

DVD del entrenador

El DVD del entrenador ha sido diseñado para su uso en conjunto con el capítulo del Manual del entrenador de esta guía. Cuenta con más de 80 minutos de metraje cuidadosamente escogido que te ayudará a mejorar todas y cada una de tus habilidades de juego. Aunque puedes verlo de principio a fin si así lo deseas, la siguiente guía paso a paso te muestra la mejor manera de usar la guía y el DVD para aprender habilidades y movimientos específicos.



Paso 1: lee la sección apropiada de la guía.

Vamos a suponer que te avergüenzas de tus horribles estadísticas en las jugadas a balón parado y que te gustaría entrenar tu habilidad para marcar gol en tales circunstancias. Abre el capítulo del Manual del entrenador, y usa el sistema de pestañas en la parte derecha de cada página para pasar directamente a la página apropiada. Luego, lee con atención. Las secciones que también aparecen en los tutoriales del DVD del entrenador aparecen marcadas con un icono especial que hemos resaltado aquí.



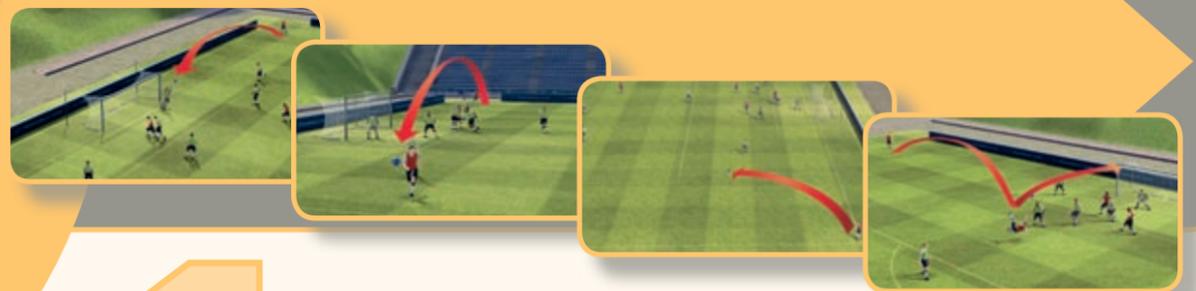
Paso 2: observa las técnicas en acción.

A veces, una imagen vale más que mil palabras, y quizá más si de lo que se trata es de imágenes en movimiento que arrojan luz sobre la ejecución de una compleja secuencia de comandos. Usa el mando a distancia del DVD para pasar al tutorial apropiado y después ponte cómodo, relájate y adopta una actitud estudiosa cuando se muestren los consejos y trucos sugeridos en la guía.



Paso 3: inténtalo tú mismo.

Usa la guía como herramienta de referencia en caso de que olvides algo e inicia una sesión de Entrenamiento libre de PES 2008 para poner en práctica el consejo que te han sugerido. Si dispones de otro reproductor de DVD, incluso podrías pasar directamente a un partido de entrenamiento preparado anteriormente (lo cual suele ahorrar tiempo). Esto resulta especialmente útil si estás deseando trabajar sobre varios aspectos de tu juego a la vez.



Paso 4: inténtalo con otra persona.

Generalmente resulta sencillo realizar los nuevos movimientos en el modo Entrenamiento después de un poco de práctica, especialmente cuando tu equipo se enfrenta tan solo a un portero. Sin embargo, para depurar de verdad las habilidades que acabas de adquirir, necesitarías ponerlas a prueba en un partido de competición. No obstante, es más sencillo si lo haces contra un amigo con un nivel de habilidad similar, especialmente cuando quieres probar nuevos trucos y regates. La IA de Teamvision suele centrarse en el balón, no en el jugador, y es difícil engañarla con filigranas.



Paso 5: siente el clamor del público.

Con tu mejorada habilidad a balón parado, juegas un partido y te alzas con una reñida victoria gracias a un gol de córner en el último minuto. Sin embargo, los expertos imaginarios que analizan tu juego en PES (no lo niegues, tú también los oyes) se sienten consternados por tu pobre planteamiento, por la falta de movilidad en el centro del campo, por la escasez de creatividad y por tus lagunas defensivas. Es el momento de volver al primer paso, pero habrás añadido una habilidad vital en tu repertorio. Confía en nosotros: pronto verás que todo mejora.



- INTRODUCCIÓN
- MANUAL DEL ENTRENADOR
- TÁCTICA Y ESTRATEGIA
- LIGA MASTER
- EQUIPOS Y JUGADORES
- EXTRAS
- ÍNDICE
- USO DE LA GUÍA
- DVD DEL ENTRENADOR
- FUNDAMENTOS

Centros

MOVIMIENTOS RELACIONADOS

MOVIMIENTO	COMANDO	CONSEJOS DE EJECUCIÓN	CONSEJOS GENERALES	HABILIDADES DE LOS JUGADORES
Centro largo	↔ + botón de pase largo	Este tipo de centro es el más potente, y suele enviarse hacia el segundo palo.	Ten en cuenta en todo momento el pie bueno del jugador (y, si quieres profundizar, sus puntuaciones en Frecuencia pie malo y Precisión pie malo) antes de enviar un centro. Con algunos jugadores, es recomendable hacer que centren siempre con su pie bueno, pues son muy imprecisos cuando lo hacen con el pie malo.	Agilidad, Precisión pase largo, Velocidad pase largo, Trabajo en equipo, Pase, Constructor del juego
Centro medio	↔ + botón de pase largo x2	Este segundo tipo de centro básico se envía con menos potencia y altura, y se emplea para asistir a los jugadores que estén en el primer palo, o para bombear el balón hacia el área de penalti para posibles desvíos a puerta. Su trayectoria y velocidad hacen que sea fácil de interceptar, pero sirve para preparar disparos y cabezazos espectaculares.	Véase "Centro largo".	Agilidad, Precisión pase largo, Velocidad pase largo, Trabajo en equipo, Pase, Constructor del juego
Centro con arco alto	Mantén el botón de controles especiales y pulsa ↔ + botón de pase largo o ↔ + botón de pase largo x2	Como con los pases largos, si pulsas el botón de controles especiales harás que los centros largos y medios suban más, pero a costa de perder velocidad. A los defensas les costará más cortar estos centros, ya que tendrán que despejarlos de cabeza, algo muy peligroso si cuentas con un delantero de gran estatura que vaya bien por alto. Si los centrales de tu rival son mucho más altos que tus delanteros, no conviene utilizar este tipo de centros.	Como los centros con arco alto son más lentos, su eficacia es menor a la hora de alcanzar a un jugador en movimiento. Si se envían cerca del portero, no le costará atrapar el balón o despejarlo de puños.	Agilidad, Precisión pase largo, Velocidad pase largo, Trabajo en equipo, Pase, Constructor del juego
Centro bajo	↔ + botón de pase largo x3	El centro bajo, enviado a ras de suelo a gran velocidad, es más difícil de dirigir que los otros centros. Sin embargo, es muy útil durante los contraataques, cuando un jugador intenta superar a la defensa y llegar hasta el área para asistir a un delantero que llega en carrera.	Aunque puede ser útil si ves a un jugador desmarcado en el primer palo, el centro bajo no suele ser provechoso si la defensa rival ya está colocada.	Agilidad, Precisión pase corto, Velocidad pase corto, Trabajo en equipo, Pase, Constructor del juego
Centro bajo rápido	↔ en la dirección del movimiento + botón de pase (o botón de pase en profundidad) cuando estés muy cerca de la línea de banda y frente a ella en campo contrario	Este movimiento solo se puede llevar a cabo dentro de la zona de "centro automático" a ambos lados del área de penalti del rival; además tienes que estar frente a la línea de gol. La velocidad y la trayectoria predecible de este centro "camuflado" hacen que sea muy peligroso. Se realiza al instante, con lo que se minimiza la posibilidad de que su receptor se mueva, y siempre se juega de cara a portería.	Ten cuidado: este tipo de centro puede convertirse en un pase inesperado si hay un compañero muy cerca de tu jugador.	Velocidad pase corto
Centro automático	Botón de cambio de jugador + botón de pase largo + ↔	Este comando hace que un jugador centre el balón desde cualquier posición junto a la banda, y es el método principal para centrar si prefieres el uso del modo de pase largo de tipo 4 ó 5. Se puede combinar con todas las variaciones de centros estándar (pulsación doble, pulsación triple, botón de controles especiales), aunque mantener simultáneamente el botón de cambio de jugador puede resultar complicado al principio. Sin embargo, también sirve para lanzar el balón hacia los delanteros desde cualquier posición del campo, independientemente del modo de pase largo que emplees.	El centro automático es un tipo de despeje muy eficaz cuando se ejecuta en tu campo. También sirve como comando preciso para enviar "balones en largo" si quieres lanzar el balón hacia un hombre de referencia que esté en campo contrario.	Agilidad, Precisión pase largo, Velocidad pase largo, Trabajo en equipo, Pase, Constructor del juego

APUNTAR LOS CENTROS DVD

Aunque se trata de un sistema que depende del contexto y de diversos factores y variables, es muy sencillo familiarizarse con el proceso de dirigir centros "automáticos" (es decir, los jugadores con el **botón de pase largo** que tienen lugar de inmediato). Para empezar, hay que tener en cuenta que los centros automáticos van dirigidos a ciertos jugadores, no a secciones del campo. Por lo tanto, asumiendo que el jugador realiza un centro desde la parte inferior derecha del campo, deberías pulsar ↔ para llegar a un jugador en el segundo palo, ↔ para llegar a un jugador en el centro del área de penalti o cerca del primer palo, y ↔ para jugar el balón hacia un compañero que esté dentro del área de penalti o en las inmediaciones. Echa un vistazo a la imagen comentada para ver cómo funciona.



La calidad de un centro depende de las siguientes variables:

- Las puntuaciones de Precisión pase largo, Velocidad pase largo y Agilidad del jugador, más la habilidad especial Pase. Trabajo en equipo también influye.
- La velocidad a la que se mueve el jugador, su orientación y su posición en el campo. Como con otros tipos de pase, si un jugador tiene que girarse para jugar el balón, la precisión y la velocidad se verán reducidas.
- La fuerza relativa del pie con el que golpea el balón, así que las puntuaciones de Precisión pie malo y Frecuencia pie malo también influyen. Un disparo realizado con el pie malo, por lo general, será menos preciso.
- La distribución de jugadores en el área. Por ejemplo, si los delanteros están junto al portero, por lo general el guardameta atrapará los balones que envíes al área. Si no hay nadie en buena posición, tal vez convenga eludir a algún marcador y esperar a que los jugadores consigan una posición mejor.
- La cercanía de un marcador. Si un rival le tira de la camiseta a tu jugador, por ejemplo, influirá en la velocidad y la precisión del centro.

Ten en cuenta que el pie usado por tu jugador para golpear el balón determinará el efecto, y si el centro sale cerrado o abierto. Los centros cerrados son más eficaces si quieres que alcancen a los jugadores que rondan la línea de gol, mientras que los abiertos son mejores para llegar hasta los jugadores que están fuera del área pequeña, que se internan en el área o que están fuera del área de penalti. También hay que

destacar que conviene enviar algo adelantados los centros dirigidos a los jugadores en carrera, así que procura tenerlo en cuenta.

¿Desconcertado? No tienes por qué. Usa el modo Entrenamiento para practicar y verás que todo acaba teniendo sentido, aunque tardarás un tiempo en dominar el arte de enviar el mejor centro posible...

CENTROS ESPECIALES DVD

Aunque los tipos "tradicionales" de centros sirven para casi todas las situaciones, también hay otras técnicas para asistir a tus compañeros.

USAR LOS PASES MANUALES PARA CENTRAR

Un pase manual puede servir para enviar un centro de precisión hacia un compañero que ocupa una posición específica, o para centrar el balón con una trayectoria clara. Por supuesto, no podrás jugar el balón

con los mismos ángulos que con un centro "automático", pero tendrás control absoluto sobre la velocidad y la altura del balón. A medida que vayas asimilando cuándo es adecuado, este tipo de centro se irá convirtiendo en una gran baza ofensiva. Es especialmente eficaz cuando tengas que enviar el balón a un compañero que esté en el lado opuesto del área de penalti, algo que suele ser más aleatorio cuando se intenta por otros medios.

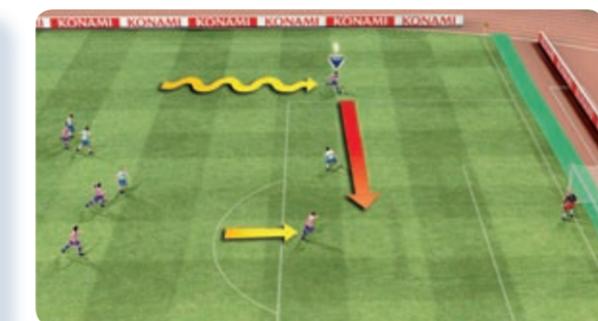


USAR PASES EN PROFUNDIDAD POR ALTO COMO CENTROS

Cuando tu jugador esté cerca del área pequeña y ninguno de sus compañeros esté en fuera de juego, un pase en profundidad por alto puede sustituir con eficacia a un centro. Si se realiza correctamente, puedes elevar el balón por encima del portero y de los defensas. Sin embargo, ten en cuenta que esto solo funciona cuando estás bien metido en el área; los pases en profundidad jugados desde fuera del área son lentos, y se interceptan con facilidad.

EL CENTRO BAJO RÁPIDO

Cuando tu jugador esté dentro de la zona de "centro automático" y frente a la línea de gol, este tipo de centro es muy veloz y sorprendentemente preciso. Como es casi instantáneo, suele coger desprevenidos a los rivales humanos, y es ideal para culminar contraataques rápidos cuando veas a un compañero desmarcado listo para rematar a puerta. Evidentemente, resulta menos útil si el área de penalti está atestada.



Tiros

MOVIMIENTOS RELACIONADOS

MOVIMIENTO	COMANDO	CONSEJOS DE EJECUCIÓN	CONSEJOS GENERALES	HABILIDADES DE LOS JUGADORES
Disparo	Botón de disparo hasta que la barra de potencia alcance el nivel deseado, y ↔ para apuntar	El tiempo que pulses el botón influye en la altura y la potencia del disparo, aunque la precisión y la ejecución también se ven afectadas por la orientación del jugador, su habilidad a la hora de disparar, la cercanía de un marcador, la posición del balón y el pie empleado. Por lo general, bastará con un toque breve para lanzar un disparo raso dentro del área de penalti. Para los disparos más largos, lo más importante es no excederse al pulsar el botón. Es mejor obligar al portero a desviar a saque de esquina que pasarse y hacer que el balón salga por encima del larguero.	Para los disparos al primer toque, como los cabezazos, las voleas, las chilenas o los toques con la puntera, se aplican normas distintas. Si quieres más datos, consulta "Disparos y cabezazos al primer toque".	Ataque, Estabilidad, Agilidad, Precisión de disparo, Potencia de disparo, Técnica de disparo, Efecto, Habilidad goleadora, Habilidad goleadora 1 a 1, Disparos medios

- INTRODUCCIÓN
- MANUAL DEL ENTRENADOR
- TÁCTICA Y ESTRATEGIA
- LIGA MASTER
- EQUIPOS Y JUGADORES
- EXTRAS
- ÍNDICE

- ÍNDICE DE MOVIMIENTOS
- DEFENSA
- PORTEROS
- CONTROL DEL BALÓN
- REGATES BÁSICOS
- PASES
- CENTROS
- TIROS
- S. DE ESQUINA Y BANDA
- TIROS LIBRES (ATAQUE)
- TIROS LIBRES (DEFENSA)
- PENALTIS
- MOVIMIENTO SIN BALÓN
- TRUCOS Y TÉCNICAS

Saques de falta (ataque)

MOVIMIENTOS RELACIONADOS

MOVIMIENTO	COMANDO
Falta rápida	Botón de pase + cuando el jugador ponga el balón sobre el lugar de saque de la falta
Disparo dirigido	o
Disparo normal	Botón de disparo
Disparo recto	Botón de disparo + botón de pase en profundidad cuando aparezca en pantalla la barra de potencia
Disparo potente	Botón de disparo +
Disparo muy potente	Botón de disparo + + botón de pase en profundidad cuando aparezca la barra de potencia
Disparo descendente	Botón de disparo + botón de pase cuando aparezca la barra de potencia
Disparo débil	Botón de disparo +
Disparo muy débil	Botón de disparo + + botón de pase cuando aparezca la barra de potencia
Disparo especial 1	Botón de disparo + + botón de pase en profundidad cuando aparezca la barra de potencia
Disparo especial 2	Botón de disparo + + botón de pase cuando aparezca la barra de potencia
Con efecto	o cuando aparezca la barra de potencia
Cambiar dirección de disparo	Después de elegir una dirección con o , pulsa el botón de cambio de jugador para ajustar a la izquierda o el botón de sprint para ajustar a la derecha
Centro/Pase largo	Botón de pase largo
Pase largo (arco alto)	Botón de controles especiales + Botón de pase largo
Raso	Botón de pase largo +
Pase corto	Botón de pase
Pase en profundidad	Botón de pase en profundidad
Pase manual	Mantén el en la dirección necesaria, luego pulsa el botón de pase manual
Añadir lanzador 2	Mantén el botón de cambio de jugador más el botón de sprint
El lanzador 2 hace un pase largo	Mantén pulsado el botón de cambio de jugador mientras realizas un pase largo con el botón de pase largo
El lanzador 2 toca en corto para el lanzador 1	Mantén pulsado el botón de cambio de jugador y pulsa el botón de pase
El lanzador 2 realiza el disparo	Mantén el botón de cambio de jugador mientras realizas el disparo con el botón de disparo



ELEGIR UN LANZADOR

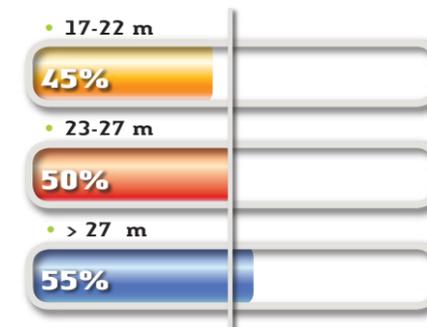
En los disparos a puerta, Precisión en saque de falta, Potencia de disparo, Precisión de disparo y Efecto son básicos. Aunque es fácil entender la importancia de los tres primeros, no presupongas que el atributo Efecto solo influye en el movimiento a izquierda o derecha del balón, ya que también dicta si el jugador es capaz de hacer que el balón descienda una vez que supera la barrera.

Ten en cuenta siempre el pie dominante del jugador al tirar a puerta. Los jugadores diestros tiran el balón con rosca hacia la izquierda, y viceversa; en la dirección opuesta, hasta los mejores lanzadores de falta tendrán problemas para dar efecto al balón. La excepción es cuando un jugador coge mucha carrerilla, como Roberto Carlos: esos futbolistas pueden tirar con los dos efectos.

- **LA BARRERA:** busca puntos débiles en la barrera defensiva antes de dirigir el disparo. Si ves a un jugador bajito en el centro, a lo mejor consigues colar un disparo potente por encima de su cabeza. Si la barrera está repleta de defensas imponentes, tal vez tengas que llenar la barra de potencia algo más de lo habitual. Si tu rival suele ordenar a la barrera que salte en las faltas, plantéate a la posibilidad de lanzar un disparo raso si estás a una distancia de entre 17 y 20 metros de la portería. Apunta a la esquina de la portería tras la barrera, mantén el y pulsa brevemente el **botón de disparo**.

- **CÓMO DAR EFECTO:** puedes aplicar efecto a cualquier saque de falta. Por ejemplo, si quieres lanzar un disparo potente con efecto a la izquierda, tienes que mantener el . Si quieres lanzar un disparo débil con una trayectoria elevada y aplicar efecto a la derecha, mantén el . Por último, si quieres lanzar un disparo normal con efecto, mantén o cuando aparezca la barra de potencia.

- **BARRA DE POTENCIA:** a los recién llegados a Pro Evo, comprender el mejor modo de llenar la barra de potencia de los saques de falta antes de soltar el botón es un misterio impenetrable. En realidad, es muy sencillo. Para casi todos los tiros a puerta, suele ser en la marca del 50%. Si estás más cerca de la portería, debería ser un poco por debajo de ese nivel: si disparas desde lejos, algo por encima. Estas pautas generales se aplican a todos los jugadores. La potencia del disparo no queda definida hasta que el jugador golpee el balón. Si dejaste de pulsar el primer botón antes de tiempo, puedes volver a llenar la barra con un toque muy breve en el **botón de disparo**.



- **TIPOS DE DISPAROS DIRECTOS:** la tabla adjunta incluye un resumen de todos los tipos de saques de falta directos. En las columnas de la parte de derecha verás una serie de barras que indican si es más adecuado tirar con efecto o emplear la potencia (o las dos cosas). También verás la distancia óptima que sugerimos para cada tipo. Por supuesto, no es más que una guía, y no sirve de sustituto para la experiencia de primera mano. No podemos tener en cuenta las distintas habilidades de todos los posibles lanzadores de PES 2008, así que te recomendamos que utilices el modo Entrenamiento con tus equipos favoritos. Nos sorprende la cantidad de jugadores de PES avergonzados por su torpeza con los saques de falta, pero que se niegan a entrenar y no se percatan de lo importante que es este aspecto del juego. Créenos: con solo media hora de entrenamiento, notarás la diferencia.

Nº	TIPO DE SAQUE DE FALTA	BOTÓN DE DISPARO + ...	DISTANCIA A LA PORTERÍA	CARACTERÍSTICAS
1	Disparo muy débil	+ botón de pase	17 - 20 metros	Curva Potencia de disparo
2	Disparo débil		17 - 22 metros	Curva Potencia de disparo
3	Disparo descendente	Botón de pase	23 - 26 metros	Curva Potencia de disparo
4	Disparo normal	-	23 - 28 metros	Curva Potencia de disparo
5	Disparo recto	Botón de pase en profundidad	26 - 30 metros	Curva Potencia de disparo
6	Disparo potente		26 - 30 metros	Curva Potencia de disparo
7	Disparo muy potente	+ botón de pase en profundidad	28 - 35 metros	Curva Potencia de disparo
8	Disparo especial 1	+ botón de pase en profundidad	23 - 28 metros	Curva Potencia de disparo
9	Disparo especial 2	+ botón de pase	28 metros	Curva Potencia de disparo

DISPAROS DIRECTOS

El modo Entrenamiento tiene una opción de Saque de falta, que te permitirá practicarlos desde cualquier posición del campo. Te recomendamos que aproveches esta función y leas los consejos siguientes para entender cómo funciona el sistema.

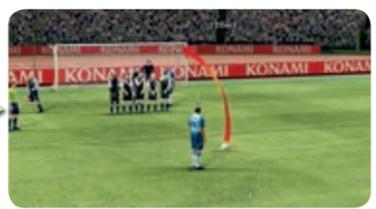
- **APUNTAR:** usa el y el para dirigir el disparo. Si necesitas una referencia para calcular el centro exacto de la pantalla, mira el número que aparece para indicar la distancia hasta la portería y luego dibuja una línea imaginaria desde ella (Fig. 1). Una vez que hayas elegido el objetivo, tienes que decidir si quieres tirar con efecto. Si es así, tendrás que ajustar el objetivo a la izquierda o a la derecha para tener en cuenta el posible efecto. Si tu jugador tiene un Efecto alto, tendrás que mover más el objetivo (Fig. 2). Además, ten en consideración cuál es el pie bueno del jugador. Para lanzar faltas con efecto, deberías utilizar el interior del pie dominante del jugador. Usa a un jugador diestro para tirar con efecto a la izquierda y viceversa para un jugador zurdo (Fig. 3).

- **DISTANCIA:** luego has de decidir la potencia del chut, según la distancia que hay hasta la portería. La tabla del comando de saque de falta ofrece consejos generales, pero también deberás tener en cuenta los atributos Potencia de disparo y Efecto.

- **SELECCIONAR LANZADOR:** la distancia hasta la portería también sugerirá qué jugador es el más adecuado para lanzar la falta. Aunque la puntuación de Precisión en saque de falta es la más importante, Potencia de disparo y Efecto suelen influir en distintas situaciones. Cuanto más lejos estés de la portería, menos útil será Efecto, ya que los disparos con efecto son mucho menos potentes. De 17 a 28 metros conviene elegir a un jugador con Efecto alto, ya que intentarás elevar el balón sobre la barrera para meterlo en la escuadra. Si le pegas al balón entre 28 y 35 metros, es más adecuado un disparo recto de un jugador que tenga una puntuación impresionante en Potencia de disparo.

OTROS SAQUES DE FALTA

Si tu equipo no tiene un experto en jugadas a balón parado, es una pérdida de tiempo que tires a puerta con un jugador poco versado en los saques de falta. Sin embargo, los tiros a puerta realizados después de que un segundo lanzador toque el balón son una gran alternativa. Planifica la maniobra y ten en cuenta la dirección del toque al balón. Por ejemplo, si el segundo lanzador toca el balón hacia el lado "débil" del lanzador de la falta, la trayectoria del disparo será alta y con efecto, como puede verse en las imágenes adjuntas.



01

02

03

- INTRODUCCIÓN
- MANUAL DEL ENTRENADOR
- TÁCTICA Y ESTRATEGIA
- LIGA MASTER
- EQUIPOS Y JUGADORES
- EXTRAS
- ÍNDICE
- ÍNDICE DE MOVIMIENTOS
- DEFENSA
- PORTEROS
- CONTROL DEL BALÓN
- REGATES BÁSICOS
- PASES
- CENTROS
- TIROS
- S. DE ESQUINA Y BANDA
- TIROS LIBRES (ATAQUE)
- TIROS LIBRES (DEFENSA)
- PENALTIS
- MOVIMIENTO SIN BALÓN
- TROCOS Y TÉCNICAS

Instrucciones para el equipo

NIVEL DE ATAQUE/DEFENSA

Los indicadores de Ataque/Defensa están situados en la parte inferior de la pantalla durante todos los partidos y muestran la "mentalidad" de ambos equipos (Fig. 1). Por defecto, la IA del juego asume el control si está seleccionado el ajuste Semiautomático, pero te recomendamos que elijas la opción Manual en cuanto te sientas cómodo para hacerlo. Para cambiarlo, accede a la opción Establecer tácticas, y después entra en el menú Soporte en el mando. Con un poco de práctica se convertirá en algo instintivo ajustar el nivel de Ataque/Defensa durante un partido. Los beneficios de tener un control total pronto quedarán patentes.



01

El problema con las otras opciones, en las que la IA tiene un cierto grado de control (o un control total) sobre el instinto atacante o defensivo de tus jugadores, es que a menudo puede entrar en conflicto con lo que intentas conseguir en un momento dado. Si intentas elaborar el juego sacando el balón desde la defensa, un ajuste "defensivo" verde puede hacer que tus jugadores sean reticentes a adelantar sus posiciones. Como consecuencia, puedes perder la posesión porque no tienes opciones de pase.

En principio, los ajustes para lanzarse en bloque al ataque o para defender deberían reservarse para circunstancias muy específicas: cuando necesites desesperadamente marcar un gol y cuando intentes conservar una ventaja (o incluso un empate) a toda costa. Incluso entonces, deberías pensártelo dos veces antes de usarlo a la ligera. Ambos ajustes pueden hacer que los miembros de tu equipo abandonen sus posiciones, lo cual podría ser confuso y, lo que es peor, contraproducente.

Siempre deberías tener en mente que si cambias el nivel de Ataque/Defensa durante un partido a menudo se anulan las instrucciones individuales que has establecido para los jugadores en la pantalla de Ajuste de alineación. Si cambias a un nivel "atacante", todo tu equipo se lanzará al ataque, incluso aunque lo hayas configurado para defender; de modo similar, el nivel "defensivo" hará que tu equipo se repliegue sin miramientos y que reprima sus instintos atacantes.

AJUSTES DEL NIVEL DE ATAQUE/DEFENSA



ESTRATEGIAS MANUALES

Las estrategias manuales te permiten realizar cambios tácticos predefinidos de manera inmediata durante un partido. Sin embargo, la mayoría de los jugadores de PES suelen pasarlas por alto, porque quizás consideran que es una complicación innecesaria o que es demasiado enrevesado. La realidad es que es muy sencillo asignar estrategias a los botones del mando y comenzar a experimentar. La verdadera dificultad reside en saber *cuándo* usarlas, no cómo.

Puedes asignar un total de cuatro estrategias manuales a los **botones de pase, pase largo, disparo y pase en profundidad** en la sección de "Cambiar estrategia" del menú Establecer tácticas (Fig. 2). Durante un partido, las estrategias manuales activas aparecerán en la parte inferior izquierda (Fig. 3) o inferior derecha de la pantalla, dependiendo de si juegas como local o como visitante.



02



03

ESTRATEGIA	DESCRIPCIÓN	FORTALEZAS	DEBILIDADES
Sin estrategia	No tiene efecto en el rendimiento de tu equipo y puedes aplicarla a los espacios que deseas que permanezcan "vacíos".	N/D	N/D
Ataque central	Todos los jugadores de ataque (centrocampistas y delanteros) se desplazarán a posiciones más centradas, haciendo que la formación se estreche.	Resulta útil si deseas superar numéricamente a tu rival en el centro del campo.	Te deja vulnerable ante los ataques por las bandas.
Ataque por la derecha	Los jugadores de la banda derecha se desdoblaron con frecuencia. Por ejemplo, un carrilero realizará desmarques habitualmente para ayudar a un centrocampista de banda o a un extremo. Toda la formación en conjunto se moverá ligeramente hacia la derecha, a menos que lo compenses activando a la vez la estrategia Ataque por la izquierda.	Genial para atacar por las bandas.	Puede ser agotador para los carrileros o para los extremos y con frecuencia te dejará expuesto en defensa.
Ataque por la izquierda	Funciona exactamente igual que el Ataque por la derecha, pero por la banda izquierda del campo. Activa las dos si quieres que tu equipo realice frecuentes ataques por las bandas.	Genial para atacar por las bandas.	Puede ser agotador para los carrileros o para los extremos y con frecuencia puede dejarte en inferioridad numérica en defensa.
Ataque por la otra banda	Si activas esta estrategia, los centrocampistas de banda, los extremos, los carrileros y los laterales se pegarán a la banda en vez de moverse por el centro del campo, incluso cuando el juego se desarrolle en la banda contraria. Solamente se activa cuando tu equipo tiene la posesión del balón.	Ayuda a que tu equipo mantenga una formación abierta en todo momento, ofreciéndote en teoría más oportunidades en ataque. También implica que puedes realizar frecuentes cambios de orientación, "abriendo" el juego para confundir al rival.	Puede dejarte en inferioridad numérica en el centro del campo y puede abrir espacios que podrían provocar un contraataque. Los extremos y los centrocampistas de banda también se mostrarán menos propensos a realizar desmarques hacia el área de penalti.
Cambiar bandas	Cuando actives esta estrategia, los centrocampistas de banda/extremos y los delanteros de tu equipo (dependiendo de la formación empleada) intercambiarán con frecuencia sus posiciones, moviéndose de izquierda a derecha (y viceversa).	Puedes usarlo para confundir al rival cuando intente realizar marcajes al hombre sobre un extremo o un delantero, y añade un elemento de sorpresa: ¿qué jugador aparecerá, dónde y cuándo?	Durante el tiempo que tardan los jugadores para intercambiar ambas posiciones (particularmente los VOL y los EX) se encontrarán en posiciones más centradas, dejándote sin opciones de pase en cada banda. También provoca que tu formación sea menos predecible durante un ataque, lo que puede desbaratar tus opciones de pase.
Intercambio de DC	Cuando seleccionas esta estrategia tendrás que seleccionar a un defensa central. Cuando se actives durante un partido, el central designado se adelantará para unirse al centro del campo e incluso atacar cuando tengas la posesión. Volverá a su posición defensiva cuando pierdas el balón.	Si dominas el juego y realmente necesitas marcar un gol (cuando intentas remontar una diferencia de un gol en contra en los minutos finales del partido, por ejemplo, o cuando intentas marcar frente a un rival más débil) incorporar un defensa al ataque puede añadir una nueva dimensión ofensiva.	Te deja extremadamente vulnerable a los contraataques. Si lo usas constantemente, conseguirás que el central quede exhausto en muy poco tiempo (30 minutos podrían ser suficientes para agotarlo). También afecta a la resistencia de los jugadores cercanos (un carrilero, por ejemplo), ya que tendrán que cubrir mayores distancias.
Presión	El efecto de esta estrategia es bastante sutil y solamente se aplica cuando tu equipo no tiene la posesión del balón. Cuando está activada, un jugador se moverá lentamente hacia el rival que tenga el balón en sus pies cuando se encuentre cerca de él.	Podrás cerrar espacios con mayor facilidad si lo usas junto a la orden Pedir ayuda (botón de disparo).	Cuando está activa, observarás que los jugadores (en especial los delanteros) retrasan sus posiciones, lo cual puede dificultar los ataques cuando recuperes la posesión.
Contraataque	Los jugadores atacantes (delanteros, segundos delanteros y extremos) permanecerán en posiciones adelantadas.	Te permite sorprender al rival con rápidos contraataques.	Si tus jugadores atacantes permanecen adelantados, será más difícil defender durante los periodos de presión sostenida.
Fuera de juego	Es una estrategia exclusiva que requiere mucha práctica antes de poder usarla eficazmente en partidos de competición. Poco después de activarla tu línea defensiva se adelantará para intentar coger en fuera de juego a los atacantes del rival. La estrategia se desactiva inmediatamente después.	Si estás preparado para practicar, y tienes una línea defensiva fiable, puedes usarla para coger al rival en fuera de juego activándola justo antes de que intenten un pase en profundidad.	Si te equivocas en el momento de la ejecución, puedes poner en bandeja al rival una ocasión de gol. Se trata de una estrategia de nivel experto que solamente deberías intentar si confías lo suficiente en tus habilidades.
Plan estrategia A	Se activará el Plan estrategia A, que reemplazará tus tácticas predeterminadas para el partido.	Te permite cambiar inmediatamente tus tácticas.	Si cambias a una formación radicalmente diferente, lo mejor es realizar el cambio justo antes de que el balón salga fuera en un saque de banda (o similar), en vez de hacer que tus jugadores ajusten sus posiciones cuando el balón está en juego.
Plan estrategia B	Activa el Plan estrategia B. Si el Plan estrategia A y el Plan estrategia B están activos a la vez, el Plan estrategia A tiene prioridad.	Consulta Plan estrategia A.	Consulta Plan estrategia A.

ESTRATEGIA DEL EQUIPO

Hay dos ajustes específicos del equipo que puedes configurar en el menú de Estrategia del equipo (Fig. 4), y que tienen una influencia muy significativa en el comportamiento de tus defensas (y, en consecuencia, en el de todo el equipo).

LÍNEA DEFENSIVA

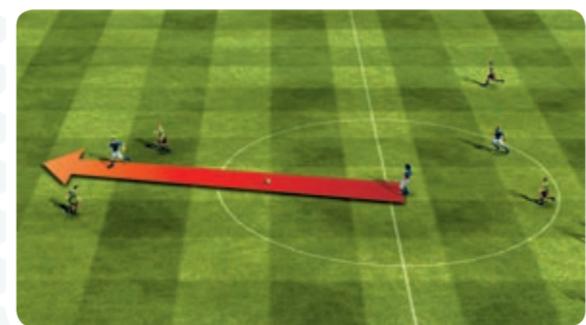
Puedes hacer que la defensa defienda desde una posición retrasada (C), o adelantada (A), o en un punto intermedio entre ambas (B).

C: si la línea defensiva está muy atrasada, es menos probable que el rival supere tu línea defensiva (con el balón en sus pies o corriendo para alcanzar pases en profundidad o pases en largo) y se plante ante tu portería con una clara ocasión de gol. Sin embargo, esto también implica que existirá un mayor espacio entre la línea defensiva y la del centro del campo. El rival puede aprovecharse de ello (en especial los segundos delanteros y los centrocampistas atacantes). También puede provocar situaciones en las que tu equipo se vea incapaz de superar la línea divisoria y no pueda salir de su propio campo.

A: si la línea defensiva actúa desde una posición mucho más adelantada, podrás minimizar el espacio entre la defensa y el centro del campo, reduciendo los espacios a los jugadores creativos del rival (centrocampistas atacantes, delanteros y segundos delanteros). También hace que toda la formación se adelante, lo cual puede ayudarte a desarrollar un estilo más atacante. Sin embargo, existe un peligro constante de que los jugadores rivales más veloces (en especial los extremos y los delanteros) consigan superar la defensa y plantarse solos ante el portero (Fig. 5).



04



05

Desbloqueables

Pro Evolution Soccer 2008 cuenta con siete equipos "clásicos" desbloqueables y trece grupos de jugadores ocultos que se consiguen al ganar ciertas competiciones. En las siguientes tablas se explica lo que tienes que hacer para obtenerlos.



GALERÍA

La Galería de PES 2008 te permite ver las repeticiones guardadas, editar la lista de canciones o estudiar el menú del Historial. Esta última opción es una amplia recopilación de estadísticas, como los logros en las distintas competiciones, los goles marcados, las faltas, los minutos jugados y muchos datos más. Los usuarios de Xbox 360 verán que resulta útil para ver lo que les falta para desbloquear ciertos logros.

EQUIPOS CLÁSICOS

EQUIPO	REQUISITO	NIVEL DE DIFICULTAD
Inglatera clásica	Ganar la Copa Internacional con Inglaterra	Principiante – Destacado
Francia clásica	Ganar la Copa Internacional con Francia	Principiante – Destacado
Alemania clásica	Ganar la Copa Internacional con Alemania	Principiante – Destacado
Italia clásica	Ganar la Copa Internacional con Italia	Principiante – Destacado
Holanda clásica	Ganar la Copa Internacional con Holanda	Principiante – Destacado
Argentina clásica	Ganar la Copa Internacional con Argentina	Principiante – Destacado
Brasil clásica	Ganar la Copa Internacional con Brasil	Principiante – Destacado

JUGADORES OCULTOS

JUGADORES	MODO DE JUEGO	REQUISITO
Grupo 1	Liga Máster	Ganar el título de la Liga D1
Grupo 2	Liga Máster	Ganar la Copa D1
Grupo 3	Liga Máster	Ganar el Campeonato de Europa
Grupo 4	Liga Máster	Ganar la Copa Máster de Europa
Grupo 5	Liga	Ganar el título de la Liga Inglesa
Grupo 6	Liga	Ganar el título de la Liga 1
Grupo 7	Liga	Ganar el título de la Serie A
Grupo 8	Liga	Ganar el título de la Eredivisie
Grupo 9	Liga	Ganar el título de la Liga Española
Grupo 10	Copa	Ganar el título de la Copa de Europa
Grupo 11	Copa	Ganar el título de la Copa de África
Grupo 12	Copa	Ganar el título de la Copa de América
Grupo 13	Copa	Ganar el título de la Copa de Asia-Oceania



CREAR EQUIPO A LA MEDIDA

Si la liga en la que juega tu equipo favorito no está presente en PES 2008, no te preocupes. El equipo de desarrollo de Pro Evo ha incluido 18 equipos "en blanco" en el menú de Otras ligas C (Fig. 2) que puedes editar como prefieras. Podría parecer una tarea ardua, pero basta con que te dediques a buscar e introducir datos un lánguido sábado para crear tu competición nacional de liga preferida. Consulta el manual del usuario para obtener más información.



02

REGISTRAR JUGADORES: EQUIPOS DE CLUB

- 1: En el menú principal del modo Editar, selecciona "Equipos", luego "Registrar jugador", y después elige el equipo pertinente.
- 2: Selecciona al equipo de destino del jugador y luego elige "Añadir". Elige al jugador que quieras registrar de una selección nacional, equipo de club o de entre las listas de Jugador editado o Libre (estas dos últimas pueden encontrarse en el menú Otros). Si un jugador está en las filas de un club, debes traspasarlo desde éste, no puedes elegirlo en su selección nacional.
- 3: Ahora selecciona el equipo al que quieres traspasarlo, y pulsa el **botón de pase** para confirmar. Este cambio estará activo en la mayoría de los modos de juego, pero no se aplicará en las partidas en línea ni en competiciones de copa, liga o de la Liga Máster guardadas anteriormente. Cada equipo puede tener un máximo de 32 jugadores. Si el club objetivo ya ha alcanzado el número máximo de jugadores, primero debes quitar a algún jugador del equipo.

QUITAR JUGADORES DE EQUIPOS DE CLUB

- 1: En el menú principal del modo Editar, selecciona "Equipos", luego "Registrar jugador", y después elige el equipo pertinente.
- 2: Elige al jugador que deseas quitar del equipo, y luego pulsa el **botón de pase en profundidad**. Los jugadores de la base de datos de PES 2008 se moverán a la lista de Libre, mientras que tus creaciones originales volverán a la lista de Jugador editado.

Modo Editar

En PES 2008 resulta sencillo crear o editar equipos y jugadores, y podrás guiarte con sus intuitivos menús y las explicaciones que aparecen en pantalla. Además, la compatibilidad con las cámaras "PLAYSTATION®Eye" y "Xbox LIVE Vision" permite importar rasgos faciales y logotipos de clubes si eres muy detallista. Por desgracia, no disponemos de espacio para analizar todas las funciones del modo Editar. Sin embargo, hemos incluido una guía para registrar jugadores en los equipos, con el fin de que los principiantes puedan mantener actualizados sus conjuntos.



01

REGISTRAR JUGADORES: SELECCIONES NACIONALES

- 1: En el menú principal del modo Editar, selecciona "Equipos", luego "Registrar jugador", y después elige la selección pertinente.
- 2: Selecciona al jugador que quieres sustituir.
- 3: Desde el menú que aparece en la parte derecha de la pantalla, elige al nuevo jugador (Fig. 1). Todos ellos tendrán la nacionalidad del jugador que has elegido; no se te permite situar a un alemán en la selección nacional portuguesa, por ejemplo.
- 4: Finalmente, confirma tu decisión. Este cambio estará activo en la mayoría de los modos de juego, pero no se aplicará a las partidas en línea ni en competiciones de copa, liga o de Liga Máster guardadas anteriormente. Si un jugador eliminado de una selección nacional no juega en ningún club, lo encontrarás más adelante en el menú "Otros".

Guía de estadios

Todo el mundo tiene sus estadios preferidos de Pro Evo, campos en los que uno se siente "a gusto" y en los que siempre es un placer jugar. Por el contrario, es comprensible que haya ciertos estadios en los que te sientes más incómodo. A veces te irritará cierto estadio porque las sombras de la grada te distraen al jugar por las bandas.

Se trata de un aspecto completamente subjetivo, por supuesto, pero los jugadores de PES (como bien sabemos y agradecemos) pueden ser muy quisquillosos con el campo elegido. La siguiente visita virtual por los 15 estadios de Pro Evolution Soccer 2008 te ayudará a elegir tus estadios preferidos.



Konami Stadium



Estádio da Luzii



Estádio Dragon



Estádio José de Alvalade



Bristol Mary Stadium



Ville Marie Stadium



Mohamed Lewis Stadium



Antlion Colosseum



Teatro Blanco



Orange Arena



Catalonia Stadium



Santiago Bernabéu



Stadio Olimpico



San Siro



Stade Louis II

SELECCIÓN DEL CÉSPED

Gracias a un nuevo y esperado elemento, ya puedes elegir el tipo de césped empleado en cada estadio antes de los partidos de exhibición.



En rejilla



En rejilla (diagonal)



Circular



Sin motivo