



GUÍA GAÑANTICA DE PRO EVOLUTION SOCCER 6 DE EpiBlas Y xPJSx.

ÍNDICE

Pág.

Prólogo.....	2
Méritos de los autores.....	3
La ciencia del Pro	
Definiciones.....	4
Teoremas matemáticos.....	5
Algoritmos de selección de equipo.....	6
El juego gañán	
El himno gañán.....	7
Tácticas recomendadas.....	8
Supuestos prácticos del juego.....	9
El Supercancel.....	10
In the Navy.....	10
La escala de los goles gañanes.....	11
¿Quieres saber más?.....	12

Documento anexo:

ACTA DE LA I REUNIÓN EXTRAORDINARIA DEL CONSEJO GAÑÁN, POR LA QUE SE DISCUTE LA CONCESIÓN DEL TÍTULO DE “GOL MÁS GAÑÁN JAMÁS CONSEGUIDO”.

PRÓLOGO

Esta guía es fruto de un estudio minucioso sobre la mejor estrategia para ganar partidos en Pro Evolution Soccer 6 (a partir de ahora, "pro"). También incluye chorradas varias que a algunos les harán gracia y a otros no. Pero mira, es gratis.

La guía ha sido elaborada por EpiBlas y xPJSx, ambos jugadores de la saga desde el pro 1, y que probablemente han dedicado más tiempo a estos juegos que a cualquier otra cosa en su vida, incluido estudiar. Por tanto, es mejor que la guía oficial de Piggyback, cuyos autores al fin y al cabo son profesionales y se dedican a hacer guías de varios juegos, en contraste con la dedicación exclusiva de los superfrikis autores del documento que nos ocupa.

Esta guía hará que logres 2 objetivos simultáneamente, ambos igual de importantes:

- Ganar partidos y
- Ser un gañán del pro.

El ámbito de aplicación de esta guía abarca cualquier pro, simplemente hay que sustituir los nombres que aparecen por los de sus homónimos del pro al que juegues.

Los prerequisites para usar esta guía son:

- Tener el pro.
- No jugar al Fifa.

¡Y no te olvides de adquirir más productos recomendados por EpiBlas! Los podrás reconocer por el sello de calidad, consistente en una boina y un signo de aprobación verde:



MÉRITOS DE LOS AUTORES

Equipo: Inter, Rival: Manchester Utd, Victoria 5-4
Gol de la victoria de segada en el minuto 120.

Equipo: Espanyol, Rival: Real Madrid, Victoria 2-3
Haciendo IL MURO ante unos rivales de un grupo de entidad, gol de la victoria en el 87.

Equipo: Togo, Rival: Francia, Victoria 3-0.
Rival de categoría 700.

Equipo: Brasil, Rival: Francia, Victoria 1-0.
Con táctica 3-6-1, rival de categoría 750. Gol en propia al principio e IL MURO! el resto del partido.

Equipo: Grecia , Rival: Francia, Victoria 1-2
En la prórroga con lag.

Equipo: Italia , Rival: Francia, Victoria 1-2
En con lag, xPJSx dejo el mando en el minuto 70 y Epiblas solo consiguio mantener el resultado de 2-1.

Equipo : SBV Excelsior , Rival : F.C. Barcelona, Victoria 0-1 : Victoria sin host, con el mas malo de todo el juego contra unos rivales que tenian el Barcelona del parche (con Henry ciclado)

Equipo : Djurgardens , Rival : F.C. Barcelona, Victoria 0-1 : Victoria sin host, con uno aun mas malo que el SBV Excelsior contra unos rivales que tenian el Barcelona del parche (con Henry ciclado)

Equipo: Italia , Rival: Francia, Victoria 1-2
Empate con lag en el descuento de falta, y victoria de cabeza en la prorroga.

LA CIENCIA DEL PRO

DEFINICIONES

Las definiciones siguientes se utilizan en el ámbito del pro, por lo que su significado puede diferir del que aparece en el diccionario de la RAE .

- **Abreu:** Dícese del jugador que falla a puerta vacía.
- **Adriano:** El jugador que aparece en la portada del pro 6, por tanto el más ciclado del juego.
- **Brasas:** Los que no se van del salón cuando no pintan nada. También se puede aplicar a alguien que intente hacerte cambiar tu estilo de juego, como Tucker. Hay que mandarles callar un mes.
- **CiclXXXX:** Se utiliza para indicar que XXXX está ciclado y es mejor que en la realidad. Hay que sustituir XXXX por una parte del nombre real, por ejemplo, Ciclano es Adriano.
- **Cojo hachador:** Aquel jugador que por sus características físicas practique un juego de extrema dureza, pero su calidad a la hora de manejar el balón sea nula.
- **Consejo gañán:** Lugar donde aspiran a llegar todos los aprendices de gañán. Sus miembros toman las más importantes decisiones relacionadas con el juego gañán. Tras la finalizar la liga 2006/2007, ha habido un cambio en la presidencia del comité, que ahora ostenta Fabio Capello en detrimento de EpiBlas, que pasa a ser vicepresidente. xPJSx tiene el cargo de vocal.
- **Cuadrado:** El botón que se pulsa más a menudo, el de despejar.
- **EMGDL:** Acrónimo de “El más gañán de la clase”. Es Raúl. Es el único jugador del juego que juega mejor cuanto peor forma tiene, porque así provoca más rebotes y goles gañanes.
- **Emulero:** Alguien que pone la subida del emule a tope cuando le toca hacer de servidor en partidas online, para que a tí te vaya mal y a él perfecto.
- **Gañán/a:** 1. Adjetivo que define a una persona, artimaña o cosa cuyo objetivo es sacar provecho de cualquier situación de la manera más ruin, chapucera y ruda posible, pero siempre dentro de la legalidad. 2. EpiBlas.
- **Gañánticos:** Grupo de gañanes que se creen que juegan bien al pro.
- **IL MURO!:** Táctica que consiste en defender muy bien (no necesariamente con muchos defensas).
- **IL CARTERO!:** Alguien que da una asistencia.
- **Moscón:** Jugador cuyo estilo de ataque se basa únicamente en dar vueltas alrededor del área con Adriano o similares, dando la vuelta cuando se le va a quitar el balón. Abundan en 1 vs 1, pero en 2 vs 2 están en extinción porque xPJSx se ha especializado en su caza. Siempre quieren jugar con condición predefinida para asegurarse de que su jugador-moscón no esté en baja forma.
- **NLNW:** Abreviatura de “No Lag No Win”. Se utiliza para designar a aquellos jugadores que sólo ganan si su rival tiene lag. Normalmente si no hay lag se llevan un “Several” (ver más abajo) en contra.
- **No-gañanes:** Aquellas personas o grupos que no se ajustan al ideal de juego gañán. Llevan en su nombre palabras antónimos de gañán, como “Tikitaka” o “Jugón”. Sientes odio racial hacia ellos.
- **Perdejo:** Aquel que tarda menos de 1 milisegundo en irse cuando pierde.
- **Several:** Se llama several a una diferencia en el resultado de 3 goles o más.

- **Sieteveral:** Existen dudas acerca del significado exacto de esta palabra, cuyo origen se remonta al inicio de la era gañántica. La primera teoría, apoyada entre otros por EpiBlas, sostiene que conseguir un sieteveral es ganar por siete goles de diferencia, pero existe otra hipótesis que dice que un sieteveral es un several donde el ganador marca siete goles. Entre los defensores de esta última acepción está xPJSx.
- **Tontajo:** Dicese de aquel del que por su forma de actuar ya sea dentro o fuera del terreno de juego, se deduce que es tonto.
- **TLG:** Abreviatura de "Toas Las Ganas". Se le dice al rival cuando está realmente cerca de marcar pero no lo hace, por ejemplo en goles anulados por fuera de juego. También se les puede decir a los tramposos que pierden y luego no se les da revancha.
- **Verse to grande:** Se dice que "se ven to grandes" a aquellas personas que celebran los triunfos públicamente antes de obtenerlos, como Ramón Calderón, Jose M^a Del Nido y Tucker.
- **Querse morir:** Se denomina así al sentimiento que produce el perder después de "verse to grande". También se le denomina "ir de Tucker" o "tuckear", porque una vez Tucker habló ante el público de jugar una final, sin haber jugado aún la semifinal (se vio to grande) y perdió la semifinal (se quiso morir).

TEOREMAS MATEMÁTICOS

LEY DE LA PROBABILIDAD DEL RESULTADO DE EpiBlas

Dado un partido que acaba X a Y, siendo "X" los goles marcados por EpiBlas e "Y" los goles marcados por su rival, se cumple que la diferencia de goles X-Y sigue una distribución normal de media 0.5 y desviación típica 1.

Conclusión: Tendras una ligera tendencia a obtener más victorias que empates y derrotas, eso sí, será casi imposible que ganes o pierdas con several, esto es fruto de jugar a lo gañan.

TEOREMA DE xP-Blas DE LOS GOLES GANYANTICOS

Dado cualquier partido online del pro, si el número de goles marcados por el equipo Ganyanticos es N, el numero de tiros siempre es mayor o igual a 2N.

Conclusión: En el mejor caso, cada ocasion necesitara dos tiros para ser materializada, tipicamente el tiro que acabe en gol vendra precedido de un tiro que ha rebotado en el portero.



Secuencia que ilustra el teorema xP-Blas: Silva chuta, el portero la deja muerta, y Silva marca a puerta vacía. Se cumple que goles=N y tiros= 2N (en este caso N=1). Es el caso mejor.

LEY DEL EMULERO

Cuando estés jugando una competición, si tienes posibilidades de ganarla, te tocará contra un emulero en el último partido.

Conclusion: En el tiempo en que seas cliente, tendrás que aplicar todas las estrategias explicadas en esta guía, sin error alguno, si quieres vencer.

ALGORITMOS DE SELECCIÓN DE EQUIPO

Para elegir equipo, existen tres algoritmos básicos que la gente usa en el pro:

➤ **Algoritmo 1: Selección Moscona**

si (el otro coge selección) cogerse Brasil;
si no cogerse el Inter;

Este es el algoritmo más extendido, lo usan los moscones porque en esos equipos está Adriano. En principio este algoritmo debe evitarse.

➤ **Algoritmo 2: Selección Segura**

si (el otro coge Brasil) cogerse Brasil;
si no
 si (el otro coge una selección) cogerse una selección del mismo nivel;
 si no
 si (el otro coge el Inter) cogerse el Inter;
 si no cogerse un club del mismo nivel que el rival;

Si analizamos este algoritmo, veremos que nos protegemos de rivales que sólo sepan jugar con los mejores equipos. Es mejor que el algoritmo anterior pero peor que el siguiente.

➤ **Algoritmo 3: Selección Gañana**

cogerse Italia;

➤ **Algoritmo 3: Selección Gañana modificado por Epiblas**

if(el otro es bueno)

 cogerse Italia;

else cogerse italia;



Este es el algoritmo mejor que existe hoy en día. Los buenos gañanes raramente utilizan otro.



Ejemplo de Selección Segura.

EL JUEGO GAÑÁN

EL HIMNO GAÑÁN

En las ocasiones que por su importancia lo requieran, los jugadores Gañánticos deberán cantar el himno gañán.

El himno es un fragmento de “Nessun dorma”, aria del acto final de la ópera Turandot de Puccini,

conocida por todo el mundo cuando se escucha.

Sólo se cantan como himno Gañántico las últimas cinco palabras, concretamente:

All'alba vincerò! (*¡Al alba venceré!*)
vincerò! vincerò! (*¡venceré! ¡venceré!*)

Se ha escogido este aria como himno gañán porque es en italiano y se canta gritando mucho. También refleja las vicisitudes de los Gañánticos y sus victorias hasta el alba . Adicionalmente, espolea a quien lo escucha a vencer.

TACTICAS RECOMENDADAS

➤ 3-6-1

Se utiliza para partidos importantes, por ejemplo en el campeonato de tu pueblo que dan premios.

DEFENSAS: Los tres centrales deben dar mas palos que nadie ahí atrás.

MEDIOS: En el medio campo hay estrellitos ofensivos mezclados con dos medio centros que den aun mas palos que los centrales y ademas sean rapidos.

DELANTERO: El "uno" ha de ser Eto'o, Adriano o el mejor del equipo y gañanear al maximo con él ya sea tirando cuando te la van a quitar o irse a la banda a perder tiempo, etc...



➤ 4-4-2

Para partidos en los que no te juegas nada. Veamos un ejemplo de uso con Italia:

DEFENSAS: Dos centrales que repartan leña y cabeceen bien, como Nesta y Cannavaro. Los laterales no deben ser ofensivos y tienen que estar muy abiertos para iniciar el juego por las bandas. Hay que estar siempre atento para pulsar Cuadrado a la mínima duda.

MEDIOS: Siempre tiene que haber un mediocentro defensivo ultra hachacero, como Gattuso. El otro también debería serlo, pero si no es posible puedes poner uno más ofensivo tipo Pirlo. Los interiores deben tener resistencia, porque tienen que estar siempre defendiendo para conseguir IL MURO! además de atacar.

DELANTEROS: Si ves posibilidad de lag, hay que poner a dos tanques para que luchen los balonazos que les llegarán, Toni y Gilardino por ejemplo. Si no va a haber lag puedes poner alguno más técnico como Totti.

SUPUESTOS PRÁCTICOS DEL JUEGO

- Las faltas del medio campo se hace la gañanada de que uno toque el balón al de al lado.
- Determinados jugadores sobresalientes tienen que jugar como Ronaldinho, Cristiano Ronaldo o Adriano. Deben jugar estén como estén, por aquello del impacto psicológico del rival. Hay otros jugadores, como Raúl o Gilardino, que deben jugar también siempre porque son unos gañanes de cuidado.
- En caso de rival que diga cosas, se puede intentar dejarle mal para minar su moral.
- Regatear al portero hacia afuera siempre que se pueda en lugar de tirar.
- Intentar que el gol conseguido sea lo más gañan posible para que al rival le duela más. Por tanto, cuanto más gañana esté siendo la jugada más debes esforzarte por marcar.
- Si alguien falla un gol o marca, debe responderse con la frase adecuada, siendo una frase que incluya ABREUUU o derivado en el primer caso o GAÑAN, IL CARTERO y derivados en el segundo supuesto.
- Cuando sólo quede un minuto y vayas empate, coge a Adriano, Ronaldinho o mejor del equipo y ejecuta la última jugada "andando". El otro se acojonará pensando que vas de sobra, y si no le marcas de manera gañana, le quedará una huella imborrable en la prorroga.
- Hay que pedir continuamente pausas para retocar el once y hacerlo más gañan. Además con esto matarás dos pájaros de un tiro, ya que el rival seguramente también se pondrá nervioso con tanta pausa.
- Si mientras estás gañaneando tu once, el rival intenta meterte prisa con palabras como "GO" o "ZzzZZZZ", ve más lento aun.
- Si al final del partido el rival se mete contigo, hay dos estrategias igual de gañanas y válidas que puedes seguir:
 - *La de EpiBlas*: Intentar dejarle mal y tener la última palabra. Esto puede resultar bastante largo si tu rival tiene mucho amor propio, pero si tienes éxito tu moral aumentará considerablemente para el siguiente partido. Frases como “no tienes honor ni palabra” son apropiadas.
 - *La de xPJSx*: Irse inmediatamente porque los que insultan en un videojuego no merecen atención. Es una estrategia más conservadora, no implicará grandes cambios en tu moral, pero en cualquier caso bajará la moral del rival, que se sentirá ninguneado.

EL SUPERCANCEL

El pro incorpora en el control unas ayudas para no-gañanes, que básicamente hacen que el jugador se dirija automáticamente hacia donde va a ir el balón. Sin embargo, pulsando R1+R2, el jugador pasará de eso y hará lo que tú le digas.

Usos gañanes de Supercancel:

- Si ves que te van a robar el balón corriendo, puedes intentar cambiar de dirección antes de que te lo roben para recuperarlo justo después. Si lo consigues te quedarás en posición más ventajosa que antes de perderlo.
- Empujar al rival para llevarte el balón, ya sea éste raso o aéreo. Muy útil con Ciclano y similares.
- Anticiparte al rival para rematar, recibir o cortar un pase.

Aproximadamente un 10% de los goles de xPJSx son gracias a estas técnicas.

IN THE NAVY

Todo el mundo conoce la canción “In the navy”, traducida al español como “En la armada”. Cuando alguien cometa un grave error que provoque una ocasión clara del rival, en vez de decir que “la ha armado”, se deben hacer alusiones a la canción, a la propia “navy”, a la armada, o temas relacionados.

Ejemplos válidos tras un error y ocasión:

- In the naavyyy...
- No te enroles.
- ¿Cuándo zarpas?
- ¡¡A sus órdenes, almirante!!
- Saludemos a nuestros superiores.
- ¿Te vas a Irak?

LA ESCALA DE LOS GOLES GAÑANES

La gañanería de un gol se puede cuantificar con un número entre 0 y 11, atendiendo a esta tabla:

No has tirado a puerta	2 puntos
Un (varios) contrario(s) ha(n) tocado el balón y esto ha influido claramente en que la jugada acabe en gol	1 (2) puntos
El gol ha sido entre el minuto 80 y 90	1 punto
El gol ha sido después del minuto 90	2 puntos
El gol ha servido para empatar	1 punto
El gol ha servido para ganar	2 puntos
El gol ha sido en propia puerta	3 puntos

0 puntos: Tu gol no es nada gañán. Venga, suerte para la próxima vez.

[1,3] puntos: gol gañán BRONZE.

[4,6] puntos: gol gañán SILVER.

[7,8] puntos: gol gañán GOLD.

[8,10] puntos: gol gañán PLATINUM.

11 puntos: Gol gañán CAPELLO. Si haces esto, significa que has ganado en el descuento con un gol en propia meta, en el que no has tirado a puerta y la han tocado varios contrarios. Guarda la repetición del gol como sea, porque te abrirá las puertas del comité gañán y probablemente también del banquillo del Real Madrid.

En caso de duda al otorgar puntos de gañanería a un gol, la última decisión corresponderá al consejo gañán. Incluso no cumpliendo el gol con una o varias reglas de la tabla, excepcionalmente puede ser investido como Gol Gañanis Causa si el consejo lo considera meritorio por otras causas.



Medalla del gol gañán capello

¿QUIERES SABER MÁS?

Para todos aquellos que deseen conocer más a fondo todos los secretos del juego gañán, existe un "Curso de Entrenador Gañán", dirigido por Fabio Capello, donde se imparten clases teóricas alternadas con prácticas en partidos reales y del pro.

Algunos profesores del curso son:

- Carlos Aimar.
Méritos: Convertir en un patatal y repintar las líneas el campo del Logroñés para hacerlo muy pequeño y dificultar el juego de rivales superiores.
- Javier Clemente
Méritos: Suya es la frase "Si se que Chipre está mejor físicamente que nosotros, pongo 8 defensas".
- Otto Rehhagel
Méritos: Ganar la Eurocopa con Grecia.
- Miguel Ángel Lotina
Méritos: Eliminar a varios primeras en copa con el Numancia en 2ªB, salvar al Espanyol del descenso en el descuento de la ultima jornada.

Una vez terminado el curso, el alumno realizará un examen que tendrá el siguiente formato:

- Una prueba escrita sobre teoría (35%), con preguntas sobre los contenidos vistos en clase.
Ejemplo: ¿Cuál es el récord de hachazos en un minuto en primera división?
- Una primera prueba práctica (17.5%) en un partido real dirigiendo gañanamente a un equipo de benjamines.
Ejemplo: Espolear a algún niño de tu equipo a hachar para evitar una contra, da puntos.
- Una segunda prueba práctica (17.5%) en un partido del pro contra xPJSx y EpiBlas.
Ejemplo: Ganarles 1-0 asegura una alta puntuación.

En cada una de estas partes se deberá obtener una nota mínima de 5.

El 30% restante se evaluará en función de la gañanería demostrada por el alumno para sacar un 5 en cada una las pruebas anteriores. Figura explicativa:

POCO GAÑAN

menos puntos

Sacar un 10

Sacar un 9



Sacar un 6

Sacar un 5

MUY GAÑAN

más puntos

Sacar menos de 5 y conseguir el 5 en la revisión en el despacho de Capello.

Nótese que es imposible sacar notas altas. Esto es lógico y coherente con la definición de gañán.

DOCUMENTO ANEXO I

ACTA DE LA I REUNIÓN EXTRAORDINARIA DEL CONSEJO GAÑÁN, POR LA QUE SE DISCUTE LA CONCESIÓN DEL TÍTULO DE “GOL MÁS GAÑÁN JAMÁS CONSEGUIDO”.

1.- EXPOSICIÓN DE EpiBlas

1.1.- Preludio

“Parecia imposible superarnos a nosotros mismos en gañaneria, pero lo hicimos.

Nos enfrentamos ante **dos rivales de entidad**, ambos con 750 de categoria. Y que luego en el campo demostraron que no era con trucos y eran grandes rivales.

Jugamos **dos partidos**, uno con equipos medios y otro con equipos buenos. El de equipos medios jugamos un **Valencia - Newcastle y perdimos 3-2**, aunque merecimos perder, pero luchamos hasta el final.

El honor de los Gañanticos estaba dañado, y no deseabamos mas que conseguir una victoria, demostrando que nuestro estilo de juego no tiene limites.

Para disputar el encuentro de equipos bueno elegimos nuestra mejor arma, **Italia**, y ellos cogieron el **Barcelona** del parche(con Henry, Toure, etc...).

El partido comenzó muy mal, encajando un gol a las primeras de cambio de cabeza en semifallo de Buffon. **Italia 0 - Barcelona 1**

Pero nosotros no nos rendimos y en una serie de rebotes, consiguió empatar a 1 Gilardino. **Italia 1 - Barcelona 1**

Mas tarde, en otra contra, De Rossi remato un centre de cabeza, consumando la remontada poniéndonos 2-1.

Italia 2 - Barcelona 1

Pero con el 2-1 los rivales apretaron y tuvimos que usar juego duro para pararlos. Eso nos llevo a que **expulsaran a Gilardino y Cannavaro**, dejándonos con **2 jugadores menos**.

El objetivo era aplicar **IL MURO!** y resistir con el 2-1, ya que ellos se fueron a muerte al ataque usando 4 delanteros. Y estuvimos a punto de lograrlo, pero **en el minuto 90 Etoo tras un pase de la muerte consiguió empatar** y romper nuestras esperanzas.

Italia 2 - Barcelona 2

Era imposible ganar un partido que nos habían dominado completamente, con dos menos, y los otros 9 reventados del cansancio. ¿O no lo era?”

1.2.- El gol.

“Sacando de centro , en un balón que **apunto estuvo de perder xPJSx**, pero gracias a **su habilidad “reboteadora”** consiguió llevarse, le cayo el balón a **Epiblas con Pirlo**. El no sabia que hacer, así que dio un pase largo cruzado donde **no había nadie**. **Los rivales sacaron al portero** pensando que el pase caería en el area, pero cayo fuera y tuvieron que **manejar al portero con los pies**. **xPJSx**

presiono y ellos, intentado sacar jugada la pelota **LA LIARON** dándola donde no debían. Le cayó el **balón a EpiBlas manejando a Grosso** estando escorado y con dos rivales delante y decidió jugarse el todo o nada chutando con la derecha (Grosso es zurdo cerrado) y metió **uno de los goles mas gañanes de la historia**, dando la victoria a los **Gañanticos**. No hubo tiempo para mas, ya que tras sacar de centro el **arbitro pito final**.

Italia 3 - Barcelona 2”.

xPJSx muestra al consejo un vídeo:

<http://es.youtube.com/watch?v=oxisRbheygw>

2.- DELIBERACIÓN DEL CONSEJO GAÑÁN

La valoración de los méritos del gol que hace el comité gañán es la siguiente:

- Gol de la victoria.
- En el descuento.
- Con la derecha, de un zurdo cerrado.
- Tras haber encajado el empate en el 90.
- Con 2 jugadores menos.
- Cantada de portero.
- Cantada forzada con un pase “a ningún lao”.
- Habiendo merecido perder claramente.
- Todo viene de un rebote en el centro del campo.

3.- FALLO DEL CONSEJO GAÑÁN

Por todos los méritos apreciados, el consejo gañán reunido de urgencia, acuerda **aceptar** la petición de EpiBlas y xPJSx, y por tanto conceder el título de “Gol más gañán jamás conseguido” al tanto que han presentado ante este comité.

El presidente del consejo, Fabio Capello, quiere hacer constar en acta que “felicitamos personalmente a los autores por su gran trabajo y les animamos a seguir intentando un gol que supere a éste, para beneficio y gloria de nuestra comunidad.”