

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

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

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

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.

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

Brak strategii	Gramy bez strategii.
Atak środkiem	Gramy "normalnie", ustawienia zbalansowane.
Atak z prawej	Więcej zawodników częściej będzie zgromadzonych na prawej stronie boiska.
Atak z lewej	Więcej zawodników częściej będzie zgromadzonych na lewej stronie boiska.
Atak drugą stroną	Jeśli biegniemy z piłką na prawej flance to zawodnicy będą starali się ustawiać po drugiej stronie boiska.
Zmiana strony	Lewy przechodzi na prawą i odwrotnie. Dotyczy tylko pomocników i napastników, świetne do dezorientacji przeciwnika.
Włączenie stopera	W czasie ataku pomaga nam dodatkowo w linii ataku obrońca lub libero (wybieramy zawodnika).
Pressing	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.
Kontratak	Napastnicy i ofensywni pomocnicy w czasie akcji defensywnych drużyny zostają z przodu, nie cofają się do obrony.
Pułapka ofsajdowa	Przesunięcie się linii obrony w przód o ok. 5-10 metrów na dwie sekundy, źle wykonane grozi poważnymi konsekwencjami.
Strategia A/B	Ustawiamy sobie formacje w menu wyżej i w czasie meczu możemy sobie zmienić.

Strategia drużynowa

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

Atak/Obrona

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

Ustawienia krycia

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

Wybierz wykonawcę

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

Zmiana ustawień

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

Indywidualne

Atak	Tutaj ustawiamy czy zawodnik w czasie ataku (posiadania piłki przez zespół) ma wychodzić daleko i w którą stronę czy raczej cofać się.
Obrona	Jak bardzo zawodnik ma się angażować w akcje defensywne (Mocno/Normalnie/Słabo).
Ustawienia krycia	Jak kryć zawodników: Zone mark - krycie strefą, zawodnicy starają się być w jednej linii. Covering - zawodnik stara się aby piłka nie przeszła przez jego linię gry, piłkarz nie skupia się szczególnie na pilnowaniu czy kryciu strefy. Man mark - krycie indywidualne, zawodnik zawodnika (Normal/Aggressive).
Edytuj pozycję	Możemy tutaj ustawić dokładne położenie zawodnika w formacji
Wybierz pozycję	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.