

FIFA 21

ES GIBT KEINE ENTSCHULDIGUNG!

Dass EA Sports auf dem PC nur eine grafisch limitierte Version von FIFA 21 veröffentlichen wird, ist für Heiko nicht nachvollziehbar, zumal es viele andere Entwickler besser hinbekommen.



Heiko Klinge

Heiko spielt seit 1996 mehr oder weniger regelmäßig FIFA, bevorzugt im Karrieremodus. Irgendwer muss schließlich die jährliche Champions-League-Teilnahme des VfL Wolfsburg sicherstellen. Umso mehr hat ihn schon immer geärgert, wie stiefmütterlich EA Sports die PC-Version ihres Kickers behandelt. Aber noch nie war es für Heiko so unnötig wie dieses Mal.

Eurodance, Schulterpolster, Dauerwellen, veraltete FIFA-PC-Versionen: Es gibt ein paar Dinge, die völlig zu Recht keine Rolle mehr in unseren Leben spielen und niemals wiederkommen werden! Dachte ich zumindest ... bis EA Sports im offiziellen FIFA 21 FAQ doch tatsächlich bestätigte, dass die PC-Version dieses Jahr inhaltsgleich mit der PS4- und Xbox-One-Variante sein wird. Wer also 2020 auf PC-Fußball in Next-Gen-Optik gehofft hat, der hofft diesmal wieder vergebens. Und EA Sports kehrt damit anno FIFA 21 zu ihrer Produktstrategie von 2013 zurück, als es den FIFA-Generationssprung ausschließlich auf der Xbox One und der PS4 gab. Aber das ist sieben Jahre her! Und für mich gibt es keine Entschuldigung, warum wir PC-Kicker 2020 eine Technik-Liga tiefer spielen sollen.

Was 2013 Quatsch war, ist 2020 immer noch Quatsch

Für FIFA 14 führte EA Sports mit der Ignite Engine seinerzeit eine neue und speziell auf Next Gen optimierte Grafiktechnologie ein. Das war damals eine der Hauptbegründungen, warum PC-Spieler noch nicht auf diesem Technik-Niveau mitkicken durften. Und schon damals war das meiner Meinung nach ziemlicher Quatsch. Nur ein Jahr später lief die ach so anspruchsvolle Ignite Engine selbst auf Mittelklasse-Rechnern jederzeit flüssig. Moderne PCs können auch mit neuen Konsolen mithalten, das galt schon 2013 und das gilt insbesondere 2020. Ja, vielleicht hat nicht jeder eine pfeilschnelle SSD in seinem PC, aber an längeren Ladepausen ist noch keine FIFA-Partie gescheitert.

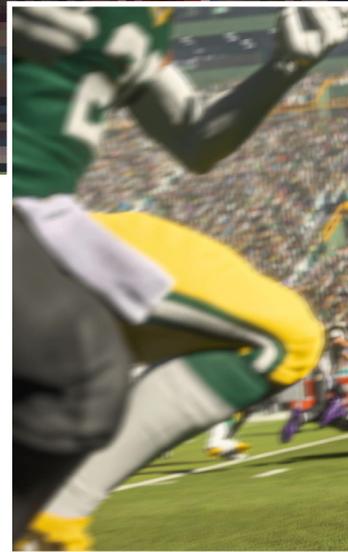
Hinzu kommt, dass für FIFA 21 gar keine neue Technologie entwickelt wurde, es basiert wie die Vorgänger auf der Frostbite Engine, die seit Jahren Multiplattform beherrschen muss. Doch statt die bereits vorhandenen und auch auf dem PC bereits verfügbaren Möglichkeiten der Frostbite Engine wirklich auszuerschöpfen, kettet sich EA Sports an den Bremsklotz einer sieben

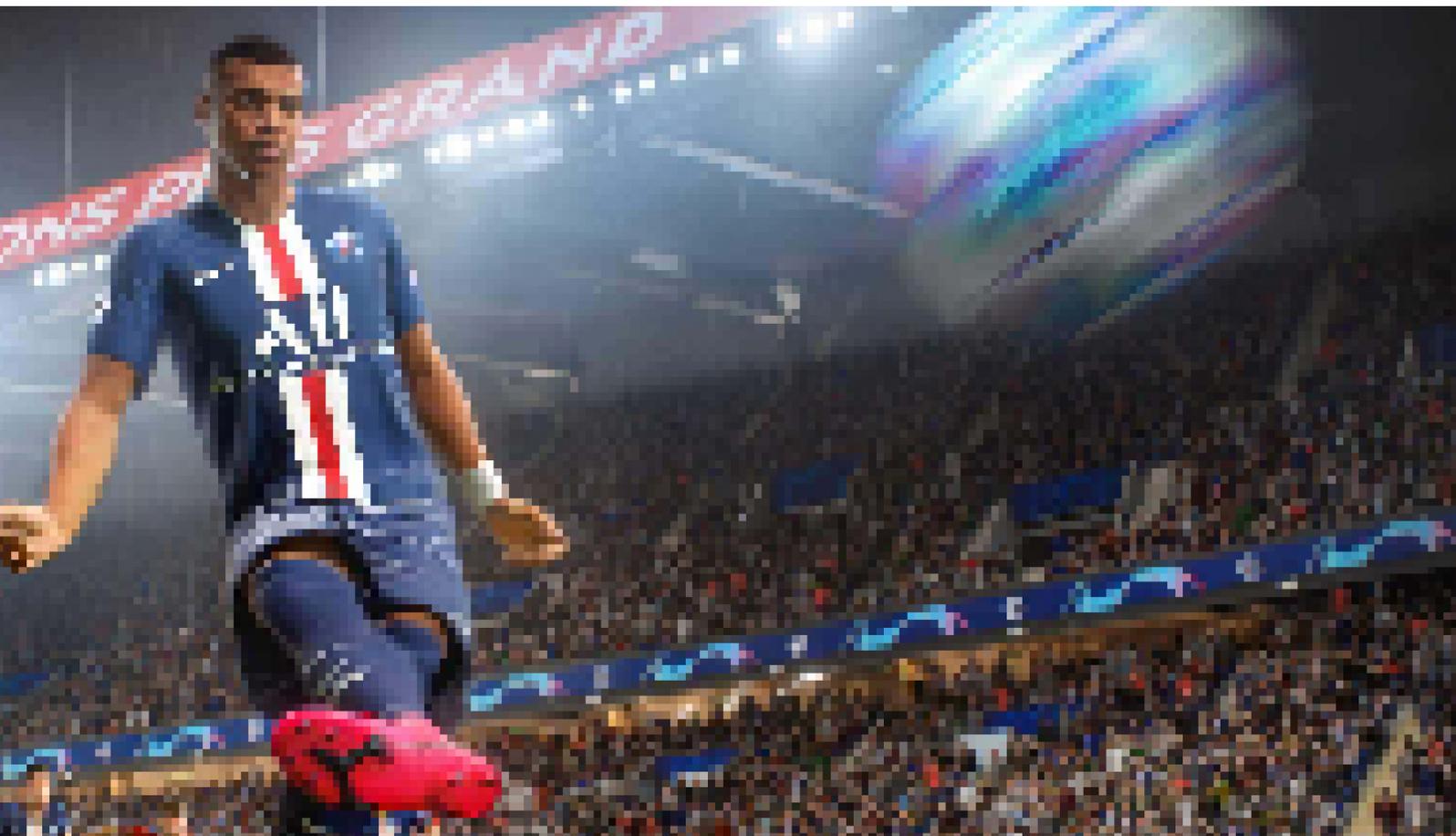
Jahre alten Konsolengeneration. In den letzten Jahren sind PC und Konsolen zudem immer stärker zusammengewachsen. Plattformübergreifende Multiplayer-Modi sind keine Ausnahme mehr, sondern werden immer mehr zur Regel. Game Engines wie Unreal, Unity, Snowdrop und – ja – auch die EA-eigene Frostbite werden seit Jahren immer mehr in Richtung Multiplattform optimiert.

PC-Spieler als Kunden zweiter Klasse

Auch die Grenze zwischen den Generationen ist längst nicht mehr so hart wie noch in Zeiten der letzten Generation, PlayStation 5 und Xbox Series X sind beide konsequent auf Abwärtskompatibilität gebügelt. Und selbst aufwärts gibt es mehr Durchlässigkeit.

Wer Cyberpunk 2077 für die PS4 oder Xbox One kauft, kann es nicht nur auch auf Next-Gen-Konsolen installieren, sondern bekommt das entsprechende Technik-Upgrade kostenlos oben drauf. Ein Service, auf den ich auch gern ein paar Monate warte, so es nötig ist. Und ein Service, den man 2020 von einer Multi-millionen-Dollar-Produktion absolut erwarten darf. Egal ob sie Cyberpunk 2077, Assassin's Creed Valhalla oder FIFA 21 heißt. Fast alle Entwickler haben den Generationssprung multiplattform gedacht und multiplattform vorbereitet, wovon auch wir PC-Spieler profitieren. Wer einen älteren PC hat, bekommt Optik auf PS4- und One-Niveau, Besitzer von moderneren Systemen





Auch die wenigen Madden-Fans, die am PC spielen, gucken wohl in die Grafikkarte. Als empfohlene PC-Anforderung werden ein Core i5 3550 und eine GeForce GTX 680 angegeben. Dieses GeForce-Modell stammt allerdings schon von 2013.



Bei FIFA 14 war es ähnlich, die grafische Qualität der PC-Version fiel hinter der Optik der Konsolenversionen ab.



aktivieren Next-Gen-Effekte wie Raytracing oder SSD-Support. Außer bei EA Sports. Dort gibt es zwar dann ebenfalls ein Upgrade-System namens Dual Entitlement, was allerdings nur für Konsolenspieler gilt, die beim Kauf einer Current-Gen-Version von FIFA 21 den Titel auch auf PS5 und Xbox Series X downloaden können. PC-Spieler bekommen also weder eine Upgrade-Option, noch profitieren sie von den technischen Verbesserungen. Viel deutlicher kann man uns eigentlich nicht sagen, wie egal wir EA Sports als Kunden sind. Die Kommentare unter unserer News auf GameStar.de zum Thema sprechen Bände. Hier nur ein paar Beispiele der zahlreichen Unmutsäußerungen:
 »Armutzeugnis. Schade. Zum Kotzen. Lächerlich. Verständlich. Sucht's euch aus.«
 »Wenn ich den Schrott nicht spiele, muss ich auch auf keine Features verzichten?«

»Niemand wird zum Kauf gezwungen. Weniger jammern, und einfach mit dem Geldbeutel EA sagen, was man davon hält.«

Ja, es mag sowohl technische als auch wirtschaftliche Gründe geben, warum EA Sports zwei unterschiedliche Versionen von FIFA 21 entwickelt, die nicht miteinander kompatibel sind. Und die PC-Verkäufe werden international gesehen bestimmt nur einen Bruchteil des Gesamtumsatzes ausmachen. Aber Fakt ist, dass EA Sports hier etwas nicht hinbekommt, was für die meisten anderen Spielehersteller kein großes Problem mehr darstellt. Und Fakt ist ebenfalls, dass sie PC-Spieler als Kunden zweiter Klasse behandeln. Ich bin sicher: Das wird sich rächen. Vielleicht nicht in den Gesamt-Verkaufszahlen, aber spätestens bei den User Reviews auf Steam, Metacritic, Amazon und Co. Mein Mitleid mit EA Sports hält sich in Grenzen. ★