Sammy Traoré
Mabiala

MEIO-CAMPISTAS

Armand
Digard
Clement
P. A. Frau
C. Rodríguez
Mulumbu
Chantôme
Ngoyi

ATACANTES

Rotthen
Luyindula
Amara Diané
Pancrate
Pauleta
Bueno
N'Gog

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Landreau
Bourillon
Camara
B. Mendy
Yepes
Armand
Digard
Clement
P. A. Frau
Rotthen
Luyindula

Formação Original: 4 - 4 - 2

Dica de formação: 4 - 3 - 3

Cobreadores de falta: Armand e Rotthen

Cobrador de pênalti: Luyindula

PSG



ANÁLISE DO TIME

O Paris Saint-Germain é um time muito ruim em todos os setores. Os jogadores não têm técnica, habilidade e são lentos. Dificilmente alguém poderá se dar bem com este time.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

No gol, substitua Landreau por Alonzo. O reserva é ligeiramente melhor. O miolo de zaga deve ser composto por Bourillon e Camara. Nas laterais, B. Mendy e o bom Yepes são os escolhidos. Armand e Chantôme, que entra na vaga de Digard são os volantes. C. Rodríguez, que entra no lugar de Clement, é o armador e, na frente, Luyindula, Amara Diané e Pauleta são os atacantes.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Pauleta: O centro-avante não passa por um bom momento em seu clube e não vem sendo convocado para a seleção portuguesa já há algum tempo. Apesar disso, Pauleta continua sendo um bom atacante. Ele pega muito bem na bola e tem boa visão de jogo. Ao lado de outros bons atacantes seu futebol aparece mais.

Luyindula: Ao lado de Pauleta forma a dupla de ataque no time francês. Luyindula também é um atacante de área, mas tem um pouco mais de velocidade do que seu companheiro. Suas principais características são a força e a finalização. Além disso, tem bastante vigor físico.

PONTO FORTE

O goleiro é um dos poucos que se salvam.

PONTO FRACO

Os jogadores são lentos e fracos fisicamente. A defesa é fraca e o ataque é ruim

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Stekelenburg
Gentenaar
Heijblok

DEFENSORES

Heitinga
Stam
Ogararu
Emanuelson
Vermaelen
Colin
Van Der Wiel

MEIO-CAMPISTAS

Gabei
Davids
Rommedahl
Lindenberg
Maduro
Vertonghen
Schiller
Anita
Donald
Sarpong

ATACANTES

Kennedy
Suárez
Huntelaar
Mitea
Manucharyan
Leonardo
Delonge
Luque
Kiohn Dehli

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Stekelenburg
Heitinga
Stam
Ogararu
Emanuelson
Gabei
Davids
Rommedahl
Kennedy
Suarez
Huntelaar

Formação Original: 4 - 3 - 3

Dica de formação: 4 - 3 - 3

Cobreadores de falta: Emanuelson e Davids

Cobrador de pênalti: Huntelaar

Ajax



ANÁLISE DO TIME

Para a surpresa de muitos, o Ajax tem um bom time, que pode enfrentar outros clubes mais fortes tranquilamente. Os jogadores são experientes e muitos estão na seleção holandesa.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Todos os goleiros são ruins, então opte pelo titular. Heitinga e o experiente Stam formam a dupla de zagueiros. Nas laterais, escale Emanuelson e Vermaelen, que entra no lugar de Ogararu. No meio, Maduro entra na vaga de Gabei e ao lado do experiente Davids, forma a dupla de volantes. Na armação, Rommedahl é o homem mais apropriado. Para o ataque, escale Luque no lugar de Kennedy para jogar pela esquerda. Na área, Huntelaar é o escolhido e, na direita escolha Suárez.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Davids: O jogador retornou ao clube onde começou a sua carreira e mesmo depois de muitos anos, continua jogando muito bem. A pegada na marcação já não é mais a mesma, mas o volante holandês continua com um ótimo passe e, principalmente, um chute fortíssimo de longa distância. Ao lado do também veterano Stam, é o mais experiente do time e o maior ídolo da torcida.

Stam: O zagueiro já não faz mais parte da seleção holandesa, mas no Ajax o defensor ainda é o titular absoluto da posição. Com o passar dos anos, Stam perdeu mais ainda a sua velocidade, que já não era um dos seus pontos fortes, porém, nas jogadas pelo alto o atleta continua soberano. Dificilmente o Ajax costuma levar gols de cabeça. Um dos cuidados que devem ser tomados com o jogador é em relação ao seu preparo físico, que não resiste os 90 minutos.

Huntelaar: O atacante é uma das novas revelações do futebol holandês e, mesmo sendo jovem, já está no elenco da seleção da Holanda. Ele costuma jogar enfiado na área, como típico centro-avante. Sua jogada mais forte é são as bolas aéreas. Além de ser ótimo finalizador, o jogador é muito rápido e livra-se facilmente da marcação adversária.

PONTO FORTE

O time tem jogadores muito técnicos e experientes. Meio de campo forte

PONTO FRACO

A defesa e o goleiro são bem fraquinhos

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Gomes
Roorda

DEFENSORES

Da Costa
Salcido
Kromkamp
Zonneveld
Alcides
Fehér
Fagner

MEIO-CAMPISTAS

Simons
Mendez
Afellay
Addo
Van Der Leegte
Aissati
De Jong

ATACANTES

Perez
Lanzovic
Farfán
Koné
Bakkal
Jonathan

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Gomes
Da Costa
Salcido
Kromkamp
Zonneveld
Simons
Mendez
Afellay
Perez
Lanzovic
Farfán

Formação Original: 4 - 3 - 3

Dica de formação: 4 - 3 - 3

Cobrador de falta: Farfán

Cobrador de pênalti: Farfán

PSV



ANÁLISE DO TIME

O PSV Eindhoven é um time mediano. Possui um bom grupo, mas nenhum jogador se destaca individualmente. O goleiro é ruim e a defesa é fraca. O meio de campo é o melhor setor do time. O ataque é esforçado, mas não assusta muito.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Gomes não é bom goleiro, mas é a melhor opção para a posição no elenco. A dupla de zaga deve ser composta pelo brasileiro Fagner, ex-Corinthians e Salcido. Kromkamp e Zonneveld são os laterais. Simons e Mendez devem ser os volantes. Eles são as melhores opções para o setor. Para a criação das jogadas, o reserva De Jong deve entrar no lugar de Afellay. Na frente, Koné se destaca entre os reservas e entra na vaga de Perez, que ao lado do perigoso Lanzovic e do Peruano Farfán, formam o trio de ataque.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Farfán: É muito bom jogador, tanto que é o centro-avante titular da seleção peruana, além de ser o melhor homem de frente do PSV Eindhoven. Ele não é muito rápido, mas é extremamente matador. Ao menor descuido da defesa adversária Farfán sempre estará pronto para decidir a partida, porém, para fazer isso, ele precisará da ajuda dos seus companheiros de time mais habilidosos como Koné e Afellay.

Koné: O jogador está no banco de reservas, mas é melhor que os titulares da posição em quase todos os fundamentos. Atacante de origem é extremamente ofensivo e ajuda a abrir espaços para a chegada de Farfán e Afellay, que atua no meio de campo, mas que também pode jogar como um terceiro atacante. Até por não possuir um ataque poderoso, sempre o coloque no time titular.

Afellay: O jogador não é conhecido, mas é um dos mais importantes dentro do esquema de jogo do PSV. Ele é responsável por fazer a ligação meio de campo e ataque. Normalmente, se Afellay não estiver inspirado durante uma partida, o ataque também costuma não render. Farfán e Koné são muito dependentes do futebol do armador, que tem um bom passe e visão de jogo.

PONTO FORTE

O time tem jogadores muito técnicos e experientes. Meio de campo forte

PONTO FRACO

A defesa é ruim e o goleiro é fraco

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Lehman
Almunia

DEFENSORES

Toure
Gallas
Sagna
Clichy
Senderos
Hoyte
Song Bilong

MEIO-CAMPISTAS

Fabregas
Flamini
Eboué
Rosicky
A. Hleb
Gilberto Silva
Diaby
Denilson
Randall

ATACANTES

Van Persie
Walcot
Da Silva
Adebayor
Bendtner

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Lehman
Toure
Gallas
Sagna
Clichy
Fabregas
Flamini
Eboué
Rosicky
A. Hleb
Van Persie

Formação Original: 4 - 5 - 1

Dica de formação: 3 - 4 - 3

Cobreadores de falta: Fábregas e Van Persie

Cobrador de pênalti: Van Persie

PONTO FORTE

O goleiro é muito bom e o meio de campo é forte fisicamente, além de marcar muito bem.

PONTO FRACO

Exceto Adebayor, que é reserva, não há outros matadores. A zaga é lenta.

Arsenal (North London)



ANÁLISE DO TIME:

Os Gunners, como são conhecidos, adotam um esquema de jogo mais defensivo, mas que pode ser alterado graças ao bom banco de reservas. O elenco é muito bom, além disso, o time conta com um ótimo goleiro.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE:

O alemão Lehman é a melhor opção para o gol. Toure e Gallas formam a dupla de zaga. Clichy completa o setor defensivo ao lado de Senderos, que entra no lugar de Sagna. Os jogadores de meio de campo devem ser o espanhol Fabregas, Eboué e Gilberto Silva, que entra na vaga de Flamini. No ataque, Van Persie cai pelo lado direito, Adebayor entra como centro-avante na vaga de A. Hleb e o tcheco Rosicky joga pela esquerda.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Rosicky: O jogador tcheco é a principal estrela da seleção da República Tcheca e o mais experiente do Arsenal. O atleta possui um ótimo passe, além de ser bastante rápido, mas seu principal recurso são os chutes de fora da área, que são muito potentes e quando acertam o gol dificilmente são defendidos pelo goleiro adversário. É o jogador mais técnico do elenco tcheco. Rosicky também tem um excelente condicionamento físico. Dificilmente é substituído durante as partidas.

Van Persie: Apesar de não ser centro-avante de origem, é o atacante mais promissor da Holanda. O jogador é muito habilidoso e tem uma ótima visão de jogo, além de ser muito rápido. No esquema do jogo do Arsenal, Van Persie é uma peça fundamental ao lado de outros bons jogadores, como Fábregas e Rosicky.

Fábregas: O espanhol é o motor da equipe inglesa. Ele é o responsável por dar ritmo ao jogo. A velocidade é a sua principal característica, além disso, é um dos mais habilidosos do elenco. Fábregas é o cobrador de faltas do time ao lado do holandês Van Persie. Os dois batem muito bem na bola. As faltas mais próximas da área devem ser cobradas por Van Persie, mas as de média e longa distância ficam sob a responsabilidade do espanhol Fábregas.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Cech
Hilário
Cudicini

DEFENSORES

Ben Haim
R. Carvalho
Paulo Ferreira
Terry
Belletti
Bridge
Alex

MEIO-CAMPISTAS

Ashley Cole
Essien
Lampard
Wright-Phillips
Makélélé
Lassana Diarra
Mikel
Ballack
Joe Cole
Woods

ATACANTES

Malouda
Pizarro
Kalou
Shevchenko
Drogba
Sinclair

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Cech
Ben Haim
Ricardo Carvalho
Paulo Ferreira
Ashley Cole
Essien
Lampard
Wright-Phillips
Malouda
Pizarro
Kalou

Formação Original: 4 - 4 - 2
Dica de formação: 3 - 4 - 3
Cobreadores de falta: Lampard
Cobreadores de pênalti: Lampard

PONTO FORTE

Todos os setores do time são muito fortes.

PONTO FRACO

Muitos jogadores com mais de 30 anos de idade deixam o time vulnerável no segundo tempo.

Chelsea (London FC)



ANÁLISE DO TIME

O time titular do Chelsea é fraco em relação aos principais concorrentes, porém o clube conta com o melhor banco de reservas do jogo, que deixam a equipe muito mais forte e uma das favoritas para vencer qualquer adversário.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

O goleiro Cech é ao lado do italiano Buffon um dos melhores do jogo. No setor defensivo, John Terry entra na vaga de Ben Haim. Ricardo Carvalho e Paulo Ferreira completam a zaga. Ashley Cole e Essien são os alas. Lampard e Ballack são os responsáveis por fazer a bola chegar ao ataque. Além disso, os dois chutam muito bem. Na frente, o francês Malouda cai pela esquerda. Na área, Drogba entra no lugar de Kalou e do lado direito, o veloz e habilidoso Shevchenko completa o time.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Shevchenko: Muitas pessoas dizem que o craque do Chelsea nasceu no país errado, pois um jogador tão qualificado não poderia ter nascido na Ucrânia, um país sem tradição alguma no futebol. O atleta é extremamente veloz e bate muito bem na bola, além de ter uma imensa facilidade para se livrar da marcação dos adversários. Sua função no time do Chelsea é fazer a bola chegar no matador Drogba.

Drogba: É o principal jogador da seleção da Costa do Marfim e a maior esperança de gols da equipe do Chelsea. Drogba é bem forte fisicamente, mas mesmo assim não deixa de ter a velocidade como sua principal característica. É muito bom nas jogadas aéreas e pega muito bem na bola. O mais curioso é que no time inglês ele é reserva do atacante Kalou, que não joga nem a metade do futebol apresentado por Drogba. Mesmo na reserva, ele é um dos melhores atacantes do time.

Ballack: O alemão, assim como Drogba e Shevchenko, também está no banco de reservas. O titular da posição é o inglês Wright-Phillips. Ballack é o melhor jogador da seleção alemã ao lado de Schweinsteiger. Apesar de estar mais velho nesta versão e de não apresentar mais o futebol visto no auge de sua carreira, ele continua sendo um ótimo jogador. Tem ótimo passe, visão de jogo e chuta muito bem de longe. Ao lado de Lampard, é o cobrador de faltas do time.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Reina
Itandje

DEFENSORES

Defensores:
Carragher
Agger
Finnan
Albelda
Hyypiä
Paleta

MEIO-CAMPISTAS

Xabi Alonso
Gerrard
Pennant
Sissoko
Fábio Aurélio
Mascherano
Lucas
Benayoun

ATACANTES

Riise
Kuyt
Fernando Torres
Kewell
Babe
Voronin
Crouch

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Reina
Carragher
Agger
Finnan
Albelda
Xabi Alonso
Gerrard
Pennant
Riise
Kuyt
Fernando Torres

Formação Original: 4 - 4 - 2

Dica de formação: 4 - 3 - 3

Cobreadores de falta: Xabi Alonso e Gerrard

Cobrador de pênalti: Gerrard

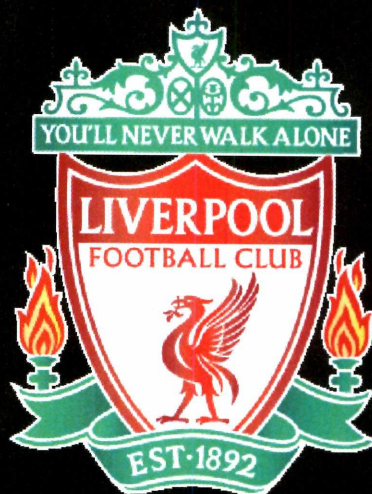
PONTO FORTE

O meio de campo é um dos melhores do jogo.

PONTO FRACO

O goleiro não é bom e a zaga é lenta.

Liverpool (Merseyside Red)



ANÁLISE DO TIME

Os Reds têm um ótimo time, com jogadores extremamente técnicos e rápidos. O meio de campo é um dos melhores do jogo. O único ponto fraco do time é a defesa, que tem jogadores lentos.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Apesar de não ser um bom goleiro, Reina é o titular. A dupla de zaga deve ser composta por Carragher e Hyypiä, que entra no lugar de Agger. Finnan e Albelda completam o setor defensivo. Xabi Alonso e Mascherano devem ser escalados para exercerem a função de volante. Os dois marcam e saem para o jogo como poucos. Gerrard é o cérebro do time. Além de criar jogadas, bate muito bem na bola. No ataque Riise, Kuyt e Fernando Torres dão conta do recado. O espanhol é um ótimo finalizador enquanto que o holandês chuta muito bem e tem um fôlego de dar inveja. O jogador corre o jogo inteiro e sua barra de Stamina não diminui quase nada. O gigante Crouch é uma boa opção para entrar no segundo tempo e nas prorrogações.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Gerrard: Quem entende de futebol sabe que Gerrard é um dos melhores jogadores do mundo. Taticamente, o craque inglês é perfeito. Joga demais tanto na marcação quanto na criação das jogadas. Tem ótimo domínio de bola, raciocínio rápido, excelente passe e chute potente. Bate faltas como poucos e, além disso é muito habilidoso e rápido. Praticamente o jogador que todos os técnicos gostariam de ter em seus times.

Crouch: Atrapalhado com a bola nos pés, porém, dentro da área se posiciona muito bem e marca muitos gols, tanto pela seleção inglesa quanto pelo seu clube: o Liverpool. Nas bolas paradas como faltas próximas a área ou escanteios ele costuma ser mortal e, quase sempre supera seus marcadores. A única posição em que Crouch rende bem é atuando como centro-avante, enfiado na área. Mesmo sendo reserva, é uma ótima opção para o ataque.

Fernando Torres: O atacante é titular absoluto na seleção espanhola e no Liverpool. No ataque do time inglês ele tem a responsabilidade de ser o matador do time. Na seleção espanhola Fernando Torres divide o trabalho com o atacante Villa. Ele tem boa técnica e finaliza muito bem. Dentro da área leva bastante perigo aos zagueiros adversários.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Van Der Sar
Kuszczak
Foster

DEFENSORES

R. Ferdinand
Vidic
Brown
Silvestre
Pique
O'Shea
G. Neville
Bradsley

MEIO-CAMPISTAS

Scholes
Carrick
C. Ronaldo
Evra
Hargreaves
Fletcher
Anderson
Eagles
Lee Martin

ATACANTES

Gigs
Rooney
Tévez
Nani
Park Ji Sung
Solskjær
Saha
Dong Fang Zhijie

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Van Der Sar
R. Ferdinand
Vidic
Brown
Silvestre
Scholes
Carrick
C. Ronaldo
Evra
Gigs
Rooney

Formação Original: 4 - 4 - 2
Dica de formação: 4- 3- 3
Cobrador de falta: C. Ronaldo
Cobrador de pênalti: Rooney

Manchester (Man Red)



ANÁLISE DO TIME

O Manchester United continua sendo um dos melhores clubes do jogo. O time é muito forte fisicamente, rápido e habilidoso. Além disso, conta com um ótimo meio de campo e ataque.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Van Der Sar está mais velho e lento, porém continua sendo a melhor opção para o gol, pois os reservas são fracos demais. A defesa é muito sólida e ótima nas bolas altas. Os titulares do setor devem ser R. Ferdinand, Vidic, Brown e Silvestre. O meio de campo é um dos setores mais fortes do time. Scholes é cão de guarda, além disso, sai muito bem para o jogo com ótimos passes e chute. Carrick é coadjuvante no setor, apenas um jogador mediano. Cristiano Ronaldo é o responsável pela criação das jogadas e tem uma "bomba" nos pés. O ataque é muito forte também. A melhor opção é jogar com Rooney pelo lado esquerdo, o francês Saha no meio da área, como típico centro-avante e Carlitos Tévez pela direita.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Rooney: O atacante inglês tem uma qualidade que poucos da sua posição apresentam: a raça. Rooney é o típico jogador trombador, que acredita em todos os lances. Para ele não existe bola perdida. Sua velocidade, técnica e habilidade o colocam entre os melhores atacantes do jogo. Graças a sua grande velocidade, ele pode atuar como homem de área ou aberto pelas pontas. Além disso, é dono de um dos chutes mais poderosos de Pro Evolution Soccer.

Cristiano Ronaldo: Ao lado do brasileiro Kaká e do argentino Lionel Messi, disputa o posto de melhor jogador do mundo em 2007. Cristiano Ronaldo é muito rápido, tem habilidade de sobra, técnica apuradíssima e bate muito bem na bola. Ele pode atuar como meia ou como atacante. Isso irá depender do esquema tático adotado pela equipe. Sem dúvidas é um dos melhores jogadores, tanto do Manchester quanto da seleção portuguesa.

Tévez: Assim como Wayne Rooney, o ex-corintiano Carlitos Tévez tem muita raça. O jogador é do tipo que "dá o sangue pelo time". É atacante de origem, mas também auxilia na marcação. Suas principais características são a velocidade e a facilidade para driblar, além de pegar muito bem na bola. Assim como o craque Riquelme, da seleção da Argentina, Tévez também está no banco, tanto na seleção de seu país quanto no time do Manchester. Mesmo assim, é um dos melhores atacantes da equipe inglesa.

PONTO FORTE

O ataque é muito veloz e conta com ótimos finalizadores

PONTO FRACO

O banco de reservas já não oferece tantas opções como em outras versões do jogo

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Júlio César
Toldo
Orlandoni

DEFENSORES

Chivu
Materazzi
Maicon
Maxwel
Burdisso
Ivan Córdoba
Samuel
Rivas

MEIO-CAMPISTAS

Vieira
Zanetti
Dejan Stankovic
Figo, Dacourt
Cambiasso
Solari e César
Luís Jiménez
Coco

ATACANTES

Ibrahimovic
Crespo
Adriano
Cruz

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Júlio César
Chivu
Materazzi
Maicon
Maxwel
Vieira
Zanetti
Dejan Stankovic
Figo
Ibrahimovic
Crespo

Formação Original: 4 - 4 - 2

Dica de formação: 4 - 4 - 2

Cobradot de falta: Dejan Stankovic

Cobrador de pênalti: Materazzi

Internazionale



ANÁLISE DO TIME

A Inter de Milão conta com um time experiente, porém envelhecido. Mais da metade do time tem mais de 30 anos de idade. A equipe é técnica, mas costuma cansar no segundo tempo.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Pelo fato de o brasileiro Júlio César ser o titular do time, já deu para perceber que a posição de goleiro não é o ponto forte da Inter de Milão. Na reserva estão Toldo e o desconhecido Orlandoni, que são piores do que o brasileiro. O romeno Chivu e o violento Materazzi formam uma dupla de zaga de respeito. Nas laterais, escale o brasileiro Maicon e Maxwel. O francês Vieira e o argentino Zanetti formam a dupla de volantes. Na armação das jogadas, escolha Dejan Stankovic, um dos melhores do time e o português Figo, que já não é mais o mesmo de alguns anos atrás. O argentino Cambiasso é uma boa opção para o segundo tempo. Na frente, Crespo e Ibrahimovic dão conta do recado. Se o argentino estiver em más condições físicas, Adriano pode ser uma boa opção.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Crespo: O veterano atacante da Internazionale de Milão ainda é a principal esperança de gols da seleção argentina. Mesmo com a idade já um pouco avançada, Crespo ainda não corre o risco de perder a posição para outro centro-avante. Diferente dos outros atacantes do elenco, seu forte não é a velocidade. Sua principal característica são as finalizações, tanto em jogadas pelo chão quanto pelo alto, aliás, é um dos melhores cabeceadores do jogo e uma boa opção para a Master League.

Adriano: Já faz algum tempo que o "Imperador" não atravessa um bom momento, tanto na Internazionale quanto na seleção brasileira, onde é reserva de Ronaldo. Mesmo com todos os problemas dentro e fora de campo, Adriano continua sendo um jogador decisivo. Ele tem um ótimo arranque, força física apurada e bate muito forte de fora da área. Apesar de não ter muita habilidade, é um matador nato e, ao lado do argentino Crespo, forma uma das duplas de ataque mais goleadoras do jogo.

Ibrahimovic: O jogador é a última grande revelação da seleção sueca, que nos últimos anos anda em baixa. Tem uma habilidade absurda e faz o que quer com a bola nos pés. É o jogador que alimenta o ataque da Internazionale de Milão sendo o principal responsável pela criatividade do time. Ao contrário de Crespo e Adriano, o sueco é muito veloz e em quase todos os jogos costuma deixar a sua marca.

PONTO FORTE

Os jogadores são bastante técnicos e experientes.

PONTO FRACO

No quesito stamina, o time deixa a desejar.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Buffon
Belardi
Novembre

DEFENSORES

Andrade
Boumsong
Birindelli
Chiellini
Zébina
Legrottaglie
Criscito
Grygera
Molinaro

MEIO-CAMPISTAS

Almiron
Tiago
Camoranesi
Pavel Nedved
Nocerino
Zanetti
MArchionni
Salihamidzic
Ruben
Oliveira

ATACANTES

Del Piero
laquinta
Palladino
Trezeguet

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Buffon
Andrade
Boumsong
Birindelli
Chiellini
Almiron
Tiago
Camoranesi
Nedved
Del Piero
laquinta

Formação Original: 4 - 4 - 2

Dica de formação: 4 - 3 - 3

Cobreadores de falta: Del Piero e Nedved

Cobreadores de pênalti: Del Piero e Nedved

PONTO FORTE

O elenco conta com jogadores experientes e a equipe tem a melhor defesa e goleiro do jogo.

PONTO FRACO

O time é lento.

Juventus de Turim



ANÁLISE DO TIME

A Juventus de Turim é um dos times mais retranqueiros do jogo. Conta com uma ótima defesa e o melhor goleiro. O meio de campo é muito técnico e o ataque é perigoso. O time não é rápido, mas tem ótimo toque de bola.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Assim como acontece na seleção italiana, Buffon deve ser o titular do gol. A zaga é formada por Andrade e Boumsong. Para completar o setor defensivo, troque Birindelli e Chiellini por Zébina e Grygera. No meio, escale o alemão Salihamidzic no lugar de Almiron. O italiano Camoranesi é o outro volante. Tiago e Nedved são os responsáveis pela criação das jogadas. Na frente, Del Piero deve jogar como segundo atacante e enfiado na área, na posição de centro-avante, laquinta é o escolhido. Além de ter boa estatura, ele não é tão lento como Trezeguet.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

laquinta: O centro-avante é matador por natureza. Apesar de ser reserva, é o melhor goleador tanto da seleção italiana quanto do time da Juventus de Turim. A boa estatura o coloca na condição de ótimo cabeceador, principalmente nas jogadas de bola parada. Mesmo não sendo um atleta de velocidade, é muito habilidoso, sendo capaz de passar pela marcação adversária facilmente. Pela força física que possui, dificilmente perde uma dividida.

Del Piero: O jogador já é veterano na seleção italiana. Alguns anos atrás foi o principal jogador da Zurra. Defende as cores da Juventus de Turim assim como o centro-avante laquinta e é dono de um passe refinado, além de ser ótimo batedor de faltas e pênaltis. Com Del Piero como titular, o time perde em marcação, mas ganha muito em criatividade. Com seus passes e lançamentos precisos, frequentemente deixa os atacantes na cara do gol.

Nedved: O jogador tcheco é a principal estrela do time de Turim e da seleção da República Tcheca. O atleta possui um ótimo passe, além de ser bastante rápido, mas seu principal recurso são os chutes de fora da área, que são muito potentes e quando acertam o gol dificilmente são defendidos pelo goleiro adversário. Nedved também tem um excelente condicionamento físico. Dificilmente é substituído durante as partidas.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Dida
Fiori

DEFENSORES

Nesta
Maldini
Oddo
Jankulovski
Kaladze
Bonera
Simic
Cafu
Favali
Serginho
Digão
Darmian

MEIO-CAMPISTAS

Pirlo
Gattuso
Seedorf
Kaká
Gourcuf
Emerson
Ambrosini
Brocchi
Ba

ATACANTES

Gilardino
Alexandre Pato
Ronaldo
Inzaghi
W. Awbameynang

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Dida
Nesta
Maldini
Oddo
Jankulovski
Pirlo
Gattuso
Seedorf
Kaká
Ronaldo
Inzaghi

Formação Original: 4 - 4 - 2
Dica de formação: 4 - 3 - 3
Cobrador de falta: Pirlo
Cobrador de pênalti: Pirlo

Milan



ANÁLISE DO TIME

O Milan é um time que mescla jogadores técnicos e experientes com alguns jovens. O time tem ótimo toque de bola e um meio de campo poderoso. O ataque é muito perigoso. O elenco é um dos melhores do jogo. Um dos poucos defeitos é o preparo físico dos jogadores mais velhos, que geralmente cansam no 2º tempo.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

No gol mantenha o brasileiro Dida. Fiori é muito ruim. Maldini e Nesta formam o miolo de zaga. Para completar o setor defensivo, escale Kaladze no lugar de Oddo e Jankulovski. Pirlo, Gattuso, Seedorf e Kaká formam o melhor meio de campo de jogo. Pirlo bate muito bem na bola, além de ter um ótimo passe. Gattuso é o cão-de-guarda. Kaká e Seedorf têm ótimo passe e batem muito bem de fora da área. No ataque, mantenha Ronaldo Fenômeno e, completando o time, escale Gilardino no lugar de Inzaghi.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Ronaldo: O "Fenômeno", apelido que recebeu na Espanha quando defendia as cores do Barcelona, está de volta à seleção canarinho. Mesmo sem poder contar com a velocidade de antes, Ronaldo continua sendo um dos destaques do Brasil. O jogador finaliza muito bem e tem um ótimo posicionamento dentro da área. Seu ponto fraco é o preparo físico. O atleta fica cansado rapidamente, o que o obriga a ser substituído logo no início da segunda etapa. Mesmo assim, ainda é mais completo do que seus concorrentes de posição Adriano e Rafael Sóbis.

Kaká: O ano de 2007 foi iluminado para o meia brasileiro. Ele foi campeão e artilheiro da Champion League, atuando pelo Milan. Além disso, ao lado de Messi e Cristiano Ronaldo, é apontado como favorito para a eleição de melhor jogador do planeta em 2007. O atleta é titular absoluto tanto no clube italiano quanto na seleção brasileira. Suas arrancadas deixam os marcadores comendo poeira, seu passe é refinado. Além disso, bate muito bem de longa distância. Assim como Ronaldinho Gaúcho pelo Barcelona, Kaká atua como terceiro atacante no Milan, mas na seleção joga um pouco mais recuado, na armação das jogadas e auxiliando na marcação.

Gilardino: O atacante já é velho conhecido da torcida milanese e sempre foi ídolo no time, porém, nesta versão o jogador está na reserva. Com a volta de Ronaldo ao time, o italiano acabou perdendo espaço. Por ser um bom finalizador e ter um ótimo passe, pode muito bem atuar no lugar de Inzaghi, além de também ser uma ótima opção para o segundo tempo, já que Ronaldo fica cansado rapidamente em todas as partidas.

PONTO FORTE

Ótimos jogadores no meio de campo e no ataque, além de ter uma defesa sólida.

PONTO FRACO

No quesito stamina o time deixa a desejar.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Doni
Zotti

DEFENSORES

Mexes
Juan
Pannuci
Tonetto
Ferrari
Andreoli
Cicinho
Cassetti

MEIO-CAMPISTAS

De Rossi
Dario Pizarro
Giuly
Mancini
Perrota
Tadei
Aquilan
Brighi

ATACANTES

Totti
Mauro Exposito
Vucinic
Nonda

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Doni
Mexes
Juan
Pannuci
Tonetto
De Rossi
Dario Pizarro
Giuly
Mancini
Perrota
Totti

Formação Original: 4 - 2 - 3 - 1

Dica de formação: 4 - 4 - 2

Cobrador de falta: Totti

Cobrador de pênalti: Totti

PONTO FORTE

O ataque é muito forte, pois os meias avançam e aparecem como opções a todo instante.

PONTO FRACO

A defesa é muito lenta.

Roma



ANÁLISE DO TIME

A equipe italiana tem um bom meio de campo, que marca e apóia nas jogadas ofensivas. Conta com um goleiro razoável e tem um ataque forte, mas depende muito do atacante Totti.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Sugestão para a equipe: No gol, o brasileiro Doni deve ser o titular. Mexes e Ferrari, que entra no lugar de Juan, formam a dupla de zaga. Nas laterais, Pannuci dá lugar ao também brasileiro Cicinho, que é mais ofensivo e, ao lado de Tonetto, completam o setor defensivo. De Rossi e Giuly devem ser os volantes. Os dois são bastante habilidosos e têm facilidade no toque de bola. Na criação das jogadas, os nomes mais indicados são Mancini, ex- Atlético - MG e Tadei, que foi revelado no Palmeiras. Na frente, Perrota forma dupla de ataque ao lado de Totti.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Totti: Já é ídolo da torcida da Roma há muito tempo. Atualmente não está mais jogando pela seleção italiana, mas continua apresentando um futebol digno de um craque. Totti é rápido, forte fisicamente, tem excelente passe e um ótimo chute. Quando ele jogava na seleção da Itália, atuava como meio campista, já na equipe da Roma, ele é o único atacante, devido ao esquema defensivo do time. Além disso, é o cobrador oficial de faltas e pênaltis do clube.

Mancini: O brasileiro que não tinha seu futebol reconhecido quando jogava no Brasil, em compensação, na equipe italiana ele é um dos principais ídolos da torcida. Mancini é o "carregador de piano" do time. Além de marcar forte, o atleta chega muito bem na frente ajudando os meias e atacantes. Suas principais características são a raça e o excelente preparo físico.

Perrota: Perrota é meio campista, mas dependendo da formação escolhida, pode atuar também como atacante. O italiano tem bom passe, além de ser muito forte fisicamente. Sua principal função é ajudar a abrir brechas nas defesas adversárias para as chegadas mortais de Totti. O jogador tem lugar garantido na seleção da Itália e está entre os titulares.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Serdar Kulbige
Volkan

DEFENSORES

Lugano
Edu Dracena
Önder Turacı
R.Carlos
Deniz Baris
Yasin Çakmak
Gökhang

MEIO-CAMPISTAS

Mehmet Aurélio
Tümer Metin
Apiah
Ugur Boral
Alex
Kemal
Selçuk Sahin
Can Arat
Vederson
Ali Bilgin

ATACANTES

Kezman
Kazim – Richards
Deivid
Ilhan Parlak

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Serdar Kulbige
Lugano
Edu Dracena
Önder Turacı
Mehmet Aurélio
Tümer Metin
Apiah
Ugur Boral
Alex
Kemal
Kezman

Formação Original: 4 – 5 – 1

Dica de formação: 4 – 4 – 2

Cobrador de falta: Alex

Cobrador de pênalti: Kezman

PONTO FORTE

O elenco conta com jogadores experientes.

PONTO FRACO

O time é fraco fisicamente e os jogadores são lentos.

Fenerbahçe



ANÁLISE DO TIME

O Fenerbahçe é um clube emergente e já tem algum destaque no futebol turco, mas está muito atrás dos grandes clubes da Europa. O time é fraco fisicamente e lento, mas conta com alguns jogadores experientes.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Para o gol, deixe o titular Serdar Kulbige. Ele é um pouco menos ruim do que o reserva Volkan. Lugano é o melhor defensor do time e ao lado do brasileiro Edu Dracena, forma o miolo de zaga. Não há muitas opções no banco para este setor. Önder Turacı e Roberto Carlos completam o setor defensivo. No meio, escale Mehmet Aurélio, que é brasileiro também e um dos ídolos do time turco. Os outros meio campistas devem ser Apiah, que esboça um pouco de habilidade e Alex, ex-jogador do Palmeiras, para a criação das jogadas. Na frente, coloque o reserva Selçuk Sahin, o artilheiro Kezman e o brasileiro Deivid, ex-jogador de Santos e Corinthians.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Lugano: O ex-são-paulino é um dos ídolos da torcida turca. O uruguaio demonstra muita segurança na defesa e abusa da sua força física para se impor perante os atacantes adversários. Ele é muito bom nas jogadas aéreas e dificilmente seu time leva gols de cabeça. Um dos poucos pontos fracos do zagueiro do Fenerbahçe é a falta de velocidade.

Alex: É o jogador mais criativo do time e foi contratado a pedido do técnico brasileiro Zico. Desde que chegou ao futebol turco, Alex fez belas apresentações e se firmou como titular no elenco que outros brasileiros, como Edu Dracena, Deivid e Roberto Carlos, ex-lateral esquerdo do Real Madrid. Além disso, é muito perigoso nas cobranças de falta próximas da área adversária.

Kezman: O centro-avante se destaca no emergente futebol da Turquia e já ganhou a vaga de titular do atacante brasileiro Deivid. Dentro da área Kezman se sente a vontade e pro mais que a defesa adversária faça uma boa marcação, ele sempre acaba arrumando algum espaço para deixar a sua marca. Suas principais características são a velocidade e o arremate. Seu condicionamento físico também é muito bom.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Butt
Quím

DEFENSORES

Katsouranis
Miguel Victor
Nelson
Léo
Luisão
Zoro
Miguelito
Luís Filipe
Retenovic

MEIO-CAMPISTAS

Petit
Nuno Assis
Fábio C.
Rui Costa
Andrés Día

ATACANTES

Nuno Gomes
Oscar Cardozo
Di Maria
Adir
Mantonas
Bergessio
Yu Dabao

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Butt
Katsouranis
Miguel Victor
Nelson
Léo
Petit
Nuno Assis
Fábio C.
Rui Costa
Oscar Cardozo
Nuno Gomes

Formação Original: 4 - 4 - 2
Dica de formação: 4 - 3 - 3
Cobrador de falta: Petit
Cobrador de pênalti: Nuno Gomes

Benfica



ANÁLISE DO TIME

O Benfica, assim como o Porto, é um time mediano. Se destaca em alguns setores, mas falha em outros. A defesa é ruim nas bolas altas, mas a boa marcação no meio e o ataque forte compensam.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

A melhor opção para o gol é o titular Butt, Katsouranis e Luisão devem formar a dupla de zaga. O brasileiro entra na vaga de Miguel Victor. Nelson e Léo, ex-Santos, devem ser os laterais. Para a marcação no meio de campo, Petit e Nuno Assis são os melhores nomes. O experiente Rui Costa ficará responsável pela armação das jogadas e pelo bom passe ao ataque. Na frente, Oscar Cardozo joga pelo lado direito. Nuno Gomes será o matador e caindo pela esquerda, Di Maria completa o time.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Rui Costa: O experiente português é o melhor jogador do time do Benfica, mesmo sendo um veterano. Adquiriu muita experiência jogando ao lado de grandes nomes no Milan, da Itália. Ainda continua muito habilidoso e um excelente batedor de faltas. Como todos os atletas com mais de 30 anos de idade, falte-lhe fôlego para jogar durante os 90 minutos, mesmo assim.

Nuno Gomes: O centro-avante é o eterno matador do Benfica e da seleção de Portugal. Assim como Rui Costa, Nuno Gomes é bastante experiente. É do tipo de centro-avante que não fica gastando forças em combates corpo a corpo com os defensores. Sempre está bem posicionado dentro da área e finaliza muito bem.

Oscar Cardozo: No meio de dois jogadores mais lentos, Oscar Cardozo tem a responsabilidade de dar velocidade ao ataque do Benfica. Ele é menos habilidoso do que Rui Costa, mas é muito rápido e uma excelente arma para as jogadas de contra-ataque. Cardozo é o ponto de equilíbrio do setor ofensivo.

PONTO FORTE

O time conta com muitos jogadores experientes e tem um bom toque de bola.

PONTO FRACO

A defesa falha muito nas jogadas aéreas.

ESCALAÇÃO

GOLEIROS

Goleiros:
Hélton
Nuno
Ventura

DEFENSORES

Pedro Emanuel
Bruno Alves
Bosingwa
Marek Cech
Stepanov
João Paulo
Fucile
Lino

MEIO-CAMPISTAS

Paulo Assunção
Lucho González
Raúl Meireles
Bolatti
Kazmierczak
M. González
Leandro Lima

ATACANTES

Tank
Quaresma
Hélder Postiga
Lisandro Lopez
Adriano
Farias
Jorginho
Rui Pedro
L. Aguiar

ESCALAÇÃO ORIGINAL

Hélton
Pedro Emanuel
Bruno Alves
Bosingwa
Marek Cech
Paulo Assunção
Lucho González
Raúl Meireles
Tank
Quaresma
Hélder Postiga

Formação Original: 4 - 3 - 3
Dica de formação: 4 - 3 - 3
Cobrador de falta: Quaresma
Cobrador de pênalti: Hélder Postiga

PONTO FORTE

O time é muito forte fisicamente, além de ter ótimo meio de campo e um bom ataque.

PONTO FRACO

O goleiro é horrível.

Porto



ANÁLISE DO TIME

O Porto já teve elencos melhores, mesmo assim, o time ainda é bastante competitivo. A equipe possui ótimo meio de campo e um ataque perigoso. A defesa é ruim e o goleiro é horrível.

SUGESTÃO PARA A EQUIPE

Apesar de ser um dos piores goleiros do jogo, Hélton deve ser o titular, já que os reservas são mais fracos ainda. A defesa também não é das melhores. Os titulares devem ser Pedro Emanuel, Bruno Alves, Fucile, que entra no lugar de Marek Cech, além de Bosingwa, que completa o setor. Paulo Assunção forma a dupla de volantes ao lado do habilidoso Lucho González. M. González entra no lugar de Raúl Meireles. Tank, o habilidoso Quaresma e Hélder Postiga formam o trio de ataque.

JOGADORES QUE PODEM DESEQUILIBRAR

Hélder Postiga: O atacante do Porto é um dos principais destaques da seleção comandada pelo técnico brasileiro Luiz Felipe Scolari, o Felipão. Postiga é muito rápido e habilidoso. Não costuma perder gols quando pega a bola mano a mano com o zagueiro ou na frente do gol. Apesar de não ser muito conhecido, é um dos melhores jogadores do elenco de Portugal.

Lucho González: Lucho González joga como volante, mas aparece bastante na frente nas jogadas de ataque. O argentino tem ótimo passe, além de uma bela visão de jogo. Lucho é bastante técnico e titular na seleção argentina. Ele tem como suas principais características a marcação forte e o apoio ao ataque. Seu único defeito é não ser muito rápido.

Quaresma: É reserva do veterano Nuno Gomes na seleção portuguesa, mas é muito bom jogador. Tem bom passe, impulsão e o mais importante para a sua posição: finaliza muito bem. O jogador não é muito rápido, mas o lugar do campo onde ele joga não exige tanta velocidade.

68 PÁGINAS COM O MELHOR DO FUTEBOL VIRTUAL



Detonado de Winning Eleven 08



Listas com os craques do jogo



Comandos para dribles e chutes



Guia da Master League



Estratégias de ataque e defesa



Guia com as melhores contratações

**E AINDA
4 PÔSTERES PARA VOCÊ**



ESTRATÉGIA PARA OS MELHORES TIMES

Seleções

Argentina
Brasil
Camarões
Costa do Marfim
Espanha
França
Holanda
Inglaterra
Itália
México
Paraguai
Portugal
República Tcheca

Clubes

Ajax
Arsenal
Barcelona
Bayern de Munique
Benfica
Chelsea
Fenerbahçe
Internazionale
Juventus
Liverpool
Lyon
Manchester
Milan
Paris Saint-Germain
Porto
PSV Eindhoven
Real Madrid
River Plate
Roma
Sevilla
Valência