

Die Trainings-DVD

Die Trainings-DVD bietet Ihnen bei einer Laufzeit von über 80 Minuten die Möglichkeit, im Zusammenspiel mit dem Trainer-Handbuch dieses Buches alle Bereiche Ihres Spiels zu optimieren. Natürlich können Sie sich auch alles von Anfang bis Ende anschauen. Die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung zeigt Ihnen, wie Sie die DVD und das Buch am besten verwenden, wenn Sie gezielt bestimmte Aktionen und Techniken lernen wollen.

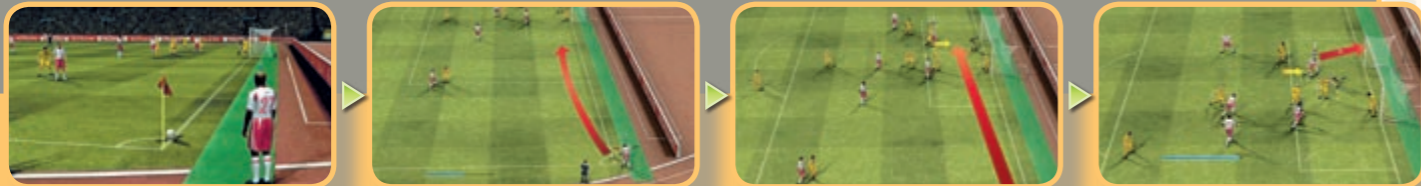


Schritt 1: Lesen Sie den entsprechenden Abschnitt des Buches. Nehmen wir an, Sie sind mit Ihrer Chancenverwertung bei Standardsituationen unzufrieden und wollen Ihre Torgefährlichkeit steigern. Schlagen Sie das Kapitel Trainer-Handbuch auf und suchen Sie mit Hilfe der Registerleiste am rechten Seitenrand den entsprechenden Abschnitt. Und lesen Sie los. Abschnitte, die auch auf Trainings-DVD behandelt werden, sind durch das hier hervorgehobene Symbol gekennzeichnet.



Schritt 2: Betrachten Sie die Ausführung der Technik.

Manchmal sagt ein Bild mehr als Tausend Worte – besonders wenn es sich um bewegte Bilder handelt, die das Timing einer komplexen Tastenkombination anschaulich demonstrieren. Springen Sie mit der Fernbedienung zur entsprechenden Demonstration, und dann lehnen Sie sich zurück und schauen sich an, wie die im Buch beschriebene Aktion vorgeführt wird.



Schritt 3: Probieren Sie es selbst aus.

Starten Sie in PES 2008 das „freie Training“ und setzen Sie die im Buch beschriebene Aktion in die Tat um. Wenn Sie einen separaten DVD-Spieler haben, können Sie auch direkt in eine Trainingseinheit einsteigen, die Sie zuvor begonnen haben. Das spart Zeit und ist besonders nützlich, wenn Sie gleich an verschiedenen Aspekten Ihres Spiels arbeiten wollen.



Schritt 4: Probieren Sie es gegen einen Gegner aus.

Normalerweise ist es kein Problem, eine Technik nach einiger Übung im Training auszuführen, besonders wenn Sie nur gegen einen Torwart spielen. Aber es ist eine ganz andere Sache, wenn Sie die frisch gelernte Technik unter Wettbewerbsbedingungen einsetzen wollen. Ein befreundeter Spieler, der etwa über die gleichen Fähigkeiten verfügt, ist meist am besten geeignet, besonders wenn es um Tricks oder Dribblings geht. Die Teamvision-KI konzentriert sich stärker auf den Ball und weniger auf den Spieler, sodass sie durch trickreiche Bearbeitung oft weniger beeindruckt werden kann.



Schritt 5: Genießen Sie die Bewunderung des Publikums.

Mit Ihren verbesserten Fähigkeiten erringen Sie nun einen knappen Sieg, indem Sie in letzter Minute eine Ecke verwandeln. Aber die imaginären Fachleute, die Ihre Leistung kommentieren (geben Sie es ruhig zu – Sie hören sie auch!), sind entsetzt über die fehlende Bewegung im Mittelfeld, mangelnde Präzision beim Zuspiel und die wackelige Abwehr. Das bedeutet: zurück zu Schritt 1! Ergänzen Sie Ihr Repertoire um eine weitere wichtige Fähigkeit. Vertrauen Sie uns: Übung macht den Meister!



Flanken

RELEVANTE MOVES

AKTION	TASTENKOMBINATION	TIPPS ZUR AUSFÜHRUNG	ALLGEMEINE HINWEISE	MASSGEBLICHE SPIELERFÄHIGKEITEN
Lange Flanke	↻ + Langer Pass-Taste	Die Standard-Flanke ist die schnellste Variante und wird meist auf den langen Pfosten geschlagen.	Wenn Sie eine Flanke schlagen, sollten Sie immer berücksichtigen, welchen Fuß Ihr Spieler bevorzugt und, besser noch, wie gut er mit seinem schwachen Fuß ist (beachten Sie hierzu seine Werte für die Genauigkeit schwacher Fuß und Häufigkeit schwacher Fuß). Bei manchen Akteuren ist es ratsam, immer nur den starken Fuß für eine Hereingabe zu nutzen, da sie mit ihrem schwächeren fast nur ungenügende Resultate erzielen.	Beweglichkeit, Flanken-Genauigkeit, Flanken-Geschwindigkeit, Teamwork, Passspiel, Führung
Mittlere Flanke	↻ + Langer Pass-Taste 2x	Diese Flanke wird gefühlvoller und flacher geschlagen, um Spieler am nahen Pfosten besser erreichen zu können oder einen Spieler im Strafraum den Ball nach hinten weiterleiten zu lassen. Die zahmere Flugbahn und Geschwindigkeit erleichtern es zwar, diese Sorte Hereingabe abzufangen, wenn sie gelingt, können Sie damit aber für sehr spektakuläre Schüsse und Kopfbälle auflegen.	Siehe „Lange Flanke“.	Beweglichkeit, Flanken-Genauigkeit, Flanken-Geschwindigkeit, Teamwork, Passspiel, Spielmacher
Hohe Flanke	Spezielle Kontrollen-Taste halten, ↻ + Langer Pass-Taste oder ↻ + Langer Pass-Taste 2x	Wie bei den langen Pässen bewirkt die Spezielle Kontrollen-Taste , dass der Spieler den Ball höher schlägt. Sie opfern bei Ihren mittleren oder langen Flanken dann zwar etwas von der Ballgeschwindigkeit, dafür ist so eine höhere Hereingabe auch sehr viel schwieriger – und meist nur per Kopf – abzufangen. Perfekt für Teams die große Stürmer beschäftigen. Übertragen die gegnerischen Verteidiger aber Ihre Angreifer, ist diese Variante eher nichts für Sie.	Aufgrund des niedrigen Tempos der hohen Flanke eignet sich diese nicht sonderlich dazu, sich bewegende Spieler anzuspielen. Und wenn Sie den Ball zu nah an den gegnerischen Keeper schlagen, wird dieser die Situation meist ohne Probleme entschärfen.	Beweglichkeit, Flanken-Genauigkeit, Flanken-Geschwindigkeit, Teamwork, Passspiel, Spielmacher
Flache Flanke	↻ + Langer Pass-Taste 3x	Diese Hereingabe wird flach über den Boden in den Strafraum gedroschen. Sie ist recht schwer zu zielen, ist aber besonders bei schnellen Kontern geeignet, wenn Sie den Ball im Rücken der Abwehr schnell auf einen startenden Stürmer spielen wollen. Dieser muss dann aus kurzer Distanz nur noch seinen Fuß hinhalten.	Hat sich die gegnerische Abwehr einmal sortiert, ist diese Flanke kaum noch zu gebrauchen – es sei denn einer Ihrer Spieler steht ungedeckt am kurzen Pfosten.	Beweglichkeit, Kurzpass-Genauigkeit, Kurzpass-Geschwindigkeit, Teamwork, Passspiel, Spielmacher
Schnelle flache Flanke	↻ in Bewegungsrichtung + Pass-Taste (oder Tödlicher Pass-Taste, während der Spieler auf die gegnerische Grundlinie zuläuft (und in deren Richtung schaut))	Dieser Move kann nur in der automatischen Flankenzone, also links oder rechts des gegnerischen Strafraums ausgeführt werden und Sie müssen dabei zur Grundlinie blicken. Das hohe Tempo und die gut einschätzbare Bahn des Balles machen dieses Manöver so gefährlich. Auch gibt es bei der Ausführung keine Verzögerung, Sie erreichen Ihr Ziel also schnellstmöglich und spielen den Ball immer parallel zum gegnerischen Tor.	Seien Sie vorsichtig: Diese Sorte Flanke verwandelt sich gelegentlich in einen unerwarteten Pass zu einem zu nah postierten Mitspieler.	Kurzpass-Geschwindigkeit
Automatische Flanke	↻ + Langer Pass-Taste + ↻	Dieses Kommando veranlasst Ihren Spieler, den Ball zu flanken, egal wo er steht. Dies ist außerdem die beste Methode, eine Flanke zu schlagen, wenn Sie die Langer Pass-Modi Typ 4 oder 5 bevorzugen. Sie kann natürlich ebenfalls mithilfe der Standard-Flanken-Kommandos variiert werden (doppelt antippen, dreifach antippen, Spezielle Kontrollen-Taste), allerdings kann es anfangs etwas gewöhnungsbedürftig sein, gleichzeitig die ↻ drücken zu müssen. Auch in jedem anderen Langer Pass-Modus können Sie den Ball auf diese Weise zum Beispiel schon aus Ihrer eigenen Hälfte zu den Stürmern schlagen.	Die automatische Flanke kann in der eigenen Hälfte zum Klären von Bällen recht nützlich sein und auch als relativ genauer langer Pass zu einem weiter vorne postierten Stürmer leistet sie gute Dienste.	Beweglichkeit, Flanken-Genauigkeit, Flanken-Geschwindigkeit, Teamwork, Passspiel, Spielmacher

GEZIELTE FLANKEN DVD

Das Zielen von Flanken ist situationsabhängig und wird von zahllosen Faktoren beeinflusst. Die Dinge, die Sie beim Schlagen von „automatischen“ Hereingaben (also die, die man normal und unverzüglich mit der **Langer Pass-Taste** spielt) beachten müssen, sind aber eigentlich recht simpel. Zunächst einmal sollten Sie wissen, dass Flanken immer auf bestimmte Spieler zielen und nicht etwa auf die unterschiedlichen Feldbereiche. Angenommen Sie spielen von links nach rechts und führen den Ball an der rechten Strafraumseite des Gegners, dann erreichen Sie per ↻ den Spieler am langen Pfosten, mit ↻ den in der Mitte des Strafraumes oder am kurzen Pfosten wartenden Kollegen. Und per ↻ spielen Sie den Teamkameraden an, der frontal in den Strafraum eindringt oder noch außerhalb postiert ist. Ein anschauliches Beispiel finden Sie auf diesem Bild.



Auf die Qualität Ihrer Flanke haben die folgenden Faktoren Einfluss.

- Die Flankengenauigkeits-, Flankengeschwindigkeits- und Beweglichkeits-Werte des Spielers und die Passspiel-Spezialfähigkeit. Seine Teamwork-Fähigkeit wirkt sich ebenfalls massiv aus.
- Die Geschwindigkeit, in der der Spieler sich bewegt, die Richtung, in die er schaut und seine Position auf dem Feld. Genau wie bei den anderen Pass-Gattungen gilt: Muss sich der Spieler erst verrenken, um die gewünschte Flanke zu schlagen, lassen Genauigkeit und Tempo der Hereingabe drastisch nach.
- Die relative Stärke des Fußes, mit dem die Flanke geschlagen wird. Die Genauigkeit und Häufigkeit des schwachen Fußes spielen also eine große Rolle. In den meisten Fällen sind Hereingaben mit dem schwächeren Fuß weniger genau.
- Die Aufstellung Ihrer Spieler im Sechzehnmeterraum. Befindet sich Ihr Goalgetter nah beim Torhüter, wird der Keeper den resultierenden Luftkampf in den allermeisten Fällen für sich entscheiden. Ist keiner Ihrer Mitspieler aussichtsreich postiert, versuchen Sie, den Ball noch eine Weile zu halten, bis sich jemand freigelassen hat.
- Die physische Präsenz des Gegenspielers. Zerrt Ihr Gegenüber etwa gerade an Ihrem Trikot, kann dies die Flanke in vielerlei Hinsicht schwer beeinträchtigen.

Denken Sie ebenfalls immer daran, dass der genutzte Fuß bestimmt, welche Sorte Effet der Ball erhält und ob er sich in Richtung des Tores dreht oder davon weg. Hereindrehende Bälle (blicken Sie bei der Ausführung vom Tor fort) eignen sich für Flanken in den Fünfmeteraum, während Sie mit herausdrehenden Flanken (blicken Sie in Richtung Grundlinie) am besten auf Spieler zielen, die sich außerhalb des Fünfers befinden, gerade in den Strafraum hineinpreschen oder noch davor auf das Leder

warten. Obendrein ist es gut zu wissen, dass Flanken, die an laufende Teamkameraden adressiert sind, meist im Raum vor ihnen landen.

Verwirrt? Keine Sorge. Üben Sie ein wenig im freien Training und Ihnen werden all die Feinheiten schon bald sehr viel mehr einleuchten, als es jetzt vielleicht noch der Fall sein mag. Aber es stimmt schon: Bis man das Näschen für die bestmögliche Flanke entwickelt hat, dauert es ein Weilchen...

SPEZIELLE FLANKEN DVD

Obwohl Sie mit den „traditionellen“ Flanken-Typen schon für die meisten Spielsituationen gewappnet sind, wollen wir Ihnen einige untypische, aber besonders effektive Varianten nicht verschweigen.

MANUELLE PÄSSE ALS FLANKEN BENUTZEN

Ein manueller Pass ermöglicht Ihnen, Ihre Mitspieler auf jeder denkbaren Position zu erreichen oder lässt Sie den Ball in der gewünschten Flugbahn



HOHE TÖDLICHE PÄSSE ALS FLANKEN BENUTZEN

Befindet sich Ihr Spieler nahe des Fünfmeteraumes und keiner seiner Mitspieler steht im Abseits, ist ein hoher tödlicher Pass unter Umständen eine effiziente Alternative für eine Flanke. Richtig durchgeführt, ist es auf diese Weise möglich, Keeper und Verteidiger zu überlupfen. Dies funktioniert wirklich nur sehr tief im gegnerischen Strafraum, da ein von außen gespielter tödlicher Pass sehr langsam, und deshalb leicht abzufangen ist.

DIE SCHNELLE FLACHE FLANKE

Blickt Ihr Spieler in der automatischen Flankenzone in Richtung der gegnerischen Grundlinie, kann er diese überraschende Flanken-Variation sehr schnell und erschreckend genau in den Strafraum schlagen. Da sie blitzschnell ausgeführt wird, können Sie besonders menschliche Gegenspieler mit diesem Manöver vorzüglich auf dem falschen Fuß erwischen. Gerade bei Konterangriffen werden Sie die schnelle flache Flanke zu schätzen wissen, wann immer einer Ihrer Stürmer ungedeckt und frontal in den Strafraum eindringt. In einem überfüllten Sechzehnmeterraum ist sie natürlich keine besonders gute Option.



Schießen

RELEVANTE MOVES

AKTION	TASTEN-KOMBINATION	TIPPS ZUR AUSFÜHRUNG	ALLGEMEINE HINWEISE	MASSGEBLICHE SPIELERFÄHIGKEITEN
Schuss	Schuss-Taste drücken, bis die Schussleiste die erforderliche Stärke erreicht hat, zum Zielen ↻	Die Dauer des Tastendruckes bestimmt die Höhe und Kraft eines Schusses, obwohl auch hier eine breite Reihe von zusätzlichen Faktoren – die Blickrichtung des Spielers, seine Schussattribute, nahe Manndecker, die Position des Balles und der genutzte Fuß – über Erfolg und Misserfolg der Aktion entscheiden. In der Regel genügt im Sechzehnmeterraum ein kurzes Antippen der Taste für einen flachen Ball. Bei längeren Schüssen sollten Sie darauf achten, den Ball nicht zu hart in Richtung Kasten zu prügeln. Ein Ball, den der Keeper zur Ecke abwehren muss, ist sehr viel mehr wert als einer, den Sie auf den Parkplatz gedroschen haben. Dann heißt es nämlich Abstoß für den Gegner.	Bei direkten Abnahmen aller Art, also wann immer schon der Erstkontakt mit dem Leder einen Torversuch darstellt, gelten grundsätzlich andere Regeln. Die haben wir für Sie in der Spalte „Volleyschüsse & Kopfbälle“ zusammengetragen.	Sturm, Balance, Beweglichkeit, Schussgenauigkeit, Schusskraft, Schusstechnik, Effet, Treffen, 1gg1-Trefferquote, Mittlere Schussdistanz

Freistöße (Angriff)

RELEVANTE MOVES

AKTION	TASTENKOMBINATION
Schneller Freistoß	Pass-Taste + \leftarrow , sobald der Spieler den Ball auf die Freistoß-Markierung legt
Zielen	\leftarrow oder \rightarrow
Schuss mit normaler Stärke	Schuss-Taste
Gerader Schuss	Schuss-Taste + Tödlicher Pass-Taste sobald die Schussleiste erscheint
Starker Schuss	Schuss-Taste + \rightarrow
Sehr starker Schuss	Schuss-Taste + \leftarrow + Tödlicher Pass-Taste sobald die Schussleiste erscheint
Sich neigender Schuss	Schuss-Taste + Pass-Taste sobald die Schussleiste erscheint
Schwacher Schuss	Schuss-Taste + \rightarrow
Sehr schwacher Schuss	Schuss-Taste + \leftarrow + Pass-Taste sobald die Schussleiste erscheint
Spezialschuss 1	Schuss-Taste + \leftarrow + Tödlicher Pass-Taste sobald die Schussleiste erscheint
Spezialschuss 2	Schuss-Taste + \rightarrow + Pass-Taste sobald die Schussleiste erscheint
Effet	\leftarrow oder \rightarrow sobald die Schussleiste erscheint
Schussrichtung ändern	Nachdem Sie mit \leftarrow die Richtung gewählt haben, drücken Sie die Spielerwechsel-Taste , um die Richtung nach links anzupassen oder die Sprint-Taste , um weiter nach rechts zu schießen
Langer Pass/ Flanke	Langer Pass-Taste
Langer Pass (hoher Bogen)	Spezielle Kontrollen-Taste + Langer Pass-Taste
Flache Hereingabe	Langer Pass-Taste + \rightarrow
Kurzer Pass	Pass-Taste
Tödlicher Pass	Tödlicher Pass-Taste
Manueller Pass	Halten Sie \rightarrow in die gewünschte Richtung, dann drücken Sie die Manueller Pass-Taste
Einen zweiten Schützen hinzufügen	Halten Sie die Spielerwechsel-Taste + Sprint-Taste
Schütze 2 spielt einen langen Pass	Halten Sie die Spielerwechsel-Taste , während Sie mit der Langer Pass-Taste einen langen Pass spielen
Schütze 2 legt den Ball für Schütze 1 auf	Halten Sie Spielerwechsel-Taste und drücken Sie Pass-Taste
Schütze 2 schießt auf Tor	Halten Sie die Spielerwechsel-Taste , während Sie mit der Schuss-Taste schießen

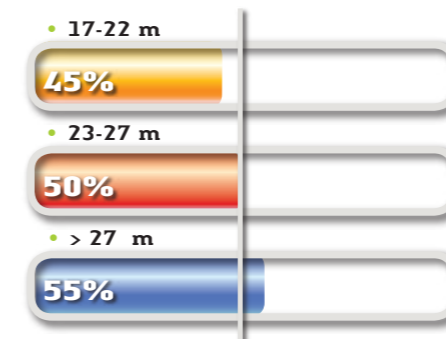


EINEN SCHÜTZEN WÄHLEN

Für Schüsse aufs Tor sollte Ihr Schütze unbedingt ansprechende Freistoß-Genauigkeit-, Schusskraft-, Schussgenauigkeit- und Effet-Werte mitbringen. Der Effekt der ersten drei lässt sich leicht erahnen. Der Effekt jedoch tut weit mehr, als nur den Drall des Schusses nach links oder rechts zu bestimmen. Er ist auch dafür verantwortlich, dass sich der Ball nach dem Überqueren der Mauer wieder senkt.

Berücksichtigen Sie immer den Spielfuß des Schützen: Rechtsfüße schneiden den Ball nach links an, während Linksfüße den Ball nach rechts zirkeln können. In die jeweilige Gegenrichtung geben selbst die größten Freistoß-Koryphäen dem Leder nur geringen Schnitt mit auf den Weg. Ausnahmen von dieser Regel, bilden Spieler mit einem extrem langen, frontalen Anlauf zum Ball, wie zum Beispiel Roberto Carlos, der den Ball in jede Richtung zu drehen vermag.

- **DIE MAUER:** Nehmen Sie sich die Zeit, die gegnerische Mauer auf Schwachstellen zu untersuchen. Steht beispielsweise ein kleinerer Spieler in der Mitte, ist dies eine gute Gelegenheit, das Leder durch die Lücke über seinem Kopf zu schießen. Befinden sich ausschließlich große Spieler in dem menschlichen Hindernis, müssen Sie die Schussleiste unter Umständen etwas höher füllen als sonst. Springt die Mauer immer und immer wieder hoch, überlegen Sie, ob ein listiger Flachschiess nicht einen Versuch wert wäre. Im Bereich von 16 bis 20 Metern zum Tor zielen Sie hierfür einfach auf das Mauer-Eck des Tores, und tippen die **Schuss-Taste** kurz an.
- **WIE MAN BÄLLE ANSCHNEIDET:** Effet lässt sich zu jedem Freistoß hinzufügen. Wenn Sie etwa einen harten Schuss mit Linksdrall abfeuern wollen, halten Sie \leftarrow . Steht Ihnen der Sinn nach einem schwachen Schuss mit hoher Flugbahn und Rechseffekt halten Sie \rightarrow . Für einen Standard-Schuss mit Effet halten Sie \leftarrow oder \rightarrow , sobald die Schussleiste erscheint.
- **SCHUSSLEISTE:** PES-Anfänger haben oft ihre liebe Mühe einzuschätzen, wie sehr sie die Schussleiste bei einem Freistoß füllen müssen, um akzeptable Ergebnisse zu erzielen. Dabei ist es prinzipiell recht einfach. Für die meisten Torversuche sollte die Schussleiste etwa bis zur Hälfte gefüllt sein. Befinden Sie sich näher am Tor, sollte Ihre Schusskraft ein wenig darunter liegen, während sie aus größeren Distanzen ruhig etwas darüber sein darf. Diese groben Richtlinien scheinen mehr oder weniger für alle Spieler zuzutreffen. War Ihr erster Tastendruck zu kurz, können Sie Ihrem Schuss noch etwas mehr Höhe verleihen, indem Sie kurz auf die **Schuss-Taste** drücken.



• **DIREKTER FREISTOSS-TYPEN:** Die begleitende Tabelle enthält eine Übersicht aller direkter Freistoß-Typen. Die Spalte ganz rechts illustriert mithilfe einer Reihe von Balken, in welchen Situationen eher Effet oder schiere Schusskraft gefragt ist (oder wo beides benötigt wird). Ebenso finden Sie in dieser Aufstellung unsere Empfehlungen der optimalen Distanzen für die einzelnen Freistoß-Typen. Allerdings sind dies nur Richtlinien, die keinesfalls Ihre persönlichen Erfahrungen aus erster Hand ersetzen können und wollen. Auch können wir nicht auf jeden einzelnen potentiellen Freistoß-Schützen in PES 2008 eingehen, weshalb wir Ihnen dringend raten, etwas Zeit mit Ihren Lieblingsmannschaften im freien Training zu verbringen. Wir sind immer wieder überrascht, wie viele Online-Spieler ihre mangelhaften Freistoß-Fähigkeiten offen zur Schau stellen und nicht bemerken, wie wichtig dieser Teil des Spieles ist. Glauben Sie uns: Schon eine halbe Stunde auf dem Trainingsgelände macht einen großen Unterschied.

#	FREISTOSS-TYP	SCHUSS-TASTE + ...	ENTFERNUNG ZUM TOR	EIGENSCHAFTEN		
				Effet	Schusskraft	
1	Sehr schwacher Schuss	\leftarrow + Pass-Taste	17 – 20 Meter	Effet	Schusskraft	
2	Schwacher Schuss	\rightarrow	17 – 22 Meter	Effet	Schusskraft	
3	Sich neigender Schuss	Pass-Taste	23 – 26 Meter	Effet	Schusskraft	
4	Schuss mit normaler Stärke	-	23 – 28 Meter	Effet	Schusskraft	
5	Gerader Schuss	Tödlicher Pass-Taste	26 – 30 Meter	Effet	Schusskraft	
6	Starker Schuss	\rightarrow	26 – 30 Meter	Effet	Schusskraft	
7	Sehr starker Schuss	\leftarrow + Tödlicher Pass-Taste	28 – 35 Meter	Effet	Schusskraft	
8	Spezialschuss 1	\leftarrow + Tödlicher Pass-Taste	23 – 28 Meter	Effet	Schusskraft	
9	Spezialschuss 2	\rightarrow + Pass-Taste	28 Meter	Effet	Schusskraft	

DIREKTE SCHÜSSE

Im Training von PES 2008 finden Sie eine Freistoß-Option, mithilfe derer Sie Freistöße aus jeder beliebigen Position heraus üben dürfen. Wir legen Ihnen diesen Modus wärmstens ans Herz und empfehlen Ihnen begleitend die folgenden, umfassenden Tipps zum Freistoß-System von PES 2008.

- **ZIELEN:** Zielen Sie Ihren Schuss mit \leftarrow und \rightarrow . Die genaue Bildschirmmitte (und damit Zielrichtung) ermitteln Sie, indem Sie von der Zahl, die die Entfernung zum Tor angibt, eine imaginäre Linie abwärts ziehen (Bild 1). Nun, da Sie Ihr Ziel gewählt haben, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie den Ball anschneiden wollen. Falls ja, müssen Sie Ihre Zielrichtung – dem ungefähren Drall entsprechend – noch ein wenig mehr nach links oder rechts justieren. Je höher der Effet-Wert des Spielers, desto weiter müssen Sie gegensteuern (Bild 2). Beachten Sie auch, mit welchem Fuß der Spieler den Ball schießen wird. Da der Spieler immer den Innenrist seines dominanten Fußes für einen Freistoß nutzt, müssen Sie einen Rechtsfuß wählen, wenn Sie den Ball nach links anschneiden wollen. Soll sich der Ball zur rechten Seite drehen, müssen Sie einen Linksfuß an den ruhenden Ball beordern (Bild 3).



ANDERE FREISTÖSSE

Fehlt Ihrem Team ein echter Standard-Experte, ist es reine Verschwendung trotzdem aufs Tor zu schießen. Torschüsse nachdem ein zweiter Schütze den Ball angetippt hat, sind hier eine sehr effektive Alternative. Planen Sie voraus und berücksichtigen Sie die Richtung, in die der zweite Schütze das Leder antippen wird. Legt er den Ball etwa zur „schwachen“ Seite des ersten Schützen vor, wird der Ball eine hohe Flugbahn mit Effet haben, wie Sie auf den Bildschirmfotos sehen können.



- EINLEITUNG
- TRAINER-HANDBUCH
- TAKTIK & STRATEGIE
- MEISTER-LIGA
- TEAMS & SPIELER
- EXTRAS
- INDEX
- AKTIONSÜBERSICHT
- VERTEIDIGUNG
- TORHÜTER
- BALLNAHME
- DRIBBELN
- PASSEN
- FLANKEN
- SCHIESSEN
- ECKEN & EINWÜRFE
- FREISTÖSSE
- FREISTÖSSE (VERTEIDIGUNG)
- ELFMETER
- BEWEGEN OHNE BALL
- TRICKS & TECHNIKEN

Team-Einstellungen

OFFENSIV-/ DEFENSIV-AUSRICHTUNG

Während des Spiels zeigt die Offensiv-/ Defensiv-Skala am unteren Bildschirmrand die aktuelle „Mentalität“ beider Teams an (Bild 1). In der Standardeinstellung („Halbautomatisch“) wird diese durch die CPU gesteuert. Wir empfehlen Ihnen jedoch, auf den Modus „Manuell“ zu wechseln, sobald Sie sich dies zutrauen. Sie können die Änderung mit der Option „Strategie/ Taktik einstellen“ im Menü „Controller-Unterstützung“ vornehmen. Mit ein wenig Übung geht Ihnen das Justieren des Angriffs- und Defensivverhaltens schnell in Fleisch und Blut über. Die Vorteile der vollen Kontrolle werden Sie schon bald nicht mehr missen wollen.



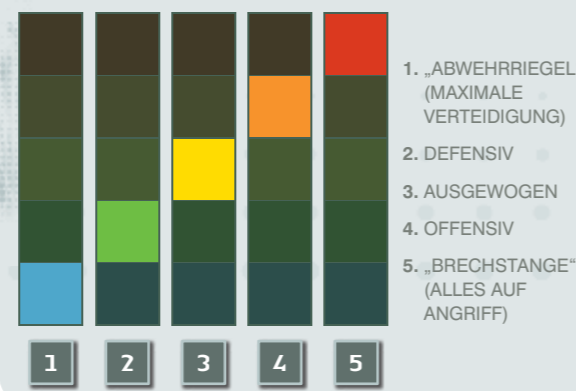
01

Dies liegt vor allem daran, dass sich der Einfluss, den die KI auf die Offensiv- und Defensivinstinkte Ihrer Spieler hat, oftmals mit Ihren Absichten beißt (und bei der Einstellung „Manuell“ eben nicht). Die defensive grüne Einstellung etwa behindert Sie doch sehr, wenn Sie das Spiel von hinten heraus aufbauen wollen – schlicht und einfach, weil defensiv eingestellte Spieler nur wenig Initiative in Richtung des gegnerischen Tores zeigen. In diesem Szenario hätten Sie über die Mittellinie hinaus also kaum Passoptionen.

Versuchen Sie, die extremen Offensiv- und DefensivEinstellungen nur in Ausnahmefällen einzusetzen: Beispielsweise wenn Turniersieg, Ehre oder Haus und Hof daran hängen, in den letzten zwei Spielminuten noch ein Tor zu erzielen beziehungsweise keines mehr zu kassieren. Und selbst dann sollten Sie sich diese drastische Maßnahme doppelt überlegen. Beide Funktionen können einige Ihrer Untergebenen dazu veranlassen, ihre Posten zu verlassen und dadurch eventuell für mehr Verwirrung sorgen, als Ihnen lieb sein kann.

Denken Sie immer daran, dass Veränderungen der „Offensiv-/ Defensiv“-Stufe nicht selten andere individuelle Spieleranweisungen aufheben, die Sie noch kurz zuvor im Formationseinstellungsmenü getätigt haben. Auf der Stufe „Offensiv“ wird sich Ihr ganzes Team deutlich nach vorne verschieben, auch wenn Sie Ihr System ursprünglich defensiver aufgestellt hatten und umgekehrt.

EINSTELLUNGEN DER OFFENSIV-/ DEFENSIV-AUSRICHTUNG



MANUELLE STRATEGIEN

Mit der Funktion „Manuelle Strategie“ nehmen Sie während eines laufenden Spiels taktische Änderungen an Ihrem System vor. Viele PES-Spieler übersehen diese nützliche Option dennoch – möglicherweise, weil sie davon ausgehen, dass die Wahl und Anwendung einer manuellen Strategie zu kompliziert sei. Tatsächlich ist es aber ein Kinderspiel, die Aktionstasten mit der einen oder anderen Taktik zu belegen und mit diesen zu experimentieren. Die Herausforderung besteht nicht darin zu wissen, wie man sie einsetzt, sondern wann.

Im Taktik ändern-Menü dürfen Sie der **Pass-Taste**, der **Langer Pass-Taste**, der **Schuss-Taste** und der **Tödlicher Pass-Taste** je eine manuelle Strategie zuweisen (Bild 2). Die derzeit aktive Taktik erscheint im Spiel entweder unten links (Bild 3) oder unten rechts auf dem Bildschirm, je nachdem, ob Sie als Heim- oder Auswärtsmannschaft antreten.



02



03

STRATEGIE	BESCHREIBUNG	STÄRKEN	SCHWÄCHEN
Keine Strategie	Keine Auswirkungen auf das Verhalten Ihrer Mannschaft. Nützlich, wenn Sie eine bestimmte Taste „leer“ lassen wollen.	–	–
Zentraler Angriff	Alle angreifenden Spieler (Mittelfeld und Sturm) bewegen sich in zentralere Positionen und gestalten die Formation enger.	Von Nutzen, um einen Gegner in der Mitte des Feldes durch schiere Überzahl zu überwinden.	Gewährt dem Gegner großzügige Räume an den Flanken.
Rechter Flügelangriff	Spieler auf der rechten Feldseite stoßen verstärkt vor. So unterstützen beispielsweise die FV die FMF oder FS im Angriff. Ihre gesamte Formation verlagert sich leicht auf die rechte Seite, es sei denn, Sie wirken diesem per „Linker Flügelangriff“-Strategie entgegen.	Optimal für Flügelangriffe.	FV oder FM entblößen bei Angriffen die Flanken und ermüden schnell.
Linker Flügelangriff	Funktioniert auf dieselbe Weise wie der rechte Flügelangriff, allerdings auf der linken Feldseite. Aktivieren Sie beide, wenn Sie Ihr Spiel regelmäßig über die Flanken aufbauen wollen.	Siehe „Rechter Flügelangriff“.	Siehe „Rechter Flügelangriff“.
Gegnerhälfte	Diese Strategie tritt nur in Kraft, wenn Ihr Team im Ballbesitz ist. Anstatt sich Richtung Feldmitte zu bewegen, verbleiben Ihre Flügelspieler in Abwehr, Mittelfeld und Sturm auch auf den Flanken, wenn sich der Ball auf der gegenüberliegenden Seite befindet.	Ihre Formation behält ihre Breite bei und gewährt Ihnen meist mehr Passoptionen. Außerdem haben Sie auf diese Weise regelmäßig die Möglichkeit, Ihren Gegner durch plötzliche Flankenwechsel zu verwirren.	Im Mittelfeld können Sie in Unterzahlsituationen geraten. Offene Räume können vom Gegner für Konter genutzt werden. Flügelspieler und mittelfeldspieler schneiden seltener in den gegnerischen Strafraum.
Seitenwechsel	Ist diese Strategie aktiviert, tauschen Ihre Flügelmittelfeldspieler und -stürmer (je nach Formation) regelmäßig die Seiten – von links nach rechts und umgekehrt.	Nützlich, um einen Gegner zu verwirren, der einen Ihrer Schlüsselspieler – sei es ein Flügel- oder ein Mittelstürmer – per Manndeckung bewacht. Sorgt für ein zusätzliches Überraschungsmoment im Angriff. „Welcher Spieler taucht wo auf?“	Die Spieler (besonders FMF und FS) brauchen recht lange, um die Positionen zu tauschen und verbringen folglich mehr Zeit in der Feldmitte. Passoptionen an den Flügeln können rar werden. Wenn Sie nicht genau wissen, wie sich Ihre Spieler bewegen, kann Sie das prinzipiell positive „Überraschungsmoment“ ebenso empfindlich treffen wie Ihren Kontrahenten.
Offensiver Libero	Bei der Auswahl dieser Strategie fordert Sie das Programm auf, einen Vorstopper zu wählen. Bei Aktivierung schaltet sich der entsprechende Verteidiger in den Spielaufbau und eventuell in den Angriff ein. Wenn Sie das Leder verlieren, sprintet er auf seinen angestammten Platz zurück.	Wenn Sie ein Spiel vollkommen dominieren, aber dennoch zurückliegen, kann ein aufrückender, spielstarker Verteidiger Ihrem Angriff die nötige Durchschlagskraft verleihen.	Macht Sie extrem anfällig für schnelle Konter. Regelmäßig genutzt, wird Ihr Verteidiger sehr schnell erschöpfen – 30 Minuten dieser Doppelbelastung reichen oft aus, um seine konditionellen Reserven zu verbrauchen. Auch die Ausdauer seines Kollegen leidet zwangsläufig, da dieser in der Verteidigung längere Wege zurücklegen muss, um den fehlenden Mitspieler zu kompensieren.
Pressing	Die Auswirkungen dieser Strategie sind eher unauffällig. Sie tritt nur in Kraft, wenn der Gegner im Ballbesitz ist. Spieler in der Nähe des Leders werden sich langsam auf den Ball führenden Gegner zubewegen.	Wenn Sie zusätzlich einen zweiten Spieler zu Hilfe rufen (Schuss-Taste), erleichtert es Ihnen diese Taktik erheblich, den Gegner zu stellen.	Pressing veranlasst viele Spieler, sich auf tiefere Positionen zurückfallen zu lassen (besonders Stürmer). Dies kann nach der Balleroberung den Spielaufbau erschweren.
Konterangriff	Ihre Angreifer (Stürmer, zweite Spitzen und Flügelstürmer) verbleiben feldaufwärts.	Dies ermöglicht Ihnen, Ihren Kontrahenten mit schnellen Gegenstoßen zu überrumpeln.	Es kann die Verteidigung belasten, wenn Ihre Spieler auch dann vorm bleiben, wenn Ihre Abwehr unter anhaltendem Druck steht.
Abseitsfalle	Diese Strategie wird anders angewandt als die übrigen und es bedarf einiger Übung, bis man sie effektiv einsetzen kann. Kurz nach der Aktivierung gehen alle Ihre Verteidiger vorwärts und versuchen so, die gegnerischen Angreifer abseits zu stellen. Anschließend deaktiviert sich die Taktik von selbst.	Mit ein bisschen Übung und zuverlässigen Verteidigern können Sie durchstartende Gegner regelmäßig ins Abseits stellen. Aktivieren Sie die Taktik, kurz bevor Ihr Gegner den entscheidenden Pass in die Spitze spielen will.	Misslingt Ihr Timing, hat Ihr Gegner freie Bahn zum Tor. Diese Strategie ist für Experten geeignet und sollte nur dann zum Einsatz kommen, wenn Sie sich auf die eigenen Fähigkeiten verlassen können.
Strategie A	Dies ersetzt Ihre aktuelle Taktik durch Ihre Strategie A.	Erlaubt direktes und unverzügliches Modifizieren Ihrer Taktik.	Wenn Sie auf eine vollkommen unterschiedliche Formation umschalten, tun Sie dies, kurz bevor der Ball ins Aus geht (oder vor einer ähnlichen Spielunterbrechung). Ihre Spieler haben dann genug Zeit, sich auf ihre neuen Positionen zu bewegen.
Strategie B	Dies aktiviert Strategie B. Sollten Sie beide alternativen Taktiken zugleich eingeschaltet haben, wird nur „Strategie A“ berücksichtigt.	Siehe „Strategie A“.	Siehe „Strategie A“.

TEAMSTRATEGIE

Im Teamstrategie-Menü (Bild 4) können Sie zwei taktische Entscheidungen fällen, die einen fundamentalen Einfluss auf das Verhalten der Verteidigung (und damit auf das Verhalten der gesamten Mannschaft) haben.

VERTEIDIGUNGSLINIE

Hier befehlen Sie Ihrer Verteidigungskette, sich entweder hoch (A), tief (C) oder irgendwo dazwischen (B) aufzustellen.

C: Stehen Ihre Abwehrspieler sehr tief, ist Ihre Mannschaft weniger anfällig für Durchbrüche einzelner Angreifer. Andererseits überlassen Sie Ihrem Gegner zwischen Verteidigung und Mittelfeld oft größere Räume, die vor allem flinke zweite Spitzen und offensive Mittelfeldspieler ausnutzen könnten. Zusätzlich kann es passieren, dass Sie Probleme bekommen, das Spiel aus Ihrer Hälfte herauszutragen.

A: Positionieren Sie Ihre Verteidigungslinie sehr weit vorne, verringern Sie die Räume zwischen Defensive und Mittelfeld. Auf diese Weise können Sie den Handlungsspielraum gegnerischer Kreativspieler (OMF, S2 und MS) effizient einschränken. Während die Verteidigung aufrückt, verschiebt sich auch die gesamte Formation vorwärts, was Ihnen ein wesentlich offensiveres Spiel ermöglicht. Allerdings laufen Sie Gefahr, dass besonders schnelle Angreifer (vor allem Flügel- und Mittelstürmer) Ihre Verteidigung durchbrechen und ungestört auf Ihr Tor zulaufen können (Bild 5).

B: Diese Einstellung ist ein angemessener Kompromiss, wenn Sie unsicher sind, für welche der Varianten Sie sich entscheiden sollen.



04



05

So nutzen Sie den Team- & Spieler-Leitfaden



Auch wenn sich die meisten Informationen in den Tabellen von selbst erklären, verdeutlicht das unten stehende Diagramm noch einmal die Funktionsweise der Team-Übersicht.

Name (Alter)	Positionen	Fähigkeiten											Spezialfähigkeiten											M-LIGA							
		1-74	75-79	80-89	90-94	95-99	1-74	75-79	80-89	90-94	95-99	1-74	75-79	80-89	90-94	95-99	1-74	75-79	80-89	90-94	95-99										
Hulegras (28)	Libero (LB)	30	80	85	65	71	73	82	78	61	58	61	60	58	65	44	78	45	43	46	45	83	77	90	86	7	4	4	4	A	
Elka (30)	Torwart (TW)	30	83	82	65	67	70	87	73	51	56	57	55	62	67	40	85	43	42	41	44	85	50	58	65	83	71	6	4	A	
Schwarz (37)	Libero (LB)	35	80	87	60	63	65	86	65	53	53	50	60	48	60	40	80	44	41	45	50	70	45	63	70	80	6	3	3	A	
Fullidrishe (28)	Flügelstürmer (FS)	68	85	84	82	82	80	75	73	78	70	78	71	75	70	60	81	66	50	60	60	81	75	70	70	50	72	6	5	5	A
Masetang (25)	Flügelstürmer (FS)	60	75	90	75	74	71	75	67	68	70	68	68	70	70	58	79	55	67	60	85	80	68	65	63	50	66	4	5	5	A
Merilrecker (23)	Flügelstürmer (FS)	55	81	90	80	70	65	75	68	66	63	68	73	74	74	50	79	53	55	50	80	72	67	60	68	50	71	5	5	5	A
Maju Freilon (28)	Flügelstürmer (FS)	50	76	86	80	75	75	71	75	64	68	65	67	68	70	56	76	58	54	51	76	78	68	56	72	50	70	5	4	4	A
Rome (23)	Flügelstürmer (FS)	74	61	72	85	84	83	68	81	81	81	72	73	75	69	64	82	66	75	76	60	77	78	85	70	50	80	5	5	5	A
Jargan (21)	Flügelstürmer (FS)	70	68	85	85	79	74	70	72	77	73	69	71	75	79	62	82	64	69	70	79	73	71	67	50	75	5	4	4	A	
Fnich (26)	Flügelstürmer (FS)	69	69	76	82	82	80	74	73	76	79	74	74	76	70	61	78	65	60	63	68	75	74	75	68	50	70	5	5	5	A
Hitmacher (25)	Flügelstürmer (FS)	73	66	78	86	82	76	80	76	73	70	78	72	82	76	78	87	72	73	78	69	76	80	63	70	50	68	4	4	4	A
Botanaski (27)	Flügelstürmer (FS)	78	66	86	85	76	73	73	70	80	71	85	86	83	80	79	84	76	75	75	75	77	84	75	50	83	6	5	5	A	
Frutes (30)	Flügelstürmer (FS)	76	69	81	88	82	79	72	80	77	79	82	84	85	82	76	86	75	70	71	72	68	78	69	78	50	87	5	6	6	B
Sloeger (33)	Flügelstürmer (FS)	80	65	73	86	76	74	71	75	85	77	85	86	92	84	78	79	76	85	85	68	74	85	70	79	50	81	7	6	5	B
Kruger (31)	Flügelstürmer (FS)	83	56	89	84	76	73	79	74	86	73	86	87	85	87	83	83	83	75	74	90	85	85	80	83	50	72	5	7	7	A
Sinstizel (23)	Flügelstürmer (FS)	78	50	80	82	77	80	70	82	84	83	82	86	80	80	86	77	78	79	69	73	86	77	71	50	75	4	5	5	A	
Tmorautki (23)	Flügelstürmer (FS)	76	46	72	80	79	86	72	87	83	82	81	77	80	79	74	88	78	77	80	68	78	85	75	67	50	69	5	6	5	A
Pomatski (22)	Flügelstürmer (FS)	81	49	76	80	82	85	76	83	77	82	76	74	75	72	81	83	80	69	68	70	78	80	92	69	50	66	4	3	3	A
Schlormond (24)	Flügelstürmer (FS)	77	46	72	81	80	82	78	81	80	82	73	70	73	72	77	74	76	63	63	71	74	76	80	67	50	72	5	5	5	A
Kmala (29)	Flügelstürmer (FS)	90	43	80	84	81	85	92	83	82	81	73	71	72	69	91	80	86	65	60	94	88	82	82	76	50	82	5	3	3	A
Nogliau (34)	Flügelstürmer (FS)	85	41	70	86	83	88	80	89	80	89	74	77	79	81	83	86	78	79	75	73	80	81	84	76	50	78	5	4	3	A
Harmey (23)	Flügelstürmer (FS)	79	45	79	79	80	82	80	77	76	78	76	68	68	70	79	83	77	75	71	79	82	78	74	67	50	70	5	5	5	A
Orondor (23)	Flügelstürmer (FS)	74	39	75	80	93	97	76	90	76	94	68	73	76	84	70	83	70	63	65	60	80	75	82	64	50	68	4	4	4	A

1

Name und Alter des Spielers

2

Der Spielfuß des Athleten, also seine stärkere Seite. Anhand seiner Werte für die Genauigkeit schwacher Fuß- und Häufigkeit schwacher Fuß erkennen Sie, wie gut er welchen Fuß einzusetzen weiß.

3

Diese Sektion enthüllt alle Fähigkeitswerte der Akteure mithilfe derselben Farbcodierung, die auch im Spiel Verwendung findet. Auf Seite 68 des Kapitels „Taktik & Strategie“ wird jedes Attribut ausführlich erklärt.

1-74	Durchschnittliche oder unterdurchschnittliche Begabung
75-79	Überdurchschnittliche Begabung
80-89	Besondere Begabung in diesem Bereich
90-94	Weltklasse Fähigkeit
95-99	Legendäre Fähigkeit

4

Die Spezialfähigkeiten der Spieler. Über diese erfahren Sie alles Wissenswerte auf Seite 70 im Kapitel „Taktik & Strategie“.

5

Wer auf der Suche nach lohnenswerten und langfristig brauchbaren Transferkandidaten für seine Meister-Liga-Mannschaft ist, wird sich für den Verlauf der Entwicklungskurven der Spieler interessieren.

	Frühreif	Der Spieler erreicht seinen Höhepunkt in jungen Jahren, dann baut er recht schnell ab.
	Früh & lang	Der Spieler erreicht seinen Höhepunkt in jungen Jahren und hält diese Qualität lange.
	Normal	Der Spieler erreicht seinen Höhepunkt in der Mitte seiner Karriere und baut dann stetig ab.
	Normal & lang	Der Spieler erreicht seinen Höhepunkt mit Mitte 20 und hält diese Qualität lange.
	Langsam	Der Spieler erreicht seinen Höhepunkt erst spät in seiner Karriere und baut dann ab.
	Spät & lang	Der Spieler erreicht sein volles Potential erst in höherem Alter und hält diesen Level bis zum Ende seiner Karriere.
	Zwei-Stufen-Entwicklung	Der Spieler hat einen frühen Höhepunkt, baut dann ab, um später eine zweite Leistungsspitze zu erreichen.

PES 2008 Superstars

Die folgende Tabelle verrät Ihnen in alphabetischer Reihenfolge die 20 besten Spieler für jede Position. Jeder von ihnen wurde anhand einer komplizierten Formel in diese Auswahl berufen, die die wichtigsten Attribute für die jeweilige Rolle berücksichtigt. Aufgrund ihrer Weltklasse-Fähigkeiten sind diese Athleten ein integraler Bestandteil ihrer jeweiligen Mannschaft – und natürlich exzellente Transferkandidaten für Ihren Meister-Liga-Verein.

TORWART (TW)

SPIELER	MANNSCHAFT (EN)	SEITE (N)	NATIONALITÄT	ALTER
Abbondanzieri	Argentinien, Getafe C.F.	96, 141	Argentinien	35
Buffon	Italien, Juventus	102, 131	Italien	29
Cañizares	Spanien, Valencia C.F.	146	Spanien	37
Casillas	Spanien, R. Madrid	105, 143	Spanien	26
Cech	Tschechien, Czech, London FC	100, 110	Tschechien	25
Júlio César	Brasilien, Inter	97, 131	Brasilien	28
Coupet	Frankreich, Olympique Lyonnais	101, 121	Frankreich	34
Dida	Brasilien, A.C. Milan	133	Brasilien	34
Doni	Brasilien, A.S. Roma	135	Brasilien	28
Dudek	Polen, R. Madrid	143	Polen	34
Friedel	Vereinigte Staaten, Lancashire	109	Vereinigte Staaten	36
Given	Irland, Newcastle United	114	Irland	31
Hildebrand	Deutschland, Valencia C.F.	146	Deutschland	28
Landreau	Frankreich, Paris Saint-Germain	101, 124	Frankreich	28
Niemi	Finnland, West London White	112	Finnland	35
Roma	Italien, AS Monaco	123	Italien	33
Sorensen	Dänemark, Denmark, West Midlands Village	100, 108	Dänemark	31
Toldo	Italien, Inter	131	Italien	35
Van der Sar	Niederlande, Netherlands, Man Red	103, 113	Niederlande	36
Victor Valdés	Spanien, F.C. Barcelona	139	Spanien	25

LIBERO (LIB)

SPIELER	MANNSCHAFT (EN)	SEITE (N)	NATIONALITÄT	ALTER
Ayala	Argentinien, R. Zaragoza	96, 147	Argentinien	34
R. Carvalho	Portugal, London FC	104, 110	Portugal	29
Chivu	Rumänien, Romania, Inter	105, 131	Rumänien	27
R. Ferdinand	England, England, Man Red	101, 113	England	28
Heitinga	Niederlande, Netherlands, Ajax	103, 148	Niederlande	23
Kompany	Belgien, Belgium	-	Belgien	21
R. Kovac	Kroatien, Croatia	99	Kroatien	33
Lugano	Uruguay, Fenerbahçe SK	156	Uruguay	26
Maldini	Italien, A.C. Milan	133	Italien	39
Márquez	Mexiko, Mexico, F.C. Barcelona	103, 139	Mexiko	28
Materazzi	Italien, Italy, Inter	102, 131	Italien	34
Mexés	Frankreich, A.S. Roma	135	Frankreich	25
G. Milito	Argentinien, Argentina, F.C. Barcelona	96, 139	Argentinien	27
Nesta	Italien, A.C. Milan	133	Italien	31
Stam	Niederlande, Ajax	148	Niederlande	35
Terry	England, England, London FC	101, 110	England	26
Thuram	Frankreich, France, F.C. Barcelona	101, 139	Frankreich	35
Tulio	Japan, Japan	-	Japan	26
Vargas	Chile, Chile	-	Chile	31
Yépes	Kolumbien, Paris Saint-Germain	124	Kolumbien	31

Klassiker

Sie lieben „klassische“ Mannschaften und dreizehn Gruppen versteckter Spieler können Sie bei Pro Evolution Soccer 2008 freispielen, indem Sie bestimmte Wettbewerbe gewinnen. Die Tabellen verraten Ihnen, welche Voraussetzungen dafür erfüllt werden müssen.



GALERIE

In der Galerie haben Sie die Möglichkeit, gespeicherte Wiederholungen zu betrachten, die Song-Liste zu editieren oder statistische Daten zu studieren. In dem Menü „Statistik/ Titel“ finden Sie eine umfangreiche Kollektion von Daten, darunter Ihre Erfolge bei Wettbewerben, erzielte Tore, Fouls, die Spielzeit und noch vieles mehr. Xbox 360-Spieler können anhand dieser Informationen abschätzen, wann sie die nächsten Erfolge freispielen werden.

KLASSISCHE MANNSCHAFTEN

TEAM	VORAUSSETZUNG	SCHWIERIGKEIT
Classic England	Gewinnen Sie den Internationalen Pokal mit England	Anfänger bis Spitzenspieler
Classic France	Gewinnen Sie den Internationalen Pokal mit Frankreich	Anfänger bis Spitzenspieler
Classic Germany	Gewinnen Sie den Internationalen Pokal mit Deutschland	Anfänger bis Spitzenspieler
Classic Italy	Gewinnen Sie den Internationalen Pokal mit Italien	Anfänger bis Spitzenspieler
Classic Netherlands	Gewinnen Sie den Internationalen Pokal mit Holland	Anfänger bis Spitzenspieler
Classic Argentina	Gewinnen Sie den Internationalen Pokal mit Argentinien	Anfänger bis Spitzenspieler
Classic Brazil	Gewinnen Sie den Internationalen Pokal mit Brasilien	Anfänger bis Spitzenspieler

KLASSISCHE SPIELER

SPIELER	MODUS	VORAUSSETZUNG
Gruppe 1	Meister-Liga	Gewinnen Sie den Titel in der D1-Liga
Gruppe 2	Meister-Liga	Gewinnen Sie den D1-Pokal
Gruppe 3	Meister-Liga	Gewinnen Sie die Europäische Meisterschaft
Gruppe 4	Meister-Liga	Gewinnen Sie den Europäischen Meister-Pokal
Gruppe 5	Liga	Gewinnen Sie den Titel in der Englischen Liga
Gruppe 6	Liga	Gewinnen Sie den Titel in der Ligue 1
Gruppe 7	Liga	Gewinnen Sie den Titel in der Serie A
Gruppe 8	Liga	Gewinnen Sie den Titel in der Eredivisie
Gruppe 9	Liga	Gewinnen Sie den Titel in der Liga Española
Gruppe 10	Pokal	Gewinnen Sie den Europa Pokal
Gruppe 11	Pokal	Gewinnen Sie den Afrika Pokal
Gruppe 12	Pokal	Gewinnen Sie den Amerika Pokal
Gruppe 13	Pokal	Gewinnen Sie den Asien-Ozeanien Pokal



EIGENE TEAMS ERSTELLEN

Sollte die Liga Ihrer Lieblingsmannschaft gar nicht in PES 2008 enthalten sein, ist dies noch lange kein Grund zur Verzweiflung. In weiser Voraussicht stellen Ihnen die Entwickler 18 „leere“ Teams zur freien Verfügung. Suchen Sie das Menü „Andere Ligen C“ (Bild 2) auf und editieren Sie die Mannschaften nach eigenem Gusto. Das mag zwar beschwerlich und mühsam erscheinen, aber unter Umständen reicht aber schon ein (ohnehin langweiliger) Sonntag, damit Sie endlich in Ihrer Lieblingsliga antreten können. Das Handbuch des Spiels enthält weitere Informationen zu diesem Thema.



02

SPIELER REGISTRIEREN: VEREINSMANNSCHAFTEN

- 1: Wählen Sie im Editier-Modus zunächst „Mannschaften“ und dann „Spieler registrieren“. Anschließend wählen Sie den gewünschten Verein.
- 2: Bestimmen Sie das Team, das den Spieler aufnehmen soll, und wählen Sie „hinzufügen“. Wählen Sie den National- oder Vereinsspieler, beziehungsweise den Athleten aus der Gruppe der vertraglosen oder editierten Spieler (die beiden letzteren finden Sie im Menü „Andere“), den Sie registrieren wollen. Ist er Mitglied eines Vereins, müssen Sie ihn von dort aus transferieren. In der Nationalmannschaft ist er nicht wählbar.
- 3: Wählen Sie jetzt das Team, in das er transferiert wird, und drücken Sie zur Bestätigung die **Pass-Taste**. Die Veränderung wirkt sich auf die meisten Spielvarianten aus, aber nicht auf Online-Partien und zuvor gespeicherte Pokale, Ligen oder Meister-Liga-Wettbewerbe. Ein Kader kann maximal 32 Spieler enthalten. Hat ein Klub dieses Personalvolumen bereits erreicht, müssen Sie erst einen Spieler aus der Mannschaft entfernen.

SPIELER AUS VEREINSMANNSCHAFTEN ENTFERNEN

- 1: Wählen Sie im Editier-Modus zunächst „Mannschaften“ und dann „Spieler registrieren“. Anschließend wählen Sie den gewünschten Verein.
- 2: Wählen Sie den Spieler aus, den Sie aus seinem Team entfernen möchten und drücken Sie die **Tödlicher Pass-Taste**. Spieler der PES 2008-Datenbank werden daraufhin der Gruppe „Vertraglose Spieler“ zugeordnet, während Ihre selbst erstellten Ballkünstler in die Gruppe „Editierte Spieler“ zurückkehren.

Editier-Modus

Das Editieren von Mannschaften und Spielern ist bei PES 2008 sehr unkompliziert – die Menüs sind einfach zu bedienen und die eingeblendeten Erklärungen sehr hilfreich. Durch die Unterstützung der „PlayStation Eye“- und „Xbox Live Vision“-Kameras ist es sogar möglich, Gesichtstexturen und Vereinswappen in das Spiel zu importieren. Leider würde die Vorstellung sämtlicher Optionen des Editors den Rahmen sprengen. Aber wenn Sie Ihre Lieblingsteams immer auf dem neuesten Stand halten wollen, dann werden Sie unseren Leitfaden zur Registrierung von Spielern sicher sehr nützlich finden.



01

SPIELER REGISTRIEREN: NATIONALMANNSCHAFTEN

- 1: Wählen Sie im Editier-Modus zunächst „Mannschaften“ und dann „Spieler registrieren“. Anschließend wählen Sie die gewünschte Nationalmannschaft.
- 2: Wählen Sie den Spieler, der ersetzt werden soll.
- 3: Im Menü auf der rechten Seite wählen Sie den Spieler, der von nun an zum Team gehören soll (Bild 1). Die Staatsangehörigkeit alle Spieler im rechten Menü entspricht der gewählten Nationalmannschaft. Es ist also nicht möglich, etwa einen deutschen Spieler in das portugiesische Team zu berufen.
- 4: Bestätigen Sie Ihre Entscheidung. Die Veränderung wirkt sich auf die meisten Spielvarianten aus, aber nicht auf Online-Partien und zuvor gespeicherte Pokale, Ligen oder Meister-Liga-Wettbewerbe. Wenn ein ausgemustertes Nationalspieler keiner Vereinsmannschaft angehört, dann finden Sie ihn später in der Gruppe „Andere“ wieder.

Stadionführer

Jeder PES-Spieler favorisiert bestimmte Stadien – Plätze, auf denen es sich einfach besser spielt. Umgekehrt wird allerdings ebenfalls ein (Fußball-)Schuh daraus: Es gibt auch Austragungsorte, die einem nicht so sehr liegen, sei es aufgrund eines irritierenden Rasenschnitts oder harter Tribünenschatten, die Ihre Konzentration beeinträchtigen.

Diese Vorlieben sind natürlich vollkommen subjektiv. Was dem einen ein besserer Kartoffelacker, ist des anderen Olympiastadion – PES Spieler (wie wir sie kennen und schätzen) können sehr wählerisch sein, was die Wahl des Untergrundes angeht. Unter den zur Auswahl stehenden Stadien werden auch Sie den richtigen Boden für sich finden.



Konami Stadium



Estádio da Luz



Estádio Dragon



Estádio José de Alvalade



Bristol Mary Stadium



Ville Marie Stadium



Mohamed Lewis Stadium



Antlion Colosseum



Teatro Blanco



Orange Arena



Catalonia Stadium



Santiago Bernabeu



Stadio Olimpico



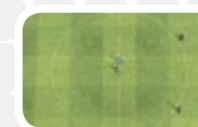
San Siro



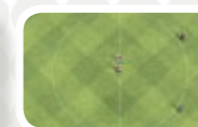
Stade Louis II

RASENART WÄHLEN

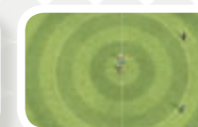
Dank der neuen (und lang erwarteten) Option können Sie vor jedem Freundschaftsspiel den Schnitt des Grüns bestimmen. Folgende Muster stehen zur Auswahl:



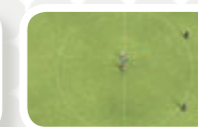
90-Grad-Muster



45-Grad-Muster



Rundes Muster



Kein Muster

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

- EINLEITUNG
- TRAINER-HANDBUCH
- TAKTIK & STRATEGIE
- MEISTER-LIGA
- TEAMS & SPIELER
- EXTRAS
- INDEX

- KLASSIKER
- EDITOR
- STADIEN
- XBOX 360 ERFOLGE
- PES 2008 FÜR PS2