

The image shows the front cover of the PES 2013 Pro Evolution Soccer game. The central focus is a golden soccer ball with a hexagonal pattern, set against a dark, textured background. The ball is surrounded by a large, irregular, torn-paper-like border in shades of gold and brown. The title 'PES' is prominently displayed in large, bold, metallic gold letters across the middle of the ball. Below it, the words 'PRO EVOLUTION SOCCER' are written in a smaller, black, sans-serif font. To the right of the main title, there is a large, stylized gold '2013' that is partially obscured by the ball's pattern.

PES
PRO EVOLUTION
SOCCER™



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Configuration système Installation du jeu	04
Installation du jeu Enregistrement Utilisateur (pour Mode Réseau)	05
Démarrage Options de jeu	06
Sauvegarde des données	07
Commandes du jeu	08
Configuration du jeu	15
Réglages de formation	17
Ecran de match	20
Modes de Jeu	22
► Mode Match	22
► Mode Ligue	23
► Mode Coupe	23
► Mode Challenge international	24
► Mode Match à sélection aléatoire	24
► Mode Ligue des masters	25
► Mode Entraînement	30
Mode Modifier	31
Mode Réseau	32
Crédits	41

Merci d'avoir acheté Pro Evolution Soccer 6 de Konami. Avant de commencer à jouer, nous vous recommandons de lire attentivement ce manuel. Nous vous conseillons également de le conserver précieusement, pour pouvoir le consulter ultérieurement.
(NB : Konami ne réédite pas ses manuels.)

Konami vise constamment à améliorer ses produits. Il peut par conséquent exister de légères différences entre deux produits selon leur date d'achat.

PES6 European Product Management: Hans-Joachim Amann

adidas, the 3-Stripes logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFA and its member associations. Officially licensed by Asociación del Fútbol Argentino. Officially licensed by FFA © Football Australia 2005™ Officially licensed by Czech National Football Association © The Football Association Ltd 2006. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF Officially licensed by FIGC and AIC © 1996 JFA © 2002 JFA.MAX © 2001 Korea Football Association Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data. All copyrights and trademarks are KNVB respectively Team Holland property and are used under license. Producto oficial licenciado RFEF © 2002 Ligue de Football Professionnel © Officially licensed by Eredivisie CV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 06/07 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP Official Licensed Product of A.C. Milan The Arsenal crest, Arsenal logotype and cannon are trademarks of Arsenal Football Club Plc and the Arsenal group of companies and are used under license. TM & © 2006 The Arsenal Football Club plc. Licensed by Granada Ventures. Produced under licence from Manchester United Merchandising Ltd. Crest © 1997 MU Ltd. Imagery © MU Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2006 KONAMI



► Configuration système

Windows 98SE/ME/2000/XP (Windows 2000/XP recommandé)
Processeur Intel Pentium III 800MHz ou équivalent (Pentium 4 1,5GHz recommandé)
256 Mo de RAM
Lecteur de DVD-ROM 4x
Carte graphique NVIDIA GeForce 3 ou ATI Radeon 8500 (NVIDIA GeForce 4 Ti, ATI Radeon 9600 ou supérieure recommandée)
Carte son compatible avec DirectX 8.1
Connexion Internet haut-débit pour jeu en réseau
1,5Go d'espace libre sur le disque dur (4,5Go d'espace libre sur le disque dur recommandé)

► Cartes Graphiques Compatibles:

NVIDIA - GeForce 6800, GeForce FX (5950, 5900, 5800, 5600, 5200), GeForce 4 Ti, GeForce 3
ATI - Radeon x800/9800/9700/9600/9500/9200/9000/8500

LES CARTES GE-FORCE MX NE SONT PAS PRISES EN CHARGE !

► Installation du jeu

Pour jouer à Pro Evolution Soccer 6, vous devez installer le programme sur le disque dur de votre ordinateur. Le DVD de Pro Evolution Soccer 6 contient un menu d'exécution automatique qui vous guidera automatiquement à travers les étapes du processus d'installation.

► Pour lancer l'installation :

- 1 Insérez le DVD dans le lecteur de DVD-ROM de votre ordinateur.
- 2 Lorsque le menu d'exécution automatique apparaît, cliquez sur INSTALL (INSTALLER).
- 3 Suivez les instructions d'installation à l'écran.
- 4 Si DirectX 8.1 n'est pas installé sur votre ordinateur, installez-le à partir du menu d'exécution automatique avant de lancer le jeu.

► Si l'écran d'exécution automatique n'apparaît pas :

- 1 Double-cliquez sur l'icône POSTE DE TRAVAIL sur l'écran de bureau de votre ordinateur.
- 2 Double-cliquez sur le lecteur de DVD-ROM portant l'icône Pro Evolution Soccer 6.
- 3 Double-cliquez sur le fichier Autorun.exe.

Une fois le jeu installé, vous êtes prêt à jouer !

Pour pouvoir jouer à Pro Evolution Soccer 6™, vous devrez d'abord entrer un code d'enregistrement au cours de l'installation. Le code se trouve au dos de ce manuel. Saisissez-le à l'écran quand il vous sera demandé. Le code n'est nécessaire que pour le jeu en réseau. Une fois le code de jeu réseau enregistré, il est lié à la personne qui l'a enregistré. Si le code d'enregistrement ne fonctionne pas lors de votre inscription en ligne, c'est qu'il a déjà été enregistré par quelqu'un d'autre (par exemple, si vous avez acheté le jeu d'occasion). Dans ce cas, vous ne pourrez pas jouer en ligne à Pro Evolution Soccer 6™. Pour pouvoir le faire, vous devrez acheter une copie du jeu dont le code n'a pas été enregistré.



► Menu d'exécution automatique

Le menu d'exécution automatique apparaît chaque fois que le DVD de Pro Evolution Soccer 5 est inséré dans le lecteur de DVD-ROM. Le menu comporte plusieurs options :

Play (Jouer) Uniquement disponible une fois que vous avez installé le jeu. Cliquez pour commencer à jouer à Pro Evolution Soccer 6.

Install (Installer) Uniquement disponible si Pro Evolution Soccer 6 n'est pas installé sur votre ordinateur. Cliquez pour installer le jeu.

Uninstall (Désinstaller) Uniquement disponible une fois que vous avez installé le jeu. Cliquez pour supprimer le jeu sur votre disque dur.

DirectX Setup (Installation de DirectX) Installez Microsoft DirectX 8.1 sur votre ordinateur.

Réglages - Modifie un certain nombre de réglages comme l'affichage ou l'affectation des touches. Vous pouvez également convertir vos fichiers d'options de Pro Evolution Soccer 6 à la version 6.

Enregistrement utilisateur Suivez les instructions à l'écran pour enregistrer votre copie de Pro Evolution Soccer 6 afin de pouvoir participer aux matchs en ligne.

Read Me (Lisez-moi) Cliquez pour ouvrir le fichier Lisez-moi.

Exit (Quitter) Fermez le menu d'exécution automatique.

► Commencer à jouer à Pro Evolution Soccer 6

Pour commencer à jouer à Pro Evolution Soccer 6, insérez le DVD du jeu dans le lecteur de DVD-ROM et choisissez Play (Jouer). Vous pouvez aussi cliquer sur l'icône Pro Evolution Soccer 6 qui se trouve dans le dossier du programme Konami Pro Evolution Soccer 6 (barre Démarrer - Programmes - KONAMI - Pro Evolution Soccer 6).

► Désinstallation de Pro Evolution Soccer 6

Si vous devez désinstaller Pro Evolution Soccer 6, vous pouvez choisir l'une des méthodes suivantes :

- Insérez le DVD de Pro Evolution Soccer 6 et sélectionnez Uninstall (Désinstaller) dans le menu d'exécution automatique.
- Cliquez sur le bouton DEMARRER, choisissez Programmes, KONAMI, Pro Evolution Soccer 6, et cliquez sur Uninstall (Désinstaller).
- Cliquez sur le bouton DEMARRER, choisissez Paramètres, Panneau de configuration, Ajout/Suppression de programmes, et cliquez sur Pro Evolution Soccer 6 pour désinstaller le jeu.

► Commandes clavier PC

Le jeu prend en charge le clavier et les manettes (controllers) compatibles Direct input comportant plus de 3 boutons. La configuration des boutons dans le jeu et dans ce manuel est présentée sur une manette. Pour changer la configuration des boutons, allez dans "Config Boutons" ou "Réglages" du menu d'installation. Le tableau suivant vous donne un aperçu des commandes de base du clavier et comment elles sont affichées dans le jeu et dans ce manuel. Il se peut que la configuration soit différente de celle de la manette (controller) que vous utilisez.

Haut	(flèche haut)
Bas	(flèche bas)
Gauche	(flèche gauche)
Droite	(flèche droite)
W	- ⬆
X	- ✕
A	- ⬇
D	- ⬅
Q	- L1
E	- R1
Z	- L2
C	- R2
F1	- select

Manettes PC: Voir l'image à la page des Commandes du jeu

Remarque : les commandes suivantes sont fixes:

Sélection: flèches

Confirmation: Entrer

Annulation: Echap.



Démarrage

Création d'un Fichier Option

Si c'est la première fois que vous jouez à PES6, vous devez d'abord créer un Fichier Option. Il contient des données de jeu importantes telles que la configuration des touches, les paramètres d'affichage, et bien plus encore. Sans Fichier Option, vous ne pourrez pas sauvegarder vos données ni vos réglages personnels. Lorsque vous lancez le jeu pour la première fois, sélectionnez « Sauvegarder » lorsque le menu apparaît, puis entrez un nom d'utilisateur. Votre Fichier Option qui se crée alors sera chargé automatiquement à l'avenir.

Menu Mode

Le Menu Mode vous permet d'accéder aux différents modes de jeu et menus de PES6. Utilisez les touches directionnelles ou le stick analogique gauche pour sélectionner l'option désirée, puis appuyer sur la touche **X** pour faire votre choix.

Mode Match	22
Mode Ligue	23
Mode Coupe	23
Mode Challenge international	24
Mode Sélection aléatoire	24
Mode Ligue des masters	25
Mode Entraînement	30

Options

En plus de proposer des fonctions essentielles telles que l'écran de Configuration des touches et les commandes de gestion des données, le menu options vous permet d'accéder au PES-Shop, où vous pourrez dépenser les points PES acquis lors des matchs pour débloquer du contenu additionnel.

Gestion des Données PES : utilisez cette option pour charger et sauvegarder vos Fichiers Options, copier ou effacer des données et importer des données depuis un Fichier Option PES5. Si vous activez la fonction de sauvegarde automatique, toute modification relative à votre partie sera enregistrée automatiquement dans votre Fichier Options en cours de jeu.

PES-Musée : visitez le musée pour visionner les ralents sauvegardés et voir la salle des trophées. En choisissant l'option Générique, vous découvrirez toute l'équipe qui se cache derrière PES6.

PES-Shop : pénétrez dans le PES-Shop afin d'utiliser vos « points » PES pour débloquer des bonus parmi les nombreux éléments proposés. Vous en recevez une petite somme après chaque match disputé, indépendamment du résultat obtenu, mais bien plus conséquente lorsque vous gagnez des Tournois ou des Ligues. Cependant, vous ne recevrez des points PES que lorsque vous gagnez chaque compétition pour la première fois, alors veillez à en faire bon usage !

Configuration des touches : rendez-vous dans ce menu pour ajuster la Configuration des touches selon vos préférences. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner une action et effectuez l'inversion désirée en appuyant sur la touche **X**. Utilisez la touche **○** pour passer des commandes d'attaque à celles de défense, et inversement. Vous pouvez également appuyer sur la touche **○** pour charger les réglages de Configuration des touches depuis le Fichier options.

Réglage du son : ce menu vous permet de régler le volume des commentaires, de la musique et des effets sonores.

Ecran : utilisez cette option pour ajuster l'écran de jeu à votre téléviseur ou votre moniteur.



Sauvegarde des données

Les paramètres de jeu et la progression dans chaque mode de jeu peuvent être sauvegardés sur le disque dur.

Fichier	Utilisation
Fichier Options	Options, Réglages Match, données modifiées, données de Match Commémoratif
Données Ligue des masters	Données Ligue et Joueur
Données Equipe du Joueur en LM	Joueurs et compétences
Données Ligue	Progression et Réglages Ligue
Données Coupe	Progression et Réglages Coupe
Données Challenge international	Progression, sélections d'équipe et Réglages
Données Formation	Réglages Formation
Données Ralenti	Fichiers Ralents sauvegardés durant un match

À l'exception du fichier Option, vous pouvez sélectionner l'option Sauvegarder (Charger) dans le menu pour accéder à l'écran Sauvegarder (Charger). Sélectionnez les données à charger ou le compartiment de sauvegarde des données avec les touches directionnelles, puis appuyez sur la touche **X** pour valider.

Vous ne pouvez sauvegarder les données que dans un compartiment vide ou un compartiment contenant le même genre de données. Si vous souhaitez effectuer la sauvegarde dans un compartiment contenant un type de données différent, vous devez d'abord passer au mode de suppression pour effacer les anciennes données avant de sauvegarder les nouvelles données. Appuyez sur la touche **○** pour passer du mode de sauvegarde au mode de suppression et viceversa, et sur la touche **△** pour retourner à l'écran précédent.

Remarque : vous ne pouvez sauvegarder qu'un seul fichier d'option à la fois.

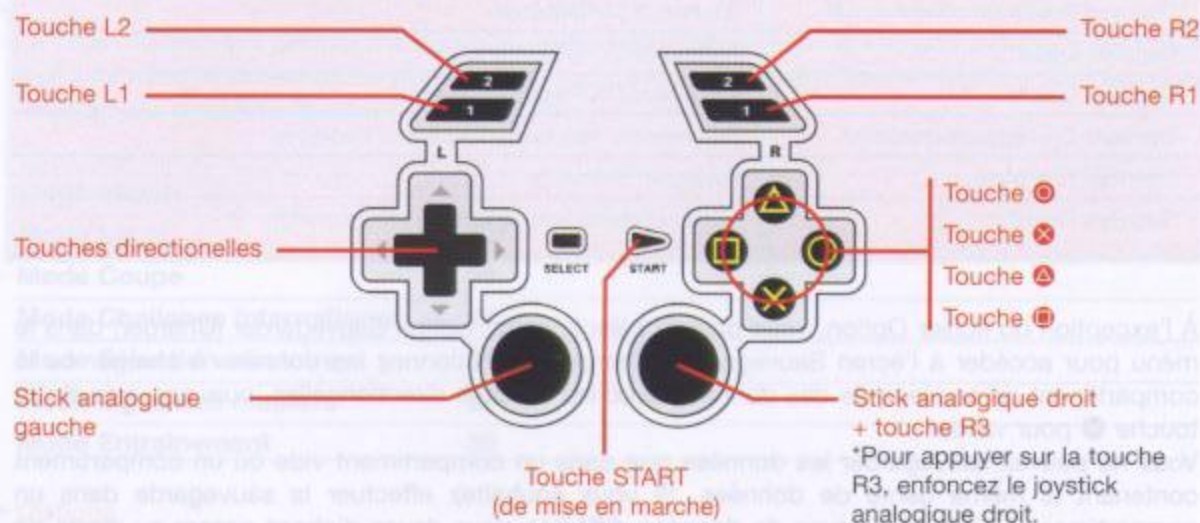


Commandes du jeu

Commandes de base

Utilisez la manette (controller) pour naviguer sur les écran de menu. Utilisez les touches directionnelles ou le stick analogique gauche pour vous déplacer dans les menus, la touche **X** pour valider votre sélection et la touche **O** pour annuler ou retourner à l'écran précédent.

Le schéma suivant présente les réglages d'origine des touches et sticks de la manette (controller). Vous pouvez les modifier via le menu Configuration des touches de l'écran d'Options.



Commandes d'attaque de base	Commandes de défense de base
Touche L1 : changer de joueur	Touche L1 : changer de joueur
Touche R1 : sprint	Touche R1 : sprint
Touches directionnelles : déplacement, dribble	Touches directionnelles : déplacement
Stick analogique gauche : déplacement, dribble	Stick analogique gauche : déplacement
Touche O : passe en profondeur	Touche O (maintenir enfoncée) : gardien de but
Touche X : passe transversale/longue	Touche O : tacle glissé
Touche X : passe courte	Touche X (maintenir enfoncée) : tacle, pressing
Touche B : tir	Touche B (maintenir enfoncée) : dégagement, marquage
Stick analogique droit : commandes spéciales	
Touche R3 : passe manuelle	

La disposition et les noms/symboles des boutons de votre manette (controller) peuvent varier suivant les modèles.

Vous pouvez modifier les réglages de la manette via le menu Configuration des touches de l'écran d'Options.

Le menu Configuration des touches de l'écran d'Options permet de régler le volume des commentaires, de la musique et des effets sonores.

Vous pouvez également régler l'angle de vision de la caméra et la vitesse de la caméra.



Dribbles et contrôle du ballon

Dribble : utilisez les touches directionnelles pour déplacer un joueur balle au pied.

Dribble rapide : appuyez sur la touche R1 pendant le dribble pour sprinter.

Dribble long : maintenez la touche R1 enfoncée pour sprinter balle au pied et, simultanément, appuyez rapidement sur les touches directionnelles deux ou trois fois entre chaque touche de balle pour pousser le ballon plus loin. Vous pouvez obtenir le même résultat en appuyant rapidement sur la touche R1.

Dribble profond : lorsque vous sprintez balle au pied, maintenez la touche R1 enfoncée et appuyez sur les touches directionnelles à 45 degrés à droite ou à gauche dans le sens de la course.

(NOUVEAU !) Dribble lent : appuyez sur la touche R2 tout en dribblant pour effectuer un « dribble lent ». Grâce à cette technique, le ballon colle au pied de votre joueur, qui peut alors exécuter de brusques changements de direction ou de nombreuses feintes.

Dribble latéral : pour vous déplacer perpendiculairement à la direction de votre mouvement, appuyez sur la touche R2, puis appuyez immédiatement sur les touches directionnelles à 90 degrés à droite ou à gauche.

Bloquer le ballon (1) : relâchez les touches directionnelles et appuyez sur la touche R1 pour que votre joueur immobilise le ballon pendant le dribble.

Bloquer le ballon (2) : relâchez les touches directionnelles et appuyez sur la touche R2 pour que votre joueur immobilise le ballon et s'oriente vers le gardien de but adverse.

Sauter : lorsqu'un adversaire effectue un tacle glissé, appuyez sur la touche R2 afin d'essayer de sauter au-dessus de lui.

(NOUVEAU !) Protection de balle : lorsque le joueur est arrêté balle au pied, appuyez simultanément sur la touche R2 et sur les touches directionnelles dans la direction opposée à celle du joueur.

Contrôler le ballon : lorsque vous recevez une passe, appuyez sur les touches directionnelles pour contrôler le ballon dans la direction voulue.

Bloquer le ballon : lorsque vous recevez une passe, appuyez sur les touches directionnelles et maintenez la touche R2 enfoncée pour bloquer le ballon dans la direction choisie.

Bloquer le ballon et s'orienter vers le gardien de but : lorsque vous recevez une passe, relâchez les touches directionnelles et appuyez sur la touche R2 pour vous orienter face au gardien adverse tout en conservant le ballon.

Feinte de réception : pour demander à votre joueur de suivre la ballon quand une passe lui est destinée sans qu'il le touche, maintenez la touche R1 enfoncée et appuyez sur les touches directionnelles dans la direction de la course du ballon.

Vous pouvez également utiliser les touches directionnelles pour contrôler le ballon pendant le dribble.

Le menu Configuration des touches de l'écran d'Options permet de régler le volume des commentaires, de la musique et des effets sonores.

Le menu Configuration des touches de l'écran d'Options permet de régler le volume des commentaires, de la musique et des effets sonores.

Le menu Configuration des touches de l'écran d'Options permet de régler le volume des commentaires, de la musique et des effets sonores.

Le menu Configuration des touches de l'écran d'Options permet de régler le volume des commentaires, de la musique et des effets sonores.

Le menu Configuration des touches de l'écran d'Options permet de régler le volume des commentaires, de la musique et des effets sonores.

Le menu Configuration des touches de l'écran d'Options permet de régler le volume des commentaires, de la musique et des effets sonores.

Le menu Configuration des touches de l'écran d'Options permet de régler le volume des commentaires, de la musique et des effets sonores.

Le menu Configuration des touches de l'écran d'Options permet de régler le volume des commentaires, de la musique et des effets sonores.

Le menu Configuration des touches de l'écran d'Options permet de régler le volume des commentaires, de la musique et des effets sonores.



Les passes

Note : utilisez les touches directionnelles pour diriger vos passes.

Passe courte : appuyez sur la touche **X** pour effectuer une passe courte à ras de terre ou de la tête. Maintenez la touche **X** enfoncée plus longtemps pour destiner la passe à un joueur plus éloigné.

Talonnade : appuyez rapidement sur les touches directionnelles dans la direction opposée au déplacement du joueur puis appuyez sur la touche **X**.

Passe sans contrôle : appuyez sur la touche **X** avant que votre joueur ne contrôle la balle.

Passe longue : appuyez sur la touche **○**. La longueur de la passe dépend de la durée de pression.

Passe longue sans contrôle : appuyez sur la touche **○** avant que votre joueur ne contrôle la balle.

Passe en profondeur : appuyez sur la touche **△**. Maintenir la touche **△** enfoncée plus longtemps pour adresser votre passe à un joueur plus éloigné.

Passe en profondeur sans contrôle : appuyez sur la touche **△** avant que votre joueur ne contrôle la balle.

Passe en profondeur aérienne : maintenez la touche **L1** enfoncée et appuyez sur la touche **△**.

Une-deux : maintenez la touche **L1** enfoncée et appuyez sur la touche **X** pour effectuer une passe courte, puis appuyez sur la touche **△** avant que votre partenaire ne contrôle la balle afin qu'il vous repasse le ballon.

Une-deux piqué : maintenez la touche **L1** enfoncée et appuyez sur la touche **X** pour effectuer une passe courte, puis appuyez sur la touche **○** avant que votre partenaire ne contrôle la balle afin qu'il vous adresse une passe aérienne.

Passe et accélération : appuyez sur la touche **R2** immédiatement après avoir effectué une passe pour faire un appel en profondeur.

Passe manuelle : orientez le stick analogique droit dans la direction souhaitée et appuyez sur la touche **R3** pour effectuer une passe. La longueur de la passe dépend de la durée de pression.

Passe Longue manuelle : maintenez la touche **L1** enfoncée, orientez le stick analogique droit dans la direction souhaitée et appuyez sur la touche **R3** pour effectuer une passe longue. La longueur de la passe dépend de la durée de pression.

Les centres

Note : utilisez les touches directionnelles pour diriger vos centres.

Centre long : loin dans la moitié de terrain adverse, appuyez sur la touche **○**.

Centre moyen : loin dans la moitié de terrain adverse, appuyez deux fois sur la touche **○**.

Centre bas : loin dans la moitié de terrain adverse, appuyez trois fois sur la touche **○** pour adresser un centre à ras de terre.

Centre haut : appuyez sur la touche **R2** lorsque vous centrez pour adresser un centre très haut.

Centre manuel : maintenez la touche **L1** enfoncée et appuyez sur la touche **○** pour effectuer un centre depuis n'importe où dans la moitié de terrain adverse.

Les tirs

Note : appuyez sur la touche **○** pour remplir la jauge de tir. Relâchez la touche **○** lorsque la jauge de tir atteint le niveau désiré, et votre joueur tirera dans la direction du but. Le niveau atteint par la jauge de tir détermine la force et la hauteur du tir. Utilisez les touches directionnelles pour diriger votre tir.

Tir : appuyez sur la touche **○**.

Tête et tir sans contrôle : appuyez sur la touche **○** juste avant que le ballon n'atteigne le joueur pour effectuer un tir sans contrôle ou une tête en direction du but.

Tir contrôlé : appuyez sur la touche **R2** lorsque la jauge de tir atteint le niveau désiré pour effectuer un tir qui sacrifie la puissance au bénéfice de la précision.

Tir lobé : maintenez la touche **L1** enfoncée et appuyez sur la touche **○**.

Tir lobé 2 : pour un lob moins piqué, appuyez sur la touche **○** et appuyez sur la touche **R1** lorsque la jauge de tir apparaît.



Feintes et mouvements spéciaux

Pousser le ballon en avant : lorsqu'un joueur est arrêté balle au pied, appuyez simultanément sur les touches **L1** et **R1** pour pousser le ballon vers l'avant, par exemple avant d'adresser un tir ou un centre.

Passement de jambe (long) : appuyez deux fois sur la touche **L1**, ou appuyez deux fois sur le stick analogique droit dans la direction du déplacement du joueur.

Passement de jambe (court) : appuyez deux fois sur la touche **R2**.

Faux départ : lorsque votre joueur est immobile balle au pied, faites un faux départ en appuyant deux fois sur les touches **L1** ou **R2**. Vous pouvez également effectuer ce geste en appuyant deux fois sur le stick analogique droit dans la direction vers laquelle regarde le joueur.

Feinte de tir 1 : appuyez deux fois sur le stick analogique droit perpendiculairement à la direction du déplacement.

Feinte de tir 2 : appuyez sur la touche **○** pour faire monter la jauge de tir, puis appuyez sur la touche **X**. Pour un meilleur résultat, appuyez presque immédiatement sur la touche **X**.

Feinte de tir 3 : appuyez sur la touche **○**. Lorsque la jauge de tir s'affiche, appuyez sur la touche **X**.

Feinte de tir 4 : préparez vous à centrer et, juste avant de frapper le ballon, appuyez sur la touche **X**.

Feinte de tir 5 : lorsque vous dribblez balle au pied, appuyez trois fois sur les touches **L1** ou **R2**. Ce geste ne peut être réalisé que par un nombre très limité de joueurs.

Annulation de tir 1 : appuyez sur la touche **○**, puis appuyez simultanément sur les touches **R1** et **R2** lorsque la jauge de tir s'affiche pour annuler la frappe. La différence avec la feinte de tir est que le joueur n'effectue aucun mouvement particulier.

Annulation de tir 2 : appuyez sur la touche **○** pour afficher la jauge de tir, puis appuyez simultanément sur les touches **R1** et **R2** pour annuler la frappe.

Annulation de tir 3 : préparez vous à centrer, et appuyez sur les touches **R1** et **R2** avant que le joueur ne touche le ballon.

Feinte de corps 1 : appuyez rapidement sur les touches directionnelles vers la gauche ou vers la droite dans la diagonale de la course du joueur.

Feinte de corps 2 : quand le joueur et le ballon sont immobiles, appuyez sur les touches directionnelles perpendiculairement par rapport à l'orientation du joueur.

(NOUVEAU !) Feinte V : à l'arrêt, maintenez la touche **R2** enfoncée et appuyez sur les touches directionnelles dans le dos du joueur, puis appuyez sur les touches directionnelles en diagonale à 45 degrés du côté de son pied le plus fort.

(NOUVEAU !) Feinte de Matthews : à l'arrêt, orientez les touches directionnelles perpendiculairement au joueur, puis maintenez immédiatement les touches directionnelles appuyées dans la direction opposée. Les joueurs doivent posséder une statistique de Dribble de 70 ou plus pour réaliser ce geste.

Laisser filer le ballon : juste avant qu'un joueur ne reçoive le ballon, relâchez les touches directionnelles puis maintenez la touche **R1** enfoncée pour le laisser filer vers un autre joueur.

La roulette marseillaise : décrivez un tour avec le stick analogique droit lorsque vous dribblez. Le sens de rotation du stick et du joueur est le même.

Piquer le ballon : orientez le stick analogique droit vers le bas puis vers le haut pour que le joueur pique légèrement le ballon.



Défense

Tacle / Pressing : appuyez sur la touche pour tenter un tacle. Vous pouvez également maintenir la touche enfoncée pour demander à votre joueur de marquer automatiquement un adversaire et d'effectuer un pressing. Cette commande peut s'effectuer conjointement avec la touche R1.

Pressing d'un partenaire : lorsque l'équipe adverse est en possession du ballon, maintenez enfoncée la touche afin que votre partenaire le plus proche de l'action effectue un pressing sur le porteur du ballon.

Tacle glissé : appuyez sur la touche .

Dégagement : lorsque le ballon est dans votre moitié de terrain, appuyez sur la touche pour le dégager.

Faire sortir le gardien : appuyez sur la touche lorsque vous défendez pour faire sortir le gardien de ses cages et se ruier sur le ballon.

Dégagement du gardien au pied : appuyez sur la touche ou sur la touche pour dégager le ballon. Utilisez les touches directionnelles pour orienter le coup.

Dégagement du gardien à la main : lorsque votre gardien a le ballon dans les mains, appuyez sur la touche afin de le passer à un partenaire. Utilisez les touches directionnelles pour décider de l'orientation de votre passe.

Relâcher le ballon : lorsque votre gardien a le ballon dans les mains, appuyez sur la touche R1 pour qu'il joue au pied.

Contrôle manuel du gardien : si l'option « Curseur GB », accessible dans l'écran de Configuration du Joueur (voir page 15), est activée, maintenez la touche enfoncée et appuyez sur la touche L1 pour prendre le contrôle de votre gardien.

Commandes générales

Changer de joueur : appuyez sur la touche L1 pour positionner le curseur du joueur sur l'équipier le plus proche du ballon.

Contrôle du joueur quand le ballon est en l'air : lorsque le ballon est en l'air, appuyez simultanément sur la touche R2 et sur les touches directionnelles pour prendre le contrôle du joueur.

Contrôle forcé (Super Cancel) : lorsqu'un joueur court automatiquement vers le ballon, appuyez simultanément sur les touches R1 et R2 pour le contraindre à s'arrêter, ou pour en reprendre le contrôle.

Activer ou annuler une stratégie (en mode manuel)* : maintenez la touche L2 enfoncée et appuyez sur les touches , , ou pour activer ou annuler les stratégies associées. Voir page 18 pour plus de détails.

Activer ou annuler une stratégie (en mode semi-auto)* : appuyez sur la touche L2 pour activer ou annuler la stratégie que vous avez choisie.

Niveau offensif / défensif * : appuyez simultanément sur les touches L2 et L1 pour augmenter le niveau de votre jauge d'attaque/défense ; appuyez simultanément sur les touches L2 et R2 pour diminuer le niveau de la jauge.

*Ces touches seront désactivées si le mode a été sélectionné dans l'écran de Configuration du joueur. Voir « Configuration du joueur » (page 15) pour plus de détails.



Coups de pieds arrêtés et remises en jeu

Note : pour les coups francs et les corners, maintenez enfoncée la touche appropriée pour faire monter la jauge de tir au niveau souhaité.

Corners

Classique : appuyez sur la touche .

Centre haut : maintenez enfoncée la touche R2 et appuyez sur la touche .

Centre bas : maintenez les touches directionnelles vers le haut et appuyez sur la touche .

Centre à ras de terre : maintenez les touches directionnelles vers le bas et appuyez sur la touche .

Effet : maintenez les touches directionnelles vers la gauche ou la droite lorsque la jauge apparaît à l'écran.

Corner court : appuyez sur la touche pour effectuer une passe courte à l'équipier le plus proche.

Coups francs (passes)

Passe courte : choisissez une direction à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur la touche .

Passe longue : appuyez sur la touche .

Passe haute : appuyez sur les touches R2 + .

Passe basse : touches directionnelles vers le haut + touche .

Tir à ras de terre : touches directionnelles vers le bas + touche .

Effet : touches directionnelles vers la gauche ou la droite lorsque la jauge apparaît à l'écran.

Passe en profondeur : appuyez sur la touche . Utilisez les touches directionnelles pour diriger la passe.

Coups francs (tirs)

Tir : appuyez sur la touche .

Tir appuyé : touches directionnelles vers le haut + touche .

Tir modéré : touches directionnelles vers le bas + touche .

Tir légèrement appuyé : appuyez sur la touche , puis au moment où le joueur frappe le ballon, appuyez sur la touche .

Tir très appuyé : touche + touches directionnelles vers le haut, puis appuyez sur la touche lorsque la jauge apparaît à l'écran.

Tir légèrement modéré : appuyez sur la touche puis au moment où le joueur frappe le ballon, appuyez sur la touche .

Tir très modéré : touche + touches directionnelles vers le bas, puis appuyez sur la touche lorsque la jauge apparaît à l'écran.

Effet : touches directionnelles vers la gauche ou la droite lorsque la jauge apparaît à l'écran.

Coups francs (commandes spéciales)

(NOUVEAU !) Jouer rapidement : lorsque l'indication correspondante s'affiche à l'écran après une faute, appuyez simultanément sur les touches L1 + R1 pour jouer une passe rapidement. Utilisez les touches directionnelles pour orienter votre passe avant que le joueur ne touche le ballon.

Modifier le nombre de tireurs : appuyez simultanément sur les touches L1 + R1 pour choisir entre les différentes configurations : **un tireur** (réglage d'origine), **deux tireurs** (second tireur : côté droit), **deux tireurs** (second tireur : côté gauche).

Utiliser le second tireur : lorsque vous tirez le coup franc, maintenez la touche L1 enfoncée afin que le second tireur soit l'auteur d'un tir ou d'une passe longue.

Le second tireur pousse le ballon : maintenez la touche L1 enfoncée et appuyez sur la touche afin que le second tireur pousse le ballon devant lui. Vous pourrez alors exécuter un tir ou une passe.

Changement de la direction du tir : ce type de tir vous permet de tromper votre adversaire en faisant semblant de viser dans une direction donnée, pour rediriger la frappe dans la direction opposée. Appuyez sur la touche puis lorsque la jauge apparaît à l'écran, appuyez sur la touche L1 pour tirer à gauche ou sur la touche R1 pour tirer à droite.



Coups de pieds arrêtés et remises en jeu (suite)

Coups francs : contrôle du mur

Lorsque l'équipe adverse obtient un coup franc, les joueurs qui composent le mur répondent à vos commandes comme suit...

Les joueurs sautent : appuyez sur la touche **○**.

Les joueurs ne bougent pas : appuyez sur la touche **✕**.

Les joueurs s'avancent et sautent : appuyez sur la touche **○**.

Les joueurs s'avancent : appuyez simultanément sur les touches **○** et **✕**.

Comportement aléatoire : aucune touche.

Coups francs : gardien de but

Déplacer le gardien derrière le mur : lorsque l'équipe adverse s'apprête à tirer un coup franc, maintenez enfoncée la touche **△** pour déplacer le gardien sur sa ligne.

Touches

Touche courte : appuyez sur la touche **✕** pour lancer le ballon à l'équipier le plus proche dans la direction définie.

Touche longue : maintenez enfoncée la touche **○** pour faire une touche plus longue dans l'axe du joueur.

Touche en profondeur : appuyez sur la touche **△** pour remettre la balle dans la course d'un équipier.

Tirs au but

Tireur : appuyez sur la touche **○** et orientez votre tir à l'aide des touches directionnelles.

Gardien de but : utilisez les touches directionnelles pour plonger.

Commandes du curseur Fixe et Semi-auto

Demander la balle : lorsqu'un équipier a la balle, appuyez sur la touche R2 pour la lui demander. Plus vous appuyez sur la touche, plus vous augmentez la probabilité qu'il vous envoie la balle.

Orienter la caméra « Joueur » : lorsque votre joueur n'est pas en possession de la balle, vous pouvez maintenir enfoncée la touche L1 afin d'orienter librement la caméra à l'aide des touches directionnelles. L'option caméra « Joueur » se débloque dans le PES-Shop.



Configuration du jeu

Pour commencer un match, vous devez sélectionner votre équipe, vos adversaires, et régler certaines options de jeu. Cette section vous explique comment démarrer un match d'exhibition, mais les mêmes principes valent pour toutes les compétitions.

Ecran de Configuration du joueur

Utilisez les touches directionnelles vers le haut ou le bas pour sélectionner l'option à configurer, puis appuyez sur la touche **✕**. Utilisez les touches directionnelles vers la gauche ou vers la droite pour changer les réglages.



- 1 Configuration du joueur
- 2 Vitesse du curseur
- 3 Curseur Gardien de but
- 4 Nom du curseur
- 5 Charger tous les réglages

1. Configuration du joueur

Choisissez de faire jouer votre équipe à domicile ou à l'extérieur, puis sélectionnez un des quatre modes de jeu.



: Vous contrôlez tous les aspects du jeu.



(NOUVEAU!) : Vous contrôlez les joueurs présents sur le terrain, mais l'ordinateur gère la tactique et les changements à votre place.



: L'ordinateur contrôle les joueurs sur le terrain et vous endossez le rôle d'entraîneur.



: Vous jouez en mode coopératif avec des équipiers contrôlés par l'ordinateur.

2. Vitesse du curseur

Cette option définit la fréquence à laquelle le curseur passe d'un joueur à l'autre :

Semi-automatique : vous pouvez choisir l'une des huit vitesses disponibles – moins vous laissez de symboles bleus, plus la fréquence de changement est faible. Vous avez toujours accès au changement manuel du curseur.

Manuel : vous contrôlez le déplacement du curseur, mais lorsque vous faites une passe, le curseur se positionne automatiquement sur le joueur qui reçoit la passe.

(NOUVEAU !) **Semi-fixe :** le curseur change automatiquement de joueur uniquement si vous appuyez sur la touche L1.

Fixe : le curseur se fixe définitivement au-dessus d'un joueur.

3. Curseur du gardien de but

En activant cette option, vous pouvez contrôler les déplacements de votre gardien de but lorsque vous défendez en appuyant simultanément sur les touches **△** et L1.

4. Nom du curseur

Utilisez cette option pour définir l'affichage du nom du curseur du joueur pendant les matchs : « par défaut » affiche le numéro de la manette (1 à 8), « Nom de l'utilisateur » affiche le nom de l'utilisateur enregistré dans le fichier option et « Nom du joueur » indique le nom de l'individu que vous contrôlez.



► Choix de l'équipe et du maillot

Choix de l'équipe : sélectionnez les deux équipes qui vont s'affronter. Vous pouvez éventuellement effectuer une sélection aléatoire des équipes en appuyant sur la touche **Q**. Sélectionnez « Charger les données Ligue des masters » sur l'écran de sélection des équipes pour jouer avec l'équipe que vous utilisez en Ligue des masters.

Astuce : si vous utilisez votre fichier sauvegardé de Ligue des masters, la structure de votre équipe sera préservée, mais les capacités de chaque joueur seront ramenées à leur valeur d'origine. Afin d'utiliser votre équipe de Ligue des masters avec les données intactes de développement de vos joueurs, sélectionnez le mode Ligue des masters, puis les options « Sauvegarder » et « Enregistrer les données Mon Equipe ». Vous pourrez alors utiliser cette équipe telle quelle lors des matchs d'exhibition.

Choix du maillot : choisissez la tenue de vos joueurs.

► Configuration du match

Ces réglages vous permettent de personnaliser les options de match. Appuyez sur les touches directionnelles vers le haut ou le bas pour passer d'une rubrique à l'autre, puis vers la gauche ou la droite pour modifier les réglages.

Option	Effet
Scène d'entrée	Choisissez ou non de voir les équipes entrer sur le terrain avant que le match débute.
Difficulté	Sélectionnez l'un des cinq niveaux de difficulté de ★ (facile) à ★★★★★ (difficile).
Domicile et Extérieur	Sélectionnez ON pour effectuer une partie avec match aller et retour, et OFF pour un match unique.
Buts extérieurs	Si vous avez activé l'option « Domicile et Extérieur », sélectionnez « OUI » pour que s'applique la règle du but à l'extérieur.
Prolongations	Choisissez de jouer ou non les prolongations en cas de match nul, en appliquant éventuellement la règle du but en or ou du but en argent.
Tirs au but	Choisissez d'appliquer ou non la séance de tirs au but pour déterminer le vainqueur en cas d'égalité. Avec la règle du but en argent, ce réglage est toujours activé.
Nombre de changements	Sélectionnez le nombre de changements autorisés durant le match.
Blessures	Active ou désactive la possibilité pour les joueurs de se blesser durant un match.
Durée du jeu	Déterminez la durée du match.
Durée	Choisissez le moment de la journée.
Saison	Choisissez la saison.
Météo	Choisissez les conditions météo. La neige n'est disponible qu'avec la saison « Hiver ».
Stade	Choisissez le stade où se déroule le match.
Arbitre	Sélectionnez l'arbitre du match.
Type de ballon	Choisissez votre type de ballon. Vous pouvez débloquer des ballons supplémentaires dans le PES-Shop.
Effets du ballon	Disponible dans le PES-shop, cette option donne un effet visuel particulier au ballon sur les ralentis.
Démarrage formation auto. : domicile	L'ordinateur sélectionne automatiquement la composition de départ de l'équipe jouant à domicile.
Démarrage formation auto. : extérieur	L'ordinateur sélectionne automatiquement la composition de départ de l'équipe qui joue à l'extérieur.
Conditions : domicile	Choisissez l'état de forme physique de l'équipe jouant à domicile.
Condition : extérieur	Choisissez l'état de forme physique de l'équipe jouant à l'extérieur.
Attitude des supporters	Décidez vers qui ira le cœur des supporters.
Nombre de spectateurs : Domicile	Déterminez l'affluence des spectateurs.
Nombre de spectateurs : Extérieur	Déterminez l'affluence des spectateurs.
Cadre du jeu	Sélectionnez le motif de la fenêtre de nom. Vous pouvez en débloquer de nouveaux dans le PES-Shop.



► Réglages de formation

Cet écran vous permet de composer votre équipe, de choisir une formation et d'effectuer des dizaines d'autres réglages stratégiques. La flexibilité tactique proposée est énorme, mais rassurez-vous : rien ne vous oblige à vous plonger dans ces subtilités tant que vous ne le souhaitez pas. Cette section vous présente le contenu principal du menu Réglages de formation. Pour plus d'informations, faites appel au menu d'aide inclus dans le jeu, en appuyant sur la touche SELECT lorsque l'icône correspondant apparaît.

► (NOUVEAU !) Menu principal

Le menu principal fait office d'écran d'accueil simplifié comparé au traditionnel écran de Réglages de formation. Il vous propose les options suivantes...

Coup d'envoi : commencer le match

Réglages simples : configurez votre stratégie en sélectionnant des mots-clés qui décrivent ce que vous attendez de votre équipe, et l'ordinateur configurera seul le schéma tactique et la composition de votre équipe en conséquence.

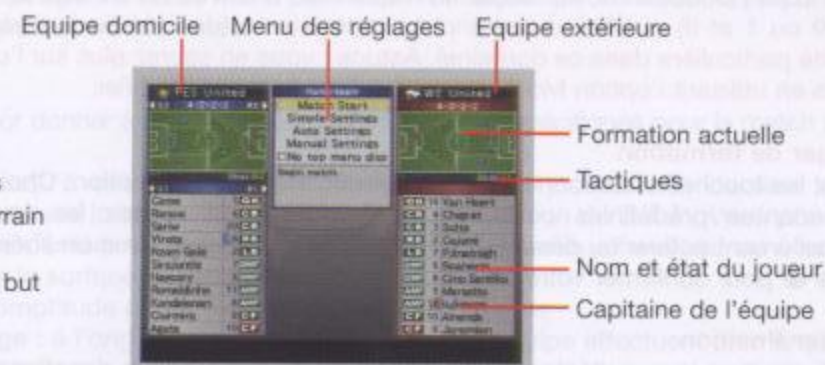
Réglages auto : avec cette option, l'ordinateur vous propose de lui-même une formation, un schéma tactique et une composition de départ.

Réglages manuels : permet d'accéder à l'écran classique de Réglages de Formation pour configurer manuellement tous les aspects tactiques de votre équipe.

Masquer le menu principal : validez cette option pour accéder directement à l'écran de Réglages manuels à l'avenir.

► Réglages manuels

L'écran de Réglages manuels

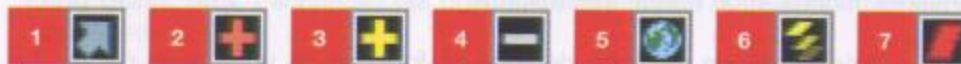


Rouge : attaquants
Vert : milieux de terrain
Bleu : défenseurs
Jaune : gardien de but

Changer l'affichage de la formation : appuyez sur les touches L2 ou R2 pour faire défiler les différentes pages d'affichage de la formation. L'affichage d'origine montre la formation actuelle de votre équipe, mais vous pouvez également afficher les numéros des maillots, les directions des déplacements (zone de terrain couverte par les joueurs lorsque votre équipe a le ballon) et les instructions défensives (plus la flèche est longue, plus le joueur a un comportement défensif).

Changer l'affichage de l'état : appuyez sur les touches L1 ou R1 pour naviguer entre les différents types d'affichage. Ils indiquent le poste, la condition physique et l'endurance des joueurs, les cartons jaunes et rouges et les tireurs de coups de pieds arrêtés. En mode Ligue des masters et avec l'option « Fatigue accumulée » dans les compétitions de Ligue ou de Coupe, une jauge supplémentaire apparaît sous la barre de condition physique des joueurs dès lors qu'ils participent à plusieurs matchs. Plus elle se remplit et plus l'aptitude d'un joueur à récupérer baisse et plus il a de chances de blessures.

Icones spéciaux : les icones suivantes apparaissent dans les pages de l'affichage de l'état. Ils fournissent des informations sur la condition physique et la disponibilité du joueur.



Blessures

1 Retour de blessure 2 Gravement blessé 3 Légèrement blessé 4 Etat de la blessure indéterminé

Indisponibilité

5 Appelé en sélection nationale 6 Suspendu suite à deux cartons jaunes successifs 7 Suspendu suite à un carton rouge



► Coup d'envoi / Sortie

Sélectionnez cette option pour démarrer (ou retourner à) un match.

► Changer de joueur

Ce menu vous permet de choisir la composition de votre équipe et vos remplaçants. Sélectionnez un joueur avec la touche **X**, puis choisissez le remplaçant désiré en appuyant sur la touche **X**. Les onze titulaires sont affichés en noir, les remplaçants en bleu et la réserve en vert. Les options supplémentaires suivantes sont disponibles sur l'écran de Changement de Joueur.

Equipe : appuyez sur la touche **○** pour activer et désactiver le schéma d'équipe.

Filtre auto : appuyez sur la touche **START** pour choisir automatiquement des joueurs disponibles et appropriés à la formation actuelle. Appuyez de nouveau sur la touche **START** pour revenir à la composition originale.

Affichage des capacités : utilisez les touches **L2** et **R2** pour naviguer à travers les différentes pages.

Sélection auto : choisissez un joueur à remplacer et appuyez sur la touche **START** pour obtenir automatiquement une suggestion de remplacement.

Note sur les capacités des joueurs : chaque joueur dans PES6 dispose de ses propres forces et ses faiblesses, que vous pouvez découvrir dans la fenêtre d'affichage des capacités. En plus des caractéristiques générales telles que la hauteur, l'âge, le pied le plus fort et le poste favori d'un joueur, vous y découvrirez des capacités répondant à des codes de couleur (aptitudes notées entre 1 et 99 ou 1 et 8) et des compétences « spéciales » (des étoiles indiquant qu'un joueur a une capacité particulière dans ce domaine). Astuce : vous en saurez plus sur l'utilité des capacités des joueurs en utilisant l'option **Modifier Joueur** dans le mode **Modifier**.

► Changer de formation

Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner votre formation. Choisissez maintenant l'une des variantes prédéfinies pour chaque formation, et utilisez les touches **L1** et **R1** pour éventuellement activer ou désactiver un système de défense avec un libéro. Enfin, appuyez sur la touche **○** pour confirmer votre choix.

► Modifier Position

Sélectionnez un joueur, déplacez son icône à l'aide des touches directionnelles, puis appuyez sur **X** pour confirmer sa nouvelle position. Appuyez sur la touche **○** pour changer le poste spécifique d'un joueur – par exemple, milieu central (MC), arrière (AR) ou avant-centre (AV). Chaque joueur est spécialisé dans au moins une zone de jeu. Il arrive ainsi qu'un milieu latéral (ML) puisse également se sentir à l'aise comme ailier ou comme milieu central. Il est important de noter que le fait de positionner un joueur hors de sa zone peut réduire certaines de ses capacités de façon latente.

► Régl. d'équipe

Modifier le plan de jeu : cet écran vous sert à attribuer des stratégies manuelles aux touches **○**, **X**, **△** et **□**. Vous pouvez les activer ou les désactiver pendant le match en appuyant sur **L2** et la touche concernée. Il existe trois systèmes de réglages stratégiques différents : manuel (vous avez le contrôle total), semi-auto (vous contrôlez une stratégie à l'aide de la touche **L2**, et l'ordinateur gère les trois autres), et auto (l'ordinateur contrôle toutes les stratégies).

Plan Stratégique A / Plan Stratégique B : utilisez ces options pour configurer des formations supplémentaires que vous pourrez assigner aux touches de réglages stratégiques manuels. Vous pouvez, par exemple, créer un système de jeu qui intensifie vos attaques lorsque vous êtes mené afin d'égaliser en fin de match, ou une formation extrêmement défensive en vue de préserver votre avance dans les dernières minutes d'un match très disputé.

Stratégie de l'équipe : réglez l'attitude de votre défense en fonction de votre style de jeu. Le réglage de la ligne arrière détermine si vos défenseurs jouent plus bas (C) ou plus haut (A). L'option « Hors-jeu » détermine la fréquence à laquelle vos défenseurs tenteront de mettre leurs adversaires en position de hors-jeu, de régulièrement (A) à rarement (C). Dans tous les cas, si vous optez pour des réglages élevés (A), vos joueurs se fatigueront beaucoup plus rapidement pendant le match.



Régl. d'équipe (suite)

Attaque/Défense : la jauge d'Attaque/Défense apparaît au bas de l'écran pendant le match et indique le comportement de votre équipe, de défensif (bleu) à offensif (rouge). Vous pouvez l'ajuster manuellement dans tous les modes (sauf le mode Auto) – voir la section **Commandes générales**, page 12.

Manuel : vous changez manuellement le niveau d'Attaque pendant le match.

Défense Auto : l'ordinateur ne modifie la jauge que dans le sens défensif.

Semi-auto : l'ordinateur ajuste la jauge dans le sens offensif et défensif.

Attaque Auto : l'ordinateur ne modifie la jauge que dans le sens offensif.

Auto : l'ordinateur contrôle seul la jauge d'Attaque/Défense.

Réglages du marquage : Sélectionnez « Marquer Joueur Clé » et le joueur concerné optera pour un marquage individuel sur votre adversaire le plus dangereux. Sélectionnez « Supprimer le marquage » pour annuler cette opération.

Choisir le tireur : choisissez les tireurs de corners, de coups francs et de tirs au but. Si vous sélectionnez « Réglages auto », l'ordinateur effectuera ce choix automatiquement.

Choisir capitaine : attribuez le brassard de capitaine à l'un de vos onze titulaires.

Changements : les deux options de ce menu permettent de laisser à l'ordinateur la responsabilité des changements de joueurs et de postes.

► Régl. individuels

Utilisez cette option pour donner à chaque joueur des instructions spécifiques pour le match à venir.

Attaque : attribuez jusqu'à deux flèches directionnelles à vos joueurs afin de leur indiquer l'orientation de leurs courses lorsque votre équipe est en possession du ballon. Vous pouvez par exemple demander à un arrière de prendre un couloir sur les phases offensives, ou à un milieu central de se ruer dans la surface de réparation.

Défense : réglez la promptitude du joueur à se replacer en défense.

Réglages de marquage : à l'origine, tous les joueurs de votre équipe effectuent un marquage de zone. Utilisez cette option pour demander à un joueur d'effectuer un marquage individuel sur un membre précis de l'équipe adverse. Sélectionnez « Normal » ou « Agressif » pour déterminer l'intensité du marquage sur votre adversaire. Sélectionnez « Supprimer le marquage » pour revenir à un marquage de zone. Le poste de libéro arrière central est incompatible avec un marquage individuel.

Modifier position : changez la position du joueur sur le terrain.

Choisir position : attribuez une rôle particulier à un joueur – par exemple un milieu de terrain devra-t-il jouer MDF ou MC ?

► Gestion des Données

Utilisez ce menu pour stocker, enregistrer et charger vos Réglages de formation pour une utilisation ultérieure.

Copier Formation : copiez des données de formation d'un emplacement à un autre.

Sup. Donn. Stck : effacez toutes les formations stockées temporairement.

Sauv. Donn. Stck : sauvegarder durablement les données stockées.

Charg. Donn. Stck : charger les données de formation stockées.

Cp Donn. Stck Adv : copier les données stockées de l'adversaire dans vos propres données.

Echg Donn. Stck : échangez les données stockées de votre propre équipe avec celles de votre adversaire.

► Menu principal

Utilisez cette option pour retourner au Menu Principal.



Ecrans de Match

Cette section vous présente le contenu et les fonctions des différents écrans que vous pouvez rencontrer durant un match.

Affichage pendant les matchs



Attitude offensive/défensive : cette jauge indique l'état d'esprit de votre équipe. Plus la barre est rouge, plus votre équipe adopte un style offensif ; à l'inverse, une barre bleue indique que votre équipe joue repliée en défense.

Stratégie : lorsque des stratégies manuelles sont activées, les symboles des touches apparaissent ici.

Condition physique : affiche la condition physique du joueur. Lorsque sa condition physique baisse de façon significative, la jauge devient rouge, indiquant une nette réduction de ses performances.

Icones d'information : les symboles suivants apparaissent parfois dans le coin supérieur gauche de l'écran pendant les matchs.



Retour sur le terrain (pas de blessure)

Le joueur sorti retourne sur le terrain sans subir de baisse de forme.



Retour sur le terrain (blessure légère)

Le joueur sorti retourne sur le terrain, mais sa blessure aura un impact sur ses performances.



Joueur invalide

Un joueur blessé ne peut pas revenir sur la pelouse et doit dans la mesure du possible être remplacé.



Coup franc indirect

Un coup franc indirect a été accordé.



Temps additionnel

Indique le nombre de minutes de temps additionnel à jouer.



Ecran de ralenti Cet écran apparaît lorsqu'un but a été marqué ou si vous sélectionnez Ralenti dans le menu de pause. Le tableau suivant vous présente les commandes à votre disposition.

Option	Commandes de la manette
Lecture	Appuyer sur la touche ou maintenir les touches directionnelles vers la droite.
Lecture arrière	Maintenir les touches directionnelles vers la gauche.
Lecture rapide / Lecture arrière rapide	Orienter le stick analogique droit vers la gauche ou la droite.
Pause	Appuyer sur la touche .
Avance/Retour rapide	Maintenir la touche enfoncée puis appuyer sur les touches directionnelles vers la gauche ou la droite.
Avance/Retour image par image	Maintenir la touche enfoncée puis appuyer sur les touches directionnelles vers la gauche ou la droite.
Début du ralenti / Fin du ralenti	Maintenir la touche enfoncée puis appuyer sur la touche L2 / Maintenir la touche enfoncée puis appuyer sur la touche R2.
Angle de caméra	Appuyer sur la touche .
Déplacer la caméra	Utiliser le stick analogique gauche.
Rotation de la caméra	Appuyer sur les touches L1 ou R1.
Changement de joueur	Appuyer sur les touches L2 ou R2.
Zoom avant / Zoom arrière	Orienter les touches directionnelles vers le haut pour un zoom avant, vers le bas pour un zoom arrière.
Enregistrer	Appuyer sur la touche .
Affichage des commandes ON/OFF	Appuyer sur SELECT.
Quitter	Appuyer sur START.

Menu de pause Appuyez sur START pendant le match pour afficher le menu de pause.

Option	Description
Reprendre le match	Quitter le menu de pause et revenir au match.
Règlages formation	Accéder à l'écran de Réglages de formation.
Stocker la formation	Stocker la formation actuelle. Cette option ne s'affiche pas en mode Match, Coupe et Sélection Aléatoire.
Choisir le tireur/lanceur	Sélectionner le(s) joueur(s) effectuant les coups francs et les touches. Si vous optez pour un coup franc à deux joueurs, vous devrez sélectionner deux joueurs.
Changement de joueur	Changer de joueur.
Configuration du joueur	Accéder à l'écran de Configuration du joueur.
Réglage du son	Ajuster les options audio, notamment la fréquence des commentaires et le réglage du volume de différents effets.
Type de caméra	Changer la position de la caméra dans « Type de caméra », ou la cible de la caméra (le ballon ou un joueur particulier) dans « Centrage de la caméra ».
Ecran	Activer et désactiver les options affichées à l'écran telles que le radar, la barre de nom du joueur et la jauge de condition physique.
Configuration des touches	Changer la configuration des touches (voir page 06).
Liste des commandes	Aperçu général des commandes du jeu.
Ralenti	Voir un ralenti des quelques secondes précédentes.
Quitter le match	Retourner au menu Mode, ou à l'écran de sélection de l'équipe (voir page 16).



► Menu mi-temps

Le menu mi-temps s'affiche à la fin de la première période, et éventuellement au coup de sifflet final en cas de match nul si vous avez sélectionné les prolongations et/ou les tirs au but.

Commencer la deuxième période / Prolongations / Tirs au but : jouer la suite de la partie.

Réglages de formation : changez de tactique et procédez à des remplacements.

Détails du match : consultez les statistiques et les faits marquants du match.

Statistiques individuelles : analysez en détails les performances de chaque joueur.

Vers le menu Mode : quittez la partie en cours et retournez au menu Mode.

► Résultat du match

A l'issue du match, vous pouvez généralement choisir parmi les options suivantes (certaines n'apparaissent pas toutes dans tous les modes de jeu).

Rejouer le match : rejouez le match avec les mêmes réglages. En cas de match aller-retour lors des matchs d'exhibition, cette option est remplacée par celle qui permet de jouer la deuxième rencontre.

Vers le menu Mode : retournez au menu Mode.

Choix des équipes : retournez à l'écran de sélection des équipes.

Détails du match : consultez les statistiques du match, telles que le nombre de tirs et le nom des buteurs. Appuyez sur les touches L1 ou R1 pour passer d'un écran à l'autre.

Statistiques individuelles : analysez en détail les performances de chaque joueur.

► Modes de jeu

► Mode Match

Utilisez ce mode pour jouer un match simple contre l'ordinateur ou un adversaire humain quand vous voulez vous retrouver le plus vite possible sur la pelouse !

Exhibition : jouez un match unique contre l'ordinateur ou un adversaire humain.

Démarrage express 1J et Démarrage express 2J : utilisez ces options pour sauter l'écran de réglages. La première permet de jouer contre l'ordinateur, la seconde contre un ami.

Séance de tirs au buts : démarrez une séance de tirs au but.



► Mode Ligue

Sélectionnez ce mode pour jouer une Ligue unique pour une saison ou plus. Et si vous décidez de jouer la Coupe proposée, pensez-vous pouvoir faire le doublé ?

Nouvelle partie / Charger les données

Sélectionnez « Nouvelle partie » pour créer une compétition, ou « Charger les données » pour reprendre une partie enregistrée.

Réglages de l'environnement

Les options suivantes apparaissent lorsque vous démarrez une nouvelle Ligue. Les réglages communs à tous les modes de jeu sont détaillés en page 16.

Option	Description
Ligue	Choisir la compétition souhaitée.
Saison	En Ligue Internationale, choisir la durée de la saison.
Équipes éligibles	En Ligue Internationale, choisir entre trois types d'équipes (nationales, clubs et toutes les équipes).
Match de Coupe	Activer ou désactiver la Coupe de chaque Ligue.
Nombre d'équipes	Choisir le nombre d'équipes participant à la Ligue.
Nombre de joueurs	Choisir le nombre de joueurs participant à la Ligue.
Fatigue accumulée	Choisir si les joueurs recouvrent leur condition physique en totalité entre les matchs, ou si la fatigue s'accumule lorsque les matchs se succèdent.
Changer réglages environnement	Activer ou désactiver la possibilité de changer les réglages de l'environnement pendant la saison.

Sélection de l'équipe

Choisissez d'abord votre équipe, puis celles des concurrents qui participeront à la Ligue. Appuyez sur la touche  pour une sélection aléatoire.

Ecran de menu

Match suivant : débutez le match suivant.

Formation : choisissez votre équipe et vos tactiques de jeu (en mode un joueur seulement).

Données : consultez le calendrier des matchs et votre position dans le classement de la Ligue.

Réglages de l'environnement : consultez ou changez les réglages.

Sauvegarder : sauvegardez votre progression dans la Ligue.

Vers le menu Mode : retournez au menu Mode.

► Mode Coupe

Ce mode offre une large gamme de compétitions, de la redoutable Coupe Internationale et ses 32 équipes à d'autres plus modestes, en passant par toutes les formules sur mesure imaginables.

Nouvelle partie / Chargez les données / Charger

Sélectionnez « Nouvelle partie » pour démarrer une nouvelle compétition en mode Coupe, et « Charger les données » pour reprendre une compétition sauvegardée. Vous pouvez également choisir charger des réglages environnement enregistrés pour démarrer une compétition identique depuis le début.

Réglages de l'environnement

Si vous choisissez « Nouvelle partie », définissez les Réglages de l'environnement et sélectionnez votre équipe.



Option	Description
Coupe	Sélectionner la coupe à laquelle vous voulez participer.
Equipes éligibles	En Coupe Konami, choisir entre trois types d'équipes (nationales, clubs et toutes les équipes).
Type de tournoi	Choisir entre une compétition à élimination directe ou des matchs de poules.
Domicile et extérieur	En compétition à élimination directe, choisir un match simple ou un match aller-retour (domicile et extérieur).
Nom des groupes	Lors des phases de poules, choisir d'identifier les groupes par des lettres ou des chiffres.
Nombre d'équipes	Choisir le nombre d'équipes participant à la Coupe.
Nombre de joueurs	Choisir le nombre de joueurs participant à la Coupe.
Fatigue accumulées	Choisir si les joueurs recouvrent leur condition physique en totalité entre les matchs, ou si la fatigue s'accumule tout au long de la Coupe.
Changer réglages environnement	Active ou désactive la possibilité de changer les réglages de l'environnement pendant la Coupe.

Ecran de Menu

Cet écran est le même que celui utilisé en Mode Ligue. Reportez-vous page 23 pour plus de détails.

► (NOUVEAU !) Challenge international

Dans ce nouveau type de compétition, vous guidez l'équipe nationale de votre choix dans une périlleuse campagne de qualification, avant d'essayer de remporter la Coupe Internationale. Choisissez d'abord une région, puis choisissez votre équipe. Vous serez alors inscrit dans un groupe de qualification, mais vous pouvez, si vous le souhaitez, choisir manuellement (ou de façon aléatoire) les équipes composant chaque groupe.

Avant chaque match des qualifications, vous avez la possibilité de sélectionner ou de ne pas retenir certains joueurs dans votre équipe. Si vous vous qualifiez pour la Coupe Internationale, vous devrez présenter votre sélection définitive avant le début du tournoi.

► (NOUVEAU !) Match à sélection aléatoire

Cette configuration de jeu vous offre la possibilité d'évoluer avec des équipes composées de joueurs désignés au hasard, ce qui peut donner lieu à des rencontres surprenantes et particulièrement amusantes ! Vous pouvez choisir une région ou une Ligue en particulier afin d'y puiser des joueurs (Série A ou Afrique, par exemple), ou tirer au sort entre quatre équipes pour choisir la vôtre. Si l'équipe qui vous a été attribuée ne vous convient pas, n'hésitez pas à appuyez sur la touche pour en obtenir une nouvelle, puis validez pour commencer le match.



► Mode Ligue des masters

Dans ce mode à un joueur prenant et complexe, vous choisissez une équipe et lui faites gravir tous les échelons de la réussite, en Ligue et dans les tournois de coupes, pour un nombre illimité de saisons. Tout en générant des revenus à chaque victoire sur le terrain et en gardant votre équipe au meilleur de sa forme, vous devrez veiller à l'équilibre de vos finances, vous illustrer sur le marché des transferts et faire progresser consciencieusement vos plus jeunes talents afin de transformer votre club en une valeur sûre du football mondial.

► Commencer une partie

Choisissez « Nouvelle partie » pour débiter votre carrière en Ligue des masters. Après avoir défini la Configuration du joueur selon vos préférences, vous accédez à l'écran de Réglages de l'environnement de la Ligue des masters. Une série de six questions vous aidera à adapter au mieux le niveau de difficulté de la Ligue des masters à vos attentes. La question 4 est particulièrement importante, car elle détermine l'équipe que vous utiliserez et son effectif de départ. Sélectionnez « Joueurs standard en Ligue des masters » pour démarrer avec une sélection fictive de niveau modeste, « Joueurs du Mode Match » pour évoluer avec une équipe composée de ses véritables membres, ou « Créer une équipe originale » pour créer un club de toutes pièces.

Ne vous faites pas de soucis quant à vos autres choix – vous pourrez ajuster les options de difficulté sur l'écran de Réglages de l'environnement à venir. Si vous avez choisi de créer une équipe originale, vous devrez d'abord fonder votre club et choisir vos joueurs.

Option	Result
Niveau de jeu	Définit la qualité de l'équipe de l'ordinateur pendant les matchs.
Niveau Ligue des masters	Détermine la difficulté de la Ligue des masters. Un niveau élevé se traduit par des transferts plus difficiles à négocier et éventuellement l'impossibilité de consulter certaines informations.
Points de départ LM	Après avoir débloqué cette option dans le PES-Shop, vous pouvez choisir votre capital de départ de points « P ».
Développement du joueur	Si cette option est activée, les capacités des joueurs évoluent avec le temps et les joueurs partent à la retraite quand ils atteignent un certain âge. Si elle est désactivée, les capacités des joueurs ne changent pas.
Afficher la partie de la courbe de l'évolution future	Affiche ou non le graphique de développement des joueurs sur leur feuille d'évolution. En niveau de difficulté «★★★★★», cette option est désactivée.
Fréquence des transfert	Détermine le dynamisme des autres équipes sur le marché des transferts.
Joueurs cachés / classiques	Autorise ou non les joueurs débloqués dans le PES-Shop à apparaître en mode Ligue des masters.
Sauvegarde automatique	Permet d'effectuer une sauvegarde automatique après chaque match.
Fonction anti-réinitialisation	Si cette option est activée, l'abandon d'un match compte automatiquement comme une victoire pour l'adversaire.
Sélection des maillots	En activant cette option vous pourrez vérifier et changer les tenues des joueurs avant chaque match.
Démarrage formation auto	Active ou désactive la sélection automatique de la formation.
Afficher rubriques	Active ou désactive l'aide et l'affichage des informations.

Sélection des équipes

Choisissez l'équipe dont vous prendrez les commandes, les équipes restantes étant sélectionnées automatiquement. Vous commencez en Division 2. Si vous débloquez l'option « Composition de la LM » dans le PES-Shop, vous pourrez choisir les clubs composant chaque Ligue et même démarrer en Division 1.



Règles de bases

Le mode Ligue des masters est une simulation d'une véritable saison de football : vous disputez une Ligue, des Coupes, et pouvez acheter et vendre des joueurs sur le marché des transferts deux fois par an (en milieu et en fin de saison). En remportant des matchs et en faisant un bon parcours dans les compétitions, vous gagnez des points « P » – la monnaie propre à la Ligue des masters. Ils vous serviront à payer vos joueurs et à acheter de nouvelles recrues.

Trois cas de figures peuvent mettre un terme à votre partie :

1) Fonds insuffisants pour payer les joueurs : les salaires des joueurs font l'objet d'un paiement unique la dernière semaine de la saison. Si vous disposez de fonds insuffisants pour payer vos joueurs, le jeu s'arrête.

2) Le solde de vos points « P » est négatif : la partie s'arrête instantanément. Prenez garde lorsque vous négociez plusieurs transferts !

3) Effectif inférieur à 16 joueurs : si le nombre de joueurs présents dans votre équipe tombe sous la barre des 16 joueurs (pour cause de retraites ou d'échec dans les négociations de contrats), le jeu s'arrête.

Développement des joueurs

Si vous activez cette option dans l'écran de Réglages de l'environnement, l'âge des joueurs augmente au fil des saisons, leurs capacités augmentent, puis déclinent quand ils vieillissent. Les membres de votre équipe gagnent des points d'expérience en disputant des matchs (en plus faible quantité s'ils restent sur le banc), ce qui se traduit soit par une augmentation de leurs capacités, soit par un ralentissement de leur déclin (dans le cas des joueurs qui ont passé l'apogée de leur carrière).

Lorsqu'un vétéran décide de raccrocher les crampons, il annonce sa retraite à la mi-saison puis quitte l'équipe à la fin de la saison. Il réapparaîtra plus tard en tant que jeune joueur, ses aptitudes réduites traduisant son inexpérience.

Ecran de Menu



Semaine suivante / Match suivant

Jouez le match suivant, ou passez à la semaine suivante si aucune rencontre n'est programmée.

Vestiaire

Modifiez la formation de votre équipe, étudiez vos adversaires et analysez les matchs précédents.

Données

Ce menu vous permet d'accéder aux classements et aux résultats de la Ligue et des Coupes vous concernant. Surveillez régulièrement le Calendrier pour vous tenir informé des rencontres à venir. Vous pouvez également consulter le classement de votre club, qui a une influence déterminante sur votre capacité à enrôler des joueurs : voyez-le comme une marque de reconnaissance pour votre club ; plus votre classement est élevé, plus les autres joueurs seront attirés par votre équipe.

Négociations

Ce menu vous permet d'acheter et de vendre des joueurs pendant les trêves de mi-saison et de fin de saison. Utilisez « Rechercher » pour trouver des joueurs et dresser la liste de vos recrues potentielles, « Liste » pour voir ces recrues, et « Mon équipe » pour répondre aux offres faites à vos joueurs et renégocier leurs contrats. Vous pouvez également obtenir des informations sur les autres transferts et voir les prévisions détaillées de votre solde de points « P ».

Régler la condition physique/Entraînement

Si votre équipe est en piètre forme (flèches bleues ou grises dans l'écran de Réglages de Formation), vous pouvez « régler sa condition physique » avant un match, ce qui peut améliorer son niveau général... mais parfois aussi affaiblir davantage certains joueurs !

Pendant la trêve de fin de saison, vous avez accès aux options « Régler le menu Entraînement » et « Entraînement automatique ». Le premier vous permet de choisir un domaine spécifique d'entraînement (tel que le dribble ou la défense) pour chaque joueur, ce qui lui fera gagner quelques points d'expérience. Le second assigne automatiquement différents types d'entraînements à chacun à votre place. Notez enfin que vous avez toujours accès à un entraînement libre sans enjeu entre vos titulaires et votre équipe de réserve.

Fiche de suivi

Si vous avez activé l'option « Afficher la partie de la courbe de l'évolution future » dans l'écran de Configuration du jeu, vous pourrez utiliser cette page pour consulter des graphiques où figurent les courbes de forme et de déclin des joueurs.

La courbe rouge indique le développement potentiel du joueur, tandis que la courbe bleu ciel indique son évolution réelle.

Modifier l'équipe

Vous pouvez modifier le nom de votre équipe, le maillot, l'emblème et le stade, mais aussi attribuer leurs numéros aux membres de votre équipe. Avec certaines équipes du jeu sous licence, les seules options disponibles ici se limitent à « Numéros » et « Stade ».

Réglages de l'environnement

Consultez et modifiez éventuellement les réglages de la Ligue des masters.

Enregistrer

Sauvegardez votre progression en Ligue des masters. Vous pouvez également sauvegarder votre équipe pour une utilisation en matchs d'exhibition.

Vers le menu Mode

Retournez à l'écran de sélection des modes. N'oubliez pas de sauvegarder la partie en cours avant de la quitter.



Négociations de transfert

Acheter et vendre des joueurs est un aspect fondamental de la Ligue des masters. Cette section présente les principes de base du menu Négociations et développe certaines règles essentielles.

Règles de transferts

- Il y a deux périodes de transferts : la mi-saison (semaines 16 à 19) et la fin de saison (semaine 37 à 43).
- Vous pouvez formuler des offres pour cinq joueurs au maximum par semaine.
- Il est impossible de conclure des transferts si les négociations engagées aboutissent à un effectif supérieur à 32 joueurs ou inférieur à 16 joueurs.
- Vous ne pouvez pas proposer d'offre à un joueur en prêt.
- Les contrats proposés aux joueurs de 32 ans et plus sont limités à deux ans, ceux proposés aux joueurs de 35 et plus sont limités à un an. Si vous avez désactivé l'option « Développement des joueurs » dans l'écran de Configuration du jeu, vous pouvez en revanche négocier des contrats de un à cinq ans avec tous les joueurs.

Acheter un joueur : les étapes pas à pas

1: Rechercher des joueurs Le menu Négociations offre des options de recherche pratiques et efficaces. Si vous cherchez à effectuer des transferts à moindre frais, sélectionnez l'option « Recherche par groupe » et consultez les listes Recrues et Non Affiliés pour trouver de jeunes joueurs disponibles ou engager des joueurs que vous avez créés dans le mode Modifier.

2: Liste Quand vous avez une liste de transferts potentiels sous les yeux, utilisez les touches directionnelles vers la gauche et la droite pour naviguer entre les écrans suivants...

Salaire actuel : combien gagne un joueur chaque saison dans son club actuel ou, pour un joueur libre, ses prétentions salariales.

Difficulté de négociations : plus vous voyez de ★, plus vous avez de chances que le joueur accepte votre offre. Ces données ne s'afficheront pas si le niveau de la Ligue des masters est égal ou supérieur à ★★★★★. Vous pouvez néanmoins comparer le classement de votre équipe et de celle du joueur que vous convoitez afin de déterminer si votre offre est susceptible de l'intéresser.

Développement du joueur : indique à quel stade de son développement personnel se trouve un joueur : ➤ (joueur en progression), ➡ (joueur à l'apogée de sa carrière) et ↘ (joueur sur le déclin). Si vous avez désactivé l'option « Développement du joueur », ces flèches ne seront pas affichées.

Enfin, vous rencontrerez souvent les icones suivants près du nom des joueurs. Vous ne pouvez pas tenter de négociations avec des joueurs en pourparlers avec d'autres clubs, en train de renégocier leur contrat, ou en prêt.

 Le joueur négocie son transfert

 Le joueur renouvelle son contrat

 Le joueur de votre équipe négocie son transfert

 Le joueur négocie un contrat

 Le joueur négocie son transfert de prêt

 Le joueur de votre équipe veut être transféré

 Le joueur de votre équipe négocie son transfert de prêt

 Le joueur négocie avec une autre équipe

 Le joueur négocie son échange

3: Demande de négociations Sélectionnez le joueur que vous convoitez, appuyez sur la touche « ? », puis sélectionnez le type de négociations désirées. **Astuce :** vous pouvez ajouter des joueurs à votre Liste pour un accès rapide lors de longues périodes de négociations en sélectionnant Ajouter à la liste.



Transfert : vous devez verser le montant en points « P » dû à l'autre équipe lorsque le transfert prend effet.

Prêt : vous devez verser des points « P » à un club en échange du prêt de l'un de ses joueurs pour un nombre convenu de semaines.

Echange : utilisez cette option pour proposer un échange entre deux joueurs. Vous pouvez offrir un montant de points « P » supplémentaire pour rendre votre offre plus attractive.

Renouvellement de contrat : négociez un nouveau contrat avec un de vos joueurs dont le contrat arrive à expiration.

Contrat : proposez un contrat à des joueurs libres ou des joueurs que vous avez créés.

4: Début des négociations Consultez et modifiez la durée du contrat, le montant du transfert, et l'estimation salariale du joueur convoité. Si vous êtes satisfait, faites votre offre.

5: Réponse du Joueur Le joueur répond à votre offre au début de la semaine suivante. Si les négociations n'ont pas abouti, retournez à l'étape 3 pour reprendre les négociations.

6: Transfert Les transferts ayant abouti ont lieu aussitôt après l'acceptation du contrat. Tous les points de transfert sont payés immédiatement. Si la négociation a lieu pendant la période de transferts de mi-saison, vous paierez également aussitôt la moitié de son salaire annuel au joueur.

Vendre des joueurs

1: Recevoir une offre Si une équipe tente de recruter l'un de vos joueurs, vous recevrez son au début de la semaine.

2: Entamer les négociations Dans l'écran « Mon équipe », sélectionnez le joueur concerné par l'offre.

3: Répondre Consultez les conditions de transfert, puis acceptez ou refusez l'offre.

Transférer et libérer un joueur

1: Sélectionner un joueur Dans l'écran « Mon équipe », choisissez un joueur.

2: Choisir une action Soit vous placez un joueur sur la liste des transferts, augmentant ainsi vos chances de voir une équipe s'intéresser à lui, soit vous décidez de le libérer unilatéralement. Si vous optez pour la deuxième solution, vous devrez payer la somme indiquée pour mettre fin à son contrat.

Renouvellement de contrat

1: Vérifier les conditions Au début de la période de fin de saison (semaine 37), vous êtes informé des contrats de joueurs qui expirent à la fin de la saison. Consultez l'écran « Mon équipe » et sélectionnez les joueurs concernés pour étudier la durée de leurs contrats et leurs prétentions salariales.

2: Prendre une décision Choisissez de renouveler votre offre de contrat ou de libérer un joueur sans indemnité de transfert. Certains joueurs peuvent refuser votre offre ; continuez simplement les négociations lors de la semaine suivante. Si une négociation n'a pas abouti à la fin de la saison, le joueur quitte alors le club.



► Mode Entraînement

Utilisez ce mode pour étudier les commandes de base, ou apprendre à maîtriser des techniques plus complexes.

(NOUVEAU !) Entraînement intensif

Ce nouveau mode d'entraînement vous permet de relever de nombreux défis destinés à améliorer votre jeu dans tous les domaines. Choisissez le niveau qui correspond le mieux à vos capacités, puis suivez les instructions à l'écran pour chaque épreuve.

Entraînement libre

Cette option vous permet de choisir une équipe et d'affronter jusqu'à onze joueurs de l'équipe réserve dans un match amical. Les tableaux suivants présentent les options de Réglages de l'environnement et du menu de pause spécifiques à l'entraînement libre.

Réglages de l'environnement

Option	Description
Fautes	Activer ou désactiver les fautes.
Hors-jeu	Activer ou désactiver la règle du hors-jeu.
Six mètres / Corner / Touche	Accorder tous les coups francs, six mètres et touches à votre équipe uniquement, ou non.
Durée d'enregistrement	Définir l'intervalle entre deux actions enregistrées lors de l'utilisation de la fonction « Action précédente ».
Nouvelle tentative	Attribuer la fonction « Action précédente » à la touche SELECT.

Menu de pause

Option	Description
Reprendre l'entraînement	Quitter le menu de pause et continuer l'entraînement.
Menu Entraînement	Choisir différents modes d'entraînement.
Action précédente	Utiliser cette option afin de remonter dans le temps et de rejouer une action. Si le ballon sort des limites du terrain, l'action en mémoire est effacée.
Sauv. don. nouv. tentative	Garde en mémoire les actions récentes afin de vous permettre de les rejouer avec la fonction « Action précédente ». Là aussi, si le ballon sort des limites du terrain, l'action en mémoire est effacée.
Réglages de l'environnement	Accéder à l'écran de Réglages de l'environnement.
Repos (récupération)	Restaurer la jauge de condition physique et redémarrer dans le rond central.
Quitter l'entraînement	Choisir un nouveau mode d'entraînement, ou retourner au menu Mode.

Commandes

Cette rubrique, qui vous permet de visionner des démonstrations vidéos vous expliquant comment réaliser de nombreux gestes et techniques, reste l'endroit idéal pour débiter si vous êtes nouveau dans l'univers de Pro Evolution Soccer.



► Mode Modifier

Ce mode vous permet de modifier les nombreuses équipes et joueurs de PES6, et même de créer votre propre club. Utilisez la touche SELECT (quand son icône apparaît au bas de l'écran) pour obtenir des informations plus détaillées sur l'utilisation des nombreuses options et rubriques disponibles.

Modifier joueur : créez vos propres joueurs, ou modifiez des joueurs existants.

Inscrire : transférez des joueurs d'un club à l'autre, sélectionnez des joueurs en équipe nationale et inscrivez les joueurs que vous avez créés dans l'équipe de votre choix.

Modifier équipe : changez le nom, le maillot, l'emblème et le stade d'une équipe. Vous pouvez également modifier les numéros des joueurs. **A noter :** certaines options sont inutilisables avec les équipes sous licence.

Modifier emblèmes et logos : utilisez cette option pour avoir accès à une palette graphique permettant de créer fanions et logos que vous pouvez ajouter au maillot de l'équipe dans le menu « Modifier équipe ».

Modifier les chaussures : créez de nouveaux modèles de chaussures que vous pourrez attribuer au joueur de votre choix dans le sous-menu « Modifier joueur : physique ».

Modifier le nom du stade : nommez les stades disponibles à votre guise.

Modifier le nom de la Ligue/Coupe : utilisez cette option pour renommer les différentes compétitions.

Gestion de la sauvegarde : cette option vous permet de charger ou d'enregistrer des données et d'activer la sauvegarde automatique.



Informations générales

Un préavis de 30 jours sera donné sur le site www.konami-europe.com/games avant l'arrêt du service réseau de Pro Evolution Soccer 6. Une fois ce service désactivé, il ne sera plus possible de jouer en mode Réseau. Le service réseau est gratuit. Toutefois, pour avoir accès à internet en haut débit, vous serez peut-être amené à payer des frais ou un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à internet (FAI).

Le service réseau de Pro Evolution Soccer 6 (ci-après désigné comme « ce logiciel ») ne garantit pas la qualité du réseau. En raison de la nature changeante de l'environnement réseau, il peut arriver que des données soient perdues ou que le réseau subisse des déconnexions intempestives. Le service réseau de ce logiciel ne garantit pas un même niveau de qualité de réseau en permanence et à tous les joueurs.

Le contenu de ce manuel est correct en date du 1er août 2006. Des ajouts ou des modifications pourront être apportés au service réseau ultérieurement. Toute altération postérieure au 1er août 2006 sera mentionnée sur le site de la compagnie Konami (www.konami-europe.com/games).



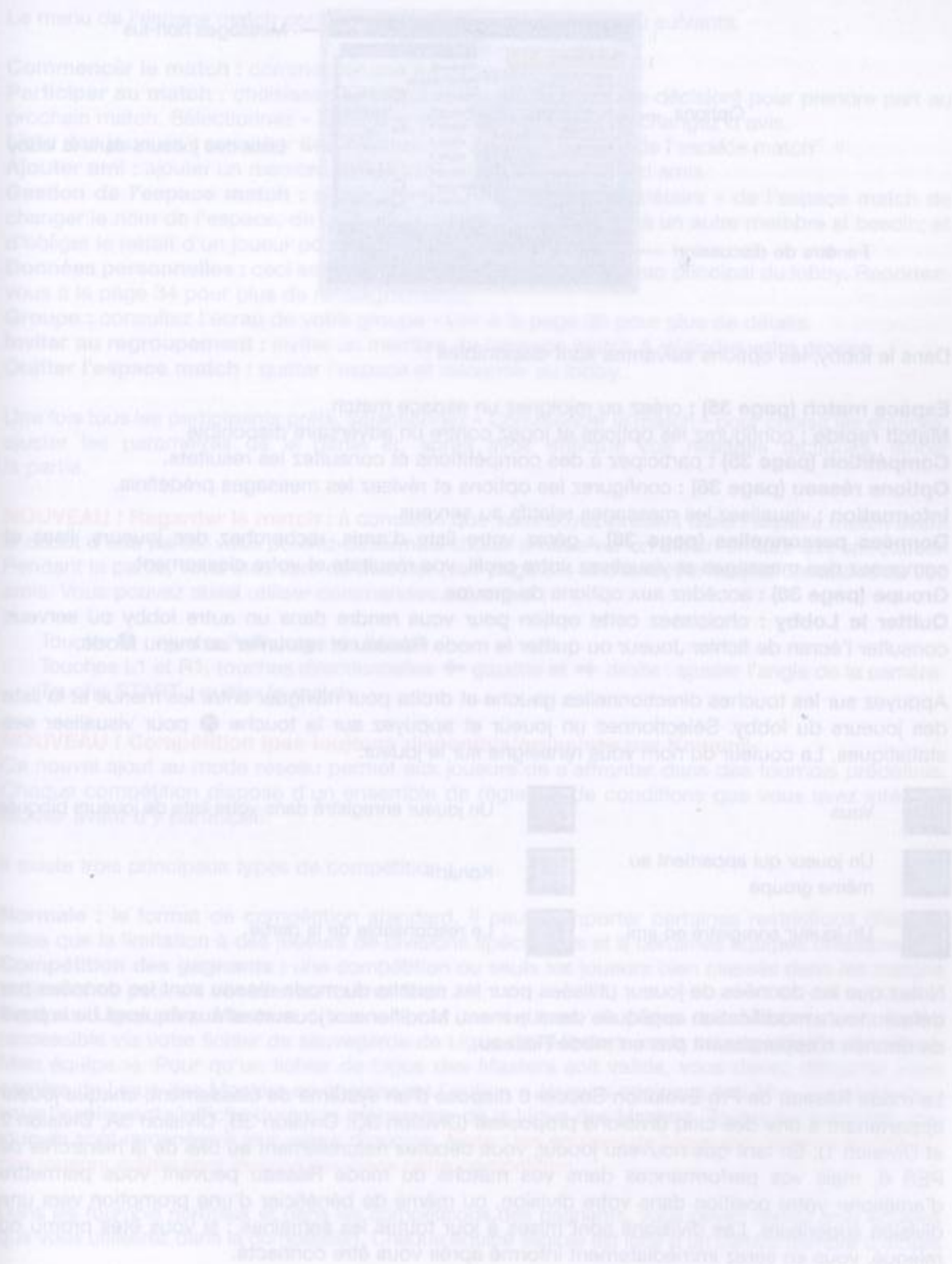
Commandes

Cette rubrique, qui vous permet de visionner des démonstrations vidéo vous expliquant comment réaliser de nombreux gestes et techniques, sera l'endroit idéal pour débuter si vous êtes nouveau dans l'univers de Pro Evolution Soccer.



Inscription de l'utilisateur

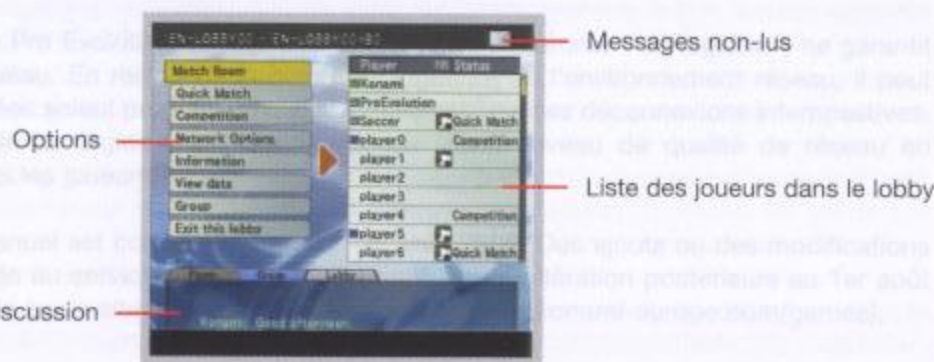
Pour jouer en mode réseau, vous devez vous inscrire et entrer votre code d'enregistrement. Lors de votre première connexion, il vous sera demandé de suivre la procédure d'enregistrement. Le CLUF (contrat de licence utilisateur final). Vous devez l'accepter pour jouer en mode Réseau. Après l'avoir accepté, l'écran d'inscription de l'utilisateur apparaît. Remplissez les champs requis.





► Menu Lobby

Sélectionnez un serveur et choisissez un lobby dans la liste qui apparaît. Vous pouvez alors affronter d'autres joueurs en ligne, vos performances déterminant votre position dans le classement de la division. Certains espaces Lobby peuvent être sujets à des critères ou conditions spécifiques d'entrée, toujours précisés par des messages à l'écran.



Dans le lobby, les options suivantes sont disponibles :

Espace match (page 35) : créez ou rejoignez un espace match.

Match rapide : configurez les options et jouez contre un adversaire disponible.

Compétition (page 35) : participez à des compétitions et consultez les résultats.

Options réseau (page 36) : configurez les options et révisez les messages prédéfinis.

Information : visualisez les messages relatifs au serveur.

Données personnelles (page 36) : gérez votre liste d'amis, recherchez des joueurs, lisez et composez des messages et visualisez votre profil, vos résultats et votre classement.

Groupe (page 36) : accédez aux options de groupe.

Quitter le Lobby : choisissez cette option pour vous rendre dans un autre lobby ou serveur, consulter l'écran de fichier Joueur ou quitter le mode Réseau et retourner au menu Mode.

Appuyez sur les touches directionnelles gauche et droite pour naviguer entre les menus et la liste des joueurs du lobby. Sélectionnez un joueur et appuyez sur la touche **X** pour visualiser ses statistiques. La couleur du nom vous renseigne sur le joueur.

	Vous		Un joueur enregistré dans votre liste de joueurs bloqués
	Un joueur qui appartient au même groupe		Konami
	Un joueur enregistré en ami		Le responsable de la partie

Notez que les données de joueur utilisées pour les matchs du mode réseau sont les données par défaut : toute modification appliquée dans le menu Modifier aux joueurs et aux équipes de la base de donnée n'apparaissent pas en mode Réseau.

La mode Réseau de Pro Evolution Soccer 6 dispose d'un système de classement, chaque joueur appartenant à une des cinq divisions proposées (Division 3C, Division 3B, Division 3A, Division 2 et Division 1). En tant que nouveau joueur, vous débutez naturellement au bas de la hiérarchie de PES 6, mais vos performances dans vos matchs du mode Réseau peuvent vous permettre d'améliorer votre position dans votre division, ou même de bénéficier d'une promotion vers une division supérieure. Les divisions sont mises à jour toutes les semaines : si vous êtes promu ou relégué, vous en serez immédiatement informé après vous être connecté.



► Espace match

Cette option vous permet de créer ou de rejoindre un espace match pouvant accueillir quatre utilisateurs. Les espaces match peuvent être protégés par mot de passe. Choisissez « Aperçu match » pour visualiser l'état des parties en cours dans le lobby. En créant un espace match, vous pouvez profiter de parties incluant jusqu'à huit joueurs - deux par PC. Pour en savoir plus sur les parties à plusieurs, rendez-vous à la page 38.

Le menu de l'espace match contient les options et les sous-menu suivants.

Commencer le match : commencer une partie

Participer au match : choisissez cette option (et confirmez votre décision) pour prendre part au prochain match. Sélectionnez « Annuler la participation » si vous changez d'avis.

Liste des joueurs : consulter des informations sur les membres de l'espace match

Ajouter ami : ajouter un membre de l'espace match à votre liste d'amis

Gestion de l'espace match : ce sous menu permet au « propriétaire » de l'espace match de changer le nom de l'espace, de conférer le statut de propriétaire à un autre membre si besoin, et d'obliger le retrait d'un joueur pour le prochain match.

Données personnelles : ceci est le même menu que celui de l'écran principal du lobby. Reportez-vous à la page 34 pour plus de renseignements.

Groupe : consultez l'écran de votre groupe - voir à la page 36 pour plus de détails.

Inviter au regroupement : inviter un membre de l'espace match à rejoindre votre groupe.

Quitter l'espace match : quitter l'espace et retourner au lobby.

Une fois tous les participants prêts, sélectionnez « Commencer le match » pour choisir les équipes, ajuster les paramètres de la partie et, après avoir effectué vos réglages tactiques, lancer la partie.

NOUVEAU ! Regarder le match : à condition que vous soyez présent dans l'espace match avant le début d'une partie, vous pouvez désormais choisir d'observer un match en tant que spectateur. Pendant la partie, vous êtes libre de discuter (voir page 37) et d'analyser les performances de vos amis. Vous pouvez aussi utiliser commandes suivantes :

Touche **A** : ajuster l'affichage de l'écran

Touches L1 et R1, touches directionnelles **←** gauche et **→** droite : ajuster l'angle de la caméra

Touche **START** : quitter le match

► NOUVEAU ! Compétition (pas toujours disponible/organisée par Konami)

Ce nouvel ajout au mode réseau permet aux joueurs de s'affronter dans des tournois prédéfinis. Chaque compétition dispose d'un ensemble de règles et de conditions que vous avez intérêt à étudier avant d'y participer.

Il existe trois principaux types de compétition :

Normale : le format de compétition standard. Il peut comporter certaines restrictions d'entrée telles que la limitation à des joueurs de divisions spécifiques et à certaines équipes utilisables.

Compétition des gagnants : une compétition où seuls les joueurs bien classés dans les matchs préliminaires peuvent accéder au tournoi final.

Equipes Ligue des Masters : tournoi pour les équipes de Ligue des Masters uniquement (accessible via votre fichier de sauvegarde de Ligue des Masters, ou la sauvegarde de données « Mon équipe »). Pour qu'un fichier de Ligue des Masters soit valide, vous devez démarrer votre carrière de Ligue des Masters en choisissant l'option « Joueurs originaux en LM » - un prompteur vous l'expliquant s'affiche durant la préparation de la Ligue des Masters. Toutes les capacités des joueurs sont ramenées à leur valeur d'origine. **Note : les équipes de Ligue des Masters contenant des joueurs édités sont inutilisables dans cette compétition.**

Dans les tournois normaux et dans les compétitions des gagnants, vous devez choisir trois équipes que vous utiliserez dans la compétition. Chaque équipe éligible est lotie d'un certain nombre d'étoiles



(cinq pour les meilleures, aucune pour les plus faibles) et vous disposez d'un « budget » d'étoiles à distribuer à vos équipes. Une fois votre sélection faite, vous ne pouvez plus la changer.

Il est possible de s'inscrire dans une compétition jusqu'à 15 minutes avant son démarrage. Chaque compétition comporte un certain nombre de matchs à jouer, et il est de votre responsabilité d'être présent au moment où vous devez les jouer. S'il vous arrive de jouer plus de matchs que le seuil requis, seules vos premières parties seront prises en compte : par exemple, si vous avez joué six rencontres alors qu'il suffisait que vous en jouiez trois, seules les trois premières seront comptabilisées.

► Options Réseau

Ce menu donne accès à des options et des réglages d'utilisateur.

Configuration des touches : configurez les contrôles du jeu.

Éditer les expressions prédéfinies : écrivez (ou modifiez) les messages courts que vous pouvez envoyer en appuyant sur les touches de fonction (F1 à F10) si vous disposez d'un clavier.

Modifier les expressions de démonstration : écrivez (ou éditez) les messages courts que vous pouvez envoyer en appuyant sur la touche R2 pendant les ralentis, les résumés et les interruptions dans le jeu.

Régler décalage horaire : choisissez votre fuseau horaire.

Réglages du son : ajustez les options sonores telles que la fréquence des commentaires et le volume de la musique.

► Données personnelles

Consultez ce menu pour visualiser, entre autres, votre profil, votre liste d'amis et vos messages.

Profil du joueur : vos statistiques et détails personnels.

Résultats du match : visualisez les résultats de vos parties récentes. Vous pouvez aussi étudier le profil de vos adversaires en appuyant sur la touche X.

Ami : visualisez tous les membres de votre liste d'amis. Vous pouvez ajouter des personnes à cette liste dans l'espace match ou sur l'écran de résultat, à la fin des matchs.

Refuser Chat : cette liste recense les joueurs auxquels vous avez interdit de vous envoyer des messages. Vous pouvez placer des joueurs dans cette liste en appuyant sur la touche O quand vous visualisez leur profil.

Messages : utilisez cette option pour consulter vos messages (reçus et envoyés) et pour écrire des messages avec le clavier virtuel ou un clavier (si vous en avez un). Vous ne pouvez envoyer des messages qu'aux joueurs présents dans votre liste d'amis.

Recherche de joueurs : cherchez d'autres joueurs connectés. Vous ne pouvez trouver que des joueurs en ligne. Si le joueur que vous recherchez est dans un lobby, vous aurez l'opportunité de l'y rejoindre immédiatement.

Classement : visualisez le classement général, hebdomadaire et par division. Utilisez la touche C pour changer l'ordre de classement. Mettez cette fonction à profit par exemple pour savoir si vous êtes proche de la promotion, ou au contraire à deux doigts de la relégation.

► NOUVEAU ! Groupe

La fonction Groupe permet aux joueurs d'intégrer un rassemblement, une sorte de « clan », qui engrange des points au fil des rencontres de chacun de ses membres. Vous ne pouvez appartenir qu'à un groupe à la fois. Pour cela, vous êtes libre de former le vôtre ou d'accepter une invitation afin de rejoindre un groupe existant. Si vous n'êtes pas encore membre d'un groupe, vous pouvez consulter la liste Recrutement et éventuellement faire une candidature. Vous avez la possibilité de consulter les classements ou de chercher un groupe spécifique. Une fois votre demande faite, rien ne vous empêche de la retirer tant qu'elle n'a pas été acceptée ou refusée. Un groupe peut contenir 10 membres à l'origine, puis jusqu'à 30 par la suite. Au fur et à mesure que le groupe obtient des succès, son « niveau » augmente, ce qui lui apporte différents avantages, dont la possible augmentation de ses effectifs. Le meilleur moyen de faire progresser votre groupe est d'affronter des groupes rivaux dans des matchs à contre deux.



► NOUVEAU ! Groupe (suite)

Liste Equipe : visualisez tous les membres du groupe et consultez leurs profils. Si un membre est en ligne et situé dans un Lobby, vous pouvez choisir de l'y rejoindre instantanément.

Panneau de messages : visualisez, écrivez et éditez les messages destinés à votre groupe. Si vous êtes le chef d'un groupe, vous pouvez choisir d'autoriser ou non chaque membre à écrire des messages ici.

Mon Groupe : consultez les données et les résultats du groupe dans ce menu. Les chefs de groupe peuvent aussi retirer des membres, transmettre le flambeau de chef à un autre membre, et dissoudre complètement le groupe. Une fois cette dernière option choisie, tous les bénéfices accumulés par le groupe sont définitivement perdus.

Classement : visualiser le classement général et hebdomadaire.

Liste Recrutement : visualiser les groupes recrutant de nouveaux membres.

Recherche de groupe : trouver un groupe spécifique.

Abandon : quitter votre groupe. Le chef d'un groupe n'a pas accès à cette option.

Recrutement des membres : grâce à ce sous-menu, le chef d'un groupe peut changer la politique de recrutement du groupe (ouverte ou fermée aux candidatures), ajouter un commentaire pour attirer des recrues, et enfin visualiser, étudier ou répondre aux candidatures. Les chefs peuvent aussi conférer (ou retirer) aux membres de leur groupe le pouvoir de recruter de nouveaux membres à partir de ce menu.

► Les discussions (Chat)

Quand l'affichage correspondant apparaît en bas de l'écran, vous pouvez envoyer des messages en appuyant sur la touche R2 pour accéder au clavier virtuel. Libre à vous naturellement d'utiliser à la place un clavier. Même quand vous chambrez vos adversaires, tâchez TOUJOURS de faire preuve de respect envers eux.

Contrôles du clavier virtuel

Touches directionnelles : déplacer le curseur

Touche X : sélectionner, confirmer

Touche O : insérer un espace

Touche C : se déplacer entre les groupes de caractères et entre les messages prédéfinis

Touche A : annuler un message

Touches L1 et R1 : déplacer le curseur de texte latéralement.

Touche START : envoyer un message et fermer le clavier

Clavier

Avoir un clavier n'est pas indispensable pour jouer en ligne, mais facilite considérablement la communication avec les autres. Toute personne possédant un clavier ayant des chances de savoir s'en servir, nous nous contenterons ici de vous donner les astuces suivantes.

- Saisissez « /nom du joueur » (remplacez « nom du joueur » par le nom du destinataire du message) au début d'un message pour l'adresser à un joueur en particulier. Veillez bien à ce qu'il y ait un espace entre le nom du joueur et le message. Il est impossible d'envoyer un message de cette manière à un joueur qui n'est pas dans le même lobby que vous, ou si vous êtes tous deux dans un Espace match.
- Si vous rédigez un message quand vous consultez le profil d'un joueur dans un Espace match, il commence automatiquement par « /nom du joueur ».
- Appuyez sur la touche « Echap » pour annuler un message.



► Réglages des matchs et options

► Réglages de la partie

Une fois que vous avez trouvé un adversaire et que vous êtes prêts à jouer un match, vous pouvez ajuster certains réglages de la partie avant de choisir vos équipes. Toute option affichée en gris n'est pas modifiable. La majorité des options sont identiques à celles des autres modes de jeu. Les options spécifiques au jeu en ligne sont les suivantes.

Classement : si vous choisissez l'option « Match rapide », vous pouvez utiliser ce réglage pour spécifier si vous souhaitez affronter un joueur ayant un niveau similaire au vôtre (en fonction de vos classements respectifs), ou le premier adversaire disposé à jouer.

Chat pendant le jeu : si vous préférez jouer contre une personne qui aime discuter pendant les matchs, choisissez « Oui ». Si au contraire vous voulez éviter le Chat, choisissez « Non ».

Temps de préparation limite : les limites de temps qui s'appliquent sur les écrans de menu (y compris l'écran Réglages de formation) ont pour but d'éviter des délais d'attente excessifs. Vous pouvez ajuster ce paramètre ici.

Nombre de « Pause » : utilisez cette fonction pour ajuster le nombre de fois où chaque joueur peut accéder à l'écran de pause pendant les matchs.

Sur l'écran de configuration du joueur, l'option relative au nom du curseur vous permet de choisir le nom qui apparaît au-dessus du joueur que vous contrôlez : le vôtre ou le sien. Vous pouvez aussi ajuster la vitesse de changement du curseur. En revanche, vous n'avez pas accès à l'option de curseur fixe pendant les parties en ligne.

► Jeu avec un invité

Deux joueurs peuvent jouer dans la même équipe sur une seule PC lors des matchs en ligne, avec au total un maximum de huit joueurs simultanément par match (4 par équipe). Pour permettre à un invité de se joindre à vous, appuyez sur la touche START de la deuxième manette sur l'écran de configuration du joueur. Au besoin, appuyez sur le même bouton pour annuler la participation de l'invité. Attention : une fois le match lancé, vous ne pouvez pas retirer le joueur invité.

► Astuces de match

- Appuyez sur la touche START pour demander une interruption du jeu et avoir accès au menu de pause (et donc à l'écran Réglages de formation) : il s'ouvrira dès que le ballon sortira du terrain. Tant que le ballon est encore en jeu, vous pouvez annuler une demande de pause en appuyant sur la touche START. Chaque fois que vous y entrez, vous « consommez » un de vos recours (limités) au menu de pause, sauf quand un joueur quitte définitivement l'aire de jeu pour cause d'expulsion ou de blessure (l'interruption est alors « gratuite » et vous permet de procéder à d'éventuels ajustements tactiques).
- Appuyez sur SELECT pour changer le joueur appelé à effectuer un coup franc ou une remise en jeu. Vous ne pouvez effectuer un tel changement qu'un nombre de fois limité, sans que cela n'affecte le nombre de pauses auquel vous avez droit, évidemment.
- Appuyez sur la touche R2 pendant les ralentis ou les résumés pour afficher votre liste de messages prédéfinis. Si vous disposez d'un clavier, vous pouvez aussi saisir des messages courts.
- Il est possible de sauter les ralentis en cours de jeu (occasion de buts, fautes...) : il faut pour cela que les deux joueurs appuient sur la touche START ou X.
- Le type de curseur fixe n'est pas disponible dans le mode Réseau.

► Menu d'après match

A la fin de chaque match, vous recevez des points en fonction de votre performance ; il va de soi qu'un 5-0 éclatant vous rapportera plus qu'un malheureux 0-0. Selon le mode de jeu, vous pouvez choisir de rejouer le match avec les mêmes équipes, arranger un autre match en changeant les équipes ou les options de jeu, ou simplement terminer la rencontre et retourner au Lobby. Vous êtes également libre d'ajouter votre adversaire à votre liste d'amis.



KONAMI

**TENTEZ VOTRE CHANCE ET
GAGNEZ DES PRODUITS
EXCLUSIFS RbK.**

Konami et RbK ont uni leurs forces pour offrir à tous les possesseurs du jeu PES6 de repartir avec des **PRODUITS** fantastiques de la marque RbK.

Vous aurez la possibilité de gagner des chaussures
dédiées par **SHEVCHENKO** et **HENRY**
des gants DÉDICACÉS par **Iker Casillas**
une tenue de sport complète et
des chaussures sur **MESURE !**

N'attendez plus pour vous connecter sur
www.Rbk.com/pes6fr et cliquez sur les liens PES6.
Allez surfer sur le site le plus vite possible !

Clôture du concours le 21 Janvier 2007 à 23h59. Les gagnants seront contactés très rapidement à compter de cette date. Pour plus d'informations, rendez-vous sur www.rbk.com.