

Pro Evolution Soccer 3

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Pro Evolution Soccer 3

autor: „Rip Torn”

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Sterowanie	4
Menu	10
Match Mode	10
Edit Mode	18
Game Option	20
League Mode	21
Cup Mode	22
Training Mode	22
Master League Mode	23
Gameplay Guide	28
Rzuty różne – wykonywanie	28
Rzuty wolne – wykonywanie	32
Pozostałe elementy	35

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



Wstęp

Nastała chwila, w której chcielibyśmy zagrać w PES3. Niestety, pierwszy mecz wyszedł blado - 0:5. Jak tu się strzela, jak się robi zwody, jak tu coś ustawić? ... Nie wiesz?

No to zapraszam do lektury.

Sterowanie

Oznaczenia :

- + = np. L1 + O. Pierwszy klawisz trzymamy, drugi przyciskamy podczas trzymania pierwszego.
- = klawisze oddzielone ` - ` należy szybko po sobie wcisnąć (lub po prostu klepnąć)

- kierunki** = strzałki, bądź kierunki na d-padzie.
- O, X, [], ^** = przyciski (kółko, krzyżyk, kwadrat, trójkąt)
- L1** = zmiana zawodnika
- L2** = zmiana taktyk
- R1** = turbo
- R2** = zwody, etc.
- L3, R3** = gałki analogowe

Podstawy :

Z piłką:

- O** = wysokie podanie
- X** = podanie (po ziemi)
- ^** = podanie na dobieg
- []** = strzał (1/4 paska – lekki strzał po ziemi, 1/3 – mocny niski strzał, <1/2 – potężny strzał)

Bez piłki:

- O** = wślizg (ostre wejście)
- X** = krycie (odebranie piłki)
- ^** = wyjście bramkarza
- []** = pressing (wezwanie zawodnika do pomocy, do krycia)

Gdy posiadamy piłkę:

- X** = podanie po ziemi
- Przeciwny kierunek + X** = podanie piętą
- R3 + kierunek** = podanie po ziemi
- L1 + R3 + kierunek** = wysokie podanie
- O** = wysokie, długie podanie
- L1 + O** = dośrodkowanie na pole karne z każdego miejsca na boisku
- L1 + O-O** = dośrodkowanie, niższe niż poprzednie, w kierunku pk.
- L1 + O-O-O** = niskie dośrodkowanie w kierunku pk.

O	= podanie krosowe piłki, gdy istnieje zagrożenie bramki
O-O	= podanie krosowe piłki, podczas zagrożenia, niżej niż poprzednio
O-O-O	= podanie krosowe piłki, podczas zagrożenia, nisko
[]	= 'uwolnienie' piłki, działa tylko na własnej połowie
[]	= strzał, na połowie przeciwnika
L1 + []	= wysoki lob
[]-R1	= strzał lobem, nisko
[]-L1	= strzał lobem, wyżej
[]-[]-R1	= zmyłka strzału lobem
[]-[]-L1	= zmyłka strzału lobem
[]-[]	= strzał lobowany (działa tylko w przypadku wybrania opcji w menu: Press repeatedly for loops shoot 2)
[]-[]-[]	= strzał wysokim lobem (działa jak wyżej)
[]-X	= markowanie strzału
[]-[]-X	= podwójne markowanie strzału
[]-[]-[]-X	= potrójne markowanie strzału
^	= podanie na dobieg (prostopadłe)
^	= blisko pola karnego przeciwnika – niskie podanie – wysunięcie do strzału
L1 + ^	= prostopadłe podanie górą
L1-L1	= zwód - „rowerek”
R2-R2	= zmyłka
R2	= podskok (nad wślizgiem), nie działa ze wciśniętym sprintem
L1 + X	= klepka; należy zaraz po podaniu do drugiego zawodnika wcisnąć :
X	= oddanie piłki dołem
O	= oddanie piłki górą
^	= oddanie piłki 'na dobieg'
R2 zaraz po oddaniu piłki	= pierwszy zawodnik wybiega do przodu
L1 + X	= podanie + wyjście podającego
2x kierunek	= wykopnięcie piłki przed siebie (biegnąc z R1)
2x kierunek-[]	= wykopnięcie i potężny strzał (biegnąc z R1)
R1 + R2	= anulowanie wszystkiego. Zawodnik przestaje biec.



Przy przyjmowaniu piłki:

- przeciwny kierunek** do aktualnego = przerzucenie piłki nad sobą (w momencie gdy piłka jest na wysokości klatki); po czym można – **R2+przeciwny kierunek** = kolejne przerzucenie piłki
- R1 + kierunek** = przyjęcie z lekkim wypuszczeniem piłki przed siebie
- R3(dół)-R3(góra)** = podrzut piłki
- R3(obrót)** = piwot (znany jako Zidane spin, spin, roulette).

Bieganie:

- kierunek** = średni bieg (standardowa kontrola)
- R1 + kierunek** = sprint (spowolnione odruchy – należy ograniczać sprint w środku pola)
- R2 + kierunek** = wolniejszy sprint (ciężiej wycelować strzał/długie podanie)
- bieg z **R1 + kierunek-kierunek** (w którym biegniemy) = lekkie wypuszczenie sobie piłki
- bieg z **R2 + (zwrot po przekątnej)-(zwrot na wprost)** = Zmyłka obiema nogami (wykonywać ją mogą tylko piłkarze z atrybutem Both Foot Fake; bardzo trudne do opanowania – przez co mało przydatne)
- R2 + (dół)-(góra)** = podwójny sidestep
- R2 + (dół) lub (góra)** = sidestep (w dół lub w górę) – przydatny trick do mijania obrońców (kiedy puścimy kierunek i zostawimy samo R2 wtedy gracz ciągnie piłkę w danym kierunku)
- R2 + (dół)/(góra)+(tył)** = drybling do tyłu (trzymamy tył)
- R2 + (dół)/(góra)-(naprzód)** = założenie „siatki” przeciwnikowi, który stoi blisko

