

 XBOX 360.

KONAMI

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

***PES* 2012**

PRO EVOLUTION SOCCER





AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site www.xbox.com/support.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

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.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible 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 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.

Comment démarrer	05	Écran de match	13
Menu principal	06	Commandes	14
• Modes de jeu	06	• Commandes générales	14
• Modifications	07	• Commandes débutant	16
• Contenu supplémentaire	07	• Commandes avancées	19
• Galerie	07	Connexion à Xbox LIVE	
• Paramètres système	07	(Mode En Ligne)	24
Données personnelles	08	Crédits	26
Plan de jeu	10	Garantie/Assistance Produit	27

Merci d'avoir acheté Pro Evolution Soccer 2012 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. Les captures d'écran illustrant ce manuel proviennent de la version anglaise du jeu.

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.

PES 2012 European Brand Management: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

NB : Ce jeu vous est proposé en Dolby Digital 5.1 surround. Connectez votre Microsoft Xbox 360 à une installation utilisant la technologie Dolby Digital, à l'aide d'un câble optique numérique. Reliez le câble optique numérique à un câble audio/vidéo haute définition Xbox 360, à un câble audio/vidéo haute définition VGA Xbox 360 ou à un câble audio/vidéo S-Vidéo Xbox 360. Dans le menu « Système » de l'interface Xbox 360, sélectionnez "Paramètres console", puis "Options audio" et "Sortie numérique". Pour finir, choisissez « Dolby Digital 5.1 » pour apprécier la qualité du son surround.

Si c'est la première fois que vous jouez à ce jeu, appuyez sur n'importe quelle touche lorsque vous êtes sur l'écran de titre. Vos Données système seront créées et vous pourrez essayer le « Challenge entraînement » qui a été conçu pour vous aider à améliorer votre maîtrise du jeu. Si vous découvrez PES et que vous ne savez pas comment frapper, dribbler ou défendre, c'est l'occasion rêvée d'apprendre. Si vous souhaitez passer l'entraînement, vous serez amené au Menu principal, où vous pourrez sélectionner un mode de jeu et commencer à jouer.

La prochaine fois que vous lancerez le jeu, vos données de jeu seront automatiquement chargées et vous pourrez accéder au Challenge entraînement depuis le menu principal.

NB : toutes les commandes indiquées dans ce manuel partent du principe que vous avez choisi de contrôler le « déplacement du joueur » avec le joystick gauche (L) uniquement. Par défaut, le R et les touches directionnelles (D) peuvent être utilisés. Pour plus d'informations, reportez-vous aux pages 8 et 16.

REMARQUES AUX JOUEURS DÉBUTANTS

Utilisez les touches directionnelles (D) ou le joystick gauche (L) pour faire votre sélection, la touche A pour valider et la touche B pour annuler ou revenir aux écrans précédents.

Si vous avez besoin de conseils sur les commandes des menus, il suffit de regarder au bas de l'écran où s'affichent un certain nombre d'aides. Si vous n'êtes pas sûr de ce que fait une option, laissez le pointeur dessus quelques instants. Vous saurez alors ce qu'elle fait en lisant le contenu de la fenêtre contextuelle qui s'affichera sous l'option.

Lorsque l'icône d'aide s'affiche au bas de l'écran, vous pouvez afficher les textes d'aide sur la manière de jouer ou la fonction de l'écran affiché en appuyant sur O.

INFORMATIONS IMPORTANTES À PROPOS DE LA SAUVEGARDE DES DONNÉES DE JEU

Pour sauvegarder votre progression dans le jeu, sélectionner « Sauvegarder » dans les menus de chaque mode. Si vous voulez que les données soient sauvegardées automatiquement, par exemple à la fin de chaque match, choisissez « Sauvegarder » puis activez la fonction de « sauvegarde automatique ».

INFORMATIONS IMPORTANTES À PROPOS DES DONNÉES DE LIGUE DES MASTERS

Vous avez toujours rêvé d'affronter vos amis pour savoir qui a la meilleure équipe de Ligue des Masters ? Il vous suffit de sauvegarder vos Données d'équipe sur un média de stockage et de l'emporter chez un ami. Une fois que vous aurez copié les données sur le système de votre ami, il vous suffit d'aller à « Sélection d'équipe / Données d'utilisateur ».

Attention : si les deux sauvegardes de données de Ligue des Masters ont le même nom, comme par exemple Données d'équipe 01, vous risquez d'écraser les données de votre ami. Pour éviter cela, vous pouvez changer le nom des données en les sauvegardant ailleurs en Ligue des Masters.

ÉCRAN DU MENU PRINCIPAL

Le Menu principal vous donne accès à tous les modes de jeu, fonctions et options de PES.

Si vous choisissez de faire une partie dans l'un des modes suivants, vous pouvez en régler les paramètres pour qu'ils correspondent à vos préférences. Sélectionnez et modifiez les options, y compris le niveau de difficulté ou la durée du match.





EXHIBITION

Jouez contre ou avec vos amis ou le système ou regardez tout simplement deux équipes contrôlées par le système s'affronter sur le terrain. Vous pouvez également sélectionner un match en ligne.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Affrontez l'élite du football européen avec le mode exclusif UEFA Champions League. Votre équipe est-elle assez forte pour passer la phase de groupe ? Tiendrez-vous lors des phases à élimination ? Deviendrez-vous un club d'élite en Europe et soulèverez-vous la coupe dont rêve chaque joueur, chaque entraîneur et chaque supporter ?



COPA SANTANDER LIBERTADORES

Sélectionnez une équipe d'Amérique latine de votre choix et lancez-vous dans le défi de soulever la Copa Santander Libertadores tant convoitée !



FOOTBALL LIFE NEUF

Choisissez « Football Life » pour participer au mode de jeu le plus relevé que PES puisse vous offrir.

Que vous choisissiez le complexe « Ligue des Masters », les défis de « Vers une légende » ou le tout nouveau « Patron du club », vous vous amuserez tout autant.



Ligue des Masters : participez au mode « Ligue des Masters », un des modes Ligue les plus détaillés et les plus appréciés de tous les jeux de football. Développez vos joueurs, renforcez votre équipe par des transferts et gérez votre club. Guidez-les des premiers succès à domicile jusqu'à la gloire internationale en UEFA Champions League ou en UEFA Europa League. Rien ne peut l'égaliser.



Vers une légende : ce mode difficile permet de développer la carrière complète d'un joueur que vous concevez. Si vous obtenez de bonnes performances, votre réputation progressera, ce qui aura pour résultat de vous offrir des opportunités de transfert vers d'autres clubs. Votre nom restera-t-il dans l'histoire ?



Patron du club (Mode débloqué) : NEUF dans ce mode, vous voyez le jeu depuis le bureau du propriétaire du club. Votre travail consiste à trouver le bon entraîneur, à faire face à la pression des sponsors et à leurs incitations, mais par-dessus tout, à donner une orientation à votre club.

NB : gagnez des GP (points de jeu) et échangez-les dans « Contenu supplémentaire » pour débloquer ce mode caché. Vous allez désormais pouvoir vivre les défis quotidiens d'un patron de club.



LIGUE ET COUPE

Participez à des compétitions de ligue et de coupe variées. Un bon classement en ligue vous permet de participer à l'UEFA Europa League ou même à l'UEFA Champions League la saison suivante.

Pour modifier les réglementations des compétitions et autres options, veuillez sélectionner « Mode modifier » dans le Menu principal.



COMMUNAUTÉ

Rassemblez des amis et jouez toutes sortes de matchs suivant des règles et des règlements différents.



RESEAU

Connectez-vous sur Xbox LIVE et participez à des matchs contre des joueurs du monde entier jouant à la même version de PES 2012 que vous (voir page 24).



ENTRAÎNEMENT NEUF

Le moyen idéal de vous perfectionner avec les nombreuses techniques et pratiques du football. Choisissez entre le tout nouveau « Challenge entraînement » dans lequel vous participez à des missions et des défis destinés à tester vos compétences, ou « Entraînement libre » qui vous permet de tester des situations de jeu réelles de la manière dont vous le souhaitez.

Pour rendre l'entraînement encore plus réaliste, sélectionnez « Plan de jeu » dans le Menu pause. Puis choisissez les joueurs de réserve de l'équipe adverse en appuyant sur et en sélectionnant « Participation ».



Commentaire du manager

Votre manager dit : « Ne sous-estimez jamais l'importance des séances d'entraînement.

Vous devriez essayer la nouvelle fonction « Challenge Entraînement ». Les défis qu'elle propose sont le moyen idéal pour hausser votre niveau de jeu ! »



MODIFICATIONS

Le mode Modifier vous permet de modifier ou de créer joueurs, emblèmes, noms de compétitions ou de choisir vos chants de supporters. Vous pouvez même créer vos propres stades et terrains.



Commentaire du manager

- Les joueurs modifiés apparaissent dans tous les modes de jeu hors ligne et les maillots dans les modes hors ligne et en ligne.
- En sélectionnant « Charger », vous pouvez charger et appliquer les Données modifiées de PES 2011. Les données des autres modes ne peuvent pas être utilisées de cette manière. N'oubliez pas que l'application des Données modifiées de PES 2011 écrasera les Données modifiées que vous aurez pu avoir créées dans PES 2012.



CONTENU SUPPLÉMENTAIRE

Débloquez les objets et kits d'extension en dépensant des GP (points de jeu) que vous remportez en gagnant des matchs.

NB : pour recevoir les dernières nouveautés via Internet, choisissez « Pack de données ».



GALERIE

Pour voir les réussites, les succès, les résultats et les ralentis que vous avez sauvegardés.



PERSONNELLES NEUF

Sauvegardez les paramètres du curseur et stocke les avatars ainsi que les combinaisons de feintes associés à chaque nom. Les paramètres de données personnelles sont utilisables dans tous les modes de jeu (voir page 08).



RÉGLAGES SYSTÈME

Choisissez vos paramètres d'affichage, la vitesse de jeu et les listes de lecture personnalisées. Pour réduire les temps de chargement, vous pouvez installer des données de jeu directement sur le disque dur.

NEUF Les données personnelles sont un ensemble de données de sauvegarde propre à chaque utilisateur contenant avatars, réglages de curseur et configuration des touches. Vous pouvez ainsi charger facilement vos préférences avant le début d'un match. Les données personnelles peuvent être exportées sur un média de stockage vous permettant ainsi de les emmener partout avec vous. De la sorte, si vous allez faire une partie chez un ami, vous pouvez emporter vos données personnelles qui seront facilement chargées sur le système de votre ami.



Commentaire du manager

- N'oubliez pas que votre avatar est vu des autres joueurs en ligne.
- Les données personnelles peuvent être créées ou modifiées dans « Paramètres de données personnelles » du menu principal ou dans l'option « Choix du côté » avant le début d'un match.

MENU PARAMÈTRES DE DONNÉES PERSONNELLES

Nom des données personnelles : choisissez un nom qui vous convient.

Avatar : crée un avatar pour vos données personnelles.

Mes favoris : sélectionnez votre joueur et votre équipe favoris.

NEUF **Réglages de curseur :** choisissez comment changer de curseur (la manière dont vous passez d'un joueur contrôlé à un autre), le « Nom du curseur » (paramètres d'affichage) et le niveau d'assistance à la passe ». Plus le niveau est élevé, plus les passes ont tendances à suivre et à viser les joueurs de la même équipe. De plus vous pouvez choisir d'autoriser ou non le « tacle glissé ». S'il est activé, les joueurs de votre équipe tenteront parfois d'eux-mêmes de réaliser un tacle glissé.

Voici les réglages de curseur à sélectionner :

- **Assisté :** le curseur change de joueur automatiquement. Vous pouvez le neutraliser en appuyant sur **LB**.
- **Semi-assisté :** le curseur change automatiquement uniquement lorsque l'équipe attaque. En défense, les changements de curseur s'effectuent manuellement en appuyant sur **LB**.
- **Non-assisté :** le curseur reste verrouillé sur un joueur tant que vous n'appuyez pas sur **LB**.
- **Fixe :** le curseur reste verrouillé sur le joueur de champ sélectionné.

Configuration des touches : choisissez parmi un certain nombre de commandes de joueur et d'équiers ainsi que de disposition de la manette correspondant à vos préférences.

- **Déplacement du joueur :** choisissez entre **L** + **◀**, **R** (recommandé) et **▶**.
- **Commandes de coéquipiers :** choisissez entre « Assisté » (appuyez sur **R** puis poussez sur **▲** pour choisir un joueur qui se mettra alors à courir en ligne droite, ou « Manuel » (appuyez sur **R** puis appuyez sur **▲** pour sélectionner un joueur que vous contrôlerez complètement avec **R**, tandis que vous gardez le contrôle de votre joueur actif avec **L**).
- **Type de commande :** sélectionnez votre type de commande préféré. Pour plus de détails, reportez-vous au diagramme de configuration à l'écran.

Assistance joueur : choisissez si vous désirez ou non une assistance dans le contrôle des joueurs. Si vous l'activez, les joueurs passent, frappent et dégagent automatiquement.

L'assistance s'applique également aux tacles glissés avec les paramètres supplémentaires suivants : jamais (off), occasionnellement suivant la situation (normal), fréquent (difficile).

Combinaisons de feintes : les combinaisons de feintes permettent d'associer jusqu'à quatre feintes en appuyant sur la touche **LB** et **▲**, **▶**, **◀** ou **R**.

Sélectionnez l'option Combinaison de feintes dans les Données personnelles pour créer un nouvel enchaînement de feintes ou modifier un enchaînement existant.

Pour créer un nouvel enchaînement, choisissez la direction sur le **▲**, comme par exemple, **▶** puis associez jusqu'à quatre feintes pour créer votre enchaînement. Quand le résultat vous convient, vous pouvez lui donner un nom. Enfin, il ne vous reste plus qu'à activer en sélectionnant « Attribuer les commandes ».



Commentaire du manager

Pour sauvegarder des Enchaînements de feintes que vous avez assignés à une manette particulière avec votre Plan de jeu, sélectionnez « Gestion des données » suivi de « Sauvegarder » (voir le Menu Plan de jeu page 10). Lorsque vous jouez à plusieurs par équipe, chaque utilisateur peut employer ses propres enchaînements de feintes en sélectionnant ses Données personnelles.

Importer : importe vos Données personnelles depuis votre média de stockage.

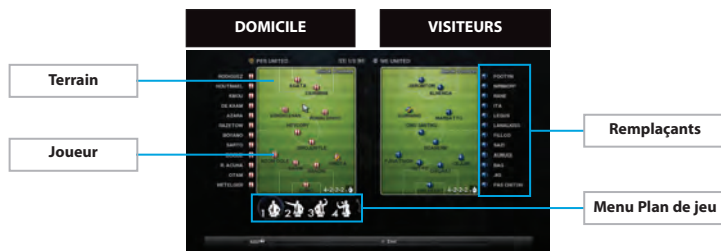
Exporter : exporte vos Données personnelles vers votre média de stockage.

PARAMÈTRES DE PLAN DE JEU

Les Réglages assistés vous permettent de créer un Plan de jeu en sélectionnant quelques mots clés. Quand vous avez terminé, appuyez sur la touche **B** pour revenir au Menu de match. Lorsque vous vous serez familiarisé avec les finesses de la création d'un plan de jeu, essayez donc de créer le vôtre de toutes pièces.

En parties multijoueur, la manette avec laquelle l'utilisateur peut modifier le Plan de jeu est dite « Leader », cela correspond à la manette ayant le plus petit numéro.

Le Plan de jeu est accessible en cours de match à partir du Menu pause.



Appuyez sur **LB** / **RB** pour changer l'affichage du terrain :



Les icônes ci-dessous peuvent être affichées à côté des icônes de maillot.

- Carton jaune
- Carton rouge
- Appelé en match international
- Blessure grave
- Blessure légère
- Retour en pleine forme
- État de blessure peu clair

Dans Poste / Note globale, les joueurs disposant de Cartes de style de jeu sont indiqués par une étoile, voir page 11.

AFFICHAGE DES INFORMATIONS DE JOUEUR

Pour voir les informations sur un joueur sur le terrain, placez le curseur au-dessus du joueur et appuyez sur **A**. Cela affiche son nom, son numéro, son poste actuel et sa note globale (A étant la plus élevée et E la plus basse.) Si vous appuyez sur **V**, vous verrez des caractéristiques simplifiées dans lesquelles les capacités du joueur sont réparties en quatre catégories (Technique, Vitesse, Résistance et Physique) ainsi que les Cartes de style de jeu ou les Cartes de talent qu'il possède. Pour voir ses caractéristiques détaillées, sélectionnez une des quatre catégories mentionnées.

Si vous décidez de changer un joueur de poste, son nouveau poste sera affiché à droite de l'actuel.

Cartes de Style de jeu et de Talent

Certains joueurs possèdent des cartes de Style de jeu ou de Talent qui leur donnent un avantage unique sur leurs adversaires. Pour voir quelles cartes possède un joueur, sélectionnez-le et appuyez sur **V**. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'Aide en jeu.

CHANGER LES POSTES ET EFFECTUER DES CHANGEMENTS

Pour changer le poste d'un joueur sur le terrain, placez le curseur dessus et appuyez sur **A** pour le saisir. Lorsque vous l'avez placé à son nouveau poste, appuyez de nouveau sur **A**.

Lorsque vous sélectionnez le joueur, une portion du terrain passé en surbrillance. Elle indique l'endroit du terrain où le joueur devrait jouer en fonction de son poste.

Pour effectuer un changement, saisissez le joueur que vous voulez sortir. En appuyant sur **A**, déplacez le curseur sur le joueur qui doit prendre sa place, puis appuyez de nouveau sur **A** pour confirmer.



Commentaire du manager

- Les postes des joueurs sont automatiquement déterminés par leur position sur le terrain.
- Notez que chaque formation a un minimum et un maximum de joueurs prédéterminé pour certains postes. Si vous ne parvenez pas à placer un joueur au poste que vous voulez, allez voir du côté de votre formation.

PARAMÈTRES DU MENU JOUEUR

Pour accéder aux réglages du menu joueur, sélectionnez un joueur sur le terrain et appuyez sur la touche **X**. Vous aurez le choix entre les options suivantes :

- **Choisir position** : pour choisir manuellement le poste du joueur.
- **Choisir capitaine** : sélectionne le joueur choisi comme capitaine.
- **Réglages de marquage** : choisir quel joueur adverse le joueur va marquer individuellement.
- **Participation** : fait participer le joueur choisi aux sessions d'entraînement (uniquement en Entraînement libre).

MENU DU PLAN DE JEU

Affinez votre Plan de jeu.

NB : dans les Réglages de données personnelles, vous pouvez modifier les commandes pour la sélection de « Tactiques définies » et « Assistance tactique ».



Tactiques définies 1, 2, 3, 4

Déterminez vos tactiques définies. Vous pouvez créer jusqu'à quatre tactiques définies dont une sera automatiquement utilisée au cours d'un match.

Pour créer une tactique définie, vous devez choisir une formation, puis régler les différentes options;

NB : le choix de certaines tactiques peut imposer des restrictions sur le choix des curseurs pouvant être ajustés. Le Plan de jeu affiché dans le Menu pause en cours de match correspond à la tactique définie active (Tactique définie 1 avant le coup d'envoi).

Assistance tactique

Choisissez si vous voulez que des options tactiques telles que Piège du hors-jeu, Remplacements, Changement de formation ou changement du niveau offensif se fassent automatiquement en cours de partie. Vous pouvez également choisir quelles tactiques vous voulez assigner aux touches directionnelles (◂) et sélectionner votre onze de départ automatiquement.

NB : certaines tactiques ne peuvent pas être utilisées dans certaines situations.

Réglage des coups francs

Choisissez le joueur qui frappera les coups de pieds arrêtés. Dans « Joueurs joignant l'attaque » vous pouvez déterminer les défenseurs qui monteront en attaque lors de coups francs.

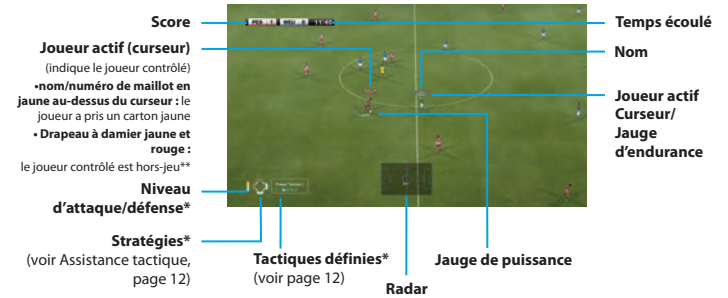
Gestion des données

Sauvegarder ou charger votre Plan de jeu.

Mode entraîneur

Donnez des indications tactiques tandis que le système s'occupe de contrôler les joueurs sur le terrain.

Cette section vous présente le contenu et les fonctions des différents écrans que vous pouvez rencontrer durant un match. Allez sur « Réglages système » / « Réglage d'écran de match » à partir du Menu principal ou du Menu pause pour configurer l'affichage suivant vos préférences.



*n'est affiché qu'un court moment lors du changement. Pour les commandes, voir page 23

**seulement si le curseur est réglé sur Fixe.

JOUEUR CONTRÔLÉ – BARRES ET JAUGES



Joueur actif : le joueur actif contrôlé est marqué par une barre (appelée « curseur ») située au-dessus de sa tête. Chaque utilisateur a sa couleur propre, ce que vous pourrez voir en choisissant votre côté.

Jauge d'endurance : sous la barre de joueur actif, vous trouverez la jauge d'endurance (si elle a été activée dans le Menu de réglage de l'écran de match.) Le vert indique une bonne endurance, le rouge indique que le joueur dispose de peu d'endurance.



Jauge de puissance : la jauge de puissance s'affiche sous le joueur quand vous préparez une passe ou un tir. Plus vous maintenez la touche correspondante enfoncée, plus la jauge se remplit et plus la frappe sera puissante.

ICONES D'ÉVÉNEMENTS



Revient au jeu (pas de blessure)



Revient au jeu (blessure légère)



Ne revient pas jouer (blessure)



Coup franc indirect



Arrêt de jeu : nombre de minutes à jouer



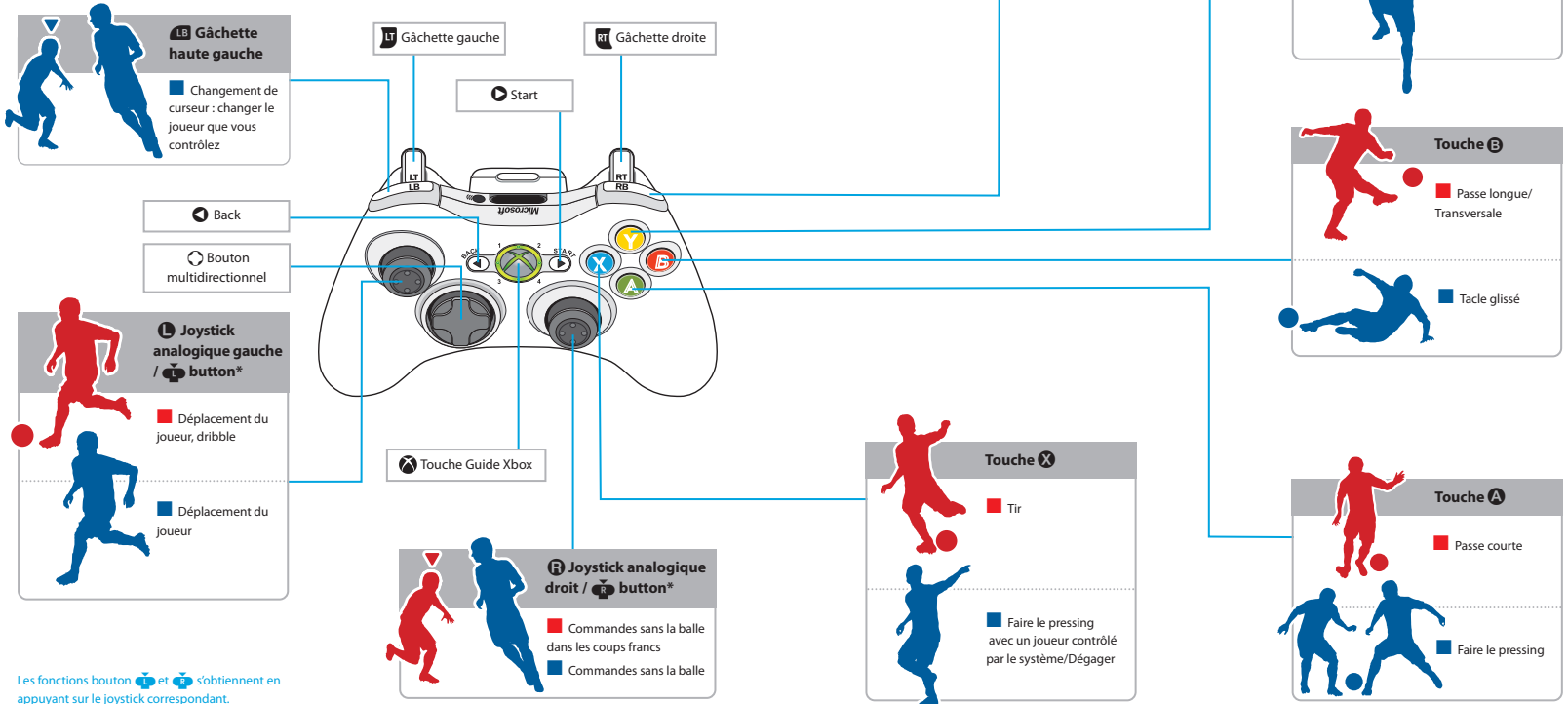
Remplacement (sort/entre)

Manette sans fil

Les pages de commandes de ce manuel proposent un très grand nombre de commandes de feintes et de techniques. Mais il en y a bien plus encore ! Référez-vous à la « Liste des commandes » du Menu pause pour plus de détails.

Pour toutes les commandes indiquées, l'utilisation du joystick gauche (L) peut être remplacée par les touches directionnelles (D-pad). Pour paramétrer les commandes des touches, sélectionnez « Configuration des touches » dans « Réglages système/Réglages manette », (voir pages 8 et 16).

■ Commandes d'attaque **■ Commandes de défense**



Les fonctions bouton et s'obtiennent en appuyant sur le joystick correspondant.



Commentaire du manager

Avant de commencer à lire, assurez-vous de ce qui suit :

- tous les déplacements de joueur illustrant les pages de commandes partent du principe que vous avez choisi de contrôler tous les Déplacements du joueur avec le joystick gauche (L). Par défaut, aussi bien L que les touches directionnelles (D) peuvent être utilisés (voir page 8 « Réglages des données personnelles / Configuration des touches »). Cependant, il est fortement conseillé d'utiliser l'option L qui vous permet d'utiliser les D pour activer les Tactiques définies, l'Assistance tactique et de modifier le niveau d'attaque avec une grande facilité.
- Tous les mouvements du joystick droit (R) ou du joystick gauche (L) partent du principe que le joueur se déplace de la gauche vers la droite.
- Les nouvelles commandes ou celles ayant été modifiées depuis la version précédente sont marquées **NEUF**.

COMMANDES D'ATTAQUE

DRIBBLER

Dribble

Utiliser L pour faire dribbler le joueur que vous contrôlez dans la direction choisie.

Dribble accéléré

Pour accélérer avec la balle, maintenir RB + L

AMORTIR

Amorti

Appuyer sur L dans la direction dans laquelle vous voulez amener le ballon contrôlé

PASSER

Passe

- Passe courte : A
- Passe longue : B
- Passe en profondeur : Y

CENTRER

Centre

Utiliser L pour contrôler la trajectoire, plus un des styles de centre suivants :

- Centre standard : B
- Centre bas : B, B
- Centre à ras de terre : B, B, B
- Centre aérien : RT + B

TIRER

Tir

Tirer avec X et utiliser L pour diriger votre frappe. Appuyer sur X avant que le joueur n'amortisse la balle pour un tir direct, une tête ou une reprise de volée.

JAUGE DE PUISSANCE

La longueur de la jauge de puissance détermine la puissance et la hauteur avec lesquelles vous frappez ou lancez la balle, en fonction de la durée de pression sur la touche correspondante. Quand la puissance maximum est atteinte, l'action se déclenche automatiquement, sauf si vous l'annulez à temps pour exécuter une feinte (touche A), voir page 13.



COMMANDES DE DÉFENSE

DÉFENSE DE BASE

Pressing

maintenir L + A pour faire le pressing sur votre adversaire avec le joueur que vous contrôlez.

Pressing (COM)

maintenir X pour faire le pressing sur votre adversaire avec un joueur contrôlé par le système.

Tacle glissé

appuyer sur B pour tenter un tacle glissé (attention, un mauvais timing peut vous valoir un carton).

Dégagement

appuyer sur X pour dégager le ballon en sécurité depuis le fond de votre moitié de terrain.

COMMANDES DU GARDIEN

Sortie du gardien

maintenir Y et le gardien sort de son but, et ira sur le ballon soit pour le récupérer, soit pour réduire les options du tireur.

Dégagement du gardien

Faire dégager le gardien avec B ou X et viser avec L.

Lancer le ballon

Utiliser L pour viser un coéquipier proche et appuyer sur A pour lui lancer le ballon.

NB : notez que vous ne pouvez pas contrôler le gardien lorsque vous jouez avec un Curseur fixe, comme c'est le cas en mode « Vers une légende ».

COMMANDES PARTAGÉES (fonctionnent en attaque comme en défense)

Accélération

Pour accélérer, maintenir RB + L

Changement de curseur

appuyer sur LB pour déplacer le curseur sur un joueur plus proche de la balle.

COMBINAISON DES FEINTES

Lorsque vous avez la balle, maintenez LB et poussez B, B, B ou B pour exécuter une combinaison de feintes. Lorsque vous serez familiarisé avec les combinaisons, pourquoi ne pas créer les vôtres et vous procurer ainsi un avantage sur vos adversaires ? Pour plus d'informations sur les Combinaisons de feintes, voir page 9.

EXEMPLE DE COMBINAISONS DE FEINTES

Commande	1re Action	2e Action	3e Action	4e Action
LB + B	Feinte de corps en course (D)	Feinte de Matthews (D)		
LB + B	Feinte de corps (G)	Blocage et glissade (D)	Blocage et glissade (G)	Rappel arrière (D)

COMMANDES DE COUPS DE PIED ARRÊTÉS

Pour donner de l'effet, appuyez sur **L** ou **R** lorsque la Jauge de puissance est affichée.

FRAPPE DE CORNER

Corner

Appuyer sur **B** pour frapper un corner avec une trajectoire normale.

Corner court

Appuyer sur **A** pour faire une passe à un coéquipier proche.

COUPS FRANCS : TIRS

Passe

Appuyer sur **A** pour une passe courte, sur **V** pour une transversale ou sur **B** pour une passe en profondeur. Le ballon va dans la direction à laquelle le joueur fait face.

Frappe

Appuyer sur **X** pour tenter de marquer sur un coup franc.

COUPS FRANCS : COMMANDES DU MUR

Tous les joueurs sautent

Appuyer sur **X** pour faire sauter tous les joueurs dans le mur de défenseurs

Tous les joueurs restent sur place

Appuyer sur **A** et les joueurs formant le mur ne sautent pas et conservent leur position.

TOUCHES

Touche

Appuyer sur **A** pour lancer la balle à un coéquipier proche. Pour lancer plus loin, maintenir la touche enfoncée plus longtemps.

PENALTYS (la caméra se place derrière le tireur)

NEW

Tireur

Appuyer sur **X** pour tirer. La hauteur de la frappe est déterminée par la durée de pression sur la touche. Vous pouvez également orienter votre penalty en poussant **L** d'un côté ou de l'autre pendant que le joueur prend sa course d'élan. Si vous voulez lobber le gardien, maintenez **RB** en même temps.

NEW

Goalkeeper

L dans la direction vers laquelle vous pensez que le tireur va frapper. Si vous relâchez **L**, le gardien restera au centre.

COMMANDES D'ATTAQUE POUR JOUEURS CONFIRMÉS

DRIBBLER

Dribble lent

maintenir **RT** + **L**

Dribble latéral

maintenir **RT** + **I** ou **L**

Poussée courte

RB deux ou trois fois en accélérant)

Poussée longue

RB + **RT** + **I** ou **L** ou **L** ou **L** (en accélérant)

Stopper le ballon

(relâcher **L**) **RB**

Stopper le ballon et faire face au but

(relâcher **L**) **RT**

Poussée

(à l'arrêt) **LT** + **G**, **G** ou **G**, **R**

Sauter par-dessus un tacle

RT (juste avant qu'il y ait contact)

PASSER

Talonnade

L + **A**

Passe aérienne en profondeur

maintenir **LB** + **V**

Une-deux

maintenir **LB** + **A**, **V** (juste avant que le receveur amortisse la balle)

Passe et déplacement

RT (après la passe)

Passe manuelle

maintenir **LT** + **L** + **A** (ou **V**)

Passe manuelle longue

maintenir **LT** + **L** + **B**

Centre de l'arrière

maintenir **LB** + **B**

AMORTIR

Pivoter sans toucher de balle

maintenir **RB** + **L** (dans la direction de déplacement de la balle)

Laisser passer le ballon

relâcher **L**, maintenir **RB** (juste avant de recevoir le ballon)

TIRER

Frappe contrôlée

maintenir **RT** avant de relâcher **X** (lorsque la jauge de puissance est affichée)

Tir lobé haut

maintenir **LB**, **X**

Tir lobé bas

maintenir **LB** avant de relâcher **X** (lorsque la jauge de puissance est affichée)

FEINTES ET TALENTS

TECHNIQUES DE VITESSE (près d'un adversaire)

NEUF Explosion de vitesse	(à l'arrêt, près de l'adversaire) maintenir RT + RB + L .
NEUF Explosion de vitesse (diagonale)	(à l'arrêt, près de l'adversaire) maintenir RT + RB + L ou L .
NEUF Course explosive	(en dribblant, près de l'adversaire) maintenir RT + RB .
NEUF Course explosive (diagonale)	(près de l'adversaire) maintenir RT , L , L .

TECHNIQUES DE FEINTES D'ÉPAULE

Feinte de Matthews	maintenir Ⓢ , L ou maintenir Ⓢ , L
Feinte de Matthews en glissade de côté	maintenir Ⓢ , L ou maintenir Ⓢ , L

TECHNIQUES DE PASSEMENT

Passement de jambe	Ⓢ ou Ⓢ
Passement de jambe inversé	Ⓢ ou Ⓢ
Passement	(en dribble) maintenir Ⓢ , L ou maintenir Ⓢ , L
Faux passement de jambe	(à l'arrêt) maintenir Ⓢ , L ou maintenir Ⓢ , L
Passement de jambe extérieur	(à l'arrêt) maintenir Ⓢ , L ou maintenir Ⓢ , L

TECHNIQUES DE PASSEMENT (à l'arrêt sauf indication contraire)

Blocage et râteau	maintenir L + Ⓢ
Blocage et glissade	maintenir L + Ⓢ ou Ⓢ
Feinte L (si droitier)	maintenir L + Ⓢ , L
Rotation avec rappel arrière (si droitier)	maintenir L + Ⓢ , L (ou L pour les joueurs gauchers)
Feinte de talonnade	maintenir L + Ⓢ , L ou Ⓢ , L
Rappel arrière avec prise à droite/à gauche	maintenir L + Ⓢ , L ou L (fonctionne aussi en dribblant, directions inverses pour les joueurs gauchers)
Rebond intérieur	maintenir L + Ⓢ , L
Rebond intérieur en course sur prise diagonale	(en dribble) maintenir L + Ⓢ , L ou L

TECHNIQUES DE VIRGULE (en dribblant)

Virgule (si droitier)	maintenir L + Ⓢ , L (directions inverses pour les joueurs gauchers)
Virgule inversée (si droitier)	maintenir L + Ⓢ , L (directions inverses pour les joueurs gauchers)

ROULETTE

Roulette	(en dribble) maintenir L + Ⓢ
----------	--

ROTATION

Changement d'aile	(en dribble) maintenir L + Ⓢ , L ou Ⓢ , L
-------------------	--

PICHENETTES

Lever de balle	maintenir L + Ⓢ , L ou L
Pichenette arc-en-ciel	maintenir L , Ⓢ , Ⓢ

DRIBBLE LATÉRAL

Dribble latéral	maintenir L + Ⓢ ou Ⓢ
Ciseau latéral	Pendant un dribble latéral à gauche, maintenir L + Ⓢ , L (ou directions inverses pour les déplacements à droite)
Passement de jambe latéral	Pendant un dribble latéral à gauche, maintenir L + Ⓢ , L (ou directions inverses pour les déplacements à droite)

COMMANDES : COMMANDES AVANCÉES

DÉFENSE AVANCÉE

NEUF Freinermaintenir **RT** + **A** (en défendant)**NEUF** Commandes sans la balle**R** (vers le coéquipier dont vous voulez prendre le contrôle)

COMMANDES DU GARDIEN

Lâcher le ballon

RB (lorsque aucune autre commande n'est utilisée)

Contrôle du gardien (sauf en matchs en ligne)

LB + **X**, **L** (**LB** + **X** de nouveau pour abandonner le contrôle)

COMMANDES DE COUPS DE PIED ARRÊTÉS POUR JOUEURS CONFIRMÉS

Corner

- Centre bas : maintenir **L** + **E**
- À ras de terre : maintenir **L** + **E**

Coup franc : passe longue

- Ballon haut : maintenir **RT** + **E**
- Ballon bas : maintenir **L** + **E**
- À ras de terre : maintenir **L** + **E**

Coup franc : frappe

- Tir puissant : maintenir **RT** + **X**
- Tir modéré : **X**, **Y**
- Normal : **X**
- Tir modérément amorti : **X**, **A**
- Tir amorti : maintenir **L** + **X**

Coup franc à effet

X, **X** (au moment de frapper)

Changer de tireur et de poste

LB + **RB** pour naviguer dans les options

2e tireur frappe les coups francs

maintenir **LB** + **E** ou **Y** ou **X**

2e tireur passe la balle

maintenir **LB** + **A** (ensuite le 1er tireur peut passer/tirer)**NEUF** Ajouter/Retirer des joueurs du mur**LJ** (pour ajouter des joueurs à gauche) ou **RT** (pour ajouter des joueurs à droite)

Charge : Les autres joueurs sautent

E

Charge : Les autres joueurs restent

E + **A**

Aléatoire

Sans indication, les joueurs agissent aléatoirement

TECHNIQUES ET CONTRÔLES SPÉCIAUX

Frappe/feinte de passe

A (quand la jauge de puissance est affichée)

Super annulation

RB + **RT** (annule toutes les actions sauf les tirs et les frappes longs).

Contrôle d'un joueur lorsque la balle est en l'air

maintenir **RT** + **L** (contrôle le joueur le plus près de la balle)

Jouer rapidement

L + **A** ou **Y****NEUF** Plongeon**LB** + **LJ** + **Y** + **X****NEUF** Commandes de coéquipiers (assisté)*maintenir **X** + **E** (dans la direction du coéquipier pour le faire courir vers la moitié de terrain adverse)
maintenir **X** + **E** (dans la direction du coéquipier, puis en prendre le contrôle complet avec **E**)**NEUF** Commandes de coéquipiers (manuel)***NEUF** Changer les tactiques définies 1-4

Touches directionnelles → (voir Tactiques définies, page 12)

NEUF Activer/Annuler tactiques

appuyer sur les touches directionnelles ↑ ou ← ou ↓ pour activer/annuler les tactiques

NEUF Changer de niveau d'attaque

- Augmentation : maintenir **LJ** + touches directionnelles ↑
- Réduction : maintenir **LJ** + touches directionnelles ↓

*Vous pouvez sélectionner l'option « Assistées » ou « Manuelles » pour le paramètres des Commandes du coéquipier. L'option par défaut est "Assistées". Vous pouvez la modifier dans « Données personnelles / Configuration des touches ».

NEUF En utilisant « Commandes sans balle » en coups de pied arrêtés, vous pouvez prendre le contrôle de joueurs n'ayant pas le ballon en poussant **E** dans leur direction. Cela fait, vous pouvez appuyer sur **E** ou **A** pour que le tireur de coup franc lui passe la balle. Pour les remises en jeu, ce sera **A**.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagira avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

PRÉPARATION AU JEU EN LIGNE ET INFORMATIONS IMPORTANTES

Pour en savoir plus sur les règles d'utilisation, l'accord de service en ligne, les informations importantes ainsi que le matériel et l'environnement réseau nécessaires, veuillez vous rendre sur le portail officiel PES 2012 à :

www.konami.jp/we/online

Une fois connecté au Mode en ligne PES, il vous sera donné un certain nombre d'informations telles que horaires de maintenance et de compétition.

Lors de votre première connexion en ligne à PES, vous devrez créer vos Données d'utilisateur. Attention, vous ne pourrez pas supprimer ces données ultérieurement. Vous pouvez ensuite commencer à jouer en gardant à l'esprit les points suivants :

- Assurez-vous que vous acceptez les accords de service lorsque vous jouez en ligne. N'oubliez pas de toujours vous montrer poli et courtois vis-à-vis des autres joueurs.
- Si vous utilisez un réseau sans fil, n'oubliez pas que les appareils tels que fours à micro-ondes ou téléphones sans fil peuvent perturber la connexion.
- NE VOUS DÉCONNECTEZ PAS intentionnellement en cours de match.
- Assurez-vous d'avoir toujours le temps de finir vos matchs.
- Jouez sérieusement, mais honnêtement !

MODES EN LIGNE

Vous pouvez choisir parmi les Mode en ligne suivants :

Match rapide : pour jouer un match suivant vos goûts. Vous pouvez choisir un certain type d'adversaire en utilisant les filtres. Jusqu'à huit joueurs peuvent participer, à raison de quatre maximum par équipe.

Lobby de match : créez une Salle de match et attendez que d'autres utilisateurs viennent vous rejoindre. Vous pouvez aussi vous joindre à une Salle de match créée par d'autres joueurs.

Compétitions : testez vos compétences en participant aux compétitions en ligne ! Les compétitions se déroulent suivant un programme, il est donc important que vous sachiez quand elles ont lieu.

Ligue des Masters en ligne : ce mode est très proche dans sa structure du célèbre mode hors ligne. La plus grosse différence est que vous affrontez d'autres joueurs en ligne !

Créez votre équipe à vous, faites les bons achats sur le mercato et amenez votre club à la gloire.

Légendes : associez-vous avec jusqu'à trois autres joueurs en ligne et entrez sur le terrain soit comme votre alter ego de « Vers une légende » ou dans le rôle d'un joueur réel ! Pourquoi ne pas affronter d'autres équipes dans ce mode unique à 4 contre 4 ?

Mode en ligne (suite)

Communauté : la communauté est le lieu où tous vos amis se rassemblent et s'amuse à jouer des matchs avec toutes sortes de règles et de règlements. Vous pouvez aussi rejoindre les membres de la communauté dans un match de légende ou affronter une autre communauté en Match inter-communauté !

Résumé de la finale : revivez les meilleurs moments des finales des compétitions en ligne.



Commentaire du manager

- La Ligue des masters et les Donnée de création de stade hors ligne ne peuvent pas être utilisées en ligne.
- En Mode en ligne, les joueurs ne progressent pas et ne vieillissent pas.

ICÔNE DE COURTOISIE

L'icône de courtoisie affichée dans le Lobby en ligne indique les manières des joueurs. Dans son état courant, l'icône est considérée « Sans restriction ». Cependant, cela peut changer suite à des déconnexions en cours de match, l'icône change alors de forme et devient « Resteinte ». Si cela arrive, l'utilisateur peut se voir interdire l'accès aux compétitions et risque d'avoir des difficultés à trouver des adversaires. En bref, évitez absolument de vous déconnecter en cours de match !

Si vous vous trouvez avec le statut Restreint, vous pouvez retrouver l'état normal en terminant normalement un certain nombre de matchs.



icône normale



icône resteinte

MESSAGE IMPORTANT À PROPOS DES ABUS ET DE LA TRICHERIE

Konami se réserve le droit de sanctionner ou d'interdire d'accès tout joueur qui utiliserait le chat pour insulter les autres joueurs ou serait pris à tricher. La sanction est décidée par Konami et peut aller d'une exclusion temporaire à une exclusion définitive du service de chat ou du jeu en ligne avec ou sans préavis.

Merci de votre compréhension et de votre sportivité.

Konami Digital Entertainment GmbH

President: Kunio Neo

General Manager: Martin Schneider

Senior European Brand Managers & PES Project Leaders: Hans-Joachim Amann & Jon Murphy

Brand Coordinator: Martin König

Special Thanks: Hiroya Fujimura, Yukako Hamaguchi, Toru Kato, Hajime Matsumaru, Mika Mizuo, Mitsuru Nakadai, Ippei Nio, Shingo "Seabass" Takatsuka (all KDE-J) and all members of the Winning Eleven/Pro Evolution Soccer Team | Borja de Altolaguirre, Christoph Bergholz, Wolfgang Ebert, Su-Yina Farmer, Scott Garrod, Pierre Ghislandi, Stéphanie Hattenberger, Christopher Heck, Jamie Ingram, Gavin Johnson, Richard Jones, Steve Key, Hans-Jürgen Kohrs, Stefanie Ollesch, Christian Pfeffer, Florian Stronk, Ella Siebert, Katja Torrini, Mercedes Gómez Varela, Daniel Voigt, Verena Wahl, OCS Europe and everyone@KDEE | Simona Bassano, William Capriata, Fabrizio Faraoni & Rodolfo Rolando (Halifax) | Isabel Oliveira, Pedro Resende, Ivo Silva & Joaquim Silva (Ecofilmes), Eugene Popov & Mihail Zaharov (SoftClub), Silvia Keiser (T.E.A.M.) | Lars Bretscher, Emmanuel Homaidan, Hampus Löfkvist (UEFA) | Steve Merret (Voltage PR) | all@an.x | all@MSM | SIA, AAA & AAA, and of course all our loyal fans plus everyone joining the beautiful world of PES this year!

Manual Design: an.x | **Manual Translation:** MSM GmbH

This product contains code derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark, adipure, and Predator are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. F50 and adizero are trademarks of the adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF. © 2011, DFB Licence granted by m4e AG, Höhenkirchen-Siegertsbrunn. © The Football Association Ltd 2011. 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. © FFF Officially licensed by FIGC. © 2009 JFA. © 2001 Korea Football Association. Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF. Campeonato Nacional de Liga BBVA. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. www.lfp.es. © 2002 Ligue de Football Professionnel. Officially Licensed by Eredivisie Media & Marketing C.V. Official Licensed Product of A.C. Milan. Manchester United crest and imagery © MU Ltd. Official product manufactured and distributed by Konami Digital Entertainment under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. TOTTENHAM, TOTTENHAM HOTSPUR are used "under licence from Tottenham Hotspur Plc". © Adagp, Paris 2011. Macary - Zublena & Regembaal - Costantini, Architects. Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2011 Konami Digital Entertainment