

Guide Tactique PES5 / WE9 :

wearepes.com

Après des années d'attente voici enfin un guide expliquant les options tactiques et stratégiques de notre jeu favori .. Ce topic a pour but de vous faire découvrir (si vous ne les connaissiez pas) toutes les petites astuces de customization stratégiques (tweak) disponibles. Le but est de vous aider a construire des formation efficaces et qui vous correspondent, il ne faudra pas chercher de formations prédéfinies dans ce petit guide , c'est a vous de le faire 😊

⚠ Il résulte d'une lecture attentive de tous les manuels , aides, forums et de nombreuses heures de jeu, néanmoins , si vous estimez que certaines explications ne sont pas correctes et si vous avez des pierres a apporter a l edifice n 'hésitez pas a le signaler !

Sommaire :

1. Les Postes/Formations

- I. Description des postes
- II. Champ d'action
- III. Choisir la formation/positionner

2. Stratégie Globale equipe

- I. Paramètres généraux
- II. Défense
- III. Niveaux

3. Stratégie Ponctuelles

- I. Utilisation
- II. Liste des stratégies

4. Réglages individuels

- I. Fleches défensives
- II. Fleches Offensives
- III. Type de marquage

5. Ajustements, réglages d avant match

- I. Ajustements de dernière minutes
- II. Remplacements

1. Les Postes/Formations

Avant toute chose, il faut trouver sa formation fétiche

1.1 Description des postes

Commençons donc par détailler tous les postes disponibles :

GK : Gardien

SW : Libéro -- libre derrière la défense . utilisable qu'en cas de défense avec libéro .

CB : Défenseur central

SB : Arrière latéral -- Peut participer au jeu offensif

DMF : Milieu défensif

WB : Joueur de couloir -- Participe autant au jeu défensif qu'offensif

CMF : Milieu (Relayeur) -- Récupère et peut jouer vers l'avant

SMF : Ailier

OMF : Milieu offensif

WG : Ailier

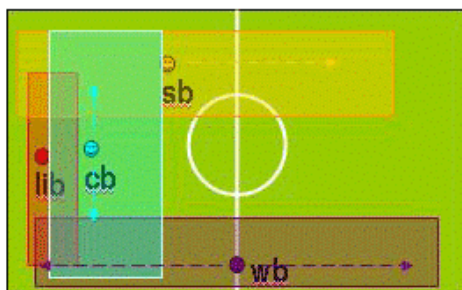
ST : Second Top -- Une sorte de 9,5 qui tourne autour du CF

CF : Attaquant

1.2 Champ d'action

Illustration du champ d'action , poste par poste :

Champ d'action par poste



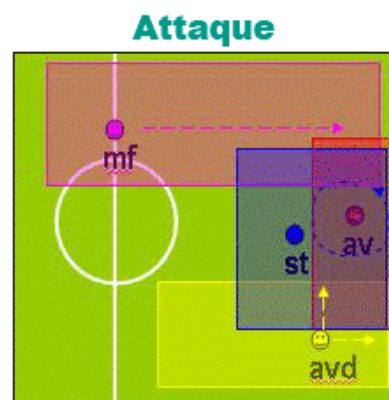
Défense

Le poste attribué influe sur le positionnement des joueurs sur le terrain

Un joueur placé au même endroit réagira différemment selon qu'il soit MD ou MC ou OMF

Attention, ce comportement naturel du joueurs est modifié au niveau individuel par :

- Les stats attaque et défense
- Les flèches offensives/défensives
- Le type de couverture (Couverture, Zone, marquage)



Attaque

Milieu



Au vu de ce schéma on peut en conclure :

Qu'il faut optimiser le placement sur le terrain de ses joueurs, pour éviter d'avoir des joueurs en double au même endroit :

- Un SideBack et un SMf *risquant* de se marcher dessus (à moins d'aimer les débordements en dédoublements 😊)
- Un Smf et un Ailier également (Idem)
- Éviter de placer des joueurs trop proches l'un de l'autre (sauf si les flèches offensives divergent ou si les postes sont différents)

Conseils généraux

* Vous constaterez que maintenant, faire jouer un même joueur DMF, CMF ou SMF a une conséquence directe sur son "rendement" sur le terrain, il n'est pas inutile de tester les différents "postes" d'un joueur, cela peut tout changer dans le jeu.

* Il est important de ne faire jouer les joueurs qu'à leur postes de prédilection sous peine de voir leur performances amoindries, l'option Automatic Sort permet de régler ce genre de problème rapidement (les joueurs sont mis à leur "bon" postes)

1.3 Choisir la formation/positionner

Quand on entre dans le mode d'édition de la position du joueur sur le terrain, le terrain se divise en 3 grands blocs et 1 plus petit.



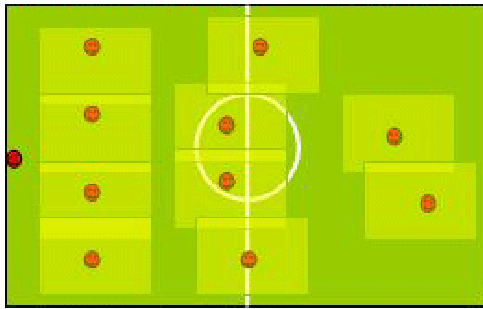
Le bloc bleu correspond aux positions des défenseurs, le vert aux positions des milieux, le rouge aux positions des attaquants. Le petit bloc représente l'endroit sur le terrain où votre joueur devrait être placé selon son rôle. Si on place un joueur à un endroit qui ne correspond pas à son rôle, il faudra changer le rôle, sinon ses performances seront diminuées.

Où mais quelle formation adopter ??

Une formation doit être choisie en fonction de ses forces et de ses faiblesses dans le jeu, tout en oubliant pas de prendre en compte la qualité des joueurs de l'équipe.

Il sera important aussi de bien "placer" ses joueurs sur le terrain, un simple "trou" dans la défense peut être désastreux :

Espace entre les lignes (ou comment un simple repositionnement des lignes peut tout changer)



Exemple 1 : 4-4-2

Ici, il existe quelques espaces entre le milieu et la défense. L'équipe est très étirée sur le terrain. Equilibrée me direz-vous



Joueur



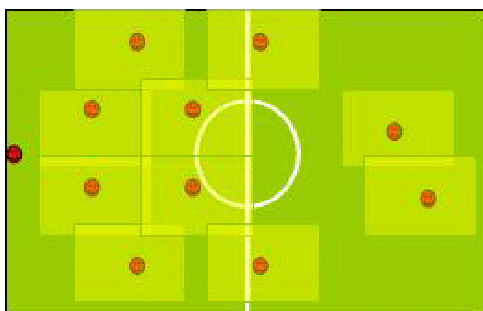
Zone du joueur



Exemple 2 : 4-4-2

En reculant la ligne des milieu de terrain, on s'assure un milieu des plus fournis. Problème les attaquants sont bien seuls

Milieu fourni me direz-vous



Exemple 3 : 4-4-2

En avançant les arrières latéraux, on peut obtenir un résultat presque similaire à 2, ce qui nous permet de ré avancer les 2 milieux excentrés et d'obtenir une formation ayant les avantages de 2 et 1

L'inclination naturelle que l'on a pour l'attaque ou la défense , permettra de choisir globalement une formation , pour les réglages plus précis , il sera tres important de décortiquer les statistiques/etoiles de chacun de vos joueurs rapport a votre façon de jouer :

- Un ailier droit se doit d etre droitier , a moins de repiquer fréquemment dans l'axe
- Meme chose pour un arriere latéral, pour qu il puisse tackler sur son bon pied ou relancer sur son bon pied
- Si on joue fréquemment en débordement puis , centre , on evitera de mettre Saviola seul dans l'axe 😊
- Si on aime faire de grande relances de derriere, on choisira un defenseur qui a de bonne statistique en passe longue
- On s'arrangera pour placer les attaquants pour qu'ils arrive en situation de duel avec le gardien sur leur bon pied.
- Si aime tackler on prendra des défenseur qui ont une etoile de tackle
- Un milieu offensif devra avoir de bonne stats de passes , a moins de vouloir passer en dribble (ce qui est possible aussi 😊!)

Le sujet est tellement vaste qu'il mériterai un topic a lui tout seul 😊, seul l'expérience vous permettra de choisir et positionner vos joueurs au bon endroit

Note : quand on utilise un wing-back on ne peut pas utiliser de side midfielder ou d arriere latéral sur ce coté et inversement. Rien n'empêche par contre de positionner un attaquant sur les cotés, mais il n'aura pas un vrai rôle d'ailier.

2. Stratégie Globale equipe

Ce sont les paramètres généraux appliqués a chaque joueur de l'équipe tout le long du match

2.1 Paramètre généraux

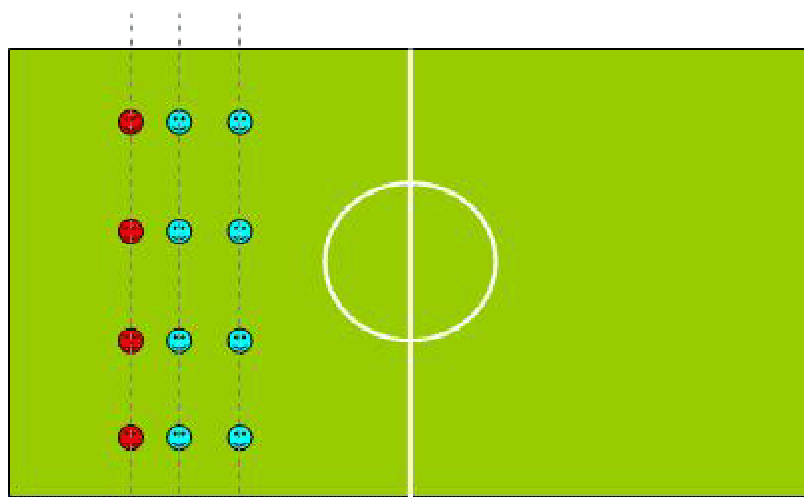
[Back Line] : la ligne arriere sera mise plus vers l'avant avec les defenseurs defendant plus haut sur le terrain .

A Les defenseurs montent tres haut, et peuvent plus facilement provoquer un hors jeu , mais susceptible de vite etre pris de vitesse.

B les defenseurs montent un peu mettre la pression sur l'equipe adverse

C Les defenseurs defendent tres bas, et donc plus dur de les surprendre en vitesse par contre + difficile pour eux d'intercepter une balle en profondeur

Illustration de la consigne ligne arriere



C B A

C ; Stratégie peu appliquée

B : Stratégie appliquée avec modération

A : Stratégie appliquée fortement

: sur le schéma, les joueurs en rouge sont ceux dont le placement n'est pas affecté par la consigne. Leur position est la même qu'à l'écran des formations.

Conseils : plus la ligne est haute , plus elle est susceptible d'etre prise a revers. Il sera donc utile d'associer une stratégie de hors-jeu + défense en ligne.

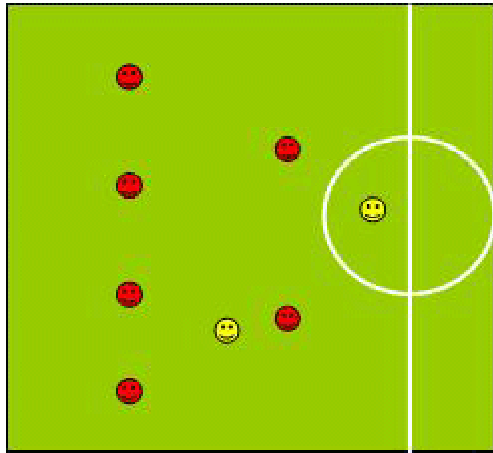
[Pressing] : nos joueurs effectueront un pressing vis a vis du porteur de balle

A Pressing tres agressif

B Pressing Normal

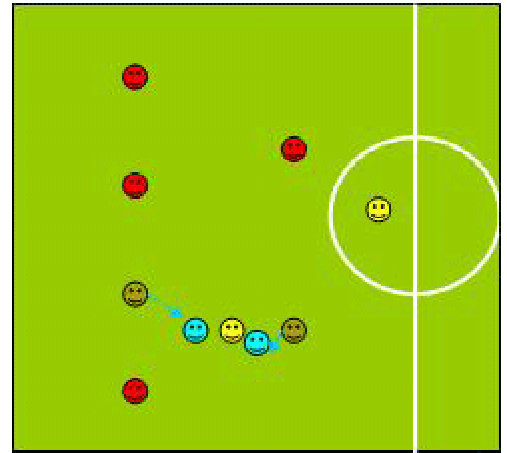
C Pressing modéré

Illustration de la consigne pressing



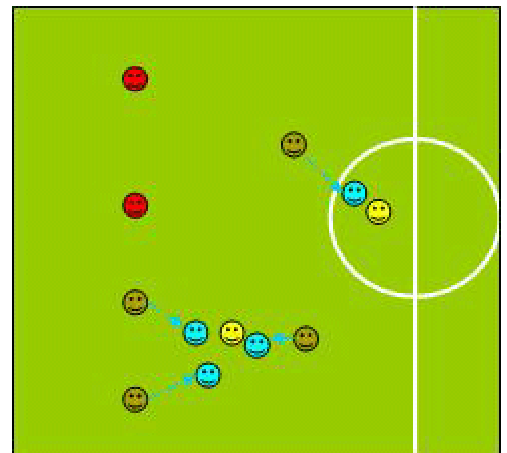
C

C : Stratégie peu appliquée



B

B : Stratégie appliquée avec modération



A

A : Stratégie appliquée fortement

Note : sur le schéma, les joueurs en rouge sont ceux dont le placement n'est pas affecté par la consigne. Leur position est la même qu'à l'écran des formations.

Conseil : inutile de mettre un pressing a A si le milieu de terrain est déjà surchargé, attention également si on utilise le hors jeu de ne pas trop utiliser le pressing, vos défenseurs pourraient au pressing "couvrir" un des attaquants adverse.

[Hors jeu] : la ligne arrière essaiera de piéger les attaquants adverse

A Souvent

B normalement

C Moins souvent

Conseil : Ne sert pas a grand chose si la ligne arrière est déjà positionné tres basse.

[Contre attaque] : les joueurs resteront plus haut , quelque soit la position de la balle

A Souvent

B Normalement

C Jamais

Conseils Généraux :

- Plusieurs stratégies peuvent être utilisées à la fois .
- Eviter de toutes les mettre à A pour la fatigue
- A savoir pour chaque paramètre : (A = fatiguant, B = normal , C = pas trop fatiguant)
- Jouer le hors jeu efficacement = [Ligne A + Hors Jeu A + Pressing C]
- Pressing Haut en défense = [Ligne A + Pressing A]
- Defendre en reculant puis jaillissant = [Ligne C + Pressing C] (avec une bonne utilisation de **L1** ou "pression deuxième joueur")

2. 2 Défense

On peut choisir le comportement de notre ligne arriere :

[Normal] : Les défenseurs marqueront tous les joueurs qui entrent dans leur aire. Cette consigne n est pas respectée si un défenseur doit marquer un joueur en particulier ([marquage] ou [marquage agressif])

Conseil : On peut utiliser cette tactique quand on veut pouvoir surgir devant les attaquants ou au contraire les laisser venir

[Sweeper/Libero] : Même chose que Normal sauf qu'un défenseur restera libre . joueur a choisir une fois cette stratégie selectionnée.

Note : on evitera de toucher au parametre individuels du libéro . Son boulot par défaut est de "couvrir" ses défenseurs centraux.

[Défense en ligne]: Les joueurs joueront en essayant de conserver la ligne arrière (créé sur le tableau formation) . Cette tactique annule tout marquage individuel prodigué a un défenseur.

Note : On essaiera de créer une véritable défense en ligne a l ecran des formation. Qu'on ai une défense en ligne a 3 défenseur ou 4 défenseurs , les CB (3 ou 2 suivant le cas) devront avoir les meme fleches défensive.

Conseil : on utilisera cette tactique pour mettre hors jeu les joueurs adverse

2. 3 Niveaux

L'attaque/défense représente l attitude offensive/défensive de l équipe complète. Le statut est indiqué en dessous du nom du joueur. Plus la lumière est vers la droite plus l équipe a une attitude offensive. On peut choisir que ce paramètre soit automatique , l'IA choisira pour nous la meilleure position . Il sera néanmoins toujours possible de modifier le niveau manuellement :

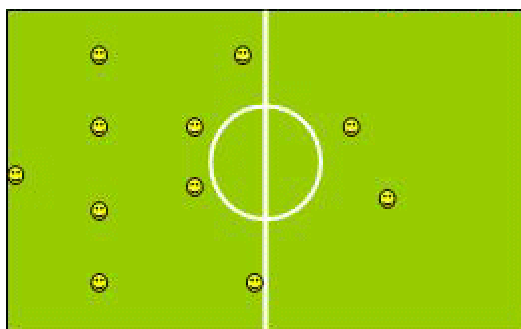
[Auto-Defence] : l'IA choisi le niveau pour nous mais en privilégiant la défense

[Normal] : l'IA choisi automatiquement le niveau

[Attaque Auto] : l'IA choisi le niveau pour nous en privilégiant l attaque

[Manuel] : C'est a nous de choisir manuellement le niveau

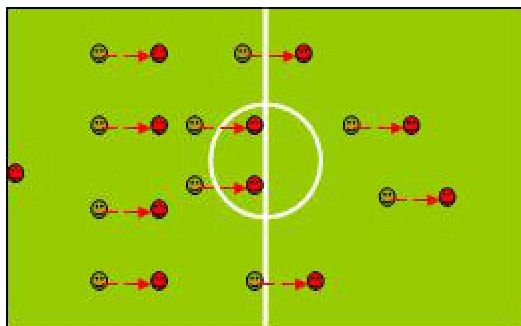
Niveau d'attaque/défense



Normal (Jaune)



Défensif (Bleu)



Offensif (Rouge)

On déplace le bloc équipe de plusieurs "crans" vers l'arrière ou l'avant. Cette stratégie met quelques secondes à prendre effet.

Dans tous les cas, on peut contrôler le niveau en appuyant **L2** + **Rn** (un cran en dessous) ou **L2** + **Rp** (un cran en dessus) . Si on est pas en manuel total , le niveau selectionné manuellement sera vite modifié par l'IA

Conseil : Pour presser un adversaire qui tient le ballon , ne pas hésiter à monter le niveau de l'équipe vers le haut. A contrario, en position d'attaque, baisser le niveau permet de mieux tenir la balle en se reposant sur les joueurs les plus bas.


3. Stratégie Ponctuelles

Stratégies plus ponctuelles dans le match ou portant sur quelques joueurs de l'équipe, que l'on déclenche sur commande

3.1 Utilisation

Il y a deux façons d'exécuter ces stratégies

[Mode Manuel] : Appuyer sur  + boutons    pour exécuter la stratégie assignée à ce bouton, appuyer pour la annuler

[Mode Semi Auto] : Appuyer sur  pour l'exécuter. Les 3 autres stratégies sélectionnées seront exécutées automatiquement par l'IA. Appuyer pour annuler. Les stratégies exécutées par l'IA sont annulées également par l'IA.

Conseil : J'éviterai le mode semi auto qui peut déclencher des stratégies sans que l'on le veuille

Les stratégies ponctuelles n'interferent en rien avec les paramètres généraux de l'équipe vu qu'elles sont limitées dans le temps ou limitées sur le nombre de joueurs appliquant ces stratégies. Exemple : Avec un [pressing] "A" le fait d'exécuter la stratégie ponctuelle Pressing fera simplement aller temporairement plus de joueurs sur le porteur du ballon, sans que cela n'affecte le pressing des autres joueurs

*On remarquera également qu'il n'existe pas de stratégie ponctuelle, "Backline". Si on veut faire monter sa ligne arrière on utilisera la stratégie Hors-Jeu ou on pourra monter le niveau de l'équipe (**Point 2.3**)*

3.2 Liste des stratégies

Toutes ces stratégies sont à assigner à chaque bouton de la manette ([menu formation->réglages équipe](#))

Voici la liste des stratégies :

[No Strategy] Exécuter une stratégie n'a pas d'effet

Note : Cette stratégie ne fait rien ! Coup de bluff ??

[Normal] balance entre l'attaque et la défense

[Centre Att.] Attaque au centre

[R. Side Att.] L'équipe entière sera plus dirigée vers la droite, et les joueurs sur le côté droit monteront plus.

[L. Side Att.] L'équipe entière sera plus dirigée vers la gauche, et les joueurs sur le côté droit monteront plus.

[Opp. Side Att.], Les joueurs vont se placer de l'autre côté du terrain par rapport au porteur de balle, ce qui peut permettre un changement de côté.

[Change Sides], Les joueurs de gauche et de droite changent de côté, ce qui peut créer la confusion chez l'équipe adverse. Et dans notre accessoirement 😊

[CB Overlap] Un défenseur central monte en attaque. Défenseur à choisir soi-même.

[Zone Press] plusieurs de nos joueurs vont au pressing sur le porteur de balle.

Note : Attention cela peut faire bouger des joueurs de leur poste sans que l'on le veuille vraiment. Cette stratégie est néanmoins très utile face aux adversaires qui tiennent bien le ballon.

[Counter Attack] Les attaquants resteront devant, quel que soit la position de la balle.

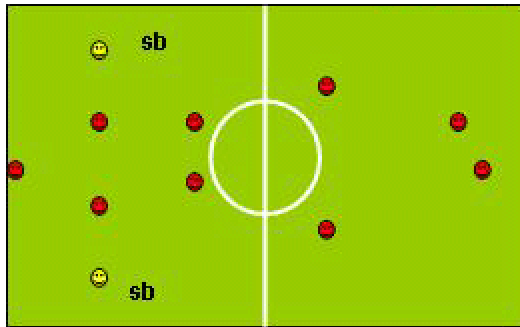
[Offside Trap] La ligne arrière monte. La ligne monte pendant 2 sec, puis ils reviennent en place avec le temps. On ne peut le faire que quand on a pas le ballon.

Note : stratégie tres dangereuse a utiliser, on peut l utiliser egalement pour faire remonter l equipe rapidement pour presser les attaquants adverses

[Formation A] Formation A appliquée.

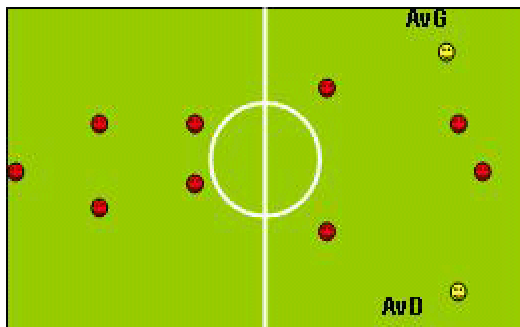
[Formation B] Formation B appliquée. Si formation B et A sont appliquée en meme temps c est la A qui a la priorité.

Utilisation Formation A / Formation B

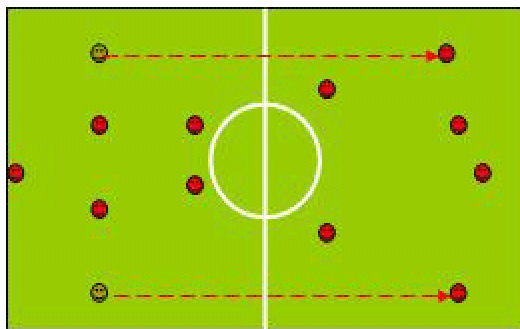


Formation A

Forcer des appels de balle grâce aux formations



Formation B



Passage de A à B

- Course des joueurs
- Positions communes à A et B
- 😊 Positions non communes à A et B

- Formation A et Formation B sont des formations que l'on crée a l'écran des formations.
- Formation A peut également être une formation offensive et Formation B une formation défensive, les possibilités sont innombrables !

4 Réglages individuels

Une fois les réglages d'équipe effectué, on peut régler le comportement de chaque joueur plus spécifiquement, utilisons les réglages individuels pour changer les paramètres d'un seul joueur

4.1 Flèches défensives

Plus la flèche de défense est longue plus la capacité du défenseur à défendre est grande, cela détermine donc si le joueur défendra activement ou pas

[Flèche Grande] : le joueur s'activera beaucoup en défense, et reviendra plus vite à son poste, mais se fatiguera plus vite aussi

[Flèche Moyenne] : le joueur sera partagé entre la défense et d'autres tâches

[Petite Flèche] : le joueur ne participera généralement pas à la défense, et se replacera moins vite, se fatiguera moins vite également

En pratique, avec une grande flèche défensive le défenseur se replacera plus vite et participera plus à la récupération. A contrario, une petite flèche défensive correspond à un remplacement défensif « lent » et peu de travail de récupération.

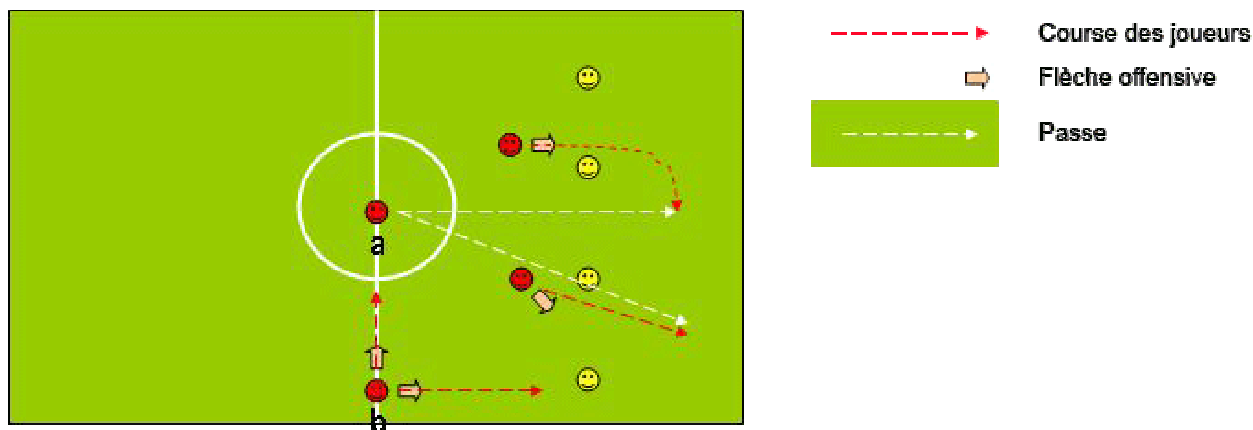
Note : En général on mettra la petite flèche sur les joueurs que l'on veut laisser devant pour une contre-attaque. On mettra une grande flèche sur les joueurs plus défensifs, ou les joueurs qui montent très haut et qu'on aimera voir se replacer vite (*Wing Back*)

Note : les joueurs qui ont la plus grande flèche défensive se fatigueront plus vite.

4.2 Flèches Offensives

Choisir les directions que le joueur prendra durant une attaque. On peut choisir 2 directions maximum parmi les 8 proposées, à noter qu'il n'y en a que 2 pour le gardien.

Illustration flèche offensive



La flèche offensive n'est utile que lorsqu'on a la balle

Cas 1 : en cas de passe du joueur a vers un de ses attaquants, le plus souvent l'appel de balle se fera dans la direction de la flèche offensive.

Cas 2 : la flèche offensive permet également de fournir des appels des solutions au porteur de balle. ici le joueur b, pourra de lui-même partir sur son aile, ou repiquer dans l'axe et ainsi fournir des solutions au porteur de balle.

Conseil : Eviter tout type de fleches offensives sur les défenseurs centraux .

4. 3 Type de marquage

[Zone] : c'est le type de marquage par défaut de tous les joueurs . Le joueur reste dans sa zone sans trop s'en éloigner et va au contact des joueurs adverses quand ils rentrent dans sa zone .

[Couverture] : le joueur "couvre" littéralement une zone qu'un de ses coéquipier aurait délaissé temporairement

A éviter absolument sur les défenseur centraux

Note : Il n'est pas inintéressant d'utiliser ce type de comportement au niveau des milieux de terrain défensif, qui pourront aller suppléer un défenseur central ou un autre milieu de terrain qui serait parti en attaque ou contrer un ailier adverse.

[Marquage] : Le joueur marque le joueur adverse désigné quand la balle est dans les pieds adverses.

Note : Les joueurs avec une étoile Marquage seront plus doué au marquage. C'est typiquement le type de marquage que l'on utilise sur les ailiers adverses. Le marquage quand il est appliqué annule toute sorte d'autre réglages individuels et généraux (*Sauf Défense en ligne*)

[Marquage Aggressif] Le joueur marque le joueur adverse TOUT le long du match (en situation défensive ET offensive) Les joueurs avec une étoile Marquage seront plus doué au marquage

Note : Les joueurs avec une étoile Marquage seront plus doué au marquage. Si l'adversaire use et abuse du Hors jeu il n'est pas absurde de marquer un défenseur adverse avec un de nos attaquants . Mais l'inverse est par contre à bannir. (*Sauf Défense en ligne*)

Marquage/Couverture/Zone



1 Les rouges ont la balle

Les 2 md ont pour consigne un marquage normal et une couverture

-----> Course des joueurs



Equipe 1



Equipe 2



2 Les jaunes ont la balle

Le md au marquage va marquer son joueur (qu'il ait la balle ou non)

Pendant ce temps là l'arrière latéral va au contact du jaune car il rentre dans sa " zone "



3 Les jaunes ont la balle ...

Le md en couverture va prendre la place de son coéquipier. Le jaune sort de la zone de l'arrière latéral, c'est maintenant le défenseur central qui va au contact

Conseils généraux :

Eviter d'utiliser trop souvent la "couverture", ou un "marquage" surtout sur les joueurs en plein dans l'axe car cela peut destabiliser l'équipe, à moins de disposer d'un joueur de même poste et proche (exemple typique , 2 MD cote a cote , on pourra en utiliser un en Zone, l'autre pour la couverture ou un marquage)

5 Ajustements , Réglages pendant le match

5.1 Ajustements de dernière minutes

Conseil : Avant de commencer le match, une consultation des fleches de forme est conseillée et permet de "voir" quels sont les joueurs les plus a même d'etre titularisés. A choisir entre un très bon joueur en fleche bleu et un joueur normal en fleche orange on choisira le joueur fleche orange (mais la c'est vous qui voyez)

Voir ceci :

PRO EVOLUTION SOCCER 5							
Offense	+12	+6.4	-8	-16	-32	-6.4	-12
Defense	+12	+6.4	-8	-16	-32	-6.4	-12
Body Balance	+12	+6	-12	-18	-18	-6	-12
Stamina	+12	+6	-6	-12	-24	-6	-12
Top Speed	+9	+4.8	-6	-12	-24	-4.8	-9
Acceleration	+12	+6	-9	-18	-24	-6	-12
Response	+12	+6	-9	-18	-24	-6	-12
Dribble Acc	+9	+4.8	-4.8	-9	-24	-4.8	-9
Dribble Speed	+9	+4.8	-6	-12	-24	-4.8	-9
Short Pass Acc	+9	+4.8	-4.8	-9	-18	-4.8	-9
Short Pass Speed	+6	+3	-3	-6	-18	-3	-6
Long Pass Acc	+9	+4.8	-4.8	-9	-18	-4.8	-9
Long Pass Speed	+6	+3	-3	-6	-18	-3	-6
Kick Precision	+9	+4.8	-4.8	-9	-18	-4.8	-9
Kick Power	+12	+6	-6	-12	-18	-6	-12
Head Accuracy	+9	+4.8	-4.8	-9	-18	-4.8	-9
Jump	+12	+6	-6	-12	-24	-6	-12
Technique	+9	+4.8	-6	-12	-18	-4.8	-9
Curve	+9	+4.8	-6	-12	-18	-4.8	-9
Aggressive	+9	+4.8	-6	-12	-30	-4.8	-9
Mentality	+12	+6	-9	-18	-30	-6	-12
Freekick Acc	+9	+4.8	-6	-12	-18	-4.8	-9

les chiffres ne sont certainement pas totalement exacts mais cela peut donner une idée

Conseils : N'oubliez pas que les options de marquage (du point 4.3) ne sont pas conservées sur la carte mémoire, il faut les réattribuer a chaque match !

C'est dans le menu formation d'avant match que l'on pourra par exemple attribuer véritablement un marquage sur un des joueurs adverses.

Il n'est jamais trop tard non plus pour mettre un joueur au marquage si pendant le match un des joueurs adverse semble trop libre !

5.2 Remplacements

Habituellement , ce sont les joueurs de couloir ou les milieu défensifs qui se dépensent le plus . Selon leur stat "stamina" et leur fleche de forme, il arriveront plus ou moins vite a un état de fatigue avancé. Il est nécessaire de prévoir des joueurs de remplacement pour tous les postes , mais en particulier les postes MD et Couloir .

La fatigue est provoqué par votre facon de jouer, vos appels de balle, les sprint, le pressing, tout cela ponderé par la stamina , a vous de bien gerer vos matchs ! Les remplacements sont neanmoins indispensables

Conseil : Comme dans le vrai foot faire rentrer trop vite les remplaçants peut s averer délicat en cas de blessure inopportune , attention donc a bien gérer son stock de remplaçants ..

Conseil : Selon toute logique, les joueurs au capacité de blessure les plus forte ou qui se fatiguent les plus vite devraient rentrer au cours du match. Une autre théorie pourrait tendre au contraire a faire rentrer les joueurs les plus explosifs en fin de match. Une fois de plus le choix est délicat !

Voila , vous savez maintenant tout ce qu'il faut savoir , vous n 'aurez plus d 'excuses en cas de manquement tactique a vos devoirs Péheuèssiens et Winningiens 😊!