

INTRODUZIONE

È stato poco tempo dopo l'uscita di Pro Evolution Soccer 4, nelle fasi finali di un epico torneo multigiocatore, che abbiamo pensato per la prima volta alla possibilità di realizzare questa guida. La conversazione è proseguita lentamente con un sottofondo di urla, risate e coloriti epiteti lanciati di continuo dai due giocatori impegnati alla PlayStation2, fino a quando non abbiamo notato che un calciatore ha subito un infortunio minore, una "croce gialla" per intenderci. Quel fatto è stato l'elemento catalizzatore di una discussione animata: tutti erano concordi nel ritenere che l'infortunio comportasse una riduzione delle capacità dell'atleta in PES4, ma... di quali, esattamente? Vale la pena di lasciare in campo un fuoriclasse leggermente infortunato? Un attaccante sarebbe meno abile nel centrare la porta, o un difensore meno efficace nei contrasti? E se così fosse, di quanto calerebbe l'abilità in queste manovre?

Più discutevamo, più capivamo che, nonostante fra di noi ci fossero dei veri esperti del gioco, c'erano molti altri elementi che non comprendevamo appieno. Anche se i presenti potevano fornire una spiegazione corretta e completa di molte caratteristiche e funzionalità di PES4, c'erano altri aspetti del gioco per i quali dovevamo accontentarci di argomentazioni plausibili, congetture o, semplicemente, ipotesi fantasiose. Dal calo della resistenza alle frecce della condizione, dagli effetti delle singole abilità speciali ai dettagli di altre caratteristiche dei calciatori... Ci chiedevamo se soltanto noi, fra tutti gli appassionati di PES, ci fossimo mai ritrovati a porci quelle domande.

Visitando i siti e i forum dedicati al gioco, in cerca di risposte, abbiamo invece trovato ancora più domande e, in generale, una gran fame di informazioni collegate a Pro Evolution. Parlando con amici e altri giocatori di PES online, è stato sorprendente scoprire che anche i più esperti non erano a conoscenza dell'esistenza di particolari acrobazie, caratteristiche e funzioni.

A quel punto la decisione era presa: **dovevamo** realizzare una guida dedicata a Pro Evolution Soccer 5! Nonostante in molti ci abbiano ricordato in più occasioni i potenziali rischi di questa iniziativa (in particolare la diffusa convinzione che le guide per i giochi sportivi siano quasi inutili e abbiano una base di utenti molto limitata), abbiamo iniziato a creare le basi del volume

che ora tieni fra le mani. Come prima cosa abbiamo deciso che l'aspetto principale di questo volume, davvero fondamentale, sarebbe stato quello di offrire consigli e suggerimenti nonché informazioni esclusive, mai rivelate in precedenza, sulla meccanica di gioco di Pro Evolution, provenienti direttamente dagli sviluppatori di PES5.

Una volta ottenuto il sostegno del leggendario Shingo "Seabass" Takatsuka (il produttore/genio creativo dietro alla serie di Pro Evolution Soccer) e di altri membri della squadra di sviluppo di PES5, abbiamo cominciato a svolgere delle ricerche e a stendere i testi della guida che **noi** avremmo voluto leggere. Così, tempestando di domande designer e programmatori affaccendati durante un fruttuoso soggiorno a Tokio (a proposito: le nostre scuse a tutti per il disturbo!), abbiamo cercato di trovare le risposte a centinaia di interrogativi legati a PES... Compresi, ovviamente, quelli che ci eravamo posti in quella famosa sera, molti mesi prima.

Durante delle amichevoli chiacchierate con Seabass e i suoi colleghi (delle quali potete leggere le citazioni qua e là nella guida) siamo rimasti spesso colpiti dalla grande complessità del modo in cui PES5 simula la realtà del calcio. Non esiste nulla di preordinato, ogni singolo evento durante le partite viene calcolato "all'istante", con un motore fisico dalla precisione sensazionale che governa ogni tiro, ogni collisione, ogni contrasto e ogni parata. A livello più pratico, abbiamo anche scoperto come gli attributi e la condizione di un calciatore giochino un ruolo fondamentale per definire quello che può, o non può fare, sul campo da gioco di PES5. Anche se i virtuosi della serie potrebbero trovare già familiari diverse mosse e vari concetti esposti in questa guida, saranno di sicuro sorpresi da molte delle rivelazioni che troveranno in queste pagine. Noi lo siamo stati!

Per farla breve, questo volume è stato creato con amore, dall'inizio alla fine. Nonostante gli amici giocatori di PES ci avvisassero dei rischi legati al mischiare il piacere con il dovere, la squadra editoriale della guida strategica ufficiale di Pro Evolution Soccer 5 è fiera di annunciare che lunghi mesi di gioco **forzato** non hanno modificato di una virgola il suo entusiasmo nei confronti di PES5. Non esiste un gioco di calcio migliore di questo, punto.

Speriamo che questa guida vi aiuterà a divertirvi sempre di più con questo capolavoro.

Grazie per aver letto queste righe,
LA SQUADRA DI PIGGYBACK



PARTENZA RAPIDA

Questa guida è stata pensata per essere accessibile a utenti di tutti i livelli di abilità: di conseguenza, i primi due capitoli possono risultare decisamente "leggeri" per i giocatori più esperti. Se rientri nella categoria, puoi passare direttamente al capitolo Gestire la squadra, se lo desideri.

Per aiutare i lettori a trovare rapidamente le informazioni più adeguate al loro livello di abilità, abbiamo preparato i seguenti suggerimenti per cominciare la lettura. Tutti coloro che non hanno mai giocato un titolo della serie Pro Evolution Soccer dovrebbero cominciare dalla sezione riservata ai Principianti, i giocatori con un buon livello di abilità dovrebbero consultare la sezione Conoscitori e, infine, i veterani di PES troveranno pane per i loro denti nella sezione Esperti. Inoltre, sono presenti collegamenti alle pagine che discutono le nuove funzionalità di PES5.

nota + nota + nota

Nel corso della guida utilizziamo i simboli del controller PlayStation 2 per rappresentare i comandi e le loro combinazioni. Gli utenti Xbox e PC devono consultare la pagina 16, per una spiegazione dello schema dei comandi applicato in questa guida.

- COME GIOCARE
- MODALITÀ DI GIOCO
- GESTIRE LA SQUADRA
- ALLENARE CON SUCCESSO
- CAMPIONATO MASTER
- SQUADRA E GIOCATORI
- EXTRA
- GUIDA ALLE MOSSE
- GLOSSARIO



PRINCIPIANTI

- Come iniziare subito la tua prima partita → Consulta pagina 21.
- Usare e configurare le opzioni di base di PES5 → Consulta pagina 12.
- Come usare la schermata Settaggi dei giocatori → Consulta pagina 25.
- Regolare le opzioni della partita e altre impostazioni → Consulta pagina 28.
- Come usare la schermata Impostazione Formazione → Consulta pagina 44.
- Usare le opzioni del menu di pausa e i replay delle reti segnate → Consulta pagina 31.
- Alcune mosse di base nelle quali allenarsi → Consulta pagina 14.
- Introduzione e presentazione di tutte le mosse di gioco di PES5 → Consulta pagina 22.
- Usare le modalità di allenamento di PES5 → Consulta pagina 39.
- Introduzione alla modalità Campionato Master → Consulta pagina 112.

- Perché non tenere premuto ⊗ per effettuare pressing e contrasti automatici → Consulta pagina 66.
- Usare le strategie manuali → Consulta pagina 49.
- Come migliorare l'abilità sui calci piazzati → Consulta pagina 93.
- Scegliere una formazione adatta al tuo stile di gioco → Consulta pagina 104.
- Come trasferire giocatori fra le squadre e inserirli nelle formazioni nazionali con la Modalità Modifica → Consulta pagina 201.
- Usare i passaggi manuali → Consulta pagina 84.
- Acquistare calciatori nel Campionato Master → Consulta pagina 127.
- Trovare giovani talenti nella modalità Campionato Master → Consulta pagina 203.
- Migliorare le tue capacità di passaggio → Consulta pagina 76.
- Come rinforzare la difesa → Consulta pagina 64.

ESPERTI

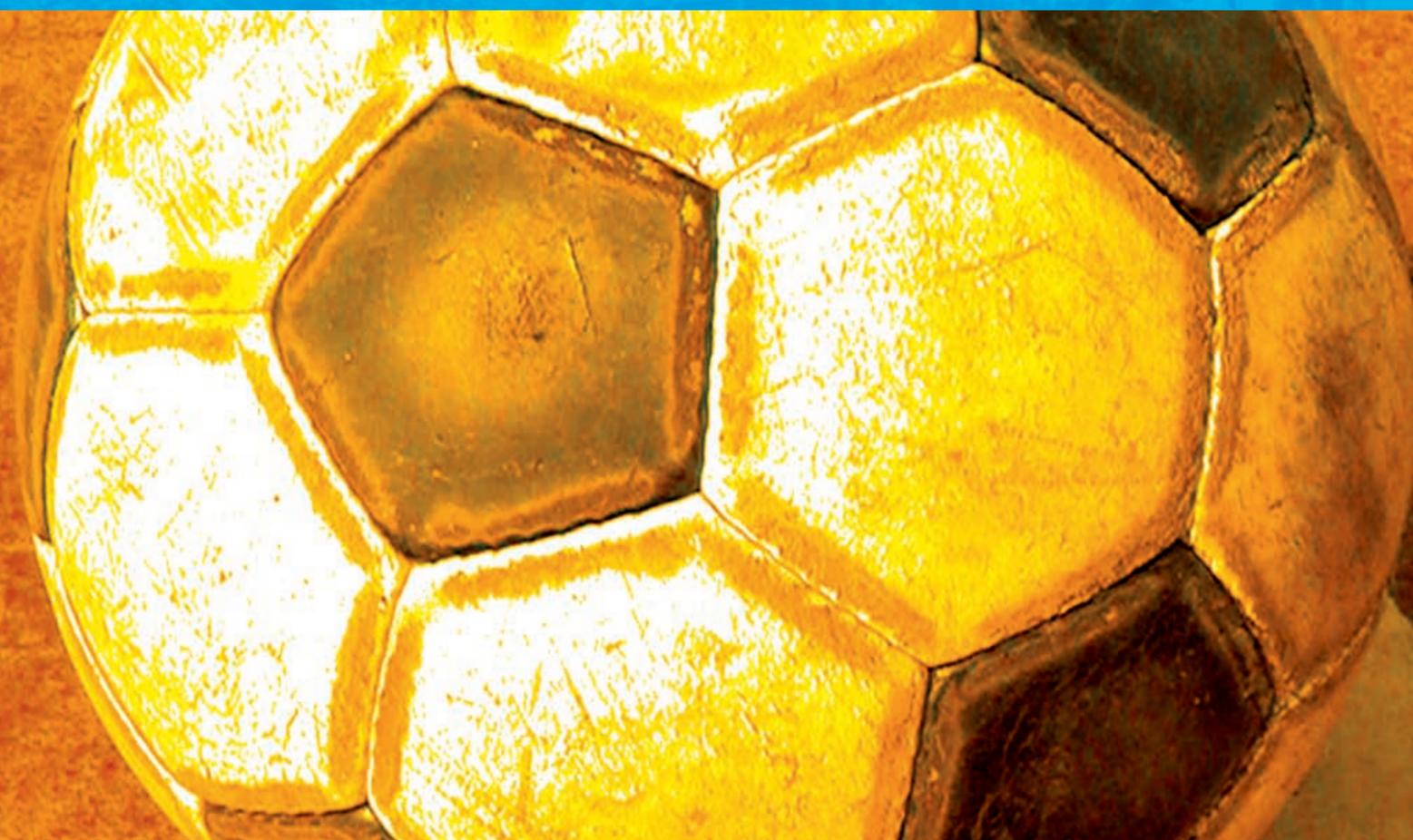
- Gli effetti di infortuni e frecce della condizione → Consulta pagina 60. •
- La verità sulla differenza fra l'uso della levetta analogica dei tasti direzionali → Consulta pagina 16. •
- Migliorare la comprensione del Campionato Master → Consulta pagina 123. •
- Come creare giocatori efficaci ed economici per la tua squadra del Campionato Master → Consulta pagina 200. •
- Calci di rigore: come funzionano → Consulta pagina 96. •
- Consigli tattici per le squadre più forti di Pro Evolution 5 → Consulta pagina 130. •
- Come eseguire mosse e acrobazie avanzate → Consulta pagina 98. •
- Punti PES: come, quando e dove vengono concessi e che cosa possono acquistare → Consulta pagina 190. •
- La nuova applicazione della regola del fuorigioco e gli infortuni dei calciatori → Consulta pagina 103. •
- Abilità e abilità speciali dei giocatori: descrizione completa → Consulta pagina 53. •

- Come disputare un Match commemorativo → Consulta pagina 24. •
- Il sistema di sviluppo e declino dei calciatori nel Campionato Master → Consulta pagina 121. •
- Il nuovo sistema di allenamento del Campionato Master → Consulta pagina 124. •
- Come far rilanciare il pallone al portiere → Consulta pagina 71. •
- I nuovi ruoli, terzino (T) e seconda punta (SP) → Consulta pagina 58 e 59. •
- Come effettuare la "finta di direzione" (l'elastico) → Consulta pagina 100. •
- La nuova tecnica per controllare la palla con ⊕ → Consulta pagina 72. •
- Il nuovo sistema di spostamento laterale → Consulta pagina 74. •
- Eseguire un "tiro controllato" → Consulta pagina 91. •
- Descrizione della stella Tiro dalla media distanza → Consulta pagina 91. •

CONOSCITORI

NUOVE FUNZIONALITÀ

ALLENARE CON SUCCESSO



4

Con più di 100 mosse da apprendere e utilizzare, Pro Evolution Soccer 5 è un gioco difficile da padroneggiare. In questo capitolo esamineremo i comandi e i concetti che, con la dovuta pratica, aumenteranno notevolmente le tue capacità e la tua comprensione del gioco. I punti fondamentali sono illustrati con dei diagrammi e sono presenti anche informazioni provenienti direttamente dal team di sviluppo di PESS (comprese le citazioni del pezzo grosso Shingo "Seabass" Takatsuka): le pagine che seguono faranno di te un giocatore di PESS migliore, hai la nostra parola!



CONTROLLO DI PALLA

Se le tue esperienze di gioco con PES5 ti hanno portato a credere che il controllo di palla sia in qualsiasi modo definibile come "casuale", vedi di toglierti subito dalla testa quest'idea assurda. Anche se le statistiche di un calciatore influenzano direttamente la sua capacità di mantenere il controllo della palla, quando il tuo alter ego digitale non riesce a farlo la causa è da ricercarsi semplicemente in un tuo errore.

Quando un giocatore riceve palla, quello che succede negli istanti successivi dipende strettamente dalla sua abilità nel tocco di prima: puoi spostarti per sfuggire al tuo marcatore, giocare una palla filtrante o concludere direttamente a rete. Ma puoi anche perdere il pallone, essere costretto a ripiegare o vedere il tuo tiro intercettato da un difensore.

Il tocco di prima e la capacità di ricevere palla sono legati all'abilità Tecnica: più elevato è il valore di quest'ultima, più abile è il calciatore nel ricevere un passaggio in arrivo. A livelli molto elevati, superiori a 90, un calciatore è in grado di controllare di prima un lancio da una parte all'altra del campo. Se, invece, l'abilità è pari o inferiore a 70, potrebbero essere necessari un secondo o addirittura un terzo tocco per farcela. Vale la pena di studiare a fondo la tua squadra titolare, per scoprire quali sono i calciatori dotati di buona Tecnica: con un atleta come Dennis Bergkamp, per esempio, sarai in grado di controllare praticamente all'istante qualsiasi tipo di passaggio. Nel caso del giocatore fittizio della squadra predefinita del Campionato master, Valeny, sarà invece consigliabile usare sempre **R2** per "bloccare" la palla.

Non è comunque possibile prevedere il comportamento del pallone nelle diverse situazioni: le variabili da considerare sono semplicemente troppo numerose. Velocità, altezza e rotazione di ogni singolo passaggio variano in base all'occasione, come pure la posizione e il movimento del giocatore che riceve palla. Con l'esperienza, però, acquisirai un certo "feeling" per capire come i giocatori reagiranno: la chiave è capire quale tecnica di controllo di palla usare in base alla situazione in cui ti trovi. Oltre naturalmente a evitare di tenere premuto **R1**, a meno che non sia proprio necessario.

CONTROLLARE IL PALLONE



Quando la palla arriva al tuo calciatore, premi **R1** per

controllarla e voltarti nella direzione desiderata, tenendo in considerazione direzione, velocità e altezza del pallone.

Oltre a suggerirti di ricorrere a **R2** e **R1** se il pallone è molto veloce e/o la Tecnica del tuo giocatore non è sovrappiù, non possiamo dirti molto di più. Il semplice numero di fattori coinvolti nel controllo di palla rende praticamente impossibile fornire consigli generali che siano di una qualche utilità. Senza andare a calcolare complicate equazioni e descrivere pedissequamente centinaia di scenari possibili, la cosa migliore che possiamo fare è dirti di allenarti: dipende tutto dalla pratica. Una guida strategica che consiglia di giocare per migliorare può sembrare assurda, come un capitano che non vede l'ora che arrivi il Natale, ma è proprio qui che sta la bellezza del motore fisico di Pro Evolution Soccer 5: nonostante tutte le analisi che si possono fare, non si potrà mai sapere con precisione in anticipo che cosa succederà...

FERMARE LA PALLA E GIRARSI

R2 + **R1** quando il calciatore riceve il passaggio

Ricevendo un pallone mentre tieni premuto il tasto **R2** il giocatore lo arresta, voltandosi poi nella direzione specificata con **R1**. Questa mossa, utile in molte circostanze, è a tutti gli effetti il modo più efficace per controllare immediatamente un pallone anche con un calciatore con Tecnica ridotta, o in tutte le situazioni in cui il controllo sarebbe comunque difficoltoso.

FERMARE LA PALLA E GIRARSI VERSO LA PORTA

Tieni premuto **R2**

Usando questo metodo per ricevere il pallone, in assenza di un comando direzionale impartito su **R1**, il giocatore si volterà verso la porta avversaria. Tieni però presente che la palla avrà una certa tendenza a "scivolare" lontano dai piedi del calciatore: in questo caso dovrai attendere alcuni istanti per passare, tirare o tentare un dribbling.



VOLTARSI E CORRERE PER RACCOGLIERE UN PASSAGGIO IN ARRIVO

R1 + **R1** in direzione del pallone

Invece di fermare la palla e poi girarsi, il tuo calciatore attenderà che questa si avvicini (Fig. 1), quindi si volterà rapidamente e ne seguirà la traiettoria, per raccogliertela (Fig. 2). Questo metodo funziona meglio con i passaggi angolati ed è un ottimo sistema per smarcarsi. Se il tuo calciatore sta già correndo verso un passaggio, premendo **R1** e la direzione di movimento del pallone è possibile "saltarlo", in modo da evitare un primo contatto.

DIFENDERE IL PALLONE

Nessun comando da premere!

Se il tuo marcatore si trova esattamente dietro di te quando stai per ricevere un passaggio, puoi rilasciare **R1** appena prima dell'arrivo del pallone per far sì che il tuo uomo usi la sua forza fisica per tenere a bada l'avversario mentre prende il controllo del pallone. Questa mossa può però essere piuttosto rischiosa e, dato che funziona solo in determinate circostanze, solitamente è meglio ricorrere a un altro metodo per controllare il pallone.

DRIBBLING DI BASE

Quando il tuo giocatore è in possesso di palla, le squadre controllate dalla IA (e tutte quelle gestite da un giocatore umano competente) chiudono immediatamente i suoi spazi, bloccano i passaggi possibili e cercano di effettuare un contrasto. In molti casi avrai a disposizione un compagno libero a cui appoggiare la palla: quando non sarà così, oppure quando vorrai aspettare un'occasione migliore (come per esempio un altro calciatore che si libera dalla marcatura e innesca un movimento), saper dribblare con efficacia, difendendo il possesso di palla, si rivelerà un'abilità insostituibile.

In questo senso, vale la pena di distinguere fra il semplice movimento con il pallone, il manovrare il tuo calciatore per evitare potenziali contrasti e per creare spazio per un passaggio, un tiro o un cross, e il dribbling per superare un avversario. La prima cosa sono capace di farla tutti: la seconda richiede molti mesi di allenamento ed è un'abilità che nessuno riuscirà mai a padroneggiare alla perfezione. La terza è una scienza. In questa sezione della guida esamineremo le prime due categorie (tenendo però presente che, durante una partita, la distinzione può perdere del tutto significato), lasciando il gioco "di classe" nella parte conclusiva di questo capitolo.

Il miglior modo per impedire che un avversario possa contrastarti è non fargli neppure vedere il pallone e non c'è quindi tecnica migliore che dargli le spalle. Peccato

che, così facendo, dovrai spesso rinunciare a molte possibilità di passaggio: in moltissime occasioni, infatti, ti troverai con la faccia rivolta verso la tua porta. Per crearti quel poco di spazio necessario per passare, tirare o crossare, devi imparare a leggere il comportamento dei giocatori che ti stanno piombando addosso. Molto banalmente, si potrebbe dire che se il marcatore va da una parte, tu devi andare dall'altra: ovviamente nella realtà questi confronti sono molto più complicati. Riuscire a capire come (e quando) reagire è una miscela di abilità e intuizione, due elementi che soltanto innumerevoli partite disputate potranno donarti.

Una cosa da tenere sempre presente al momento di tentare un dribbling è l'abilità del giocatore: i fattori principali da considerare sono Velocità dribbling, Precisione dribbling e Reazione, ma anche Equilibrio e Attacco giocano un ruolo per decidere quanto il calciatore è efficace nel tenere lontano il suo marcatore e nel restare in piedi. Come già dovresti sapere, un valore di Reazione molto elevato fa reagire più rapidamente l'atleta ai tuoi comandi, mentre Velocità dribbling indica la rapidità negli spostamenti con il solo **R1**.

È la Precisione dribbling, però, a fare la differenza fra, per esempio, Patrick Vieira e Cristiano Ronaldo, come ci rivela Seabass: "Quando c'è un giocatore difficile da fermare una volta che si lancia nel dribbling, solitamente il suo valore di Precisione

dribbling è elevato", ci spiega: "Se dribbla con il pallone a tutta velocità, toccandolo frequentemente e tenendolo vicino a sé, è difficile per i difensori trovare il momento giusto per intervenire. Ecco cos'è la Precisione dribbling: non è tanto una questione di velocità, ma di abilità nel dribblare. Ci sono giocatori con Velocità dribbling limitata, ma che sono comunque davvero abili nel controllare il pallone."

Conoscere le abilità di un calciatore è sempre un vantaggio, perché ti permette di sapere cosa puoi ragionevolmente aspettarti da lui. Può essere persino ovvio, ma non puoi pensare che un difensore centrale si involi verso la porta avversaria, saltando un avversario come se fosse Pablo Aimar... Questo, insieme all'uso sconsiderato di **R1**, è l'errore più comune commesso dai giocatori di PES. Quando hai un passaggio sicuro, ti conviene sfruttarlo.

Infine, un'altra affermazione che scivola nel banale: più a lungo fai portar palla a un giocatore, più questo si stanca. Come già discusso a pagina 60 del capitolo Gestire la squadra, una resistenza ridotta ha un effetto negativo su molti attributi del calciatore, come Velocità dribbling, Accelerazione, Velocità massima, Elevazione e Reazione. Se il tuo fuoriclasse tende a stancarsi rapidamente, dovrai usarlo con il contagocce affinché sia in forma nella fase finale di una partita.



- COME GIOCARE
- MODALITÀ DI GIOCO
- GESTIRE LA SQUADRA
- ALLENARE CON SUCCESSO
- CAMPIONATO MASTER
- SQUADRA E GIOCATORI
- EXTRA
- GUIDA ALLE MOSSE
- GLOSSARIO
- INTRODUZIONE
- DIFESA
- CONTROLLO DI PALLA
- DRIBBLING DI BASE
- PASSAGGI
- CROSS
- MOVIMENTO SENZA PALLA
- IL TIRO
- CALCI PIAZZATI
- MOSSE E ACROBAZIE
- STRATEGIA MANUALE
- CURSORI PREDETERMINATI
- ARBITRI ED EVENTI
- FORMAZIONI SUGGERITE
- CONTROLLARE IL PALLONE
- STOP E GIRARSI
- STOP VERSO LA PORTA
- VOLTARSI E CORRERE
- DIFENDERE IL PALLONE

VITTORIE NELLE COMPETIZIONI

Ogni competizione del Campionato Master prevede dei premi in la valuta usata nel gioco, per le vittorie, i pareggi e i gol. Ci sono inoltre dei consistenti bonus per il piazzamento finale di una squadra (specie in caso di vittoria) e per l'assegnazione a un proprio giocatore di uno dei tre seguenti premi: Miglior Giocatore, Capocannoniere e Assistan. La tabella riportata qui di seguito (tabella 1) evidenzia le ricompense in disponibili in ciascuna competizione.

LA DISCIPLINA

Tutte le competizioni del Campionato Master sono basate sullo stesso sistema disciplinare. A prima vista può sembrare fin troppo severo, specie nei campionati e per le squadre che partecipano al Campionato WEFA fin dal turno di qualificazione, ma almeno è uguale per tutte le formazioni. Fai sempre molta attenzione nell'esaminare il conteggio delle ammonizioni prima di una semifinale di coppa o di una partita fondamentale alla fine di un campionato: non c'è niente di peggio che affrontare un incontro importante senza un giocatore "insostituibile" squalificato per un turno, specie se avresti potuto evitare il problema pianificando tutto nel modo giusto...

- Due cartellini gialli nella stessa partita portano alla squalifica immediata del giocatore per una giornata.
- Due cartellini gialli accumulati in partite diverse portano a un'immediata squalifica di una giornata per il giocatore.
- Un cartellino rosso porta all'immediata uscita dal campo e del giocatore e alla sua squalifica per una giornata.
- Ammonizioni e squalifiche sono specifiche delle varie competizioni, per cui un cartellino giallo in una

partita di Prima Divisione non vale nel Campionato WEFA, nella Coppa WEFA Masters o nella Coppa D1.

ALLENAMENTO PRE-CAMPIONATO

Durante i periodi di Campagna trasferimenti, che si svolgono nelle settimane da 37 a 44, compaiono le seguenti opzioni legate all'allenamento pre-campionato. Puoi selezionare una sola a settimana e, una volta fatto, non puoi tornare sui tuoi passi.

ALLENAMENTO AUTOMATICO

Ordina a PESS di allenare automaticamente tutti i giocatori nelle varie categorie di abilità, per aumentare il livello di sviluppo in misura limitata. Questo, comunque, farà crescere di circa un quarto il livello della fatica, il che potrebbe essere un problema in presenza di un fitto calendario di amichevoli nelle settimane da 37 a 44. I giocatori con livelli di fatica moderati o elevati prima dell'uso di quest'opzione vengono esclusi dalla sessione di preparazione. L'Allenamento Automatico ha luogo immediatamente dopo la selezione dell'opzione.

REGOLA MENU DI ALLENAMENTO

Usa quest'opzione per allenare i giocatori in modo da potenziarne delle abilità particolari (Fig. 1). Usa le tabelle 2 come guida nella scelta del regime di allenamento più adatto per ogni atleta.



Conferma la tua scelta selezionando OK, oppure usa per ripristinare l'allenamento sull'impostazione predefinita, Riposo. Come con l'Allenamento automatico ogni giocatore partecipante vedrà aumentare di un quarto la propria fatica: inoltre, sappi che i giocatori potrebbero infortunarsi, se saranno molto stanchi. Per non correre rischi, cerca di non sottoporre agli allenamenti i calciatori con un livello di fatica pari a circa un terzo della barra, impostandoli sull'opzione Riposo. Se la fatica è pari o superiore alla metà della barra, sarà molto probabile che si verifichino infortuni di minore entità (croce gialla), che renderanno indisponibili i giocatori per, solitamente, due o tre settimane. I giocatori infortunati vengono impostati automaticamente su Riposo e non possono allenarsi finché non si sono ripresi.

Considerato che puoi allenare i giocatori soltanto per due settimane consecutive, senza poi farli riposare una terza, e il fatto che l'aumento effettivo delle statistiche sia limitato e molto specifico, potresti anche chiederti per quale motivo perdere tempo con l'opzione Regola menu di allenamento. Non essere precipitoso, però: si tratta di uno strumento davvero fondamentale per sviluppare le caratteristiche salienti dei migliori giocatori.

Come già discusso nel capitolo Gestire la squadra, a pagina 61, le statistiche dei giocatori da 95 a 99 sono riservate agli autentici fuoriclasse. Un aumento da 96 a 97 in Tecnica di tiro non è, semplicemente, paragonabile a un aumento da 86 a 87 ottenuto da un altro giocatore: l'incremento dell'abilità è decisamente più elevato nel primo caso. Nel Campionato Master, i livelli di abilità superiori al 95 spesso aumentano molto lentamente, oppure non lo fanno del tutto. Non importa a quante partite partecipi il giocatore X, o quanti siano straordinari i suoi voti: egli, semplicemente, non otterrà molta abilità (o non ne otterrà alcuna) nelle categorie al di sopra del 95.

È a questo punto che l'opzione Regola menu di allenamento dimostra il suo valore: puoi utilizzarla per incrementare di poco, ma in modo significativo, le abilità oltre il valore 95. Per tutti i giocatori "normali", in particolare i giovani, ti consigliamo di pianificare per tempo lo sviluppo delle abilità più elevate. Se usata nel modo giusto, questa funzione può trasformare un grande giocatore in una vera leggenda.

RIPOSO COMPLETO

Concedi ai tuoi giocatori il lusso del tempo per recuperare le fatiche accumulate. Non si tratta di un mero beneficio, in quanto in questo modo la barra della fatica cala del 50% circa, cosa essenziale se ti attende un calendario di amichevoli pre-campionato particolarmente fitto, oppure un regime di allenamento intensivo. Tieni presente che il riposo si ha in modo automatico, dopo che hai selezionato quest'opzione nel menu Allenamento della squadra, per cui ricorda che serve una settimana libera per poterla utilizzare.

PARTITE AMICHEVOLI PRE-CAMPIONATO

Dopo l'ultima partita ufficiale di una stagione hai la possibilità di organizzare fino a otto amichevoli pre-campionato, che si disputeranno nelle settimane dalla 37 alla 44. Questa è l'unica occasione per farlo e la tua decisione non è modificabile: una volta organizzate le partite, devi disputarle. Giocando contro delle formazioni dei quattro campionati principali ottieni come premio 800 per una vittoria, 400 per un pareggio e 20 per rete segnata. Per tutti gli altri avversari, comprese le squadre "speciali" nelle quali militano i migliori giocatori europei e così via, le ricompense sono meno spettacolari, essendo rispettivamente di 500, 250 e 20 potenziali.

Dato che l'aumento delle abilità dei calciatori dopo ogni partita è decisamente trascurabile (anche se tutte e otto nel loro insieme possono avere un certo effetto), il motivo principale per disputare le amichevoli è guadagnare da investire in qualche trasferimento. Se organizzi (e vinci!) otto partite contro formazioni di primo livello, puoi arrivare a incassare più di 6.500 più che sufficienti per l'acquisto di un giovane di talento. Detto questo, un calendario pieno di amichevoli ha anche degli svantaggi, il primo dei quali è il tempo. Già le stagioni ufficiali richiedono molto per essere completate e tutti devono conservare almeno una parvenza di vita che non sia limitata a Pro Evolution Soccer 5. Se questo non ti importa, ci sono altri due fattori: la possibilità che qualche calciatore si infortuni e che la fatica accumulata riduca l'efficacia degli allenamenti pre-campionato. Se decidi di affrontare tutte e otto le partite, cerca di alternare in campo tutti i membri della rosa, per ridurre il rischio che qualcuno finisca per stancarsi troppo.

TABELLA 1

Competizione	Vittoria	Pareggio	Bonus rete	Premi	Premi giocatore
Seconda Divisione	800	400	20	4.000 per il 1° posto, 1.200 per il 2°, 1.000 per il 3°, 800 per il 4°, 600 per il 5°	1.000 per ogni premio
Coppa Seconda Divisione	800	400	20	2.000 per il 1° posto, 800 per il 2° e 600 per le due semifinaliste sconfitte	1.000 per ogni premio
Prima Divisione	1.000	500	50	10.000 per il 1° posto, 3.000 per il 2°, 2.500 per il 3°, 2.000 per il 4°, 1.500 per il 5°	2.000 per ogni premio
Coppa Prima Divisione	1.000	500	50	4.000 per il 1° posto, 1.600 per il 2° e 1.200 per le due semifinaliste sconfitte	2.000 per ogni premio
Coppa WEFA Masters	1.200	500	50	6.000 per il 1° posto, 2.400 per il 2° e 1.800 per le due semifinaliste sconfitte	2.000 per ogni premio
Campionato WEFA Lega Master: turno di qualificazione e primo turno	1.000	500	50	N/D	N/D
Fase a eliminazione del Campionato WEFA	1.600	500	50	15.000 per il 1° posto, 5.000 per il 2° e 2.500 per le due semifinaliste sconfitte 1.250 per le quattro sconfitte nei quarti di finale	2.000 per ogni premio
Amichevoli pre-campionato	800 o 500	400 o 250	20	N/D	N/D

TABELLA 2

Opzione d'allenamento	Abilità migliorate
Riposo	Nessuna. Diminuisce il livello di fatica.
Tiro	Attacco, Precisione di tiro, Potenza di tiro e Tecnica di tiro
Dribbling	Precisione dribbling e Velocità dribbling
Passaggio	Prec. pass. corti, Vel. pass. corti, Prec. pass. lunghi e Vel. pass. lunghi
Difesa	Difesa
Calcio di punizione	Precisione calci di punizione e Tiri a curvare
Colpi di testa	Colpi di testa ed Elevazione
Equilibrio	Equilibrio
Velocità	Velocità massima e Accelerazione
Resistenza	Resistenza e Reazione
Portiere	Reazione e Abil. del portiere
Abilità gioco di squadra	Ab. gco. sq.

- COME GIOCARE
- MODALITÀ DI GIOCO
- GESTIRE LA SQUADRA
- ALLENARE CON SUCCESSO
- CAMPIONATO MASTER
- SQUADRA E GIOCATORI
- EXTRA
- GUIDA ALLE MOSSE
- GLOSSARIO
- ELEMENTI BASE
- OPZIONI CM
- IL MENU CM
- ELEMENTI VARI CM



INTRODUZIONE: USARE LA GUIDA ALLE SQUADRE E AI GIOCATORI

1 Stile di gioco consigliato: per ogni squadra viene specificato almeno uno stile di gioco. Anche se, ovviamente, si tratta soltanto di un suggerimento, servirà per darti un'indicazione di massima dei punti di forza della formazione. Tieni presente che, per quanto possa sembrare una frase fatta, l'attacco è sempre la miglior difesa, almeno in PES5, e per questo "attacco" sarà l'indicazione che troverai più di frequente. Per le formazioni dotate di attaccanti e ali molto veloci (e che, in molti casi, usano un tridente offensivo), spesso è il contropiede a rivelarsi la strategia più efficace. Dovrai allora giocare di rimessa, attirando allo scoperto la squadra avversaria prima di effettuare dei passaggi filtranti verso le punte. Molto meno frequenti sono i suggerimenti "diretto" e "difesa": con il primo, intendiamo indicare che la squadra interessata dovrebbe evitare manovre troppo complicate a centrocampo, cercando di far arrivare prima possibile il pallone nei pressi della porta avversaria. Se, infine, si parla di "difesa" (solo con poche squadre), riteniamo che si tratti di una formazione che dispone delle qualità necessarie per attendere nelle retrovie, sventando tutti i tentativi degli avversari di avere ragione della propria linea difensiva.

2 Uomini chiave: questi sono i calciatori che si distinguono per importanza ed efficacia all'interno della formazione. A meno che non siano in pessime condizioni di forma, oppure infortunati, ti suggeriamo di schierarli sempre come titolari.

3 Specialisti dei calci piazzati: i giocatori classificati in questo modo sono i migliori della loro squadra, quando si tratta di battere una punizione o un calcio d'angolo. Il termine "specialisti" è relativo, naturalmente: non tutti hanno la precisione di Juninho, la potenza di Roberto Carlos, l'effetto di Pirlo o la straordinaria abilità complessiva di Beckham.

4 Guida alle abilità: questa tabella riporta tutte le statistiche e le abilità principali per i dieci giocatori che raccomandiamo per la formazione titolare, con l'aggiunta delle cinque migliori riserve per le nazionali e di due riserve per le squadre di club. Abbiamo utilizzato il codice colore di PES5 per facilità di riferimento, per cui le abilità più notevoli sono evidenziate in modo particolare: quelle con valore compreso fra 80 e 89 sono gialle, da 90 a 94 sono arancione e da 95 a 99 sono, per finire, rosse. Dato che praticamente tutte le squadre schierano titolare il miglior portiere a loro disposizione, abbiamo ritenuto che non fosse necessario inserire questi giocatori nella tabella.

5 Giocatori principali: le squadre nazionali sono utilizzate più spesso delle formazioni di club nelle partite multigiocatore di Pro Evolution ed è per questo che abbiamo dedicato due pagine a ognuna delle dodici migliori nazionali di PES5. La sezione Giocatori principali si occupa dell'esame dei calciatori più importanti di ognuna di esse, suddividendoli in tre categorie: Recupero dei palloni, Registi e Finalizzatori.

6 Formazione: in questa sezione esaminiamo la formazione predefinita di ogni squadra, specifichiamo i nostri undici titolari e suggeriamo variazioni tattiche o strategie alternative.

7 Suggerimento: per riuscire a comprendere appieno i punti di forza e di debolezza di ogni squadra, la descrizione delle varie formazioni contiene utili suggerimenti, osservazioni e note su come giocare.



GIOVANI PROMETTENTI



ATTENZIONE! Se ritieni che sapere come si svilupperanno alcuni giocatori possa in qualche modo rovinare il tuo godimento del **Campionato Master**, abbandona *subito* questa sezione della guida.

Acquistare i giocatori giusti per creare una squadra con la quale affrontare il Campionato Master può essere un procedimento molto lungo, in termini di tempo. Già è abbastanza difficile acquistare calciatori di nome, ma pescare i giovani giusti può essere veramente frustrante. Nelle prossime sette pagine ti sveleremo una raccolta di duecento giocatori, di età compresa fra i 17 e i 22 anni, con un potenziale di crescita notevole (se non, in alcuni casi, eccezionale).

POSIZIONE: PORTA

Nome	Età	Posizioni	Tipo di sviluppo	Note sullo sviluppo nel tempo						Massimo (età)	Attributi iniziali degni di nota	Abilità speciali	Salario iniziale
				20	24	28	30	32	35				
Ma-Kalambay	19	PT	Normale	83.5	89.5	90	89	86.5	83.5	91 (27)	Equilibrio 84, Reazione 87, Elevazione 86	Nessuna	241
Hartock	18	PT	Normale	79	84.5	88.5	90.5	88.5	84.5	90.5 (30)	Equilibrio 80, Reazione 83, Elevazione 80	Nessuna	255
Joccard	20	PT	Normale	77.5	81.5	86.5	89	85	82.5	89 (30)	Equilibrio 83, Reazione 80	Nessuna	262
Ruddy	18	PT	Normale	79	84.5	88	90	88	80.5	90 (30)	Equilibrio 84, Reazione 81	Nessuna	279
Venbashede	20	PT	Ritardato e prolungato	76	77.5	88.5	88.5	88.5	85	88.5 (28-33)	Equilibrio 83	Nessuna	287
Morten Jensen	18	PT	Ritardato e prolungato	77	82	88.5	88.5	87.5	84	88.5 (28-31)	Equilibrio 81	Nessuna	302
M'Bohi	19	PT	Normale	80	85	90.5	89	86.5	82.5	90.5 (28)	Equilibrio 82, Reazione 83, Elevazione 82	Nessuna	312
Padali	19	PT	Normale	79.5	84.5	88.5	90.5	88	84.5	90.5 (30)	Equilibrio 85, Potenza di tiro 81	Nessuna	312
Pipolo	19	PT	Normale e prolungato	78	86	90.5	90.5	88.5	84.5	90.5 (26-30)	Equilibrio 83, Reazione 83	Nessuna	312
Stuhr Ellegaard	22	PT	Normale	-	79.5	89.5	86	85	82	89.5 (28)	Equilibrio 92, Reazione 80	Nessuna	312
Vanin	20	PT	Normale	76	76.5	84.5	89.5	86.5	83.5	89.5 (30)	Reazione 80	Nessuna	312
Waterman	21	PT	Normale	-	82	89.5	89.5	87.5	84.5	91 (29)	Equilibrio 86, Reazione 81	Nessuna	312
Pidgeley	21	PT	Normale	-	83.5	89.5	87.5	84.5	82.5	89.5 (28)	Equilibrio 86, Reazione 86, Potenza di tiro 82	Nessuna	323
De Lucia	21	PT	Normale	-	78.5	85	89	86.5	84	89 (30)	Reazione 85, Elevazione 80	Nessuna	338
Deichelbohrer	19	PT	Normale	78	83.5	87.5	89.5	87.5	84	89.5 (30)	Equilibrio 82	Nessuna	338
Knight	18	PT	Normale e prolungato	79	86	90.5	89.5	87.5	85.5	90.5 (26-29)	Equilibrio 80	Nessuna	338
Paolotti	20	PT	Normale	77.5	80	85	88.5	85	81.5	89 (29)	Equilibrio 84, Reazione 80	Nessuna	338
Passveer	21	PT	Normale	-	78.5	85	89.5	88	84.5	89.5 (30)	Equilibrio 84, Reazione 81	Nessuna	338
Thebaux	20	PT	Normale	71	83.5	87.5	85	84.5	82	89 (26)	Reazione 80, Abilità del portiere 80	Nessuna	338
Tomasig	21	PT	Normale	-	77.5	79.5	88.5	87.5	84.5	88.5 (30-31)	Equilibrio 80, Reazione 80	Nessuna	338
Vernmeer	19	PT	Normale	78	83.5	87.5	89.5	87.5	84	89.5 (30)	Equilibrio 80, Reazione 82, Elevazione 80	Nessuna	338
Almwick	18	PT	Normale e prolungato	79.5	85	93	92	89.5	86	93 (26-29)	Equilibrio 80, Reazione 85, Elevazione 80	Nessuna	350
Burch	21	PT	Normale	-	81	86	89	85	87.5	89.5 (29)	Equilibrio 82, Reazione 82, Potenza di tiro 80, Elevazione 80	Nessuna	350
Fevzi Elmas	22	PT	Ritardato e prolungato	-	82	90.5	90.5	90.5	86.5	90.5 (27-32)	Equilibrio 82, Reazione 81, Abilità del portiere 80	Nessuna	350
K. Schmeichel	18	PT	Normale	78	80	87	92.5	89.5	80	92.5 (30)	Equilibrio 82, Reazione 84	Nessuna	350
Mario Cassano	22	PT	Normale	-	80	86	88	85	82.5	89 (29)	Equilibrio 82, Reazione 83, Potenza di tiro 80, Elevazione 80	Nessuna	350
Yohann Pelé	22	PT	Normale	-	85	91.5	92	89.5	86.5	94 (29)	Equilibrio 88, Reazione 82, Elevazione 84, Abilità del portiere 84	Abilità portiere 1 contro 1	350
Barbosa	21	PT	Sviluppo doppio	-	86	86.5	89	85	84	86 (24) / 89 (30)	Difesa 80, Reazione 91, Elevazione 84	Nessuna	362
Coe	21	PT	Ritardato e prolungato	-	80.5	92.5	92.5	92.5	87.5	92.5 (27-32)	Equilibrio 84, Reazione 86, Potenza di tiro 80, Elevazione 80	Nessuna	364
Curci	20	PT	Ritardato e prolungato	82	83.5	93	93	93	89.5	93 (28-33)	Difesa 80, Equilibrio 89, Reazione 88, Potenza di tiro 81	Nessuna	364
Marshall	20	PT	Normale e prolungato	82	89.5	93	93	90	88	93 (26-30)	Equilibrio 84, Reazione 92, Elevazione 82, Abilità del portiere 81	Abilità contro rigori portiere	364
Proto	22	PT	Ritardato e prolungato	-	82	92.5	92.5	90	87.5	92.5 (27-30)	Equilibrio 80, Reazione 87, Elevazione 81, Abilità del portiere 83	Nessuna	364
Gordon	22	PT	Normale	-	81	85	87.5	85	82.5	87.5 (30)	Equilibrio 84, Reazione 83, Potenza di tiro 80	Nessuna	377
Akimfeev	19	PT	Normale e prolungato	82.5	89.5	92.5	92.5	90.5	87.5	92.5 (26-30)	Equilibrio 82, Reazione 88, Elevazione 84	Nessuna	389
Chaigneau	21	PT	Normale e prolungato	-	86	89.5	89	87.5	85	89.5 (26-29)	Equilibrio 85, Reazione 85, Elevazione 80, Abilità del portiere 80	Nessuna	391
Ejide	21	PT	Normale e prolungato	-	85	88.5	88.5	86.5	84.5	88.5 (26-30)	Equilibrio 87, Reazione 84, Potenza di tiro 81, Abilità del portiere 80	Nessuna	391
Handanovic	21	PT	Ritardato e prolungato	-	82	88.5	88.5	88.5	86	88.5 (28-34)	Equilibrio 88, Reazione 84	Nessuna	404
Viera	22	PT	Normale	-	84.5	88.5	90	89	85	90 (30)	Difesa 82, Equilibrio 85, Reazione 88, Abilità del portiere 82	Nessuna	432
Kameni	21	PT	Normale	-	88.5	88	86.5	84.5	83.5	90.5 (25)	Accelerazione 80, Reazione 93, Elevazione 89, Abilità del portiere 80	Nessuna	449

- COME GIOCARRE
- MODALITÀ DI GIOCO
- GESTIRE LA SQUADRA
- ALLENARE CON SUCCESSO
- CAMPIONATO MASTER
- SQUADRA E GIOCATORI
- EXTRA
- GUIDA ALLE MOSSE
- GLOSSARIO
- PES-SHOP
- GUIDA AGLI STADI
- MODALITÀ MODIFICA
- MODALITÀ DI RETE
- GIOVANI PROMETTENTI



Categoria	Mossa	PlayStation2	Xbox	PC	Pagina
Comandi generali	Cambia cursore	L1	L	Comando di cambio cursore	65, 75
Comandi generali	Scatto	R1 + ⊕	R + ⊕	Comando di scatto + ⊕	65
Comandi generali	Super cancel	R1 + R2	R + ⊙	Comando di scatto + Comando controlli speciali	88
Comandi generali	Controllo del giocatore con palla aerea	R2 + ⊕	⊙ + ⊕	Comando controlli speciali + ⊕	89
Difesa	Contrasto/Pressing (automatico)	Tieni premuto ⊗	Premi senza rilasciare A	Tieni premuto Comando di passaggio	66
Difesa	Contrasto (manuale)	⊗	A	Comando di passaggio	66
Difesa	Richiesta di aiuto	Tieni premuto □	Premi senza rilasciare ⊗	Tieni premuto Comando di tiro	67
Difesa	Scivolata	○	B	Comando di passaggio lungo	68
Difesa	Rinvio (di piede)	⊕ (solo nella tua metà campo)	⊗ (solo nella tua metà campo)	Comando di tiro (solo nella tua metà campo)	69
Difesa	Rinvio (di testa)	⊕ con il pallone in aria (solo nella tua metà campo)	⊗ con il pallone in aria (solo nella tua metà campo)	Comando di tiro con il pallone in aria (solo nella tua metà campo)	69
Difesa	Sgomitare	Tieni premuto R2 e muovi con ⊕	Premi senza rilasciare ⊙ e muovi con ⊕	Tieni premuto Comando controlli speciali e muovi con ⊕	69
Difesa: portiere	Uscita del portiere	Tieni premuto △	Premi senza rilasciare Y	Tieni premuto Comando palla filtrante	70
Difesa: portiere	Controllo diretto del portiere	Tieni premuto L1 + △	Premi senza rilasciare L + Y	Tieni premuto Comando cambio giocatore + Comando palla filtrante	70
Difesa: portiere	Il portiere mette la palla a terra	Rilascia ⊕ , quindi premi R1	Rilascia ⊕ , quindi premi R	Rilascia ⊕ , quindi premi Comando di scatto	71
Difesa: portiere	Rinvio (con le mani)	○ o □	B o ⊗	Comando di passaggio lungo o Comando di tiro	71
Difesa: portiere	Lanciare il pallone	⊗	A	Comando di passaggio	71
Difesa: portiere	Rinvio da fondo campo (lungo)	○	B	Comando di passaggio lungo	71
Difesa: portiere	Rinvio da fondo campo (corto)	⊗	A	Comando di passaggio	71
Controllo di palla	Controllare un passaggio in arrivo	⊕	⊕	⊕	72
Controllo di palla	Fermare la palla e voltarsi	R2 + ⊕	⊙ + ⊕	Comando controlli speciali + ⊕	72
Controllo di palla	Fermare la palla e girarsi verso la porta avversaria	R2	⊙	Comando controlli speciali	72
Controllo di palla	Girarsi e correre verso un passaggio in arrivo	R1 + ⊕ verso il movimento del pallone	R + ⊕ verso il movimento del pallone	Comando di scatto + ⊕ verso il movimento del pallone	73
Controllo di palla	Difendere il pallone	Rilascia ⊕	Rilascia ⊕	Rilascia ⊕	73
Dribbling	Effettuare un dribbling	⊕	⊕	⊕	74
Dribbling	Spostamento laterale	⊕ con la giusta angolazione rispetto alla direzione di movimento	⊕ con la giusta angolazione rispetto alla direzione di movimento	⊕ con la giusta angolazione rispetto alla direzione di movimento	74
Dribbling	Dribbling lento e arresto	Rilascia ⊕	Rilascia ⊕	Rilascia ⊕	74
Dribbling	Dribbling rapido	⊕ + R2	⊕ + ⊙	⊕ + Comando controlli speciali	74
Dribbling	Allungarsi il pallone durante uno scatto	Premi rapidamente R1 o ⊕ nella direzione di movimento	Premi rapidamente R o ⊕ nella direzione di movimento	Premi rapidamente Comando di scatto o ⊕ nella direzione di movimento	75
Dribbling	Allungarsi il pallone in fase di curva	Tieni premuto R2 con R1 durante uno scatto	Premi senza rilasciare ⊙ con R durante uno scatto	Tieni premuto Comando controlli speciali con Comando di scatto mentre corri	75
Dribbling	Arresto rapido	Rilascia ⊕ quindi tieni premuto R1	Rilascia ⊕ quindi premi senza rilasciare R	Rilascia ⊕ quindi tieni premuto Comando di scatto	75
Dribbling	Arresto rapido e girarsi verso la porta avversaria	Rilascia ⊕ quindi tieni premuto R2	Rilascia ⊕ quindi premi senza rilasciare ⊙	Rilascia ⊕ quindi tieni premuto Comando controlli speciali	75
Dribbling	Difendere il pallone	Fermati con un avversario dietro di te, rilascia tutti i comandi e lascia ⊕ in posizione neutra	Fermati con un avversario dietro di te, rilascia tutti i comandi e lascia ⊕ in posizione neutra	Fermati con un avversario dietro di te, rilascia tutti i comandi e lascia ⊕ in posizione neutra	73, 75
Passaggio	Passaggio corto	⊗ + ⊕	A + ⊕	Comando di passaggio + ⊕	78
Passaggio	Passaggio corto di prima	⊗ + ⊕ prima che il giocatore controlli il pallone in arrivo	A + ⊕ prima che il giocatore controlli il pallone in arrivo	Comando di passaggio + ⊕ prima che il giocatore controlli il pallone in arrivo	78
Passaggio	Colpo di testa (passaggio)	⊗ + ⊕ con il pallone in aria	A + ⊕ con il pallone in aria	Comando di passaggio + ⊕ con il pallone in aria	79
Passaggio	Passaggio corto "lungo"	Tieni premuto ⊗ + ⊕	Premi senza rilasciare A + ⊕	Tieni premuto Comando di passaggio + ⊕	79
Passaggio	Colpo di tacca	Rilascia ⊕ , premi ⊗ , quindi premi rapidamente ⊕ a 180 gradi rispetto alla direzione di movimento attuale	Rilascia ⊕ , premi A , quindi premi rapidamente ⊕ a 180 gradi rispetto alla direzione di movimento attuale	Rilascia ⊕ , premi Comando di passaggio , quindi premi rapidamente ⊕ a 180 gradi rispetto alla direzione di movimento attuale	80
Passaggio	Passaggio lungo	⊕ + ○ fino a quando la barra della forza non è al livello desiderato	⊕ + ⊕ fino a quando la barra della forza non è al livello desiderato	⊕ + Comando di passaggio lungo fino a quando la barra della forza non è al livello desiderato	80
Passaggio	Passaggio lungo di prima	⊕ + ○ prima che il giocatore controlli il pallone in arrivo	⊕ + ⊕ prima che il giocatore controlli il pallone in arrivo	⊕ + Comando di passaggio lungo prima che il giocatore controlli il pallone in arrivo	80
Passaggio	Palla filtrante	△ + ⊕	Y + ⊕	Comando palla filtrante + ⊕	81
Passaggio	Palla filtrante di prima	△ + ⊕ prima che il giocatore controlli il passaggio in arrivo	Y + ⊕ prima che il giocatore controlli il passaggio in arrivo	Comando palla filtrante + ⊕ prima che il giocatore controlli il passaggio in arrivo	83
Passaggio	Palla filtrante alta	L1 + △ + ⊕	L + Y + ⊕	Comando cambio giocatore + Comando palla filtrante + ⊕	83
Passaggio	Triangolo	L1 + ⊗ + ⊕ per effettuare il primo passaggio, quindi premi subito ○ per restituire il pallone	L + A + ⊕ per effettuare il primo passaggio, quindi premi subito Y per restituire il pallone	Comando cambio giocatore + Comando di passaggio + ⊕ per effettuare il primo passaggio, quindi premi subito Comando palla filtrante per restituire il pallone	83
Passaggio	Triangolo con passaggio di ritorno alto	L1 + ⊗ + ⊕ per effettuare il primo passaggio, quindi premi subito ○ per restituire il pallone	L + A + ⊕ per effettuare il primo passaggio, quindi premi subito B per restituire il pallone	Comando cambio giocatore + Comando di passaggio + ⊕ per effettuare il primo passaggio, quindi premi subito Comando di passaggio lungo per restituire il pallone	83

¹ Possibile solo se hai attivato l'opzione PT cursore nella schermata Settaggi dei giocatori



Se questo è il tuo debutto con la serie di PES, utilizza questa utile guida per familiarizzare con la configurazione predefinita dei pulsanti di PES5...

SCHEMA DEI COMANDI

TASTI DIREZIONALI

LEVETTA ANALOGICA DI DESTRA/TASTO R3

LEVETTA ANALOGICA DI SINISTRA/TASTO L3

PS2	XBOX	PC	CON LA PALLA
			Movimento
			Movimento
			Acrobazie (nessun comando premuto) e passaggio manuale (con R3 premuto)
	A		Tasto del passaggio Passaggio corto e colpo di testa
	X		Tasto del tiro Tiro e colpo di testa
	B		Tasto del passaggio lungo Passaggio lungo e cross
	Y		Tasto del passaggio filtrante Passaggio filtrante
L1	L		Tasto del cambio giocatore Cambio giocatore
R1	R		Tasto dello scatto Scatto
L2			Tasto della strategia Strategia
R2			Tasto dei comandi speciali Dribbling veloce e comandi sensibili al contesto
R3			Tasto di attivazione del passaggio manuale Attiva la funzione di passaggio manuale tramite R3
START			Tasto START/ESC Menu di pausa

CONTROLLER: PS2

LEVETTA SINISTRA

TASTO DIREZIONALE

PS2	XBOX	PC	SENZA PALLA
			Movimento
			Movimento
	A		Tasto del passaggio Contrasto/Pressione
	X		Tasto del tiro Richiesta di aiuto
	B		Tasto del passaggio lungo Scivolata
	Y		Tasto del passaggio filtrante Controllo del portiere
L1	L		Tasto del cambio giocatore Cambio giocatore
R1	R		Tasto dello scatto Scatto
L2			Tasto della strategia Strategia
R2			Tasto dei comandi speciali Comandi speciali
START			Tasto START/ESC Menu di pausa

CONTROLLER: XBOX