

# Pro Evolution Soccer 2010

Wir haben Pro Evolution Soccer 2010 angespielt und dank **Verhaltens-Schiebergelern** sowie **Spieler-Talentkarten** vielfältige Taktiken ausgeheckt. An der Steuerung muss Konami aber noch arbeiten, die reagiert nämlich noch merkwürdig träge.



Javier Mascherano von Liverpool grätscht Barcelonas Thierry Henry um. Gut zu erkennen: Konami hat das Beleuchtungssystem verfeinert, die Kicker werfen nun auch Schatten auf sich selbst sowie den Ball. Auch die Gesichter der Ballkünstler haben die Entwickler überarbeitet, etwa von Barcelonas **Andrés Iniesta** 1 und Liverpools **Jamie Carragher** 2.

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6347

**DVD-XL**  
Making-Of-Video

Shingo »Seabass« Takatsuka hat sein Werbe-Sätzlein brav auswendig gelernt: »Wir widmen uns dem Zusammenspiel der Teams und den individuellen Fähigkeiten der Kicker«, verspricht der Chefentwickler von **Pro Evolution Soccer 2010** in einem Video. Was dahinter steckt, durften wir aus erster Gamepad-Hand erfah-

ren. Wir haben die Fußballsimulation nämlich angespielt. Dabei interessierte uns neben den Neuerungen auch das generelle Spielgefühl. Denn nachdem die Serie in den letzten beiden Jahren unter dem hohen Tempo und Flummi-Abprallern gelitten hat, soll **PES 2010** endlich wieder an alte Realismus-Glanzzeiten anknüpfen.

## Getunte Taktik

Bei unserem Besuch tragen wir Matches zwischen dem FC Liverpool und dem FC Barcelona aus. Vor jeder Partie legen wir wie gehabt die Taktik fest. Wohlgeremt in neu gestalteten Menüs, die etwas übersichtlicher ausfallen. Nur dass die Farbe Pink dominiert – nun ja, Geschmackssache.

In der Rubrik »Team Styles« des Aufstellungsmenüs finden wir auch heraus, was Shingo Takatsuka mit dem »Zusammenspiel der Mannschaften« meint. Nämlich acht Schiebergeler, mit denen wir unsere Taktik feintunen. Zum Beispiel bestimmen wir mit der Option »Positionswechsel«, wie oft die Kicker die Seiten tauschen: Bei niedrigen Einstellungen klebt jeder an seinem Einsatzort, bei hohen flitzen die Sportler hin und her. So legen wir unter anderem auch fest, wie stark unser Pressing ausfällt, und ob wir bevorzugt durch die Mitte oder über die Flanke angreifen. Eine Formations-Anzeige veranschaulicht die Folgen unserer Entscheidungen. Wenn wir etwa den Regler »Unterstützungs-Abstand« ganz nach rechts schieben, rücken all unsere Kicker (bunte Punkte) ganz nah an den Ballführenden (bunter Punkt mit kleinem Ball) heran.

Um das System zu testen, stellen wir mitten im Match alle Optionen auf Anschlag: Unser Team soll fortan als offensiver Männer-



Die **KI-Mitspieler** sollen sich nun glaubwürdiger verhalten. Das Editor-Bild links zeigt ihre Laufwege und ihre Positionsvorgaben.



Weil die Steuerung manchmal träge reagiert, müssen wir **Flanken** besser timen als im Vorgänger. In der Mitte steigt Fernando Torres zum Kopfball-Duell **1** hoch, drumherum kocht das originalgetreue Anfield-Stadion **2**.

klumpen durch die Mitte anrennen. Die Auswirkungen sind zwar schwächer als erwartet, unsere Sportler verteilen sich immer noch im Raum und weichen notfalls auch mal auf die Flanke aus. Dennoch hält sich die KI spürbar an unsere Vorgaben, unsere Mitspieler stehen kompakter als zuvor und rücken schneller nach.

### Talentpoker

Die zweite große Neuerung von **Pro Evolution Soccer 2010** verbirgt sich hinter Shingo Takatsukas »individuellen Fähigkeiten der Kicker« und dem Unterpunkt »CARD« im Aufstellungsmenü. Dort listet die Fußballsimulation für jeden unserer Sportler eine oder mehrere »Spielkarten« auf. Jede davon steht für ein Talent, der Dribbelteufel Messi etwa beherrscht den »Einschneidenden Lauf«, bei dem er von der Flanke bis in den Strafraum sprintet. Indem wir diese Spielkarten ein- und ausschalten, bestimmen wir, welche Fertigkeiten die Ballkünstler einsetzen. Zum Beispiel fordern wir einen Verteidiger mit dem Talent »Tiefendeckung« auf, weit hinten zu bleiben. Oder wir lassen einen Stürmer mit der »Distanzjäger«-Fähigkeit aus der Ferne aufs Tor bolzen.

Letzteres klappt freilich nur, wenn wir den Ballführenden der KI überlassen – sonst müssten wir ja selbst schießen. Damit die Mitspieler selbstständig dribbeln und abziehen, wählen wir die aus **Pro Evolution Soccer 2009** bekannte Bedienungsvariante »nicht unterstützt«. Wenn wir dann nach einem Pass nicht manuell den Empfänger anwählen,

macht der alleine weiter und berherzt dabei unsere Manöver-Vorgaben. Wir können derweil in den freien Raum vorstoßen und auf Pässe oder Abpraller warten.

### Empfindliche Elfer

Das überhöhte Spieltempo des Vorgängers hat Konami in **Pro Evolution Soccer 2010** etwas gedrosselt, vor allem Kurzpässe sind länger unterwegs. Die Ballphysik macht ebenfalls einen guten Eindruck, uns sind nur wenige Aussetzer aufgefallen. Gleiches gilt für die Torhüter, auch wenn sie immer noch teils übertrieben durch den Strafraum irren.

Platzverweise kamen in unseren Partien aber zu oft vor, auch nach harmlosen Fouls. Hier sollte Konami noch nachbessern, genau wie bei der neuen Elfmeter-Steuerung: Je länger wir die Schusstaste drücken, desto höher fliegt der Ball; je länger wir in einer Richtung lenken, desto weiter wird er seitlich abgelenkt. An sich eine gute Idee, die Strafstöße spannender und anspruchsvoller macht. Allerdings reagiert **PES 2010** zu empfindlich, schon bei sachten Eingaben jagen wir das Runde am Eckigen vorbei.

### Verzögerte Flanken

Bei Pässen und Schüssen wiederum reagiert die Steuerung manchmal merkwürdig träge. Falls wir etwa an der Seitenlinie Richtung gegnerisches Tor ausstürmen und zum gleichen Zeitpunkt die Flanken-Taste drücken wie in **PES 2009**, dribbelt unser Stürmer ins Aus – wir hätten viel früher abspielen müssen. Nach einigen Partien entwickeln wir zwar ein

Gefühl für das Timing, dennoch wirkt die Verzögerung seltsam.

Auch die Laufanimationen sehen teils merkwürdig aus, Messi wirkt, als stäke er mit Trippelschritten über glühende Kohlen.

Aber noch hat Konami ja bis Oktober Zeit, diese Probleme zu lösen. Andernfalls kann Shingo Takatsuka sie in seine Aufgabenliste für **PES 2011** aufnehmen – samt zugehöriger Werbe-Sätzlein. **GR**

## Die neuen Taktik-Optionen



### Team Styles

Mit den Schiebereglern tunen wir unsere Taktik, die Formations-Ansicht oben zeigt die Auswirkungen.

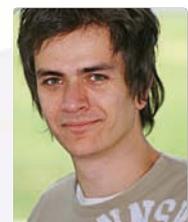
### Game Cards

Jeder Spieler hat ein individuelles Set von Fähigkeits- und Manöverkarten, die wir ein- oder ausschalten.

## Pro Evolution Soccer 2010

► **Angespielt** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **Oktober 2009**  
► Hersteller **Konami Tokyo/ Konami** ► Status zu **60% fertig**

**Michael Graf:** Mag sein, dass man sich mit der Zeit an die träge Steuerung gewöhnt – mich hat sie trotzdem gestört. Davon abgesehen gefällt mir **Pro Evolution Soccer 2010** aber gut, zumal Konami mit den neuen Spieler- und Team-Optionen eine alte Stärke ausbaut: Keine Serie fängt die taktische und spielerische Vielfalt echter Fußballmatches so gekonnt ein wie **Pro Evolution Soccer**.



micha@gamstar.de

**Potenzial Sehr gut**