



Henry jubelt: Die **Gesichter** der Spieler sehen echter aus als zuletzt.



**Originalnamen** der deutschen Mannschaft gibt's nur per Editor.



Chelseas **Malouda** kommt im Strafraum von Inter Mailand frei zum Schuss, Viera wirft sich in den Ball. (1400x1050 Pixel)

**DVD**  
- Vergleichsvideo mit Fifa 08

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4055  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 4278

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

# Pro Evolution Soccer 2008

**Führungstreffer: Pro Evo 2008 glänzt mit aufpolierter Grafik. Der Preis dafür: stark gestiegene Hardware-Anforderungen.**



## Was ist neu?

- ▶ Verbesserte KI
- ▶ Schwalben möglich
- ▶ Neue Elfmeter-Ansicht
- ▶ Neue Tricks
- ▶ Linienrichter im Bild

Die PC-Fußballer teilen sich traditionell in zwei Lager: **Fifa** spielt, wer auf Präsentation und Originallizenzen Wert legt – Fans von **Pro Evolution Soccer** loben den Realismus und die taktische Tiefe. Diesmal dreht sich die Sache ein bisschen: **PES 2008** verzichtet auf ein Quäntchen Realismus, gewinnt dafür aber in diesem Jahr bei der Präsentation. Ein genaues Bild bekommen Sie, wenn Sie sich unser umfassendes Vergleichsvideo auf der DVD anschauen.

**Serien-Standards**  
Jetzt aber zu **Pro Evolution Soccer 2008**. Das Spiel ist im Funktionsumfang im Vergleich zum Vorgänger vom letzten Jahr quasi unverändert – Sie finden weiterhin die alten Stärken und Schwächen: Im Vergleich zur Konkurrenz **Fifa 08** zu wenige Lizenzen (Bayern München ist die einzige deutsche Ver-

einmannschaft, unser Nationalteam läuft mit Fantasienamen auf), mühsame Menüs, aber realistischer Spielablauf und viele Einstellmöglichkeiten. Im Multiplayer ist's klasse, solo werden die wenigen Turniere und die nur mild aufgebohrte Meisterliga recht schnell öde. Duelle gegen die KI kamen uns leichter vor, dafür sind sie spannender als früher. Denn die CPU spielt diesmal

erstaunlich variantenreich im Angriff: Wenn sie attackiert, kann man zusehen, wie sie verzögert, bis sich eine Lücke für den tödlichen Pass auftut. Zudem probiert sie häufiger Dribblings in den Strafraum und schießt auch mal aus der Distanz, wenn kein Stürmer freisteht. In der Defensive ist sie dafür schwächer, schlägt oft planlos Bälle weg und attackiert nicht immer konsequent.

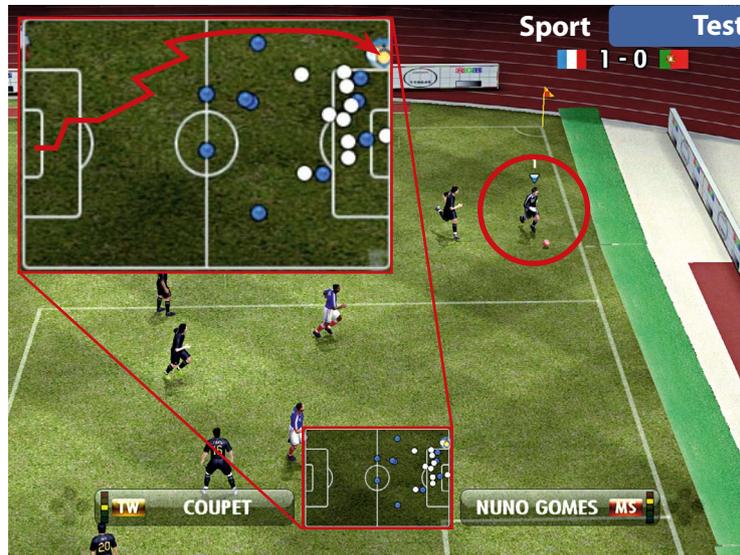
**Torhüter-Probleme**  
Konamis Ziel war es offenbar, die Partien dynamischer zu machen, weniger vorhersehbar, weniger kontrollierbar. Erste Änderung: das deutlich erhöhte Spieltempo. Dazu kommen die Torhüter, die zwar genauso viele Bälle erwischen wie im Vorgänger, diese aber seltener fangen und häufiger abprallen lassen. So entstehen mehr Tore nach missglückten



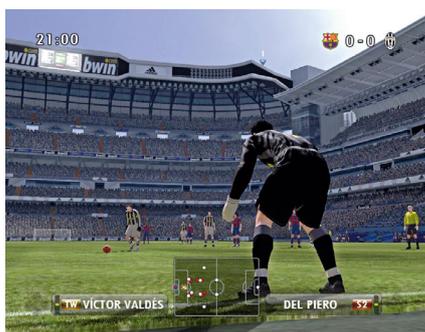
**Linkes Bild:** 1400x1050, volle Details – **rechtes Bild:** 720x480, niedrige Details. Auf schwachen Rechnern sieht Pro Evo 2008 ziemlich grauslig aus.



Die Menüs sind optisch stark überarbeitet, aber funktional im Wesentlichen unverändert.



Leichtes Dribbeln: Unser Torwart ist bis zum gegnerischen 16er gerannt. Die rote Linie ist sein Laufweg.



Bei Elfmtern gibt es eine neue dramatische Perspektive.

blem waren – viele Spieler haben sich mit Teams wie Brasilien oder Inter Mailand stumpf darauf verlegt, an der Mittellinie Adriano den Ball zu geben und bis zum Strafraum zu dribbeln. Doch die Sololäufe sind eher leichter als früher, besonders gegen die KI. Aber auch menschliche Gegner tun sich sehr schwer, einen Flankenlauf zu unterbrechen.

Am Rande: Die »sicheren« Einschussmöglichkeiten des Vorgängers sind verschwunden, andere dafür entstanden – wir hatten in unseren Testpartien das Gefühl, das Tore nach Ecken oder Freistößen leichter als früher fallen.

### Hardware-Fresser

Mario Basler sagte einmal: »Jede Seite hat zwei Medaillen«. Das ist natürlich absolut wahr. Die größte Neuerung abseits des Platzes ist die Tatsache, dass Konami die PC-Fassung endlich an die PS3- und Xbox 360-Versionen anlehnt und nicht mehr (wie letztes Jahr) an die veraltete Playstation 2. Dementsprechend sieht der aktuelle Jahrgang toll aus, vor allem die mit Polygonfiguren bevölkerten Stadien und die Spielermodelle. Auch die meisten Animationen sind großartig. Aller-

Paraden, denn Lehmann, Buffon und Co fausten nicht immer konsequent zur Seite weg, sondern klatschen das Leder auch gerne direkt in die Laufwege der Stürmer. Zudem passiert es schon mal, dass sie Flanken unterlaufen oder die Pille gar ins eigene Netz schlagen. Auch die Feldspieler lassen mehr Bälle verspringen; durch derlei Fehler wechselt der Ballbesitz häufiger als früher. Obendrein sind die Pässe schwieriger geworden – wie einst im Aufbauspiel »durch den Mann« oder blind nach vorn zu passen, das geht jetzt fast immer schief.

Logisch wäre es, wenn die Dribblings ebenfalls kniffliger geworden wären, die in Multiplayermatches bei PES 6 oft ein Pro-

blems stehen Besitzer schwächerer PCs im Abseits: Konami gibt zwar an, dass der Titel auf einer Geforce 6600 noch läuft – beim Test bauten wir allerdings eine 6600 GT in einen schnellen Rechner ein und bekamen als Maximaleinstellung 720 x 480 Pixel

mit niedrigen Details vorgesetzt. Was sich dann auf dem Schirm als unteres PS2-Niveau darstellte. Und auch für anspruchlose Spieler in seiner Pixeligkeit kaum zu ertragen ist. Tuningmöglichkeiten gibt es keine – die Grafikkarte bildet den Flaschenhals.

GUN

## PRO EVOLUTION SOCCER 2008 SPORTSPIEL

ENTWICKLER Konami (Pro Evolution Soccer 6, GS 12/06: 88 Punkte)  
 PUBLISHER Konami  
 SPRACHE Deutsch, Englisch, 4 weitere  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 25.10.2007  
 CA. PREIS Ca. 40 Euro  
 USK ohne Alterssb.

ANSRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1	2	3
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 6,5 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 6,5 GB Festplatte Analog-Gamepad	Intel Core2 Duo Athlon 64 X2 2,0 GB RAM 6,5 GB Festplatte Analog-Gamepad

PROFIERT VON Analog-Gamepad  
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom  
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### MULTIPLAYER **Sehr gut**

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel, an einem PC (4) und via Internet (2)  
 SPIELTYPEN An einem PC; Internet SERVERSUCHE Konami Online  
 DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden  
 FAZIT An einem PC genial, Internet-Nachtest folgt auf GameStar.de

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ tolle Gesichter + schöne Stadien + verbesserte Animationen ... - ... von denen einige unrealistisch aussehen, vor allem beim Sprinten	9 / 10
<b>SOUND</b>	+ gute Stadionatmosphäre + ordentliche Kommentatoren + nette Menü-Songs + übertriebene Ballgeräusche	8 / 10
<b>BALANCE</b>	+ umfangreiche Tutorials + fünf Schwierigkeitsstufen ... - ... KI-Gegner selbst auf höchster Stufe zu schwach für Profis	9 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ realistischer Spielablauf + Schiedsrichter sichtbar + kuriose Szenen - zu wenige Lizenzen	9 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ präzise Kickersteuerung + viele Tricks möglich + Spiel ohne Ball wichtig - Menüs verbessert, aber immer noch unständig	8 / 10
<b>UMFANG</b>	+ umfangreicher Editor + viele Nationalteams + nette Meisterliga - keine Bundesliga außer Bayern	8 / 10
<b>REALISMUS</b>	+ fühlt sich echt an + insgesamt sehr gute Ballphysik ... - ... aber teilweise Flummi-Bälle - Spieler mit Ball (fast) so schnell wie ohne	9 / 10
<b>KI</b>	+ hält sich an Vorgaben + starkes, variables Angriffsspiel + Spieler denken nicht immer mit - zu nachlässig in der Abwehr	9 / 10
<b>MANAGEMENT</b>	+ Spieler sammeln Erfahrung + Team-Popularität wird bewertet + motiviert nicht dauerhaft	8 / 10
<b>SPIELZÜGE</b>	+ sinnvolle Taktiken + Tricks sind nicht übermächtig + Strategien aus dem echten Fußball funktionieren - Sprints zu mächtig	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**** SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

**FAZIT **Grafisch stark verbessert. Die Referenz!****

86  
SPIELPASS

### Anders, nicht schlechter

**Gunnar Lott:** PES 2008 fühlt sich, trotz aller grafischen Verbesserungen, unrealistischer an als der Vorgänger – die Bälle springen teilweise wie Flummis durch die Gegend, das Spiel ist zu schnell, manche Animationen sehen albern aus (etwa die Sprints). Nichtsdestotrotz macht es nicht weniger Spaß – auch dieser Jahrgang legte beim Testen wieder die Redaktion lahm. Es ist halt nur ein bisschen anders, Vor- und Nachteile halten sich in etwa die Waage. Nur die Tatsache, dass außer Bayern keine deutschen Teams drin sind, ist nach wie vor unverzeihlich. Egal, ich habe Pro Evo 6 jetzt ein Jahr lang nahezu täglich gespielt und freue mich auf ein Jahr mit Pro Evo 2008.



gunnar@gamestar.de