

# Pro Evolution Soccer 6

## PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Pro Evolution Soccer 6**

**autor: Maciej „maciek\_ssi” Bajorek**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Elementy formacji i strategii</b>	<b>4</b>
<b>Proste ustawienia</b>	<b>4</b>
<b>Automatycznie</b>	<b>4</b>
<b>Ustawienia ręczne</b>	<b>5</b>
<b>Formacje i konwencje taktyczne</b>	<b>8</b>
<b>4-4-2</b>	<b>9</b>
<b>4-3-3</b>	<b>10</b>
<b>4-5-1</b>	<b>11</b>
<b>3-5-2</b>	<b>12</b>
<b>Zachowywanie się formacji</b>	<b>13</b>
<b>Strefy</b>	<b>13</b>
<b>Zamykanie rywali na ich połowie</b>	<b>14</b>
<b>Przykładowe ustawienie formacji i taktyki</b>	<b>14</b>
<b>Sterowanie</b>	<b>16</b>
<b>Oznaczenia sterowania</b>	<b>16</b>
<b>Podstawowe</b>	<b>17</b>
<b>Posiadając piłkę</b>	<b>18</b>
<b>W czasie obrony</b>	<b>20</b>
<b>Przyjęcia piłki</b>	<b>20</b>
<b>Drybling oraz zwody</b>	<b>21</b>
<b>Bramkarz</b>	<b>22</b>
<b>Niuanse sterowania</b>	<b>23</b>
<b>Dośrodkowania</b>	<b>23</b>
<b>1-2</b>	<b>24</b>
<b>Podania</b>	<b>25</b>
<b>Strzały</b>	<b>26</b>
<b>Stałe fragmenty gry</b>	<b>28</b>
<b>Rzuty różne - sterowanie</b>	<b>28</b>
<b>Rzuty różne - wykonywanie</b>	<b>29</b>
<b>Rzuty wolne - sterowanie</b>	<b>31</b>
<b>Rzuty wolne - wykonywanie</b>	<b>34</b>
<b>Rzuty z autu</b>	<b>35</b>
<b>Rzuty karne</b>	<b>35</b>
<b>Atrybuty i pozycje piłkarzy</b>	<b>36</b>
<b>Atrybuty podstawowe</b>	<b>36</b>
<b>Atrybuty specjalne</b>	<b>38</b>
<b>Atrybuty ukryte</b>	<b>39</b>
<b>Pozycje</b>	<b>40</b>
<b>Błędy</b>	<b>42</b>
<b>FAQ &amp; Tryb online</b>	<b>43</b>

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](http://www.gry-online.pl)



#### Wstęp

Poradnik do *Pro Evolution Soccer 6* oferuje pełen opis atrybutów, formacji oraz sterowania. Dla przykładu podano kilka przydatnych zagrań i zagadnień taktycznych, które mogą przydać się w rozgrywce. Docelową grupą tekstu są gracze, którzy dopiero rozpoczynają zabawę z *Pro Evolution Soccer 6*, choć „wyjadacze” mogą znaleźć także coś dla siebie.

Poradnik został napisany w oparciu o wersję 1.10 (PL) i domyślny plik opcji

PS. Dziękuję polskiej scenie ISS/PES/WE.

### Elementy formacji i strategii

Wszystkie poniższe opcje są opisane w instrukcji, jak i w samej grze, jednakże niezbyt trafnie i dokładnie (z różnych powodów).

### P r o s t e   u s t a w i e n i a

Za pomocą tego menu komputer automatycznie dobiera formację według podanych wskazówek.

<b>Atak</b>	Taktyka 4-4-2, wysoko wysunięci boczni pomocnicy.
<b>Obrona</b>	Taktyka 3-6-1, ofensywny pomocnik, zagęszczenie pola.
<b>Atak środkiem</b>	Taktyka 4-2-2-2, boczni pomocnicy przesunięci do środka z nakazem wbiegania środkiem w pole karne, środkowi pomocnicy ustawieni defensywnie.
<b>Atak skrzydłem</b>	Taktyka 4-5-1, ofensywny pomocnik, dwóch bocznych z nakazem wybiegania do linii bocznej, środkowy pomocnik, defensywny pomocnik.
<b>Za obrońców</b>	Taktyka 4-4-2, defensywny pomocnik, trzech wysoko wysuniętych środkowych pomocników.
<b>Graj jako NŚ</b>	Niezależnie od wybranych opcji, ustawia tylko jednego napastnika.
<b>Ustaw libero</b>	Ustawia jednego cofniętego obrońcę.
<b>Kryj gwiazdę</b>	Jeden z obrońców otrzyma zadanie krycia piłkarza rywala (przeważnie napastnika).
<b>Piłkarze: umiejętności</b>	Dobiera do składu (również rezerwowych) piłkarzy wedle atrybutów.
<b>Piłkarze: forma</b>	Dobiera do składu (również rezerwowych) piłkarzy według aktualnej formy meczowej.
<b>Więcej ofensywnych</b>	Dostępne jedynie w czasie meczu, minimalnie dwóch napastników, dodatkowo wykorzystując <b>Atak</b> – 3 obrońców.
<b>Więcej defensywnych</b>	Dostępne jedynie w czasie meczu. Przesunięcie części obrońców w stronę linii obrony. Pozostawienie jednego napastnika.
<b>Zmiany</b>	Zmęczenie/kontuzja – automatyczne zmiany w czasie meczu w przypadku kontuzji albo zmęczenia zawodnika.
<b>Autozmiany</b>	Komputer sam przeprowadza wszystkie zmiany w składzie w czasie meczu.

### A u t o m a t y c z n i e

Komputer automatycznie dostosuje formację i taktykę dla zespołu.

## U s t a w i e n i a   r ę c z n e

### Dokonaj zmiany

Tutaj dokonujemy zmian. Do porównań może nam pomóc ten dziwny sześciokąt. **AT** - atak, **TEC** - technika, **WYT** - stamina/wytrzymałość, **OBR** - obrona, **SIŁ**- siła strzału, **SZY**- szybkość. Różnic można także dopatrywać się na ekranie z atrybutami porównując dwóch zawodników. Jeśli dokonaliśmy już zmiany, ale jej jeszcze nie wykonano, to możemy ją odwołać postępując tak samo jak robiąc zmianę.

Na tym ekranie możemy także zobaczyć jak wygląda współpraca zawodników z atrybutem **Gra zespołowa**. naciskając **O** zobaczymy wartości atrybutu piłkarza odnoszące się do zawodników ze składu. Naciskając drugi raz zobaczymy linie z kolorami odpowiadające wartości współpracy. Przesuwając się po nazwiskach zawodników kierunkami dostrzeżemy na piktogramie boiska, że na pojawia się ciemne pole - wskazuje ono najlepsze pozycje (**Pozycja** w przeglądzie atrybutów **L2/R2**) dla piłkarzy. Można też przeglądać piłkarzy z ławki rezerwowych.



### Ustaw formację

Wybieranie podstawowej formacji. Za pomocą L1/R1 możemy ustawić wysunięcie jednego z napastników.

### Edytuj pozycję

Ustawienie identyczne, jak w menu **Indywidualne** -> **Edytuj pozycję**.

**Drużynowe****Zmiana planu gry**

<b>Brak strategii</b>	Gramy bez strategii.
<b>Atak środkiem</b>	Gramy "normalnie", ustawienia zbalansowane.
<b>Atak z prawej</b>	Więcej zawodników częściej będzie zgromadzonych na prawej stronie boiska.
<b>Atak z lewej</b>	Więcej zawodników częściej będzie zgromadzonych na lewej stronie boiska.
<b>Atak drugą stroną</b>	Jeśli biegniemy z piłką na prawej flance to zawodnicy będą starali się ustawiać po drugiej stronie boiska.
<b>Zmiana strony</b>	Lewy przechodzi na prawą i odwrotnie. Dotyczy tylko pomocników i napastników, świetne do dezorientacji przeciwnika.
<b>Włączenie stopera</b>	W czasie ataku pomagają nam dodatkowo w linii ataku obrońca lub libero (wybieramy zawodnika).
<b>Pressing</b>	Większy pressing, uwaga: obrońcy (również i inni w formacji) wybiegają do piłkarza posiadającego piłkę w drużynie przeciwnej aby ją odebrać i tym samym mogą być łatwiej ograni, a wtedy tworzą się "dziury" w linii obrony, które bardzo łatwo wykorzystać.
<b>Kontratak</b>	Napastnicy i ofensywni pomocnicy w czasie akcji defensywnych drużyny zostają z przodu, nie cofają się do obrony.
<b>Pułapka ofsajdowa</b>	Przesunięcie się linii obrony w przód o ok. 5-10 metrów na dwie sekundy, źle wykonane grozi poważnymi konsekwencjami.
<b>Strategia A/B</b>	Ustawiamy sobie formacje w menu wyżej i w czasie meczu możemy sobie zmienić.

**Strategia drużynowa**

<b>Linia obronna</b>	Linia obrony będzie wychodzić daleko w przód. <b>A</b> - oznacza, że obrońcy będą bardzo daleko wychodzić w przód. <b>B</b> - oznacza, że obrońcy będą wychodzić nieco w przód. <b>C</b> - oznacza, że obrońcy rzadko będą wychodzić w przód.
<b>Pułapka ofsajdowa</b>	Obrona będzie się starała zakładać pułapki. <b>A</b> - oznacza, że taktyka będzie wykonywana agresywnie, ale kondycja będzie szybko spadać. <b>B</b> - oznacza, że taktyka będzie wykonywana umiarkowanie. <b>C</b> - oznacza, że taktyka będzie wykonywana bez większych nakładów siły.

**Atak/Obrona**

<b>Atak/Obrona</b>	Ustawianie przechodzenia formacji w strefy. <b>Ręczna</b> - oznacza, że będziemy ustawiali ręcznie; <b>Autobronienie</b> - komputer będzie ustawiał defensywnie; Połowicznie ręczna - ustawienia zbalansowane; <b>Autoatak</b> - formacja wysunięta częściej w przód; <b>Pełny autom.</b> - komputer kontroluje całość.
--------------------	---

## Ustawienia krycia

<b>Kryj gwiazdę</b>	Komputer automatycznie wybierze najlepszego zawodnika ze składu przeciwnej drużyny dla kryjącego.
<b>Wyłączenie krycia</b>	Usuwa ustawienia krycia i ustawienie Krycie strefowe.

## Wybierz wykonawcę

<b>Daleki wolny, Bliski wolny, Lewy różny, Prawy różny, Karny, Automatycznie</b>	Wykonawcy stałych fragmentów gry: <b>Daleki wolny</b> - od 30, <b>Bliski wolny</b> - do 30 metrów do bramki, <b>Lewy rzut różny</b> - po lewej stronie, <b>Prawy rzut różny</b> - po prawej stronie bramki, <b>Karny</b> - wykonawca "jedenastki".
<b>Wybierz kapitana</b>	Wybieramy kapitana drużyny. Opcja bez jakiegokolwiek wpływu na przebieg meczu.

## Zmiana ustawień

<b>Autozmiany</b>	Komputer automatycznie zmienia zawodników w czasie meczu, np. w przypadku kontuzji albo zmęczenia zawodnika.
<b>Autopozycja</b>	Komputer sam dobiera pozycje zawodnikom.

## Indywidualne

<b>Atak</b>	Tutaj ustawiamy czy zawodnik w czasie ataku (posiadania piłki przez zespół) ma wychodzić daleko i w którą stronę czy raczej cofać się.
<b>Obrona</b>	Jak bardzo zawodnik ma się angażować w akcje defensywne (Mocno/Normalnie/Słabo).
<b>Ustawienia krycia</b>	Jak kryć zawodników: <b>Zone mark</b> - krycie strefą, zawodnicy starają się być w jednej linii. <b>Covering</b> - zawodnik stara się aby piłka nie przeszła przez jego linię gry, piłkarz nie skupia się szczególnie na pilnowaniu czy kryciu strefy. <b>Man mark</b> - krycie indywidualne, zawodnik zawodnika (Normal/Aggressive).
<b>Edytuj pozycję</b>	Możemy tutaj ustawić dokładne położenie zawodnika w formacji
<b>Wybierz pozycję</b>	W zależności od formacji możemy ustawić jeszcze dokładniejsze pozycje dla zawodników. Na przykład: boczny obrońca może być OŚ albo OL/OP, itd.

## Zarządzanie danymi

Zapisywanie lub wczytywanie formacji dokładnie opisane w instrukcji.