

Manual do Iniciado  
Dream Team League Portugal

Última revisão a 8 de Março de 2011

# DTL Portugal

PARA  
TOTÓS

1ª Edição

9ª Época

TORNA-TE UM JOGADOR  
PROFISSIONAL EM  
30 MINUTOS

*Da inscrição  
ao primeiro pontapé  
na bola*

**Manual feito por**

RSantos

**Design por**

eduardextreme



# Início

## I. Introdução

Este manual foi feito com o intuito de ajudar todos os utilizadores da DTL, e não apenas os recém-chegados, juntando e resumindo grande parte dos manuais espalhados pelo fórum.

Este manual será melhorado assim que possível, poderá saber dessa actualização através de um anúncio oficial, e de uma actualização na data da última revisão e edição na capa.

Se encontrar alguém com uma dúvida que pode ser esclarecida com este manual, indique-o por favor.

## II. Criadores

**Manual escrito por:**

RSantos, *Moderador Global*  
eduardextreme, *Administrador*

**Grafismo e edição por:**

eduardextreme, *Administrador*

**Revisão por:**

Flexi, *Administrador*  
pdomingues, *Administrador*

## III. Gralhas

Se descobrir qualquer gralha, erro ou problema com este manual contacte por mensagem privada (PM) o administrador **eduardextreme**.

## IV. Sugestões

Se tiver alguma sugestão ou alguma dúvida que não seja possível esclarecer com este manual contacte por mensagem privada (PM) o administrador **eduardextreme**. É do interesse de todos, melhorar este manual, para podermos ajudar o próximo.

# Índice

<b>Início.....</b>	<b>1</b>
I. Introdução .....	1
II. Criadores.....	1
III. Galhas.....	1
IV. Sugestões.....	1
<b>Índice.....</b>	<b>2</b>
<b>Parte 1: Funcionamento da DTL Portugal .....</b>	<b>4</b>
I. O que é a DTL.....	4
II. Jogos e equipas.....	5
Cargos .....	5
Competições.....	5
Transmissão.....	6
Seleccção Nacional .....	6
III. Cargos especiais.....	7
IV. Actividade.....	8
<b>Parte 2: O Fórum.....</b>	<b>9</b>
I. A comunidade .....	9
Como personalizar o teu perfil .....	9
II. Secções.....	10
Futebol Real.....	10
III. Regras de conduta.....	11
Comentários aos jogos .....	11
IV. Botões do fórum .....	12
[b] – Bold (Negrito) .....	12
[i] – Italic (Itálico) .....	12
[u] – Underlined (Sublinhado) .....	12
[quote] – Citação .....	13
[code] – Código.....	13

[list] – Lista .....	13
[spoiler] – Spoiler .....	15
[url] – Hiperligação (Link) .....	15
[size] – Tamanho da letra .....	15
[color] – Cor da letra .....	16
[img] – Imagem .....	17
[fit] – Imagem do tamanho da mensagem .....	17
[resize] – Imagem de largura variável .....	18
[center] – Centrado .....	18
[right] – Alinhar à direita .....	18
Tags de vídeo .....	19
YouTube .....	19
Vimeo .....	19
Viddler .....	20
My Space .....	20
TinyPic .....	20
Megavideo .....	21

### **Parte 3: Primeiros passos.....22**

I. Inscrição.....	22
II. Criação do jogador.....	23
Regras para a criação do jogador.....	23
Enviando o jogador .....	24
Lista de Botas.....	25
III. Contratação.....	26

# Parte 1: Funcionamento da DTL Portugal

## I. O que é a DTL

A DTL (ou Dream Team League) é um campeonato virtual jogado na mais recente versão do PES (Pro Evolution Soccer), sem interferência humana, ou seja, PC contra PC.

Neste campeonato virtual participam normalmente entre 4 a 8 equipas.

No caso de estarem a competir 4 equipas, estas competem entre si num campeonato jogado a 3 rondas, sendo que as duas primeiras são no formato normal casa e fora, e há uma terceira ronda em campo neutro, fazendo 9 jornadas.

No caso de o número de equipas ser superior a 4 equipas será jogado num formato de apenas duas rondas, no formato normal de casa e fora.

No caso de um campeonato ser jogado com número ímpar de equipas (5 ou 7), a cada jornada haverá a folga de uma equipa à vez.

Existe também uma outra competição: A Taça DTL, que é uma competição em forma de eliminatória que começa logo com umas meias-finais jogadas a duas mãos e posteriormente uma final a uma mão em campo neutro.

No final de cada época, a equipa vencedora da Liga e a equipa vencedora da Taça disputam a Supertaça DTL. No caso de ser a mesma equipa a vencer a Liga e a Taça, joga essa equipa contra o finalista vencido da Taça.

## II. Jogos e equipas

### Cargos

Em cada clube da DTL, existem 3 cargos de chefia:

#### **Presidente**

É o patrão da equipa, sendo responsável pela chefia da equipa e todos os departamentos do clube. Todas as decisões de direcção do clube serão aprovadas/tomadas por este.

#### **Vice-Presidente**

Trabalha em equipa com o presidente e na sua ausência é quem o substitui.

#### **Treinador**

É responsável por testar os jogadores da equipa, preparar táticas e tudo o que tenha a ver com a preparação dos jogos. É ele quem entrega a tática a utilizar para o jogo, todos os fins-de-semana. Para cumprir esta função é obrigatório que tenha o PES 2011 e recursos para poder realizar um bom trabalho.

### Competições

#### **Liga DTL Portugal:**

- No caso de serem 4 equipas: jogam-se 9 Jornadas num total de 3 rondas. Em que a 1ª e 2ª rondas jogadas num sistema de Casa e Fora em que todas as equipas jogam entre si, uma vez em casa e outra fora e na 3ª ronda todas as equipas jogam em campo neutro.
- No caso de serem mais que 4 equipas: jogam-se apenas duas rondas, no formato normal casa e fora.
- Se o número de equipas for ímpar, haverá uma equipa sem jogar a cada jornada.
- As equipas que jogam em casa jogam com setas vermelhas e as equipas que jogam fora com setas laranjas.

#### **Taça DTL:**

- Joga-se uma eliminatória a 2 mãos, excepto na final, que é a uma mão e em campo neutro.
- As regras da condição física são iguais para esta competição (casa: vermelho, fora: laranja), sendo a final disputada com ambos a setas vermelhas.

## Transmissão

Como também já foi referido anteriormente, a DTL é um campeonato virtual e sem interferência humana. Os jogos são jogados CPU vs CPU em que o hoster coloca as táticas enviadas pelos treinadores nas respectivas equipas. Os jogos são gravados com o programa adequado e depois colocados no fórum para que todos possam ver os jogos, os jogos serão sempre colocados aos Sábados e Domingos (1 em cada dia).

Os jogos têm as seguintes configurações:

**Meteorologia:** O hoster olha pela janela, e faz igual

**Tempo:** 10 minutos

**Casa:** Setas Vermelhas

**Fora:** Setas Laranjas (Setas vermelhas em campo neutro, ou seja, na 3ª ronda da Liga e na Final da Taça)

**Máximo de substituições:** 0

**Lesões:** Não

**Bola:** DTL

**Veloc. do jogo:** 1.10 (Configuração do DTLserver)

**Liga:**

**Prolongamento:** Não

**Penalties:** Não

## Seleção Nacional

A DTL Portugal também conta com uma selecção nacional constituída pelos membros portugueses da comunidade. As convocatórias, jogos e treinos são realizados pelos dois seleccionadores que a comunidade tem à disposição, identificados no fórum com a cor amarela.

### **III. Cargos especiais**

#### **Administrador**

É responsável por toda a chefia e orientação do fórum e site da DTL. Sendo que os administradores são em geral também responsáveis pelo pagamento do site.

#### **Moderador**

O moderador, tal como o nome indica, é responsável pela moderação do fórum. Sendo que grande parte das suas funções é manter os tópicos sem SPAM, off-topic, desavenças entre users e outro qualquer tipo de comportamento fora das regras.

#### **Equipa EDIT**

A equipa edit é constituída por users que tenham conhecimentos de edição de PES, são estes que todas as épocas trabalham no patch e outro qualquer tipo de material de edit necessário.

#### **Hoster**

É o responsável por gravar o jogo. Utilizam programas de gravação e compressão adequados e depois fazem upload do vídeo que daí resulta para o fórum, para que os users possam ver. Existem sempre três hosters ou mais. O hoster não pode fazer hosting de jogos da sua própria equipa.

No caso de haver vagas para hoster, será aberto um concurso publicamente.

É legítimo ambicionares chegar mais longe na DTL e chegares mesmo a ter um papel de destaque entre os membros da equipa DTL (Moderadores e Administradores), para chegar a ostentar uma posição destas são necessários anos de casa, actividade, e sobretudo amor e trabalho pela comunidade.

## **IV. Actividade**

Muitos users nos primeiros tempos na DTL consideram que ser activo é ter o maior número de posts possíveis. No entanto essa ideologia é completamente errada, pois o que importa é qualidade e não quantidade, participar é importante mas tem que ser uma participação de qualidade.

Todas as iniciativas como revistas, jornais, passatempos e outros são bem-vindos na comunidade pois ajudam a manter o interesse pela mesma.

O SPAM, que já foi referido anteriormente, é todo e qualquer tipo de mensagem postada sem qualquernexo ou utilidade num determinado fórum.

## Parte 2: O Fórum

### I. A comunidade

Como já vimos em tópicos anteriores, a DTL é um campeonato virtual, disputado por 4 equipas. Estas 4 equipas são constituídas por participantes do fórum (users) em que a DTL está presente.

Um fórum é um sítio online de discussão, onde os participantes podem manter conversas através de mensagens postadas. A todo este conjunto nós damos o nome de comunidade (poderás muitas vezes ver os users referirem-se à DTL como “comunidade DTL”).

Uma comunidade é um grupo, onde todos os seus integrantes interagem, participando e colaborando entre si.

### Como personalizar o teu perfil

Para personalizares as tuas informações, basta ires ao **[Painel de controlo do utilizador]** onde podes editar o teu perfil e actualizar toda a informação referente a ti, mudar o teu avatar e assinatura e mandares e receberes mensagens privadas (Normalmente chamadas de PM's).

## II. Secções

No fórum DTL Portugal, poderás encontrar várias zonas distintas, como:

- Tópicos de apresentação
- Tópicos meramente informativos, como aqueles que estão situados em **[Regras e comunicados]**
- Tópicos de cada equipa
- Tópicos de trabalhos realizados por membros da comunidade (como Publicações Freelancer, Show Room, etc.)

E também uma área de temas livres, que vai desde a discussão de temas de futebol real até a jogos de convívio.

### Futebol Real

Para teres acesso à secção de futebol real, terás de:

- Ir ao **[Painel de controlo do utilizador]**
- Entrar no separador **[Grupos de Utilizadores]**
- Carregar no botão à direita do grupo **[Acesso Futebol]**
- Em baixo seleccionar **[Aderir ao seleccionado]**
- Clicar **[Enviar]**

Depois de aceite o pedido por parte da administração poderás responder e comentar na parte do futebol real e defenderes as cores do teu clube.

Nesta secção tens de ter em atenção a uma única regra:

- A secção de futebol real rege-se pela cortesia e a boa educação e bom senso

Os utilizadores que desrespeitarem esta simples regra verão o acesso a este tópico bloqueado, sem aviso prévio ou segundas oportunidades.

### III. Regras de conduta

Não só na secção de futebol real é pedido que tenhas respeito e boa educação para com os outros, em todos os tópicos da comunidade é necessário seguir esse tipo de conduta, existem também outras regras que poderás encontrar no tópico **[Regras de utilização do fórum DTL Portugal]** que está em todas as secções do fórum.

Todos os participantes do fórum tem o “poder” de criar tópicos na maior parte das secções, no entanto não deverá ser usado em excesso este poder, para que não seja considerado um abuso de poder. Todos os tópicos criados deverão ser criados com consciência e deveram tratar-se de tópicos com interesse e informação substancialmente útil para a sua abertura, e claro, na secção correcta.

Outra coisa que se deve ter em atenção quando se participa num fórum, é a questão do SPAM. É estritamente proibido o SPAM em todo o fórum, excepto na secção dos jogos de convívio. Por SPAM entenda-se mensagens postadas sem qualquer interesse para o assunto ou tema do tópico em questão, repostas com smilies e abreviações do género “LOL” e outras, são considerados SPAM.



Além destas regras, comuns a todos fóruns, existem também regras específicas para a DTL, que são explicadas a seguir.

### Comentários aos jogos

Todos os comentários aos jogos no tópico onde é mostrado o jogo, devem estar dentro de um **Spoiler**.

O motivo desta regra é dado pelo significado da própria palavra “spoiler”.

A palavra inglesa “spoiler” significa “estragar a surpresa”, é quando algo ou alguém conta uma informação importante, que estraga a surpresa de ver algo pela primeira vez.

## IV. Botões do fórum

Ao escreveres uma mensagem no fórum tens vários botões que te permitem alterar a cor, tamanho e estilo das letras, incorporar imagens, vídeo, flash, links, etc.

Dá-se o nome de Tags aos elementos utilizados para codificar as mensagens, como [b], [quote] ou [youtube].

Aqui fica uma explicação para cada um desses botões.

### [b] – Bold (Negrito)

Engrossa a letra entre as tags, dando-lhes mais destaque.

Ex.:

**O código:**

[b]Olá a todos![/b] Espero me dar bem aqui.

**Fica:**

**Olá a todos!** Espero me dar bem aqui.

### [i] – Italic (Itálico)

As letras ficam “tombadas” para a direita. É regularmente usado para palavras ou frases numa língua estrangeira.

Ex.:

**O código:**

[i]Olá a todos![/i] Espero me dar bem aqui.

**Fica:**

*Olá a todos!* Espero me dar bem aqui.

### [u] – Underlined (Sublinhado)

As letras ficam sublinhadas por baixo, dando-lhes mais destaque.

Ex.:

**O código:**

[u]Olá a todos![/u] Espero me dar bem aqui.

**Fica:**

Olá a todos! Espero me dar bem aqui.

## [quote] – Citação

As letras ficam dentro de uma caixa com uma referência ao autor. É útil quando se quer responder a alguém.

Ex.:

**O código:**

```
[quote="Nome do alvo"]Olá a todos![/quote] Espero me dar bem aqui.
```

**Fica:**

```
//Nome do alvo Escreveu:
```

```
Olá a todos!
```

```
Espero me dar bem aqui.
```

## [code] – Código

Serve para mostrar bocados de código, que não se quer processar. Tudo aqui dentro é mostrado ao utilizador, incluindo as Tags.

Ex.:

**O código:**

```
[code] [quote="Nome do alvo"] [b]Olá a todos![/b] Espero me dar bem aqui. [/quote] [/code]
```

**Fica:**

```
Código:
```

```
[quote="Nome do alvo"] [b]Olá a todos![/b] Espero me dar bem aqui. [/quote]
```

## [list] – Lista

Serve para listar vários elementos.

Cada elemento da lista deverá ter antes uma Tag [\*], não há Tag para fechar elementos.

Se quiser uma lista não-ordenada utilize [list][list].

Se quiser uma lista ordenada utilize [list=a][list] para ordenar alfabeticamente, [list=1][list] para ordenar numericamente e [list=i][list] para ordenar numericamente com números romanos.

Ex.:

**O código:**

```
[list]
```

```
[*]Um elemento
```

```
[*]Outro elemento
```

```
[*]E ainda outro elemento!
```

```
[/list]
```

**Fica:**

- Um elemento
- Outro elemento
- E ainda outro elemento!

E ainda pode utilizar listas dentro de listas.

Ex.:

**O código:**

```
[list]
[*]Elemento 1
[list=1]
[*]Elemento numerado 1
[list=i]
[*] Número romano 1
[list=a]
[*] Numerado alfabeticamente 1
[*] Numerado alfabeticamente 2
[*] Numerado alfabeticamente 3[/list]
[*] Número romano 2
[*] Número romano 3[/list]
[*]Elemento numerado 2
[*]Elemento numerado 3[/list]
[*]Elemento 2
[*]Elemento 3[/list]
```

**Fica:**

- Elemento 1
  1. Elemento numerado 1
    - i. Número romano 1
      - a. Numerado alfabeticamente 1
      - b. Numerado alfabeticamente 2
      - c. Numerado alfabeticamente 3
    - ii. Número romano 2
    - iii. Número romano 3
  2. Elemento numerado 2
  3. Elemento numerado 3
- Elemento 2
- Elemento 3

## [spoiler] – Spoiler

Serve para ocultar parte da mensagem.

Ex.:

**O código:**

```
[spoiler][b]Olá a todos![/b] Espero me dar bem aqui.[/spoiler]
```

**Fica:**

Spoiler: Mostrar

**Ao clicar em mostrar:**

Spoiler: Esconder

**Olá a todos!** Espero me dar bem aqui.

## [url] – Hiperligação (Link)

Serve para criar um texto que redirecciona o utilizador para outra página web.

Ex.:

**O código:**

```
[url=http://www.dtlportugal.com/]Clica aqui[/url]
```

**Fica:**

[Clica aqui](http://www.dtlportugal.com/)

**Ao clicar vai para a página** <http://www.dtlportugal.com/> .

## [size] – Tamanho da letra

Serve para mudar o tamanho da letra. O tamanho normal é 100 (Que significa 100%).

Ex.:

**O código:**

```
[size=150]Olá a todos![/size] Espero me dar bem aqui.
```

**Fica:**

**Olá a todos!** Espero me dar bem aqui.

Ex. 2:

**O código:**

```
[size=80]Olá a todos![/size] Espero me dar bem aqui.
```

**Fica:**

Olá a todos! Espero me dar bem aqui.

## [color] – Cor da letra

Serve para mudar a cor das letras.

Pode usar a paleta clicando em “Cor da fonte” (Pode ocultar a paleta clicando novamente no botão).

Pode usar 3 dígitos em vez de 6, tem a vantagem de ficar muito mais fácil de usar, mas reduz o número de opções (Cores não importantes).

O formato da cor é RGB (Hexadecimal), sendo:

#000000	#000	preto
#FFFFFF	#FFF	branco
#F00000	#F00	vermelho (red)
#00F000	#0F0	verde (green)
#0000F0	#00F	azul (blue)

Pode ver uma paleta online aqui: <http://answers.oreilly.com/topic/721-the-web-palette/>

Ex.:

**O código:**

[color=#00F]Olá a todos![/color] Espero me dar bem aqui.

**Fica:**

Olá a todos! Espero me dar bem aqui.

Ex. 2:

**O código:**

[color=#FFF]Olá a todos![/color] Espero me dar bem aqui.

**Fica:**

Espero me dar bem aqui.

Ex. 3:

**O código:**

[color=#F0F]Olá a todos![/color] Espero me dar bem aqui.

**Fica:**

Olá a todos! Espero me dar bem aqui.

## [img] – Imagem

Serve para mostrar imagens na mensagem.

Dentro das tags deverá estar um URL válido (Com <http://> no início e sem espaços).

Atenção que a imagem ficará com o seu tamanho normal. Se a imagem for muito grande em altura deverá ser colocada ainda dentro de Tags [spoiler] para evitar obstruir o fórum, se tiver uma largura superior a 700px, deverá usar as tags [fit] em vez destas.

Ex.:

**O código:**

```
[img]http://www.dtlportugal.com/forum/styles/proglass_red/imageset/logo.png[/img]
```

**Fica:**



## [fit] – Imagem do tamanho da mensagem

Serve para mostrar imagens na mensagem com a largura do espaço para mensagens.

Ex.:

**O código:**

```
[fit]http://www.dtlportugal.com/forum/styles/proglass_red/imageset/logo.png[/fit]
```

**Fica:**



## [resize] – Imagem de largura variável

Serve para mostrar imagens na mensagem com uma largura definida pelo utilizador

Ex.:

**O código:**

```
[resize=100]http://www.dtlportugal.com/forum/styles/proglass_red/imageset/logo.png[/resize]
```

**Fica:**



## [center] – Centrado

Serve para centrar parte de uma mensagem.

Ex.:

**O código:**

```
[center] [b]Olá a todos![/b] Espero me dar bem aqui. [/center]
```

**Fica:**

**Olá a todos!** Espero me dar bem aqui.

## [right] – Alinhar à direita

Serve para alinhar parte de uma mensagem à direita.

Ex.:

**O código:**

```
[right] [b]Olá a todos![/b] Espero me dar bem aqui. [/right]
```

**Fica:**

**Olá a todos!** Espero me dar bem aqui.

## Tags de vídeo

As Tags de vídeo já são um pouco mais complicadas. Para evitar ter de perguntar a alguém, deverá ler cuidadosamente a explicação dada.

## YouTube

1. Ir à página do vídeo
2. Clicar no botão Incorporar
3. Verificar que está seleccionado "Utilizar código de incorporação antigo"
4. Copiar o código
5. Utilizar um dos links (são iguais)

### Ex.:

```
<object width="1280" height="745"><param name="movie"
value="http://www.youtube.com/v/9_DLEysEqSM?fs=1&hl=pt_PT"></param><param name="allowFullScreen"
value="true"></param><param name="allowscriptaccess" value="always"></param><embed
src="http://www.youtube.com/v/9_DLEysEqSM?fs=1&hl=pt_PT" type="application/x-shockwave-flash"
allowscriptaccess="always" allowfullscreen="true" width="1280" height="745"></embed></object>
```

### Código:

[Youtube]http://www.youtube.com/v/9\_DLEysEqSM?fs=1&hl=pt\_PT[/Youtube]

## Vimeo

Copiar o 1º link do código.

### Ex.:

```
<iframe src="http://player.vimeo.com/video/18462542" width="400" height="300" frameborder="0"></iframe><p><a
href="http://vimeo.com/18462542">SC "Os Tugas" - Apresentação EP9</a> from <a
href="http://vimeo.com/user2142130">RSantos19</a> on <a href="http://vimeo.com">Vimeo</a>.</p>
```

### Código:

[vimeo]http://player.vimeo.com/video/18462542[/vimeo]

## Viddler

Copiar um dos links (são iguais)

### Ex.:

```
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000" width="437" height="288" id="viddler"><param name="movie" value="http://www.viddler.com/player/b656ed5a/" /><param name="allowScriptAccess" value="always" /><param name="allowFullScreen" value="true" /><param name="flashvars" value="fake=1"/><embed src="http://www.viddler.com/player/b656ed5a/" width="437" height="288" type="application/x-shockwave-flash" allowScriptAccess="always" allowFullScreen="true" flashvars="fake=1" name="viddler" ></embed></object>
```

### Código:

```
[viddler]http://www.viddler.com/player/b656ed5a[/viddler]
```

## My Space

É o link do vídeo, é só copiar da barra de endereço.

### Código:

```
[myspace]http://www.myspace.com/video/vid/107325670[/myspace]
```

## TinyPic

Dos dois links a seguir a “src=”, é o 2º.

### Ex.:

```
<embed width="440" height="420" type="application/x-shockwave-flash" src="http://v5.tinypic.com/player.swf?file=s5gv2t&s=5" FlashVars="gig_it=1294615655563&gig_pt=1294615900756&gig_g=2"></embed><br><font size="1"><a href="http://tinypic.com/player.php?v=s5gv2t&s=5">Original Video</a>- More videos at <a href="http://tinypic.com">TinyPic</a></font>
```

### Código:

```
[tinypic]http://v5.tinypic.com/player.swf?file=s5gv2t&s=5[/tinypic]
```

## Megavideo

Copiar um dos links (são iguais)

**Ex.:**

```
<object width="640" height="541"><param name="movie"
value="http://www.megavideo.com/v/27Z3SN6V4029e9c0612868b19b3c21f94df19fef1"></param><param name="allowFullScreen"
value="true"></param><embed src="http://www.megavideo.com/v/27Z3SN6V4029e9c0612868b19b3c21f94df19fef1"
type="application/x-shockwave-flash" allowfullscreen="true" width="640" height="541"></embed></object>
```

**Código:**

```
[megavideo]http://www.megavideo.com/v/27Z3SN6V4029e9c0612868b19b3c21f94df19fef1[/megavideo]
```

## Parte 3: Primeiros passos

### I. Inscrição

Para fazer a inscrição é necessário ir ao tópico **[Inscrições]**, para isso ir à secção **[Academia DTL]**.

Na sua inscrição deverão ser deixados alguns dados, tais como e-mail, posição preferida (opcional) e equipa pela qual deseja jogar (opcional).



Para ser mais rapidamente contratado, o user em questão poderá desde logo começar a inteirar-se do que é a DTL e começar a navegar pelo fórum e participar de forma activa. Isso irá acelerar o processo de incursão numa equipa.

## II. Criação do jogador

### Regras para a criação do jogador

Cada jogador tem um limite de pontos a distribuir pelas stats, entre outros limites, esse limite é dado pela tabela abaixo:

#### **Jogadores de campo**

1850 pontos para users com 0 a 1 Época DTL;

1900 pontos para users com 2 a 4 Épocas DTL;

1950 pontos para users com 5+ Épocas DTL;

6 cartas especiais por jogador e é expressamente proibido escolher atributos escondidos;

2 posições por jogador;

Lesão do tipo A para todos;

Os atributos forma, frequência da utilização do pé mais fraco e a habilidade com o pé mais fraco não pode exceder os 18 pontos.

#### **Guarda-Redes**

1350 pontos para users com 0 a 1 Época DTL;

1400 pontos para users com 2 a 4 Épocas DTL;

1450 pontos para users com 5+ Épocas DTL;

3 cartas especiais por jogador e é expressamente proibido escolher atributos escondidos;

1 única posição por jogador;

Lesão do tipo A para todos;

Os atributos forma, frequência da utilização do pé mais fraco e a habilidade com o pé mais fraco não pode exceder os 18 pontos.

O resto do jogador é contigo.



A tua altura poderá ser posteriormente alterada pois as equipas têm limites de altura.



Se quiseres uma face/hair personalizados, podes contactar o facemaker Andr3.

## Enviando o jogador

Depois de criares o teu jogador terás de enviar um e-mail para **[[equipa@dtlportugal.com](mailto:equipa@dtlportugal.com)]**:

- Anexando o ficheiro **[EDIT.bin]** na pasta **[Documentos\KONAMI\Pro Evolution Soccer 2011\save]** juntamente com os cabelos (hairs) e faces do teu jogador
- Com a sigla [Jogador] e o nome do jogador no assunto (ex.: “[Jogador] RSantos”)
- No conteúdo terão de obrigatoriamente colocar o vosso nome, bota, número e posição  
ex.:  
*“Nome: Rsantos  
Bota: 35  
Número: 3,2,6,10,8  
Posição: Médio Defensivo  
Segunda posição: Médio Centro”*

No caso de não possuíres o PES 2011 ou não tiveres maneira de criar o teu jogador, além de escreveres o teu nome, bota, número e posição, adiciona que não tens maneira de criar o jogador, assim o teu treinador (Equipa ou Academia) encarregar-se-á de o criar por ti.

# Lista de Botas



## BOOTPACK U.1.2 BY DK HERNANDEZ FOR PES EDIT PATCH 0.5

### NEW UPDATE:

- + FULL 60 BOOTS HD
- + FULL INFORMATION: NAME, MATERIAL, COLOR, STATS
- + FULL BOOTS BRAND
- + FULL BOOT ON 3D PREVIEW

THANKS: TATOORAY, MULLER BENTO, ADAOMUSIC, MIGUELSTYLE, IBRAADABRA8

### III. Contratação

A partir do momento em que fizeste a tua inscrição e és um user activo, estás sujeito a ser contactado por algum representante de uma equipa. Essa abordagem poderá ser por PM (Mensagem privada) ou através do contacto que deixaste no tópico das inscrições, nesse primeiro contacto as duas partes envolvidas (equipa e jogador) tentaram chegar a acordo sobre algumas coisas, como a posição, número na camisola, entre outros aspectos.

Quando finalizadas as negociações, o responsável pela equipa irá anunciar a contratação da sua nova estrela e a partir daí o teu principal trabalho é procurares manter-te activo, puxares pelos teus companheiros e o principal: Divertires-te o máximo possível com tudo o que o fórum te oferece.