

Ein würdiges **Champions-League-Tor**: Manchesters Ronaldo zieht im Strafraum ab, die Abwehr von Inter Mailand kommt zu spät.



# Pro Evolution Soccer 2009

Mit Detailverbesserungen und der lizenzierten Champions League verteidigt Konami die Fußball-Tabellenführung – muss sie sich diesmal aber mit EA Sports teilen.

**DVD**  
- Multiplayer-Duell

**DVD-XL**  
- Multiplayer-Duell (HD)

**gamestar.de**  
- Screenshots & Infos  
▶ Quicklink: 5326

**Win Vista 64 Bit**  
- läuft

Für Fußball-Fans bedeutet dieser Moment Gänsehaut, reine Gänsehaut. Die Kicker marschieren auf den Flutlicht-Rasen, auf der Anzeigetafel funkelt das Sternball-Logo, aus den Lautspre-

chern schmettert der Hymnenchor: »Die Meis-ter! Die-hie Beee-sten! Les graaan-des é-quiipes! The Chaaaam-pions!« Applaus brandet auf, Jubel, Fangesänge: Willkommen zum Finale der UEFA Champions League, des prunkvollsten Vereinsturniers in Europa, quatsch: auf der ganzen Welt! Mit dem London FC und Slavia Prag messen sich die besten ... halt – welcher FC und Slavia was?!

Tja, willkommen zu **Pro Evolution Soccer 2009 (PES 2009)**, das die Lizenz für die Champions League besitzt, nicht aber für alle aktuellen Teilnehmer. Unter anderem fehlen der FC Bayern, Werder Bremen und die in der Qualifikation gescheiterten Schalke; Bundesliga-Klubs laufen in Konamis Rasenschach-Simulation nämlich nicht auf. So können Sie zwar ein komplettes Champions-League-Turnier bestreiten, das **PES 2009** aber auch mit lizenzlosen Teams wie dem London FC (FC Chelsea) oder originalgetreuen, aber im wahren Leben nicht qualifizierten Randvereinen wie Slavia Prag füllt. Also entpuppt sich der Klubwettbewerb als Mogelpackung, obwohl Konami die Partien dank Logo und Hymne stimmig inszeniert. Doch Lizenzen waren eben noch nie die Stärke der Serie (auch Jogis Nationalkicker tragen wieder Fantasienamen), daher muss **PES 2009** mit inneren Werten glänzen. Und das mehr denn je, denn die Vorsaison enttäuschte viele Fans mit ihrem beschleunigten Tempo und KI-Macken.

## Fast wie früher

Doch **Pro Evolution Soccer 2009** macht seinem mittleren Namen alle Ehre und bietet statt einer Revolution eher eine Evolution, also behutsamen Fußball-Fortschritt. Technisch hat sich wenig getan, abgesehen von den etwas detaillierteren Spielern und verfeinerten Animationen. Einige Bewegungen wirken aber immer noch unrealistisch, etwa die Sprints, bei denen die Kicker wie auf Kufen über den Rasen gleiten. In den ansehnlichen Stadien hocken verpixelte 2D-Zuschauer, die dafür oft passende Fangesänge anstimmen. Schlichtweg peinlich sind die dumpfen »Plopp«-Geräusche bei Pässen und Schüssen.

Auch die Ballphysik hat Konami im Vergleich zu **PES 2008** nur marginal abgewandelt. So prallt das Leder stets nachvollziehbar von Köpfen, Beinen und Pfosten ab. Nur manchmal springt die Ku-

gel wie ein Flummi herum oder gleitet über den Rasen, anstatt zu hoppelnd. Das Spieltempo ist immer noch höher als normal, die im Vorjahr übermächtigen Dribblings hat Konami jedoch etwas entschärft: Star-Spielern können Sie nun wieder leichter den Ball abnehmen. In Zweikämpfen dürfen die Sportler das Leder mit dem Körper abschirmen – bis es ihnen der Gegner durch die Beine spitzelt. Rempelen pfeifen die Schiedsrichter aber etwas zu kleinlich ab. Bei Pässen und Schüssen spielen Haltung sowie Timing wieder eine wichtige Rolle: Wer überhastet abzieht, drischt das Runde mit Schmackes übers Eckige.

## Immer anders

Die Kernstärke aller **Pro Evolution Soccer**-Teile bleibt auch in der aktuellen Neuauflage erhalten: Keine Partie verläuft wie die andere, zumal der Torerfolg wie im echten

## Der Online-Modus

Wer Pro Evolution Soccer im Internet spielen wollte, musste bislang leidensfähig sein. Denn die Online-Modi litten Jahr für Jahr unter Verzögerungen (Lags), Verbindungsabbrüchen und der unkomfortablen Lobby. Mit entsprechend niedrigen Erwartungen wagten wir uns an den Test. Bereits bei der Registrierung für Konamis Internet-Plattform wurden wir in unseren Vorahnungen bestätigt. So müssen wir zwei Profile anlegen, eine »Konami ID« und eine »Game ID« samt eigenem Namen und Passwort. Letzteres darf bei der »Game ID« zudem nur aus Zahlen bestehen – umständlicher geht's kaum!

### Im Spiel

Die Lobby ist immer noch unübersichtlich, wenigstens gibt's eine Chat-Funktion, die auch während der Partien funktioniert. Pro Match kicken bis zu vier Spieler; im »Werde zur Legende«-Modus steuert jeder davon seinen individuell erstellten Sportler. Die Überraschung: Nur wenige, leichte Lags plagten die Spiele, die allerdings nicht ganz so flüssig laufen wie in Fi-fa 09. Damit ist Pro Evolution Soccer 2009 dennoch der erste Serienteil, in dem der Online-Modus halbwegs ordentlich funktioniert.



In den **Internet-Partien** stören nur noch leichte Lags.



Spielerwerte wirken sich aus: Rafael van der Vaart von Real Madrid ist ein exzellenter **Freistoßschütze**.





Im »Werde zur Legende«-Modus erstellen Sie einen eigenen **Nachwuchskicker** und dürfen sogar Ihr Foto importieren. Danach müssen Sie mit Ihrem Jungstar erst mal ermüdend viele **Trainingsspiele** bestreiten.



»Werde zur Legende«-Modus, der an die »Be a Pro«-Spielart aus **Fifa** erinnert: Zu Beginn erstellen Sie ein Nachwuchstalente, dem Sie per Foto-Import-Funktion sogar Ihr eigenes Antlitz verleihen können. Der Jungprofi darf als Stürmer oder Mittelfeldspieler auflaufen. In den folgenden Matches steuern Sie ausschließlich diesen Kicker, sprinten taktisch klug in Freiräume und fordern Pässe von Ihren Computer-Kameraden an.

Anfangs sollen Sie sich aber erstmal in die Stamm-Elf Ihres Vereins hochkämpfen. Hierzu absolvieren Sie Trainingsspiele gegen die Teamkollegen, was aber schnell in öde Fleißarbeit ausartet. Denn wer nur mittelmäßige Leistungen erbringt, absolviert Übungspartie auf Übungspartie gegen die immer gleichen Gegner. Auch wenn Ihr Sportler dabei Erfahrung sammelt und seine Werte steigert, hätte Konami den Auftakt unterhaltsamer gestalten müssen, et-

wa mit Trainings-Minispielen. Und warum kann das Jungtalente nicht wie in **Fifa** gleich als Stammspieler starten? Merke: Eine realistische Karriere muss nicht automatisch auch Spaß machen.

### Meister, keine Champions

Wieder mit von der Partie ist der Meisterliga-Modus, in dem Sie einen Klub verwalten, Sportler verpflichten und Partien selbst ausfechten. Durch Siege verbessern Sie die Werte Ihrer Kicker und steigen schließlich von der zweiten in die erste Liga auf. Wer diese gewinnt, darf im Europapokal antreten, der jedoch trotz Lizenz nicht »Champions League« heißt, sondern »Europäische Meisterschaft«. So verschenkt **PES 2009** eine Gänsehaut-Chance. Schließlich wär's wundervoll, mit dem Eigenbau-Verein das prunkvollste Vereinsturnier der Welt zu gewinnen – notfalls auch gegen den London FC oder Slavia Prag. **GR**

### Gefühlte Niederlage

**Heiko Klinge:** PES 2009 bietet wenig Neues, die Champions League entpuppt sich als Mogelpackung. Und selbst beim Realismus hat Fifa 09 aufge-, teilweise sogar überholt. Vor allem Kopfballduelle, Zweikampferverhalten und Schusstechnik finde ich in Fifa glaubwürdiger. Klar, taktisch hat Pro Evolution Soccer nach wie vor deutlich mehr auf dem Kasten, was aber nur in den großartigen Multiplayer-Matches vollends zur Geltung kommt. Wer bevorzugt solo gegen den Ball tritt, bekommt in Fifa 09 eindeutig mehr für sein Geld.



heiko@gamestar.de

### Verschenkte Führung

**Michael Graf:** Der Konami-Nimbus ist gebrochen, nach fünf Jahren herrscht erstmals Wertungs-Gleichstand zwischen Pro Evolution Soccer und Fifa. Zu Recht, denn während die EA-Serie in dieser Saison einen Qualitäts-Sturmlauf hinlegt, dribbelt PES auf der Stelle – auch wenn mir die 2009er-Fassung besser gefällt als der Vorgänger. Die Realismus-Tabellenführung kann PES 2009 behaupten, weil es fühlbar »echteren« Fußball bietet als Fifa 09. Mein PES-Favorit bleibt aber Teil 6, der realen Rasenschach nach wie vor am nächsten kommt.



micha@gamestar.de

## PRO EVOLUTION SOCCER 2009 SPORTSPIEL

**ENTWICKLER** Konami (Pro Evolution Soccer 2008, GS 12/07: 86 Punkte)  
**PUBLISHER** Konami **TERMIN (D)** 16.10.2008  
**SPRACHE** Deutsch, Englisch, Franz., Ital., Span. **CA. PREIS** 45 Euro  
**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch **USK** ohne Altersb.



### GENRE-CHECK

<b>SOLOSPIELZEIT</b> 40 Stunden	<b>GENRE</b> SPORT
<b>SPASS</b> Die vielfältigen Partien motivieren, »Werde zur Legende« und Meisterliga sind nettes Beiwerk.	<b>LIZENZ</b> keine <input type="checkbox"/> komplex
<b>EINSTIEG</b> HAUPTSPIEL ENDSPIEL	<b>MANAGEMENT</b> keins <input type="checkbox"/> komplex
	<b>SPIELABLAUF</b> Action <input type="checkbox"/> Taktik
	<b>KARRIERE</b> keine <input type="checkbox"/> ausgefeilt
	<b>REALISMUS</b> Arcade <input type="checkbox"/> Simulation

### ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
<b>EINSTIEG</b> leicht <input type="checkbox"/> schwierig			<input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
<b>SPIELMECHANIK</b> einfach <input type="checkbox"/> komplex			<input checked="" type="checkbox"/> Logik & Überlegung
<b>SPIELTEMPO</b> langsam <input type="checkbox"/> schnell			<input type="checkbox"/> Geduld
<b>HILFEN</b> Trainingsmodus, vier Schwierigkeitsgrade			<input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
<b>SPEICHERSYSTEM</b> nach jedem Match			<input checked="" type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input checked="" type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900
1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800
XP 1400+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2600+ AMD	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 9600
512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce GTX 200
5,0 GB Festplatte	5,6 GB Festplatte	7,3 GB Festplatte	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1600
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900
<b>PROFITIERT VON</b> Surround-Sound			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900
<b>BILDFORMATE</b> 4:3 <input type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/>	<b>KOPIERSCHUTZ</b> k. Angabe		<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3800
<b>TON</b> Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1 <input type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 4800

### MULTIPLAYER Sehr gut

**SPIELMODI (SPIELER)** wie Solospiel (4), Werde zur Legende (4)  
**SPIELTYPEN** an einem PC, Internet **SERVERSUCHE** Konami Online (Anmeldung)  
**DEDICATED SERVER** nein **MULTIPLAYER-SPASS** 60 Stunden  
**FAZIT** An einem PC großartig, auch der Online-Modus läuft runder als zuvor.

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ detaillierte Kicker + schöne Stadien + vielfältige Animationen - einige unrealistische Bewegungsabläufe - 2D-Publikum	8 / 10
<b>SOUND</b>	+ passende Fangesänge + nette Menümusik + ordentlicher Kommentar ... mit Aussetzern - peinliche Schussgeräusche	8 / 10
<b>BALANCE</b>	+ fünf abgestimmte Schwierigkeitsgrade + ausführliche Hilfstexte + freier Trainingsmodus - kein echtes Tutorial	9 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ wirkt wie echter Fußball + Schieds- und Linienrichter + kuriose Szenen + Champions-League-Kulisse ... mit wenigen Lizenzen	8 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ exakte Kickerbewegung + zahllose Tricks »nicht unterstützte« Variante ... ohne Forward-Steuerung + hässliche Menüs	8 / 10
<b>UMFANG</b>	+ umfangreicher Editor + viele Nationalteams + Meisterliga + neuer »Werde zur Legende«-Modus - keine Bundesliga-Teams	9 / 10
<b>REALISMUS</b>	+ kuriose Tore + jede Partie verläuft anders + insgesamt sehr gute und exakte Physik ... aber teilweise Flummi-Bälle	8 / 10
<b>KI</b>	+ Gegner und Mitspieler verteidigen geschickter + Rivalen greifen klug an + realistische, nicht zu häufige Torwart-Aussetzer	10 / 10
<b>MANAGEMENT</b>	+ vielfältige Meisterliga + netter »Werde eine Legende«-Modus ... der anfangs nur aus lahmen Trainingseinheiten besteht	8 / 10
<b>SPIELZÜGE</b>	+ sinnvolle und wichtige Taktiken + Spielerwerte wirken sich spürbar aus + Chancen muss man sich erarbeiten	10 / 10

### PREIS/LEISTUNG Sehr gut

**FAZIT** Realistischer Fußball mit Lizenz- und Detailmacken.

