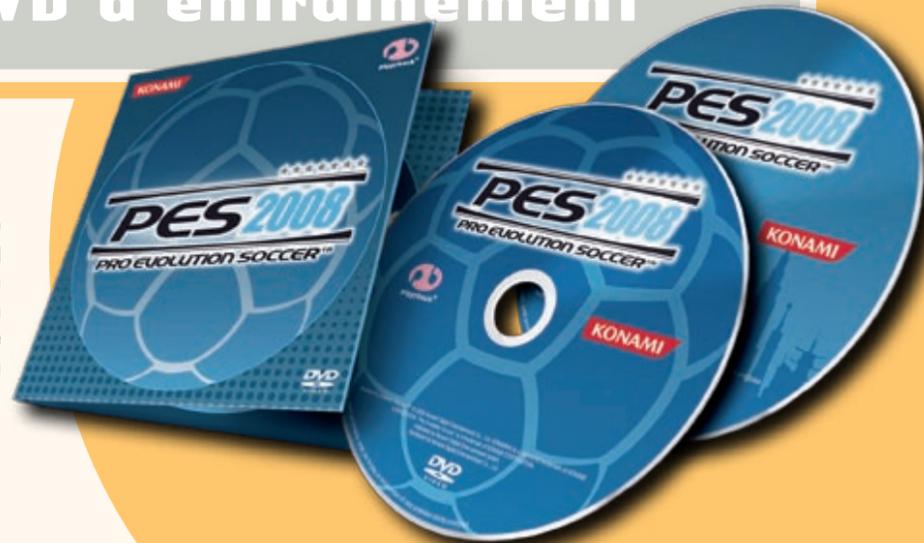


# Utilisation du DVD d'entraînement

Avec plus de 80 minutes de séquences enregistrées, le DVD d'entraînement vous montre comment développer votre potentiel dans tous les compartiments du jeu. Rien ne vous empêche de le visionner seul pour le plaisir des yeux, ceci dit la meilleure façon de s'en servir consiste à le faire conjointement avec le chapitre Entraînement du guide, comme vous l'explique la procédure en cinq étapes décrite ci-dessous.



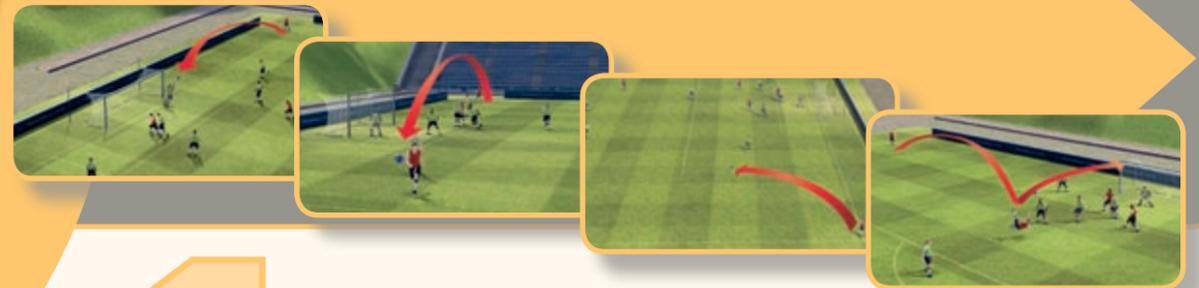
## Etape 1 : Identifier ses lacunes et lire la section correspondante du guide.

Imaginons que vous souhaitez vous perfectionner dans l'exercice des corners. Ouvrez le chapitre Entraînement, feuillotez-le jusqu'à ce que le nom de la section concernée soit surlignée dans les onglets... et lisez-la ! Les sujets qui sont également traités sur le DVD sont signalés par un icône spécifique, mis en évidence ici.



## Etape 3 : Passer de la théorie à la pratique.

Tout en gardant le guide à vos côtés pour vous rafraîchir la mémoire en cas de besoin, débutez une séance d'entraînement libre et essayez de reproduire le mouvement que vous venez de voir en action. Si votre installation logistique vous le permet, préparez le jeu avant de visionner le DVD pour passer directement du second au premier.



## Etape 4 : Reproduire le mouvement en situation de match.

Quelques minutes suffisent généralement pour réussir un nouveau mouvement en mode Entraînement, surtout si vous n'alignez qu'un gardien dans l'équipe adverse. Cependant, pour vous assurer que vous le maîtrisez véritablement, vous devrez l'utiliser en match officiel. S'il s'agit d'une feinte de dribble, jouez de préférence contre un ami de niveau similaire au vôtre : l'ordinateur a tendance à suivre le ballon sans se soucier du comportement de son porteur, ce qui rend l'usage des feintes caduque contre lui.



## Etape 2 : Visionner les mouvements en action.

Lancez la séquence en question sur le DVD et étudiez-la minutieusement : le visionnage d'une technique est une étape essentielle de son apprentissage, parce qu'il vous dévoile non seulement comment, mais surtout quand la réaliser. Tout est question de tempo dans l'exécution de chaque geste, et c'est à ce titre que le DVD constitue un allié si précieux.



## Etape 5 : Savourer les ovations du public.

Conclusion : vos efforts vous valent une victoire à l'arrachée sur corner et des acclamations de la foule en délire (avouez-le, vous les entendez vous aussi !). Ne vous reposez pas pour autant sur vos lauriers : il reste sans doute bien des domaines dans lesquels vous pouvez encore progresser. Revenez à l'étape 1, et suivez à nouveau le processus – votre répertoire de mouvements s'étoffera ainsi lentement mais sûrement.



INTRODUCTION  
 ENTRAÎNEMENT  
 TACTIQUES DE JEU  
 LIGUE DES MASTERS  
 ÉQUIPES ET JOUEURS  
 SUPPLÉMENTS  
 INDEX

STRUCTURE DU GUIDE  
 UTILISATION DU DVD  
 LES BASES DU JEU

# Les centres

## MOUVEMENTS CONCERNÉS

| MOUVEMENT          | COMMANDE  | EXÉCUTION   | NOTE  | CAPACITÉS SOLLICITÉES  |
|--------------------|---|---|---|--|
| Centre haut        | ↻ + <i>touche Passe longue</i>  | C'est le centre classique le plus puissant, généralement envoyé au niveau du second poteau.   | Tenez compte du pied fort de votre joueur (ou, le cas échéant, de ses capacités Fréquence et Précision pied faible) avant d'effectuer un centre. Certains joueurs particulièrement maladroits avec leur pied faible ont intérêt à toujours centrer avec leur pied favori. | Agilité, Précision passe longue, Vitesse passe longue, Jeu d'équipe, Passeur, Leader |
| Centre tendu       | ↻ + <i>touche Passe longue</i> deux fois  | Optez pour ce type de centre quand vous souhaitez atteindre un coéquipier posté à hauteur du premier poteau. Il a plus de chances d'être intercepté, mais permet en contrepartie la réalisation de mouvements spectaculaires tels que têtes plongeantes ou reprises de volée.   | Voir « Centre haut ».   | Agilité, Précision passe longue, Vitesse passe longue, Jeu d'équipe, Passeur, Leader |
| Centre flottant    | Maintenir la <i>touche Commandes spéciales</i> alors que vous exécutez un centre haut ou tendu, votre joueur envoie le ballon plus haut et moins fort qu'à l'accoutumée. Sa trajectoire dans les airs favorise à la réception les joueurs de taille importante et doués dans le jeu aérien. Ce type de centre s'avère donc parfait si vous disposez d'un attaquant ayant ces caractéristiques, et au contraire inadapté quand vous avez affaire à des défenseurs plus grands que vos joueurs. | Lorsque vous maintenez enfoncée la <i>touche Commandes spéciales</i> alors que vous exécutez un centre haut ou tendu, votre joueur envoie le ballon plus haut et moins fort qu'à l'accoutumée. Sa trajectoire dans les airs favorise à la réception les joueurs de taille importante et doués dans le jeu aérien. Ce type de centre s'avère donc parfait si vous disposez d'un attaquant ayant ces caractéristiques, et au contraire inadapté quand vous avez affaire à des défenseurs plus grands que vos joueurs.   | Du fait de la vitesse réduite du ballon, le centre flottant se révèle moins utile pour atteindre un joueur en mouvement ; par ailleurs, si le ballon retombe près d'un gardien, ce dernier n'aura généralement aucune difficulté pour s'en saisir ou le dégager du poing. | Agilité, Précision passe longue, Vitesse passe longue, Jeu d'équipe, Passeur, Leader |
| Centre bas         | ↻ + <i>touche Passe longue</i> trois fois   | Un centre bas fuse à ras de terre dans la surface de réparation adverse. Un peu plus difficile à diriger que les autres, il fait toutefois merveille lors des contre-attaques, si vous passez le ballon derrière la ligne défensive à un avant qui sprinte vers le but.   | Bien qu'il soit efficace lorsque vous repérez un attaquant démarqué au premier poteau, le centre bas fonctionne globalement moins bien quand la défense adverse est en position.  | Agilité, Précision passe courte, Vitesse passe courte, Jeu d'équipe, Passeur, Leader |
| Centre bas rapide  | ↻ dans le sens du mouvement + <i>touche Passe</i> (ou <i>Passe en profondeur</i> ) en étant proche et en face de la ligne de corner adverse   | Vous ne pouvez réaliser ce centre « secret » que dans la zone de centre automatique (de part et d'autre de la surface de réparation adverse) et en faisant face à la ligne de corner. Sa vitesse d'exécution et l'effet de surprise qu'il génère le rendent très dangereux pour la défense adverse.   | Pensez à jeter un œil au radar, car si un coéquipier se tient près du passeur, c'est souvent lui et non la cible escomptée qui recevra le ballon.   | Vitesse passe courte   |
| Centre automatique | <i>Touche Changement de joueur</i> + <i>touche Passe longue</i> + ↻   | Si vous avez choisi le Mode passe longue de type 4 ou 5, vous devez impérativement maintenir enfoncée la <i>touche Changement de joueur</i> pour centrer automatiquement. Cette commande est compatible avec tous les types de centre (haut, tendu, flottant, etc.), quoique le fait de devoir appuyer sur la <i>touche Changement de joueur</i> rende délicate au premier abord. Notez qu'elle vous permet en outre de propulser le ballon vers vos avants depuis n'importe quel endroit du terrain, et ce quel que soit le Mode passe longue que vous avez sélectionné. | Vous pouvez également vous servir du centre automatique pour dégager le ballon lorsque vous vous trouvez dans votre propre moitié de terrain, ou pour l'envoyer directement vers un avant-centre doué de la tête.   | Agilité, Précision passe longue, Vitesse passe longue, Jeu d'équipe, Passeur, Leader |

## BIEN DIRIGER LES CENTRES DVD

Même si la qualité des centres automatiques (ceux déclenchés instantanément avec la *touche Passe longue*) dépend d'une multitude de facteurs, il est facile de se familiariser avec leur système de visée. La règle essentielle est qu'un tel centre est toujours adressé à un joueur spécifique (et non vers une zone prédéfinie du terrain). Le passeur vise, dans la surface, le coéquipier le plus proche dont la position correspond approximativement à la direction spécifiée avec ↻. Ainsi, si votre joueur centre depuis le coin inférieur droit du terrain, appuyez sur ↻ pour viser un joueur éloigné, ↻ pour un joueur proche, et ↻ pour trouver un joueur à l'orée de la ligne des 6 mètres, comme illustré sur l'image ci-dessous.



La qualité globale d'un centre est fonction des variables suivantes :

- La Précision passe longue, la Vitesse passe longue et l'Agilité de son auteur. La capacité spéciale Passeur et le niveau de Jeu d'équipe jouent également un grand rôle.
- La vitesse du joueur, l'orientation de son corps et sa position sur le terrain. Comme pour les autres types de passes, la précision et la vitesse d'un centre décroissent fortement si son auteur doit se tourner pour l'exécuter.
- L'adresse du tireur avec le pied qu'il utilise : un centre effectué avec le pied faible se révèle généralement moins bon, par conséquent la Précision et la Fréquence pied faible ont leur importance.
- La position des joueurs dans la surface de réparation. Si vos attaquants se situent près du gardien de but, ce dernier aura toutes les chances de capter le centre. Quand aucun de vos coéquipiers ne se trouve en position favorable, il est a priori préférable d'attendre avant de centrer afin de leur laisser le temps de se déplacer.
- La présence d'un adversaire au marquage : si un défenseur tire le maillot de votre joueur, par exemple, la vitesse et la précision de son centre risquent de s'en ressentir.

Le pied utilisé par votre joueur détermine la courbe suivie par le ballon ; en fonction de ce choix, son centre sera soit rentrant, soit sortant. Un centre rentrant est idéal pour solliciter des joueurs postés à l'intérieur des six mètres. A l'inverse, lorsque ceux-ci se trouvent au niveau du point de penalty ou aux abords de la surface de réparation, mieux vaut souvent avoir recours au centre sortant. Par ailleurs, gardez bien à l'esprit qu'un centre à destination d'un joueur en mouvement lui est en principe adressé

dans la course (quelques pas devant lui) et non dans les pieds.

Si tout cela vous paraît un peu complexe, rassurez-vous : quelques séances en mode Entraînement vous aideront à mieux maîtriser ces mouvements. Comptez tout de même plusieurs heures si vous voulez devenir le roi du centre...

## LES CENTRES SPÉCIAUX DVD

Bien que les centres standard soient adaptés à la plupart des situations, vous avez accès à des techniques supplémentaires pour servir vos coéquipiers.

### CENTRER AVEC UNE PASSE MANUELLE

Une passe manuelle peut parfois remplacer avantageusement un centre traditionnel. Avec cette technique, vous perdez le bénéfice de l'autoguidage



### CENTRER AVEC UNE PASSE AÉRIENNE EN PROFONDEUR

Lorsque votre joueur se situe près des six mètres et qu'aucun de ses coéquipiers n'est en position de hors-jeu, la passe aérienne en profondeur peut vous permettre de piquer le ballon au-dessus du gardien de but et de ses défenseurs. Notez toutefois que vous devez être très avancé dans la surface de réparation, sans quoi votre ballon sera susceptible d'être facilement intercepté.

### LE CENTRE BAS RAPIDE

Lorsque votre joueur se situe dans la zone de centre automatique, face à la ligne de corner adverse, ce centre se montre étonnamment précis. Son caractère quasi-instantané prendra plus d'un joueur humain par surprise et en fait le geste idéal lors d'une contre-attaque pour servir un attaquant démarqué devant le but. Il perd évidemment l'essentiel de son intérêt si les défenseurs sont regroupés dans leur surface de réparation.



# Les tirs

## MOUVEMENTS CONCERNÉS

| MOUVEMENT | COMMANDE  | EXÉCUTION   | NOTE  | CAPACITÉS SOLLICITÉES  |
|-----------|---|---|---|--|
| Tir       | <i>Touche Tir</i> jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau désiré, ↻ pour viser | Plus vous maintenez longtemps enfoncée la <i>touche Tir</i> , plus le tir est puissant. L'orientation du joueur, ses qualités de tireur, un éventuel pressing adverse, la position du ballon et le pied utilisé par le tireur ont tous une incidence sur l'exécution et la précision de la frappe. Pour une frappe dans la surface, une brève pression suffit. Pour un tir à plus longue distance, il est essentiel de ne pas appuyer trop longtemps. Mieux vaut une frappe moins puissante détournée en corner qu'un boulet de canon qui file droit dans les tribunes... | D'autres règles s'appliquent aux tirs en première intention (têtes, reprises de volée, ciseaux...). Ils sont décrits sous l'intitulé « Têtes et reprises ». | Attaque, Equilibre, Agilité, Précision de Tir, Puissance de Tir, Technique de Tir, Effets, Buteur, Buteur en 1 contre 1, Tir au centre |

# Coups francs (attaque)

## MOUVEMENTS CONCERNÉS

| MOUVEMENT                               | COMMANDE   |
|---|--|
| Coup franc rapide                       | Touche Passe +  quand le joueur pose le ballon à l'emplacement du coup franc   |
| Viser                                   | ou   |
| Tir normal                              | Touche Tir   |
| Tir tendu                               | Touche Tir + touche Passe en profondeur une fois que la jauge apparaît   |
| Tir puissant                            | Touche Tir +   |
| Tir très puissant                       | Touche Tir +  + touche Passe en profondeur une fois que la jauge apparaît  |
| Tir plongeant                           | Touche Tir + touche Passe une fois que la jauge apparaît   |
| Tir faible                              | Touche Tir +   |
| Tir très faible                         | Touche Tir +  + touche Passe une fois que la jauge apparaît  |
| Tir spécial 1                           | Touche Tir +  + touche Passe en profondeur une fois que la jauge apparaît  |
| Tir spécial 2                           | Touche Tir +  + touche Passe une fois que la jauge apparaît  |
| Brosser le ballon                       | ou  une fois que la jauge apparaît   |
| Changer la direction du tir             | Après avoir choisi la direction avec , appuyer sur la touche Changement de joueur ou Accélération pour ajuster le tir vers la gauche ou vers la droite |
| Passe longue / Centre                   | Touche Passe longue  |
| Passe longue flottante                  | Touche Commandes spéciales + touche Passe longue   |
| Passe longue à ras de terre             | Touche Passe longue +  |
| Passe courte                            | Touche Passe   |
| Balle en profondeur                     | Touche Passe en profondeur   |
| Passe manuelle                          | Maintenir  dans la direction voulue, puis appuyer sur la touche Passe manuelle   |
| Ajout d'un second joueur                | Maintenir les touches Changement de joueur + Accélération  |
| Passe longue du second joueur           | Maintenir la touche Changement de joueur et appuyer sur la touche Passe longue   |
| Décalage du ballon par le second joueur | Maintenir la touche Changement de joueur et appuyer sur la touche Passe  |
| Tir du second joueur                    | Maintenir la touche Changement de joueur et appuyer sur la touche Tir  |

## LE CHOIX DU TIREUR

Précision coup franc, Puissance de Tir, Précision de Tir et Effets sont les attributs essentiels en matière de tir de coups francs. La caractéristique Effets n'influence pas seulement la faculté d'un joueur à brosser le ballon latéralement : elle détermine également sa capacité à le faire plonger une fois le mur franchi, d'où son importance capitale.

Prenez toujours en compte le pied fort du joueur au moment de frapper le coup franc. Les droitiers enroulent le ballon vers la gauche et les gauchers vers la droite ; même les plus grands spécialistes des coups francs ont du mal à brosser correctement le ballon dans la direction qui ne correspond pas à leur pied fort. Seuls ceux qui prennent beaucoup d'élan comme Roberto Carlos ont les moyens de mettre de l'effet dans les deux sens.

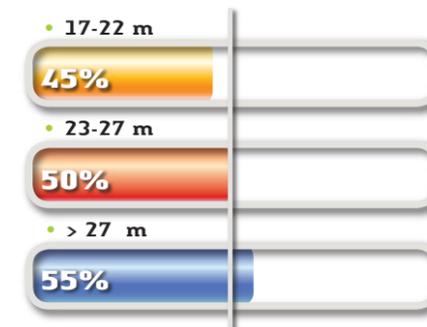
• **DISTANCE** : Pour doser correctement votre frappe, vous devez tenir compte de la valeur des attributs Puissance de Tir et Effets de votre joueur, mais aussi de la distance qui vous sépare du but : aidez-vous pour cela du tableau présentant les différents types de coups francs.

• **CHOIX DU TIREUR** : La distance qui sépare le ballon du but détermine les attributs les plus sollicités, et donc le tireur le plus qualifié. La Précision coup franc est primordiale, mais les capacités Puissance de Tir et Effets jouent aussi un rôle. En pratique, plus vous êtes loin du but et moins le niveau d'Effets a d'importance, car le fait de brosser un tir réduit sa puissance. Pour résumer, entre 17 et 28 mètres, choisissez un joueur doté d'un niveau d'Effets élevé afin qu'il enveloppe sa frappe au-dessus du mur ; entre 28 et 35 mètres, optez plutôt pour un joueur doté d'une grande Puissance de Tir, capable de décocher un missile droit en direction des buts adverses.

• **LE MUR** : Etudiez attentivement le mur de l'équipe adverse avant de tirer. Si vous repérez un joueur de petite taille, essayez de viser au-dessus de sa tête. Si tous les joueurs sont grands, remplissez la jauge un peu plus qu'à l'accoutumée afin que le ballon franchisse l'obstacle. Si le mur adverse saute systématiquement sur chaque coup franc, décochez une frappe à ras de terre, en particulier lorsque vous êtes posté à l'entrée de la surface : visez simplement le coin du but situé derrière le mur en maintenant vers le bas et appuyez brièvement sur la touche Tir.

• **BROSSER LE TIR** : Vous pouvez brosser absolument tous les tirs de coup franc. Par exemple, pour réaliser une frappe puissante brossée vers la gauche, maintenez ; pour effectuer un tir en feuille morte avec de l'effet vers la droite, maintenez ; enfin, pour brosser un coup franc normal, maintenez ou quand la jauge de puissance apparaît.

• **JAUGE DE PUISSANCE** : Le fonctionnement de la jauge de puissance peut paraître un peu déconcertant de prime abord. Il est en réalité très simple : la plupart des tirs nécessitent que la jauge soit à moitié remplie ; si vous êtes très près ou très loin des buts, le niveau doit être légèrement inférieur ou supérieur. Ces grandes lignes restent vraies quels que soient les attributs du tireur. Notez que la force d'un coup franc n'est définitivement arrêtée qu'au moment où le joueur touche le ballon : n'hésitez pas à ajouter un soupçon de puissance après coup si vous estimez avoir été trop timide lors de votre première pression sur la touche.



• **COUPS FRANCS DIRECTS** : Le tableau suivant passe en revue tous les coups francs directs. Le nombre de cases colorées dans la colonne de droite indique l'importance des attributs Effets et Puissance de Tir. Ces facteurs sont naturellement liés à la distance optimum pour chaque type de coup franc. Ces informations vous sont proposées avant tout à titre indicatif : ne les prenez pas nécessairement au pied de la lettre dans la mesure où les capacités individuelles de chaque tireur font partie intégrante de l'équation. Il n'existe de toute façon pas de recette miracle : seule une pratique assidue vous permettra de faire des progrès sensibles. Pour ne pas avoir à rougir de vos performances sur les coups francs, il est vraiment impératif que vous fassiez un tour en mode Entraînement. Vous n'imaginez pas tout ce que vous apprendrez en une simple demi-heure.

| # | TYPE DE COUP FRANC | TOUCHE TIR + ...             | DISTANCE DES BUTS | ATTRIBUTS SOLLICITÉS |                  |
|---|--------------------|------------------------------|-------------------|----------------------|------------------|
|   |                    |                              |                   | Effets               | Puissance de Tir |
| 1 | Tir très faible    | + touche Passe               | 17 - 20 mètres    | Effets               | Puissance de Tir |
| 2 | Tir faible         |                              | 17 - 22 mètres    | Effets               | Puissance de Tir |
| 3 | Tir plongeant      | toucher Passe                | 23 - 26 mètres    | Effets               | Puissance de Tir |
| 4 | Tir normal         | -                            | 23 - 28 mètres    | Effets               | Puissance de Tir |
| 5 | Tir tendu          | toucher Passe en profondeur  | 26 - 30 mètres    | Effets               | Puissance de Tir |
| 6 | Tir puissant       |                              | 26 - 30 mètres    | Effets               | Puissance de Tir |
| 7 | Tir très puissant  | + touche Passe en profondeur | 28 - 35 mètres    | Effets               | Puissance de Tir |
| 8 | Tir spécial 1      | + touche Passe en profondeur | 23 - 28 mètres    | Effets               | Puissance de Tir |
| 9 | Tir spécial 2      | + touche Passe               | 28 mètres         | Effets               | Puissance de Tir |

## LES COUPS FRANCS DIRECTS

Le menu Entraînement propose un mode Coup franc qui vous donne l'occasion de vous exercer de n'importe quelle position sur le terrain. Profitez de cet outil exceptionnel et de la présentation qui suit pour travailler vos frappes.

• **VISER** : Ajustez la trajectoire de votre frappe avec et . Pour déterminer le centre exact de l'écran, repérez le nombre indiquant la distance qui vous sépare du but adverse et tracez une ligne imaginaire passant par ce point (image 1). Si vous comptez donner de l'effet à votre frappe, vous avez intérêt à ajuster la visée en conséquence pour compenser l'impact qu'il aura sur la trajectoire. Plus le niveau d'Effets de votre joueur est élevé, plus vous devez excentrer votre tir (image 2). Prenez également en considération le pied fort de votre joueur ; il est indispensable qu'il utilise l'intérieur du pied pour brosser sa frappe, par conséquent faites appel à un droitier pour donner de l'effet vers la gauche, et inversement (image 3).

## LES COUPS FRANCS INDIRECTS

Si votre équipe ne dispose pas d'un spécialiste des coups francs, faites intervenir un second joueur afin qu'il décale le ballon pour le tireur. Analysez bien la situation avant d'effectuer un tel geste pour être sûr d'obtenir le résultat escompté. Par exemple, si vous adressez le ballon au tireur du côté de son pied le plus faible, il effectuera une frappe enlevée et plongeante, comme le montre ces images.



01



02



03



- INTRODUCTION
- ENTRAÎNEMENT
- TACTIQUES DE JEU
- LIGUE DES MASTERS
- EQUIPES ET JOUEURS
- SUPPLÉMENTS
- INDEX
- INDEX DES MOUVEMENTS
- DÉFENSE
- MANIÈRE DU GARDIEN
- CONTRÔLE DU BALLON
- BASES DU TRIBUNE
- PASSE
- CENTRES
- TIRS
- CORNERS ET TOUCHES
- COUP FRANC (ATAQUE)
- COUP FRANC (DÉFENSE)
- TIRS AU BUT
- JEU SANS BALLON
- FEINTES

# Instructions d'équipe

## LE NIVEAU OFFENSIF/DÉFENSIF

Les jauges de niveau offensif/défensif sont affichées au bas de l'écran pendant tout le match et reflètent l'état d'esprit des deux équipes (image 1). Avec le réglage Semi-Auto d'origine, c'est l'ordinateur qui gère ces paramètres. Tâchez de passer en mode Manuel (utilisez pour cela l'option Support manette du menu Définir tactiques) dès que vous jugerez le moment opportun, le contrôle manuel vous offrant une flexibilité appréciable. Du reste, avec un peu de pratique, vous réglerez la jauge de niveau offensif/défensif pendant les matchs sans même vous en rendre compte.



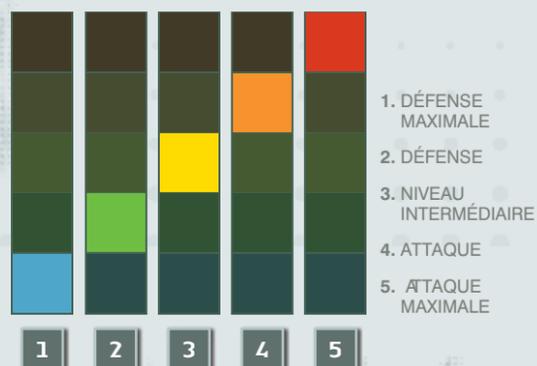
01

Pour peu que vous laissiez à l'ordinateur un contrôle ne serait-ce que partiel, il arrivera que ses initiatives contrecarrent vos plans. Si par exemple vous tentez de relancer le jeu rapidement de votre camp, un réglage « défensif » vert ralentira la montée de vos joueurs, au risque que votre attaque échoue simplement par manque de soutien.

A priori, ne recourez aux niveaux « Défense maximale » et « Attaque maximale » que dans des situations désespérées. En effet, l'utilisation de ces deux réglages pousse certains joueurs à quitter leur poste, ce qui peut s'avérer contre-productif.

Au passage, notez que les modifications du niveau offensif/défensif effectuées pendant le cours du jeu priment souvent sur les instructions assignées individuellement à vos joueurs sur l'écran de Réglages de formation. Activez le niveau « offensif » et toute votre équipe montera, même si vos défenseurs ont reçu la consigne inverse ; de la même façon, le niveau « défensif » refreine les instincts offensifs d'une équipe qui produit habituellement du jeu et la pousse à reculer.

## RÉGLAGES DU NIVEAU OFFENSIF/DÉFENSIF



## LES STRATÉGIES MANUELLES

Les Stratégies manuelles vous permettent de procéder instantanément à des changements tactiques préprogrammés pendant les matchs. Contrairement aux idées reçues, l'emploi de ces stratégies n'a rien de sorcier : il est très simple d'en attribuer jusqu'à quatre aux boutons principaux de votre manette et de les mettre à exécution. La véritable difficulté est de savoir *quand* les utiliser – pas comment.

Vous pouvez attribuer une Stratégie manuelle aux **touches Passe, Passe longue, Tir et Passe en profondeur** par le biais de l'option Réglages stratégies du menu Définir tactiques (image 2). Pendant un match, les Stratégies manuelles activées apparaissent en bas à gauche (image 3) ou en bas à droite de l'écran, selon que votre équipe joue à domicile ou à l'extérieur.



02



03

| STRATÉGIE                 | DESCRIPTION  | FORCES  | FAIBLESSES  |
|---------------------------|--|---|---|
| <b>Pas de stratégie</b>   | Cette non-stratégie n'affecte pas les performances de votre équipe, et correspond à un emplacement « vide ».   | -   | -   |
| <b>Attaque centre</b>     | Tous les joueurs offensifs (milieux et attaquants) adoptent une position plus axiale et évoluent en formation resserrée.   | Très utile si vous souhaitez créer le surnombre dans l'axe central.   | Vous rend plus vulnérable aux attaques sur les flancs.  |
| <b>Attaque droite</b>     | Les joueurs évoluant dans le couloir droit multiplient les offensives – par exemple, un arrière monte régulièrement pour apporter son soutien à un milieu latéral ou un ailier. L'ensemble de l'équipe décale le jeu vers la droite.                                   | Très efficace pour mener des offensives sur les ailes.  | Peut épuiser les arrières et arrières latéraux, et laisser des espaces dans votre ligne de défense.   |
| <b>Attaque gauche</b>     | Fonctionne exactement comme la stratégie Attaque droite, mais sur la gauche. Activez les deux stratégies si vous souhaitez voir votre équipe mener des offensives dans les couloirs.   | Très efficace pour mener des offensives sur les ailes.  | Peut épuiser les arrières et arrières latéraux, et laisser des espaces dans votre ligne de défense.   |
| <b>Attaque opposée</b>    | Quand vous activez cette stratégie (disponible uniquement lorsque votre équipe est en possession du ballon), vos milieux latéraux, ailiers, arrières et arrières latéraux conservent une position excentrée même lorsque le jeu se situe sur le flanc opposé.          | Permet à votre équipe d'écarter constamment le jeu, favorisant ainsi les opportunités offensives et les longues transversales susceptibles de désorienter l'adversaire. | Peut affaiblir votre milieu de terrain et créer des espaces pour les contres adverses. Rend les ailiers et les milieux latéraux moins enclins à pénétrer dans la surface de réparation. |
| <b>Changer de côté</b>    | Avec cette stratégie, vos milieux latéraux, ailiers et attaquants (en fonction de la formation utilisée) effectuent régulièrement des changements de postes, passant de gauche à droite (et vice versa).   | Utile pour libérer un ailier ou un attaquant d'un marquage individuel et générer un effet de surprise.  | Le temps nécessaire aux échanges de postes (particulièrement pour les ML et les AI) amène vos joueurs à passer par l'axe central, ce qui vous prive momentanément d'eux sur les côtés.  |
| <b>Déborder SAC</b>       | En activant cette option pendant un match, vous incitez le défenseur central désigné à monter et à apporter son soutien aux milieux de terrain, ou même aux attaquants lorsque votre équipe possède le ballon. Il regagne rapidement son poste dès que vous le perdez. | Si vous manquez de solutions et avez désespérément besoin d'un but, l'apport d'un soutien supplémentaire venu de la défense donnera un nouveau souffle à vos attaques.  | Vous expose aux contres. Une utilisation abusive de cette stratégie peut lessiver un arrière central en peu de temps et fatiguer les autres défenseurs amenés à boucher les trous.      |
| <b>Zone pressing</b>      | Cette stratégie s'applique uniquement lorsque votre équipe n'a pas le ballon. Elle amène vos joueurs à presser plus ardemment le porteur du ballon.  | Associée à la fonction de pressing double ( <b>touche Tir</b> ), cette stratégie permet de verrouiller le jeu.  | Pousse vos joueurs (les attaquants en particulier) à jouer beaucoup plus bas, ce qui réduit vos solutions offensives immédiates quand vous récupérez le ballon.                         |
| <b>Contre attaque</b>     | Les joueurs offensifs (attaquants, seconds attaquants, ailiers) restent à la pointe de l'attaque.  | Favorise les contre-attaques.   | Prive votre équipe du soutien défensif des attaquants.  |
| <b>Hors-jeu</b>           | Cette stratégie requiert une certaine pratique. Quand vous l'activez, votre défense monte subitement d'un cran afin de mettre les attaquants adverses en position de hors-jeu. Elle est alors automatiquement désactivée.  | Avec suffisamment de maîtrise et une ligne défensive solide, cette technique peut neutraliser toutes les tentatives adverses de passe en profondeur.                    | Si vous la déclenchez au mauvais moment, vous laissez votre adversaire partir seul au but.  |
| <b>Plan stratégique A</b> | Cette stratégie active la formation alternative A à la place de la formation standard.   | Permet de changer de formation en cours de match.   | Si vous sélectionnez une formation radicalement différente, faites-le lors d'une interruption de jeu afin que vos joueurs se replacent sans se mettre à découvert.                      |
| <b>Plan stratégique B</b> | Cette stratégie active la formation alternative B. En cas d'activation simultanée des deux plans stratégiques, la version A prime sur la version B.  | Voir Plan stratégique A   | Voir Plan stratégique A   |

## LA STRATÉGIE DE L'ÉQUIPE

Il existe deux réglages spécifiques aux équipes que vous pouvez configurer dans le menu Stratégie équipe (image 4). Tous deux ont une influence sensible sur l'attitude de vos défenseurs (et par conséquent sur celle de toute votre équipe).

### LIGNE ARRIÈRE

Vous pouvez demander à vos défenseurs de se positionner plus ou moins haut sur le terrain.

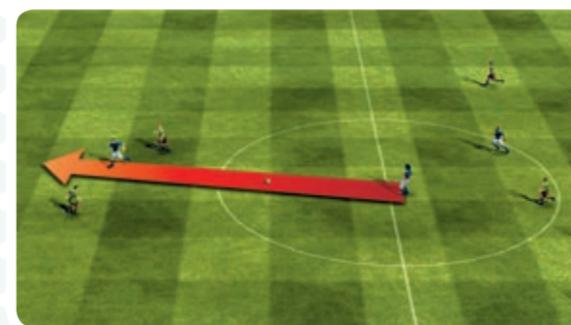
**C :** Avec ce réglage, votre ligne défensive joue très bas. Vous êtes moins exposé aux offensives de vos adversaires, qu'ils cherchent à transpercer votre charnière balle au pied ou avec des passes longues ou en profondeur. En contrepartie, cette stratégie libère des espaces entre votre milieu de terrain et votre défense, où peuvent s'engouffrer les milieux offensifs et les seconds attaquants adverses. Elle peut aussi amener votre équipe à se faire acculer dans sa moitié de terrain.

**A :** Avec ce réglage, votre équipe joue beaucoup plus haut. Vous réduisez l'écart entre votre milieu de terrain et votre ligne de défense et privez ainsi les meneurs de jeu adverses (milieux offensifs, attaquants, seconds attaquants) d'espaces suffisants pour produire du jeu. Tous les membres de votre équipe jouent plus haut, ce qui favorise un style plus offensif. Cependant, vous courez alors le risque que des adversaires vifs et rapides (particulièrement les ailiers et les attaquants) transpercent votre défense et filent droit au but (image 5).

**B :** Ce réglage est un compromis sûr et polyvalent.



04



05





# Bonus débloqués

**P**ro Evolution Soccer 2008 inclut sept équipes « classiques » et treize groupes de joueurs cachés que vous pouvez déverrouiller en remportant certaines compétitions. Les tableaux ci-contre vous détaillent leurs conditions exactes d'obtention.



## LE MODE GALERIE

Le mode Galerie de PES 2008 vous permet de visionner des séquences sauvegardées, de modifier des listes de morceaux, et d'étudier le menu « Résultats acquis ». Ce dernier met à votre disposition un certain nombre de statistiques (performances dans les compétitions, buts, fautes, etc.), ce qui en fait un outil appréciable pour les possesseurs de Xbox 360 cherchant à débloquer certains Succès.

## EQUIPES « CLASSIQUES »

| EQUIPE              | CONDITION  | NIVEAU DE DIFFICULTÉ     |
|---------------------|--|--------------------------|
| Classic England     | Gagner la Coupe internationale avec l'Angleterre | Débutant – Professionnel |
| Classic France      | Gagner la Coupe internationale avec la France    | Débutant – Professionnel |
| Classic Germany     | Gagner la Coupe internationale avec l'Allemagne  | Débutant – Professionnel |
| Classic Italy       | Gagner la Coupe internationale avec l'Italie     | Débutant – Professionnel |
| Classic Netherlands | Gagner la Coupe internationale avec les Pays-Bas | Débutant – Professionnel |
| Classic Argentina   | Gagner la Coupe internationale avec l'Argentine  | Débutant – Professionnel |
| Classic Brazil      | Gagner la Coupe internationale avec le Brésil    | Débutant – Professionnel |

## JOUEURS CACHÉS

| JOUEURS   | MODE DE JEU       | CONDITION                          |
|-----------|-------------------|------------------------------------|
| Groupe 1  | Ligue des Masters | Finir premier de la Ligue de D1    |
| Groupe 2  | Ligue des Masters | Gagner la Coupe de D1              |
| Groupe 3  | Ligue des Masters | Gagner le Championnat d'Europe     |
| Groupe 4  | Ligue des Masters | Gagner la Coupe des Masters        |
| Groupe 5  | Ligue             | Finir premier de la Ligue Anglaise |
| Groupe 6  | Ligue             | Finir premier de la Ligue 1        |
| Groupe 7  | Ligue             | Finir premier de la Serie A        |
| Groupe 8  | Ligue             | Finir premier de la Eredivisie     |
| Groupe 9  | Ligue             | Finir premier de la Liga Española  |
| Groupe 10 | Coupe             | Gagner la Coupe Européenne         |
| Groupe 11 | Coupe             | Gagner la Coupe Africaine          |
| Groupe 12 | Coupe             | Gagner la Coupe Américaine         |
| Groupe 13 | Coupe             | Gagner la Coupe Asie-Océanie       |



## CRÉER DES ÉQUIPES ORIGINALES

Si votre équipe favorite n'apparaît dans aucune des ligues du jeu, ne désespérez pas : le menu « Autres ligues C » comporte 18 équipes « vierges » (image 2), que vous êtes libre de composer à votre guise. La tâche peut vous sembler a priori écrasante, mais il vous suffira d'un dimanche bien calé au fond d'un canapé pour recréer votre championnat préféré. Reportez-vous au manuel du jeu pour plus de détails.



## INSCRIRE UN JOUEUR DANS UN CLUB

- 1: Sur l'écran principal, sélectionnez « Equipes », « Transférer un joueur », puis le club de votre choix.
- 2: Sélectionnez l'équipe dans laquelle vous allez transférer le joueur, puis « Ajout ». Choisissez le joueur à inscrire depuis son emplacement d'origine (équipe nationale, club, ou les listes Joueur modifiés ou Non affiliés du menu Autres). Si un joueur est sous contrat avec un club, notez que vous devez le sélectionner dans son club, et non dans son équipe nationale.
- 3: Sélectionnez ensuite le club dans lequel vous souhaitez le transférer et appuyez sur la **touche Passe** pour confirmer : là encore, le changement portera sur à peu près tout sauf les parties en Réseau et les compétitions préalablement sauvegardées. N'oubliez pas que les effectifs de chaque formation se limitent à 32 joueurs au maximum : si le club auquel vous destinez un nouvel arrivant est au complet, vous devrez retirer un de ses membres pour valider l'opération.

## RETIRER UN JOUEUR D'UN CLUB

- 1: Sur l'écran principal, sélectionnez « Equipes », « Transférer un joueur », puis le club de votre choix.
- 2: Désignez le joueur que vous voulez renvoyer de son équipe puis appuyez sur la **touche Passe en profondeur**. Selon que cet individu provient de la base de données de PES 2008 ou de vos propres créations, il retourne alors respectivement dans la liste « Non affiliés » ou « Joueur modifié ».

# Le mode Modifier

Dans PES 2008, créer ou retoucher des équipes et des joueurs est un processus simple, le mode Modifier proposant des menus intuitifs et des aides à l'écran vous guidant à chaque étape. Qui plus est, la compatibilité du jeu avec le « PlayStation Eye » et le « Xbox Live Vision » signifie que vous pouvez importer des visages ou des logos de club pour plus de précision. Les paragraphes qui suivent vous assisteront néanmoins lors de vos premiers pas dans ce mode dantesque, en vous expliquant comment modifier la composition des équipes afin de les mettre à jour.



## INSCRIRE UN JOUEUR DANS UNE ÉQUIPE NATIONALE

- 1: Sur l'écran principal, sélectionnez « Equipes », « Transférer un joueur », puis l'équipe de votre choix.
- 2: Sélectionnez le joueur à remplacer.
- 3: Désignez son remplaçant dans la liste qui apparaît sur la droite de l'écran (image 1) et qui propose des joueurs de la même nationalité. Il va de soi qu'il est impossible d'intégrer un allemand dans l'équipe du Portugal, par exemple.
- 4: Confirmez votre décision. Le changement effectué s'applique dans tous les modes de jeu, à l'exception du mode Réseau et des compétitions (coupes, championnats ou Ligue des Masters) en cours. Un joueur retiré d'une équipe nationale qui n'appartient à aucun club apparaît dans la liste « Autres ».

# Tour des stades

Que ce soit à cause de l'ombre des tribunes, des motifs sur la pelouse qui nuisent (soi-disant) à la visibilité du jeu, ou tout simplement par pure superstition, certains joueurs de PES ont une enceinte honnie qui ne leur réussit pas, ou à l'inverse un stade fétiche dans lequel il n'ont jamais connu la défaite.

Pour vous aider à trouver en un clin d'œil ceux qui correspondent le mieux à vos préférences personnelles, les images ci-contre vous proposent un tour d'horizon des 15 stades de Pro Evolution Soccer 2008.

- Konami Stadium
- Estádio da Luzii
- Estádio Dragon
- Estádio José de Alvalade
- Bristol Mary Stadium
- Ville Marie Stadium
- Mohamed Lewis Stadium
- Antlion Colosseum
- Teatro Blanco
- Orange Arena
- Catalonia Stadium
- Santiago Bernabeu
- Stadio Olimpico
- San Siro
- Stade Louis II

## LE TYPE DE PELOUSE

Nouveauté de PES 2008 attendue depuis longtemps par les fans, il est désormais possible de choisir avant les matchs d'Exhibition un type de pelouse parmi les modèles suivants :

