



Barcas Top-Stürmer Luis Suarez schießt gleich ein Tor gegen die Bayern. Man beachte Grafikdetails wie die Regentropfen, Wasserspritzer und wegfliegendes Gras.

eFootball PES 2020

AUFSTIEG VERPASST

Genre: **Sportspiel** Publisher: **Konami** Entwickler: **Konami Digital Entertainment** Termin: **10.9.2019** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Konami holt den FC Bayern zurück, gibt seiner Fußballsim einen neuen Namen und verfeinert die Spielmechanik.

Von Benjamin Blum und Michael Herold

Das ewige Fußballduell zwischen Pro Evolution Soccer und FIFA geht in die nächste Runde. Und nachdem Pro Evo im vergangenen Jahr zumindest zum Release klar den Kürzeren zog, weil auf dem PC wochenlang die Online-Server gestreikt haben, greift Konami mit PES 2020 wieder voll an – unter anderem mit einem neuen Namen: Denn der

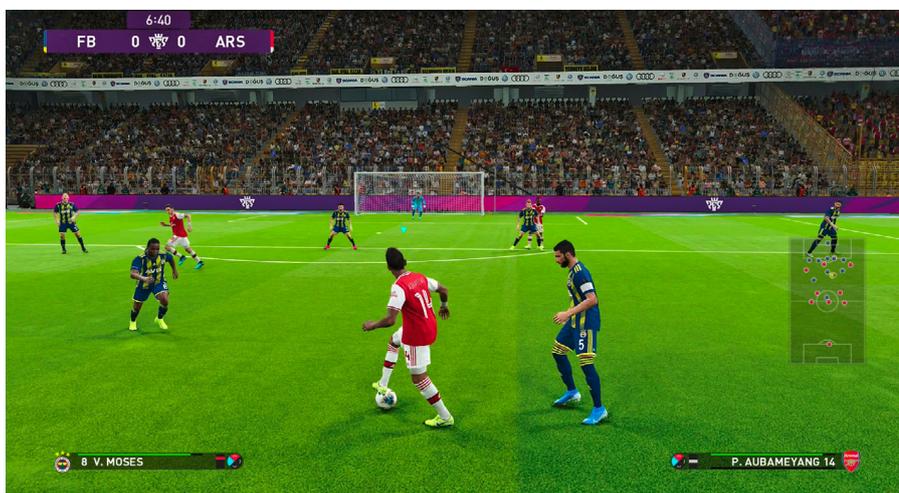
offizielle Titel des Spiels lautet neuerdings unhandlich eFootball PES 2020.

Nun, das klingt erstmal recht sperrig und gewöhnungsbedürftig, soll uns aber auch nicht weiter stören, denn Pro Evo hat eindeutig andere Stärken als seinen Namen. Vor allem mit der altbekannten und wieder einmal hervorragenden Ballphysik und dem realistischen Spielgeschehen will Konami die Konkurrenz von EA übertreffen. Und eine weitere gute Nachricht können wir euch direkt zu Beginn unseres Tests verraten: Die Server laufen dieses Jahr auch auf dem PC einwandfrei! Dennoch haben wir auch die-

ses Jahr wieder einige Schwächen auf dem Spielfeld entdeckt, wegen denen wir Konami gerne die gelbe Karte zeigen würden (und das auch tun). In unserem Test klären wir, welche das genau sind, ob Pro Evo dieses Jahr gegen FIFA gewinnen kann, und warum die Demo von PES 2020 in manchen Bereichen besser läuft als das fertige Spiel.

Ein Schuss, ein Tor, die Bayern!

Okay, ein wichtiges Kaufargument für, statistisch gesehen, jeden vierten Leser dieses Artikels gibt es auf jeden Fall: Bayern München ist wieder mit Originallizenz bei Konami an Bord – und laut einer Umfrage von Nielsen Sports drücken rund 25 Prozent der deutschen Fußballfans nun mal dem Münchner Verein die Daumen. Über die Anwesenheit von Schalke 04 jubeln immerhin rund 5 Prozent und, nun ja, Bayer Leverkusen ist auch dabei (0,8 Prozent).



Mit dem rechten Stick lassen wir Aubameyang den Ball streicheln, um dann mit dem linken Stick und der Sprint-Taste loszupreschen – so funktioniert das neue Finesse-Dribbling.

Offizielles Spiel der Euro 2020

Konami hat einen Lizenztrumpf in der Hinterhand: PES 2020 ist der offizielle Titel zur Fußball-Europameisterschaft, die nächstes Jahr quer über den Kontinent ausgetragen wird. Im Frühjahr 2020, so der aktuelle Stand der Dinge, wird es einen kostenlosen Download geben, der alle entsprechenden Lizenzen ins Spiel bringt – zum Beispiel Originaltrikots für alle Mannschaften.



In der Abwehr lässt uns PES immer nur die zwei am nächsten zum Ball stehenden Spieler steuern. In dieser Situation könnte man nur umständlich auf einen Innenverteidiger wechseln.

Die übrigen deutschen Klubs fehlen bei PES weiterhin komplett. International hat Konami ein wenig aufgestockt, Manchester United und Juventus Turin sind neue Kooperationspartner – Cristiano Ronaldos Klub sogar exklusiv, weshalb Juve in FIFA 20 »Piemonte Cacio« heißen muss. Dafür endet die Vereinbarung mit Champions-League-Sieger Liverpool. Das Thema Lizenzen bleibt also das übliche Hickhack. Eindeutig ist aber: Hat Konami mal einen Klub unter Vertrag, dann holt man auch alles aus ihm heraus. So ist das Bayern-Paket hervorragend, vom detaillierten Luftbild der Allianz-Arena über die stimmungsvolle Einlaufsequenz der authentisch modellierten Spieler bis zur musikalischen Untermauerung durch das Vereinslied »Forever Number One«. Generell ist die Stadionatmosphäre gelungen, das Derby in Glasgow wird zum Beispiel von einer schicken Choreografie der Celtic-Fans (»1888« in Grün-Weiß) eingeläutet. Sogar die Kommentatoren Marco Hagemann und Hansi Küpper machen in solchen Situationen mit treffenden Aussagen einen guten Job – was insgesamt jedoch eher die Ausnahme ist.

Tempo gedrosselt, Dribbling verfeinert

Pfeift der Schiedsrichter an, fällt im Vergleich zum Vorjahr das leicht gedrosselte Tempo auf. Der Ball rollt noch realistischer durch die eigenen Reihen, und die Animationen der Spieler wirken geschmeidiger. Das liegt auch daran, dass Konami die Ballnahmen dezent überarbeitet hat.

Gerade technisch versierte Spieler gehen nun etwas eleganter mit dem Ball um, was nicht nur optisch, sondern auch spielerisch wichtig ist. Denn die Entwickler haben die

Fehlerquote bei schlecht verarbeiteten Bällen erhöht. Wer also zum Beispiel ständig aus der Drehung passen will, bekommt kaum einen Ball zum Mitspieler. Geordneter Spielaufbau ist also wichtig wie nie zuvor – und dank des wunderbaren Passsystems auch jederzeit möglich. Ein paar Mal quer spielen, dann ein guter Laufweg der KI, Steilpass, die übrigen Spieler rücken auf, das nächste Zuspield... die ganz grundlegenden Dinge des Fußballs machen bei PES 2020 einfach großen Spaß. Wobei uns die eigentlich cleveren CPU-Kollegen ab und zu im Stich lassen, wenn sie nicht automatisch zu Bällen gehen, die in ihrer Reichweite sind.

Was macht die Demo besser?

Was uns an dem recht langsamen und schwerfälligen Spielgeschehen der Release-

Version von PES 2020 allerdings aufgefallen ist: Es unterscheidet sich ziemlich deutlich von dem aus der Demo. Dort spielt sich Pro Evo noch deutlich schneller und die Parteien laufen flotter, sodass es ganz automatisch zu mehr Torchancen kommt. Das macht die Demo sicherlich in einigen Belangen launiger und rasanter als die Verkaufsversion, dafür punktet das fertige PES allerdings wieder durch sehr viel größeren Realismus.

Eindeutig positiv aufgefallen sind uns die verbesserten Kopfbälle, gerade mit etwas Anlauf zappelt der Ball häufiger im Netz. Insgesamt könnten sie aber noch ein bisschen mehr Wucht und Präzision vertragen. Genauigkeit ist auch das Stichwort für eine Neuerung, die Konami recht groß angekündigt hat: das Finesse-Dribbling. Dabei können wir mit dem rechten Analogstick den Ball



Philippe Coutinho schüttelt Pjanic im Zweikampf ab und der stützt sich mit beiden Armen ab, um nicht hinzufallen. Die Spielerbewegungen von PES stimmen bis ins letzte Detail.



Michael Herold
@michiherold



Pro Evolution Soccer 2020 ist auch dieses Jahr wieder eine herausragende Fußballsimulation! Das möchte ich zunächst mal ausdrücklich festhalten. Allerdings habe ich dieses Jahr einiges zu meckern, denn viele Kleinigkeiten stören diesmal das an sich runde Gesamtpaket. Zunächst mal pfeifen die Schiris, wie sie wollen. Dabei dachte ich, dass es dieses Problem nur im realen Fußball geben würde und nicht bei virtuellen Referees, die sich doch nach klar definierten Regeln richten sollten. Außerdem verlieren meine Spieler bei gefühlt jedem zweiten Körperkontakt mit einem Gegner die Kontrolle über den Ball und vertändeln so die Pille. Und nachdem ich mit der Demo von PES großen Spaß hatte, nimmt mir die allzu realistische Schwerfälligkeit der Release-Version von Pro Evo ein wenig die Freude am Toreschießen. Das sind alles keine Kreuzbandrisse, aber all diese Details nerven mich. Und wenn Konami gleichzeitig abseits des Platzes wie jedes Jahr nur optische Verbesserungen einbaut, dann steigert das meine Begeisterung auch nicht. Der Kern von PES ist also wie immer fantastisch, ich würde mir nur wünschen, dass auch das Drumherum endlich mal zulegt.

seitlich führen oder nach hinten ziehen, um dann mit dem linken Stick (und optional der Sprinttaste) ruckartig in eine Richtung zu dribbeln. In der Praxis finden wir das recht schwierig zu meistern, intuitiv ist das System erst mal nicht. Etwas zugänglicher sind da die neuen angetäuschten Pässe. Dabei lässt sich eine erste Aktion blitzschnell durch eine zweite »überschreiben«. Beispiel: Wir tauschen mit dem Außenverteidiger einen Seitenwechsel an und spielen dann doch einen Steilpass die Linie entlang. Das sorgt für kleine Überraschungen und macht die Spielmechanik noch variantenreicher.



MyClub wurde kaum überarbeitet, es gibt ein paar neue Menüs und Änderungen am Levelsystem. Fortschritt sieht anders aus, das gilt bei PES 2020 quasi für alle Modi.



Auf Neymars Stirn sieht man sogar die Schweißperlen. Vielleicht schaut der Brasilianer aber auch nur so wütend, weil sein Wechsel von PSG zurück zu Barcelona im Sommer nicht geklappt hat.

Wenn der Schiri zum Spielverderber wird

Allerdings klappen solche Trickserien nur, wenn unsere Spieler den Ball auch am Fuß behalten. Denn bei Zweikämpfen kommen unsere Kicker ärgerlich häufig ins Straucheln, verlieren die Balance und dadurch die Ballkontrolle. Das ist bei engem Gerangel mit dem Gegenspieler zwar durchaus realistisch, sollte aber bitte nicht bei jedem kleinen Körperkontakt vorkommen.

Auch die Schiedsrichter stören auffällig häufig den Spielfluss und das nicht immer mit nachvollziehbaren Entscheidungen. In manchen Partien pfeifen die Schiris nicht mal Blutgrätschen ab und in der nächsten bestraft der Unparteiische merkwürdig kleinlich eine Schwalbe unseres KI-Gegners mit einer Gelben. Die Leistung der Schiedsrichter fällt in PES 2020 also recht durchgewachsen aus und wirkt regelmäßig unfair.

Endlich ein Trainerjob für Matthäus!

Löblich ist dagegen, dass Konami in diesem Jahr versucht hat, den Staub aus einem ziemlich veralteten Modus zu klopfen: der Meisterliga. So gibt es neuerdings Fußballlegenden wie Johan Cruyff, Diego Maradona oder Lothar Matthäus als Trainer-Avatare. Die größte Neuerung ist dann, dass unser

Trainer Videosequenzen durchlebt, also zum Beispiel Neuzugänge begrüßt oder mit dem Manager die Saisonziele des Klubs festlegt.

Leider wirkt all das ziemlich generisch und wenig stimmungsvoll, auch spielerisch ist der Wert überschaubar, wenn wir in Textboxen kleinere Entscheidungen treffen. Außerdem gibt es die neuen Sequenzen nur in der Meisterliga, der »Werde zur Legende«-Modus bleibt dagegen staubtrocken. Auch manche Modi-Reform, etwa dass der Konditionsverlust nicht immer so enorm ausfällt und selbst Keeper nach ein paar englischen Wochen urlaubsreif sind, wäre mal nötig.



Benjamin Blum
@GameStar_de



Konami lässt bei praktisch allen Modi zu viel Potenzial ungenutzt, ob offline oder online. Warum nicht mal genauer die Konkurrenz studieren und einen interessanten Modus wie FIFAs »Pro Clubs« selbst besser machen? Das müsste mit überschaubaren Mitteln möglich sein. Die meisten rein spielerischen Änderungen sind aber gelungen, keine Frage. Das Gameplay wird durch die erhöhte Fehlerquote bei Aktionen aus der Drehung oder unter Druck eines Gegenspielers noch anspruchsvoller, auch das leicht gedrosselte Spieltempo steht PES 2020 gut. Zumal man dank der (meist) guten Laufwege der KI und des tollen Passsystems jederzeit das Geschehen selbst auf Touren bringen kann. Die Rhythmuswechsel, dazu die vielen kuriosen Situationen, welche uns die Ballphysik beschert – all das macht an PES wieder großen Spaß. Deshalb ist es erst recht schade, dass diese tolle Mechanik nicht von besseren Modi unterfüttert wird. Von weiteren Lizenzen ganz zu schweigen, meinen SV Werder und den Rest der Bundesliga vermisse ich schmerzlich. Und Editor oder Datenimport sind da nur ein schwacher Trost, für mein Geld will ich Originalware geliefert bekommen!



Nübel fängt locker eine Flanke von Bellarabi. Der FC Schalke 04 und Bayer Leverkusen sind neben den Bayern die einzigen deutschen Klubs im Spiel.

Insgesamt wartet auf Konami bei den zentralen Spielmodi noch viel Arbeit. Da liefert die Konkurrenz von FIFA allein mit dem neuen Street-Modus Volta Football sehr viel mehr sinnvolle Innovation.

Matchday? Ohne uns ...

Im Online-Bereich ist der Fortschritt ebenfalls überschaubar oder geht gar in die falsche Richtung – wie beim neuen Modus Matchday. Den finden wir ziemlich überflüssig. Man entscheidet sich darin für die Heim- oder Auswärtsseite, wählt anschließend ein Team und spielt dann immer wieder das gleiche Derby beziehungsweise einen Klassiker nach. Dafür gibt es dann Belohnungen, etwa für den Sammelkartenmodus MyClub. Das Äquivalent zu FIFAs Ultimate Team hat uns noch am ehesten zum Spielen motiviert, generell ist das Ganze aber kein großer Wurf. In den altbekannten Modi sind die Änderungen, man ahnt es, eher geringfügig. Bei MyClub zum Beispiel gibt es teils neue Menüs oder kleine Anpassungen der Spielmechanik, so wurde zum Beispiel das Levelsystem verändert. Neu verpflichtete Spieler starten nun immer auf Stufe eins, haben bereits Stärken und können dann weiter aufgewertet werden. Es passiert also nicht wie im Vorgänger, dass man einen Pogba aus der Verlosung zieht, der mit einer Gesamtstärke unter 80 aufläuft, bis man ihn gelevelt hat. Als neues Feature geht so etwas aber eigentlich nicht durch, bei einem Service-Game würde das im Rahmen eines normalen Patches geändert.

Allgemein laufen die Online-Matches von PES 2020 angenehm rund und kommen ohne Lags oder Rubberbanding aus. Allerdings muss man einiges an Geduld mitbrin-

gen, denn die Gegnersuche kann schon mal mehrere Minuten dauern. Das dürfte allerdings nicht an den Servern von Konami liegen, sondern schlicht an den recht geringen Spielerzahlen. Laut Steam-Charts zocken seit Release durchschnittlich 6.000 Spieler gleichzeitig Pro Evo (der Höchststand liegt bei 10.000). Und wenn man bedenkt, dass davon bei Weitem nicht alle immer in den Online-Modi unterwegs sind, liegen lange Wartezeiten natürlich nahe.

Der Kommentar bleibt das Sorgenkind

Technisch tritt Konami mit PES 2020 ebenfalls auf der Stelle. Die im letzten Jahr verbesserte Licht-Engine wurde noch einmal verfeinert, es gibt ein paar neue Animationen, die Spielergesichter sind noch detaillierter, das war es aber auch schon. Wobei das grafische Niveau insgesamt ziemlich hoch ist: Die Darstellung ist flüssig, Licht- und Wettereffekte sind hübsch, und das Highlight sind die detaillierten Stadionmodelle. Eine nette Neuerung zeigt sich zumindest im Hauptmenü, das hat eine neue Optik erhalten und sieht nun ansprechender aus als die graue Balkenflut aus den Vorgängern. Ansonsten bleiben alle Untermenüs aber genauso unübersichtlich wie jedes Jahr. Blöderweise lässt sich Pro Evo 2020 auch nicht mit der Maus steuern. Durch die Menüs kommt man nur mit der Tastatur oder mit dem Controller. Letzterer ist spätestens auf dem Platz aber ohnehin Pflicht.

Auf dem Spielfeld bleibt die Steuerung unserer Fußballer dann aber gewohnt gut. Flanken, Pässe und Fernschüsse lassen sich präzise zielen und allgemein reagieren die schwerfälligen Spieler angenehm direkt auf unsere Befehle, sofern ihre Müdigkeit und

ihre Ausdauerbalken es zulassen. Allerdings nervt der eingeschränkte Spielerwechsel. Mit der linken Schultertaste wechseln wir in der Verteidigung den Kicker, den wir steuern möchten. Die Auswahl ist dabei aber vom Spiel auf unsere zwei ballnächsten Spieler beschränkt. Wenn wir zum Beispiel bei einem gegnerischen Konter frühzeitig auf einen unserer hinten lauernden Defensivmänner wechseln wollen, müssen wir das mit dem rechten Stick erledigen. Denn mit dem können wir frei aus all unseren Feldspielern auswählen, aber das wirkt umständlich und würde mit dem linken Stick und der Schultertaste viel intuitiver funktionieren.

Zum Schluss gewinnt auch der Sound keinen Henkelpott. Die Stadionkulisse ist okay, der Kommentar hat aber wieder deutliche Schwachstellen. Manches ist auch schlicht falsch. So schießen wir in der Meisterliga in einem europäischen K.o.-Hinspiel das wichtige zweite Auswärtstor zum 2:2, und vom Kommentatorenplatz heißt es: »Jetzt steht alles wieder auf null.« Aber zu den vielen Stärken und manchen Schwächen dieses insgesamt großartigen Fußballspiels gehört der verpatzte Kommentar ja traditionell dazu. ★

EFOOTBALL PES 2020

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3470 / AMD FX 4350
Geforce GTX 670 / Radeon HD 7870
4 GB RAM / 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3770 / AMD FX 8350
Geforce GTX 760 / Radeon R9 270X
8 GB RAM / 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- herausragende Animationen
- realistische Spielergesichter
- schöne Lichteffekte
- Stadionsounds
- mäßiger, teils fehlerhafter Kommentar

SPIELDESIGN



- hervorragende Ballphysik
- spannende Spielverläufe
- viele taktische Optionen
- griffige Steuerung
- Ballannahme nun wichtiger

BALANCE



- Trainingsfunktion und viele Tipps
- sieben Schwierigkeitsstufen
- meist clevere KI von Mitspielern und Gegnern
- gute Lernkurve
- durchwachsene Schiedsrichterleistung

ATMOSPHÄRE / STORY



- Fußball mit allen Höhen und Tiefen
- schicke Einlaufsequenzen
- tolle Stadionatmosphäre
- Videoszenen im Meisterliga-Modus
- immer noch dröger »Werde zur Legende«-Modus

UMFANG



- über 650 Mannschaften
- zwei Karrieremodi (Meisterliga, Werder zur Legende)
- Online-Wettbewerbe und MyClub
- offizielles Spiel der Euro 2020
- nur drei deutsche Klubs

ABWERTUNG

Fünf Punkte Abwertung wegen Pay2Win im Sammelkartenmodus MyClub.

87

-5

82

FAZIT

PES 2020 ist einmal mehr spielerisch herausragend, hat in Sachen Modi und Lizenzen aber Nachholbedarf.

Fünf Punkte Abwertung wegen Pay2Win

Genau wie der Ultimate-Team-Modus von FIFA bietet auch der MyClub-Modus von eFootball PES 2020 die Möglichkeit, digitale Währung gegen Echtgeld zu kaufen. In dem Sammelkartenmodus können sich zahlungsbereite Spieler also mit einem Griff ins Portemonnaie einen unfairen Vorteil gegenüber anderen Spielern verschaffen. Gemäß unseren Wertungsrichtlinien werten wir PES 2020 deshalb wegen Pay2Win um fünf Punkte ab.