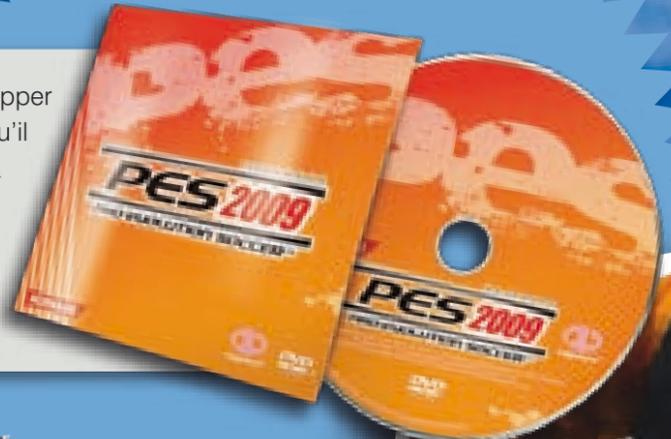


UTILISATION DU DVD

Le DVD d'entraînement vous montre comment développer votre potentiel dans tous les compartiments du jeu, qu'il s'agisse de l'exécution de gestes techniques ou de la mise en place de stratégies. Si rien ne vous interdit de le visionner seul, la meilleure façon de s'en servir consiste à le faire conjointement avec le chapitre Entraînement du guide.



ENTRAÎNEZ-VOUS



Tout en gardant le guide à vos côtés en guise de référence, débutez une séance d'entraînement libre et essayez de reproduire les mouvements dont vous venez de visionner la démonstration. Profitez-en également pour peaufiner l'exécution de vos feintes préférées jusqu'à ce que vous saisissiez leurs commandes de manière quasi instinctive. Notez au passage que le mode Entraînement vous donne l'occasion de travailler spécifiquement des actions de jeu déterminantes (comme les coups francs) mais qui se produisent peu fréquemment durant les matchs.

- INTRODUCTION
- ENTRAÎNEMENT
- TACTIQUES DE JEU
- MODES DE JEU
- EQUIPES DE JOUEURS
- SUPPLÉMENTS
- MOUVEMENTS
- INDEX GÉNÉRAL
- UTILISATION DU DVD
- LES NOUVEAUTÉS
- LES COMMANDES

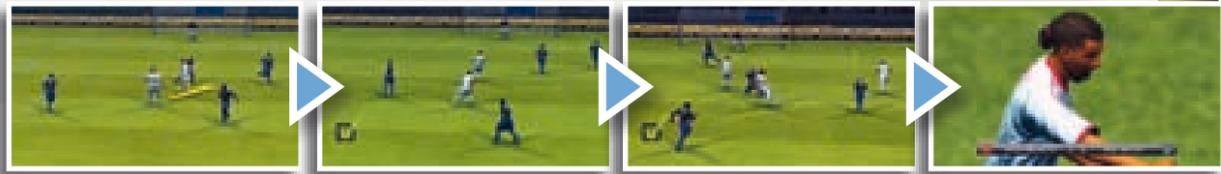


LISEZ

Une fois que vous avez identifié le domaine dans lequel vous souhaitez progresser (par exemple, le tir), ouvrez le chapitre Entraînement, feuillotez-le jusqu'à ce que le nom de la section concernée soit surligné dans les onglets... et lisez ! Les sujets qui sont également traités sur le DVD sont signalés par un icône spécifique, mis en évidence ici.

REGARDEZ

Voir une technique en cours d'exécution vaut plus que toutes les explications du monde. Tout est question de tempo dans la réalisation de chaque geste, et c'est à ce titre que le DVD constitue un allié si précieux : parce qu'il vous dévoile non seulement comment, mais surtout quand l'effectuer.



GAGNEZ !



UNE SECTION TACTIQUES & STRATÉGIES SUR LE DVD

Le DVD accueille cette année une section inédite qui fait le point sur les différents réglages tactiques que vous pouvez effectuer avant et pendant le match en vue d'améliorer les performances de votre équipe sur le terrain.



APPROFONDISSEMENT

AUGMENTER LA PRÉCISION DES PASSES

Courte ou longue, une passe est d'autant plus rapide et précise que le corps de son auteur est orienté vers le destinataire. En effet, exception faite des talonnades, plus l'axe que vous spécifiez avec **↻** s'éloigne de celui dans lequel regarde le joueur à l'origine, plus il devra pivoter sur lui-même avant de faire la passe, au détriment de la qualité finale de son geste. Sur l'image ci-dessous, le joueur regarde vers l'est : les passes qu'il effectue vers la moitié est (entre le nord et le sud) s'avèrent les plus sûres ; entre le nord-est et le nord d'une part, le sud-est et le sud d'autre part, les passes perdent en justesse, le phénomène s'accroissant à mesure que la direction de la passe s'approche de l'ouest. Ce déficit de qualité se fait d'autant plus sentir sur les passes sans contrôle.



LES PASSES LONGUES

Les passes longues constituent un moyen efficace d'ouvrir le jeu, mais exigent une certaine maîtrise. Vu qu'elles sont plus difficiles à contrôler que les passes courtes, intégrez-les progressivement dans votre système de jeu.

I : LA VISÉE

Si vous ne changez pas de mode de passe longue, vos passes longues bénéficient de l'assistance automatique de l'ordinateur (à moins bien sûr que vous ne tiriez vers aucun coéquipier). Il existe cependant une astuce qui vous permet d'accroître la précision de vos passes longues. Imaginez le cas suivant : votre joueur court de la gauche vers la droite et vous souhaitez adresser une passe à un coéquipier situé au loin, légèrement sur sa gauche. Appuyez sur la **touche Passe longue** et **↻**, puis, juste avant qu'il frappe le ballon, sur **↻**. En l'occurrence, cette manœuvre (qui fonctionne naturellement dans toutes les directions) aura pour effet d'orienter légèrement la course du ballon vers la gauche.

II : LA PUISSANCE

Il est essentiel d'adapter le niveau de la jauge de puissance à la distance que vous voulez que votre passe parcoure. L'image jointe présente la portée de trois passes longues, ainsi que les niveaux de jauge correspondants.



III : LES MODES DE PASSE LONGUE

Avec le temps, vous finirez peut-être par trouver l'assistance automatique de l'ordinateur trop contraignante. Pour vous aider à remédier à ce problème, ce tableau vous décrit les cinq modes de passe longue disponibles. Les centres sont quant à eux étudiés à la page 42.

LES MODES DE PASSE LONGUE

MODE	DIFFICULTÉ	NOTE
Type 1	★	La précision des passes longues est en partie assurée automatiquement. Si votre joueur se trouve loin dans la partie adverse du terrain, à hauteur du point de penalty ou près des lignes de touche, il centre automatiquement.
Type 2	★★★	Les passes longues sont réalisées manuellement, sans assistance automatique. Les centres sont effectués de la même manière qu'avec le Type 1.
Type 3	★★	La précision des passes longues est en partie assurée automatiquement. Le joueur centre automatiquement uniquement lorsqu'il est au niveau de la surface de réparation adverse.
Type 4	★★★	La précision des passes longues est en partie assurée automatiquement. Pour centrer, vous devez en plus maintenir enfoncée la touche Changement de joueur .
Type 5	★★★★★	Les passes longues sont réalisées manuellement, sans assistance automatique. Pour centrer, vous devez en plus maintenir enfoncée la touche Changement de joueur .

IV : SCÉNARIOS

Lorsque les deux équipes sont agglutinées dans la même partie du terrain, vous pouvez renverser le jeu d'une longue transversale pour trouver un coéquipier démarqué sur l'aile opposée et vous créer ainsi plus d'espace. Si vous ne devez utiliser les passes longues que pour une fonction, cela doit être celle-ci. De telles transversales vous permettront en effet de conserver le ballon même si votre adversaire vous accule sur un flanc et vous pousse à vous replier. Tenez toutefois

bien compte de la lenteur de ces passes dans PES 2009 (plus prononcée que dans PES 2008) : avant d'exécuter ce geste, veillez notamment à ce qu'aucun adversaire ne se situe à moins d'une dizaine de mètres du coéquipier que vous ciblez.



Les passes longues permettent d'atteindre directement les attaquants dans les couloirs. Pour leur laisser le temps de les réceptionner, essayez la version « flottante » en appuyant sur la **touche Commandes Spéciales**. Cette technique est particulièrement efficace lorsque la défense adverse joue très haut et que vous disposez d'attaquants véloce.



Si vous possédez un attaquant de pointe de grand gabarit, adressez-lui des passes longues : s'il prend régulièrement le dessus sur la défense, il sera en mesure de servir ses partenaires (second attaquant, ailier ou milieu offensif) prêts à exploiter une éventuelle remise de la tête.



UNE-DEUX ET PASSES EN PROFONDEUR

De nombreux joueurs de PES basent tout leur système de jeu sur une alternance de passes courtes, de dribbles et de centres, s'autorisant parfois une passe en profondeur dans les quarante derniers mètres. Il s'agit là d'une approche simple et naturelle ; toutefois, lorsque vous affrontez un joueur qui développe un schéma tactique avancé (en passant, par exemple, en 4-5-1 lorsqu'il perd le ballon) et un savant mélange de marquage et de pressing, il devient alors difficile de se créer des espaces.

Face à ce type d'organisation, vous avez intérêt à varier votre style de jeu et à vous créer des solutions en milieu de terrain, en exploitant notamment les une-deux et les passes en profondeur.

I : PASSES EN PROFONDEUR

La passe en profondeur représente souvent une alternative redoutable aux passes classiques. La version aérienne est mieux adaptée au jeu sur les ailes ; la rase est parfaite pour transpercer un solide bloc défensif regroupé au milieu du terrain. En appuyant plus longtemps sur la touche Passe en profondeur, vous destinerez vos passes en profondeur à des joueurs plus lointains, au prix cependant d'une préparation plus longue.

Prenez toujours en compte l'orientation et la vitesse du joueur visé au moment d'adresser ce type de passe. Anticipez les appels de vos coéquipiers : un joueur qui s'engage dans un espace réclame vraisemblablement la balle. Au contraire, s'il est en train de ralentir ou de tourner, il mettra plus de temps à récupérer le ballon.

Grâce à la fonction Super Cancel, vous pouvez modifier la trajectoire des appels parfois un peu « rigides » de vos coéquipiers. Reportez-vous à la page 59 pour plus de détails.

II : UNE-DEUX

Le one-two est l'arme idéale pour tromper votre adversaire. Une fois le passeur lancé dans sa course, vous n'êtes en effet pas obligé de lui remettre le ballon. Votre vis-à-vis devra alors choisir entre aller à la poursuite du passeur initial ou rester au contact du porteur du ballon.

Lorsque vous effectuez un one-two, votre remise peut être aérienne ou à ras de terre. Il est préférable de conserver le ballon au sol dans la partie centrale du terrain, les remises en hauteur étant plus appropriées sur les ailes. Si le défenseur adverse suit l'appel du passeur initial, n'hésitez pas à renoncer à la remise : vous aurez alors peut-être assez d'espace pour vous y engouffrer.

Le one-two (comme la fonction Course vers l'avant – voir page 59) est plus qu'une simple technique de passe : c'est également le moyen d'ouvrir manuellement le jeu lorsque vos joueurs sont marqués de près ou que vos attaquants se montrent trop statiques. Veillez cependant à ne pas en abuser, sous peine de devenir trop prévisible et de créer des brèches dans votre propre formation.

- INTRODUCTION
- ENTRAÎNEMENT
- FONCTIONS DE JEU
- MODES DE JEU
- ÉQUIPES ET JOUEURS
- SUPPLÉMENTS
- MOUVEMENTS
- INDEX GÉNÉRAL
- SOMMAIRE
- DÉFENSE
- MANÈGE DU GARDIEN
- CONTRÔLE DU BALLON
- DRIbble
- PASSES
- CENTRES
- TIRS
- CORNERS
- COUP FRANC
- TOUCHES
- TIRS AU BUT
- JEU SANS BALLON
- FEINTES
- AUTRES COMMANDES

LES TIRS AU BUT

LISTE DES MOUVEMENTS

Mouvement	Commande	Note
Contrôle du tireur	PS3 ⊕ + ⊖	<ul style="list-style-type: none"> La durée de pression des touches n'a aucun impact sur la qualité de la frappe. Le joueur frappe automatiquement au bout de quelques secondes s'il ne reçoit aucune instruction.
	Xbox 360 ⊕ + X	
	PC ⊕ + touche Tir	
Contrôle du gardien	PS3 ⊖	<ul style="list-style-type: none"> Déterminez la zone que couvrira votre gardien avec ⊖.
	Xbox 360	
	PC	



LE JEU SANS BALLON

LISTE DES MOUVEMENTS

Mouvement	Commande	Note
Super Cancel	PS3 R1 + R2	<ul style="list-style-type: none"> Sous l'emprise de la fonction Super Cancel, votre joueur se montre très sensible, par conséquent utilisez ⊖ avec mesure. Selon la situation, vous devrez appuyer brièvement sur les deux touches, ou au contraire les maintenir enfoncées plus longtemps pour reprendre le contrôle du joueur. Se déplacer avec cette commande semble délicat au premier abord, mais devient plus intuitif avec un peu de pratique. Tant que vous maintenez les deux touches enfoncées, et pendant quelques instants après coup, votre joueur ne s'empare du ballon que s'il est exactement sur sa trajectoire ; relâchez-les donc suffisamment tôt pour bénéficier de l'assistance automatique.
	Xbox 360 RB + RT	
	PC Touches Accélération + Commandes spéciales	
Ajustement de placement	PS3 R2 + ⊖	<ul style="list-style-type: none"> Cette commande s'applique uniquement aux ballons aériens. Elle conduit votre joueur à se mouvoir très lentement, ce qui vous permet d'ajuster sa position de manière plus précise qu'avec la fonction Super Cancel. Avec elle, le joueur échappe au guidage automatique imposé par l'ordinateur. En revanche, elle rend le joueur peu maniable s'il est gêné ou ceinturé par un rival. D'autre part, elle nuit à sa réactivité : vous avez donc intérêt à relâcher la touche un peu avant que le ballon ne vous atteigne.
	Xbox 360 RT + ⊖	
	PC Touche Commandes spéciales + ⊖	
Course vers l'avant	PS3 Dès qu'un joueur fait une passe, appuyer sur R2	<ul style="list-style-type: none"> Simple et pourtant essentielle, cette commande incite un joueur à monter juste après avoir effectué une passe. Plus vite vous appuyez sur la touche Commandes spéciales après la passe, plus le joueur monte rapidement.
	Xbox 360 Dès qu'un joueur fait une passe, appuyer sur RT	
	PC Dès qu'un joueur fait une passe, appuyer sur la touche Commandes spéciales	

APPROFONDISSEMENT

TIRER UN PÉNALTY

Il est possible de tirer un penalty dans six directions. Les tirs à ras de terre envoyés dans les zones 1 et 3 (voir image) ne sortent que rarement du cadre, mais s'avèrent assez faciles à arrêter pour le gardien s'il plonge du bon côté. Par comparaison, les tirs dirigés vers les zones 4 et 6 manquent plus fréquemment le cadre, mais posent davantage de problèmes aux gardiens ; un joueur possédant la compétence spéciale Tireur pénalty se montre néanmoins plus adroit que les autres quand il vise ces points. De façon générale, évitez de frapper vers les zones 2 et (dans une moindre mesure) 5 ; ce sont de loin les plus simples à protéger pour un gardien.

ARRÊTER UN PENALTY

Vous pouvez demander à votre gardien de couvrir une zone parmi cinq. Les tirs dirigés vers les zones 4 et 5 étant les plus délicats à arrêter, restez de préférence en position 1 ou plongez vers les zones 2 et 3.



APPROFONDISSEMENT

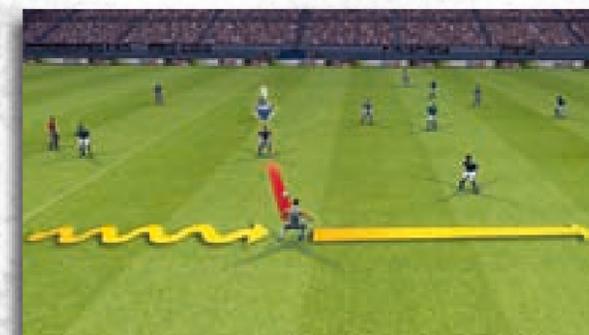
COURSE VERS L'AVANT

Vous avez accès à la course vers l'avant partout sur le terrain, mais c'est lors des contre-attaques que cette commande s'avère la plus redoutable. Elle vous autorise à augmenter manuellement le nombre de vos joueurs qui montent, et ainsi à multiplier vos options offensives. Veillez cependant à ne pas laisser trop d'espaces à votre adversaire dans l'hypothèse où vous perdriez le ballon. Notez que vous pouvez déclencher ce mouvement juste après avoir fait une passe sur un coup franc et vous livrer ainsi à un jeu de transmissions rapides déroutant.

SUPER CANCEL

Dans PES 2009, les joueurs de votre équipe sont autoguidés par l'ordinateur en de multiples occasions, par exemple lorsqu'ils se positionnent pour réceptionner une passe en profondeur ou un ballon aérien. Ce système d'assistance automatique est absolument essentiel : sans lui, il serait impossible de construire des actions de jeu fluides et limpides.

Il arrive cependant que de telles interventions de l'ordinateur se révèlent malvenues, notamment lorsqu'un de vos joueurs part dans une mauvaise direction, ou trop lentement à votre goût. La fonction Super Cancel vous permet de reprendre la main dans ces situations : si vous l'activez brièvement, le joueur interrompt simplement son action (une course vers le ballon, une préparation de frappe...) ; si vous maintenez enfoncées les touches plus longtemps, vous contrôlez librement ses déplacements sans le ballon – un attribut inestimable et indispensable pour les experts de PES.



FORMATIONS

CHOISIR UNE FORMATION

En matière de choix de formation, tout dépend du style de jeu que vous souhaitez pratiquer. Ceci dit, rien ne vous oblige à vous spécialiser dans un seul type spécifique : au contraire, en testant plusieurs organisations, vous gagnerez une souplesse et une expérience qui vous aideront à vous adapter à n'importe quelle situation. Cette section présente les formations les plus populaires, en examinant les forces et faiblesses de chacune d'entre elles.

INTRODUCTION

ENTRAÎNEMENT

TACTIQUES DE JEU

MODES DE JEU

ÉQUIPES ET JOUEURS

SUPPLÉMENTS

MOUVEMENTS

INDEX GÉNÉRAL

ATTRIBUTS/CONDITIONS

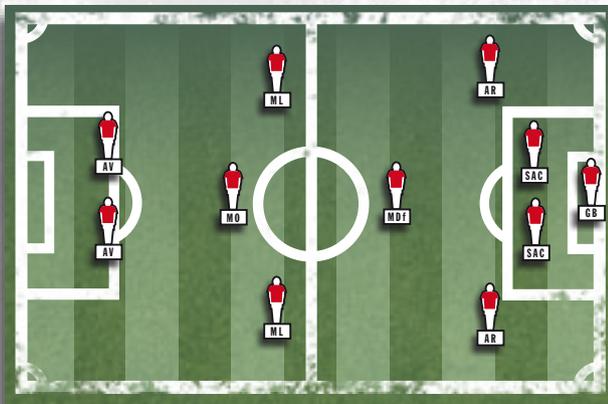
FORMATIONS

INSTRUCTIONS

ASTUCES TACTIQUES

4-4-2

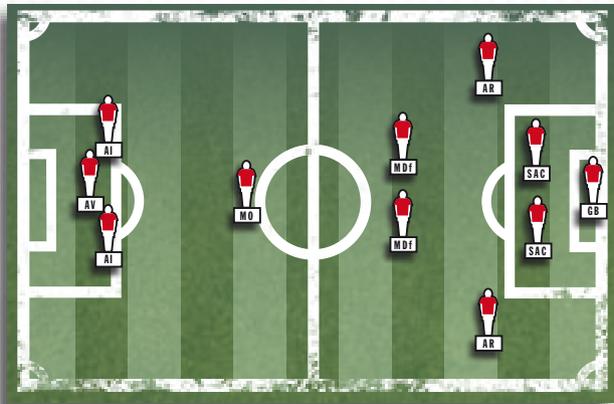
Offre un bon équilibre entre attaque et défense, mais pêche un peu en milieu de terrain contre les équipes qui utilisent le 4-5-1 ou le 3-5-2.



La formation 4-4-2 « A-1 » possède de multiples avantages, mais présente une faiblesse en milieu de terrain.

4-3-3

Cette organisation favorise un jeu rapide et direct de contre-attaque. Vous pouvez remplacer les ailiers par des seconds attaquants, mais vous vous priverez alors de ce qui fait la force de ce système : l'utilisation de toute la largeur du terrain.



Le 4-3-3 « B-1 » bénéficie d'une solide assise défensive et permet de lancer des contre-attaques assassines, mais vous aurez du mal à conserver le ballon si votre adversaire réussit à museler vos ailiers.

Défense

- La défense à quatre convient à la majorité des situations, la présence des deux arrières bloquant le passage sur les ailes.
- Positionné juste devant sa défense, le milieu défensif joue un rôle important. A moins que vous ne cherchiez à préserver un avantage au score, évitez cependant d'aligner deux MDI : privé de l'apport du MO, votre jeu deviendrait trop prévisible.
- Les arrières ont naturellement tendance à monter pour participer à l'offensive lorsque vous êtes en possession du ballon.

Milieu de terrain

- Vous pouvez modifier le rôle et la position des deux milieux centraux sans pour autant rompre l'équilibre du système de jeu.
- Les milieux latéraux font la solidité de ce système sur les flancs. Ceci dit votre adversaire peut aligner des arrières très athlétiques dans le but de vous empêcher de développer votre jeu sur les ailes.
- Lorsque vous êtes confronté à un adversaire qui évolue en 5-4-1 ou en 3-5-2, ce système présente une faiblesse en milieu de terrain. Privilégiez alors le passage sur les ailes.
- Si vous demandez à vos arrières de se concentrer exclusivement sur leurs tâches défensives, votre jeu sur les côtés perdra en efficacité. La présence des deux milieux latéraux pouvant centrer vers les deux attaquants devrait néanmoins suffire à assurer l'animation offensive.

Attaque

- L'association d'un attaquant de pointe et d'un avant plus mobile capable de décrocher reste très efficace dans PES.
- L'avant-centre le plus centré se décale souvent sur son aile pour participer à la construction du jeu, pendant que le second reste à l'affût en position centrale.

Défense

- Les remarques énoncées pour le 4-4-2 restent valables ici, à la différence près que les ailiers rechignent à se replier lorsque votre équipe a perdu le ballon, ce qui vous expose sur les flancs. Libre à vous d'ordonner à vos arrières de rester en défense, mais vous manquerez alors de soutien en milieu de terrain.
- Si vous comptez laisser venir votre adversaire pour mieux le surprendre dès que vous récupérez le ballon, envisagez d'aligner deux milieux défensifs.

Milieu de terrain

- Vous aurez du mal à lancer vos offensives en passant par le centre du terrain – surtout si vous jouez contre une formation défensive.
- Si vous affectez vos arrières à des tâches purement défensives, vos ailiers se retrouveront privés de leur soutien et devront compter sur leur seul talent de dribbleurs pour se créer des espaces et ouvrir des brèches.
- Quelques petits ajustements suffisent à transformer un 4-3-3 en un 4-5-1 à vocation plus défensive.

Attaque

- Cette formation nécessite la présence d'un avant-centre polyvalent, capable de conserver le ballon et doué de la tête.
- Si votre adversaire laisse monter ses arrières alors qu'il joue en 4-4-2, 4-5-1 ou 4-3-3, des boulevards s'ouvriront sur les flancs. Approvisionnez vos ailiers avec des passes en profondeur et tâchez de placer des hommes dans la surface pour réceptionner leurs centres.
- Si vous êtes opposé à une équipe qui évolue en 3-5-2, vous ne rencontrerez aucune difficulté pour construire vos actions mais pêcherez peut-être dans la finition pour peu que votre attaquant se retrouve seul face à trois défenseurs centraux.
- Cette organisation se montre relativement inefficace contre une équipe disposée en 4-5-1 : vous serez notamment dans l'incapacité de développer votre jeu si vos ailiers ne disposent pas de l'espace suffisant pour s'exprimer.
- Pour avoir plus de chances de convertir les occasions de but que provoquent vos ailiers, demandez à votre milieu offensif de rentrer dans la surface – même si vous vous fragilizerez ce faisant en milieu de terrain.

LES POSTES DES JOUEURS

Les postes sont tout sauf une classification vide de sens : ce sont eux qui déterminent le comportement adopté par les joueurs dans l'application de chaque schéma de jeu. Vous noterez ainsi une différence significative dans le placement d'un MDf et d'un MC sur le terrain, même si leur position respective est identique sur l'écran de Réglages de formation.

Naturellement, un joueur qui évolue à un poste qui n'est pas le sien a tendance à commettre des erreurs de placement ; il subit qui plus est une baisse invisible de ses capacités. Ceci dit, tant que vous ne procédez pas à des reconversions absurdes (par exemple en affectant le rôle de stoppeur à un grand attaquant), ce procédé peut donner des résultats satisfaisants : un milieu latéral s'adaptera ainsi sans trop de problèmes au poste d'ailier. De la même manière, faire jouer des arrières latéraux en tant que SAC constitue un moyen appréciable de tempérer leurs ardeurs offensives.



SAC : Les défenseurs centraux ont vocation à défendre fidèlement leur but et ne quittent guère leur poste que quand un choix tactique les y incite explicitement. Ils peuvent cependant évoluer sur les flancs de la défense afin de pallier l'absence des arrières latéraux.



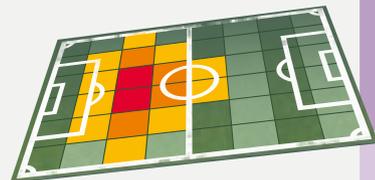
LAC : Le poste de libéro est rarement utilisé par les joueurs de PES. On en trouve presque exclusivement dans les lignes défensives à trois arrières centraux (généralement un 3-5-2). Dernier rempart avant le but, le libéro se positionne derrière les autres défenseurs afin de combler les brèches.



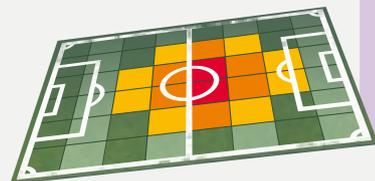
AR : Joueurs défensifs qui protègent vos flancs, les arrières multiplient néanmoins les percées vers l'avant, participant ainsi à la construction des attaques... ce qui a pour inconvénient de vous rendre plus vulnérable aux contres adverses menés sur les ailes.



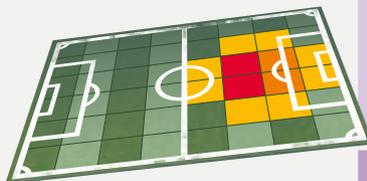
AL : Généralement déployés dans les défenses à trois, les arrières latéraux endossent la double responsabilité d'AR et de ML. Revers de la médaille, cette mobilité signifie qu'ils peuvent aisément se faire déborder par des arrières, milieux latéraux et ailiers adverses après être montés à l'avant.



MDf : Les milieux défensifs ont pour tâche de protéger la charnière défensive. Ils jouent à ce titre généralement assez bas lors des offensives adverses et évoluent sur toute la largeur du terrain. L'utilisation d'un, voire de deux MDf, est souvent un atout appréciable face à des rivaux très talentueux.



MC : Les milieux centraux partagent leurs efforts entre l'attaque et la défense. Assez enclins à monter, ils n'ont souvent pas la possibilité de se replier à temps pour aider à contenir les contres adverses les plus foudroyants.



MO : Meneurs de jeu par nature, mais aussi finisseurs à l'occasion, les milieux offensifs font office de relais entre le milieu de terrain et l'attaque. En général, ils ne se replient en défense que quand votre équipe subit un lourd pressing.



ML : Les milieux latéraux évoluent sur les ailes, ce qui ne les empêche pas de se replier pour prêter main forte aux arrières latéraux lorsque leur équipe est en difficulté. Quand ils évoluent en position plus avancée, ils s'invitent ponctuellement dans la surface adverse pour réceptionner des centres.



AI : Les ailiers se comportent comme des attaquants et ne se replient donc en défense que s'ils y sont expressément invités. Leur position avancée facilite les contre-attaques, d'autant qu'ils pénètrent régulièrement dans la surface adverse, à l'affût des passes de leurs coéquipiers.



SA : Le second attaquant recule souvent pour récupérer des ballons ou prêter main forte à ses milieux de terrain, tout en restant un joueur fondamentalement offensif.



AV : Les avant-centres demeurent quasiment en permanence à la pointe de l'attaque et sont souvent marqués de près. Il leur arrive de faire des écarts sur les flancs pour apporter du soutien aux milieux latéraux ou aux ailiers.

- INTRODUCTION
- ENTRAÎNEMENT
- TACTIQUES DE JEU**
- MODES DE JEU
- ÉQUIPES ET JOUEURS
- SUPPLÉMENTS
- MOUVEMENTS
- INDEX GÉNÉRAL
- ATTRIBUTS/CONDITIONS
- FORMATIONS**
- INSTRUCTIONS
- ASTUCES TACTIQUES

VERS UNE LÉGENDE

Les précédents opus de PES vous donnaient déjà la possibilité de disputer des matchs durant lesquels vous contrôliez un seul joueur plutôt qu'une équipe entière. Le mode « Vers une Légende » de PES 2009 pousse ce concept encore plus loin : vous y incarnez un jeune joueur que vous devez conduire progressivement de ses débuts difficiles jusqu'au sommet du football mondial. Le mode Légendes vous permet quant à lui d'amener votre poulain dans des parties en ligne que vous disputez aux côtés d'autres participants humains.

PREMIERS PAS

La première tâche qui vous attend consiste à définir l'apparence de votre joueur et à ajuster différentes options de jeu. Les informations suivantes vous aideront à effectuer les choix les plus importants.

CRÉATION D'UN JOUEUR

Le menu de création du joueur comprend un nombre d'options considérable (image 1). Si vous vous laissez prendre au jeu (par exemple en cherchant à créer votre double virtuel), vous y passerez sans doute un temps fou. En dehors des considérations d'ordre purement esthétique, vous devez prendre un certain nombre de décisions qui vous engageront pour la suite de votre carrière.

- **Nationalité :** Les rencontres internationales occupent une place importante dans le mode Vers une Légende. Si vous choisissez une petite nation du football, vous aurez du mal ne serait-ce qu'à vous qualifier pour les grandes compétitions. Si vous optez pour un pays qui n'est représenté par aucune équipe dans PES 2009, vous n'y aurez carrément pas accès.



01

- **Fréquence blessure :** A moins que vous ne comptiez faire de l'infirmerie du club votre port d'attache, conservez le réglage d'origine (« A »).
- **Position :** Sélectionnez le rôle dans lequel vous souhaitez vous spécialiser. Quatre des huit postes proposés – à savoir arrière latéral (AL), ailier (AI), second attaquant (SA) ou même milieu offensif (MO) – sont peu représentés dans les formations standard des différentes équipes : si vous jetez votre dévolu sur l'un d'entre eux, sachez que vous n'aurez que rarement l'occasion d'évoluer à votre véritable poste tant que vous n'aurez pas été recruté par un club recherchant quelqu'un de votre profil.

- **Côté préféré :** Indiquez le flanc sur lequel vous souhaitez de préférence évoluer (ce qui n'a d'importance que si vous jouez à un poste latéral). La décision finale appartient dans tous les cas à l'entraîneur de votre équipe. En sélectionnant « Deux côtés », vous aspirez à devenir un joueur polyvalent à l'aise sur les deux flancs.
- **Taille :** A priori, évitez de créer un joueur de petite taille, car un bon jeu de tête constitue un atout indéniable dans ce mode de jeu. A l'inverse, ne créez pas non plus un géant : vous y perdriez en réactivité et surtout vous risqueriez de rompre l'équilibre du jeu sur le long terme. Un bon compromis pour un avant-centre tourne autour des 187 cm.

RÉGLAGES DE JEU

Certaines des options que vous devez régler avant de débiter votre carrière nécessitent quelques mots d'explication.

- **Sélectionner la Ligue :** Vous n'êtes pas lié à vie à la Ligue dans laquelle vous faites vos premiers pas de joueur. Votre carrière vous conduira certainement à essayer successivement les quatre championnats existants. Si la configuration des Ligues ne vous convient pas, sélectionnez l'option « Choisir ses adversaires » et utilisez la **touche Passe** pour remplacer les clubs un par un.
- **Niveau de jeu :** Ce réglage détermine le niveau de performance des joueurs adverses. Vos coéquipiers jouent quoi qu'il adienne en Haut niveau, par conséquent si vous choisissez Professionnel, vous devrez réaliser des prouesses pour compenser la différence de niveau qui sépare vos adversaires de vos partenaires, et ainsi mener votre équipe à la victoire.
- **Déplacement automatique :** Ce réglage, propre à ce mode de jeu, joue un rôle essentiel (voir le tableau de la page suivante). Ne le désactivez que si vous êtes un habitué du mode Vers une Légende et que vous avez une idée bien précise en tête.

LES COMMANDES

Lorsqu'il a le ballon, votre joueur se contrôle de la même manière que dans les autres modes de jeu. En revanche, quand il n'a pas le ballon, vous avez accès à des commandes spécifiques répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Mouvement	Commande	Description	
Demander le ballon	PS3	R2 x2	<ul style="list-style-type: none"> • Vous demandez au porteur du ballon de vous faire une passe. Rien ne garantit toutefois que votre souhait sera exaucé ; si votre coéquipier choisit de ne pas vous servir, replacez-vous et retentez votre chance. • Lorsque vous activez cette commande, le curseur qui surplombe votre joueur clignote et ce dernier lève le bras. • Une utilisation abusive de cette commande peut s'avérer contre-productive. Si par exemple vous réclamez la balle alors que votre coéquipier est serré de près par un défenseur, il risque de commettre une erreur.
	Xbox 360	RT x2	
	PC	Touche Commandes spéciales x2	
Déplacement automatique	PS3	Maintenir L1	<ul style="list-style-type: none"> • Confie à l'ordinateur le contrôle de votre joueur tant qu'il n'a pas le ballon. • Grâce à cette commande, vous êtes sûr que votre joueur se place correctement en fonction de son poste. Recourez-y notamment quand le système de caméra que vous avez choisi ne vous permet pas de voir votre joueur. • L'utilisation de cette commande favorise l'intégration de votre joueur dans le collectif. • La commande cesse de faire effet si vous appuyez sur une autre touche.
	Xbox 360	Maintenir LB	
	PC	Maintenir la touche Changement de joueur	
Accélérer le jeu	PS3	L2 + R2	<ul style="list-style-type: none"> • Servez-vous de cette fonction pour accélérer le déroulement des matchs que vous entamez sur le banc de touche.
	Xbox 360	LT + RT	
	PC	Touches Stratégie + Commandes spéciales	



DÉBUT DE CARRIÈRE

Cette section vous accompagne dans les premiers pas de votre carrière.

1 : Une fois que vous avez créé votre joueur, vous effectuez votre baptême du feu dans une rencontre amicale qui oppose deux équipes fictives. Ne vous attendez pas à réaliser des prouesses lors de cette première sortie : le niveau de votre joueur laissant encore à désirer, privilégiez la simplicité et l'efficacité pour essayer de taper dans l'œil des recruteurs.

2 : La note que vous recevez à l'issue de ce match détermine la nature et le nombre des clubs qui veulent s'attacher vos services. Une bonne note (supérieure à 6,5) est souvent synonyme de trois offres, dont au moins une provient d'un club de niveau correct (image 2). A l'inverse, vous ne recevrez que deux propositions émanant des plus petits clubs de votre ligue si votre note est catastrophique. En dehors de vos préférences personnelles, tenez compte de deux facteurs avant de signer votre premier contrat : d'une part, de la stature du club, représentée par son « RG. / Rang » (attendez-vous à vivre une saison délicate si vous vous engagez avec une équipe dotée d'un Rang très bas) ; d'autre part, du profil de joueur que recherche le club : si vous avez choisi d'évoluer au poste de AL, SA, MO ou AI, vous serez bien souvent dans l'obligation d'endosser un autre rôle que celui dans lequel vous vous êtes spécialisé, tout au moins dans un premier temps.

3 : Vous démarrez votre carrière dans l'équipe réserve du club pour lequel vous venez de signer. Après avoir disputé quelques matchs d'entraînement (dont le nombre exact dépend de la nature de vos performances), vous passerez dans l'équipe première. Faites-vous remarquer et vous ferez bientôt vos grands débuts en compétition.



02

Comme vous le constaterez alors, les attributs de votre joueur sont à l'origine très faibles : estimez-vous heureux si plusieurs d'entre eux dépassent la barre des 70 (image 3) ; pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous à la section « Développement du joueur ».

LES SUPERSTARS DE PES 2009

Cette première section vous révèle les classements des meilleurs joueurs de PES 2009 à chaque poste : ces classifications ont été établies en fonction de critères sévères qui tiennent compte des attributs essentiels à leur rôle sur le terrain. Les derniers tableaux se concentrent quant à eux sur des aptitudes spécifiques telles que la rapidité ou le dribble.



DÉFENSEUR CENTRAL (SAC)

Présence physique, jeu de tête, sens de l'anticipation : voilà quelques-uns des critères qui définissent un bon défenseur central. L'attribut Réaction revêt également une importance capitale pour ce poste : il améliore la capacité du joueur à intercepter les passes, à récupérer les ballons perdus – en gros, à être le premier sur la balle.

Nom	Nation	Page(s)	Nom	Nation	Page(s)
Puyol	Espagne	128, 143	Touré	Côte d'Ivoire	118, 131
F. Cannavaro	Italie	123, 144	Vidic	Serbie	133
Nesta	Italie	141	Pepe	Portugal	125, 144
Ferdinand	Angleterre	120, 133	Essien	Ghana	122, 131
Terry	Angleterre	120, 131	Chivu	Roumanie	126, 139
R. Carvalho	Portugal	125, 131	Gallas	France	121, 131
Thuram	France	121	Cris	Brésil	136
Lúcio	Brésil	117	Mexés	France	142
Kaladze	Géorgie	141	Iván Córdoba	Colombie	139
G. Milito	Argentine	116, 143	Maldini	Italie	141
Carragher	Angleterre	132	King	Angleterre	134
Chiellini	Italie	123, 140	Micah Richards	Angleterre	120, 133
Samuel	Argentine	139			

ARRIÈRE GAUCHE (AG)

Les bons arrières gauche de métier sont très prisés. Ne vous étonnez pas de voir R. Carlos figurer en bonne place dans ce tableau : malgré le poids des ans, il possède encore toutes les qualités requises pour son poste, à savoir l'endurance, la vitesse et la technique de centre.

Nom	Nation	Page(s)	Nom	Nation	Page(s)
R. Carlos	Brésil	155	Heinze	Argentine	116, 144
Chivu	Roumanie	126, 139	Sylvinho	Brésil	143
Ashley Cole	Angleterre	120, 131	Magnin	Suisse	129
Tonetto	Italie	142	Barry	Angleterre	120
Jankulovski	République tchèque	119, 141	Emanuelson	Pays-Bas	124, 147
Maxwell	Brésil	139	Pasqual	Italie	139
Riise	Norvège	142	Bouma	Pays-Bas	124
Kim Dong Jin	Corée du Sud	127, 153	Zhirkov	Russie	126
Chiellini	Italie	123, 140	N'Zogbia	France	134
Van Bronckhorst	Pays-Bas	124, 147	Djordjevic	Serbie	150
Vargas	Pérou	139	Antonio López	Espagne	144
Kaladze	Géorgie	141	Léo	Brésil	151
Bridge	Angleterre	120, 131			

GARDIEN DE BUT (GB)

La simple présence dans un effectif d'un des gardiens répertoriés dans ce tableau est en soi un gage de sécurité. Ces individus partagent d'exceptionnels attributs Technique (gardien), Réaction et Défense, et peuvent à eux seuls sauver les meubles quand le reste de l'équipe est dépassé.

Nom	Nation	Page(s)	Nom	Nation	Page(s)
Buffon	Italie	123, 140	Landreau	France	138
Cech	République tchèque	119, 131	Dudek	Pologne	144
Given	Irlande	134	James	Angleterre	120
Casillas	Espagne	128, 144	Green	Angleterre	-
Júlio César	Brésil	117, 139	Gomes	Brésil	134
Toldo	Italie	139	Victor Valdés	Espagne	143
Frey	France	121, 139	Niemi	Finlande	-
Friedel	Etats-Unis	-	Amelia	Italie	-
Van Der Sar	Pays-Bas	124, 133	Abbondanzieri	Argentine	-
Doni	Brésil	117, 142	Coupet	France	121, 144
Roma	Italie	137	Sereni	Italie	-
Dida	Brésil	141	Carini	Uruguay	130
Hildebrand	Allemagne	146			

LIBÉRO (LAC)

Poste peu représenté dans les formations des différentes équipes de PES 2009, le libéro n'a pas nécessairement besoin d'être aussi robuste qu'un défenseur central. Les critères dont nous avons tenu compte pour établir cette classification mettent donc moins l'accent sur la taille et l'attribut Equilibre.

Nom	Nation	Page(s)	Nom	Nation	Page(s)
Nesta	Italie	141	Gonzalo	Argentine	146
Ferdinand	Angleterre	120, 133	Materazzi	Italie	123, 139
R. Carvalho	Portugal	125, 131	R. Kovac	Croatie	119
Terry	Angleterre	120, 131	Fuentes	Argentine	146
Thuram	France	121	Burdisso	Argentine	116, 139
G. Milito	Argentine	116, 143	Nakazawa	Japon	-
Chivu	Roumanie	126, 139	Tulio	Japon	-
Mexés	France	142	Simic	Croatie	119, 141
Maldini	Italie	141	Paolo Cannavaro	Italie	141
Márquez	Mexique	123, 143	Cribari	Brésil	140
Lugano	Uruguay	130, 155	Osorio	Mexique	123
Heitinga	Pays-Bas	124, 144	Alex	Brésil	117, 131
Natali	Italie	-			

ARRIÈRE DROIT (AD)

A l'instar des défenseurs centraux, les arrières doivent briller dans plusieurs domaines. Le rôle important qu'ils occupent dans les formations à vocation offensive les oblige non seulement à exceller en défense, mais aussi à contribuer efficacement à la construction des attaques.

Nom	Nation	Page(s)	Nom	Nation	Page(s)
Daniel Alves	Brésil	117, 143	Jørgensen	Danemark	120, 139
Sergio Ramos	Espagne	128, 144	Pepe	Portugal	125, 144
Puyol	Espagne	128, 143	Flamini	France	141
Maldini	Italie	141	Elano	Brésil	133
Essien	Ghana	122, 131	Mellberg	Suède	128, 140
Heitinga	Pays-Bas	124, 144	G. Neville	Angleterre	133
Zambrotta	Italie	123, 141	Cicinho	Brésil	142
Javier Zanetti	Argentine	116, 139	Gallas	France	121, 131
Sloeger	Allemagne	121	Chimbonda	France	134
Hargreaves	Angleterre	120, 133	Poulsen	Danemark	120, 140
Salihamidzic	Bosnie-Herzégovine	140	Ibarra	Argentine	156
Sagnol	France	121	Slinsizel	Allemagne	121
Iván Córdoba	Colombie	139			

ARRIÈRE LATÉRAL (AL)

Les meilleurs arrières latéraux cumulent les qualités propres aux arrières et aux milieux centraux. Tous les joueurs qui figurent dans cette liste bénéficient qui plus est d'une condition physique irréprochable, ce qui leur permet de couvrir énormément de distance au cours d'un match.

Nom	Nation	Page(s)	Nom	Nation	Page(s)
R. Carlos	Brésil	155	Kim Dong Jin	Corée du Sud	127, 153
Ashley Cole	Angleterre	120, 131	I. Juric	Croatie	-
Zambrotta	Italie	123, 141	Vargas	Pérou	139
Javier Zanetti	Argentine	116, 139	Lucho Gonzalez	Argentine	116, 151
Tonetto	Italie	142	Bridge	Angleterre	120, 131
Sloeger	Allemagne	121	Cicinho	Brésil	142
Salihamidzic	Bosnie-Herzégovine	140	Sylvinho	Brésil	143
Maxwell	Brésil	139	Flamini	France	141
Hargreaves	Angleterre	120, 133	Bresciano	Australie	116
Riise	Norvège	142	Slinsizel	Allemagne	121
Jankulovski	République tchèque	119, 141	Emanuelson	Pays-Bas	124, 147
Sagnol	France	121	Ibarra	Argentine	156
Chiellini	Italie	123, 140			

SUPERSTARS DE PES 2009

LES MOUVEMENTS « EXCLUSIFS »

Dans PES 2009, il existe plusieurs mouvements exclusifs à certains joueurs, c'est-à-dire que eux seuls sont à même de réaliser. Les tableaux suivants révèlent quels individus ont accès à quelles feintes. Vous trouverez les commandes permettant d'exécuter ces techniques dans le chapitre Entraînement et dans l'Index des mouvements.

Note : les joueurs dont le nom est suivi d'une astérisque sont des joueurs dits « classiques » : vous les débloquentez en gagnant certaines compétitions (voir à ce sujet le chapitre Suppléments). Les nombres qui figurent dans la colonne « Roulette marseillaise » indiquent la variante de cette feinte qu'exécute le joueur – la nouvelle à un pied (1), ou la traditionnelle à deux pieds (2).

Nom	Nation	Demi-tour à la Cruyff	Tir brossé spécial	Roulette marseillaise	Elastico	La Cristiano	Passement de jambes spécial	Piquer le ballon
A. Hleb	Biélorussie	★						
A. Modeste	France			1				
A. Ramirez	Colombie			2				
A. Svensson	Suède	★						
A. Traoré	Côte d'Ivoire			2				
Aboutraïka	Egypte			1				★
Adebayor	Togo	★						★
Adriano	Brésil			2				
Adu	Etats-Unis			1				
Agüero	Argentine			2				
Alex	Brésil			2				
Alex	Brésil			2				
Aliadière	France			2				
Anderson	Brésil					★		
Andy Reid	Irlande			2				
Arango	Venezuela			1				
Arca	Argentine			1	★			
Arce	Bolivie			2	★			
Arda Turan	Turquie			2				
Arshavin	Russie			2				
Arteta	Espagne					★		
Assulin	Israël			2				
Babel	Pays-Bas			2				
Babic	Croatie			2				
Bakari Koné	Côte d'Ivoire				★			
Barmby	Angleterre	★						
Burdner*	Angleterre	★						
Baros	République tchèque	★						
Benar*	Brésil					★		
Beckham	Angleterre			2				
Bellamy	Pays de Galles					★		
Ben Arfa	France			1	★			
Benayoun	Israël			2				★
Bentley	Angleterre			2			★	
Benzema	France				★			
Berbatov	Bulgarie	★		2				
Bernkap*	Pays-Bas							★
Boa Morte	Portugal	★		2				

Nom	Nation	Demi-tour à la Cruyff	Tir brossé spécial	Roulette marseillaise	Elastico	La Cristiano	Passement de jambes spécial	Piquer le ballon
Bojan Djordjic	Suède			2				
Bojinov	Bulgarie			2				
Bolaños	Equateur			2				
Bolívar	Brésil			1				
Bombardini	Italie			1				
Bouazza	Algérie			2				
Brahimi	France			2				
Bnarck*	Allemagne		★					
Bela Luigi	Costa Rica			1				
Buonanotte	Argentine			1				
Bujutava*	Argentine			2				
Burzanovic	Monténégro			2				
C. Martínez	Mexique			2				
C. Rodríguez	Uruguay			1				
C. Seedorf	Pays-Bas			2				
Caicedo	Equateur			1				
Camoranesi	Italie			2				
Campbell	Angleterre	★						
Cassano	Italie		★	2	★			★
Centena	Costa Rica			2				
Cetari*	Brésil	★						
Cesc Fabregas	Espagne			2				
Chafni	France			2				
Comings	Pérou			2				
Cossu	Italie			2				
Cozza	Italie			2				
Cwarim*	Pays-Bas	★						
David Pizarro	Chili	★		2				
Davies	Etats-Unis			2				
Dayro M.	Colombie			2				
De Guzman	Canada			2				
De Guzman	Pays-Bas			2				
De Melo	Brésil			1				
De Zerbi	Italie	★						
Deco	Portugal			1				★
Defoe	Angleterre			2				
Del Nero	Italie			1				
Del Piero	Italie		★	2				★

