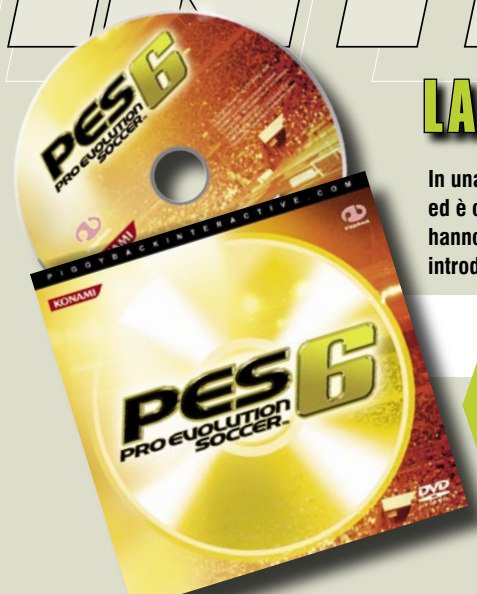


INTRODUZIONE



LA GUIDA: NOVITÀ

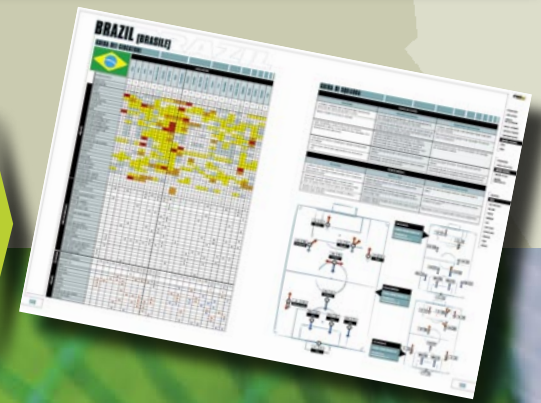
In una parola? Tutto. La Guida dei Migliori di Pro Evolution Soccer 6 è il nuovo complemento a PES6 ed è concentrata sulla facilità di consultazione e sull'impostazione professionale. Per tutti coloro che hanno già letto la guida di Pro Evolution Soccer 5 dello scorso anno, abbiamo preparato la seguente introduzione ad alcune delle nuove caratteristiche.

Il DVD allegato: con i filmati di oltre 150 movimenti, acrobazie, tiri e tecniche avanzate, il DVD allegato è uno strumento di accompagnamento dal valore inestimabile delle linee guida illustrate nei capitoli Manuale dell'allenatore e Mosse segrete e acrobazie. Grazie all'esecuzione in tempo reale di ciascuna mossa e della visualizzazione dei comandi, rende il processo di apprendimento delle nuove tecniche molto più semplice.



Campionato Master (pagina 83): una guida accessibile ma approfondita alla modalità primaria di gioco in singolo di Pro Evo. Questo capitolo rivela inoltre gli obiettivi di mercato migliori disponibili in PES6, dai giovani promettenti ai fuoriclasse affermati.

Squadre e giocatori (pagina 101): qui vengono presentate 23 squadre tra quelle di club e nazionali, oltre alla squadra originale del Campionato Master. La Guida a squadre e giocatori ti dice tutto ciò che devi sapere sulle formazioni migliori di PES6. In questo capitolo vengono illustrate le formazioni raccomandate, vengono forniti suggerimenti sui punti di forza e sui punti deboli e vengono presentate tabelle dettagliate dei giocatori comprese le mosse uniche e speciali. Insomma tutto ciò che ti serve per comprendere Pro Evolution 6 a un nuovo livello.



Come giocare (pagina 8): abbiamo realizzato un breve capitolo per i nuovi giocatori di Pro Evo. Ma non aspettarti una dettagliata descrizione di ogni opzione disponibile, dopotutto questa è la **Guida dei Migliori**. Se hai bisogno di aiuto con la configurazione delle opzioni o nella navigazione dei menu, consulta il manuale di gioco.



UTILIZZO DEL DVD ALLEGATO

Dopo aver inserito il DVD allegato nel tuo lettore, ti verrà chiesto di scegliere una lingua. A quel punto, verrai portato al menu principale nel quale troverai cinque opzioni tra cui scegliere: Manuale dell'allenatore, Mosse segrete, Guida alle situazioni, Gol splendidi e Intervista. Per ulteriori informazioni sulle caratteristiche e sulle funzioni del DVD, vai a pagina 58-59.



La sezione **Manuale dell'allenatore** fornisce dettagli su ogni singola mossa illustrata nel capitolo Manuale dell'allenatore, divise in categorie corrispondenti ai numeri del DVD forniti in ciascuna tabella. Ogni mossa viene visualizzata due volte: la prima alla velocità normale, la seconda al rallentatore. Quando ciò accade, vedrai apparire i comandi evidenziati sul controller per Xbox 360 e PlayStation®2. Se vuoi visualizzare una mossa specifica, seleziona una categoria, poi usa le funzioni dei capitoli sul tuo telecomando del DVD per passare alla sezione desiderata.

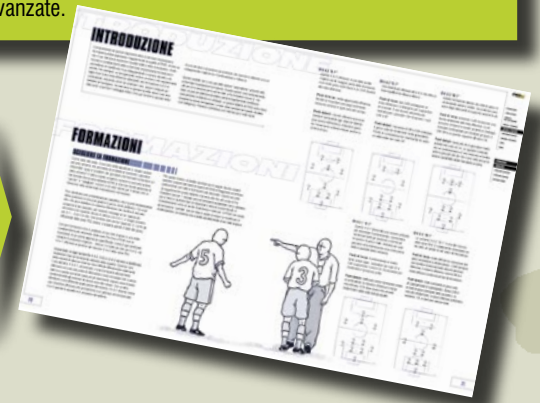


Manuale dell'allenatore – Indice delle mosse (pagina 19): questa imponente tabella descrive oltre 130 mosse, ciascuna con le istruzioni dei comandi per le versioni PlayStation®2, Xbox 360 e PC. Se hai bisogno di ulteriori informazioni, puoi seguire i riferimenti di pagina per trovare suggerimenti dettagliati per ogni mossa.

Manuale dell'allenatore – Descrizione delle mosse (pagina 23): abbiamo completamente revisionato il capitolo dedicato al Manuale dell'allenatore rispetto allo scorso anno. Questa volta abbiamo spiegato ciascuna mossa in un'unica "tabella". Tutte le informazioni di cui hai bisogno sono a portata di mano (oltre alle dimostrazioni presenti sul DVD allegato), dalla difficoltà di esecuzione a suggerimenti utili.



Mosse segrete e acrobazie (pagina 61): la parte iniziale presenta il proprio Indice delle mosse (come nel Manuale dell'allenatore). Il capitolo delle Mosse segrete e acrobazie rivela tutti i movimenti, le caratteristiche e i trucchi non documentati utilizzati dai migliori giocatori di Pro Evo. Anche i giocatori esperti di PES troveranno del filo da torcere nell'esecuzione di queste tecniche avanzate.



Tattiche e strategie (pagina 69): se sei uno dei molti giocatori di Pro Evo che si fanno intimidire dal numero di opzioni disponibili nella schermata Impostazioni formazione non preoccuparti: qui spieghiamo l'uso di ogni singola caratteristica, dalle Strategie manuali fino alla creazione di formazioni uniche. Inoltre, illustreremo con attenzione i sistemi che governano il comportamento dei giocatori in campo, dalle abilità speciali allo stato di forma.

La sezione **Mosse segrete** funziona esattamente allo stesso modo del Manuale dell'allenatore sulla guida.

La sezione **Situazioni di gioco** fornisce una serie di tutorial visivi concepiti per migliorare e variare il tuo stile di gioco.

Infine, **Gol splendidi** è una carrellata di gol e acrobazie eccezionali registrati durante la creazione della guida. Divertiti!

Intervista conduce a una chiacchierata informale e illuminante con il produttore della serie PES Shingo "Seabass" Takatsuka.



PRO EVOLUTION SOCCER 6: NUOVE CARATTERISTICHE

NUOVE MOSSE

A questo punto immaginiamo che tu non veda l'ora di provare alcune delle nuove acrobazie e tecniche introdotte in PES6 e noi siamo qui per aiutarti a trovarle. La seguente tabella riporta una selezione di nuove mosse di PES6 e, naturalmente, puoi trovarle tutte nel capitolo Manuale dell'allenatore.

MOSSA	DESCRIZIONE	PAGINA
Movimento laterale revisionato	Il "movimento laterale" non si attiva più solamente con ; i giocatori esperti noteranno che il vecchio sistema usato prima di PES5 è stato ripristinato.	31
Dribbling lento	La velocità di corsa "intermedia" è stata sostituita da un movimento di dribbling lento che offre nuove applicazioni.	31
Colpo di tacco	Questa nuova mossa può essere utilizzata per segnare dei gol sfacciati. La sezione Consigli dell'esperto: tiri, presente nella sezione Manuale dell'allenatore, mostra come eseguirlo.	42
Finta-V	Con questa nuova acrobazia, molto bella da vedere, si nasconde la palla per poi voltarsi e scattare in avanti rapidamente.	51
Dentro-fuori	Questa nuova mossa è privilegio solamente di una ristretta cerchia di giocatori. Oltre a dirti come eseguirla e come usarla, ti diremo anche <i>chi</i> può effettuarla.	52
Finta veloce	Prenditi gioco degli avversari con questa nuova finta di piede.	53
Finta alla Matthews	Usa questa nuova acrobazia per beffare i difensori da fermo.	53
Svolta di 90°	Un nuovo movimento che permette ai giocatori dotati di un valore di 90 o più nella abilità Precisione dribbling di evitare l'aggressività dei difensori.	53

NUOVO BILANCIAMENTO DI GIOCO

Abbiamo chiesto al leggendario produttore della serie Pro Evo Shingo "Seabass" Takatsuka di spiegarci alcuni dei cambiamenti apportati alla struttura di gioco di PES6. Per evidenziare tutte le differenze tra PES5 e PES6 ci vorrebbero decine di pagine, quindi ci siamo concentrati esclusivamente sulle innovazioni più interessanti. Se vuoi saperne di più, guarda l'intervista a Seabass presente sul DVD allegato.



Meno falli, più movimento: "Uno dei più grandi cambiamenti da PES5 a PES6 è rappresentato dall'arbitro e dal modo in cui sanziona i falli. Il team di sviluppo di PES5 ha pensato che dovessimo simulare con precisione il numero di falli di una vera partita di calcio. Abbiamo scoperto che

queste valutazioni potevano inficiare la giocabilità di PES6 e quindi adesso la partita viene interrotta con meno frequenza."

Nuova IA dei portieri: "Abbiamo lavorato molto sull'intelligenza artificiale dei portieri. Il risultato è più realistico. Ora i portieri sono più forti in determinate situazioni e più deboli in altre. Non sempre possono eseguire parate alla



Superman. Il livello di abilità del portiere è molto più importante. Scoprirai che c'è una grande differenza tra un estremo difensore con un valore di 95 nell'Abilità del portiere e uno con 75: quest'ultimo è sicuramente meno affidabile del primo perché tende a non trattenere la palla."

Influenza dei Mondiali in PES6:

Guardando le partite della Coppa del Mondo questa estate, abbiamo notato alcune differenze fondamentali tra le varie squadre e abbiamo deciso di revisionare il motore del gioco di conseguenza. Un esempio? In PES5, l'abilità nei passaggi delle squadre non cambiava molto dall'una all'altra: ciò significava che anche una squadra debole poteva continuare a far girare la palla prima di concludere. Ai Mondiali tuttavia, abbiamo visto che le squadre più deboli facevano girare la palla lentamente e con maggiori difficoltà, specialmente contro compagini più forti e organizzate. In PES6 ci sarà tutto questo."

Dribblare in PES6 ed eliminazione dello "scatto medio": "Il motivo principale di questa scelta è che volevamo che il tasto R2 [Xbox 360: Grilletto



destro; PC: Comandi speciali] fosse adibito al "controllo" della sfera, pertanto abbiamo eliminato lo scatto medio poiché pensavamo potesse confondere molti giocatori. Tuttavia, ciò non vuol dire che lo scatto medio non sia più presente nel gioco. Noterai che premendo lo scatto, il giocatore non si muoverà più velocemente

come nei precedenti PES: a tutti gli effetti, è diventato lo scatto medio. Ovviamente, ci sono delle eccezioni. Se stai controllando giocatori noti per la loro abilità di dribbling e per rapidità di esecuzione come Ronaldinho e Giuly, correranno ancora velocemente tenendo premuto lo Scatto.

Dov'è finita la grande accelerazione? Bisogna premere lo Scatto o la direzione del movimento rapidamente per raggiungere la velocità massima di un giocatore palla al piede. Nel mondo del calcio, non esiste un giocatore in grado di superare da solo i difensori usando la sua rapidità e i dribbling. Ecco perché abbiamo deciso di renderlo più realistico. Ovviamente potrai notare grandi differenze con i fuoriclasse. Quasi tutti i giocatori che corrono palla al piede sono realmente più lenti degli avversari senza palla."



Un segreto: "Esiste una caratteristica segreta chiamata "Calma". Non influenza direttamente le meccaniche di gioco, ma se un giocatore è dotato di questa abilità, non perderà la calma dopo aver segnato, oppure durante le celebrazioni del gol."

Attributi dei giocatori e fuoriclasse:

"Il team di sviluppo di PES è solito chiamare l'intervallo di valori oltre il 95 "zona divina". Abbiamo modificato le caratteristiche in modo che solo pochi eletti abbiano valori del genere. Henry per esempio, è un giocatore speciale ed è dotato di alcuni valori eccezionali per ricreare la sua incredibile accelerazione e tecnica. In pratica, se un giocatore è dotato di un valore di 95 o più in qualche abilità, è un fuoriclasse. Come nella realtà, sono pochi i giocatori così forti."



INTRODUZIONE

In questo capitolo vengono esaminate tutte le mosse principali di PES6 (mentre le tecniche “avanzate” e le acrobazie sono spiegate separatamente nel capitolo Mosse segrete e acrobazie, a pagina 60), divise in grandi categorie per una rapida consultazione. Il capitolo è stato concepito in combinazione con la Guida complementare su DVD. Perciò potrai guardare gli esempi reali di ogni mossa su DVD, approfondire l’argomento con i consigli presenti in questo capitolo, per mettere poi alla prova, direttamente sul campo, le abilità acquisite.

Benché questa guida sia concepita per affinare il talento dei veterani di Pro Evo, abbiamo fatto del nostro meglio perché anche i principianti possano approfondire i concetti base e le caratteristiche principali del gioco. Ciascuna descrizione, anche delle “tipiche” mosse PES a cui i giocatori esperti potrebbero non dare nemmeno un’occhiata, è corredata di utili consigli e suggerimenti. In ogni caso, diamo per scontata una conoscenza di base del gioco del calcio. Se termini come “finta di spalla”, “tunnel” o “chiusura” ti lasciano perplesso, non possiamo far

altro che scusarci in anticipo e consigliarti vivamente di farti una cultura sull’argomento usando il tuo motore di ricerca preferito.

PES6 è, soprattutto, una simulazione: fisica, intelligenza artificiale e rappresentazione dello sforzo di muscoli e tendini. Perfino Seabass e il team di sviluppo di Pro Evo possono soltanto intuire come gli eventi si svolgeranno da una qualunque situazione di gioco. Per questa ragione, non cercare nelle pagine di questo capitolo la soluzione definitiva per “vincere” a PES6 e battere tutti con uno scarto di parecchie reti: detto semplicemente, non è così che funziona. Quello che possiamo offrire, però, è un insieme di suggerimenti, tattiche, trucchi e tecniche che cambieranno radicalmente il tuo modo di giocare a Pro Evo. Per quanto esperto tu ti possa ritenere, le seguenti 44 pagine hanno molto da insegnarti.

Questo capitolo è strutturato per schede, per rendere il più agevole possibile la consultazione. Il seguente schema annotato fornisce una semplice panoramica delle informazioni principali contenute in ciascuna di esse.



- Numero di riferimento del DVD:** ti indicherà il menu corrispondente della Guida complementare su DVD.
- Comandi:** istruzioni di riferimento su come eseguire le mosse su PlayStation®2, Xbox 360 e PC.
- Difficoltà:** un'indicazione relativa non solo a quanto sia difficile eseguire una data combinazione in se stessa, ma anche di quanto possa risultare complicato portarla a termine durante una partita.
- Efficacia:** una misura di quanto davvero serva ciascuna mossa. Ammettiamo senza remore che categorizzare le mosse in questo modo è un po' arbitrario, ma è pur sempre un utile criterio analitico.

- Panoramica:** un'introduzione alla mossa, alla tecnica o alla funzione descritta.
- Suggerimenti sull'esecuzione:** consigli tesi ad aiutarti a effettuare ogni mossa.
- Consigli generali:** suggerimenti e tattiche aggiuntivi; per esempio, quando e dove una mossa risulterà particolarmente efficace, o come combinarla con altre tecniche per ottenere il massimo effetto.
- Abilità correlate:** qui si indicano quali abilità dei giocatori e stelle delle abilità speciali influenzano ciascuna mossa.

INDICE DELLE MOSSE

La tabella seguente è una guida riepilogativa di tutte le mosse descritte nel capitolo Manuale dell'allenatore. Include i comandi per PlayStation®2, Xbox 360 e PC; inoltre i riferimenti di pagina utili per ottenere ulteriori spiegazioni.

CATEGORIA	MOSSA	PLAYSTATION®2	XBOX 360	PC	PAGINA	DVD
Difesa	Cambio giocatore	Ⓛ	LB	<i>Cambio giocatore</i>	23	A-1
Difesa	Scatto	Ⓡ + ⓧ	RB + ⓧ	<i>Scatto</i> + ⓧ	23	A-2
Difesa	Contrasto/Pressing (automatico)	Tieni premuto ⓧ per far avvicinare il tuo giocatore a un avversario, fargli tentare un contrasto e mandarlo in pressing	Tieni premuto ⓧ per far avvicinare il tuo giocatore a un avversario, fargli tentare un contrasto e mandarlo in pressing	Tieni premuto <i>Passaggio corto</i> per far avvicinare il tuo giocatore a un avversario, fargli tentare un contrasto e mandarlo in pressing	24	A-3
Difesa	Contrasto (manuale)	ⓧ per contrastare/effettuare un contatto fisico	A per contrastare/effettuare un contatto fisico	<i>Passaggio corto</i> per contrastare/effettuare un contatto fisico	24	A-4
Difesa	Raddoppio di marcatura	Tieni premuto Ⓢ	Tieni premuto ⓧ	Tieni premuto <i>Tiro</i>	24	A-5
Difesa	Scivolata	Ⓞ	Ⓢ	<i>Passaggio lungo</i>	24	A-6
Difesa	Spazzata di piede	Ⓢ mentre il giocatore è in possesso della palla o poco prima che la riceva (solo nella propria metà campo)	ⓧ mentre il giocatore è in possesso della palla o poco prima che la riceva (solo nella propria metà campo)	Premi <i>Tiro</i> mentre il giocatore è in possesso della palla o poco prima che la riceva (solo nella propria metà campo)	25	A-7
Difesa	Respinta di testa	Ⓢ mentre la palla è in aria (solo nella propria metà campo)	ⓧ mentre la palla è in aria (solo nella propria metà campo)	Premi <i>Tiro</i> mentre la palla è in aria (solo nella propria metà campo)	25	A-8
Difesa	Disturbo	In difesa, muovi soltanto il ⓧ quando sei molto vicino a un avversario in possesso della palla	In difesa, muovi soltanto il ⓧ quando sei molto vicino a un avversario in possesso della palla	In difesa, muovi soltanto il ⓧ quando sei molto vicino a un avversario in possesso della palla	25	A-9
Difesa: portieri	Uscita del portiere	Tieni premuto ⓧ	Tieni premuto Y	Tieni premuto <i>Passaggio filtrante</i>	27	B-1
Difesa: portieri	Controllo diretto del portiere	Tieni premuto Ⓛ + ⓧ	Tieni premuto LB + Y	Tieni premuto <i>Cambio giocatore</i> + <i>Passaggio filtrante</i>	27	B-2
Difesa: portieri	Rimessa con i piedi	Ⓞ o Ⓢ + ⓧ	Ⓢ o ⓧ + ⓧ	<i>Passaggio lungo</i> o <i>Tiro</i> + ⓧ	27	B-3
Difesa: portieri	Rimessa con le mani	ⓧ + ⓧ	A + ⓧ	<i>Passaggio corto</i> + ⓧ	27	B-4
Difesa: portieri	Mettere giù la palla	Rilascia ⓧ, quindi premi Ⓡ	Rilascia ⓧ, quindi premi RB	Rilascia ⓧ, quindi premi <i>Scatto</i>	28	B-5
Difesa: portieri	Rimessa lunga dal fondo	Ⓞ	Ⓢ	<i>Passaggio lungo</i>	28	B-6
Difesa: portieri	Rimessa corta dal fondo	ⓧ	A	<i>Passaggio corto</i>	28	B-7
Controllo di palla	Controlla la palla	ⓧ	ⓧ	ⓧ	29	C-1
Controllo di palla	Controllo aereo della palla	Tieni premuto Ⓡ e, se necessario, ⓧ nel momento in cui il tuo giocatore riceve un passaggio alto	Tieni premuto RB e, se necessario, ⓧ nel momento in cui il tuo giocatore riceve un passaggio alto	Tieni premuto <i>Scatto</i> e, se necessario, ⓧ nel momento in cui il tuo giocatore riceve un passaggio alto	29	C-2
Controllo di palla	Stop a seguire	Tieni premuto Ⓡ + ⓧ non appena il tuo giocatore riceve un passaggio	Tieni premuto RB + ⓧ non appena il tuo giocatore riceve un passaggio	Tieni premuto <i>Scatto</i> + ⓧ non appena il tuo giocatore riceve un passaggio	29	C-3
Controllo di palla	Stoppare la palla e voltarsi	Ⓡ + ⓧ non appena il tuo giocatore riceve un passaggio	RT + ⓧ non appena il tuo giocatore riceve un passaggio	<i>Comandi speciali</i> + ⓧ non appena il tuo giocatore riceve un passaggio	29	C-4
Controllo di palla	Stoppare la palla e girarsi verso la porta	Tieni premuto Ⓡ	Tieni premuto RT	Tieni premuto <i>Comandi speciali</i>	30	C-5
Controllo di palla	Lasciar sfilare il pallone e correre	Ⓡ + ⓧ nella direzione della palla in movimento	RB + ⓧ nella direzione della palla in movimento	<i>Scatto</i> + ⓧ nella direzione della palla in movimento	30	C-6
Controllo di palla	Proteggere la palla	Lascia ⓧ in una posizione neutra	Lascia ⓧ in una posizione neutra	Lascia ⓧ in una posizione neutra	30	C-7
Dribbling di base	Dribbling	ⓧ	ⓧ	ⓧ	31	D-1
Dribbling di base	Movimento laterale	Ⓡ + ⓧ a 90° rispetto alla direzione di movimento	RT + ⓧ a 90° rispetto alla direzione di movimento	<i>Comandi speciali</i> + ⓧ a 90° rispetto alla direzione di movimento	31	D-2
Dribbling di base	Dribbling lento 1	Tieni premuto ⓧ e Ⓡ mentre muovi in una data direzione	Tieni premuto ⓧ e RT mentre muovi in una data direzione	Tieni premuto ⓧ e <i>Comandi speciali</i> mentre muovi in una data direzione	31	D-3
Dribbling di base	Dribbling lento 2	Rilascia ⓧ mentre muovi in una data direzione	Rilascia ⓧ mentre muovi in una data direzione	Rilascia ⓧ mentre muovi in una data direzione	31	D-4
Dribbling di base	Scatto	ⓧ + Ⓡ	ⓧ + RB	ⓧ + <i>Scatto</i>	32	D-5
Dribbling di base	Scatto: portarsi avanti la palla	Durante lo scatto, premi ⓧ x2 in direzione del movimento o premi rapidamente Ⓡ per fare in modo che il giocatore porti più avanti la palla durante la corsa	Durante lo scatto, premi ⓧ x2 in direzione del movimento o premi rapidamente RB per fare in modo che il giocatore porti più avanti la palla durante la corsa	Durante lo scatto, premi ⓧ x2 in direzione del movimento o premi rapidamente <i>Scatto</i> per fare in modo che il giocatore porti più avanti la palla durante la corsa	32	D-6
Dribbling di base	Scatto: portarsi avanti la palla girandosi	Tieni premuto Ⓡ + Ⓡ e premi ⓧ con un angolo di 45° rispetto alla posizione attuale del giocatore	Tieni premuto RB + RT e premi ⓧ con un angolo di 45° rispetto alla posizione attuale del giocatore	Tieni premuto <i>Scatto</i> + <i>Comandi speciali</i> e premi ⓧ con un angolo di 45° rispetto alla posizione attuale del giocatore	32	D-7

PALLONETTO 2

PLAYSTATION®2

⬇ + ⬆ per tirare, ⬇ quando appare l'indicatore

XBOX 360

⬇ + ⬆ per tirare, ⬇ quando appare l'indicatore

PC

Tiro + ⬆ per tirare, Scatto quando appare l'indicatore

DIFFICOLTÀ ⬆ ⬆ ⬆ ⬆ EFFICACIA ⬆ ⬆ ⬆ ⬆

Panoramica: questo tipo di pallonetto è di solito molto più basso e rimane in aria per meno tempo rispetto al tipo 1. Un'altra sua buona caratteristica è che il modo in cui viene tirato può indurre il portiere ad aspettarsi un tiro normale e non un pallonetto.

Suggerimenti sull'esecuzione: il tempismo nella pressione di **Scatto** è cruciale: se premerai troppo in ritardo, il giocatore perderà la palla. Questo potrebbe risultare un problema con giocatori con un alto valore di Agilità. Dato che sono più pronti a effettuare giocate immediate (o comunque più veloci), scegliere con loro il giusto tempo di pressione di **Scatto** può talvolta rivelarsi insidioso.

Consigli generali: se selezioni l'opzione Tipo 2 per il Pallonetto 2 nella schermata Configurazione tasti, puoi effettuare questo tiro anche sfiorando rapidamente **Tiro**

Abilità dei giocatori correlate: Tecnica, Attacco, Equilibrio, Agilità, Precisione tiro, Potenza tiro, Tecnica tiro, Abilità nel segnare*, Abilità gol 1 contro 1*

CONSIGLI DELL'ESPERTO: TIRI

Indirizzare il tiro

A causa dell'imprevedibile quantità di variabili implicate in ogni tentativo a rete, però, è praticamente impossibile indicare regole precise e veloci su quando, dove e come tirare. Una cosa è certa: la potenza e la precisione del tiro del tiro risultano molto maggiori se il giocatore è in leggero movimento – per esempio se si allunga la palla durante uno scatto o dopo un dribbling o un'acrobazia.

Rabona

Se ti stai chiedendo che fine ha fatto la Rabona: non preoccuparti, esiste ancora. L'unica differenza è che adesso questo movimento può essere eseguito solamente da giocatori con un valore di 3 o meno nell'abilità Frequenza piede debole o 90 di Tecnica. Solamente due giocatori soddisfano questi requisiti: Malgani, il numero 10 dell'Argentina classica, e Rivaldo dell'Olympiacos Piraeus. Per eseguire la Rabona con uno dei due giocatori, corri parallelamente alla linea di fondo campo e, quando sei davanti allo specchio di porta, calci con il piede "preferito" rivolto verso la stessa.

Posizione del corpo

Come nel caso dei passaggi, un tiro (di norma) risulta più efficace se effettuato nella direzione in cui è rivolto il giocatore. Più lontano effettui il tiro, dall'arco virtuale di 90° antistante al giocatore, meno potente e preciso dovrebbe risultare. Se un giocatore possiede buoni valori di Precisione tiro, Potenza tiro e Tecnica tiro (e, idealmente, anche l'abilità speciale Abilità nel segnare, sarà molto più abile nel tirare mentre sta correndo parallelamente alla porta avversaria, anche se le probabilità che anche un ottimo giocatore segni vengono ridotte dal fatto di non essere rivolto in direzione della porta.

Se un giocatore dà le spalle alla porta, la precisione e la velocità del tiro risulteranno enormemente ridotte. Come nella vita reale, la difficoltà di girarsi per effettuare un tiro incrociato – anche da vicino – provoca un contatto con la palla imperfetto e un tiro debole e impacciato che verrà bloccato senza nessun problema dal portiere. I giocatori con Abilità nel segnare risultano molto più capaci di girarsi e indirizzare il tiro in un angolo della porta, ma solo in area di rigore. A meno che tu non sia ben dentro di essa, un tiro effettuato di spalle alla porta di solito non è altro che un pallone buttato via.

TIRO E COLPO DI TESTA DI PRIMA

PLAYSTATION®2

⬇ + ⬆ appena prima che la palla raggiunga il giocatore

XBOX 360

⬇ + ⬆ appena prima che la palla raggiunga il giocatore

PC

⬇ + Tiro appena prima che la palla raggiunga il giocatore

DIFFICOLTÀ ⬆ a ⬆ ⬆ ⬆ ⬆ ⬆ EFFICACIA ⬆ a ⬆ ⬆ ⬆ ⬆ ⬆ ⬆

Panoramica: ci sono molti tipi di tiri e colpi di testa sensibili al contesto che i giocatori possono effettuare da calci d'angolo, cross, passaggi lunghi e calci di punizione. Gran parte di essi viene effettuata automaticamente (senza indicatore di potenza), ed è sensibile al contesto. Quale movimento verrà effettuato dipende da un certo numero di variabili, tra cui l'altezza della palla, la sua velocità, la posizione del giocatore, la sua velocità, la presenza di un avversario e altro ancora. Consulta pagina 43 per una guida visiva a quando ogni movimento è destinato a verificarsi.

Suggerimenti sull'esecuzione: con i passaggi di prima e i colpi di testa, l'indicatore di potenza appare di rado (e se lo fa, la sua influenza sul tiro è modesta). Molto più importante è il tempismo con cui si colpisce – in genere, non c'è nulla di meglio di una pressione veloce poco prima che la palla raggiunga il giocatore – e la direzione specificata con ⬆. Ugualmente significativa è la posizione di un giocatore in relazione tanto alla porta quanto alla palla. Se quest'ultima risulta più in alto della testa del giocatore, questi tenterà un colpo di testa; una sforbiciata o un arresto e controllo se la palla giunge tra il torace e la vita; sotto la cintura un colpo di testa al volo, un appoggio al volo o un colpo con la punta del piede sono i risultati più frequenti.

Consigli generali: muovere **Comandi Speciali** prima che la palla raggiunga un giocatore (vedi Movimenti senza palla, a pagina 49) può permetterti di forzare certi tipi di tiri o colpi di testa.

Abilità dei giocatori correlate: Tecnica, Attacco, Equilibrio, Agilità, Precisione tiro, Potenza tiro, Tecnica tiro, Curvare, Abilità nel segnare*, Abilità gol 1 contro 1*, Tiro dalla media distanza*, Abilità Passaggi di prima*

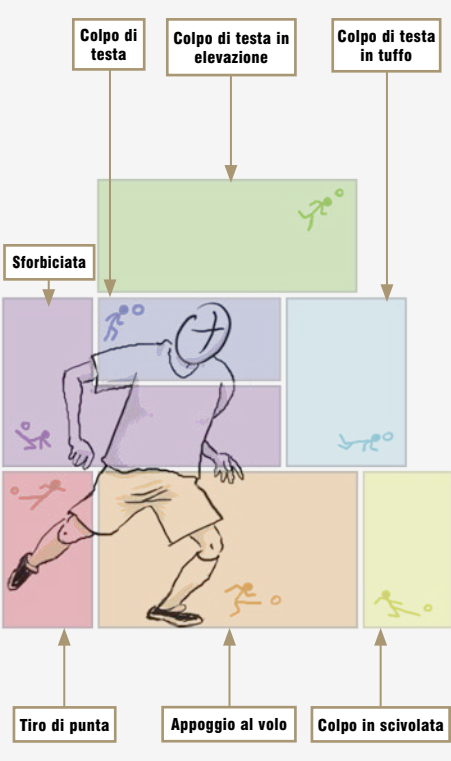


Tiro e colpo di testa di prima

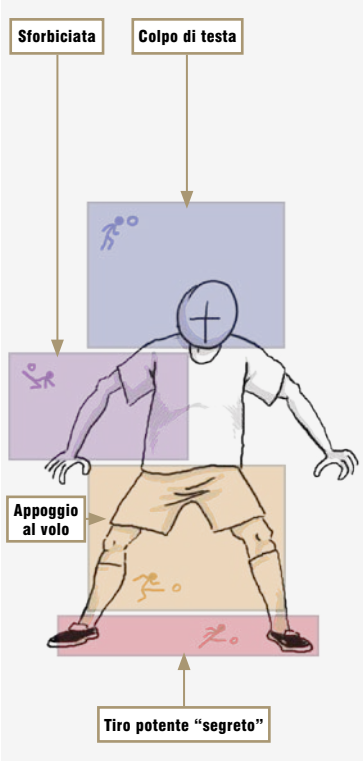
Quando il tuo giocatore viene raggiunto da un pallone, il tipo di contatto effettuato dipende dalla posizione e dall'orientamento del corpo, nonché dall'altezza e dalla velocità della palla. Questi grafici offrono una visione approssimativa di dove deve trovarsi la palla perché il tuo giocatore esegua tiri sensibili al contesto.

Puoi eseguire piccole modifiche della posizione del giocatore con i **Comandi Speciali** (vedi Movimenti senza palla, a pagina 49) nel momento in cui giunge verso di lui un cross o un passaggio lungo, cambiando così il tipo di tiro o colpo di testa effettuato. Questa però è una tecnica riservata agli esperti: se hai poca esperienza, più spesso muoverai il giocatore fuori posizione oppure aprirai la strada a un intervento difensivo, perdendo l'opportunità di tirare.

Giocatore in movimento



Da fermo

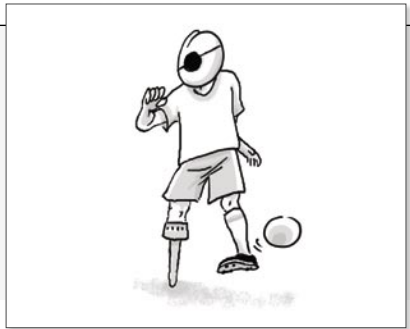


Di spalle alla porta



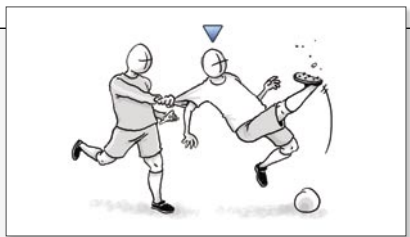
Piede preferito

Un altro fattore da tenere in considerazione durante il tiro è il piede dominante del giocatore e i valori di Precisione piede opposto e Frequenza piede opposto. Nel vivo dell'azione, anche l'esperto di PES6 più sveglio non avrà tempo di considerare questo elemento; ecco perché un paio d'ore sul campo di allenamento saranno utilissime per studiare i vari giocatori. Allenati a tirare con diverse angolazioni e distanze di tiro, per vedere come risponde ciascun giocatore. Un giocatore con un alto valore di Precisione piede opposto e Frequenza piede opposto riuscirà a colpire la palla con entrambi i piedi; uno con valori inferiori cercherà di spostarsi per poter usare il suo piede preferito. Se un giocatore marcatamente destro o sinistro ha l'abilità speciale Tiro d'esterno, potrà colpire con il piede preferito, ma d'esterno.



Contatto fisico

Quando un difensore si trova vicino a un giocatore avversario, la potenza e la precisione del tiro di quest'ultimo risulteranno ridotte. In che misura ciò avvenga dipende principalmente dal valore di Tecnica tiro, ma anche da quelli di Equilibrio e Attacco. Se stai controllando un giocatore con un basso valore di Tecnica tiro, sarà meglio cercare di sfuggire al tuo marcatore prima di calciare o passare il pallone a un compagno libero.



UTILIZZO DEL DVD

INTRODUZIONE

MANUALE ALLENATORE
MOSSE SEGRETE
SITUAZIONI DI GIOCO
GOL SPENDIDI
INTERVISTA

Se un'immagine vale più di mille parole, la guida del DVD allegato è l'allenatore più competente di Pro Evolution Soccer 6 con il quale potrai imparare. Grazie a oltre 100 minuti di filmati di gioco e molti extra, la guida su DVD è stata concepita per fornire un complemento visuale al volume che hai davanti.

Il giocatore fermo riceve un passaggio

In questa situazione, il giocatore fermo che riceve il passaggio può stoppare la palla in sicurezza, oppure cercare di battere il proprio avversario ricorrendo a diverse abilità.



C-4:	Stoppare la palla e voltarsi
C-6:	Lasciar sfilare il pallone e correre
N-1:	Velo a seguire
N-21:	Finta di tiro
R-3:	Controllo di palla segreto

Varianti dell'uno-due

Quando esegui un uno-due e vedi il primo giocatore scattare in avanti, hai diverse opzioni a tua disposizione. Puoi restituire il pallone, ma anche avviare una manovra più articolata.



E-13:	Triangolo
E-14:	Uno-due con palla di ritorno alta
N-6:	Nascondere la palla
Uno-due:	Combinazione con 3 giocatori
Uno-due:	Combinazione con 4 giocatori

1 contro 1: attaccante in movimento

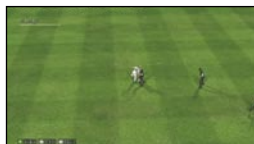
Se stai andando verso un avversario, puoi usare le seguenti acrobazie per superarlo con efficacia e stile. Le abilità Accelerazione, Velocità dribbling e Precisione dribbling dei giocatori sono molto importanti in queste situazioni.



D-2:	Movimento laterale
N-5:	Svolta rapida
N-8:	Veronica
R-4:	Scatto in avanti diagonale
R-5:	Doppio passo e scatto in diagonale

1 contro 1: contro difensore

In PES6, difendere è un'impresa ardua: devi essere sempre concentrato, sperimentare tecniche differenti e fermare le manovre offensive degli avversari. La sezione Situazioni di gioco illustra cinque diversi modi per impedire l'avanzata della squadra avversaria verso la porta.



A-3:	Contrasto/Pressing (automatico)
A-4, A-5:	Contrasto (manuale), Raddoppio di marcatura
A-6:	Scivolata
A-9:	Disturbo
S-2:	Blocco

Cross

Esistono più modi di crossare di quanto pensi la maggior parte dei giocatori di Pro Evo. In questa sezione riveliamo quali tipi di cross sono più efficaci, pertinenti e quando devono essere impiegati.



E-1:	Passaggio corto
E-17:	Passaggio manuale lungo
F-2:	Cross medio
F-3:	Cross con parabola alta
Q-1:	Cross basso segreto



INTERVISTA

In questa sezione potrai vedere un'intervista al leggendario produttore della serie PES Shingo "Seabass" Takatsuka, nella quale verranno illustrati i processi creativi di PES6, il futuro della serie sulle console di nuova generazione e rivelazioni su quanto la Coppa del Mondo 2006 abbia influito sulle squadre presenti in Pro Evo.

Il giocatore in movimento riceve un passaggio

Se il tuo giocatore è in movimento quando riceve un passaggio, hai diverse opzioni a tua disposizione. Stopperai la palla oppure cambierai la traiettoria del giocatore usando la potente caratteristica Super cancel?



C-3:	Stop a seguire
C-5:	Stoppare la palla e girarsi verso la porta
M-1:	Super cancel
Q-4:	Velo a seguire
S-1:	"La Ginola"

1 contro 1: attaccante fermo

Esistono diversi modi per superare un avversario da fermo in PES6. Questa sezione mostra una semplice selezione di tecniche, ma in base alla tua abilità di gioco ce ne sono altre.



N-7:	Finta-V
N-14:	Finta alla Matthews
N-23:	Pallonetto sul posto
N-12, N-3:	Finta da fermo, Arresto e gioco
Q-6:	Finta 2

1 contro 1: attaccante contro portiere

Non importa quali siano le abilità del portiere che affronti, gli attaccanti hanno diversi movimenti per gestire le situazioni di uno contro uno...



G-4:	Pallonetto 2
N-21:	Finta di tiro 1
N-23:	Pallonetto sul posto
N-27:	Finta di tiro/passaggio
R-1, R-7:	Scatto rapido angolato, Passaggio fintato

Gioco sulle fasce

I bravi giocatori di Pro Evo apprezzano l'importanza di coprire gli spazi sulle fasce per creare situazioni dalle quali crossare o passare con precisione. Le seguenti tecniche sono sempre molto utili in queste situazioni.



D-9:	Arresto rapido e girarsi verso la porta avversaria
N-2:	Svolta con colpo di tacco
D-3, N-10:	Dribbling lento 1, Finta con due piedi
N-19:	Doppio passo e scatto
N-27:	Finta di tiro/passaggio

Cross offensivi

Quando un cross sta per giungere a destinazione, non sei obbligato a colpire semplicemente la palla di testa o al volo: in alcuni casi potresti voler utilizzare una tecnica alternativa (o, se preferisci, più spettacolare) per creare un'occasione da gol.



G-5:	Tiro e colpo di testa di prima
C-2, G-5:	Controllo aereo della palla, Tiro e colpo di testa di prima
E-4:	Appoggio di testa
E-8:	Passaggio Lungo di prima
M-2, G-5:	Controllo del giocatore con la palla in aria, Tiro e colpo di testa di prima

GOL SPENDIDI

Durante la creazione della guida e del DVD, il team di Piggyback ha letteralmente siglato migliaia di gol. Puoi guardare (e forse trarre ispirazione) alcuni di questi nella compilation di 10 minuti intitolata "Gol spendidi".

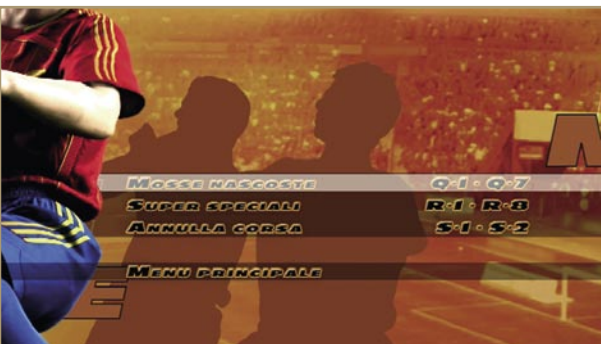


MANUALE DELL'ALLENATORE



Sebbene questa guida miri alla spiegazione delle mosse e delle meccaniche di gioco presenti in PES6, spesso può essere difficile interpretare (ed eseguire) comandi in determinate situazioni. La sezione Manuale dell'allenatore sul DVD vale tanto oro quanto pesa. Vengono mostrati tutti i movimenti e le acrobazie "standard" in PES6, con i controller PlayStation®2 e Xbox 360 sulla sinistra del video per illustrare il corretto tempismo d'esecuzione dei comandi. La stessa mossa viene ripetuta al rallentatore dopo la prima esecuzione. Inoltre puoi stabilire la rapidità del susseguirsi di immagini usando i comandi del tuo DVD.

MOSSE SEGRETE



Usando lo stesso formato del Manuale dell'allenatore, questa sezione del DVD serve come complemento per il capitolo Mosse segrete e acrobazie. Anche con l'aiuto delle immagini, in alcuni casi l'esecuzione delle mosse potrebbe essere comunque difficoltosa. Per questo motivo, è una buona idea guardare ogni dimostrazione a ripetizione finché non avrai memorizzato la sequenza e il tempismo dei comandi.

SITUAZIONI DI GIOCO

La guida alle situazioni di gioco è concepita in modo da completare le istruzioni base fornite nelle sezioni Manuale dell'allenatore e Mosse segrete del DVD: qui ti viene mostrato come utilizzare le varie abilità, le acrobazie e tecniche durante le partite. Abbiamo scelto dieci situazioni nelle quali ti troverai spesso giocando a PES6, per ognuna delle quali sono presenti cinque "soluzioni". In ogni situazione, inizieremo dalle più semplici per arrivare gradualmente a quelle più difficoltose (ma più belle da vedere). Guardando questi video, capirai più facilmente l'efficacia di alcune mosse dall'uso del Super cancel per raggiungere un cross fino al disturbo dei giocatori.

Mentre guardi ogni video, fai attenzione ai riferimenti dei capitoli Manuale dell'allenatore e Mosse segrete (A-1, N-19 e via scorrendo) che appaiono sullo schermo. Questi collegamenti indicano le relative sezioni sia sulla guida che sul DVD, dove potrai imparare a usare ogni mossa (sulla carta) e farti ispirare nuovi stili di gioco in Pro Evo.

Diamo un'occhiata ai dieci scenari presenti nelle Situazioni di gioco...

SUGGERIMENTI UTILI SUL CALCIOMERCATO

- Di norma, più è alto lo stipendio di un giocatore, minori saranno le probabilità che questo decida di trasferirsi in una squadra peggio classificata nella graduatoria WEFA.
- Il sistema di funzionamento della Classifica di club è stato concepito per evitare l'acquisto di due o tre fuoriclasse all'anno nelle prime stagioni. Anche se vinci campionato e coppa al primo anno, scoprirai di occupare ancora l'ultimo posto della classifica. Non preoccuparti però, le cose cambieranno non appena ti qualificherai alle competizioni WEFA.
- Riuscire ad acquistare un fuoriclasse durante la prima stagione in Seconda divisione non è impossibile, ma è quasi sempre proibitivo. Puoi tranquillamente prendere atto che la maggior parte dei titolari di una squadra più blasonata del Campionato Master non sarà interessata a trasferirsi da te e solamente i giocatori non costosi otterranno una o due stelle di valutazione.
- Usa l'opzione Aggiungi alla lista per segnare i probabili obiettivi di mercato nella pagina della Lista. Così facendo ti risparmierai la fatica di dare nuovamente la caccia ai giocatori che hanno rifiutato il tuo approccio iniziale usando la funzione Cerca.
- Gli scambi (disponibili solamente se ai giocatori sono rimasti almeno sei mesi di contratto e giocano in una squadra dei quattro campionati attivi) sono più difficili da concludere con successo rispetto ad affari di sola valuta. Gli scambi tornano utili se le tue finanze sono basse oppure se vuoi liberarti di un giocatore che impieghi raramente. Tuttavia, ti suggeriamo di ricorrere spesso all'utilizzo dei prestiti. Siccome devi pagare il privilegio di un accordo temporaneo, è forse meglio andare a pescare tra le liste delle Nuove leve o degli Svincolati.
- In genere, i giocatori che non giocano in nessuna squadra partecipante al Campionato Master (compresi giovani e calciatori senza contratto) saranno più inclini a firmare un contratto e le probabilità aumentano a seconda della tua posizione nella Classifica di club. Finché non riuscirai a migliorare la posizione nella graduatoria totale WEFA, in genere i giocatori dallo stipendio elevato difficilmente firmeranno per la tua squadra.
- Malgrado non sia un parametro visibile, devi considerare che alcuni giocatori sono avidi. Questi individui possono arrivare a rifiutare continuamente degli stipendi ragionevoli nella speranza di spuntare qualche soldo in più. Quando ti misuri con giocatori del genere, devi continuare a proporre fermamente lo stesso stipendio, considerare un aumento o semplicemente rivolgere la tua attenzione da altre parti.
- I giocatori sbloccati dal PES-Shop, compresi i membri delle squadre “classiche” (per ulteriori dettagli, vai a pagina 156) appariranno nella sezione Svincolati della schermata Cerca per gruppo se è attivata l'opzione Giocatori nascosti/classici. Ovviamente, ci saranno dei movimenti folli nel primo momento disponibile per il mercato, quindi non tentennare e apri subito le trattative con i giocatori migliori.
- Tra la 37ma e la 44ma settimana, ti sarà permesso di ridurre il Livello Campionato Master. Se stai usando l'impostazione cinque stelle, ma vuoi cercare di far firmare i fuoriclasse senza incappare in trattative estenuanti, durante la campagna trasferimenti puoi diminuire la difficoltà di gioco.
- Infine, premurati di salvare i tuoi progressi all'inizio di una Campagna trasferimenti. Sebbene i puristi potrebbero obiettare che questo è un “trucco”, tale precauzione potrebbe evitarti di incorrere in stagioni disastrose nel caso le trattative con i giocatori interessati falliscano.

GUIDA AI TALENTI

L'acquisto di giocatori nella modalità [Campionato Master] può essere una specie di lotteria: non puoi essere certo del rendimento a lungo termine del giocatore finché non consulti il suo grafico dello sviluppo dopo l'acquisto. Inoltre, il database presente in [PES6] è enorme, pertanto la ricerca di un determinato tipo di giocatori può risultare molto lunga e laboriosa.

Nelle seguenti 5 pagine, descriveremo alcuni dei migliori giocatori che potrai

FUORICLASSE FAMOSI

Portieri

NOME	ETÀ	ALT*	POS.**	SVILUPPO FUTURO						ABILITÀ IMPORTANTI	ABILITÀ SPECIALI	STIPENDIO INIZIALE
				17	21	25	29	33	Apice (età)			
Andujar	22	194	PT	-	-	84,5	88	87	88 (28-32)	Equilibrio 87, Reazione 86, Potenza tiro 81, Abilità del portiere 81	Nessuna	377
Yohann Pelé	23	196	PT	-	-	85	92,5	89,5	92,5 (29)	Equilibrio 86, Reazione 86, Elevazione 84, Abilità del portiere 84	Abilità portiere 1 contro 1	384
Gomes	25	191	PT	-	-	85	91,5	89,5	91,5 (29-31)	Difesa 83, Equilibrio 84, Reazione 93, Potenza tiro 84, Abilità del portiere 87	Abilità calci di rigore portiere	441
Stekelenburg	23	194	PT	-	-	86	92,5	90	92,5 (29-31)	Difesa 83, Equilibrio 85, Reazione 86, Potenza tiro 80, Abilità del portiere 86	Nessuna	510
Reina	23	187	PT	-	-	86	88	85	89,5 (27)	Difesa 87, Equilibrio 80, Reazione 92, Elevazione 81	Abilità calci di rigore portiere	765
Given	30	185	PT	-	-	-	-	88	88 (30-33)	Difesa 92, Reazione 96, Abilità del portiere 93	Abilità portiere 1 contro 1	907
Dida	32	195	PT	-	-	-	-	90,5	90,5 (33)	Difesa 95, Equilibrio 87, Reazione 97, Abilità del portiere 88	Abilità calci di rigore portiere, Abilità portiere 1 contro 1	920
Buffon	28	191	PT	-	-	-	94	94	94 (28-36)	Difesa 97, Equilibrio 88, Reazione 99, Agilità 87, Elevazione 92, Abilità del portiere 97	Abilità calci di rigore portiere, Abilità portiere 1 contro 1	979
Cech	23	197	PT	-	-	92,5	93,5	92,5	93,5 (27- 32)	Difesa 93, Equilibrio 91, Reazione 93, Abilità del portiere 95	Abilità calci di rigore portiere, Abilità portiere 1 contro 1	1.139
Casillas	24	185	PT	-	-	87,5	88,5	86,5	88,5 (27-31)	Difesa 92, Reazione 97, Temperamento 91, Abilità del portiere 90	Abilità portiere 1 contro 1	1.219

*ALT.= Altezza (cm)

**POS.=Posizioni

Difensori

NOME	ETÀ	ALT*	POS.**	SVILUPPO FUTURO						ABILITÀ IMPORTANTI	ABILITÀ SPECIALI	STIPENDIO INIZIALE
				17	21	25	29	33	Apice (età)			
Chivu	25	184	DCA, MCA, TER, DL	-	-	83,5	90,5	89,5	91 (30)	Difesa 86, Resistenza 87, Potenza tiro 87, Curvare 87	Tiro dalla media distanza, Abilità rigori giocatore, Marcamento, Copertura, Abilità controllo linea difensiva	765
Iván Córdoba	29	173	MCA, TER	-	-	-	85	81,5	85 (29)	Velocità massima 90, Accelerazione 96, Elevazione 99	Marcamento, Abilità controllo linea difensiva	800
Samuel	28	182	MCA	-	-	-	84,5	81,5	84,5 (28-30)	Difesa 93, Equilibrio 90, Reazione 90	Marcamento, Copertura, Abilità controllo linea difensiva	974
Essien	23	180	MCA, TER, CAR, CM	-	-	85	89,5	87,5	89,5 (28-31)	Resistenza 94, Reazione 86, Potenza tiro 86, Abilità gioco di squadra 88	Centro	1.199
Terry	25	186	DCA, MCA	-	-	84	84,5	84,5	85 (30-32)	Difesa 94, Equilibrio 90, Colpi di testa 92, Elevazione 86	Abilità posizionamento, Marcamento, Copertura, Abilità controllo linea difensiva	1.253
Nesta	30	187	DCA, MCA	-	-	-	-	82,5	84,5 (30-32)	Difesa 95, Reazione 94, Abilità gioco di squadra 90	Tiro d'esterno, Marcamento, Abilità scivolata, Copertura, Abilità controllo linea difensiva	1.347
Puyol	28	178	MCA, TER	-	-	-	86,5	84,5	86,5 (28-32)	Difesa 93, Resistenza 93, Reazione 90, Salto 92, Temperamento 97	Tiro d'esterno, Marcamento, Abilità scivolata, Copertura	1.420

*ALT.= Altezza (cm)

**POS.=Posizioni

Centrocampisti

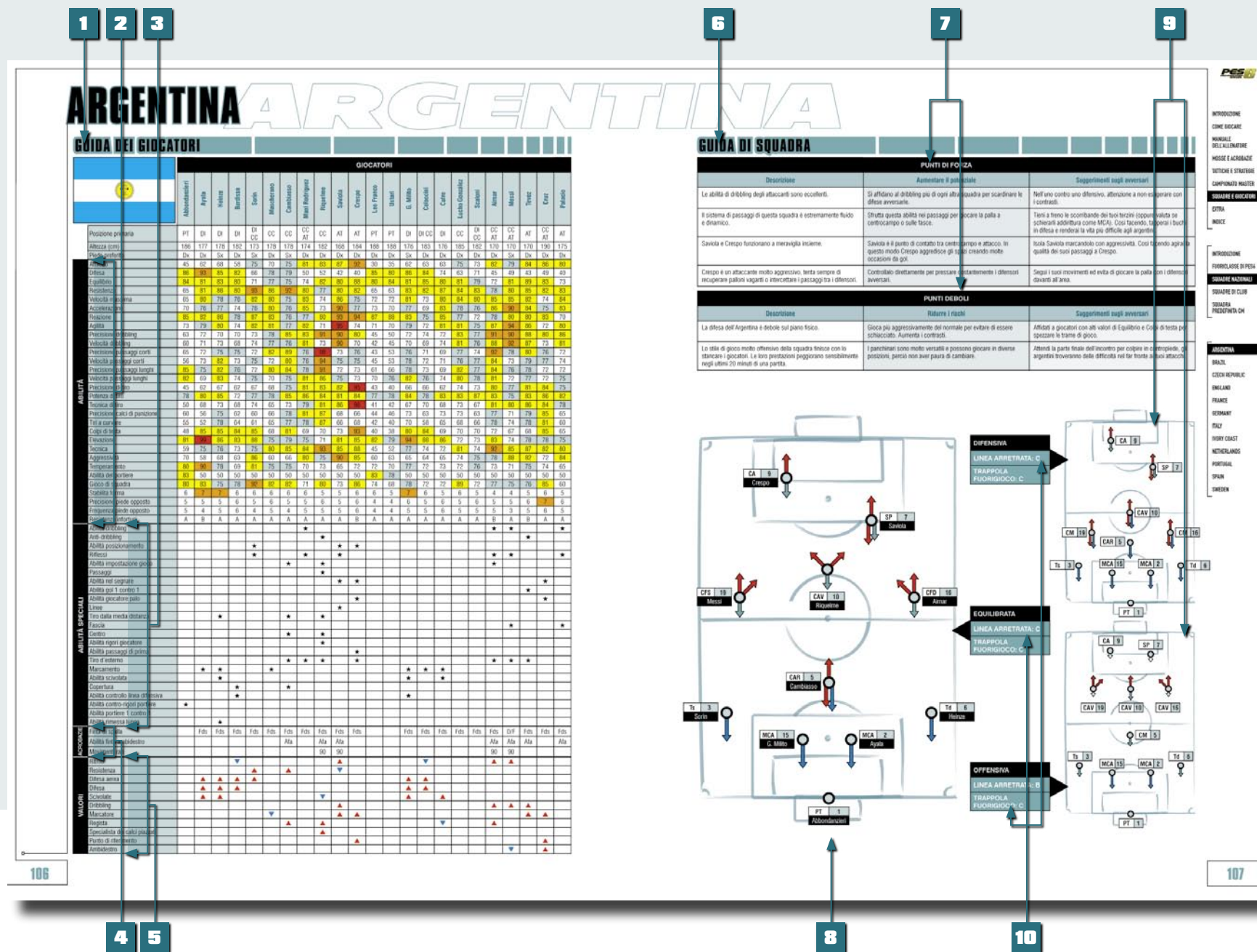
NOME	ETÀ	ALT*	POS.**	SVILUPPO FUTURO						ABILITÀ IMPORTANTI	ABILITÀ SPECIALI	STIPENDIO INIZIALE
				17	21	25	29	33	Apice (età)			
J. S. Park	25	175	CAR, CM, CF, CAV, AL, SP	-	-	84,5	88,5	87,5	89,5 (30-31)	Resistenza 95, Accelerazione 86, Reazione 86, Agilità 86, Velocità dribbling 86, Abilità gioco squadra 88	Dribbling, Riflessi, Tiro dalla media distanza, Tiro d'esterno	350
Lovre	24	189	CM, CA, CAV	-	-	82	91	87,5	91 (29)	Equilibrio 83, Resistenza 83, Precisione passaggi corti 83, Potenza tiro 85, Tecnica 83	Tiro dalla media distanza, Abilità scivolata	404
M'Bami	23	172	CAR, CM	-	-	84	90,5	88	90,5 (29-32)	Resistenza 85, Accelerazione 82, Agilità 82, Precisione passaggi corti 88	Passaggi	510
Maxi Rodríguez	25	174	CF, CAV, SP, CA	-	-	81	87,5	89,5	92 (30)	Accelerazione 85, Potenza tiro 86, Tecnica 84	Dribbling, Riflessi, Tiro d'esterno	649
A. Smith	25	175	CM, CF, CAV, SP, CA	-	-	84,5	93,5	92,5	93,5 (29-32)	Resistenza 87, Reazione 86, Agilità 86, Potenza tiro 87, Colpi di testa 86, Elevazione 87	Abilità posizionamento, Riflessi, Abilità nel segnare, Abilità giocatore palo, Abilità passaggi di prima, Abilità scivolata	681
Mutu	27	180	CF, AL, SP, CA	-	-	-	90,5	86	87,5 (23), 90,5 (29)	Resistenza 85, Velocità massima 88, Accelerazione 90, Agilità 86, Precisione dribbling 85, Velocità dribbling 88, Precisione calci di punizione 87, Curvare 85, Tecnica 87	Abilità dribbling, Tiro d'esterno	700
De La Peña	29	173	CM, CAV	-	-	-	86	89,5	90,5 (32)	Precisione passaggi corti 95, Precisione passaggi lunghi 96, Curvare 90, Tecnica 94	Abilità impostazione gioco, Passaggi, Centro, Abilità passaggi di prima, Tiro d'esterno	714
C. Ronaldo	21	184	CF, AL, SP	-	87,5	93	94,5	90,5	94,5 (26-29)	Agilità 95, Precisione dribbling 95, Velocità dribbling 95, Velocità passaggi lunghi 90, Potenza tiro 90, Tecnica 91	Abilità dribbling, Anti-dribbling, Tiro dalla media distanza, Tiro d'esterno	723
Joaquin	24	179	CF, AL	-	-	84,5	91,5	88	92,5 (28)	Accelerazione 91, Agilità 90, Precisione dribbling 92, Velocità dribbling 91	Abilità dribbling, Riflessi	760
Del Piero	31	173	CAV, SP	-	-	-	-	87,5	88 (31)	Attacco 91, Precisione dribbling 91, Precisione tiro 90, Tecnica tiro 92, Precisione calci di punizione 90, Curvare 91, Tecnica 93	Anti-dribbling, Abilità nel segnare, Fascia, Abilità rigori giocatore, Abilità passaggi di prima, Tiro d'esterno	760
Van der Meyde	26	178	CF, AL	-	-	-	90,5	87,5	90,5 (29-30)	Velocità massima 86, Accelerazione 89, Precisione dribbling 88, Velocità dribbling 87	Abilità dribbling, Tiro d'esterno	774
A. Hleb	24	185	CF, CAV	-	-	86	88,5	84,5	88,5 (26-29)	Accelerazione 92, Agilità 93, Precisione dribbling 89, Velocità dribbling 95	Abilità dribbling, Abilità impostazione gioco, Passaggi, Abilità passaggi di prima, Tiro d'esterno	833
C. Seedorf	30	176	CM, CF, CAV	-	-	-	-	87,5	88 (30-32)	Equilibrio 90, Resistenza 90, Velocità passaggi corti 90, Potenza tiro 92, Tecnica 91, Abilità gioco squadra 93	Anti-dribbling, Passaggi, Tiro dalla media distanza, Centro, Abilità passaggi di prima, Tiro d'esterno	833
Rooney	20	178	CAV, AL, SP, CA	-	89,5	93,5	93,5	92	93,5 (24-30)	Equilibrio 90, Resistenza 90, Accelerazione 90, Velocità passaggi corti 92, Potenza tiro 90, Tecnica 90	Abilità dribbling, Anti-dribbling, Riflessi, Passaggi, Abilità nel segnare, Abilità gol 1 contro 1, Tiro dalla media distanza, Tiro d'esterno, Abilità scivolata	876
Joe Cole	24	175	CF, CAV, AL, SP	-	-	87,5	91,5	88,5	92,5 (28)	Resistenza 94, Agilità 92, Precisione dribbling 93, Tecnica 91	Abilità dribbling, Anti-dribbling, Passaggi, Tiro dalla media distanza, Tiro d'esterno	889
Pirlo	26	177	CAR, CAV	-	-	-	92,5	91,5	93,5 (31)	Precisione dribbling 92, Precisione passaggi corti 96, Velocità passaggi corti 87, Precisione passaggi lunghi 97, Precisione calci di punizione 96, Curvare 95, Tecnica 95, Abilità gioco squadra 91	Anti-dribbling, Abilità impostazione gioco, Passaggi, Tiro dalla media distanza, Centro, Abilità rigori giocatore, Abilità passaggi di prima, Tiro d'esterno	921
Deisler	26	182	CF, CAV	-	-	-	86	84	87,5 (26-28)	Precisione passaggi lunghi 94, Velocità passaggi lunghi 91, Precisione calci di punizione 90, Curvare 92, Tecnica 90	Passaggi, Fascia, Tiro d'esterno	965
Riquelme	27	182	CAV	-	-	-	89,5	87,5	90,5 (28)	Precisione dribbling 91, Precisione passaggi corti 98, Velocità passaggi corti 94, Precisione passaggi lunghi 91, Tecnica 93a	Anti-dribbling, Abilità impostazione gioco, Passaggi, Tiro dalla media distanza, Centro, Abilità rigori giocatore, Tiro d'esterno	1.044
Recoba	30	179	CAV, AL, SP	-	-	-	-	88	89,5 (30)	Precisione dribbling 93, Precisione passaggi lunghi 90, Velocità passaggi lunghi 94, Potenza tiro 93, Curvare 95, Tecnica 90	Abilità dribbling, Anti-dribbling, Passaggi, Abilità gol 1 contro 1, Tiro dalla media distanza, Tiro d'esterno	1.127
Beckham	30	182	CM, CF, CAV	-	-	-	-	88	89,5 (30-32)	Precisione passaggi lunghi 98, Velocità passaggi lunghi 95, Precisione calci di punizione 94, Curvare 98	Passaggi, Tiro dalla media distanza, Fascia, Tiro d'esterno	1.149
Xabi Alonso	24	183	CAR	-	-	87,5	87,5	85	88 (26-28)	Precisione passaggi corti 90, Velocità passaggi corti 91, Precisione passaggi lunghi 94, Velocità passaggi lunghi 90, Abilità gioco squadra 93	Passaggi, Tiro dalla media distanza, Centro, Tiro d'esterno	1.149
Kaka'	24	183	CF, CAV, SP	-	-	88,5	89,5	87,5	89,5 (29-31)	Attacco 87, Velocità massima 88, Accelerazione 90, Precisione dribbling 89, Velocità dribbling 97, Precisione passaggi corti 87, Velocità passaggi corti 88, Tecnica 93	Dribbling, Passaggi, Tiro dalla media distanza, Tiro d'esterno	1.164
Essien	23	180	MCA, TER, CAR, CM	-	-	85	89,5	87,5	89,5 (28-31)	Resistenza 94, Reazione 86, Potenza tiro 86, Abilità gioco di squadra 88	Centro	1.199
Deco	28	177	CM, CAV	-	-	-	88	85	88 (28-30)	Resistenza 92, Precisione dribbling 90, Precisione passaggi corti 91, Velocità passaggi corti 90, Tecnica 92, Abilità gioco squadra 92	Anti-dribbling, Abilità impostazione gioco, Passaggi, Tiro dalla media distanza, Abilità passaggi di prima, Tiro d'esterno, Copertura	1.274

*ALT.= Altezza (cm)

**POS.=Posizioni

- 5 Valori:** questa sezione cataloga ciascun giocatore in una particolare categoria, tenendo in considerazione gli attributi basilari e le abilità speciali; consulta il paragrafo “PES6 Superstars” per una breve panoramica di ciascuno. Una freccia in su indica un’abilità da fuoriclasse; una freccia in giù denota una particolare lacuna in quella abilità. Quando non ci sono frecce, significa che il giocatore è sufficientemente in grado di occupare il ruolo in squadra (in tutte le categorie eccetto Specialista dei calci piazzati).
- 6 Guida di squadra:** questa pagina offre formazioni e strategie per ciascuna squadra, inclusi molti suggerimenti di gioco.
- 7 Punti di forza e deboli:** questa sezione evidenzia alcuni degli attributi più importanti e le debolezze di ciascun giocatore (in difesa, centrocampo e attacco).
- 8 Formazione consigliata:** il risultato di molte settimane di prove accurate, tenendo presenti punti di forza e deboli di ogni squadra. Qui suggeriamo il sistema di gioco più “equilibrato” per ogni squadra. Naturalmente, in Pro Evo la scelta della formazione è molto soggettiva. Se ci sono aspetti dell’assetto tattico che non ti piacciono, puoi apportare tutti i cambiamenti necessari per soddisfare il tuo tipo di gioco.
- 9 Formazioni alternative:** come detto a pagina 73 del capitolo Tattiche e strategie, ti consigliamo di prendere in considerazione la creazione di formazioni alternative da assegnare ai comandi manuali. Questi sistemi “difensivi” e “offensivi” sono concepiti per essere usati con i giocatori selezionati nella grafica principale della formazione. Se cambi dei giocatori, è meglio accertarsi che quelli in campo possano adattarsi ai differenti ruoli previsti nei tre diversi sistemi di gioco.
- 10 Impostazioni strategiche:** regolare le opzioni della Linea arretrata e del Fuorigioco (consulta pagina 77 del capitolo Tattiche e strategie) nella schermata Impostazioni formazione può influenzare molto il comportamento della tua squadra. Noi abbiamo fornito le impostazioni ideali per ciascuna formazione.

ACROBAZIA	ABBREVIAZIONE	PAGINA
Finta di spalla	Fds	52
Abilità finta ambidestro	Afa	52
Dentro-fuori	D/F	52
Svolta alla Cruyff	SC	53
Svolta di 90°	90	53
Pallonetto effettato speciale	PEF	55
Elastico	EL	54



ARGENTINA

GUIDA DEI GIOCATORI

	GIOCATORI																			
	Abbondanzieri	Ayala	Heinze	Burdisso	Sorin	Mascherano	Cambiasso	Maxi Rodríguez	Riquelme	Saviola	Crespo	Leo Franco	Ustari	G. Milito	Coloccini	Cuře	Lucho González	Scaloni	Aimar	Messi
	PT	DI	DI	DI	DI	CC	CC	CC	AT	AT	AT	PT	PT	DI	DI	DI	CC	DI	CC	AT
Altezza (cm)	186	177	178	182	173	178	178	174	182	168	184	188	188	176	183	176	185	182	170	170
Piede preferito	Dx	Dx	Sx	Dx	Sx	Dx	Sx	Dx	Dx	Dx	Dx	Dx	Dx	Sx	Dx	Dx	Dx	Dx	Sx	Dx
Attacco	45	62	68	58	75	70	75	81	83	87	92	30	35	62	63	63	75	73	82	79
Difesa	86	93	85	82	66	78	79	50	52	42	40	85	80	86	84	74	63	71	45	49
Equilibrio	84	81	83	80	71	77	75	74	82	80	88	80	84	81	85	80	81	79	72	81
Resistenza	65	81	86	80	93	86	92	80	77	80	82	65	63	83	82	87	84	83	78	80
Velocità massima	65	80	78	76	82	80	75	83	74	86	75	72	72	81	73	80	84	80	85	85
Accelerazione	70	76	77	74	76	80	76	85	73	90	77	73	70	77	69	83	78	76	86	90
Reazione	85	82	86	78	87	83	76	77	80	93	94	87	88	83	75	85	77	72	78	80
Agilità	73	79	80	74	82	81	77	82	71	95	74	71	70	79	72	81	81	75	87	94
Precisione dribbling	63	72	70	70	73	78	85	83	91	90	80	45	50	72	74	72	83	77	91	90
Velocità dribbling	60	71	73	68	74	77	76	81	73	90	70	42	45	70	69	74	81	76	88	92
Precisione passaggi corti	65	72	75	75	72	82	89	76	98	73	76	43	53	76	71	69	77	74	92	78
Velocità passaggi corti	56	73	82	73	75	72	80	76	94	75	75	45	53	78	72	71	76	77	84	73
Precisione passaggi lunghi	85	75	82	76	72	80	84	78	91	72	73	61	66	78	73	69	82	77	84	76
Velocità passaggi lunghi	82	69	83	74	75	70	75	81	86	75	73	70	76	82	76	74	80	78	81	72
Precisione di tiro	45	62	67	62	67	68	75	81	83	82	95	43	40	66	66	62	74	73	80	77
Potenza di tiro	78	80	85	72	77	78	85	86	84	81	84	77	78	84	78	83	83	87	83	75
Tecnica di tiro	50	68	73	68	74	65	73	79	81	86	96	41	42	67	70	68	73	67	81	80
Precisione calci di punizione	60	56	75	62	60	66	78	81	87	68	66	44	46	73	63	73	73	63	77	71
Tiri a curvare	55	52	78	64	61	65	77	78	87	66	68	42	40	70	58	65	68	66	78	74
Colpi di testa	48	85	85	84	85	68	81	69	70	73	93	40	38	80	84	69	70	70	72	67
Elevazione	81	99	86	83	88	75	79	75	71	81	85	82	79	94	88	86	72	73	83	74
Tecnica	59	75	76	73	75	80	85	84	93	85	88	45	52	77	74	72	81	74	92	85
Aggressività	70	58	68	63	86	60	66	80	75	90	85	60	63	65	64	65	74	75	78	88
Temperamento	80	90	78	69	81	75	75	70	73	65	72	72	70	77	72	73	72	76	73	71
Abilità del portiere	83	50	50	50	50	50	50	50	50	50	83	78	50	50	50	50	50	50	50	50
Gioco di squadra	80	83	75	78	92	82	82	71	80	73	86	74	68	78	72	72	89	72	77	75
Stabilità forma	6	7	7	6	6	6	6	6	5	5	6	6	5	6	5	6	5	4	4	5
Precisione piede opposto	5	5	5	6	5	6	5	5	6	5	6	4	4	6	5	6	5	6	5	5
Frequenza piede opposto	5	4	5	6	4	5	4	5	5	5	6	4	4	5	5	6	5	5	3	5
Resistenza infortuni	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
Abilità dribbling								*										*	*	*
Anti-dribbling									*											*
Abilità posizionamento					*			*		*	*								*	*
Riflessi					*			*		*	*								*	*
Abilità impostazione gioco						*		*		*	*							*	*	*
Passaggi								*		*	*							*	*	*
Abilità nel segnare								*		*	*								*	*
Abilità gol 1 contro 1								*		*	*								*	*
Abilità giocatore palo								*		*	*								*	*
Linee								*		*	*								*	*
Tiro dalla media distanza			*				*	*		*	*								*	*
Fascia							*	*		*	*								*	*
Centro							*	*		*	*								*	*
Abilità rigori giocatore							*	*		*	*								*	*
Abilità passaggi di prima							*	*	*	*	*							*	*	*
Tiro d'esterno							*	*	*	*	*							*	*	*
Marcamento		*	*			*								*	*	*				
Abilità scivolata			*											*	*	*				
Copertura				*			*							*	*	*				
Abilità controllo linea difensiva				*										*	*	*				
Abilità contro-rigori portiere	*																			
Abilità portiere 1 contro 1																				
Abilità rimessa lunga			*																	
Finta di spalla		Fds	Fds	Fds	Fds	Fds	Fds	Fds	Fds	Fds	Fds			Fds	Fds	Fds	Fds	Fds	D/F	Fds
Abilità finta ambidestro							Afa		Afa	Afa	90								90	90
Movimenti rari									90	90										
Ritmo				▼						▲									▲	▲
Resistenza							▲			▼									▲	▲
Difesa aerea	▲	▲	▲	▲	▲									▲	▲					
Difesa	▲	▲	▲	▲										▲	▲					
Scivolata		▲	▲						▼							▲			▲	▲
Dribbling										▲									▲	▲
Marcatore						▼				▲	▲									
Regista							▲		▲								▼		▲	▲
Specialista dei calci piazzati									▲											
Punto di riferimento											▲									
Ambidestro																			▼	▲

GUIDA DI SQUADRA

PUNTI DI FORZA		
Descrizione	Aumentare il potenziale	Suggerimenti sugli avversari
Le abilità di dribbling degli attaccanti sono eccellenti.	Si affidano al dribbling più di ogni altra squadra per scardinare le difese avversarie.	Nell'uno contro uno difensivo, attenzione a non esagerare con i contrasti.
Il sistema di passaggi di questa squadra è estremamente fluido e dinamico.	Sfrutta questa abilità nei passaggi per giocare la palla a centrocampo o sulle fasce.	Tieni a freno le scorribande dei tuoi terzini (oppure valuta se schierarli addirittura come MCA). Così facendo, taperai i buchi in difesa e renderai la vita più difficile agli argentini.
Saviola e Crespo funzionano a meraviglia insieme.	Saviola è il punto di contatto tra centrocampo e attacco. In questo modo Crespo aggredisce gli spazi creando molte occasioni da gol.	Isola Saviola marcandolo con aggressività. Così facendo agirai la qualità dei suoi passaggi a Crespo.
Crespo è un attaccante molto aggressivo, tenta sempre di recuperare palloni vaganti o intercettare i passaggi tra i difensori.	Controllalo direttamente per pressare costantemente i difensori avversari.	Segui i suoi movimenti ed evita di giocare la palla con i difensori davanti all'area.
PUNTI DEBOLI		
Descrizione	Ridurre i rischi	Suggerimenti sugli avversari
La difesa dell'Argentina è debole sul piano fisico.	Gioca più aggressivamente del normale per evitare di essere schiacciato. Aumenta i contrasti.	Affidati a giocatori con alti valori di Equilibrio e Colpi di testa per spezzare le trame di gioco.
Lo stile di gioco molto offensivo della squadra finisce con lo stancare i giocatori. Le loro prestazioni peggiorano sensibilmente negli ultimi 20 minuti di una partita.	I panchinari sono molto versatili e possono giocare in diverse posizioni, perciò non aver paura di cambiare.	Attendi la parte finale dell'incontro per colpire in contropiede, gli argentini troveranno delle difficoltà nel far fronte ai tuoi attacchi.

