

Miroslav Klose (links) und Lukas Podolski (Mitte hinten) tragen endlich ihre richtigen Namen. Was ihnen hier aber auch kein Tor einbringt, weil sich Italiens Torwart Buffon (rechts) in den Schuss wirft.



Pro Evolution Soccer 2010

In Sachen Realismus, Grafik und taktischer Vielfalt macht Konamis Fußball-Simulation einen Sprung vorwärts und verweist Fifa 10 auf den zweiten Platz.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6347

Podolski, Knoda und Bannoz sind weg, und niemand wird sie vermissen. Denn in **Pro Evolution Soccer 2010 (PES 2010)** tragen die deutschen Nationalkicker endlich ihre echten Namen, also Podolski, Klose und Ballack. Nun könnte man einwerfen, dass sich die Trikot-Schriftzüge bereits zuvor im Editor austauschen ließen. Stimmt zwar, dennoch zeigt der Namenstransfer, dass sich Konami bemüht, die Lizenzmisere seiner Fußballserie zu beenden. Bundesliga-Klubs suchen Sie freilich auch in **PES 2010** vergeblich, und die englischen Vereine tragen fast alle Fantasienamen.

Immerhin laufen die wichtigsten spanischen sowie alle italienischen, französischen und holländischen Teams im Original auf, hinzu kommen Einzelklubs wie Zenit St. Petersburg. Die treten auch in den Europapokal-Wettbewerben an. Wohl gemerkt, »den Wettbewerben«, also

Mehrzahl. Neben der Champions League hat sich Konami nämlich auch die Rechte an der Europa League gesichert, dem Nachfolgeturnier des UEFA-Pokals. Dazu gleich mehr, zuvor folgen wir der Fußball-Weisheit: »Wichtig is' auf'm Platz.« Denn dort hat sich dieses Jahr am meisten getan.

Schöner als Fifa

Die augenfälligste Neuerung von **Pro Evolution Soccer 2010** sind die fotorealistischen Spielergesichter. Die virtuellen Stars ähneln ihren realen Vorbildern wie ein Bender-Zwilling dem anderen. Gemeinsam mit den detaillierten Stadien und ansehnlichen Licht- sowie Schatteneffekten spielt Konamis Ransenschach-Simulation damit locker zwei Technik-Ligen höher als das angestaubte **Fifa 10**. Auch die Animationen haben die Entwickler verfeinert, der Spielverlauf wirkt noch flüssiger und glaubwürdiger. Nur Sprints sehen teils immer noch so aus, als glitten die Kicker auf Kufen.

Launischer als Fifa

Bei der Ballphysik macht **Pro Evolution Soccer 2010** ebenfalls Fortschritte, die gelegentlichen Flummi-Abpraller aus den Vorgängern sind Geschichte. Weil die Kugel nun noch weniger an den Füßen »klebt«, spielen zudem das Lauftempo und die Stellung zum Ball eine größere Rolle. Den Einsatz der Sprint-Taste müssen Sie bes-

ser dosieren, weil rennende Stars sich die Kugel gern zu weit vorlegen oder Schüsse verstoßeln.

Mit Hilfe der »nicht unterstützten« Steuerungsvariante überlassen Sie den Ballführenden auf Wunsch wieder der KI. Dann dürfen Sie nun auch den Torwart lenken, was einen unserer Kritikpunkte aus der Vorsaison ausbügelt. Dafür gibt's einen neuen: Elfmeter lassen sich in **PES 2010** kaum gezielt einnetzen, denn die neue Strafstoß-Steuerung erweist sich als überempfindlich. So bolzen Sie meist direkt auf die Mitte oder meilenweit vorbei.

Die verzögerte Kicker-Steuerung der Preview-Version hat Konami hingegen entschärft, die Sportler reagieren wieder flotter. Allerdings nicht so direkt wie in **Fifa 10**, in dem Sie das Spielgeschehen generell mehr kontrollie-

Warum nicht im Sportteil?

Wir behandeln **Pro Evolution Soccer 2010** so weit vom im Magazin, weil uns die Testversion erst kurz vor Redaktionsschluss erreicht hat. Die vorderen Hefseiten gehen erst einige Tage nach dem Sportteil in Druck, also haben wir den Artikel hierhin verschoben, um für den Test genügend Zeit zu haben.

ren: Pässe kommen häufiger an, Schüsse gehen häufiger aufs Tor. In **PES 2010** brauchen Sie hingegen mehr Timing und auch mal ein Quäntchen Glück. Das ist kein Nachteil, sondern spiegelt die Unberechenbarkeit des Fußballs realistisch wider. Letztlich bleibt es Geschmackssache, ob Sie das un-

Facts

- 152 Vereine
– davon 34 lizenziert
- 5 Ligen
– davon 2 lizenziert
- 79 Nationalteams
– davon 45 lizenziert



Bei den Partien der **Europa League** färbt sich das Interface von Pro Evolution Soccer 2010 rot, passend zum Turnierlogo.



So funktionieren die **Talentkarten**: Weil der Verteidiger Lúcio (Kreis) über die Fähigkeit »Extra-Angreifer« verfügt, stürmt er mit in den gegnerischen Strafraum.



So wirken sich die **Taktik-Schieberegl**er (kleine Bilder) aus: Links befehlen wir unseren rot gekleideten Spielern, kompakt in der Feldmitte und stets nah am Ballführenden zu stehen. Rechts sollen Sie hingegen weite Räume lassen und bevorzugt über die gegnerischen Flügel angreifen. Beides funktioniert tadellos.



Patch-Pläne

Bereits zum Verkaufsstart von **Pro Evolution Soccer 2010** soll ein Update erscheinen, das der Champions League zusätzliche Vereine hinzufügt. Außerdem verspricht Konami, weitere Online-Spielmodi nachzureichen.

komplizierte **Fifa 10** oder das launische **PES 2010** bevorzugen. Gemein haben beide Simulationen allerdings, dass sie schneller ablaufen als echter Fußball.

Taktischer als Fifa

Die traditionell starke KI von **Pro Evolution Soccer** gibt sich dieses Jahr (fast) keine Blöße, die Torhüter etwa spielen wieder klüger mit. Zwar patzen sie auch hin und wieder, aber nicht häufiger als im echten Leben. Die Teamkollegen halten sich wie gewohnt an taktische Anweisungen, die Sie nun noch detaillierter festlegen können: Mit Hilfe von Schieberegeln bestimmen Sie unter anderem, wie kompakt die Spieler stehen und wie oft sie die Positionen tauschen. Das funktioniert tadellos,

wirkt sich aber nur auf den höchsten und niedrigsten Einstellungen entscheidend aus. Trotzdem gewinnt **PES 2010** so an Taktiktiefe.

Dazu trägt auch das neue Talentsystem bei: Jeder Kicker hat ein Set von »Spielkarten«, die seine Fähigkeiten bestimmen. Manche davon legen fest, ob der Ballkünstler Tricks wie Übersteiger beherrscht. Andere lassen sich an- und abschalten. Zum Beispiel stürmt ein Verteidiger mit der aktivierten Fähigkeit »Extra-Angreifer« gern mit nach vorn. Also müssen Sie abwägen, ob sie ihn als zusätzliche Angriffskraft brauchen oder lieber um Ihre Abwehr zu stärken. So bestimmen Sie auch, ob sich ein Sportler generell offensiv oder defensiv verhält. Letzteres verändert die Laufwege aber nur marginal, ein Makel der an sich exzellenten Mitspieler-KI.

Ebenfalls kleine Intelligenzschwächen zeigen die Schiedsrichter, die in **Pro Evolution Soccer 2010** etwas zu lasch pfeifen und das Spiel selbst nach eindeutigen Fouls weiterlaufen lassen.

Modus-Unentschieden

Und damit zurück zu den europäischen Wettbewerben: Die Europa League und die Champions League hat Konami in den Meisterliga-Modus integriert, was diesen gehörig aufwertet. So verwalten Sie einen Originalverein, verhandeln mit Spielern und streben nach nationalem sowie internationalem Ruhm. Das motiviert mehr als der Management-Modus von **Fifa 10**, zumal **PES 2010** den Europapokal stimmig inszeniert.

Blass bleibt dafür der »Werde zur Legende«-Modus, in dem Sie einen Eigenbau-Spieler lenken. Der muss aber zuerst lahme Trainingsspiele bestehen, um in die erste Elf aufzurücken. Die ähnliche

»Be a Pro«-Variante von **Fifa 10** macht mehr Spaß, weil Sie als Stammspieler starten. Außerdem können Sie motivierende Ziele erfüllen und Pässe anfordern. Beides gibt's in **PES 2010** nicht.

Dafür dürfen Sie einen Online-Klub mit bis zu 32 Mitgliedern gründen, eine »Community«, in

der Sie sich dann zu Turnieren verabreden. Ob die Internet-Partien flüssig laufen, konnten wir noch nicht prüfen, die Server waren noch abgeschaltet. Falls Pomatski, pardon, Podolski & Co. arg heftig über den Online-Rasen ruckeln sollten, informieren wir darüber auf GameStar.de. **GR**

Glanzparade

Michael Graf: Obwohl Pro Evolution Soccer 2010 seine Stolpersteine hat (Elfmeter!), fällt der Realismus-Fortschritt insgesamt mustergültig aus. Endlich keine Flummi-Bälle mehr! Okay, wer PES 2008 und 2009 nicht mochte, wird auch mit der 2010er-Version nicht völlig glücklich. Denn das überhöhte Spieltempo plagt alle drei Titel. Trotzdem ist Konamis aktuelle Saison-Neuaufgabe der beste Serientitel seit dem (für mich unerreichten) PES 6. Zumal die Serie die Vielfalt des realen Fußballs nach wie vor so perfekt einfängt wie keine andere, nun auch dank der neuen Taktik-Optionen und Spieler-Talentkarten.



micha@gamestar.de

PRO EVOLUTION SOCCER 2010 SPORTSPIEL

ENTWICKLER Konami Tokyo (Pro Evolution Soccer 2009, GS 12/08: 86 Punkte)
 PUBLISHER Konami
 SPRACHE Deutsch, Franz., Span., Ital., Port.
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 22.10.09
 CA. PREIS 50 Euro
 USK ab 0 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHE-ND-PCS			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			3D-GRAFIKKARTEN GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD	3,2 GHz Intel XP 3200+ AMD	Core 2 Duo E4600	1,0 GB RAM	1,5 GB RAM	2,0 GB RAM	7,3 GByte Festplatte	7,3 GByte Festplatte	7,3 GByte Festplatte	
PROFIERT VON Xbox-360-Gamepad, Surround-Sound			KOPISCHSCHUTZ Scrum			TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10			BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10			BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10			

MULTIPLAYER noch keine Einschätzung möglich

SPIELMODI (SPIELER) Einzelpartie (4), Turnier (32)
 SPIELTYPEN an einem PC, Internet
 DEDICATED SERVER nein
 FAZIT An einem PC wie gewohnt Klasse, der Online-Modus war noch nicht testbar.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fotorealistische Gesichter + detaillierte Stadien + glaubwürdige Lichteffekte + klasse Animationen ... - ... außer beim Sprinten	9 / 10
SOUND	+ Original-Fangesänge + an sich ordentliche Kommentatoren ... - ... die aber auch viel Unsinn verzapfen - wirrer Soundtrack	8 / 10
BALANCE	+ fünf abgestimmte Schwierigkeitsgrade + ausführliche Hilfstexte + freier Trainings-Modus - kein echtes Tutorial	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ jede Partie verläuft anders + kuriose Szenen + gut inszenierter Europapokal - lasche Schiedsrichter - wenige Vereinslizenzen	8 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Gamepad-Steuerung + »nicht unterstützte« Variante mit Torwart-Kontrolle - Elfmeter - immer noch umständliche Menüs	8 / 10
UMFANG	+ zahlreiche Nationalteams + funktionsgewaltiger Editor + gute Management-Modi - immer noch keine Bundesliga	9 / 10
REALISMUS	+ weiter verbesserte Physik + keine Flummi-Bälle mehr + Stellung zum Ball und Lauftempo wichtiger - etwas flotter als echter Fußball	9 / 10
KI	+ Computerspieler attackieren und verteidigen klug + Mitspieler setzen Vorgaben um ... - ... was sich nicht immer spürbar auswirkt	9 / 10
MANAGEMENT	+ motivierender Meisterliga-Modus mit lizenzierten Europapokal-Wettbewerben - »Werde zur Legende« beginnt mit idem Training	8 / 10
SPIELZÜGE	+ Taktik-Schieberegl + jeder Kicker mit individuellem Talent-Set + Spielerwerte wirken sich aus + kein übermächtiger Spielzug	10 / 10

PREIS/LEISTUNG n. n. möglich SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Gelungene Fußball-Neuaufgabe, wieder realistischer.

