



EINLEITUNG

Kurz nach dem Erscheinen von „Pro Evolution Soccer 4“, gegen Ende eines epischen Multiplayer-Turniers, erörterten wir zum ersten Mal die Möglichkeit, den nun vorliegenden Spielführer zu schreiben. Als damals die Unterhaltung hin und her ging, vor einer Geräuschkulisse von Zurufen, Gelächter und instruktiven Spielkommandos auf beiden Seiten der PlayStation2, bemerkten wir, dass ein Spieler mit einem gelben Kreuz gekennzeichnet worden war, dem Zeichen für eine leichte Verletzung. Dieser gewöhnlich unbedeutende Vorfall wurde zum Anlass einer großen Debatte. Allen war bewusst, dass solche Verletzungen bei Spielern in PES4 zu einer verringerten Leistungsfähigkeit führen. Aber wie äußerte sich dies genau? Könnte man einem leicht verletzten Starspieler erlauben, ohne Risiko weiterzuspielen? Würde ein Stürmer-Ass in seiner Treffsicherheit beeinträchtigt werden? Ein unentbehrlicher Verteidiger in seiner Tackling-Stärke? Wie erfolgreich würde man dann noch Strafstöße verwandeln?

Je mehr wir überlegten, desto mehr wurde uns bewusst, dass es noch eine Menge anderer Dinge gab, die wir nicht verstanden, obwohl einige aus unserem Team sehr erfahrene PES-Spieler sind. Diese konnten zwar plausible und ausführliche Erklärungen zu zahlreichen Aspekten von PES4 liefern, doch gab es auch vieles in dem Spiel, was wir uns nur mit wahrscheinlichen Gründen, gelehrten Vermutungen oder sogar wilden Spekulationen erklären konnten. Es ging dabei von Ausdauerverlust zu Konditionspeilen, von den Effekten gewisser Spezialfähigkeiten bis zu den Vorzügen weiterer Spielercharakteristika, und wir fragten uns, ob auch anderen PES-Spielern solche Fragen in den Sinn gekommen waren.

Wir suchten auf Fan-Seiten und in Foren nach Antworten und stießen stattdessen auf weitere Fragen und einen dem unseren ähnlichen „Pro-Evo-Informationsdurst“. Bei unseren online geführten Gesprächen mit Freunden und anderen PES-Spielern entdeckten wir zu unserer Überraschung, dass sogar Spieler mit langjähriger Praxis und Erfahrung nicht allzu viele Kenntnisse von speziellen Tricks, Besonderheiten und Funktionen des Spiels besaßen.

So kamen wir zu dem Schluss, dass wir unbedingt einen Spielführer zu „Pro-Evolution Soccer 5“ erstellen mussten. Obwohl wir mehr als einmal vor den potentiellen Risiken dieses Vorhabens gewarnt wurden, wozu vor allem die bekannte Weisheit gehört, dass Begleitbücher für Sportspiele von vielen Spielern als vollkommen überflüssig angesehen werden und generell auf wenig Resonanz stoßen, begannen wir mit der Arbeit an dem Buch, das Sie nun in Händen halten. Die (lebens-)wichtigste Eigenschaft eines solchen Spielführers liegt

unserer Ansicht nach darin, dass er Tipps, Hinweise und vor allem nie zuvor veröffentlichte Einblicke in die zugrunde liegende Spielmechanik vom Entwickler-Team beinhaltet.

Nachdem uns die Unterstützung des legendären Shingo „Seabass“ Takatsuka (dem Produzenten und „führenden Kopf“ der „Pro Evolution Soccer“-Serie) und anderer Mitglieder des PES5-Entwickler-Teams zugesichert worden war, begannen wir damit, ein Buch zu schreiben, das wir selber gerne lesen wollten. Dafür reisten wir nach Tokio und trietzten unablässig die viel beschäftigten Designer und Programmierer (hiermit möchten wir uns herzlich bei allen Betroffenen bedanken und entschuldigen). Auf diese Weise wollten wir Antworten auf buchstäblich Hunderte von Fragen im Zusammenhang mit PES erhalten, darunter natürlich auch auf die wenigen, die wir uns viele Monate zuvor gestellt hatten.

Während der informativen Interviews mit Seabass und seinen Kollegen — deren Resultate Sie über das ganze Buch verteilt finden — waren wir oft erstaunt über die Tiefe und Komplexität, mit der die PES5-Simulation den „echten“ Fußballsport abbildet. Nichts ist von vornherein festgelegt: Praktisch jeder Teil des Spiels ist individuell berechnet, und eine außergewöhnlich lebensechte Physik bestimmt jeden Schuss, jeden Zusammenprall, jede Grätsche und jede Parade. Auf einem eher zugänglichen Level lernten wir, welchen Einfluss die Fähigkeiten und die Kondition eines Spielers auf seine Erfolge und Misserfolge haben. Selbst virtuose PES-Veteranen, die wahrscheinlich viele der vorgestellten Aktionen und Spielkonzepte kennen, werden von den mannigfachen Einblicken und Erkenntnissen der folgenden Seiten überrascht sein. Uns ging es jedenfalls so.

Um es kurz zu machen: An diesem Buch ist mit Liebe gearbeitet worden — vom Anfang bis zum Ende. Zwar haben uns viele wohlmeinende, PES-spielende Freunde vor den Gefahren einer Verquickung von Geschäft und Vergnügen gewarnt, aber wir, das redaktionelle Team des offiziellen Spielführers zu „Pro Evolution Soccer 5“, sind stolz darauf, dass unser Enthusiasmus für PES5 sogar nach mehreren Monaten intensiven Spielens noch immer nicht nachgelassen hat. Es ist ohne Frage die beste Fußball-Simulation, die man für Geld bekommen kann.

Wir hoffen, mit diesem Spielführer zu Ihrer Freude am Spiel beizutragen und Ihren Spielgenuss zu erhöhen.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit,
Ihr Piggyback-Team



SCHNELLSTART

Dieser Spielführer möchte den unterschiedlichen Fähigkeiten aller Spieler gerecht werden. Daher kann es durchaus sein, dass sich erfahrene Spieler von den beiden ersten Kapiteln unterfordert fühlen. In diesem Fall sollten Sie nicht zögern, direkt im Kapitel „Team-Management“ weiterzulesen.

Damit Sie die auf Ihr spielerisches Können zugeschnittenen, nützlichen und interessanten Informationen schnell finden, haben wir im Folgenden Vorschläge für einen Schnellstart zusammengestellt. Neulinge in der Pro-Evo-Gemeinde sollten sich den Abschnitt „Anfänger“ zu Gemüte führen, an Spieler mit einiger Erfahrung wenden sich die Hinweise unter „Fortgeschrittene Spieler“, und PES-Veteranen finden die für sie nützlichen Seitenverweise im Abschnitt „Experten“. Außerdem haben wir Verbindungen zu Seiten aufgelistet, auf denen neue Features und Funktionen in PES5 erläutert werden.

tipp + tipp + tipp

Hinweis: Wir verwenden in diesem Spielführer durchgängig die Tastensymbole der PlayStation2, um die vielfältigen Kommandos und Kombinationen zu veranschaulichen. Benutzer von Xbox und PC werden gebeten, auf Seite 16 zu blättern. Dort finden Sie eine Übersetzung der PS2-Tastenbelegung auf Ihren Xbox- oder PC-Controller.



- SO SPIELEN SIE
- SPIEL-MODI
- TEAM-MANAGEMENT
- TRAINER-HANDBUCH
- MEISTER-LIGA
- TEAMS & SPIELER
- EXTRAS
- AKTIONEN & STICHWORTE
- GLOSSAR



ANFÄNGER

- So starten Sie ganz schnell Ihr erstes Match → Seite 21
- So nutzen und konfigurieren Sie die grundlegenden PES5-Optionen → Seite 12
- So nutzen Sie den „Spieler-Einstellungen“-Bildschirm → Seite 25
- So richten Sie Match-Optionen ein und nehmen weitere Einstellungen vor → Seite 28
- So nutzen Sie den „Formationseinstellungen“-Bildschirm → Seite 44
- So nutzen Sie die Optionen im „Pause“-Menü und betrachten Torwiederholungen → Seite 31
- Eine Auswahl grundlegender Aktionen zum Üben → Seite 14
- Einführung in alle Spiel-Modi von PES5 → Seite 22
- So nutzen Sie die PES5-Trainings-Modi → Seite 39
- Einführung in die Meister-Liga → Seite 112

- Warum Sie nicht mit automatisch Druck ausüben/tacklen sollten → Seite 66
- So nutzen Sie manuelle Strategien → Seite 49
- Beweisen Sie Ihr Geschick bei Standardsituationen → Seite 93
- Wählen Sie eine Formation, die zu Ihrem Spielstil passt → Seite 104
- So vollziehen Sie Spieler-Transfers zwischen den Clubs und tragen im Editier-Modus Nationalspieler ein → Seite 201
- So nutzen Sie das manuelle Passspiel → Seite 84
- So kaufen Sie im Meister-Liga-Modus Spieler ein → Seite 127
- So entdecken Sie im Meister-Liga-Modus viel versprechende Talente → Seite 203
- Verbessern Sie Ihre Passspiel-Fähigkeiten → Seite 76
- So verstärken Sie Ihre Verteidigung → Seite 64

FORTGESCHRITTENE SPIELER

EXPERTEN

- Der Effekt der Form-Pfeile und Verletzungen → Seite 60 •
- Die Wahrheit über den Unterschied zwischen Analogstick und Steuerkreuz → Seite 16 •
- Erweitern Sie Ihre Meister-Liga-Kenntnisse → Seite 123 •
- So kreieren Sie kostengünstige Spieler für Ihr Meister-Liga-Team → Seite 200 •
- So funktionieren Elfmeter → Seite 96 •
- Taktische Tipps für die besten Pro-Evo-5-Teams → Seite 130 •
- Tricks und Kniffe für Experten → Seite 98 •
- Wie, wann und wo Sie PES-Punkte erhalten und was Sie damit kaufen können → Seite 190 •
- Die neuen Bestimmungen zur Abseitsregel und zu Spielerverletzungen → Seite 103 •
- Spieler- und Spezialfähigkeiten: ein vollständiger Überblick → Seite 53 •

- So spielen Sie ein Statistik-Match → Seite 24 •
- Überarbeitetes Entwicklungssystem der Spielerfähigkeiten in der Meister-Liga → Seite 121 •
- Neues Meister-Liga-Trainingsystem → Seite 124 •
- So funktioniert ein Torwart-Abwurf → Seite 71 •
- Erfahren Sie alles über den neuen, defensiven Flügelmittelfeldspieler (FM) und die Zweite Spitze (S2) → Seiten 58 und 59 •
- So führen Sie den „Flip-Flap“-Trick aus → Seite 100 •
- Neue Ballannahme-Technik mit → Seite 72 •
- Überarbeitetes Seitschritt-System → Seite 74 •
- So führen Sie einen „kontrollierten Schuss“ aus → Seite 91 •
- Vorstellung des neuen Spezialfähigkeit-Sterns „Mittlere Schussdistanz“ → Seite 91 •

NEUERUNGEN



TRAINER-HANDBUCH



Über 100 mögliche Moves machen „Pro Evolution Soccer 5“ zu einem der komplexesten Spiele unserer Zeit. Dieses Kapitel erklärt Ihnen Tastenkombinationen und Spielkonzepte, die – mit etwas Übung – Ihre Fähigkeiten und Ihr Spielverständnis schärfen. Illustriert durch anschauliche Beispiele und belegt durch Zitate des Entwicklerteams (einschließlich des Produzenten Shingo „Seabass“ Takatsuka), machen die folgenden Seiten einen weit besseren PESS-Spieler aus Ihnen – versprochen!



BALLANNAHME



Spieler, die nach ihren ersten Matches das Gefühl beschleicht, dass die Ballannahme und -kontrolle in PES5 ungenau oder willkürlich erfolgt, liegen schlicht falsch. Natürlich beeinflussen vor allem die Fähigkeitswerte eines Kickers, wie zuverlässig er ein Anspiel unter Kontrolle bringt. Der Löwenanteil an verpfuschten Ballannahmen ist aber eindeutig auf Anwenderfehler zurückzuführen.

Empfängt Ihr Kicker einen Pass, entscheidet sein erster Ballkontakt über Erfolg oder Misserfolg des Spielzuges. Wenn Sie sich den Ball in die richtige Richtung vorlegen, entkommen Sie eventuell Ihrem Manndecker, haben Zeit, einen Pass in den Raum zu platzieren oder befinden sich plötzlich in aussichtsreicher Schussposition. Kontrollieren Sie das Leder in derselben Situation in eine andere Richtung, kann es passieren, dass Sie den Ballbesitz direkt wieder abgeben, zum Rückzug gezwungen werden oder zusehen müssen, wie ein Verteidiger Ihren Schuss ohne große Not abblockt.

Der Technik-Wert eines Spielers bestimmt hierbei, wie geschickt er sich bei Erstkontakt und Ballannahme verhält. Sehr versierte Techniker – etwa mit Werten jenseits von 90 Punkten – sind in der Lage, selbst äußerst schnelle Zuspiele mit einer einzigen Ballberührung zu stoppen. Grobmotorischer veranlagte Athleten (solche mit Technik-Werten im 70er-Bereich oder niedriger) benötigen beim selben Manöver eine zweite, oft sogar dritte Ballberührung, um den Ball unter Kontrolle zu bringen. Studieren Sie Ihren Kader, um herauszufinden, welche Ihrer Kicker technisch bewandert sind. Ein Spieler wie Michael Ballack bringt nahezu jedes Zuspiel augenblicklich unter Kontrolle, steuern Sie allerdings einen Standardspieler der Meister-Liga, wie Valeny, sollten Sie stets **R2** nutzen, um den Ball zu stoppen.

Natürlich kann man nicht in jeder Situation mit absoluter Bestimmtheit vorhersehen, wie sich der Ball verhalten wird. Es spielen einfach zu viele Variablen in die Physik des Leders mit hinein. Die Höhe, Geschwindigkeit und Rotation des Balles unterscheiden sich bei jedem Zuspiel aufs Neue, dennoch werden Sie recht bald ein Gefühl dafür entwickeln, wie Ball und Spieler auf Ihre Kommandos reagieren. Erlernen Sie die verschiedenen Annahmetechniken und verwenden Sie **R1** wirklich nur, wenn es notwendig ist.

DEN BALL ANNEHMEN



Drücken Sie **D**, wenn der Ball Ihren Spieler erreicht, um den Pass anzunehmen und sich in die gewünschte Richtung zu drehen. Beachten Sie hierbei die Richtung, Geschwindigkeit und Höhe des Zuspiels.

Nähert sich ein Ball mit hoher Geschwindigkeit einem technisch weniger beschlagenen Kicker (niedriger Technik-Wert), bleibt Ihnen oft nichts anderes übrig, als den Ball mittels **R2** und **D** stoppen. Es sind einfach zu viele Eventualitäten zu beachten, als dass wir Ihnen zu jeder erdenklichen Spielsituation eine wasserdichte Schritt-für-Schritt-Anleitung geben könnten. Es bleibt Ihnen also auch hier nichts anderes übrig, als eisern zu trainieren und aus Fehlern zu lernen. Ein Spielführer, der munteres Ausprobieren empfiehlt, mag Ihnen etwas seltsam vorkommen. Doch gerade hierin liegt die Schönheit der Physik-Routinen von „Pro Evolution Soccer 5“: Obwohl man ungefähre Voraussagen treffen kann, weiß man nie mit Bestimmtheit, was als Nächstes passiert.

BALL STOPPEN UND DREHEN

Drücken Sie **R2** und **D**, während Ihr Spieler den Ball annimmt

Wenn Sie den Ball bei gedrückter **R2**-Taste annehmen, wird Ihr Kicker ihn stoppen und sich in die mit **D** gewählte Richtung drehen. Dies ist eine sehr nützliche Art, den Ball unter Kontrolle zu bringen – vor allem wenn der Adressat des Zuspiels über einen eher niedrigen Technik-Wert verfügt oder ein Pass besonders problematisch anzunehmen ist.

DEN BALL STOPPEN UND DEN SPIELER AM TOR AUSRICHTEN

Halten Sie **R2**

Wenn Sie lediglich **R2** nutzen, um den Ball anzunehmen, wird Ihr Spieler ihn stoppen und sich in Richtung des gegnerischen Tores drehen. Beachten Sie, dass sich der Ball nach dem Stoppen oft noch etwas vorwärts bewegt. Ist dies der Fall, müssen Sie mit einer leichten Verzögerung rechnen, bevor Ihr Kicker das Leder passen, schießen oder dribbeln kann.



DREHEN UND EINEM NAHENDEN PASS FOLGEN

Drücken Sie **R1** und **D** in Richtung der Ballbewegung

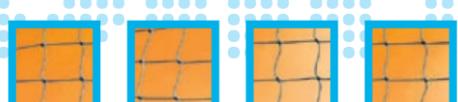
Anstatt den Ball zu stoppen und sich dann zu drehen, wird Ihr Spieler warten, dass ihn das Zuspiel erreicht (Bild 1), dieses durchlassen und sich plötzlich drehen, um dem Ball zu folgen (Bild 2). Dies funktioniert am besten bei winkligen Pässen und ist eine hervorragende Methode, lästige Verteidiger abzuschütteln. Lläuft Ihr Spieler bereits in Passrichtung, veranlasst ihn ein Druck auf **R1** (einschließlich der entsprechenden Richtung auf dem Steuerkreuz), den Ball zu überspringen, um einen Kontakt mit dem Leder zu vermeiden.

DEN BALL ABSCHIRMEN

Drücken Sie keine Taste!

Befindet sich ein Kontrahent direkt hinter Ihnen, während der Ball auf Ihren Spieler zurollt, können Sie **D** loslassen, um den lästigen Verteidiger mit purer Körperkraft in Schach zu halten (ihn „auf den Rücken zu nehmen“). Die Ballannahme erfolgt hierbei automatisch. Diese Technik lässt sich nur in bestimmten Situationen anwenden und birgt ein hohes Risiko, dass Ihr Spieler den Ballbesitz aufgibt – zum Beispiel, weil er das Kräftemessen mit dem Gegner verliert. Meist sind Sie mit den anderen Annahmefethoden besser beraten.

DRIBBLING-GRUNDLAGEN



Befindet sich Ihr Spieler im Ballbesitz, werden KI-Teams – ebenso wie jeder vernünftige menschliche Gegner – Ihren Kicker sofort attackieren, seine Passoptionen reduzieren und zu Tacklings ansetzen, sobald sich die Gelegenheit dazu bietet. Meistens wird sich eine Anspielstation in Ihrer Nähe befinden. Steht Ihnen ein solcher Luxus nicht zur Verfügung oder warten Sie darauf, dass sich eine Lücke in der Abwehr Ihres Kontrahenten öffnet, ist es wichtig, dass Sie in der Lage sind, den Ball zu halten. Nutzen Sie die Stärke und Dribbling-Fähigkeiten Ihres Athleten, um den Ball so lange wie nötig abzuschirmen.

Zur besseren Übersicht unterscheiden wir im Folgenden drei Arten der Bewegung mit dem Ball: das simple Bewegen des Leders über den Rasen, das Ausweichen vor Tacklings, um Raum für Zuspiele oder Schüsse zu erhalten, und das Dribbling, um offensive Zweikämpfe zu gewinnen. Während die erste Variante für jeden Spieler machbar sein sollte, benötigt die zweite bereits wochenlange Übung, während die dritte Bewegungsform eine Wissenschaft für sich ist. Im folgenden Abschnitt untersuchen wir die – natürlich lediglich gedanklich unterschiedenen – ersten beiden dieser Kategorien. Eine Analyse Ihrer offensiven Dribbling-Optionen folgt weiter unten.

Die beste Art, es einem Gegner schwer zu machen, Sie zu tacklen, ist recht offensichtlich: Zeigen Sie ihm so wenig vom Ball wie nur irgend möglich. Dies lässt sich natürlich am einfachsten bewerkstelligen, wenn Sie sich vollständig von ihm abwenden. Auf diese Weise reduzieren Sie

allerdings eigenhändig Ihre Passoptionen, da Sie sehr oft mit dem Rücken zum gegnerischen Tor stehen werden. Lernen Sie das Verhalten Ihrer Kontrahenten zu lesen, um sich den nötigen Raum für einen Schuss, einen Pass oder eine Flanke zu verschaffen. Rein theoretisch sieht die optimale Vorgehensweise so aus: Bewegt sich Ihr Gegenspieler nach links, sollten Sie die rechte Route einschlagen. Wie Sie sich sicher vorstellen können, ist dies in der Praxis leider nicht ganz so einfach. Zu wissen wann – und vor allem wie – Sie optimal reagieren, ist eine Fähigkeit, die Sie allein durch Spielpraxis erlernen.

Berücksichtigen Sie beim Dribbling stets, wie begabt der aktuelle Spieler in dieser Hinsicht ist. Die wichtigsten Fähigkeiten hierbei sind Dribbling-Geschwindigkeit, Dribbling-Stärke und Reaktion. Außerdem spielen Balance- und Angriffs-Werte Ihres Kickers eine Rolle: Diese bestimmen, wie gut sich ein Athlet gegen seine Verteidiger behaupten kann und wie leicht er nach Attacken stürzt. Wie Sie wahrscheinlich bereits wissen, bedeutet ein hoher Reaktions-Wert, dass Ihr Spieler direkter auf Ihre Tastenkommandos reagiert, während der „Dribbling-Geschw.“-Wert das Tempo des Spielers angibt, wenn Sie ihn nur mit **D** steuern.

Es ist allerdings die Dribbel-Stärke, die den Unterschied zwischen Sportlern wie Patrick Viera und Cristiano Ronaldo ausmacht. „Spieler, die schwierig zu tacklen sind, haben für gewöhnlich eine hohe Dribbel-Stärke“, verrät Seabass. „Diese Sorte Spieler berührt den Ball

selbst bei hohen Geschwindigkeiten sehr häufig, um ihn nah am Körper zu halten – deshalb sind sie so schwierig zu tacklen. Das ist es, was die Dribbel-Stärke bewirkt. Dies ist keine Frage der Geschwindigkeit, sondern allein der Qualität des Dribblings. Es gibt Spieler, die eine geringe Dribbling-Geschwindigkeit haben, den Ball aber dennoch überaus genau kontrollieren können.“

Wenn Sie sich darüber im Klaren sind, was Ihr Spieler mit seinem Dribbling leisten kann, werden Sie keine bösen Überraschungen erleben. Sie können nicht damit rechnen, einen Widersacher durch die schnelle Drehung eines Vorstoppers hinter sich zu lassen, wie es etwa einem Pablo Aimar gelingen würde. Dies mag Ihnen zwar sehr logisch und offensichtlich erscheinen, zusammen mit dem Missbrauch von **R1** ist diese Erwartung aber der häufigste Fehler in den Reihen der PES-Gemeinde. Eröffnet sich Ihnen ein deutlicher Passweg, ist ein sicheres Zuspiel in solcher Situation stets die bessere Option.

Schließlich noch eine (hoffentlich überflüssige) Warnung: Je mehr ein Spieler mit dem Ball rennt, desto schneller verliert er an Ausdauer. Wie bereits auf Seite 60 des Kapitels „Team-Management“ besprochen, zieht ein niedriger Ausdauer-Wert deutliche Abzüge bei Dribbling-Geschwindigkeit, Beschleunigung, Schnelligkeit, Sprungkraft und Reaktion nach sich. Schnell erschöpfende Starspieler sollten Sie daher sparsam einsetzen, damit Sie sich im letzten Spiel-Drittel voll und ganz auf deren Fähigkeiten verlassen können.



- SO SPIELEN SIE
- SPIEL-MODI
- TEAM-MANAGEMENT
- TRAINER-HANDBUCH
- MEISTER-LIGA
- TEAMS & SPIELER
- EXTRAS
- AKTIONEN & SICHWÖRTE
- GLOSSAR
- EINLEITUNG
- VERTEIDIGUNG
- BALLANNAHME
- DRIBBLING
- PASSSPIEL
- FLANKEN
- BEWEGUNG OHNE BALL
- SCHIESSEN
- STANDARDSITUATIONEN
- TRICKS
- MANUELLE STRATEGIE
- FESTGELEGTER CURSOR
- SCHIRIS & EREIGNISSE
- FORMATIONEN
- BALLANNAHME
- STOPPEN & DREHEN
- STOPPEN & AUSRICHTEN
- DREHEN & FOLGEN
- DEN BALL ABSCHIRMEN

DEN BALL DRIBBELN



Wenn wir Ihnen diese Technik erklären müssen, lesen Sie wahrscheinlich das falsche Buch. Wie bereits angedeutet, ist das Dribbling die Hochzeit Ihrer Fähigkeiten am Controller mit der Begabung des Spielers, den Sie steuern. Der Wert „Dribbling-Geschw.“ bestimmt, wie schnell er den Ball bewegt, während „Dribbling-Stärke“ und „Reaktion“ ihn flinker und geschickter auf Ihre Eingaben reagieren lassen (im Falle der Dribbling-Stärke wird er zusätzlich schwieriger zu tacklen). „Balance“ und „Angriff“ hingegen machen Ihren Kicker robuster und unempfindlicher gegen heftigen Körperkontakt.

SEITSCHRITT

Drücken Sie im rechten Winkel zur Laufrichtung Ihres Spielers

Eine der auffälligsten Änderungen im Vergleich zu PES4 ist die Umbelegung des Seitschritts auf das Steuerkreuz, beziehungsweise den linken Analogstick. Ihr Spieler startet diese Seitwärtsbewegung (welche bislang durch ausgelöst wurde), wenn Sie im 90-Grad-Winkel zu seiner Laufrichtung antippen. Wenn Sie kein weiteres Kommando eingeben, wird Ihr Kicker dieses Manöver für einige Augenblicke fortsetzen und schließlich zum Stillstand kommen.

Nach wie vor ist der Seitschritt ein exzellentes Mittel, um störrische Gegner hinter sich zu lassen. Tippen Sie im rechten Winkel an, um sich seitwärts zu bewegen und dem Tackling eines nahenden Kontrahenten auszuweichen (Diagramm 1). Bei dieser Aktion ist Ihr Timing von entscheidender Bedeutung, ebenso wie die Dribbling-Stärke, Dribbling-Geschwindigkeit und Reaktion Ihres Kickers. Je höher diese Werte, desto schneller und effizienter erfolgt das elegante Ausweichmanöver. Treten Sie gegen einen menschlichen Kontrahenten an, ist es ratsam, die Bewegung seltener

auszuüben – andernfalls werden Ihre Angriffe für Ihr Gegenüber zu vorhersehbar und somit leichter zu vereiteln.

Der Seitschritt eignet sich ebenso dazu, den Ball abzuschirmen, wenn Sie einen Verteidiger in Ihrem Rücken haben. Mit genügend Entfaltungsspielraum können Sie diese Fähigkeit nutzen, um Ihren Angriff zu verzögern, bis sich einer Ihrer Mitspieler freigelaufen hat – und zwar ohne Ihre Blickrichtung zu verändern.

Sie werden feststellen, dass der Seitschritt mit dem Analogstick etwas schwieriger auszuführen ist als mit dem digitalen Steuerkreuz. Dies liegt daran, dass Sie den Stick erst loslassen müssen, um ihn in eine neutrale Position zu bewegen, bevor Sie ihn im rechten Winkel neigen können. Ihre Eingabe erfolgt also leicht verzögert und spürbar ungenauer. Fans des Analogsticks sollten sich die Zeit nehmen, im Freies-Training-Modus die Feinheiten ihrer bevorzugten Steuerungsmethode zu üben.

LANGSAMES DRIBBLING & ANHALTEN

Lassen Sie während des Dribblings los

Das Loslassen von , während Ihr Spieler den Ball dribbelt, veranlasst diesen, sein Tempo stetig zu verlangsamen und nach ungefähr zwei Sekunden vollständig anzuhalten (Bild 1). Wer diese Funktion als „nutzlose Schönspielerei“ abtut, irrt sich gewaltig.

Nachdem Sie einem Spieler via oder eine Vollbremsung befohlen haben, werden Sie eine kleine, aber merkliche Verzögerung verspüren, wenn Sie Ihre Bewegung fortsetzen – diese entsteht dadurch, dass der Kicker das Leder erst wieder unter Kontrolle bringen muss. Zusätzlich sind bestimmte Tricks aus dem Stand einfach nicht möglich (wie zum Beispiel die beidfüßige Finte oder die Schulterfinte). Lassen Sie allerdings los, verfällt Ihr Spieler in einen langsamen Trab, behält

den Ball in der Bewegung dichter am Fuß und kann somit weiterhin auf sein Trickrepertoire (und besonders auf den Seitschritt) zurückgreifen.

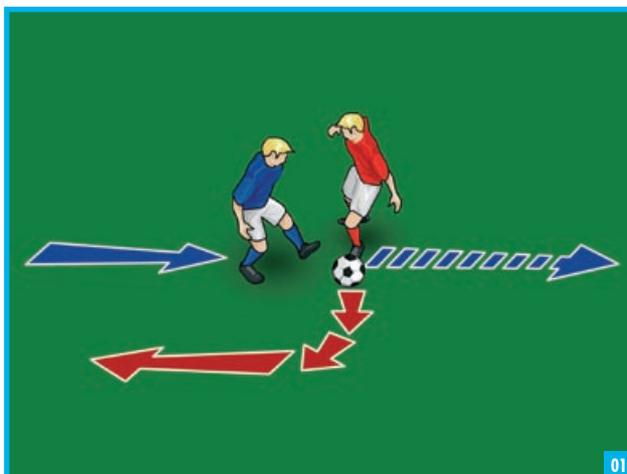
Diesen automatischen Move können Sie manuell aufrechterhalten, indem Sie kurz in Laufrichtung antippen. Ist Ihr Timing präzise, wird Ihr Sportler den Ball sachte vorwärts treten und ihm locker hinterhertröten. Der Kniff hierbei ist, zu betätigen, bevor der Fuß des Spielers den Ball berührt*. Da der erforderliche Grad an Präzision diese Art der Fortbewegung in Spielsituationen außergewöhnlich knifflig geraten lässt, sollten die meisten Spieler diese Bewegung durch gelegentliches Antippen einfach von vorne starten.

SCHNELLES DRIBBLING

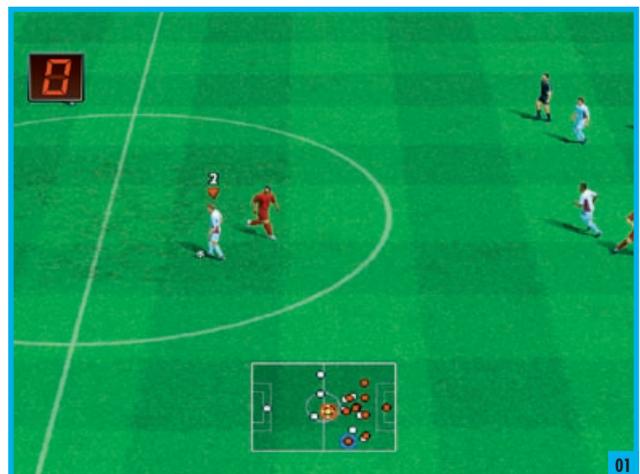
Drücken Sie und

Diese Laufgeschwindigkeit ist irgendwo zwischen dem Sprint per und dem normalen Dribbling-Tempo angesiedelt. Ihr Kicker wird sich schneller fortbewegen als gewöhnlich, gleichzeitig aber eine größere Kontrolle über den Ball behalten. Zusätzlich können Sie sich – ganz im Gegensatz zum Sprint – auch weiterhin in die acht Grundrichtungen des Steuerkreuzes bewegen. Womit wir auch gleich bei der speziellen Eigenart dieser Laufgeschwindigkeit wären: Wenn Sie Ihren Spieler um 45 Grad drehen, wird er zunächst langsamer und beschleunigt erst wieder, wenn er in die gewählte Richtung blickt. Bei 90-Grad-Drehungen wird er sich den Ball zunächst in die gewünschte Richtung vorlegen und ihm dann folgen.

Möchten Sie Ihren Kurs bei Höchstgeschwindigkeit um 45 Grad korrigieren, können Sie dies tun, indem Sie zusätzlich zu die -Taste betätigen, bevor Ihr Spieler den Ball berührt. Dieses Manöver läuft allerdings auf einen Sprint Ihres Kickers hinaus: Erfolgt Ihre nächste Drehung auf dieselbe Weise, wird sich Ihr Spieler den Ball genauso weit vorlegen wie bei einem -Dribbling.



01



01

*Dieser Move ist mit dem Steuerkreuz viel einfacher auszuführen als mit dem Analogstick.



WETTBEWERBS-PRÄMIEN

Erfolge in jedem der Wettbewerbe der Meister-Liga werden mit belohnt. Sie erhalten Prämien für gewonnene und unentschieden gespielte Begegnungen sowie erzielte Tore. Besonders umfangreiche Einnahmen verdienen Sie sich für gute Platzierungen in der Liga und den Turnieren oder wenn einem Ihrer Spieler eine der folgenden drei Auszeichnungen zuteil wird: Spieler des Tages, Torschützenkönig oder Vorlagenkönig. Die ausstehenden Belohnungen entnehmen Sie bitte Tabelle 1.

STRAFEN

Alle Meister-Liga-Wettbewerbe nutzen dasselbe, einfache Disziplinarsystem. Doch obwohl Ihnen die Härte der Strafen manches Mal geradezu drakonisch erscheinen mag, versichern wir Ihnen: Alle Teams werden mit derselben Konsequenz abgemahnt. Es ist überaus wichtig, dass Sie stets ein Auge auf die Anzahl der gelben Karten Ihrer Spieler haben. Nichts ist ärgerlicher als in einem wichtigen Match – wie einem Pokal-Halbfinale – auf einen gelbgesperrten Leistungsträger verzichten zu müssen. Mit einem Mindestmaß an Voraussicht und Selbstbeherrschung lassen sich derartige Unannehmlichkeiten aber leicht vermeiden.

- Bekommt ein Spieler während eines Spiels zwei gelbe Karten, erhält er einen Platzverweis und eine Sperre für das nächste Match.
- Sieht ein Spieler in zwei unterschiedlichen Partien jeweils eine gelbe Karte, ist er für das nächste Spiel gesperrt.
- Eine rote Karte führt zu einem Platzverweis und einer Sperre für das nächste Match.

- Karten und Sperren sind wettbewerbsspezifisch – eine gelbe Karte aus der 1. Division hat also keinerlei Auswirkungen auf die WEFA-Meisterschaft, den WEFA-Meister-Pokal oder den D1-Pokal.

SAISONVORBEREITUNGS-TRAINING

Während der Verhandlungszeiträume der 37. bis 44. Woche haben Sie Zugriff auf die folgenden drei Trainings-Optionen. Pro Woche können Sie nur eine dieser Optionen wählen.

AUTOMATISCHES TRAINING

Wenn Sie die „Autom. Training“-Funktion wählen, trainiert PES5 umgehend alle Fähigkeitswerte Ihrer Kicker – und zwar zu gleichen Teilen. Die Steigerung, die Ihre Spieler hierbei erfahren, ist vergleichsweise gering. Zusätzlich erhöht sich die Ermüdungsanzeige Ihrer Athleten um ungefähr ein Viertel. Haben Sie also zwischen den Wochen 37 und 44 eine Reihe von Freundschaftsspielen angesetzt, sollten Sie die automatischen Trainingseinheiten sorgfältig dosieren. Spieler, deren Ermüdung bereits mittelmäßige bis hohe Werte erreicht hat, nehmen an dieser Maßnahme nicht teil. Der Effekt des Trainings wird unverzüglich errechnet.



TRAININGSMENÜ ANPASSEN

Wählen Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass sich Ihre Schützlinge in speziellen Kategorien verbessern (Bild 1). Tabelle 2 (auf Seite 125) erklärt die Effekte der verschiedenen Trainingseinheiten.

Bestätigen Sie Ihre Entscheidung durch Wahl von „OK“ oder stellen Sie alle gewählten Trainingseinheiten mit auf die Standardeinstellung („Erholung“) zurück. Ebenso wie bei der „Autom. Training“-Option erhöht sich die Ermüdung der Spieler, die an diesem gezielten Training teilnehmen, um ein Viertel. Seien Sie auf der Hut: Erschöpfte Spieler tragen während der Lektionen besonders schnell Verletzungen davon. Wenn Sie auf Nummer sicher gehen wollen, sollten Sie Spieler, deren Ermüdungsanzeige zu einem Drittel gefüllt ist, ruhen lassen. Bei halb gefüllter Ermüdungsanzeige vergrößert sich das Risiko einer leichten Verletzung (gelbes Kreuz) noch einmal drastisch. Im Falle einer solchen leichten Blessur fällt ein Kicker meist ein bis zwei Wochen aus. Verletzte Spieler nehmen nicht am Training teil.

Sie wissen also nun, dass Sie Spieler in Anbetracht ihrer Erschöpfung maximal zwei Wochen in Folge trainieren können, bevor Sie ihnen eine Pause gönnen müssen, und dass Ihnen die speziellen Trainingseinheiten jeweils nur eine Hand voll Erfahrungspunkte bescheren. Dennoch sollten Sie diese Funktion nicht vorschnell abschreiben, ist sie doch ein wichtiges Werkzeug, die besonders herausstechenden Eigenschaften Ihrer Topleute noch weiter zu fördern.

Wie bereits im Kapitel „Team Management“ auf Seite 61 erwähnt, bleiben Fähigkeitswerte in den Bereichen von 95 bis 99 einem kleinen Kreis wahrhaft



außergewöhnlich talentierter Spieler vorbehalten. Eine Steigerung der Schusstechnik von 96 auf 97 ist in keiner Weise mit einem Anstieg von 86 auf 87 zu vergleichen: Der tatsächliche Fähigkeitssprung ist ein wesentlich größerer. So kommt es auch, dass das Erreichen der nächsten Stufe ab Werten von 95 Punkten oft nur noch schleppend vorangeht, meist sogar unmöglich erscheint. Es spielt dabei keine Rolle, wie oft Sie den Spieler einsetzen oder wie glorreich er in diesen Matches auftritt – in Regionen von über 95 Punkten stoßen nur die wenigsten vor.

Hier können Sie mit der „Trainingsmenü anpassen“-Option wertvolle Trümpfe ausspielen: Nutzen Sie die spezifischen Trainingslektionen, um Spielerwerte von über 95 Punkten in kleinen, aber umso bedeutenderen Schritten weiter auszubauen. Bei weniger begabtem Personal und insbesondere jungen Talenten raten wir Ihnen vorzusplanen und deren höchste – und für ihre Positionen wichtigsten – Werte zu trainieren. Weise eingesetzt, kann Ihnen diese Funktion dabei helfen, aus großartigen Spielern wahre Legenden zu schmieden.

KOMPLETTE RUHE

Wenn Sie der Meinung sind, dass Ihre Stars eine Pause verdient haben, ordnen Sie mit dieser Funktion kollektives „Beine hochlegen“ an. Die Ermüdung Ihrer Spieler reduziert sich um bis zu 50 %. Die perfekte Maßnahme, falls für die kommenden Wochen mehrere Freundschaftsspiele anstehen oder wenn Sie befürchten, dass Ihre Kicker diese Pause vor Beginn Ihres neuen Trainingsplans (lies: Drill) bitter nötig haben. Wie bei jeder verordneten Ruhepause sollten Sie sich vorher vergewissern, dass diese überhaupt erforderlich ist.

FREUNDSCHAFTSSPIELE IN DER SAISONVORBEREITUNG

Liegt das letzte Pflichtspiel der Saison hinter Ihnen, öffnet sich ein Menü, das Ihnen erlaubt, zwischen der 37. und 44. Woche des Jahres bis zu acht Freundschaftsspiele anzusetzen. Ihre Angaben in diesem Menü sind endgültig. Lehnen Sie diese Möglichkeit ab, findet die Saisonvorbereitung ohne Freundschaftsspiele statt. Ebenso können diese Begegnungen nicht abgesagt werden, sobald sie einmal angesetzt wurden. In Freundschaftsspielen gegen Teams der vier ersten Divisionen werden Sie bei einem Sieg mit 800 , bei einem Unentschieden mit 400 und pro Tor mit 20 belohnt. Alle anderen Gegner (einschließlich der „Spezial“-Mannschaften, wie die „Europäische Auswahl“) bringen Ihre Kasse mit weniger eindrucksvollen 500, 250 und 20 pro Sieg, Unentschieden und Tor zum Klingeln.

Zwar fahren Ihre Spieler in den Freundschaftsspielen auch ein gewisses Maß an Erfahrungspunkten ein, der Hauptgrund, diese Herausforderung anzunehmen, ist allerdings weitaus trivialer: Freundschaftsspiele sind schlicht und ergreifend eine willkommene Gelegenheit, das Bankkonto mit zusätzlichen für Spielertransfers zu füllen. Angenommen, Sie spielen und gewinnen acht Begegnungen gegen Teams der 1. Division – Ihr Schatzmeister dürfte sich über mehr als 6500 freuen: reichlich finanzielle Mittel, um ein aufstrebendes Talent auf lange Zeit an Ihren Verein zu binden.

Natürlich hat ein volles Programm an Vorbereitungsspielen auch Nachteile. Zunächst einmal wäre da der Zeiffaktor: Eine Meister-Liga-Saison verschlingt auch ohne diese freiwilligen Zusatzspiele schon große Stücke dessen, was viele von uns ein „Privatleben“ nennen. Stellt dies keine Schwierigkeit für Sie dar, gibt es noch zwei weitere, spielrelevantere Probleme. Zum einen bleibt die Gefahr, dass Ihre Spieler in den Partien körperlich in Mitleidenschaft gezogen werden, natürlich auch in der Saisonvorbereitung bestehen. Zum anderen sind selbst Freundschaftsspiele alles andere als ein Spaziergang im Park, vor allem, wenn sie in achtfacher Ausführung daherkommen. Denken Sie daran, Ihren Kader rotieren zu lassen, damit Ihre Spieler nicht zu erschöpft sind, um am Vorbereitungs-Training teilzunehmen.

TABELLE 1

Wettbewerb	Sieg	Unentschieden	Tor-Bonus	Preise	Spieler-Auszeichnungen
2. Division	800	400	20	4000 für den 1. Platz, 1200 für den 2., 1000 für den 3., 800 für den 4., 600 für den 5.	1000 pro Auszeichnung
Pokal der 2. Division	800	400	20	2000 für den 1. Platz, 800 für den Zweitplatzierten und 600 für jeden der zwei unterlegenen Halbfinalisten	1000 pro Auszeichnung
1. Division	1000	500	50	10000 für den 1. Platz, 3000 für den 2., 2500 für den 3., 2000 für den 4., 1500 für den 5.	2000 pro Auszeichnung
Pokal der 1. Division	1000	500	50	4000 für den 1. Platz, 1600 für den Zweitplatzierten und 1200 für jeden der zwei unterlegenen Halbfinalisten	2000 pro Auszeichnung
WEFA-Meister-Pokal	1200	500	50	6000 für den 1. Platz, 2400 für den 2., 1800 für jeden der zwei unterlegenen Halbfinalisten	2000 pro Auszeichnung
WEFA-Meisterschaft, Qualifikationsrunde und erste Runde	1000	500	50	Nicht zutreffend	Nicht zutreffend
WEFA-Meisterschaft, K.-o.-Phase	1600	500	50	15000 für den ersten Platz, 5000 für den 2., 2500 für jeden der beiden unterlegenen Halbfinalisten, 1250 für jeden der vier ausgeschiedenen Viertelfinal-Teilnehmer	2000 pro Auszeichnung
Freundschaftsspiele in der Saisonvorbereitung	800 oder 500	400 oder 250	20	Nicht zutreffend	Nicht zutreffend

TABELLE 2

Trainingsoption	Verbesserte Fähigkeiten
Erholung	Keine – der Ermüdungsgrad reduziert sich
Torschuss	Angriff, Schussgenauigkeit, Schusskraft und Schusstechnik
Dribbling	Dribbling-Stärke und Dribbling-Geschwindigkeit
Passspiel	Kurzpass-Genauigkeit, Kurzpass-Geschwindigkeit, Flanken-Genauigkeit und Flanken-Geschwindigkeit
Verteidigung	Verteidigung
Freistoß	Freistoß-Genauigkeit und Effet
Kopfball	Kopfball und Sprungkraft
Balance	Balance
Tempo	Schnelligkeit und Beschleunigung
Ausdauer	Ausdauer und Reaktion
Torwart	Reaktion und Torwart-Leistung
Teamwork-Stärke	Teamwork

- SO SPIELEN SIE
- SPIEL-MODI
- TEAM-MANAGEMENT
- TRAINER-HANDBUCH
- MEISTER-LIGA
- TEAMS & SPIELER
- EXTRAS
- AKTIONEN & STICHWORTE
- GLOSSAR
- ML-GRUNDLAGEN
- ML-OPTIONEN
- ML-MENÜ
- WISSENSWERTES ZUR ML



EINLEITUNG: SO NUTZEN SIE DEN „TEAM- & SPIELER-LEITFADEN“



1 Empfohlene Spielweise: Wir geben mindestens eine empfehlenswerte Spielweise pro Mannschaft an. Hierbei handelt es sich natürlich lediglich um eine Richtlinie, die Ihnen nebenbei die Stärke eines Teams klar ersichtlich machen soll. „Angriff ist die beste Verteidigung“ – ein Fußball-Klischee, dem wir im Falle der meisten Mannschaften auch in PESS zustimmen. Teams mit besonders schnellen Mittel- und/oder Flügelstürmern (und meist einer Drei-Mann-Angriffsabteilung) sind mit einer auf Konterangriffe ausgelegten Strategie am besten bedient: Locken Sie Ihren Kontrahenten in Ihre Hälfte und starten Sie mit tödlichen Pässen schnelle Gegenstöße. Weitaus seltener sind Direktspiel- und defensiv orientierte Teams. Erstere sollten ausserdem Passspiel im Mittelfeld unterlassen und den Ball möglichst früh zu ihren Stürmern befördern. In den seltenen Fällen, in denen wir eine defensive Spielweise vorschlagen, handelt es sich um Mannschaften, welche über die Abwehrdisziplin verfügen, jeden Angreifer zu frustrieren.

2 Schlüsselspieler: Die stärksten und wichtigsten Spieler des entsprechenden Teams. Bleiben Form- und Verletzungsprobleme aus, sollten die Schlüsselspieler stets Ihre erste Wahl sein.

3 Spezialist für Standardsituationen: Die hier aufgelisteten Kicker sind besonders geschult in der Ausführung von Freistößen und/oder Eckbällen. Der Begriff „Spezialist“ ist natürlich rein relativer Natur: Nicht jeder Spieler verfügt über die Genauigkeit eines Juninho, die Kraft eines Roberto Carlos oder das Allround-Können eines David Beckham.

4 Übersicht der Fähigkeiten: In dieser Tabelle finden Sie die wichtigsten Spielerwerte und Spezialfähigkeiten der von uns empfohlenen zehn Feldspieler. Bei Nationalmannschaften bieten wir Ihnen diese Informationen zusätzlich für die fünf, bei Klubteams für die zwei besten Bankspieler. Damit Ihnen die Orientierung leichter fällt, haben wir die Spielerwerte in der typischen PESS-Farbkodierung abgebildet: Werte zwischen 80 und 89 erscheinen in gelber, zwischen 90 und 94 in oranger und von 95 bis 99 in roter Farbe. Da die meisten Mannschaften bereits ihren fähigsten Tormann in der Startformation haben, werden diese in der Tabelle nicht aufgeführt.

5 Starspieler: Nationalteams sind in Mehrspieler-Partien meist populärer als Vereinsmannschaften. Aus diesem Grund widmen wir jeder der zwölf besten Länderauswahlteams zwei Seiten. Der Abschnitt „Starspieler“ stellt Ihnen in drei Kategorien die wichtigsten Spieler jeder Mannschaft vor: „Abwehrsäulen“, „Spielmacher“ und „Scharfschützen“.

6 Formation: In diesem Abschnitt untersuchen wir die Startformation der jeweiligen Mannschaft, charakterisieren die – unserer Meinung nach – empfehlenswerteste Startelf und schlagen Ihnen taktische Änderungen oder alternative Systeme vor.

7 Tipps: Um Ihr Verständnis für die Stärken und Schwächen der einzelnen Aufgebote zu verbessern, enthält jeder Team-Leitfaden informative Hilfestellungen, Beobachtungen und Spiel-Tipps.

teams & spieler

CHELSEA

Empfohlene Spielweise: Schlüsselspieler: Spezialist für Standardsituationen:

1 **2** **3**

4

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Spieler	Abwehr	Mittelfeld	Angriff	Spezialfähigkeiten
Carrick	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Terry	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Franky Ferreira	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Bridge	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Makelule	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Anelka	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Lampard	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Duff	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Robben	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Drogba	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Milivojevic-Phillips	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Jon Cole	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle

ÜBERSICHT DER FÄHIGKEITEN

Spieler	Abwehr	Mittelfeld	Angriff	Spezialfähigkeiten
Cech	100	100	100	100
Essien	85	85	85	85
Lampard	85	85	85	85
Duff	85	85	85	85
Mikel	85	85	85	85
Terry	85	85	85	85
Anelka	85	85	85	85
Drogba	85	85	85	85
Milivojevic-Phillips	85	85	85	85
Jon Cole	85	85	85	85

FORMATION

Die umlaufende taktische Karte an talentierten Spielern ermöglicht einem englischen Team, in jeder verbleibenden Formation zu spielen. Dennoch empfehlen wir Ihnen, die taktische Abwehr-Offensive zu betonen. Die Spielerwerte Robben und Duff zeigen die taktische Abwehr-Offensive und öffnen somit Räume für Drogba und den taktischen Torwart.

TIPPS & BEOBSACHTUNGEN

- Drogba besitzt eine hervorragende Kopfballstärke, seine Geschwindigkeit und Positionen machen ihn zu einem Angreifer, der häufiger Freistöße ausführen kann.
- Makelule und Essien sind unermüdliche und harte Mittelfeldspieler, die sich auf die Unterstützung des Abwehrstrahls von Terry und Carrick verlassen können.
- Ein Mittel- und Flügelmittelfeldspieler (EMF) macht Chelsea an seinen Flanken vorantreiben, oder Versuch einer Reingebote muss ebenfalls gut platziert sein, soll der Ball nicht bei den kaputtgeschlagenen Terry oder Cech landen.

teams & spieler

ARGENTINA

Empfohlene Spielweise: Schlüsselspieler: Spezialist für Standardsituationen:

1 **2** **3**

4

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Spieler	Abwehr	Mittelfeld	Angriff	Spezialfähigkeiten
Romero	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Zeballos	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Zucchi	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Coria	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Gonzalez	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Simeone	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Messi	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Suarez	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Cavalli	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Ibanez	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle

ÜBERSICHT DER FÄHIGKEITEN

Spieler	Abwehr	Mittelfeld	Angriff	Spezialfähigkeiten
Romero	85	85	85	85
Zeballos	85	85	85	85
Zucchi	85	85	85	85
Coria	85	85	85	85
Gonzalez	85	85	85	85
Simeone	85	85	85	85
Messi	85	85	85	85
Suarez	85	85	85	85
Cavalli	85	85	85	85
Ibanez	85	85	85	85

FORMATION

Die umlaufende taktische Karte an talentierten Spielern ermöglicht einem argentinischen Team, in jeder verbleibenden Formation zu spielen. Dennoch empfehlen wir Ihnen, die taktische Abwehr-Offensive zu betonen. Die Spielerwerte Messi und Suarez zeigen die taktische Abwehr-Offensive und öffnen somit Räume für Cavalli und den taktischen Torwart.

TIPPS & BEOBSACHTUNGEN

- Suarez ist ein Team für geschickte und präzise Spieler, die den Ballbesitz lange genug behaupten können, bis Coria, Trosser oder Almir gut platziert werden können. Gute Dribbling-Fähigkeiten sind Pflicht, wenn Sie gegen schnelle und eng verteidigende Gegner bestehen wollen.
- Argentinien hat durch die Bank ein „Größen“-Problem. Der längste Spieler der Startelf ist Coria (184 cm). Argentinien überschreitet nur Riquelme und Simeone die 180 cm.
- Die perfekte Formation, um einen Freund mit Argentinien-Kolbe zu faszinieren, ist 3-5-2, 3-1-1-100 zwei defensiven Mittelfeldspielern über Sie genügend Druck auf die Konterabteilung aus, um flüssiges Angriffsplay zu unterstützen.

teams & spieler

ARGENTINIEN

Empfohlene Spielweise: Schlüsselspieler: Spezialist für Standardsituationen:

1 **2** **3**

4

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Spieler	Abwehr	Mittelfeld	Angriff	Spezialfähigkeiten
Romero	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Zeballos	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Zucchi	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Coria	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Gonzalez	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Simeone	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Messi	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Suarez	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Cavalli	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle
Ibanez	85	85	85	Abwehr (Stärke), Konterangriff (Stärke), Verteidigungskontrolle

ÜBERSICHT DER FÄHIGKEITEN

Spieler	Abwehr	Mittelfeld	Angriff	Spezialfähigkeiten
Romero	85	85	85	85
Zeballos	85	85	85	85
Zucchi	85	85	85	85
Coria	85	85	85	85
Gonzalez	85	85	85	85
Simeone	85	85	85	85
Messi	85	85	85	85
Suarez	85	85	85	85
Cavalli	85	85	85	85
Ibanez	85	85	85	85

FORMATION

Die umlaufende taktische Karte an talentierten Spielern ermöglicht einem argentinischen Team, in jeder verbleibenden Formation zu spielen. Dennoch empfehlen wir Ihnen, die taktische Abwehr-Offensive zu betonen. Die Spielerwerte Messi und Suarez zeigen die taktische Abwehr-Offensive und öffnen somit Räume für Cavalli und den taktischen Torwart.

TIPPS & BEOBSACHTUNGEN

- Suarez ist ein Team für geschickte und präzise Spieler, die den Ballbesitz lange genug behaupten können, bis Coria, Trosser oder Almir gut platziert werden können. Gute Dribbling-Fähigkeiten sind Pflicht, wenn Sie gegen schnelle und eng verteidigende Gegner bestehen wollen.
- Argentinien hat durch die Bank ein „Größen“-Problem. Der längste Spieler der Startelf ist Coria (184 cm). Argentinien überschreitet nur Riquelme und Simeone die 180 cm.
- Die perfekte Formation, um einen Freund mit Argentinien-Kolbe zu faszinieren, ist 3-5-2, 3-1-1-100 zwei defensiven Mittelfeldspielern über Sie genügend Druck auf die Konterabteilung aus, um flüssiges Angriffsplay zu unterstützen.

- SO SPIELEN SIE
- SPIEL-MODI
- TEAM-MANAGEMENT
- TRAINER-HANDBUCH
- MEISTER-LIGA
- TEAMS & SPIELER
- EXTRAS
- AKTIONEN & STICHWORTE
- GLOSSAR
- EINLEITUNG
- NATIONALMANNschaften
- DEUTSCHE KLUBS
- ENGLISCHE KLUBS
- SPANISCHE KLUBS
- ITALIENISCHE KLUBS
- FRANZÖSISCHE KLUBS
- ANDERE KLUBS

132

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

133

ÜBERSICHT VIEL VERSPRECHENDER TALENTE

- SO SPIELEN SIE
- SPIEL-MODI
- TEAM-MANAGEMENT
- TRAINER-HANDBUCH
- MEISTER-LIGA
- TEAMS & SPIELER



SPOILER-WARNUNG! Wenn Ihre Freude an der Meister-Liga in irgendeiner Weise dadurch beeinträchtigt wird, dass Sie vorher erfahren, wie sich manche Spieler entwickeln werden, dann verlassen Sie *jetzt* diesen Abschnitt!

Es kann sehr zeitaufwändig sein, Spieler für die Meister-Liga zu kaufen und eine Mannschaft zusammenzustellen. Erfahrene Profis zu verpflichten ist schon nicht einfach, aber herauszufinden, welche der jungen Spieler sich zu Top-Fußballern entwickeln, kann ein frustrierender, mit vielen Rückschlägen verbundener Prozess werden. Auf den nächsten vier Seiten finden Sie daher eine Auswahl von über 200 Spielern im Alter von 17 bis 22 Jahren mit beachtlichem (und in manchen Fällen ganz erstaunlichem) Entwicklungspotential.

- EXTRAS
- AKTIONEN & STICHWÖRTE
- GLOSSAR
- PES-SHOP
- STADIONFÜHRER
- EDITOR-MODUS
- NETZWERK-MODUS
- TALENT ÜBERSICHT

SPIELFELDBEREICH: TOR

Name	Alter	Position	Entwicklungstyp	Entwicklung im Lauf der Zeit						Gipfel der Leistungsfähigkeit (Alter)	Bemerkenswerte Startattribute	Spezialfähigkeiten	Anfangsgehalt
				20	24	28	30	32	35				
Ma-Kalombay	19	TW	Normal	83.5	89.5	90	89	86.5	83.5	91 (27)	Balance 84, Reaktion 87, Sprungkraft 86	Keine	241
Hartock	18	TW	Normal	79	84.5	88.5	90.5	88.5	84.5	90.5 (30)	Balance 80, Reaktion 83, Sprungkraft 80	Keine	255
Jaccard	20	TW	Normal	77.5	81.5	86.5	89	85	82.5	89 (30)	Balance 83, Reaktion 80	Keine	262
Ruddy	18	TW	Normal	79	84.5	88	90	88	80.5	90 (30)	Balance 84, Reaktion 81	Keine	279
Venbashede	20	TW	Spät, lang	76	77.5	88.5	88.5	88.5	85	88.5 (28-33)	Balance 83	Keine	287
Morten Jensen	18	TW	Spät, lang	77	82	88.5	88.5	87.5	84	88.5 (28-31)	Balance 81	Keine	302
M' Bolhi	19	TW	Normal	80	85	90.5	89	86.5	82.5	90.5 (28)	Balance 82, Reaktion 83, Sprungkraft 82	Keine	312
Padelli	19	TW	Normal	79.5	84.5	88.5	90.5	88	84.5	90.5 (30)	Balance 85, Schusskraft 81	Keine	312
Pipolo	19	TW	Normal, lang	78	86	90.5	90.5	88.5	84.5	90.5 (26-30)	Balance 83, Reaktion 83	Keine	312
Stuhr Ellegaard	22	TW	Normal	-	79.5	89.5	86	85	82	89.5 (28)	Balance 92, Reaktion 80	Keine	312
Varin	20	TW	Normal	76	76.5	84.5	89.5	86.5	83.5	89.5 (30)	Reaktion 80	Keine	312
Waterman	21	TW	Normal	-	82	89.5	89.5	87.5	84.5	91 (29)	Balance 86, Reaktion 81	Keine	312
Pidgeley	21	TW	Normal	-	83.5	89.5	87.5	84.5	82.5	89.5 (28)	Balance 86, Reaktion 86, Schusskraft 82	Keine	323
Vanin	21	TW	Normal	-	78.5	85	89	86.5	84	89 (30)	Reaktion 85, Sprungkraft 80	Keine	338
Deichelbohrer	19	TW	Normal	78	83.5	87.5	89.5	87.5	84	89.5 (30)	Balance 82	Keine	338
Knight	18	TW	Normal, lang	79	86	90.5	89.5	87.5	85.5	90.5 (26-29)	Balance 80	Keine	338
Paolletti	20	TW	Normal	77.5	80	85	88.5	85	81.5	89 (29)	Balance 84, Reaktion 80	Keine	338
Pasveer	21	TW	Normal	-	78.5	85	89.5	88	84.5	89.5 (30)	Balance 84, Reaktion 81	Keine	338
Thebaux	20	TW	Normal	71	83.5	87.5	85	84.5	82	89 (26)	Reaktion 80, Torwart-Leistung 80	Keine	338
Tomasig	21	TW	Normal	-	77.5	79.5	88.5	87.5	84.5	88.5 (30-31)	Balance 80, Reaktion 80	Keine	338
Vermeer	19	TW	Normal	78	83.5	87.5	89.5	87.5	84	89.5 (30)	Balance 80, Reaktion 82, Sprungkraft 80	Keine	338
Alnwick	18	TW	Normal, lang	79.5	85	93	92	89.5	86	93 (26-29)	Balance 80, Reaktion 85, Sprungkraft 80	Keine	350
Burch	21	TW	Normal	-	81	86	89	85	87.5	89.5 (29)	Balance 82, Reaktion 82, Schusskraft 80, Sprungkraft 80	Keine	350
Fevzi Elmas	22	TW	Spät, lang	-	82	90.5	90.5	90.5	86.5	90.5 (27-32)	Balance 82, Reaktion 81, Torwart-Leistung 80	Keine	350
K. Schmeichel	18	TW	Normal	78	80	87	92.5	89.5	80	92.5 (30)	Balance 82, Reaktion 84	Keine	350
Mario Cassano	22	TW	Normal	-	80	86	88	85	82.5	89 (29)	Balance 82, Reaktion 83, Schusskraft 80, Sprungkraft 80	Keine	350
Yohann Pelé	22	TW	Normal	-	85	91.5	92	89.5	86.5	94 (29)	Balance 88, Reaktion 82, Sprungkraft 84, Torwart-Leistung 84	1gg1.Torh.St.	350
Barbosa	21	TW	Zwei-Stufen-Entwicklung	-	86	86.5	89	85	84	86 (24) / 89 (30)	Verteidigung 80, Reaktion 91, Sprungkraft 84	Keine	362
Coe	21	TW	Spät, lang	-	80.5	92.5	92.5	92.5	87.5	92.5 (27-32)	Balance 84, Reaktion 86, Schusskraft 80, Sprungkraft 80	Keine	364
Curci	20	TW	Spät, lang	82	83.5	93	93	93	89.5	93 (28-33)	Verteidigung 80, Balance 89, Reaktion 88, Schusskraft 81	Keine	364
Marshall	20	TW	Normal, lang	82	89.5	93	93	90	88	93 (26-30)	Balance 84, Reaktion 92, Sprungkraft 82, Torwart-Leistung 81	Elfmeterkiller	364
Proto	22	TW	Spät, lang	-	82	92.5	92.5	90	87.5	92.5 (27-30)	Balance 80, Reaktion 87, Sprungkraft 81, Torwart-Leistung 83	Keine	364
Gordon	22	TW	Normal	-	81	85	87.5	85	82.5	87.5 (30)	Balance 84, Reaktion 83, Schusskraft 80	Keine	377
Akinfeev	19	TW	Normal, lang	82.5	89.5	92.5	92.5	90.5	87.5	92.5 (26-30)	Balance 82, Reaktion 88, Sprungkraft 84	Keine	389
Chaigneau	21	TW	Normal, lang	-	86	89.5	89	87.5	85	89.5 (26-29)	Balance 85, Reaktion 85, Sprungkraft 80, Torwart-Leistung 80	Keine	391
Ejide	21	TW	Normal, lang	-	85	88.5	88.5	86.5	84.5	88.5 (26-30)	Balance 87, Reaktion 84, Schusskraft 81, Torwart-Leistung 80	Keine	391
Handanovic	21	TW	Spät, lang	-	82	88.5	88.5	88.5	86	88.5 (28-34)	Balance 88, Reaktion 84	Keine	404
Viera	22	TW	Normal	-	84.5	88.5	90	89	85	90 (30)	Verteidigung 82, Balance 85, Reaktion 88, Torwart-Leistung 82	Keine	432
Kameni	21	TW	Normal	-	88.5	88	86.5	84.5	83.5	90.5 (25)	Beschleunigung 80, Reaktion 93, Sprungkraft 89, Torwart-Leistung 80	Keine	449

Bitte benutzen Sie diese Übersicht, um sich mit der Standard-Tastenbelegung aller Spielversionen von PES5 vertraut zu machen.

STEUERUNGSÜBERSICHT

CONTROLLER: PS2

RICHTUNGSTASTEN

RECHTER ANALOG-STICK/**R3** TASTE

LINKER ANALOG-STICK/**L3** TASTE

PS2	XBOX	PC	MIT BALL
			Spielerbewegung
			Spielerbewegung
			Tricks (wenn kein weiterer Knopf gedrückt) & manueller Pass (bei Druck von R3 bzw. R3)
	A	Pass-Taste	Kurzpass & Kopfball (Pass)
	X	Schuss-Taste	Schuss & Kopfball (Schuss)
	B	Langer-Pass-Taste	Langer Pass & Flanke
	Y	Tödlicher-Pass-Taste	Tödlicher Pass
	L	Spielerwechsel-Taste	Spieler wechseln
	R	Sprint-Taste	Sprint
		Strategie-Taste	Strategie
		Spezielle-Kontrollen-Taste	Schnelles Dribbling & Spezialsteuerung (situationsabhängige Kommandos)
		Manueller-Pass-Taste	Aktiviert die Funktion „Manuelles Passen“ von
START		Start- bzw. ESC-Taste	Pausenmenü

CONTROLLER: XBOX

MINISTICK LINKS

STEUERKREUZ

PS2	XBOX	PC	OHNE BALL
			Spielerbewegung
			Spielerbewegung
	A	Pass-Taste	Tackling/Druck ausüben
	X	Schuss-Taste	Unterstützung anfordern
	B	Langer-Pass-Taste	Grätsche
	Y	Tödlicher-Pass-Taste	Torwart-Taste
	L	Spielerwechsel-Taste	Spieler wechseln
	R	Sprint-Taste	Sprint
		Strategie-Taste	Strategie
		Spezielle-Kontrollen-Taste	Spezialsteuerung
START		Start- bzw. ESC-Taste	Pause-Menü