



INTRODUCTION

C'est peu après la sortie de Pro Evolution Soccer 4, au terme d'un tournoi multijoueur mémorable, que l'idée d'un guide consacré à PES nous effleura l'esprit. Alors que la conversation se poursuivait tant bien que mal, sur fond de cris, de rires et autres exclamations fusant de part et d'autre de la PS2, un joueur se vit attribué une « croix jaune » à la suite d'une blessure légère. Cet incident a priori anodin marqua le début d'un débat virulent !

Tout le monde savait bien qu'une telle blessure entraînait une baisse flagrante des performances du joueur souffrant... mais personne n'était à même d'expliquer quelles capacités précises étaient affectées. Les questions se mirent alors à se bousculer au portillon. Vaut-il mieux laisser une « star » continuer le match en cas de blessure légère ? Un grand buteur devient-il plus faillible lors de ses tirs, un as de la défense moins affûté lors de ses tacles ? Et si tel est le cas, dans quelle proportion sont-ils vraiment pénalisés ?

Notre expérience et notre relative érudition ne suffisaient pas. Plus nous discutons, plus nous devons nous rendre à l'évidence : un nombre incalculable de détails nous échappaient. Même sur nos sujets de prédilection, il subsistait pléthore de questions en suspens ; pour y répondre, nous en étions réduits à émettre de vagues suppositions ou à échafauder des hypothèses plus ou moins farfelues. De la perte de condition physique aux icônes de blessures en passant par l'influence exacte des compétences spéciales et l'interdépendance des caractéristiques au sein d'une même équipe... la liste de nos interrogations n'en finissait pas.

L'un de nous fit remarquer que d'autres joueurs de PES 4 s'étaient certainement penchés sur ces problèmes. Une longue visite des forums et des sites de fans ne fit pourtant que renforcer notre curiosité : personne, pas même des joueurs de génie ou des passionnés de longue date, ne semblait apte à nous renseigner. Les arcanes du jeu restaient inaccessibles... C'est alors que l'évidence s'imposa à nous : il fallait que nous éditons un guide pour Pro Evolution Soccer 5.

Ainsi, malgré moult mises en garde visant à nous décourager, et en dépit de l'idée reçue selon laquelle les jeux de sports ne se prêtent pas à l'élaboration de guides, nous avons commencé à poser les bases du livre

que vous tenez dans les mains. Nous avons tout de suite identifié LA priorité : permettre au lecteur d'accéder aux informations les plus pointues, ce qui impliquait que les développeurs du jeu eux-mêmes nous fassent des révélations, beaucoup de révélations...

Après nous être assuré du soutien du légendaire Shingo 'Seabass' Takatsuka (le « père » de la série des Pro Evolution Soccer) et d'autres membres de l'équipe de PES, nous avons approfondi nos recherches et commencé à écrire le guide de nos rêves. Notre soif de connaissance nous a conduit droit à Tokyo, dans le studio de développement futuriste des créateurs de PES 5. C'est là que nous avons harcelé des designers et programmeurs pourtant déjà bien occupés (nous leur adressons nos plus sincères remerciements !), afin qu'ils répondent à nos centaines de questions, y compris toutes celles que nous nous posions depuis des mois, naturellement.

Au fil de nos entrevues informelles avec Seabass et ses collaborateurs (entrevues dont sont extraites les multiples citations essayées tout au long du guide), nous avons souvent été frappés par la complexité et l'extrême richesse de PES 5. Dans cette simulation de football moderne, tout est continuellement redéfini : mouvements, collisions, position des joueurs, vitesse du ballon... la totalité des variables sont prises en compte « en temps réel » dans une équation vertigineuse qui détermine l'issue de chaque tir, duel, tacle ou parade, et qui garantit l'exceptionnel réalisme du jeu. Sur un plan moins technique, nous avons également découvert combien les performances des joueurs sur le terrain dépendent de leurs caractéristiques et de leur condition physique : débutant ou virtuose de PES, vous allez être surpris de voir à quel point le moindre attribut a une incidence directe et précise sur les aptitudes concrètes de vos footballeurs préférés.

Pas de doute, la genèse de ce guide fut une aventure exaltante du début à la fin. Et rassurez-vous, même des mois de parties acharnées n'ont pas entamé notre amour pour PES 5. Pire même, la rédaction de Piggyback en redemande, match après match !

Alors voilà ce que nous espérons : que ce guide soit pour vous, comme il l'a été pour nous, l'occasion de décupler votre plaisir de jeu.

L'EQUIPE DE PIGGYBACK INTERACTIVE



POUR PARTIR DU BON PIED...

Ce guide a été conçu dans le souci de satisfaire les joueurs de tous les horizons. Pour peu que vous ayez déjà des bases solides dans la série des PES, n'hésitez donc pas à parcourir rapidement les deux premiers chapitres, destinés en premier lieu aux novices.

La section suivante vous présente une série de thèmes qui vous aideront, en fonction de votre niveau, à trouver en un clin d'œil les informations dont vous avez besoin en priorité. Si vous n'avez jamais touché à un jeu estampillé PES, référez-vous à la partie « Débutants » ; si vous avez une certaine expérience mais des lacunes à combler, reportez-vous à la section « Joueurs confirmés » ; enfin si vous êtes un vieux de la vieille de la série, vous trouverez votre bonheur dans la portion réservée aux « Experts ». Dans tous les cas, vous apprécierez sûrement de pouvoir consulter dans la dernière rubrique la liste des nouveautés que propose PES 5 par rapport à ses prédécesseurs.

note + note + note

Notez que toutes les explications fournies dans le guide sont établies sur la base de la manette PlayStation 2. Un tableau détaillant la correspondance des commandes entre les trois supports attend les possesseurs des versions Xbox et PC du jeu à la page 16.

- PRINCIPES DU JEU
- MODES DE JEU
- GESTION DE L'EQUIPE
- ENTRAÎNEMENT
- LIGUE DES MASTERS
- EQUIPES ET JOUEURS
- SUPPLEMENTS
- INDEX
- GLOSSAIRE





DEBUTANTS

- Démarrage express d'une partie → Rendez-vous page 21
- Configurer les options de base de PES 5 → Rendez-vous page 12
- Réglages de l'écran Configuration du joueur → Rendez-vous page 25
- Ajuster les options de match → Rendez-vous page 28
- Description des « Réglages de formation » → Rendez-vous page 44
- Menu de pause et commandes des ralentis → Rendez-vous page 31
- Sélection de mouvements fondamentaux → Rendez-vous page 14
- Présentation des différents modes de jeu → Rendez-vous page 22
- Les modes d'entraînement de PES 5 → Rendez-vous page 39
- Introduction à la Ligue des Masters → Rendez-vous page 112

- Se servir avec modération de la touche ⊗ en défense → Rendez-vous page 66
- Les stratégies manuelles et leur intérêt → Rendez-vous page 49
- Réussir ses coups de pied arrêtés → Rendez-vous page 93
- Choisir sa formation en fonction de son style de jeu → Rendez-vous page 104
- Transférer des joueurs grâce au mode Modifier → Rendez-vous page 201
- Utilité des passes manuelles → Rendez-vous page 84
- Acheter des joueurs dans la Ligue des Masters → Rendez-vous page 127
- Liste des joueurs les plus prometteurs de la Ligue des Masters → Rendez-vous page 203
- Les secrets d'un jeu de passe efficace → Rendez-vous page 76
- Comment renforcer sa défense → Rendez-vous page 64

EXPERTS



- Les effets des flèches de condition et des blessures → Rendez-vous page 60 •
- Stick analogique et touches directionnelles : le comparatif → Rendez-vous page 16 •
- Fonctionnement de la Ligue des Masters → Rendez-vous page 123 •
- Créer des joueurs au salaire abordable pour une équipe de Ligue des Masters → Rendez-vous page 200 •
- Manuel du penalty → Rendez-vous page 96 •
- Analyse des meilleures équipes de PES 5 → Rendez-vous page 130 •
- Les feintes, toutes les feintes → Rendez-vous page 98 •
- Le système des points PES : comment les obtenir et les dépenser → Rendez-vous page 190 •
- Subtilités d'arbitrage → Rendez-vous page 103 •
- Description exhaustive des attributs et capacités spéciales des joueurs → Rendez-vous page 53 •

- Le match commémoratif → Rendez-vous page 24 •
- Révision du système d'évolution des joueurs dans la Ligue des Masters → Rendez-vous page 121 •
- Nouvelles méthodes d'entraînement dans la Ligue des Masters → Rendez-vous page 124 •
- Renvois de la main du gardien → Rendez-vous page 71 •
- Les postes « arrière latéral » (AL) et « second attaquant » (SA) → Rendez-vous pages 58 et 59 •
- Le café crème → Rendez-vous page 100 •
- Contrôle sécurisé du ballon avec R2 → Rendez-vous page 72 •
- Le dribble latéral revisité → Rendez-vous page 74 •
- Exécuter un « tir contrôlé » → Rendez-vous page 91 •
- La capacité spéciale « Tir au centre » → Rendez-vous page 91 •

- PRINCIPES DU JEU
- MODES DE JEU
- GESTION DE L'EQUIPE
- ENTRAINEMENT
- LIGUE DES MASTERS
- EQUIPES ET JOUEURS
- SUPPLEMENTS
- INDEX
- GLOSSAIRE



JOUEURS CONFIRMES

NOUVEAUTES INTRODUITES DANS PES 5



ENTRAINEMENT

4



Avec plus de cent mouvements réalisables, Pro Evolution Soccer 5 ne fait pas dans la demi-mesure. Ce chapitre relève le défi et examine en détail les commandes et notions propres à chacun de ces gestes techniques. Renforcés par des diagrammes illustratifs et des informations exclusives provenant directement de l'équipe de développement du jeu, les propos contenus dans les pages suivantes vous permettront d'améliorer significativement votre maîtrise de PES 5, quel que soit votre niveau initial.



LE CONTROLE DU BALLON



Le contrôle du ballon dans PES 5 ne doit rien au hasard : c'est avant tout vos actions sur la manette qui déterminent l'issue heureuse ou malheureuse de chaque prise de balle. La première touche du ballon effectuée par le joueur au moment où il réceptionne une passe a en effet une influence capitale sur la suite immédiate des événements. Choisissez la bonne direction et vous réussirez à échapper au marquage adverse ; choisissez-en une autre exactement dans la même situation et vous perdrez la possession du ballon.

Cela dit, la qualité du contrôle de balle d'un joueur dépend en partie de son niveau dans la compétence Technique : plus elle est élevée, plus l'individu fait preuve d'adresse. Les meilleurs joueurs — ceux dont la Technique dépasse 90 — arrivent ainsi à contrôler une transversale d'une simple touche du pied ou de la poitrine. Ceux dont la capacité est en deçà de 70, en revanche, auront besoin d'une deuxième voire d'une troisième tentative pour complètement dominer le ballon. Prenez le temps d'étudier vos équipes favorites afin de trouver les joueurs qui ont la meilleure Technique : il est bon de savoir que Dennis Bergkamp, par exemple, réceptionnera facilement n'importe quelle passe en un instant, à l'inverse de ce pauvre Valeny (« pieds carrés » pour les intimes), le défenseur de l'équipe de base dans la Ligue des Masters.

La conjugaison des différentes variables prises en compte dans la détermination du comportement du ballon (allure, longueur et hauteur de la passe ; effet du ballon ; position, orientation et mouvement du destinataire de la passe...) rend toute prédiction exacte impossible (un peu comme les prévisions de la météo, quoi !). Avec suffisamment d'expérience, vous réussirez néanmoins à « sentir » comment vos joueurs réagissent, et par conséquent à deviner quel type de contrôle effectuer dans une situation donnée.

CONTROLE ORIENTE



Lorsque votre joueur s'apprête à réceptionner une passe, utilisez **R1** pour qu'il contrôle le ballon en même temps qu'il se tourne dans la direction spécifiée : le mouvement réalisé dépend, entre autres facteurs, de l'orientation du corps du joueur par rapport à la

direction de la passe, ou encore de la vitesse et la hauteur du ballon.

De par la grande variété de situations possibles, il est difficile de donner des conseils personnalisés en la matière. En un mot comme en cent, seul l'entraînement vous apprendra à cerner au mieux le ballon en fonction des circonstances. Familiarisez-vous avec les différents types de trajectoire, variez la hauteur et la puissance de vos passes, reproduisez des phases de jeu similaires en faisant varier un seul paramètre (par exemple l'orientation de votre contrôle)... A terme, vous finirez par opter instinctivement et systématiquement pour le meilleur contrôle.

ARRETER LE BALLON ET SE TOURNER

R2 + **R1** lorsque le joueur réceptionne une passe

Si vous maintenez enfoncée la touche **R2** au moment où votre joueur s'apprête à recevoir une passe, ce dernier arrête complètement le ballon tout en se tournant dans la direction que vous avez choisie avec **R1**. Ce mouvement permettra notamment aux joueurs doués d'une Technique modeste de contrôler sobriement le ballon, sans prendre de risque, ou encore de maîtriser une passe mal assurée.

ARRETER LE BALLON ET S'ORIENTER VERS LE BUT ADVERSE

Maintenir **R2**

Lorsque vous maintenez enfoncée la touche **R2** sans spécifier de direction particulière, le joueur arrête le ballon et se tourne vers le but adverse. Notez qu'avec cette manœuvre, le ballon a parfois tendance à légèrement rebondir devant les pieds de votre joueur, ce qui implique un court délai avant que vous ne puissiez effectuer une passe, un tir ou un dribble.



CONTROLE « EMBARQUE »

R1 + **R1** dans la direction du mouvement du ballon

Avec cette commande, votre joueur laisse le ballon s'approcher (image 1), puis se tourne soudainement et l'emporte avec lui dans le sens de sa course (image 2). Ce type de contrôle vous permettra souvent de surprendre l'adversaire qui vous marque, en particulier si vous vous en servez sur une passe en angle. Afin d'anticiper au mieux les passes dans l'axe, un joueur en vient parfois à sauter pour éviter de ralentir le ballon et ainsi gagner quelques précieux centièmes de seconde. Attention aux interceptions, cependant...

FAIRE ECRAN

N'appuyer sur aucune touche

Si le défenseur en charge de votre marquage se tient juste derrière vous alors que vous vous apprêtez à recevoir une passe, relâchez **R1** : votre joueur se servira alors de son corps pour tenir son vis-à-vis à distance pendant qu'il amortit le ballon. Notez que cette technique reste une méthode de contrôle marginale, utile uniquement dans des circonstances bien spécifiques.



LES BASES DU DRIBBLE



Dès qu'un de vos joueurs entre en possession du ballon, il subit le marquage d'au moins un adversaire qui tente ainsi de limiter ses options de mouvement. Si vous souhaitez conserver la balle plutôt que faire une passe, vous êtes donc rapidement contraint de mettre à profit les capacités de dribble de votre joueur.

Par souci de clarification, nous distinguerons deux types de dribble différents : manœuvrer son adversaire direct pour se mettre en bonne position d'une part, et effacer définitivement un vis-à-vis d'autre part. Cette section détaille et examine la première catégorie de dribble, la seconde vous étant présentée plus loin dans ce chapitre.

Le meilleur moyen de garder le ballon, c'est encore de tourner le dos à l'adversaire ! Ce faisant, vous risquez cependant de vous trouver également dos au but adverse, ce qui vous empêchera d'aller de l'avant. Afin de faire vivre le ballon, vous devez donc vous découvrir et tenter de créer un espace suffisant pour effectuer une passe, un tir ou un centre. Déborder son garde du corps, même légèrement, n'est cependant pas une mince affaire : savoir quand et comment réagir requiert à la fois

intuition et adresse, les deux s'acquérant au fil des matchs et des entraînements.

Les attributs des joueurs les plus décisifs en matière de dribble se comptent sur les doigts de la main : Vitesse dribble, Précision dribble et Réaction en premier lieu ; Equilibre et Attaque ensuite, car ces deux traits indiquent l'aptitude du joueur à repousser un défenseur et à rester d'aplomb.

Fondamentales, les compétences Réaction et Vitesse dribble symbolisent respectivement la réactivité du joueur à vos commandes et la vitesse à laquelle il se déplace balle au pied. Seabass se charge lui-même de souligner l'importance de la compétence Précision dribble : « Les meilleurs dribbleurs, les plus durs à arrêter, possèdent généralement une Précision dribble élevée », explique-t-il. « Même à pleine vitesse, ils touchent fréquemment le ballon et le gardent près de leurs pieds, rendant la tâche des défenseurs délicate. La capacité Précision dribble n'a donc rien à voir avec la vitesse : elle juge les talents de pur dribbleur du joueur ».

Connaître l'étendue des capacités d'un joueur dans le domaine du dribble vous permettra de déterminer

ce que vous pouvez légitimement attendre de lui. Il ne serait par exemple pas réaliste d'exiger d'un défenseur qu'il élimine son vis-à-vis à la manière d'un Thierry Henry — une erreur que commettent pourtant bon nombre de débutants (aggravée par le fait qu'ils abusent de la touche **R1**). En clair, avez la tête sur les épaules : chaque fois que vous en avez la possibilité, choisissez d'effectuer une passe propre plutôt que de vous lancer dans un dribble voué à l'échec.

Au passage, n'oubliez pas qu'un joueur se fatigue plus vite qu'en temps normal lorsqu'il se déplace balle au pied : or, une mauvaise condition physique a un effet négatif sur les capacités Vitesse dribble, Accélération, Vitesse maximum, Détente et Réaction (voir sur ce sujet à la page 60). Veillez par conséquent à préserver vos joueurs clés si vous souhaitez leur laisser un semblant d'efficacité dans le dernier tiers du match.

- PRINCIPES DU JEU
- MODES DE JEU
- GESTION DE L'EQUIPE
- ENTRAINEMENT
- LIGUE DES MASTERS
- EQUIPES ET JOUEURS
- SUPPLEMENTS
- INDEX
- GLOSSAIRE
- INTRODUCTION
- DEFENSE
- CONTROLE DU BALLON
- BASES DU DRIBBLE
- PASSES
- CENTRES
- TRANSGRESSIONS
- TIRS
- COUPS DE PIED ARRETES
- FEINTES
- STRATEGIES MANUELLES
- CURSEUR FIXE
- ARBITRAGE
- FORMATIONS
- CONTROLE ORIENTE
- ARRET (TOURNE)
- ARRET (ORIENTE)
- CONTROLE EMBARQUE
- FAIRE ECRAN



DRIBBLE SIMPLE



Nous venons de le voir, le dribble résulte d'une savante combinaison entre votre habileté manette en main et les capacités du joueur que vous contrôlez. Pour mémoire :

Vitesse dribble = la vitesse de déplacement du joueur balle au pied.

Précision dribble = la fréquence et la précision de ses gestes.

Réaction = sa capacité à réagir au plus vite à vos instructions.

Equilibre et Attaque = sa faculté d'endurer les contacts physiques avec les joueurs adverses.

DRIBBLE LATERAL

dans la direction perpendiculaire au mouvement

L'une des différences les plus flagrantes entre PES 5 et son prédécesseur vient de l'ajout du dribble latéral à la liste des mouvements accessibles directement avec les touches directionnelles (ou le stick analogique gauche).

Le dribble latéral constitue un moyen simple mais efficace de déborder les joueurs adverses. Lorsqu'un défenseur s'apprête à vous charger, appuyez sur dans une direction perpendiculaire à votre mouvement afin de faire un pas de côté et éviter ainsi son assaut (voir schéma 1). En dehors du timing et de la précision requis, le mouvement du dribble latéral a d'autant plus de chances de réussir que les capacités Précision dribble, Vitesse dribble et Réaction de votre joueur sont élevées. Contre les adversaires humains, n'abusez pas de ce procédé, sous peine de le rendre à force très prévisible et donc facile à contrer.

Le dribble latéral permet au joueur de se déplacer tout en maintenant son corps orienté dans la même direction. Cette particularité présente de nombreux avantages : lorsque vous êtes dos à un adversaire, vous pourrez ainsi vous mouvoir tout en protégeant le ballon ; si vous disposez de suffisamment d'espace, mettez ce mouvement à profit pour effectuer une passe précisément ajustée vers un coéquipier.

Notez que le dribble latéral est incontestablement plus difficile à exécuter avec le stick analogique gauche qu'avec les touches directionnelles : avec le stick, vu que vous devez rapidement ramener le stick en position neutre avant de l'incliner dans une direction perpendiculaire, votre commande sera d'une part exécutée un peu plus lentement, et d'autre part sujette à plus d'erreurs.

DRIBBLE LENT

Relâcher

Si vous relâchez alors que votre joueur se déplace balle au pied, ce dernier réduit peu à peu sa vitesse avant de s'arrêter complètement après environ deux secondes (image 1).

Un joueur totalement immobile ne peut pas réaliser certaines feintes (telles que le passément de jambe) ; or ces mêmes techniques se montrent délicates à accomplir en pleine course. Par conséquent, le dribble lent se présente comme le compromis idéal : lorsque vous relâchez , votre joueur trotte et contrôle le ballon de très près ; son allure réduite lui permet de se déplacer instantanément dans n'importe quelle direction, et ce faisant d'effectuer les dribbles latéraux et autres ruses avec plus d'aisance. Or, rien de tel qu'un bon changement de rythme pour tromper un adversaire. . .

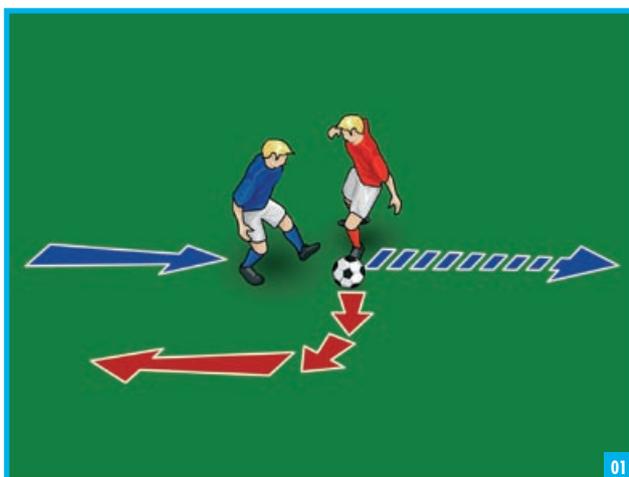
Vous avez le moyen de rester à cette cadence faible en tapotant régulièrement dans la direction du mouvement. Si vous trouvez le bon rythme, votre joueur poussera le ballon en avançant lentement. L'astuce ? Appuyez sur juste avant que les pieds de votre joueur n'entrent en contact avec le ballon*. Etant donné le degré de précision et de concentration requis pour opérer ce mouvement, vous aurez cependant du mal à vous en servir en cours de match.

DRIBBLE RAPIDE

+

A mi-chemin entre l'accélération (avec) et l'allure normale, ce type de dribble vous permet de vous mouvoir rapidement tout en conservant un bon contrôle du ballon. Vous gardez alors la possibilité de vous déplacer dans les huit directions : lorsque vous tournez de 45 degrés, votre joueur ralentit, avant de réaccélérer une fois correctement orienté ; lorsque vous virez à 90 degrés, il bifurque soudainement, en poussant le ballon s'il est sur son pied « faible », ou en l'arrêtant complètement dans le cas contraire.

Pour tourner de 45 degrés à pleine vitesse, vous devez maintenir en plus de juste avant que votre dribbleur ne touche le ballon. Ce mouvement revient à faire accélérer le joueur : d'ailleurs, si vous répétez la même commande au virage suivant, le joueur poussera le ballon vers l'avant comme s'il était simplement en train de sprinter.



01



01

* Ce mouvement est beaucoup plus simple à exécuter avec les touches directionnelles qu'avec le stick analogique gauche.



GAINS DE COMPETITION

Dans la Ligue des Masters, vous recevez une certaine quantité de pour chaque victoire, match nul et but marqué. Vos résultats dans les différentes compétitions (championnats et coupes) et les prouesses de vos joueurs (s'ils finissent Meilleur joueur, Meilleur buteur ou Meilleur passeur d'une épreuve) vous valent également des récompenses substantielles. Le tableau 1 vous indique le montant exact des primes offertes pour chacun de vos accomplissements.

REGLEMENT

Toutes les compétitions de Ligue des Masters répondent au même code de discipline. Assez pénalisant dans les compétitions les plus longues, ce règlement a le mérite de valoir pour toutes les équipes. De façon générale, surveillez très attentivement le nombre de cartons jaunes que reçoivent vos équipiers en fin de saison : en faisant preuve d'un minimum de prévoyance, vous éviterez ainsi qu'un de vos joueurs fétiches ne soit suspendu pour une rencontre capitale de coupe ou de ligue.

- Un joueur qui reçoit deux cartons jaunes au cours du même match fait l'objet d'une suspension d'une rencontre (en plus de son expulsion immédiate).
- Un joueur qui accumule deux cartons jaunes dans différents matchs est suspendu pour une rencontre.
- Un joueur qui reçoit un carton rouge fait l'objet d'une suspension d'un match (en plus de son expulsion immédiate).
- Les cartons et suspensions sont propres à chaque compétition, donc un carton jaune reçu lors d'une rencontre de Division 1 ne sera pas pris en compte

dans une autre épreuve (Championnat WEFA, Coupe des Masters ou Coupe de D1).

ENTRAINEMENT DE PRE-SAISON

Pendant les périodes de négociation qui se déroulent à l'intersaison (entre les semaines 37 et 44), trois nouvelles options apparaissent dans le menu Entraînement de l'équipe. Vous ne pouvez sélectionner qu'une seule d'elles par semaine, votre choix étant irréversible.

ENTRAINEMENT AUTOMATIQUE

Cette option vous permet de faire légèrement progresser l'ensemble des capacités de tous vos joueurs. Elle entraîne en contrepartie une hausse d'environ un quart de leur barre de fatigue à chaque séance — ce qui peut s'avérer problématique si vous avez des rencontres amicales à disputer. Les joueurs déjà fatigués au moment où vous lancez la séance d'entraînement sont automatiquement mis au repos.

REGLER LE MENU ENTRAINEMENT

Utilisez cette option si vous souhaitez entraîner vos joueurs en vue d'améliorer seulement certaines de leurs compétences (image 1). Le tableau 2 vous aidera à déterminer le type d'exercice qui convient le mieux à chacun de vos joueurs.



Confirmez votre choix en sélectionnant « OK », ou rétablissez le réglage d'origine (« Repos ») pour toutes les options d'entraînement en appuyant sur . Chaque joueur participant à une séance voit sa barre de fatigue augmenter d'un quart. Lorsque cette barre est à moitié remplie, les joueurs ont de fortes chances de se blesser (croix jaune) en cas de nouvel exercice et donc de devenir indisponible pour deux à trois semaines. Afin d'éviter une telle éventualité, pensez à intercaler des plages de repos régulières entre les séances d'entraînement.

Chaque équipier ne peut s'entraîner que deux fois consécutivement avant de devoir se reposer. En outre, l'amélioration des capacités d'un joueur à l'issue d'une séance d'entraînement ciblé s'avère minime. Ceci dit, détrompez-vous : l'option « Régler le menu Entraînement » a malgré tout un intérêt majeur...

La raison en est la suivante : quelques joueurs triés sur le volet possèdent des statistiques comprises entre 95 et 99 (voir à ce sujet la page 61 du chapitre Gestion de l'équipe) ; or, à ce niveau d'excellence, augmenter d'une unité dans une compétence se traduit par une amélioration considérable des facultés du joueur sur le terrain ; malheureusement, dans la Ligue des Masters, au-delà de 95, les statistiques ne se développent que peu, voire plus du tout, quel que soit le nombre de matchs parfaits que vos joueurs prodiges réalisent.

C'est là que l'option « Régler le menu Entraînement » vaut son pesant d'or : elle vous permettra d'engranger petit à petit de précieux points d'expérience dans les capacités excédant 95. A terme, vous réussirez ainsi à atteindre les paliers supérieurs et à transformer vos meilleurs joueurs en

véritables champions. Plus généralement, mettez à profit l'option « Régler le menu Entraînement » pour accroître les statistiques les plus élevées de vos jeunes recrues : de cette manière, vous finirez par disposer d'individualités fortes et démarquées dans votre effectif.

REPOS COMPLET

En accordant à vos joueurs une semaine de repos, vous soulagerez leurs barres de fatigue d'une fraction pouvant aller jusqu'à 50%. Cette option se révèle salutaire en cas de programme de pré-saison particulièrement chargé (entre matchs amicaux et exercices d'entraînement). Notez que l'option se lance automatiquement dès que vous la sélectionnez dans le menu Entraînement de l'équipe.

MATCHS AMICAUX DE PRE-SAISON

Après le dernier match de compétition de la saison, vous avez l'opportunité d'organiser jusqu'à huit rencontres amicales se déroulant entre les semaines 37 et 44. La décision que vous prenez est irrévocable — impossible d'annuler des matchs programmés. Les primes qui vous sont offertes lorsque vous jouez contre des équipes de première division s'élèvent à 800 en cas de victoire, 400 en cas de match nul et 20 par but marqué. Contre les autres adversaires — par exemple les équipes « spéciales » composées des meilleurs joueurs européens ou des meilleurs jeunes — les récompenses se montent respectivement à 500, 250 et 20 .

La participation aux matchs amicaux, si elle n'améliore que très peu les capacités des joueurs, vous permettra donc en cas de besoin de renflouer vos caisses : en remportant huit rencontres contre des équipes de premier ordre, vous gagnerez en effet plus de 6 500 — plus qu'assez pour acheter une jeune recrue prometteuse. Cependant, disputer autant de matchs présente un inconvénient : la fatigue supplémentaire accumulée par les joueurs est susceptible de perturber votre programme d'entraînement, et surtout de provoquer des blessures (sans parler du fait que vous avez peut-être quelques vestiges de vie sociale à entretenir...) ; pour tenter de pallier à cette éventualité, n'oubliez pas de faire tourner fréquemment votre effectif.

TABLEAU 1

Compétition	Victoire	Nul	But	Classement final	Joueurs primés
Division 2	800	400	20	4 000 pour le 1 ^{er} , 1 200 pour le 2 ^{ème} , 1 000 pour le 3 ^{ème} , 800 pour le 4 ^{ème} , 600 pour le 5 ^{ème}	1 000 pour chacun des trois titrés
Coupe de Division 2	800	400	20	2 000 pour le vainqueur, 800 pour le finaliste et 600 pour chacun des demi-finalistes malheureux	1 000 pour chacun des trois titrés
Division 1	1 000	500	50	10 000 pour le 1 ^{er} , 3 000 pour le 2 ^{ème} , 2 500 pour le 3 ^{ème} , 2 000 pour le 4 ^{ème} , 1 500 pour le 5 ^{ème}	2 000 pour chacun des trois titrés
Coupe de Division 1	1 000	500	50	4 000 pour le vainqueur, 1 600 pour le finaliste et 1 200 pour les demi-finalistes malheureux	2 000 pour chacun des trois titrés
Coupe des Masters WEFA	1 200	500	50	6 000 pour le vainqueur, 2 400 pour le finaliste, et 1 800 pour les demi-finalistes malheureux	2 000 pour chacun des trois titrés
Premier tour et qualification du Championnat WEFA	1 000	500	50	—	—
Phase finale du Championnat WEFA	1 600	500	50	15 000 pour le vainqueur, 5 000 pour le finaliste, 2 500 pour les demi-finalistes éliminés, 1 250 pour les quatre quarts de finalistes éliminés	2 000 pour chacun des trois titrés
Matchs amicaux de pré-saison	800 ou 500	400 ou 250	20	—	—

TABLEAU 2

Option d'entraînement	Capacités améliorées
Repos	Aucune : réduit le niveau de fatigue
Tir	Attaque, Précision de tir, Puissance de tir et Technique de tir
Dribble	Précision dribble et Vitesse dribble
Passe	Précision passe courte, Vitesse passe courte, Précision passe longue et Vitesse passe longue
Défense	Défense
Coup franc	Précision coup franc et Courbe
Tête	Tête et Détente
Equilibre	Equilibre
Vitesse	Vitesse maximum et Accélération
Condition physique	Physique et Réaction
Gardien de but	Réaction et Technique (gardien)
Jeu d'équipe	Jeu d'équipe

- PRINCIPES DU JEU
- MODES DE JEU
- GESTION DE L'EQUIPE
- ENTRAINEMENT
- LIGUE DES MASTERS
- EQUIPES ET JOUEURS
- SUPPLEMENTS
- INDEX
- GLOSSAIRE
- LES BASES
- LES OPTIONS
- LES MENUS
- SPECIFICITES DE LA LM



JOUEURS PROMETTEURS



AVERTISSEMENT ! Si vous ne souhaitez rien savoir des joueurs les plus prometteurs de la Ligue des Masters, ne lisez pas cette section !

Acheter des joueurs sans connaître à l'avance leur évolution fait tout le piment de la Ligue des Masters... mais ne doit en aucun cas devenir un exercice trop laborieux ! Pour vous aider à distinguer les futures gloires du football des simples espoirs sans lendemain, les six pages suivantes vous proposent une sélection de plus de deux cents joueurs au potentiel important (parfois même stupéfiant), tous âgés de 17 à 22 ans.

GARDIENS DE BUT

Nom	Age	Poste	Type d'évolution	Evolution globale au fil des ans						Apogée (âge)	Attributs d'origine notables	Capacités spéciales	Salaire initial
				20	24	28	30	32	35				
Ma-Kalambay	19	GB	Normal	83,5	89,5	90	89	86,5	83,5	91 (27)	Equilibre 84, Réaction 87, Détente 86	Aucune	241
Hartock	18	GB	Normal	79	84,5	88,5	90,5	88,5	84,5	90,5 (30)	Equilibre 80, Réaction 83, Détente 80	Aucune	255
Jaccard	20	GB	Normal	77,5	81,5	86,5	89	85	82,5	89 (30)	Equilibre 83, Réaction 80	Aucune	262
Ruddy	18	GB	Normal	79	84,5	88	90	88	80,5	90 (30)	Equilibre 84, Réaction 81	Aucune	279
Venboshede	20	GB	Long-tardif	76	77,5	88,5	88,5	88,5	85	88,5 (28-33)	Equilibre 83	Aucune	287
Morten Jensen	18	GB	Long-tardif	77	82	88,5	88,5	87,5	84	88,5 (28-31)	Equilibre 81	Aucune	302
M'Bolhi	19	GB	Normal	80	85	90,5	89	86,5	82,5	90,5 (28)	Equilibre 82, Réaction 83, Détente 82	Aucune	312
Padelli	19	GB	Normal	79,5	84,5	88,5	90,5	88	84,5	90,5 (30)	Equilibre 85, Puiss. tir 81	Aucune	312
Pipolo	19	GB	Long-normal	78	86	90,5	90,5	88,5	84,5	90,5 (26-30)	Equilibre 83, Réaction 83	Aucune	312
Stuhr Ellegaard	22	GB	Normal	-	79,5	89,5	86	85	82	89,5 (28)	Equilibre 92, Réaction 80	Aucune	312
Vanin	20	GB	Normal	76	76,5	84,5	89,5	86,5	83,5	89,5 (30)	Réaction 80	Aucune	312
Waterman	21	GB	Normal	-	82	89,5	89,5	87,5	84,5	91 (29)	Equilibre 86, Réaction 81	Aucune	312
Pridgeley	21	GB	Normal	-	83,5	89,5	87,5	84,5	82,5	89,5 (28)	Equilibre 86, Réaction 86, Puiss. tir 82	Aucune	323
De Lucia	21	GB	Normal	-	78,5	85	89	86,5	84	89 (30)	Réaction 85, Détente 80	Aucune	338
Deichelbohrer	19	GB	Normal	78	83,5	87,5	89,5	87,5	84	89,5 (30)	Equilibre 82	Aucune	338
Knight	18	GB	Long-normal	79	86	90,5	89,5	87,5	85,5	90,5 (26-29)	Equilibre 80	Aucune	338
Paoletti	20	GB	Normal	77,5	80	85	88,5	85	81,5	89 (29)	Equilibre 84, Réaction 80	Aucune	338
Pasveer	21	GB	Normal	-	78,5	85	89,5	88	84,5	89,5 (30)	Equilibre 84, Réaction 81	Aucune	338
Theboux	20	GB	Normal	71	83,5	87,5	85	84,5	82	89 (26)	Réaction 80, Tech. (gardien) 80	Aucune	338
Tomasiq	21	GB	Normal	-	77,5	79,5	88,5	87,5	84,5	88,5 (30-31)	Equilibre 80, Réaction 80	Aucune	338
Vermeer	19	GB	Normal	78	83,5	87,5	89,5	87,5	84	89,5 (30)	Equilibre 80, Réaction 82, Détente 80	Aucune	338
Alnwick	18	GB	Long-normal	79,5	85	93	92	89,5	86	93 (26-29)	Equilibre 80, Réaction 85, Détente 80	Aucune	350
Burch	21	GB	Normal	-	81	86	89	85	87,5	89,5 (29)	Equilibre 82, Réaction 82, Puiss. tir 80, Détente 80	Aucune	350
Fevzi Elmas	22	GB	Long-tardif	-	82	90,5	90,5	90,5	86,5	90,5 (27-32)	Equilibre 82, Réaction 81, Tech. (gardien) 80	Aucune	350
K. Schmeichel	18	GB	Normal	78	80	87	92,5	89,5	80	92,5 (30)	Equilibre 82, Réaction 84	Aucune	350
Mario Cassano	22	GB	Normal	-	80	86	88	85	82,5	89 (29)	Equilibre 82, Réaction 83, Puiss. tir 80, Détente 80	Aucune	350
Yohann Pelé	22	GB	Normal	-	85	91,5	92	89,5	86,5	94 (29)	Equilibre 88, Réaction 82, Détente 84, Tech. (gardien) 84	Gardien en 1 contre 1	350
Barbosa	21	GB	Double	-	86	86,5	89	85	84	86 (24) / 89 (30)	Défense 80, Réaction 91, Détente 84	Aucune	362
Coe	21	GB	Long-tardif	-	80,5	92,5	92,5	92,5	87,5	92,5 (27-32)	Equilibre 84, Réaction 86, Puiss. tir 80, Détente 80	Aucune	364
Curci	20	GB	Long-tardif	82	83,5	93	93	93	89,5	93 (28-33)	Défense 80, Equilibre 89, Réaction 88, Puiss. tir 81	Aucune	364
Marshall	20	GB	Long-normal	82	89,5	93	93	90	88	93 (26-30)	Equilibre 84, Réaction 92, Détente 82, Tech. (gardien) 81	Gardien sur penalty	364
Proto	22	GB	Long-tardif	-	82	92,5	92,5	90	87,5	92,5 (27-30)	Equilibre 80, Réaction 87, Détente 81, Tech. (gardien) 83	Aucune	364
Gordon	22	GB	Normal	-	81	85	87,5	85	82,5	87,5 (30)	Equilibre 84, Réaction 83, Puiss. tir 80	Aucune	377
Akinfev	19	GB	Long-normal	82,5	89,5	92,5	92,5	90,5	87,5	92,5 (26-30)	Equilibre 82, Réaction 88, Détente 84	Aucune	389
Chaigneau	21	GB	Long-normal	-	86	89,5	89	87,5	85	89,5 (26-29)	Equilibre 85, Réaction 85, Détente 80, Tech. (gardien) 80	Aucune	391
Ejide	21	GB	Long-normal	-	85	88,5	88,5	86,5	84,5	88,5 (26-30)	Equilibre 87, Réaction 84, Puiss. tir 81, Tech. (gardien) 80	Aucune	391
Handanovic	21	GB	Long-tardif	-	82	88,5	88,5	88,5	86	88,5 (28-34)	Equilibre 88, Réaction 84	Aucune	404
Viera	22	GB	Normal	-	84,5	88,5	90	89	85	90 (30)	Défense 82, Equilibre 85, Réaction 88, Tech. (gardien) 82	Aucune	432
Kameni	21	GB	Normal	-	88,5	88	86,5	84,5	83,5	90,5 (25)	Accélération 80, Réaction 93, Détente 89, Tech. (gardien) 80	Aucune	449

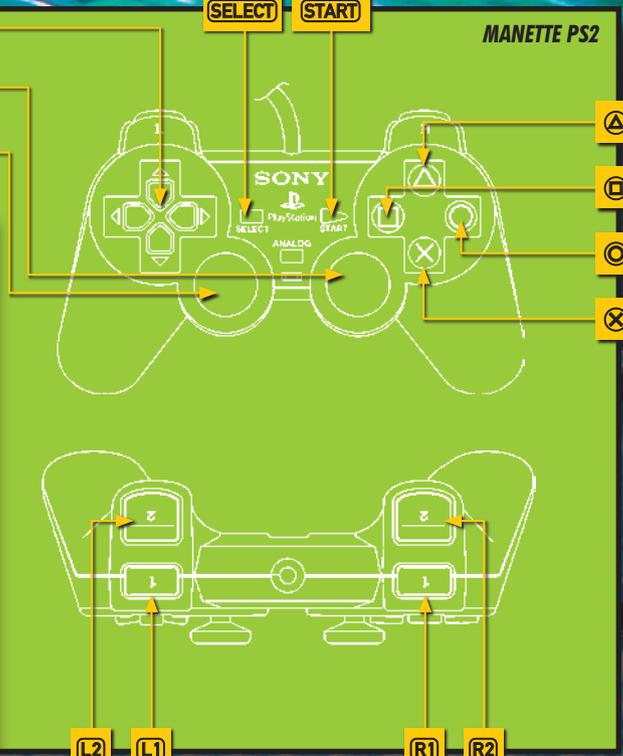
LES CONTROLES

TOUCHES DIRECTIONNELLES 

JOYSTICK ANALOGIQUE DROIT / TOUCHE R3 

JOYSTICK ANALOGIQUE GAUCHE / TOUCHE L3 

MANETTE PS2



PS2	XBOX	PC	AVEC LE BALLON
			Déplacement
			Déplacement
			Feintes et passe manuelle (avec R3)
			Touche de passe Passe courte, tête
			Touche de tir Tir, tête
			Touche de passe longue Passe longue, centre
			Touche de passe en profondeur Passe en profondeur
			Touche de changement de joueur Changement de joueur
			Touche d'accélération Accélération
			Touche de stratégie Stratégie
			Touche de commandes spéciales Dribble rapide et commandes spéciales
			Touche de passe manuelle Active la passe manuelle avec R3
			Touche Start / Echap Menu de pause

STICK ANALOGIQUE GAUCHE 

PAD DIRECTIONNEL 

MANETTE XBOX



PS2	XBOX	PC	SANS LE BALLON
			Déplacement
			Déplacement
			Touche de passe Pressing / Prise du ballon
			Touche de tir Pressing renforcé
			Touche de passe longue Tacle glissé
			Touche de passe en profondeur Sortie du gardien
			Touche de changement de joueur Changement de joueur
			Touche d'accélération Accélération
			Touche de stratégie Stratégie
			Touche de commandes spéciales Commandes spéciales
			Touche Start / Echap Menu de pause