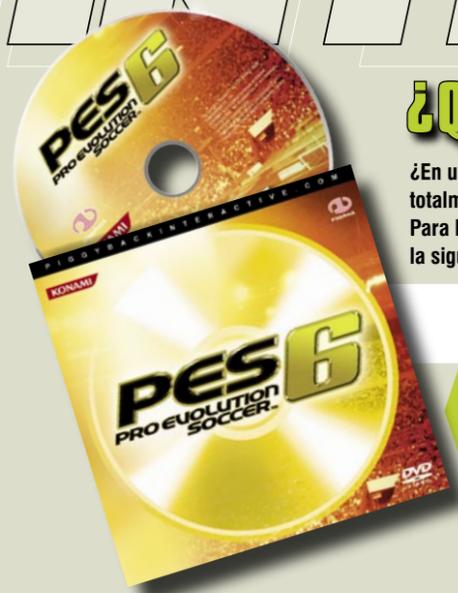


INTRODUCCIÓN



¿QUÉ HAY DE NUEVO?

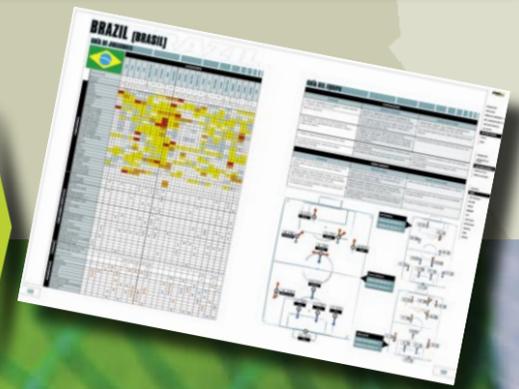
¿En una palabra? Todo. Pro Evolution Soccer 6: El Entrenador Más Experto es un compañero de PES6 totalmente renovado que se centra en la facilidad de uso y en ofrecer consejos de nivel profesional. Para los lectores familiarizados con la guía del año pasado de Pro Evolution Soccer 5, hemos preparado la siguiente introducción a algunas de las nuevas características principales.

DVD que acompaña a la guía: Con más de 150 movimientos, trucos y técnicas para ver, el DVD que acompaña a la guía es un inestimable acompañante para la ayuda que se ofrece en los capítulos de Manual del entrenador y de Movimientos secretos y trucos. Con la ejecución de cada movimiento en tiempo real y demostraciones en pantalla de los comandos de los botones, hace que el proceso de aprendizaje de las nuevas técnicas sea mucho, mucho más sencillo.

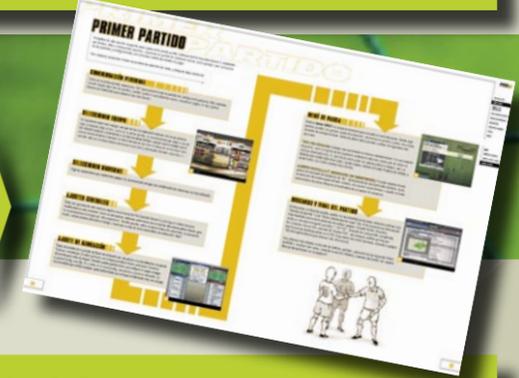


Liga Máster (página 82): Una accesible, pero extensa, guía del principal modo de juego para un jugador de Pro Evo. Este capítulo también revela una gran selección de los mejores objetivos de traspaso disponibles en PES6, desde las jóvenes promesas hasta las estrellas mundiales.

Guía de equipos y jugadores (página 100): Con 23 equipos de clubes y selecciones nacionales, además del Equipo original de Liga Máster, la Guía de equipos y jugadores te cuenta todo lo que necesitas saber acerca de los mejores equipos de PES6. Con las formaciones recomendadas, consejos acerca de las fortalezas y debilidades, tablas de jugadores con un nivel de detalle increíble (incluyendo movimientos especiales únicos) este capítulo exhaustivo ha sido diseñado para llevar tu conocimiento de Pro Evolution 6 a un nivel sin precedentes.



Cómo jugar (página 8): Hemos incluido un capítulo muy corto para ayudar a los recién llegados a Pro Evo a dar los primeros pasos, pero no esperes una explicación en detalle de cada opción disponible. Estás, después de todo, ante el **Entrenador Más Experto**. Si necesitas ayuda con la configuración de las opciones o con la navegación por los menús, consulta el manual del juego.



USO DEL DVD QUE ACOMPAÑA A LA GUÍA

Después de insertar el disco del DVD en el reproductor, se te pedirá que elijas un idioma. Después de esto accederás al menú principal, desde donde puedes acceder a estas cinco opciones: Manual del entrenador, Movimientos secretos, Guía de situación, Goles bonitos y Entrevista.

Manual del entrenador – Índice de movimientos (página 19): Esta enorme tabla detalla más de 130 movimientos, cada uno de ellos con instrucciones completas para las versiones de PlayStation 2, Xbox 360 y PC. Si necesitas más información, puedes seguir las referencias de páginas para obtener consejos detallados acerca de todos y cada uno de los movimientos.



Manual del entrenador – Descripciones de los movimientos (página 23): Hemos supervisado por completo el capítulo del Manual del entrenador del año pasado, y ahora se explica cada movimiento en un formato de "tabla" única. Aparece desde la dificultad relativa en la ejecución hasta útiles consejos y, por supuesto, dónde puedes encontrar una demostración en el DVD que acompaña a la guía. Encontrarás toda la información que necesites al alcance de tu mano.



La sección del **Manual del entrenador** presenta demostraciones de cada movimiento del capítulo de la guía del Manual del entrenador. Se ha dividido en categorías que se corresponden con los números del DVD que se proporcionan en cada movimiento de la tabla. Cada movimiento se repite dos veces: una a velocidad normal, y después otra a cámara lenta. Cuando esto suceda, verás los comandos de botones necesarios resaltados en los diagramas de los mandos para Xbox 360 y para PlayStation 2. Si quieres ver un movimiento en particular, tan solo tienes que seleccionar una categoría, y después usar las funciones de Capítulo en el mando a distancia de tu reproductor de DVD para saltar hasta la sección requerida.

Movimientos avanzados y trucos (página 60): Comenzando con su propio Índice de movimientos (al igual que en el Manual del entrenador), el capítulo de Movimientos secretos y trucos revela movimientos para los que no existía información previa, características y recursos usados por los mejores jugadores del mundo de Pro Evo. Incluso los jugadores más veteranos de PES deberán esforzarse para realizar algunas de estas técnicas avanzadas.



La sección de **Movimientos secretos** funciona exactamente de la misma manera que en el Manual del entrenador.



La **Guía de situación** te proporciona una serie de tutoriales visuales diseñados para mejorar tu juego en PES6 de formas variadas.



Finalmente, **Goles bonitos** es una recopilación de goles y de momentos sublimes grabados durante la creación de la guía. ¡Disfrútalos!



Tácticas y estrategias (página 68): Si eres uno de los muchos jugadores de Pro Evo que se sienten intimidados ante la gran cantidad de opciones disponibles en la pantalla de Ajuste de alineación, no te preocupes: te explicaremos el uso de cada característica, desde las importantes Estrategias manuales hasta la creación de formaciones únicas. También ofreceremos un análisis detallado de los sistemas que determinan cómo se comportan los jugadores en el campo, desde las habilidades especiales hasta las flechas de condición y la pérdida de resistencia.



Entrevista te lleva a una informal y esclarecedora charla con el creador de PES, Shingo "Seabass" Takatsuka.



PRO EVOLUTION SOCCER 6: NUEVAS CARACTERÍSTICAS

NUEVOS MOVIMIENTOS

Suponemos que, probablemente, estarás ansioso por probar algunos de los nuevos trucos y técnicas introducidas en PES6, y nos sentimos más que felices de ayudarte a encontrarlos. La siguiente tabla muestra una selección de los nuevos movimientos de PES6 y, por supuesto, dónde puedes localizar cada uno de ellos en el capítulo del Manual del entrenador.

MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN	VER PÁGINA
Paso lateral revisado	El movimiento de "Paso lateral" ya no se activa solamente con ; los más veteranos se darán cuenta de que el sistema usado antes de PES5 ha sido restablecido.	31
Regate lento	La velocidad de carrera "intermedia" ha sido reemplazada por un regate lento que posee muchas nuevas aplicaciones.	31
Taconazo	Este nuevo movimiento, que depende del contexto, puede ser utilizado para marcar algunos goles insolentes. Nuestra sección de Disparo: Consejo para expertos en el Manual del entrenador recoge un diagrama que ilustra cómo realizarlo.	42
Amago en V	Este vistoso nuevo truco combina el movimiento de pisar el balón con un repentino giro y un cambio de ritmo.	51
Truco de dentro a fuera	Este nuevo movimiento es exclusivo de un reducido grupo de jugadores "escogidos". Te contamos no solamente cómo ejecutarlo (y cómo puede ser usado) sino también quién puede realizarlo.	52
Amago rápido	Engaña a los rivales con este golpe de balón completamente nuevo.	53
Amago de Matthews	Usa este excelente nuevo truco para hacer que los defensas se equivoquen de pie partiendo de una posición estacionaria.	53
Giro de 90 grados	Un nuevo giro repentino que permite a los jugadores que cumplan con el requisito de tener una valoración mayor de 90 en Precisión en el regate alejarse de los rivales que se aproximan.	53

NUEVO EQUILIBRIO DE JUEGO

Le pedimos al legendario creador de Pro Evo Shingo "Seabass" Takatsuka que nos explicara algunos de los cambios que él y el equipo de PES6 han realizado en el desarrollo de la actualización de este año. Relatar cada diferencia entre PES5 y PES6 nos llevaría docenas de páginas, de tal modo que nos hemos centrado en algunas de las evoluciones más interesantes. Si quieres que

Seabass te cuente más información, puedes ver la entrevista que se le ha realizado en el DVD que acompaña a la guía.



Menos faltas, mayor libertad de movimientos:

"Uno de los mayores cambios entre PES5 y PES6 es el árbitro, y cómo éste detecta las faltas. El equipo llegó al convencimiento de que PES5 simulaba

con precisión el número de faltas que se cometen en un partido de fútbol real. Pero nos dimos cuenta de que esto interfería con la jugabilidad de PES6, por lo que ahora hay menos interrupciones en el transcurso de cada partido".

Nueva IA del portero: "Hemos estado trabajando duro con la IA del portero. Ahora se calcula de un modo más realista, y se parece mucho más a la vida real. Los porteros son ahora más fuertes en ciertas áreas, pero se siguen mostrando genuinamente débiles en situaciones específicas; no siempre pueden realizar paradas como si fueran Superman. Ahora es mucho más importante el nivel de habilidad del portero. Notarás la diferencia entre un portero con un valor en Cualidades de portero de 95, y otro con una valoración de 75. El



último tendrá una mayor tendencia a que se le escape el balón entre las manos, y será menos fiable".

Influencia de la Copa del mundo en PES6: "Cuando vimos los partidos de la Copa del mundo en verano, nos dimos cuenta de ciertas diferencias importantes entre los equipos, y decidimos revisar el motor del juego en consecuencia. ¿Un ejemplo? En PES5, la habilidad de pase de los equipos no variaba en gran medida, lo cual significaba que incluso un equipo débil podía pasar, pasar, pasar, pasar y después realizar un disparo. En la Copa del mundo, sin embargo, se pudo apreciar que los equipos más débiles pasaban el balón de una manera mucho más lenta, y tenían mayores dificultades para combinar movimientos, especialmente en comparación con los equipos mejores y más rápidos, con un estilo de juego más fluido. Esto se podrá ver cuando se juegue a PES6".



Regatear en PES6, y la eliminación del "sprint medio":

"La razón principal era que queríamos que el botón R2 [Xbox 360: gatillo derecho; PC: botón de controles especiales] fuera el botón de "atrapar", por lo que eliminamos el sprint medio de R2 porque pensábamos que provocaría confusión en

muchos jugadores. Esto no significa que el sprint medio ya no aparezca el juego. Te darás cuenta de que si pulsas el botón de sprint y corres, los jugadores ya no son tan rápidos como lo eran en los anteriores juegos de PES; esto es ahora, efectivamente, el sprint medio. Aunque hay excepciones. Si controlas a un jugador que destaca por su habilidad de regate en carrera, como Ronaldinho y Giuly, seguirá moviéndose muy rápido si mantienes pulsado el botón de sprint.

¿Qué ha sido del botón del gran sprint? Tienes que pulsar el botón de sprint o la dirección del movimiento rápidamente para alcanzar la máxima velocidad en carrera posible de un jugador con el balón en sus pies. En el mundo de fútbol, no existe ningún jugador que pueda regularmente superar a un equipo entero solamente con sus habilidades de regate. Ésta es la razón de que lo hayamos hecho más realista. Seguirá existiendo una diferencia con las estrellas de verdad, pero la mayoría de los jugadores con el balón en sus pies son más lentos que los rivales que corren sin balón".



Un secreto: "Existe una estadística del jugador oculta llamada "Calma". No afecta directamente al juego, pero si un jugador la posee, no perderá su calma después de marcar un gol, y durante las celebraciones del gol".



Habilidades de los jugadores y habilidades de clase mundial:

"Las habilidades de los jugadores de 95 o más se encuentran en lo que llamamos la "zona divina", y hemos ajustado las estadísticas de tal manera que ahora hay menos jugadores con este nivel de destreza. Henry, por ejemplo, es muy especial. Posee unas cuantas habilidades en esta zona, por lo que podrás darte cuenta,

por ejemplo, de que su aceleración y técnica son muy superiores. La filosofía es que si un jugador posee una habilidad de 95 o superior, será un verdadero crack mundial y existirá entonces un mayor abismo de calidad. Como sucede en la vida real, esto solamente se aplica a un reducido número de jugadores".

INTRODUCCIÓN

Este capítulo aborda todos los movimientos principales de PES6 (los trucos y las técnicas "avanzadas" se tratan en el capítulo Movimientos avanzados y trucos, en la página 60), que se dividen en categorías amplias para facilitar la consulta. Su diseño está pensado para que se use junto al DVD de la guía. En circunstancias ideales, verás ejemplos de cada movimiento en el DVD, estudiarás los consejos ofrecidos en este capítulo y luego pondrás a prueba lo que hayas aprendido en el terreno de juego.

Aunque esta guía pretenda afinar el talento de los jugadores expertos de Pro Evo, nos hemos esforzado para que los novatos también aprendan los conceptos básicos. Cada descripción, incluso los elementos que resultarán obvios para los veteranos de PES, viene acompañada de pistas y consejos útiles. Sin embargo, suponemos que el lector dispone de ciertos conocimientos futbolísticos. Si no sabes lo que son las fintas, las bicicletas o cerrar espacios, nos

disculpamos de antemano y te pedimos que consultes algún motor de búsqueda en Internet para informarte.

PES6 es, en el fondo, una simulación: se compone de elementos físicos, de inteligencia artificial y del equivalente en cuanto a músculos y tendones. Ni siquiera Seabass y el equipo de desarrollo de Pro Evo saben a ciencia cierta todo lo que puede llegar a pasar en un momento dado. Por eso, no esperes que este capítulo ofrezca una única solución para "vencer" a PES6 y ganar todos los partidos por varios goles: no es así. Sin embargo, podemos ofrecer un conjunto de consejos, tácticas, trucos y técnicas que te harán mejorar al jugar a Pro Evo. Aunque te consideres un buen jugador, podrás aprender mucho si lees las próximas 44 páginas.

En este capítulo se usan tablas para facilitar su uso. El siguiente diagrama comentado ofrece un resumen de la información básica contenida en él.

CORTE (MANUAL)

PLAYSTATION 2
 [X] para hacer una entrada o presionar.

XBOX 360
 [A] para hacer una entrada o presionar.

PC
 Botón de pase para hacer una entrada o presionar.

DIFICULTAD [+ +] **EFFECTIVIDAD** [+ + + +]

Resumen: Este comando ordena a tu jugador que haga una entrada si el balón está a su alcance, o que presione al rival que lo tenga si no lo está. Pulsar el botón en el momento adecuado es crucial.

Puesta en práctica: Siempre deberías recordar que los cortes certeros mediante el botón de pase no provocan un simple cambio de la posesión, pues las cosas han cambiado sustancialmente desde la aparición de los primeros simuladores de fútbol. Tal vez consigas alejar el balón de los pies de tu rival, pero no siempre conseguirás que tu jugador lo controle. Tendrás que estudiar el ángulo desde el que te acercas, la velocidad del balón y de ambos jugadores, sus atributos físicos y muchas otras variables.

Consejos generales: Avanzado el partido, el nivel de energía de un jugador influye en lo bien que puede cortar el balón. Dado que un nivel bajo de resistencia también afecta a la capacidad de Respuesta de tu jugador, su reacción ante tu instrucción de cortar el balón puede ser más lenta si está cansado (y más aun si está completamente exhausto).

Habilidades del jugador relacionadas: Defensa, Equilibrio y Respuesta. En menor medida, Marcar hombre* y Marcaje* pueden influir, pues a menudo aseguran que el defensa esté bien colocado cuando pases a controlar el balón.

- 1 Número de referencia del DVD:** Sirve para indicarte el menú equivalente de la guía en DVD.
- 2 Controles:** Instrucciones para llevar a cabo el movimiento en las versiones para PlayStation 2, Xbox 360 y PC.
- 3 Dificultad:** Una indicación aproximada de lo complicado que resulta pulsar los botones correspondientes al movimiento, y de lo peliagudo que es llevarlo a cabo durante un partido.
- 4 Efectividad:** Es una medida de la utilidad de cada movimiento. Reconocemos que esta clasificación es un tanto arbitraria, aunque sirve como criterio útil.

- 5 Resumen:** Una introducción al movimiento, a la técnica o a la función correspondiente.
- 6 Puesta en práctica:** Consejos para ayudarte a realizar con éxito cada movimiento.
- 7 Consejos generales:** Pistas y tácticas adicionales; por ejemplo, cuándo puede resultar más eficaz ese movimiento, o cómo puede combinarse con otras técnicas.
- 8 Habilidades del jugador relacionadas:** Explica qué habilidades y estrellas de habilidades especiales rigen el uso de cada movimiento.

ÍNDICE DE MOVIMIENTOS

La tabla adjunta es una guía rápida para todos los movimientos incluidos en el capítulo Manual del entrenador. Incluye los controles para las versiones para PlayStation 2, Xbox 360 y PC, y se adjuntan las páginas donde encontrarás más instrucciones.

CATEGORÍA	MOVIMIENTO	PLAYSTATION 2	XBOX 360	PC	PÁGINA	DVD
Defensa	Cambiar cursor	[L1]	[LB]	Botón cambiar jugador	23	A-1
Defensa	Sprint	[R1] + [X]	[RB] + [X]	Botón de sprint + [X]	23	A-2
Defensa	Entrada/Presionar (automático)	Mantener pulsado el [X] para que tu jugador se dirija hacia un rival e intente automáticamente realizar una entrada o presionar.	Mantener pulsado el [A] para que tu jugador se dirija hacia un rival e intente automáticamente realizar una entrada o presionar.	Mantener pulsado el Botón de pase para que tu jugador se dirija hacia un rival e intente automáticamente realizar una entrada o presionar.	24	A-3
Defensa	Corte (manual)	[X] para hacer una entrada o presionar.	[A] para hacer una entrada o presionar.	Botón de pase para hacer una entrada o presionar.	24	A-4
Defensa	Solicitar ayuda	Mantener pulsado el [B]	Mantener pulsado el [X]	Mantener pulsado el botón de disparo	24	A-5
Defensa	Corte	[C]	[B]	Botón pase largo	24	A-6
Defensa	Despeje (patada)	[C] mientras un jugador tiene la posesión del balón o justo antes de que el balón le llegue a él (solo en campo propio).	[X] mientras un jugador tiene la posesión del balón o justo antes de que el balón le llegue a él (solo en campo propio).	Botón de disparo mientras un jugador tiene la posesión del balón o justo antes de que el balón le llegue a él (solo en campo propio).	25	A-7
Defensa	Despeje (cabezazo)	[C] 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).	25	A-8
Defensa	Obstaculizar	En defensa, hay que moverse solo con el [X] al estar cerca de un rival en posesión del balón.	En defensa, hay que moverse solo con el [X] al estar cerca de un rival en posesión del balón.	En defensa, hay que moverse solo con el [X] al estar cerca de un rival en posesión del balón.	25	A-9
Defensa: Porteros	Salida rápida del portero	Mantener pulsado el [A]	Mantener pulsado el [Y]	Mantener pulsado el botón de pase en profundidad	27	B-1
Defensa: Porteros	Control directo del portero	Mantener pulsado el [L1] + [A]	Mantener pulsado el [LB] + [Y]	Mantener pulsado el botón cambiar jugador + el botón de pase en profundidad	27	B-2
Defensa: Porteros	Saque de puerta (con las manos)	[O] o [B] + [X]	[O] o [X] + [X]	Botón de pase largo o botón de disparo + [X]	27	B-3
Defensa: Porteros	Pase en profundidad	[X] + [X]	[A] + [X]	Botón de pase + [X]	27	B-4
Defensa: Porteros	El portero echa el balón al suelo	Soltar el [X] y, a continuación, pulsar el [R1]	Soltar el [X] y, a continuación, pulsar el [RB]	Soltar el [X] y, a continuación, pulsar el botón de sprint	28	B-5
Defensa: Porteros	Saque de puerta (pase largo)	[C]	[B]	Botón pase largo	28	B-6
Defensa: Porteros	Saque de puerta (pase corto)	[X]	[A]	Botón de pase	28	B-7
Control del balón	Sujetar el balón	[X]	[X]	[X]	29	C-1
Control del balón	Control de balón por alto	Mantener pulsado el [R1] y, si es necesario, el [X] mientras tu jugador recibe un pase elevado.	Mantener pulsado el [RB] y, si es necesario, el [X] mientras tu jugador recibe un pase elevado.	Mantener pulsado el botón de sprint y, si es necesario, el [X] mientras tu jugador recibe un pase elevado.	29	C-2
Control del balón	Controlar y adelantar el balón	Mantener pulsado el [R1] + [X] cuando tu jugador recibe un pase.	Mantener pulsado el [RB] + [X] cuando tu jugador recibe un pase.	Mantener pulsado el botón de sprint + [X] cuando tu jugador recibe un pase.	29	C-3
Control del balón	Dejar muerto el balón y girar	[R2] + [X] cuando tu jugador recibe un pase.	[RT] + [X] cuando tu jugador recibe un pase.	Botón controles especiales + [X] cuando tu jugador recibe un pase.	29	C-4
Control del balón	Parar el balón y encarar la portería.	Mantener pulsado el [R2]	Mantener pulsado el [RT]	Mantener pulsado el botón controles especiales	30	C-5
Control del balón	Girar e ir a recibir un pase	[R1] + [X] en la dirección del movimiento del balón.	[RB] + [X] en la dirección del movimiento del balón.	Botón de sprint + [X] en la dirección del movimiento del balón.	30	C-6
Control del balón	Proteger el balón	Dejar el [X] en una posición neutral.	Dejar el [X] en una posición neutral.	Dejar el [X] en una posición neutral.	30	C-7
Regate básico	Regate del balón	[X]	[X]	[X]	31	D-1
Regate básico	Paso lateral	[R2] + [X] en ángulo recto con respecto a la dirección de movimiento actual del jugador.	[RT] + [X] en ángulo recto con respecto a la dirección de movimiento actual del jugador.	Botón controles especiales + [X] en ángulo recto con respecto a la dirección de movimiento actual del jugador.	31	D-2
Regate básico	Regate lento 1	Mantener pulsado el [X] y el [R2] mientras se realiza un desplazamiento en una dirección concreta.	Mantener pulsado el [X] y el [RT] mientras se realiza un desplazamiento en una dirección concreta.	Mantener pulsado el [X] y el botón controles especiales mientras se realiza el desplazamiento en una dirección concreta.	31	D-3
Regate básico	Regate lento 2	Soltar el [X] while moving in a specific direction	Soltar el [X] mientras se realiza un desplazamiento en una dirección concreta.	Soltar el [X] mientras se realiza un desplazamiento en una dirección concreta.	31	D-4
Regate básico	Sprint	[X] + [R1]	[X] + [RB]	[X] + botón de sprint	32	D-5
Regate básico	Sprint: Adelantar el balón durante el sprint	Durante el sprint, pulsa el [X] dos veces en la dirección del movimiento o pulsa rápidamente el [R1] para que el jugador adelante el balón mientras corre.	Durante el sprint, pulsa el [X] dos veces en la dirección del movimiento o pulsa rápidamente el [RB] para que el jugador adelante el balón mientras corre.	Durante el sprint, pulsa el [X] veces en la dirección del movimiento o pulsa rápidamente el botón de sprint para que el jugador adelante el balón mientras corre.	32	D-6
Regate básico	Sprint: Adelantar el balón durante un giro	Mantener pulsado [R1] + [R2] y pulsar [X] en un ángulo de 45 grados respecto de tu dirección actual.	Mantener pulsado [RB] + [RT] y pulsar [X] en un ángulo de 45 grados respecto de tu dirección actual.	Mantener pulsado el botón de sprint + botón controles especiales y pulsar [X] en un ángulo de 45 grados respecto de tu dirección actual.	32	D-7
Regate básico	Parada rápida	Soltar el [X] y, a continuación, mantener pulsado el [R1]	Soltar el [X] y, a continuación, mantener pulsado el [RB]	Soltar el [X] y, a continuación, mantener pulsado el botón de sprint	32	D-8

- INTRODUCCIÓN
- CÓMO JUGAR
- MANUAL DEL ENTRENADOR
- MOV. AVANZADOS/TRUCOS
- TÁCTICAS/ESTRATEGIAS
- LIGA MÁSTER
- GUÍA EQUIP/JUGADOR.
- EXTRAS
- ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN
- ÍNDICE DE MOVIMIENTOS
- DEFENSA
- DEFENSA: PORTEROS
- CONTROL DEL BALÓN
- REGATE BÁSICO
- PASE
- CENTRO
- DISPARO
- SAQUES DE ESQUINA
- SAQUES DE FALTA
- BALÓN PARADO: DEFENSA
- SAQUES DE BANDA
- TIRAR PENALTI
- MOVIMIENTO SIN BALÓN
- TRUCOS Y TÉCNICAS
- CONTROLES ESTRATEGIA
- CONTROLES CURSOR FJO
- ÁRBITROS/INCIDENCIAS

VASELINA 2



PLAYSTATION 2
+ + para disparar, luego pulsa, cuando aparezca el indicador de potencia.

XBOX 360
+ + para disparar, cuando aparezca el indicador.

PC
Botón de disparo + para disparar, el botón de esprintar cuando aparezca el indicador.

DIFICULTAD + + + + **EFFECTIVIDAD** + + + +

Resumen: Este tipo de vaselina es generalmente mucho más baja y permanece menos tiempo en el aire que la realizada con la vaselina de tipo 1. Como beneficio añadido, el modo en el que el jugador se perfila para disparar puede engañar a los porteros para que crean que vas a realizar un disparo a puerta convencional.

Consejos para la ejecución: Pulsar el botón de esprintar en el momento adecuado es crucial: si lo haces demasiado tarde, el jugador chutará con todas sus fuerzas. Esto puede ser un problema con jugadores que tengan un índice de Agilidad muy elevado. Como tienen la tendencia a realizar más toques de balón (o al menos, más rápidos), pulsar el botón de esprintar en el momento adecuado a veces es difícil.

Consejos generales: Si seleccionas la opción del "Tipo 2" para la vaselina 2 en la pantalla de Configuración de los botones, también puedes elegir realizar este disparo pulsando rápidamente dos veces botón de disparo.

Habilidades del jugador relacionadas: Técnica, Ataque, Equilibrio, Agilidad, Precisión de disparo, Potencia de disparo, Técnica de disparo, Habilidad goleadora*, Habilidad goleadora 1 a 1*

DISPAROS Y CABEZAZOS AL PRIMER TOQUE



PLAYSTATION 2
+ + justo antes de que el balón le llegue al jugador.

XBOX 360
+ + justo antes de que el balón le llegue al jugador.

PC
+ + botón de disparo justo antes de que el balón le llegue al jugador.

DIFICULTAD + a + + + + + **EFFECTIVIDAD** + a + + + + +

Resumen: Hay muchos tipos de disparo y cabezazos distintos que dependen del contexto, de la situación, y que pueden ser efectuados desde un córner, un centro, un pase largo o un lanzamiento de falta. La mayoría se realiza instantáneamente, (sin indicador de potencia) y dependen del contexto. La acción que se realice depende en gran medida de muchas variables, incluyendo la altura del balón y su velocidad, la posición del jugador y su velocidad, la presencia de un contrario y mucho más. Consulta la página 43 para ver una guía visual de cuándo se produce cada movimiento.

Consejos para la ejecución: Con los disparos y cabezazos al primer toque, el indicador de potencia aparece más raramente (y si lo hace, tiene menos influencia en el disparo). Es más importante el momento en el que pulses el botón. Generalmente, basta con pulsar levemente justo antes de que el balón le llegue al jugador y la dirección especificada con +. Igualmente importante es la posición del jugador en relación con la portería y el balón. Si este último está por encima de su cabeza, intentará un cabezazo; un remate de chilena o parar para golpear de cabeza el balón es más probable si le viene entre el pecho y la cintura, por debajo de la cintura, lo más probable es que se lance en plancha, haga un remate de volea o se estire para alcanzar y golpear el balón.

Consejos generales: Mover a un jugador con el botón de controles especiales antes de que el balón le alcance (consulta Movimiento sin el balón en la página 49) puede permitirte crear manualmente ciertos tipos de disparo y de cabezazo.

Habilidades del jugador relacionadas: Técnica, Ataque, Equilibrio, Agilidad, Precisión de disparo, Potencia de disparo, Técnica de disparo, Efecto, Habilidad goleadora*, Habilidad goleadora 1 a 1*, Disparos medios*, Pase a un toque*

CONSEJO PARA EXPERTOS: DISPARO

Disparo dirigido

Debido a la desconcertante cantidad de variables que intervienen en los disparos a puerta, es casi imposible formular reglas rápidas de cuándo, dónde y cómo tirar a gol. Podemos decir que la potencia del disparo y la precisión aumentan mucho si el jugador lleva carrerilla cuando toca el balón, como cuando esprinta y el balón se separa de sus pies o tras cualquier técnica de regate o truco.

Tiro de rabona

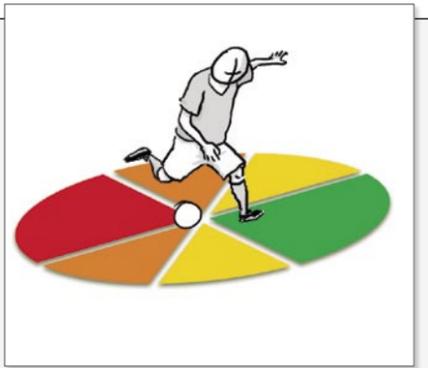
Si sientes curiosidad por saber qué ha sido del tiro de rabona, que depende del contexto, no te preocupes, no ha sido eliminado. Tan solo puede ser realizado por jugadores que tengan una frecuencia pie malo de 3 o menos, y un valor de técnica de más de 90. Tan solo hay dos jugadores que cumplan esas condiciones: Malgani, el número 10 de la Argentina clásica, y Rivaldo, del Olympiacos Piraeus. Para realizarlo, debes correr en paralelo y frente a la portería con cualquiera de estos jugadores, con el pie „bueno“ de cara a portería, y realizarán este tiro peculiar de rabona.



Posición del cuerpo

Al igual que con los pases, los jugadores (por lo general) son más efectivos golpeando el balón en la dirección en la que miran. Cuanto más te apartes al apuntar de, aproximadamente, un cono de 90 grados en frente del jugador, menos potente y preciso será el disparo. Si un jugador tiene buenas estadísticas de Precisión de disparo, Potencia de disparo y Técnica de disparo (y, especialmente, si tiene la estrella de Habilidad goleadora), será más hábil al disparar mientras corre en paralelo con respecto a la portería contraria. Pero las posibilidades se reducen cuanto más se aleje de la dirección de la portería, aunque se trate de un gran jugador.

Si un jugador está de espaldas a la portería, la precisión y la velocidad de los disparos se reducen en gran medida. Como sucede en la vida real, la dificultad de chutar a puerta desde ángulos muy oblicuos (incluso a corta distancia) implica que la calidad del disparo disminuirá, terminando mansamente el balón en las manos de un agradecido portero. Los jugadores con la estrella de Habilidad goleadora son mucho, mucho mejores poniendo el balón en la escuadra, pero solo si están dentro del área. A menos que estés dentro del área rival, disparar mal orientado equivale a malgastar la posesión del balón.

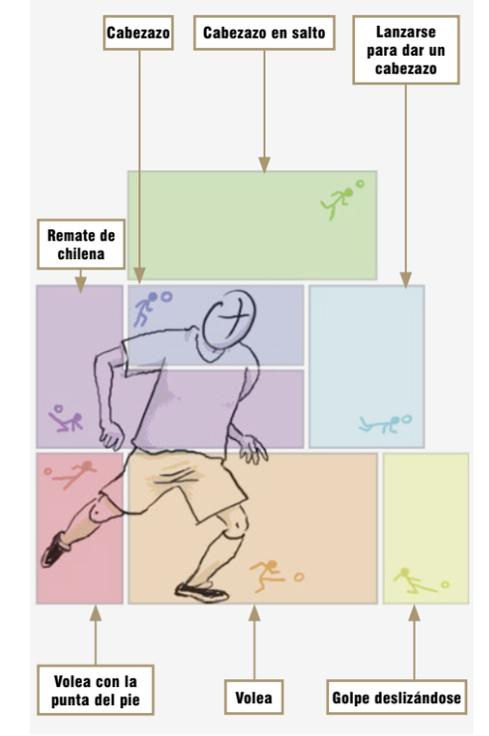


Disparos y cabezazos al primer toque

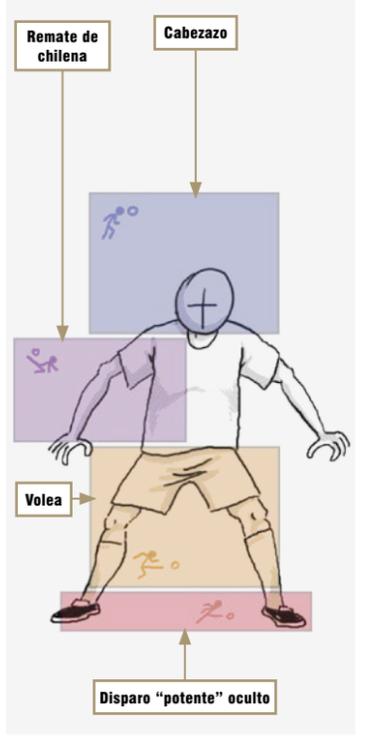
Cuando el balón le llega al jugador, el tipo de contacto que realiza depende de la posición y orientación del cuerpo y la velocidad y altura del esférico. Estos diagramas proporcionan una guía aproximada de dónde debe estar el balón para que el jugador realice los movimientos en función del contexto específico.

Puedes hacer pequeños ajustes a la posición del jugador con el botón de controles especiales (consulta Movimiento sin el balón en la página 49) cuando el balón va hacia él tras un centro o pase largo para cambiar el tipo de disparo o cabezazo empleado. Sin embargo, se trata de una técnica de nivel experto. Si te falta experiencia, quizá muevas al jugador a una posición incorrecta, o proporciones al defensor una oportunidad clara para llegar corriendo y despejar.

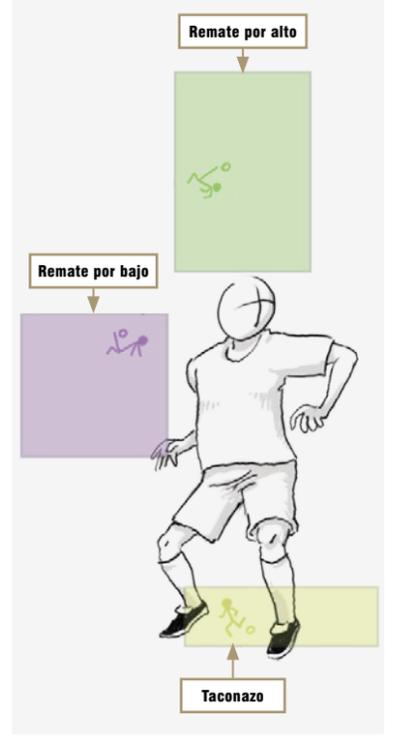
Jugador en movimiento



Jugador parado



Espaldas a portería



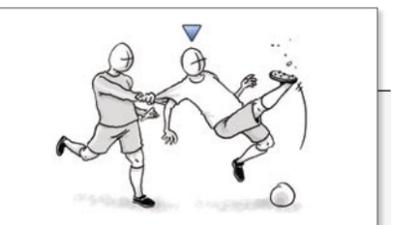
Pie bueno

Otro factor a tener en cuenta al disparar es el pie dominante del jugador, y sus valores en Prec. pie malo y Frec. pie malo. En el fragor de la batalla, incluso el experto de PES6 con los reflejos más rápidos no tendrá tiempo para tenerlo en consideración, y por esta razón unas cuantas horas de entrenamiento con tu equipo favorito pueden ser muy provechosas. Practica los disparos a puerta desde diversos ángulos y distancias con cada jugador, y observa cómo es su golpeo del balón. Un jugador que destaque por su Prec. pie malo y Frec. pie malo se sentirá cómodo chutando con ambos pies; un jugador con valores bajos buscará acomodarse el balón para golpear con su pie bueno. Si un jugador tiene la estrella de habilidad Exterior, puede usar la parte exterior de su pie bueno para darle al balón.

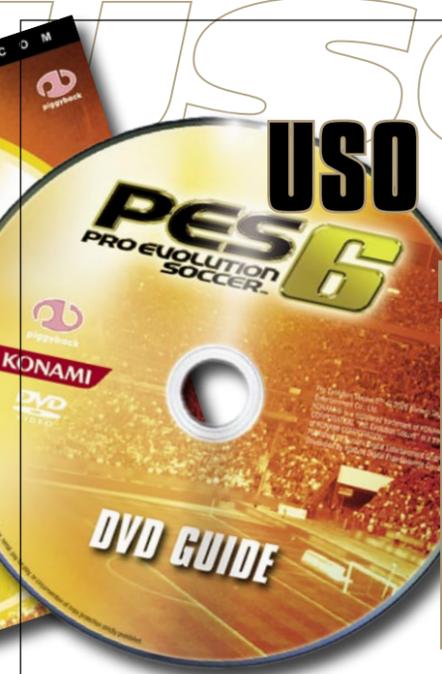


Presión física

Cuando un defensor está cerca de un jugador, la potencia y precisión de sus disparos se reduce. El grado en que esto le afecta depende principalmente de su índice de Técnica de disparo, pero también se ve influenciado por sus estadísticas de Equilibrio y Ataque. Si controlas a un jugador con poca Técnica de disparo, puede ser mejor tratar de desmarcarse antes de disparar, o pasarle el balón a un compañero desmarcado.



USO DEL DVD



INTRODUCCIÓN

MANUAL ENTRENADOR
MOVIMIENTOS SECRETOS
GUÍA DE SITUACIÓN
GOLES BONITOS
ENTREVISTA

Si una imagen vale más que mil palabras, el DVD que acompaña a la guía es el entrenador más erudito y elocuente de Pro Evolution Soccer 6 que te puedes encontrar. Con más de 100 minutos de metraje del juego, además de multitud de extras, se ha diseñado para ser un acompañamiento visual exhaustivo de la guía impresa que tienes en tus manos.

MANUAL DEL ENTRENADOR



Aunque el objetivo de esta guía es explicar los movimientos y conceptos de juego de PES6 de una manera clara y concisa, puede resultar difícil interpretar (y no digamos ejecutar) complicadas acciones específicas de una situación. Es aquí donde la sección del Manual del entrenador del DVD vale su peso en goles, tanto marcados como evitados. Demuestra todo los movimientos "estándar" y trucos de PES6, con los mandos de PlayStation 2 y de Xbox 360 a la izquierda de las imágenes para reflejar el momento correcto en el que se deben pulsar los botones. Hay una repetición a cámara lenta de cada movimiento después de la ejecución inicial, y en todo momento puedes usar las funciones de tu reproductor de DVD para revisar las imágenes en el orden o la velocidad que desees.

MOVIMIENTOS SECRETOS



Usando el mismo formato que el Manual del entrenador, esta sección del DVD sirve de complemento al capítulo de Movimientos secretos y trucos. Incluso con la ayuda de las imágenes y del texto, seguirás observando la dificultad de la ejecución de estos movimientos más que extremos. Por esta razón, es una buena idea observar cada demostración repetidamente hasta que hayas memorizado el momento correcto de realizarlas.

GUÍA DE SITUACIÓN

La Guía de situación se ha diseñado para complementar las sencillas instrucciones que se proporcionaban en las secciones del Manual del entrenador y de Movimientos secretos del DVD. Demostrará cómo usar una variedad de habilidades, trucos y técnicas en situaciones de partido reales. Hemos escogido diez escenarios que los jugadores se encontrarán con frecuencia en PES6, y ofrecemos cinco "soluciones" para cada una. En cada caso comenzamos con la más fácil, y vamos subiendo gradualmente el nivel hasta la manera más complicada (aunque con más estilo) de triunfar en esa situación concreta. Al ver estas imágenes adquirirás una mejor comprensión de la efectividad

de ciertos movimientos, desde usar Cancelar jugada para recibir un centro, o para engañar a un atacante en defensa.

Cuando veas cada situación, presta atención a las referencias del Manual del entrenador y de los Movimientos secretos (A-1, N-19, etc.) que aparecen en la pantalla. Te llevarán a las secciones relacionadas tanto de la guía como del DVD, en las que puedes aprender cómo usar cada movimiento y (con la guía escrita) obtener una mayor inspiración para mejorar tu juego de Pro Evo.

Vamos a echar un vistazo a los 10 escenarios que se presentan en la Guía de situación...

Jugador quieto recibe un pase

En esta situación, el jugador que está quieto y recibe un pase puede controlar con seguridad el balón, o bien deshacerse de su rival con diversos movimientos de habilidad.



- C-4:** Dejar muerto el balón y girar
- C-6:** Girar e ir a recibir un pase
- N-1:** Dejar pasar y saltar sobre el balón
- N-21:** Amago de disparo
- R-3:** Control secreto del balón

Variaciones de paredes

Cuando inicias una pared y ves que el jugador que la ha iniciado realiza el desmarque, posees varias opciones a tu disposición. Puedes, obviamente devolverle el balón, pero también puedes iniciar movimientos de ataque en los que intervienen más jugadores del equipo...



- E-13:** Pared
- E-14:** Pared con devolución en pase interior
- N-6:** Aguantar posición
- Pared:** Combinación con tres jugadores
- Pared:** Combinación con cuatro jugadores

Uno contra uno con atacante en movimiento

Si corres hacia un rival, puedes usar uno de los siguientes trucos para sobrepasarlo con estilo y efectividad. Las habilidades del jugador de Aceleración, Velocidad en el regate y Precisión en el regate son sumamente importantes en estas situaciones.



- D-2:** Paso lateral
- N-5:** Giro rápido
- N-8:** Ruleta marselesa
- R-4:** Esprintar: Cambio de ritmo diagonal
- R-5:** Bicicleta con cambio de ritmo diagonal

Uno contra uno frente a un defensa

Defender puede ser un trabajo duro en PES6: necesitas estar concentrado en todo momento, y experimentar con diferentes técnicas para desbaratar los ataques. Esta sección de la Guía de situación explora cinco maneras de poner fin a los planes atacantes del equipo rival.



- A-3:** Entrada/Presionar (automático)
- A-4, A-5:** Corte (manual), Solicitar ayuda
- A-6:** Corte
- A-9:** Obstaculizar
- S-2:** Obstrucción

Centro

Hay más maneras de realizar centros de los que la mayoría de jugadores de Pro Evo se imaginan. En esta sección, revelamos cuáles son los tipos de centros que pueden ser más efectivos y, quizás, más pertinentes. Os contamos cuándo deberían usarse.



- E-1:** Pase corto
- E-17:** Pase manual largo
- F-2:** Centro medio
- F-3:** Centro arco alto
- Q-1:** Centro bajo oculto

Jugador en movimiento recibe un pase

Si el jugador está en movimiento cuando recibe un pase, posees una amplia variedad de opciones. ¿Controlarás el balón, o cambiarás inteligentemente de trayectoria con el refinado uso de la característica de Cancelar jugada?



- C-3:** Controlar y adelantar el balón
- C-5:** Parar el balón y encarrar la portería
- M-1:** Cancelar jugada
- Q-4:** Dejar pasar pase en profundidad
- S-1:** "La Ginola"

Uno contra uno con atacante quieto

Hay muchas maneras de superar a un rival estando quieto en PES6. Esta sección muestra tan solo una selección de las técnicas, dependiendo de tu habilidad de juego, pero hay muchas más.



- N-7:** Amago en V
- N-14:** Amago de Matthews
- N-23:** Picar el balón
- N-12, N-3:** Amago parado, Parar y jugar
- Q-6:** Amago de giro 2

Uno contra uno con atacante frente al portero

No importa la habilidad relativa del portero al que te enfrentes, los atacantes tienen a su disposición un gran número de movimientos en situaciones de uno contra uno...



- G-4:** Globo 2
- N-21:** Amago de disparo 1
- N-23:** Picar el balón
- N-27:** Amagar disparo/pase
- R-1, R-7:** Sprint inmediato en ángulo, Pase encubierto

Juego por las bandas

Todos los buenos jugadores de Pro Evo saben apreciar la importancia de reducir los espacios libres en las bandas, y saben que crear los espacios suficientes para conseguir realizar un pase medido es complicado. Las siguientes técnicas son siempre útiles en estas situaciones.



- D-9:** Parada rápida y giro para encarrar la portería rival
- N-2:** Giro con taconazo
- D-3, N-10:** Regate lento 1, Amago con ambos pies
- N-19:** Bicicleta con cambio de ritmo diagonal
- N-27:** Amagar disparo/pase

Centros en ataque

Cuando un centro se dirige hacia su objetivo, no tienes porqué simplemente cabecear o rematar. A veces, puedes usar una técnica alternativa para crear una ocasión de gol mejor o, si lo prefieres, más espectacular.



- G-5:** Disparos y cabezazos al primer toque
- C-2, G-5:** Control de balón por alto, Disparos y cabezazos al primer toque
- E-4:** Cabezazo (pase)
- E-8:** Pase largo al primer toque
- M-2, G-5:** Control del jugador mientras el balón está en el aire, Disparos y cabezazos al primer toque

GOLES BONITOS

Durante la creación tanto de la guía como del DVD, el equipo de Piggyback de Pro Evolution Soccer 6 marcó literalmente miles de goles. Puedes ver algunos de ellos (y quizá recibir alguna inspiración) durante los 10 minutos de la recopilación de "Goles bonitos".



ENTREVISTA

En esta sección, puedes ver una entrevista con el legendario productor de PES, Shingo "Seabass" Takatsuka, que te revela secretos internos de PES6, el futuro de las series en las consolas de nueva generación, y revela cómo ha influido la Copa del mundo de 2006 en el equipo de Pro Evo.



La IA ha sido enormemente mejorada para estar a la altura de los expectativas del público.

- INTRODUCCIÓN
- CÓMO JUGAR
- MANUAL DEL ENTRENADOR
- MOV. AVANZADOS/TRUCOS
- TÁCTICAS/ESTRATEGIAS
- LIGA MÁSTER
- GUÍA EQUIP/JUGADOR.
- EXTRAS
- ÍNDICE
- INTRODUCCIÓN
- ÍNDICE DE MOVIMIENTOS
- DEFENSA
- DEFENSA: PORTEROS
- CONTROL DEL BALÓN
- REGATE BÁSICO
- PASE
- CENTRO
- DISPARO
- SAQUES DE ESQUINA
- SAQUES DE FALTA
- BALÓN PARADO: DEFENSA
- SAQUES DE BANDA
- TIRAR PENALTIS
- MOVIMIENTO SIN BALÓN
- TRUCOS Y TÉCNICAS
- CONTROLES ESTRATEGIA
- CONTROLES CURSOR FLO
- ÁRBITROS/INCIDENCIAS
- USO DEL DVD

CONSEJOS GENERALES PARA LOS TRASPASOS

- Como regla obvia, cuanto más alto sea el salario actual de un jugador, menos probabilidades hay de que se una a un club peor situado en la Clasificación de clubes WEFA.
- El sistema de Clasificación de clubes WEFA es, en realidad, una estratagema diseñada para evitar que los jugadores hagan demasiados fichajes de alto nivel en sus primeras dos o tres temporadas. Incluso si consigues un doblete ganando la copa y la liga en tu primer año, verás que sigues ocupando una posición baja en la clasificación. No te preocupes, terminarás ascendiendo posiciones, especialmente cuando entres en las competiciones de copa de la WEFA.
- Contratar a jugadores estrella en la División 2 no es imposible, pero normalmente es de una dificultad prohibitiva. Puedes asumir con seguridad que los mejores jugadores de clubes importantes de la Liga Máster no tendrán ningún interés en ir a tu equipo (así que olvídate de tener estrellas), y que solo jugadores muy asequibles tendrán una o dos estrellas.
- Usa la opción añadir a la lista para incluir a jugadores que sean objetivo de traspaso en la página de Lista. Así puedes evitar la molestia de buscar jugadores de nuevo en los menús de búsqueda que ya hayan rechazado tu oferta inicial.
- Las negociaciones de intercambio (solo disponibles si a los jugadores les quedan seis meses o menos de contrato y juegan en un equipo de una de las cuatro ligas activas) son menos comunes y tienen menos probabilidades de éxito que las simples transacciones monetarias. Pueden merecer la pena si tu economía no es muy boyante o si te quieres deshacer de miembros de tu equipo que apenas jueguen. Te hacemos una seria advertencia sobre las cesiones de jugadores, sin embargo. Como tendrás que pagar por el privilegio de este acuerdo temporal, quedarás más satisfecho a la larga si eliges adquirir a un jugador de las lista de novatos o libre.

- En general, los jugadores que no intervengan en su club de la Liga Máster (incluyendo a jugadores jóvenes sin contrato y a los agentes libres) tendrán más posibilidades de firmar un contrato, aumentando éstas cuando asciendes en la Clasificación de clubes. Sin embargo, todavía encontrarás que los mejores jugadores, aquéllos normalmente con las pretensiones salariales más altas, serán difíciles de contratar hasta que tu equipo no alcance las posiciones más altas.
- No es un parámetro visible, pero algunos jugadores son sencillamente unos avariciosos. Estos individuos puede que se nieguen por sistema a aceptar ofertas salariales razonables con la esperanza de recibir una oferta mejor. Cuando te encuentres ante un jugador así, puedes ofrecerle persistentemente la misma oferta, presentar una oferta mejor, o, a menudo la mejor opción, desviar tu atención a otra parte.
- Los jugadores desbloqueados en la PES Shop, incluyendo todos los miembros de los equipos "clásicos" (consulta la página 156 para obtener más información) aparecerán en la sección libre de la pantalla Búsqueda por grupo si se ha activado la opción de jugadores ocultos/clásicos. En cuanto se abra la ventana de traspasos, obviamente, será una locura; todos querrán hacerse con sus servicios, así que no tardes en abrir las negociaciones con los mejores jugadores.
- Durante las semanas 37 a 44 podrás reducir el Nivel de Liga Máster. Si estás jugando con el nivel de cinco estrellas y te gustaría buscar jugadores interesantes sin tener que hacer ofertas por el método de prueba y error, podrías simplemente reducir el nivel mientras dure la ventana de traspasos...
- Por último, pero no menos importante, considera guardar tu posición al inicio del Periodo de negociaciones. Mientras que los puristas considerarán a esto "hacer trampas", tener la opción de volver al inicio de la ventana de negociaciones si todas éstas fallan puede ayudarte a prevenir que lo que queda de temporada no sea un desastre.

JÓVENES TALENTOS

Comprar jugadores en el modo Liga Máster puede ser como jugar a la lotería: nunca puedes estar seguro del todo de que un jugador es una buena inversión a largo plazo hasta que estudias su gráfico de crecimiento tras adquirirlo. También influye el hecho de que la base de datos de jugadores de PES6 es descomunal, lo que puede convertir el ojo de jefes de personas en una ardua tarea, sobre todo si buscas a un tipo de jugador muy concreto.

A lo largo de las siguientes 5 páginas, revelaremos a algunos de los mejores futbolistas que puedes comprar con los "P" conseguidos con tanto sacrificio. Además de detallar a los profesionales más consagrados (sobre todo aquéllos con posibilidades de ir mejorando), también destacamos a jóvenes jugadores con gran potencial. Hemos clasificado por categorías a los jugadores según sus expectativas en cuanto a la nómina inicial. Ten en cuenta que todo irá cambiando con el tiempo. Si quieres conseguir a futuras superestrellas a precio de ganga, es mejor apostar por ellos tan pronto como te sea posible...

ESTRELLAS CONSAGRADAS

Porteros

NOMBRE	EDAD	ALT.*	POS.**	INFORMACIÓN DE CRECIMIENTO EN EL TIEMPO						ATRIBUTOS DESTACABLES	HABILIDADES ESPECIALES	SALARIO INICIAL
				17	21	25	29	33	Pico (edad)			
Andujar	22	194	PT	-	-	84,5	88	87	88 (28-32)	Equilibrio 87, Respuesta 86, Potencia de disparo 81, Cualidades de portero 81	Ninguna	377
Yohann Pelé	23	196	PT	-	-	85	92,5	89,5	92,5 (29)	Equilibrio 86, Respuesta 86, Salto 84, Cualidades de portero 84	Habilidad portero 1 a 1	384
Gomes	25	191	PT	-	-	85	91,5	89,5	91,5 (29-31)	Defensa 83, Equilibrio 84, Respuesta 93, Potencia de disparo 84, Cualidades de portero 87	Habilidad portero penaltis	441
Stekelenburg	23	194	PT	-	-	86	92,5	90	92,5 (29-31)	Defensa 83, Equilibrio 85, Respuesta 86, Potencia de disparo 80, Cualidades de portero 86	Ninguna	510
Reina	23	187	PT	-	-	86	88	85	89,5 (27)	Defensa 87, Equilibrio 80, Respuesta 92, Salto 81	Habilidad portero penaltis	765
Given	30	185	PT	-	-	-	-	88	88 (30-33)	Defensa 92, Respuesta 96, Cualidades de portero 93	Habilidad portero 1 a 1	907
Dida	32	195	PT	-	-	-	-	90,5	90,5 (33)	Defensa 95, Equilibrio 87, Respuesta 97, Cualidades de portero 88	Habilidad portero penaltis, Habilidad portero 1 a 1	920
Buffon	28	191	PT	-	-	-	94	94	94 (28-36)	Defensa 97, Equilibrio 88, Respuesta 99, Agilidad 87, Salto 92, Cualidades de portero 97	Habilidad portero penaltis, Habilidad portero 1 a 1	979
Cech	23	197	PT	-	-	92,5	93,5	92,5	93,5 (27- 32)	Defensa 93, Equilibrio 91, Respuesta 93, Cualidades de portero 95	Habilidad portero penaltis, Habilidad portero 1 a 1	1.139
Casillas	24	185	PT	-	-	87,5	88,5	86,5	88,5 (27-31)	Defensa 92, Respuesta 97, Mentalidad 91, Cualidades de portero 90	Habilidad portero 1 a 1	1.219

*ALT.= Altura (cm) **POS.=Posiciones

Defensas

NOMBRE	EDAD	ALT.*	POS.**	INFORMACIÓN DE CRECIMIENTO EN EL TIEMPO						ATRIBUTOS DESTACABLES	HABILIDADES ESPECIALES	SALARIO INICIAL
				17	21	25	29	33	Pico (edad)			
Chivu	25	184	LIB, CT, CA, LA	-	-	83,5	90,5	89,5	91 (30)	Defensa 86, Resistencia 87, Potencia de disparo 87, Efecto 87	Disparos medios, Habilidad lanza penaltis, Marcar hombre, Marcaje, Control línea defensiva	765
Iván Córdoba	29	173	CT, CA	-	-	-	85	81,5	85 (29)	Velocidad máxima 90, Aceleración 96, Salto 99	Marcar hombre, Control línea defensiva	800
Samuel	28	182	CT	-	-	-	84,5	81,5	84,5 (28-30)	Defensa 93, Equilibrio 90, Respuesta 90	Marcar hombre, Marcaje, Control línea defensiva	974
Essien	23	180	CT, CA, CCD, CC	-	-	85	89,5	87,5	89,5 (28-31)	Resistencia 94, Respuesta 86, Potencia de disparo 86, Trabajo en equipo 88	Centro	1.199
Terry	25	186	LIB, CT	-	-	84	84,5	84,5	85 (30-32)	Defensa 94, Equilibrio 90, Cabezazo 92, Salto 86	Capacidad posicionamiento, Marcar hombre, Marcaje, Control línea defensiva	1.253
Nesta	30	187	LIB, CT	-	-	-	-	82,5	84,5 (30-32)	Defensa 95, Respuesta 94, Trabajo en equipo 90	Exterior, Marcar hombre, Habilidad deslizando, Marcaje, Control línea defensiva	1.347
Puyol	28	178	CT, CA	-	-	-	86,5	84,5	86,5 (28-32)	Defensa 93, Resistencia 93, Respuesta 90, Salto 92, Mentalidad 97	Exterior, Marcar hombre, Habilidad deslizando, Marcaje	1.420

*ALT.= Altura (cm) **POS.=Posiciones

Centrocampistas

NOMBRE	EDAD	ALT.*	POS.**	INFORMACIÓN DE CRECIMIENTO EN EL TIEMPO						ATRIBUTOS DESTACABLES	HABILIDADES ESPECIALES	SALARIO INICIAL
				17	21	25	29	33	Pico (edad)			
J. S. Park	25	175	CCD, CC, VOL, MP, EX, SD	-	-	84,5	88,5	87,5	89,5 (30-31)	Resistencia 95, Aceleración 86, Respuesta 86, Agilidad 86, Velocidad regate 86, Trabajo en equipo 88	Regate, Reacción, Disparos medios, Exterior	350
Lovre	24	189	CC, VOL, MP	-	-	82	91	87,5	91 (29)	Equilibrio 83, Resistencia 83, Precisión pase corto 83, Potencia de disparo 85, Técnica 83	Disparos medios, Habilidad deslizando	404
M'Bami	23	172	CCD, CC	-	-	84	90,5	88	90,5 (29-32)	Resistencia 85, Aceleración 82, Agilidad 82, Precisión pase corto 88	Pase	510
Maxi Rodríguez	25	174	VOL, MP, SD, DC	-	-	81	87,5	89,5	92 (30)	Aceleración 85, Potencia de disparo 86, Técnica 84	Regate, Reacción, Exterior	649
A. Smith	25	175	CC, VOL, MP, SD, DC	-	-	84,5	93,5	92,5	93,5 (29-32)	Resistencia 87, Respuesta 86, Agilidad 86, Potencia de disparo 87, Cabezazo 86, Salto 87	Capacidad posicionamiento, Reacción, Habilidad goleadora, Habilidad jugador poste, Habilidad pase 1 toque, Habilidad deslizando	681
Mutu	27	180	VOL, EX, SD, DC	-	-	-	90,5	86	87,5 (23), 90,5 (29)	Resistencia 85, Velocidad máxima 88, Aceleración 90, Agilidad 86, Precisión regate 85, Velocidad regate 88, Precisión saque falta 87, Efecto 85, Técnica 87	Regate, Exterior	700
De La Peña	29	173	CC, MP	-	-	-	86	89,5	90,5 (32)	Precisión pase corto 95, Precisión pase largo 96, Efecto 90, Técnica 94	Capacidad de mando, Pase, Centro, Habilidad pase 1 toque, Exterior	714
C. Ronaldo	21	184	VOL, EX, SD	-	87,5	93	94,5	90,5	94,5 (26-29)	Agilidad 95, Precisión regate 95, Velocidad regate 95, Velocidad pase largo 90, Potencia de disparo 90, Técnica 91	Regate, Habilidad regate, Disparos medios, Exterior	723
Joaquin	24	179	VOL, EX	-	-	84,5	91,5	88	92,5 (28)	Aceleración 91, Agilidad 90, Precisión regate 92, Velocidad regate 91	Regate, Reacción	760
Del Piero	31	173	MP, SD	-	-	-	-	87,5	88 (31)	Ataque 91, Precisión regate 91, Precisión de disparo 90, Técnica de disparo 92, Precisión saque falta 90, Efecto 91, Técnica 93	Habilidad regate, Habilidad goleadora, Lado, Habilidad lanza penaltis, Habilidad pase 1 toque, Exterior	760
Van der Meyde	26	178	VOL, EX	-	-	-	90,5	87,5	90,5 (29-30)	Velocidad máxima 86, Aceleración 89, Precisión regate 88, Velocidad regate 87	Regate, Exterior	774
A. Hleb	24	185	VOL, MP	-	-	86	88,5	84,5	88,5 (26-29)	Aceleración 92, Agilidad 93, Precisión regate 89, Velocidad regate 95	Regate, Capacidad de mando, Pase, Habilidad pase 1 toque, Exterior	833
C. Seedorf	30	176	CC, VOL, MP	-	-	-	-	87,5	88 (30-32)	Equilibrio 90, Resistencia 90, Velocidad pase corto 90, Potencia de disparo 92, Técnica 91, Trabajo en equipo 93	Habilidad regate, Pase, Disparos medios, Centro, Habilidad pase 1 toque, Exterior	833
Rooney	20	178	MP, EX, SD, DC	-	89,5	93,5	93,5	92	93,5 (24-30)	Equilibrio 90, Resistencia 90, Aceleración 90, Velocidad pase corto 92, Potencia de disparo 90, Técnica 90	Regate, Habilidad regate, Reacción, Pase, Habilidad goleadora, Habilidad goleadora 1 a 1, Disparos medios, Exterior, Habilidad deslizando	876
Joe Cole	24	175	VOL, MP, EX, SD	-	-	87,5	91,5	88,5	92,5 (28)	Resistencia 94, Agilidad 92, Precisión regate 93, Técnica 91	Regate, Habilidad regate, Pase, Disparos medios, Exterior	889
Pirlo	26	177	CCD, MP	-	-	-	92,5	91,5	93,5 (31)	Precisión regate 92, Precisión pase corto 96, Velocidad pase corto 87, Precisión pase largo 97, Precisión saque falta 96, Efecto 95, Técnica 95, Trabajo en equipo 91	Habilidad regate, Capacidad de mando, Pase, Disparos medios, Centro, Habilidad lanza penaltis, Habilidad pase 1 toque, Exterior	921
Deisler	26	182	VOL, MP	-	-	-	86	84	87,5 (26-28)	Precisión pase largo 94, Velocidad pase largo 91, Precisión saque falta 90, Efecto 92, Técnica 90	Pase, Lado, Exterior	965
Riquelme	27	182	MP	-	-	-	89,5	87,5	90,5 (28)	Precisión regate 91, Precisión pase corto 98, Velocidad pase corto 94, Precisión pase largo 91, Técnica 93	Habilidad regate, Capacidad de mando, Pase, Disparos medios, Centro, Habilidad lanza penaltis, Exterior	1.044
Recoba	30	179	MP, EX, SD	-	-	-	-	88	89,5 (30)	Precisión regate 93, Precisión pase largo 90, Velocidad pase largo 94, Potencia de disparo 93, Efecto 95, Técnica 90	Regate, Habilidad regate, Pase, Habilidad goleadora 1 a 1, Disparos medios, Exterior	1.127
Beckham	30	182	CC, VOL, MP	-	-	-	-	88	90,5 (30-32)	Precisión pase largo 98, Velocidad pase largo 95, Precisión saque falta 94, Efecto 98	Pase, Disparos medios, Lado, Exterior	1.149
Xabi Alonso	24	183	CCD	-	-	87,5	87,5	85	88 (26-28)	Precisión pase corto 90, Velocidad pase corto 91, Precisión pase largo 94, Velocidad pase largo 90, Trabajo en equipo 93	Pase, Disparos medios, Centro, Exterior	1.149
Kaka'	24	183	VOL, MP, SD	-	-	88,5	89,5	87,5	89,5 (29-31)	Ataque 87, Velocidad máxima 88, Aceleración 90, Precisión regate 89, Velocidad regate 97, Precisión pase corto 87, Velocidad pase corto 88, Técnica 93	Regate, Pase, Disparos medios, Exterior	1.164

*ALT.= Altura (cm) **POS.=Posiciones

ARGENTINA ARGENTINA ARGENTINA

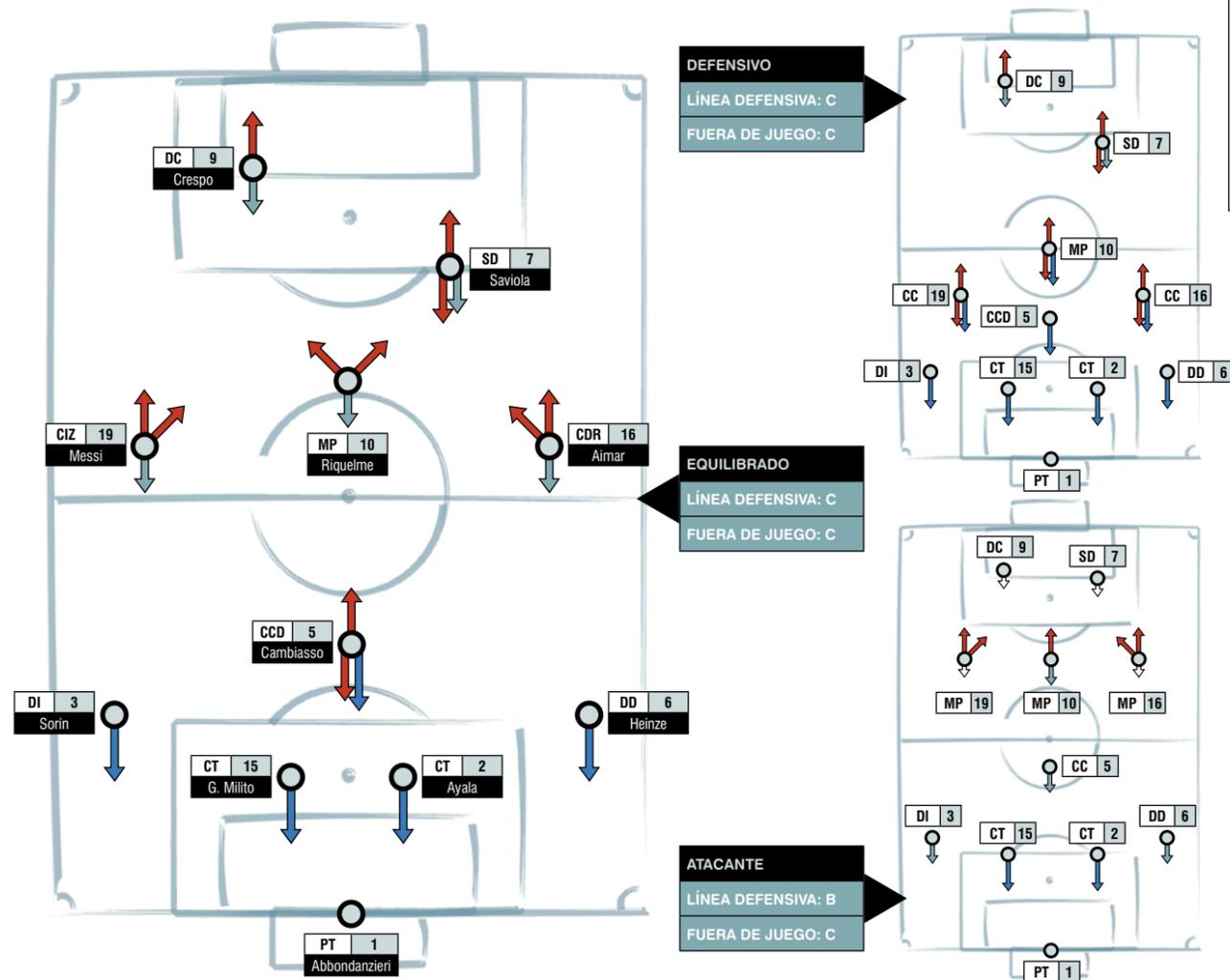
GUÍA DE JUGADORES

JUGADORES	JUGADORES																							
	Abbondanzieri	Ayala	Heinze	Burdisso	Sorin	Mascherano	Cambiasso	Maxi Rodríguez	Riquelme	Saviola	Crespo	Leo Franco	Ustari	G. Milito	Coloccini	Cuñe	Lucho González	Scaloni	Aimar	Messi	Tevez	Cruz	Palacio	
Posición principal	PT	DE	DE	DE	DE	ME	ME	ME	DL	DL	DL	PT	PT	DE	DE	DE	ME	DE	ME	DL	DL	DL	DL	DL
Altura (cm)	186	177	178	182	173	178	178	174	182	168	184	188	188	176	183	176	185	182	170	170	170	190	175	
Pie bueno	D	D	I	D	I	D	I	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	I	D	D	D	D
Ataque	45	62	68	58	75	70	75	81	83	87	92	30	35	62	63	63	75	73	82	79	84	86	80	
Defensa	86	93	85	82	66	78	79	50	52	42	40	85	80	86	84	74	63	71	45	49	43	49	40	
Equilibrio	84	81	83	80	71	77	75	74	82	80	88	80	84	81	85	80	81	79	72	81	89	83	73	
Resistencia	65	81	86	80	93	86	92	80	77	80	82	65	63	83	82	87	84	83	78	80	85	82	83	
Velocidad máxima	65	80	78	76	82	80	75	83	74	86	75	72	72	81	73	80	84	80	85	85	82	74	84	
Aceleración	70	76	77	74	76	80	76	85	73	90	77	73	70	77	69	83	78	76	86	90	84	75	83	
Respuesta	85	82	86	78	87	83	76	77	80	93	94	87	88	83	75	85	77	72	78	80	80	83	70	
Agilidad	73	79	80	74	82	81	77	82	71	95	74	71	70	79	72	81	81	75	87	94	86	72	80	
Precisión en el regate	63	72	70	70	73	78	85	83	91	90	80	45	50	72	74	72	83	77	91	90	88	80	86	
Velocidad en el regate	60	71	73	68	74	77	76	81	73	90	70	42	45	70	69	74	81	76	88	92	87	73	81	
Precisión pase corto	65	72	75	75	72	82	89	76	98	73	76	43	53	76	71	69	77	74	92	78	80	76	72	
Velocidad pase corto	56	73	82	73	75	72	80	76	94	75	75	45	53	78	72	71	76	77	84	73	79	77	74	
Precisión pase largo	85	75	82	76	72	80	84	78	91	72	73	61	66	78	73	69	82	77	84	76	78	72	72	
Velocidad pase largo	82	69	83	74	75	70	75	81	86	75	73	70	76	82	76	74	80	78	81	72	77	72	75	
Precisión de disparo	45	62	67	62	67	68	75	81	83	82	95	43	40	66	66	62	74	73	80	77	81	84	75	
Potencia de disparo	78	80	85	72	77	78	85	86	84	81	84	77	78	84	78	83	83	87	83	75	83	86	82	
Técnica de disparo	50	68	73	68	74	65	73	79	81	86	96	41	42	67	70	68	73	67	81	80	86	84	78	
Precisión en saque de falta	60	56	75	62	67	68	78	81	87	68	66	44	46	73	63	73	73	63	77	71	79	85	65	
Efecto	55	52	78	64	61	65	77	78	87	66	68	42	40	70	58	65	68	66	78	74	78	81	60	
Cabezazo	48	85	85	84	85	68	81	69	70	73	93	40	38	80	84	69	70	70	72	67	68	85	65	
Salto	81	99	86	83	88	75	79	75	71	81	85	82	79	94	88	86	72	73	83	74	78	78	75	
Técnica	59	75	76	73	75	80	85	84	93	85	88	45	52	77	74	72	81	74	92	85	87	82	80	
Agresividad	70	58	68	63	86	60	66	80	75	90	85	60	63	65	64	65	74	75	78	88	82	72	84	
Mentalidad	80	90	78	69	81	75	75	70	73	65	72	72	70	77	72	73	72	76	73	71	75	74	65	
Cualidades portero	83	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	83	78	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	
Trabajo en equipo	80	83	75	78	92	82	82	71	80	73	86	74	68	78	72	72	89	72	77	75	76	85	60	
Estabilidad	6	7	7	6	6	6	6	6	5	5	5	6	6	5	7	6	5	6	5	4	4	5	6	5
Precisión pie malo	5	5	5	6	5	6	5	5	6	5	6	4	4	6	5	6	5	6	5	5	3	5	6	5
Frecuencia pie malo	5	4	5	6	4	5	4	5	5	5	6	4	4	5	5	6	5	5	5	3	5	6	5	
Resistencia lesiones	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	B	A	A
Regate								*			*								*	*		*	*	
Habilidad regate									*		*									*	*		*	
Posicionamiento					*			*	*	*	*								*	*		*	*	
Reacción					*			*	*	*	*								*	*		*	*	
Capacidad de mando							*		*	*	*								*	*		*	*	
Pase									*	*	*								*	*		*	*	
Habilidad goleadora									*	*	*								*	*		*	*	
Habilidad goleadora 1 a 1									*	*	*								*	*		*	*	
Habilidad jugador poste									*	*	*								*	*		*	*	
Líneas									*	*	*								*	*		*	*	
Disparos medios			*				*	*	*	*	*								*	*		*	*	
Lado									*	*	*								*	*		*	*	
Centro							*	*	*	*	*								*	*		*	*	
Habilidad lanzar penaltis							*	*	*	*	*								*	*		*	*	
Habilidad pase 1 toque							*	*	*	*	*								*	*		*	*	
Exterior						*	*	*	*	*	*								*	*	*	*	*	
Marcar hombre		*	*		*	*	*	*	*	*	*			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
Habilidad deslizamiento		*	*		*	*	*	*	*	*	*			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
Marcaje			*		*	*	*	*	*	*	*			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
Control línea defensiva				*	*	*	*	*	*	*	*			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
Habilidad del portero en los penaltis	*														*	*	*	*	*	*	*	*	*	
Habilidad portero 1 a 1																								
Habilidad saque largo			*		*	*	*	*	*	*	*													
Bajar los hombros/Dentro y fuera		FI	FI	FI	FI	FI	FI	FI	FI	FI	FI			FI	FI	FI	FI	FI	FI	TDA	FI	FI	FI	
Habilidad amagar con 2 pies							AAP	AAP	AAP	AAP	AAP								AAP	AAP	AAP	AAP	AAP	
Movimientos raros								90	90										90	90				
Ritmo																								
Resistencia																								
Defensa aérea		▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲													
Defensa		▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲													
Entrada		▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲													
Regate																								
Goleador																								
Constructor del juego																								
Especialista en jugada de estrategia																								
Hombre objetivo																								
Ambos pies																								

GUÍA DEL EQUIPO

FORTALEZAS		
Descripción	Maximizar el potencial	Consejos para los rivales
La capacidad de regate de sus jugadores es magnífica.	Utiliza los regates para abrirte paso entre las líneas rivales.	Cuando defiendas uno contra uno, mantente alerta y no hagas entradas a lo loco.
Este equipo utiliza un juego de pases fluido y dinámico.	Aprovechalo para enlazar pases en el centro del campo y por las bandas.	Limita los instintos ofensivos de tus laterales (considera convertirlos en defensas centrales). Eso evitará que tengas huecos en tu defensa y se lo pondrás más difícil a los argentinos.
Saviola y Crespo forman una excelente pareja.	Haz que Saviola sirva de enlace con los centrocampistas. Crespo le adelantará y creará bastantes oportunidades de gol.	Marca férreamente a Saviola para aislarlo. Eso afectará a la calidad de sus pases hacia Crespo.
Crespo es un ariete muy agresivo. Siempre busca cualquier balón perdido o trata de interceptar pases entre defensas.	Controlálo de forma activa para ejercer mayor presión sobre la defensa.	No le pierdas de vista y evita los pases perpendiculares entre la defensa.

DEBILIDADES		
Descripción	Minimizar riesgos	Consejos para los rivales
La defensa argentina adolece de presencia física.	Juega de forma más agresiva para evitar que te superen. No te olvides de las entradas.	Confía en jugadores con buenos niveles de equilibrio y cabezazo para ponérselo difícil.
El estilo ofensivo del equipo tiende a cansar a los jugadores. Sus niveles de rendimiento bajarán durante los últimos 20 minutos de partido.	Los suplentes son muy versátiles y pueden ocupar diferentes posiciones, así que no dudes en hacer cambios.	Espera hasta casi el final de los partidos para efectuar demolidores contraataques. Los argentinos tendrán problemas para pararlos.



- INTRODUCCIÓN
- CÓMO JUGAR
- MANUAL DEL ENTRENADOR
- MOV. AVANZADOS/TRUCOS
- TÁCTICAS/ESTRATEGIAS
- LIGA MÁSTER
- GUÍA EQUIP/JUGADOR.
- EXTRAS
- ÍNDICE
- INTRODUCCIÓN
- SUPERESTRELLAS DE PES6
- SELECCIONES NACIONALES
- EQUIPOS DE CLUB
- PREDET LIGA MÁSTER
- ARGENTINA
- BRAZIL
- CZECH REPUBLIC
- ENGLAND
- FRANCE
- GERMANY
- ITALY
- IVORY COAST
- NETHERLANDS
- PORTUGAL
- SPAIN
- SWEDEN