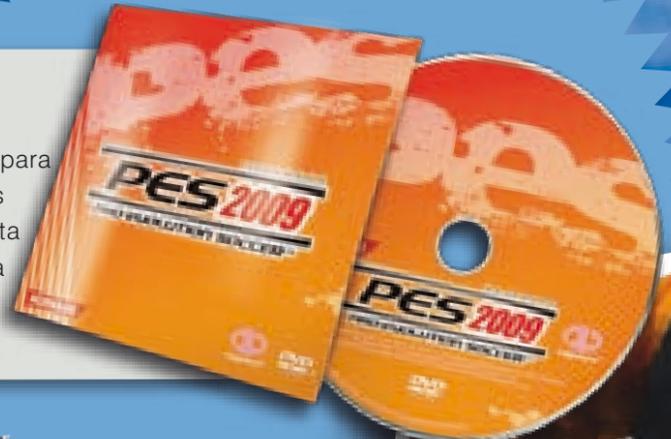


USO DEL DVD DEL ENTRENADOR

No hay ninguna razón por la que no puedas ver todo seguido el nuevo DVD del entrenador que este año acompaña a la guía, si así lo deseas. Está diseñado para ser un estudio divertido e informativo sobre todos los aspectos de PES, desde las técnicas defensivas hasta los consejos tácticos. No obstante, para conseguir la mejor experiencia de aprendizaje posible, deberías usarlo junto al capítulo Manual del entrenador.



PRACTICAR

Al tiempo que usas esta guía como referencia fácil, inicia una sesión de Entrenamiento libre para probar por ti mismo lo que has aprendido. El modo Entrenamiento es una buena manera de depurar esas habilidades que no sueles usar con frecuencia durante los partidos. Por ejemplo, saca unas cuantas faltas. Durante un partido de competición seguramente no dispondrás de muchas. Sin embargo, en el modo Entrenamiento podrás lanzar 50 o más en el espacio de 10 minutos. Y esto supone una gran ventaja. Con los trucos o habilidades más difíciles, el Entrenamiento libre te ofrece el tiempo y el espacio necesarios para refinar su ejecución, convirtiendo una difusa apreciación de los botones necesarios en una acción instintiva y casi automática.



- INTRODUCCIÓN
- MANUAL DEL ENTRENADOR
- TÁCTICA Y ESTRATEGIA
- MODOS DE JUEGO
- INFORMES DE JUEGOS
- EXTRAS
- ÍNDICE DE MOVIMIENTOS
- ÍNDICE
- DVD DEL ENTRENADOR
- SAQUE INICIAL
- CONTROLES BÁSICOS

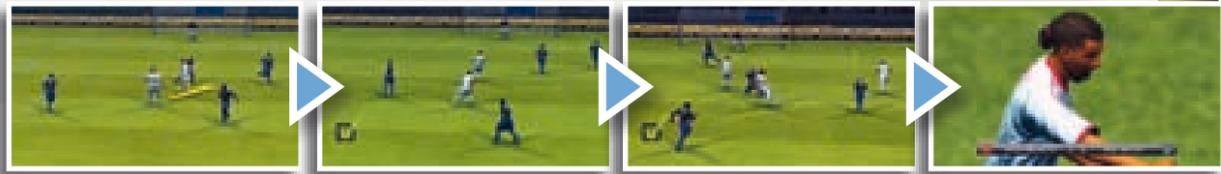


LEER

Ve a la sección de la guía que más te interese. Supongamos que tienes problemas para marcar goles. Usa el sistema de pestañas verticales que hay en cada página a la derecha para buscar la sección Tiros en el Manual del entrenador. Después, busca el icono del DVD, como ves aquí. Esto significa que las técnicas analizadas en el texto aparecen también en el DVD del entrenador.

VER

Poder observar los movimientos en acción supone una gran diferencia, especialmente si eres nuevo en PES. No importa lo descriptiva que pueda ser la guía, el DVD puede ilustrar la mayoría de los conceptos de un modo mucho más inmediato y tú, naturalmente, obtendrás una mejor apreciación para saber cuál es el momento y la posición más adecuados.



GANAR



¡NUEVO!

SECCIÓN DEL DVD TÁCTICA Y ESTRATEGIA

Este año aparece por primera vez en el DVD del entrenador una sección dedicada a la **Táctica y estrategia**. Ha sido diseñada para mejorar tu habilidad a la hora de realizar ajustes estratégicos que realmente marquen la diferencia en tu actuación dentro del terreno de juego.



ANÁLISIS Y CONSEJOS

PRECISIÓN DE PASE

Los pases suelen ser más rápidos y precisos cuando el futbolista los envía hacia un compañero que tenga delante. Con la obvia excepción de los taconazos, cuanto más alejada esté la dirección especificada con el  de la dirección hacia la que está orientado tu jugador, más tendrá que ajustar su postura para dar el pase. Observa el diagrama que acompaña a este texto. Si el jugador está orientado hacia el este, los pases realizados entre el norte y el sur serán, al margen de la habilidad del jugador, los más precisos. Entre el nordeste y el norte, y el sudeste y el sur, la precisión y la velocidad se resentirán; cuanto más al oeste se envíe el pase, menos preciso será, especialmente con los pases al primer toque. El comportamiento del balón cuando tu jugador intenta controlarlo puede dificultar que realice un contacto limpio y preciso.



PASES LARGOS

Los pases largos se pueden usar para añadir variedad y flexibilidad a tu juego de ataque, pero requiere tiempo dominarlos. Suele ser más difícil controlarlos que un pase por bajo, por lo que resulta mejor integrarlos gradualmente en tu estilo de ataque.

I: DIRECCIÓN

De manera predeterminada, la dirección de los pases largos está asistida por el código de autoapuntado (consulta Modos de pase largo). En PES 2009, el balón le llega al jugador apropiado dependiendo de tu dirección y de la fuerza especificada. Esto no se aplica cuando realizas pases hacia un lugar donde no hay ningún compañero, si bien, por ejemplo, un pase en largo por encima de la línea defensiva del rival irá dirigido exactamente en la dirección especificada. No obstante, existe una útil técnica que puedes usar para ajustar la dirección de los pases largos. Vamos a suponer que tu jugador está corriendo de izquierda a derecha y que quieres realizar un pase hacia un jugador situado ligeramente a su izquierda. Pulsa el botón de pase largo y . Después, justo antes de que el jugador golpee el balón, pulsa . El resultado es un ligero cambio en la trayectoria de la pelota hacia la izquierda. Y por supuesto, puedes aplicar esta técnica en cualquier otra dirección.

II: POTENCIA

Calcular la relación entre el tamaño de la barra de potencia y la distancia que recorrerá el pase es algo básico. El diagrama adjunto indica las distancias de tres pases largos y la "carga" correspondiente de la barra.



III: MODOS DE PASE LARGO

Dependiendo de tu estilo de juego, puede que llegues a un punto en el que encuentres que el código de autoapuntado usado en los pases largos y los centros automáticos te resulta bastante restrictivo. Esta tabla explica las diferencias entre los cinco modos disponibles. Para los centros hemos dedicado una sección que comienza en la página 42.

MODOS DE PASE LARGO

MODOS	DIFICULTAD	CONSEJO
Tipo 1	★	El código de autoapuntado ayuda en los pases largos. Al pulsar el botón de pase largo se centra automáticamente el balón cuando esté a la altura del jugador internado en campo contrario o cuando esté a la altura de su área de penalti.
Tipo 2	★★★	Los pases largos son manuales y no hay ayuda automática al apuntar. Los centros al área se realizan del mismo modo que con el tipo 1.
Tipo 3	★★	Es posible emplear la ayuda automática al apuntar en los pases largos. Los centros al área solo se ejecutan automáticamente cuando estés a la altura del área de penalti de tu rival.
Tipo 4	★★★	Es posible emplear la ayuda automática al apuntar en los pases largos. Para centrar el balón, además tienes que mantener pulsado el botón de cambio de jugador .
Tipo 5	★★★★★	Los pases largos son manuales y no hay ayuda automática al apuntar. Para centrar el balón, además tienes que mantener pulsado el botón de cambio de jugador .

IV: ESCENARIOS

Cuando ambas formaciones se aglutinan en un lado del campo, realizar un "cambio de orientación del juego" mediante un centro para hacerle llegar el balón a un compañero en la banda opuesta es un sencillo y efectivo medio de abrir espacios. Incluso aunque ignores las demás aplicaciones del pase largo normal, ésta es una técnica que no deberías perder de vista. Aunque los centrocampistas en la banda y los extremos suelen moverse hacia dentro, los zagueros tienen una mayor tendencia a permanecer cerca de la banda cuando tienes la posesión del balón. En su forma más básica, un cambio de orientación es un plan de escape. Una manera de retener el balón cuando tu

rival te ha presionado hacia una banda y te fuerza a retroceder a tu propio campo. Sin embargo, deberías tener siempre en cuenta este estilo de pases más altos, aunque más lentos. A diferencia de PES 2008, necesitas asegurarte de que no haya ningún rival en 10 metros a la redonda del jugador que va recibir el pase.



También puedes usar pases largos para realizar pases directos y en ángulo hacia tus delanteros. La velocidad normal del pase a menudo es muy rápida para este tipo de juego especulativo, por lo que debes usar el **botón de controles especiales** para realizar la variante de "arco alto". La menor velocidad y la trayectoria elevada te darán más tiempo para posicionar a un jugador que pueda recibirlo. Esta táctica funciona bien si el rival juega con una línea defensiva adelantada y eres rápido en ataque.



Si juegas con un hombre de referencia en punta, da pases largos si tiene una clara ventaja por alto sobre su marcador. Naturalmente, esto funciona únicamente si usas una formación en la que hay otros delanteros, extremos o centrocampistas atacantes cerca para recibir los cabezazos o dejadas.



PASES EN PROFUNDIDAD Y PAREDES

Muchos jugadores de PES se contentan con basar su estilo de juego en pases cortos, regates y centros, empleando pases en profundidad básicos por bajo en las zonas de ataque. No hay nada incorrecto en este estilo de por sí, es un modo natural e instintivo de jugar. Sin embargo, al enfrentarse a un jugador que hace uso de las opciones tácticas (como por ejemplo, cambiar a un 4-5-1 defensivo cuando pierde la posesión) y una mezcla inteligente de marcaje y presión, se hace extremadamente difícil crear espacios.

Si quieres crear oportunidades frente a una férrea defensa, necesitas variar tu estilo de juego y tener gran movilidad en el centro del campo. Usar de un modo inteligente los pases en profundidad y las paredes es, con mucha frecuencia, la clave para desbloquear las defensas más obstinadas.

I: PASES EN PROFUNDIDAD

En muchas ocasiones, los pases en profundidad son una alternativa peligrosa y eficaz a los pases "normales". Los pases en profundidad por alto son más adecuados en las bandas, mientras que los pases en profundidad rasos son ideales para entrar por el centro y abrir una defensa nutrida. Recuerda que siempre tienes la opción de jugar pases en profundidad por alto y rasos a jugadores más alejados si mantienes pulsado el **botón de pase en profundidad** más tiempo, aunque ese retraso puede ser peligroso si hay rivales al acecho.

Ten siempre en cuenta la posición del cuerpo y la velocidad del receptor del pase. La clave para aprovechar al máximo los pases en profundidad es buscar los desmarques. Un jugador que se mueve en un espacio libre estará buscando activamente un pase. Pero si un jugador está frenando o está girando, necesitará mucho más tiempo para acelerar y controlar el balón.

A menudo observarás que los jugadores que van a controlar un pase adelantado parecen moverse "sobre raíles". Deberías saber aprovechar y aprender a usar el movimiento especial de Cancelar jugada. Consulta la página 59 para obtener más información.

II: PAREDES

La auténtica belleza de una pared es que, a menos que seas tan ingenuo de repetir la misma rutina constantemente, el oponente nunca sabrá tus intenciones. Cuando el primer jugador realiza el desmarque, no tienes la obligación de realizar el segundo pase. Tu rival, por tanto, tendrá que decidir entre seguir al jugador que se desmarca o bien presionar al jugador que tiene el balón.

Al igual que sucede con los pases adelantados, la elección de efectuar un pase de devolución por bajo o por alto depende de tu posición en el campo. El pase elevado es más efectivo en las bandas (y, por esa misma razón, a grandes distancias ya que a corta distancia es fácil interceptar los pases por alto), mientras que una devolución por bajo es preferible en las zonas centrales. En ocasiones, no hay necesidad de realizar ningún pase. Si el jugador que defiende va detrás del jugador que se desmarca, puede que tengas el espacio necesario para avanzar con el balón y buscar una mejor oportunidad para realizar un pase de la muerte.

La pared (y el movimiento relacionado Pasar y moverse, consulta la página 59) no es tan solo una técnica de pase, sino que también es una manera de crear movimiento manualmente cuando tus jugadores están siendo presionados, o cuando los ataques fracasan porque los jugadores más avanzados están muy estáticos. Es también una forma útil de que los compañeros más atrasados se incorporen al ataque. No obstante, ten en cuenta que si lo repites muchas veces puedes crear agujeros en tu formación pueden ser aprovechados por el rival si pierdes la posesión.

- INTRODUCCIÓN
- MANUAL DEL ENTRENADOR
- TÁCTICA Y ESTRATEGIA
- MODOS DE JUEGO
- INFORMES DE JUGADORES
- EXTRAS
- ÍNDICE DE MOVIMIENTOS
- ÍNDICE
- ÍNDICE
- DEFENSA
- PORTEROS
- CONTROL DEL BALÓN
- REGATES BÁSICOS
- PASES
- CENTROS
- TIROS
- CÓRNERES
- SAQUES DE FUERA
- SAQUES DE BANDA
- PENALTIS
- MOVIMIENTO SIN BALÓN
- TRUCOS Y TÉCNICAS
- CONTROLES ADICIONALES

PENALTIS

RESUMEN DE CONTROLES

Movimiento	Controles	Notas	
Controlar al lanzador	PS3	⬅ + Ⓞ	<ul style="list-style-type: none"> La duración de la pulsación del botón no tiene efecto en el posterior lanzamiento. Si no realizas ninguna pulsación durante varios segundos, tu jugador lanzará el penalti automáticamente.
	Xbox 360	⬅ + X	
	PC	⬅ + botón de disparo	
Controlar al portero	PS3	⬅	<ul style="list-style-type: none"> Los porteros se pueden lanzar en cuatro direcciones. Si dejas el ⬅ en una posición neutral, se quedará de pie inmóvil.
	Xbox 360	⬅	
	PC	⬅	



MOVIMIENTO SIN BALÓN

RESUMEN DE CONTROLES

Movimiento	Controles	Notas	
Cancelar jugada	PS3	(R1) + (R2)	<ul style="list-style-type: none"> Tu jugador es muy sensible a los cambios direccionales cuando usas Cancelar jugada. Debes ser moderado en el uso de ⬅. En ocasiones, una simple pulsación de ambos botones y una modificación momentánea con ⬅ bastará para recuperar el control. En otras ocasiones, necesitarás pulsar ambos botones durante más tiempo. El control manual parece poco manejable a primera vista, pero no tardarás en obtener una comprensión más intuitiva sobre su funcionamiento práctico. Mientras pulsas los dos botones, y durante una fracción de segundo después de soltarlos, tu jugador no controlará automáticamente el balón a menos que seas muy preciso. Lo mejor es soltarlos justo antes de recibir o golpear el balón.
	Xbox 360	RB + RT	
	PC	Botón de sprint + botón de controles especiales	
Cabezas: control posicional	PS3	(R2) + ⬅	<ul style="list-style-type: none"> Mientras Cancelar jugada le arrebatas con violencia el control a la IA, al usar el botón de controles especiales puedes hacer que el jugador que controlas se mueva a una velocidad más manejable y, por tanto, ser mucho más preciso. Al usarlo se cancela el "magnetismo" que atrae a un jugador hacia una posición para recibir un balón por alto. Si esto sucede, deberás posicionar al jugador manualmente. No siempre puedes mover a tu jugador si el rival lo retiene u obstaculiza sus movimientos. Suelta el botón justo antes de intentar rematar o cabecear.
	Xbox 360	RT + ⬅	
	PC	Botón de controles especiales + ⬅	
Pasar y moverse	PS3	En cuanto un jugador pasa el balón, pulsar (R2) para ordenarle que realice un desmarque	<ul style="list-style-type: none"> Este simple, aunque versátil, movimiento ordena a un jugador que se desmarque. Solamente puede ser activado después de realizar un pase. La velocidad con la que se pulsa el botón determina la rapidez con la que el jugador se desmarca. Sin embargo, existe una ventana de oportunidad limitada para su uso.
	Xbox 360	En cuanto un jugador pasa el balón, pulsar RT para ordenarle que realice un desmarque	
	PC	En cuanto un jugador pasa el balón, pulsar botón de controles especiales para ordenarle que realice un desmarque	

ANÁLISIS Y CONSEJOS

LANZAR UN PENALTI

Puedes dirigir un penalti hacia seis direcciones diferentes. Los disparos por bajo dirigidos hacia las posiciones 1 y 3 de la imagen son los más precisos, y es menos probable que se vayan fuera. Sin embargo, a un portero le resulta relativamente sencillo detenerlo si se lanza en esa dirección. Los disparos dirigidos hacia las posiciones 4 y 6 resultan mucho más complicados para los porteros, pero las probabilidades de que la pelota se vaya por encima del larguero son significativamente mayores. Sin embargo, un jugador con la habilidad especial de **Habilidad en penaltis** cuenta con mayores probabilidades de marcar cuando apunta a esas zonas. Te recomendamos que evites lanzar hacia la zona 2 y, en menor medida, hacia la 5. Al portero no le costará trabajo detener los lanzamientos dirigidos a estas zonas si se queda quieto, e incluso los lanzamientos hacia la zona 2 los puede detener estirando la pierna si se lanza tarde.



DETENER UN PENALTI

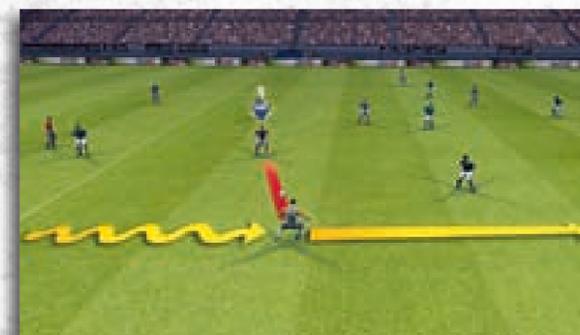
El portero se puede lanzar en cinco direcciones distintas. Lo mejor suele ser quedarse en la posición 1 o lanzarse a las zonas 2 y 3, ya que tienes muchas menos posibilidades de detener los lanzamientos dirigidos hacia las zonas 4 y 5.



ANÁLISIS Y CONSEJOS

PASAR Y MOVERSE

El comando Pasar y moverse resulta útil en todo el campo, pero especialmente durante los contraataques. Con él puedes decidir manualmente cuántos jugadores se unirán al ataque, lo cual te puede ayudar a añadir dinamismo en los movimientos. Sin embargo, debes tener cuidado. Puedes dejar grandes espacios en tu formación que el contrario aprovechará si pierdes la posesión. Puedes usarlo incluso después de realizar un saque de falta en corto para disponer interesantes alternativas de ataque.



CANCELAR JUGADA

El motor de simulación de PES 2009 proporciona ayuda a los jugadores dirigiendo a los integrantes de su equipo hacia las posiciones para recibir un pase (en especial los pases en profundidad), y guiándolos sutilmente pero con determinación hacia el punto adecuado para recibir un pase o un centro por alto. Este sistema es absolutamente vital: sin él, PES sería inaccesible para la mayoría, exceptuando a un grupo reducido de expertos, y la experiencia en conjunto sería menos satisfactoria.

No obstante, en ocasiones este magnetismo controlado por el código del juego puede ser un poco intrusivo, o hasta contraproducente. En estas ocasiones, Cancelar jugada es la solución mágica. En un nivel básico, al activarlo (brevemente) se le ordena al jugador que abandone su acción actual, ya sea correr hacia un balón o prepararse para rematar. También es efectivo cuando un jugador acude lentamente y con cierta perplejidad a recibir un pase en profundidad. Una rápida pulsación de los botones le ayudará a ganar velocidad. En un nivel más avanzado, te concede el control total sobre los movimientos de un jugador siempre que lo necesites, y esto es algo muy interesante.

- INTRODUCCIÓN
- MANUAL DEL ENTRENADOR
- TÁCTICA Y ESTRATEGIA
- MODOS DE JUEGO
- INFORMES DE JUEGADORES
- EXTRAS
- ÍNDICE DE MOVIMIENTOS
- ÍNDICE
- ÍNDICE
- DEFENSA
- PORTEROS
- CONTROL DEL BALÓN
- RECIBES BÁSICOS
- PASES
- CENTROS
- TIROS
- CÓRNERES
- SAQUES DE FALTA
- SAQUES DE BANDA
- PENALTIS
- MOVIMIENTO SIN BALÓN
- TRUCOS Y TÉCNICAS
- CONTROLES ADICIONALES

FORMACIONES

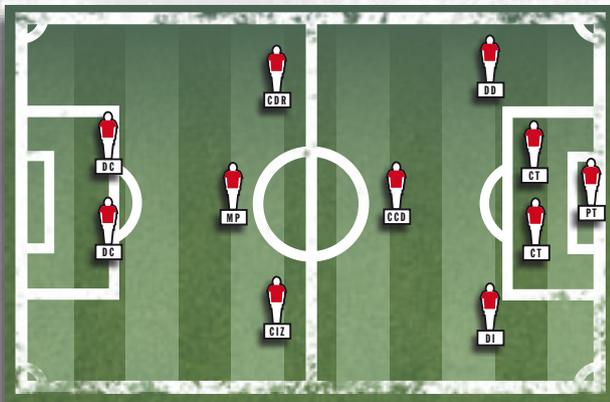
ELEGIR UNA FORMACIÓN

No existe una formación "perfecta": todo lo que razonablemente puedes esperar es adoptar un sistema con un equilibrio entre el ataque y la defensa y que se adecue a tu estilo de juego. La mayoría de los jugadores de PES suelen encontrar un sistema y aferrarse a él hasta que una serie de derrotas continuadas les hacen cambiar de opinión. No hay nada equivocado en este planteamiento de por sí, pero si practicas con varias formaciones distintas conseguirás una mayor flexibilidad. En esta sección analizaremos los principales tipos de formación y sus respectivos defectos y virtudes.

- INTRODUCCIÓN
- MANUAL DEL ENTRENADOR
- TÁCTICA Y ESTRATEGIA**
- MODOS DE JUEGO
- INFORMES DE JUEGADORES
- EXTRAS
- INDICE DE MOVIMIENTOS
- INDICE
- GESTIÓN DE LOS JUGADORES
- FORMACIONES**
- INSTRUCCIONES EQUIPO
- CONSEJOS TÁCTICOS

4-4-2

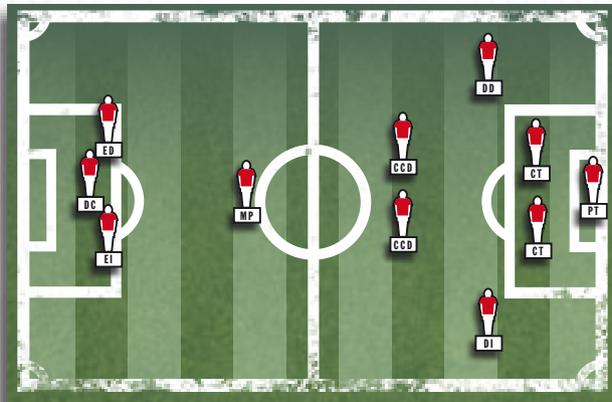
Ofrece una buena mezcla de fortaleza en ataque y en defensa, pero si te enfrentas a equipos que usan un 4-5-1 o un 3-5-2 puedes tener dificultades en la creación del juego en las zonas centrales.



El 4-4-2 "A-1" posee muchos puntos fuertes, pero su mayor debilidad se encuentra en el centro del campo.

4-3-3

Este tipo de formación suele ser apropiada para desarrollar un estilo de juego al contraataque, pero puede venirse abajo ante formaciones muy defensivas. Si lo prefieres, puedes usar segundos delanteros en lugar de extremos para contrarrestarlo, aunque esto le resta a la formación su principal virtud: su profundidad.



El 4-3-3 "B-1" representa una excelente estrategia de contraataque, además de tener una sólida defensa. Aunque si el rival logra frenar a tus extremos, te costará mucho mantener la posesión.

Defensa

- La defensa de cuatro es un sólido pilar en la mayoría de los casos, pero puede abrirse mucho con el juego por banda del 4-3-3.
- Es importante disponer de un centrocampista defensivo para proteger a la defensa, pero esto puede aislar a su compañero en el centro. Si empleas a ambos jugadores como CCD (a menos que quieras conservar el resultado) el juego se concentrará por las bandas, y esto te puede hacer demasiado predecible.
- Los carrileros suelen subir al ataque con frecuencia de manera predeterminada. Posteriormente en este capítulo analizaremos varias maneras de contrarrestar esta tendencia.

Centro del campo

- Resulta sencillo ajustar las funciones y posiciones de los dos mediocentros para que se adapten a las demandas del partido actual sin interferir en el equilibrio del sistema.
- Es fuerte en las bandas (con la excepción de variantes más estrechas sin volantes al uso), aunque el rival puede servirse de carrileros ultradefensivos para evitar los frecuentes desmarques por los lados.
- Muestra cierta debilidad en el centro del campo cuando se enfrenta a un 5-4-1 o a un 3-5-2. A menudo notarás que la elaboración del juego en las zonas centrales se ve desplazada hacia las bandas cuando te enfrentas a un equipo que usa un centro del campo con cinco jugadores.
- El juego por la banda puede resentirse si le ordenas a los carrileros que se concentren en labores defensivas. No obstante, al tener dos delanteros puedes servirte de ellos para situar a los VOL por detrás de la línea defensiva y realizar centros.

Ataque

- Al disponer de dos DC puedes emplear la clásica combinación, de probada eficacia en PES, de tener un hombre en punta fuerte que sirva de referencia y un rematador veloz, aunque no esté muy de moda hoy en día en los partidos al más alto nivel.
- Ambos delanteros se desplazarán hacia la banda más cercana para ayudar en la elaboración del juego. El jugador más alejado normalmente permanecerá en una posición más centrada.

Defensa

- En la mayoría de los aspectos, los consejos ofrecidos para el 4-4-2 son igualmente aplicables aquí. Sin embargo, los extremos ortodoxos suelen tener una tendencia mucho menor a replegarse cuando tu equipo defiende. Esto hace que el sistema sea vulnerable cuando se canaliza el juego por las bandas. Puedes ordenar a los carrileros que se cifian a sus labores defensivas, pero esto ocasiona problemas en el centro del campo.
- Si quieres atraer al rival hacia adelante para sorprenderlo al contraataque, deberías considerar la opción de jugar con dos centrocampistas defensivos.

Centro del campo

- Resulta complicado elaborar el juego por el centro con el 4-3-3, sobre todo cuando el rival se encuentra cómodo esperando atrás.
- Si haces que los carrileros se centren estrictamente en labores defensivas, los extremos se quedarán muy aislados. Sin su ayuda, tendrás que ser un experto regateador para crear espacios.
- Con unos ligeros ajustes (o un Plan estrategia A o B predeterminados), un sistema 4-3-3 puede convertirse en un 4-5-1 más sólido si lo necesitas.

Ataque

- Esta formación necesita de veras a un punta potente y versátil para actuar como único delantero.
- Si el rival permite que sus carrileros se sumen al ataque con un sistema 4-4-2, un 4-5-1 u otro 4-3-3, se levantará la veda para tus extremos. Envíales precisos pases en profundidad por las bandas y lo único de lo que deberás preocuparte es de conseguir que haya alguien en el área para rematar.
- Puedes atormentar al rival con tus laterales si éste usa un 3-5-2, pero los tres centrales dificultarán el marcar goles a menos que puedas crear ocasiones claras. No basta simplemente con enviar centros.
- Se encuentra relativamente desarmado frente a un 4-5-1 defensivo. Si los extremos se ven anulados por los carrileros defensivos tendrás serios problemas para mantener la posesión.
- Un centrocampista atacante que realice frecuentes desmarques al área te ayudará a rematar las ocasiones creadas desde las bandas, pero a costa de debilitar el centro del campo. Es más probable que los jugadores que ocupan el puesto de MP tengan una mayor movilidad durante la elaboración del juego que los mediocentros que han perdido su demarcación.

FUNCIONES DE LOS JUGADORES

No cometes el error de asumir que las designaciones de las funciones de un jugador solamente se usan para clasificarlos dentro de cada formación, ya que en realidad determinan su comportamiento dentro del sistema táctico. Existe una gran diferencia en el juego posicional de un CCD y de un MC, aunque en apariencia ambos estén situados cerca el uno del otro en el campo dentro de la pantalla de Ajuste de alineación.

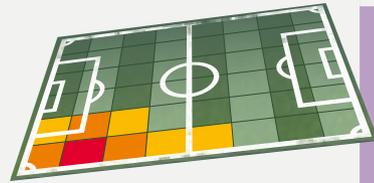
Situar a un jugador en una función para la que no está especializado puede hacer que sus movimientos y su posicionamiento dejen mucho que desear, además de las penalizaciones invisibles que se aplican en sus habilidades. No obstante, estos inconvenientes son relativos: si bien colocar a un delantero alto como un improvisado central puede ser desastroso, no pasa nada si usas a un MC como CCD siempre y cuando esté medianamente dotado para desarrollar esa función. De hecho, como analizaremos más tarde, situar a los carrileros en el puesto de CT es un modo fácil y efectivo de contrarrestar su tendencia a incorporarse al ataque.



CT: Los defensas centrales se concentran invariablemente en su función de proteger su portería, y rara vez se aventuran en ataque a menos que reciban instrucciones para hacerlo. Tienen la tendencia de moverse hacia la banda para cubrir la ausencia de los carrileros y de los laterales.



LIB: Usar un sistema con un libero es una cuestión de preferencias personales antes que nada, pero es una demarcación que rara vez usan la mayoría de los jugadores de PES. Los liberos generalmente aparecen en las líneas defensivas que cuentan con un trío de centrales (normalmente en un 3-5-2), y se desuelgan por detrás de los centrales para cubrir los espacios actuando como última línea defensiva.



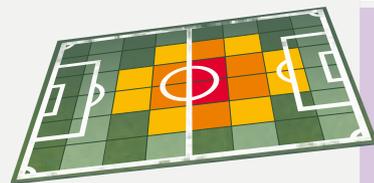
CA: Los carrileros son antes que nada jugadores defensivos cuya misión consiste en defender las bandas a cada lado de la portería. Sin embargo, a menudo se desdoblan y suben al ataque para ayudar, aunque esto deja vulnerable al equipo ante los contraataques por las bandas.



LA: Los laterales normalmente aparecen en formaciones con una defensa de tres hombres y realizan labores combinadas tanto de CA como de VOL. A menos que tengan extremos por delante, pueden verse desbordados con frecuencia por los carrileros, volantes y extremos del rival cuando intentan compaginar su tiempo entre el ataque y la defensa.



CCD: A los centrocampistas defensivos se les encomienda la misión de proteger la defensa y suelen permanecer en una posición más retrasada cuando el equipo construye las jugadas de ataque. Se mueven por todo el ancho del campo. El uso de al menos un CCD, aunque algunos dirían incluso que de dos, suele ser idóneo en partidos contra rivales de gran habilidad.



MC: Los mediocentros dividen su tiempo a partes iguales entre el ataque y la defensa. Suelen mostrar una gran disposición para incorporarse al ataque, por lo que no cuentan demasiado con ellos para desmontar rápidos contraataques.



MP: Los mediapuntas sirven tanto para la elaboración del juego como para finalizar la jugada, y su posición ideal es de enlace entre el centro del campo y la línea de ataque, aunque también buscan posiciones de disparo a puerta. Tienen una tendencia mucho menor a replegarse y ayudar en labores defensivas, a menos que el equipo se encuentre bajo una gran presión.



VOL: Los volantes se mueven por las bandas dando una mayor profundidad. Se retrasan para ayudar a los carrileros cuando el equipo está bajo una gran presión. Si juegan en una posición avanzada, ocasionalmente entran en el área para rematar los centros.



EX: Los extremos se parecen más a los delanteros por su comportamiento que a los volantes, y rara vez se replegan para defender a no ser que reciban instrucciones específicas. Sin embargo, su posición avanzada en el campo puede facilitar contraataques muy rápidos. Suelen entrar a menudo en el área de penalti rival para rematar centros.



SD: Los segundos delanteros retrasan su posición para recoger la pelota o ayudan en el centro del campo, pero no pierden su vocación atacante.



DC: A menos que des instrucciones para lo contrario, los delanteros permanecen en posiciones muy avanzadas y suelen estar marcados muy de cerca por los centrales del rival. A veces se desplazarán a los lados para ayudar a los volantes o a los extremos.

- INTRODUCCIÓN
- MANUAL DEL ENTRENADOR
- TÁCTICA Y ESTRATEGIA**
- MODOS DE JUEGO
- INFORMES OJADORES
- EXTRAS
- ÍNDICE DE MOVIMIENTOS
- ÍNDICE
- GESTIÓN DE LOS JUGADORES
- FORMACIONES**
- INSTRUCCIONES EQUIPO
- CONSEJOS TÁCTICOS

SER UNA LEYENDA

La opción para participar en partidos siendo el mismo jugador (en lugar de todo el equipo) ha estado presente en PES desde hace algunos años. Pero PES 2009 es el primero en la saga que formaliza este elemento distintivo del juego y lo convierte en un modo exclusivo. Ser una leyenda ofrece una completa carrera de club e internacional en la que puedes empezar como un joven jugador que aspira a alcanzar las más altas cotas y convertirse en un auténtico futbolista de clase mundial. Y lo que es más, puedes usar el jugador que has desarrollado en el nuevo modo multijugador Leyendas.

PRIMEROS PASOS

Antes de poder debutar en el modo Ser una leyenda, necesitas crear un nuevo jugador, personalizar su apariencia y añadir unas cuantas opciones (como elegir los equipos participantes). Es un proceso bastante sencillo en principio, aunque los siguientes consejos te ayudarán para realizar las decisiones más importantes.

CREAR UN JUGADOR

La herramienta de creación del jugador te ofrece una enorme cantidad de opciones de personalización (Fig. 1). Imaginamos que muchas personas pasarán más tiempo en este proceso inicial del que llegarán alguna vez a admitir. Muchos pasarán horas intentando conseguir una recreación digital de sí mismos. Otros, en cambio, preferirán darse unas vacaciones de su propio cuerpo con una "B" mayúscula por encima de una "D" horizontal en favor de un avatar bastante más atlético. Aunque no necesitas ningún consejo en estas consideraciones puramente estéticas, hay algunas opciones durante el proceso de configuración inicial que tienen repercusiones a largo plazo.



01

- **Nacionalidad:** una parte importante del reto del modo Ser una leyenda es poder ser llamado por tu selección nacional y competir en las competiciones continentales y mundiales. Si eliges una nación poco conocida por sus éxitos en el mundo del fútbol, observarás que incluso te costará avanzar en las rondas de clasificación. Asimismo, si eliges una nacionalidad que no tenga equipos en PES 2009, no podrás disfrutar en absoluto de esta parte de Ser una leyenda.
- **Resistencia a lesiones:** a menos que quieras incrementar el nivel de dificultad en tu carrera de una manera sutil pero potencialmente significativa, lo mejor es seleccionar el ajuste "A".
- **Posición:** aunque puedes elegir especializarte en una de las ocho posiciones de jugador diferentes, deberías tener en cuenta que será más difícil encontrar equipos que usen interiores, extremos, segundos delanteros o incluso mediapuntas en sus formaciones predeterminadas. Si

eliges alguna de estas cuatro, normalmente jugarás fuera de tu posición hasta que encuentres un club que necesite a alguien de tus condiciones específicas.

- **Banda:** solamente es importante cuando decides especializarte en las funciones de EX, VOL o LA, ya que generalmente influye en la banda en la que vas a jugar. No obstante, no existe ninguna garantía de que los entrenadores no alinearán a un jugador zurdo en la banda derecha. Elige "Ambas bandas" si aspiras a convertirte en un jugador polivalente que se sienta feliz en una u otra banda del campo.
- **Altura:** marca la diferencia en tu habilidad para ganar los cabezazos, así que tenlo en cuenta y evita crear a un jugador demasiado bajo, a menos que realmente quieras hacerlo, claro. Aunque podría ser tentador crear un delantero de más de 2 metros, probablemente no es la mejor idea. Nosotros naturalmente lo intentamos, pero resultan poco manejables. Además, parece un poco simple, lo cual puede ser un problema cuando potencialmente vas a invertir semanas o meses durante el transcurso de tu carrera. Para un auténtico hombre en punta, una altura alrededor de 187 cm probablemente es la mejor.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

La mayoría de las opciones que debes ajustar antes de comenzar tu carrera son bastante evidentes, pero hay algunas que requieren un poco de atención.

- **Seleccionar liga:** la liga que selecciones es un punto de partida. Puedes (y sin lugar a dudas querrás hacerlo) cambiarte de liga entre las cuatro existentes durante tu carrera. Si deseas editar los equipos que aparecen en las ligas ofrecidas, selecciona "Cambiar" cuando aparezca el mensaje pertinente y después usa el **botón de pase** para seleccionar y reemplazar los clubes uno a uno.
- **Nivel de juego:** no importa el ajuste que elijas ya que los equipos siempre jugarán contra una IA de nivel Profesional. Esta opción te permite elegir la fuerza relativa de los jugadores contrarios. Para disfrutar de un nivel equilibrado, elige Profesional. Si eliges Destacado, los equipos a los que te enfrentes tendrán una clara ventaja sobre tus compañeros en cuanto a su empeño, imaginación y calidad general. Tendrás que conseguir que tus contribuciones ayuden de verdad a llevar a tu club y a tu selección hacia lo más alto.
- **Mover automáticamente:** es una función especial exclusiva de este modo de juego de gran utilidad, especialmente cuando juegas por primera vez a Ser una leyenda. Te recomendamos encarecidamente que mantengas el ajuste predeterminado.

CONTROLES ESPECIALES

En términos de movimientos básicos, trucos y técnicas, el control del jugador cuando tienes la posesión funciona de la misma manera que en los demás modos de juego. Sin embargo, cuando no tienes el balón hay algunos comandos especiales específicos de este estilo de juego.

Movimiento	Controles	Descripción	
Pedir pase	PS3	R2 x2	<ul style="list-style-type: none"> • Se trata, como su nombre sugiere, de solicitar un pase y no de una petición que será satisfecha al instante. Si tu compañero ve una mejor opción o decide simplemente ignorar tu petición, tendrás que ajustar su posición y volver a intentarlo. • Cuando lo usas, el cursor encima de la cabeza de tu jugador parpadeará para indicar que este "efecto" está activo; además levantará el brazo. • Si lo usas de un modo inapropiado, puede que tu equipo pierda la posesión. Si tus compañeros necesitan alejarse de un marcador para poder hacerte llegar un pase, se incrementa la probabilidad de que reciban una entrada.
	Xbox 360	RT x2	
	PC	Botón de controles especiales x2	
Mover automáticamente	PS3	Mantener L1	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando tu jugador no tiene la posesión del balón, mantener pulsado el botón de cambio de jugador hará que la IA asuma el control de su movimiento básico. • Es excelente para mantener un adecuado juego posicional dentro de tu posición específica, sobre todo cuando no puedes ver a tu jugador por el sistema de cámara que hayas elegido. • Durante las primeras etapas de tu carrera, es una buena manera de integrar a tu jugador en la dinámica de equipo en los pases. • El efecto se cancela si pulsas cualquier otro botón.
	Xbox 360	Mantener LB	
	PC	Mantener botón de cambio de jugador	
Cambiar la velocidad del partido	PS3	L2 y R2	<ul style="list-style-type: none"> • En los partidos en los que empiezas en el banquillo, estos controles te permiten ajustar la velocidad del motor de juego.
	Xbox 360	L1 y RT	
	PC	Botón de estrategia y botón de controles especiales	



PROGRESO EN LA CARRERA

En esta sección, te guiaremos paso a paso a través de las primeras etapas de tu carrera.

1: Después de crear tu jugador, el siguiente desafío es jugar un partido de exhibición entre dos equipos ficticios. La idea es poder impresionar a los ojeadores que te visitan y que no te falten ofertas de los mejores equipos posibles. También es un bautismo de fuego. A estas alturas, tu jugador es muy débil y le falta técnica, por lo que no esperes poder superar al rival con facilidad, marcar desde 30 metros o dar milimétricos pases a tus compañeros. A la mayoría le costará conservar el balón durante más de unos pocos segundos, por lo que trata de no complicarte. No te preocupes. La calidad del juego en este partido inicial ha sido ajustada deliberadamente a su nivel más bajo.

2: El segundo paso es aceptar una oferta de un club dentro de la liga elegida. Una buena calificación final en el primer partido (normalmente una que supere 6,5) te asegurará tres ofertas, y al menos una de ellas será de un club de razonable entidad (Fig. 2). Si realizas un partido realmente horroroso, es muy probable que solamente recibas dos ofertas por parte de los equipos más pequeños de la liga elegida. Más allá de las preferencias personales y devociones (está claro que una oferta de tu equipo preferido será irrechazable), existen dos factores que deberías tener en cuenta antes de firmar tu primer contrato profesional. El primero es la fuerza relativa del club expresada por su "Clasificación". Se trata de una indicación general del nivel de club basada en sus actuaciones en todas las competiciones. Aunque cambia con el tiempo, si eliges un equipo con una Clasificación muy baja puede que tu primera temporada

sea complicada. En segundo lugar, presta atención al tipo de jugador que busca el club. Si decides ser un EX, SD, MP o LA, tendrás que acostumbrarte a jugar fuera de tu posición natural en los equipos que no usan en su formación a jugadores especializados en tu función.



02

3: Cuando firmes con un equipo, necesitas presentar tus credenciales como posible estrella participando en los partidos de entrenamiento entre los jugadores titulares y las reservas. Al principio, conseguirás formar parte de los reservas y te mantendrás allí (dependiendo de tus actuaciones) durante varios partidos. No obstante, terminarán por darte una oportunidad para debutar con el equipo "A". Haz notar tu presencia en estos partidos y tu debut con el primer equipo no tardará en llegar. También será la primera vez en la que puedes echar un vistazo a los atributos iniciales de tu jugador. Han sido ajustados

CRACKS DE PES 2009

En esta primera sección, echamos un vistazo a los mejores jugadores en cada posición que te encontrarás en PES 2009. Los cálculos se han realizado mediante complicadas fórmulas que tienen en cuenta los atributos más importantes de cada posición. Los cálculos en sí son un poco largos y áridos como para explicarlos, pero, como podrás comprobar por ti mismo, merece la pena descubrir los resultados. También incluimos una serie de tablas "extras" que se centran en áreas de habilidad específicas, como la destreza en el saque de faltas y la habilidad goleadora.



CENTRAL (CT)

Fuerza, habilidad para realizar entradas y poderío en el juego aéreo son los atributos que caracterizan a un buen central, aunque también hemos tenido en cuenta otros factores secundarios (en especial la velocidad y la resistencia). Nos hemos fijado especialmente en la importancia de la Respuesta, ya que mejora en gran medida la habilidad del defensa para interceptar pases, balones sueltos y, en general, para anticiparse cuando sea necesario.

Nombre	Nacionalidad	Página(s)	Nombre	Nacionalidad	Página(s)
Puyol	España	128, 143	Touré	Costa de Marfil	118, 131
F. Cannavaro	Italia	123, 144	Vidic	Serbia	133
Nesta	Italia	141	Pepe	Portugal	125, 144
Ferdinand	Inglaterra	120, 133	Essien	Ghana	122, 131
Terry	Inglaterra	120, 131	Chivu	Rumania	126, 139
R. Carvalho	Portugal	125, 131	Gallas	Francia	121, 131
Thuram	Francia	121	Cris	Brasil	136
Lúcio	Brasil	117	Mexés	Francia	142
Kaladze	Georgia	141	Iván Córdoba	Colombia	139
G. Milito	Argentina	116, 143	Maldini	Italia	141
Carragher	Inglaterra	132	King	Inglaterra	134
Chiellini	Italia	123, 140	Micah Richards	Inglaterra	120, 133
Samuel	Argentina	139			

LATERAL IZQUIERDO (DI)

Tener a un jugador competente en la banda izquierda siempre es algo cotizado, aunque a algunos quizá les sorprenda ver al incombustible R. Carlos en lo alto de la lista. Sin embargo, tiene las habilidades perfectas para un lateral, en especial en zonas cruciales como resistencia, velocidad y habilidad en los centros.

Nombre	Nacionalidad	Página(s)	Nombre	Nacionalidad	Página(s)
R. Carlos	Brasil	155	Heinze	Argentina	116, 144
Chivu	Rumania	126, 139	Sylvinho	Brasil	143
Ashley Cole	Inglaterra	120, 131	Magnin	Suiza	129
Tonetto	Italia	142	Barry	Inglaterra	120
Jankulovski	República Checa	119, 141	Emanuelson	Holanda	124, 147
Maxwell	Brasil	139	Pasqual	Italia	139
Riise	Noruega	142	Bouma	Holanda	124
Kim Dong Jin	Corea del Sur	127, 153	Zhirkov	Rusia	126
Chiellini	Italia	123, 140	N'Zogbia	Francia	134
Van Bronckhorst	Holanda	124, 147	Djordjevic	Serbia	150
Vargas	Perú	139	Antonio López	España	144
Kaladze	Georgia	141	Léo	Brasil	151
Bridge	Inglaterra	120, 131			

PORTERO (PT)

Tener a alguno de estos porteros por detrás de la defensa marca la diferencia. Todos destacan por sus impresionantes valores en Cualidades de portero, Respuesta y Defensa, y tienen la capacidad de salvar el resultado cuando el resto del equipo se ve superado.

Nombre	Nacionalidad	Página(s)	Nombre	Nacionalidad	Página(s)
Buffon	Italia	123, 140	Landreau	Francia	138
Cech	República Checa	119, 131	Dudek	Polonia	144
Given	Irlanda	134	James	Inglaterra	120
Casillas	España	128, 144	Green	Inglaterra	-
Júlio César	Brasil	117, 139	Gomes	Brasil	134
Toldo	Italia	139	Victor Valdés	España	143
Frey	Francia	121, 139	Niemi	Finlandia	-
Friedel	Estados Unidos	-	Amelia	Italia	-
Van Der Sar	Holanda	124, 133	Abbondanzieri	Argentina	-
Doni	Brasil	117, 142	Coupet	Francia	121, 144
Roma	Italia	137	Sereni	Italia	-
Dida	Brasil	141	Carini	Uruguay	130
Hildebrand	Alemania	146			

LÍBERO (LIB)

Aunque es una posición poco frecuente en los partidos de PES, sería un error por nuestra parte pasarla por alto. Un buen líbero no tiene por qué ser tan fuerte e imponente en defensa como un central, de modo que nuestros cálculos se fijan menos en la importancia de la altura y del atributo Estabilidad.

Nombre	Nacionalidad	Página(s)	Nombre	Nacionalidad	Página(s)
Nesta	Italia	141	Gonzalo	Argentina	146
Ferdinand	Inglaterra	120, 133	Materazzi	Italia	123, 139
R. Carvalho	Portugal	125, 131	R. Kovac	Croacia	119
Terry	Inglaterra	120, 131	Fuentes	Argentina	146
Thuram	Francia	121	Burdisso	Argentina	116, 139
G. Milito	Argentina	116, 143	Nakazawa	Japón	-
Chivu	Rumania	126, 139	Tulio	Japón	-
Mexés	Francia	142	Simic	Croacia	119, 141
Maldini	Italia	141	Paolo Cannavaro	Italia	141
Márquez	México	123, 143	Cribari	Brasil	140
Lugano	Uruguay	130, 155	Osorio	México	123
Heitinga	Holanda	124, 144	Alex	Brasil	117, 131
Natali	Italia	-			

LATERAL DERECHO (DD)

Los laterales se parecen a los mediocentros en que necesitan una buena mezcla de sólidos atributos en numerosas categorías. Al ser una parte muy importante de cualquier equipo con vocación ofensiva, no les basta con ser firmes en defensa, sino que también deben aportar cosas positivas en la construcción del juego. Nuestros cálculos favorecen a los DI y DD que se sienten cómodos tanto en ataque como en defensa.

Nombre	Nacionalidad	Página(s)	Nombre	Nacionalidad	Página(s)
Daniel Alves	Brasil	117, 143	Jørgensen	Dinamarca	120, 139
Sergio Ramos	España	128, 144	Pepe	Portugal	125, 144
Puyol	España	128, 143	Flamini	Francia	141
Maldini	Italia	141	Elano	Brasil	133
Essien	Ghana	122, 131	Melberg	Suecia	128, 140
Heitinga	Holanda	124, 144	G. Neville	Inglaterra	133
Zambrotta	Italia	123, 141	Cicinho	Brasil	142
Javier Zanetti	Argentina	116, 139	Gallas	Francia	121, 131
Sloeger	Alemania	121	Chimbonda	Francia	134
Hargreaves	Inglaterra	120, 133	Poulsen	Dinamarca	120, 140
Salihamidzic	Bosnia y Herzegovina	140	Ibarra	Argentina	156
Sagnol	Francia	121	Slinsizel	Alemania	121
Iván Córdoba	Colombia	139			

INTERIOR (LA)

Los interiores necesitan una buena mezcla de atributos que los conviertan en un cruce entre volante y lateral, pero nuestra fórmula tiene en cuenta la importancia de un destacado valor de Resistencia. Estos jugadores cubren una gran cantidad de terreno de juego durante un partido.

Nombre	Nacionalidad	Página(s)	Nombre	Nacionalidad	Página(s)
R. Carlos	Brasil	155	Kim Dong Jin	Corea del Sur	127, 153
Ashley Cole	Inglaterra	120, 131	I. Juric	Croacia	-
Zambrotta	Italia	123, 141	Vargas	Perú	139
Javier Zanetti	Argentina	116, 139	Lucho Gonzalez	Argentina	116, 151
Tonetto	Italia	142	Bridge	Inglaterra	120, 131
Sloeger	Alemania	121	Cicinho	Brasil	142
Salihamidzic	Bosnia y Herzegovina	140	Sylvinho	Brasil	143
Maxwell	Brasil	139	Flamini	Francia	141
Hargreaves	Inglaterra	120, 133	Bresciano	Australia	116
Riise	Noruega	142	Slinsizel	Alemania	121
Jankulovski	República Checa	119, 141	Emanuelson	Holanda	124, 147
Sagnol	Francia	121	Ibarra	Argentina	156
Chiellini	Italia	123, 140			

- INTRODUCCIÓN
- MANUAL DEL ENTRENADOR
- TÁCTICA Y ESTRATEGIA
- MODOS DE JUEGO
- INFORMES OJEAORES
- EXTRAS
- ÍNDICE DE MOVIMIENTO
- ÍNDICE

- CRACKS DE PES 2009
- MOVIM. EXCLUSIVOS
- LIGA MÁSTER: JÓVENES PROMESAS
- INFORMES OJEAORES
- SELECCIONES
- CLUBES: INGLATERRA
- CLUBES: FRANCIA
- CLUBES: ITALIA
- CLUBES: ESPAÑA
- OTROS CLUBES

MOVIMIENTOS EXCLUSIVOS

PES 2009 ha dado un gran paso adelante para que los auténticos "jugones" sean verdaderamente exclusivos al aumentar el número de movimientos que solamente pueden ser realizados por ciertos jugadores. En este completo grupo de tablas te mostramos con precisión quién puede hacer cada uno. Para obtener más información sobre estas técnicas especiales (incluyendo los comandos de botones y consejos generales), consulta los capítulos Manual del entrenador e Índice de movimientos.

Nota: todos los jugadores con un asterisco son los jugadores "clásicos" que se desbloquean al ganar ciertas competiciones y modos de juego. Consulta el capítulo Extras para obtener más información. El número en la columna de la Roulette hace referencia a la versión de la Roulette que realiza el jugador: la nueva variante con un pie (1) o el movimiento clásico con dos pies (2).

Nombre	Nacionalidad	Giro de Cruyff	Vaselina con efecto especial	Roulette	Elástica	Giro de Cristiano	Bicicleta especial	Sombrero
A. Hleb	Bielorrusia	★						
A. Modeste	Francia			1				
A. Ramírez	Colombia			2				
A. Svensson	Suecia	★						
A. Traoré	Costa de Marfil			2				
Aboutraika	Egipto			1				★
Adebayor	Togo	★						★
Adriano	Brasil			2				
Adu	Estados Unidos			1				
Agüero	Argentina			2				
Alex	Brasil			2				
Alex	Brasil			2				
Aliadriere	Francia			2				
Anderson	Brasil					★		
Andy Reid	Irlanda			2				
Arango	Venezuela			1				
Arca	Argentina			1	★			
Arce	Bolivia			2	★			
Arda Turan	Turquía			2				
Arshavin	Rusia			2				
Arteta	España					★		
Assulin	Israel			2				
Babel	Holanda			2				
Babic	Croacia			2				
Bakari Koné	Costa de Marfil				★			
Barmsby	Inglaterra	★						
Burdner*	Inglaterra	★						
Baros	República Checa	★						
Benar*	Brasil					★		
Beckham	Inglaterra			2				
Bellamy	Gales					★		
Ben Arfa	Francia			1	★			
Benayoun	Israel			2				★
Bentley	Inglaterra			2			★	
Benzema	Francia				★			
Berbatov	Bulgaria	★		2				
Bernkap*	Holanda							★
Boa Morte	Portugal	★		2				

Nombre	Nacionalidad	Giro de Cruyff	Vaselina con efecto especial	Roulette	Elástica	Giro de Cristiano	Bicicleta especial	Sombrero
Bojan Djordjic	Suecia			2				
Bojinov	Bulgaria			2				
Bolaños	Ecuador			2				
Bolívar	Brasil			1				
Bombardini	Italia			1				
Bouazza	Argelia			2				
Brahimi	Francia			2				
Bnarck*	Alemania		★					
Bela Luigi	Costa Rica			1				
Buonanotte	Argentina			1				
Bujutava*	Argentina			2				
Burzanovic	Montenegro			2				
C. Martínez	México			2				
C. Rodríguez	Uruguay			1				
C. Seedorf	Holanda			2				
Caicedo	Ecuador			1				
Camoranesi	Italia			2				
Campbell	Inglaterra	★						
Cassano	Italia		★	2	★			★
Centena	Costa Rica			2				
Cetari*	Brasil	★						
Cesc Fabregas	España			2				
Chafni	Francia			2				
Comings	Perú			2				
Cossu	Italia			2				
Cozza	Italia			2				
Cwarim*	Holanda	★						
David Pizarro	Chile	★		2				
Davies	Estados Unidos			2				
Dayro M.	Colombia			2				
De Guzman	Canadá			2				
De Guzman	Holanda			2				
De Melo	Brasil			1				
De Zerbi	Italia	★						
Deco	Portugal			1				★
Defoe	Inglaterra			2				
Del Nero	Italia			1				
Del Piero	Italia		★	2				★

