

Pro Evolution Soccer 2012

Evolution statt Revolution: Konami verbessert seine Fußballsimulation im Detail, vor allem bei der KI und beim Spielgefühl. Dafür stagniert dieses Jahr die Technik. Von Patrick C. Lück



Genre: **Sportspiel** Publisher: **Konami** Entwickler: **Konami (Pro Evolution Soccer 2011, GS 11/10: 90 Punkte)**
Termin: **29.9.2011** Spieler: **1-4** Sprachen: **Deutsch, Französisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7515

Auf DVD: Test-Video / Auf DVD-XL: Multiplayer-Video

Im Vereinsfußball gibt es derzeit lediglich eine relevante Größe: den FC Barcelona. Im vergangenen Mai durfte im Londoner Wembley Stadion jeder live miterleben, mit welcher Leichtigkeit und Eleganz die Katalanen im Finale der Champions League mit Manchester United den Boden aufgewischt haben. Jedes Team träumt davon, dieses Niveau zu erreichen – und natürlich auch

jeder PC-Kicker. Doch im Gegensatz zum echten Leben haben die virtuellen Ballkünstler zwei Vorteile: Erstens lässt sich im Spiel der Schwierigkeitsgrad ändern, zweitens gibt es im Computerfußball die Wahl zwischen zwei relevanten Größen: EA Sports' **Fifa 12** und Konamis **Pro Evolution Soccer 2012**.

Bislang galt immer die Faustregel: Wer gerne alleine spielt, ist wegen des riesigen Lizenz-

pools mit **Fifa** besser bedient. Wer sich hingegen bevorzugt mit anderen Spielern duelliert, greift zum realistischeren **Pro Evolution Soccer**, das mit seinen oft kuriosen Strafraumszenen für Freudenschreie und geraufte Haare sorgt. In den letzten Jahren geriet dieses Gleichgewicht jedoch ins Wanken, da das technisch stärkere **Fifa** auch spielerisch enorm aufgeholt hat. Dagegen sorgte **Pro Evolution Soccer 2010** wegen seines hohen Spieltempos und seiner ungewohnten Arcade-Ausrichtung für Unmut in der Stammgemeinde. Mit **PES 2011** konnte Konami diesen Fauxpas jedoch ausbügeln, indem der Entwickler die Steuerung überarbeitete, das Spieltempo reduzierte und Pässe anspruchsvoller machte. Nur die Technik blieb beim Alten, und die KI war den neuen Herausforderungen nicht immer gewachsen.

Nun steht **Pro Evolution Soccer 2012** in den Läden, und die Entwickler haben sich vor allem auf ein großes Ziel konzentriert: die KI sowohl der Gegen- als auch der Mitspieler zu verbessern. Ist ihnen das Vorhaben gelungen? Die Antwort lautet: »Ja, aber ...« Ja, weil sowohl die Gegner als auch die Mitspieler nun deutlich klüger und sinnvoller im höchsten Schwierigkeitsgrad noch nahezu



Neben dem FC Bayern ist **Bayer Leverkusen** der einzige deutsche Vertreter im Lizenzpaket.

Die wichtigsten Neuerungen



Es lassen sich jetzt vier individuelle **Taktikenschaablonen** erstellen. Die Bedienung der Schieberegler ist nun deutlich komfortabler.



Dank dem »Off the Ball«-System beordern wir bei dieser Ecke einen zusätzlichen Spieler in den Strafraum, der Pfeil zeigt seinen Laufweg.



Die **portugiesische Liga** ist jetzt auch dabei. Hier treffen im schönen Estádio da Luz die Ortsrivalen Benfica und Sporting aufeinander.

Typisch Italien: 90 Minuten nichts fürs Spiel getan, aber in der letzten Minute einen Abpraller von Neuer zum Abstauber-Ausgleich nutzen. Schön zu sehen: Die in Pro Evo 2012 erstmals vertretene Allianz Arena in München.



⊕ Stärken

- + anspruchsvolle und präzise Steuerung
- + grandioser Mehrspieler-Spaß
- + verbesserte KI
- + optimierte Taktikmenüs

⊖ Schwächen

- keine Bundesliga
- mäßige Torwart-KI
- Technik inzwischen leicht angestaubt

ungehindert die Seitenlinie heraufstürmen konnten, versuchen nun die Verteidiger, uns aggressiv abzudrängen oder sogar zu doppelten. Auch unsere KI-Kameraden spielen spürbar schlauer und suchen bewusste freie Räume. Dass sich drei eigene Spieler auf derselben Flanke gegenseitig auf den Füßen stehen, während der gegnerische Strafraum sträflich verwaist, kommt nun kaum noch vor. Nun korrigieren mitstürmende Mitspieler ihre Laufwege meist von alleine. Die Of-

angeschnitten werden. Immerhin ist die Fehlerquote bei angeschnitten Zuspätspielen nicht mehr so eklatant hoch wie in **PES 2011**, als Universalwaffe taugt diese Taktik daher nicht mehr. Mehr noch als die Spieler-KI leidet indes die Torwart-KI unter groben Patzern. Trotz leichter Verbesserungen wehren die Keeper viele Schüsse immer noch nach vorne oder zur Seite ab – wo gerne mal ein einschussbereiter Gegner wartet. Das Resultat sind zahlreiche Abstauber-Tore. Zudem springt der Torwart manchmal in seltsamen Bahnen, sodass er den Ball erst hinter der Linie (also im Tor) erwischt. Oder er reagiert komplett zeitverzögert, wenn schon alles zu spät ist. Ein natürliches Torwartspiel mit ordentlichen und »normalen« Leistungen ist in **PES 2012** derzeit selten.

Dabei ist just die Torwartleistung ein zentral wichtiges Spielelement, denn Keeper mit schlechten Charakterwerten patzen entsprechend öfter und können so selbst Top-Teams abwerten. Es bringt wenig, mit einem Star-Ensemble anzutreten, wenn dessen Fliegenfänger jeden Flatterball ins Tor lässt. So bleibt abzuwarten, ob Manchester United mit seinem neuen Torhüter de Gea (Wertung: 79) für menschliche Spieler weiterhin attraktiv bleibt, während etwa die Bayern dank Manuel Neuer (Wertung: 89) für Spieler-gegen-Spieler-Partien auf

einmal doch wieder interessant werden. Im echten Fußball ließe sich ein wackeliger Keeper durch konsequente Abwehr- und Deckungsarbeit ausgleichen, in **Pro Evolution Soccer 2012** fällt das hingegen schwer.

Leichter fällt indes die Bedienung, denn auch hier hat Konami diverse Verbesserungen eingebaut. So wechselt der angewählte Spieler bei der Gamepad-Einstellung »volle Unterstützung« nicht mehr ganz so erratisch wie zuvor, auch wenn wir trotzdem lieber zur »halb unterstützten« oder »nicht unterstützten« Einstellung greifen. Zudem findet der Passgeber seine Ziele nun einfacher, vor allem wenn man neue Hilfsfunktionen wie die fünfstufige Passhilfe in Anspruch nimmt. Den altbekannten »Wo passt der denn hin?!«-Entsetzenschrei stießen wir im Testzeitraum viel seltener aus. Das klingt nach einer Kleinigkeit, wirkt sich aber enorm auf das Spielgefühl aus: Weil Pässe häufiger ankommen, hat man das Platzgeschehen generell besser unter Kontrolle als im Vorgänger, die Steuerung wirkt deutlich direkter und präziser – ein ebenso spürbarer wie lobenswerter Fortschritt.

Ausrufe des Entsetzens hören wir seltener

fensivabteilung der KI-Gegner hat ebenfalls deutlich zugelegt, computergesteuerte Starstürmer verwenden an sinnvollen Stellen selbstständig Tricks ein oder setzen zu Einzelaktionen wie Dribblings an. Insgesamt führen die KI-Verbesserungen dazu, dass der höchste Schwierigkeitsgrad fortgeschrittene Spieler nicht mehr chronisch unterfordert – eine klare Verbesserung.

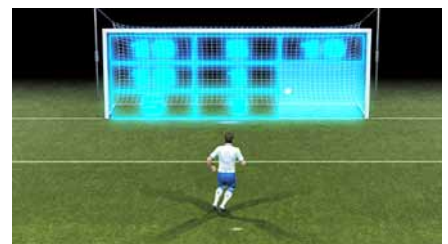
Von Perfektion ist die KI trotzdem noch ein Stückchen entfernt. Noch immer verwunden manche Laufwege oder Aktionen, wie etwa die Unfähigkeit, Pässe in die Tiefe richtig einzuschätzen, vor allem wenn die Bälle



Konami hat neue **Stadien** eingebaut: Nicht nur die Allianz-Arena ist drin, sondern auch der neue Fußballtempel von Juventus Turin.



Dank **verbesserter KI** sind Flankenläufe kniffliger. Hier doppelten zwei Verteidiger von Atlético Madrid Tottenhams Außen Assou Ekotto.



Trainingsspielen wie dieses Zielscheibenschießen lockern die Übungen auf und helfen Einsteigern, ihr Ballgefühl zu verbessern.



Während die **Bayern-Stars** ihren Vorbildern sehr ähneln, sind Spieler aus der »zweiten Reihe« wie Rafinha und Luiz Gustavo (2. und 3. von rechts) kaum zu erkennen.

Zur Passhilfe kommen weitere Automatik-Funktionen, etwa bei Grätschen oder Klärversuchen. Das erleichtert den Einstieg enorm. Profis, die jeden Gamepad-Knopf im Schlaf drücken, können freilich alles abschalten. Außer vielleicht das neue »Off the Ball«-System, dank dem man auch nicht-ballführende Spieler lenken und in Position bringen kann – etwa bei Standardsituationen. Das erweitert die taktischen Möglichkeiten. Am bequemen und übersichtlichen Drag&Drop-System in den Taktik-Menüs hat Konami vernünftigerweise wenig geändert, lediglich die Spielerwerte sind in übersichtlicheren Kategorien zusammengefasst. Außerdem können wir nun vier komplett unterschiedliche Strategien und Aufstellungen erstellen, die wir im Spiel dann jederzeit aufrufen dürfen. Faule Naturen überlassen hingegen alles ihrem virtuellen Co-Trainer, der aber schlechtere Ergebnisse liefert als das eigenhändige Taktik-Tuning.

In Sachen Lizenzen und Technik bleibt auch bei **Pro Evolution Soccer 2012** vieles beim Alten. Das Prunkstück des Konami-Titels ist weiterhin die offizielle Champions League-Lizenz, der wir nun erstmals die Allianz Arena als eigenes Stadion verdanken – denn dort steigt 2012 das Finale. Dazu kommt in den Liga-Modi noch die Europa League und die südamerikanische Copa Libertadores. Neu ist die Lizenz für die portugiesische Liga, bei der aber wie bei der englischen Premier League viele Teams falsche Namen und Trikots tragen. Die oberste spanische Spielklasse hat Konami hingegen endlich komplett lizenziert. Für deutsche Spieler dürfte indes interessanter sein, dass es neben dem FC Bayern wieder ein zweites hiesiges Lizenzteam gibt, nämlich den Champions-League-Teilnehmer Bayer Leverkusen. Vom deutschen Meister Borussia Dortmund fehlt aber jeder Spur, ebenso wie vom Rest der Bundesliga. Zudem sind viele Sommertransfers noch nicht berücksichtigt. Nasri und Fabregas kicken zum Beispiel noch bei Arsenal, die dafür auf den Ex-Bremer Per Mertesacker verzichten müssen. Und auch Samuel Eto'o ist noch nicht der Verlockung des russischen Geldes verfallen. Wie üblich dürfte Konami die Kader demnächst in einem der ersten Patches korrigieren.

Die Spielmodi »Werde zur Legende« sowie »Meister-Liga« hat Konami mit animierten Zwischensequenzen aufgepeppt, aber das ist auch schon die größte Technik-Neuerung. Die Fangesänge im Stadion sind weiterhin so mickrig wie das Leben in den Fankurven, die von mies animierten Klon-Fans besetzt werden. Neue Trainer- und Kameramann-Animationen trösten darüber kaum hinweg. Die Gesichter der Stars wirken zwar weiterhin fotorealistisch, dafür erkennt man etwas unbekannte Teammitglieder oft kaum wieder. Und das Kommentatoren-Duo Küpper/Wolf redet wie gehabt öfters Blech, zum Beispiel wenn ein Kullerball ins linke untere Eck als »Schuss in den Winkel!« bejubelt wird. Allerdings reden auch echte Kommentatoren gerne mal Unsinn – oder gibt es ernsthaft jemanden, der glaubt, Schweinsteiger sei auf demselben Niveau wie Xavi und Iniesta? Patrick C. Lück



Die Richtung stimmt

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Letztes Jahr war ich alleine schon deswegen glücklich, weil sich Pro Evo 2011 vom Arcade-Stil seines Vorgängers verabschiedete. Dennoch blieben einige Macken im Spiel, allen voran die KI der Gegner und (noch schlimmer) der Mitspieler. Daran hat Konami kräftig geschraubt, und auch wenn das Ergebnis noch nicht perfekt ausfällt, ist der Fortschritt klar erkennbar. Gleiches gilt für den deutlich verbesserten Spielfluss, die Bedienung fühlt sich viel direkter, viel genauer an. Nur von den Torhütern sollte auch weiterhin niemand Normalform erwarten. Ansonsten halten sich die Veränderungen im Rahmen: Das Off-the-Ball-System ist für geübte Spieler recht nützlich, der optische Fortschritt nett, die portugiesische Liga eine Dreingabe. Unterm Strich entpuppt sich PES 2012 als keine Revolution, aber als ausgereifere und sinnvoll aufpolierte Version des Vorgängers. Für mich führt daher auch in diesem Jahr kein Weg an ausgedehnten Pro-Evo-Turnieren im Freundes- und Familienkreis vorbei.

TERMIN 29.9.2010 PREIS 40 Euro USK ohne Altersbeschränkung

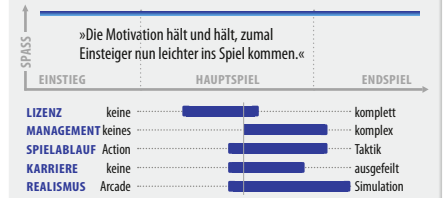
Pro Evolution Soccer 2012

Sportspiel

Publisher Konami
Entwickler Konami
Sprache Deutsch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch
Kopierschutz Securom



GENRE-CHECK SPORT



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel(4), Turnier (32) **SPIELTYPEN** Internet / an einem PC **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern
MULTIPLAYER-SPASS 200 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Die trubulente-realistischen Mehrspieler-Partien überzeugen auch diesmal.«

GRAFIK

✓ viele realistische Spielergesichter ✓ feine Animationen
✓ detaillierte Stadien ✓ uniformes und schwach animiertes Publikum
○ schwache Grasdarstellung

SOUND

✓ Trainer-Rufe und Stadionsprecher
✓ professionelle Kommentatoren ...
○ ... mit teils abstrusen Aussetzern ○ schwache Fangesänge

BALANCE

✓ fünf gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
✓ umfangreicher Trainingsmodus ✓ Spielhilfen
✓ endlich auch Profis im Einzelspieler gefordert

ATMOSPHÄRE

✓ jede Partie verläuft einzigartig
✓ fast jedes Tor fällt anders ✓ tolles Turnier- und Liga-Feeling
○ viele Lizenzen fehlen

BEDIENUNG

✓ verbesserte Taktikmenüs ✓ präzise Gamepad-Steuerung
✓ Tastenbelegung frei wählbar
○ umständliche Community-Verwaltung

UMFANG

✓ zahlreiche Vereins- und Nationalteams ✓ gewaltiger Editor
✓ »unendliche« Spieldauer ✓ viele Spielmodi
○ keine Bundesliga

REALISMUS

✓ tolle Ballphysik ✓ kuriose Situationen möglich
✓ kurze Pässe im Mittelfeld nun sicherer und präziser
✓ viele Schussarten- und -animationen

KI

✓ Mitspieler laufen sich nun sinnvoller frei ✓ Gegner spielt stark und nutzt gut Schwächen aus ✓ Gegner nutzt auch Einzelaktionen
○ Torwart-KI weiterhin unterdurchschnittlich

MANAGEMENT

✓ motivierende Turnier- und Liga-Spielmodi
✓ umfangreiches Management in der »Meister-Liga«
○ »Werde zu Legende«-Modus noch ausbaufähig

SPIELZÜGE

✓ zahllose Taktik- und Aufstellungs-Möglichkeiten
✓ Änderungen wirken sich spürbar aus ✓ dynamischer Taktik-Editor
✓ unterschiedliche Taktiken führen zum Erfolg

