

XBOX 360



UNICEF

PES 2011

PRO EVOLUTION SOCCER



KONAMI

⚠ WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® console and accessory manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement console and accessory manuals, go to www.xbox.com/support.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these “photosensitive epileptic seizures” while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

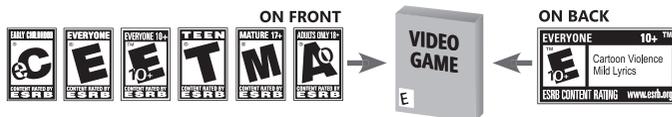
If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

ESRB Game Ratings

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings are designed to provide consumers, especially parents, with concise, impartial guidance about the age-appropriateness and content of computer and video games. This information can help consumers make informed purchase decisions about which games they deem suitable for their children and families.

ESRB ratings have two equal parts:

- **Rating Symbols** suggest age appropriateness for the game. These symbols appear on the front of virtually every game box available for retail sale or rental in the United States and Canada.
- **Content Descriptors** indicate elements in a game that may have triggered a particular rating and/or may be of interest or concern. The descriptors appear on the back of the box next to the rating symbol.



For more information, visit www.ESRB.org.

Getting Started	02
Xbox LIVE	02
Controls	02
Basic Controls	03
Dribbling & Trapping	03
Passing	03
Crossing	04
Shooting	04
Tricks & Skills	05
Defense, General Controls	06
Set-Pieces & Dead-Ball Situations	06
Match Screens	08
Game Plan	08
Game Modes	09
Edit Mode	10
Gallery	11
System Settings	11
UEFA Champions League	11
Master League	12
Become a Legend	12
Connect to Xbox LIVE (Online)	13
Legal	14
Warranty/Product Support	15

Thank you for purchasing PES® 2011 from Konami. Please read this manual thoroughly before playing the game. Also, please keep this manual in a safe place so you can refer to it easily later.

Note: Konami does not re-issue manuals.

Konami is continuously striving to improve its products. As a result this product may differ slightly from another depending on the purchase date.

★ **Getting Started**

If this is your first time playing, press any button on the Title Screen to move to the Default Settings Screen. If you have previously saved game data, you will advance to the Top Menu.

★ **Default Settings**

Before playing a game for the first time, you can select between five different levels of difficulty. You can also change the difficulty after you begin your game. System data, where all game information is saved, will then be created automatically. After confirming this step has been completed, proceed to the Top Menu.

★ **Saving Data and Memory Required**

In order to store and update your "System data" and "Edit data" and save your progress in competitions, you will need a Xbox 360 Hard Drive or a Xbox 360 Memory Unit in memory unit port A. The "System data" and "Edit data" can only be saved to or loaded from a Xbox 360 Hard Drive or a Xbox 360 Memory Unit inserted into memory unit port A. Each file saved to the Xbox 360 Hard Drive or a Xbox 360 Memory Unit requires a certain amount of free space, as the following table explains.

★ **Top Menu Screen**

The Top Menu select screen provides access to *PES 2011* competitions, options, and features. Use the left stick or D-pad to highlight the required option, and then press the **A** button to make your selection.

★ **Using the Help Function**

PES 2011 is a massive, feature-packed game, but every effort has been made to make it as accessible as possible. When the Help icon appears at the bottom of the screen, you can press the corresponding button to call up the Help Menu to view helpful advice. Please select your preferred language from the language selection screen displayed when booting up the game.

Note: This game is presented in Dolby Digital 5.1 surround sound. Connect your Microsoft Xbox 360 to a sound system with Dolby Digital technology using a digital optical cable. Connect the digital optical cable to the base of an Xbox 360 Component HD AV Cable, Xbox 360 VGA HD AV Cable, or Xbox 360 S-Video AV Cable. From the "system" blade of the Xbox 360 dashboard, choose "console settings," then select "audio options," then "digital output," and finally select "Dolby Digital 5.1" to experience the excitement of surround sound.

★ **Xbox LIVE**

Xbox LIVE[™] is your connection to more games, more entertainment, more fun. Go to www.xbox.com/live to learn more.

★ **Connecting**

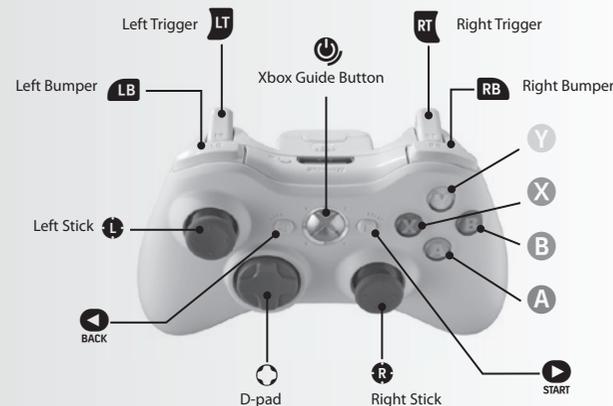
Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to www.xbox.com/live/countries.

★ **Family Settings**

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the Xbox LIVE service, and set time limits on how long they can play. For more information, go to www.xbox.com/familysettings.

★ **Default Controls**

Use your controller to navigate menu screens. Use left stick or D-pad to move through menus, the **A** button to confirm a selection, and the **B** button to cancel or move back through screens.



For the basic controls used during a match, refer to the table below. Read pages 3-7 for more advanced controls. You can change the assignments for each button by going to "Controller Settings" in "System Settings." (See System Settings, page 11). For this game, the left stick and D-pad control the same actions. When this manual refers to "left stick," you may also use the D-pad in the same manner.

BASIC ATTACKING CONTROLS

LB button:	Switch between players	B button:	Cross/long pass
RB button:	Dash	A button:	Short pass
Left Stick:	Player movement, dribbling	X button:	Shoot
D-pad:	Player movement, dribbling	Right Stick:	Manual pass
Y button:	Through ball		

BASIC DEFENSE CONTROLS

LB button:	Switch between players
RB button:	Dash
Left Stick:	Player movement
D-pad:	Player movement
Y button (hold down):	Goalkeeper
B button:	Sliding tackle
A button (hold down):	Tackle/apply pressure with player you are controlling
X button (hold down):	Clearance/apply pressure with player you are not controlling (hold down button)

Players only go and pressure opposition players if you press the **A** button + the left stick. Otherwise, players try to hold up the opposition by positioning themselves right in front of them and tracking their moves.

★ **Dribbling & Trapping**

Dribbling: Push the left stick to move when the ball is at your player's feet.

Sideways Dribble: Hold the **RT** and push the left stick at 90° to the direction of movement. Just a small number of players can perform this dribble.

Dash Dribble: Press the **RB** button while dribbling to sprint.

Extend Time between Ball Touches: While holding the **RB** button to sprint with the ball at your player's feet, rapidly push the left stick two or three times between touches to knock the ball further ahead. You can also achieve the same effect by repeatedly tapping the **RB** button.

Greater Distance between Ball Touches: While running with the ball with the **RB** button depressed, hold the **RT** button and push the left stick 45° to either side of the current direction of movement.

Slow Dribble: Keep the **RT** button depressed while dribbling to perform a "slow dribble." The ball will hardly leave your player's feet as you perform this technique, and it can be followed by a quick change of direction or one of many feints.

Stop the Ball 1: Release the left stick and press the **RB** button to stop the ball's movement while dribbling.

Stop the Ball 2: Release the left stick and press the **RT** button to instruct your player to stop and face your opponent's goal.

Jump: When an opponent executes a sliding tackle, press the **RT** button to attempt to jump over it.

Control Ball: When receiving a pass, push the left stick to control the ball.

Turn without Touching the ball: To instruct a player to turn and run onto an incoming pass without making an initial touch, hold the **RB** button and push the left stick in the direction that the ball is moving.

★ Passing

Note: Push the left stick to specify the direction a pass should be played in.

Short Pass/Head Ball: Press the **A** button to make a short pass along the ground or head the ball. Hold the **A** button for longer to pass to a more distant player.

Backheel: Quickly push the left stick away from the player's current direction of movement and then press the **A** button.

First-Time Pass: Press the **A** button before your player traps the ball.

Long Pass: Press the **B** button. The distance of the pass depends on the length of time that the **B** button is held.

First-Time Long Pass: Press the **B** button before your player traps the ball.

Through Ball: Press the **Y** button. Holding the **Y** button down for longer will direct the pass to a more distant player.

First-Time Through Ball: Press the **Y** button before your player traps the ball.

Chipped Through Ball: Hold the **LB** button and press the **Y** button.

One-Two Pass: Hold down the **LB** button and press the **A** button to make a short pass, then press the **Y** button before your teammate receives the ball to execute a return pass.

One-Two Pass with Chipped Return Ball: Hold down the **LB** button and press the **A** or **Y** button to make a short pass, then press the **LB** + **Y** buttons before your teammate receives the ball to execute a chipped return pass.

Pass and Move: Press the **RT** button immediately after passing the ball to instruct the player to make a forward run.

Manual Pass: While holding the **LB** button, push the right stick in the desired direction and press the **A** or **Y** button to execute the pass.

Manual Long Pass: While holding the **LB** button + push the right stick in the desired direction to execute the pass.

★ Crossing

Note: Push the left stick to specify the direction of a cross.

High Cross: From deep in your opponent's half, press the **B** button.

Low Cross: From deep inside your opponent's half, press the **B** button twice.

Cross along the Ground: From deep inside your opponent's half, press the **B** button three times to send in a low cross along the ground.

Lofted Ball: Press the **RT** button while delivering a cross to loft the ball high into the air.

Early Cross: Hold the **LB** and **B** buttons to cross the ball from any position in your opponent's half.

★ Shooting

Notes on shooting: Press the **X** button to build up the power gauge. Release the **X** button when the power gauge reaches the desired level, and your player will send a shot towards the goal. The length of the power gauge determines the power and height of your shot. Push the left stick to specify the required direction as the shot is made.

Shoot: Press the **X** button.

First-Time Shot/Head Ball: Press the **X** button just before the ball reaches your player to make a first-time shot or header on goal.

Controlled Shot: Press the **RT** button when the power gauge reaches the desired level to make a shot that trades power for precision.

Chip Shot: Hold the **LB** button and press the **X** button.

Chip Shot Type 2: For a lob with a lower trajectory, press the **X** button and then press the **RB** button when the power gauge appears.

★ Tricks & Skills

Note: All moves are assuming that the player is facing forward.

Shoulder Feint Skills

Upper body Feint: From a stationary position, push the right stick to the side.

Matthews Feint: From a stationary position, push and hold the right stick to the left, then push the left stick diagonally right. (Or hold the right stick to the right, then push the left stick diagonally left).

Matthews Feint into Side-Slip: From a stationary position, push and hold the right stick to the left, then push the left stick to the right. (Or hold the right stick to the right, then push the left stick to the left).

Scissors Feint Skills:

Step over Dummy: Rotate the right stick from forward to 90° left or right. If executed from a stationary position, the player will step over the ball on the spot.

Reverse Step over Dummy: Rotate the right stick from 90° left or right back to forward. If executed from a stationary position, the player will step over the ball on the spot.

Step Over Fake: Rotate the right stick from 90° left or right back to forward. Then while holding the right stick, push the left stick to back left or back right. (Depending on the direction you initially pressed the right stick).

Step On Skills

Step On & Drag: From a stationary position, press the **LB** button and back on the right stick.

Step On & Slide: From a stationary position, press the **LB** button and left or right on the right stick depending on which direction you want to take the ball.

L Feint (If Right Footed): From a stationary position, press the **LB** button and back on the right stick. Then, while holding the right stick, push the left stick to the right. (For a left footed player, you must push the left stick to the left.)

Backheel Feint: From a stationary position, push and hold the **LB** button, then rotate the right stick from back to 90° left. Then while holding the right stick, push the left stick to the right or left.

Drag Back into Right Take / Left Take: From a stationary position, press and hold the **LB** button, then push the right stick to the back. Then, while holding the right stick, push the left stick diagonally left or right. (If the player is left footed, you must reverse the directions.)

Inside Bounce: From a stationary position, press the **LB** button and back on the right stick. Then, while holding the right stick, push the left stick forward.

Running Inside Bounce into Diagonal Take: While Dribbling, press the **LB** button and back on the right stick. Then, while holding the right stick, push the left stick diagonally left or right.

Flip Flap Skills

Flip Flap: While Dribbling, press the **LB** button and the right stick diagonally right. Then, while holding the right stick, push the left stick diagonally left. (If the player is left footed, you must reverse the directions.)

Reverse Flip Flap: While Dribbling, press the **LB** button and the right stick diagonally left. Then, while holding the right stick, push the left stick diagonally right. (If the player is left footed, you must reverse the directions.)

Roulette Skills

Roulette: Press the **LB** button, then rotate the right stick a full 360°. The direction in which the player spins depends on which way you rotate the right stick. Certain players may have different Roulette motions.

Turn Skills

Cross Over Turn: While Dribbling, press the **LB** button and the right stick to the side, followed by the left stick. (Towards the same side you pushed the right stick).

Flicking Skills

Front Flick: Press and hold the **LB** button and click the right stick. Then, push the left stick diagonally left or right. (Can also be executed while dribbling).

Rainbow Flick: Press and hold the **LB** button, then click the right stick upward twice. (Can also be executed while dribbling.)

Sideway Dribble Skills:

Sideway Dribble: While dribbling, press and hold the **LB** button. Then, push the right stick forward or to either side.

Sideway Scissors: During Sideway Dribble (to the left), Press and hold the **LB** button, then rotate the right stick 180° from the left all the way to the right. Finally, push the left stick to the left. (You must reverse the directions if you were initially moving towards the right.)

Sideward Steppover: During Sideway Dribble (to the left): Press and hold the **LB** button, then rotate the right stick

90° from left back to forward. Finally, push the left stick to the left while holding the right stick. (You must reverse the directions if you were initially moving towards the right.)

Link Feints

A feature new to *PES 2011*, Link Feints allow you to pull a trick combination consisting of up to 4 moves by simply pressing **LB** and **↑** / **←** / **↓** / **→** on the right stick. These Link Feints can be customized and configured in Game Plan, so why not create your very own set of tricks and give yourself the edge over your rivals by showcasing your trickery?

The Default Link Feints are as follows:

Command	1 st Move	2 nd Move	3 rd Move	4 th Move
LB / RB ↑	Running Upper Body Feint (R)	⇒ Matthews Feint (R)		
LB / RB ↓	Upper Body Feint (L)	⇒ Step On & Slide (R)	⇒ Step On & Slide (L)	⇒ V Feint (R)
LB / RB ←	Running Upper Body Feint (R)	⇒ Reverse Stepoover Dummy (R)	⇒ Roulette (L)	
LB / RB →	Running Stepoover Dummy (L)	⇒ Stepoover Fake (R)		

★ Defense

Tackle/Apply Pressure: Press the **A** button and hold the left stick towards the opposition player with the ball.
Delay 1 (Hold up the opposition): Press the **A** button. The player holds up an opposition attacker by taking up a position to block his path to goal. The defending player will remain stationary.
Delay 2 (Hold up the opposition): Press the **A** button and the left stick (pull towards the defending player's goal). This makes the player backtrack towards his goal while still facing his opponent and holding him up.
Close Down: Hold the **X** button when the opposing team is in possession to have the player closest to the ball (not counting the player you are controlling) close down the player on the ball.
Sliding Tackle: Press the **B** button.
Clearance: When the ball is deep inside your half, press the **X** button to clear the ball.
Rush Keeper from Goal: Press the **Y** button while defending to make the goalkeeper sprint towards the ball.
Goal Kick: Press the **B** button or **X** button to kick the ball upfield. Use the left stick to aim.
Throw Ball: When your goalkeeper is holding the ball, press the **A** button to throw the ball to a teammate.
Drop Ball: When your goalkeeper is holding the ball (with no left stick pushed), press the **RB** button to instruct him to drop the ball at his feet.
Goalkeeper: Click the right stick + **LB** buttons to switch control between an outfield player and the keeper.

General Controls

★ **Change Player:** Press the **LB** button to switch control to the player closest to the ball.
Control Player When Ball is Airborne: When the ball is in the air, hold the **RT** button and use the left stick to position the player to meet it.
Super Cancel: When a player is automatically running after the ball, press the **RB** and **RT** buttons simultaneously to bring the player to a halt, or to regain full control.
Activate/Cancel Strategies (Manual Mode): Hold down the **MOCK** button and then press the **B** button, the **A** button, the **Y** button, or the **X** button to activate or cancel strategies assigned to those buttons.
Attack/Defense Level: Press the **MOCK** and **RB** buttons together to increase the Attack/Defense gauge level, thus instructing your players to push forward. Press the **LT** and **RT** buttons together to reduce it.
Dive: Click the left and right sticks together.
Kick/Pass Feint: Press the **A**, **X**, or **B** button and then press the **A** button after the power gauge appears.

★ Set-Pieces & Dead-Ball Situations

Note: For free kicks and corners, hold the relevant button down to increase the power gauge to the required level.

Corners

Regular: Press the **B** button.
High Cross: Hold down the **RT** button + **B** button.
Low Cross: Push the left stick up + the **B** button.
Along the Ground: Left stick down + **B** button.
Apply Curl: Push left stick left or right while the power gauge is onscreen.
Short Corner: Press the **A** button to send a short pass to your nearest teammate.

Free Kicks: Passing.

Short Pass: Choose a direction with the left stick and then press the **A** button.

Regular Long Pass: Press the **B** button.

High Ball: Hold down the **RT** button + **B** button.

Low Ball: Up on the left stick + **B**.

Along the Ground: Down on the left stick + **B** button.

Curl: Left or right on the left stick while the power gauge is displayed.

Through Ball: Press the **Y** button when taking a free kick to send a ball through the defense. Push the left stick to aim the pass.

Free Kicks: Shooting

Regular Shot: Press the **X** button.

Hard Shot: Up on the left stick + the **X** button.

Weak Shot: Down on the left stick + the **X** button.

Moderately Hard Shot: Press the **X** button, and just as the player makes contact, press the **Y** button.

Moderately Weak Shot: Press the **X** button and then, just as the player makes contact, press the **A** button.

Apply Curl: Hold the left stick left or right when the power gauge is displayed.

Free Kicks: General Controls

Quick Restart: This only works with the correct timing when a player is positioning the ball for a quick free kick using his hands. When this happens, specify a direction by holding the left stick and press the **A** or **Y** button to quickly restart the game with a simple pass.

Changing the Number of Kickers: Press the **LB** and **RB** buttons simultaneously to cycle through the following free kick configurations: **one kicker** (default), **two kickers** (second kicker: right side), **two kickers** (second kicker: left side).

Using the Second Kicker: Execute the free kick while holding the **LB** button to make the second kicker make the shot or cross pass.

Second Kicker Rolls Ball Forward: Hold down the **LB** button and then press the **A** button to make the second kicker roll the ball forward. You can then make a shot or pass from open play with the second kicker.

Free Kicks: Wall Control

When the opposing team has a free kick, press and hold the following buttons to control the players in the defensive wall:

Increase/decrease number of players in the wall: Hold down the **RT** button and press up on the left stick to add up to two more players to the wall. To remove these players hold down the **RT** or **LT** button and press down on the left stick. Only players that have been added can be later removed.

All Players Jump: Press the **X** button.

Players Hold Position: Press the **A** button.

Players Charge Forward + Jump: Press the **B** button.

Players Charge Forward: Press the **B** and **A** buttons together.

Random: No buttons pressed.

Throw-ins

Short/ Long Throw-in: Press the **A** button to throw the ball. Distance depends on length of gauge.

Penalty Kicks

Kicker: The height and the direction of the shot depends on how long the player presses the left stick towards goal and to either side respectively when running up to take the penalty. (Player automatically runs up to take the shot).

Goalkeeper: Hold the left stick and the **X** button for a length of time that's proportional to how high or wide you want to jump in order to save the shot. You must match the timing of the kicker. If you don't input a direction, your keeper stay still and cover the goal center.

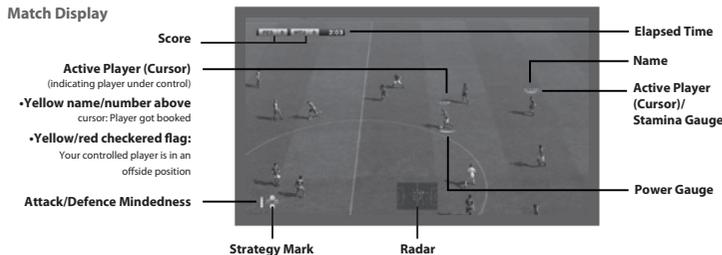
Unique controls for when the cursor is set to Fixed

Calling for the Ball: When a teammate has the ball, press the **RT** button twice to call for a pass. The more frequently you press the button, the more strident your appeal for the ball will be.

★ Match Screens

This section explains the various features and functions of screens you will encounter during a match.

Match Display



Attack/Defense Mindedness: This gauge indicates your team's current mentality. The redder the bar is, the more attacking the team will be; conversely, a blue bar indicates that a team is pulling back to defend.

Strategy Mark: Button symbols representing Manual Strategies appear in this area when active.

Stamina Gauge: Displays a player's current stamina. The gauge will turn red when stamina is dangerously low, indicating a drop in that player's performance.

**Active Player:**

The active player under control will be highlighted by a bar (or "Cursor") above his head. Each user will be displayed by a different color, which you'll see when selecting sides (see also page 11).

**Power Gauge:**

The Power Gauge is shown underneath the player once you initiate a pass or shot. The longer you keep the respective button pressed, the more the gauge will be filled and the more powerful a pass or shot will be.

Event Icons: The following symbols will appear in the top left-hand corner of the screen during matches.

**Blue - Returning to the Match (No Injury):**

A player is returning to the pitch with a clean bill of health.

**Yellow - Returning to the Match (Slight Injury):**

A player is returning to the pitch, but is carrying an injury that will have an impact on his performance.

**Red - Not Returning to the Match (Due to Injury):**

An injured player cannot return to the pitch, and must be substituted (if possible).

**Gray - Indirect Free Kick:**

An indirect free kick has been awarded.

**Gray - Stoppage Time:**

This indicates the game minutes of stoppage time that will be played.

★ Game Plan

Before starting a match, you can set your team's formation, line-up, captain and set piece takers, and other settings on the Game Plan Screen. Make sure you are well prepared for the match.

★ Information Windows

When you first select Game plan, you will be presented with 3 options as ways to set up your team. These are "Leave to Manager", "Simple Settings" and "Choose Manually". If you want to have your formation and lineup chosen for you automatically, choose "Leave to Manager".

Simple Settings

Allows you to choose the formation and the team's attack pattern. The rest of the game plan will be formed automatically.

Management Edit

Choose a strategy fit for certain time periods or situations during the match. Strategies will then be automatically implemented if the conditions are met. Choose Auto Trigger Setting to choose whether you want certain strategies such as Offside traps to be triggered automatically.

Choose Manually

Choose all Game Plan settings manually

Press the **LB** or **RB** button while the pitch diagram is shown to switch between Player form/Stamina (Arrows indicate Form and the green gauge indicates stamina), Position/Overall Rating and Player Icon.

**Injuries**

1 Returning to Full Fitness 2 Severe Injury 3 Slight Injury 4 Injury Status Unclear

Unavailable

5 On International Duty 6 Suspended due to Cumulative Yellow Cards 7 Suspended due to a Red Card

★ Assisted Settings

Move the sliders to adjust Lineup, Formation, Tactics, and Set Piece Settings.

Once you've chosen the settings to change, use left and right on the left stick to move the sliders. The settings will automatically change to match the slider's position.

★ Lineup

The circular icons shown on the pitch diagram represent players and their positions. Make use of "Edit Position" and "Substitutions" to form your game plan.

Player Abilities

Move the cursor onto a player on the pitch, then press the **Y** button. Once the stats are on screen, press the **LB** or **RB** button to see what Skill Cards or Playing Style Cards the player has.

Note: If you need details on player abilities, please refer to the Edit Mode of *PES 2011*, where you can find detailed descriptions for them.

Set Formation

Move the cursor onto a player on the pitch, then press the **A** button to grab him. The player can then be freely moved around the pitch until you release him at the desired position by pressing **A** again. To substitute players, drag the player onto the icon representing the player you want to replace him with. Also, you can press the **X** button when an on-pitch Player icon is highlighted to choose:

- 1) The player's Role
- 2) Whether to appoint the player as Captain
- 3) Mark Settings

Card System

Through the Card System, you can take advantage of a player's unique abilities. This offers you endless possibilities and strategic options as never seen before.

The Card System offers two different categories:

- 1) P = Playstyle Cards represent individual playstyles like "Pinpoint Pass."
- 2) S = Skill Cards identify skills (for example, "Penalty Saver") that players own, and can't be changed or deactivated.

Note: The available Playstyle Cards may differ depending on the player's role and attack level.

If you are using a Playstyle Card that goes against your current tactics, the tactics will be given priority.

★ Other Settings

Make use of various options by choosing the icons shown at the bottom of the screen to fine tune your Game Plan such as:

Link Feints

Configure up to 4 custom-made chain of tricks and skills which can be executed by pressing the **R1** button + right stick (**↑**, **↓**, **←** and **→**). First, choose a controller you want to assign the Link Feints to. Then, select "Create New" to design a new set then proceed to the edit screen. Or alternatively, you can choose "PRESET" to edit existing Link Feints. Link Feints can be saved and loaded in "Data Management" and can be configured to each unique controller. However, if you share your Game Plan Data with friends (for example in a multi-player game), then choose to load Link Feints in "Data Management", your data will be overwritten by that of "The Leader".

Note: “The Leader” refers to the player who has control of the Game Plan in a multi-player game. (Usually, the one with the smallest number on each side).

UEFA Champions League (page 12)

Pit your club against the elite of European soccer in the exclusive UEFA Champions League mode.

Copa Santander Libertadores

Take on the very best of Latin American Football in the also Exclusive Copa Santander Libertadores mode.

Exhibition

First, if you want to quickly start a match, choose whether you will compete against a friend (VS. PLAYER) or the computer (VS. COM). This is the quickest way to get the ball rolling, while a custom match (CUSTOM) gives you more options from the start. Besides very obvious selections for the team, uniform, or stadium, you will find the following pre-match options depending on the selected mode:

Game Options

For each controller you have connected, decide whether the corresponding players will compete against one another or play on the same team. Also, choose whether you or the computer will control the players during the match. By pressing the **X** button, you can adjust “Cursor Settings.” (See “Cursor Settings,” page 11.)

Home/Away: Push left or right on the left stick to switch between the home and away sides.

Coach Mode: Issue tactical commands while the computer controls the players on the pitch. Switch to Coach Mode by pushing left on the left stick when the controller icon is on the home side, or by pushing right on the left stick when the controller icon is on the away side.

Watch Match: Watch two computer controlled teams play each other.

General Settings

Choose settings for Difficulty Level, Match Duration, Injuries, Team Conditions, and more. Then, select “Confirm.” Please note that some options such as “Rule Settings” and “Player Development” are unique to particular game modes.

★ Master League (page 12)

Compete in league play, developing your players and looking to strengthen your team in the transfer market.

★ Become a Legend (page 12)

This challenging mode recreates the career of one specific player of your choice.

If you put in good performances, your reputation will grow, which will result in transfer offers to join different clubs. Can you write your name in the history books?

★ League & Cup

Enjoy various league and cup competitions. A good table standing in the league will enable you to enter the UEFA Europa League or even the UEFA Champions League the following season.

★ Community

“Community” is a mode which supports the matches you have with your closest friends. By registering your mates in a community, you can compete together using various competition formats. An eight player option is available in Online Community, which you can access directly.

★ Xbox LIVE (Network Mode) (page 13)

Connect to Xbox LIVE™ and enjoy matches against players from many different countries playing the same version of *PES 2011*. Up to eight players can join in an Online Match.

★ Training

Move your players freely as you practice the game’s controls. By adjusting the settings, you can focus on specific areas such as free kicks and corners. Please note that you cannot choose “Spectator Mode” in Player Settings.

★ Edit

This option enables you to customize many things, such as teams and players as well as stadium and cup names featured in *PES 2011*. You can create your own original club. Activate the Help menu (look for the prompt at the bottom of the screen) to view more detailed instructions on how to use this mode’s various options and features.

Note: Edited team and strip (uniform) data will be reflected in all modes including online.

Stadium Edit

You can freely edit designs of the pitch and the stands to create your very own Home Stadium.

Adding Your Own Images

You can add images for player faces, uniform logos, and emblems by using existing image data, an Xbox LIVE Vision Camera, or similar equipment. Wherever the camera symbol appears, just follow the on-screen instructions.

Note: Data for up to 600 faces, 600 logos, 46 team emblems and 20 league emblems can be stored, depending on the capacity of your Xbox 360 Hard Drive or Xbox 360 Memory Unit.

Registering a Created Player with a Team

To register a player you made in “Create Player” with a team, go to “Team” from the Edit Menu, and select “Register Player.” Then, choose the team you would like the player to join. Next, after a list of that team’s players appears, either select “Add Player” or choose an existing player to switch with the created player. Finally, select “Other” and choose the player you just made.

Using the Edit Data of a Prequel Title

Choose the “Load” option to load and then implement the Edit Data from a Prequel PES title.

Note: Please note that data from the various game modes cannot be used. If you choose to use Prequel Edit data when you have already created Edit data for this title, it will be overwritten.

★ Extra Content

Use GP you can earn by playing matches to buy extra items such as Balls and Stadium Parts as well as Expansion kits for the various modes.

Note: To obtain the latest uploads via the internet, choose “Data Pack”.

★ Gallery

The gallery combines a lot of fun and informative features.

Track Record: View a history of what you have played in the game.

Replay Playback: Watch replays that you have saved.

Credits: View staff credits.

★ System Settings

Adjust settings for controls and saving data.

Playlist Editor: Listen to the game’s background music. You can also change the background music that plays during the game. It is even possible to use your own music files. To do so, you must have imported music as MP3, AAC, ATRAC, WMA, or WAV files onto your system’s hard disk drive or to a Memory Stick.

Controller Settings: Change how the controls are used. You can also adjust other settings, deciding, for example, how the player cursor is displayed and how it is switched. (See Cursor Name below.)

On-Screen Display: Decide the on-screen information and position shown during matches.

Sound Settings: Adjust various items related to sound, such as Commentary Volume and Sound Effect Volume.

Screen Adjustments: Change screen position and color settings.

Language: Change the language that is used in the game.

Cursor Settings

Go to “Cursor Settings” in “Controller Settings” to change how the player cursor is displayed and how it is switched. Among the items available, Change Cursor in particular has a great effect on the game’s controls. Be sure to choose a “Change Cursor” option that makes it easy for you to control the action.

Change Cursor

Assisted: Cursor switches automatically. You can also switch manually between players when pressing the **LB** button.

Semi-assisted: When on attack, the cursor will switch automatically to the player receiving the ball. On defense, the cursor is switched manually through pressing the **LB** button.

Unassisted: The cursor only switches when you press the **LB** button.

Fixed Player: With this being switched on, you can set the cursor permanently on one player (except the goalkeeper).

Note: You can access the settings for “Change Cursor” also through “Player Settings” before and during a match.

Cursor Name

User Number: Cursor displays that user’s number (1-7).

Player Name: Displays the name of the player.

No: Does not show any numbers or names.

★ UEFA Champions League

Pit your club against the elite of European soccer in the exclusive UEFA Champions League mode. Is your team strong enough to negotiate the group stages? Will you rise to the challenge of knock-out games? Can you become one of the few to lift the cup every player, manager, and fan dreams of?

★ Master League

In this mode, you must choose a team and then lead it to success in league and cup competitions over an unlimited number of seasons. As well as generating revenue through success on the field and keeping your squad at peak fitness, you'll need to make astute forays into the transfer market and carefully nurture up-and-coming talent to transform your club into a dominant force in world soccer.

Note: The Master League in *PES 2011* offers a whole bunch of new features and improvements, some of which are featured below. And of course you can now qualify and participate for the world's most prestigious events in club soccer: the UEFA Europa League and UEFA Champions League.

Advancing through Master League

Master League seasons begin during the August transfer period and last until the middle of the last week in July of the following year. As matches are held and the schedule progresses, time will advance on a half-week basis.

Team Management

As in the real world, it's all about money. You need it to pay costs like staff/player salaries and fan club management. Money can be earned from tournament prizes, fan club fees, sponsors, and other sources. You can acquire new players, invest in a youth team, and improve the team's performance with your money.

Note: Staff lineup can be changed during August by selecting the "Hire Staff" option in "Personnel".

Losing Money & Going Bankrupt

Expenses are calculated in the first week of September. If your funds are in the red at that point, your team will go bankrupt. Even if the team goes bankrupt, it will still be able to play matches as usual, but the number of times it goes bankrupt will be recorded in your save data. While your funds are in the red, you will be incapable of conducting negotiations. So you should quickly try to reduce costs, for example through selling players, well in advance of September. Otherwise, the game will do this automatically.

Transfer Negotiations

Transfer Negotiations are held over the course of the season. There are four major patterns to these negotiations: Instigating Negotiations, Receiving Negotiation Offers, Releasing Players, and Renewing Contracts. When negotiating with players, a scout will handle the proceedings. (You can also appoint your scout to perform everything, from player selection to negotiations and signing. This is turned off by default.)

Check the Youth Team

The Youth Team option in the Club House lets you pick from up to ten talented young players as possible additions to your team. Because these players don't need to be negotiated with or require transfer fees to be paid, you can sign them up anytime during the season. Finally, players signed from the youth team will have great affection for your team and will be less likely to transfer to other teams in the future.

★ Become a Legend

Create a player and aim to become the World Player of the Year. Enjoy your career from your professional debut to your retirement from the game.

Advancing through Become a Legend

Opportunities to play matches will be scarce from your debut. You start off as a youth team graduate of the club you've chosen and must work hard and impress in Reserve Matches to win a place on the bench. Good match performances will lead to offers from other clubs. After transferring, lead your new team to victory but also aim to win personal accolades such as the league MVP or top goal scorer. Titles such as these can often result in offers from major clubs and even national team call-ups. A player's career begins at the age of 17 and increases by one year at the start of the new season. At the age of 27 you can choose to retire or play until age 35 or a few years later, if you still have an ongoing contract when you reach 35. At that time retirement is forced and "Become a Legend" is concluded.

Note: In *PES 2011* you may use your developed Become a Legend player online in the Legends Mode as well as in Master League. To do so, go to "Options" in the Become a Legend menu. Furthermore, you can now qualify for the UEFA Europa League and UEFA Champions League within Become a Legend.

Auto-Move: Turn the auto-move function ON/OFF. If ON, your player will move automatically if you keep the **LB** button pressed (the cursor above the player will change from solid blue to transparent).

Matches

Starting players, team formation, substitutions etc. will be decided automatically by the CPU. You control only your created player. When you are not playing, you can view the match as a spectator (accelerate the match speed on the "Fast-Forward Menu" if you wish).

Player Development

Playing in matches allows players to acquire experience points, which also increase based on good match performances. Once a certain amount is acquired, the player's ability will increase in accordance with the development curve.

Note: If a certain age is reached, the player's ability may decrease.

Focus Point Settings

On starting the game, you will be asked to choose the type of player you want to be. At this point, you will also allocate Focus points (14 in total across the key abilities). The more points are allocated to one skill, the quicker it develops.

Interacting with your Team Mates

To call for the ball, press the **LB** button twice. If you're in a good position your teammate will pass you the ball. To get a teammate to close down opposition players, you need to press the **X** button. Both of the above are affected by how much trust and understanding you have with your teammates.

Vertical Wide Camera:

By pressing **LB** when using the Vertical Wide Camera (your player must be off the ball), you can get the camera to retreat giving you a much wider view of the pitch.

Network Preparations

After selecting "Online" from the Top Menu, follow the steps below to set up your game.

1 Create User Data/Check Details

You will be taken to the "Create User Data" screen if there is no user data available. Please beware that user data created cannot be deleted until a certain time period has passed.

2 Divisions

Players will be placed in 1 of 5 divisions (Divisions 1 to 5).

Competitions

By rule, Competitions have a Qualifying Round and a Knockout Stage. Users must rank high in the Qualifying Round to advance to the Knockout Round.

Note: Competitions all have a set start time. Please note you will be unable to enter any Competitions outside the specified times.

Xbox LIVE Game Modes

The Master League Online is similar in structure to its offline original, apart from one important fact. You are competing against fellow Online users! Your objectives are to build and strengthen your team by signing the right players and raising capital through strong showings in various competitions. Please note that there is an Entrance Fee when playing matches and this fee becomes greater the more big names you have in your squad.

Signing Players in Master League Online

To sign players in Master League Online, select [Market] from the menu. From there, all you need to do is search the player you want and place your bid. The general rule is that the more popular the player, the higher the fee you must pay.

Become a Manager!

Choosing Coach Mode in Quick Match allows you to take a different look at the game where what counts most is your tactical guile rather than on-pitch skills.

Legends

Play as your alter-ego from Become a Legend or as a Real Life footballer forging a team with up to 3 Online users. There is also an option for a 4 on 4 VS. Match!

3 Icons in Network Mode**Player Status Icons****Player Icons****Transmission Status Icons**

These icons inform you about the network connection quality:

**Manner Icons**

If you want to know the manner of an opponent, these icons will tell (declining from left to right). The manner reflects, for example, if a player is quitting matches early.

Note: Users with poor manners will not be eligible for online rankings.

**IMPORTANT MESSAGE**

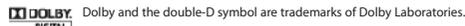
Konami reserve the right to penalize or ban any player using the chat function to abuse others. The penalty will be decided by Konami and may result in a temporary or permanent ban from the chat function or online play with or without further warning.

We thank you for your understanding and continued good sportsmanship.



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Stripes logo, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trademarks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and F50 are trademarks of the adidas Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFA and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association Officially licensed by CFF © 2010, DFB Licence granted by m4e AG, Grünwald © The Football Association Ltd 2010. The FA Crest and FA England Crest are official trademarks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF Officially licensed by FIGC and AIC © 2001 Korea Football Association Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF © 2002 Ligue de Football Professionnel * Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd © Real Madrid (10) Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Under licence from Tottenham Hotspur Plc Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trademarks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



©2010 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

WARRANTY

Konami Digital Entertainment, Inc. warrants to the original purchaser of this Konami software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Konami product is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Konami is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Konami agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Konami product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Konami software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE KONAMI. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL KONAMI BE LIABLE FOR ANY SPECIAL INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS KONAMI PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

If you experience technical problems with your game, please head to www.konami.com/support for assistance, here you will have access to many support materials, as well as our Knowledge Base which is available 24 hours a day, 7 days a week. All products must be deemed defective by a Konami Customer Service representative and an RMA number assigned prior to returning the product. All products received not matching this criteria will be returned if a Konami Customer Service Representative cannot reach you within three days upon receipt of the unauthorized return.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

**Register now at www.konami.com
to receive exclusive product news, special offers and more!**

www.konami.com-pes2011

! **ADVERTENCIA** Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante acerca de los videojuegos.

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada y no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Calificación ESRB del juego

Las calificaciones de la ESRB (Junta de Calificación de Software de Entretenimiento) están diseñadas para aconsejar a los consumidores, especialmente a los padres, sobre las edades apropiadas de los videojuegos. Esta información ayuda a los consumidores a decidir qué juegos son apropiados para sus hijos y su familia.

Las calificaciones de la ESRB constan de dos partes:

- **Los símbolos de calificación** sugieren la edad apropiada del juego. Estos símbolos aparecen prácticamente en todas las cajas de juegos disponibles para compra o alquiler en los Estados Unidos y Canadá.
- **Las descripciones de contenido** indican los elementos del juego que pueden tener una calificación específica y/o pueden ser de interés para el consumidor. Las descripciones aparecen en la parte trasera de la caja al lado del símbolo de clasificación.



Para más información, visite www.ESRB.org.

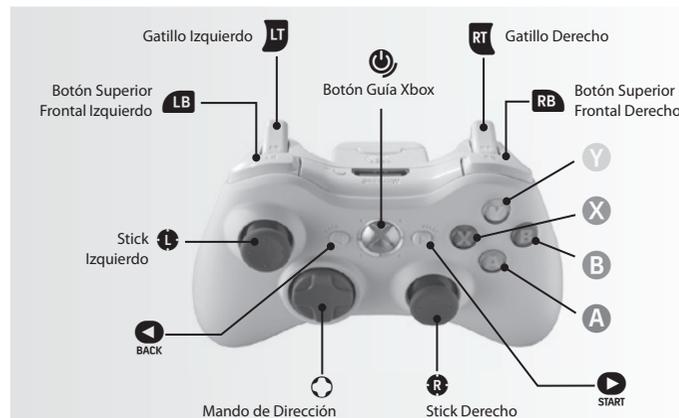
Inicio	18
Xbox LIVE	18
Controles	18
Controles Básicos	19
Hacer regates y Parar el balón	19
Pasar	19
Pases cruzados	20
Remates	20
Trucos y Habilidades	20
Defensa, Controles Generales	22
Jugadas Preparadas y Situaciones de Balón Parado	22
Pantallas de Partido	24
Plan del Juego	25
Modos de Juego	26
Modo Edición	27
Galería	27
Configuración del Sistema	27
Liga de Campeones UEFA	28
Liga Master	28
Conviértete en una Leyenda	29
Conectarse a Xbox LIVE (En línea)	29
Términos Legales	31
Garantía/ Servicio de Atención al Cliente	33

Gracias por comprar *PES® 2011* de Konami. Lee este manual cuidadosamente antes de comenzar a jugar. Guarda este manual en un lugar seguro para poder consultarlo fácilmente en el futuro.

NOTA: Konami no reedita manuales.

Konami está continuamente buscando formas de mejorar sus productos. Por lo tanto, este producto podría tener algunas diferencias con respecto a otros, según la fecha de compra.

- ★ **Inicio**
Si esta es la primera vez que juegas, pulse cualquier botón en la pantalla de Títulos para pasar a la pantalla de Configuración predeterminada. Si ya has guardado datos de juego anteriormente, avanzarás al Menú Principal.
- ★ **Configuración Predeterminada**
Antes de jugar un partido por primera vez, puedes escoger entre cinco niveles diferentes de dificultad. También puedes cambiar la dificultad después de empezar tu juego. Los datos del sistema, en los que está guardada toda la información del juego, se crearán automáticamente. Luego de confirmar que este paso se ha completado, pasa al Menú Principal.
- ★ **Guardado de Datos y Memoria Necesaria**
Para almacenar y actualizar tus "Datos del sistema" y de "Editar datos", y guardar tu progreso en las competencias, deberás colocar un disco duro Xbox 360 o una unidad de memoria Xbox 360 en el puerto A de unidad de memoria. Los "Datos del sistema" y de "Editar datos" sólo se pueden guardar en o descargar de un disco duro Xbox 360 o una unidad de memoria Xbox 360 que colocas en el puerto A de unidad de memoria. Cada archivo que guardas en el disco duro Xbox 360 o en una unidad de memoria Xbox 360 requiere una cantidad determinada de espacio libre, según se explica en la siguiente tabla.
- ★ **Pantalla del Menú Principal**
La pantalla de selección del menú Principal te da acceso a las competencias, las opciones y las características de PES 2010. Usa el stick izquierdo o el mando de dirección para seleccionar la opción deseada, y luego pulsa el botón **A** para realizar tu selección.
- ★ **Cómo Usar la Función de Ayuda**
PES 2010 es un juego muy amplio y lleno de atributos, pero se han hecho todos los esfuerzos para hacerlo lo más accesible posible. Cuando aparece el icono de Ayuda en la parte inferior de la pantalla, puedes pulsar el botón correspondiente para que aparezca el menú de Ayuda y puedas ver consejos útiles en cualquier momento.
Nota: Este juego se presenta con sonido envolvente Dolby Digital 5.1. Conecta tu Microsoft Xbox 360 a un sistema de sonido con tecnología Dolby Digital mediante un cable óptico digital. Conecta el cable óptico digital a una entrada de un cable audio/vídeo de alta definición por componentes Xbox 360, un cable audio/vídeo de alta definición VGA Xbox 360, o un cable audio/vídeo S-Video Xbox 360. Desde la ficha "sistema" de la interfaz Xbox 360 elige "configuración de consola", luego selecciona "opciones de audio"; luego "salida digital" y finalmente selecciona "Dolby Digital 5.1" para experimentar la estimulante sensación del sonido envolvente.
- ★ **Xbox LIVE**
Xbox LIVE es tu conexión a más juegos, más entretenimiento y más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.
- ★ **Conectando**
Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debes conectar tu consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarte en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en tu territorio y para obtener información sobre cómo conectarte a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.
- ★ **Control Parental**
Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decide con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establece un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.
- ★ **Controles Predeterminados**
Usa tu mando para navegar por las pantallas de los menús. Usa el stick izquierdo o el mando de dirección para moverte a través de los menús, el botón **A** para confirmar una selección, y el botón **B** para cancelar o retroceder en las pantallas.



Si deseas consultar los controles básicos que se usan durante un partido, consulta la tabla que se encuentra a continuación. Lee las páginas 19-24 para conocer controles más avanzados. Puedes cambiar las funciones de cada botón en "Configuración del mando", dentro de "Configuración del sistema". (Consulta la sección de Configuración del sistema en la página 28). Para este juego, el stick izquierdo y el stick mando de dirección las mismas acciones. Cuando este manual se refiere al "mando de dirección", también puedes usar el stick izquierdo.

CONTROLES BÁSICOS DE ATAQUE

Botón LB:	Cambiar entre jugadores
Botón RB:	Correr a toda velocidad
Stick Izquierdo:	Movimiento del jugador, regate
Mando de Dirección:	Movimiento del jugador, regate
Botón Y:	Balón al vacío
Botón B:	Cruce/pase largo
Botón A:	Pase corto
Botón X:	Rematar
Stick Derecho:	Pase manual

CONTROLES BÁSICOS DE DEFENSA

Botón LB:	Cambiar entre jugadores
Botón RB:	Correr a toda velocidad
Stick Izquierdo:	Movimiento del jugador
Mando de Dirección:	Movimiento del jugador
Botón Y (mantener pulsado):	Portero
Botón B:	Entrada a ras de suelo
Botón A (mantener pulsado):	Entrada/ aplicar presión con el jugador que estás controlando
Botón X (mantener pulsado):	Despeje / aplicar presión con el jugador que no estás controlando (mantener el botón pulsado)

Hacer regates y Parar el balón

Hacer regates: Usa el stick izquierdo para moverte cuando el balón está en los pies de tu jugador.

Regate Hacia los Costados: Mantén pulsado el botón **LT** y pulsa el stick izquierdo a 90° en la dirección del movimiento. Sólo un reducido número de jugadores puede realizar este regate.

Regate en Velocidad: Pulsa el botón **RB** mientras haces un regate para esprintar.

Extender el Tiempo entre los Toques del Balón: Mientras pulsas el botón **RB** para esprintar con el balón en los pies de tu jugador, pulsa rápidamente el stick izquierdo dos o tres veces entre toques para patear la pelota más adelante.

Mayor Distancia entre los Toques de Balón: Mientras corres con el balón con el botón **RB** pulsado, pulsa el botón **LT** y pulsa el stick izquierdo a 45° hacia cualquiera de los lados de la dirección actual del movimiento.

Regate Lento: Mantén el botón **LT** pulsado mientras haces un regate para hacer un "regate lento". El balón prácticamente no se separará del pie de tu jugador mientras realizas esta técnica. Además puede estar seguida por un rápido cambio de dirección o uno de los muchos amagos posibles.

Parar el Balón 1: Suelta el stick izquierdo y pulsa el botón **RB** para detener el movimiento del balón mientras haces un regate.

Parar el Balón 2: Suelta el stick izquierdo y pulsa el botón **RT** para indicarle a tu jugador que se detenga y mire hacia el arco rival.

Saltar: Cuando un adversario realice una entrada a ras de suelo, pulsa el botón **RT** para intentar saltar por encima de éste.

Controlar el Balón: Al recibir un pase, pulsa el stick izquierdo para controlar el balón.

Girar sin tocar el Balón: Para indicarle a un jugador que gire y corra hacia un pase entrante sin realizar un toque inicial, sostén el botón **RB** y pulsa el stick izquierdo hacia la dirección en la que el balón se está moviendo.

★ Passar

Nota: Usa el stick izquierdo para determinar la dirección en que se debe hacer un pase.

Pase Corto/ Cabecear Balón: Presiona el botón **A** para hacer un pase corto por el suelo o para cabecear el balón. Mantén el botón **A** pulsado por más tiempo para pasarle el balón a un jugador que está más lejos.

Pase de taco: Pulsa rápidamente el stick izquierdo hacia el lado opuesto de la dirección actual de movimiento del jugador y luego pulsa el botón **A**.

Pase de Primera: Pulsa el botón **A** antes de que tu jugador pare el balón.

Pase Largo: Pulsa el botón **B**. La distancia del pase depende del tiempo en el que el botón **B** se mantenga pulsado.

Pase Largo de Primera: Pulsa el botón **B** antes de que tu jugador pare el balón.

Balón al Vacío: Pulsa el botón **V**. Al sostener el botón **V** pulsado por más tiempo, el pase irá dirigido a un jugador más distante.

Balón al Vacío de Primera: Pulsa el botón **V** antes de que tu jugador pare el balón.

A través de astillado Balón: Mantén pulsado el botón **LB** y pulsa el botón **V**.

Pase Uno-Dos: Mantén pulsado el botón **LB**. También pulsa el botón **A** para realizar un pase corto, luego pulsa el botón **V** antes de que tu compañero de equipo reciba el balón para que éste devuelva el pase.

Pase uno-dos con devolución de balón de emboquillada: Mantén pulsado el botón **LB**. También pulsa el botón **A** para realizar un pase corto, luego pulsa los botones **LB** + **V** antes de que tu compañero de equipo reciba el balón para que éste devuelva el pase.

Passar y Moversse: Pulsa el botón **RT** inmediatamente después de pasar el balón para indicarle a tu jugador que corra hacia adelante.

Pase Manual: Mientras mantienes pulsado el botón **RT**, mueve el stick derecho en la dirección deseada y presiona el botón **A** o **V** para ejecutar el pase.

Pase Largo Manual: Mientras mantienes pulsado el botón **RT** mueve el stick derecho en la dirección deseada para ejecutar el pase.

★ Realizar un pase cruzado

Nota: Usa el stick izquierdo para determinar la dirección en que se debe hacer un cruce.

Pase cruzado Alto: Desde bien adentro de la mitad del campo de tu oponente, pulsa el botón **B**.

Pase cruzado Bajo: Desde bien adentro de la mitad del campo de tu oponente, pulsa el botón **B** dos veces.

Pase cruzado por todo el Campo: Desde bien adentro de la mitad del campo de tu oponente, pulsa el botón **B** tres veces para enviar un cruce bajo por todo el campo.

Balón Elevado: Presiona el botón **RT** al hacer un cruce para que el balón se eleve en el aire.

Pase cruzado Anticipado: Mantén pulsado los botones **LB** y **B** para realizar un pase cruzado desde cualquier posición en el campo de tu oponente.

★ Rematar

Notas sobre el remate: Pulsa el botón **X** para acumular fuerza en el indicador de potencia. Suelta el botón **X** cuando el indicador de potencia alcance el nivel deseado y el jugador hará un remate al arco. La longitud del indicador de potencia determina la fuerza y altura de tu remate. Usa el stick izquierdo para determinar la dirección deseada al realizar el remate.

Remate: Pulsa el botón **X**.

Remate de Primera/ Cabecear Balón: Pulsa el botón **X** justo antes de que el balón alcance a tu jugador para realizar un remate de primera o para cabecear al arco.

Remate Controlado: Presiona el botón **RT** cuando el indicador de potencia alcance el nivel deseado para hacer un remate que cambie fuerza por precisión.

Remate de Emboquillada: Mantén pulsado el botón **LB** y pulsa el botón **X**.

Remate de Emboquillada Tipo 2: Para realizar un pase elevado con una trayectoria más baja, pulsa el botón **X** y luego pulsa el botón **RB** cuando aparezca el indicador de potencia.

★ Trucos y Habilidades

Nota: Todos los movimientos se indican asumiendo que el jugador está ubicado de frente.

Hombro Habilidades Finta

Parte superior del cuerpo Finta: Desde una posición fija, empuja la palanca hacia el lado derecho.

Matthews Finta: Desde una posición estacionaria, presione y mantenga presionado el stick derecho hacia la izquierda, a continuación, pulse el joystick izquierdo en diagonal derecha. (O mantenga el palo derecho de la derecha, a continuación, pulse el joystick izquierdo en diagonal izquierda).

Matthews Finta en el costado de un tirón: De una posición estacionaria, presione y mantenga presionado el stick derecho hacia la izquierda, luego empuje la palanca izquierda hacia la derecha. (O mantenga el palo derecho de la derecha, luego empuje la palanca izquierda hacia la izquierda).

Tijeras Habilidades Finta

Paso atrás en Dummy: Gire el palo derecho de 90° a la izquierda o a la derecha de nuevo a seguir. Si se ejecuta desde una posición fija, el jugador deberá pasar por encima de la bola en el punto.

Reverse sobre Dummy Paso: Rode o stick derecho do 90° para a esquerda ou a direita para trás para a frente. Se for executado a partir de uma posição estacionária, o jogador vai passar por cima da bola no local.

Paso a paso por falso: Direito Rodar o palo de hacer 90° párr un Esquerda ou un Direita párr trás el párrafo a frente. Então, segurando palo o direito, empurre un alavanca Esquerda párr voltar para a Esquerda ou Direita trás párr. (Dependendo da direção Que você inicialmente pressionou palo o direito).

Paso sobre las capacidades

Paso On & Drag: esde una posición fija, pulse el botón **RT** y de nuevo en el palo derecho.

Step On & Slide: Desde una posición fija, pulse el botón **RT** ya la izquierda o a la derecha en la palanca derecha dependiendo de la dirección que desea tomar la pelota.

L Finta (Si pierna derecha): Desde una posición fija, pulse el botón **RT** y de nuevo en el palo derecho. A continuación, mientras mantiene el palo derecho, empuje la palanca izquierda hacia la derecha. (Para un jugador zurdo, debe presionar la palanca izquierda hacia la izquierda.)

Backheel Finta: Desde una posición estacionaria, presione y mantenga presionado el botón **RT** a continuación, gire el palo derecho de la espalda a 90° a la izquierda. A continuación, mientras mantiene el palo derecho, empuja la palanca izquierda a la derecha o a la izquierda.

Arrastre Volver al Derecho Tome/izquierda Tome: Desde una posición estacionaria, presione y mantenga presionado el botón **RT**, a continuación, pulse el palo derecho de la espalda. A continuación, mientras mantiene el palo derecho, empuja la palanca izquierda en diagonal hacia la izquierda o derecha. (Si el jugador es zurdo, tiene que invertir la dirección.)

Dentro de rebotes: Desde una posición fija, pulse el botón **RT** y de la palanca derecha. A continuación, mientras mantiene el palo derecho, pulse el joystick izquierdo hacia adelante.

Se ejecuta dentro de Bounce en Diagonal Tome: Regate, presione el botón **RT** y de vuelta en el palo derecho. A continuación, mientras mantiene el palo derecho, empuja la palanca izquierda en diagonal hacia la izquierda o la derecha.

Flip Flap Habilidades

Flip Flap: Regate, presione el botón **RT** y el palo derecho en diagonal derecha. A continuación, mientras mantiene el palo derecho, pulse el joystick izquierdo en diagonal izquierda. (Si el jugador es zurdo, tiene que invierta las instrucciones.)

Reverso Flip Flap: Regate, presione el botón **RT** el palo derecho en diagonal izquierda. A continuación, mientras mantiene el palo derecho, pulse el joystick izquierdo en diagonal derecha. (Si el jugador es zurdo, tiene que invierta las instrucciones.)

Ruleta Habilidades

Ruleta: Presione el botón **RT**, a continuación, gire la palanca derecha un total de 360°. La dirección en la que el jugador hace girar depende de en qué dirección se gira el palo derecho. Algunos jugadores pueden tener diferentes movimientos Ruleta.

Habilidades Gire

Cross Over Turn: Regate, presione el botón **RT** y el palo derecho de la cara, seguido por el palo izquierdo. (Hacia el mismo lado que empujó la palanca a la derecha).

Sacudiendo Habilidades

Frente Flic: Mantenga oprimida la **RT** y haga clic en el palo derecho. Luego, empuje la palanca izquierda en diagonal hacia la izquierda o derecha. (También puede ser ejecutado en conducción).

Rainbow Flick: Pulse y mantenga pulsado el botón **RT**, a continuación, haga clic en la palanca derecha dos veces. (También puede ser ejecutado en conducción.)

Habilidades lateral Bote

Regate lateral: Regate, presione y mantenga presionado el botón **B**. Luego, empuje la palanca derecha hacia delante o hacia los lados.

Tijeras de lado: urante Bote lateral (a la izquierda), Pulse y mantenga pulsado el botón **B**, a continuación, gire la palanca derecha de 180° desde la izquierda hasta el final a la derecha. Por último, presione la palanca izquierda hacia la izquierda. (Recuerda que debes invertir la dirección si usted se mueve inicialmente hacia la derecha.

Lateral Stepover: Durante Bote lateral (a la izquierda): mantenga pulsado el botón **B**, a continuación, gire la palanca derecha 90° desde la izquierda de nuevo a seguir. Por último, presione la palanca izquierda hacia la izquierda mientras sujeta el palo derecho. (Recuerda que debes invertir la dirección si usted se mueve inicialmente hacia la derecha.)

★ **Fintas Link**

Una nueva característica de PES 2011, Fintas Vincular permitirá acceder a una combinación truco que consiste en un máximo de 4 movimientos con sólo pulsar **LB** y **↑** / **←** / **↓** / **→** en el palo derecho. Estos Fintas Link se puede personalizar y configurar en Game Plan, ¿por qué no crear su propio conjunto de trucos y darte la ventaja sobre sus rivales, mostrando su engaño?

Las fintas Enlace predeterminada es la siguiente:

Comando	Mueva primero	Mover segundo	Mover tercero	Mover cuarto
LB / RB ↑	Correr Finta parte superior del cuerpo (R) →	Matthews Finta (R)		
LB / RB ↓	Alto Consejo de Finta (L) →	Step On & Slide (R) →	Step On & Slide (L) →	Finta V (R)
LB / RB ←	Correr Finta parte superior del cuerpo (R) →	Reverso Stepover Dummy (R) →	Ruleta (L)	
LB / RB →	Correr Dummy Stepover (R) →	Stepover falso (R)		

★ **Defensa**

Entrada/Aplicar presión: Pulsa el botón **A** y mantén el stick izquierdo en dirección al adversario que tenga el balón.

Demora 1 (retrasa al adversario): Pulsa el botón **A**. El jugador retrasa a un atacante adversario tomando posición para bloquear su trayecto hacia el arco. El jugador defensor permanecerá inmóvil.

Demora 2 (retrasa al adversario): Pulsa el botón **A** y el stick izquierdo (en dirección al arco del defensor). Esto hace que el jugador vuelva hacia su arco mientras mira a su adversario y lo retrasa.

Encierro: Mantén presionado el botón **X** cuando el equipo contrario esté en posesión del balón para que el jugador que se encuentre más cerca del balón (sin contar al jugador que tú estás controlando) encierre al jugador que tiene el balón.

Entrada a ras de Suelo: Pulsa el botón **B**.

Despeje: Cuando el balón esté bien adentro de tu campo, pulsa el botón **X** para despejarlo.

Hacer salir al Portero Rápidamente: Pulsa el botón **V** mientras defiendes para hacer que el portero esprinte hacia el balón.

Saque de Arco: Pulsa el botón **B** o el **X** para patear el balón hacia el campo. Usa el joystick izquierdo para apuntar.

Lanzar el Balón: Cuando tu portero esté sosteniendo el balón, presiona el botón **A** para lanzárselo a un compañero.

Dejar caer el Balón: Cuando tu portero esté sosteniendo el balón (con ningún botón direccional apretado), presiona el botón **RB** para indicarle que lo deje caer a sus pies.

Portero: Pulsa los botones del joystick izquierdo + **AB** para cambiar el control entre un jugador de campo abierto y el portero.

★ **Controles Generales**

Cambiar Jugador: Pulsa el botón **AB** para cambiar el control al jugador que se encuentra más cerca del balón.

Controlar a un Jugador Cuando el Balón está en el Aire: Cuando el balón está en el aire, mantén el botón **RT** y usa el joystick izquierdo para posicionar al jugador de manera que se encuentre con el balón.

Supercancelación: Cuando un jugador esté corriendo automáticamente hacia el balón, presiona el botón **RB** y el botón **RT** simultáneamente para hacer que el jugador se detenga, o para recuperar el control total.

Activar/Cancelar Estrategias (Modo Manual): Mantén pulsado el botón **RT** y luego pulsa el botón **B**, el botón

A, el botón **V** el botón **X** para activar o cancelar las estrategias asignadas a estos botones.

Nivel de Ataque / Defensa: Presiona los botones **RT** y **LB** al mismo tiempo para aumentar el nivel del indicador de Ataque/Defensa, indicándoles a tus jugadores que presionen más hacia adelante. Presiona los botones **B** y **RT** al mismo tiempo para reducirlo.

Tirarse: Pulsa los botones joystick izquierdo y palanca derecha simultáneamente.

Amago de tiro y de pase: Pulsa los botones **A**, **X**, o **B** y luego pulsa el botón **A** después de que aparezca el indicador de potencia.

★ **Jugadas Preparadas y Situaciones de Balón Parado**

Nota: Para los tiros libres y los tiros de esquina, mantén pulsado el botón correspondiente para llevar el indicador de potencia hasta el nivel deseado.

Tiros de esquina

Regular: Pulsa el botón **B**.

Pase cruzado Alto: Mantén presionado el botón **RT** + el botón **B**.

Pase cruzado Bajo: Pulsa el joystick izquierdo hacia arriba + el botón **B**.

A través de Todo el Campo: Joystick izquierdo hacia abajo + botón **B**.

Dar efecto al Balón: Izquierda o derecha en el joystick izquierdo mientras el indicador de potencia esté en pantalla.

Tiro de Esquina Corto: Pulsa el botón **A** para enviarle un pase corto a tu compañero más cercano.

Tiros Libres: Pasar

Pase Corto: Elige una dirección con el joystick izquierdo y luego pulsa el botón **A**.

Pase Largo Común: Pulsa el botón **B**.

Balón Alto: Mantén presionado el botón **RT** + el botón **B**.

Balón Bajo: Pulsa el joystick izquierdo hacia arriba + el botón **B**.

A través de Todo el Campo: Pulsa el joystick izquierdo hacia abajo + el botón **B**.

Efecto: Izquierda o derecha en el joystick izquierdo mientras se muestra el indicador de potencia.

Balón al Vacío: Presiona el botón **V** en un tiro libre para enviar el balón a través de la defensa. Usa el joystick izquierdo para apuntar.

Tiros Libres: Rematar

Remate Común: Pulsa el botón **X**.

Remate Fuerte: Pulsa el joystick izquierdo hacia arriba + el botón **X**.

Remate Débil: Pulsa el joystick izquierdo hacia arriba + el botón **X**.

Remate Moderadamente Fuerte: Pulsa el botón **X** y justo cuando el jugador hace contacto, pulsa el botón **V**.

Remate Moderadamente Débil: Presiona el botón **X** y justo cuando el jugador hace contacto, pulsa el botón **A**.

Dar efecto al Balón: Presiona el joystick izquierdo hacia la izquierda o hacia la derecha mientras se muestra el indicador de potencia.

Tiros Libres: Controles Generales

Reinicio Rápido: Funciona en el momento adecuado sólo cuando el jugador está posicionando el balón con sus manos para un tiro libre. Cuando esto sucede, determina una dirección usando el joystick izquierdo y pulsa el botón **A** o el botón **V** para reiniciar rápidamente el partido con un pase simple.

Cambiar el Número de Ejecutores: Presiona los botones y **AB** y **RB** simultáneamente para navegar por las siguientes configuraciones de tiros libres: **un ejecutor** (predeterminado), **dos ejecutores** (segundo ejecutor: lado derecho), **dos ejecutores** (segundo ejecutor: lado izquierdo).

Cómo Usar el Segundo Ejecutor: Ejecuta el tiro libre mientras mantiene presionado el botón **V** para que el segundo ejecutor realice el tiro o el pase cruzado.

Hacer que el Segundo Ejecutor haga Rodar el Balón Hacia Delante: Mantén presionado el botón **V** y luego pulsa el botón **A** para hacer que el segundo ejecutor haga rodar el balón hacia delante. Entonces puedes realizar un remate o un pase a partir de una jugada abierta con el segundo ejecutor.

Tiros Libres: Control de la Barrera

Cuando el equipo contrario tenga un tiro libre, mantén pulsados los siguientes botones para controlar a los jugadores en la barrera defensiva:

Aumentar/reducir el número de jugadores en la barrera: Mantén pulsado el botón **RT** pulsa el joystick izquierdo hacia arriba para agregar más jugadores a la barrera. Para eliminar estos jugadores mantenga pulsado el botón **RT** o **B** presione hacia abajo en el palo izquierdo. Sólo los jugadores que se han añadido posteriormente se puede quitar.

Todos los Jugadores Saltan: Pulsa el botón **X**.

Los Jugadores Mantienen su Posición: Pulsa el botón **A**.

Los Jugadores Avanzan + Saltan: Pulsa el botón **B**.

Los Jugadores Avanzan: Pulsa los botones **B** y **A** al mismo tiempo.

Aleatorio: No se pulsa ningún botón.

Saques de banda

Saque de banda corto/largo: Pulsa el botón **A**. La distancia depende de la longitud del indicador.

Penales

Ejecutor: La altura y la dirección del saque dependen de cuánto tiempo el jugador pulsa el stick izquierdo hacia el arco y de su lado (FLECHA DERECHA) respectivamente cuando corre para ejecutar el penal. (El jugador corre automáticamente para ejecutar el saque).

Portero: Mantén el joystick izquierdo y el botón **X** durante un periodo de tiempo que sea proporcional a la altura o ancho con que quieres rematar. Debes hacerlo coincidir con el tiempo del ejecutor. Si le das una dirección, tu portero no se moverá sino que cubrirá el centro del arco.

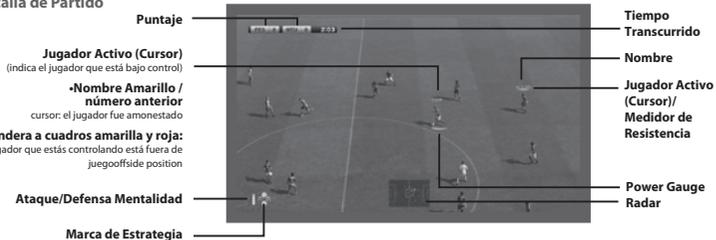
Controles únicos para cuando el cursor está configurado en Fijo

Pedir el Balón: Cuando un compañero tenga el balón, pulsa el botón **RT** dos veces para pedirle que te lo pase. Cuanto más frecuentemente pulses el botón, más evidente será tu deseo de que te pasen el balón.

★ Pantallas de Partido

Esta sección explica las diferentes características y funciones de las pantallas con las que te encontrarás durante un juego.

Pantalla de Partido



Mentalidad de Ataque/Defensa: Este indicador muestra la mentalidad actual de tu equipo. Cuanto más roja esté la barra, más actitud de ataque tendrá el equipo; por el contrario, una barra azul indica que el equipo se está echando atrás para defenderse.

Marca de Estrategia: Los símbolos de los botones que representan las estrategias manuales aparecen en esta área cuando éstas están activas.

Indicador de Energía: Muestra la energía actual de un jugador. El indicador se vuelve rojo cuando la energía es muy baja, lo cual indica un deterioro en el desempeño de ese jugador.



Jugador Activo:

El jugador Activo se resaltarán mediante una barra (o "Cursor") encima de su cabeza. Se visualizará a cada usuario con un color diferente, lo que verás cuando selecciones lados (ve también la página 28).



Indicador de Potencia:

El Indicador de Potencia (Power Gauge) aparece debajo del jugador una vez que inicies un pase o remate. Mientras más tiempo mantengas pulsando el respectivo botón, el indicador se llenará más y el pase o remate será más potente.

Iconos de Evento: Los siguientes símbolos aparecerán en la esquina superior izquierda de la pantalla durante los partidos.



Azul - Volviendo al Juego (Sin Lesión):

Un jugador está volviendo al campo con buen estado de salud.



Amarillo - Volviendo al Juego (Con Lesión Leve):

Un jugador está volviendo al campo, pero tiene una lesión que afectará su desempeño.



Rojo - Imposibilidad de Volver al Juego (Debido a una Lesión):

Un jugador lesionado no puede volver al campo y debe ser reemplazado (si es posible).



Gris - Tiro Libre Indirecto:

Se ha cobrado un tiro libre indirecto.



Gris - Tiempo de Descuento:

Esto indica los minutos de tiempo de descuento que se jugarán.

★ Plan del Juego

Antes de comenzar un partido, puedes establecer la formación, la alineación, el capitán y los ejecutores de las jugadas preparadas de tu equipo, junto con otros ajustes en el Plan del juego. Asegúrate de estar bien preparado para el partido.

★ Ventanas de Información

Cuando selecciones el Plan del Juego por primera vez, se te presentarán 3 opciones de configuración de tu equipo. Estas son "Dejar al Director Técnico", "Configuración Simple" y "Elegir Manualmente". Si deseas que tu formación y alineación se elijan automáticamente, elige "Dejar al Director Técnico".

Configuración Simple

te permite elegir la formación y el patrón de ataque del equipo. El resto del Plan del Juego se formará automáticamente.

Editar Dirección

Elige una estrategia de ataque para ciertos periodos o situaciones durante el partido. Las estrategias se implementarán automáticamente si se cumplen las condiciones. Elige Configuración de Disparador Automático para elegir si deseas que ciertas estrategias, como las trampas de fuera de juego, se disparen automáticamente.

Elegir Manualmente

Elige toda la configuración del Plan del Juego manualmente

Presione el botón **LB** o **RB**, mientras que el diagrama se muestra paso para cambiar entre la forma del reproductor / Stamina (Las flechas indican el formulario y al ancho de color verde indica la resistencia), Posición / Evaluación total y el Icono Player.



Lesiones:

1 Vuelve Plenamente Sano 2 Lesión Grave 3 Lesión Leve 4 Estado de Lesión Incierto

No disponible:

5 Con Obligaciones Internacionales 6 Suspendido por Acumulación de Tarjetas Amarillas 7 Suspendido Debido a una Tarjeta Roja

★ Ajustes Asistidos

Mueve los controles deslizantes para ajustar la configuración de la Alineación, la Formación, la Táctica y las Jugadas preparadas.

Cuando hayas elegido la configuración que deseas cambiar, usa la parte izquierda o derecha del Joystick izquierdo para mover los controles deslizantes. Los ajustes cambiarán automáticamente para coincidir con la posición del control deslizante.

★ Alineación

Los iconos circulares que se muestran en el diagrama de la cancha representan a los jugadores y sus posiciones. Usa la "Posición de edición" y "Sustituciones" para formar tu plan del juego.

Habilidades del Jugador

Para ver las habilidades del jugador, mueve el cursor hacia un jugador de tu elección y pulsa el botón **Y**. Cuando se muestren las estadísticas en pantalla, pulsa **LB** o **RB** para ver qué Cartas de habilidad o Cartas de estilo de juego tiene el jugador.

Nota: Si quieres conocer detalles sobre las habilidades de los jugadores, consulta el Modo edición de *PES 2011*, donde encontrarás descripciones detalladas de éstas.

Establecer la Formación

Mueve el cursor hacia un jugador en la cancha, luego pulsa el botón **A** para tomarlo. Se puede mover libremente al jugador alrededor de la cancha hasta soltarlo en la posición deseada pulsando **A** nuevamente. Para sustituir jugadores, arrastra al jugador hacia el ícono que representa al jugador con el cual quieres reemplazarlo. También puedes pulsar el botón **X** cuando se resalta un ícono de Jugador en la cancha para elegir:

- 1) El rol del jugador
- 2) Si deseas designar al jugador como Capitán
- 3) Configuración de marca.

Sistema de Tarjetas

A través de la tarjeta del sistema, usted puede tomar ventaja de las capacidades únicas de un jugador. Esto te ofrece infinitas posibilidades y opciones estratégicas que antes no estaban disponibles.

El Sistema de tarjetas ofrece dos categorías diferentes:

- 1) P = Las Tarjetas de estilo de juego representan estilos de juego individuales tales como "Pase preciso".
- 2) S = Las Tarjetas de habilidad identifican habilidades (por ej. "Atajador de penales") de los jugadores y no pueden cambiarse ni desactivarse.

Nota: Las Tarjetas de estilo de juego pueden variar según el rol del jugador y el nivel de ataque.

Si estás usando una Tarjeta de estilo de juego que no concuerda con tu táctica vigente, la táctica tendrá prioridad.

* Otras Configuraciones

Usa diferentes opciones eligiendo los íconos que se muestran en la parte inferior de la pantalla para mejorar tu Plan del Juego, como por ejemplo:

Amagos Enlazados

Configura hasta 4 cadenas de trucos y habilidades personalizadas que pueden ejecutarse presionando **R2** + el stick derecho (**↑**, **↓**, **←** and **→**). Primero, elige el mando al que quieras asignarle los Amagos enlazados. Luego, selecciona "Crear nuevo" para diseñar un nuevo conjunto y pasa a la pantalla de edición. También puedes elegir "PREDETERMINAR" para editar los Amagos enlazados existentes. Los Amagos enlazados se pueden guardar y cargar en "Gestión de datos" y pueden configurarse para cada mando. Sin embargo, si compartes los Datos del Plan del Juego con amigos (por ejemplo en un juego de multijugador), elige cargar los Amagos enlazados en "Gestión de datos". Tus datos serán sobrescritos por los del "Lider".

Nota: El "Lider" se refiere al jugador que tiene control del Plan del Juego en un juego de multijugador. (Generalmente, es el que tiene el menor número de cada lado).

Liga de Campeones de la UEFA (página 28)

Enfrentar a tu club contra la élite del fútbol europeo en el exclusivo modo de la Liga de Campeones de la UEFA.

Copa Santander Libertadores

Disfruta de lo mejor del fútbol latinoamericano en el exclusivo modo Copa Santander Libertadores.

Exhibición

Primero, si deseas iniciar un partido rápidamente, elige si competirás contra un amigo (VS. JUGADOR) o contra la computadora (VS. COM). Aunque ésta es la forma más rápida de hacer que comience a rodar el balón, un partido personalizado (PERSONALIZADO) te brinda más opciones desde el comienzo. Además de todas las opciones que puedes seleccionar para el equipo, el uniforme o el estadio, tendrás las siguientes opciones previas al partido según el modo que selecciones:

Opciones de Juego

Para cada mando que tengas conectado, decide si los jugadores correspondientes jugarán en equipos contrarios o si jugarán en el mismo equipo. También decide si los jugadores serán controlados por ti o por la computadora durante el partido.

Para ajustar la "Configuración del cursor", pulsa el botón **X** (Ver "Configuración del cursor" en la página 28.)

Local/ Visitante: Pulsa izquierda o derecha en el stick izquierdo para cambiar entre las opciones local y visitante.

Modo Entrenador: Establece órdenes tácticas mientras la computadora controla a los jugadores en el campo. Para cambiar a modo Entrenador, pulsa izquierda en el stick izquierdo cuando el ícono del mando está del lado local, o pulsa derecha en el stick izquierdo cuando el ícono del mando está del lado visitante.

Ver partido: Mira a dos equipos controlados por la PC jugando.

Configuración General

Elige la configuración para el Nivel de dificultad, la Duración del partido, las Lesiones, las Condiciones del equipo y demás características. Luego, selecciona "Confirmar". Ten en cuenta que algunas opciones como la "Configuración de reglas" y el "Desarrollo de los jugadores" son únicas para ciertos modos de juego en particular.

* Liga Master (página 28)

Para competir en una liga, desarrolla tus jugadores e intenta fortalecer a tu equipo en el mercado de las transferencias de jugadores.

* Conviértete en una Leyenda (página 29)

Este desafiante modo recrea la carrera profesional de un jugador específico que tú eligas. Si tienes buenas actuaciones, tu reputación aumentará y obtendrás ofertas para jugar en diferentes clubes. ¿Podrás dejar tu nombre escrito en la historia?

* Liga y Copa

Disfruta de varias competencias de liga y de copa. Un buen desempeño en la tabla de posiciones de la liga te permitirá entrar a la Liga Europea de la UEFA o incluso a la Liga de Campeones de la UEFA en la siguiente temporada.

* Comunidad

La "comunidad" es un modo que apoya los iguales que usted tiene con sus amigos más cercanos. Registrando a sus compañeros en una comunidad, usted puede competir utilizando juntos varios formatos de competición. Existe una opción de ocho jugadores en Comunidad en línea, a la cual puedes acceder directamente. Se pueden reunir hasta 8 jugadores en un Partido en Línea.

* Xbox LIVE (Modo Red) (página 18)

Conéctate a Xbox LIVE® y disfruta de partidos contra jugadores de diferentes países que juegan con la misma versión de *PES 2011*. Se pueden reunir hasta 8 jugadores en un Partido en Línea.

* Entrenamiento

Mueve a tus jugadores libremente mientras practicas los controles del juego. Al ajustar la configuración, puedes concentrarte en áreas específicas tales como tiros libres y tiros de esquina. Ten en cuenta que no podrás elegir el "modo Espectador" en Configuración de los Jugadores.

* Editar

Esta opción te permite personalizar muchas de las características que ofrece *PES 2011*, como equipos y jugadores, así como nombres de estadios y de copas. Puedes crear tu propio club. Activa el menú Ayuda (busca el mensaje en la parte inferior de la pantalla) para ver instrucciones más detalladas sobre cómo usar las diferentes opciones y características de este modo.

Nota: El equipo de Edición y tiras (uniforme) de datos se reflejará en todos los modos incluidos en línea.

Editar Estadio

Puedes editar libremente los diseños de la cancha y las tribunas para crear tu propio Estadio local.

Agregar tus Propias Imágenes

Puedes agregar imágenes para los rostros de los jugadores, los logotipos de los uniformes y los emblemas utilizando imágenes actuales, una cámara Xbox LIVE Vision o un equipo similar. Donde veas que aparece el símbolo de la cámara, simplemente sigue las instrucciones que se ven en pantalla.

Nota: Se pueden guardar datos de hasta 400 rostros, 200 logotipos de uniformes y 40 emblemas, según la capacidad del disco duro Xbox 360 o de tu unidad de memoria Xbox 360.

Registrar a un Jugador Creado en un Equipo

Para registrar a un jugador que creaste con "Crear jugador" en un equipo, ve a "Equipo" en el menú Editar y selecciona "Registrar jugador". Luego elige el equipo en el que te gustaría que juegue el jugador. Luego, una vez que aparezca la lista de jugadores de ese equipo, selecciona "Agregar jugador" o bien escoge a un jugador existente e intercámbialo con el jugador que creaste. Finalmente, selecciona "Otro" y elige al jugador que acabas de crear.

Usar los Datos de edición de una Precuela

Elige la opción "Cargar" para cargar y luego implementa los Datos de edición de un juego Precuela de PES.

Nota: Ten en cuenta que no pueden usarse datos de diferentes modos de juego. Si decides usar datos de Edición de precuela cuando ya hayas creado Datos de edición para este juego, se sobrescribirán.

* Contenido Adicional

Usa los GP que puedes ganar jugando partidos para comprar objetos adicionales como Balones o Partes de estadios, además de Kits de ampliación para diferentes modos.

Nota: Para obtener lo último que se cargó a través de Internet, elige "Paquete de datos".

★ **Galería**

La galería combina mucha diversión con elementos informativos.

Editor de lista de Canciones: Escucha la música de fondo del juego. También puedes cambiar la música de fondo que se escucha durante el juego.

Registro de Pistas: Mira el historial de la música que se reprodujo durante el juego.

Reproducción de Repeticiones: Mira las repeticiones que has guardado.

Créditos: Puedes ver los logros de los creadores.

★ **Configuración del Sistema**

Ajusta la configuración de los controles y del guardado de datos.

Playlist Editor: Escuche música de fondo del juego. También puede cambiar la música de fondo que se reproduce durante el juego. Incluso es posible utilizar sus propios archivos de música. Para ello, ha tenido que importar la música como MP3, AAC, ATRAC, WMA, WAV o archivos en el disco de su sistema de disco duro o en una Memory Stick.

Configuración del Mando: Modifica el modo en que se usan los controles. También puedes ajustar otras configuraciones y decidir, por ejemplo, cómo se muestra el cursor del jugador y cómo se lo cambia a otro jugador. (Consulta la sección de Configuración del cursor en la página 28.)

Visualización en Pantalla: Selecciona qué información y qué posición se mostrará en pantalla durante los partidos.

Configuración del Sonido: Regula diversos ajustes de sonido, como el Volumen de los comentarios y el Volumen de los Efectos de Sonido.

Ajustes de Pantalla: Cambia la posición de la pantalla y la configuración de los colores.

Datos del Sistema: Activa o desactiva la opción de guardado automático. Guarda o carga los datos del sistema.

Idioma: Cambia el idioma del juego.

Configuración del Cursor

Selecciona "Configuración del cursor" en "Configuración de mando" para cambiar cómo se muestra el cursor del jugador y cómo se lo cambia a otro jugador. Entre los elementos disponibles, "Cambio de cursor", en particular, tiene un gran efecto en los controles del juego. Asegúrate de elegir una opción de "Cambio de cursor" que te ayude a controlar la acción.

Cambio de Cursor

Asistido: El cursor pasa a otro jugador automáticamente. También puedes pulsar el botón **L8** para cambiar de jugador manualmente.

Semiasistido: Durante el ataque, el cursor pasará automáticamente al jugador que reciba el balón. Durante la defensa, el cursor pasa manualmente a otro jugador cuando pulsas el botón **L8**.

No asistido: El cursor sólo pasa a otro jugador cuando tú pulsas el botón **L8**.

Jugador Fijo: Con esta opción activada, puedes mantener el cursor en un jugador (excepto el portero) de forma permanente).

Nota: También puedes acceder a la configuración de "Cambio de cursor" a través de la "Configuración del jugador" antes o durante un partido.

Nome do Cursor

Número do Usuário: O cursor mostra o número daquele usuário (1-7).

Nome do Jogador: Mostra o nome do jogador.

Não: Não mostra qualquer número ou nome.

★ **Liga de Campeones de la UEFA**

Enfrenta a tu club con la elite del fútbol europeo utilizando el nuevo y exclusivo modo Liga de Campeones de la UEFA. ¿Es tu equipo lo suficientemente fuerte como para superar la fase de grupos? ¿Te animas al desafío de los partidos eliminatorios? ¿Quieres convertirte en uno de los pocos que levantarán la copa con la que sueñan todos los jugadores, directores técnicos y fanáticos?

★ **Liga Master**

En este modo, debes elegir un equipo y luego llevarlo a la victoria en competencias de liga y de copa a lo largo de una cantidad ilimitada de temporadas. Además de generar ingresos a través de los triunfos en el campo de juego y mantener a tu equipo en un estado físico óptimo, deberás hacer incursiones inteligentes en el mercado de las transferencias y fomentar a los talentos prometedores para transformar a tu club en una fuerza líder del fútbol mundial.

Nota: La Liga Master en PES 2011 ofrece una variedad de características nuevas y mejoras. Algunas de ellas se describen a continuación. Ahora puedes calificar y participar en los eventos futbolísticos de clubes más prestigiosos del mundo: la Liga Europea de la UEFA y la Liga de Campeones de la UEFA.

Cómo avanzar en la Liga Master

Las temporadas de la Liga Master comienzan durante el periodo de transferencias de jugadores de agosto y duran

hasta la mitad de la última semana de julio del año siguiente. A medida que se juegan los partidos y que avanza el cronograma, el tiempo avanzará cada media semana.

Gestión del Equipo

Al igual que en la vida real, todo depende del dinero. Lo necesitas para pagar costos como los sueldos del personal o de los jugadores, y para la gestión del club de fanáticos. Se puede obtener dinero de los premios de los torneos, de las cuotas del club que pagan los fanáticos, de los auspiciantes y de otras fuentes. Con tu dinero, puedes adquirir jugadores nuevos, invertir en un equipo juvenil y mejorar el desempeño del equipo.

Nota: Durante agosto, se puede cambiar la alineación del personal seleccionado a la opción "Contratar personal" en "Personal".

Pérdida de Dinero y Quiebra

Los gastos se calculan durante la primera semana de septiembre. Si en ese momento tienes pérdidas, tu equipo irá a la quiebra. Incluso si el equipo va a la quiebra, podrá continuar jugando partidos como lo hace habitualmente, pero la cantidad de veces que va a la quiebra se registrará en tus datos guardados. Mientras tengas pérdidas, no podrás realizar negociaciones. Por lo tanto, debes intentar reducir los costos rápidamente, por ejemplo, mediante la venta de jugadores mucho antes de septiembre. De lo contrario, el juego lo hará automáticamente.

Aledaños del Estadio

Ésta es la pantalla central de la Liga Master. Aquí puedes moverte entre la Sede del club y la Oficina, controlar información para el próximo partido y más. También puedes guardar tu progreso. En la Sede del club, puedes cambiar los planes del juego y el régimen de entrenamiento de todos los jugadores. Además, aquí también puedes encontrar información sobre el equipo juvenil. Mientras estés en la Oficina, puedes consultar las fechas de los partidos, los costos de gestión actuales y realizar las negociaciones de transferencias.

Negociaciones de Transferencia

Las negociaciones de transferencias se realizan durante el transcurso de la temporada. Para estas negociaciones existen cuatro patrones principales: promover negociaciones, recibir ofertas de negociación, liberar jugadores y renovar contratos. Cuando negocias con los jugadores, un cazatalentos se encargará del proceso. (También puedes designar a tu cazatalentos para que se encargue de todo, desde la selección de jugadores hasta las negociaciones y las contrataciones. Esta opción está desactivada por defecto).

Control del Equipo Juvenil

La opción de Equipo Juvenil en la Sede del club te permite elegir hasta diez jugadores juveniles talentosos como posibles incorporaciones a tu equipo. Como no debes negociar con estos jugadores ni pagar las transferencias, puedes incorporarlos en cualquier momento de la temporada. Finalmente, los jugadores del equipo juvenil incorporados tendrán una gran afición por tu equipo y existen menos posibilidades de que se transfieran a otros equipos en el futuro.

★ **Convértete en una Leyenda**

Creas un jugador e intentas convertirte en el Mejor jugador del mundo del año. Disfruta tu carrera desde tu debut profesional hasta tu retiro del juego.

Cómo avanzar en Convértete en una Leyenda

En primer lugar, se jugará un partido de reclutamiento. Cuando termine este partido, se recibirán ofertas de clubes de la liga seleccionada y debes elegir el club para el que jugarás.

Las oportunidades de jugar partidos serán escasas a partir de tu debut. Comienzas como graduado de un equipo juvenil del club que hayas elegido y debes trabajar mucho e impresionar en los Partidos de la reserva para ganar un lugar en el banco. Con las buenas actuaciones en los partidos obtendrás ofertas de otros clubes. Luego de la transferencia, lleva a tu nuevo equipo a la victoria, pero intenta también lograr distinciones personales como la de Jugador más valioso o el máximo goleador de la liga. Con títulos como estos pueden surgir ofertas de clubes importantes y hasta convocatorias de la selección nacional. La carrera profesional de un jugador comienza a los 17 años y aumenta por años al comienzo de la nueva temporada. A la edad de 27 puede optar por retirarse o jugar hasta los 35 años o años más tarde, si usted todavía tiene un contrato en curso al llegar a 35. Al tiempo que la jubilación es forzosa y "Convértete en una leyenda" se concluye.

Nota: En PES 2011, puedes usar a tu jugador que se convirtió en una leyenda en línea en el modo Leyendas y en la Liga Master. Para esto, ve a "Opciones" en el menú Convértete en una leyenda.

Además, dentro de Convértete en una leyenda, ahora puedes calificar para la Liga Europea de la UEFA y la Liga de Campeones de la UEFA.

Movimiento Automático: Activa/Desactiva la función movimiento automático. Si está activada, un jugador se moverá automáticamente, si mantienes el botón **L8** pulsado (el cursor que está sobre el jugador cambiará de azul a transparente).

Partidos

La CPU decidirá automáticamente los jugadores iniciales, la formación del equipo, los suplentes, etc. Tú sólo controlas al jugador que creaste. Cuando no estés jugando, puedes ver el partido como espectador (puedes acelerar la velocidad del partido en el menú Avance rápido, si lo deseas).

Desarrollo del Jugador

Jugar partidos permite que los jugadores adquieran puntos por experiencia, que también aumentan con las buenas actuaciones en los partidos. Una vez que se logra cierto nivel, la capacidad del jugador aumentará conforme a la curva de desarrollo.

Nota: si se llega a cierta edad, la capacidad del jugador puede disminuir. Con la experiencia en partidos también se pueden obtener habilidades especiales (hasta ocho).

Configuración de los Puntos de Concentración

Al iniciar el juego, se te pedirá que elijas el tipo de jugador que quieres ser. En este momento, también asignarás puntos de Concentración (14 en total en todas las habilidades clave). Cuantos más puntos se asignen a una habilidad, más rápidamente se desarrollará.

Interactuar con tus Compañeros de equipo

Para pedir el balón, pulsa el botón  dos veces. Si te encuentras en una buena posición, te pasará el balón. Para acercarte a un compañero de equipo para cerrar a los adversarios, debes pulsar el botón . Ambas cosas se ven afectadas por la cantidad de confianza y comprensión que tienen ingenio sus compañeros de equipo.

Cámara Ancha Vertical

Al pulsar  cuando usas la Cámara ancha vertical (tu jugador no debe tener el balón), puedes hacer que la cámara retroceda y obtendrás una vista mucho más amplia de la cancha.

★ Preparativos para la Red

Luego de seleccionar "En línea" en el menú Principal, sigue los pasos que se detallan aquí para configurar el juego.

1 Crear los Datos de Usuario o Verificar los Datos

Serás dirigido a la pantalla "Crear datos de usuario" si no hay datos de usuario disponibles. Ten en cuenta que los datos de usuario creados no se pueden eliminar hasta que haya transcurrido un determinado período.

2 Divisiones

Los jugadores se ubicarán en 1 de 5 divisiones (Divisiones 1 a 5).

3 Competencias

Según las reglas, las Competencias tienen una Ronda de Calificación y una Etapa Eliminatoria. Los usuarios deben clasificar en la Ronda de Clasificación para avanzar a la Ronda Eliminatoria.

Nota: Todas las Competencias tienen un momento de inicio definido. Ten en cuenta que no podrás ingresar en ninguna Competencia fuera de los momentos especificados.

4 Modos de Juego Xbox LIVE

La Línea Master En Línea es similar en estructura a su versión original fuera de línea, excepto por un dato importante: ¡estás compitiendo contra usuarios amigos en línea! Tus objetivos son crear y fortalecer un equipo registrando a los jugadores indicados y acumulando capital a través de apariciones sobresalientes en diferentes competencias. Ten en cuenta que debes pagar una Entrada cuando juegas partidos y esta entrada aumenta cuantos más jugadores destacados tengas en tu equipo.

5 Registrar jugadores en la Liga Master en Línea

Para registrar jugadores en la Liga Master en Línea, selecciona [Mercado] en el menú. Desde allí, todo lo que tienes que hacer es buscar al jugador que quieras y hacer tu oferta. La regla general es que cuanto más popular sea el jugador, más alto será el precio que tendrás que pagar.

6 ¡Conviértete en Director Técnico!

Si eliges Modo Entrenador en Partido Rápido, puedes dar una mirada diferente al juego, en la que lo más importante es tu astucia táctica más que tus habilidades en la cancha.

7 Leyendas

Juega como tu otro yo de Conviértete en una Leyenda o como un futbolista de la vida real formando un equipo con hasta 3 usuarios en línea. ¡También existe una opción para un Partido 4 contra 4!

8 Iconos del modo Red

Iconos de Estado del Jugador



Player Icons



Transmission Status Icons

These icons inform you about the network connection quality:



Iconos de Modales

Si quieres conocer los modales de un adversario, estos iconos te lo dirán (disminuye de izquierda a derecha). Los modales indican, por ejemplo, si un jugador abandona los partidos antes de tiempo.

Nota: Los usuarios que tengan malos modales, no serán elegibles para las tablas de clasificaciones en línea.



MENSAJE IMPORTANTE

Konami se reserva el derecho de sancionar o suspender a cualquier jugador que utilice la función de chat para insultar a los demás. La sanción será decidida por Konami y puede consistir en una suspensión temporal o permanente de la función de chat o de juego en línea con o sin aviso.

Te agradecemos por tu comprensión y tu constante espíritu deportivo.



Producto oficial autorizado de la LIGA DE CAMPEONES DE LA UEFA™. Todos los nombres, logotipos y trofeos de la UEFA son propiedad, marcas registradas y/o logotipos de la UEFA y se emplean aquí bajo su autorización. No se permite ningún tipo de reproducción sin la autorización previa y por escrito de la UEFA, adidas, el logotipo de las 3 barras, la marca de las 3 barras y Predator son marcas registradas del Grupo adidas y se utilizan con autorización. adiPURE, adiZERO y F50 son marcas comerciales del Grupo adidas y se utilizan con autorización. El uso de nombres reales de jugadores y de semejanzas está autorizado por FIFA y sus asociaciones miembro. Autorizado oficialmente por la Czech National Football Association Autorizado oficialmente por CFF © 2009, DFB licencia otorgada por m4e AG, Grünwald © The Football Association Ltd 2009. El emblema de la FA y el emblema de la FA England son marcas registradas oficiales de The Football Association Limited y son objeto de numerosos registros de marcas en todo el mundo. copyright FFF Autorizado oficialmente por FIGC y AIC © 2001 Korea Football Association Autorizado por OLIVEDESPORTOS (Agente Oficial de la FPF) Producto oficial licenciado RFEF © 2002 Ligue de Football Professionnel* Autorizado oficialmente por Eredivisie Media & Marketing S.r.l. Las Marcas comerciales se usan bajo autorización de Tottenham Hotspur Plc. Wembley, el Estadio de Wembley y el emblema del Arco son marcas oficiales de Wembley National Stadium Limited y son objeto de numerosos registros de marcas. Todos los demás derechos de reproducción o las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños y se utilizan bajo licencia.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

