INTRODUZIONE
MANUALE DELL'ALLENATORE
TATTICHE E STRATEGIE
CAMPIONATO MASTER
SQUADRE E GIOCATORI
EXTRA
INDICE

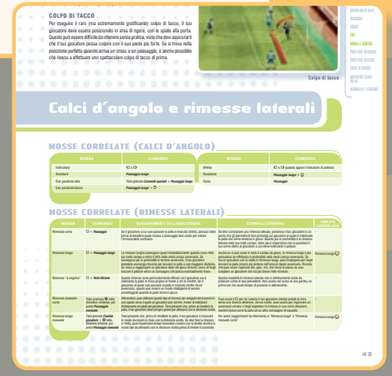
COME USARE LA GUIDA
COME USARE IL DVD DELL'ALLENATORE
LE BASI

Come usare il DVD dell'allenatore

Il DVD dell'allenatore contiene oltre 80 minuti di filmati realizzati per aiutarti a migliorare ogni aspetto del tuo gioco. Il suo utilizzo ideale è in coppia con il capitolo Manuale dell'allenatore di questa guida, anche se nessuno ti vieta di guardarlo come un normale DVD dall'inizio alla fine. Di seguito troverai delle istruzioni dettagliate per usare al meglio sia la guida sia il DVD per imparare abilità e giocate speciali.

1

Fase 1: leggi la sezione relativa della guida.
Immaginiamo che tu voglia migliorare il tuo record negativo sulle palle inattive, aumentando la tua percentuale di realizzazione sui tiri da fermo. Apri il capitolo Manuale dell'allenatore e usa il sistema a schede posto sulla parte destra di ogni pagina per raggiungere la sezione desiderata, quindi leggine il contenuto. Le sezioni trattate anche nel DVD dell'allenatore sono contrassegnate da un'icona speciale, come quella mostrata qui.


COLPO DI TACCO

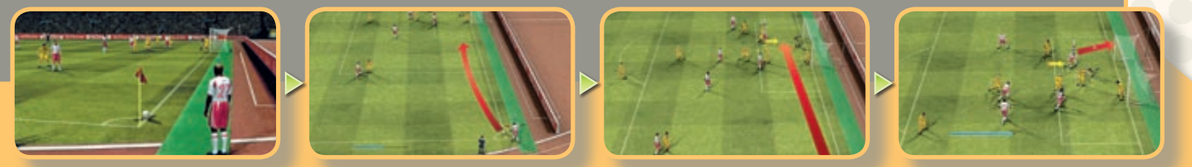
Calci d'angolo e rimesse laterali

MOSSE CORRELATE (CALCI D'ANGOLO)

MOSSE CORRELATE (RIMESSE LATERALI)

2

Fase 2: osserva le tecniche in azione.
A volte una foto vale più di mille parole, figuriamoci un filmato che illustra alla perfezione il tempismo richiesto per eseguire una giocata particolarmente complessa. Vai fino all'apposito tutorial, quindi rilassati e goditi una dimostrazione pratica dei consigli sulle giocate contenuti nella guida.



3

Fase 3: prova da solo.
Avvia una sessione di Allenamento libero e metti in pratica i consigli ricevuti, utilizzando la guida come riferimento nel caso in cui dovessi dimenticare qualcosa. Se disponi di un lettore DVD a parte, puoi anche passare direttamente a una partita di allenamento preparata in precedenza (in modo da risparmiare tempo). Ciò si rivela particolarmente utile se vuoi lavorare a diversi aspetti del tuo gioco in una volta sola.

4

Fase 4: metti in pratica quello che hai imparato.
Di solito, con un po' di pratica è facile eseguire nuove mosse in modalità Allenamento, soprattutto se hai scelto di allenarti solo contro il portiere. Tuttavia, se vuoi affinare davvero le nuove tecniche imparate, devi metterle in pratica in uno scenario competitivo, magari contro un amico dal livello di abilità simile al tuo, soprattutto per ciò che riguarda i dribbling e le giocate. L'IA Teamvision tende infatti a concentrarsi sulla palla, non sul giocatore, quindi risulta più difficile ingannare gli avversari computerizzati con delle finte.

5

Fase 5: manda in visibilio la folla.
Ricapitolando: le nuove abilità sui calci piazzati ti permettono di vincere una partita di misura con un gol da calcio d'angolo negli ultimi minuti. Tuttavia, ciò non basta per convincere i giornalisti "invisibili" che giudicano le tue prestazioni in PES, i quali dimostrano di non apprezzare il tuo gioco scadente, la mancanza di movimento a centrocampo, la tua prevedibilità e la difesa che fa acqua da tutte le parti. È ora di tornare alla Fase 1, stavolta per aggiungere un'altra abilità vitale al tuo repertorio. Fidati di noi e vedrai che ben presto anche i critici più scettici cambieranno idea nei tuoi confronti.

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI
SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

Cross

MOSSE CORRELATE

MOSSA	COMANDO	SUGGERIMENTI SULL'ESECUZIONE	CONSIGLI GENERALI	ABILITÀ CORRELATE
Cross lungo	✪ + ***Passaggio lungo***	Questo tipo standard di cross è anche il più potente; di solito si esegue in direzione del palo più lontano.	Prima di eseguire il cross, tieni sempre conto del piede preferito del tuo giocatore (e, volendo approfondire, dei suoi parametri Freq. piede deb. e Prec. piede deb.). Per alcuni giocatori è spesso consigliato usare il piede più forte per tutti i cross: usando quello debole, il risultato potrebbe essere davvero poco preciso.	Agilità, Prec. pass. lunghi, Vel. pass. lunghi, Gioco di squadra, Passaggi, Regista
Cross medio	✪ + ***Passaggio lungo*** x2	Caratterizzato da potenza ed altezza inferiori, questo secondo tipo standard di cross dovrebbe essere usato per raggiungere i giocatori nella zona del palo più vicino o per far filtrare la palla in area di rigore per un colpo al volo. La traiettoria e la velocità lo rendono facile da intercettare, ma può dare vita a tiri e a colpi di testa spettacolari.	Come il cross lungo.	Agilità, Prec. pass. lunghi, Vel. pass. lunghi, Gioco di squadra, Passaggi, Regista
Cross a parabola alta	Tieni premuto ***Comandi speciali*** e premi ✪ + ***Passaggio lungo*** o ✪ + ***Passaggio lungo*** x2	Come per i passaggi lunghi, premere i ***Comandi speciali*** aumenta l'altezza dei cross lunghi e medi, a scapito della velocità. Questi cross sono più difficili da respingere per i difensori, visto che devono essere risolti con un colpo di testa, il che li rende pericolosi se hai almeno un attaccante alto con un'eccellente abilità aerea. Se, invece, i difensori avversari hanno un'altezza maggiore dei tuoi attaccanti, il cross sarà ovviamente poco efficace.	La scarsa velocità del cross a parabola lo rende meno efficace se direzionato verso un giocatore in movimento. Se eseguito troppo vicino al portiere, l'estremo difensore non avrà molta difficoltà a prendere la palla o a respingerla a distanza di sicurezza.	Agilità, Prec. pass. lunghi, Vel. pass. lunghi, Gioco di squadra, Passaggi, Regista
Cross basso	✪ + ***Passaggio lungo*** x3	Questo cross basso, che attraversa il campo a velocità sostenuta, generalmente è più difficile da indirizzare, rispetto agli altri. L'impiego migliore è nel contropiede, con il giocatore che fa filtrare la palla verso l'area, dietro la linea della difesa, per lo scatto di una punta che può tirare in porta.	Sebbene si riveli utile quando c'è un giocatore smarcato prossimo al palo più vicino, il cross basso non è conveniente quando i difensori avversari sono in posizione.	Agilità, Prec. pass. lunghi, Vel. pass. lunghi, Gioco di squadra, Passaggi, Regista
Cross teso	✪ in direzione del movimento + ***Passaggio*** (o ***Palla filtrante***) molto vicino (e di fronte) alla linea di fondo nella metà campo avversaria	Questo colpo può essere eseguito solo nella zona del "cross automatico", da entrambi i lati dell'area di rigore avversaria: il giocatore deve essere rivolto verso la linea della porta. La velocità e la traiettoria prevedibile di questo cross "camuffato" lo rendono molto pericoloso. Viene eseguito all'istante, prima che il destinatario abbia la possibilità di spostarsi e transita sempre lungo lo specchio della porta.	Attenzione: questo tipo di cross può trasformarsi in un passaggio inaspettato, se un compagno di squadra è troppo vicino al giocatore.	Vel. pass. corti
Cross Automatico	***Cambio giocatore*** + ***Passaggio lungo*** + ✪	Questa azione farà crossare la palla al giocatore da qualsiasi posizione sulle linee laterali e si rivela il metodo principale per crossare se preferisci usare il Tipo 4 o Tipo 5 di Modalità passaggio lungo. Può essere combinato con tutte le variazioni di comando del cross standard (doppia e tripla pressione, ***Comandi speciali***), anche se il fatto di dover tener premuto contemporaneamente il ***Cambio giocatore*** all'inizio può sembrare un po' fuorviante. Tuttavia può essere usato anche per far arrivare la palla ai tuoi attaccanti da qualsiasi posizione del campo indipendentemente dalla Modalità passaggio lungo selezionata.	Il cross automatico può essere impiegato efficacemente anche per spazzar via la palla dalla propria metà campo. Può anche funzionare come un preciso comando di "palla lunga", per scagliare in avanti la palla a un giocatore in attesa.	Agilità, Prec. pass. lunghi, Vel. pass. lunghi, Gioco di squadra, Passaggi, Regista

CROSS MIRATI DVD

Sebbene si tratti di un sistema sensibile al contesto, reso complesso dall'influenza di numerosi fattori e variabili, il processo di base per i cross "automatici" mirati (ovvero quelli eseguiti immediatamente con ***Passaggio lungo***) è abbastanza semplice da comprendere. La prima cosa da sapere è che i cross automatici sono diretti verso giocatori specifici e non zone del campo. Per esempio, se il tuo giocatore sta effettuando un cross dalla parte inferiore destra del campo, dovrai premere ✪ per raggiungere il giocatore nell'area piccola, ✪ per quello al centro dell'area avversaria o prossimo al palo più vicino, e ✪ per far pervenire la palla al compagno di squadra al limite, o addirittura all'esterno, dell'area di rigore. Dai un'occhiata all'illustrazione per avere un'indicazione visiva del funzionamento del sistema.

L'efficacia di un cross può dipendere dalle seguenti variabili:

- I parametri del giocatore Prec. pass. lunghi, Vel. pass. lunghi e Agilità, più l'abilità speciale Passaggi. Anche Gioco di squadra svolge un ruolo importante.
- La velocità a cui si sta muovendo il giocatore, la direzione in cui sta andando e la sua posizione sul campo. Come per altri tipi di passaggio, se un giocatore deve cambiare direzione o girarsi per colpire la palla, la precisione e la velocità ne risentiranno di conseguenza.
- La forza relativa del piede con cui calcia, quindi sia la Prec. piede deb. sia la Freq. piede deb. giocano un ruolo cruciale. Un colpo eseguito con il piede più debole del calciatore darà luogo a un tiro meno preciso.
- Lo schieramento dei giocatori nell'area di rigore. Se, per esempio, i tuoi attaccanti sono appiccicati al portiere, quasi sicuramente questi avrà la meglio sui palloni che farai giungere in zona. Se non c'è nemmeno un giocatore in buona posizione, è meglio sfuggire alle attenzioni di un marcatore e attendere che i compagni di squadra si portino in posizioni più favorevoli.
- La marcatura stretta. Se, per esempio, un avversario sta trattenendo il giocatore per la maglia, questo potrebbe influenzare la velocità e la precisione del cross.

Tieni presente che il piede usato dal giocatore per colpire la palla determinerà l'effetto del tiro e se il cross è a rientrare o a uscire. I cross a rientrare (in direzione opposta alla porta) possono risultare più incisivi quando vuoi raggiungere i giocatori attorno all'area piccola, mentre quelli a uscire (guardando la porta) sono più indicati per raggiungere i giocatori fuori dall'area piccola, per invitarli allo scatto, o addirittura quelli fuori dall'area di rigore. Bisogna inoltre notare che i cross eseguiti verso giocatori in corsa tendono a essere indirizzati un po' più avanti rispetto alla loro posizione: cerca di ricordartelo.

Confuso? Non temere! Usa la modalità Allenamento per fare pratica e scoprirai che, dopo qualche tentativo, tutto avrà più senso. Tuttavia, diventare maestri nell'arte di piazzare il cross migliore richiederà ancora un bel po' di tempo...

INTRODUZIONE
MANUALE DELL'ALLENATORE
TATTICHE E STRATEGIE
CAMPIONATO MASTER
SQUADRE E GIOCATORI
EXTRA
INDICE

INDICE DELLE MOSSE
DIFESA
PORTIERI
CONTROLLO DI PALLA
DRIBBLING DI BASE
PASSAGGI
CROSS
TIRI
ANGOLI E RIMESSE
PUNIZIONI (ATTACCO)
PUNIZIONI (DIFESA)
CALCI DI RIGORE
MOVIMENTI SENZA PALLA
ACROBAZIE E TECNICHE

CROSS SPECIALI DVD

Mentre i cross "tradizionali" sono validi in un ampio spettro di situazioni, ci sono tecniche aggiuntive che puoi usare per gestire i tuoi compagni di squadra.

USA IL PASSAGGIO MANUALE PER CROSSARE

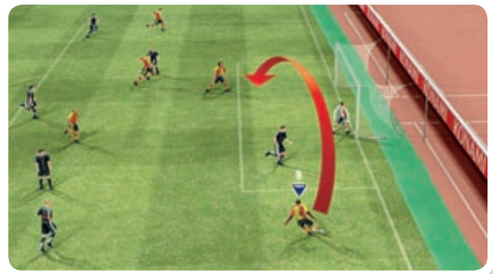
Un passaggio manuale ti può permettere di effettuare un cross di precisione a un compagno quando si trova in una specifica posizione, oppure di spedire in mezzo la palla con una traiettoria pulita. Naturalmente, non potrai far compiere alla palla gli stessi angoli acuti che ti sono consentiti con il cross "automatico", ma avrai il controllo completo sulla velocità e sull'altezza della palla. Quando avrai ben chiaro in quale situazione ricorrere a questo tipo di cross, ti accorgerai di aver ottenuto un'aggiunta importante al tuo arsenale d'attacco. Questo tipo di cross si rivela una mossa efficace quando hai bisogno di indirizzare la palla a un compagno di squadra dalla parte opposta dell'area di rigore, un processo altrimenti piuttosto fortuito, se tentato con altri mezzi.

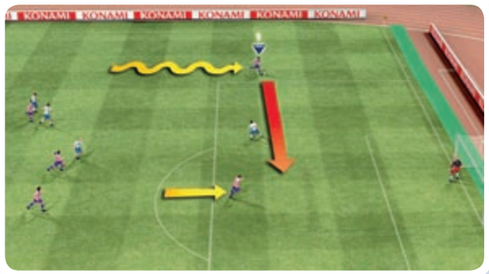
USARE PASSAGGI FILTRANTI ALTI PER CROSSARE

Quando il giocatore è all'altezza dell'area piccola e nessuno dei suoi compagni è in posizione di fuorigioco, una palla alta filtrante può essere un efficace sostituto del cross. Eseguita correttamente, può permetterti di far volare la palla sopra al portiere e ai difensori; tuttavia, questa tattica funziona solo quando ti trovi nel bel mezzo dell'area di rigore, dato che le palle alte filtranti eseguite fuori dall'area sono lente e facili da intercettare.

CROSS BASSO VELOCE

Quando il tuo giocatore si trova nella zona di "cross automatico" di fronte alla porta, questo tipo di cross si rivela molto veloce e sorprendentemente preciso. Eseguito correttamente può cogliere di sorpresa gli avversari umani e sembra fatto apposta per il contropiede veloce, quando un compagno di squadra smarcato è pronto a colpire di fronte alla porta. Ovviamente non dà risultati apprezzabili quando l'area è affollata.





Tiri

MOSSE CORRELATE

MOSSA	COMANDO	SUGGERIMENTI SULL'ESECUZIONE	CONSIGLI GENERALI	ABILITÀ CORRELATE
Tiro	***Tiro*** fino a quando la barra d'energia raggiunge il livello desiderato, ✪ per mirare	La durata della pressione del comando determina l'altezza e la forza, sebbene svariati altri fattori intervengano nell'esecuzione e nella precisione, come la direzione del giocatore, la sua abilità nel tiro, la vicinanza al marcatore, la posizione della palla e il piede usato per calciarla. Generalmente una breve pressione è sufficiente per un tiro rasoterra all'interno dell'area di rigore. Per colpi da distanze maggiori, il consiglio è quello di non tenere premuto troppo: un tiro meno potente che il portiere manda in angolo vale molto di più di una cannonata che finisce sopra la traversa.	Per i tiri di prima, come i colpi di testa, di punta, in sforbiciata e al volo, si applicano regole differenti. Consulta il paragrafo Colpi di prima e di testa per maggiori informazioni.	Attacco, Equilibrio, Agilità, Precisione tiro, Potenza tiro, Tecnica tiro, Effetto, Fiuto gol, Abil. gol.1c1, Tiro dalla media dist.

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI
SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

Calci di punizione (attacco)

MOSSE CORRELATE

MOSSA	COMANDO
Calcio di punizione veloce	***Passaggio*** + ✪ quando il giocatore posiziona la palla sul terreno di gioco
Tiro mirato	✪ o ✪
Tiro potente standard	***Tiro***
Tiro teso	***Tiro*** + ***Palla filtrante*** quando compare la barra dell'energia
Tiro potente	***Tiro*** + ✪
Tiro molto potente	***Tiro*** + ✪ + ***Palla filtrante*** quando compare la barra dell'energia
Tiro a palombella	***Tiro*** + ***Passaggio*** quando compare la barra dell'energia
Tiro debole	***Tiro*** + ✪
Tiro molto debole	***Tiro*** + ✪ + ***Passaggio*** quando compare la barra dell'energia
Tiro speciale 1	***Tiro*** + ✪ + ***Palla filtrante*** quando compare la barra dell'energia
Tiro speciale 2	***Tiro*** + ✪ + ***Passaggio*** quando compare la barra dell'energia
Applica effetto	✪ o ✪ quando compare la barra dell'energia
Cambia direzione del tiro	Dopo aver scelto una direzione con ✪, premi ***Cambio giocatore*** per aggiustare il tiro verso sinistra, ***Scatto*** per aggiustarlo verso destra
Passaggio lungo/Cross	***Passaggio lungo***
Passaggio lungo (parabola alta)	***Comandi speciali*** + ***Passaggio lungo***
Tiro rasoterra	***Passaggio lungo*** + ✪
Passaggio corto	***Passaggio***
Palla filtrante	***Palla filtrante***
Passaggio manuale	Tieni premuto R1 nella direzione desiderata, quindi premi ***Passaggio manuale***
Aggiungi calciatore 2	Tieni premuto ***Cambio giocatore*** + ***Scatto***
Calciatore 2 effettua un passaggio lungo	Tieni premuto ***Cambio giocatore*** mentre esegui un passaggio lungo con ***Passaggio lungo***
Calciatore 2 tocca la palla per calciatore 1	Tieni premuto ***Cambio giocatore*** e premi ***Passaggio***
Tiro del calciatore 2	Tieni premuto ***Cambio giocatore*** mentre effettui la conclusione con ***Tiro***

SCEGLIERE UN TIRATORE

Per i tiri in porta le abilità essenziali sono: Prec. calci puniz., Potenza tiro, Precisione tiro e Effetto. Per quanto sia facile capire l'importanza dei primi tre valori, il parametro Effetto non influenza solo il movimento a sinistra o a destra della palla, ma determina anche la capacità del giocatore di far precipitare in picchiata la palla dopo aver superato la barriera.

Tieni sempre conto del piede preferito del tuo calciatore quando cerchi il gol. I calciatori destri possono imprimere alla palla un effetto a sinistra, i calciatori mancini a destra; in direzione opposta anche gli specialisti dei calci piazzati avranno problemi a conferire un minimo di effetto. L'eccezione riguarda giocatori che calciano con rincorsa lunga come Roberto Carlos: questi atleti riescono infatti a imprimere alla palla l'effetto desiderato in entrambe le direzioni.

TIRI DIRETTI DVD

La modalità Allenamento prevede un'opzione dedicata ai Calci di punizione, che ti consente di fare pratica da qualsiasi posizione del campo. Ti consigliamo caldamente di approfittare di questa opzione e di seguire i suggerimenti che seguono per migliorare la comprensione del funzionamento del sistema.

- **PRENDERE LA MIRA:** usa ✪ e ✪ per indirizzare il tiro. Se hai bisogno di punti di riferimento per individuare esattamente il centro dello schermo, osserva il numero che compare per indicare la distanza dalla porta, quindi traccia una linea immaginaria a partire da lì (figura 1). Una volta scelto a quale punto mirare, devi decidere se imprimere effetto alla palla: in caso positivo, devi aggiustare di conseguenza la tua mira a sinistra o a destra, per considerare il potenziale effetto del tiro. Più elevato è il valore Effetto del giocatore, più marcato dovrà essere lo spostamento (figura 2). Dovrai tenere conto anche del piede preferito del tuo calciatore: dovendo usare solo la parte interna del piede dominante per realizzare calci piazzati con effetto, ricorri a un giocatore destro per dare l'effetto a sinistra e, viceversa, a un calciatore mancino per darlo a destra (figura 3).

- **DISTANZA:** il secondo elemento da prendere in considerazione riguarda la potenza del tiro, che deve basarsi sulla distanza dalla porta. La tabella relativa ai calci di punizione offre già delle indicazioni generali, ma dovrai tener conto anche degli attributi Potenza tiro e Effetto del tuo giocatore.

- **SCELTA DEL TIRATORE:** la distanza dalla porta ti dà indicazioni su quale giocatore scegliere per tirare la punizione. Mentre il parametro più importante si rivela sempre Prec. calci puniz., Potenza tiro e Effetto possono rivelarsi appropriati solo in determinate circostanze. Maggiore è la distanza dalla porta, minore risulta l'importanza del valore Effetto, visto che i tiri a effetto sono molto meno potenti. Tra i 17 e i 28 metri è buona norma scegliere un giocatore con un alto valore Effetto, visto che generalmente si cerca di scavalcare la barriera puntando a mandare la palla nel sette. Se invece devi colpire la palla da una distanza compresa tra i 28 e i 35 metri, sarà più indicato scegliere un giocatore con un valore di livello assoluto in Potenza tiro.

01

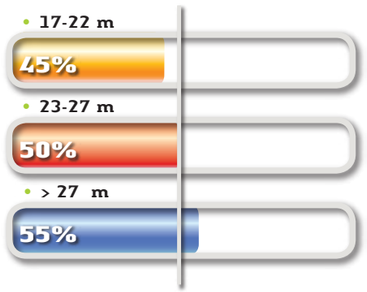
02

03

- **LA BARRIERA:** prendi tempo per esaminare i punti deboli della barriera, prima di indirizzare il tiro. Se scovi un giocatore particolarmente basso nel mezzo, potrai scagliare un tiro potente nell'area sguarnita che si crea naturalmente sopra la sua testa. Se la barriera è invece composta da difensori alti e robusti, dovrai cercare di riempire la barra dell'energia più del solito. Se il tuo avversario ordina agli uomini in barriera di saltare ogni volta che calci, prova a imbucare un micidiale tiro basso da una distanza compresa fra 17 e 20 metri: mira all'angolo della porta dietro alla barriera, tieni premuto ✪ e premi leggermente il ***Tiro***.

- **COME IMPRIMERE L'EFFETTO:** puoi dare l'effetto a ogni tipo di tiro. Per esempio, se vuoi realizzare un tiro potente con effetto a sinistra dovrai tenere premuto ✪. Se invece vuoi calciare un tiro debole con traiettoria alta e applicare l'effetto a destra, dovrai tenere premuto ✪. Infine, per un tiro standard con effetto, tieni premuto ✪ o ✪ non appena appare la barra dell'energia.

- **BARRA DELL'ENERGIA:** per i giocatori alle prime esperienze con Pro Evo, capire quando rilasciare il pulsante mentre si riempie la barra dell'energia durante un calcio piazzato sembra un mistero insondabile. In realtà, è tutto molto semplice: per la maggior parte dei tiri in porta dovrebbe essere intorno al 50%. Se sei vicino alla porta, dovrebbe stare sotto questo livello; se tiri dalla distanza, dovrebbe essere superiore. Queste regole generali valgono indipendentemente dal giocatore scelto. Ricorda che la potenza di un tiro non è definitiva finché il giocatore non colpisce la palla: se la tua prima pressione del comando è troppo brusca, puoi far aumentare ancora la barra premendo rapidamente ***Tiro***.



- **TIRI DIRETTI:** la tabella seguente mostra una panoramica di tutti i tipi di calcio di punizione diretto. Nella colonna di destra vedrai una serie di barre che indicano se sia più appropriato dare effetto alla palla o puntare sulla potenza (o se sono applicabili entrambe le condizioni). Troverai inoltre i nostri suggerimenti sulla distanza ideale per ogni tipo di tiro. Ovviamente tutti questi consigli non possono sostituire l'esperienza diretta: non abbiamo infatti potuto tener conto di tutte le variabili di ciascun potenziale tiratore di PES 2008 ed è per questo che ti consigliamo di trascorrere un po' di tempo con le tue squadre del cuore nella modalità Allenamento. È sempre bizzarro trovarsi di fronte all'imbarazzo dei numerosi giocatori online di PES nei confronti della loro scarsa abilità con i calci piazzati: non capiscono infatti quanto questo sia un aspetto importate del gioco e rifiutano di fare la necessaria pratica. Segui il nostro consiglio: anche una mezz'ora d'allenamento può fare la differenza.

#	TIPO DI CALCIO DI PUNIZIONE	TIRO + ...	DISTANZA DALLA PORTA	CARATTERISTICHE	
1	Tiro molto debole	✪ + ***Passaggio***	17 – 20 metri	Effetto	
				Potenza tiro	
2	Tiro debole	✪	17 – 22 metri	Effetto	
				Potenza tiro	
3	Tiro a palombella	***Passaggio***	23 – 26 metri	Effetto	
				Potenza tiro	
4	Tiro potente standard	-	23 – 28 metri	Effetto	
				Potenza tiro	
5	Tiro teso	***Palla filtrante***	26 – 30 metri	Effetto	
				Potenza tiro	
6	Tiro potente	✪	26 – 30 metri	Effetto	
				Potenza tiro	
7	Tiro molto potente	✪ + ***Palla filtrante***	28 – 35 metri	Effetto	
				Potenza tiro	
8	Tiro speciale 1	✪ + ***Palla filtrante***	23 – 28 metri	Effetto	
				Potenza tiro	
9	Tiro speciale 2	✪ + ***Passaggio***	28 metri	Effetto	
				Potenza tiro	

ALTRI TIPI DI CALCIO DI PUNIZIONE DVD

Se nella tua squadra manca un tiratore di calci di punizione esperto, tentare il gol con un giocatore inadatto è una perdita di tempo. L'alternativa potrebbe essere di tirare in porta dopo che un secondo giocatore ha toccato in avanti la palla: prenditi il tempo per pianificare in anticipo e tieni conto della direzione della palla. Per esempio, se il secondo calciatore dà un colpetto alla sfera verso la parte "debole" di chi deve compiere il tiro, la traiettoria di esecuzione sarà alta ed effettata, come mostrato dalle illustrazioni seguenti.

INTRODUZIONE
MANUALE DELL'ALLENATORE
TATTICHE E STRATEGIE
CAMPIONATO MASTER
SQUADRE E GIOCATORI
EXTRA
INDICE

INDICE DELLE MOSSE
DIFESA
PORTIERI
CONTROLLO DI PALLA
DRIBBLING DI BASE
PASSAGGI
CROSS
TIRI
ANGOLI E RIMESSE
PUNIZIONI (ATTACCO)
PUNIZIONI (DIFESA)
CALCI DI RIGORE
MOVIMENTI SENZA PALLA
ACROBAZIE E TECNICHE

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI
SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

Istruzioni di squadra

LIVELLO DI ATTACCO/DIFESA

Gli indicatori attacco/difesa sono situati nella parte inferiore dello schermo, durante le partite, e fanno riferimento alla "mentalità" attuale di entrambe le squadre (figura 1). Come impostazione predefinita, l'IA del gioco controlla la loro gestione, con l'impostazione Semiauto, ma noi ti consigliamo di passare all'opzione Manuale non appena te ne senti in grado. Per farlo accedi all'opzione Imposta tattiche, quindi al menu Assistenza controlli. Con un po' di pratica, regolare l'indicatore attacco/difesa durante il gioco diverrà una sorta di gesto automatico per te e ben presto scoprirai tutti i benefici che otterrai in questo modo.

01

Il problema con le altre opzioni, dove l'IA ha un controllo parziale (o totale) della propensione all'attacco o alla difesa dei tuoi giocatori, è che spesso non corrispondono a quello che vorresti fare tu in un dato momento. Se stai cercando di far uscire il pallone dalla tua difesa, costruendo l'azione a partire dalle retrovie, un'impostazione sulla difesa può rendere difficoltoso il tuo compito. Di conseguenza, potresti finire per perdere il pallone semplicemente per mancanza di opzioni per il passaggio.

Come regola generale, le impostazioni di attacco e difesa totale dovrebbero essere riservate a situazioni davvero particolari, cioè quando devi assolutamente segnare una rete e quando devi difendere un vantaggio (o un pareggio) a qualsiasi costo. E, anche in queste circostanze, devono essere usate con le dovute cautele, perché in entrambi i casi possono portare all'abbandono delle posizioni designate per i tuoi calciatori, cosa foriera di confusione e, quindi, controproducente.

Ricorda sempre che la modifica del livello di attacco/difesa durante una partita finisce spesso per avere la meglio su qualsiasi istruzione individuale impartita nella schermata Formazione. Modifica il livello di "attacco" e tutta la tua squadra si spingerà in avanti, anche se tu avevi configurato le ali per il gioco sulla difensiva: similmente, scegliendo "difesa" anche la squadra più spregiudicata finirà per vedere tarpati i suoi istinti offensivi.

IMPOSTAZIONI LIVELLO ATTACCO/DIFESA

1. DIFESA TOTALE
2. DIFESA
3. EQUILIBRIO
4. ATTACCO
5. ATTACCO TOTALE

STRATEGIE MANUALI

Le strategie manuali ti consentono di apportare modifiche tattiche predefinite in modo immediato, nel corso di una partita. Molti giocatori di PES però tendono a sottovalutarle, magari pensando che siano una complicanza non necessaria, oppure troppo complessa da configurare. In realtà è semplicissimo assegnare alcuni comandi del dispositivo di controllo e fare qualche esperimento: la cosa difficile è capire *quando* usare queste funzioni, non come.

È possibile assegnare fino a quattro strategie manuali, ai comandi ***passaggio***, ***passaggio lungo***, ***tiro*** e ***palla filtrante***, nella sezione "Modifica strategia" del menu Imposta tattiche (figura 2). Nel corso di una partita, le strategie manuali attive compaiono in basso a sinistra (figura 3) o in basso a destra dello schermo, a seconda del fatto che tu stia giocando in casa o in trasferta.

02

03

STRATEGIA	DESCRIZIONE	PUNTI DI FORZA	DEBOLEZZE
Niente tattica	Nessun effetto sulle prestazioni della squadra, da assegnare agli slot che desideri lasciare "vuoti".	N/D	N/D
Attacco centrale	Tutti i giocatori offensivi (centrocampisti e attaccanti) si spostano in posizioni centrali, portando a una formazione meno ampia.	Utile se vuoi sopraffare l'avversario con la semplice forza dei numeri, al centro del campo.	Ti lascia vulnerabile agli attacchi sulle fasce.
Attacco destra	I giocatori sul lato destro del campo si sovrappongono costantemente (per esempio, un terzino avanza regolarmente a sostegno del centrocampista di fascia o dell'ala). La tua formazione, nel complesso, si sposta leggermente sulla destra (a meno che tu non compensi la cosa attivando simultaneamente la strategia Attacco sinistra.	L'ideale per attaccare sulla fascia.	Può stancare rapidamente i terzini e i tornanti e rischia di lasciarti scoperto in difesa.
Attacco sinistra	Identica ad Attacco destro, solo che funziona sul lato sinistro del campo. Attiva entrambe le strategie se vuoi che la tua squadra attacchi in modo costante sulle fasce.	L'ideale per attaccare sulla fascia.	Può stancare rapidamente i terzini e i tornanti e rischia di lasciarti scoperto in difesa.
Attacco lato opposto	Se questa strategia è attiva, i centrocampisti di fascia, le ali, i terzini e i tornanti rimangono larghi, senza portarsi verso il centro del campo, anche quando il gioco si sviluppa sulla sul lato opposto del campo. L'opzione viene usata soltanto quando sei in possesso di palla.	Aiuta la tua squadra a restare sempre ampia, fornendoti potenzialmente più scelte in attacco. Ti consente inoltre di sviluppare il gioco in orizzontale, disorientando così l'avversario.	Può lasciare scoperto il centrocampo, esponendoti ai contropiedi avversari. Le ali e i centrocampisti di fascia, inoltre, sono meno inclini a spingersi nell'area di rigore avversaria.
Cambia lato	Quando questa strategia è attiva, i tuoi centrocampisti di fascia, le ali e gli attaccanti (a seconda della formazione usata) si scambieranno regolarmente di posizione, passando da sinistra a destra e viceversa.	Puoi ricorrere a questa strategia per confondere gli avversari e le loro marcature a uomo. Inoltre, ti consente di introdurre l'elemento sorpresa nelle tue manovre: con quale giocatore colpirai, e da dove?	Il tempo necessario perché i giocatori cambino posizione (specie nel caso di CF e AI), puoi portarli a giocare spesso in posizione centrale, privandoti così delle importanti opzioni di passaggio verso i lati del campo. Inoltre, la tua formazione è meno prevedibile nella costruzione del gioco offensivo, cosa che può portare a una riduzione dei movimenti per smarcarsi.
Raddoppio DC	Quando selezioni questa strategia, ti viene richiesto di selezionare un difensore centrale: ogni volta che la attivi in partita, il centrale specificato si porta in avanti per unirsi alla manovra a centrocampo, se non addirittura in attacco, se sei in possesso di palla. Non appena perderai il pallone, tornerà a ricoprire il suo ruolo normale.	Se stai dominando una partita e hai bisogno di segnare una rete (magari perché stai cercando di rimontare nelle ultime fasi di gioco, o perché non riesci a segnare contro un avversario piuttosto debole), portando avanti un difensore puoi rinvigorire la tua manovra offensiva.	Questa strategia ti lascia vulnerabile ai contropiedi avversari: se la usi di continuo, inoltre, il difensore centrale si stancherà in breve tempo (potrebbero bastare 30 minuti perché accada). Inoltre, anche la resistenza dei giocatori vicini ne risente (per esempio quella di un terzino), dato che devono intervenire di frequente per coprire il compagno.
Pressione	L'effetto di questa strategia non è immediatamente visibile e si applica soltanto quando la palla è controllata dagli avversari. Una volta attivata, il tuo giocatore più vicino al pallone si avvicina lentamente al portatore di palla dell'altra squadra.	Può facilitare la chiusura della manovra avversaria, se usata insieme al comando Richiesta di aiuto (***tiro***).	Quando è attiva, i tuoi giocatori (in particolare gli attaccanti) tendono ad arretrare, cosa che rende più difficoltoso far ripartire la manovra, una volta riconquistato il pallone.
Contropiede	I giocatori offensivi (attaccanti, attaccanti di supporto, ali) restano sempre in posizione avanzata.	Ti consente di sorprendere l'avversario con dei rapidi contropiedi.	Se i tuoi attaccanti restano fermi in avanti, è difficile difendersi con efficacia quando la pressione avversaria si fa prolungata.
Fuorigioco	Una strategia davvero peculiare: prima di usarla con successo in partite molto competitive avrai bisogno di fare molta pratica. Dopo averla attivata, vedrai la tua linea difensiva salire nel tentativo di cogliere in fuorigioco gli attaccanti avversari. Subito dopo, la strategia viene disattivata automaticamente.	Se sei disposto ad allenarti e puoi contare su una buona difesa, grazie a questa strategia potrai cogliere in fallo l'avversario appena prima che tenti un passaggio filtrante.	Se sbagli il tempo della tua mossa, finisci per spalancare la via della porta all'avversario. Si tratta di una strategia riservata a giocatori esperti: prova a usarla solo se hai una grande fiducia nelle tue capacità.
Tattica A	Attivi la Tattica A, che va a sostituire la tattica predefinita per la partita.	Ti consente di effettuare un cambio tattico immediato.	Se passi a una formazione radicalmente diversa, è meglio effettuare il cambio appena prima che la palla esca dal gioco: cerca di evitare di far cambiare posizioni mentre si sviluppa un'azione.
Tattica B	Attiva la Tattica B. Se attivi insieme Tattica A e Tattica B, la priorità va alla Tattica A.	Vedi la voce Tattica A.	Vedi la voce Tattica A.

STRATEGIA DI SQUADRA

Ci sono due impostazioni specifiche per la squadra che puoi regolare nel menu Strategia squadra (figura 4): entrambe hanno un'influenza notevole sul comportamento dei tuoi difensori (e, di conseguenza, dell'intera squadra).

LINEA ARRETRATA

Puoi ordinare alla difesa di schierarsi in posizione arretrata (C) o avanzata (A) oppure scegliere una via di mezzo (B).

C: se la tua difesa gioca molto arretrata, riduci il rischio di vedere degli attaccanti avversari che riescono a superarla (con la palla al piede o con movimenti per ricevere palle filtranti o passaggi lunghi). Questo però significa che, molte volte, ci sarà più spazio fra centrocampo e difesa, spazio che potrà essere sfruttato dagli avversari (in particolare dalle seconde punte e dai centrocampisti offensivi). Inoltre, spesso la tua squadra finirà per essere schiacciata in difesa.

A: se la tua retroguardia si dispone molto alta, puoi ridurre al minimo lo spazio esistente fra difesa e centrocampo, togliendo lo spazio per giocare agli avversari (centrocampisti offensivi, attaccanti, seconde punte). Inoltre, tutta la tua formazione si sposta in avanti, facilitando così uno stile di gioco offensivo. È altresì vero che correrai il costante pericolo di veder scappar via gli avversari più veloci (in particolare ali e punte), che potranno sgusciare fra le maglie della difesa per involarsi verso la porta (figura 5).

B: l'impostazione "B" è una sorta di compromesso. Nel dubbio, è la scelta giusta.

04

05

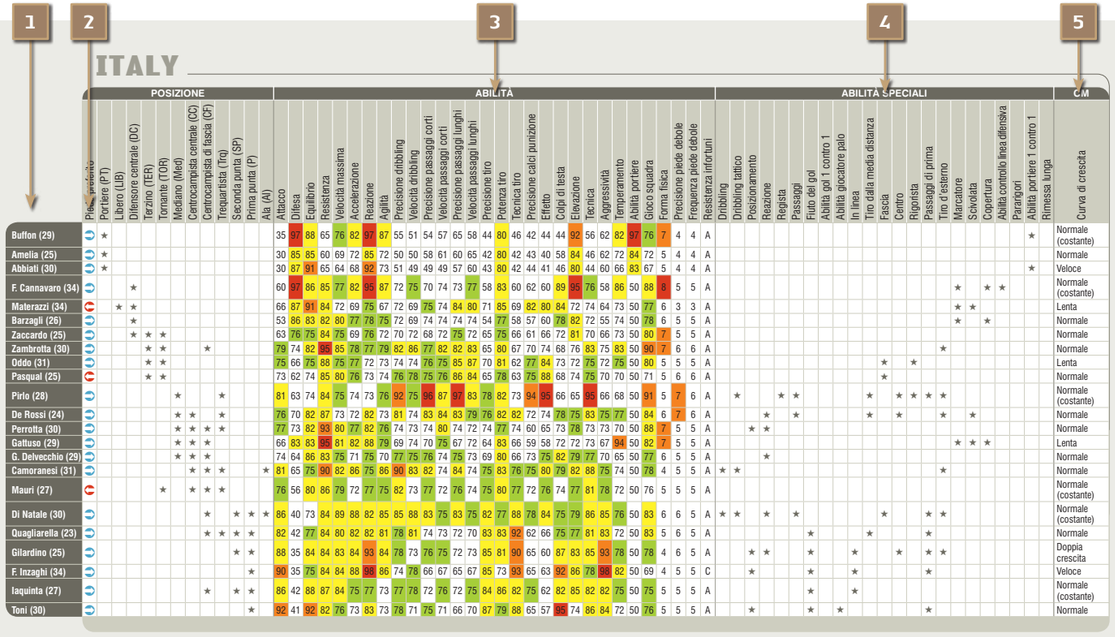
INTRODUZIONE
MANUALE DELL'ALLENATORE
TATTICHE E STRATEGIE
CAMPIONATO MASTER
SQUADRE E GIOCATORI
EXTRA
INDICE

FORMAZIONI
ORDINI AI GIOCATORI
ORDINI DI SQUADRA
GESTIONE DEL CALCIATORE
CONSIGLI SULL'IA TEAMVISION

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI
SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

Come usare la guida a squadre e giocatori

Anche se la maggior parte delle informazioni presenti nelle tabelle Guida a squadre e giocatori si commentano da sé, il seguente diagramma, corredato da appositi commenti, ne illustra il significato in dettaglio.



1 Nome ed età del giocatore

2 Il piede "preferito" del giocatore (o "lato forte"). Consulta i valori Prec. piede deb. e Freq. piede deb. per conoscere l'abilità di un giocatore nel calciare con entrambi i piedi.

3 Questa sezione illustra tutte le statistiche abilità del giocatore attraverso lo stesso, intuitivo, sistema a colori adottato nel gioco. Per conoscere il significato di ciascun attributo, consulta la pagina 68 del capitolo "Tattiche e strategie".

1-74	Abilità nella media o inferiore alla media
75-79	Abilità superiore alla media
80-89	Il giocatore è particolarmente dotato
90-94	Abilità di livello mondiale
95-99	Abilità di livello leggendario

4 Le "abilità speciali" in possesso di ogni giocatore. Anche in questo caso, per maggiori informazioni consulta la pagina 70 del capitolo "Tattiche e strategie".

5 A beneficio di coloro alla ricerca di nuovi giocatori per la propria squadra nel Campionato Master, abbiamo incluso i diversi tipi di "curve di crescita", in modo da individuare i calciatori in possesso di un potenziale a lungo termine.

Veloce:	I giocatori raggiungono l'apice della loro crescita in giovane età, prima della parabola discendente.
Veloce (costante):	I giocatori raggiungono l'apice della loro crescita in giovane età, ma si mantengono su questi livelli più a lungo.
Normale:	I giocatori raggiungono l'apice della loro crescita a metà carriera, prima di andare incontro a un progressivo declino.
Normale (costante):	I giocatori raggiungono l'apice della loro crescita a metà carriera, ma si mantengono a questi livelli più a lungo.
Lenta:	I giocatori raggiungono l'apice della loro crescita nella fase avanzata della carriera, prima della parabola discendente.
Lenta (costante):	I giocatori raggiungono l'apice della loro crescita in età avanzata, ma tendono a mantenersi su questi livelli fino al termine della carriera.
Doppia crescita:	I giocatori raggiungono un picco di crescita iniziale, al quale fa seguito un periodo di declino prima di un nuovo picco in un secondo momento.

Superstar di PES 2008

La seguente tabella elenca, in ordine sparso, i migliori 20 giocatori per ogni posizione di PES 2008. Scelti in base a una formula complessa che prende in considerazione gli attributi più importanti per ciascun ruolo, questi calciatori hanno un'abilità di livello mondiale che li rende titolari inamovibili nelle rispettive squadre e, ovviamente, degli ottimi acquisti per la tua formazione nel Campionato Master.

PORTIERE (PT)

GIOCATORE	SQUADRA(E)	PAGINA(E)	NAZIONALITÀ	ETÀ
Abbondanzieri	Argentina, Getafe C.F.	96, 141	Argentina	35
Buffon	Italy, Juventus	102, 131	Italia	29
Cañizares	Valencia C.F.	146	Spagna	37
Casillas	Spain, R. Madrid	105, 143	Spagna	26
Cech	Czech, London FC	100, 110	Repubblica Ceca	25
Júlio César	Brazil, Inter	97, 131	Brasile	28
Coupet	France, Olympique Lyonnais	101, 121	Francia	34
Dida	A.C. Milan	133	Brasile	34
Doni	A.S. Roma	135	Brasile	28
Dudek	R. Madrid	143	Polonia	34
Friedel	Lancashire	109	Stati Uniti	36
Given	Newcastle United	114	Irlanda	31
Hildebrand	Valencia C.F.	146	Germania	28
Landreau	France, Paris Saint-Germain	101, 124	Francia	28
Niemi	West London White	112	Finlandia	35
Roma	AS Monaco	123	Italia	33
Sorensen	Denmark, West Midlands Village	100, 108	Danimarca	31
Toldo	Inter	131	Italia	35
Van Der Sar	Netherlands, Man Red	103, 113	Olanda	36
Víctor Valdés	F.C. Barcelona	139	Spagna	25

LIBERO (LIB)

GIOCATORE	SQUADRA(E)	PAGINA(E)	NAZIONALITÀ	ETÀ
Ayala	Argentina, R. Zaragoza	96, 147	Argentina	34
R. Carvalho	Portugal, London FC	104, 110	Portogallo	29
Chivu	Romania, Inter	105, 131	Romania	27
R. Ferdinand	England, Man Red	101, 113	Inghilterra	28
Heitinga	Netherlands, Ajax	103, 148	Olanda	23
Kompany	Belgium	-	Belgio	21
R. Kovac	Croatia	99	Croazia	33
Lugano	Fenerbahçe SK	156	Uruguay	26
Maldini	A.C. Milan	133	Italia	39
Márquez	Mexico, F.C. Barcelona	103, 139	Messico	28
Materazzi	Italy, Inter	102, 131	Italia	34
Mexés	A.S. Roma	135	Francia	25
G. Milito	Argentina, F.C. Barcelona	96, 139	Argentina	27
Nesta	A.C. Milan	133	Italia	31
Stam	Ajax	148	Olanda	35
Terry	England, London FC	101, 110	Inghilterra	26
Thuram	France, F.C. Barcelona	101, 139	Francia	35
Tulio	Japan	-	Giappone	26
Vargas	Chile	-	Cile	31
Yépes	Paris Saint-Germain	124	Colombia	31

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

INTRODUZIONE
ALLENATORE
TATTICHE
CM
S & G
EXTRA
INDICE
INTRO
SUPER STAR
NAZIONALI
INGHILTERRA
FRANCIA
ITALIA
SPAGNA
ALTRO

INTER

POSIZIONE

Giocatore	Piede preferito	Portiere (PT)	Libero (LIB)	Difensore centrale (DC)	Terzino (TER)	Tornante (TOR)	Mediano (Med)	Centrocampista centrale (CC)	Centrocampista di fascia (CF)	Trequartista (Trq)	Seconda punta (SP)	Prima punta (P)	Ala (Al)
Júlio César (28)	←	★											
Toldo (35)	→	★											
Orlandoni (35)	→	★											
Chivu (27)	←		★	★	★	★							
Materazzi (34)	←		★	★									
Iván Córdoba (31)	→			★	★								
Samuel (29)	←			★									
Burdisso (26)	→		★	★	★								
Rivas (25)	→			★									
Maicon (26)	→				★	★							
Javier Zanetti (34)	→				★	★		★	★				
Maxwell (26)	←				★	★			★				
Coco (30)	→				★	★							
Cambiasso (27)	←						★	★					
Dacourt (33)	→						★	★					
Vieira (31)	→						★	★					
Figo (34)	→								★	★			★
Solari (31)	←								★	★			
César (33)	←				★	★			★				
Dejan Stankovic (29)	→							★	★	★			
Luis Jimenez (23)	→								★	★	★	★	
Ibrahimovic (26)	→										★	★	
Adriano (25)	←											★	
Crespo (32)	→											★	
Cruz (33)	→										★	★	
David Suazo (27)	→											★	★

ABILITÀ

Giocatore	Attacco	Difesa	Equilibrio	Resistenza	Velocità massima	Accelerazione	Reazione	Agilità	Precisione dribbling	Velocità dribbling	Precisione passaggi corti	Velocità passaggi corti	Precisione passaggi lunghi	Velocità passaggi lunghi	Precisione tiro	Potenza tiro	Tecnica tiro	Precisione calci punizione	Effetto	Colpi di testa	Elevazione	Tecnica	Aggressività	Temperamento	Abilità portiere	Gioco squadra	Forma fisica	Precisione piede debole	Frequenza piede debole	Resistenza infortuni
Júlio César (28)	35	90	83	62	70	70	95	77	66	58	59	56	65	64	47	79	55	54	56	45	80	67	68	70	95	75	6	4	4	A
Toldo (35)	30	90	93	60	63	60	89	64	55	50	57	60	61	69	42	80	43	40	41	43	76	51	48	80	93	75	5	4	4	A
Orlandoni (35)	30	81	80	62	67	69	86	72	51	50	53	51	56	65	40	80	41	40	45	46	79	50	61	76	78	71	7	4	4	A
Chivu (27)	70	87	82	87	82	81	85	80	78	77	76	77	82	79	70	85	72	85	87	72	83	83	72	80	50	80	5	4	4	C
Materazzi (34)	66	87	91	84	72	69	75	67	72	69	75	74	84	80	71	85	69	82	80	84	72	74	64	73	50	77	6	3	3	A
Iván Córdoba (31)	57	84	78	81	87	96	86	86	73	85	73	75	75	72	55	73	59	59	62	78	99	75	62	78	50	80	6	5	5	A
Samuel (29)	60	90	88	80	74	71	85	72	70	64	75	78	79	77	66	80	67	70	67	87	86	78	57	81	50	81	7	4	4	A
Burdisso (26)	58	82	80	83	76	74	78	76	70	68	75	73	76	74	62	72	68	62	64	84	83	73	63	69	50	80	6	6	6	A
Rivas (25)	53	74	83	76	78	77	69	72	70	73	65	67	66	68	53	82	61	53	56	76	85	68	59	66	50	65	4	5	5	A
Maicon (26)	75	64	81	92	83	79	74	75	78	80	72	70	76	75	63	77	62	77	83	74	82	78	80	66	50	74	5	5	4	A
Javier Zanetti (34)	75	69	86	93	85	84	82	84	83	84	77	80	75	85	68	84	64	72	79	72	73	80	78	83	50	85	8	6	5	A
Maxwell (26)	73	64	74	87	90	82	77	85	83	85	78	78	78	83	72	84	73	70	74	72	72	83	78	72	50	82	6	5	5	A
Coco (30)	68	73	82	80	77	76	75	73	76	75	75	76	80	78	66	75	64	65	67	82	83	77	70	68	50	80	5	7	7	C
Cambiasso (27)	75	80	75	92	75	76	76	77	85	76	89	80	84	75	75	83	73	78	77	81	79	85	66	75	50	82	6	5	4	A
Dacourt (33)	62	77	82	84	74	71	76	73	76	72	75	83	76	82	66	83	67	78	78	79	72	78	60	70	50	83	6	6	5	C
Vieira (31)	77	77	88	85	78	79	85	72	85	78	86	92	81	84	72	83	70	69	67	78	80	84	73	82	50	83	5	5	6	B
Figo (34)	85	55	75	77	74	78	80	76	97	74	88	85	95	82	76	85	73	90	92	65	72	90	85	85	50	85	5	7	6	B
Solari (31)	77	54	76	90	76	82	78	82	87	77	75	76	77	81	78	82	84	73	72	68	67	85	80	68	50	80	5	4	4	B
César (33)	76	50	72	78	85	83	72	83	86	79	80	80	82	84	77	80	76	71	78	69	75	86	80	69	50	72	5	4	4	C
Dejan Stankovic (29)	84	58	80	92	81	85	85	85	82	80	83	83	84	78	82	86	83	76	76	80	78	83	82	78	50	88	5	5	6	B
Luis Jimenez (23)	76	38	75	78	80	81	73	78	82	78	76	73	78	72	75	79	76	76	78	68	77	86	78	66	50	69	5	5	5	A
Ibrahimovic (26)	93	38	97	86	88	84	83	81	93	83	83	72	71	73	83	87	93	66	64	79	78	95	84	80	50	78	5	6	5	A
Adriano (25)	88	33	97	78	85	83	81	82	86	82	70	78	68	88	80	99	85	84	83	80	86	84	89	66	50	66	4	3	3	A
Crespo (32)	92	40	88	82	74	77	94	74	80	70	76	75	73	73	95	82	95	66	67	93	85	88	85	72	50	85	6	6	6	B
Cruz (33)	88	49	83	82	74	75	83	72	80	73	76	77	72	72	84	85	84	85	81	85	78	82	73	79	50	85	6	7	6	A
David Suazo (27)	84	35	85	82	93	85	73	85	83	85	69	70	70	74	75	82	80	61	64	70	82	82	88	68	50	70	4	5	5	A

ABILITÀ SPECIALI / CM

Giocatore	Dribbling	Dribbling tattico	Posizionamento	Reazione	Regista	Passaggi	Fiuto del gol	Abilità gol 1 contro 1	Abilità giocatore palo	In linea	Tiro dalla media distanza	Fascia	Centro	Rigorista	Passaggi di prima	Tiro d'esterno	Marcatore	Scivolata	Copertura	Abilità controllo linea difensiva	Pararigori	Abilità portiere 1 contro 1	Rimessa lunga	Curva di crescita
Júlio César (28)																					★			Normale
Toldo (35)																					★	★		Normale (costante)
Orlandoni (35)																								Normale
Chivu (27)											★			★			★		★	★				Normale
Materazzi (34)																	★	★						Lenta
Iván Córdoba (31)																	★			★				Normale
Samuel (29)																	★		★	★				Normale (costante)
Burdisso (26)																			★	★				Normale
Rivas (25)																								Normale
Maicon (26)																★							★	Normale
Javier Zanetti (34)		★														★	★							Lenta (costante)
Maxwell (26)	★										★					★								Doppia crescita
Coco (30)																								Doppia crescita
Cambiasso (27)					★						★		★			★			★					Normale
Dacourt (33)					★						★		★					★	★					Normale
Vieira (31)				★												★	★	★						Normale
Figo (34)		★				★						★		★	★									Lenta
Solari (31)		★									★					★								Doppia crescita
César (33)	★															★								Lenta
Dejan Stankovic (29)			★	★							★					★								Normale
Luis Jimenez (23)																								Veloce (costante)
Ibrahimovic (26)	★	★					★		★						★	★								Normale
Adriano (25)	★	★					★		★		★	★				★								Doppia crescita
Crespo (32)			★				★		★	★					★	★								Doppia crescita
Cruz (33)							★		★															Lenta
David Suazo (27)	★			★			★							★										Normale

JUVENTUS

POSIZIONE

Giocatore	Piede preferito	Portiere (PT)	Libero (LIB)	Difensore centrale (DC)	Terzino (TER)	Tornante (TOR)	Mediano (Med)	Centrocampista centrale (CC)	Centrocampista di fascia (CF)	Trequartista (Trq)	Seconda punta (SP)	Prima punta (P)	Ala (Al)
Buffon (29)	→	★											
Belardi (30)	→	★											
Novembre (20)	→	★											
Zébina (29)	→			★	★								
Legrottaglie (31)	→			★									
Boumsong (27)	→		★	★									
Andrade (29)	→			★									
Criscito (20)	←			★	★								
Chiellini (23)	←			★	★	★			★				
Birindelli (32)	→			★	★	★							
Grygera (27)	→			★	★	★							
Molinaro (24)	←				★	★			★				
Nocerino (22)	→						★	★	★	★			
Tiago (26)	→							★	★	★			
Almiron (26)	→						★	★	★	★			
C. Zanetti (30)	→						★	★					
Camoranesi (31)	→							★	★	★			★
Salihamidzic (30)	→				★	★		★	★	★			
Marchionni (27)	→					★			★	★	★		★
Nedved (35)	→							★	★	★			
Ruben Olivera (24)	→							★	★	★	★		
Del Piero (32)	→									★	★		
Palladino (23)	→								★		★	★	
Trézéguet (30)	→											★	
Iaquinta (27)	→								★		★	★	

ABILITÀ

Giocatore	Attacco	Difesa	Equilibrio	Resistenza	Velocità massima	Accelerazione	Reazione	Agilità	Precisione dribbling	Velocità dribbling	Precisione passaggi corti	Velocità passaggi corti	Precisione passaggi lunghi	Velocità passaggi lunghi	Precisione tiro	Potenza tiro	Tecnica tiro	Precisione calci punizione	Effetto	Colpi di testa	Elevazione	Tecnica	Aggressività	Temperamento	Abilità portiere	Gioco squadra	Forma fisica	Precisione piede debole	Frequenza piede debole	Resistenza infortuni
Buffon (29)	35	97	88	65	76	82	97	87	55	51	54	57	65	58	44	80	46	42	44	44	92	56	62	82	97	76	7	4	4	A
Belardi (30)	30	79	78	59	67	69	87	74	50	57	50	60	60	68	42	75	43	44	42	46	81	49	63	74	77	76	5	4	4	B
Novembre (20)	30	70	81	61	66	62	78	62	49	50	54	53	54	57	40	79	40	40	40	43	70	50	59	66	72	65	4	4	4	A
Zébina (29)	61	78	86	85	86	77	84	77	75	78	73	84	74	75	61	84	65	67	65	74	77	75	68	72	50	76	5	4	5	B
Legrottaglie (31)	60	80	86	81	72	69	81	71	74	71	74	77	81	75	58	74	63	64	65	87	88	76	62	68	50	73	4	5	5	B
Boumsong (27)	53	82	85	84	78	79	78	72	72	73	73	74	74	76	60	83	60	62	61	73	85	75	51	70	50	74	5	4	4	A
Andrade (29)	57	86	85	83	86	84	76	81	71	70	70	74	69	68	62	75	68	55	52	72	86	72	61	69	50	71	5	5	5	B
Criscito (20)	56	73	76	81	79	77	79	75	70	74	71	70	72	75	55	73	57	60	62	74	76	72	62	64	50	66	4	4	4	A
Chiellini (23)	71	68	85	83	82	73	78	73	73	80	72	71	75	80	62	81	65	65	67	71	80	73	72	66	50	73	5	4	4	A
Birindelli (32)	64	71	75	81	82	72	70	73	72	76	71	72	77	78	64	83	73	73	66	70	79	73	62	72	50	82	5	5	5	A
Grygera (27)	65	76	81	84	80	76	75	75	72	70	70	71	71	69	66	82	71	60	63	76	82	73	74	72	50	74	5	5	6	B
Molinaro (24)	72	62	74	85	80	75	72	74	74	78	74	73	75	74	62	78	64	62	69	67	73	74	73	73	50	75	5	4	4	A
Nocerino (22)	63	67	73	85	75	72	76	75	73	66	73	70	73	75	61	75	62	69	77	68	73	73	65	68	50	68	5	5	5	A
Tiago (26)	73	66	79	84	73	72	76	76	82	73	81	74	81	75	76	81	76	74	70	76	83	83	75	70	50	80	5	6	5	A
Almiron (26)	74	62	76	87	77	75	74	73	80	73	83	77	84	76	70	85	70	76	78	72	75	82	76	75	50	77	6	5	5	A
C. Zanetti (30)	62	76	79	92	72	73	83	72	71	70	72	76	72	74	68	79	66	72	68	68	70	71	60	73	50	82	7	5	5	A
Camoranesi (31)	81	65	75	90	82	86	75	86	90	83	82	74	84	74	75	83	76	75	80	79	82	88	75	74	50	78	4	5	5	A
Salihamidzic (30)	77	64	76	87	83	88	73	85	83	92	80	77	84	80	76	76	79	80	85	69	72	82	78	75	50	85	4	7	6	B
Marchionni (27)	77	46	74	86	87	89	75	86	86	87	76	75	83	77	78	77	76	72	75	70	79	85	85	76	50	77	5	5	5	A
Nedved (35)	84	60	76	91	81	84	86	83	84	86	84	85	85	86	84	92	79	82	78	71	76	87	83	90	50	90	6	7	7	A
Ruben Olivera (24)	72	52	82	77	83	83	75	76	80	84	77	79	81	85	72	82	73	72	79	72	75	82	78	65	50	66	4	5	5	A
Del Piero (32)	91	46	75	81	77	78	79	82	91	84	85	74	87	75	90	77	92	90	91	76	75	93	76	84	50	84	5	6	5	B
Palladino (23)	78	30	75	82	80	83	79	83	82	77	76	73	72	67	76	78	75	60	66	72	77	83	79	72	50	75	6	5	5	A
Trézéguet (30)	90	40	85	81	78	78	95	72	75	66	74	77	69	66	90	79	95	61	62	94	86	86	90	79	50	76	5	6	5	B
Iaquinta (27)	86	42	88	87	84	75	77	73	77	78	72	76	72	75	84	86	82	75	62	82	85	82	82	75	50	75	5	5	5	A

ABILITÀ SPECIALI / CM

Giocatore	Dribbling	Dribbling tattico	Posizionamento	Reazione	Regista	Passaggi	Fiuto del gol	Abilità gol 1 contro 1	Abilità giocatore palo	In linea	Tiro dalla media distanza	Fascia	Centro	Rigorista	Passaggi di prima	Tiro d'esterno	Marcatore	Scivolata	Copertura	Abilità controllo linea difensiva	Pararigori	Abilità portiere 1 contro 1	Rimessa lunga	Curva di crescita
Buffon (29)																						★		Normale (costante)
Belardi (30)																								Normale
Novembre (20)																								Lenta
Zébina (29)																		★					★	Normale
Legrottaglie (31)																		★						Normale
Boumsong (27)																	★							Normale
Andrade (29)																			★					Normale
Criscito (20)																								Normale (costante)
Chiellini (23)																	★						★	Normale
Birindelli (32)																	★	★						Normale
Grygera (27)																	★							Normale
Molinaro (24)																								Normale
Nocerino (22)																	★		★					Normale (costante)
Tiago (26)				★							★													Normale
Almiron (26)					★	★					★		★			★								Normale
C. Zanetti (30)																	★	★	★					Doppia crescita
Camoranesi (31)	★	★														★								Normale
Salihamidzic (30)	★																							Normale
Marchionni (27)	★			★								★				★								Veloce (costante)
Nedved (35)				★							★					★								Lenta
Ruben Olivera (24)															★	★								Normale (costante)
Del Piero (32)		★					★					★		★	★	★								Veloce
Palladino (23)	★									★		★												Normale
Trézéguet (30)			★				★						★		★	★								Normale (costante)
Iaquinta (27)							★			★														Normale (costante)

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONBILI
SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

INTRODUZIONE
MANUALE DELL'ALLENATORE
TATTICHE E STRATEGIE
CAMPIONATO MASTER
SQUADRE E GIOCATORI
EXTRA
INDICE

CONTENUTI SBLOCCABILI
MODALITÀ MODIFICA
GUIDA AGLI STADI
OBIETTIVI XBOX 360
SPECIFICHE PS2

Contenuti sbloccabili

Pro Evolution Soccer 2008 include sette squadre "classiche" sbloccabili e tredici gruppi di giocatori segreti che possono essere ottenuti vincendo determinate competizioni. Le seguenti tabelle spiegano nel dettaglio cosa fare per sbloccare questi contenuti.

SQUADRE CLASSICHE

SQUADRA	REQUISITO	LIVELLO DI DIFFICOLTÀ
Inghilterra classica	Vinci la Coppa Internazionale con l'Inghilterra	Principiante – Grande giocatore
Francia classica	Vinci la Coppa Internazionale con la Francia	Principiante – Grande giocatore
Germania classica	Vinci la Coppa Internazionale con la Germania	Principiante – Grande giocatore
Italia classica	Vinci la Coppa Internazionale con l'Italia	Principiante – Grande giocatore
Olanda classica	Vinci la Coppa Internazionale con l'Olanda	Principiante – Grande giocatore
Argentina classica	Vinci la Coppa Internazionale con l'Argentina	Principiante – Grande giocatore
Brasile classico	Vinci la Coppa Internazionale con il Brasile	Principiante – Grande giocatore

GIOCATORI SEGRETI

GIOCATORI	MODALITÀ DI GIOCO	REQUISITO
Gruppo 1	Campionato Master	Vinci il Campionato D1
Gruppo 2	Campionato Master	Vinci la Coppa D1
Gruppo 3	Campionato Master	Vinci il Campionato europeo
Gruppo 4	Campionato Master	Vinci la Coppa Master d'Europa
Gruppo 5	Campionato	Vinci il Campionato Inglese
Gruppo 6	Campionato	Vinci la Ligue 1
Gruppo 7	Campionato	Vinci la Serie A
Gruppo 8	Campionato	Vinci l'Eredivisie
Gruppo 9	Campionato	Vinci la Liga Española
Gruppo 10	Coppa	Vinci la Coppa Europea
Gruppo 11	Coppa	Vinci la Coppa Africana
Gruppo 12	Coppa	Vinci la Coppa Americana
Gruppo 13	Coppa	Vinci la coppa Asia-Oceania

GALLERIA

L'opzione Galleria di PES 2008 ti permette di rivedere i replay salvati, modificare la playlist musicale e accedere al menu Profilo utente. Quest'ultimo contiene una serie completa di statistiche riguardanti i tuoi risultati nelle varie competizioni, come i gol segnati, i falli, il tempo di gioco e molto altro ancora. I possessori di Xbox 360 troveranno queste informazioni particolarmente utili per sapere quanto manca per sbloccare determinati Obiettivi.

Modalità Modifica

Creare e modificare le squadre e i giocatori in PES 2008 è semplice, grazie ai menu intuitivi e alle istruzioni dettagliate che vengono visualizzate sullo schermo. Inoltre, il supporto delle telecamere "PlayStation Eye" e "Xbox LIVE Vision" permette ai maniaci della precisione di importare texture facciali e stemmi dei club. Purtroppo, non c'è abbastanza spazio per esaminare nel dettaglio ogni singola caratteristica e funzione della modalità Modifica. Abbiamo però incluso una guida per registrare i giocatori nelle squadre a beneficio dei neofiti, per aiutarli a tenere aggiornate le loro squadre preferite.

01

REGISTRARE I GIOCATORI: NAZIONALI

1: Nel menu principale della modalità Modifica seleziona Squadre, quindi Registra giocatore e scegli la nazionale desiderata.

2: Seleziona il giocatore da sostituire.

3: Dal menu che appare sulla parte destra dello schermo scegli un sostituto (Fig. 1). I giocatori devono essere della stessa nazionalità della squadra scelta. Ad esempio, non puoi mettere un calciatore tedesco nella nazionale portoghese.

4: Per finire, conferma la tua scelta. Questa modifica sarà attiva nella maggior parte delle modalità di gioco, ma non si applica alle partite online o alle coppe, campionati o Campionati Master salvati in precedenza. Se un giocatore rimosso dalla nazionale non gioca in una squadra di club, potrai trovarlo successivamente nel menu Altro.

CREARE SQUADRE PERSONALIZZATE

Non prendertela se il campionato in cui milita la tua squadra del cuore non è presente in PES 2008: il team di sviluppo di Pro Evo ha inserito appositamente nel menu Altri campionati C (Fig. 2) 18 squadre "vuote" che puoi modificare a tuo piacimento. A prima vista potrebbe sembrarti un compito lungo e difficile, ma ti basterà un pomeriggio per inserire i dati necessari a creare il tuo campionato nazionale preferito. Per maggiori dettagli, consulta il manuale di istruzioni.

02

REGISTRARE I GIOCATORI: SQUADRE DI CLUB

1: Nel menu principale della modalità Modifica seleziona Squadre, quindi Registra giocatore e scegli la squadra di club desiderata.

2: Seleziona la squadra da dove vuoi trasferire il giocatore e scegli Aggiunta. Scegli il giocatore che vuoi registrare da una nazionale, una squadra di club o dagli elenchi Giocatore modificato o Svincolati (questi ultimi due si trovano nel menu Altro). Se un giocatore è sotto contratto con un club, devi trasferirlo da lì: non puoi selezionarlo dalla sua nazionale.

3: Ora seleziona la squadra in cui trasferire il giocatore e premi ***Passaggio*** per confermare. Questa modifica sarà attiva nella maggior parte delle modalità di gioco, ma non si applica alle partite online o alle coppe, campionati o Campionati Master salvati in precedenza. Ciascun club può avere fino a un massimo di 32 giocatori. Se la squadra di destinazione ha già raggiunto questo limite, prima di effettuare il trasferimento dovrai eliminare uno o più elementi della rosa.

RIMUOVERE I GIOCATORI DALLE SQUADRE DI CLUB

1: Nel menu principale della modalità Modifica seleziona Squadre, quindi Registra giocatore e scegli la squadra di club desiderata.

2: Seleziona il giocatore che vuoi rimuovere dalla sua squadra e premi ***Palla filtrante***. I calciatori presenti nel database di PES 2008 verranno spostati nell'elenco Svincolati mentre le tue creazioni originali verranno inserite nell'elenco Giocatore modificato.

Guida agli stadi

Tutti hanno uno stadio di Pro Evo preferito, lo stadio in cui riescono a dare il meglio di sé. Allo stesso modo, alcuni impianti non ti faranno impazzire. A volte un certo stadio può essere fonte di inspiegabile avversione, ad esempio per le ombre proiettate dalle tribune che potrebbero distrarre in qualche modo il tuo gioco sulle fasce.

Ovviamente si tratta di un fattore del tutto soggettivo, ma molti apprezzati giocatori di PES possono essere molto esigenti sulla scelta del campo. La panoramica dei 15 stadi presenti in Pro Evolution Soccer 2008 ti aiuterà a scegliere facilmente i tuoi preferiti:

Konami Stadium

Estàdio da Luzii

Estàdio Dragon

Estàdio José de Alvalade

Bristol Mary Stadium

Ville Marie Stadium

Mohamed Lewis Stadium

Antlion Colosseum

Teatro Blanco

Orange Arena

Catalonia Stadium

Santiago Bernabeu

Stadio Olimpico

San Siro

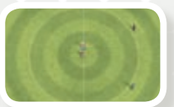
Stade Louis II

SCELTA DEL MANTO ERBOSO

Grazie a questa nuova (e attesissima) caratteristica, ora puoi scegliere uno dei seguenti stili per il manto erboso di ciascuno stadio prima di una Esibizione:

A losanghe

A losanghe strette


Pattern a cerchi

Nessun pattern

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI
SU WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM