

Pro Evolution Soccer 5

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Pro Evolution Soccer 5

autor: Maciej „maciek_ssi” Bajorek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Atrybuty	4
Podstawowe	4
Specjalne	6
Ukryte	7
Formacja	8
Team work	8
Strefy	8
Zachowywanie się formacji	9
Forma zawodników	9
Obsługa piktogramu boiska	10
Substitutions	11
Set formation	12
Team	12
Strategy	13
Individual	14
Kicker/Capitan	14
Quick setting	14
Stock	14
Stałe fragmenty gry	15
Rzuty różne	16
Rzuty wolne	17
Rzuty z autu	19
Rzuty karne	19
Sterowanie	20
Wstęp do sterowania	20
Oznaczenia	20
Podstawowe	21
Posiadając piłkę	22
Podczas obrony	24
Przyjęcia piłki	24
Drybling oraz zwody	25
Bramkarz	27
Niuanse sterowania	28
Niuanse formacji i strategii	30
FAQ	33

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

Nieoficjalny poradnik



maciek_ssi

Wstęp

Poradnik do *Pro Evolution Soccer 5* oferuje zagadnienia dotyczące atrybutów, formacji oraz sterowania. Każda z wymienionych tematyk została opisana w sposób całkowicie wyczerpujący. Wszystko jest poparte dużą liczbą tekstu. Zostało sprawdzone oraz przetestowane pod każdym kątem.

Forma poradnika skierowana jest dla graczy, którzy posiadają podstawowe wiadomości na temat piłki nożnej. Jeżeli ktoś ma problemy ze zrozumieniem zasadniczych zagadnień, to może skorzystać ze wskazówek zamieszczonych w menu treningowym gry.

Pozdrawiam całą polską scenę ISS/PES/WE.

maciek_ssi

Atrybuty

Ogólnie są dwie grupy atrybutów: podstawowe i specjalne. Podstawowe są odwzorowane poprzez wartości w zakresie 1-99. Natomiast drugie są przyznawane w formie gwiazdek. Posiadanie dużej ilości tych drugich przez zawodnika oznacza przeważnie zawodnika o światowej renomie.

Są trzy atrybuty które mają zakres 1-8. Są to **Consistency**, **Condition**, **Weak foot accuracy**.

Atrybuty z grupy podstawowej rosną/spadają się w trybie gry **Master League**. Wartości zmieniają się także w zależności od aktualnej formy meczowej.

	Exp. %	
Attack	73	83
Defence	73	50
Balance	75	88
Stamina	73	86
Top speed	73	86
Acceleration	80	90
Response	73	84
Dribble acc.	73	88
Dribble speed	73	86
S. Pass acc.	73	85
S. Pass speed	73	82
L. Pass acc.	73	83
L. Pass speed	73	84
Shot acc.	73	85
Shot power	80	89
Shot Technique	77	88
FK acc.	73	82
Curling	73	80
Header	73	74
Jump	73	73
Technique	74	88
Keeper skills	0	50
Team work	73	80

Wzrost podstawowych atrybutów w trybie Master League. Atrybut rośnie +1, jeżeli zawodnik rozegrał kilka przyzwoitych meczy i jest odpowiednio młody. Sugeruje to pasek Exp.

P o d s t a w o w e

Height - wysokość gracza, wpływa na główkowanie. Wzrost jest także ważny dla bramkarzy. Wysokość nie ma żadnego wpływu na inne atrybuty.

Dominant foot - preferowana przez zawodnika noga, R - prawa, L- lewa. Jeśli np. **Weak foot frequency** będzie miało wartość choćby 8, to **Dominant foot** będzie się kształtowało na poziomie 9. Oznacza to tyle, że i tak preferowana noga będzie miała większy priorytet.

Favoured Side/Foot - ulubiona strona boiska/noga.

Position - preferowana pozycja zawodnika. Ma niewielkie znaczenie dla pozycji przyjmowanej na boisku.

Attack - zdolności ofensywne, przypisywane strikerom oraz skrzydłowym.

Defense - zdolności defensywne, przypisywane obrońcom, defensywnym pomocnikom oraz bramkarzom.

Balance - oznacza jak mocno stoi na nogach piłkarz, zawodnika z wysokim atrybutem ciężko jest przewrócić, ważne dla napastników i obrońców, nie ma znaczenia w pojedynkach powietrznych.

Stamina - wytrzymałość, szybko maleje jeśli zawodnik jest w słabej formie, bardzo szybko traci ją piłkarz biegający np. po całej długości skrzydła, przy mniej niż połowie maksymalnej wartości spada także **Top Speed**, jeśli atrybut jest mały to zawodnik będzie częściej zmęczony w czasie meczu i część atrybutów technicznych spadnie z wartości.

Top speed - maksymalna szybkość zawodnika.

Acceleration - czas jaki jest potrzebny do osiągnięcia maksymalnej prędkości, im wartość większa tym szybciej.

Response - refleks, czas w jakim zawodnik reaguje na zagrania, dodatkowy atrybut dla bramkarza, napastnik reaguje szybciej na np. podania prostopadłe i dochodzi do piłki, ale też bywa częściej łapany na spalonym.

Agility - zwinność, zwrotność, jak szybko zawodnik zmienia kierunek biegu, reaguje na zwody itd.

Dribble accuracy - dokładność i lepsza technika w dryblingu.

Dribble speed - szybkość dryblingu, inaczej: im więcej tym różnica w biegu z normalnym poruszaniu się z piłką a dryblingiem jest mniejsza.

Short Pass accuracy - celność krótkich podań.

Short Pass speed - szybkość nadanej podaniem piłki, piłka trudniejsza do przechwycenia .

Long Pass accuracy - celność długich podań.

Long Pass speed - szybkość nadanej podaniem wysokiej/górnej piłki.

Shot accuracy - celność strzału, ważne także przy wykonywaniu rzutów karnych.

Shot power - siła strzału, ważne także przy rzutach wolnych.

Shot technique - technika strzału, im więcej tym piłkarz będzie potrafił strzelać (pewniej i mocniej) z trudnych pozycji strzeleckich, strzały częściej widowiskowe.

Free kick accuracy - Celność rzutów wolnych, podstawowy atrybut wykonawcy rzutów.

Curling - jak bardzo zawodnik potrafi podkręcić piłkę, dobre dla kopiących rzuty wolne lub różne.

Header - jak dobrze i jak celnie piłkarz główkuje, obejmuje zarówno strzały jak i podania .

Jump - wysokość skoku, połączona z ww. tworzy niezłą mieszankę, dodatkowy atrybut bramkarza - jak daleko potrafi się wybić.

Technique - kontrola piłki, jak bardzo zawodnikowi "klei" się piłka u nogi, zawodnikom ze słabym atrybutem będzie piłka często odskakiwała od nogi i będzie źle przyjmował podania, także szybkość reakcji na następny ruch po przyjęciu.

Aggression - zawziętość piłkarza, obrońca z wysokim atrybutem wykonuje bardziej brutalne wślizgi, bramkarz bardziej jest skłonny wychodzić do dośrodkowań w czasie wolnych i różnych a napastnik sam rwać się na grupę obrońców.

Mentality - mentalność, piłkarz z wysokim atrybutem będzie tracił wolniej kondycję i kiedy zespół przegrywa grał lepiej, z małym odwrotnie.

Kepper skills - umiejętności bramkarskie, według tego klucza wybieramy bramkarza, piłkarz z atrybutem na poziomie 90 może być już dobrym goalkeeperem.

Team work - ogólnie współpraca z zespołem, przy dużym atrybucie zawodnik będzie bardziej skłonny podawać celniej, przewidywać akcje oraz szybciej dopasuje się do stylu gry oraz do składu, niezwykle ważny atrybut jeśli chcemy grać bezbłędnie/na wysokim poziomie (choć niekoniecznie!).

Consistency - stałość, ważne przy grze w sezonie, gracz z wysokim atrybutem będzie utrzymywał wysoką sprawność fizyczną.

Condition - ogólna kondycja, piłkarz w czasie gry w sezonie szybciej odzyskuje kondycję, powiązane z **Stamina** i **Consistency**.

Weak foot accuracy - celność słabą (przeciwną do **Dominant foot**) nogą.

Weak foot frequency - częstość użycia słabej (przeciwnej do **Dominant foot**) nogi.

S p e c j a l n e

Dribbling - wzbogaca ogólne możliwości dryblowania, komputer drybluje częściej gdy gra tym zawodnikiem.

Tactical dribble - komputer częściej drybluje piłką i zatrzymuje ja, by podać do zawodnika stojącego na lepszej pozycji.

Positioning - lepsze ustawianie się na boisku w celu uzyskania piłki po podaniu, dla ceemowców: *Off the ball*.

Reaction - napastnicy: szybciej dochodzą do piłki przy podaniach np. prostopadłych, zwiększa prawdopodobieństwo bycia na spalonym.

Playmaking - zawodnik znacznie lepiej ustawia się względem innego piłkarza posiadającego piłkę w celu lepszego otrzymania podania.

Passing - zwiększa celność/błyskotliwość podań prostopadłych, tzw. asystent.

Scoring - zwiększa prawdopodobieństwo strzelenia bramki, piłkarz jest częściej ustawiony twarzą do bramki czyli potrafi szybciej dobiec do dośrodkowania czy podania prostopadłego .

1-1 Scoring - większa zdolność strzelenia gola jeden na jednego, dodatkowo lepsze możliwości strzałów z lobów.

Post player - poprawia posiadanie piłki w polu karnym rywali, dodatkowo lepsze bezpośrednie podania oraz współpraca z zespołem.

Lines zawodnik ustawia się równo z linią obrony by szybko wybiec w przód, a właściwie uciec obrońcom.

Middle Shooting - piłka przy strzałach z dystansu przeważnie nie osiąga wyższej wysokości, niż 2,44 metra.

Side - polepsza grę na flankach. Zawodnik np. pomimo środkowej pozycji w formacji będzie przechodził na skrzydła, by tam wspomagać rozgrywanie piłki.

Centre - polepsza grę w środkowej strefie boiska. Zawodnik np. pomimo bocznej pozycji w formacji będzie przechodził do środka, by tam wspomagać rozgrywanie piłki.

Penalties - karne znacznie bardziej celne.

1-Touch pass - celniejsze podania z "pierwszej".

Outside - zawodnik częściej podaje zewnętrzną stroną stopy.

Marking - lepsze krycie i ustawianie się w stosunku do zawodników przeciwnika na boisku .

Sliding tackle - lepsze, celniejsze wślizgi wykonywane przez gracza.

Covering -polepsza ustawianie się w linii defensywnej, tak by uzupełniać braki.

D-Line control - zawodnik jest bardziej zdolny do robienia pułapki ofsajdowej, zawodnicy z atrybutem bardziej trzymają się równo w linii.

Penalty stopper - większe zdolności do obrony rzutu karnego.

1-on-1 stopper - bramkarz bardziej będzie lepiej "wydzierał" napastnikom piłkę sprzed nóg, lepszy refleks z bliska.

Long throw - znacznie zwiększa dystans dalekiego wyrzutu z autu .

Injury tolerance - odporność na kontuzje, A - duża, B -średnia, C – mała.

U k r y t e

Testowo opisane, dostępne jedynie w widoku drużyny Japonii. Nie służą w żadnym wypadku do określania jakości zawodnika. Są to prawdopodobnie atrybuty, które dodane zostaną w kolejnych wersjach gry.

GK ability - ogólne umiejętności bramkarza.

GK jump - jakość i odległość wybicia się bramkarza.

Penalty save - zdolność do obrony karnego.

GK throw accuracy - celność wyrzutu z ręki.

GK throw power - siła wyrzutu z ręki.

GK catch - zdolność do łapania piłki.

GK coach - przegląd sytuacji.

Sliding tackle - im większa wartość tym lepiej wykonywane wślizgi.

Intercept - zdolność do przechwytywania piłek.

DF marking ability - zdolność do krycia zawodników.

Ability to clear - celność wybicia piłki w przód z obrony.