

Pro Evolution Soccer 2009

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Pro Evolution Soccer 2009

autor: Maciej „maciek_ssi” Bajorek

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Konami, Wydawca Konami, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| Wstęp | 3 |
| Formacje i rozgrywanie | 4 |
| Atrybuty piłkarzy | 19 |
| Sterowanie | 22 |
| Elementy sterowania | 30 |
| Stałe fragmenty gry | 33 |
| Become A Legend - wprowadzenie | 36 |

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



W s t ę p

Witaj w nieoficjalnym poradniku do *Pro Evolution Soccer 2009*. Znajdziesz w nim kompletny opis sterowania, atrybutów, tricków oraz ogólne porady. Wśród tych ostatnich podane są informacje na temat formacji, a także taktyki, wraz z przykładowymi akcjami meczowymi.

Poradnik oparty jest na wersji PC, ale mogą śmiało z niego korzystać posiadacze gry na Xbox 360 oraz PlayStation 3.

Maciej „maciek_ssi” Bajorek

F o r m a c j e i r o z g r y w a n i e

Porady na początek

Style gry — Gra jest dość elastyczna pod tym względem. Można spokojnie wykorzystywać całe boisko i grać wolną piłką. Można w kółko wrzucać górne piłki na wysokich napastników. Można też ciągle dryblować. Najlepiej jednak dostosowywać styl do możliwości zespołu i przeciwnika. Grając słabszym zespołem raczej należy szanować piłkę, nie za bardzo oddając pola gry. Grając szybkim koniecznie należy wykorzystywać wszelkie zagrania kombinacyjne 1-2 i inne. Złotą zasadą jest, żeby się nie podpalać doprowadzając do sytuacji „akcja za akcją” – może i widowiskowo, ale w większości wypadków kończy się to źle. Grając przeciętnie podającym zespołem starajmy się podawać przed siebie, co uchroni bez bezsensownymi stratami. Lepiej także oddać piłkę ze środka do obrońców, aniżeli jakaś strata miałaby doprowadzić do sytuacji bramkowej dla rywala.

Reguła +1 — Przyjmijmy, że z każdym podaniem, każdym ruchem przewidujemy jeden ruch więcej – wiemy, gdzie będziemy za pewien okres czasu zagrywali piłkę albo mijali rywala. Dzięki temu szybciej nauczymy podejmować się właściwe decyzje i przeprowadzać dobre akcje. Początkowo największym problemem będzie skupienie uwagi na więcej niż dwóch, trzech zawodnikach, ale po pewnym czasie gra sama będzie prowadzić za rękę.

Radar — Ciągłe spoglądanie na niego przeważnie męczy oczy i czasem powoduje straty piłki przez nieostrożność. Aczkolwiek jest to nieocenione narzędzie do planowania i szacowania naszej pozycji. Trzeba koniecznie się uczyć się jak go wykorzystywać.

Odbieranie piłki — Starajmy się odbierać piłkę jednym zawodnikiem, jedynie w ekstremalnych sytuacjach podwajać. Dzięki temu zachowamy równą formację zespołu, bez żadnych dziur w niej. Próbujmy nie wyłamywać linii obrony.

Spokój w grze — Nerwy to najgorszy przeciwnik człowieka. Jak i w grze, tak i w prawdziwym życiu. Zachować spokój - łatwo powiedzieć. Najgorsze są sytuacje, gdy prowadząc 2-0 i kontrolując grę stracimy bramkę. Powstaje wtedy pytanie – czy bronić wyniku, czy też starać się strzelić kolejną bramkę. Z pewnością brak decyzji nam nie pomoże.

M o m e n t u m

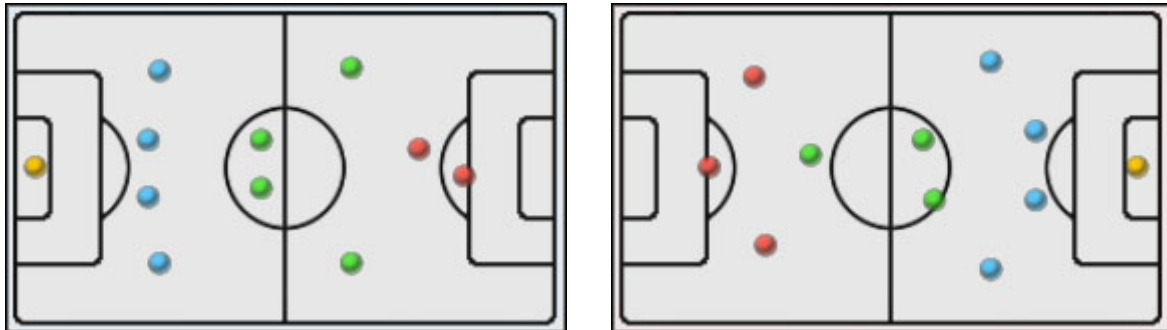
W grze został zaimplementowany mechanizm zawyżania/obniżania atrybutów przy danej sytuacji meczowej. Służyć to ma sztuczemu wprowadzaniu emocji. Najprostszym przykładem do przedstawienia jest sytuacja, gdy prowadzimy 3:0. Teoretycznie nasi piłkarze powinni czuć się pewnie, natomiast przeciwnik może nie dawać rady choćby przez chwilę przytrzymać i rozegrać piłkę. Zmiana tak zwanego „momentum” następuje przy strzeleniu bramki na 3:1 – wartość atrybutów zacznie wracać do pierwotnych wartości, a z każdym kolejnym golem, który przybliży nas do remisu, będzie lepiej. W „momentum” im większa różnica w bramkach, tym jego znaczenie wzrasta coraz bardziej. Jaki jest dokładnie wzrost/spadek atrybutów – tego nie wiadomo. Na pewno jest zauważalny przy grze bramkarza. Jakkolwiek należy wiedzieć, że on występuje, choć czasem wydaje się, że jest, a tak naprawdę go nie ma. Po prostu, może go powodować nerwowość gracza. ;-)

Istnieje też zmiana atrybutów podczas końcowych minut połów. Czasem wydaje się, że naszemu zespołowi „momentum” pęta nogi, a przeciwnik wskakuje na wyższy poziom umiejętności. Dlatego też należy bardzo uważnie grać owe końcowe minuty, nie doprowadzając do bezsensownych sytuacji, szczególnie w okolicach pola karnego.

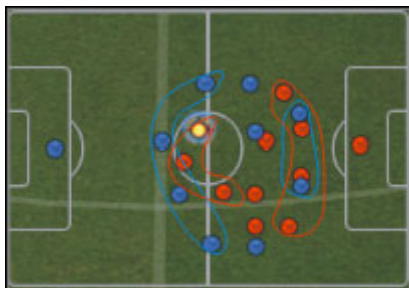
Wpływ na „momentum” ma atrybut **Mentality**. Im większa jego wartość, tym znaczenie mechanizmu mniejsze.

4 - 4 - 2 v s 4 - 3 - 3

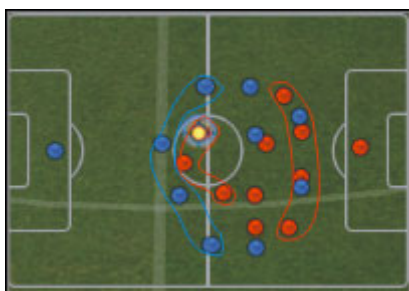
Zobaczymy jak dwie najpopularniejsze formacje radzą sobie w grze. Po lewej **niebiescy**, po prawej **czerwoni**.



Teoretycznie przewagę powinni mieć niebiescy, ze względu na większą liczbę zawodników w środku pola. Tymczasem jeśli przeciwnik będzie dobrze się bronił w samej linii defensywnej, odciąży pomoc od zadań dodatkowych zadań, co pozwoli na wyprowadzanie ciekawych akcji. Atutem czerwonych jest trzech napastników (właściwie dwóch skrzydłowych), którzy mogą sporo zamieszać na skrzydłach, wspomagani przez wychodzących w przód obrońców.



Niebiescy posiadają piłkę. Starają się rozegrać piłkę w środkowej strefie boiska. Dokładnie można zauważyć, że linia obrony czerwonych zeszła bliżej środka na przedpole i tam skutecznie będzie blokować próby rywala. Jednakże niebiescy mają przewagę jednego zawodnika w pomocy – ale nie w środku pola. Dla nich kolejną możliwością jest gra skrzydłami.



Sytuacja bardzo podobna do powyżej. Dobrze widać każdą formację z naciskiem na drużynę czerwonych, starającą się przejąć piłkę w środku pola.



Czerwoni w ataku. Warto zwrócić uwagę na zagęszczenie w środkowej strefie, co powoduje braki po prawej stronie formacji niebieskich, ale jak na razie jest to niegroźne.

Taktyka

Poniższe opcje taktyczne dostępne są w menu formacji. Czy są one niezbędne, czy dzięki nim otrzymamy coś szczególnego? Niespecjalnie. Te opcje dotyczące skupiania zawodników w danych miejscach nie są tak skuteczne, jak byśmy tego chcieli. Najbardziej znaczącymi są **Change Sides**, który może nieco namieszać w głowie rywala (ale nie maszyny, tylko żywego gracza), ale wymaga wprawy i ogarnięcia całości wydarzeń na boisku. Zmiany stron odbywają się dość płynnie, przy czym dochodzi wtedy do małego chaosu, z którego możemy wyjść zwycięsko, podając w najmniej spodziewanym momencie. Problem z tą opcją jest taki, że przy każdym stałym fragmencie gry formacja wraca do pierwotnego ustawienia i dopiero po kilku sekundach gracze zamieniają się miejscami.

Drugą dobrą opcją jest **Offside Trap**. Niekoniecznie musi służyć do wyłapywania rywala na spalonym. Przydaje się raczej do sztucznego wywoływania presingu. W szczególności przydaje się, gdy przeciwnik gra 4-3-3 lub inną ofensywną formacją. Dobrze wykonana pułapka zmusi przeciwnika do wycofania piłki w głąb pola, a nam pozwoli na ponowne rozstawienie szyków obronnych.

| | |
|--------------------------|---|
| No Strategy | Mentalność zespołu bez żadnej strategii. |
| Centre Att. | Większe i częstsze skupianie się zawodników w środku pola w czasie ataku. |
| R. Side Att. | Większe i częstsze skupianie się zawodników na prawej flance w czasie ataku. |
| Opp. Side Att. | Większe i częstsze skupianie się zawodników na lewej flance w czasie ataku. |
| Change Sides | Zamiana stron zawodników w formacji - z lewej na prawą itd. Dotyczy tylko pomocników oraz napastników. |
| CB Overlap | Wybór zawodnika z linii defensywnej, który będzie często wybiegał w przód w akcjach ofensywnych zespołu. |
| Pressure | Ciągły pressing na piłkarzach przeciwnika. Ma znaczenie jedynie przy grze defensywnej zespołu. |
| Counter Attack | Brak udziału jednego lub kilku wysoko wysuniętych zawodników w czasie akcji defensywnych zespołu – piłkarze pozostają bliżej środka pola. |
| Offside Trap | Przesunięcie się linii obrony w przód o ok. 5-10 metrów na dwie sekundy. Źle wykonane grozi poważnymi konsekwencjami. |
| Strategy Plan A/B | Włączanie wcześniej ustawionej formacji i strategii. |

Linia piłki

Jednym z ciekawszych elementów futbolu, na który można zwrócić uwagę, jest linia piłki.



Linia piłki, zaznaczona na niebiesko.

Pomijając wszelkie teorie, linia piłki przydaje się określenia naszej sytuacji defensywnej lub ofensywnej. Dzięki temu w praktyce, jest nam łatwiej określić pozycję naszego zespołu. Linia piłki ma odniesienie zarówno do naszej formacji, jak i do przeciwnika.