



Mit Bayern München und dem FC Schalke 04 duellieren sich hier zwei der drei deutschen Mannschaften. Hier überlistet Bayerns Mandzukic den Schalker Torwart Hildebrand.

➕ Stärken

- + nochmals einen Tick realistischer
- + neue Körpersteuerung
- + leicht verbesserte Stadionatmosphäre
- + Superstars nicht mehr so immens übermächtig

⊖ Schwächen

- Lizenzen-Pool immer noch mager
- Spielerstärken teils nicht nachvollziehbar
- keine Offline-Community

Pro Evolution Soccer 2014



Die Wahrheit liegt nicht nur auf dem Platz: Während Spielgefühl und Steuerung realistischer werden, stagnieren Spielmodi und Lizenzen-Pool. Von Patrick C. Lück

Genre: **Fußball-Simulation** Publisher: **Konami** Entwickler: **Konami (Pro Evolution Soccer 2013, Wertung: 90 Punkte)**
Termin: **19.9.2013** Spieler: **1-22** Sprache: **Englisch, Deutsch und weitere** Preis: **40 Euro**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Rache ist ein Gericht, das am besten bayrisch serviert wird. Oder so ähnlich. Der Last-Minute-Siegestreffer von Letztjahres-Buhmann Robben ausgerechnet gegen Erzfeind Dortmund im Champions-League-Finale sowie der Last-Minute-Ausgleich mit Elfmeter-K.O.-Sieg gegen Letztjahres-Trauma Chelsea im Supercup lassen alle Bayern-Fans wieder an einen Fußballgott glauben – und den Rest der Fußballbegeisterten an den Herrn der Finsternis. Auf jeden Fall darf sich die Bundesliga mit

diesem rein deutschen Finale im Konzert der großen vier Ligen und der UEFA Champions League wieder als jemand fühlen. Das wird sich doch sicher in Konamis neuester Fußballsimulation, **Pro Evolution Soccer 2014**, widerspiegeln, oder?

Doch Pustekuchen: Klopp's Dortmund gibt es wie 15 andere Bundesliga-Teams gleich gar nicht, stattdessen wenigstens Schalke 04 und Bayer Leverkusen, über deren mittelprächtige Bewertungen sich immerhin trefflich streiten lässt. Ein Blick in den Kader der obligatorischen Bayern sorgt

dagegen für Stirnrunzeln. Gut, im Schnitt sind sie tatsächlich stärker geworden. Aber kann es mit rechten Dingen zugehen, wenn die Bankdrücker wie Pizarro (88) und van Buyten (87) Spieler wie Lahm (85), Müller (82) oder Dante (82) an Gesamtspielstärke übertrumpfen und Ribery (92) gegenüber dem Vorjahr etwas abgewertet wird? So gänzlich klappt uns dann die Kinnlade runter, wenn wir den Kader von beispielsweise Juventus Turin untersuchen. Zur Erinnerung: Der FCB hatte die im letzten Viertelfinale in der Summe mit 0:4 abgefertigt. Und doch ist die alte Tante quer durch die Bank im Schnitt mehrere Punkte über den Bayern angesetzt. Und das seit 2010 eher dahin siechende Inter Mailand darf sich über satte 92 Punkte für den lahmen Diego Milito freuen. Vor diesem Hintergrund darf man dann die Wertungen für Schalke und Bayer dann doch als Frechheit sehen. Wie seit Jahren werden vor allem die italienischen Clubs grotesk überbewertet.

Überhaupt setzt **Pro Evolution Soccer 2014** viele Traditionen der letzten Jahre fort – im Guten wie im Schlechten. Die gute Tradition und für die meisten Spieler immer noch das entscheidende Kaufargument: **PES** wird seit dem 2010er Arcade-Ausrutscher Jahr für Jahr wieder realistischer, was vor allem an der neuen Fox-Engine liegt. Auch dieses Jahr wirkt der Spielfluss wieder einen Tick



Zum Glück verfügt Pro Evolution Soccer über die vieldiskutierte Torlinientechnologie. Ist dieser Ball von Klose drin oder nicht?

Fragen beim **Nationalhymnen-Gesang**: Ist Lahm wirklich so klein? Warum sieht Neuer so aus, wie er hier aussieht?



Südamerika-Gipfeltreffen in der Allianz-Arena: **Kun Agüero** demonstriert Thiago Silva und David Luiz seine artistische Seite.



gedrosselter, die Spieler haben so mehr taktische Möglichkeiten und das Ganze wirkt so mehr wie im echten Leben. An vielen kleinen Stellschrauben hat Konami auch die Steuerung der elf Kicker verbessert. So dürfen wir die Sprinttaste im Gegensatz zum Vorgänger nur noch sehr dosiert anwenden, da ansonsten der Ball unerreichbar verspringt. Die strengeren Timings bei Ballannahme, Dribbling, Zweikampf und Schuss verlangen zudem mehr Übung. Und mit dem rechten Stick können wir nun Körperbewegungen durchführen wie Antäuschen oder Schulterrempele. Das klappt flüssig und gut, setzt aber genaues Timing voraus, denn ein Rempler neben den allein aufs Tor zulaufenden Gegenspieler kann katastrophale Folgen haben.

Die aus der 2013er-Version bekannte und viel genutzte Off-the-Ball-Steuerung gibt es zum Glück aber immer noch, wir müssen lediglich zusätzlich den linken Trigger halten. Einsteiger freuen sich hingegen über auf Wunsch zuschaltbare Hilfen wie Flugbahnprojektionen bei Standardsituationen oder Pass- und Zielhilfen. Aber auch mit Helferlein muss jede Aktion korrekt ausgeführt werden, nichts geht vollautomatisch, das macht diese Hilfen zwar nützlich, aber nicht übermächtig. Und den Fußballgöttern sei Dank: Konami scheint die Superstars wieder etwas entschärft zu haben. Vor allem beliebte Exploits wie Flatterballfreistöße aus 50+ Metern von Stars wie Ronaldo, Ibrahimovic oder Pirlo dürften in der Form kaum noch fallen. Auch der Anstoss-Hoher-Steilpass-Trick funktionierte in unserem Test nicht mehr.

Italiener bevorzugt

Auf taktischer Ebene bietet **Pro Evolution Soccer 2014** ebenfalls eine hübsche Neuerung. Wir können für drei von elf vorgegebenen Spielfeldzonen Standardkombinationen festlegen (vom einfachen Kreuzen bis zu komplexeren Manövern), die wir im Spiel durch zweifaches Tippen des linken Triggers jederzeit auslösen können. Angehende Trainer in der DFB-Ausbildung oder Profiktaktik-Blogger wie Spielverlagerung.de dürften über die Auswahl zwar nur müde lächeln, aber so können wir immerhin über die Off-the-Ball-Steuerung hinaus weiter

Einfluss auf das Verhalten unser KI-Mitspieler nehmen. Denn wie bereits im Vorgänger – und hiermit wären wir bei den schlechten Traditionen – ist weniger die gut abgestufte Gegner-KI ein Problem, sondern eher das der eigenen Mitspieler. Immer wieder kommt es zu kleinen kollektiven Patzern. So dreht eine komplette Viererkette sich schon mal vom Spielgeschehen ab, nur weil der eigene Torwart bereits herausstürmt. Dass dieser aber gerne mal patzt und so einem gegnerischen Stürmer das Tor auf dem Silbertablett serviert, scheint in den Überlegungen der Abwehrspieler keine Rolle zu spielen. Und Spieler, die sich nicht komplett auf das manuelle Passen verlegen, wundern sich immer wieder mal über von der Passautomatik fehlgeleitete Pässe oder ungünstige Laufwege der Anspielpartner. Als gänzlich überflüssig empfanden wir das neu eingeführte Emotionssystem, das neben der Tagesform zusätzlich die Leistungswerte beeinflussen soll. So sollen sich Auswärtsspiele eher negativ auswirken, während zum Beispiel Aufholjagden zusätzliche Kräfte freisetzen sollen. Uns erin-

Wo ist die Mehrspieler-Wertung?

Wir haben **Pro Evolution Soccer 2014** zwar ausgiebig im 1vs1-Modus an einem Rechner getestet, allerdings stand uns nicht der essentiell wichtige Online-Modus zum Dauerstresstest zur Verfügung. Daher verzichten wir vorerst auf eine Mehrspieler-Bewertung. Wir reichen diese nach, sobald wir den Online-Modus ausreichend testen konnten.

nerte das an das umstrittene Momentum-System aus dem letzten **Fifa**-Teil. Zum Glück lässt sich diese Option aber ausschalten. Ob das auch für Online-Parteien wie bei der Meistersliga gilt, können wir aber noch nicht sagen, da die Online-Modi im Testzeitraum noch nicht zur Verfügung standen. Zu den bekannten Offline-Modi wie »Werde zur Legende« gesellen sich kaum Neuerungen.



Europas **Fußballer des Jahres 2013** in der PES-Variante: Fehlt da nicht wer?

Der neue Kombinationsbaukasten



Wir können uns in einem übersichtlichen Menü für drei von elf vorgegebenen Spielfeldzonen **Offensiv-Kombinationen** zurechtlegen.



Hier entscheiden wir uns Bayern-typisch für einen **Standard-Spielzug** vom Flügel rüber in die (hoffentlich) aufreißende Mitte.



Erreichen wir im Spiel die besagte Zone und erscheint links unten das **Kombinationssymbol**, können wir den Spielzug auslösen.

Mal unter uns

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich beginne diesmal mit einer ganz persönlichen Botschaft an die Entwickler von Konami: Ich will die Offline-Community zurück haben! Denn für mich und all meine PES-Freunde hat Pro Evolution Soccer vor allem einen Zweck – zusammen vor einem Bildschirm in meinem Wohnzimmer mit den Gamepads in der Hand die Wochenenden in Eins-gegen-eins-Turnieren zu verzocken. Doch dazu brauchen wir die individuell erstellbaren Ligen und Turniere sowie die »Ha, bin wohl dein Angstgegner!«-Statistiken. Also, im Namen zahlreicher Leidensgenossen – bitte schnellstmöglich die Offline-Community wieder rein patchen.

So, nun zum offiziellen Teil: In Sachen Spielgefühl und Realismus hat Pro Evolution Soccer 2014 nochmal einen Schritt nach vorne getan. Die ärgerlichen Ronaldo-52m-Flatterballfreistöße gehören der Vergangenheit an, die neue Körpersteuerung ist prima. Dauersprints werden zunehmend sinnlos, die Steuerung ist anspruchsvoller und Einsteiger können auf mehr Hilfen zurückgreifen. Kleinere KI-Macken im Verhalten der Mitspieler werden hoffentlich noch weggepatcht. Und auf das Stimmungssystem werde ich komplett verzichten (siehe dazu die »Momentum«-Debatte zum letzten Fifa).

Leider stagniert aber das Drumherum. Die verbesserte Stadionatmosphäre durch mehr Fanfeedback und plastischeres Publikum können den Mangel an Lizenzen, die immer noch hakelige Sprintanimation, die willkürlichen Spielerstärken, das Fehlen neuer Spielmodi oder die Wachfigurengesichter nur wenig kaschieren. Möglicherweise hängt das damit zusammen, dass PES 2014 nicht für die neuen Konsolen erscheinen wird. Also bleibt in vielerlei Hinsicht die Hoffnung auf das nächste Jahr. So lange wird es die aktuelle Version wohl tun. Denn auf dem Platz stimmt der Spaß.

Auf lediglich gehobenem Mittelmaß bewegt sich weiterhin die Technik. So gibt es zwar einige deutliche Verbesserungen, wie ein dynamischeres Fanfeedback (z.B. bei Foulelentscheidungen) oder plastischeres

Publikum (na endlich!), aber »dank« oder trotz einer feineren Texturierung und Schattierung der Spielergesichter sehen diese nun vollends aus wie halb dahin geschmolzene Wachfiguren. Wer etwa Ronaldo ohne zusätzlichen Hinweis wie Vereins trikot erkennen kann, bekommt entweder einen Preis oder eine stärkere Brille, weil er die Welt wohl ohnehin unscharf wahrnimmt. Er sieht dann wohl auch über die gelegentlichen Shader- und Textur-Bugs hinweg, die Spieler wie kreidebleiche lebende Leichen aussehen lassen. Da hilft es auch nichts, dass Nationalspieler bei den Hymnen tatkräftig, aber stocksteif mitsingen. Beim Vortragen der Nationalhymnen und beim Stadioneinlauf kommt es übrigens manchmal zu kleinen Rucklern während der Präsentationssequenz. Die nerven zwar ein wenig, verschwinden dann aber glücklicherweise während der Partie, die gewohnt flüssig abläuft.

Die Sprintanimationen wirken weiterhin etwas hakelig und unnatürlich, auch wenn die meisten anderen Animationen über jeden Zweifel erhaben sind. Und das Kommentatoren-Duo gibt wie immer leidlich passende oder unfreiwillig komische Interpretationen zum Spielgeschehen von sich, von denen wie üblich einige alt und ein paar neu eingesprochen sind. Unter dem Strich lässt sich festhalten: Die Pluspunkte in Sachen Stadionatmosphäre können wir getrost wegen einiger Mängel in Punkto Technik gleich wieder einsacken.

Doch bei aller Kritik ist **Pro Evolution Soccer 2014** immer noch eine hervorragende Fußballsimulation, die vor allem in Sachen Spielgefühl, Realismus und Mehrspieler Spaß ihresgleichen sucht. Die Eins-gegen-Eins-Duelle (zumindest die von uns testbaren Modi an einem Rechner) machen nach einer gewissen Umstellungsphase wegen der neuen Bedienung und des umgebauten Spielverhaltens jede Menge Spaß und sorgen dank der serientypischen völlig unerwarteten (aber dennoch realistischen) Spielsituationen immer wieder für Diskussionen, Lacher oder Wutanfälle. Ganz so wie beim echten Fußball eben. Bestes Beispiel: Wir unterliegen mit dem FC Bayern Mün-

chen nach Dutzenden vergebenen Chancen dem AC Florenz durch ein Nachspielzeit-Tor von ... Mario Gomez. Rache wird halt doch am besten kalt serviert. Patrick C. Lück

TERMIN 19.9.2013
 PREIS 40 Euro
 USK ab 0 Jahren

Pro Evolution Soccer 2014
 Fußball-Simulation

Publisher Konami
Entwickler Konami
Sprache Englisch, Deutsch und weitere
Ausstattung –
Kopierschutz –

GENRE-CHECK SPORT

»Guter Fußball motiviert halt ohne Ende.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
LIZENZ	keine		komplett
MANAGEMENT	keines		komplex
SPIELABLAUF	Action		Taktik
KARRIERE	keine		ausgefeilt
REALISMUS	Arcade		Simulation

GRAFIK

- realistische Stadien
- verbesserte Zuschauerdarstellung
- schöne vielfältige Animationen ...
- ... bis auf Sprint
- Wachsgesichter

SOUND

- gesteigertes Fan-Feedback
- guter Soundtrack mit Fußball-Klassikern
- professionelle Kommentatoren ...
- ... die teils haarsträubenden Quatsch erzählen

BALANCE

- sehr gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- viele zuschaltbare Hilfen
- umfangreicher Trainingsmodus

ATMOSPHERE

- abwechslungsreiche und sehr stimmungsvolle Partien
- jedes Spiel läuft anders, jedes Tor fällt anders
- Champions & Euro League Lizenz ...
- ... aber unvollständig

BEDIENUNG

- verbesserte Steuerung
- nun mit Körpereinsatz
- neue Timings machen Spiel anspruchsvoller
- umständliche Menüs

UMFANG

- viele Teams mit großen Kader
- umfangreicher Spieler- und Mannschaftseditor
- unendliche Spielzeit
- weniger Teams und Lizenzen als bei Fifa 13

REALISMUS

- verbessertes Trägheitsverhalten sorgt für mehr Realismus
- übertriebener Superstarbonus abgeschwächt
- Klasse Ballphysik
- nachvollziehbare Spielabläufe

KI

- gute Gegner-KI
- nutzt auf höheren Schwierigkeitsgraden gut Schwächen aus
- Mitspieler-KI nicht immer auf der Höhe

MANAGEMENT

- kleiner Management-Teil in der Meister-Liga
- dazu normaler Liga- oder Legenden-Spielmodus
- Management ausbaufähig
- keine Offline-Community

SPIELZÜGE

- neues Kombinationssystem macht Taktiken tiefer
- Schieberegler, die sich schön auswirken
- jeder Spielzug verläuft anders
- keine Spielzüge für Standards editierbar

PROFIS
 STANDARD Intel i3 530
 Phenom II X4 920, GeForce GTX 460
 2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

OPTIMUM
 Phenom II X4 955, GeForce GTX 560 Ti
 4,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

MINIMUM
 AMD Athlon II X2 2800 GT
 1,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

FÜR MULTIPLAYER
 Intel i3 530
 Phenom II X4 920, GeForce GTX 460
 2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

90
SPIELSPASS
 Preis/Leistung: Sehr gut
 SPIELZEIT 100 Stunden

