En un mot : tout. Les lecteurs de notre précédent quide consacré à PES 5 le constateront : le Guide des Pros de PES 6, dont la structure vous est présentée ci-dessous, a été entièrement repensé pour répondre, comme son nom l'indique, aux attentes des experts de PES.

> **DVD bonus :** le DVD reproduit tous les mouvements (soit plus de 150) décrits dans les chapitres « Entraînement » et « Mouvements secrets ». La possibilité de visionner chaque technique rend leur apprentissage beaucoup, beaucoup plus simple.

> > PREMIER MATCH

Principes du jeu (page 8) : ce court chapitre a pour objectif de présenter aux néophytes les menus essentiels de PES 6. Si vous avez besoin d'aide pour configurer certaines options élémentaires, consultez la notice du jeu.

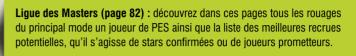
INDEX DES MOUVEMENTS

Entraînement – index des mouvements (page 19): cet imposant tableau récapitule plus de 130 mouvements, en donnant pour chacun d'eux les commandes correspondant aux trois versions du jeu (PlayStation 2, Xbox 360 et PC), et une référence de page qui renvoie à sa description détaillée.

Entraînement – les mouvements (page 23) : chaque mouvement (dont la référence vous permet de le retrouver facilement dans le DVD) est analysé sous toutes les coutures dans un tableau qui lui est propre : description, conseils d'exécution, astuces... vous avez accès en un clin d'œil à toutes les informations le concernant.

Mouvements secrets (page 60) : ce chapitre vous révèle tous les gestes spéciaux et confidentiels utilisés par les professionnels de PES. Même les joueurs accomplis éprouvent des difficultés à exécuter certaines de ces

Tactiques de jeu (page 68) : ce chapitre vous présente en détail chacune des nombreuses options de l'écran « Réglages de formation », des stratégies manuelles à la création de formations originales, en passant par les flèches de condition et l'accumulation de fatigue des joueurs.



Equipes et joueurs (page 100) : ce chapitre passe aux crible 23 équipes (sans compter l'équipe d'origine de la Lique des Masters) – forces et faiblesses, formations recommandées, tableaux des joueurs détaillant leurs capacités... Plongez-vous dans cette étude approfondie et les meilleures équipes de PES n'auront plus aucun secret pour vous.

CONTRÔLE LOBÉ

Après avoir inséré le disque dans votre lecteur DVD, choisissez une langue. Vous accédez alors au menu principal, où vous sont proposées cinq options : Entraînement, Mouvements secrets, Situations de jeu, Buts en Or et Entretien. De plus amples informations concernant les fonctions du DVD vous attendent aux pages 58 et 59.

Le menu Entraînement contient les démonstrations de chacun des mouvements (qui sont classés et référencés de la même manière dans le quide et dans le DVD) décrits dans le chapitre Entraînement. Chaque geste est reproduit à deux reprises : d'abord à vitesse normale, puis au ralenti. Lors de ce second passage, les commandes correspondantes apparaissent sur les diagrammes des manettes Xbox 360 et PlayStation 2. Si vous souhaitez visionner un mouvement spécifique, sélectionnez la catégorie de votre choix, puis la référence adéquate à l'aide de la télécommande de votre lecteur.



Le menu **Situations de jeu** vous donne accès à une série de situations typiques d'un match de PES pour vous aider à réagir au mieux.

La section Mouvements secrets, semblable dans son fonctionnement

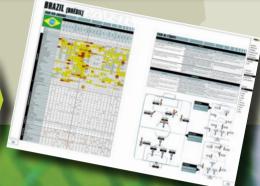
Enfin, la section **Buts en Or** renferme une sélection des plus beaux buts et autres actions spectaculaires réalisées par l'équipe de Piggyback au cours de la création du guide. Place au spectacle!

L'Entretien vous donne accès à une interview exclusive de Shingo « Seabass » Takatsuka, le producteur de la série PES.











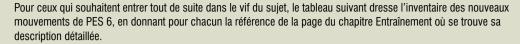


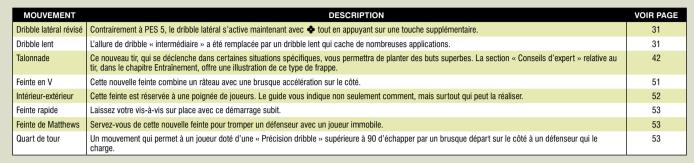
MOLIVEMENTS SECRETS TACTIQUES DE JEU LIGUE DES MASTERS **ÉQUIPES ET JOUEURS** SUPPLÉMENTS

PRINCIPES DIL IEIL

LES NOUVEAUTÉS DE PRO EVOLUTION SOCCER 6

NOUVEAUX MOUVEMENTS





NOUVEL ÉQUILIBRE DE JEU

Nous avons directement demandé à Shingo « Seabass » Takatsuka, le célèbre producteur de PES, de résumer les principales modifications qui ont été apportées à PES 6. Pour en savoir plus de sa propre bouche, écoutez vous-même ses révélations sur le DVD...

Moins de fautes pour plus de fluidité : « Un des changements les plus importants dans PES6 concerne l'arbitrage. Nous voulions avec PES5 retranscrire précisément le nombre de fautes d'un vrai match de football.



Mais cet aspect interférait avec le gameplay de PES6; nous avons donc fait en sorte que moins d'interruptions viennent perturber le déroulement des actions. »



Nouvelle IA pour les gardiens : « Nous avons retravaillé entièrement l'IA des gardiens pour qu'ils se comportent de manière plus réaliste. Les gardiens se montrent maintenant plus sûrs dans leurs parades, même s'ils commettent encore des erreurs dans certaines situations. La valeur des capacités d'un gardien détermine de manière plus marquée la qualité de ses performances : vous noterez une différence sensible de niveau

entre un gardien doté d'une Technique de 95 et un autre d'une Technique de 75 qui éprouvera plus de difficultés à contrôler le ballon. »

Influence de la Coupe du Monde: « Après la Coupe du Monde, nous avons décidé de réviser le moteur du jeu au vu des différences de niveau que nous avons constatées entre les équipes. Par exemple, dans PES5, toutes les équipes bénéficiaient d'un jeu de passe au moins à peu près correct; même au sein d'une équipe médiocre, les joueurs pouvaient se passer longuement le ballon avant de tirer. Lors de la Coupe du Monde, nous avons vu qu'en réalité, les équipes les plus faibles transmettaient le ballon plus lentement et peinaient pour élaborer un jeu fluide par comparaison avec les grosses cylindrées qui pratiquaient un football plus vif. Cette différence est maintenant retranscrite dans PES6. »



Le dribble et la disparition du « sprint intermédiaire » : « Nous avons décidé de retirer à la touche R2 (touche Commandes spéciales) sa fonction de « sprint intermédiaire ». Ce qui ne signifie pas que ce dernier a totalement disparu du jeu... Vous remarquerez que les joueurs ne courent plus aussi vite qu'auparavant lorsque vous maintenez

enfoncée la touche Accélération : en fait, ils se déplacent à l'allure du sprint intermédiaire. Certains joueurs naturellement très rapides balle au pied, comme Ronaldinho et Giuly, font cependant exception, et courent à leur allure maximale quand vous maintenez la touche Accélération enfoncée.

Où est passé le « vrai » sprint ? Vous devez en fait tapoter rapidement la touche Accélération ou la direction du mouvement pour que le joueur atteigne sa vitesse maximale balle au pied. Dans le football, aucun joueur ne peut effacer toute une équipe adverse avec sa seule vitesse de pointe ; nous avons donc essayé de rendre plus réaliste cet aspect du jeu. Ainsi, dans leur grande majorité, les joueurs qui portent le ballon sont maintenant plus lents que ceux qui les poursuivent. »

Un secret : « Il existe une capacité cachée que nous avons appelé « Sang-froid ». Quand un joueur la possède, il garde son calme quand il marque

un but et durant la célébration qui s'ensuit. »





Capacités des joueurs : « Nous avons revu à la baisse les capacités des joueurs de façon à ce que celles qui dépassent les 95 soient rares. Henry, par exemple, fait figure d'exception, puisqu'il possède plusieurs capacités dans cette zone — ce qui se retranscrit immédiatement sur le terrain par une technique et une accélération très supérieures à la moyenne. La limite des 95 fait office de ligne de démarcation entre les joueurs bons et excellents. »

INTRODUCTION

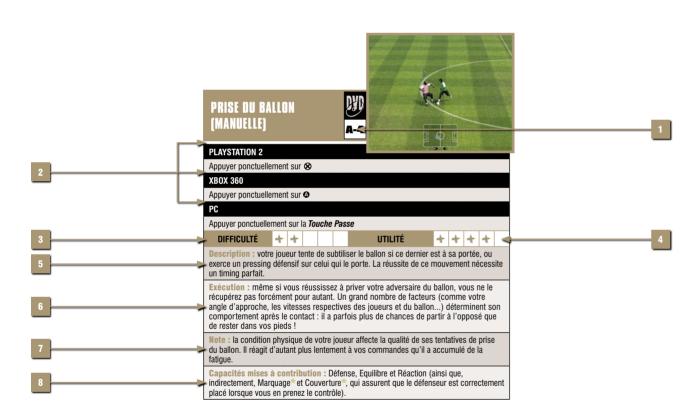
Le chapitre suivant passe au crible tous les mouvements (classés en différentes catégories pour plus de commodité) réalisables dans PES 6, à l'exception des techniques les plus avancées détaillées quant à elles dans le chapitre « Mouvements secrets » (voir page 60), N'oubliez pas que chaque mouvement décrit apparaît également dans le Guide DVD, ce qui pourra considérablement vous aider si vous cherchez à le reproduire.

Les informations contenues dans ce chapitre sont destinées aux joueurs de tous les niveaux : l'analyse de chaque technique, qu'il s'agisse d'un mouvement de base ou d'une feinte extrêmement complexe, s'accompagne d'astuces et de conseils destinés à en faciliter l'exécution. La lecture de ces pages nécessite toutefois une certaine connaissance du jargon footbalistique : si les mots « feinte de corps »

ou « marquage à la culotte » vous laissent de marbre, vous aurez certainement du mal à comprendre les notions qu'elles présentent...

Simulation de football par excellence. PES 6 reproduit à merveille l'incertitude qui caractérise ce sport : chaque action de jeu est rendue unique par la multitude de mécanismes sous-iacents et de lois physiques qui la gouvernent. N'espérez donc pas trouver dans les pages suivantes une recette miracle susceptible de vous faire gagner tous vos matchs avec dix buts d'écart, mais simplement un ensemble d'ingrédients, qui, une fois savamment assemblés, vous permettront de hausser considérablement votre niveau de jeu.

Les tableaux utilisés pour décrire chaque mouvement renferment les informations suivantes.



- **DVD**: suivez la référence si vous souhaitez visionner le mouvement sur le DVD.
- Commandes : les commandes du mouvement sont données pour les trois formats (PlayStation 2, Xbox 360 et PC).
- Difficulté : plus il y a de croix, plus la commande du mouvement est délicate à exécuter en situation de match.
- Utilité : quoique arbitraire, cette évaluation du mouvement vous donne une idée relativement juste de ce qu'il peut vous apporter en cours de match.

- **Description**: la description du mouvement.
- **Exécution**: suivez ces conseils pour apprendre comment exécuter la technique aisément.
- Note : astuces diverses et variées concernant le mouvement (avec quelles autres techniques le combiner, dans quelles circonstances le réaliser...).
- Capacités mises à contribution : liste des capacités (normales et spéciales) qui contribuent à ce que le joueur réussisse le mouvement.

INDEX DES MOUVEMENTS

pour chacun d'eux les commandes (sur les trois formats), le numéro de la page et la référence au DVD

CATÉGORIE	MOUVEMENT	PLAYSTATION 2	XBOX 360	PC	PAGE	DVD
)éfense	Changement de joueur	(1)	Œ	Touche Changement de joueur	23	A-1
)éfense	Accélération	R1 + •	RB + ♦	Touche Accélération + 💠	23	A-2
)éfense	Pressing/prise du ballon (automatique)	Maintenir ② pour que le joueur s'approche automatiquement d'un adversaire et essaie de lui prendre le ballon	Maintenir pour que le joueur s'approche automatiquement d'un adversaire et essaie de lui prendre le ballon	Maintenir la touche Passe pour que le joueur s'approche automatiquement d'un adversaire et essaie de lui prendre le ballon	24	A-3
)éfense	Prise du ballon (manuelle)	Appuyer sur à un moment précis pour tenter de prendre le ballon	Appuyer sur ② à un moment précis pour tenter de prendre le ballon	Appuyer sur la <i>touche Passe</i> à un moment précis pour tenter de prendre le ballon	24	A-4
)éfense	Pressing double	Maintenir 🕲	Maintenir ⊗	Maintenir la <i>touche Tir</i>	24	A-5
)éfense	Tacle glissé	0	8	Touche Passe longue	24	A-6
)éfense	Dégagement du pied	lorsque le joueur est en possession du ballon, ou juste avant qu'il ne le reçoive (dans sa propre moitié de terrain)	♦ lorsque le joueur est en possession du ballon, ou juste avant qu'il ne le reçoive (dans sa propre moitié de terrain)	Touche Tir lorsque le joueur est en possession du ballon, ou juste avant qu'il ne le reçoive (dans sa propre moitié de terrain)	25	A-7
)éfense	Dégagement de la tête	lorsque le ballon est en l'air (dans votre propre moitié de terrain)	lorsque le ballon est en l'air (dans votre propre moitié de terrain)	Touche Tir lorsque le ballon est en l'air (dans votre propre moitié de terrain)	25	A-8
)éfense	Temporisation	Se déplacer avec � à proximité du porteur du ballon	Se déplacer avec � à proximité du porteur du ballon	Se déplacer avec � à proximité du porteur du ballon	25	A-9
Gardiens de but	Faire sortir le gardien	Maintenir 🚳	Maintenir 🔮	Maintenir la touche Passe en profondeur	27	B-1
Gardiens de but	Contrôle manuel du gardien	Maintenir 🚺 + 🙆	Maintenir (IB +♥	Maintenir les touches Changement de joueur + Passe en profondeur	27	B-2
Gardiens de but	Dégagement (ballon dans les mains)	© ou © + ♦	③ ou ③ + ◆	Touche Passe longue ou Touche Tir + ◆	27	B-3
Gardiens de but	Relance de la main	⊗ + •	9 + •	Touche Passe + �	27	B-4
Gardiens de but	Relâcher le ballon	Relâcher 💠, puis appuyer sur 📵	Relâcher ♠, puis appuyer sur ₨	Relâcher �, puis appuyer sur la touche Accélération	28	B-5
Gardiens de but	Dégagement long (ballon au sol)	•	0	Touche Passe longue	28	B-6
Gardiens de but	Dégagement court (ballon au sol)	⊗	0	Touche Passe	28	B-7
Contrôle du ballon	Contrôle orienté	•	•	•	29	C-1
Contrôle du ballon	Contrôle haut	Maintenir 📵 et éventuellement 💠 à la réception d'une passe aérienne	Maintenir et éventuellement a la réception d'une passe aérienne	Maintenir la touche Accélération et éventuellement • à la réception d'une passe aérienne	29	C-2
Contrôle du ballon	Contrôler et décaler le ballon vers l'avant	Maintenir (R) + ♦ quand le joueur s'apprête à recevoir une passe	Maintenir ♣ + ◆ quand le joueur s'apprête à recevoir une passe	Maintenir la touche Accélération + • quand le joueur s'apprête à recevoir une passe	29	C-3
Contrôle du ballon	Arrêter le ballon et se tourner			Touche Commandes spéciales + ◆ lorsque le joueur reçoit une passe	29	C-4
Contrôle du ballon	Arrêter le ballon et s'orienter vers le but adverse	Maintenir 🕰	Maintenir 🖭	Maintenir la touche Commandes spéciales	30	C-5
Contrôle du ballon	Contrôle « embarqué »	(RI) + dans la direction du mouvement du ballon	RB + ◆ dans la direction du mouvement du ballon	Touche Accélération + ♣ dans la direction du mouvement du ballon	30	C-6
Contrôle du ballon	Faire écran	Relâcher 💠	Relâcher 💠	Relâcher 💠	30	C-7
Bases du dribble	Dribble simple	•	•	*	31	D-1
Bases du dribble	Dribble latéral	€2 + ◆ dans la direction perpendiculaire au mouvement	+ • dans la direction perpendiculaire au mouvement	Touche Commandes spéciales + • dans la direction perpendiculaire au mouvement	31	D-2
Bases du dribble	Dribble lent 1	Maintenir 💠 et 🔞 avec un joueur en mouvement	Maintenir • et 👊 avec un joueur en mouvement	Maintenir • et la <i>touche Commandes</i> spéciales avec un joueur en mouvement	31	D-3
Bases du dribble	Dribble lent 2	Relâcher 💠 avec un joueur en mouvement	Relâcher 💠 avec un joueur en mouvement	Relâcher � avec un joueur en mouvement	31	D-4
Bases du dribble	Accélération	◆ + ®1	♦ + RB	+ Touche Accélération	32	D-5
lases du dribble	Accélération : pousser le ballon vers l'avant	Avec un joueur qui sprinte, appuyer à deux reprises sur � dans la direction du mouvement ou appuyer rapidement sur 🚯	Avec un joueur qui sprinte, appuyer à deux reprises sur • dans la direction du mouvement ou appuyer rapidement sur RE	Avec un joueur qui sprinte, appuyer à deux reprises sur	32	D-6
		I .	I .			

INTRODUCTION PRINCIPES DU JEU

PES

MULIVEMENTS SECRETS TACTIQUES DE JEU LIGUE DES MASTERS **ÉQUIPES ET JOUEURS** SUPPLÉMENTS INDEX

GARNIEN DE RIIT CONTRÔLE DU BALLON RASES DII DRIBBI E PASSES CENTRES TIRS CORNERS COUPS FRANCS COUR FRANC (DÉFENSE) REMISES EN JEU TIRS AU BUT JEU SANS LE BALLON FEINTES STRATÉGIES CURSEUR FIXE ARRITRAGE

PLAYSTATION 2

TIR LOBÉ 2

♦ + ♦ pour tirer,
В quand la jauge apparaît

Touche Tir + ◆ pour tirer, **Touche Accélération** quand la jauge apparaît

DIFFICULTÉ + + + + UTILITÉ

escription : avec ce tir lobé, le ballon monte moins haut qu'avec celui de type 1. En outre, sa préparation peut amener le gardien à croire que vous vous apprêtez à décocher

Exécution : le moment où vous appuyez sur la touche Accélération est critique – si vous tardez trop, votre joueur frappera normalement. Réalisez la commande d'autant plus rapidement que votre joueur dispose d'une Agilité élevée, cette caractéristique déterminant la vitesse à laquelle le joueur frappe.

lote : si vous sélectionnez « Type 2 » pour l'option « Tir lobé 2 » dans l'écran de configuration des touches, vous avez également la possibilité de réaliser ce tir en appuyant plusieurs fois de suite sur la **touche Tir**.

Capacités mises à contribution : Technique, Attaque, Equilibre, Agilité, Précision, Puissance, Technique de tir, Buteur*, Buteur en 1 contre 1

CONSEILS D'EXPERT : LE TIR

Viser

Le nombre incalculable de facteurs qui entrent en jeu dans la réalisation d'un tir rend caduque toute tentative d'énoncer un ensemble de rèales strictes décrivant quand, où et comment tirer au but. En revanche, tenez pour acquis que la précision et la puissance d'une frappe augmentent considérablement lorsque le tireur prend quelques pas d'élan.

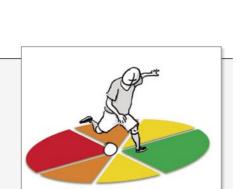
Tir « Rabona »

Seuls sont à même d'effectuer le tir « Rabona » les joueurs disposant d'une part d'une Fréquence pied faible inférieure ou égale à trois, et d'autre part d'une Technique supérieure ou égale à 90. Il n'existe que deux individus tombant dans cette catégorie : Malgani, le numéro 10 de l'équipe « classique » d'Argentine, et Rivaldo de l'Olympiacos Piraeus. Pour l'exécuter, courez parallèlement au but adverse avec le pied fort de celui de ces deux hommes que vous contrôlez du côté du but : si vous frappez, il réalisera alors ce tir.

Orientation du corps

Un joueur frappe plus efficacement au but lorsque la direction de son tir se confond avec celle dans laquelle il regarde. Plus la direction de sa frappe s'éloigne d'un cône imaginaire de 90° placé devant lui, plus le tir perd en puissance et précision. Naturellement, de bonnes capacités Précision, Puissance et Technique de tir (et la capacité spéciale Buteur) compensent dans une certaine mesure cet effet : un bon tireur qui se déplace dans la largeur du terrain est par exemple susceptible de décocher une frappe de qualité, mais il aura moins de chances de marquer que s'il avait tiré face aux buts.

Par conséquent, un joueur dos au but voit la précision et la puissance de sa frappe fortement réduites : obligé de pivoter et de tirer dans le même mouvement, il ne réussira souvent à décocher qu'une frappe de piètre qualité. Si les joueurs dotés de l'étoile Buteur sont parfois capables de se retourner en un éclair et de glisser la ballon dans le petit filet (mais seulement lorsqu'ils se trouvent à l'intérieur de la surface de réparation), tirer dos aux gages équivaut généralement à gâcher purement et simplement une occasion de but.



IÊTES ET REPRISES G-5

PLAYSTATION 2

💠 + 🕲 juste avant que le ballon n'atteigne le joueur

♦ + ② juste avant que le ballon n'atteigne le joueur

• + Touche Tir juste avant que le ballon n'atteigne le joueur

DIFFICULTÉ +à++++



n : à la réception d'une passe, d'un centre ou d'un corner, un joueur peut reprendre le ballon en première intention de différentes manières, le mouvement obteni dépendant d'un grand nombre de variables, dont la position et l'orientation du joueur, la vitesse, la hauteur et la direction du ballon, ou encore la présence d'un défenseur (voir

Exécution : avec les reprises (de la tête ou du pied), la jauge de puissance, quand elle apparaît, ne revêt que peu d'importance. La réussite de ce geste dépend principalement de deux éléments : le timing dans l'exécution de la commande et le positionnement du ioueur par rapport à la cage et au ballon. Selon que ce dernier arrive au-dessus de lui. entre sa poitrine et sa taille ou sous la taille, il tentera une tête, un ciseau ou une volée, à moins qu'il ne préfère effectuer de son propre chef une tête plongeante.

lote : vous êtes libre de recourir à la touche Commandes spéciales pour ajuster la position d'un joueur avant que le ballon n'arrive (voir la section « Jeu sans le ballon », page 49) en vue de lui faire réaliser une reprise spécifique.

ocités mises à contribution : Technique, Attaque, Equilibre, Agilité, Précision, Puissance, Technique de tir, Courbe, Buteur*, Buteur en 1 contre 1*, Tir au centre*, Passe





Têtes et reprises

Joueur en mouvement

Ciseau

Tête en extension

Lorsque votre joueur reprend un ballon de volée, le geste qu'il effectue dépend de différents facteurs : sa propre position, la vitesse et la hauteur du ballon... Les diagrammes ci-dessous vous donnent une idée du type de mouvement qu'est susceptible de réaliser le joueur en fonction de la situation.

Tête plongeante

Joueur immobile

En ajustant la position de votre joueur avant qu'il réceptionne le ballon à l'aide de la touche Commandes spéciales (voir la section « Jeu sans le ballon », page 49), vous pouvez influer sur le geste exécuté. Cette technique demande toutefois une grande maîtrise pour ne pas mettre le ioueur hors de position.

INTRODUCTION PRINCIPES DU JEU

MOLIVEMENTS SECRETS TACTIQUES DE JEU LIGHE DES MASTERS ÉNUIPES ET INUFURS SUPPLÉMENTS INDEX

INTRODUCTION

INDEX

NÉFENSE

CENTRES

CORNERS

COLLES FRANCS

REMISES EN JEU

JEU SANS LE BALLON FEINTES

TIRS ALL RUIT

STRATÉGIES

CURSEUR FIXE

ARRITRAGE

COLIP ERANC (DÉFENSE)

GARDIEN DE RIIT

CONTRÔLE DU BALLON

RASES DII DRIBBI E

Joueur dos au but

Ciseau Tête Retourné acrobatique Reprise en Tir secret Talonnade



Le pied fort

Franne du bout de pied

Volés

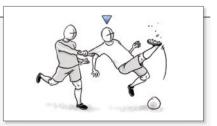
Le fait que le joueur tire avec son pied fort ou faible a un impact capital sur la qualité de sa frappe. N'hésitez pas à effectuer une séance d'entraînement avec votre équipe favorite en vue de vous exercer à tirer dans des positions et à des distances du but différentes avec vos attaquants : vous vous habituerez ainsi à la manière dont vos joueurs prennent le ballon selon les situations. Un individu doté d'une Précision et d'une Fréquence pied faible élevées sera capable de frapper correctement avec les deux pieds. A l'inverse, un joueur particulièrement maladroit avec son pied faible préfèrera se décaler pour frapper avec son meilleur pied ; s'il possède la capacité spéciale Extérieur, il utilisera l'extérieur de son pied fort.

Frappe glissée



La pression physique

Un joueur a d'autant plus de difficultés à effectuer des frappes de qualité qu'un vis-à-vis le marque de près (quoique de bonnes capacités Technique de tir, Equilibre et Attaque atténuent le phénomène). Si vous contrôlez un individu doté d'une Technique de tir médiocre, tâchez de passer le ballon à un coéquipier ou d'échapper à votre vis-à-vis plutôt que de frapper au but malgré sa pression, sans quoi vous aurez de fortes chances de rater le cadre... ou le ballon !



INTRODUCTION



Avec plus de 100 minutes de séquences vidéo, qui reproduisent notamment l'intégralité des mouvements décrits dans le quide. le DVD éclaire PES6 sous un jour inédit, et s'affirme comme un outil indispensable à l'apprentissage des subtilités du jeu.

FNTRAÎNEMENT



Même agencés avec le maximum de clarté et de précision, les mots ne suffisent pas toujours à expliquer comment exécuter certains gestes particulièrement délicats. La section Entraînement du DVD entre alors en ieu : elle contient les démonstrations de tous les mouvements (à l'exception des plus confidentiels) de PES6. Chaque technique est reproduite à vitesse normale puis au ralenti, et bénéficie de l'apparition en temps réel de la commande correspondante sur les diagrammes des manettes PlayStation 2 et Xbox 360. Par ailleurs, vous êtes libre d'utiliser les fonctions de votre lecteur pour repasser une même séquence dans le sens et à la vitesse de votre choix.

MOUVEMENTS SECRETS



Semblable dans son fonctionnement au menu Entraînement. la section Mouvements secrets donne les démonstrations des mouvements décrits dans le chapitre éponyme du guide. Même avec l'appui du texte et de la vidéo, vous éprouverez peut-être encore des difficultés à reproduire certains de ces gestes : si tel est le cas, n'hésitez pas à les visionner à plusieurs reprises jusqu'à parfaitement mémoriser le timing de leur commande.

SITUATIONS DE JEU

En vous montrant concrètement dans quelles situations utiliser les techniques qu'ils décrivent, la section Situations de jeu se pose comme le complément idéal des menus Entraînement et Mouvements secrets. Nous avons choisi dix scénarios que vous serez amené à rencontrer régulièrement au cours de vos parties de PES6, et proposons pour chacun d'eux cinq « solutions », classées par ordre de difficulté croissante. Le visionnage de ces séguences vous aidera à prendre conscience de l'efficacité de certains mouvements, qu'il

s'agisse de la fonction Super Cancel pour couper la trajectoire d'un centre, ou de la temporisation quand vous êtes au marquage d'un attaquant.

Chaque mouvement reproduit étant accompagné de sa propre référence, vous pourrez si besoin est en consulter la description détaillée dans le quide ou le visionner à nouveau dans le menu correspondant du DVD.

Joueur immobile recevant une passe

Le joueur immobile qui recoit une passe peut se contenter de contrôler sobrement le ballon, ou bien recourir à une feinte pour tenter d'effacer un éventuel vis-à-vis.



C-4	Arrêter le ballon et se tourner
C-6	Contrôle « embarqué »
N-1	Laisser filer le ballon
N-21	Feinte de frappe
R-3	Amorti orienté

Variations sur le une-deux

Vous êtes libre de conclure un une-deux que vous venez d'initier, soit en renvoyant le ballon au premier joueur qui s'est élancé vers l'avant, soit en choisissant une action alternative susceptible de surprendre votre adversaire.



ř	E-13	Une-d	Une-deux				
	E-14	Une-d	Une-deux piqué				
	N-6	Râteau					
7	Une-deux		Combinaison avec 3 joueurs				
	Une-deux		Combinaison avec 4 joueurs				

Attaquant en mouvement avec 1 contre 1

Servez-vous de l'une des techniques suivantes pour effacer avec style un défenseur qui vous barre la route. Les capacités Accélération, Vitesse de dribble et Précision de dribble de votre attaquant déterminent en grande partie la réussite du geste effectué.



ш	D-2	Dribble latéral
	N-5	Crochet
ı	N-8	Roulette marseillaise
	R-4	Sprint diagonal
	R-5	Accélération diagonale avec passement de jambes
1		

Défenseur en 1 contre 1

Défendre n'est pas une tâche de tout repos : une concentration de tous les instants et une utilisation optimale des armes à votre disposition (dont cinq vous sont présentées ici) sont requises pour juguler les attaques adverses.



A-3	Press	sing/prise du ballon (automatique)
A-4, A	5	Prise du ballon (manuelle), Pressing double
A-6	Tacle	glissé
A-9	Temp	orisation
S-2	Char	ge

Plusieurs techniques permettent aux joueurs de centrer le ballon. Cette section vous présente cinq types de centres adaptés à autant de situations de jeu différentes



	E-1	Passe courte
1	E-17	Passe longue manuelle
4 3	F-2	Centre tendu
	F-3	Centre flottant
**************************************	Q-1	Centre secret

Joueur en mouvement recevant une passe

Quand il recoit une passe, un joueur en mouvement a accès à une large palette d'actions, qui s'étend du simple contrôle du ballon à l'activation de la commande Super Cancel



C-3	Contrôler et décaler le ballon vers l'avant
C-5	Arrêter le ballon et s'orienter vers le but advers
M-1	Super Cancel
Q-4	Laisser filer une balle en profondeur
S-1	« La Ginola »

Attaquant immobile en 1 contre 1

Quand il s'agit de se débarrasser d'un défenseur en un contre un, l'attaquant immobile dispose de nombreux mouvements, dont une sélection vous est présentée ici.



N-7	Feinte en V			
N-14	Feinte de Matthews			
N-23	Piquer le ballon			
N-12,	N-3	Faux départ, Démarrage orienté		
0.6	Eninto	do dópart 9		

Attaquant en 1 contre 1 avec gardien

Un attaquant possède plusieurs cordes à son arc pour remporter le duel qui l'oppose au gardien adverse



	G-4	Tir lob	pé 2
	N-21	Feinte	de frappe 1
1	N-23	Pique	r le ballon
	N-27	Annul	er tir/passe
13	R-1, R	-7	Coup de rein, Passe

Jouer sur les ailes

La plupart des joueurs de PES prenant soin de verrouiller les espaces sur les ailes, il vous faudra sans doute recourir à l'une des techniques suivantes pour vous extraire d'un marquage serré.



D-9	Arrêt brusque avec orientation du corps vers le but adverse		
N-2	Demi-tour		
D-3, N	-10	Dribble lent 1, Double contact	
N-19	Pass	ement de jambes puis accélération	

Annuler tir/passe Réception d'un centre

Rien ne vous oblige à reprendre immédiatement le ballon de volée à la réception d'un centre – vous bénéficierez parfois d'une meilleure occasion de but après une simple



2	G-5	Têtes	et reprises
	C-2, G	-5	Contrôle haut, Têtes et reprises
ON	E-4	Passe	de la tête
-	E-8	Passe	longue sans contrôle
1	M-2, G	-5	Contrôle du joueur quand le ballon est en l'air, Têtes et reprises



Au cours de séances de travail acharné qui se sont succédées tout au long de la création du guide, les membres de l'équipe de Piggyback ont marqué des milliers de but, dont les plus beaux sont regroupés dans cette séquence de 10 minutes.

ENTRETIEN

Dans l'entretien qu'il nous a accordé, Shingo "Seabass" Takatsuka, le célèbre producteur de la série PES, évoque entre autres suiets la création de PES6, le futur de la série sur les consoles de nouvelle génération, et l'influence sur son travail de la Coupe du Monde 2006.



PRINCIPES DU JEU

MOLIVEMENTS SECRETS TACTIQUES DE JEU LIGHE DES MASTERS ÉNUIPES ET INUEURS SUPPLÉMENTS

INDEX

INTRODUCTION INDEX NÉFENSE GARDIEN DE BUT CONTRÔLE DU BALLON RASES DII DRIBBI E PASSES CENTRES CORNERS COLLES ERANCS CUID EDANC (DÉCENCE)

ARRITRAGE

REMISES EN JEU

JEU SANS LE BALLON

TIRS ALL RUIT

FEINTES

STRATÉGIES

CURSEUR FIXE

déquisée

ASTUCES DE TRANSFERT

- Plus le salaire d'un joueur est élevé, moins il a de chances de rejoindre une équipe mal positionnée dans le classement des clubs.
- En pratique, le classement des clubs sert à vous empêcher de faire signer un trop grand nombre de joueurs vedettes lors des deux ou trois premières saisons. Même si vous réalisez le doublé coupe-championnat la première année, vous n'occuperez qu'une modeste position dans la liste. Toutefois, vous grimperez vite dans la hiérarchie en enchaînant les succès dans les compétitions.
- La plupart des titulaires des meilleures équipes de Ligue des Masters se montrent plus que réticents à l'idée de rejoindre les rangs d'une formation évoluant en Division 2.
- Dans les menus de recherche, utilisez l'option « Aiouter à la liste » pour garder la trace des joueurs qui vous intéressent : ainsi, vous n'aurez pas à les chercher à nouveau s'ils venaient à repousser votre offre initiale.
- Les négociations d'échange (seulement possibles s'il reste au moins six mois de contrat aux joueurs évoluant dans une des quatre liques) ont moins de chances d'aboutir que les transferts classiques. L'échange de joueurs vous sera utile si vos finances ne sont pas au beau fixe, ou si vous voulez vous débarrasser de certains membres de votre équipe à moindre frais. Evitez carrément la procédure de prêt : il est plus rentable d'acheter des joueurs directement dans les listes Recrues ou Non affiliés.
- Généralement, vous n'aurez que peu de difficultés à embaucher un ioueur faisant partie d'un club qui ne participe pas à la Ligue des

- Masters ou qui est libre de tout engagement, à plus forte raison si votre classement est élevé. Cependant, les meilleurs joueurs – qui demandent le salaire le plus élevé – persisteront à repousser vos avances jusqu'à ce que la renommée de votre équipe décolle.
- Certains joueurs, particulièrement âpres au gain, sont susceptibles de reieter continuellement des offres pourtant raisonnables dans l'espoir de faire monter les enchères. Face à ce type d'individus, vous n'avez que deux solutions : vous résigner à proposer une somme plus importante, ou aller simplement voir ailleurs.
- Les joueurs débloqués dans le PES-Shop, y compris les membres des équipes « classiques » (voir page 156 pour plus de détails). apparaissent dans la liste Non affiliés du sous-menu « Recherche par groupe » si l'option Joueurs cachés/classiques est activée. Ne tardez pas à engager des pourparlers avec les meilleurs d'entre eux : la plupart des équipes se les arracheront dès la première période de négociations de la saison.
- N'hésitez pas à sauvegarder votre partie au début d'une période de négociations. Se réserver la possibilité de revenir en arrière en cas d'échec de tous les pourparlers peut éviter de se mordre les doigts pendant toute une saison!

Durant les semaines 37 à 44, vous avez la possibilité de modif	er le
niveau de la Ligue des Masters. Si vous jouez en mode Très dit	ficile
et que vous souhaitez dénicher des stars en puissance sans tro	p de
tracas, réduisez ce niveau pour bénéficier de l'affichage de diffi	culté
des négociations.	

LES JOUEURS DE TALENT

L'achat de joueurs en Ligue des Masters implique de parier sur des individus dont rien ne vous garantit qu'ils se révéleront de bons investissements sur le long terme. Aioutez à cette incertitude la taille colossale de la base de données de PES 6, et vous obtenez tous les ingrédients pour vous retrouver complètement désemparé au moment de faire vos emplettes lors des périodes de négociations...

Les pages suivantes remédient à cette double difficulté en dressant l'inventaire des meilleurs joueurs de PES 6, qu'il s'agisse de vedettes confirmées (qui disposent néanmoins d'une marge de progression encore importante) ou de jeunes au potentiel exceptionnel. Les joueurs de chacune de ces deux catégories sont classés par type de poste puis par ordre de prétention salariale croissante : notez que leurs exigences sont vouées à augmenter au fil du temps - si vous souhaitez acquérir une future star au meilleur prix, mieux vaut formuler votre offre le plus tôt possible...

VEDETTES CONFIRMÉES

Gardiens de but

NOM	OM ÂGE TAILLE POSTE		POSTES		ÉVC	LUTION (GLOBALE	AU FIL DE	S ANS	CAPACITÉS D'ORIGINE NOTABLES	CAPACITÉS SPÉCIALES	SALAIRE
Nom	/ NOL	(CM)	1 00120	17	21	25	29	33	Apogée (âge)	ON NOTICO D'OTHAINE NO INDEED	ON THORIES OF ESTREES	INITIAL
Andujar	22	194	GB	-	-	84,5	88	87	88 (28-32)	Equilibre 87, Réaction 86, Puissance 81, Technique (gardien) 81	Aucune	377
Yohann Pelé	23	196	GB	-	-	85	92,5	89,5	92,5 (29) Equilibre 86, Réaction 86, Détente 84, Technique (gardien) 84		Gardien en 1 contre 1	384
Gomes	25	191	GB	-	-	85	91,5	89,5	91,5 (29-31)	Défense 83, Equilibre 84, Réaction 93, Puissance 84, Technique (gardien) 87	Gardien sur pénalty	441
Stekelenburg	23	194	GB	-	-	86	92,5	90	92,5 (29-31) Défense 83, Equilibre 85, Réaction 86, Puissance 80, Technique (gardien) 86		Aucune	510
Reina	23	187	GB	-	-	86	88	85	89,5 (27)	Défense 87, Equilibre 80, Réaction 92, Détente 81	Gardien sur pénalty	765
Given	30	185	GB	-	-	-	-	88	88 (30-33)	Défense 92, Réaction 96, Technique (gardien) 93	Gardien en 1 contre 1	907
Dida	32	195	GB	-	-	-	-	90,5	90,5 (33)	Défense 95, Equilibre 87, Réaction 97, Technique (gardien) 88	Gardien sur pénalty, Gardien en 1 contre 1	920
Buffon	28	191	GB	-	-	-	94	94	94 (28-36)	Défense 97, Equilibre 88, Réaction 99, Agilité 87, Détente 92, Technique (gardien) 97	Gardien sur pénalty, Gardien en 1 contre 1	979
Cech	23	197	GB	-	-	92,5	93,5	92,5	93,5 (27- 32)	Défense 93, Equilibre 91, Réaction 93, Technique (gardien) 95	Gardien sur pénalty, Gardien en 1 contre 1	1 139
Casillas	24	185	GB	-	-	87,5	88,5	86,5	88,5 (27-31)	Défense 92, Réaction 97, Mental 91, Technique (gardien) 90	Gardien en 1 contre 1	1 219

Défenseurs

NOM	ÂGE	TAILLE	POSTES		ÉVC	LUTION (SLOBALE	AU FIL DE	ES ANS	CAPACITÉS D'ORIGINE NOTABLES	CAPACITÉS SPÉCIALES	SALAIRE
NUN	AGE	(CM)	PUSIES	17	21	25	29	33	Apogée (âge)	GAPACITES D'UNIGINE NUTABLES	CAPACITES SPECIALES	INITIAL
Chivu	25	184	LAC, SAC, AR, AL	-	-	83,5	90,5	89,5	91 (30)	Défense 86, Condition physique 87, Puissance 87, Courbe 87	Tir au centre, Tireur pénalties, Marquage, Couverture, Défense en ligne	765
Iván Córdoba	29	173	SAC, AR	-	-	-	85	81,5	85 (29) Vitesse maximum 90, Accélération 96, Détente 99		Marquage, Défense en ligne	800
Samuel	28	182	SAC	-	-	-	84,5	81,5	84,5 (28-30)	Défense 93, Equilibre 90, Réaction 90	Marquage, Couverture, Défense en ligne	974
Essien	23	180	SAC, AR, MDf, MC	-	-	85	89,5	87,5	89,5 (28-31)	Condition physique 94, Réaction 86, Puissance 86, Jeu d'équipe 88	Centre	1 199
Terry	25	186	LAC, SAC	-	-	84	84,5	84,5	85 (30-32)	Défense 94, Equilibre 90, Tête 92, Détente 86	Placement, Marquage, Couverture, Défense en ligne	1 253
Nesta	30	187	LAC, SAC	-	-	-	-	82,5	84,5 (30-32) Défense 95, Réaction 94, Jeu d'équipe 90		Extérieur, Marquage, Tacle glissé, Couverture, Défense en ligne	1 347
Puyol	28	178	SAC, AR	-	-	-	86,5	84,5	86,5 (28-32)	Défense 93, Condition physique 93, Réaction 90, Détente 92	Extérieur, Marquage, Tacle glissé, Couverture	1 420

Milieux de terrain

NOM	AGE	(CM)	POSTES	17	21	25	29	33	Apogée (âge)	CAPACITES D'ORIGINE NOTABLES	CAPACITÉS SPÉCIALES	INITIAL
J.S. Park	25	175	MDf, MC, ML, MO, AI, SA	-	-	84,5	88,5	87,5	89,5 (30-31)	Condition physique 95, Accélération 86, Réaction 86, Agilité 86, Vitesse dribble 86, Jeu d'équipe 88	Dribble, Réflexe, Tir au centre, Extérieur	350
Lovre	24	189	MC, ML, MO	-	-	82	91	87,5	91 (29)	Equilibre 83, Condition physique 83, Précision passe courte 83, Puissance 85, Technique 83	Tir au centre, Tacle glissé	404
M'Bami	23	172	MDf, MC	-	-	84	90,5	88	90,5 (29-32)	Condition physique 85, Accélération 82, Agilité 82, Précision passe courte 88	Passeur	510
Maxi Rodríguez	25	174	ML, MO, SA, AV	-	-	81	87,5	89,5	92 (30)	Accélération 85, Puissance 86, Technique 84	Dribble, Réflexe, Extérieur	649
A. Smith	25	175	MC, ML, MO, SA, AV	-	-	84,5	93,5	92,5	93,5 (29-32)	Condition physique 87, Réaction 86, Agilité 86, Puissance 87, Tête 86, Détente 87	Placement, Réflexe, Buteur, Pointe, Passe sans contrôle, Tacle glissé	681
Mutu	27	180	ML, AI, SA, AV	-	-	-	90,5	86	87,5 (23), 90,5 (29)	Condition physique 85, Vitesse maximum 88, Acceleration 90, Agilité 86, Précision dribble 85, Vitesse dribble 88, Précision coup franc 87, Courbe 85, Technique 87	Dribble, Extérieur	700
De La Peña	29	173	MC, MO	-	-	-	86	89,5	90,5 (32)	Précision passe courte 95, Précision passe longue 96, Courbe 90, Technique 94	Leader, Passeur, Centre, Passe sans contrôle, Extérieur	714
C. Ronaldo	21	184	ML, AI, SA	-	87,5	93	94,5	90,5	94,5 (26-29)	Agilité 95, Précision dribble 95, Vitesse dribble 95, Vitesse passe longue 90, Puissance 90, Technique 91	Dribble, Garder le ballon en dribble, Tir au centre, Extérieur	723
Joaquin	24	179	ML, AI	-	-	84,5	91,5	88	92,5 (28)	Accélération 91, Agilité 90, Précision dribble 92, Vitesse dribble 91	Dribble, Réflexe	760
Del Piero	31	173	MO, SA	-	-	-	-	87,5	88 (31)	Attaque 91, Précision dribble 91, Précision 90, Technique de tir 92, Précision coup franc 90, Courbe 91, Technique 93	Garder le ballon en dribble, Buteur, Côté, Tireur pénalties, Passe sans contrôle, Extérieur	760
Van der Meyde	26	178	ML, AI	-	-	-	90,5	87,5	90,5 (29-30)	Vitesse maximum 86, Accélération 89, Précision dribble 88, Vitesse dribble 87	Dribble, Extérieur	774
A. Hleb	24	185	ML, MO	-	-	86	88,5	84,5	88,5 (26-29)	Accélération 92, Agilité 93, Précision dribble 89, Vitesse dribble 95	Dribble, Leader, Passeur, Passe sans contrôle, Extérieur	833
C. Seedorf	30	176	MC, ML, MO	-	-	-	-	87,5	88 (30-32)	Equilibre 90, Condition physique 90, Vitesse passe courte 90, Puissance 92, Technique 91, Jeu d'équipe 93	Garder le ballon en dribble, Passeur, Tir au centre, Centre, Passe sans contrôle, Extérieur	833
Rooney	20	178	MO, AI, SA, AV	-	89,5	93,5	93,5	92	93,5 (24-30)	Equilibre 90, Condition physique 90, Accélération 90, Vitesse passe courte 92, Puissance 90, Technique 90	Dribble, Garder le ballon en dribble, Réflexe, Passeur, Buteur, Buteur 1 contre 1, Tir au centre, Extérieur, Tacle glissé	876
Joe Cole	24	175	ML, MO, AI, SA	-	-	87,5	91,5	88,5	92,5 (28)	Condition physique 94, Agilité 92, Précision dribble 93, Technique 91	Dribble, Garder le ballon en dribble, Passeur, Tir au centre, Extérieur	889
Pirlo	26	177	MDf, MO	-	-	-	92,5	91,5	93,5 (31)	Précision dribble 92, Précision passe courte 96, Vitesse passe courte 87, Précision passe longue 97, Précision coup franc 96, Courbe 95, Technique 95, Jeu d'équipe 91	Garder le ballon en dribble, Leader, Passeur, Tir au centre, Centre, Tireur pénalties, Passe sans contrôle, Extérieur	921
Deisler	26	182	ML, MO	-	-	-	86	84	87,5 (26-28)	Précision passe longue 94, Vitesse passe longue 91, Précision coup franc 90, Courbe 92, Technique 90	Passeur, Côté, Extérieur	965
Riquelme	27	182	МО	-	-	-	89,5	87,5	90,5 (28)	Précision dribble 91, Précision passe courte 98, Vitesse passe courte 94, Précision passe longue 91, Technique 93	Garder le ballon en dribble, Leader, Passeur, Tir au centre, Centre, Tireur pénalties, Extérieur	1 044
Recoba	30	179	MO, AI, SA	-	-	-	-	88	89,5 (30)	Précision dribble 93, Précision passe longue 90, Vitesse passe longue 94, Puissance 93, Courbe 95, Technique 90	Dribble, Garder le ballon en dribble, Passeur, Buteur 1 contre 1, Tir au centre, Extérieur	1 127
Beckham	30	182	MC, ML, MO	-	-	-	-	88	89,5 (30-32)	Précision passe longue 98, Vitesse passe longue 95, Précision coup franc 94, Courbe 98	Passeur, Tir au centre, Côté, Extérieur	1 149
Xabi Alonso	24	183	MDf	-	-	87,5	87,5	85	85 88 (26-28) Précision passe courte 90, Vitesse passe courte 91, Précision passe longue 94, Vitesse passe longue 90, Jeu d'équipe 93		Passeur, Tír au centre, Centre, Extérieur	1 149
Kaka'	24	183	ML, MO, SA	-	-	88,5	89,5	87,5	89,5 (29-31)	Attaque 87, Vitesse maximum 88, Accélération 90, Précision dribble 89, Vitesse dribble 97, Précision passe courte 87, Vitesse passe courte 88, Technique 93	Dribble, Passeur, Tir au centre, Extérieur	1 164

INTRODUCTION PRINCIPES DU JEU ENTRAÎNEMENT MOLIVEMENTS SECRETS TACTIQUES DE JEU

PES

LIGUE DES MASTER **ÉQUIPES ET JOUEURS** SUPPLÉMENTS INDEX

LES RASES CRÉATION D'UNE LM DÉROULEMENT DE LA LA GESTION DE L'ÉQUIPE ÉVOLUTION DES JOUEURS

IOUEURS DE TALENT

INTRODUCTION

- Fiche des joueurs : cette page dresse la liste des caractéristiques des 23 joueurs les plus importants de l'équipe.
- **Capacités**: cette section du tableau révèle tous les attributs des joueurs, ce qui permet de se faire une idée de leur potentiel sur le terrain.
- **Capacités spéciales**: cette section recense les capacités spéciales que possèdent les joueurs.
- Feintes: cette section dévoile les mouvements spéciaux auxquels ont accès certains joueurs. Consultez le chapitre Entraînement si vous souhaitez en savoir plus sur ces mouvements.

FEINTES	ABBRÉVIATION	PAGE
Feinte de corps	FC	52
Double contact	DC	52
Intérieur-extérieur	IE	52
Demi-tour à la Cruyff	1/2	53
Quart de tour	1/4	53
Lob enveloppé	LE	55
Elastico	EL	54

- Évaluation: en tenant compte des capacités de base et spéciales de chacun, cette section propose pour chaque joueur une évaluation de ses performances dans divers domaines présentés ci-après (voir « Les superstars de PES 6 »). Une flèche pointée vers le haut traduit un talent hors du commun, une vers le bas signale une faiblesse; l'absence de toute flèche correspond à un niveau correct dans le domaine concerné (exception faite des coups de pieds arrêtés) pour peu que le joueur occupe son poste de prédilection.
- Fiche de l'équipe : cette page vous livre des informations essentielles sur l'organisation et les qualités intrinsèques de l'équipe.
- Forces et faiblesses : ce tableau souligne les forces et faiblesses les plus caractéristiques de l'équipe. Il peut offrir des détails aussi bien sur des joueurs précis, des secteurs particuliers (tels que la défense, le milieu de terrain ou l'attaque) ou sur les qualités et les lacunes d'ensemble de la formation.
- Formation recommandée: un système de jeu « équilibré » particulièrement fiable est proposé pour chaque équipe, en tenant compte de ses forces et ses faiblesses. Vous aurez naturellement intérêt à l'adapter selon vos préférences personnelles, mais il constitue néanmoins une base de départ appréciable.
- Formations alternatives: comme l'explique le chapitre « Tactiques de jeu » à la page 73, assigner des formations alternatives aux touches de stratégies manuelles représente souvent un atout majeur. Les deux systèmes de remplacement suggérés, l'un défensif, l'autre offensif, s'appliquent aux compositions d'équipe décrites dans le schéma de la formation recommandée. Si vous y apportez des modifications, veillez à ce que les joueurs sélectionnés puissent s'adapter à leurs postes éventuels au sein des trois systèmes de jeu.
- Réglages tactiques : les options Ligne arrière et Hors-jeu (voir page 77 du chapitre Tactiques de jeu) de l'écran Réglages de formation ont une grande influence sur le comportement de votre équipe, d'où l'importance de leur réglage pour chacune des trois formations présentées.



INTRODUCTION
PRINCIPES DU JEU
ENTRAÎNEMENT
MOUVEMENTS SECRETS
TACTIQUES DE JEU
LIGUE DES MASTERS
ÉQUIPES ET JOUEURS

SUPPLÉMENTS INDEX

PES

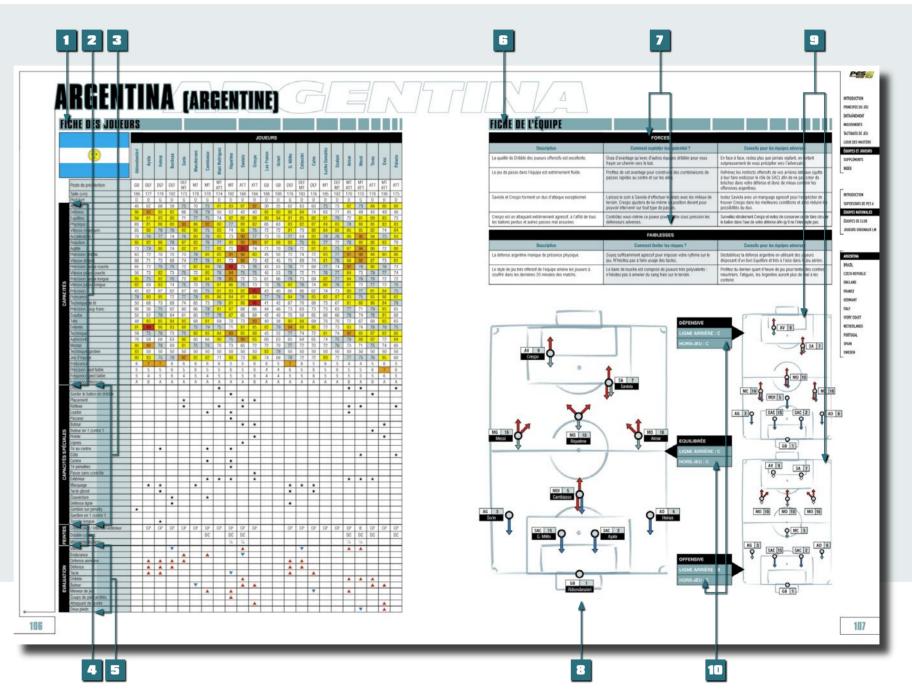
INTRODUCTION

SUPERSTARS DE PES 6

EQUIPES NATIONALES

EQUIPES DE CLUB

JOUEURS ORIGINAUX LM













ARGENTINA (ARGENTINE)

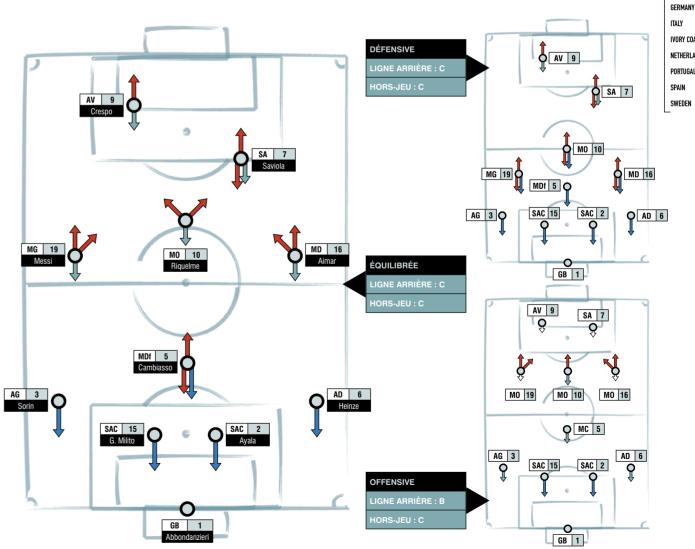
			 	 			_
-					-		
	CH						
						ш	

<u>FICHE DES JOUEU</u>	RS																						
											JO	JOUEURS											
©	Abbondanzieri	Ayala	Heinze	Burdisso	Sorín	Mascherano	Cambiasso	Maxi Rodríguez	Riquelme	Saviola	Crespo	Leo Franco	Ustari	G. Milito	Coloccini	Cufre	Lucho González	Scaloni	Aimar	Messi	Tevez	Cruz	Palacio
Position	GB	DEF	DEF	DEF	DEF MT	MT	MT	MT ATT	МТ	ATT	ATT	GB	GB	DEF	DEF MT	DEF	MT	DEF MT	MT ATT	MT ATT	ATT	MT ATT	ATT
Taille (cm)	186	177	178	182	173	178	178	174	182	168	184	188	188	176	183	176	185	182	170	170	170	190	175
Pied fort Attaque	D 45	D 62	68	D 58	75	70	75	D 81	D 83	D 87	D 92	D 30	D 35	G 62	D 63	D 63	75	73	D 82	79	D 84	D 86	D 80
Défense	86	93	85	82	66	78	79	50	52	42	40	85	80	86	84	74	63	71	45	49	43	49	40
Equilibre	84 65	81	83 86	80	71 93	77 86	75 92	74 80	82 77	80	88	80 65	84 63	81	85 82	80 87	81 84	79 83	72 78	81 80	89 85	83 82	73 83
Physique Vitesse maximum	65	80	78	76	82	80	75	83	74	86	75	72	72	81	73	80	84	80	85	85	82	74	84
Accélération	70	76	77	74	76	80	76	85	73	90	77	73	70	77	69	83	78	76	86	90	84	75	83
Réaction Agilité	85 73	82 79	86	78 74	87 82	83 81	76 77	77 82	80 71	93 95	94 74	87 71	88 70	83 79	75 72	85 81	77 81	72 75	78 87	80 94	80 86	83 72	70 80
Précision dribble	63	72	70	70	73	78	85	83	91	90	80	45	50	72	74	72	83	77	91	90	88	80	86
Vitesse dribble	60	71	73	68	74	77	76	81	73	90	70	42	45	70	69	74	81	76	88	92	87	73	81
Précision passe courte Vitesse passe courte	65 56	72	75 82	75 73	72 75	82 72	89	76 76	98 94	73 75	76 75	43	53 53	76 78	71 72	69 71	77 76	74	92 84	78 73	80 79	76 77	72 74
Précision passe longue	85	75	82	76	72	80	84	78	91	72	73	61	66	78	73	69	82	77	84	76	78	72	72
Vitesse passe longue	82	69	83	74	75	70	75	81	86	75	73	70	76	82	76	74	80	78	81	72	77	72	75
Vitesse passe longue Précision Puissance Technique de tir	45 78	62 80	67 85	62 72	67 77	68 78	75 85	81 86	83 84	82	95 84	43 77	40 78	66 84	66 78	62 83	74 83	73 87	80	77 75	81 83	84 86	75 82
Technique de tir	50	68	73	68	74	65	73	79	81	86	96	41	42	67	70	68	73	67	81	80	86	84	78
Précision coup franc	60	56	75	62	60	66	78	81	87	68	66	44	46	73	63	73	73	63	77	71	79	85	65
Courbe Tête	55 48	52 85	78 85	64 84	61 85	65 68	77 81	78 69	87 70	66 73	68 93	42 40	40 38	70 80	58 84	65 69	68 70	66 70	78 72	74 67	78 68	81 85	60 65
Détente	81	99	86	83	88	75	79	75	71	81	85	82	79	94	88	86	72	73	83	74	78	78	75
Technique	59	75	76	73	75	80	85	84	93	85	88	45	52	77	74	72	81	74	92	85	87	82	80
Agressivité Mental	70 80	58 90	68 78	63	86 81	60 75	66 75	80 70	75 73	90 65	85 72	60 72	63 70	65 77	64 72	65 73	74 72	75 76	78 73	88 71	82 75	72 74	84 65
Technique gardien	83	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	83	78	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Jeu d'équipe	80	83	75	78	92	82	82	71	80	73	86	74	68	78	72	72	89	72	77	75	76	85	60
Endurance Précision pied faible	5	5	5	6	5	6	6 5	6 5	5 6	5	6	6	5 4	6	6 5	5 6	6 5	5 6	5	4 5	5 6	6	5 6
Fréquence pied faible	5	4	5	6	4	5	4	5	5	5	6	4	4	5	5	6	5	5	5	3	5	6	5
Fréquence blessure	A	В	A	Α	Α	Α	Α	Α	Α	Α	В	Α	Α	Α	Α	Α	A	A	В	A	В	Α	A
Oribble Corder to bellen en dribble		-	-					*	<u> </u>	-									*	*		\vdash	*
Garder le ballon en dribble Placement					*				*	*	*	\vdash									*		
Réflexe					*			*		*									*	*			*
Leader		-	-				*	_	*	ļ	_	<u> </u>					_		*			_	
Passeur Buteur									*	*	*											*	
																					*		
Buteur en 1 contre 1 Pointe Lignes		_								L.	*											*	
	-	-	*				*		*	*												 	
Côté Coté Cote Centre Tir pénalties Passe sans contrôle Fatérieur			† ^				l ^		Ĥ											*			*
Centre							*		*														
Tir pénalties Passe sans contrôle		-	-						*	-	*	-										 	
Extérieur							*	*	*		*								*	*	*		
Marquage		*	*			*								*	*	*							
Tacle glissé Couverture		-	*	*			*							*		*				<u> </u>		-	
Défense ligne				*			⊢^							*									
Gardien sur pénalty	*																						
Gardien en 1 contre 1 Touche longue	-	-	*							-		_										 	
		FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	FC	\vdash		FC	FC	FC	FC	FC	FC	IE	FC	FC	FC
Feinte de corps / Intérieur-extérieur Double contact Mouvements rares		Ť	Ť	Ť	Ť	Ť	DC	Ť	DC	DC	Ť			Ť	Ť	Ť	Ť	Ť	DC	DC	DC	Ť	DC
Mouvements rares									1/4	1/4									1/4	1/4			
Vitesse				•						<u> </u>					•				A	A			
Endurance Défense aérienne		A	A	A	A		A			▼		_		A	A							_	_
		A	A	A						<u> </u>	<u> </u>			A	A	\vdash							\vdash
Tacle		A	A						▼					A		A							
Defense Tacle Torbible Buteur Meneur de ieu		<u> </u>	<u> </u>			_				A	_	<u> </u>	<u> </u>			<u> </u>		<u> </u>	A	A	A	<u> </u>	<u> </u>
Buteur Meneur de jeu		\vdash	+			▼	A		A	A	A	_				_		_	A		A	A	
Coups de pied arrêtés									Ā														
Attaquant de pointe											A											A	

FICHE DE L'ÉQUIPE

	FORCES						
Description	Comment exploiter leur potentiel ?	Conseils pour les équipes adverses					
La qualité de Dribble des joueurs offensifs est excellente.	Osez d'avantage qu'avec d'autres équipes dribbler pour vous frayer un chemin vers le but.	En face à face, restez plus que jamais vigilant, en évitant soigneusement de vous précipiter vers l'adversaire.					
Le jeu de passe dans l'équipe est extrêmement fluide.	Profitez de cet avantage pour construire des combinaisons de passes rapides au centre et sur les ailes.	Réfrénez les instincts offensifs de vos arrières latéraux (quitte à leur faire endosser le rôle de SAC) afin de ne pas créer de brèches dans votre défense et donc de mieux contenir les offensives argentines.					
Saviola et Crespo forment un duo d'attaque exceptionnel.	Laissez le soin à Saviola d'effectuer le relais avec les milieux de terrain. Crespo ajustera de lui-même sa position devant pour pouvoir intervenir sur tout type de passes.	Isolez Saviola avec un marquage agressif pour l'empêcher de trouver Crespo dans les meilleures conditions et ainsi réduire les possibilités du duo.					
Crespo est un attaquant extrêmement agressif, à l'affût de tous les ballons perdus et autres passes mai assurées.	Contrôlez vous-même ce joueur pour mettre sous pression les défenseurs adverses.	Surveillez étroitement Crespo et évitez de conserver ou de faire circuler le ballon dans l'axe de votre défense afin qu'il ne l'intercepte pas.					

	FAIBLESSES					
Description	Comment limiter les risques ?	Conseils pour les équipes adverses				
La défense argentine manque de présence physique.	Soyez suffisamment agressif pour imposer votre rythme sur le jeu. N'hésitez pas à faire usage des tacles.	Déstabilisez la défense argentine en utilisant des joueurs disposant d'un bon Equilibre et très à l'aise dans le jeu aérien.				
Le style de jeu très offensif de l'équipe amène les joueurs à souffrir dans les dernières 20 minutes des matchs.	Le banc de touche est composé de joueurs très polyvalents : n'hésitez pas à amener du sang frais sur le terrain.	Profitez du dernier quart d'heure de jeu pour tenter des contres meurtriers. Fatigués, les Argentins auront plus de mal à les contenir.				



PES

INTRODUCTION PRINCIPES DU JEU ENTRAÎNEMENT MOUVEMENTS SECRETS TACTIQUES DE JEU LIGUE DES MASTERS

SUPPLÉMENTS INDEX

INTRODUCTION SUPERSTARS DE PES 6

ÉQUIPES DE CLUB JOUEURS ORIGINAUX LM

BRAZIL CZECH REPUBLIC ENGLAND FRANCE GERMANY ITALY IVORY COAST NETHERLANDS PORTUGAL