

FIFA 20



ZWEI SPIELE IN EINEM: FIFA ÜBERZEUGT DOPPELT

Genre: **Sportspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **EA Sports** Termin: **27.9.2019** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

FIFA 20 bringt mit Volta Football den Straßenfußball endlich auch auf den PC. Wir überprüfen im Test, wie sich der Street-Modus spielt, wie gut auch der Rest des Fußballspiels funktioniert, und wie nervig das vermaledeite Pay2Win von Ultimate Team dieses Jahr ausfällt.

Von Michael Herold

In FIFA 20 stecken dieses Jahr gleich zwei Spiele auf einmal. Denn mit Volta Football liefert EA Sports einen neuen Straßenfußball-Spielmodus, den die Entwickler prinzipiell auch als eigenständiges Spiel verkaufen könnten. Denn Volta erinnert in vielerlei

Hinsicht an die FIFA-Street-Serie, die zwischen 2005 und 2012 zum Vollpreis für Konsolen erschien. Volta gehört hingegen zum Gesamtpaket von FIFA 20 und liefert damit eine zusätzliche und sehr willkommene Alternative zum alten FIFA-Problemkind: dem einerseits extrem beliebten, aber andererseits auch schwer umstrittenen Pay2Win-Sammelkartenmodus Ultimate Team.

Wir schauen uns im Test jeden einzelnen Modus ganz genau an und kontrollieren, wie viel Street denn nun in Volta steckt, was sich in Pro Clubs und im Karrieremodus getan hat, und wie fantastisch oder eben schlimm FUT dieses Jahr geworden ist.

FIFA Street gibt's jetzt auch auf dem PC!

Während wir in FIFA 18 und FIFA 19 noch ganz genau hinschauen mussten, um die Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger zu

identifizieren, fällt das bei FIFA 20 sehr leicht: Volta Football stellt nicht nur die größte Neuerung der diesjährigen Ausgabe dar, sondern ohne Zweifel auch die spannendste Erweiterung seit dem neuen Story-Modus von FIFA 17. In dem Straßen- und Halenmodus verlassen wir den großen, grünen Rasen und spielen stattdessen auf staubigen Ascheplätzen, asphaltierten Hinterhöfen oder in kleinen Sporthallen. Statt mit elf gegen elf treten wir in Volta wahlweise mit 3 gegen 3, 4 gegen 4 oder 5 gegen 5 Spielern und Spielerinnen an. Je nach Match und Modus kicken wir mal mit und mal ohne Bande oder Torwart, und selbst die offiziellen Fußball-Regeln der FIFA lassen sich anwenden.

Gerade für PC-Spieler sorgt Volta für ein erfreuliches Novum, denn die vier alten FIFA-Street-Spiele waren allesamt konsolenexklusiv. Nun können wir also auch mit dem Com-



Den Schuss kann Roberto Firmino gar nicht nicht reinmachen, gleich fällt ein Tor. In solchen Wiederholungen zeigt sich, wie super FIFA 20 auch von Nahem aussieht, man beachte zum Beispiel die Fußabdrücke im Rasen.

puter Fußball im kleinen Rahmen spielen. Allerdings erinnert uns Volta beim Zocken nicht nur an FIFA Street, sondern vielmehr an den realistischen Hallenmodus, den es zuletzt in FIFA 98 gegeben hat.

Wie gut ist Volta Football?

Denn in Volta helfen uns im Gegensatz zu FIFA Street spektakuläre Tricks, aufwändige Dribblings und verhöhnende Tunnel nur bedingt weiter. Der Modus verlangt vielmehr blitzschnelle Kurzpässe und vorausschauendes Stellungsspiel. Dadurch spielt sich Volta im Vergleich zum großen Fußball auch sehr viel schneller, hektischer und »arcadiger«. Auf den kleinen Feldern geht es ständig hin und her, gleichzeitig kann man mit einem guten Pass sofort vorm gegnerischen Tor stehen und man muss ständig Vollgas geben, weil jeder Abpraller eine neue Chance eröffnen kann. Fairerweise verbrauchen unsere Spieler in Volta keine Ausdauer, und Fouls werden immer nur mit einem Freistoß bestraft, dementsprechend setzt dieser Modus also nicht ganz so streng auf Realismus. Das merkt man auch an den übertrieben schnellen Reaktionen der Spieler, denn jede winzige Bewegung unseres Controllers wird blitzschnell auf dem Platz umgesetzt. Dadurch haben wir zwar die geradezu perfekte Kontrolle über unsere Spieler, und das hohe Tempo sorgt stets für spannende und launige Matches. Aber es wirkt auch komisch, wenn unsere Kicker jederzeit mit Vollgas in jede beliebige Richtung lossprinten können, egal ob ihre Körper das in der Realität physikalisch mitmachen würden oder nicht.

In Sachen Modi bietet Volta drei Möglichkeiten: Erstens Online-Saisons, in denen wir gegen andere Spieler antreten. Zweitens einen Tour-Modus, in dem wir ein eigenes Vol-



Im neuen Fun-Modus Platzhirsch müssen wir den Ball möglichst lange in Zonen halten. Je länger wir das schaffen, desto mehr Punkte zählt anschließend unser nächstes Tor.

ta-Team zusammenstellen, um damit in einer Art Mini-Karriere Events und Turniere rund um die Welt zu spielen. Und zu guter Letzt steht noch die Volta-Story zur Verfügung.

»Du hast krasse Skills, Mann«

Dieser Story-Modus ersetzt »The Journey« aus den letzten drei FIFAs und erzählt wieder einmal die Geschichte eines aufstrebenden Talents, das die Fußballwelt erobern möchte. Als Straßenkicker oder Straßenkickerin, den oder die wir uns zunächst im erfreulich umfangreichen Charaktereditor zusammenstellen, treten wir einem Team bei und spielen uns bis zur Street-Weltmeisterschaft. Natürlich kommt es in der knapp sieben Stunden langen Story zu Problemchen und Streitereien mit unserer Konkurrenz, aber auch innerhalb der eigenen Mannschaft. Der Aufstieg von Alex Hunter in The Journey verlief zwar deutlich spannender und nachvollziehbarer, aber als umfangrei-

ches Tutorial und Einstieg in den Volta-Modus kann die Story locker erhalten. Blöderweise nerven die Charaktere schnell mit aufgesetzter Coolness und dummen Sprüchen wie »Du hast krasse Skills! Aber das ist kein 1-gegen-1, Mann!«. Und einen letzten Haken hat Volta noch: Der Modus lässt sich ausschließlich online spielen. Zwar treten wir in der Story und in der Tour gegen KI-Gegner an, aber ohne Verbindung zum EA Server geht selbst das nicht, weil FIFA 20 unsere Volta-Teams mit den Spielerkreationen anderer User auffüllt, und das geht nunmal nicht ohne Internet. Immerhin können wir im Anstoß-Modus auch offline Volta-Partien starten, aber das sind dann eben nur einzelne Matches und keine Story oder Karriere.

Was tut sich in den anderen FIFA-Modi?

Auch abseits von Volta gibt es einige Neuerungen zu entdecken, denn EA Sports hat dieses Jahr endlich mal wieder jedem ein-



In Volta Football können wir auch mit realen Mannschaften antreten und so steht der BVB mit einem guten Pass blitzschnell vor dem klitzekleinen Tor von Schalke. Das mag sich verrückt anhören, macht aber wirklich großen Spaß.



Michael Herold
@michiherold



FIFA 20 gewinnt dieses Jahr das Duell der Fußballsimulationen. Natürlich spielt sich PES wieder mal deutlich realistischer, aber bei FIFA überzeugt das Gesamtpaket einfach mehr. Wenn ich mit meinem englischen Lieblings-Viertligist (Leyton Orient) in die Premier League aufsteigen, große Teams wie Manchester City fertig machen und die Champions League gewinnen möchte, dann geht das nur in FIFA. Da stört mich auch das manchmal unrealistische und hektische Spielgeschehen nicht.

Das elende Pay2Win in Ultimate Team nervt natürlich, aber ich persönlich spiele den Modus privat einfach nicht. Mit der Karriere und gerade mit dem neuen und super gelungenen Volta-Modus habe ich mehr als genug zu tun. Das kann ich auch nur allen anderen FIFA-Fans da draußen raten, denen die Sammelkarten und Mikrotransaktionen auf den Senkel gehen: Spielt einfach die anderen Modi, FIFA 20 ist groß genug für alle Fußballfans.

zelenen Spielmodus ein paar Updates verpasst. Allerdings handelt es sich dabei vor allem um Oberflächlichkeiten und selten tiefgreifende Verbesserungen. In Pro Clubs und im Karrieremodus steht uns zum Beispiel ein deutlich umfangreicherer Charakter-Editor zur Verfügung. Außerdem können wir unsere Karriere erstmals auch als Trainerin bestreiten, abgesehen von unserem Äußeren und der Anrede entstehen dadurch aber keinerlei Unterschiede zur Karriere mit einem männlichen Trainer.

In neuen Pressekonferenzen und Dialogen mit unseren Spielern müssen wir als Coach außerdem mehr auf die Moral unseres Teams achten. Eine nette Neuerung, sobald man allerdings einige Stunden in der Karriere drin ist, werden die Moralspielchen



Auf dem großen Feld spielt sich FIFA 20 wieder schnell und unrealistischer als die Konkurrenz von PES, dafür entstehen aber auch viel mehr Torchancen.

zur nervigen Nebensache. FIFA-Fans, die seit Jahren darauf hoffen, dass der Karrieremodus endlich mal eine Online-Komponente oder mehr wirtschaftliche Aspekte wie einen Stadionausbau oder Vergleichbares erhält, müssen sich also auch dieses Jahr damit begnügen, dass die Karriere im Großen und Ganzen auf dem sehr hohen, aber selben Niveau wie letztes Jahr stagniert.

Zum Release stört sogar noch ein Bug den Trainerspaß. Aktuell schicken gegnerische Mannschaften immer wieder unnötig schwache Teams aufs Feld. Manchester United stellt dadurch zum Beispiel statt Top-Stars wie Pogba und Rashford lieber Jugendspieler mit 70er-Ratings auf. Dadurch gewinnen wir zwar leichter, aber die ganze Saison wird unrealistisch, denn Top-Teams wie Manchester City oder die Bayern krebzen im Tabellenmittelfeld statt an der Spitze rum. Diesen Bug sollte EA Sports aber hoffentlich bald mit einem Update aus dem Spiel entfernen.

FUT sticht weiter heraus

Der größte und wichtigste Modus von FIFA 20 bleibt auch dieses Jahr wieder Ultimate Team, und selbstverständlich findet EA Sports erneut Möglichkeiten, um den Sammelkartenmodus für alle zahlungswilligen Spieler noch attraktiver zu machen. Denn während wir Spieler uns über das Pay2Win aufregen (oder es eben ausnutzen), freut

sich EA Sports über die Einnahmen aus FUT. Immerhin macht EA mit Ultimate Team doppelt so viel Umsatz wie mit den Verkäufen von FIFA selbst. Aber genug der Firmenpolitik, zurück zur Ingame-Wirtschaft, denn auch die wird in FUT 20 wieder mächtig angekurbelt. Wie jedes Jahr stellen wir in Ultimate Team unsere eigene Mannschaft aus Sammelkarten zusammen. Dafür verdienen wir uns in jeder Partie, mit Turnieren wie der Weekend League oder in Minispielchen wie den Squad Building Challenges Kartenpakete oder Ingame-Währung, um auf dem FUT-Transfermarkt direkt unsere Lieblingsspieler zu erwerben. Neu in FIFA 20 sind Saisons (ähnlich wie in Fortnite oder PUBG) samt Tages-, Wochen- und Saison-Herausforderungen, mit denen wir Erfahrungspunkte verdienen und so noch mehr Kartenpakete und Boni freischalten. Außerdem gibt es wieder mal neue Ikonen sowie viele neue zusätzliche Spezialkarten, die wir in wöchentlichen Events gewinnen können.

Der Ultimate-Team-Modus zieht also erneut alle Register, um die Spieler so lange wie möglich zum Weiterzocken zu motivieren. Und wer keine Lust hat, sich neue Karten mühsam zu erspielen, der kann auch einfach Echtgeld in die Hand nehmen und sich Kartenpakete kaufen. Genau diese Mikrotransaktionen sorgen in FUT wie jedes Jahr für unfaires Pay2Win, jede Menge Kritik bei den Fans und in unserem Test für eine Abwertung von fünf Punkten.

PES bleibt die Realismus-Referenz

Beim Umfang übertrifft FIFA 20 mit mehr als 700 Teams aus 30 Ligen und 90 Stadien sowie den unzähligen Originallizenzen alle anderen Sportspiele und lässt gerade die Konkurrenz von Pro Evolution Soccer wieder alt aussehen. Allerdings gewinnt EA das Duell dieses Jahr nicht zu null, denn Konami konnte einige Lizenz-Gegentreffer erzielen. In FIFA 20 fehlt zum Beispiel die Allianz Arena vom FC Bayern und der italienische Rekordmeister Juventus Turin muss Piemonte Calcio heißen, weil PES in diesen Fällen die Exklusivrechte besitzt.

Auf dem Spielfeld selbst kann FIFA ebenfalls wieder überzeugen. Die Partien auf dem Großfeld laufen wieder sehr rasant und



Im Karrieremodus können wir erstmals auch eine Trainerin verkörpern. Sowohl für Männlein als auch für Weiblein steht dabei ein umfangreicher Charakter-Editor zur Verfügung.

damit zwar unrealistischer, aber auch toller als in PES ab. Im Vergleich zu FIFA 19 unterscheiden sich schnelle und langsame Spieler noch einmal deutlicher voneinander. Besonders wichtig ist neuerdings auch die Körperkraft unserer Spieler. Wuchtige und starke Innenverteidiger wie Mats Hummels oder Virgil van Dijk drängen kleine Dribbler nun sehr viel leichter ab und so erobern wir in der Verteidigung leichter Bälle.

Gleichzeitig steuern wir unsere Elf ähnlich wie in Volta nun spürbar direkter als früher. Unsere Spieler reagieren jetzt schneller darauf, wenn wir per Controller einen Richtungswechsel befehlen. Das wirkt gerade im Vergleich zum langsameren Pro Evo häufig hektisch und unrealistisch, macht aber dennoch Laune, weil FIFA auch als »arcadiges« Fußballspiel wunderbar funktioniert und uns im Sekundentakt mit spannenden Strafraumszenen bombardiert.

Mehr als nur ein Kader-Update

Auch in Sachen Präsentation können wir FIFA 20 wenig vorwerfen. Die Spielermodelle, die Stadien und selbst die Menüs sehen fast allesamt klasse aus. Natürlich müssen wir gerade in weniger prominenten Ligen wieder mit manch hässlichen und unrealistischen Spielergesichtern leben, aber angesichts von über 17.000 Fußballern und Fußballerinnen lässt sich das verkraften, zumal dieses Jahr auch die Bundesliga jede Menge



In Volta lassen sich Mitspieler wegen individuellen Outfits nicht leicht von Gegnern unterscheiden. FIFA hilft da mit zusätzlichen Pfeilen über den Köpfen der Teamkameraden.

neue Original-Spielergesichter und -Stadien spendiert bekam (Anm. d. Chefr.: insbesondere beim VfL Wolfsburg!). Technisch läuft FIFA ebenfalls sauber. Wir haben in Online-Modi jederzeit und schnell Gegner gefunden und hatten beim Testen keine Probleme mit Lags oder ähnlichem. Nervige Bugs sind uns außer dem erwähnte Karriere-Bug auch nicht aufgefallen, obwohl die große FIFA-Community da in den Tagen und Wochen nach Release sicherlich wieder einiges entdecken sollte. Wir halten euch auf GameStar.de natürlich auf dem Laufenden, wenn es Schlimmeres zu berichten gibt. Im Vergleich mit FIFA 19 bleibt FIFA 20 also auf dem gewohnt sehr hohen Niveau. EA Sports

liefert in allen Modi eine Handvoll Neuerungen, die meisten davon verbessern aber nur Oberflächliches. Den Volltreffer landet das neue FIFA dagegen mit Volta Football, denn der neue Street-Modus überzeugt uns in fast allen Belangen und ist ein echtes Kaufargument. Schau an, die Fußball-Simulation kann also doch mehr, als uns im Jahrestakt nur ein Kader-Update und ein bisschen Kosmetik hier und da zu liefern. ★



Die Volta-Story ist nicht so bescheuert, wie wir es befürchtet haben. Aber Sprüche wie dieser hier nerven dennoch mit peinlicher Coolness. Wer denkt sich sowas aus?

Fünf Punkte Abwertung wegen Pay2Win

Im Ultimate-Team-Modus von FIFA 20 können sich Spieler für Echtgeld sogenannte FIFA Points kaufen und diese dann wiederum in zufällig befüllte Kartenpakete investieren. Wer nicht zahlen möchte, muss sich die Ingame-Währung (FIFA Coins) durch Spiele und Herausforderungen verdienen, um neue Spieler und Kartenpakete kaufen zu können.

Zahlungswillige Spieler können sich dadurch wesentlich schneller eine Spitzenmannschaft zusammenkaufen und haben einen unfairen Vorteil. Dadurch wird auch die Balance von FIFA 20 beeinträchtigt, da das Matchmaking in Online-Partien und -Turnieren nicht zwischen zahlenden und nicht-zahlenden Spielern unterscheidet.

Diese Pay2Win-Mechanik funktioniert in FIFA 20 allerdings ausschließlich im Ultimate-Team-Modus. Alle anderen Spielmodi wie Volta und der Karrieremodus bleiben frei von Echtgeld-Shops. Aus diesem Grund senken wir gemäß unseren Wertungsrichtlinien die Wertung von FIFA 20 um fünf Punkte.

FIFA 20

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2100 / AMD Phenom II X4 965
GeForce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3550 / AMD FX 8150
GeForce GTX 670 / Radeon R9 270X
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detaillierte Spielermodelle und -gesichter
- realistische Bewegungsanimationen
- jedes Match wie eine TV-Übertragung
- schick inszenierter Volta-Modus
- originalgetreue Stadien

SPIELDESIGN



- Volta als neuer und hervorragender Street-Modus
- weniger realistische, aber sehr gute Ballphysik
- verbesserte Steuerung
- Körperkraft bei Verteidigern nun deutlich wichtiger

BALANCE



- sechs Schwierigkeitsgrade
- Skill-Spiele als Tutorials in den Ladezeiten
- realistische Stärken und Schwächen für alle Spieler
- meist clevere KI
- trotzdem noch einige nervige KI-Aussetzer

ATMOSPHERE / STORY



- klasse Fußball- und Stadionatmosphäre
- Tausende originale Lizenzen
- mehr Story und Entscheidungen
- weibliche Trainerinnen
- übertriebene und teils peinliche »Coolness« in Volta

UMFANG



- über 700 Teams aus 30 Ligen mit 17.000 Spielern
- 90 lizenzierte Stadien
- Volta
- viele Spielmodi von Karriere bis FUT
- Ultimate Team bekommt Monate lang neue Inhalte

ABWERTUNG

Fünf Punkte Abwertung wegen Pay2Win im Ultimate-Team-Modus.

FAZIT

Volta ist ein Top-Neuzugang! Ansonsten bleibt FIFA 20 ein Lizenz- und Umfangsmonster und bekommt viele Detailverbesserungen.

89

-5

84