



# INTRODUCCIÓN

Ocurrió poco después del lanzamiento de Pro Evolution Soccer 4, después de finalizar un épico torneo multijugador, cuando hablamos de la posibilidad de escribir esta guía. La conversación no nos llevaba a buen puerto en medio de un mar de fondo de gritos, risas e instructivos epítetos por parte de los participantes a cada lado de la PlayStation2, y nos dimos cuenta de que un jugador tenía una "cruz amarilla" de lesión. Este insustancial incidente en cualquier otro contexto llegó a ser el catalizador de un nuevo debate. Todos coincidimos que tal lesión provocaba una reducción en las habilidades del jugador en PES4, ¿pero en qué medida exactamente? ¿Merecería la pena dejar que un jugador estrella continuara jugando medio lesionado? ¿Disminuiría la habilidad de un consagrado delantero para marcar goles, o la habilidad en el corte de un defensa indispensable? Y de ser así, ¿en qué medida afectaría al rendimiento?

Cuanto más discutíamos, más nos dábamos cuenta de que, a pesar de que contábamos con varios jugadores expertos, había bastantes más cosas que desconocíamos. Los allí presentes eran capaces de explicar con certeza y precisión la mayoría de las funciones y sistemas de PES4, pero había otros aspectos del juego que de los que solo podíamos mostrar opiniones personales, eruditas conjeturas o, incluso, puras especulaciones. Desde la pérdida de resistencia hasta las flechas de condición, o los efectos de las habilidades especiales en los méritos relativos a las características de otros jugadores, nos preguntábamos si otros jugadores de PES se plantearían lo mismo.

Al buscar respuestas en los foros y sitios de los aficionados solamente conseguimos aumentar el número de preguntas y nuestra sed de información acerca de Pro Evo. Hablando con nuestros amigos y por la red con otros jugadores de PES, resultó sorprendente descubrir que hasta los jugadores con más experiencia no conocían nada de ciertos trucos, características o funciones específicos.

Con todo ello, decidimos claramente que **debíamos** producir una guía sobre Pro Evolution Soccer 5. En más de una ocasión fuimos avisados de los riesgos potenciales de hacerlo. Más en concreto, éramos sabedores de la sabia percepción de que las guías de los juegos deportivos son vistas por los jugadores como absolutamente prescindibles y poseen una audiencia muy reducida. No obstante, comenzamos a diseñar el trabajo de base del libro que ahora

tienes entre tus manos. El primer, y más importante, aspecto de una guía como ésta es que tan solo debía ofrecer consejos, ayudas y visiones audaces nunca antes revelados del mecanismo que subyace en Pro Evo por parte del equipo de PES5.

Una vez que nos aseguramos el apoyo del legendario Shingo "Seabass" Takatsuka (el productor/cerebro de la serie Pro Evolution Soccer) y de otros miembros del equipo de desarrollo de PES5, comenzamos a investigar y escribir la guía que **nosotros** queríamos leer. Asediamos a los atareados diseñadores constantemente en busca de información (gracias de todo corazón y nuestras más sinceras disculpas a todos los afectados) durante nuestra estancia en Tokio y buscamos la respuesta a, literalmente, cientos de preguntas relacionadas con PES incluyendo, por supuesto, un buen puñado que surgió meses antes.

Durante las charlas improvisadas con Seabass y sus colegas (cuyos resultados pueden leerse a lo largo de la guía) a menudo nos quedamos asombrados por la profundidad y complejidad de PES5 como simulador de un deporte de la vida real. Nada está predeterminado: prácticamente cada parte que lo integra se calcula "sobre la marcha", con una física en tiempo real verdaderamente auténtica que gobierna cada golpeo del balón, colisión, entrada o parada. A un nivel algo más tangible, aprendimos cómo los atributos de los jugadores y su condición desempeñan un papel crucial en lo que pueden y no pueden realizar en el terreno de juego de PES5. Quizá los veteranos y virtuosos puedan estar más familiarizados con algunos movimientos y conceptos de juego de la guía, pero hasta ellos se quedarán boquiabiertos con muchas revelaciones y opiniones mostradas a lo largo de sus páginas. Nosotros, creednos, nos hemos sentido así.

En resumen, este libro ha sido una obra de amor desde el inicio hasta el final. A pesar de las advertencias de nuestros amigos y jugadores de PES acerca de los peligros de mezclar placer y negocios, el equipo editorial de la Guía de estrategia oficial de Pro Evolution Soccer se complace en anunciar que incluso los meses de juego **intensivo** no han hecho menguar su entusiasmo por PES5. Es, sin lugar a dudas, el mejor juego de fútbol que se puede comprar.

Esperamos que esta guía contribuya a que lo disfrutes

Gracias por leernos,  
**EL EQUIPO DE PIGGYBACK**



# COMIENZO RÁPIDO

Esta guía ha sido diseñada para usuarios de todas las habilidades. Por ello, los dos primeros capítulos pueden resultar muy obvios para los jugadores con más experiencia. Quizá estas personas deberían saltárselos e ir directamente al capítulo de Dirección del equipo, si lo desean.

Para ayudar a los jugadores a encontrar con rapidez información útil e interesante adecuada a su nivel de habilidad, hemos preparado las siguientes recomendaciones para que sirvan de inicio rápido. Para quienes nunca hayan jugado antes a Pro Evolution Soccer recomendamos que consulten la sección de Principiante primero; los jugadores con una habilidad razonable deberían consultar los enlaces de Intermedio; y los veteranos del PES deberían examinar a fondo las referencias a las páginas de la sección Experto. Además, hemos incluido enlaces a las páginas que abordan las nuevas características de PES5.

## nota + nota + nota

A lo largo de la guía hemos usado los símbolos de los controles para PlayStation 2 para representar los botones y combinaciones de éstos. Los usuarios de Xbox y PC deberían consultar la página 16 para obtener una explicación del esquema de mandos usado en la guía.

- CÓMO JUGAR
- MODOS DE JUEGO
- DIRECCIÓN DEL EQUIPO
- MANUAL DEL ENTRENADOR
- LIGA MÁSTER
- GUÍA EQUIP/JUGAD.
- EXTRAS
- GUÍA/ÍNDICE MOVIMIEN.
- GLOSARIO



# PRINCIPIANTE

- Cómo empezar rápidamente tu primer partido → Ve a la página 21.
- Usar y configurar las opciones básicas de PES5 → Ve a la página 12.
- Cómo usar la pantalla de Configuración personal → Ve a la página 25.
- Configurar las opciones del partido y otros ajustes → Ve a la página 28.
- Cómo usar la pantalla de Ajustes de alineación → Ve a la página 44.
- Usar las opciones del Menú Pausa e interactuar con las repeticiones de los goles → Ve a la página 31.
- Una selección de los movimientos básicos para practicar → Ve a la página 14.
- Una introducción y vista general de los modos de juego de PES5 → Ve a la página 22.
- Usar los modos de entrenamiento de PES5 → Ve a la página 39.
- Una introducción al modo Liga Máster → Ve a la página 112.

- Motivos en contra de mantener pulsado **X** para presionar automáticamente y hacer una entrada → Ve a la página 66.
- Usar estrategias manuales → Ve a la página 49.
- Cómo mejorar tu habilidad en las jugadas a balón parado → Ve a la página 93.
- Elegir una formación que se adapte a tu estilo de juego → Ve a la página 104.
- Cómo realizar traspasos de jugadores entre clubes y registrarlos en selecciones nacionales en el modo Editar → Ve a la página 201.
- Usar el pase manual → Ve a la página 84.
- Cómo comprar jugadores en el modo Liga Máster → Ve a la página 127.
- Encontrar jóvenes promesas en el modo Liga Máster → Ve a la página 203.
- Mejorar tus movimientos de pase → Ve a la página 76.
- Cómo mejorar los movimientos defensivos → Ve a la página 64.

# EXPERTO

- Efecto de las flechas de condición y de las lesiones → Ve a la página 60.
- Diferencia entre usar el joystick analógico y los botones de dirección: la verdad al descubierto → Ve a la página 16.
- Mejorar tu entendimiento de la Liga Máster → Ve a la página 123.
- Cómo crear jugadores de alto rendimiento económico para tu equipo de la Liga Máster → Ve a la página 200.
- Lanzamientos de penalti: cómo funcionan → Ve a la página 96.
- Consejos tácticos para los mejores equipos de Pro Evo 5 → Ve a la página 130.
- Cómo realizar trucos y habilidades avanzadas → Ve a la página 98.
- Puntos PES: cómo, cuándo y dónde puedes conseguirlos y qué puedes comprar con ellos → Ve a la página 190.
- Conocer la nueva implementación de la regla del fuera de juego y las lesiones de los jugadores → Ve a la página 103.
- Habilidades de los jugadores y habilidades especiales: un visión general completa → Ve a la página 53.

- Cómo jugar un Partido Conmemorativo → Ve a la página 24.
- Revisión del sistema de progreso y declive de los jugadores en la Liga Máster → Ve a la página 121.
- Nuevo sistema de entrenamiento en la Liga Máster → Ve a la página 124.
- Cómo hacer que el portero lance la pelota → Ve a la página 71.
- Nuevas funciones del defensa-alero (DA) y del segundo delantero (SD) → Ve a las páginas 58 y 59.
- Cómo realizar el truco de la "elástica" → Ve a la página 100.
- Nueva técnica de captura con **R2** → Ve a la página 72.
- Revisión al sistema de paso lateral → Ve a la página 74.
- Realizar un "tiro controlado" → Ve a la página 91.
- Visión general de la nueva habilidad de Disparos medios → Ve a la página 91.

- CÓMO JUGAR
- MODOS DE JUEGO
- DIRECCIÓN DEL EQUIPO
- MANUAL DEL ENTRENADOR
- LIGA MÁSTER
- GUÍA EQUIP./JUGAD.
- EXTRAS
- GUÍA/ÍNDICE MOVIMIEN.
- GLOSARIO

# INTERMEDIO

# NUEVAS CARACTERÍSTICAS



- CÓMO JUGAR
- MODOS DE JUEGO
- DIRECCIÓN DEL EQUIPO
- **MANUAL DEL ENTRENADOR**
- LIGA MÁSTER
- GUÍA EQUIP./JUGADOR.
- EXTRAS
- GUÍA/ÍNDICE MOVIMIEN.
- GLOSARIO
- INTRODUCCIÓN
- DEFENSA
- CONTROL DEL BALÓN
- REGATE BÁSICO
- PASE
- CENTRO
- MOVIMIENTO SIN BALÓN
- DISPARO
- BALÓN PARADO
- TRUCOS
- ESTRATEGIA MANUAL
- CONTROLES CURSOR FUO
- ÁRBITROS Y PARTIDOS
- FORMACIONES

# MANUAL DEL ENTRENADOR



# 4

Con más de 100 movimientos para aprender y utilizar, Pro Evolution Soccer 5 es un juego difícil de dominar. En este capítulo, examinamos los comandos de botones y conceptos que, con la práctica, mejorarán de forma notable tu técnica y tu comprensión del juego. Con la incorporación de puntos clave que aparecen ilustrados con útiles diagramas e información privilegiada facilitada por el equipo de desarrollo de PES5 (incluyendo citas del mismísimo Shingo "Lubina" Takatsuka), las siguientes páginas harán que te conviertas en un jugador de PES5 de mucho más nivel: te lo garantizamos.



# CONTROL DEL BALÓN

Si tus experiencias con PES5 hasta ahora te han llevado a pensar que parar y controlar el balón son acciones aleatorias, sácate esto de la cabeza ahora mismo. Aunque las estadísticas de un jugador sí influyen en su habilidad para controlar el balón, casi todos los casos en los que tus representantes en pantalla no logran parar el balón correctamente se deben a errores del ejecutor.

Cuando un jugador recibe un pase, el primer toque influye enormemente en los siguientes instantes del juego. Puedes seguir adelante y escapar de tu marcador, tener espacio para jugar un pase en profundidad, girar en otra dirección y, en las mismas situaciones, ceder la posesión del balón, verte obligado a retroceder o ver cómo tu delantero es bloqueado por un defensor.

La forma en que un jugador realiza un primer toque o controla el balón depende de la habilidad Técnica. Cuanto mayor sea su nivel, más destreza tendrá para controlar un pase que le llega. En niveles superiores (por ejemplo, 90) un jugador podría matar el balón tras un pase desde el otro lado del campo con un solo toque. Si el nivel de esta habilidad es de aproximadamente 70 o inferior, es posible que necesite un segundo o incluso un tercer toque para controlarlo. Merece la pena examinar tus equipos favoritos para saber qué jugadores tienen un buen nivel de Técnica. Con un jugador como Dennis Bergkamp, por ejemplo, puedes confiar en que su habilidad le permitirá controlar casi cualquier pase de forma inmediata. Sin embargo, con el defensor ficticio Valeny del "equipo por defecto" de Liga Máster, el uso del **R2** para "matar" el balón siempre es recomendable.

No puedes saber cómo reaccionará el balón en cada situación: hay demasiados factores a tener en cuenta. El ritmo, la altura y el giro de cada pase varía en cada caso, tal y como ocurre con la posición y el movimiento del jugador que lo recibe. Con experiencia, irás adquiriendo una especie de "instinto" para saber cómo reaccionarán los jugadores. El truco es saber qué técnica debe utilizarse para afrontar la situación en cuestión y, naturalmente, procurar no mantener pulsado el **R1** salvo que sea realmente necesario.

## SUJETAR EL BALÓN



Cuando el balón llegue a tu jugador, pulsa el **R1** para controlarlo y hacer que gire en la dirección necesaria. Ten en cuenta la dirección, la velocidad y la altura del balón.

Aparte de sugerirte que atrapes el balón con el **R2** y el **R1** si el balón se desplaza lentamente o la Técnica de tu jugador es baja, no podemos darte ningún otro consejo. La inmensa cantidad de factores que influyen en el control del balón hace que cualquier intento de ayuda sea poco práctico. Sin dar complicadas ecuaciones o explicar las numerosas situaciones posibles, el mejor consejo que podemos ofrecerte es el siguiente: práctica. Una guía táctica que recomiende el empirismo sería como que un pavo votase por que llegase la Navidad, pero ésta es la belleza del motor físico de Pro Evolution Soccer 5. Aunque puedes hacer buenas predicciones, nunca sabes lo que va a pasar realmente...

## DEJAR MUERTO EL BALÓN Y GIRAR

**R2** + **R1** cuando tu jugador recibe un pase.

Atrapar el balón mientras mantienes pulsado el **R2** hace que un jugador pare el balón y se gire en la dirección especificada con el **R1**. Aunque es útil en muchas circunstancias, en realidad es la forma más efectiva de detener el balón cuando un jugador tiene un bajo nivel de Técnica o cuando el pase puede ser difícil de controlar.

## PARAR EL BALÓN Y ENCARAR LA PORTERÍA

Mantener pulsado el **R2**.

Con este método, la ausencia de control de dirección en el **R1** significa que tu jugador se girará para estar de cara a la portería rival. Debes tener en cuenta que el balón suele alejarse levemente de los pies de tu jugador. Si esto ocurre, habrá un retardo adicional antes de que puedas pasar, disparar o empezar a regatear.



## GIRAR E IR A RECIBIR UN PASE

**R1** + **R1** en la dirección del movimiento del balón.

En lugar de atrapar el balón y girar, tu jugador esperará a que el balón se aproxime a él (fig. 1) y, a continuación, girará rápidamente y se dirigirá hacia él (fig. 2). Esto funciona mejor con pases diagonales y es una excelente forma de librarte de tu marcador. En las situaciones donde tu jugador ya se está dirigiendo hacia la dirección de un pase, si pulsas el **R1** más la dirección del balón, en ocasiones harás que salte para evitar dar un primer toque.

## PROTEGER EL BALÓN

¡No pulses nada!

Si tu marcador se encuentra justo detrás de ti cuando un pase se dirige a los pies de tu jugador, puedes soltar el **R1** justo antes de que llegue para que tu hombre use su fuerza y aguante a su oponente mientras atrapa el balón automáticamente. No obstante, esto puede ser muy arriesgado. Dado que solo funciona en circunstancias muy concretas, por norma general lo mejor es utilizar otro método para atrapar el balón.

# REGATE BÁSICO

Cuando tu jugador tenga la posesión del balón, los equipos de la IA (y todos los jugadores humanos aptos para ello) lo taparán de forma inmediata, reducirán sus opciones de pase e intentarán cortar el balón. En muchos casos, tendrás a un compañero de equipo con espacio al que podrás pasarle el balón. Pero cuando no tengas ese lujo o estés esperando a tener una oportunidad mejor, como que alguien se desmarque con habilidad, tener la capacidad para utilizar la fuerza y la habilidad de regate de tu hombre para proteger el balón es un talento fundamental.

Merece la pena distinguir entre un movimiento simple con el balón, controlar a tu hombre para evitar posibles cortes con el objetivo de crear espacios para pases, disparos o centros y regatear para superar a jugadores. Lo primero lo puede hacer cualquier jugador; lo segundo requiere semanas de práctica y es una habilidad que ningún jugador dominará jamás a la perfección; el tercer tipo, más que una habilidad, es una ciencia. En esta sección examinamos las dos primeras categorías (al margen de lo intrascendente que pueda ser la diferencia durante un partido), y dejamos el juego de "talento" para más adelante.

La mejor forma de impedir que un rival realice una entrada a tu jugador consiste en esconder el balón en la medida de lo posible. El modo más sencillo de conseguirlo consiste en permanecer de espaldas a él, aunque al hacerlo se reducirán tus posibilidades de pase:

lo más habitual es que te alejes de la portería rival. Con el objetivo de crear el espacio necesario para realizar un pase, un disparo o un centro, debes aprender a leer el comportamiento del jugador (o los jugadores) que te cubren. De forma resumida, podría decirse que si tu marcador se mueve en una dirección, tú deberías girar para moverte en la dirección contraria. En realidad, estos entrenamientos son mucho más complicados. Saber cómo (y cuándo) reaccionar es una cuestión de habilidad e intuición. Y ambas cosas solo se adquieren mediante la práctica en los partidos.

Algo que siempre deberías tener en cuenta al realizar un regate es lo habilidoso que es un jugador en esta área. Las habilidades principales son Velocidad en el regate, Precisión en el regate y Respuesta, pero Equilibrio y Ataque también tienen un papel importante porque afectan a la capacidad de un jugador para aguantar a su marcador y mantenerse en pie. Como ya deberías saber, un nivel alto de Respuesta hace que un jugador reaccione a tus movimientos con el mando con mayor velocidad y Velocidad en el regate determina la velocidad a la que se mueve solamente con el **R1**.

Sin embargo, es Precisión en el regate lo que marca la diferencia entre, por ejemplo, Patrick Vieira y Cristiano Ronaldo, tal y como revela "Seabass": "Cuando hay un jugador al que resulta complicado realizarle una entrada mientras regatea, normalmente tendrá un alto nivel de Precisión en el regate. Si regatea a

la máxima velocidad, da muchos toques al balón y lo mantiene cerca del pie, es muy difícil para los defensores cortar el balón. Eso es la Precisión en el regate. No es una cuestión de velocidad, depende de lo bueno que sea el regate de ese jugador. Hay jugadores que tienen un nivel bajo de Velocidad en el regate y que, sin embargo, tienen mucha habilidad para controlar el balón al mismo tiempo."

Siempre es beneficioso conocer el nivel de habilidad en el regate de un jugador, ya que te permitirá calcular lo que puedes y no puedes esperar de él. Puede parecer obvio, pero no puedes esperar que un defensa central supere a un rival de la misma forma que lo hace, por ejemplo, Pablo Aimar. Este, junto al abuso del **R1**, es el error más habitual que cometen los jugadores de PES. Si hay una posibilidad clara de pase, siempre es más seguro optar por esa opción.

Por último, te hacemos una advertencia (esperemos que obvia): cuanto más hagas correr a un jugador con el balón, mayor resistencia perderá. Tal y como se explica en la página 60 del capítulo Dirección del equipo, una resistencia baja tiene un efecto negativo en las habilidades Velocidad en el regate, Aceleración, Velocidad máxima, Salto y Respuesta de un jugador. Si tienes un jugador de una estrella con tendencia a cansarse pronto, tendrás que utilizarlo con cuentagotas si quieres que sea efectivo en el último tercio de un partido.



- CÓMO JUGAR
- MODOS DE JUEGO
- DIRECCIÓN DEL EQUIPO
- **MANUAL DEL ENTRENADOR**
- LIGA MÁSTER
- GUÍA EQUIP./JUGADOR
- EXTRAS
- GUÍA/ÍNDICE MOVIMIEN.
- GLOSARIO
- INTRODUCCIÓN
- DEFENSA
- **CONTROL DEL BALÓN**
- **REGATE BÁSICO**
- PASE
- CENTRO
- MOVIMIENTO SIN BALÓN
- DISPARO
- BALÓN PARADO
- TRUCOS
- ESTRATEGIA MANUAL
- CONTROLES CURSOR FLUO
- ÁRBITROS Y PARTIDOS
- FORMACIONES
- CONTROL DEL BALÓN
- CONTROL Y GIRO
- CONTROL Y ENCARAR
- GIRO Y CORRER
- PROTEGER EL BALÓN

## REGATE DEL BALÓN



Si tenemos que explicarte esto, es que estás leyendo el libro equivocado. Tal y como hemos explicado anteriormente, el regate depende de tu habilidad con el mando y las habilidades de tus jugadores al respecto. Su Velocidad en el regate determina la velocidad con la se mueve con el balón, Precisión en el regate y Respuesta lo ayudan a reaccionar ante tus instrucciones con mayor fluidez y velocidad (y, en el caso de Precisión en el regate, hace que sea más difícil quitarle el balón), mientras que Equilibrio y Ataque le permiten aguantar el contacto físico con jugadores rivales.

## PASO LATERAL

Pulsar el  en el ángulo correspondiente a la dirección de movimiento actual del jugador.

La inclusión del paso lateral (que anteriormente se activaba con el ) en el grupo de movimientos que se realizan con los botones de dirección o el joystick analógico izquierdo es una novedad a la que cuesta algo acostumbrarse y es una de las diferencias más claras entre PES5 y Pro Evolution Soccer 4. Si pulsas el  en un ángulo de 90 grados durante un regate, tu jugador se dispondrá a realizar un paso lateral con el balón. Si se le deja solo, seguirá moviéndose automáticamente durante unos instantes y posteriormente se detendrá.

En PES4, el paso lateral se utilizaba a menudo para superar a los rivales. Esto no ha cambiado en PES5. Cuando un jugador rival se acerque a tu hombre, pulsa el  un instante antes de que intente cortar el balón en el ángulo correspondiente a tu dirección actual para realizar un paso lateral y evitar la entrada (diagrama 1). Tu coordinación es fundamental, pero también los son las habilidades Precisión en el regate, Velocidad en el regate y Respuesta de tu jugador. Cuanto mayores sean, más rápido y efectivo será este movimiento. Contra jugadores humanos, es aconsejable utilizarlo con

moderación: cuanto más lo utilices, más predecible (y, por tanto, más fácil de frustrar) será.

El paso lateral sirve para algo más que superar a los rivales. También es una buena forma de proteger el balón (al alejarte de un marcador). Además, es una habilidad efectiva cuando tienes espacio para moverte con el balón. Dado que te permite mantener la orientación física de tu jugador mientras se mueve, puedes utilizarlo cuando estés esperando para realizar un pase preciso.

Merece la pena recordar que los pasos laterales son más difíciles de realizar con el joystick analógico izquierdo que con los botones de dirección. Puesto que necesitas devolver rápidamente el joystick analógico a una posición neutral antes de moverlo en el ángulo correspondiente, la acción será ligeramente más lenta y con mayores posibilidades de error. A los defensores del joystick analógico, les recomendamos que se tomen el tiempo necesario para practicar los pasos laterales en Entrenamiento libre antes de intentar utilizarlos de forma habitual en los partidos.

## REGATE LENTO Y PARADA

Soltar el  mientras se realiza desplazamiento en una dirección concreta.

Si sueltas el  durante un regate, tu jugador reducirá su ritmo de forma gradual antes de detenerse completamente aproximadamente dos segundos después (fig. 1). No consideres esto un mero toque estético, de hecho es un elemento de gran utilidad.

Cuando un jugador se detenga de forma inmediata con el  o el , habrá una leve pero perceptible pausa cuando reanudes el movimiento (cuando el jugador vuelva a tener el control de balón). Además, no es posible realizar ciertos trucos (como los amagos) o el paso lateral desde una posición de parada. Al soltar el  y permitir que tu jugador corra despacio, te aseguras de que mantiene el control, que puede moverse en otra dirección de forma

inmediata y que puede realizar trucos (en concreto, el paso lateral) mientras está en movimiento.

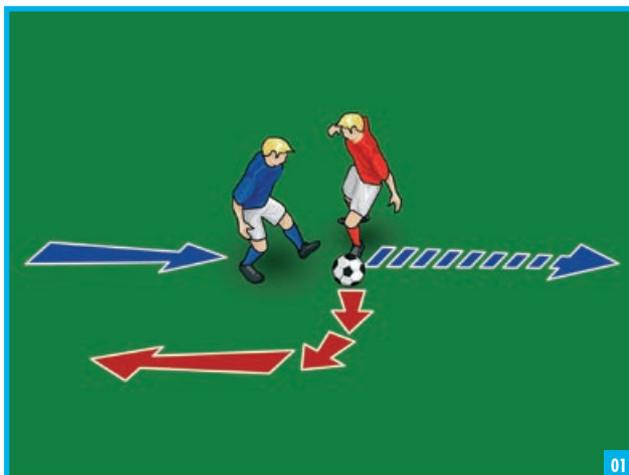
Aunque en apariencia es un movimiento automático, en realidad puedes mantener esta carrera lenta de forma manual si pulsas el  muy brevemente en la dirección de movimiento. Si la coordinación es la correcta, tu jugador adelantará el balón y avanzará a un ritmo muy pausado. El truco es pulsar el  justo antes de que el pie de tu jugador toque el balón\*. Dado que el nivel de precisión y concentración necesario hace que esto sea realmente difícil de hacer en los partidos (por muy bonito que parezca en Entrenamiento libre), casi todos los jugadores deberían pulsar el  simplemente para "reanudar" el movimiento de regate y parada cuando sea necesario.

## REGATE RÁPIDO

 + .

Esta velocidad está entre el sprint del  y el ritmo del regate básico y permite que te muevas a mayor velocidad, pero exige un mayor control sobre el balón. Los giros se realizan en las ocho direcciones básicas (al contrario que el sprint), lo que nos lleva a un aspecto peculiar de esta velocidad de regate. Cuando tu jugador realice un giro de 45 grados, reducirá su velocidad y, a continuación, volverá a acelerar cuando mire en su nueva dirección. Cuando realices un cambio de dirección de 90 grados, él dará un giro rápido y conducirá el balón en la nueva dirección si el giro es hacia su pie "malo" o lo detendrá completamente antes de desplazarse en la dirección contraria.

Si necesitas realizar un giro de 45 grados a la velocidad máxima, mantén pulsado el  además del  justo antes de que el jugador toque el balón para realizar un giro inmediato. No obstante, esto es como hacer que el jugador esprinte; si intentas repetir el truco en el siguiente giro, el jugador adelantará el balón como si estuviera corriendo a la velocidad máxima.



01



01

\*Es mucho más fácil realizar este movimiento con los botones de dirección que con el joystick analógico izquierdo.



### PREMIOS DE LAS COMPETICIONES

Cada competición de la Liga Máster ofrece un número de (dinero) por cada victoria, empate y goles marcados. Hay también premios sustanciales por la posición final del equipo (sobre todo para los ganadores) y por contar en tus filas con alguno de los jugadores que reciban uno de estos tres premios: Mejor jugador, Máximo goleador y Líder en pases de gol. La siguiente tabla (Tabla 1) te muestra cuántos recibes como premio en cada competición

### DISCIPLINA

Todas las competiciones de la Liga Máster presentan el mismo sistema disciplinario. Puede ser un poco draconiano, especialmente en las ligas y para los clubes que participen en el Campeonato WEFA desde la Fase de clasificación, pero al menos es equitativo para todos los equipos. Asegúrate siempre de vigilar el número de tarjetas amarillas antes de las semifinales de copa y de los partidos vitales al final de cada campaña de liga. Es frustrante llegar a un "partido del siglo" y ver cómo uno de tus jugadores indispensables se pierde el partido por una sanción. Y lo es más si ya lo sabías con cierta anticipación y lo podías haber evitado...

- Dos tarjetas amarillas mostradas al mismo jugador en un partido acarrear un partido de sanción.
- Dos tarjetas amarillas acumuladas por un jugador en diferentes partidos acarrear un partido de sanción.
- Una tarjeta roja acarrea inmediatamente un partido de sanción.
- Las tarjetas y las sanciones son específicas de cada competición, de tal manera que una amarilla mostrada en un partido de la División 1 no tendrá efecto en el Campeonato WEFA, en la Supercopa WEFA o en la Copa D1.

### ENTRENAMIENTO DE PRETEMPORADA

Durante el Período de negociaciones que tiene lugar entre las semanas 37 a 44, aparecerán las tres opciones de entrenamiento de pretemporada siguientes. Solamente puedes seleccionar una de ellas por semana, y tu decisión será definitiva e irreversible.

#### ENTRENAMIENTO AUTOMÁTICO

Da instrucciones para que PES5 entrene de forma automática a cada jugador en todas las categorías de habilidades para dar un pequeño empujón en su desarrollo. Esto provocará, por otra parte, que se incremente la fatiga del jugador aproximadamente un cuarto. Esto puede convertirse en un problema si tienes programada una serie de partidos amistosos entre las semanas 37 a 44. Los jugadores con niveles de fatiga entre moderado y alto antes de elegir esta opción se tomarán un descanso. No participarán en las sesiones. El Entrenamiento automático se efectúa inmediatamente al seleccionarlo.

#### AJUSTAR MENÚ DE ENTRENAMIENTO

Usa esta opción si quieres entrenar a jugadores de manera que se potencien habilidades específicas (fig. 1). Usa la tabla 2 como ayuda mientras eliges el régimen de entrenamiento que mejor se adapte a cada jugador.



Confirma tu elección seleccionando "OK", o usa el para restablecer todo el entrenamiento a su ajuste de Descanso predeterminado. Como en la opción de Entrenamiento automático, la barra de fatiga de cada jugador que participe se incrementará en un cuarto. Pero atención: los jugadores sufrirán lesiones si están muy cansados. Para curarte en salud, trata de evitar entrenamientos individuales con jugadores que tengan una barra de fatiga de aproximadamente un tercio de ésta, ajustado su plan a Descanso. Con un nivel de fatiga de media barra o más, será altamente probable que los jugadores sufran lesiones menores (flecha amarilla) y no podrás utilizarlos en dos o tres semanas, en general. Los jugadores lesionados pasan directamente al ajuste de Descanso: no podrás entrenarlos hasta que se recuperen.

Dado que solo puedes entrenar a jugadores durante dos semanas consecutivas sin darles descanso en una tercera y dado que los aumentos en las estadísticas no son espectaculares, puede que te preguntes por qué preocuparse tanto con la opción de Ajustar menú de entrenamiento. Pero no te apresures en descartarla: es una herramienta vital para depurar las más preciadas habilidades de los mejores jugadores.

Como se comenta en el capítulo de Dirección del equipo en la página 61, las estadísticas de los jugadores entre 95 a 99 se reservan para unos pocos escogidos. Un aumento de 96 a 97 en Técnica de disparo no tiene punto de comparación a un incremento de 86 a 87 en otro jugador: el salto cualitativo es mucho, mucho mayor. En la Liga Máster, los niveles de habilidad que exceden de 95 suelen aumentar a una velocidad exasperante, o incluso no crecer ya más. No importa cuánto partidos haya jugado el Jugador X, o lo maravillosas que sean las calificaciones que recibe al finalizar el partido: simplemente parecerá que no recibe apenas experiencia en categorías de habilidades por encima de 95. Aquí es donde Ajustar menú de entrenamiento vale su peso en oro: puedes usarlo para incrementar habilidades por encima de 95 en pequeñas pero, a la

postre, significativas cantidades. Para otros jugadores de tu equipo con estadísticas no tan espectaculares, especialmente los más jóvenes, te recomendaríamos que fueras previsor y eligieras las mejoras las habilidades más adecuadas para su función dentro del campo. Usado con sabiduría, Ajustar menú de entrenamiento puede ayudarte, con el tiempo, a convertir a grandes jugadores en leyendas.

#### DESCANSO TOTAL

Concede a tus jugadores el lujo de tomarse un descanso reparador. No es solo un gesto altruista: sus barras de fatiga se reducirán hasta en un 50%, lo cual es esencial si te embarcas en una serie de partidos amistosos de pretemporada y llevas un duro régimen de entrenamientos específicos para cada jugador. Ten en cuenta que el descanso comienza inmediatamente después de que elijas esta opción en el menú de Entrenamiento del equipo, así que asegúrate de que una semana de descanso es estrictamente necesaria antes de seleccionarla.

### PARTIDOS AMISTOSOS DE PRETEMPORADA

Tras los partidos de competición de la temporada, tienes la opción de fijar hasta ocho partidos amistosos de pretemporada que se celebrarán entre las semanas 37 a 44. Es tu única opción de hacerlo, y la decisión es irrevocable: no puedes cancelar estos partidos una vez se han fijado. Jugar contra equipos de las cuatro divisiones más importantes puede hacerte ganar un premio de 800 por victoria, 400 por empate y 20 por cada gol. Para todos los demás oponentes, incluyendo a los equipos "especiales" que cuentan con los mejores jugadores europeos, o las mejores promesas, el premio es menos importante: 500, 250 y 20 , respectivamente.

Ya que la mejoría en las habilidades del jugador tras cada partido es inapreciable (aunque tras ocho partidos ya no lo es tanto) la razón principal para jugar estos partidos es conseguir adicionales por trasposos de jugadores. Si acuerdas (y ganas) ocho partidos contra rivales de primera clase, la recompensa monetaria potencial es de más de 6.500 , más que suficiente para comprar a una joven promesa. Aunque también hay que decir que puede tener sus inconvenientes. El primero es el tiempo. Las temporadas en las ligas importantes ya son largas de por sí, y todo el mundo seguro que tiene algo parecido a una vida cuando no está jugando a Pro Evolution Soccer 5. Y si esto no tuviera consecuencias, hay otras dos razones: la posibilidad de que sufran lesiones los jugadores y la fatiga acumulada que supone el entrenamiento en pretemporada. Si decides jugar los ocho partidos, recuerda hacer rotaciones en el equipo para usar a todos los suplentes y reducir las probabilidades de que los jugadores se casen demasiado.

TABLA 1

Competición	Victoria	Empate	Bonificación por gol	Premios	Premios a los jugadores
División 2	800	400	20	4.000 para el 1º puesto, 1.200 para el 2º, 1.000 para el 3º, 800 para el 4º, 600 para el 5º	1.000 por cada premio
Copa de la División 2	800	400	20	2.000 para el 1º puesto, 800 para el subcampeón y 600 para cada uno de los dos semifinalistas derrotados	1.000 por cada premio
División 1	1000	500	50	10.000 para el 1º puesto, 3.000 para el 2º, 2.500 para el 3º, 2.000 para el 4º, 1.500 para el 5º	2.000 por cada premio
Copa de la División 1	1000	500	50	4.000 para el 1º puesto, 1.600 para el subcampeón y 1.200 para cada uno de los dos semifinalistas derrotados	2.000 por cada premio
Supercopa WEFA	1200	500	50	6.000 para el 1º puesto, 2.400 para el 2º, 1.800 para los dos semifinalistas derrotados	2.000 por cada premio
Clasificados para el Campeonato WEFA y Fase inicial	1000	500	50	N/D	N/D
Campeonato WEFA Fase de eliminatoria directa	1600	500	50	15.000 para el 1er puesto, 5.000 para el 2o puesto, 2.500 para los dos semifinalistas derrotados y 1.250 para los cuatro caídos en los cuartos de final	2.000 por cada premio
Amistosos de pretemporada	800 o 500	400 o 250	20	N/D	N/D

TABLA 2

Opción de entrenamiento	Habilidades potenciadas
Descanso	Ninguna, reduce el nivel de fatiga
Disparo	Ataque, Precisión de disparo, Potencia de disparo y Técnica de disparo
Regate	Precisión en el regate y Velocidad en el regate
Pase	Prec. pase corto, Vel. pase corto, Prec. pase largo y Vel. pase largo
Defensa	Actitud defens.
Saque de Falta	Precisión en saque de falta y Efecto
Cabezazo	Cabezazo y Salto
Equilibrio	Equilibrio
Velocidad	Velocidad máxima y Aceleración
Resistencia	Resistencia y Respuesta
Portero	Respuesta y Cualidades portero
Habilidad de trabajo en equipo	Trabajo en equipo

# INTRODUCCIÓN: USO DE LA GUÍA DE EQUIPOS Y JUGADORES

**1 Estilo de juego recomendado:** especificaremos al menos un estilo de juego para cada equipo. Al tratarse de unas líneas generales, debería servir de aproximación a las fortalezas de cada equipo. Puede ser el típico tópico, pero la mejor defensa es siempre un buen ataque en PES5. Es por esto que "Ataque" es el modo de juego que más veces recomendaremos. Para equipos que tengan delanteros o extremos rápidos (y para los que usen una delantera con tres hombres), "Contraataque" suele ser la mejor estrategia: deberías jugar al contragolpe, invitando a los equipos rivales a que adelanten líneas antes de meter balones en profundidad a los jugadores en punta. Con mucha menor frecuencia se recomienda jugar de un modo "Directo" o "Defensivo". Con el primero, el equipo en cuestión debería evitar pases innecesarios y complicados en el centro del campo, buscando a toda costa pasar el balón a los delanteros. Si sugerimos un juego "Defensivo" (usado solamente con unos pocos equipos) es porque creemos que el equipo posee las habilidades necesarias para presionar y robar el balón, evitando que el equipo rival penetre en su defensa.

**2 Hombres clave:** son los jugadores que identificamos como los más importantes en el equipo. A menos que estén aquejados de lesiones o se encuentren en malas condiciones físicas, deberían ser fijos en tu once inicial.

**3 Especialistas a balón parado:** los jugadores aquí mostrados son los mejores del equipo en los lanzamientos de falta y de córner. El término "especialistas" es relativo, por supuesto: no todos los jugadores son capaces de lograr la precisión de Juninho, la potencia de Roberto Carlos, el efecto de Pirlo o los magistrales balones envenenados de Beckham.

**4 Guía de habilidades:** esta tabla muestra todas las estadísticas clave y las habilidades especiales de los diez hombres de campo que recomendamos escoger. Además aparecen los cinco mejores suplentes para las selecciones nacionales, y dos para los clubes. Hemos seguido un código de colores en PES5 para facilitar las consultas, de tal manera que las habilidades más notables están resaltadas con un color en concreto: aquéllas entre 80 y 89, en amarillo; de 90 a 94, en naranja; y de 95 a 99, en rojo. Ya que la mayoría de equipos cuentan con su mejor portero en el once inicial, hemos creído conveniente no incluirlos en estas tablas.

**5 Jugadores estrella:** las selecciones nacionales son a menudo más populares que los clubes en las partidas multijugador de Pro Evo. Por ello, hemos dedicado dos páginas a cada una de las doce selecciones nacionales más importantes en PES5. Hay una sección específica dedicada a los "Jugadores estrella" que examina a los más importantes en tres categorías: Recuperadores del balón, Creadores del juego y Mejores tiradores.

**6 Formación:** en esta sección abordamos la formación predeterminada de cada equipo, os ofrecemos un once inicial y sugerimos variaciones tácticas o sistemas alternativos.

**7 Consejos:** para que puedas apreciar mejor las fortalezas y debilidades de cada equipo, cada guía contiene unas recomendaciones útiles, así como observaciones y consejos de juego.

**1** **2** **3** **4**

**CHelsea**

Estilo de juego recomendado: **Ataque, Contraataque, Defensivo**  
Hombres clave: **Serry, Mikel, Lampard**  
Especialistas a balón parado: **Ballon, Serry, Carrasco**

**HABILIDADES ESPECIALES**

Jugador	Habilidad
Ballon	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Serry	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Mikel	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Lampard	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Ballon	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Serry	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Mikel	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Lampard	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Ballon	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Serry	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Mikel	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Lampard	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto

**GUÍA DE HABILIDADES**

Jugador	Defensa	Ataque	Pase	Control	Defensa	Ataque	Pase	Control	Defensa	Ataque	Pase	Control
Ballon	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Serry	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Mikel	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Lampard	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Ballon	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Serry	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Mikel	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Lampard	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Ballon	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Serry	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Mikel	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Lampard	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95

**CONSEJOS Y RESERVACIONES**

- En esta guía se recomienda jugar con un estilo de juego "Ataque" o "Contraataque".
- Los jugadores Ballon, Serry y Carrasco son los mejores especialistas a balón parado del equipo.
- En esta guía se recomienda jugar con un estilo de juego "Ataque" o "Contraataque".

**6** **7**

**1** **2** **3** **4** **5**

**ARGENTINA**

Estilo de juego recomendado: **Ataque**  
Hombres clave: **Soriano, Alvarez, Soriano**  
Especialistas a balón parado: **Ballon, Soriano**

**GUÍA DE HABILIDADES: HABILIDADES ESPECIALES**

Jugador	Habilidad
Ballon	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Soriano	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Alvarez	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Soriano	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Ballon	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Soriano	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Alvarez	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Soriano	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Ballon	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Soriano	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Alvarez	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto
Soriano	Capacidad de pase, Pase, Pase largo, Pase corto

**GUÍA DE HABILIDADES**

Jugador	Defensa	Ataque	Pase	Control	Defensa	Ataque	Pase	Control	Defensa	Ataque	Pase	Control
Ballon	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Soriano	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Alvarez	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Soriano	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Ballon	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Soriano	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Alvarez	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Soriano	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Ballon	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Soriano	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Alvarez	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95
Soriano	85	85	95	95	85	85	95	95	85	85	95	95

**CONSEJOS PARA LOS EQUIPOS RIVALES**

- Si juegas con un equipo que sea fuerte en el ataque, intenta jugar con un estilo de juego "Defensivo" o "Contraataque".
- Si juegas con un equipo que sea fuerte en la defensa, intenta jugar con un estilo de juego "Ataque" o "Contraataque".

**CONSEJOS TÉCNICOS**

- Si juegas con un equipo que sea fuerte en el ataque, intenta jugar con un estilo de juego "Defensivo" o "Contraataque".

**6** **7**

- CÓMO JUGAR
- MODOS DE JUEGO
- DIRECCIÓN DEL EQUIPO
- MANUAL DEL ENTRENADOR
- LIGA MÁSTER
- GUÍA EQUIP/JUGAD.
- EXTRAS
- GUÍA/ÍNDICE MOVIMIEN.
- GLOSARIO
- INTRODUCCIÓN
- SELECC. NACIONALES
- EQ. CLUB: ESPAÑA
- EQ. CLUB: INGLATERRA
- EQ. CLUB: ITALIA
- EQ. CLUB: ALEMANIA
- EQ. CLUB: FRANCIA
- OTROS EQUIPOS



# GUÍA DE JÓVENES PROMESAS



**¡ADVERTENCIA!** Si el disfrute de la Liga Máster depende en alguna manera de que conozcas cómo progresarán ciertos jugadores, abandona esta sección *ahora*.

Comprar jugadores y construir un equipo en la Liga Máster puede ser un proceso muy largo. Adquirir jugadores consagrados es bastante difícil, pero descubrir los jóvenes que despuntarán puede ser un frustrante procedimiento de ensayo y error. En las 7 páginas siguientes te mostramos una selección de más de doscientos jugadores de edades comprendidas entre 17 y 22 años con un notable (y, en algunos casos, sorprendente) potencial de crecimiento.

## ZONA DE JUEGO: PORTERÍA

Nombre	Edad	Posiciones	Tipo de progreso	Información de progreso en el tiempo						Punto máximo (edad)	Atributos iniciales destacables	Habilidades especiales	Salario inicial
				20	24	28	30	32	35				
Ma-Kalambay	19	PT	Normal	83,5	89,5	90	89	86,5	83,5	91 (27)	Equilibrio 84, Respuesta 87, Salto 86	Ninguna	241
Hartock	18	PT	Normal	79	84,5	88,5	90,5	88,5	84,5	90,5 (30)	Equilibrio 80, Respuesta 83, Salto 80	Ninguna	255
Jaccard	20	PT	Normal	77,5	81,5	86,5	89	85	82,5	89 (30)	Equilibrio 83, Respuesta 80	Ninguna	262
Ruddy	18	PT	Normal	79	84,5	88	90	88	80,5	90 (30)	Equilibrio 84, Respuesta 81	Ninguna	279
Verloshede	20	PT	Duradero tardío	76	77,5	88,5	88,5	88,5	85	88,5 (28-33)	Equilibrio 83	Ninguna	287
Morten Jensen	18	PT	Duradero tardío	77	82	88,5	88,5	87,5	84	88,5 (28-31)	Equilibrio 81	Ninguna	302
M'Bohi	19	PT	Normal	80	85	90,5	89	86,5	82,5	90,5 (28)	Equilibrio 82, Respuesta 83, Salto 82	Ninguna	312
Padali	19	PT	Normal	79,5	84,5	88,5	90,5	88	84,5	90,5 (30)	Equilibrio 85, Potencia 81	Ninguna	312
Pipolo	19	PT	Duradero normal	78	86	90,5	90,5	88,5	84,5	90,5 (26-30)	Equilibrio 83, Respuesta 83	Ninguna	312
Stuhr Ellagaard	22	PT	Normal	-	79,5	89,5	86	85	82	89,5 (28)	Equilibrio 92, Respuesta 80	Ninguna	312
Vanin	20	PT	Normal	76	76,5	84,5	89,5	86,5	83,5	89,5 (30)	Respuesta 80	Ninguna	312
Waterman	21	PT	Normal	-	82	89,5	89,5	87,5	84,5	91 (29)	Equilibrio 86, Respuesta 81	Ninguna	312
Pidgeley	21	PT	Normal	-	83,5	89,5	87,5	84,5	82,5	89,5 (28)	Equilibrio 86, Respuesta 86, Potencia 82	Ninguna	323
De Lucia	21	PT	Normal	-	78,5	85	89	86,5	84	89 (30)	Respuesta 85, Salto 80	Ninguna	338
Deichelboher	19	PT	Normal	78	83,5	87,5	89,5	87,5	84	89,5 (30)	Equilibrio 82	Ninguna	338
Knight	18	PT	Duradero normal	79	86	90,5	89,5	87,5	85,5	90,5 (26-29)	Equilibrio 80	Ninguna	338
Paoletti	20	PT	Normal	77,5	80	85	88,5	85	81,5	89 (29)	Equilibrio 84, Respuesta 80	Ninguna	338
Passveer	21	PT	Normal	-	78,5	85	89,5	88	84,5	89,5 (30)	Equilibrio 84, Respuesta 81	Ninguna	338
Thebaux	20	PT	Normal	71	83,5	87,5	85	84,5	82	89 (26)	Respuesta 80, Cualidades portero 80	Ninguna	338
Tomsgis	21	PT	Normal	-	77,5	79,5	88,5	87,5	84,5	88,5 (30-31)	Equilibrio 80, Respuesta 80	Ninguna	338
Vermeer	19	PT	Normal	78	83,5	87,5	89,5	87,5	84	89,5 (30)	Equilibrio 80, Respuesta 82, Salto 80	Ninguna	338
Almwick	18	PT	Duradero normal	79,5	85	93	92	89,5	86	93 (26-29)	Equilibrio 80, Respuesta 85, Salto 80	Ninguna	350
Burch	21	PT	Normal	-	81	86	89	85	87,5	89,5 (29)	Equilibrio 82, Respuesta 82, Potencia 80, Salto 80	Ninguna	350
Fevzi Elmas	22	PT	Duradero tardío	-	82	90,5	90,5	90,5	86,5	90,5 (27-32)	Equilibrio 82, Respuesta 81, Cualidades portero 80	Ninguna	350
K. Schmeichel	18	PT	Normal	78	80	87	92,5	89,5	80	92,5 (30)	Equilibrio 82, Respuesta 84	Ninguna	350
Mario Cassano	22	PT	Normal	-	80	86	88	85	82,5	89 (29)	Equilibrio 82, Respuesta 83, Potencia 80, Salto 80	Ninguna	350
Yohann Pelé	22	PT	Normal	-	85	91,5	92	89,5	86,5	94 (29)	Equilibrio 88, Respuesta 82, Salto 84, Cualidades portero 84	Habilidad portero 1 a 1	350
Barbosa	21	PT	Desarrollo dual	-	86	86,5	89	85	84	86 (24) / 89 (30)	Defensa 80, Respuesta 91, Salto 84	Ninguna	362
Coe	21	PT	Duradero tardío	-	80,5	92,5	92,5	92,5	87,5	92,5 (27-32)	Equilibrio 84, Respuesta 86, Potencia 80, Salto 80	Ninguna	364
Curci	20	PT	Duradero tardío	82	83,5	93	93	93	89,5	93 (28-33)	Defensa 80, Equilibrio 89, Respuesta 88, Potencia 81	Ninguna	364
Marshall	20	PT	Duradero normal	82	89,5	93	93	90	88	93 (26-30)	Equilibrio 84, Respuesta 92, Salto 82, Cualidades portero 81	Habilidad portero penaltis	364
Prato	22	PT	Duradero tardío	-	82	92,5	92,5	90	87,5	92,5 (27-30)	Equilibrio 80, Respuesta 87, Salto 81, Cualidades portero 83	Ninguna	364
Gordon	22	PT	Normal	-	81	85	87,5	85	82,5	87,5 (30)	Equilibrio 84, Respuesta 83, Potencia 80	Ninguna	377
Alkinteev	19	PT	Duradero normal	82,5	89,5	92,5	92,5	90,5	87,5	92,5 (26-30)	Equilibrio 82, Respuesta 88, Salto 84	Ninguna	389
Chaigneau	21	PT	Duradero normal	-	86	89,5	89	87,5	85	89,5 (26-29)	Equilibrio 85, Respuesta 85, Salto 80, Cualidades portero 80	Ninguna	391
Ejide	21	PT	Duradero normal	-	85	88,5	88,5	86,5	84,5	88,5 (26-30)	Equilibrio 87, Respuesta 84, Potencia 81, Cualidades portero 80	Ninguna	391
Hondanovic	21	PT	Duradero tardío	-	82	88,5	88,5	88,5	86	88,5 (28-34)	Equilibrio 88, Respuesta 84	Ninguna	404
Viera	22	PT	Normal	-	84,5	88,5	90	89	85	90 (30)	Defensa 82, Equilibrio 85, Respuesta 88, Cualidades portero 82	Ninguna	432
Kameni	21	PT	Normal	-	88,5	88	86,5	84,5	83,5	90,5 (25)	Aceleración 80, Respuesta 93, Salto 89, Cualidades portero 80	Ninguna	449

- CÓMO JUGAR
- MODOS DE JUEGO
- DIRECCIÓN DEL EQUIPO
- MANUAL DEL ENTRENADOR
- LIGA MÁSTER
- GUÍA EQUIP./JUGAD.
- EXTRAS
- GUÍA/ÍNDICE MOVIMIEN.
- GLOSARIO
- PES SHOP
- GUÍA DE ESTADIOS
- MODO EDITAR
- MODO RED
- JÓVENES PROMESAS

MOVIMIENTO

Categoría	Movimiento	PlayStation2	Xbox	PC	Página
Controles generales	Cambiar cursor	L1	L	Botón de cambio cursor	65, 75
Controles generales	Sprint	R1 + Ⓜ	R + Ⓜ	Botón de sprint + Ⓜ	65
Controles generales	Supercancelación	R1 + R2	R + C	Botón de sprint + botón de controles especiales	88
Controles generales	Control del jugador mientras el balón está en el aire	R2 + Ⓜ	C + Ⓜ	Botón de controles especiales + Ⓜ	89
Defensa	Entrada/Presionar (automática)	Mantener pulsado X	Presionar y mantener A	Mantener pulsado botón de pase	66
Defensa	Corte (manual)	X	A	Botón de pase	66
Defensa	Solicitar ayuda	Mantener pulsado □	Presionar y mantener X	Mantener pulsado botón de disparo	67
Defensa	Corte	○	B	Botón de pase largo	68
Defensa	Despeje (patada)	□ (solo en campo propio)	X (solo en campo propio)	Botón de disparo (solo en campo propio)	69
Defensa	Despeje (cabezazo)	□ cuando el balón está en el aire (solo en campo propio)	X cuando el balón está en el aire (solo en campo propio)	Botón de disparo cuando el balón está en el aire (solo en campo propio)	69
Defensa	Obstaculizar	Mantener pulsado R2 y mover con Ⓜ	Presionar y mantener C y mover con Ⓜ	Mantener pulsado botón de controles especiales y mover con controles de dirección	69
Defensa: Porteros	Salida rápida del portero	Mantener pulsado △	Presionar y mantener Y	Mantener pulsado botón de pase adelantado	70
Defensa: Porteros	Control directo del portero <sup>1</sup>	Mantener pulsado L1 + △	Presionar y mantener L + Y	Mantener pulsado botón de cambio cursor + botón de pase adelantado	70
Defensa: Porteros	El portero echa el balón al suelo	Saltar Ⓜ, luego pulsar R1	Saltar Ⓜ, luego presionar R	Saltar Ⓜ, luego pulsar botón de sprint	71
Defensa: Porteros	Saque de puerta (con el pie)	○ o □	B o X	Botón de pase largo o botón de disparo	71
Defensa: Porteros	Saque de puerta (con las manos)	X	A	Botón de pase	71
Defensa: Porteros	Saque de puerta (largo)	○	B	Botón de pase largo	71
Defensa: Porteros	Saque de puerta (con el pie)	X	A	Botón de pase	71
Control del balón	Controlar un pase	Ⓜ	Ⓜ	Ⓜ	72
Control del balón	Dejar muerto el balón y girar	R2 + Ⓜ	C + Ⓜ	Botón de controles especiales + Ⓜ	72
Control del balón	Parar el balón y encarar la portería	R2	C	Botón de controles especiales	72
Control del balón	Girar e ir a recibir un pase	R1 + Ⓜ en la dirección del movimiento del balón	R + Ⓜ en la dirección del movimiento del balón	Botón de sprint + Ⓜ en la dirección del movimiento del balón	73
Control del balón	Proteger el balón	Saltar Ⓜ	Saltar Ⓜ	Saltar Ⓜ	73
Regate	Regate del balón	Ⓜ	Ⓜ	Ⓜ	74
Regate	Paso lateral	Ⓜ en el ángulo correspondiente a la dirección de movimiento actual del jugador	Ⓜ en el ángulo correspondiente a la dirección de movimiento actual del jugador	Ⓜ en el ángulo correspondiente a la dirección de movimiento actual del jugador	74
Regate	Regate lento y parada	Saltar Ⓜ	Saltar Ⓜ	Saltar Ⓜ	74
Regate	Regate rápido	Ⓜ + R2	Ⓜ + C	Ⓜ + botón de controles especiales	74
Regate	Adelantar el balón durante el sprint	Pulsar rápidamente R1 o Ⓜ en la dirección del movimiento	Presionar rápidamente R o Ⓜ en la dirección del movimiento	Pulsar rápidamente botón de sprint o Ⓜ en la dirección del movimiento	75
Regate	Adelantar el balón durante un giro	Mantener pulsado R2 y R1 durante un sprint	Presionar y mantener C y R durante un sprint	Mantener pulsado botón de controles especiales y botón de sprint durante un sprint	75
Regate	Parada rápida	Saltar Ⓜ y luego mantener R1	Saltar Ⓜ y luego presionar y mantener R	Saltar Ⓜ y luego mantener botón de sprint	75
Regate	Parada rápida y giro para encarar la portería rival	Saltar Ⓜ y luego mantener R2	Saltar Ⓜ y luego presionar y mantener C	Saltar Ⓜ y luego mantener botón de controles especiales	75
Regate	Proteger el balón	Cuando haya un rival detrás de tu jugador, haz que se detenga, suelta todos los botones y deja el Ⓜ en una posición neutral	Cuando haya un rival detrás de tu jugador, haz que se detenga, suelta todos los botones y deja el Ⓜ en una posición neutral	Cuando haya un rival detrás de tu jugador, haz que se detenga, suelta todos los botones y deja el Ⓜ en una posición neutral	73, 75
Pase	Pase corto	X + Ⓜ	A + Ⓜ	Botón de pase + Ⓜ	78
Pase	Pase al primer toque	X + Ⓜ antes de que el jugador reciba el pase	A + Ⓜ antes de que el jugador reciba el pase	Botón de pase + Ⓜ antes de que el jugador reciba el pase	78
Pase	Cabezazo (pase)	X + Ⓜ cuando el balón esté en el aire	A + Ⓜ cuando el balón esté en el aire	Botón de pase + Ⓜ cuando el balón esté en el aire	79
Pase	Pase corto "en largo"	Mantener pulsado X + Ⓜ	Presionar y mantener A + Ⓜ	Mantener pulsado botón de pase + Ⓜ	79
Pase	Taconazo	Saltar Ⓜ, pulsar X, luego pulsar rápidamente Ⓜ 180 grados en la dirección opuesta a la del movimiento actual	Saltar Ⓜ, presionar A, luego presionar rápidamente Ⓜ 180 grados en la dirección opuesta a la del movimiento actual	Saltar Ⓜ, pulsar botón de pase, luego pulsar rápidamente Ⓜ 180 grados en la dirección opuesta a la del movimiento actual	80
Pase	Pase largo	Ⓜ + ○ hasta que la barra de potencia llegue al nivel deseado	Ⓜ + B hasta que la barra de potencia llegue al nivel deseado	Ⓜ + botón de pase largo hasta que la barra de potencia llegue al nivel deseado	80
Pase	Pase largo al primer toque	Ⓜ + ○ antes de que el jugador reciba el pase	Ⓜ + B antes de que el jugador reciba el pase	Ⓜ + botón de pase largo antes de que el jugador reciba el pase	80
Pase	Pase adelantado	△ + Ⓜ	Y + Ⓜ	Botón de pase adelantado + Ⓜ	81
Pase	Pase adelantado al primer toque	△ + Ⓜ antes de que el jugador reciba el pase	Y + Ⓜ antes de que el jugador reciba el pase	Botón de pase adelantado + Ⓜ antes de que el jugador reciba el pase	83
Pase	Pase interior por alto	L1 + △ + Ⓜ	L + Y + Ⓜ	Botón de cambio cursor + botón de pase adelantado + Ⓜ	83
Pase	Paredes	L1 + X + Ⓜ para hacer el pase inicial; después pulsar △ para devolver al balón	L + A + Ⓜ para hacer el pase inicial; después presionar Y para devolver al balón	Botón de cambio cursor + botón de pase + Ⓜ para hacer el pase inicial; después pulsar botón de pase adelantado para devolver al balón	83
Pase	Paredes con devolución en pase interior	L1 + X + Ⓜ para hacer el pase inicial; después pulsar ○ para devolver al balón	L + A + Ⓜ para hacer el pase inicial; después presionar B para devolver al balón	Botón de cambio cursor + botón de pase + Ⓜ para hacer el pase inicial; después pulsar botón de pase largo para devolver al balón	83

<sup>1</sup> Solo es posible si "Cursor del portero" está activado en la pantalla de Configuración personal.



Si eres nuevo en la serie, usa esta guía rápida para familiarizarte con la configuración predeterminada de los controles de PES5.

# RESUMEN DE CONTROLES

**BOTONES DE DIRECCIÓN**

**JOYSTICK ANALÓGICO IZQUIERDO / BOTÓN R3**

**JOYSTICK ANALÓGICO DERECHO / BOTÓN L3**

**MANDO: PS2**

PS2	XBOX	PC	CON BALÓN
			Movimiento
			Movimiento
			Trucos (sin mantener pulsado ningún botón) y pase manual (manteniendo pulsado <b>R3</b> )
			Botón de pase Pase corto y de cabeza
			Botón de disparo Disparar y cabezazo
			Botón pase largo Pase largo y cruzado
			Botón pase en profundidad Pase en profundidad
			Botón cambiar jugador Cambiar jugador
			Botón sprint Sprint
			Botón estrategia Estrategia
			Botón controles especiales Regate rápido y acciones según contexto
			Botón activar pase manual Función activar pase manual del
			Botón Start/ESC Menú pausa

**STICK ANALÓGICO IZQUIERDO**

**MANDO DE DIRECCIÓN**

**MANDO: XBOX**

PS2	XBOX	PC	SIN BALÓN
			Movimiento
			Movimiento
			Botón de pase Entrada/Presionar
			Botón de disparo Solicitar ayuda
			Botón pase largo Corte
			Botón pase en profundidad Botón portero
			Botón cambiar jugador Cambiar jugador
			Botón sprint Sprint
			Botón estrategia Estrategia
			Botón controles especiales Controles especiales
			Botón Start/ESC Menú pausa