

ALMANAQUE DOS

JOGOS
PARA

XBOX360

PS3
PlayStation 3

DETONADOS

PRO EVOLUTION SOCCER 2013

43 COMANDOS FUNDAMENTAIS
PARA SER UM GRANDE CRAQUE



- Super guia de dribles e fintas
- Tutorial para montar sua equipe
- Gerenciamento do modo carreira
- Contrate os melhores jogadores
- E muito mais

Neymar, estádios brasileiros,
narração em português:
PES 2013 é o futebol mais
brasileiro dos games

DESCUBRA QUEM SÃO OS ARTILHEIROS QUE MAIS CONVERTEM FALTAS



É muito bom viajar nesta máquina do tempo.



Compre em bancas ou pelos telefones (11) 3038-5050 (SP), 0800 8888 508 (demais localidades). Se preferir, compre pelo site www.europamet.com.br





Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Almanaque dos Detonados #5

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor-Executivo: Luiz Siqueira
Diretor-Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766 – araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte (Capa): Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre (Nani)
Redação: Gilsomar Livramento
Colaborou: André Forte

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade:

Maurício Dias (11) 3038-5093 - São Paulo
publicidade@europanet.com.br

Coordenador: Alessandro Donadio

Equipe de Publicidade: Adriana Gomes,
Angela Taddeo, Elisângela Xavier,
Ligia Caetano, Renato Peron e Rodrigo Sacomani

Tráfego: Renan Pereira (11) 3038-5097

Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103

Outros estados

Brasília: New Business – (61) 3323-0205

Nordeste: (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544

Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238

Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176

Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968

Publicidade – EUA e Canadá:

Global Media, +1 (650) 306-0880

INTERNET www.europanet.com.br

Cássio Narciso (Coordenador); Anderson Ribeiro,

Anderson Cleiton, Adriano Severo e Karine Ferreira

PRODUÇÃO E EVENTOS

Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

PROPAGANDA Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO Ezio Vicente (Gerente) e Henrique Guerche

LOGÍSTICA Liliam Lemos (Coordenação Logística),

Marcio Policeno, Carlos Mellacci,

William Costa e Fabiano Veiga

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS

vendasdiretas@europanet.com.br

Gerente: Flávia Pinheiros

Assistente de vendas: Michele Pereira

Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR

Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)

Coordenadora: Tamar Biffi

Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari e Paula Hanne

Rua MMDC, 121 – São Paulo, SP CEP 05510-900

Telefone São Paulo: (11) 3038-5050

Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)

Pela Internet: www.europanet.com.br

E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO

Renata Naomi, Paula Orlandini,

Gustavo Barbosa e Evaldo Nascimento

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL

Tânia Roriz e Elisângela Harumi

A Revista Almanaque dos Detonados

é uma publicação da Revista do DVD-ROM,

Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732).

A Editora Europa não se responsabiliza
pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

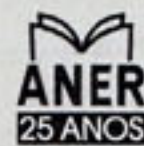
Distribuidor Exclusivo para o Brasil:

FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Log&Print Gráfica e Logística S.A.

Somos filiados à:

IVC - Instituto Verificador de Circulação



ANER - Associação Nacional dos
Editores de Revistas



Enfim, Evolução

A cada nova edição, o futebol da Konami veio melhorando aos poucos, mas ainda apresentava ajustes pouco significativos para quem acompanhava a franquia e queria mudanças drásticas. Finalmente tais mudanças aconteceram com *Pro Evolution Soccer 2013*, que ganhou um “molho extra”.

Ele ainda preserva sua pegada arcade, mas acompanhada por uma jogabilidade mais flexível e com um toque extra de simulação. E não é só: atletas com nível melhor de animação, novos dribles e truques, uma bola mais solta. A evolução não está apenas na parte técnica, mas visível na quantidade e na qualidade do conteúdo. Jogar com vinte times da série A do Brasileirão? Sim, é possível. Disputar uma Libertadores ou uma Master League? Pode apostar. E você ainda pode ser um técnico e gerenciar sua própria equipe, ou um jogador em busca da glória mundial.

Nas próximas páginas, apresentamos tudo para você se dominar os gramados virtuais e se destacar no competitivo mundo online.

Humberto Martinez

humberto@europanet.com.br

SUMÁRIO

4 **Apresentação**

8 **Comandos**

14 **Dribles e Fintas**

20 **Bola Parada**

30 **Vida de Jogador**

42 **Modo de Edição**

50 **Os Jogadores**

62 **Premiações**

Se for o caso, reclame.
Nosso objetivo é a Excelência!



Redação

Fone: (11) 3038-5066 Fax: (11) 3038-5040

E-mail: vegetarianos@europanet.com.br



Correspondência

Rua MMDC., 121 CEP: 05510-900

São Paulo – SP Fax: (11) 3038-5040

Site: www.europanet.com.br



Publicidade

Fone: (11) 3038-5097 Fax: (11) 3819-0538

E-mail: publicidade@europanet.com.br



Atendimento

Fone: (11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-8888-508

Fax: (11) 3038-5040 (8h às 20h; sábados 9h às 15h)

Email: atendimento@europanet.com.br

Agora também
para iPad,
iPhone e iTouch



Em “Buscar”
digite o nome
da revista

ALMANAQUE
PES 2013



Futebol é PES 2013

O campeão dos campeões oferece muitas novidades, liberdade para criar jogadores, vinte clubes do Brasileirão e outras atrações



Defensor ligeiro

Os goleiros tiveram as suas animações e reações aperfeiçoadas para essa versão

ESTÁDIOS CAPRICHADOS



Se o seu negócio é jogar em um estádio diferente a cada partida, *PES 2013* é o seu jogo. A Konami teve o cuidado de incluir todos os estádios participantes da primeira divisão do campeonato espanhol, que participam ao lado de outras arenas icônicas como

o renovado Wembley ou o novo estádio da Juventus de Turim. Além disso, os brasileiros poderão jogar nos estádios Morumbi e Vila Belmiro, ambos com um minucioso trabalho na representação de cada detalhe, da arquibancada até as plantas atrás do gol.

Mais animação, muito mais técnico e com uma nova gama de liberdade no controle dos jogadores.

Pro Evolution Soccer 2013 agrega termos técnicos como Player ID, Active IA e o PES Full Control. Mas o que significa essa sopa de letrinhas? Se a princípio pode parecer apenas palavras bonitas, na prática esses termos vão mudar a sua forma de ver, pensar e jogar *PES*. A começar, com o Player ID, que dá aos jogadores mais famosos identidades distintas dos demais atletas, proporcionando jogadas únicas e capazes de desequilibrar até as partidas mais truncadas.

O Active IA é um refinamento na inteligência artificial, que melhora o nível de decisões dos jogadores no recebimento e abertura de espaços para armar jogadas de ataque. Por fim, o PES Full Control dá ao jogador o controle total dos chutes, passes, roubadas de bola e até tabelinhas.

Junte ao pacote 20 clubes do Brasileirão com seus escudos e uniformes reais, uma vasta oferta de estádios ao redor do mundo e

Disputa acirrada

O sistema de colisão recebeu novas animações. Com isso, a disputa pelo alto ficou muito mais ferrenha



a narração bem-humorada de Silvio Luiz e Mauro Beting. É com esses detalhes que *Pro Evolution Soccer 2013* mostra o seu potencial.

Volta às origens

Cadenciado, mais realista e ainda assim mais divertido, *Pro Evolution Soccer 2013*, enfim, resgatou o passado de glórias da franquia que nasceu como *Winning Eleven* e tornou-se o jogo que os fãs tanto pediam.

Isso tudo foi realizado graças ao cuidado minucioso aos detalhes, à renovação dos controles, um ritmo mais cadenciado e realista da peleja e, principalmente para os jogadores brasileiros, o comprometimento da Konami em oferecer os vinte times do Brasileirão oficializados – com a possibilidade de disputar a Libertadores na Master League.

Jogar *PES 2013* exige treino para se adaptar aos novos comandos avançados, mas ao mesmo tempo, o resultado é dos mais agradáveis e gratificantes. A franquia encontrou um meio termo entre o realismo e o tradicional comprometimento com as suas origens para com novas formas de controles.

Funções importantes, como o controle manual de passe e de chute, podem exigir um treino exaustivo para serem totalmente dominadas, mas



CRAQUES DE PERSONALIDADE



adicionam recursos bastante importantes para serem usados pelos jogadores experientes.

A física da bola mudou para fazer com que ela escape com mais frequência dos pés dos atletas. Somado a isso, um novo sistema de "bote" faz com que os zagueiros apelem para faltas providenciais que não são tão violentas a ponto de levar cartão.

Há também uma infinidade de comandos novos para a execução de dribles, fintas e movimentos avançados. E antes que você pense que vai ser chato reaprender a maioria das habilidades, logo perceberá que tudo foi pensado para facilitar a sua vida e paraincluí-los de forma mais orgânica e natural às suas partidas na atual temporada.

O futebol mais competitivo do mundo

Quer jogar um campeonato brasileiro com todos os times

Com a inclusão do Player ID, 40 jogadores, como Neymar, Messi e Cristiano Ronaldo, ganham estilo de jogo e movimentos característicos desses atletas reais. A diferença entre os jogadores com esse recurso é tão grande que é possível usar suas principais habilidades para desequilibrar uma partida, seja nas arrancadas em velocidade de Cristiano Ronaldo, seja na perfeição dos arremates de Messi ou na habilidade e molecagem dos dribles de Neymar.



Atleta marcante

Um dos craques da seleção italiana, Balotelli é um dos jogadores mais destacados pela Player ID de PES 2013

Mais movimento

O brasileiro Kaká corre em direção ao gol. A forma como os jogadores se movimentam está mais realista do que nunca e é um marco na série

oficiais? Isso só é possível em PES 2013. Novidade na franquia, o trabalho de licenciamento desses clubes não se conteve em apenas mostrar escudos e uniformes reais dos jogadores de linha, mas também o uniforme de todos os goleiros da liga brasileira, algo que nunca aconteceu em qualquer outro jogo de futebol.

A liga brasileira, com os 20 times da série A do Brasileirão de 2012 pode ser aproveitada no modo próprio desse torneio ou até na Master League, a completa e competitiva liga de gerenciamento, uma das marcas registradas da franquia.

Aliás, vale ressaltar que na

Master League tudo ficou melhor. A começar, com a inclusão do campeonato brasileiro, a Konami incluiu também a possibilidade de classificar para a Libertadores nos mesmos moldes do torneio brasileiro real: os quatro melhores colocados garantem a entrada no torneio sul-americano do próximo ano.

Além disso, um interessante sistema de compra de itens de academia e centro de treinamento foi adicionado, o que aumenta gradativamente o rendimento dos atletas.

O calor da torcida

PES 2013 manteve em sua versão

atual todo o capricho da Konami ao apresentar as partidas. Inclua nessa lista uma representação caprichada, e bem distinta, dos torneios como Libertadores da América e UEFA Champions League, treinadores gesticulando à beira do gramado (com a possibilidade de criar um rosto e importar a foto do treinador real do time) e estádios vívidos, com dezenas de jornalistas, câmeras e funcionários de campo se movimentando a todo instante.

Por fim, os detalhes de gerenciamento que sempre chamaram a atenção na Master League se mantiveram, com detalhes interessantes como

cenários de corte das coletivas de imprensa, bate-papo com os atletas ou palestra com o auxiliar técnico.

Os modos de edição continuam impecáveis. Há opções de personalização de atletas com uso de fotos reais para estampar o rosto dos jogadores virtuais e até criação de estádios.

Agora que você conhece PES 2013, está na hora de dominar os novos comandos e aproveitar ao máximo todos os recursos. O árbitro já apitou o início do jogo e o calor da torcida já está invadindo o gramado. Vamos começar a partida! ■



Aprenda a dominar os comandos básicos e os avançados

Dominar PES 2013

Quem joga *PES* desde os tempos em que a série ainda era chamada *Winning Eleven*, sabe que a mecânica pouco mudou. Apesar de ano após ano o jogo implementar novos comandos, foi em *PES 2013* que o controle dos jogadores sofreu sua mais radical renovação, graças a estreia do PES Full Control.

O básico, como a disposição dos botões de passe e chute ainda está lá, mas dessa vez há novas possibilidades de dribles e comandos mais fáceis para executar essas fintas. Na páginas a seguir, você vai conhecer tudo o que há de novo, em um guia simples de entender e com algumas dicas de ouro para aprender como e quando usar esses comandos e novidades. ►►

3ando

COMANDOS BÁSICOS OFENSIVOS

PS3 / X360

LB	L1	Alterar o cursor
LT	L2	Modo manual de passe
RB	R1	Corrida
RT	R2	Controles especiais
L	L3	Movimentar o jogador
R	R3	Carretilha
Y	▲	Passe em profundidade / Enfiadas de bola automáticas
X	■	Chute / Chute automático
B	●	Passe longo / Lançamentos automáticos
A	×	Passe curto / Passe automático

COMANDOS BÁSICOS DEFENSIVOS

PS3 / X360

LB	L1	Alterar o cursor
LT	L2	Modo manual de Passe
RB	R1	Corrida
RT	R2	Controles especiais
L	L3	Movimentar o jogador
R	R3	N/D
Y	▲	Sair do gol com o goleiro (mantenha pressionado)
X	■	Chute / Entrada com carrinho
B	●	Dar o bote contra o jogador com a bola
A	×	Pressão no jogador com a bola

COMANDOS AVANÇADOS

Após saber o básico, está na hora de entender os comandos avançados do controle. É com eles que o seu jogo ficará mais bonito, dinâmico e muito mais ofensivo.

SIMULAR FALTA

Como fazer: Durante um lance, aperte simultaneamente **L3+R3+L1+L2** / **○+R+LB+LT**

- Também conhecido como "cai-cai", a simulação de falta está cada vez mais presente no futebol moderno. Os jogadores mais espertos conseguem usar essa tática com maestria para enganar a arbitragem em lances que dificilmente resultarão em chance clara de gol. Usar esse recurso só é interessante quando o seu time tem um bom cobrador de faltas para transformar essas oportunidades em gols. Mas fique atento, pois nem sempre dá para enganar o

Lance elaborado

Além do movimento tradicional de chute e passe, agora é possível escolher o canto ou o jogador que você deseja direcionar a bola



juizão e, caso ele descubra, o jogador espertinho pode levar cartão amarelo.

PEDIR A BOLA

Como fazer: Aperte **R2** / **RT** x2

- Pedir a bola pode ser uma boa tática para enganar o jogador adversário. Com esse comando, seu jogador levanta a mão como quem quer receber um passe e atrai a atenção dos

zagueiros para ele, abrindo espaço para outros cantos mais vazios do campo. Essa é uma ótima tática para jogar sozinho, já que em jogos multiplayer os adversários são mais espertos e dificilmente vão cair nessa.

PASSE E CHUTE MANUAL

Como fazer: Segure **L2** / **LT** até aparecer a seta do comando manual,

Na medida certa

Jogadores bem posicionados na entrada da pequena área só depende do seu chute certo... cuidado com o uso da força na hora do chute

então escolha a direção e aperte **X** / **A** (passe), **○** / **B** (lançamento longo) ou **■** / **X** (chute). Vale lembrar que a força, a altura e a velocidade do passe ou do chute continuam sendo medidas pelo tempo em que o botão é pressionado. Quanto mais tempo manter o botão pressionado, mais forte, veloz e alto o chute será. Pressione por pouco tempo e o passe ou chute sairá fraco e rasteiro, o que tem sua própria vantagem estratégica.

- A grande novidade nos comandos básicos de PES 2013 é o botão de passe / chute manual. Ao segurar **L2** / **LT**, uma seta indicadora surge na frente do atleta virtual. Ao movimentar a alavanca analógica esquerda, essa seta vai indicar diversos lados, dependendo da direção escolhida pelo jogador. Então basta apertar **X** / **A** (ou segure-o, dependendo da força desejada) para passar exatamente no local



que a seta indicou. Da mesma forma, o jogador pode usar o modo manual para chutar contra o gol, o que aumenta ainda mais a precisão dos arremates.

CHUTE MANUAL RASTEIRO

NOVIDADE **Como fazer:** Segure **L2** / **LT** para revelar a seta do comando manual, escolha a direção, aperte **■** / **X** e, em seguida, **▲** / **Y**.

- O chute manual geralmente vai na direção escolhida pela seta, mas nem sempre a altura é a ideal. Quando quiser chutar rasteiro, aperte **▲** / **Y** logo após apertar **■** / **X**. Isso vai mudar automaticamente a altura.

CHUTE POR COBERTURA

- Para enganar o goleiro e dar um toque sutil para encobri-lo, aperte **L1** / **LB** e, em seguida, **■** / **X** para dar um toque leve na bola (até 25% da barra de chute). É importante ressaltar que, quanto maior a distância entre o batedor e o goleiro, mais forte deverá ser o chute. Caso a distância seja pequena, o ideal é um leve toque.

CHUTE FORTE POR COBERTURA

- Esse é para quem gosta de marcar gols de fora da área. Para dar um verdadeiro pombo sem asa ao chegar próximo da meia lua da grande área, segure **L1** / **LB** e, em seguida, segure **■** / **X** até atingir 75% da barra.

CHUTE RASTEIRO E SUTIL

- Quando ficar cara a cara com o goleiro, o ideal é não inventar moda. E não pense que o ideal é, como diz Silvio Luiz, "meter o canudo na bola": o artilheiro frio e calculista não usa a força, mas o jeito. Basta um leve e sutil toque na bola para eliminar um goleiro afobado.

Para isso, diminua ao máximo o espaço entre seu atacante e o goleiro, partindo na direção dele. Quando ele ameaçar se jogar no chão para tocar na bola, dê um leve toque no **■** / **X** até a barra atingir, no máximo, 25%.

PASSE LONGO PELO AR

Como fazer: Segure **R2** / **RT** e, em seguida, aperte **●** / **B**.

- Sabemos que o passe manual é uma grande arma para lançar jogadores ao ataque, mas esse tipo de jogada pede um mínimo de espaço e tempo de raciocínio para ser executado. A saída, ao menos em lances mais urgentes,

a boa e velha carretilha. Para isso, corra com a bola, segure o analógico esquerdo na direção desejada e aperte **R3** / **R** quando chegar de frente com o marcador.

DOMÍNIO PERFEITO

NOVIDADE **Como fazer:** Segure **R2** / **RT** no exato momento em que for dominar a bola.

- Nem todos os jogadores tem habilidade para o domínio perfeito, mas caso esteja jogando com as melhores seleções da Europa e América do Sul, ou até com grandes clubes europeus, o uso desse comando é 90% eficiente. Esse

- Uma das melhores opções de chute para usar logo que invadir a área e ficar de frente para o goleiro. Garante uma cobertura eficiente no goleiro e é menos arriscado do que um chute rasteiro.

PRENDER A BOLA

Como fazer: Segure **R1** / **RB** e mova a alavanca analógica esquerda para o lado que deseja movimentar o atleta.

- Agora é possível prender a bola e movê-la lateralmente para sempre ficar de frente para o gol adversário e para os zagueiros. Esse movimento também é ótimo para prender o jogo e esperar



BOTÃO CORINGA

NOVIDADE



é o novo recurso do passe longo pelo ar, que lança com bolas altas de forma automática para os jogadores que estiverem mais próximos do seu lançador.

BOTÃO CORINGA

- Novidade em PES 2013, o botão **R3** / **R** é o novo coringa no controle. Ao receber uma bola pelo alto, pressionar o botão analógico direito vai fazer, dependendo da habilidade do seu atleta, dominar a bola com maestria, deslocar um zagueiro da marcação por um toque curto ou até dar um chapeuzinho de costas no defensor. Outra função desse botão no ataque é dar

é um ótimo recurso para receber bolas próximo da área, pois evita que a redonda escape quando mais precisar tê-la próxima do pé e sob controle.

CHUTE ENCOBERTO

Como fazer: Segure **R1** / **RB** e, quando chegar próximo ao goleiro, aperte **■** / **X**.



CHUTE ENCOBERTO



seus companheiros ficarem melhor posicionados no ataque.

ROLAR A BOLA

Como fazer: Com a bola parada, aperte **↶** duas vezes rapidamente no analógico direito.

- Sabe aquele chute bem dado que precisa de uma roladinha ▶▶



PRENDER A BOLA

• A tabelinha dinâmica exige que o jogador, ao mesmo tempo em que se move com o analógico esquerdo, largue o polegar dessa alavanca e movaa alavanca da direita. Segure **L1** / **LB**, aperte **X** / **A** e, rapidamente, mova o analógico direito na direção do jogador que deseja tabelar.

Dica: Esse comando não deve ser usado a todo momento, a não ser que você domine-o com maestria. O motivo é bem simples: o comando não é dos mais fáceis e ágeis de serem executados. Dependendo da situação, prefira toques rápidos de forma manual para conseguir uma movimentação rápida.

marota na bola, para encaixar aquele chute de jeito? Pois bem, desta vez é possível fazer isso e emendar uma bomba para surpreender o adversário.

TABELINHA DINÂMICA

NOVI DADE Como fazer:
Segure **L1** + **X** / **LB** + **A** e mova a alavanca analógica direita na direção que quiser tabelar para montar a triangulação.



ROLAR A BOLA



Olho no lance

Novidade na série, a entrada dura é a jogada predileta de jogadores defensivos como Pepe

NOVI DADE





Marcação cerrada

Fluminense abusa da pressão total contra o Santos na arena da Vila Belmiro

NA DEFESA

ENTRADA DURA

Como fazer: Aperte **X** / **A** duas vezes seguidas.

- Recurso para o repertório nada belo dos truculentos zagueiros, a entrada dura pode ser feita ao apertar duas vezes **X** / **A**, seja enquanto o adversário estiver com a bola, ou quando ele ainda estiver esperando para receber. Essas entradas não são tão explícitas quanto os carrinhos, então é mais difícil para o juiz marcar falta. De qualquer forma, não recomendamos o uso dessa "técnica" dentro da área.

BOTE

NOVIDADE **Como fazer:** Segure **R2** / **RT** na frente do atacante adversário.

- Preparar o bote é a mais nova arma dos defensores.

Ao segurar **R2** / **RT**, o seu jogador vai cercar o oponente com movimentos laterais, dificultando a passagem dele pelos cantos.

PRESSÃO TOTAL

Como fazer: Enquanto corre em direção ao jogador com a bola, aperte **X** / **A**.

- Esse comando faz a "entrada

providencial", aquela que nunca falha, mas que pode render um cartão amarelo – ou até vermelho. Para o lance ter efeito, é crucial o adversário estar correndo. ■

DICAS DE OURO

Três dicas de ouro para aproveitar a nova mecânica de PES 2013

1 Procure o melhor espaço para o passe manual

O crucial é tentar enxergar as reais possibilidades antes de executar o passe manual. Tente ao máximo prender a bola (ao segurar **L1** e **R1** / **LB** e **RB**) e, ao mesmo tempo, o jogador pode progredir de forma lateral, quebrando a velocidade do lance para esperar a passagem dos companheiros nas costas dos zagueiros. Encontre o espaço mais vazio e toque manualmente.

2 Lá vai ela, direto pelo meio da cozinha

Uma das jogadas mais manjadas de PES, as

arrancadas pelas laterais ganham uma variação ao tradicional toque curto na pequena área. Como diz o narrador Silvio Luiz, está na hora de "mandar no meio da cozinha". Para isso, siga com os laterais ou meias pelos flancos do campo e, ao chegar pouco antes da linha da pequena área, segure **R2** / **RT** e cruze a bola com o



● / **B**. Rapidamente você vai notar que agora as chances de gol aumentaram bastante nesse tipo de lance.

3 Jogada manjada no escanteio? Quem disse?

Embora exija o acionamento do botão **L1** / **LB** para ganhar a companhia de um jogador na cobrança de escanteio, de resto a cobrança é a mesma:

a velha tática de tocar a bola para o segundo jogador, se infiltrar na área e tocar rasteiro. Se não quiser ser previsível, uma boa saída é receber a bola com o segundo jogador, escapar do zagueiro adversário e cruzar com o passe longo (**R2**+**●** / **RT**+**B**).

Guia de dribles e fintas

Prepare-se para aprender as dicas
para dar um show nos adversários



Fazer aquela jogada individual incrível ou criar uma situação para lances espetaculares fazem parte do repertório de *PES 2013* graças aos novos comandos, que ajudam a deixar qualquer partida mais bonita, além de muito mais divertida.

Esses comandos especiais até lembram golpes em jogos de luta e deixam a jogatina mais fácil, pois não exigem nada complicado, ainda mais em momentos de tensão, como ter uma uma forte pressão dos zagueiros. A seguir, conheça tudo o que há de novo em *PES*, junto com as dicas para fazer acontecer. ►►



Inteligência
Os dribles não servem
só para provocar, mas
para improvisar
em lances difíceis

TOQUE DUPLO NA BOLA

Como fazer: Aperte ↓ ou ↑ no analógico da direita e, em seguida, aperte → ou ← no analógico da esquerda.

- Uma bela forma de se livrar de zagueiros-chiclete é executar esse belo drible, que simula um toque em direção ao marcador, mas leva a bola até o outro lado, escapando pelas laterais.



TOQUE DUPLO NA BOLA

DRIBLE DA VACA

Como fazer: Segure R2 / RT, vá em direção ao adversário, aperte R1 / RB e então mova o analógico na direção pela qual deseja "fugir".

- O drible da vaca ficou mais fácil de fazer. A combinação dos botões R1 / RB e R2 / RT facilitam bastante a ativação dessa finta, que pode ser usada naquele momentos de botar pressão total no zagueiro.

Dica: Uma dos melhores momentos para usar esse drible é contra os goleiros. Como se trata de um comando fácil e rápido, dá tempo de sobra para esperar a aproximação do goleiro e deixá-lo para trás, caído no chão.



ROLINHO



a bola por entre as pernas do adversário. Seu comando é praticamente idêntico ao do drible da vaca, com a diferença

levantar a bola. Em seguida, segure R3 / R e mova o analógico da esquerda para a posição onde está o adversário.

- Uma bela saída para se livrar do zagueiro-chiclete é dar esse belo – e humilhante – lençol de costas. Esse movimento faz com que o jogador que recebe a bola levante-a como se fosse fazer uma embaixadinha, mas, em seguida dá um balão e faz o pobre oponente pular (em vão) para não sofrer a finta.

FINGIR CHUTE

Como fazer: Segure □ / X antes mesmo de dominar a bola e, quando o pé do jogador estiver prestes a encostar na bola, aperte X / A. Uma variante é fingir um lançamento. Para isso, segure ↑ e, prestes a tocar na bola, aperte R1 + R2 / RB + RT.



DRIBLE DA VACA

ROLINHO

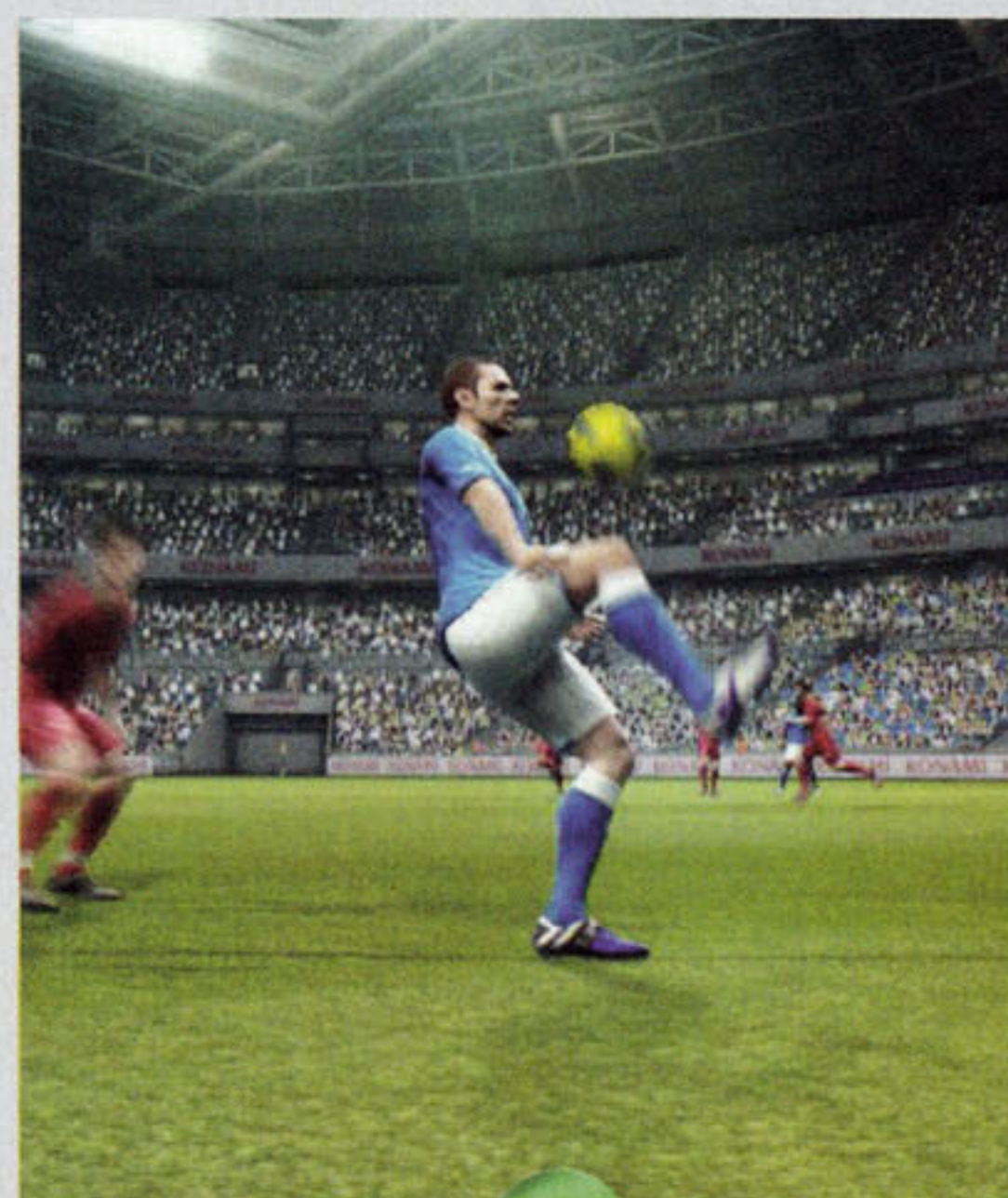
Como fazer: Segure R2 / RT, vá em direção ao adversário, aperte R1 / RB e mova o analógico, apontando-o para o jogador adversário.

- Um dos movimentos mais desconcertantes do futebol, o rolinho consiste em meter

que, em vez de mover o analógico para o lado que quer fugir, o jogador deve apontá-lo na direção do próprio defensor.

LENÇOL DE COSTAS

Como fazer: Ao receber a bola de costas para um marcador, aperte R3 / R para



LENÇOL DE COSTAS

NOVIDADE



FINGIR CHUTE

• Fingir um chute é uma finta muito bacana e eficiente para deixar o goleiro no chão. E como seu comando é bem fácil de fazer, pode ser usada com frequência.

LAMBRETA (CARRETILO)

Como fazer: Com a bola nos pés, aperte **R3** / **R** duas vezes seguidas. Pode ser feito tanto em movimento, quanto parado. Há também outras variedades do mesmo movimento, que são:

- **Parado, pela esquerda:** Segure **R3** / **R** e depois **↶** no analógico esquerdo.
- **Parado, pela direita:** Segure **R3** / **R** e depois **↷** no analógico esquerdo.
- **Correndo, pela esquerda:** Segure **R3** / **R** e depois **↶** no analógico esquerdo.
- **Correndo, pela direita:** Segure **R3** / **R** e depois **↷** no analógico esquerdo.

• A lambreta é um dos dribles mais antigos. Em *PES 2013*, o comando para executá-la é



INVERSÃO DE CALCANHAR

relativamente fácil, mas nem sempre dá certo, pois depende de fatores como a habilidade do jogador, o espaço que ele possui para fazer o movimento e a

velocidade com que ele conduz a bola. Pirlo, da Itália, é um exemplo de atleta capaz de "lambretar" em boa parte das situações.



GIRO COM A BOLA

INVERSÃO DE CALCANHAR

Como fazer: Com a bola no pé, aperte **↑** no analógico direito e **↑** no analógico esquerdo.

- Sabe aquele zagueiro chato que não te deixa passar de jeito nenhum? Livre-se dele fugindo para o lado oposto em uma finta útil para qualquer situação. Só não faça isso cara a cara com o goleiro ou os zagueiros provavelmente terão tempo de se recuperar.

GIRO COM A BOLA

Como fazer: Gire o analógico da esquerda em um movimento horário de 360° (um giro completo). **▶▶**



LAMBRETA (CARRETILO)

• Remanescente dos jogos anteriores, o giro com a bola é executado da mesma forma na alavanca analógica, ou seja, com um giro de 360°. É um movimento para se livrar de marcação dupla, principalmente quando há um zagueiro na sua frente e outro ao lado, esperando pela sobra.

GIRO DE 180°

Como fazer: Enquanto domina a bola, segure **↑** no analógico da direita e **↑** no analógico da esquerda.

• Bem menos extravagante que o giro completo, o giro em 180° consiste em usar o calcanhar para deslocar a bola em meia lua.



GIRO DE 180°



segure **↑** no analógico direito e aperte **↑** no da esquerda.

• **Pedalada lateral:** Com a bola dominada, segure **R1 / RB**,

mova o analógico direito para **→↑** (caso esteja de frente para o gol da direita).

• **Pedalada lateral com**

toque: Com a bola dominada, segure **R1 / RB**, mova o analógico direito para **→↑** (caso esteja de frente para o gol

PEDALADA / PEDALADA COM TOQUE

• Aspirantes a Robinho têm uma vasta oferta de pedaladas para humilhar seu oponente. De todos, o mais legal é o pedalada com toque, que além de chamar o zagueiro para o bote, ainda escapa do truculento marcador com uma arrancada. Confira todas as suas vertentes:

• **Pedalada:** Mova o analógico direito para **→↑** (caso esteja de frente para o gol da direita).

• **Pedalada com toque:** Mova o analógico direito para **→↑** (de frente para o gol da direita) e, em seguida,



FINTA EML



PEDALADA LATERAL COM TOQUE



PUXADINHA COM PÉ DE APOIO



da direita) e em seguida segure **↑** no analógico direito, depois **↑** no analógico da esquerda.

FINTA EM L

Como fazer: Enquanto corre, aperte e segure **←** no analógico direito e **↓** no analógico esquerdo.

- Uma finta similar a do toque duplo na bola, mas mais rápida. Serve para escapar pelo lado oposto da marcação e trocar o pé que conduz a bola.

PUXADINHA COM PÉ DE APOIO

Como fazer: Ao correr, segure **←** no analógico direito e **↑** no analógico esquerdo.

- Outro belo movimento de finta, a puxadinha consiste em puxar a bola contra o pé de apoio, que a empurra para

frente, deslocando qualquer investida do zagueiro. Esse é o drible fácil de fazer até nas partidas reais com os amigos.



FINTA DE PRIMEIRA



ELÁSTICO

Como fazer: Na corrida, aperte **↘** no analógico direito e **↗** no analógico esquerdo.

- Consagrado por Ronaldinho Gaúcho em seus bons tempos de Barcelona, o elástico é um dos dribles famosos de PES. Desta vez seu comando foi alterado e é mais fácil de fazer.

FINTA BÁSICA/ TROCA DE PERNA

Como fazer: Aperte **↗** x2 ou **↘** x2 (caso esteja de frente para gol à direita).

FALSA PEDALADA

Como fazer: Enquanto parado, faça o comando **↑↗→** ou **↓↘→** na alavanca da direita.



ELÁSTICO



FALSA PEDALADA INVERTIDA

Como fazer: Parado, segure **↑** na alavanca da direita. Então faça **↗→**, seguido de um toque rápido para **↗**.

DEIXADA DE BOLA

Como fazer: Extremamente fácil de fazer. Antes de receber um toque de bola, apenas solte o analógico esquerdo e aperte **R1 / RB**.

Guia da bola parada

**Chutar é uma arte.
Aprenda a bater bem
na pelota nos tiros
diretos e indiretos**

Os novos comandos de defesa de *PES 2013* ajudam os zagueiros a não se tornarem presa fácil dos atacantes e elevam o potencial de algo presente no futebol real: as cobranças de bola parada como tiros diretos, indiretos e penalidades.

Nas páginas a seguir você vai aprender como se dar bem nesse tipo de situação, para superar os goleiros adversários em cobranças nada previsíveis e, ao mesmo tempo, plasticamente bonitas de se ver. De quebra, confira quem são os reis da bola parada e a quem recorrer em oportunidades como essa.





ESCANTEIO

SEGUNDO JOGADOR NO ESCANTEIO

Como fazer:

Aperte **L1** / **LB** e espere o segundo jogador aparecer.

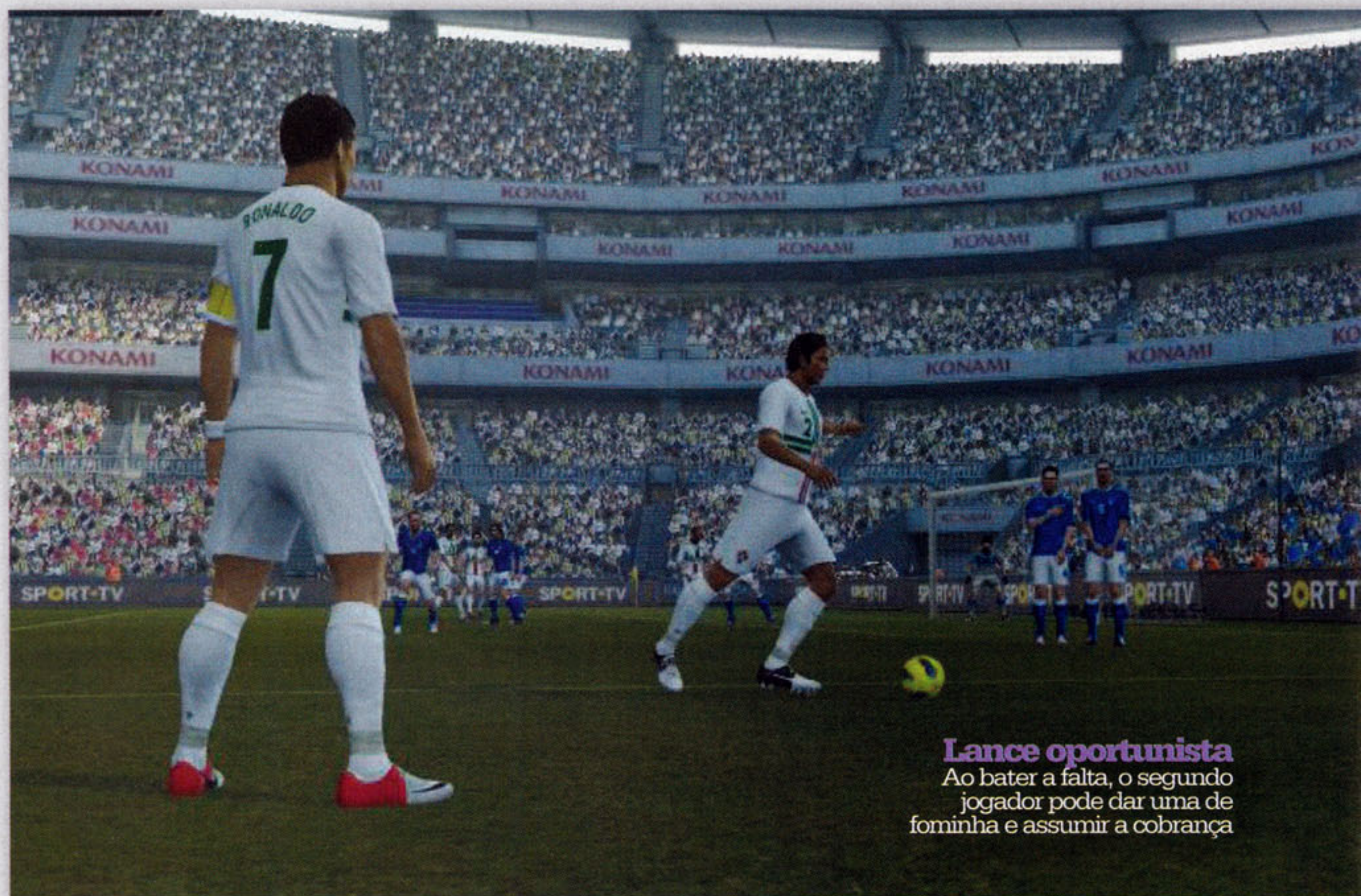
- Antes, bastava apertar o botão de toque que sempre um segundo jogador aparecia para receber a bola próximo da cobrança. Agora, para fazer isso é preciso apertar **L1** / **LB** até que o segundo jogador apareça para cobrar.

COBRANÇA DE FALTA

- Uma cobrança bem batida de bola parada pode definir o resultado de um jogo muito truncado, portanto é fundamental que, ao receber uma oportunidade de tiro livre perto da área, você esteja preparado para aproveitá-la da melhor maneira possível: marcando um gol. Veja como surpreender o goleiro e a barreira adversária com táticas infalíveis de cobrança de falta.

Cobrando escanteio

No "tiro de canto", o batedor pode chamar um companheiro para receber a bola em vez de cruzar



Lance oportunista
Ao bater a falta, o segundo jogador pode dar uma de fominha e assumir a cobrança

Dicas gerais: Todos esses comandos servem geralmente para qualquer situação. O que definirá o resultado da cobrança são alguns pormenores que você aprenderá na sequência. De qualquer forma, sempre é bom saber exatamente o que faz cada um dos botões para saber improvisar em situações inéditas de chute.

← e →: Selecciona a direção do gol na qual a bola vai. Segure para esses lados somente após o jogador tocar na bola.

↓: Serve para bater colocado na bola, tirando a força do chute e transformando-o em técnica de chute. Segure nessa direção antes do jogador tocar na bola.

↑: É o famoso canudo, a bomba, a patada-atômica.

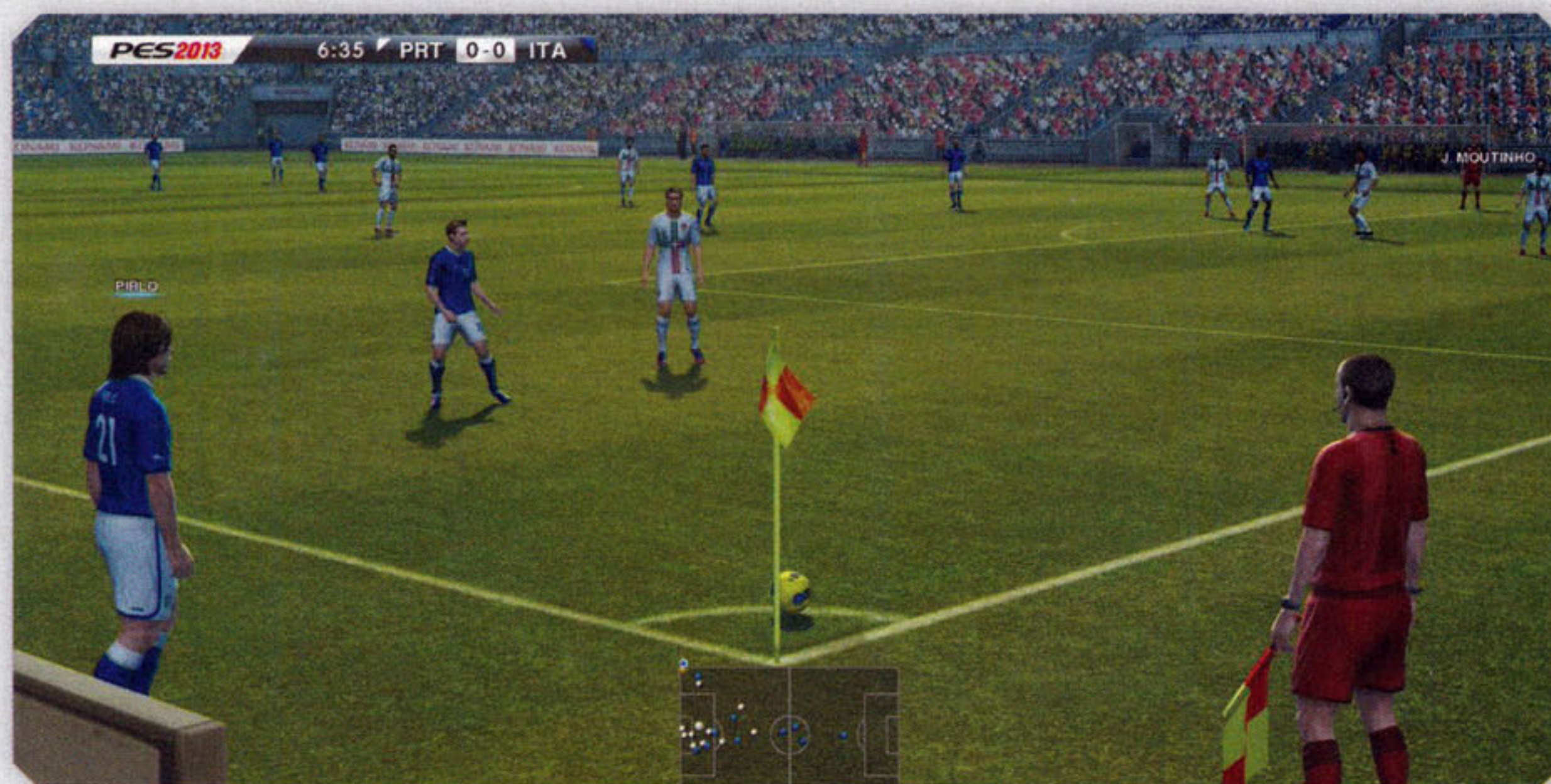
Ou seja, serve para colocar o máximo possível de força na bola com uma bela bicuda. Segure nessa direção antes do jogador tocar na bola.

■ / X: É o botão usado para chutar a bola. Assim como nos tiros com a bola rolando, as cobranças de falta contam com uma barra de nível de força para definir a força e altura do chute. Quanto mais próximo do fim da barra, mais força o chute terá, mas, consequentemente, a bola também pode ganhar efeito e subir até demais.

● / B: Serve para chutar rasteiro. Use somente em situações de tiro livre e próximo do gol adversário.

BATER FALTA COM O SEGUNDO JOGADOR

Como fazer: Aperte **L1+R1** (**LB+RB**) para chamar um segundo jogador na cobrança e, quando ele estiver pronto para tocar a bola, escolha o canto, segure **L1** / **LB** e aperte **■** / **X** com a força desejada.



COLOCADA POR BAIXO

• Essa cobrança engana jogadores da barreira e o goleiro, mandando uma bica por baixo dos zagueiros, em vez de tentar encobri-los.

Distância requerida:

Perto (entre 19 a 22m)

Como fazer:

1. Mire para o vão entre os dois jogadores do meio da barreira, imaginando uma linha reta por onde a bola passará entre a perna esquerda do jogador da direita e a perna direita do jogador da

esquerda. A dica para se dar bem aqui é mirar exatamente no vão entre as pernas dos zagueiros, para que a bola não respingue no pé de algum deles e vá para fora.

2. Em seguida, segure o analógico esquerdo para ↓ e segure ● / B até a barra de força do chute alcançar 80% do seu nível.

CHORADA POR CIMA

Distância requerida:

Média (23 a 26m)

• Essa é a cobrança padrão do futebol, em que o batedor

supera o goleiro batendo uma bola colocada por cima da barreira. A diferença aqui é que a bola dá uma choradinha ao passar pelos defensores, caindo como uma bomba desagradável e impossível de ser defendida.

Como fazer:

1. Mire a bola imaginando uma linha reta entre a bola e o primeiro jogador da barreira (no exemplo, o da esquerda).
2. Segure o analógico esquerdo para ↓ e segure ■ / X, para carregar a barra de força do chute até 50% do seu nível.

3. Assim que o jogador chutar a bola, escolha o canto de destino da bola e segure ✕ / A.

COLOCADA DE LONGE

Distância requerida:

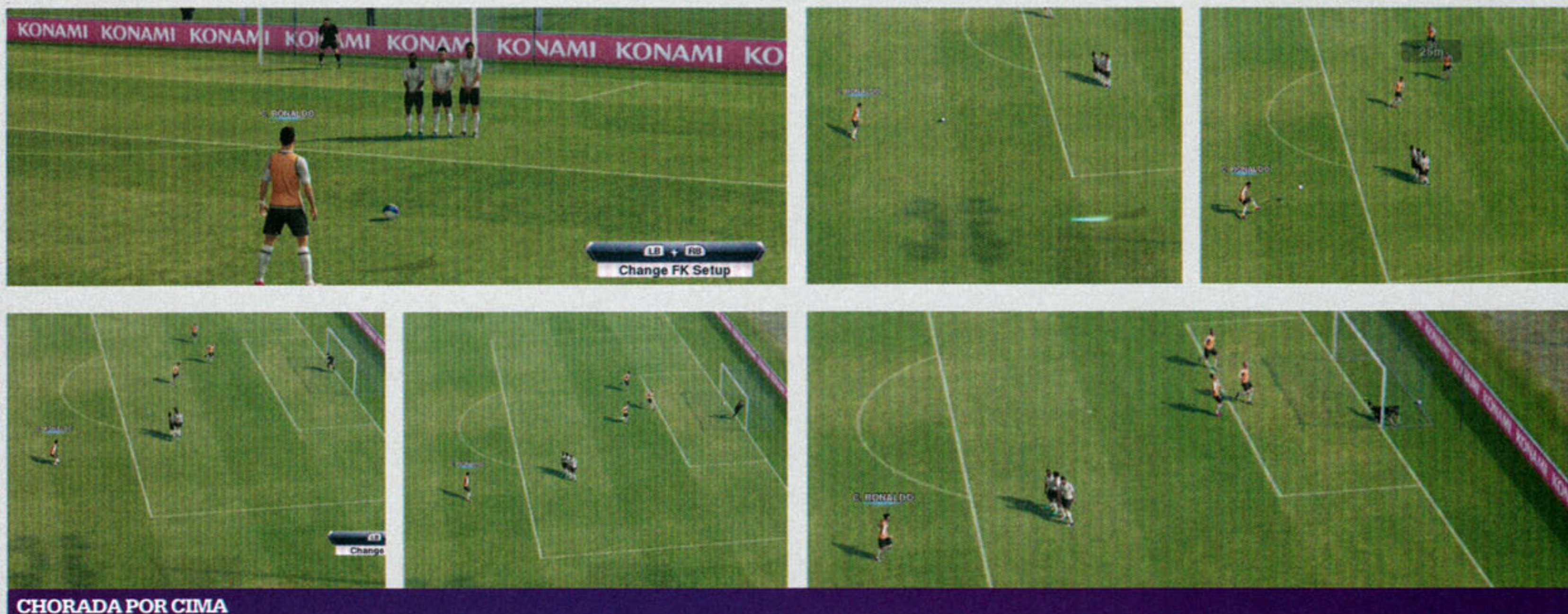
Longa (27m ou mais longe)

• Praticamente idêntica à anterior, essa cobrança tem como principais diferenciais o fato de ser usada só para chutes de longa distância e por a bola não morrer chorada no canto rasteiro, mas superar o goleiro em um tiro certo no ângulo. Pega essa, goleiro! ►►



Cobrança surpresa
Ronaldinho Gaúcho criou a moda de bater falta por baixo da barreira. É bem eficiente!

COLOCADA POR BAIXO



CHORADA POR CIMA

Como fazer:

1. Mire a bola imaginando uma linha reta entre a bola e o primeiro jogador da barreira.
2. Em seguida, segure o analógico esquerdo para ↓ e segure ■ / X carregando a barra de força do chute até

- 70% do nível (para cobranças de 27m). Em caso de chutes mais distantes, alcance no máximo 90%, caso contrário, a bola vai ganhar efeito e subir demais.
3. Assim que o jogador chutar a bola, escolha o canto de destino da bola e segure X / A.

TOQUE MAROTO

Distância requerida:

Longa (27m ou mais longe)

- Não confia na sua habilidade nas bolas paradas? Uma saída inteligente e (geralmente) eficaz é dar um toque maroto e despretensioso para o meio

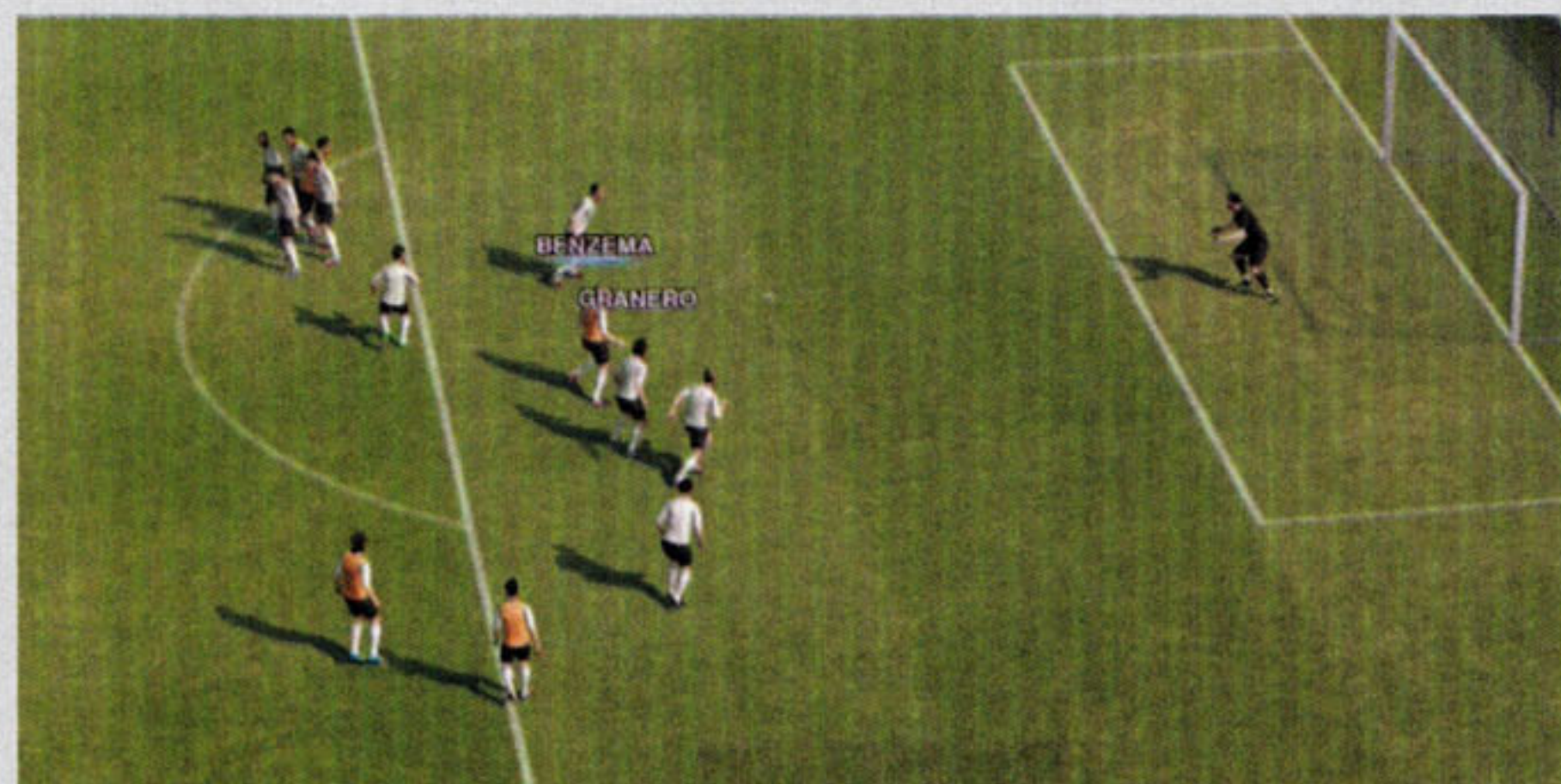
da grande área. Há uma tática, porém, que é praticamente certa para chegar ao pé de um dos seus atacantes. Preste atenção nos passos da dica:

Como fazer:

1. À longa distância, mire para o canto em que há um de seus atacantes esperando pelo toque. O ideal é que ele não esteja muito marcado, mas caso isso não aconteça, mire no que está mais perto.
2. Note que o careca Benzema, apesar de mais longe, é quem tem menos zagueiros na sua cola (sequência de imagens à direita). Não pense duas vezes: mire nele e segure X / A até que a barra de força atinja 50% de seu nível.
3. Ao receber, vire rápido para o gol adversário e chute.



COLOCADA DE LONGE



TOQUE MAROTO

É PÊNALTÍ

• Cobrar uma penalidade sempre foi tenso em PES, mas felizmente a situação mudou para melhor. Esses lances tão decisivos de uma partida são sempre batidos em uma câmera com visão em terceira pessoa, ou seja, por trás do batedor. Entretanto, a forma com que se chuta possui peculiaridades que devem ser aprendidas antes de assumir a responsabilidade do lance. Confira algumas dicas de ouro para não fazer feio e levar a torcida à loucura, de felicidade.

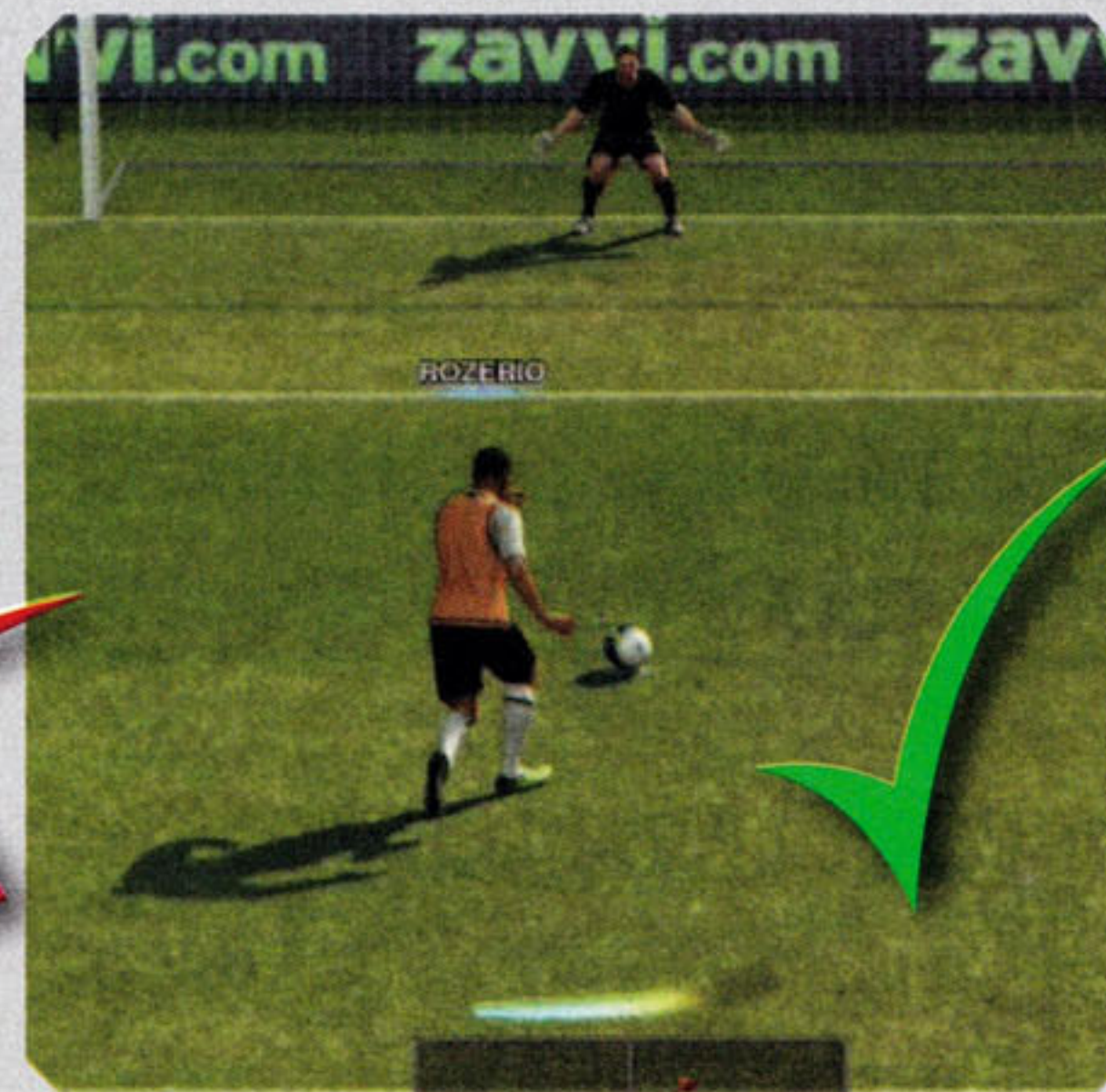
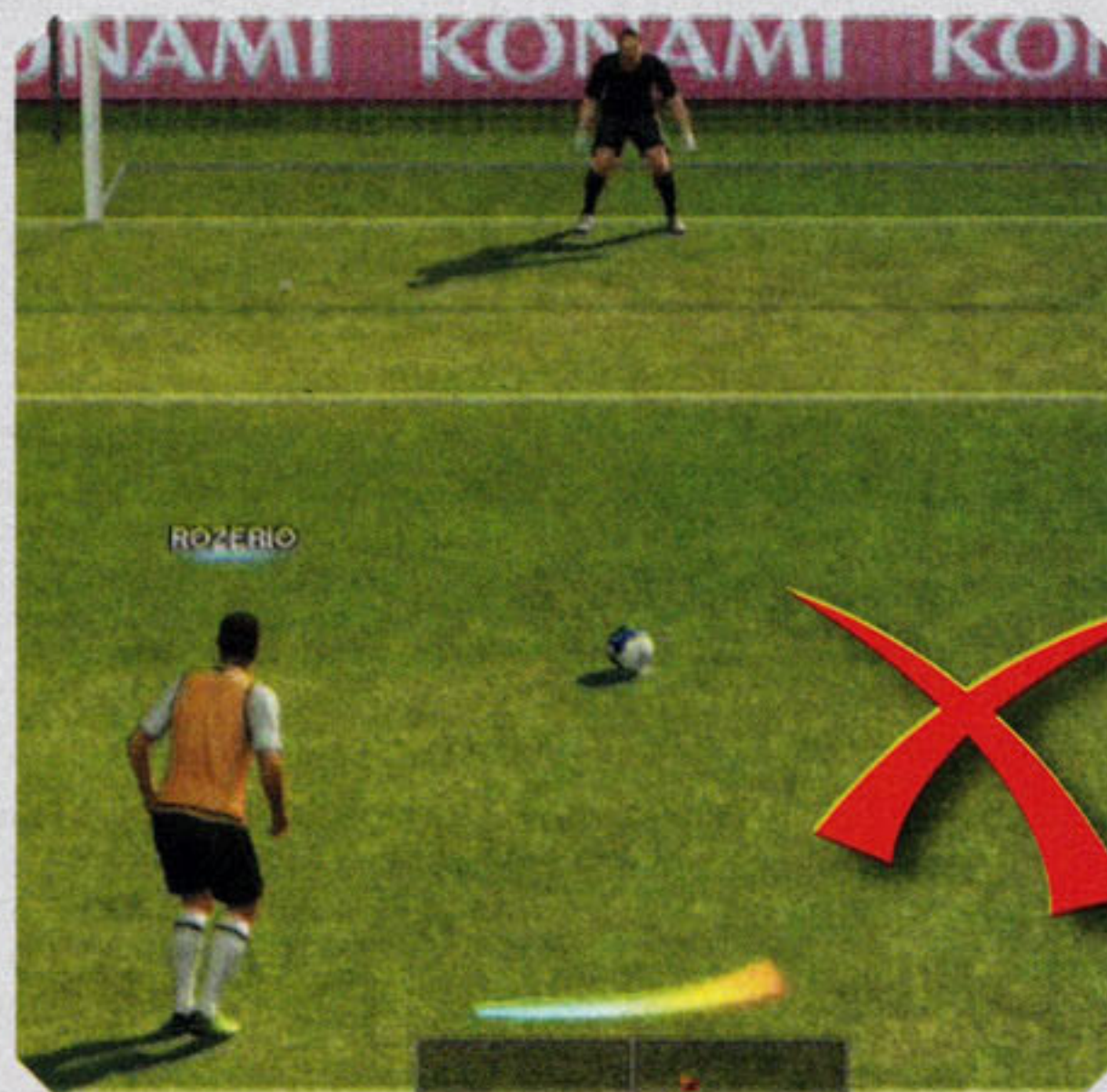
A BARRA DE CHUTE

Antes de apertar o botão / para chutar, é importante que você entenda como funciona a barra de força e altura do chute. Note no exemplo à direita que

a barra completa mostra uma linha reta que tende a crescer cada vez mais até chegar ao nível vermelho. Esse é o ponto o qual um bom batedor nunca

deve alcançar em um chute, pois ele fatalmente significa mandar uma bola isolada para a arquibancada, ou seja, quanto mais forte for o chute, mais alto

irá a bola. Uma batida perfeita na relação chute e altura é quando a barra atinge 75% ou, no máximo, 80%. Acima disso, é arquibancada na certa. ►►



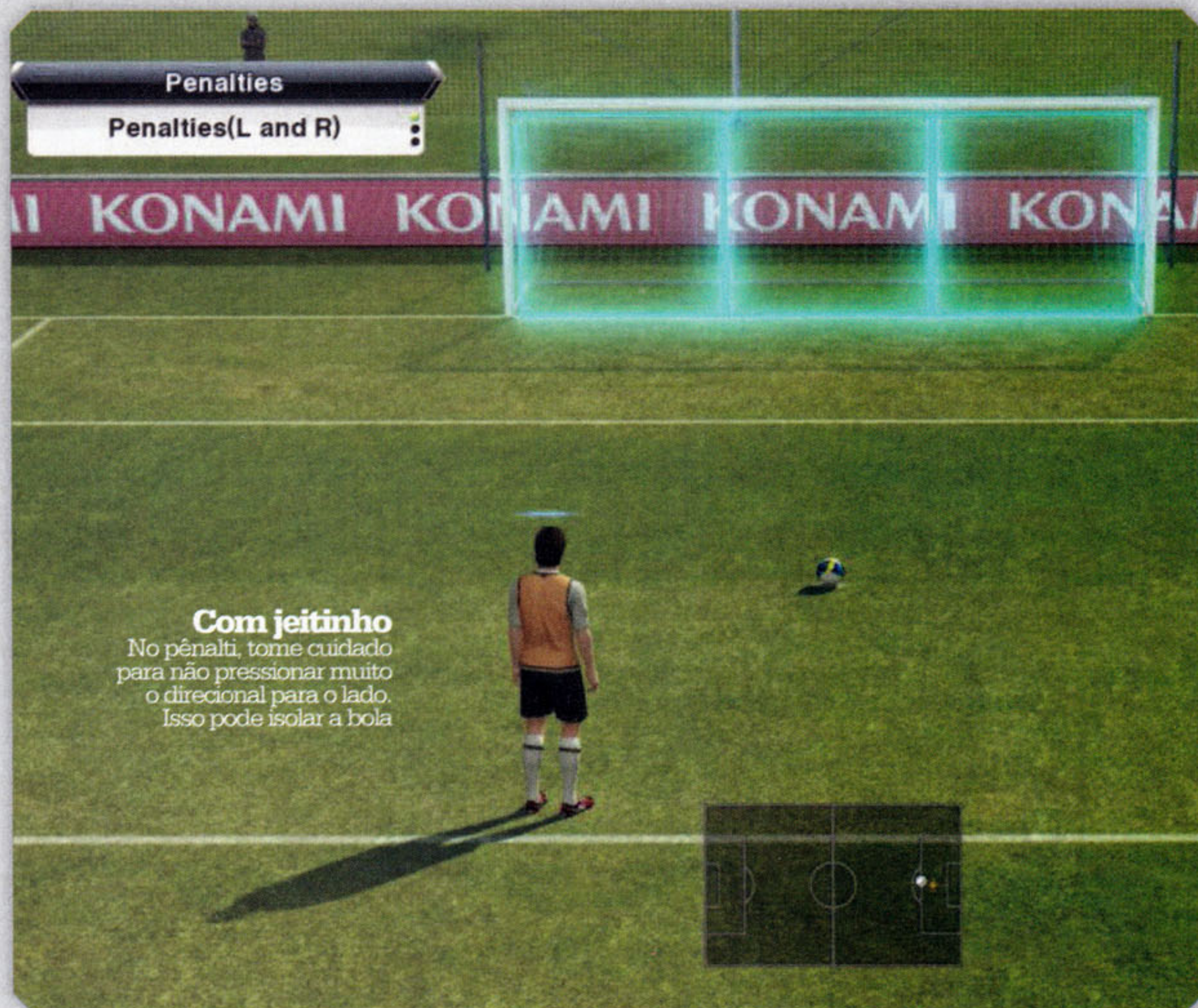
COBRANÇA SIMPLES

• A cobrança simples trata-se de colocar a bola em um dos três pontos principais do gol: lado esquerdo, meio ou lado direito, como mostra a imagem à direita. Acompanhe como chutar de forma eficiente e (quase) sem chance de defesa.

Lado esquerdo: Segure a alavanca analógica esquerda para ← e segure ■ / X até que a barra de chute alcance de 20% a 70% de seu nível.

Lado direito: Segure a alavanca analógica esquerda para → e segure ■ / X até que a barra de chute alcance de 20% a 70% de seu nível.

Meio do gol: Simplesmente largue a alavanca analógica esquerda e segure ■ / X até a barra de chute alcançar entre 20% a 70% de seu nível. Com isso a bola vai no centro do gol e a meia altura.



COBRANÇA AVANÇADA

• Dividir o gol em quatro partes, como ilustrado no exemplo à esquerda, é suficiente para explicar como funcionam as cobranças avançadas das penalidades de PES. Ao contrário do chute básico, aqui o que importa é a precisão para acertar as diagonais do gol no cantinho rasteiro da trave, ou no ângulo superior – ali mesmo onde a coruja dorme.

Canto rasteiro da direita:

Segure a alavanca analógica esquerda para ↘ e segure ■ / X até a barra de chute alcançar o máximo de 35% de seu nível.

Canto rasteiro da esquerda:

Segure a alavanca analógica esquerda para ↙ e

segure ■ / X até que a barra de chute alcance, no máximo, 35% de seu nível.

Ângulo superior da esquerda: Segure a alavanca analógica esquerda para ↶ e segure ■ / X até que a barra de chute alcance entre 60% a 75% de seu nível.

Ângulo superior da direita: Segure a alavanca analógica esquerda para ↷ e segure ■ / X até que a barra de chute alcance entre 60% a 75% de seu nível.

A PROCURA DA BATIDA PERFEITA

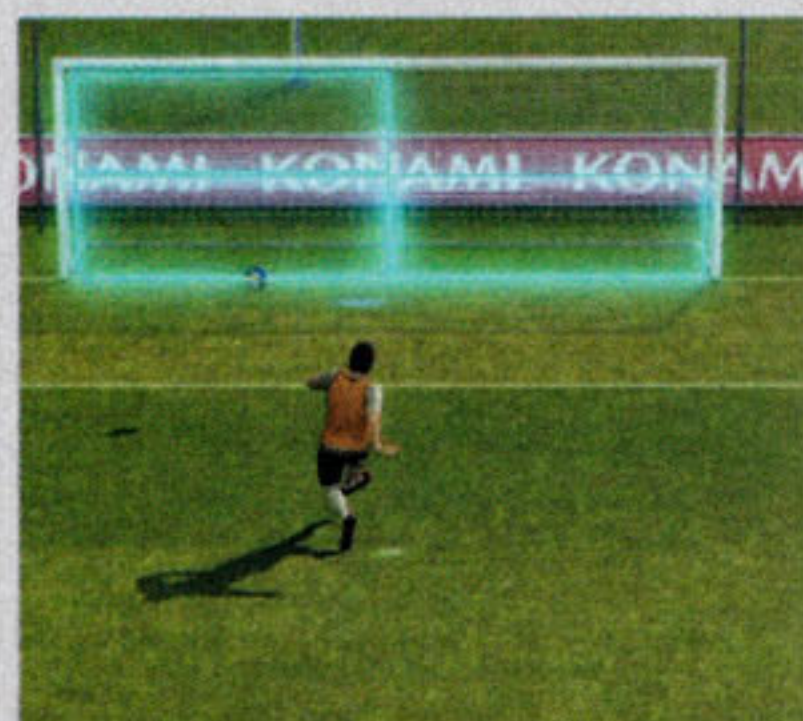
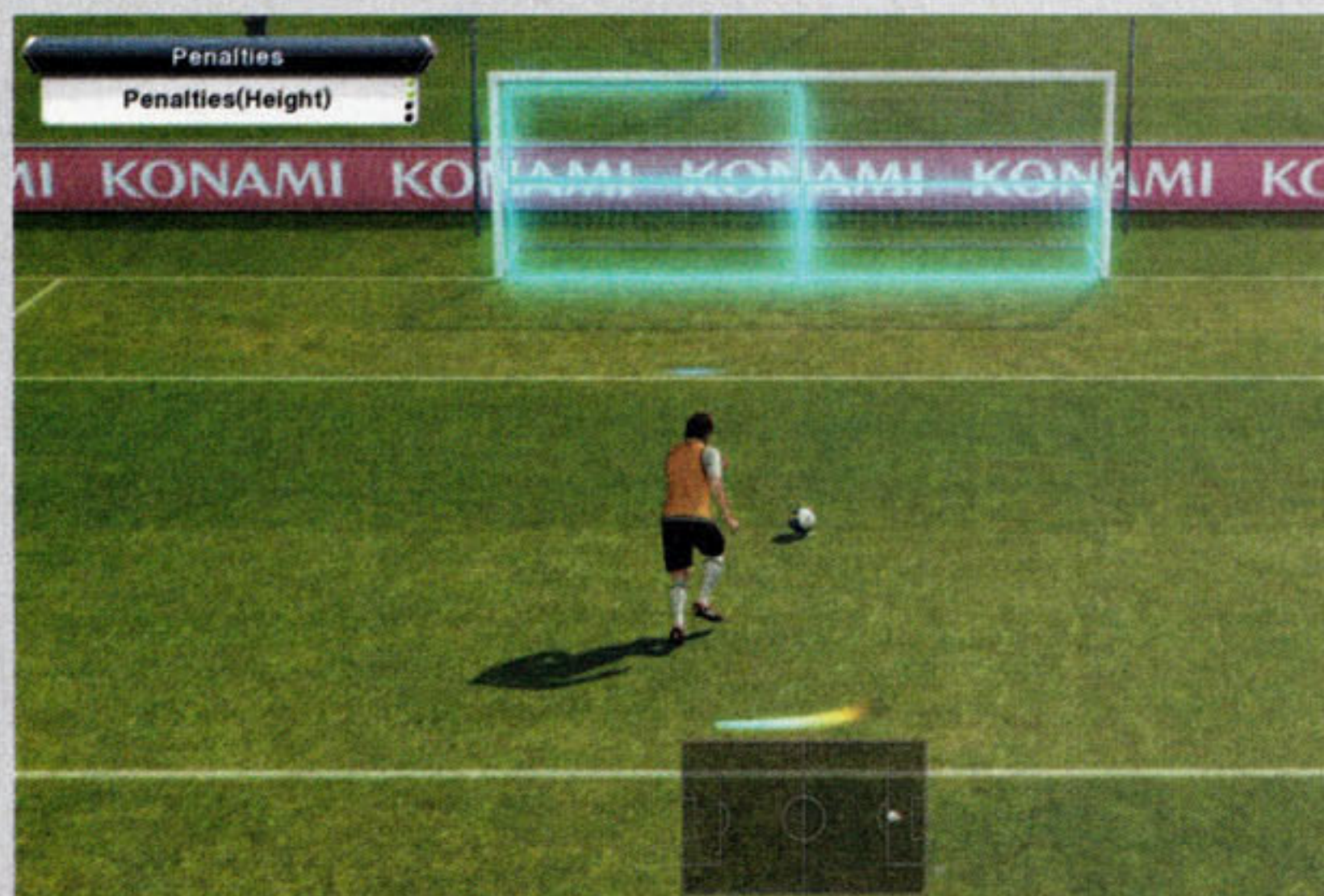
• Sabe o que é uma batida perfeita de pênalti? É aquela em que a bola atinge como um foguete o ângulo superior da trave, sem chance alguma de defesa para o melhor dos goleiros. Em *PES 2013* isso é possível de acontecer, mas exige treino e,

claro, a habilidade de tiro livre do batedor ser acima de 85 pode colaborar para isso também.

Para alcançar a meta do indefensável, selecione o lado do ângulo desejado, sendo ↶ para o da esquerda ou ↷ para

a direita. Em seguida, segure a barra de força do chute até 80%, ou seja, não pode ser nem mais, nem menos. Para saber exatamente quando a barra atinge esse nível, veja os exemplos abaixo. A bola sairá

dos pés do batedor e, como um foguete, vai voar direto para o canto mais alto entre a trave lateral e o travessão. O goleiro pode até tentar, mas essa pancada é praticamente impossível de ser defendida. ➡➡



BATIDA PERFEITA

OS REIS DA BOLA PARADA

Quer saber quem são os reis da bola? Esses jogadores aí são os mais habilidosos na arte do tiro livre direto.

O mais interessante é que nessa seleta lista existem três craques que jogam no Brasil: os veteranos Marcos

Assunção (Palmeiras), Juninho Pernambucano (Vasco da Gama) e o goleiro Rogério Ceni (São Paulo).

1º

SNEIJDER

Habilidade no tiro livre: 95
Nacionalidade: Holanda
Time: Inter de Milão
Idade: 28 anos
Altura: 1,70m
Nota Geral: 88
Valor de Mercado: \$6.459,000

Overall Rating		LT 1/5 RT
SS	C. RONALDO	*97
DMF	PIRLO	*92
AMF	SNEIJDER	*88
GK	ROGERIO CENI	*83
SS	NENÊ	*81
DMF	MARCOS ASSUNÇÃO	*79
AMF	JUNINHO P.	*78

Player Info		LT 1/8 RB
Nation	NETHERLANDS	
Team	INTER	
Age	28	
Height	170cm	

Overall Rating	*88
Technique	A
Speed	B
Physical	C
Resistance	C

Comparison
OFF



Overall Rating		LT 1/5 RT
SS	C. RONALDO	*97
DMF	PIRLO	*92
AMF	SNEIJDER	*88
GK	ROGERIO CENI	*83
SS	NENÊ	*81
DMF	MARCOS ASSUNÇÃO	*79
AMF	JUNINHO P.	*78

Player Info		LT 1/8 RB
Nation	PORTUGAL	
Team	REAL MADRID	
Age	27	
Height	187cm	

Overall Rating	*97
Technique	A
Speed	A
Physical	A
Resistance	A

Comparison
OFF



2º

CRISTIANO RONALDO

Habilidade no tiro livre: 93
Nacionalidade: Portugal
Time: Real Madrid
Idade: 27 anos
Altura: 1,87m
Nota Geral: 97
Valor de Mercado: \$ 9.150,000

3º

PIRLO

Habilidade no tiro livre: 93
Nacionalidade: Itália
Time: Juventus F.C.
Idade: 33
Altura: 1,77m
Nota Geral: 92
Valor de Mercado: \$7.451,000

Overall Rating		LT 1/5 RT
SS	C. RONALDO	*97
DMF	PIRLO	*92
AMF	SNEIJDER	*88
GK	ROGERIO CENI	*83
SS	NENÊ	*81
DMF	MARCOS ASSUNÇÃO	*79
AMF	JUNINHO P.	*78

Player Info		LT 1/8 RB
Nation	ITALY	
Team	JUVENTUS F.C.	
Age	33	
Height	177cm	

Overall Rating	*92
Technique	A
Speed	B
Physical	C
Resistance	B

Comparison
OFF



Overall Rating **1/5** **10** **\$21,350,000**

SS	C. RONALDO	*97
DMF	PIRLO	*92
AMF	SNEIJDER	*88
GK	ROGERIO CENI	*83
SS	NENÉ	*81
DMF	MARCOS ASSUNÇÃO	*79
AMF	JUNINHO P.	*78

Player Info **1/8** **10**

Nation	BRAZIL
Team	VASCO DA GAMA
Age	37
Height	178cm

Overall Rating **78**

Technique	B
Speed	C
Physical	C
Resistance	B

Comparison OFF



4° JUNINHO PERNAMBUCANO

Habilidade no tiro livre: 93

Nacionalidade: Brasil

Time: Vasco da Gama

Idade: 37 anos

Altura: 1,78m

Nota Geral: XX

Valor de Mercado: \$ 1.190,00

5° MARCOS ASSUNÇÃO

Habilidade no tiro livre: 92

Nacionalidade: Brasil

Time: Palmeiras

Idade: 36 anos

Altura: 1,78m

Nota Geral: 79

Valor de Mercado: \$ 1.239,000

Overall Rating **1/5** **10** **\$21,350,000**

SS	C. RONALDO	*97
DMF	PIRLO	*92
AMF	SNEIJDER	*88
GK	ROGERIO CENI	*83
SS	NENÉ	*81
DMF	MARCOS ASSUNÇÃO	*79
AMF	JUNINHO P.	*78

Player Info **1/8** **10**

Nation	BRAZIL
Team	PALMEIRAS
Age	36
Height	178cm

Overall Rating **79**

Technique	B
Speed	B
Physical	C
Resistance	C

Comparison OFF



Overall Rating **1/5** **10** **\$21,350,000**

SS	C. RONALDO	*97
DMF	PIRLO	*92
AMF	SNEIJDER	*88
GK	ROGERIO CENI	*83
SS	NENÉ	*81
DMF	MARCOS ASSUNÇÃO	*79
AMF	JUNINHO P.	*78

Player Info **1/8** **10**

Nation	BRAZIL
Team	SÃO PAULO
Age	39
Height	188cm

Overall Rating **83**

Technique	B
Speed	C
Physical	C
Resistance	C

Comparison OFF



6° ROGÉRIO CENI

Habilidade no tiro livre: 90

Nacionalidade: Brasil

Time: São Paulo FC

Idade: 39

Altura: 1,88

Nota Geral: 83

Valor de Mercado: \$ 1.375,000

7° NENÉ

Habilidade no tiro livre: 90

Nacionalidade: Brasil

Time: Paris Saint-Germain

Idade: 31 anos

Altura: 1,81m

Nota Geral: 81

Valor de Mercado: \$2.867,000

Overall Rating **1/5** **10** **\$21,350,000**

SS	C. RONALDO	*97
DMF	PIRLO	*92
AMF	SNEIJDER	*88
GK	ROGERIO CENI	*83
SS	NENÉ	*81
DMF	MARCOS ASSUNÇÃO	*79
AMF	JUNINHO P.	*78

Player Info **1/8** **10**

Nation	BRAZIL
Team	PARIS SAINT-GERMAIN
Age	31
Height	181cm

Overall Rating **81**

Technique	B
Speed	C
Physical	C
Resistance	C

Comparison OFF





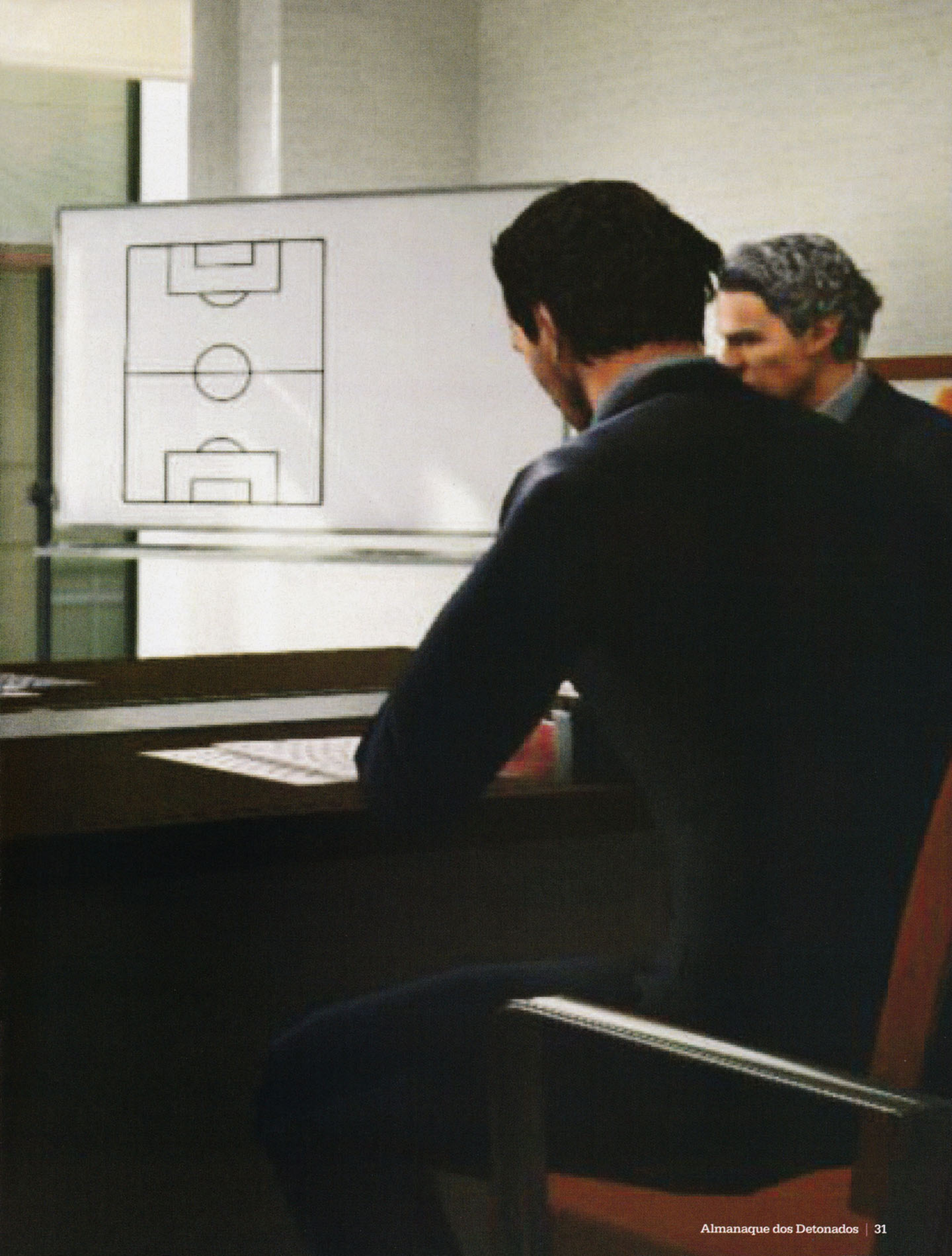
Vida de jogador

Dos gramados à mesa de negociação. Saiba como se dar bem na Master League e se destacar no Rumo ao Estrelato

Se aventurar no gerenciamento de equipe e da carreira de atleta de *PES 2013* faz parte do menu Vida de Jogador (Football Life). Lá, você encontra as conhecidas Master League, Master League Online e

Become a Legend (modo Rumo ao Estrelato).

Na sequência, você terá as melhores dicas para formar um time campeão e se dar bem na Master League, e também formar uma grande estrela do futebol mundial no modo Rumo ao Estrelato. ►►





MASTER LEAGUE

Take control of matters both on and off the pitch to turn your club into a world super power!

Get a taste of what life is like in the beautiful game by playing through the career of a single footballer.

MASTER LEAGUE

Modo que já é símbolo de PES, a Master League está ainda melhor. O motivo é que agora, além da já conhecida possibilidade de levar equipes europeias para a Liga dos Campeões da UEFA, o jogador terá à disposição uma jornada alternativa, trilhada com os times brasileiros rumo à Libertadores da América.

Além disso, esse modo teve diversos recursos implementados e alguns bons ajustes na progressão da equipe. Confira como obter sucesso em sua nova carreira como gerente de futebol.

GERINDO UM CLUBE

Ficar de olho no orçamento. Esse é o primeiro e mais importante passo a se analisar quando se inicia uma Master

League. A grana disponível para você gerenciar o clube é formado por patrocínio, assinaturas do clube de torcedores, bilheteria nas partidas e dos prêmios recebidos em cada partida ou possíveis títulos. Com o cumprimento de certas metas estipuladas pelos patrocinadores, seu time pode ganhar bonificações extras.

Entretanto, nem tudo são flores, e um time de futebol demanda uma série de gastos: salários de jogadores e funcionários, taxas de transferências e possíveis multas a serem pagas aos atletas com contrato rescindido.

O detalhe é que os salários são pagos mensalmente logo

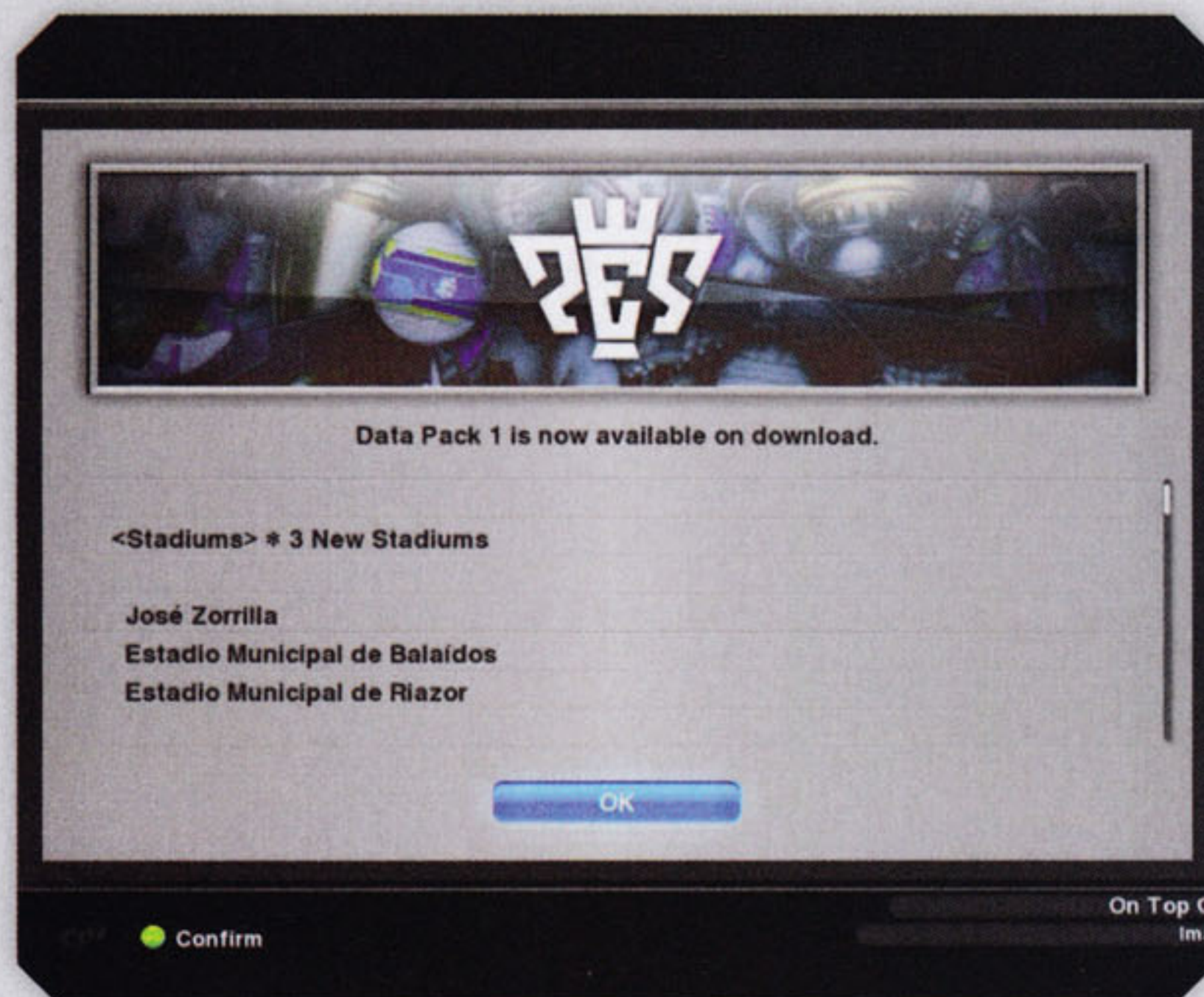
após o início de uma temporada, então o ideal é que a cada ano seu clube já comece com o elenco fechado para evitar surpresas desagradáveis com novos salários comprometendo o fluxo de caixa. Além disso, se deixar passar a

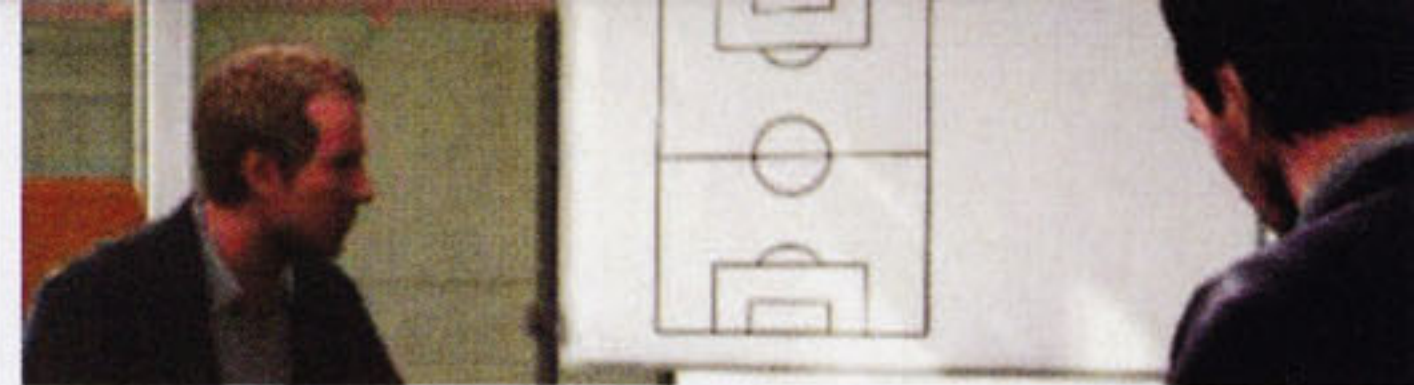
data da janela de transferências do começo do ano, seu time terá de permanecer o mesmo até a próxima janela ser aberta.

Já o endividamento pode ocorrer após o pagamento dos jogadores e funcionários acabar

Novos estádios

Além de baixar novos estádios, você também pode editar e criar sua própria arena





Data Pack 1 is now available on download.

PAOK F.C.
BEŞİKTAŞ JK
EC BAHIA
SC CORINTHIANS
CR FLAMENGO

OK

De olho nos detalhes

Fique atento nas atualizações automáticas antes de começar uma carreira. Isso mantém os times atualizados

com o caixa geral, causando a falência. Ao contrário de anos anteriores, em que a falência significava o fim do jogo, seu clube permanecerá existindo e até poderá continuar disputando campeonatos, mas todas as suas atividades com funcionários serão finalizadas, bem como a transferência de jogadores.

TRANSFERÊNCIA E EMPRÉSTIMO DE JOGADORES

Outro alicerce da Master League é o fluxo de transferência dos jogadores. É aqui que está boa parte da diversão desse modo, já que o desafio é transformar o seu time do coração em uma potência mundial, assim como o

galático Real Madrid, a potência inglesa Chelsea ou o novo rico Paris Saint Germain.

Existem duas maneiras de contratar: transferência integral ou por empréstimo. Ambas são encontradas no menu negociações. Confira a seguir como a brincadeira funciona:

Transferência integral:

Aqui, o clube efetiva a compra de 100% dos direitos federativos do atleta, ou seja, para tirá-lo da equipe somente pagando o valor que você fixar por ele. Há um contrato definitivo, com um salário anual e uma multa rescisória chamada no jogo de "taxa de transferência", no caso de interesse de outros clubes.

Transferência por empréstimo:

O jogador está muito caro, mas você deseja contar com ele para o próximo campeonato? Pegue-o emprestado por um período e o devolva somente quando terminar o vínculo do contrato. Assim, o jogador terá de voltar ao clube que o emprestou ao ►►



BRAZIL



Confirm Back

O patriota

Você pode escolher a nacionalidade do seu treinador, além da liga que deseja disputar



COPA SANTANDER LIBERTADORES

Start this mode in Latin America.

Escolha seu destino

No começo há duas opções de roteiro: a Libertadores é exclusiva para times sul-americanos, e a Champions League é só para europeus

Start Location

Copa Santander Libertadores

término do acordo, mas caso queira contratá-lo em definitivo, haverá algumas facilidades que são combinadas pouco antes mesmo de assinar o contrato. Além disso, enquanto ele estiver emprestado, um "benefício" para o caixa do seu time é que você não precisa pagar o salário do jogador, mas apenas uma taxa de transferência nominal.

PRESENTES PARA OS JOGADORES



Uma das novidades da Master League é presença de itens consumíveis e equipáveis para os atletas, que são recebidos conforme o seu progresso na liga, ou seja, não há segredo para ganha-los. Basta continuar jogando por muito tempo. Veja como funcionam esses presentes:

Chuteiras especiais

As chuteiras especiais são recebidas ao longo do seu progresso na liga. Dessa forma, calçados de diferentes marcas e modelos reais serão oferecidos para os seus jogadores que, caso decidam calçá-los, seus atributos sofrerão modificações como melhoria no chute, passe ou velocidade. Caso contrate algum jogador de outro time que já

tenha uma outra chuteira a qual você não tem, todo o seu time poderá utilizar também esse novo modelo. Para ver quais chuteiras você tem, vá até Itens/Lista de Itens/Chuteiras.

Itens consumíveis

São itens consumíveis de uma vez. Eles incluem coisas que podem ajudar na recuperação de cansaço ou diminuição do tempo na recuperação das lesões. Um bom exemplo é a banana, que reduz o risco de lesão dos atletas. É importante citar que alguns desses itens têm data de validade, então é bom ficar atento a isso.

Itens equipáveis

São os itens que servem de equipamento para o seu centro de treinamento, ou podem ser encontrados no armário de dos seus atletas. Quando equipados, estes itens podem agregar algumas regalias de bonificação, como pontos de habilidade extra ou aumentar (de maneira definitiva) várias das estatísticas do atleta.

Moda eficiente

Chuteiras podem melhorar o rendimento do seu atleta. Ou simplesmente o deixarem na moda

7 / 18

DICAS DE OURO

Nove dicas para a Master League:

1 Lista de pretendidos e busca avançada

• No menu Negociações / Lista de Pretendidos, você vai encontrar alguns jogadores que estão sem time ou que as negociações, por algum motivo, estão facilitadas. O bom desses atletas é que eles não criarão dificuldades para aceitar a sua proposta de contrato e salário, então saiba negociar para economizar bastante.

Usando a busca avançada, você pode pesquisar jogadores que se encaixem no seu perfil, filtrando por preferências como nacionalidade, idade, posição e habilidade geral.

2 A situação apertou? Enxugue o elenco!

Vender jogadores "encostados" ou pouco usados pode ser uma mão na roda para times que estão sofrendo para manter as suas finanças. Assim, você pode acessar o menu Minha Equipe/Elenco para selecionar os jogadores "renegados" na lista de negociáveis, chamada no jogo de Lista de Transferência. O único porém disso é que há uma multa rescisória que deve ser analisada antes de dispensar os atletas. Saiba que este ato fecha as portas para um eventual retorno, pois o jogador vai se sentir traído ou desiludido com sua conduta.

3 De olho nos velhinhos

Jogadores mais velhos, como Juninho Pernambucano e Marcos Assunção, podem pedir aposentadoria e deixar sua equipe na mão um dia, então é sempre bom ficar de olho na vontade deles. Sempre que eles decidirem aposentar, o anúncio será feito no início da temporada, então é bom preparar o terreno contratando alguém à altura para substituí-los quando a temporada acabar. Da mesma forma, os jogadores juvenis que ficarem sem time até os 20 anos podem se aposentar prematuramente, o que também significa prejuízo para o seu bolso. Muitas vezes, é bom dar alguma chance à molecada para então negociá-los futuramente.

4 Time de Juniores

Seu time está precisando de reforços e você está sem grana para contratar? Dê uma chance aos garotos do time de juniores. Nessa categoria, é possível pegar jovens promessas e lapidá-los em craques por meio de treinamento intensivo.

Seu time de juniores é formado por 32 atletas entre 16 a 20 anos, e não é necessário pagar nada para levá-los ao profissional. Além disso é você mesmo quem escolhe quem vai ter a chance na equipe principal, desde que esteja no período da janela de transferência do inverno ou verão. O melhor, contudo, vem agora: caso ele vire um craque, você não terá tanto trabalho para segurá-lo no time. Por ser "prata da casa", esses jogadores demonstram amor e gratidão ao clube, o que significa muito pouco interesse em ofertas de outros times.

5 Cuidado com as lesões

Todo time tem jogadores mais suscetíveis à lesão, mas no geral, qualquer jogador pode sofrer cansaço ao vestir a camisa de titular por muitos jogos seguidos. O ideal é revezar esses atletas sempre que possível, alternando sempre entre os jogos e os substituindo caso o placar já esteja bem encaminhado.

Há alguns itens recebidos ao jogar partidas simples e

ranqueadas no modo online que podem ajudar, como esteiras e equipamentos de musculação, mas contratar uma comissão técnica experiente também é importante. Um preparador físico de ponta significa menos lesões constantes, e um bom médico pode diminuir o tempo de recuperação dos lesionados.

6 Convocações de seleção

Apesar de você não poder controlar seus jogadores que são convocados para as seleções de suas respectivas nações, há algo importante para ficar de olho: geralmente esses atletas retornam ao time bastante esgotados após seus compromissos internacionais. Atenção ao condicionamento físico e, caso seja necessário, deixe-o descansar pelo menos durante jogo. É melhor fazer isso e se precaver do que vê-lo parado por semanas devido a uma contusão grave.

7 Contratação e saúde financeira

Contratar grandes estrelas é o sonho de qualquer presidente de clube, mas antes de você ir ao mercado buscar o Cristiano Ronaldo, é importante fazer seu elenco atual render ao menos o mínimo das metas traçadas para a temporada. Não cumprir o cronograma de forma satisfatória

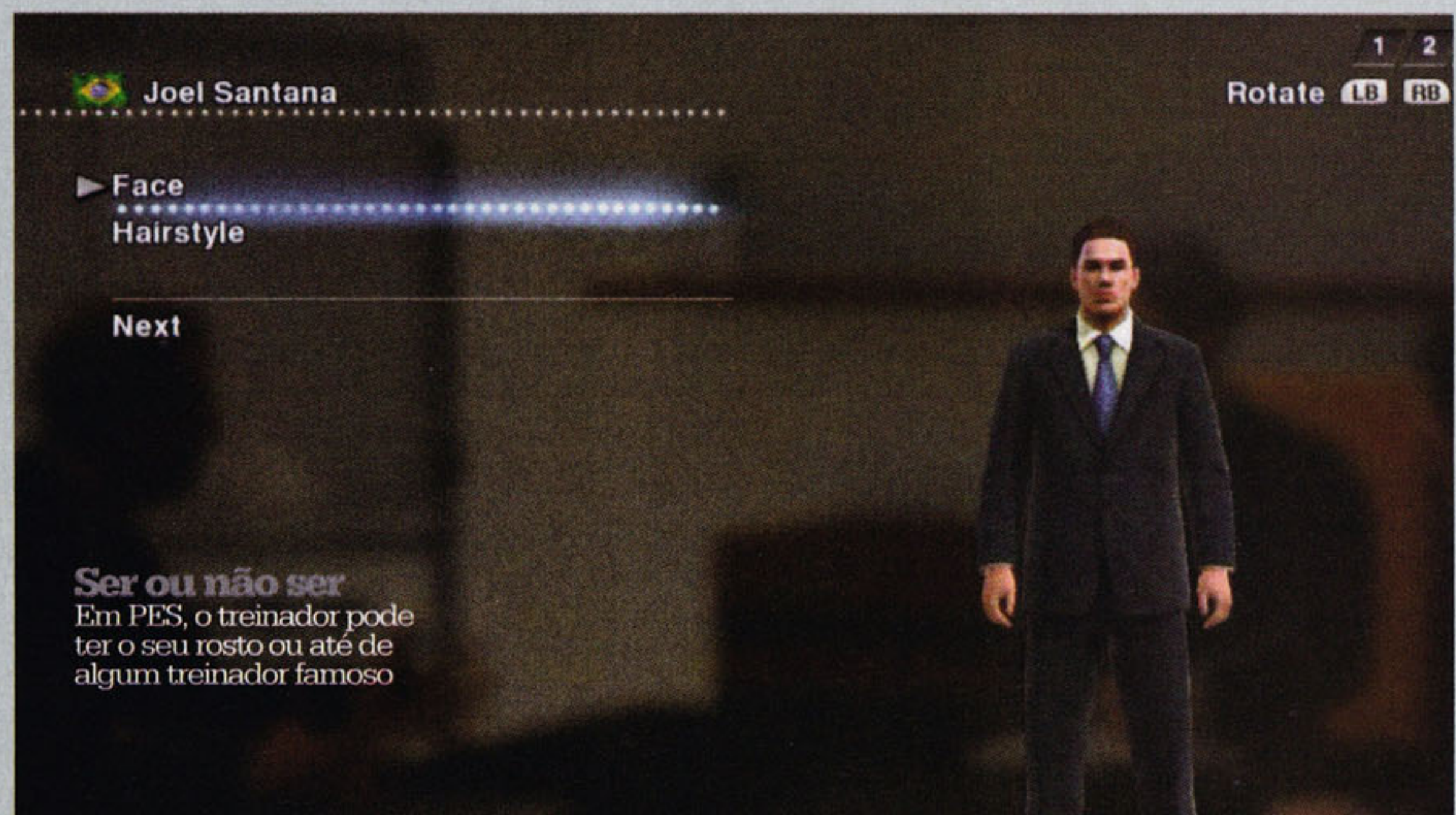
pode significar a perda de capital e quebra de contrato com os patrocinadores. Com isso, uma crise financeira pode até levar seu time à falência.

8 Vínculo afetivo

Coisa rara de se ver atualmente. Jogadores como o ex-goleiro Marcos, do Palmeiras, e Rogério Ceni, do São Paulo, tem grande vínculo afetivo com seus times na vida real e, por conta disso, jamais vestiram a camisa de outro clube na carreira. Em PES 2013, alguns jogadores também podem seguir o mesmo caminho, graças ao nível de afeição com o seu time, que os impedem de aceitar propostas até consideradas irrecusáveis. Para ver o atual nível de afeição de cada um dos seus atletas, vá em Minha Equipe/Elenco no menu principal da Master League.

9 Vá às compras

Na loja (Itens/Loja) há diversos itens bacanas para melhorar o rendimento dos atletas. Itens como o cronômetro, que deixa o treino de velocidade mais efetivo, e um circuito de dribles para melhorar o fundamento e habilidade com a bola nos pés, são vendidos por preços que variam de 50 até 10.000 GPs, pontos de jogo obtidos com o seu progresso natural e tempo gasto em qualquer modalidade de jogo, além da Master League.



RUMO AO ESTRELATO

Não basta montar um elenco estelar, é preciso fazer suas estrelas brilharem. Além da satisfação pessoal em lapidar seu time, consequentemente, surgem as premiações de melhor time, melhor jogador e todas as glórias possíveis para compensar seu esforço. Confira uma explicação de cada etapa para se dar bem e (dependendo da sua sapiência no processo) se destacar para o mundo.

COMEÇANDO UMA CARREIRA

Assim como a Master League, o jogador encontra logo no início uma série de opções que deverão ser selecionadas antes de começar a carreira, já que posteriormente não será mais possível alterar. Trata-se de itens como a evolução do jogador nos treinos, que pode ser ativada ou não, a agitação

do mercado de transferências ou até a presença de jogadores clássicos no jogo. A seguir, será a hora de escolher quem você vai controlar: um jogador original (criado por você) ou um atleta real já existente. Vale lembrar, caso escolha a primeira opção, é possível usar a sua foto para colar no rosto

do jogador. Para saber mais a respeito, confira o capítulo sobre o modo de edição.

MELHORANDO O SEU ATLETA

No menu Aspectos a Melhorar, você encontra as opções para aprimorar o fundamento dos atletas, que podem ser

distribuídos com pontos recebidos conforme o seu rendimento na partida e treinamento. Entretanto, alguns pontos são mais importantes que outros, dependendo da posição do seu atleta. Confira na sequência, os três principais pontos a serem melhorados, de acordo com o tipo de jogador:



Nada de moleza
Cenas entre os jogos mostram o dia a dia no Centro de Treinamento



Suando a camisa

Caso não seja fã de treinos, você pode simplesmente ignorar essa etapa e partir direto para o jogo



- **Atacantes:** Chute, Velocidade e Drible.
- **Zagueiros:** Força, Defesa e Resistência.
- **Laterais:** Velocidade, Passe e Defesa.
- **Volantes:** Defesa, Passe e Força.
- **Meias:** Passe, Velocidade e Drible.

PAGAMENTO EM CHUTEIRAS

Ao terminar um jogo como o melhor da partida, seu jogador receberá um novo par de chuteiras. Assim como na Master League, cada modelo de chuteira oferece benefícios diferentes ao jogador, como aumentar a habilidade do drible e melhorar

a pontaria nos chutes. Para ver qual chuteira você tem e selecioná-la, vá em Itens/Lista de Itens/Chuteiras.

ITENS CONSUMÍVEIS E EQUIPÁVEIS

Os itens consumíveis e equipáveis são oferecidos na loja de itens, mas alguns são exclusivos do modo online e só são oferecidos para quem jogar partidas em rede. Entre as opções há bananas, halteres acessórios de ginástica. Para saber mais, veja "Presentes para os jogadores" no tópico destinado à Master League. O funcionamento e os itens são exatamente os mesmos.

TREINAR É O CAMINHO

Evoluir um jogador demanda tempo, mas com treinamentos

JOGADOR NA MASTER LEAGUE

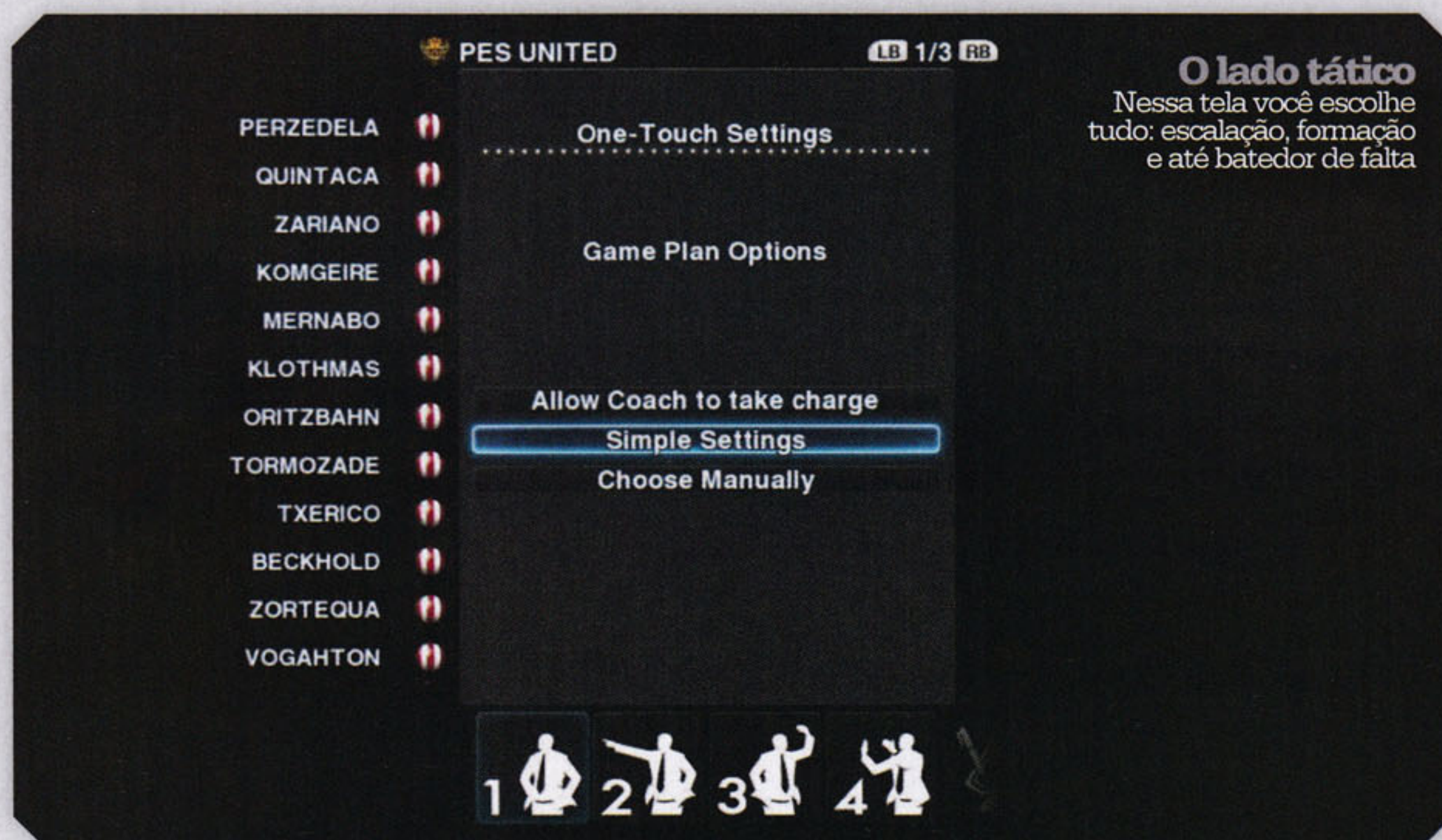


Criou um super jogador no Rumo ao Estrelato e quer vê-lo na sua Master League? Simples, basta salvar o seu progresso normalmente no Rumo ao Estrelato, ir até o modo Master League, selecionar Negociações/Busca Avançada/Grupo/Outro/Jogadores Criados. Seu atleta aparecerá lá, então basta contratá-lo!

diários isso pode acontecer mais rapidamente. O regime de treinos pode ser definido em Informações Pessoais/Treino. Lá, o jogador terá acesso à distribuição de pontos de foco, que são pontuações a serem evoluídas no menu Aspectos a Melhorar.

Além disso, há também os pontos de treinador, que não são personalizáveis e são





O lado tático
Nessa tela você escolhe tudo: escalação, formação e até batedor de falta

seu atleta. Lembre-se, porém, que antes de contratar um novo empresário, é necessário desembolsar dinheiro no novo vínculo, que incide em 150% sobre a taxa de contrato dele.

ENTENDA MELHOR O SEU TÉCNICO

Não é porque você quer ser atacante que deve esquecer os conselhos do seu treinador. Muitas vezes, fazer gols e dar passes importantes pode não ser exatamente o que ele espera de você – seu técnico pode mandá-lo esquentar o banco.

Caso não esteja entendendo o que realmente ele espera de você, dê uma olhada no menu Meu Time/Avaliação do Técnico. Lá você vai entender exatamente o que ele quer que você faça no campo e o que espera de você a cada partida.

CUMPRINDO O CONTRATO

Também remanescente da Master League, a transferência de jogadores decidirá o seu futuro no Rumo ao Estrelato. Eis aqui a oportunidade de realizar o seu sonho de jogar pelo Real Madrid ou pelo Barcelona.

Há duas maneiras de ser contratado: transferência integral ou por empréstimo. Ambas são encontradas no menu Negociações e funcionam da mesma forma que na Master League.

No entanto, há um novo fator a se analisar aqui: a extensão de contrato. Caso já esteja jogando por um time, você pode ser surpreendido por um novo contrato no meio da vigência de um acordo já selado, para renovar o seu vínculo com o clube. Assim você pode receber aumento salarial, mas o clube pode renegociar sua multa rescisória, criando uma grande oportunidade de faturar alto em futuras negociações.

CUIDE BEM DO SEU DINHEIRO

Ao contrário da Master League, no Rumo ao Estrelato é o jogador quem recebe o salário do clube, portanto, é bom saber onde gastar o dinheiro. Apesar da vida financeiramente "fácil" aqui, um atleta tem gastos como pagamento do empresário ou despesas corriqueiras, como honorários contratuais ou salário anual do executivo.

TROQUE SEU EMPRESÁRIO

Um bom empresário pode abrir portas para você jogar nos melhores clubes do mundo.

Aqui, o trabalho desses profissionais é exatamente o mesmo da vida real: agenciar a carreira e as negociações do seu atleta, além de fazer a mediação entre o profissional e o clube interessado.

Conforme você ganha mais dinheiro, considere sempre mudar de empresário para outro mais experiente. Como os contratos com esses caras não são tão severos, você tem liberdade para dispensá-los facilmente e procurar outro que seja digno de gerenciar

distribuídos de forma automática, dependendo da preferência do treinador e adequados ao seu esquema de jogo. Aumentando gradativamente com o tempo da carreira ou ganhando títulos, os pontos de foco podem aumentar também com a aquisição de aparelhos na loja, ou ganhando alguns presentes consumíveis e equipáveis em partidas amistosas, ou ranqueadas online.

PAPA-TÍTULOS

Seu objetivo no Rumo ao Estrelato é caçar títulos, então esqueça formalidades como amor à camisa ou identificação com o clube. Aqui, seu objetivo é colecionar troféus ao redor do mundo. Após levantar o caneco no Brasil, não pense duas vezes para se transferir para outros países.

HERDEIRO DO REI

Cansou de jogar com seu atual atleta e tá querendo começar uma nova carreira do zero? Não tem problema! Você poderá recomeçar sua carreira com um novo atleta e ainda herdar algumas das vantagens já obtidas no antigo jogo, desde que tenha o progresso

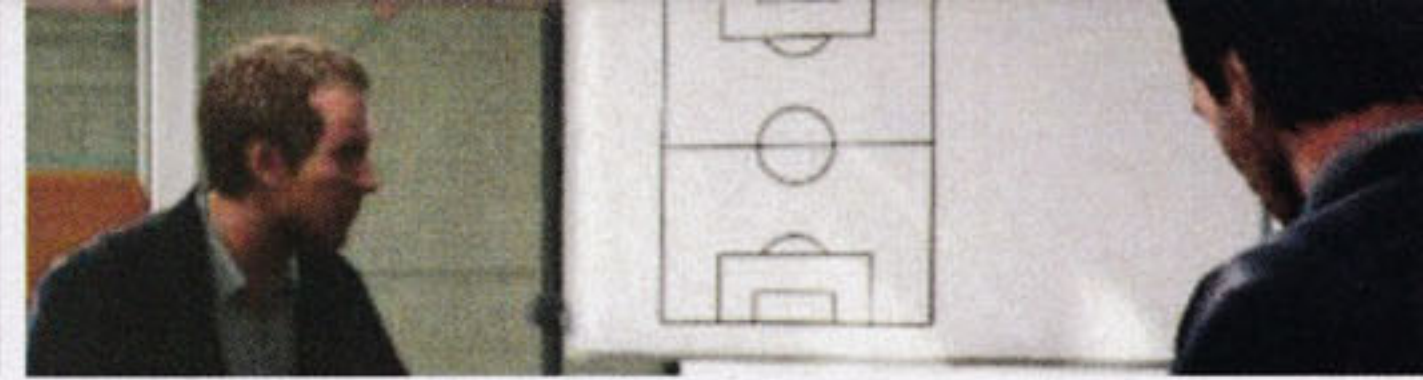
devidamente salvo. Veja o que você ganha de brinde:

- Mesmo nome
- Aparência
- Todos os prêmios e taças
- Itens
- Pontos de jogo (GP)
- Dinheiro
- Chuteiras
- Pontos de foco

Além disso, as habilidades já adquiridas anteriormente influenciarão na formação do novo atleta, dependendo do quão longa foi a sua carreira.

PÁTRIA DE CHUTEIRAS

O sonho de qualquer jogador de futebol é defender as cores da seleção nacional e o Rumo ao Estrelato permite isso. O único quesito é que o jogador deve ter uma nacionalidade que permita participar das competições do jogo, ou seja, é necessário que o time exista no jogo. Para saber se sua nacionalidade preferida está no jogo, basta procurar o time no menu de equipes no modo de amistoso. Uma vez convocado, é impossível negar o pedido ou recusar a jogar.



MASTER LEAGUE ONLINE

Modo que estreou em *Pro Evolution Soccer 2011*, a Master League Online é certamente uma das atrações mais divertidas. Mas ser um campeão aqui exige muita dedicação e paciência. Confira como funciona essa modalidade e quais as principais dicas para começar a montar sua equipe.

Muito parecida com a Master League tradicional, o modo online tem como principal objetivo a criação da sua própria equipe a partir de contratações de jogadores disponíveis no mercado.

O que a diferencia é que vários times podem ter os mesmos jogadores, ou seja, não se assuste se o seu time com o Messi e Neymar no ataque enfrentar um outro com

os mesmos atacantes. Outra característica única do online é que o valor dos jogadores muda em tempo real, de acordo com a procura por esses atleta e também por suas habilidades.

Começo tortuoso

O começo da Master League Online pode tirar a paciência dos novatos. O motivo é que o jogo o coloca contra uma série de jogadores espalhados pelo mundo e, caso você tenha pressa para melhorar sua equipe, vai notar que as coisas vão ficar ainda mais difíceis. O motivo é que a Konami distribui os jogos amistosos e campeonatos em cinco classes de jogadores. Os novatos começam com times sem nenhuma contratação (e jogadores tradicionais da Master league) e, caso tenham pressa para contratar, encontrará um mercado com os craques e preços inflacionados – casos de Messi e C. Ronaldo –, ou jogadores bons a preços bem elevados.

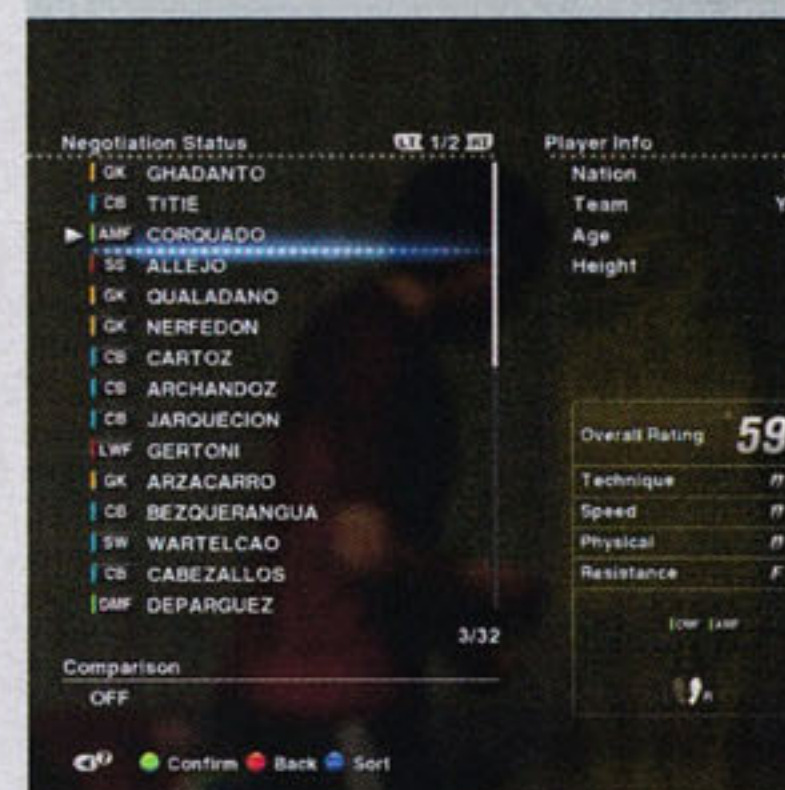
Se você pensa em contratar atletas meia boca só para se livrar dos jogadores iniciais, eis um alerta: o barato pode sair muito caro. O motivo é que a cada jogo vencido o seu nível de jogador aumenta, mas caso o seu time tenha novos atletas, o sistema automaticamente o coloca contra jogadores de níveis superiores. E a situação piora ao descobrir que enquanto você tem um Taddei no meio de campo, o seu adversário já está bem reforçado com um Messi e Cristiano Ronaldo.

A saída é ter paciência e juntar um bom dinheiro antes de montar uma equipe, lembrando que as áreas mais carentes de craques são o meio de campo e o ataque. Isso não quer dizer que a defesa não precisa ser mexida, mas ao menos não atrapalha tanto quanto a falta de velocidade e técnica desses ponteiros.

Confira na página a seguir o guia dessa modalidade e como superar esse caminho para decolar no online: ►►

RANKING DE RIVAIS

NOVIDADE



Nos rankings de rivais, o jogador compete para superar os seus amigos e outros participantes da liga, todos escolhidos pelo jogo de acordo com o nível de experiência para ser compatível com o seu. Mas há uma restrição: ninguém poderá participar desse ranking enquanto estiver no nível iniciante, o que o obriga a primeiramente jogar bem esse modo para então ser avaliado de forma justa. Para saber informações, sobre como e quando será o próximo dia da atualização do ranking, vá até o menu principal da Master League Online.

Direto aos negócios

Um gerente esperto gosta de ouvir bons conselhos: fique atento no que seus assistentes tem a lhe dizer

I think you handled yourself very well there, Mr. Joel Santana.

Well, there were times I felt you were slightly nervous, but you definitely managed to hit all the right notes.

Confirm

COMEÇANDO UMA EQUIPE

Eis algumas etapas para não tropeçar feio ao começar sua equipe:

- 1** Escolhe a moeda da Master League. Pela facilidade de câmbio, optamos pelo Dólar, mas há também Euro, Libras e Ienes.
- 2** Escolha o time que será usado como base. Assim, você vai usar seu escudo, uniforme, apoio da torcida e o nome, mas isso pode ser alterado a qualquer hora. Vale lembrar que os jogadores serão os mesmos da Master League offline, ou seja, o Real Madrid não vai começar com Kaká e C. Ronaldo. E caso o time que você escolheu não tenha licença oficial, até o nome poderá ser alterado.
- 3** Você começa com U\$ 500 mil, além da pontuação de jogador 500. Conforme você ganha ou

perde, essa pontuação diminui – em um sistema similar ao de nível de experiência, porém completamente dinâmico. Já a receita do clube sempre aumenta a cada jogo, o que privilegia os jogadores mais ativos.

- 4** Os jogos podem ser feitos em modo tradicional, com controle total dos jogadores ou com modo treinador, em que seu objetivo é comandar a equipe e modificar todo o esquema tático.

FIQUE ATENTO FAIR PLAY E ÍCONE DE CORTESIA

Mantendo o método de punição, a Konami está pegando os jogadores que não respeitam o adversário e abandonam a partida quando estão perdendo. Se o jogador abandona uma partida, seja por vontade própria ou por problemas técnicos de conexão, o jogo marcará o seu

perfil negativamente. Quando a porcentagem de partidas não jogadas ultrapassar 70%, o jogador ficará impedido de disputar campeonatos online e terá que disputar partidas somente contra jogadores “fujões”, além de ser removido também das tabelas de classificação.

Esses jogadores serão representados por um ícone de bola murcha. Já os bons jogadores podem até receber uma gratificação do seu oponente caso jogue limpo, um sinalzinho de Fair Play. Ok, isso pouco importa, afinal, não dá nenhuma pontuação. Com *PES 2013* há uma novidade: caso o jogador decida abandonar a partida antes do início do segundo tempo, o jogo entenderá como uma deistência limpa, ou seja, apesar de computar a derrota por W.O., ele não será marcado com uma bola murcha.

ENTENDA OS MENUS PRÓXIMA PARTIDA

Jogar uma partida rápida, seja através do modo tradicional ou em modo treinador. Aqui também é possível entrar em uma competição.

MEU TIME

Aqui é possível gerenciar a equipe. Veja a seguir o que faz cada uma das opções:

Plano de Jogo: É o menu de opções de jogo e estratégia de equipe. É permitido escalar o melhor time possível, movendo os atletas para as posições que eles rendem melhor, mudar a formação ou escolher o capitão e batedor de pênaltis. Entre outras opções disponíveis, dá para deixar o jogo totalmente nas mãos do treinador, ou seja, controlado pela I.A., escolher até quatro táticas prévias para utilizar no jogo ou escolher manualmente o que fazer. Para saber mais, veja no capítulo Dominando o Plano de Jogo.

Jogadores: Aqui dá para ver cada jogador da equipe, sua pontuação média e suas características principais, como o país, idade, altura.

Ao selecionar o atleta, um menu de opções aparece. Nele é possível acompanhar a mudança de preço dele no mercado e sua variação de valorização e desvalorização, liberá-lo e assim ganhar dinheiro, renovar o seu contrato (geralmente válido por 10 jogos), adicionar aos seus atletas favoritos e compará-lo com outros jogadores.

Fique de olho

O calendário mostra os dias que sua equipe tem para treinar e quais são os próximos compromissos pela liga



EDITAR TIME

Número de Jogador

Serve apenas para enumerar o seu time da forma que preferir.

Alterar o nome do time

Caso não tenha gostado do nome do seu time, você pode alterá-lo. Mas tal opção não está disponível para clubes que oficiais no jogo.

Copiar design do time

Ao escolher essa opção, o jogador terá a possibilidade de trocar a equipe que serve como base para o seu time. Por exemplo, nome do time, design do uniforme, design do emblema e apoio da torcida.

Reiniciar o time

Aqui o jogador pode reiniciar o andamento total do seu time, e até mandar uma mensagem de adeus.

CONTRATAR JOGADOR

Aqui é a central de contratações, onde há o acesso a contratação de jogadores, o histórico de transferências (mostra a hora e data das últimas transferências feitas pelos jogadores, o valor da transferência, pontuação e nacionalidade do atleta); o Ranking por preço de transferência (mostra quem são os jogadores mais caros da atualidade em ordem decrescente); o Ranking por craques em ascensão (mostra o jogador que está crescendo em popularidade, a porcentagem do aumento em seu preço de mercado, quanto valia na semana passada e quanto é pedido agora); e o Ranking de popularidade do atleta, que mostra os jogadores

mais comprados pelo povo. O português Cristiano Ronaldo e o argentino Messi são alguns dos jogadores mais queridos, mas com passes fixados geralmente lá no topo da lista.

FIQUE ATENTO MERCADO DE TRANSFERÊNCIAS

O preço do jogador oscila de acordo com os fundamentos e habilidades, mas principalmente pelo número de usuários que o contratam. Portanto, quanto maior o valor de mercado de um jogador, maior será sua popularidade e habilidade.

RANKING

Aqui o jogador tem todas as tabelas de notas, como o Ranking de Notas, que mostra os jogadores com melhor



pontuação entre todos os participantes online; o Ranking de total de bens, que mostra os jogadores que mais investiram; o Ranking por força do time, que relaciona os times com maior força de equipe.

RESULTADOS

Por fim, em Registros Gerais de partidas, o jogador tem acesso ao histórico do clube, resultados nas competições e ver quem são os atuais campeões do torneio. ■

Olheiro virtual

A Master League online é o ponto de encontro entre aspirantes a treinador de futebol



Modo de edição

Saiba como criar seu próprio time, aprenda técnicas para colar fotos nos seus atletas digitais e monte sua arena »



CRIE O SEU TÉCNICO E JOGADOR PREFERIDO

PES 2013 possui o mais completo modo de edição de jogadores e técnico. O mais legal é que além de poder escolher opções básicas como tamanho, altura, cor da pele e corte de cabelo, o jogador tem à disposição um avançado modo de edição facial, que permite até usar uma webcam no PC, a câmera PS Eye do PlayStation 3, ou o Kinect do Xbox 360, para capturar a sua própria imagem para usá-la na criação do seu atleta / técnico.

Caso seu sonho seja incluir o seu atleta ou técnico favorito, isso também é possível através da importação de imagens. Entretanto, esse recurso exige conhecimento mais avançado para poder acertar a imagem e deixar a sua bem mais realista.

Confira o tutorial completo, com todas as dicas para mexer

exatamente onde vai fazer diferença na hora de criar o seu próprio astro virtual.

PRANCHETA DO PAPAI JOEL NO PES 2013

Nosso exemplo do modo de edição de rosto será estrelado por uma figura muito conhecida do futebol brasileiro, em especial do Rio de Janeiro. Sim, trata-se do multicampeão e dono da prancheta mais famosa do Brasil, Joel Santana, ou, se preferir o "Papai Joel". Essa é a sua chance de inclui-lo no jogo:

1 Em seu computador, acesse à internet e procure a foto do jogador ou técnico desejado. Em seguida salve em um pen drive – no caso do PS3, é preciso salvar a imagem no console, indo na aba "foto" na barra inicial, identifique o dispositivo e clique em "mostrar tudo". Ache a foto

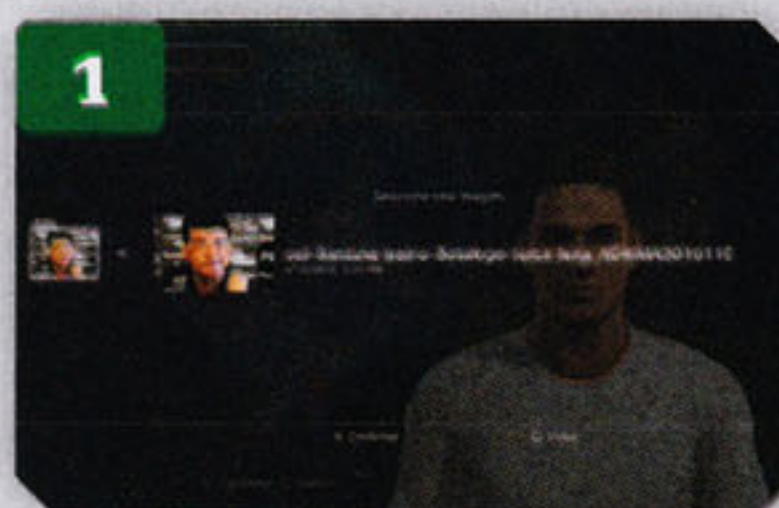
e clique em copiar para salvá-la. Como nosso exemplo é com o Joel Santana, buscamos uma imagem perfeita para a edição. Para isso, é importante seguir algumas recomendações básicas:

- Ter no máximo 4MB e 1048x576 pixels de resolução.
- Precisa ser uma foto frontal.
- Uma boa iluminação e que não esteja muito carregada de luz do Sol ou sombra em um dos lados do rosto.
- Boca fechada e dois olhos bem abertos.



2 Agora chegou a hora de editar no próprio jogo. Acesse o modo de edição do jogo no menu principal (Editar/Jogadores) ou, no caso do técnico, siga normalmente as informações iniciais de uma nova carreira até que a opção apareça para você.

Caso queira colocar um rosto em um jogador já existente, escolha Editar Jogador, mas caso seu negócio seja criar um novo atleta que não existe no game, vá em Criar Jogador. Dê um nome ao seu jogador, escolha as informações básicas dele como posição em campo, habilidades, físico e acessórios, deixando por último a opção Rosto.



Rosto

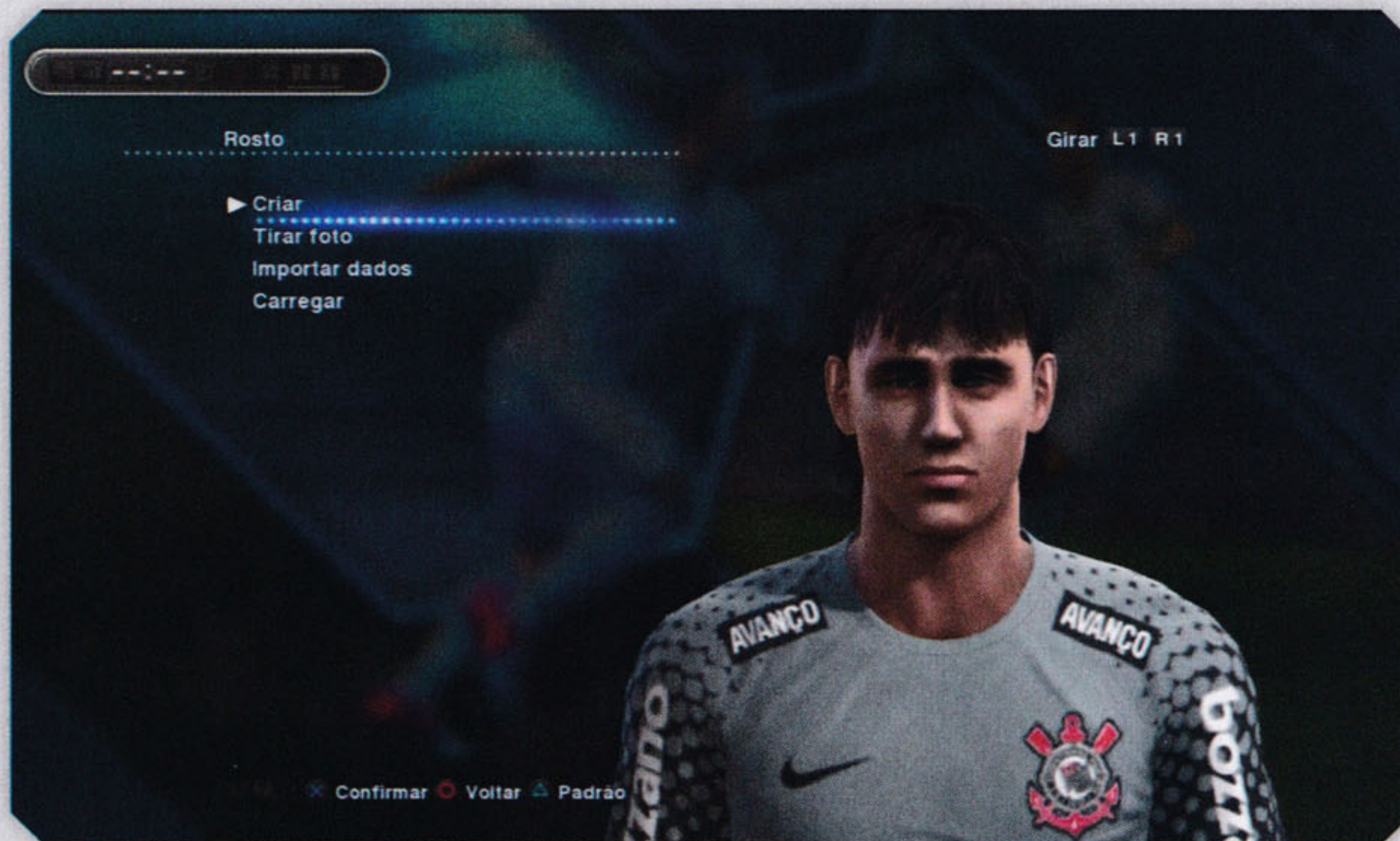
- ▶ Criar
- Tirar foto
- Importar dados
- Carregar

Girar L1 R1

Pequenos ajustes

Ao criar ou editar um jogador, acerte o tom da pele da foto para não ficar muito diferente do resto do corpo

Confirmar Voltar Padrão



Minimalista

Escolha a sua cor favorita e capriche no design. O seu uniforme pode acompanhá-lo ao longo dos torneios

3 Em Rosto, vá em Importar Dados e selecione a imagem que você salvou no Pen Drive. Um menu vai aparecer com o rosto do jogador/treinador real (à esquerda) e o que você quer criar no jogo (à direita).



4 Os comandos para você editar nessa tela são os seguintes:

Analogico Direito: Serve para aumentar o tamanho da foto para adequá-la ao tamanho do rosto do jogador virtual.

L2 e R2 / e RT: Serve para girar o rosto virtual e ver como está ficando por todos os ângulos.

X / A: Confirmar (Salvar)

● / B: Voltar (Cancelar)

■ / X: Ajuste de cores. Serve para mudar o tom da pele do jogador virtual e editar as cores da foto que deseja "colar".

▲ / Y: Molde da cabeça em 3D (ajute da cabeça em opções como boca, nariz e orelhas).



5 O primeiro passo é aumentar o tamanho da tela. Note que o rosto do Joel Santana está mais adequado ao molde do treinador virtual. Um detalhe importante aqui é alinhar bem o olho e a boca da foto no molde na figura à esquerda. Caso esteja difícil de enxergar, é importante ver se o olho da foto está alinhado com a orelha do molde.

6 Em seguida, é a hora de acertar o maxilar. Note que o rosto do Joel é mais redondo do que o do molde tradicional do jogo. Vá em Largura do Maxilar e acerte da forma que desejar.



7 Em seguida, acerte também o formato da maçã do rosto, que fica logo abaixo do olho. Rostos mais redondos como o do Joel Santana exigem maçãs do rosto mais largas, enquanto em jogadores com queixo mais fino precisam ter as maçãs ajustadas para se adequarem ao formato mais estreito.

8 Em tamanho de rosto, você acerta a imagem completa da foto no rosto virtual. Essa opção é importante caso você entenda que a foto ainda não está completamente adequada ao tamanho do rosto no jogo.



9 Em Tamanho da Cabeça, você acerta também o tamanho geral da cabeça, englobando tanto o molde virtual e quanto a foto.

10 Em Profundidade da Testa, você acerta a distância entre o olho e a testa do jogador. Isso é interessante pois é possível deixar os olhos mais fundos ou mais saltados.

11 Em Formação do Rosto, você escolhe qual setor da face será mais inchada do que a outra. É possível deixar o atleta com o queixo sobressaindo em relação aos olhos (como o goleiro Cássio, do Corinthians), ou os olhos em mais destaque que a boca (caso do Juninho Pernambucano).

12 Em seguida, escolha a opção Olhos e selecione Profundidade. É nela que





12 você vai escolher quão profundo o olho será em relação ao nariz. Se mais saltado, como o de Ozil, ou mais tradicional.

13 Básico do rosto montado, eis a hora de modificar o tom da pele selecionando o menu específico com o botão **■** / **X**. Escolha Cor da Pele e encontre o tom que se assemelha mais ao mostrado na foto. Note que o Papai Joel está mais moreno do que anteriormente.

14 Caso o tom de pele do jogo ainda não esteja completamente compatível, é possível mudar a cor da foto através das opções Calibração de Cor. Cada opção representa uma cor, que são: **R (vermelho)** deixa mais avermelhado; **G (verde)** deixa mais verde; **B (azul)** deixa mais azulado. Vale lembrar que é possível modificar todos ao mesmo tempo até encontrar uma cor exata ou mudar o contraste geral da imagem.

15 Agora, vamos acertar a boca que irá se mexer quando



o seu jogador/técnico falar e sorrir. Para isso, escolha Formato da Boca e ajuste-a, lembrando que é possível deixar uma base sorridente ou apenas séria.

16 Agora acerte a profundidade da boca. É possível deixar o modelo mais "beijudo". No caso do nosso treinador, achamos que deixar seu lábio bem atenuado ficaria muito mais legal.



Ponto de vista
Fique atento na profundidade dos olhos. São detalhes pequenos que fazem a diferença na edição

17 Em posição da boca, o seu desafio é alinhar a linha da boca virtual com a boca mostrada na foto. Lembre-se que essa linha virtual vai cortar a boca da sua foto e incluirá dentes virtuais, então é importante que ambas estejam bem alinhadas.

18 Já na etapa final, mas não menos importante, o nariz deve ser acertado da mesma forma que a boca, ou seja, respeitando as linhas virtuais do modelo com a foto, sendo possível editar a profundidade do nariz.

19 Acerte a largura do osso do nariz e note que na foto o nariz real não está totalmente alinhado com o virtual. Acerte isso e deixe-os o mais alinhado possível.



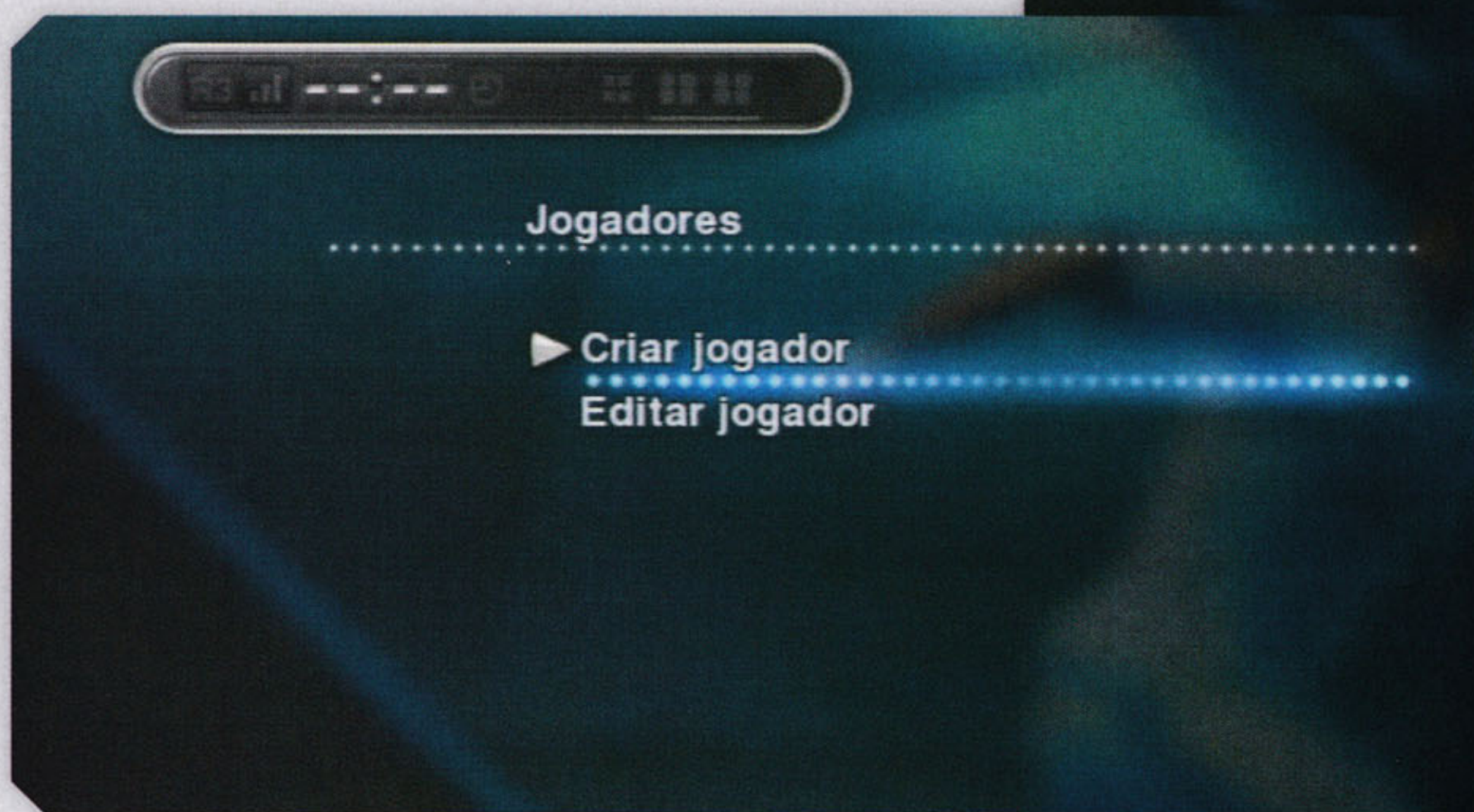
20 Vá em tamanho da narina e deixe-a mais larga ou menos larga, de acordo com o modelo.

21 Escolha o cabelo que mais se assemelha ao da sua criação. É possível até colocar dreads ou maria-chiquinha, mas como nosso Joel é sério, optamos por deixa-lo com um cabelo bem similar ao da foto original.

22 Finalize e salve o trabalho.

CRIE O SEU TIME DO CORAÇÃO

Seu time do coração não está em PES 2013 ou aparece de





forma genérica? Não tema. É possível mudar o nome, o logo e até fazer o uniforme. Agora, vamos te ensinar rapidamente como fazer essas edições:

1 Selecione Editar/Times. Em seguida, escolha a sua equipe e você terá um leque de opções:

Plano de Jogo: Permite mudar escalação, formação e outras opções táticas.

Número: Modifique a numeração da camisa de cada jogador.

Nome do Time: Mude o nome da sua equipe.

Emblema: Crie ou faça upload de um arquivo para usar como logo do time.

Uniforme: Modifique ou crie o fardamento do seu time.

Estádio Próprio: Escolha em qual estádio o seu time vai jogar. Caso queira, é possível mudar o nome da arena.

Apoio da Torcida: Escolha ou edite o grito de guerra dos seus comandados.

2 Entre na opção Emblema, baixe um emblema diretamente do seu computador (encontrada na internet), lembrando que algumas dicas são válidas e importantes para o trabalho ficar bem feito:

• **Ter no máximo 5MB e resolução máxima de 1024x1024 pixels. Você pode usar JPEG, PNG e BMP, lembrando que PNG é melhor por conta do fundo invisível que**

os demais arquivos suportados não oferecem.

• **Ter fundo invisível. Isso é importante para que o logo não deixe fundos indesejáveis sobre a cor da camiseta.**

3 Agora, selecione Importar Dados e escolha a foto em .PNG que você pegou na internet. Você será enviado para o menu Tamanho da foto/Posição. Use o analógico da esquerda para posicionar o logo e o da direita para aumentar ou diminuir o tamanho do escudo. Caso esteja satisfeito com a cor, confirme e salve o arquivo.

4 Caso queira mudar a cor do logo, aperte **■ / X** e modifique nas paletas de cores **R (vermelho)**, **G (verde)** e **B (azul)** até chegar no tom desejado.

5 Agora, chegou a vez de criar um uniforme para o seu time. Vá em Uniforme e note que há três opções de roupa: 1º Uniforme, 2º Uniforme, e Goleiro. O processo para criar o uniforme deles é o mesmo, então vamos focar no fardamento dos jogadores.

6 No próximo sub-menu, você tem as seguintes opções de personalização dos itens: ►►

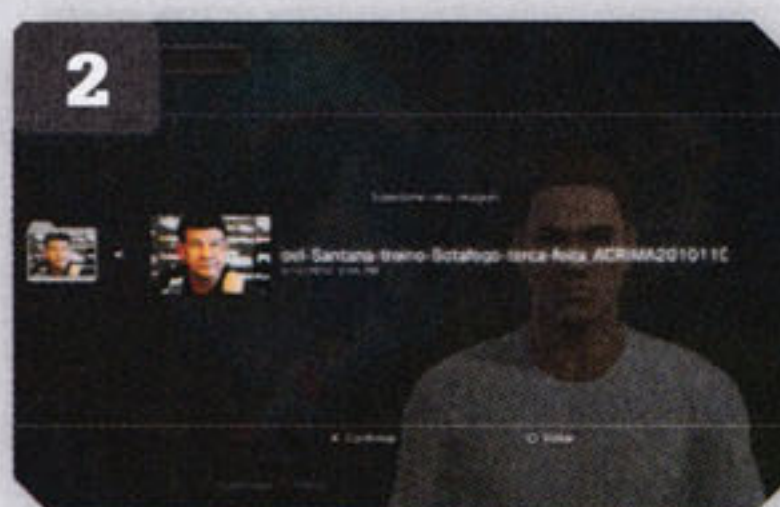


foto
rtar dados
egar

Mudar é legal
Está cansado das mesmas caras de sempre? Edite ou faça o seu próprio atleta





- Camisa
- Calção
- Meia
- Braçadeira de capitão
- Estampas

7 Escolha Camisa. Note que existem quatro tipos de desenho e estilos para incluir em sua camisa. Caso já tenha criado o logo da sua equipe, ele já estará estampado no peito do uniforme.

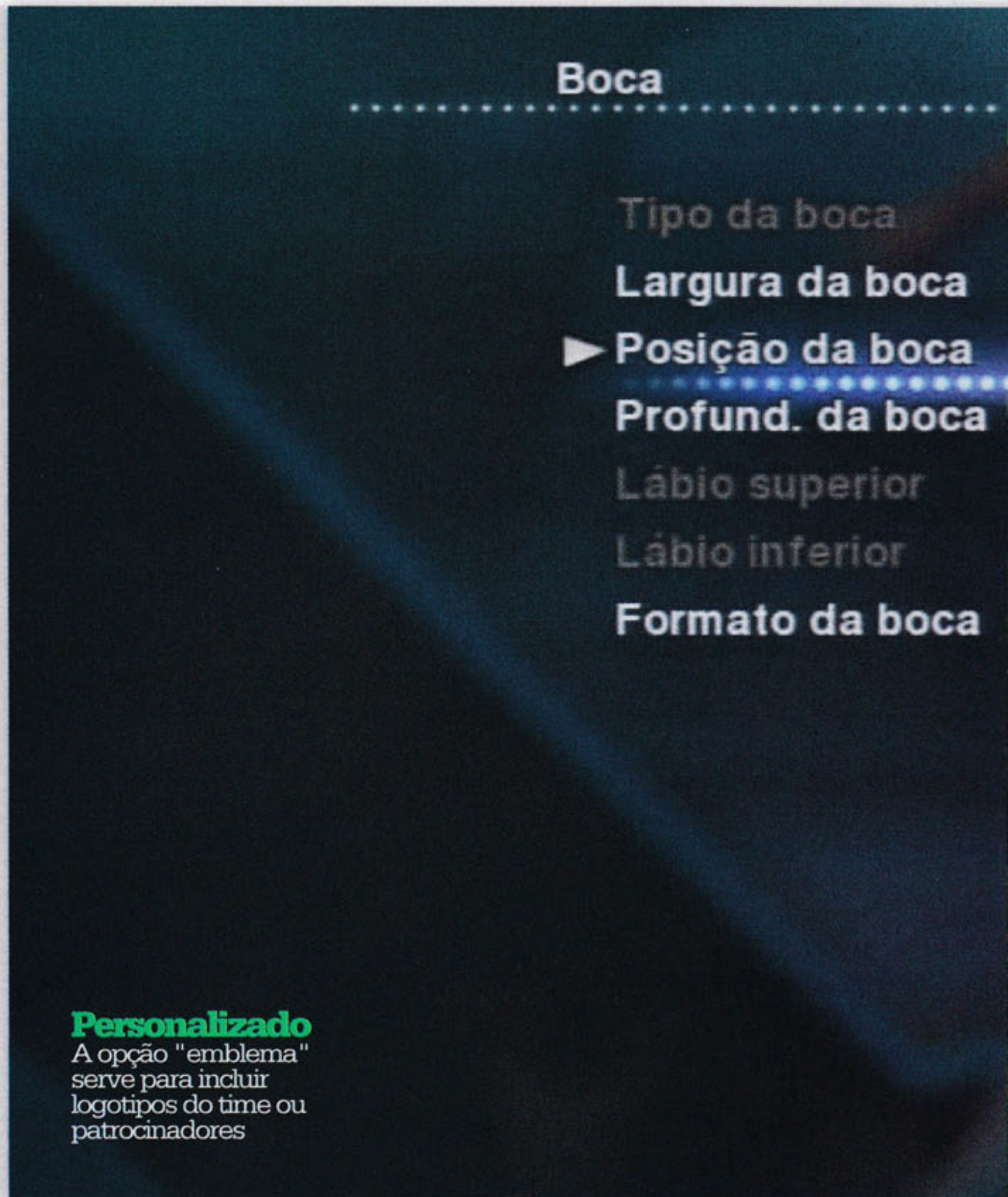
Como exemplo, faremos uma camiseta branca, sem detalhes, mas você pode usar a sua imaginação ou até tentar reproduzir uma camisa de seu time do coração. Selecione Design Básico para escolher qual será o modelo da camiseta. Aqui, dá para escolher o estilo da gola, se será em estilo olímpica, em formato circular ou em "V".



8 Em seguida, é hora de mexer nos detalhes do uniforme. Note que criamos uma camiseta no estilo de uma famosa marca alemã de material esportivo, usando as três linhas verticais no braço. Para reproduzi-las, selecione a opção 15 no Design 1, e 13 no Design 2. É possível deixar duas linhas de uma cor e a do meio em outra, para deixar a camiseta ainda mais bacana e colorida.

9 Terminada a camiseta, vá em Calção e selecione Cor Básica para escolher a cor do calção. Em seguida, é a hora de simular aquelas três famosas faixas, que podem ser representadas com os modelos 1 e 4, cada um em um campo de Design diferente. No fim, incluímos também uma faixa horizontal em baixo do calção, todos na cor branca.

10 Estamos quase chegando ao fim da edição do uniforme. Em Meias, você poderá escolher a cor do meião em Cor básica. Para simular as já citadas três faixinhas horizontais, basta



Boca

- Tipo da boca
- Largura da boca
- Posição da boca
- Profund. da boca
- Lábio superior
- Lábio inferior
- Formato da boca

Personalizado

A opção "emblema" serve para incluir logotipos do time ou patrocinadores

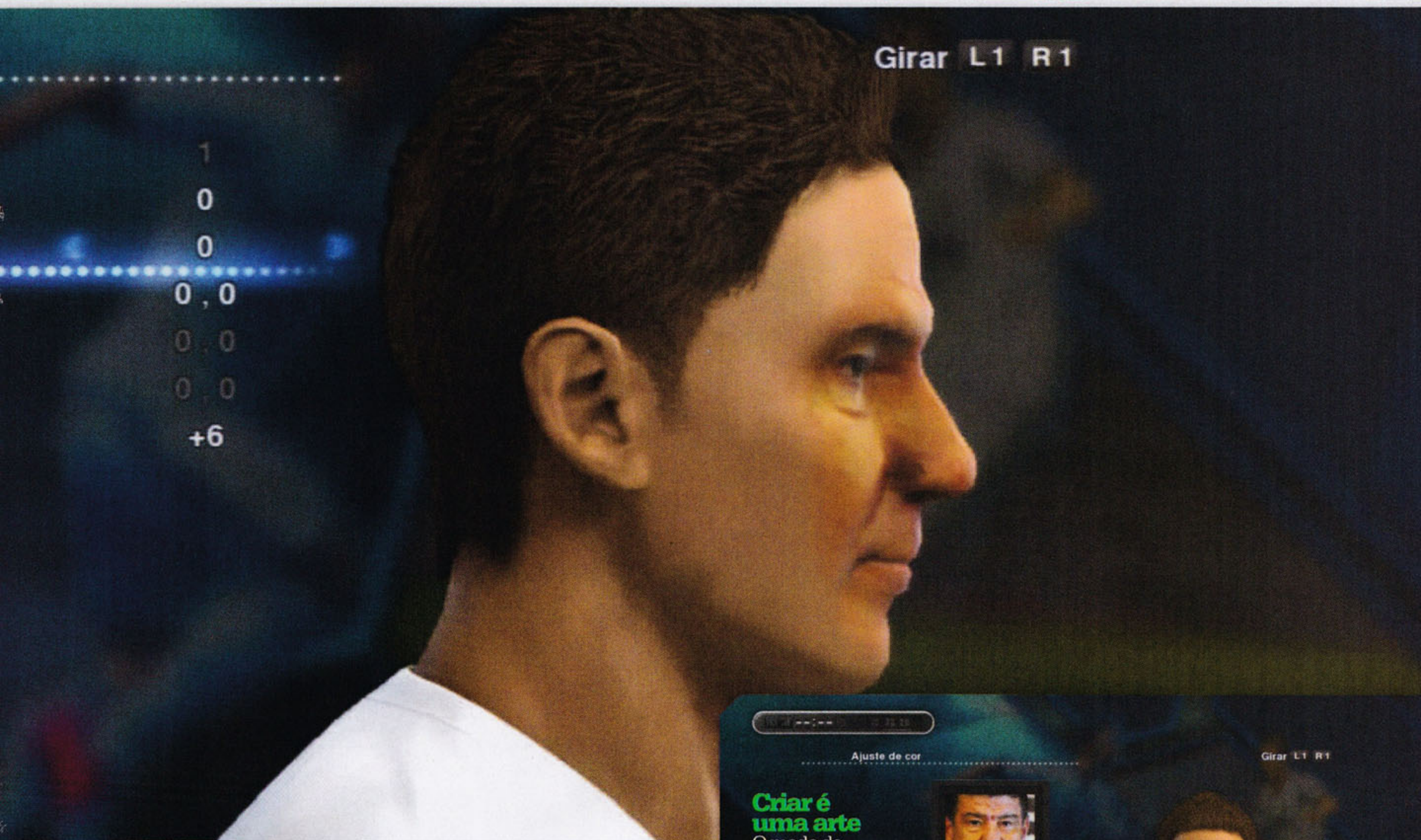


selecionar os modelos 1 e 2 em cada um dos campos de design.

11 Em Braçadeira de Capitão, você terá vários modelos disponíveis. Escolha a sua preferida e a cor da mesma.

12 Agora chegou a vez de acertar os detalhes da camiseta no menu Estampas. Veja a seguir:

Nome do uniforme: É como vai aparecer o nome de cada jogador na parte de trás da camiseta. Você pode deixar o nome na parte de cima, abaixo do número (fundo) ou simplesmente deixar sem nome nenhum. Em Tipo de Fonte, você escolhe o formato de letra que mais gosta, da mesma forma que a cor da fonte.



Número: Aqui você escolhe a cor e o estilo do número da camisa que será usado nas costas.

Número do Peito: É possível colocar também um número na frente da camiseta, que pode ser ao lado do emblema, ou mais abaixo, centralizado.

Número do Calção: É como o número vai aparecer no calção do jogador. Da mesma forma do número do peito, dá para escolher a fonte, a cor ou simplesmente desligá-lo.

Emblema: Geralmente ligada, essa opção liga o emblema

que você já criou. Essa opção desligada é interessante se você não quiser usar o modelo padrão, mas caso tenha um PNG transparente de uma camiseta. Nesse caso já é um pouco mais complexo de explicar, mas *PES 2013* possui uma grande comunidade de jogadores que editam uniformes e logos espalhados pela internet. Caso se interesse pelo tema, vale a pena buscar ajuda nesses fóruns e montar um uniforme super caprichado.

13 Em Logo Frontal, o jogador poderá fazer upload de uma imagem ou logo



complementar na camiseta, algo como um possível patrocinador. A exemplo, vamos usar o logo da Konami para estampar o nosso uniforme na forma de patrocinador.

Vá em Importar dados e selecione a imagem. Vale lembrar que no Play 3

e Xbox 360, o limite desse arquivo é de 4MB com 1048x576 pixels, enquanto no PC é de 5MB com 1024x1024 pixels. Após selecionar a imagem, note que o logo aparece sem qualquer ajuste. Use o direcional analógico da esquerda para movimentá-lo e alinhá-lo exatamente no meio da cruz central, enquanto usa o analógico direito para aumentar ou diminuir o tamanho.

Prontinho! Salve o seu uniforme e faça uma partida amistosa, para comemorar o seu novo manto sagrado. ■







Os melhores de **PFES** **2013**

Conheça quais são as equipes destruidoras. De quebra, saiba quais são os jogadores que mais desequilibram e mostram serviço em cada posição



BARCELONA

Ataque: A
Tática: A
Técnica: A
Defesa: A
Velocidade: A
Físico: B

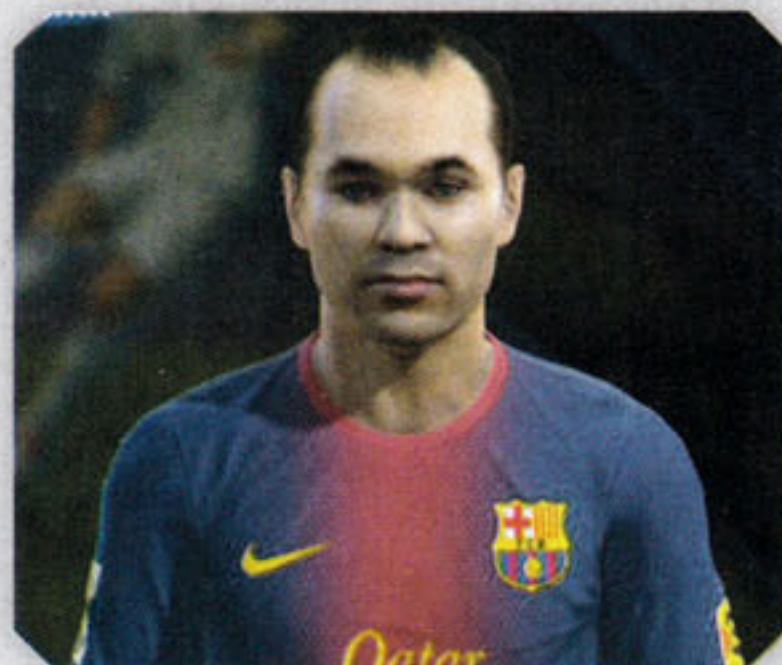
• Considerado por muitos o melhor time do mundo, o Barcelona tem o melhor meio de campo, formado pelos espanhóis Xavi e Iniesta. Os dois são responsáveis por municiar ninguém mais, ninguém menos que o maior jogador de futebol em atividade: Lionel Messi.

DESTAQUES

Xavi (Meio-campo) 97



Iniesta (Meia-ofensivo) 97



Messi (Atacante) 98



Atleta certo

O espanhol Puyol é um dos defensores mais técnicos do mundo



FIQUE DE OLHO

Messi

• Ele tem humildes conceitos C entre resistência e porte físico, em compensação, Lionel Messi possui um nível praticamente perfeito de ataque: 99, que somados à sua precisão nos dribles (98) e chute (99) o credenciam a melhor jogador em atividade na vida real.

REAL MADRID

Ataque: A
Tática: B
Técnica: A
Defesa: B
Velocidade: B
Físico: B

• Grande rival do Barça, o Real Madrid não conta com um meio campo tão estelar quanto o do rival, mas em compensação, conta com um atacante até melhor que o Messi: o português Cristiano Ronaldo (sim, ao menos no jogo). Some ao pacote o volante da seleção espanhola Xabi Alonso e a muralha no gol, Ilker Casillas.

DESTAQUES

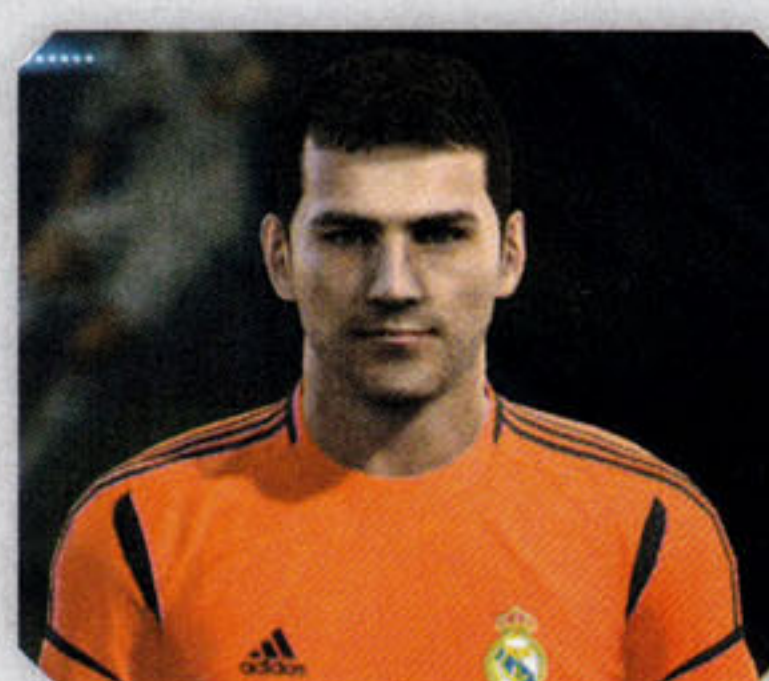
Cristiano Ronaldo: 99



Xabi Alonso: 91



Casillas: 91



FIQUE DE OLHO

Cristiano Ronaldo

• Se Cristiano Ronaldo queria ser melhor que Messi na Bola de Ouro, em PES o português se deu melhor que o hermano. Aqui, o gajo possui 99 de nível geral, que supera qualquer outro atleta em todo o jogo. De quebra, ele ainda é bom nas faltas: 93 de nível para bola parada.

PARIS SAINT-GERMAIN

Ataque: A
Tática: B
Técnica: A
Defesa: A
Velocidade: A
Físico: B

DESTAQUES

Alex (Zagueiro) 76



Nenê (Atacante) 81



Ibrahimovic (Atacante) 93



• O novo rico do futebol europeu, o Paris Saint-Germain surpreendeu a Europa ao anunciar a contratação do atacante sueco Ibrahimovic. O cara, aliás, é a grande força do ataque, que conta ainda com o habilidoso Nenê ao seu lado. Na zaga, o time ainda conta com a força do brasileiro Alex, e ainda conta com a dupla de Thiagos, o Silva e o Motta.

FIQUE DE OLHO Ibrahimovic (atacante)

• O destaque não poderia ser outro. Ibra tem respeitáveis 93 de pontos gerais, sendo 93 de força no chute, 96 de porte físico, 94 nos dribles e 90 de precisão nos arremates. Se já não bastasse, ele ainda se machuca pouco.

LONDON FC

Ataque: B

Tática: A

Técnica B

Defesa: A

Velocidade: A

Físico: A

Eficiência

Nem mesmo os altos e baixos de Fernando Torres tiram o estrelato do "El Niño" do Chelsea



• O Chelsea do jogo conta com a força da defesa liderada pelo experiente John Terry e as investidas ofensivas de Ashley Cole pela esquerda. Além disso, a equipe conta ainda com o zagueiro David Luiz na reserva e, em contra-ataques, a caixinha de surpresas Fernando Torres pode ser decisivo.

DESTAQUES

Cech (Goleiro) 90



Terry (Zagueiro) 90



Ashley Cole (Lateral Esq.) 88



FIQUE DE OLHO Fernando Torres (Atacante)

• Ele tem 78 de pontuação geral, mas quando Fernando "El Niño" Torres resolve jogar, é bom ficar atento. Ele tem nível máximo de presença no ataque (3) e boa velocidade para contra-ataques (84). É um dos casos que a habilidade numérica acaba não representando bem o que ele faz em campo. Na dúvida, é melhor tê-lo em seu time.

MAN BLUE

Ataque: A

Tática: B

Técnica B

Defesa: B

Velocidade: A

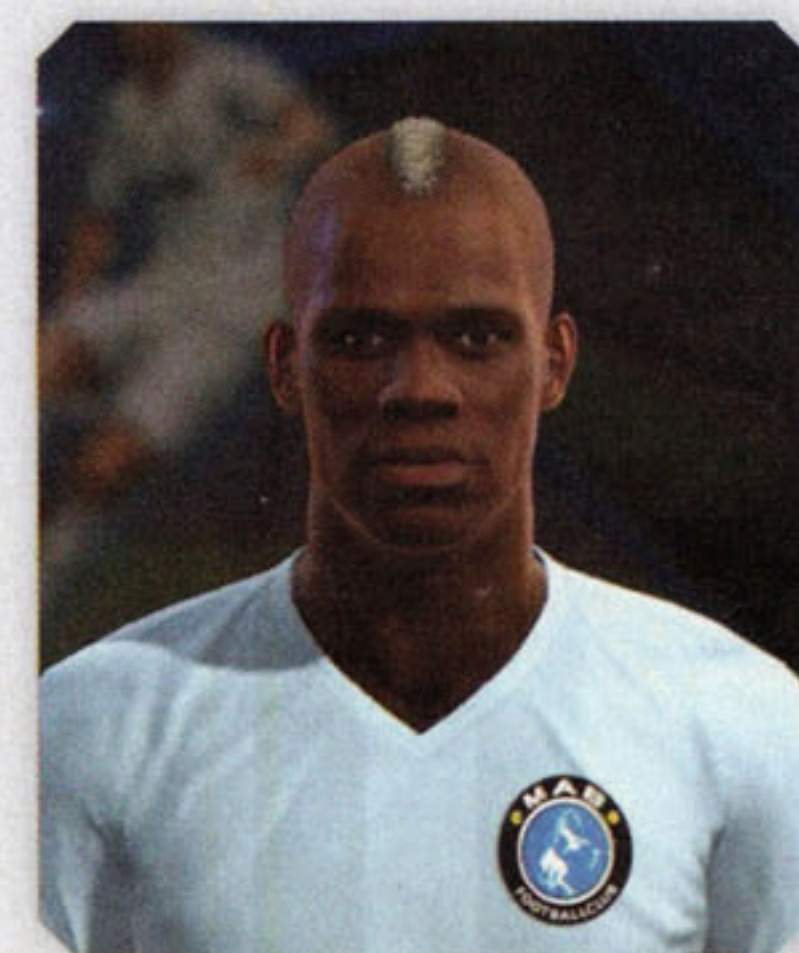
Físico: A

• O Manchester City possui duas frentes: a força física de

seus jogadores e um ataque tão bom que se dá ao luxo de manter os polêmicos Tevez e Balotelli na reserva. Se estiver jogando com esse time, não deixe-os esquentando o banco, encontre uma forma de colocar os caras na partida. O difícil é saber que, caso isso aconteça, o meio-campo formado por David Silva e Nasri terá de ser desfeito.

DESTAQUES

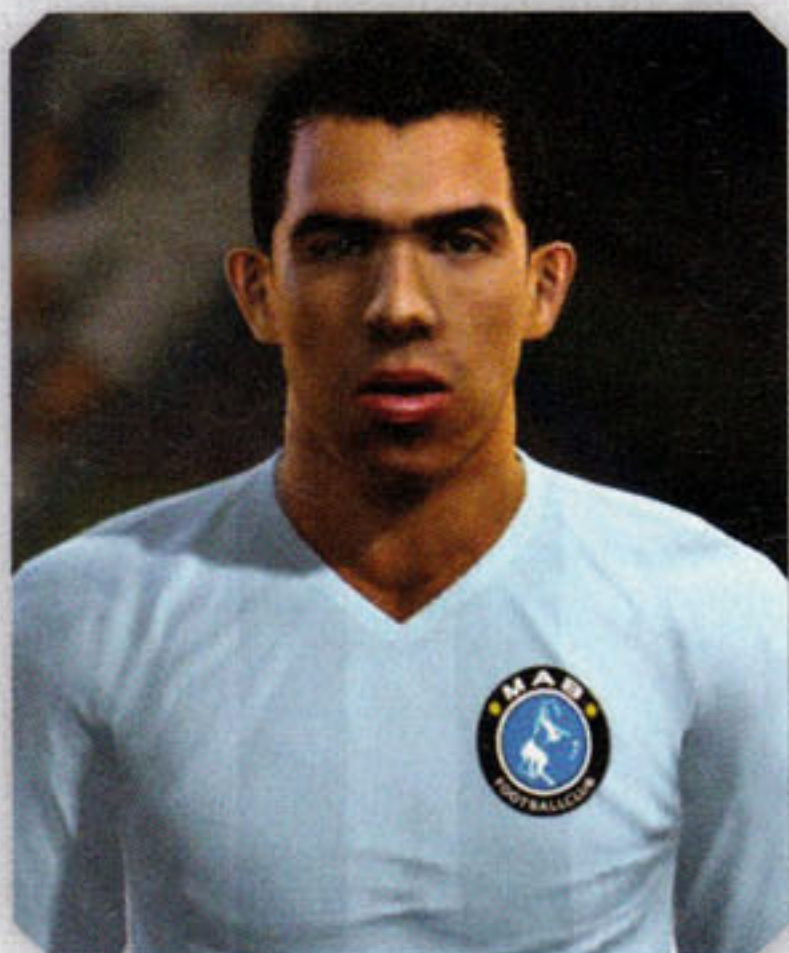
Balotelli (atacante) 83



Aguero (atacante) 89



Tevez (atacante) 87



FIQUE DE OLHO

David Silva (Meia-ofensivo)

- Com nível 3 de ataque, David Silva é o jogador mais perigoso e incisivo do time. Ele possui 92 de controle da bola, o que garante dribles rápidos e precisos com 91 de pontuação. Além disso, seus 93 de precisão no passe garantem que boa parte das bolas saídas dos seus pés cheguem aos atacantes.

JUVENTUS

Ataque: A

Tática: A

Técnica: B

Defesa: A

Velocidade: B

Físico: A

DESTAQUES

Buffon (Goleiro) 93



Pirlo (Volante) 93



Chiellini (Zagueiro) 90



- Uma verdadeira fortaleza a ser batida. Essa é a defesa do Juventus, que conta com a experiência do goleiro Buffon e do volante Pirlo, além do bom zagueiro Chiellini pela esquerda. No ataque, o time também não faz feio, principalmente quando a bola chega ao meia Marchisio.

FIQUE DE OLHO

Pirlo

- É o cara da Juventus. Com 93 de nível geral atuando como volante, ainda pode ser deslocado para a zaga, onde rende não menos impressionantes 92 pontos. Seu forte é o passe, com incríveis 97 para lançamentos longos e 94 para curtos. Se já não bastasse, dribla bem e é decisivo em bolas paradas, seja em escanteio, faltas indiretas ou diretas.



Vai com tudo

Mesmo Kaká não vivendo bons momentos, ele não pode ser ignorado

INTER DE MILÃO

Ataque: B

Tática: A

Técnica: B

Defesa: A

Velocidade: B

Físico: B

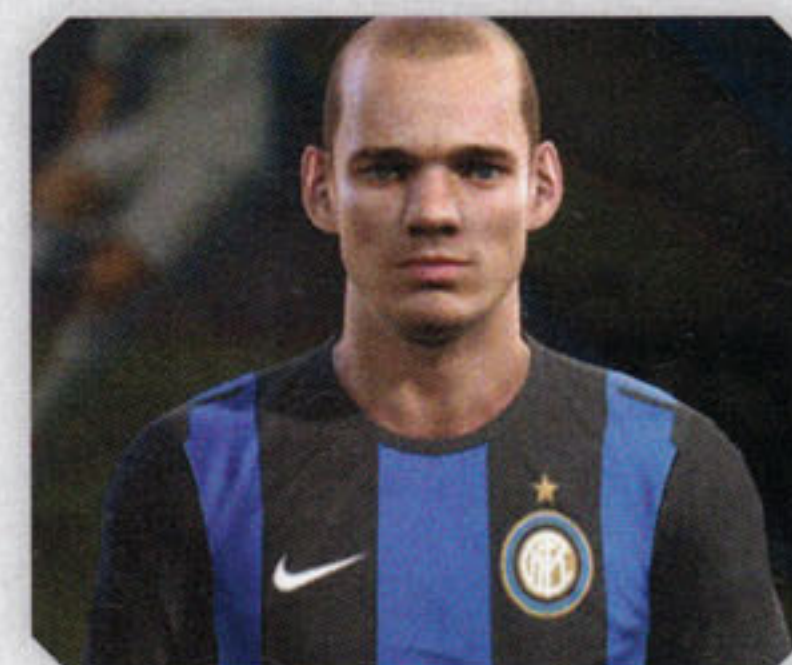
- A Inter não tem grandes destaques individuais, mas chama a atenção pelo equilíbrio de seu plantel. Os mais fortes do jogo são o goleiro Julio Cesar e o lateral direito Maicon. Mas no ataque, o meia-ofensivo holandês Sneijder compõe a peça mais importante da equipe, dando passes açucarados para o argentino Milito.

DESTAQUES

Maicon (Lateral Direito) 94



Sneijder (Meia-atacante) 88



Milito (Atacante) 88



FIQUE DE OLHO

Sneijder

- Esse holandês, que ajudou sua seleção a despachar o Brasil na Copa de 2010, ainda joga um bolão. Atrás de seus pontos humildes e nada atraentes à primeira vista, basta vê-lo em campo para notar uma jóia escondida. Além de contar com passes e chutes precisos, o cara ainda é o melhor batedor de faltas e escanteios do jogo.



BAYERN DE MUNIQUE

Ataque: B

Tática: C

Técnica B

Defesa: B

Velocidade: B

Físico: B

• Se atrás o goleirão Neuer segura tudo com a ajuda da zaga encabeçada por Boateng, o meio campo formado pelo alemão Schweinsteiger, o francês Ribery e o holandês Robben praticamente formam um time de estrelas europeias. Não menos importante, à frente do time ainda, temos o "Super" Mario Gomez no ataque.

DESTAQUES

Frank Ribery

(Meia-atacante/atacante) **95**



Robben (Meia atacante) **93**



Neuer (Goleiro) **91**



FIQUE DE OLHO:

Franck Ribery

• O meia-atacante francês é a grande estrela da equipe alemã. Incisivo no ataque com 3 de nível, o cara dribla em velozes 94 pontos e ainda conta com uma precisão nas fintas de 91 pontos. O restante, desde passes longos até chutes, contam com médias acima do comum, todas a partir dos 85 pontos.

FC PORTO

Ataque: C

Tática: B

Técnica C

Defesa: B

Velocidade: B

Físico: A

• Único representante de Portugal na lista, o Porto conta com dois talentos brasileiros: o goleirão Helton e o atacante da seleção canarinho, Hulk. Completando o pacote há o bom meio-campo lusitano João Moutinho.

DESTAQUES

Helton (goleiro) **81**



João Moutinho (meio-campo) **87**



Hulk (Atacante) **86**



FIQUE DE OLHO

Hulk

• Ele não chegou na seleção brasileira à toa. Hulk chama atenção pelo potencial ofensivo (3), além de uma patada atômica com nível 90 para chutes. Além disso, ele não lembra em nada o pesado super-herói que lhe empresta o apelido: 92 de velocidade de drible e 90 para arrancadas.

A.C. MILAN

Ataque: B

Tática: B

Técnica B

Defesa: B

Velocidade: A

Físico: B

• Longe de ser o poderoso Milan de outrora, a equipe rossonera ainda tem prestígio nas ligas europeias. Em PES 2013, o jogo não mostra grandes estrelas individuais, mas o bom elenco compensa pelo equilíbrio de habilidades cujo nível mais fraco é um 78 do volante Ambrosini. À frente, a dupla Cassano e Pato recebem lançamentos de Boateng e, ora Nocerino pela direita, ora Nuntari pela esquerda. Ah, e Robinho pedalada ainda está à sua disposição no banco.

DESTAQUES

Robinho (Atacante) **87**



Pato (Atacante) **82**



Cassano (Atacante) **83**



FIQUE DE OLHO

Robinho

• O mestre das pedaladas, Robinho ainda mostra molecagens no Milan. O ex-santista conta com um vasto catálogo de movimentos de dribles, fintas e chutes, como bicicletas, voleios, roleta e elástico. Com 97 de precisão no drible e 90 de controle de bola, fica fácil até dar chapeuzinhos nos adversários.



ÁLBUM DE FIGURINHAS DA LIGA BRASILEIRA

Estreante em *PES 2013*, a liga brasileira conta com todos os 20 clubes da série A com escudos e uniformes oficiais. Além disso, alguns jogadores ganharam um cuidado especial nos seus rostos, enquanto outros não se parecem em nada com os reais. Veja alguns dos craques do jogo.

Jô



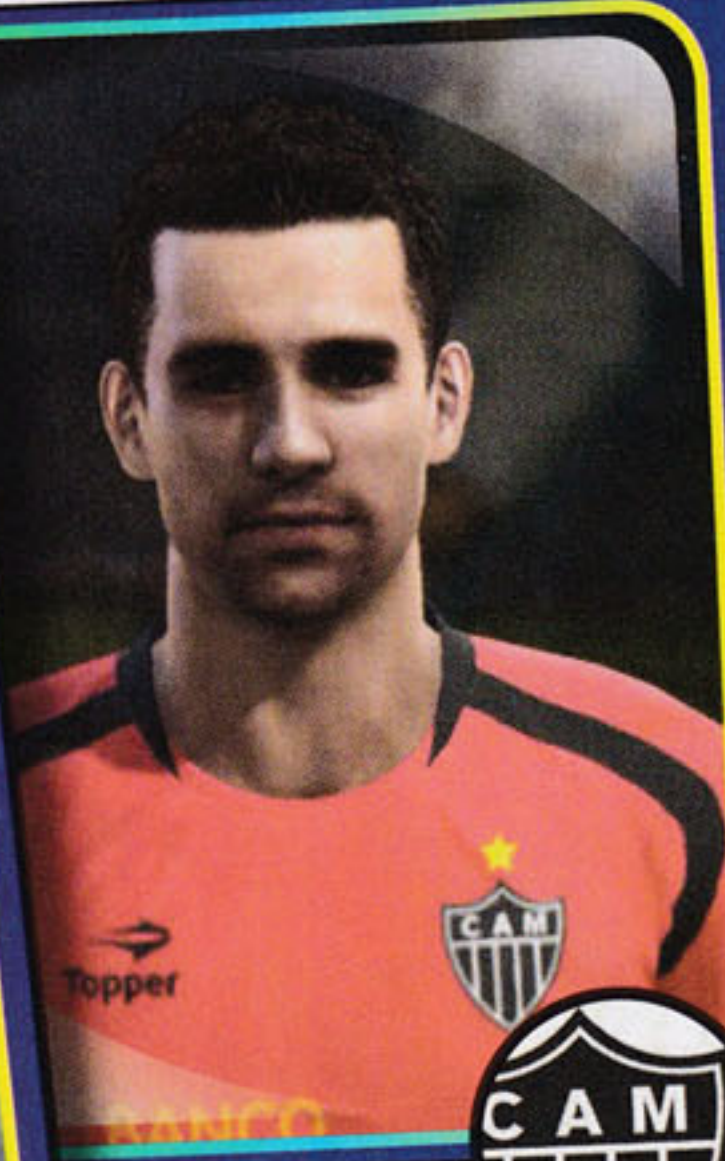
Atlético Mineiro

Pierre



Atlético Mineiro

Victor



Atlético Mineiro

Ronaldinho



Atlético Mineiro

Richarlysson



Atlético Mineiro

Kleberson



E.C. Bahia

Fabio



Cruzeiro

Seedorf



Botafogo

Jefferson



Botafogo

Alessandro



Corinthians

Cassio



Corinthians

Emerson



Corinthians

Ralf



Corinthians

Romarinho



Corinthians

Lincoln



Coritiba

Liedson



Flamengo

Vagner Love



Flamengo

Deco



Fluminense

Fred



Fluminense

Elano



Grêmio

Marcelo Moreno



Grêmio

Rafael Sobis



Fluminense

Gilberto Silva



Grêmio

Pará



Grêmio

Thiago Neves



Fluminense

Kleber



Grêmio

Zé Roberto



Grêmio



D'Alessandro



Internacional



Forlan



Internacional



Guinazu



Internacional



Leandro Damião



Internacional



Rafael Moura



Internacional



Barcos



Palmeiras



Bruno



Palmeiras



Marcos Assunção



Palmeiras



Valdivia



Palmeiras



Dida



Portuguesa



Arouca



Santos



Edu Dracena



Santos



Leo



Santos



Neymar



Santos



Rafael



Santos



Paulo Henrique Ganso



Santos



Casemiro



São Paulo



Cortez



São Paulo



Jadson



São Paulo

Lucas



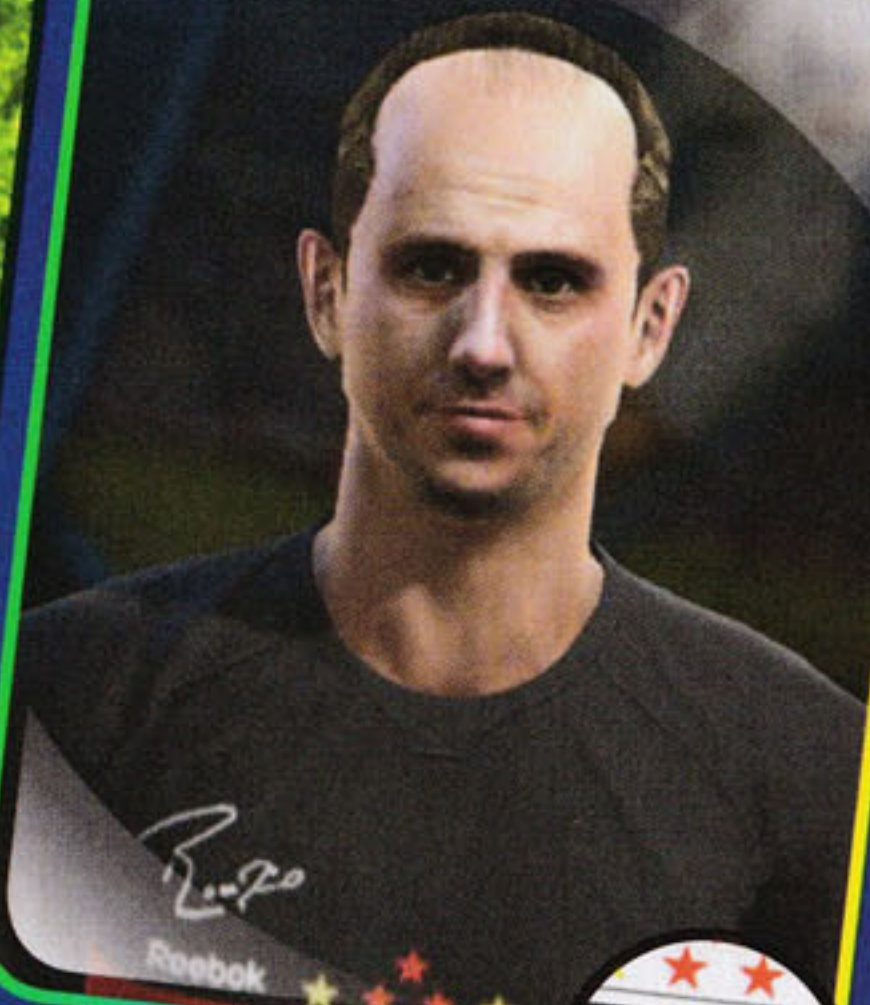
São Paulo

Luis Fabiano



São Paulo

Rogério Ceni



São Paulo

Cicinho



Sport Recife

Alecssandro



Vasco da Gama

Dedé



Vasco da Gama

Fernando Prass



Vasco da Gama

Juninho Pernambucano



Vasco da Gama

filmm

Troféus da PSN e conquistas

**Porque ser o melhor em campo
e ter uma gamertag de respeito
no mundo online é o que há de
mais recompensador**







Premiação fácil

O sistema de troféus e conquistas não mudou muito, o que é bom, tomando o jogo ideal para quem não gosta de desafios extremos

Além de divertido, *PES 2013* ainda é uma forma relativamente fácil de colecionar troféus da PSN / conquistas da Xbox Live. Todos os

prêmios são dados com base em desafios simples, como vencer um campeonato, uma liga e, em casos mais raros, receber prêmios específicos como o melhor jogador da liga usar uma

simples faixa de capitão pela primeira vez.

Os troféus / conquistas estão divididos em ordem de valor, lembrando que a platina do PlayStation 3 inexistente no jogo do Xbox 360 – para ganhar a

platina automaticamente, basta pegar todos os outros troféus.

Aliás, toda a pontuação (G) do Xbox 360, de um total de 1000 pontos, está marcada entre parênteses, logo após a descrição do desafio.

PLATINA

Ultimate Player: Ganhe todos os troféus do jogo, incluindo os da Master League e do modo Rumo ao Estrelato.

OURO

Nº1 Club: Leve seu time até o topo do ranking de clubes na Master League (90G).

Super Star: Seja eleito o melhor jogador da UEFA no modo Rumo ao Estrelato (90G).

World Footballer of the Year:

Seja nomeado o melhor jogador do mundo no modo Rumo ao Estrelato (90G).

PRATA

First Win: UEFA Champions League:

Vença uma primeira partida na UEFA Champions League (10G).

Pride of a Nation:

Vença uma Copa do Mundo no modo Rumo ao Estrelato (70G).

League Champions:

Vença uma liga no modo Rumo ao Estrelato (20G).

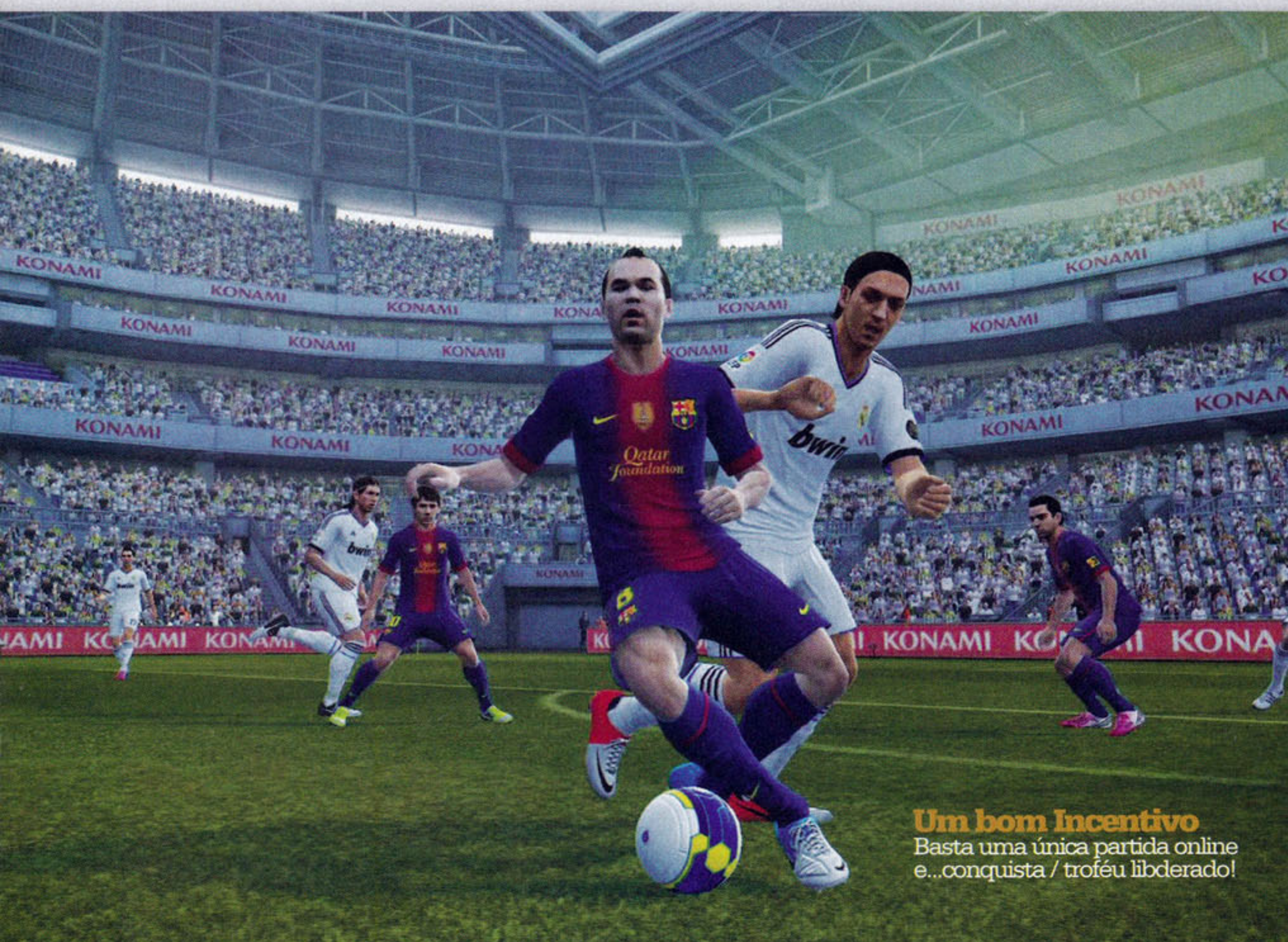
Proud Skipper: Receba a faixa de capitão de sua equipe no modo Rumo ao Estrelato (50G).

UEFA Champions League Elite 16:

Chegue à segunda fase (eliminatória) da UEFA Champions League (20G).

League Best Eleven:

Leve a sua equipe ao prêmio Time do ano no modo Rumo ao Estrelato (30G).



Um bom Incentivo

Basta uma única partida online e...conquista / troféu liberado!

Cup Winners: Seja Campeão de uma Copa com qualquer time da lista. Para facilitar, pegue as seleções fortes, como Espanha e Alemanha (30G).

Copa Santander Libertadores R16: Chegue à segunda fase da Taça Libertadores (20G).

UEFA Champions League Winner: Seja campeão da liga dos campeões da UEFA. Você pode conseguir a taça tanto no modo normal, quanto na Master League (40G).

Copa Santander Libertadores King: Seja campeão da Taça Libertadores. Você pode conseguir a taça tanto no modo normal, quanto na Master League (40G).

Mr. Versality: Seja convocado para jogar em uma outra posição que não seja a



Em busca de títulos
Além de muita diversão, a Copa Libertadores rende uma conquista / troféu ao ser completada

sua de origem, no modo Rumo ao Estrelato (20G).

The Multi-Talented: Adquira uma nova habilidade no modo Rumo ao Estrelato (20G).

First Glory: Master League: Vença sua primeira partida na Master League (10G).

Champion Manager: Ganhe um título em qualquer

uma das ligas principais da Master League (30G).

Wheeler and Dealer: Basta começar uma carreira na Master League Online (30G).



Mais um para coleção
A imponente Liga dos Campeões também oferece uma conquista / troféu ao vencedor

European Elite 16:

Chegue até a segunda fase da UEFA Champions League dentro da Master League (40G).

Kings of Europe: Seja campeão da UEFA Champions League, dentro da competição Master League (50G).

Promoted: Basta levar o seu time à primeira divisão Master League (20G).

The Treble Winner: Vença a League, a UEFA Champions League e uma Copa qualquer dentro da Master League (60G).

First Glory: Competition: Vença sua primeira partida em uma competição online (40G).

BRONZE

First Glory: Exhibition: Vença sua primeira partida simples contra o computador em um amistoso. Para facilitar, coloque a dificuldade em Iniciante (5G).



Investimento

A Master League é uma das principais fontes para os caçadores de conquista / troféu

The Debutant: Faça a sua estreia profissional em uma partida do modo Rumo ao Estrelato (5G).

Online Debutant: Basta jogar uma primeira partida

amistosa no modo online. Como esse troféu/conquista é dada em qualquer modo, você nem precisa jogar contra algum estranho. Chame um amigo, bata uma bolinha de boa e receba o "prêmio" (20G).

Copa Santander Libertadores Win:

Essa é bem simples, basta vencer o computador em sua primeira partida na Taça Libertadores da América (10G). fim ■



Exclusividades

Há competições que rendem prêmios exclusivos quando disputadas dentro da Master League. A Champions League é uma delas

Aproveite a melhor biblioteca gamer do Brasil



Guia Oficial
Diablo III
R\$ 59,^{90*}

*Frete não incluso

Guias Oficiais World of Warcraft:
Cataclysm e Mists of Pandaria
R\$ 59,^{90*}

Ligue agora para
0800 8888 508
e saiba como receber sua
publicação com
DESCONTOS ESPECIAIS!
Informe a oferta
1014



Confira também a
Revista Old!Gamer

Compre 4 edições da revista Xbox 360 e ganhe 20% de desconto:



Edição 74



Edição 73



Edição 72



Edição 71



Edição 70



Edição 68



Edição 67



Edição 66

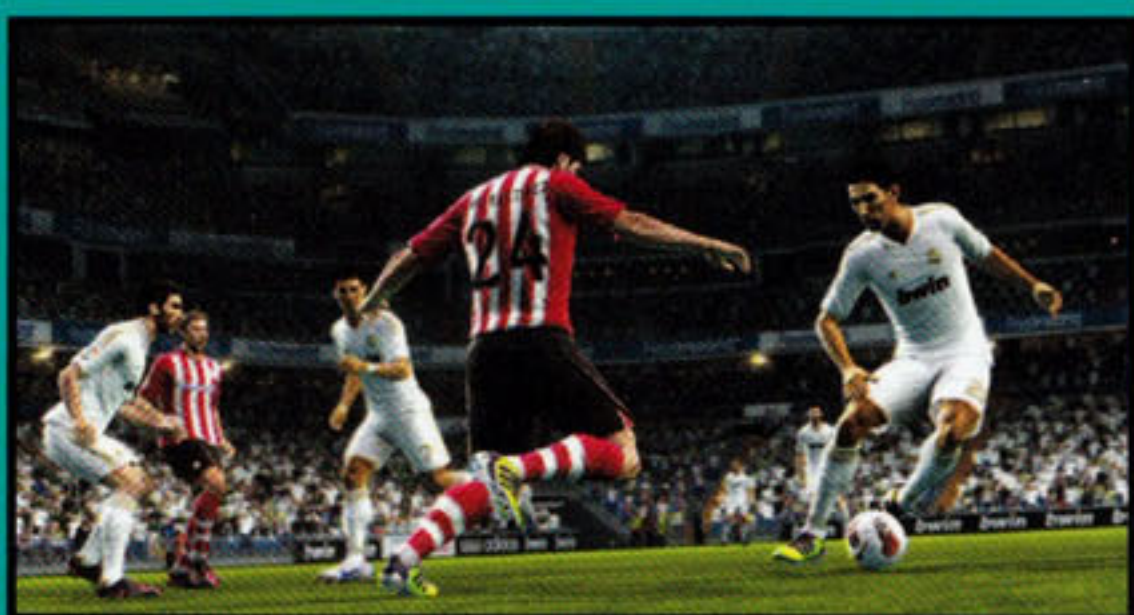
Compre pelo (11) 3038-5050 (SP), 0800 8888 508 (demais localidades)
ou pelo site www.europanet.com.br



* Promoção válida até 30/01/2013. Sujeita à disponibilidade de estoque. Frete não incluso.
Para informações sobre o frete, entre em contato por telefone ou acesse www.europanet.com.br

ALMANAQUE DOS

DETONADOS



Futebol arte Guia ilustrado de como aplicar fintas e dribles humilhantes nos adversários



Olho no lance Segredos para cobrar faltas sem dar chances de defesa para o goleiro



Seja o presidente Dicas para administrar seu clube, negociar jogadores e evitar a falência



Equipe dos sonhos Crie jogadores, técnicos e personalize uniformes e bandeiras da equipe



O melhor do mundo Comece nas categorias de base e leve o seu jogador à fama mundial

RETRO AVENGERS

Edição 5



R\$ 14,90





RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

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

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

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

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

Digitalizado por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

