

Pro Evolution

Konamis Fußballreihe wagt den nächsten Evolutions-sprung: Gedrosseltes Spieltempo, anspruchsvollere Steuerung und bessere Menüs sorgen vor allem bei Mehrspieler-Fans für Begeisterung. Von Patrick C. Lück



Genre: **Sportspiel** Publisher: **Konami** Entwickler: **Konami Tokyo (Pro Evolution Soccer 2010, GS 11/09: 87 Punkte)**
Termin: **30.9.2010** Spieler: **1 - 4** Sprache: **Deutsch, Französisch** Preis: **ca. 40 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7011 Auf DVD: Test-Video

Wer den spanischen Mittelfeldstrategen Iniesta und Xavi zusieht, bekommt eine Lehrstunde in Sachen Spielverständnis, Ballbehandlung und Passpräzision. Selbst unsere WM-Helden Schweinsteiger, Müller und

Özil können sich davon eine Scheibe abschneiden, wie die Halbfinal-Niederlage gegen Spanien bewiesen hat. Wer das neue **Pro Evolution Soccer 2011** von Konami spielt, kann diese technische Überlegenheit nun ebenfalls erah-

nen. Denn die überarbeitete Steuerung verlangt vom Spieler fühlbar mehr Übersicht und Genauigkeit. Wer hier wie Xavi denkt und lenkt, ist klar im Vorteil. Als erstes fällt die neue Passanzeige ins Auge, mit der wir nun präzise die Stärke eines Zuspiels bestimmen müssen (was bei **Pro Evolution Soccer 2010** nur umständlich und optional mit dem zweiten Stick möglich war). Ping-Pong-Stafetten quer durchs Mittelfeld, bei denen man die Passtasten nur kurz antippt und eine ungefähre Richtung bestimmt, sind wirkungslos, da die Bälle ins Aus fliegen oder zu kurz geraten. Auch wenn die KI-Mitspieler nun wenigstens gelernt haben, dem Ball auch mal entgegenzulaufen. Vielmehr müssen wir präzise passen, was mehr Fingerfertigkeit erfordert und das bislang unnatürlich hohe Spieltempo reduziert. Ebenso ist der Geschwindigkeitswert der Stars nicht mehr

übermächtig, da etwa ein Wayne Rooney mit dem Ball am Fuß nicht mehr allen Kontrahenten problemlos davon sprintet.

Auch andere Rezepte aus dem Vorgänger funktionieren nicht mehr, etwa blind aus vollem Lauf geschlagene Halbfeldflanken, die teils in absurde Kopfballtoren von der 16-Meter-Grenze mündeten. Ebenso erfordern Kopfbälle und Torschüsse jetzt mehr Timing. Gerade Situationen, in denen der Stürmer alleine auf den Torwart zuläuft, verlangen geradezu nach Tricks wie präzisen (mit Hilfe des rechten Triggers) oder angetäuschten Schüssen. Dafür sind Distanzversuche nun wieder torgefährlicher, was angesichts der heutigen Bälle durchaus der Wirklichkeit entspricht. So funktioniert in **Pro Evolution Soccer 2011** nun auch der »Robben-Trick«, von der rechten Außenlinie in die Mitte zu dribbeln und dort mit links abzuziehen. Das ist Fußball

➕ Stärken

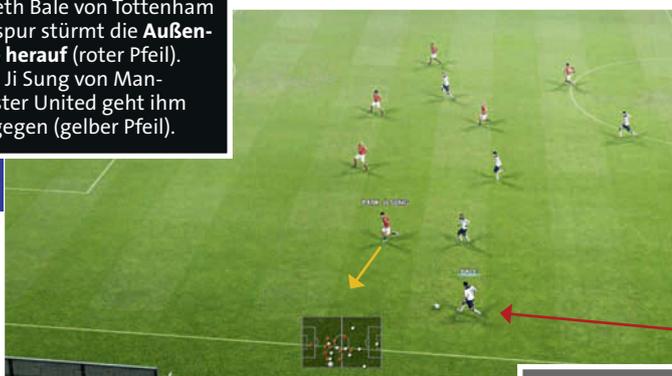
- + anspruchsvolle Steuerung
- + fotorealistische Spielergesichter
- + grandioser Mehrspieler-Spaß
- + verbesserte Menüs

➖ Schwächen

- keine Bundesliga
- kleine KI-Aussetzer

Gareth Bale von Tottenham Hotspur stürmt die **Außenlinie herauf** (roter Pfeil). Park Ji Sung von Manchester United geht ihm entgegen (gelber Pfeil).

1



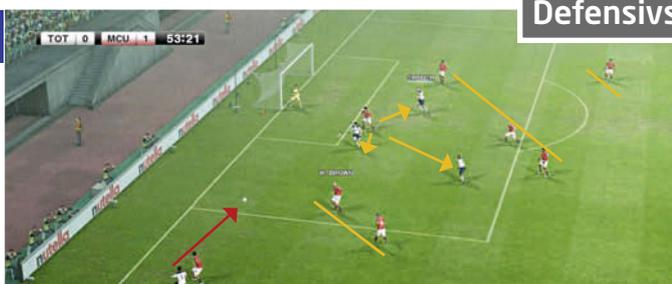
Doch trotz Bewachung schafft es Bale, die komplette **gegnerische Hälfte** zu durchqueren, ohne ernsthaft angegriffen zu werden. Vor allem Tempowechsel irritieren den abwehrenden Spieler.

2



Defensivschwäche

3



Wir **flanken** ungehindert, im Zentrum muss sich der einsame Abwehrspieler Rafael mit drei Tottenham-Spielern auseinandersetzen, während sechs weitere Verteidiger sinnfrei leeren Raum abdecken.

4



Die Flanke verwertet Kranjcar zum **Tor**. Selbst wenn der Torwart pariert hätte, hätte Crouch in der Mitte abstauben können. Die ManU-Abwehr sieht derweil fast tatenlos zu.

Soccer 2011



Trotz vollem Einsatz der deutschen Abwehr behalten Xavi, Iniesta & Co. auch in dieser WM-Revanche die Oberhand.

wie in echt – nur nicht bei Elfm Metern, deren nach wie vor überempfindliche Steuerung die reale Erfolgsquote von 75 Prozent ins Gegenteil verkehrt. Die Torhüter sind dafür mit Jens Lehmann vergleichbar: meist solide, manchmal klasse, aber zuweilen auch mit haarsträubenden Patzern. Insgesamt fühlt sich **Pro Evolution Soccer 2011** somit wieder deutlich realistischer an, verlangt aber auch mehr Gamepad-Geschick als der Vorgänger.

Einen großen Sprung macht auch die Bedienung, vor allem bei der Spielaufstellung. Die berühmigten Konami-Schachtelmenüs sind einer modernen und ansehnlichen Aufstellungsanzeige gewichen. Dank der intuitiven »Drag & Drop«-Steuerung ziehen wir die Spieler nach Belieben auf dem Spielfeld hin und her, weisen ihnen neue Positionen zu und wechseln sie aus. Wie im Vorgänger erteilen wir zudem taktische Befehle über Schieberegler, die sich auch merklich auswirken. Neu sind Komfortfunktionen wie der Editor, in dem wir abhängig vom Spielstand und Zeitpunkt unsere Taktik definieren: Wenn wir führen, weisen wir dem Team eine Kontertaktik zu, bei Rückstand starten wir in der Schlussphase die totale Offensive.

Die computergesteuerten Mit- und Gegenspieler kicken gewohnt stark und nutzen Schwächen in der Aufstellung klug aus. Mit kurz ausgeführten Ecken lassen sich die Rivalen allerdings immer blank erwischen, zudem sind Flankenläufe auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zu leicht (siehe Kasten). Der Schiedsrichter wiederum pfeift kleinlich unachtsame Tacklings, zückt aber im Gegenzug bei Grätschen seltener die rote Karte. Ein individuell einstellbarer Schiri fehlt leider immer noch. Gleiches gilt wie üblich für zahlreiche Lizenzen, darunter

die Bundesliga. Immerhin dürfen sich deutsche Fußballfans mit Bayern München und Werder Bremen über zwei lizenzierte Clubs freuen. Außerdem hat sich Konami erstmals die Rechte an der südamerikanischen Copa Libertadores gesichert. Allerdings waren in unserer Testversion die Kader nicht auf dem aktuellsten Stand. So gab es bei Real Madrid weder Özil noch Khedira, dafür noch Raúl und van der Vaart. Bei den Bayern fehlten die letztjährigen Ausleihspieler Breno und Kroos, dafür durften wir uns noch über den Jetzt-Berliner Lell »freuen«. Das könnte ein Patch noch korrigieren, ansonsten müssen Sie wie in den Vorgängern im Editor nachbessern. An Xavi und Iniesta brauchen Sie aber nicht mehr zu basteln. Die spielen schon perfekt, virtuell wie real. **PCL**



Krone der Evolution

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

In meinen Augen hat sich das neue Pro Evo genau in die richtige Richtung entwickelt: Schluss mit arcadelastiger Steuerung und erhöhtem Spieltempo, dafür mehr Realismus und Anspruch. Mir gefällt es, dass ich jetzt mehr »Skill« brauche, beim Spielaufbau, bei der Verteidigung, beim Torabschluss. Dass die Gegner-KI manchmal zickt, juckt mich nicht die Bohne, da ich von nun an ausschließlich gegen Freunde, Verwandte und Kollegen antreten werde. Eher stören da die fehlenden Lizenzen und die nicht ganz aktuellen Kader, da wartet noch viel Editor-Arbeit auf mich. Das perfekte Fußballspiel ist Pro Evolution Soccer 2011 also noch nicht, aber Konami ist dieses Jahr so nah dran wie noch nie.

TERMIN 30.9.2010 PREIS ca. 40 Euro USK ab 0 Jahren

Pro Evolution Soccer 2011

Sportspiel

Publisher Konami
Entwickler Konami Tokyo
Sprache Deutsch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch
Kopierschutz Securom

MULTIPLAYER
SPELMODI (SPIELER) Einzelspiel(4), Turnier (32) SPIELTYPEN Internet an einem PC DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS 200 Stunden WERTUNG Sehr gut
»An einem PC unterhält Pro Evolution Soccer 2011 so prächtig wie nie. Den Online-Modus testen wir zum Verkaufsstart auf GameStar.de nach.«

GRAFIK
+ realistische Spielergesichter + feine Animationen
+ detaillierte Stadien + unschöne Unschärfe-Effekte
- uniformes und schwach animiertes Publikum **8/10**

SOUND
+ Original-Fangesänge + Trainer-Rufe und Stadionsprecher
+ professionelle Kommentatoren ...
- ... mit teils abstrusen Kommentaren **8/10**

BALANCE
+ fünf gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
+ umfangreicher Trainingsmodus **10/10**

ATMOSPHÄRE
+ jede Partie verläuft einzigartig + fast jedes Tor fällt anders
+ tolles Turnier- und Liga-Feeling
- wenige Lizenzen **9/10**

BEDIENUNG
+ verbesserte Menüs + präzise Gamepad-Steuerung
+ Tastenbelegung frei wählbar
- vermurkste Elfmetersteuerung **9/10**

UMFANG
+ zahlreiche Vereins- und Nationalteams + gewaltiger Editor
+ »unendliche« Spieldauer + viele Spielmodi
- keine Bundesliga **9/10**

REALISMUS
+ Passspiel und Torschuss jetzt anspruchsvoller zu steuern
+ gut getimte Fernschüsse wieder gefährlicher
+ tolle Ballphysik + kuriose Situationen möglich **10/10**

KI
+ Mitspieler verhalten sich meist nachvollziehbar
+ Gegner spielt stark und nutzt Schwächen aus
- Aussetzer bei Flankenläufen und kurzen Ecken **9/10**

MANAGEMENT
+ motivierende Turnier- und Liga-Spielmodi
+ umfangreiches Management in der »Meister-Liga«
- »Werde zur Legende«-Modus noch ausbaufähig **8/10**

SPIELZÜGE
+ zahllose Taktik- und Aufstellungsmöglichkeiten
+ Änderungen wirken sich spürbar aus + dynamischer Taktik-Editor
+ unterschiedliche Taktiken führen zum Erfolg **10/10**

