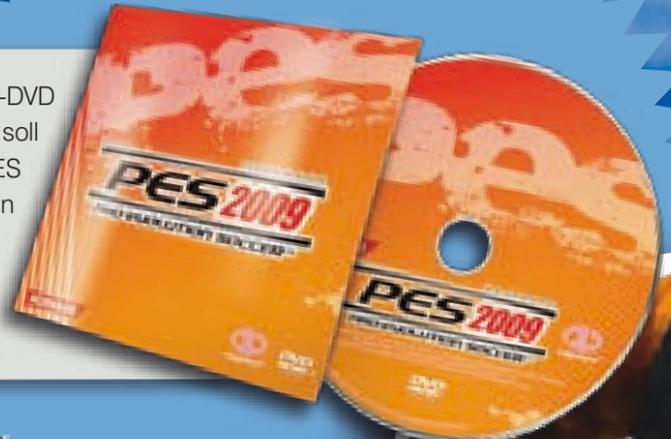


DIE TRAININGS-DVD

Es spricht natürlich nichts dagegen, die aktuelle Trainings-DVD in einem Durchgang komplett anzuschauen: Schließlich soll sie unterhalten und gleichzeitig über alle Aspekte von PES informieren, angefangen mit defensiven Techniken bis hin zu taktischen Tipps. Am meisten lernen Sie allerdings dazu, wenn Sie die DVD in Kombination mit dem „Trainer-Handbuch“-Kapitel nutzen.



3

ÜBEN!

Starten Sie ein freies Training und setzen Sie die im Buch beschriebene Aktion in die Tat um. Der Trainings-Modus ist bestens dafür geeignet, wenn Sie etwas üben wollen, das im Laufe einer Partie nur selten vorkommt. Denken Sie zum Beispiel an Freistöße: Im Spiel bietet sich nicht oft die Gelegenheit, einen auszuführen, aber im Trainings-Modus können Sie so viele Freistöße treten, wie Sie wollen. Und das kann sich in entscheidenden Situationen auszahlen. Was komplizierte Tricks und Fähigkeiten angeht, haben Sie im freien Training die Möglichkeit, eine komplexe Tastenkombination zu wiederholen, bis Sie sie praktisch im Schlaf beherrschen und in entsprechenden Situationen instinktiv einsetzen können, ohne lange darüber nachzudenken.



4

SIEGEN!



LESEN!

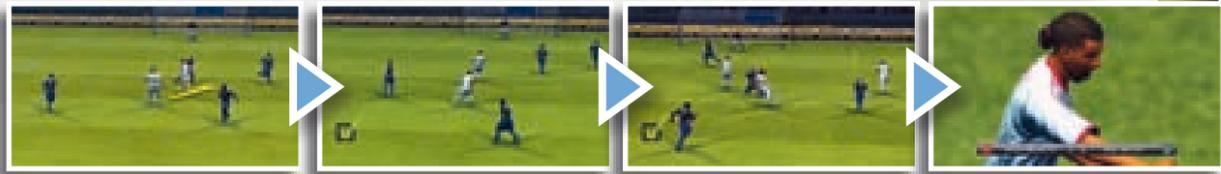
Schlagen Sie den Abschnitt des Buches auf, der Sie am meisten interessiert. Gehen wir zum Beispiel davon aus, dass Sie Probleme damit haben, Tore zu schießen. Nutzen Sie die Registerleiste am rechten Seitenrand, um im Kapitel „Trainer-Handbuch“ den Abschnitt „Schießen“ zu finden. Wenn Sie dort das hier abgebildete DVD-Symbol sehen, wissen Sie, dass es neben der Beschreibung der Technik auch noch eine Demonstration auf der Trainings-DVD gibt.



1

ZUSCHAUEN!

Es ist ein großer Unterschied, ob Sie nur über eine Technik lesen oder sie auch in Aktion sehen – besonders, wenn Sie bislang noch keine Erfahrung mit PES gesammelt haben. Die Beschreibung im Buch kann noch so detailliert sein, manchmal fällt es leichter, ein Gefühl für das richtige Timing einer Aktion zu entwickeln, wenn man die Ausführung beobachten kann.



NEU!

TAKTIK & STRATEGIE AUF DER DVD

In diesem Jahr enthält die Trainings-DVD erstmalig eine eigene Sektion zum Thema **Taktik & Strategie**. Hier lernen Sie, wie Sie strategische Entscheidungen treffen können, die Ihre Leistung auf dem Platz entscheidend verbessern.



- EINLEITUNG
- TRAINER-HANDBUCH
- TAKTIK & STRATEGIE
- SPIELVARIANTEN
- SCOUTBERICHT
- EXTRAS
- AKTIONSÜBERSICHT
- INDEX
- DIE TRAININGS-DVD
- VOR DEM ANSTUSS
- STEUERUNG

ANALYSE & RATSCHLÄGE

PASSGENAUIGKEIT

Pässe aller Art sind generell schneller und präziser, wenn der Spieler sie zu einem Teamkameraden vor ihm spielt. Je weiter die mit  gewählte Passrichtung von der Blickrichtung des Spielers abweicht, desto mehr muss dieser seine Körperhaltung anpassen, bevor er das Zuspiel ausführen kann (Ausnahme: „Hackentrick“). Werfen Sie einen Blick auf die Illustration. Ist der Spieler nach Osten gewandt, sind seine Zuspiele in den Bereich zwischen Norden und Süden die präzisesten, die er machen kann. In den Bereichen zwischen Nordosten und Norden sowie Südosten und Süden nehmen Genauigkeit und Geschwindigkeit aber schon ab. Und je weiter nach Westen die gewünschte Richtung liegt, desto unzuverlässiger wird der Pass. Dies fällt bei Direktpassen besonders schwer ins Gewicht. Je nachdem, wie sich der Ball gerade verhält, wenn der Spieler ihn trifft, kann das Leder mal schwerer, mal leichter zu spielen sein.



LANGE PÄSSE

Sie können lange Pässe hervorragend einsetzen, um Ihr Aufbauspiel flexibel zu gestalten und zu variieren; allerdings sind sie nicht einfach zu meistern. Oft ist es schwieriger, lange Pässe anzunehmen als flache Bälle, weshalb Sie Erstere nur langsam in Ihr Angriffsspiel einfließen lassen sollten.

I: ZIELEN

Lange Pässe werden standardmäßig durch eine Zielhilfe unterstützt (siehe „Weiter-Pass-Modi“). Die PES-2009-Programmroutrinen schustern den Ball im Hintergrund recht zuverlässig einem Spieler in der von Ihnen gewählten Richtung zu. Bei Bällen, die Sie in den freien Raum spielen, ist dies natürlich nicht der Fall, denn dort befindet sich schließlich keiner Ihrer Spieler. Ein langer Ball in den Rücken der Abwehr fliegt also zum Beispiel genau in die eingegebene Richtung. Es gibt allerdings eine nützliche Technik, die es Ihnen erlaubt, die Richtung des Leders noch etwas feiner zu beeinflussen. Angenommen, Sie laufen von links nach rechts und Sie wollen den Ball zu einem Mitspieler abgeben, der sich leicht links von Ihnen befindet. Drücken Sie dazu die **Langer-Pass-Taste** und . Kurz bevor der Spieler den Ball tritt, drücken Sie . Die Flugbahn des Balles verschiebt sich daraufhin leicht nach links. Diese Technik funktioniert natürlich in alle Richtungen.

II: KRAFT

Es ist überaus wichtig, das Verhältnis der Schussleiste zur Entfernung, die der Pass zurücklegen wird, korrekt einschätzen zu können. Das ergänzende Diagramm erläutert Ihnen exemplarisch drei unterschiedliche Passlängen und den entsprechenden Aufladestatus der Schussleiste.



III: WEITER-PASS-MODI

Abhängig von Ihrem Spielstil könnte es sein, dass Ihnen die KI-Zielhilfe irgendwann etwas zu aufdringlich vorkommt. Diese Tabelle erklärt die Unterschiede zwischen den fünf Weiter-Pass-Modi. Das Thema „Flanken“ wird in einem gesonderten Kapitel (ab Seite 42) behandelt.

WEITER-PASS-MODI

MODUS	SCHWIERIGKEIT	Ratschläge
Typ 1	★	Lange Pässe werden durch die Zielhilfe der Engine unterstützt. Befindet sich Ihr Spieler an der Seitenauslinie tief in der gegnerischen Hälfte oder auf Höhe des gegnerischen Strafraumes, wenn Sie die Langer-Pass-Taste drücken, wird der Ball automatisch geflankt.
Typ 2	★★★★	Lange Pässe funktionieren vollkommen manuell und ohne Zielhilfe. Flanken werden genau wie bei Typ 1 gespielt.
Typ 3	★★★	Lange Pässe werden durch die Zielhilfe unterstützt. Flanken werden automatisch nur auf Höhe des gegnerischen Strafraumes gespielt.
Typ 4	★★★★	Lange Pässe werden von der Zielhilfe unterstützt. Für eine Flanke müssen Sie zusätzlich die Spielerwechsel-Taste halten.
Typ 5	★★★★★	Lange Pässe funktionieren ausschließlich manuell. Für eine Flanke müssen Sie zusätzlich die Spielerwechsel-Taste halten.

IV: SZENARIEN

Wenn beide Teams sich auf einer Spielfeldseite eine Abwehrschlacht liefern, ist der Flankenwechsel mit einem langen Ball ein einfaches, aber effektives Manöver, um Raum zu schaffen. Selbst wenn Sie ansonsten eher selten auf den langen Pass zurückgreifen, so sollten Sie doch zumindest diese Technik beherrschen. Während Flügelmittelfeldspieler meistens nach innen drängen, wenn Sie im Ballbesitz sind, verweilen Flügelverteidiger öfter auf den Außenbahnen. Selbst in seiner simpelsten Form ist der Flankenwechsel noch eine elegante Art, im Ballbesitz zu bleiben, wenn Ihr

Gegner im Begriff ist, Sie auf den Außenbereich zurückzudrängen. Sie werden bemerken, dass diese Sorte Pass etwas langsamer fliegt als in PES 2008. Gehen Sie vor dem Abspielen also sicher, dass sich zwischen dem Adressaten und seinem nächsten Gegenspieler mindestens zehn Meter Raum befinden.



Sie können lange Pässe auch schräg in den Lauf eines startenden Stürmers schlagen. Die normale Passgeschwindigkeit ist oft zu hoch für diese Art spekulativen Zuspiels in die Spitze. Nutzen Sie also die **Spezielle-Kontrollen-Taste**, um den Pass im hohen Bogen zu spielen. Die höhere Flugbahn und das niedrigere Tempo bewirken, dass Ihre Angreifer mehr Zeit haben, sich für die Ballannahme in Position zu bringen. Diese Taktik funktioniert gut, wenn die Abwehr Ihres Gegners hoch steht und Sie Platz haben, zu agieren.



Wenn Sie mit einem klassischen Mittelstürmer spielen, können Sie dessen Größenvorteile (falls vorhanden) auf diese Weise gut einsetzen. Die Taktik funktioniert natürlich nur, wenn noch Flügelstürmer, zweite Spitzen oder offensive Mittelfeldspieler zugegen sind, um weitergeleitete Kopfbälle anzunehmen.



TÖDLICHE PÄSSE & DOPPELPÄSSE

Viele Spieler begnügen sich mit einem einfachen Kurzpassspiel, simplen Dribblings und Flanken und spielen tödliche Pässe nur, um den Ball in Tornähe zu bringen. An diesem Ansatz ist auch nichts Verwerfliches: Es ist eine instinktive, natürliche Art, Fußball zu spielen. Wenn Sie aber auf einen Gegner treffen, der eine ausgeklügelte Taktik verfolgt (etwa jedes Mal auf ein 4-5-1 wechselt, wenn er den Ball verliert) und eine kluge Mischung aus Manndeckung und Pressing spielt, werden Sie mit dieser Spielweise nur selten die nötigen Räume kreieren können.

Um auch einer gut stehenden Abwehr ausreichend Torchancen abzutrotzen, müssen Sie Ihr Aufbauspiel variieren und sich im Mittelfeld viel bewegen. Wer tödliche Pässe und Doppelpässe clever einsetzt, reißt selbst in die engmaschigste Abwehr noch Löcher.

I: TÖDLICHE PÄSSE

Bei vielen Gelegenheiten stellt der tödliche Pass in den Lauf eines Mitspielers eine effektive Alternative zum „normalen“ Zuspiel dar. Gelupfte tödliche Pässe eignen sich besser, um Freiheiten auf den Flügeln auszunutzen, während Sie im Zentrum mit der flachen Variante den Abwehrriegel des Gegners knacken können. Denken Sie daran, dass Sie beide Arten auch einsetzen können, um weiter entfernte Mitspieler zu erreichen, wenn Sie die **Tödlicher-Pass-Taste** halten; allerdings ist dies gefährlich, wenn Gegner in der Nähe sind.

Berücksichtigen Sie stets die Körperausrichtung und das Tempo des Adressaten, bevor Sie einen solchen Pass spielen. Am besten funktioniert der tödliche Pass immer dann, wenn Sie sehen, dass einer Ihrer Kollegen durchstartet, um sich für ein Zuspiel anzubieten. Wird der Spieler aber langsamer oder ändert er gerade seine Richtung, wird er sehr viel länger brauchen, den Ball einzuholen.

Da tödliche Pässe oft zur Folge haben, dass sich der Adressat wie auf Schienen auf das Leder zubewegt, ist es von Vorteil, die Superkontrolle zu beherrschen. Mehr Details hierzu finden Sie auf Seite 59.

II: DOPPELPÄSSE

Das Tolle am Doppelpass ist, dass Ihr Gegner niemals wissen kann, was Sie beabsichtigen – es sei denn natürlich, Sie spielen stumpf immer dieselbe Sorte Doppelpass. Nachdem der Spieler, der den Move eingeleitet hat, durchgestartet ist, müssen Sie den Ball nämlich nicht zwangsläufig zurückspielen. Ihr Gegenüber gerät also in die Zwickmühle: Soll er nun den sprintenden Spieler decken oder den, der gerade den Ball führt?

Wie bei den tödlichen Pässen hängt es von Ihrer Position auf dem Platz ab, ob Sie den zweiten Pass lieber flach oder hoch zum ersten Spieler zurückspielen sollten. Letzteres bietet sich vor allem auf den Flügeln an (und vor allem auf längere Entfernung – es ist zu einfach, kurze hohe Bälle abzufangen), während ein flacher Return in der Feldmitte besser geeignet ist. Folgt der Verteidiger dem Spieler, der den Doppelpass eingeleitet hat, müssen Sie aber nicht unbedingt passen. Vielleicht haben Sie ja genügend Raum, das Leder selbst voranzutreiben, um eine noch vielversprechendere Anspielstation zu finden.

Der Doppelpass (und das verwandte „Passen-&-durchstarten“-Kommando, siehe Seite 59) eröffnet Ihnen nicht nur neue Passoptionen, sondern dient auch dazu, manuell Bewegung ins Spiel zu bringen, wenn Ihre Spieler früh gestört werden oder Ihre Angreifer zu statisch agieren. Außerdem können Sie auf diese Weise weiter hinten stehende Teammitglieder dazu veranlassen, sich dem Angriff anzuschließen. Nutzen Sie diese Aktion aber nicht zu oft, um nicht selbst zu viele Löcher in Ihre Hintermannschaft zu reißen.

- TRAINER-HANDBUCH
- TAKTIK-KONZEPTE
- SPIELMANUEN
- SCOUTBERICHT
- EXTRAS
- AKTIONSÜBERSICHT
- INDEX
- INDEX
- WEITERBILDUNG
- COMMUNITÄT
- BALLKONTROLLE
- BAUSTRATEGIEN
- PASSEN
- ERFOLG
- SCHEITERN
- COMBOS
- FREISCHÜSSE
- ERFAHRUNG
- BEWEISSTUNDMOMENT
- TRICKS & TECHNIKEN
- WEITERBILDUNG

ELFMETER

TASTENBELEGUNG

Aktion	Tastenbelegung	Hinweise
Schützen steuern	PS3 ⬆ + Ⓞ	<ul style="list-style-type: none"> Die Länge des Tastendrucks hat keinen Einfluss auf den resultierenden Schuss. Wenn Sie nichts tun, schießt der Spieler nach einigen Sekunden automatisch.
	Xbox 360 ⬆ + X	
	PC ⬆ + Schuss-Taste	
Torhüter steuern	PS3 ⬆	<ul style="list-style-type: none"> Der Torwart kann in vier Richtungen springen. Wenn Sie ⬆ in neutraler Position belassen, bleibt er in der Mitte stehen.
	Xbox 360	
	PC	



ANALYSE & RATSCHLÄGE

STRAFSTÖSSE AUSFÜHREN

Sie können Ihren Elfmeter auf eine von sechs „Torzonen“ zielen. Flache Schüsse in die Zonen 1 und 3 auf dem Bildschirmfoto sind recht genau und gehen nur selten am Tor vorbei. Beweist der Keeper allerdings ein gutes Näschen, vermag er diese Bälle relativ leicht zu parieren. Schüsse in Richtung der Positionen 4 und 6 sind vom Torwart sehr schwer zu erreichen; die Gefahr, dass ein hoher Strafstoß das Tor verfehlt, ist allerdings recht groß. Ein Schütze mit der Spezialfähigkeit „Elfmeter“ platziert diese Schüsse aber mit größerer Zuverlässigkeit. Schüsse in Zone 2 – und möglichst auch 5 – sollten Sie besser vermeiden, da der Keeper diese Bereiche am leichtesten abdecken kann. In Zone 2 kann der Schuss sogar hin und wieder unbeabsichtigt noch mit der Fußspitze vereitelt werden.

STRAFSTÖSSE HALTEN

Sie können Ihren Schlussmann anweisen, eine von fünf Torzonen abzudecken. Wir empfehlen Ihnen, entweder auf Position 1 stehen zu bleiben oder in die Bereiche 2 oder 3 zu hechten, da es in der Regel unwahrscheinlich ist, hohe Schüsse erfolgreich abzublocken.



BEWEGUNG OHNE BALL

TASTENBELEGUNG

Aktion	Tastenbelegung	Hinweise
Superkontrolle	PS3 R1 + R2	<ul style="list-style-type: none"> Ihr Spieler reagiert bei aktivierter Superkontrolle sehr leichtgänglich auf Änderungen der Laufrichtung, nutzen Sie ⬆ also entsprechend vorsichtig. Manchmal reicht es schon, die Tasten (und/oder ⬆) nur anzutippen, um die Kontrolle zurückzugewinnen, während man sie bei anderen Gelegenheiten länger gedrückt halten muss. Zu Beginn fühlt sich die Superkontrolle noch umständlich an. Nach einiger Übung nutzt man sie aber ganz intuitiv. Während Sie die beiden Tasten halten (und einige Sekundenbruchteile danach), nimmt Ihr Spieler den Ball nicht automatisch an, es sei denn, Sie haben ihn sehr genau in den Weg des Leders gesteuert. Es ist besser, Sie lassen die Tasten daher schon einen Moment vor der Ballannahme oder einem Direktschuss los.
	Xbox 360 RB + RT	
	PC Sprint-Taste + Spezielle-Kontrollen-Taste	
Kopfball: In Position bringen	PS3 R2 + ⬆	<ul style="list-style-type: none"> Im Gegensatz zur Superkontrolle, die die Steuerung den Händen der CPU recht brutal entreißt, lässt sich der Spieler unter Einfluss der Spezielle-Kontrollen-Taste in sehr viel bequemem Tempo bewegen. Er steuert sich also präziser. Mit dieser Funktion schalten Sie den „Magnetismus“ ab, der die Akteure für gewöhnlich in Position für einen Kopfball zieht. Sobald dies geschieht, müssen Sie Ihren Mann manuell positionieren. Wenn Ihr Spieler gehalten wird oder ihm ein Kontrahent im Weg steht, können Sie ihn oft nicht bewegen. Lassen Sie die Taste los, kurz bevor Sie den Kopfball oder Schuss vollführen möchten.
	Xbox 360 RT + ⬆	
	PC Spezielle-Kontrollen-Taste + ⬆	
Passen & durchstarten	PS3	<ul style="list-style-type: none"> Bei diesem einfachen, aber vielseitigen Move beschleunigt ein Kicker, unmittelbar nachdem er einem Pass gespielt hat. Wie schnell Ihr Spieler vorstürmt, hängt davon ab, wie schnell Sie die Taste gedrückt haben. Die Zeit, in der Sie das Kommando geben können, ist allerdings begrenzt.
	Xbox 360	
	PC	

ANALYSE & RATSCHLÄGE

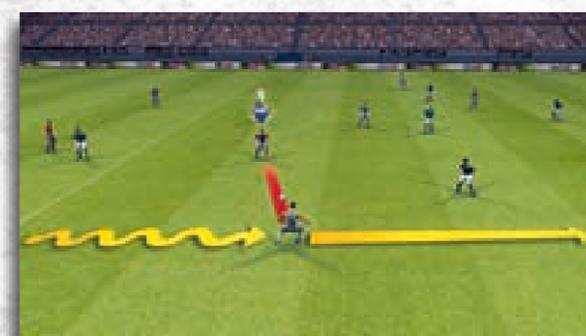
PASSEN & DURCHSTARTEN

Dieses Kommando ist überall auf dem Platz recht nützlich, am meisten profitieren Sie aber davon, wenn Sie es während eines Konters einsetzen. Immerhin ermöglicht es Ihnen, manuell zu bestimmen, wie viele Kollegen sich Ihrem Angriff anschließen, und begünstigt so ein fließendes, dynamisches Angriffsspiel. Doch seien Sie gewarnt, mit dieser Technik reißen Sie klaffende Löcher in Ihre eigene Hintermannschaft, die der Gegner ausnutzen kann, falls Sie den Ballbesitz abgeben sollten. Sie können den Move sogar nach einem kurzen Freistoß anwenden, was möglicherweise interessante Angriffsoptionen nach sich zieht.

SUPERKONTROLLE

Der Programmcode von PES 2009 greift Ihnen unter die Arme, indem er Ihre Mitspieler in aussichtsreiche Positionen für Zuspiele steuert (besonders für „tödliche Pässe“) und dafür sorgt, dass Ihre Kollegen bei hohen Bällen vielversprechende Positionen für den Luftkampf aufsuchen. Dieses System ist absolut überlebensnotwendig. Ohne diese Programmroutinen wäre PES 2009 lediglich für eine verschwindende Minderheit absoluter Hardcore-Gamer geeignet – und insgesamt einfach ein deutlich weniger spaßiges Spielerlebnis.

Manchmal allerdings greift dieser Mechanismus zu aufdringlich ins Spiel ein oder wird gar kontraproduktiv. Die Lösung für derartige Situationen ist die Superkontrolle. Sie weist einen Spieler dazu an, seine derzeitige Aktion abzubrechen und Ihr nächstes Kommando zu erwarten. Egal, ob er gerade einem Ball hinterherläuft oder zum Schuss ausholt. Außerdem wirkt sie wahre Wunder, wenn einer Ihrer Kicker einem tödlichen Pass allzu gelangweilt hinterherjoggt. Ein kurzes Antippen der Tasten bringt ihn wieder auf die gebotene Höchstgeschwindigkeit. Die Superkontrolle gibt Ihnen uneingeschränkte Macht über Ihren Spieler. Man kann gar nicht oft genug betonen, wie wichtig dieser Move ist.



FORMATIONEN

DIE WAHL DER FORMATION

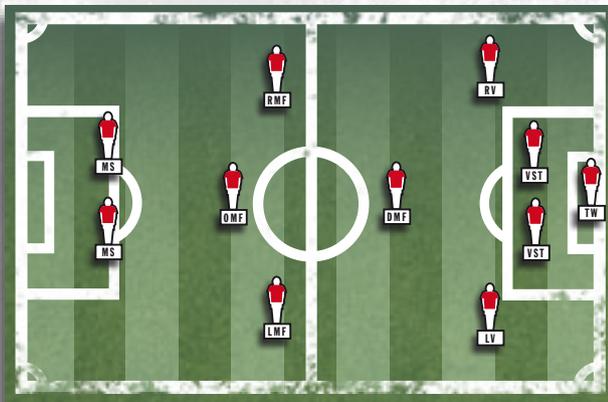
Eine „perfekte“ Formation, die in allen Situationen ideal geeignet ist, gibt es nicht. Sie sollten am besten darauf abzielen, ein System zu erstellen, das zu Ihrer Spielweise passt und bei dem die Gewichtung von Angriff und Abwehr ausgewogen ist. Die meisten PES-Spieler bleiben bei einem festen System, bis sie durch Niederlagen gezwungen werden, sich umzuorientieren. Grundsätzlich ist das natürlich nicht falsch, doch wenn Sie mit verschiedenen Formationen Erfahrungen sammeln, können Sie wesentlich flexibler auf unterschiedliche Situationen reagieren. Daher möchten wir Ihnen in diesem Abschnitt die populärsten Formationen mitsamt der individuellen Stärken und Schwächen vorstellen.

- EINLEITUNG
- TRAINER-HANDBUCH
- **TAKTIK & STRATEGIE**
- SPIELVARIANTEN
- SCOUTBERICHTE
- EXTRAS
- AKTIONSOÜBERSICHT
- INDEX

- PERSONALMANAGEMENT
- **FORMATIONEN**
- TEAMANWEISUNGEN
- TAKTISCHE TIPPS

4-4-2

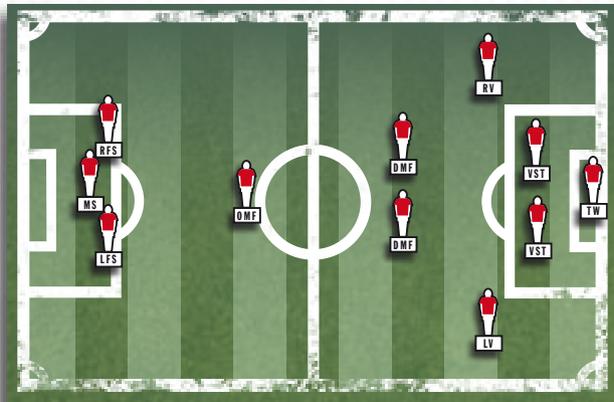
Diese Formation bietet eine gute Balance aus Angriff und Verteidigung. Läuft der Gegner aber mit 4-5-1 oder 3-5-2 auf, wird die Kreativität in der Mitte möglicherweise deutlich beschränkt.



Das System 4-4-2 „A-1“ hat viele Stärken, sein Schwachpunkt liegt in der Mitte des Spielfeldes.

4-3-3

Diese Formation begünstigt schnelles, direktes Konterspiel, doch bei defensiv eingestellten Gegnern beißen Sie damit möglicherweise auf Granit. Sie können statt der Flügelstürmer zweite Spitzen („S2“) einsetzen, wenn Sie möchten. Aber das nimmt der Formation ihre primäre Stärke, die Breite.



Das System 4-3-3 „B-1“ ist auf Konter ausgelegt und bietet eine solide Defensive. Aber wenn der Gegner Ihre Flügelstürmer ausschalten kann, ist es schwierig, den Ballbesitz zu behaupten.

Abwehr

- Die Viererkette bildet in den meisten Situationen ein solides Fundament, das jedoch vom Flügelspiel eines 4-3-3-Systems arg auseinandergezogen werden könnte.
- Ein defensiver Mittelfeldspieler zur Unterstützung der Abwehr ist wichtig. Allerdings führt das vielleicht zur Isolation seines Kollegen im Mittelfeld. Wenn Sie beiden Spielern defensive Rollen zuteilen, liegt der Schwerpunkt des Angriffs auf den Flügeln, wodurch Ihre Aktionen sich leicht vorhersehen lassen.
- Außenverteidiger sind grundsätzlich sehr verwegend. Wir stellen Ihnen später unter der Überschrift „Taktische Tipps“ verschiedene Möglichkeiten vor, wie Sie damit umgehen können.

Mittelfeld

- Sie können die Rollen und Positionen der beiden zentralen Mittelfeldspieler mühelos an die aktuellen Erfordernisse anpassen, ohne die Balance des Systems zu gefährden.
- Sehr stark auf den Flügeln (außer bei einer besonders engen Formation ohne konventionelle Flügelmittelfeldspieler). Stellt der Gegner jedoch ausgeprägt defensive Außenverteidiger auf, kann er damit Ihre regelmäßigen Angriffe über die Flanken behindern.
- Schwach in der Mitte, wenn es gegen 4-5-1 oder 3-5-2 geht. Sie werden oft erleben, dass Ihr Spielaufbau von der Mitte auf die Flügel gedrängt wird, wenn Sie es mit einer Fünferkette im Mittelfeld zu tun bekommen.
- Das Flügelspiel kann ins Stocken geraten, wenn Sie Ihre Außenverteidiger instruieren, sich auf defensive Aufgaben zu konzentrieren. Aber bei zwei Mittelstürmern kompensieren Sie das, indem Sie Ihre Flügelmittelfeldspieler für Flanken hinter die Defensivlinie holen.

Angriff

- Bei zwei Mittelstürmern können Sie die klassische Kombination aus starker Anspielstation und schnellem Schützen einsetzen. Beim heutigen Fußball ist das zwar nicht mehr in Mode, aber bei PES immer noch sehr effektiv.
- Beide Stürmer bewegen sich zu ihrer jeweiligen Flanke, um dort beim Spielaufbau auszuhelfen. Der Partner auf der entfernten Seite bleibt dann auf einer zentralen Position.

Abwehr

- In vielerlei Hinsicht gelten die Hinweise für 4-4-2 auch hier. Allerdings neigen gewöhnliche Flügelstürmer weniger dazu, beim Verteidigen hinten auszuhelfen. Dadurch ist das System anfälliger für Angriffe, die über die Flügel kommen. Sie können Ihren Flügelverteidigern zwar auftragen, sich auf ihre defensiven Aufgaben zu beschränken, jedoch bereitet dies Probleme im Mittelfeld.
- Wenn Sie den Gegner herauslocken wollen, um Konterchancen herauszuspielen, sollten Sie den Einsatz von zwei defensiven Mittelfeldspielern in Erwägung ziehen.

Mittelfeld

- Der Spielaufbau durch die Mitte ist bei 4-3-3 schwierig, besonders wenn sich der Gegner hinten reinstellt und auf die Abwehr konzentriert.
- Wenn Ihre Flügelverteidiger strikt defensiv eingestellt sind, bleiben Ihre Flügelstürmer isoliert. Ohne Unterstützung brauchen Sie Dribbling-Experten, um die Räume zu überbrücken.
- Durch geringe Modifikationen (oder eine vorbereitete Strategie A oder B) können Sie das 4-3-3 bei Bedarf auf ein solides 4-5-1 umstellen.

Angriff

- Diese Formation benötigt einen sehr kräftigen Stürmer in der Mittelstürmerposition.
- Wenn Ihr Gegner seine Flügelverteidiger bei einem 4-4-2, 4-5-1 oder 4-3-3 offensiv agieren lässt, haben Ihre Flügelstürmer freie Bahn. Versorgen Sie die beiden mit präzisen tödlichen Pässen in den freien Raum entlang der Seitenlinien. Dann bleibt nur noch die Frage, ob Sie rechtzeitig Anspielstationen in den Strafraum bekommen, die die Flanken annehmen können.
- Wenn Ihr Gegner ein 3-5-2-System nutzt, können Sie den Flügelmittelfeldspielern Alträume bereiten. Aber bei drei Verteidigern fällt es schwer, Tore zu schießen, wenn Sie keine klaren Chancen herausspielen können. Einfach auf gut Glück Flanken zu spielen wird nicht funktionieren.
- Gegen ein defensives 4-5-1 können Sie keinen Blumentopf gewinnen. Wenn Ihren Flügelstürmern defensive Flügelverteidiger entgegengestellt sind, ist es außerordentlich schwierig, in Ballbesitz zu bleiben.
- Ein offensiver Mittelfeldspieler, der regelmäßig in den Strafraum vorrückt, wird Ihnen dabei helfen, die Chancen zu verwerten, die über die Flanken herausgespielt werden. Aber das schwächt ihr Mittelfeld, denn der DMF wird beim Spielaufbau eher durch Bewacher kaltgestellt als zentrale Mittelfeldspieler.

SPIELERPOSITIONEN

Es wäre ein Fehler, die Positionsbezeichnungen der Spieler für bloße Titel zu halten. Tatsächlich legen sie fest, wie sich ein Spieler innerhalb des Systems verhalten wird. Sie werden sehr schnell gravierende Unterschiede beim Stellungsspiel zwischen einem DMF und einem ZMF erkennen. Und das, obwohl sich diese Spielertypen auf dem Feld in direkter Nähe zueinander befinden.

Stellen Sie Spieler in Positionen auf, für die sie nicht ausgebildet sind, dann leidet ihr Stellungsspiel darunter und unsichtbare Fähigkeitsabzüge treten in Kraft. Derartige Leistungseinbußen sind natürlich relativ: Während es durchaus fatale Folgen haben kann, einen großen Stürmer als Aushilfsvorstopper einzusetzen, leistet ein ZMF als DMF mitunter ordentliche Dienste, wenn er die nötigen Voraussetzungen für diese Position mitbringt. Sollten die Flügelverteidiger für Ihren Geschmack zu offensiv agieren, ist es sogar ein probates Mittel, sie bewusst auf Innenverteidigung umzustellen.

- EINLEITUNG
- TRAINER-HANDBUCH
- TAKTIK & STRATEGIE**
- SPIELVARIANTEN
- SCOUTBERICHTE
- EXTRAS
- AKTIONSÜBERSICHT
- INDEX
- PERSONALMANAGEMENT
- FORMATIONEN**
- TEAMANWEISUNGEN
- TAKTISCHE TIPPS



VST: Ein Vorstopper bildet die Innenverteidigung der Mannschaft und schützt den Strafraum vor unerwünschten Eindringlingen. Er schaltet sich nur selten in den Angriff ein, es sei denn, Sie befehlen es ihm. Ein VST neigt dazu, an den Seitenlinien auszuhelfen, sollten die Flügelverteidiger oder -mittelfeldspieler anderweitig gebunden sein.



LIB: Liberos sind eine echte Geschmackssache. Und zwar eine, auf die PES-Spieler meist verzichten. Der Libero nimmt seine Rolle in der Regel inmitten einer Dreierkette von Innenverteidigern ein (etwa im 3-5-2) und lässt sich hinter seine Kollegen zurückfallen, um dort als letzte Verteidigungslinie auftretende Lücken zu schließen.



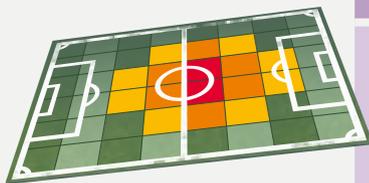
FV: Flügelverteidiger sind in erster Linie defensiv orientiert und bewachen die linke und rechte Seite des Feldes. Je nach Anweisung unterstützt ein FV den Spielaufbau mehr oder weniger häufig durch schnelle Vorstöße über die Flanken. Offensiv aufspielende Flügelverteidiger machen Ihr Team anfällig für Konterangriffe an der Seitenlinie.



FM: Defensiv Flügelmittelfeldspieler werden meist in Systemen mit Dreimannverteidigung eingesetzt. Sie vereinen die Aufgabenbereiche von Flügelverteidigern und Flügelmittelfeldspielern. Ohne ihnen vorgelagerte Flügelstürmer werden sie allerdings oft von heranstürmenden FV, FMF und/oder FS überrannt, da sie sich sowohl um die Abwehr als auch um den Angriff kümmern müssen.



DMF: Defensiv Mittelfeldspieler sind das Bollwerk vor der Verteidigung. Sie verharren normalerweise auch während des Spielaufbaus in einer tieferen Position und versuchen, gegnerische Angriffe über die gesamte Breite des Feldes zu unterbinden. Die Position des DMF sollten Sie vor allem bei Partien gegen erfahrene Spieler besetzen – unter Umständen sogar zweifach.



ZMF: Die Spieler des zentralen Mittelfelds kümmern sich gleichermaßen um Angriff und Verteidigung. Aufgrund ihrer schnellen Vorstöße können Sie sich bei plötzlichen Kontern des Gegners aber nicht voll und ganz auf ihre Defensivdienste verlassen.



OMF: Der offensive Mittelfeldspieler ist der Spielmacher und die Schaltzentrale zwischen Mittelfeld und Sturm, ist aber auch selbst versiert im Abschluss. Nur selten lässt er sich zurückfallen, um defensive Aufgaben zu übernehmen, es sei denn, Ihr Team steht unter hohem gegnerischem Druck.



FMF: Flügelmittelfeldspieler sorgen im Bereich der Seitenlinien für die nötige Breite. Setzt Ihr Gegner Sie stark unter Druck, greifen sie der Verteidigung unter die Arme. In vorgerückter Position aufgestellt, dringt der FMF gelegentlich in den Strafraum ein, um sich als Anspielstation für Flanken anzubieten.



FS: Ein Flügelstürmer ist mit Leib und Seele Angreifer. Ohne Ihre explizite Anweisung sind von ihm keine Defensivbemühungen zu erwarten. Seine weit vorgerückte Position ermöglicht blitzschnelles Konterspiel. Er wird oft in den Strafraum eindringen, wenn er dadurch die Gelegenheit bekommt, Flanken anzunehmen.



S2: Die zweite Spitze nimmt eine tiefere Position im Sturm ein, um den Ball aus dem Mittelfeld zu holen oder im Mittelfeld auszuhelfen, wobei der Spieler aber stets offensiv orientiert bleibt.



MS: Solange Sie keine anderslautenden Anweisungen geben, verharren Mittelstürmer weit feldaufwärts und erfreuen sich der ungeteilten Aufmerksamkeit der gegnerischen Innenverteidigung. Ab und zu unterstützen sie die Flügelmittelfeldspieler oder -stürmer an den Flanken.

WERDE ZUR LEGENDE

Schon seit einigen Jahren gibt es bei PES die Option, statt des kompletten Teams nur einen einzigen bestimmten Spieler zu steuern. Bei PES 2009 wird dieses Feature nun erstmals zum Kern einer besonderen Spielvariante. Darin beginnen Sie Ihre Laufbahn als junges Talent mit dem Ziel, bei Vereinsmannschaften und als Nationalspieler Karriere zu machen und ein weltbekannter Topspieler zu werden – eben eine Legende. Das Können Ihres Spielers, mit dem Sie die Karriereleiter immer weiter hinaufsteigen, können Sie sogar online im neuen Legenden-Modus unter Beweis stellen.

VOR DEM SPIEL

Bevor Sie in dem neuen Spielmodus Ihr Debüt geben, müssen Sie zuerst einen Spieler erstellen, sein Erscheinungsbild festlegen und noch ein paar andere Entscheidungen treffen. Alles in allem ist das ein sehr unkomplizierter Vorgang; die folgenden Tipps werden Ihnen bei den bedeutenderen Entscheidungen helfen.

EINEN SPIELER ERSCHAFFEN

Sie haben enorm viele Möglichkeiten, das Aussehen Ihrer eigenen Spielerpersönlichkeit zu beeinflussen (Bild 1). Vielleicht werden Sie viel Zeit damit verbringen, ein möglichst originalgetreues digitales Abbild Ihrer selbst zu erschaffen. Manch anderer wird eventuell die günstige Gelegenheit nutzen und dem Abbild ein wesentlich sportlicheres Aussehen verleihen. Neben den rein kosmetischen Überlegungen gibt es aber auch ein paar Einstellungsoptionen, die längerfristige Auswirkungen haben.

- **Nationalität:** Eine große Herausforderung bei „Werde zur Legende“ besteht darin, in den Kader der Nationalmannschaft berufen zu werden. Wenn



01

Sie jedoch einem Land angehören, das nicht gerade für seine Erfolge im internationalen Fußball bekannt ist, dann könnten die Qualifikationsrunden schon ein großes Hindernis sein, sodass internationale Titel und Pokale nur ein schöner Traum bleiben. Und wenn Sie eine Nation wählen, deren Team gar nicht in PES 2009 vertreten ist, werden Ihnen die Ehre und dieser Aspekt von „Werde zur Legende“ vorenthalten bleiben.

- **Verletzungsrisiko:** Wenn Sie sich den Aufstieg auf der Karriereleiter nicht noch zusätzlich erschweren möchten, bleiben Sie am besten bei der Einstellung A.
- **Position:** Sie können zwischen acht verschiedenen Positionen auswählen. Beachten Sie bei Ihrer Wahl, dass defensive Flügelmittelfeldspieler, Flügelstürmer, zweite Spitzen oder auch offensive

Mittelfeldspieler nicht bei allen Vereinen zur Aufstellung gehören. Wenn Sie sich auf eine dieser vier Positionen spezialisieren, werden Sie oft mit einer anderen Rolle vorlieb nehmen müssen, bevor Sie einen Verein finden, der genau nach einem Spezialisten wie Ihnen sucht.

- **Spieleseite:** Diese Angabe ist nur wichtig, wenn Sie sich auf eine Rolle als Flügelstürmer, Flügelmittelfeldspieler oder Flügelverteidiger spezialisieren. Allerdings gibt es keine Garantie dafür, dass ein Trainer einen linksfüßigen Spieler nicht im rechten Mittelfeld einsetzt. Wählen Sie „Beide Seiten“, wenn Sie ein vielseitiges Teammitglied werden wollen, das sich auf beiden Seiten des Platzes gleichermaßen wohlfühlt.
- **Größe:** Dieser Wert wirkt sich auf Ihre Chancen aus, Kopfballduelle zu gewinnen. Daher raten wir davon ab, eine zu geringe Körpergröße zu wählen. Doch auch das andere Extrem ist nicht unbedingt die beste Entscheidung. Es mag zwar verlockend erscheinen, einen über zwei Meter großen Mittelstürmer zu haben, aber solche Leute sind auch ein klein wenig schwerfällig. Überlegen Sie es sich, bevor Sie Wochen und Monate in diese Spielvariante investieren. Wenn Sie einen authentischen Stürmer wollen, dann liegen Sie mit rund 187 cm wahrscheinlich ganz gut.

EINSTELLUNGEN

Die meisten Auswahlmöglichkeiten, vor denen Sie am Anfang der Karriere stehen, erklären sich von selbst. Manche Optionen verdienen aber besondere Beachtung.

- **Liga wählen:** Die Liga Ihrer Wahl ist einfach nur ein Startpunkt. Sie können im Laufe der Karriere in die anderen Ligen transferiert werden. Falls Sie die Zusammenstellung der Teams in den Ligen verändern möchten, dann wählen Sie „Wechsel“, wenn die Möglichkeit angeboten wird. Dann können Sie einzelne Vereine mit der **Pass-Taste** auswählen und ersetzen.
- **Match-Stufe:** Ihr eigenes Team wird immer mit der Profi-KI spielen. Sie verändern mit dieser Einstellung die relative Stärke der Gegenspieler. Wählen Sie „Profi“, wenn Sie für ausgeglichene Voraussetzungen sind. Wenn Sie sich für „Top-Spieler“ entscheiden, sind Ihre Gegner entschlossener, fantasievoller und fähiger als Ihre eigenen Mitspieler. Dann liegt es praktisch allein an Ihnen, ob Ihr Verein erfolgreich sein wird.
- **Auto-Bewegung:** Diese Funktion gibt es nur bei dieser Spielvariante. Sie ist besonders nützlich, wenn Sie zum ersten Mal „Werde zur Legende“ spielen. Wir empfehlen Ihnen, die Funktion nicht zu deaktivieren.

BESONDERE KOMMANDOS

Solange Sie im Ballbesitz sind, funktionieren die grundlegenden Bewegungen sowie Tricks und Techniken genau wie in den anderen Spielvarianten. Doch wenn Sie den Ball nicht haben, stehen Ihnen ein paar besondere Kommandos zur Verfügung.

Funktion	Tastenkombination		Beschreibung
Pass anfordern	PS3	R2 x2	<ul style="list-style-type: none"> • Wie der Name schon sagt, fordern Sie einen Pass an – aber das ist kein Befehl, der umgehend befolgt wird. Falls Ihr Mitspieler eine bessere Möglichkeit sieht oder Sie nicht beachtet, müssen Sie es aus einer anderen Position erneut versuchen. • Der Cursor über Ihrem Spieler blinkt zur Bestätigung, dass der „Effekt“ aktiv ist. Ihr Mann wird auch seinen Arm heben. • Unangemessener Einsatz der Aktion kann zum Ballverlust führen. Wenn der Mitspieler sich krummlegen muss, um Ihnen den Ball zupassen zu können, dann kann ihm sein Bewacher leichter den Ball abnehmen.
	Xbox 360	RT x2	
	PC	Spezielle-Kontrollen-Taste x2	
Auto-Bewegung	PS3	L1 halten	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn Ihr Kicker nicht den Ball hat und Sie die Spielerwechsel-Taste gedrückt halten, übernimmt die KI seine Laufbewegung. • Bei dieser Funktion entspricht Ihr Positionsspiel den Standards der gewählten Rolle. Das ist besonders praktisch, wenn Sie Ihren Spieler aufgrund der gewählten Kameraführung mal nicht sehen können. • Zu Beginn Ihrer Karriere haben Sie mit dieser Funktion die Möglichkeit, Ihren Kicker besser in das Passspiel der Mannschaft zu integrieren. • Der Effekt endet, sobald Sie eine andere Taste drücken.
	Xbox 360	LB halten	
	PC	Spielerwechsel-Taste halten	
Spielgeschwindigkeit verändern	PS3	L2 & R2	<ul style="list-style-type: none"> • Beginnen Sie ein Spiel auf der Ersatzbank, können Sie mit dieser Funktion das Spieltempo verändern.
	Xbox 360	LT & RT	
	PC	Strategie-Taste & Spezielle-Kontrollen-Taste	



ENTWICKLUNG DER KARRIERE

In diesem Abschnitt führen wir Sie Schritt für Schritt durch die Anfangsphase Ihrer Karriere.

nach dem der Verein sucht. Wenn Sie sich für eine Position als Flügelspieler oder zweite Spitze entschieden haben, dann werden Sie bei Teams, bei denen diese spezielle Rolle nicht zur Formation gehört, auf abweichenden Positionen eingesetzt.

1. Nachdem Sie Ihren eigenen Spieler erstellt haben, müssen Sie sich zuerst in einem Testspiel zwischen zwei fiktiven Vereinen beweisen. Dabei geht es darum, die Scouts zu beeindrucken und sich so die Angebote der bestmöglichen Teams zu sichern. Ihr Spieler ist zu diesem Zeitpunkt aber noch schwach und unerfahren, also dürfen Sie nicht zu viel erwarten. Tore aus 30 Metern Entfernung, das Schwindeligspielen der gegnerischen Abwehr oder auch nur perfektes Passspiel mit den Teamkameraden dürften Sie hier nicht erhoffen. Für viele wird es schon eine Herausforderung sein, länger als ein paar Sekunden am Ball zu bleiben. Machen Sie sich keine Sorgen – die Qualität des Spiels ist bei diesem Eröffnungsmatch absichtlich auf einem niedrigen Niveau gehalten.

2. Als Nächstes erhalten Sie Angebote von Vereinen aus der Liga Ihrer Wahl. Bei einem guten Auftritt im Testspiel (also bei einer Bewertung über 6,5) bekommen Sie in der Regel drei Angebote, von denen wenigstens eins von einem respektablen Verein stammen sollte (Bild 2). Bei einer miserablen Vorstellung erhalten Sie möglicherweise nur zwei Vertragsangebote von unbedeutenden Vereinen. Abgesehen von Ihren persönlichen Vorlieben sollten Sie bei der Vereinswahl zweierlei beachten. Erstens die relative Stärke des Clubs, die durch die Platzierung ausgedrückt wird. Dieser Wert ist ein Indikator dafür, wie es derzeit um den Verein bestellt ist. Er mag sich im Laufe der Zeit verändern, aber bei einem Team mit einem schlechten Wert werden Sie es in der Anfangsphase schwerer haben. Der zweite Punkt, auf den Sie Ihre Aufmerksamkeit richten sollten, ist der Spielertyp,



02

3. Nachdem Sie bei einem Verein unterschrieben haben, müssen Sie Ihre Qualitäten als potenzieller Star demonstrieren, indem Sie an Trainingsspielen zwischen der Stammelf und den Ersatzspielern teilnehmen. Anfangs werden Sie zur Reserve gehören, und abhängig von Ihrer Leistung kann das auch einige Spiele lang so bleiben. Wenn Sie jedoch die Chance erhalten, bei der A-Mannschaft mitzumischen, sollten Sie bei den Spielen positiv auffallen, und schon bald werden Sie Ihr Debüt in der ersten Elf feiern. Dann werden Sie auch die Gelegenheit haben, einen Blick auf die Attribute Ihres Spielers zu werfen.

PES-2009-SUPERSTARS

In diesem Abschnitt listen wir die besten Spieler für alle Positionen auf. Wir haben diese anhand komplexer Formeln ermittelt, die die wichtigsten Attribute für jede Spielrolle berücksichtigen. Außerdem finden Sie hier einige zusätzliche Tabellen, die sich mit bestimmten Fähigkeitsbereichen befassen, um Ihnen die besten Schützen oder Freistoßexperten vorzustellen.



VORSTOPPER (VST)

Kraft, Tackling-Stärke und gute Kopfball-Fähigkeiten stellen die wichtigsten Variablen dieser Athleten im Herzen Ihrer Abwehr dar. Doch auch Schnelligkeit und Ausdauer sind nicht unwichtig. Besondere Bedeutung kommt ebenso dem Reaktions-Wert zu. Je zügiger der Verteidiger reagiert, desto schneller ist er dort zur Stelle, wo er gebraucht wird, vereitelt gefährliche Pässe und bringt freie Bälle unter Kontrolle.

Name	Herkunft	Seite(n)	Name	Herkunft	Seite(n)
Puyol	Spanien	128, 143	Touré	Elfenbeinküste	118, 131
F. Cannavaro	Italien	123, 144	Vidic	Serbien	133
Nesta	Italien	141	Pepe	Portugal	125, 144
Ferdinand	England	120, 133	Essien	Ghana	122, 131
Terry	England	120, 131	Chivu	Rumänien	126, 139
R. Carvalho	Portugal	125, 131	Gallas	Frankreich	121, 131
Thuram	Frankreich	121	Cris	Brasilien	136
Lúcio	Brasilien	117	Mexés	Frankreich	142
Kaladze	Georgien	141	Iván Córdoba	Kolumbien	139
G. Milito	Argentinien	116, 143	Maldini	Italien	141
Carragher	England	132	King	England	134
Chiellini	Italien	123, 140	Micah Richards	England	120, 133
Samuel	Argentinien	139			

LINKE FLÜGELVERTEIDIGER (LV)

Wirklich versierte Linksverteidiger sind eine wertvolle Stütze jeder Mannschaft. Es wird Sie vielleicht überraschen, dass ein Oldie wie R. Carlos diese Liste anführt. Dabei ist es aber einfach so, dass er noch immer die perfekte Fähigkeitenkombination für diese Position mitbringt. Ausdauer, Tempo und Flankenqualität lassen nichts zu wünschen übrig.

Name	Herkunft	Seite(n)	Name	Herkunft	Seite(n)
R. Carlos	Brasilien	155	Heinze	Argentinien	116, 144
Chivu	Rumänien	126, 139	Sylvinho	Brasilien	143
Ashley Cole	England	120, 131	Magnin	Schweiz	129
Tonetto	Italien	142	Barry	England	120
Jankulovski	Tschechien	119, 141	Emanuelson	Niederlande	124, 147
Maxwell	Brasilien	139	Pasqual	Italien	139
Riise	Norwegen	142	Bouma	Niederlande	124
Kim Dong Jin	Südkorea	127, 153	Zhirkov	Russland	126
Chiellini	Italien	123, 140	N'Zogbia	Frankreich	134
Van Bronckhorst	Niederlande	124, 147	Djordjevic	Serbien	150
Vargas	Peru	139	Antonio López	Spanien	144
Kaladze	Georgien	141	Léo	Brasilien	151
Bridge	England	120, 131			

TORWARTE (TW)

Jeder dieser Schlussmänner ist ein enormer Rückhalt für Ihre Abwehr. Sie zeichnen sich vor allem durch ausgezeichnete Werte im Bereich Torwartleistung, Reaktion und Verteidigung aus und halten selbst in Matches, in denen Sie das schwächere Team haben, noch den einen oder anderen Punkt fest.

Name	Herkunft	Seite(n)	Name	Herkunft	Seite(n)
Buffon	Italien	123, 140	Landreau	Frankreich	138
Cech	Tschechien	119, 131	Dudek	Polen	144
Given	Irland	134	James	England	120
Casillas	Spanien	128, 144	Green	England	-
Júlio César	Brasilien	117, 139	Gomes	Brasilien	134
Toldo	Italien	139	Victor Valdés	Spanien	143
Frey	Frankreich	121, 139	Niemi	Finnland	-
Friedel	USA	-	Amelia	Italien	-
Van Der Sar	Niederlande	124, 133	Abbondanzieri	Argentinien	-
Doni	Brasilien	117, 142	Coupet	Frankreich	121, 144
Roma	Italien	137	Sereni	Italien	-
Dida	Brasilien	141	Carini	Uruguay	130
Hildebrand	Deutschland	146			

LIBEROS (LIB)

Obwohl Sie nur selten einen Spieler in PES 2009 auf dieser Position antreffen werden, darf sie in dieser Übersicht natürlich nicht fehlen. Ein guter Libero muss nicht unbedingt so hochgewachsen und athletisch sein wie ein Vorstopper – Balance und Körpergröße sind in dieser Kategorie also weit weniger wichtig.

Name	Herkunft	Seite(n)	Name	Herkunft	Seite(n)
Nesta	Italien	141	Gonzalo	Argentinien	146
Ferdinand	England	120, 133	Materazzi	Italien	123, 139
R. Carvalho	Portugal	125, 131	R. Kovac	Kroatien	119
Terry	England	120, 131	Fuentes	Argentinien	146
Thuram	Frankreich	121	Burdisso	Argentinien	116, 139
G. Milito	Argentinien	116, 143	Nakazawa	Japan	-
Chivu	Rumänien	126, 139	Tulio	Japan	-
Mexés	Frankreich	142	Simic	Kroatien	119, 141
Maldini	Italien	141	Paolo Cannavaro	Italien	141
Márquez	Mexiko	123, 143	Cribari	Brasilien	140
Lugano	Uruguay	130, 155	Osorio	Mexiko	123
Heitinga	Niederlande	124, 144	Alex	Brasilien	117, 131
Natali	Italien	-			

RECHTE FLÜGELVERTEIDIGER (RV)

Flügelverteidiger brauchen ähnlich wie zentrale Mittelfeldspieler eine solide Mischung aus vielen verschiedenen Attributen. Sie sind ein wichtiger Teil jeder offensiven Mannschaft. Sie dürfen nicht nur defensiv stark sein, weil sie auch einiges zum Aufbauspiel beitragen müssen. Unsere Berechnungen favorisieren demzufolge RV und LV, die in Angriff und Verteidigung gleichermaßen bewandert sind.

Name	Herkunft	Seite(n)	Name	Herkunft	Seite(n)
Daniel Alves	Brasilien	117, 143	Jørgensen	Dänemark	120, 139
Sergio Ramos	Spanien	128, 144	Pepe	Portugal	125, 144
Puyol	Spanien	128, 143	Flamini	Frankreich	141
Maldini	Italien	141	Elano	Brasilien	133
Essien	Ghana	122, 131	Melberg	Schweden	128, 140
Heitinga	Niederlande	124, 144	G. Neville	England	133
Zambrotta	Italien	123, 141	Cicinho	Brasilien	142
Javier Zanetti	Argentinien	116, 139	Gallas	Frankreich	121, 131
Sloeger	Deutschland	121	Chimbonda	Frankreich	134
Hargreaves	England	120, 133	Poulsen	Dänemark	120, 140
Salihamidzic	Bosnien und Herzegowina	140	Ibarra	Argentinien	156
Sagnol	Frankreich	121	Slinsizel	Deutschland	121
Iván Córdoba	Kolumbien	139			

DEFENSIVE FLÜGELMITTELFELDSPIELER (FM)

Ausgehend von ihren Attributen könnte man offensive Außenverteidiger als Mischung aus Flügelverteidiger und Flügelmittelfeldspieler bezeichnen. Für unsere Empfehlungen im Bereich der FM haben wir besonders auf ausgezeichnete Ausdauer Wert gelegt. Schließlich muss diese Sorte Spieler ein enormes Laufpensum absolvieren.

Name	Herkunft	Seite(n)	Name	Herkunft	Seite(n)
R. Carlos	Brasilien	155	Kim Dong Jin	Südkorea	127, 153
Ashley Cole	England	120, 131	I. Juric	Kroatien	-
Zambrotta	Italien	123, 141	Vargas	Peru	139
Javier Zanetti	Argentinien	116, 139	Lucho Gonzalez	Argentinien	116, 151
Tonetto	Italien	142	Bridge	England	120, 131
Sloeger	Deutschland	121	Cicinho	Brasilien	142
Salihamidzic	Bosnien und Herzegowina	140	Sylvinho	Brasilien	143
Maxwell	Brasilien	139	Flamini	Frankreich	141
Hargreaves	England	120, 133	Bresciano	Australien	116
Riise	Norwegen	142	Slinsizel	Deutschland	121
Jankulovski	Tschechien	119, 141	Emanuelson	Niederlande	124, 147
Sagnol	Frankreich	121	Ibarra	Argentinien	156
Chiellini	Italien	123, 140			

- ANLEITUNG
- TRAINER-HANDBUCH
- TAKTIK & STRATEGIE
- SPIELVARIANTEN
- SCOUTBERICHTE
- EXTRAS
- AKTIONSÜBERSICHT
- INDEX

- PES-2009-SUPERSTARS
- SIGNATURE-TRICKS
- MEISTER-LIGA-TALENTE
- ANLEITUNG
- NATIONALMANNSCHAFTEN
- CLUBTEAMS: ENGLAND
- CLUBTEAMS: FRANKREICH
- CLUBTEAMS: ITALIEN
- CLUBTEAMS: SPANIEN
- ANDERE CLUBTEAMS

SIGNATURE-TRICKS

In PES 2009 stechen spektakuläre Spieler nun noch mehr hervor, denn die Anzahl der Moves, die nur von bestimmten Athleten ausgeführt werden können, wurde erneut erhöht. In den folgenden Tabellen verraten wir Ihnen, welcher Star welches Kunststück beherrscht. Weitere Informationen sowie die Tastenbelegungen zu diesen Moves finden Sie in den Kapiteln „Trainer-Handbuch“ und „Aktionsübersicht“.

Info: Spieler, die mit einem Stern gekennzeichnet sind, sind „klassische“ Spieler, die Sie durch Siege in bestimmten Wettbewerben und Spielmodi freischalten. Mehr hierzu im Kapitel „Extras“. Die Nummern in der Spalte des Marseille-Roulette beschreiben, ob der Athlet die einfüßige (1) oder die beidfüßige (2) Variante beherrscht.

Name	Herkunft	Cruyff-Wende	Geschlenzter Lupfer	Marseille-Roulette	Elastico	Cristiano-Wende	Spezieller Übersteiger	Ball lupfen
A. Hleb	Weißrussland	★						
A. Modeste	Frankreich			1				
A. Ramirez	Kolumbien			2				
A. Svensson	Schweden	★						
A. Traoré	Elfenbeinküste			2				
Aboutraïka	Ägypten			1				★
Adebayor	Togo	★						★
Adriano	Brasilien			2				
Adu	USA			1				
Agüero	Argentinien			2				
Alex	Brasilien			2				
Alex	Brasilien			2				
Aliadiere	Frankreich			2				
Anderson	Brasilien					★		
Andy Reid	Irland			2				
Arango	Venezuela			1				
Arca	Argentinien			1	★			
Arce	Bolivien			2	★			
Arda Turan	Türkei			2				
Arshavin	Russland			2				
Arteta	Spanien					★		
Assulin	Israel			2				
Babel	Niederlande			2				
Babic	Kroatien			2				
Bakari Koné	Elfenbeinküste				★			
Barmsby	England	★						
Burdner*	England	★						
Baros	Tschechien	★						
Benar*	Brasilien					★		
Beckham	England			2				
Bellamy	Wales					★		
Ben Arfa	Frankreich			1	★			
Benayoun	Israel			2				★
Bentley	England			2			★	
Benzema	Frankreich				★			
Berbatov	Bulgarien	★		2				
Bernkap*	Niederlande							★
Boa Morte	Portugal	★		2				

Name	Herkunft	Cruyff-Wende	Geschlenzter Lupfer	Marseille-Roulette	Elastico	Cristiano-Wende	Spezieller Übersteiger	Ball lupfen
Bojan Djordjic	Schweden			2				
Bojinov	Bulgarien			2				
Bolaños	Ecuador			2				
Bolívar	Brasilien			1				
Bombardini	Italien			1				
Bouazza	Algerien			2				
Brahimi	Frankreich			2				
Bnarck*	Deutschland		★					
Bela Luigi	Costa Rica			1				
Buonanotte	Argentinien			1				
Bujutava*	Argentinien			2				
Burzanovic	Montenegro			2				
C. Martínez	Mexiko			2				
C. Rodríguez	Uruguay			1				
C. Seedorf	Niederlande			2				
Caicedo	Ecuador			1				
Camoranesi	Italien			2				
Campbell	England	★						
Cassano	Italien		★	2	★			★
Centena	Costa Rica			2				
Cetari*	Brasilien	★						
Cesc Fabregas	Spanien			2				
Chafni	Frankreich			2				
Comingses	Peru			2				
Cossu	Italien			2				
Cozza	Italien			2				
Cwarim*	Niederlande	★						
David Pizarro	Chile	★		2				
Davies	USA			2				
Dayro M.	Kolumbien			2				
De Guzman	Kanada			2				
De Guzman	Niederlande			2				
De Melo	Brasilien			1				
De Zerbi	Italien	★						
Deco	Portugal			1				★
Defoe	England			2				
Del Nero	Italien			1				
Del Piero	Italien		★	2				★

