

FIFA 22

WERTUNGSREKORD



Beim Einlauf und der Teambegrüßung sieht man die Sportler aus der Nähe. Die Modelle sind ansehnlich (vorn im Bild: der deutsche Torhüter ter Stegen), aber nicht viel besser als in FIFA 21.

Genre: **Sport** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Electronic Arts** Termin: **1.10.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Origin)** Enthalten in: **EA Play Pro**

FIFA 22 enthält PC-Spielern spannende Next-Gen-Features vor, entwickelt sich spielerisch kaum weiter und verliert sogar Teams. Die Quittung ist schmerzhaft. Von Matthias Schmid



Matthias Schmid

Matthias, Baujahr 1981, schreibt seit 17 Jahren hauptberuflich über Spiele – lange Jahre in Diensten des Print-Oldies M! Games (einst Maniac), danach bei 4Players. Er liebt pixelige Arcade-Action und Indie-Experimente ebenso sehr wie große Geschichten in offenen Welten, spielt besser virtuell Tennis, als man es ihm ansieht, und kann sich beim Thema Lieblingsspiel nicht zwischen Shenmue, Journey, Super Mario Galaxy und God of War entscheiden.

Wäre die FIFA-Serie ein Bundesligaverein, wäre sie mit ziemlicher Sicherheit der FC Bayern München. Und dann müsste sich dessen Sportdirektor in dieser Saison ein paar unangenehme Fragen gefallen lassen: Warum wurden keine namhaften Neuzugänge verpflichtet, wo es doch Abgänge gab? Warum machen sich Ligakonkurrenten mit einem radikalen Umbruch fit für die Zukunft, oder warum ziehen die Clubs anderer Sportarten in puncto Attraktivität davon? Wohin fließen die vielen Merchandise- und TV-Milli-

onen? Und was hat eigentlich die FIFA-22-Amateurmansschaft hier verloren?

Die fehlenden Neuzugänge wären in unserem Beispiel spannende neue Spielmodi (Denkt euch welche aus, EA!) oder eine endlich mal konsequente Integration des nationalen und internationalen Frauenfußballs. Die Abgänge wären die vielen Nationalmannschaften und die zwei italienischen Topclubs Lazio Rom und Atalanta Bergamo, die – wie Juventus Turin und AS Rom im Vorjahr – nicht länger enthalten sind.

Der Konkurrenzclub mit der vielleicht umstrittenen, aber doch mutig-radikalen Neuausrichtung wäre Konamis eFootball-Marke. Und der Verein aus der anderen Sportart wäre die NBA-2K-Serie – denn hier hat sich auf Next-Gen-Konsolen zumindest grafisch einiges getan. Die Abermillionen aus den Vermarktungsrechten wären natürlich die horrenden Summen, die der Riesen-Publisher Electronic Arts alljährlich aus seinem Goldesel Ultimate Team presst und ganz of-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Fußball mit aktuellen Lizenzen spielen wollt.
- ... euch torgetriebenes Gameplay zusagt.
- ... ihr nicht so viel Wert auf Neuerungen legt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Grafik wie auf den Konsolen erwartet.
- ... bei euch FIFA 21 auf der Festplatte schlummert.
- ... euch FIFA Ultimate Team auf die Nerven geht.

fensichtlich nicht eins zu eins in das nächste FIFA pumpt. Fehlt noch die Amateurmanschaft – nun, dabei kann es sich offensichtlich nur um die aktuelle PC-Version handeln! Denn eigentlich wäre, analog zum Fußball, eine Bezeichnung wie »FIFA 22 Amateure« oder »FIFA 22 II« passend für das, was EA uns PC-Spielern dieses Jahr vorsetzt.

Die gleiche alte Ausrede

Schon im Vorjahr schimpfte Heiko über EAs billige Downgrade-Ausrede bei FIFA 21, und Fabiano tut sich 2021 schwer, seine Enttäuschung über die fehlenden Next-Gen-Features zu verbergen. Auch mir als Tester stößt einiges sauer auf: Zum einen sieht das neue FIFA auf dem Rechner grafisch einfach überholt aus, die Spieler wirken blass und ähneln ihren realen Vorbildern nicht mehr als im Vorjahr. Wer den Blick zur PlayStation 5 richtet (was ich dank einer Testversion konnte), der staunt nicht schlecht, wie viel schärfer, plastischer, detaillierter und letztlich auch intensiver FIFA 22 dort rüberkommt.

Zum anderen bemüht EA dieselbe platte Ausrede wie zuvor, um PC-Spieler zu verärgern: »Wenn wir die HyperMotion-Technologie und die Features des packenden Spielertagerlebnisses auf PC eingebaut hätten, wären die Mindestanforderungen gestiegen, sodass ein großer Teil der Spieler das Spiel nicht mehr hätte ausführen können.« Ist halt nur blöd, wenn zig andere Hersteller dieses altbekannte Problem besser lösen und das Spiel auf einer Engine läuft (Frostbite), die Dice in der Vergangenheit als besonders skalierbar bezeichnet hat.

Kleine Schritte nach vorn

Zum Glück kommt die PC-Fassung von FIFA 22 aber nicht gänzlich ohne Neuerungen aus: Schon im Vorfeld gab EA bekannt, dass

SO SPIELT SICH DIE NEXT-GEN-VERSION

Nicht immer verstecken sich hinter wohlklingenden Feature-Namen spürbare Änderungen im Praxisbetrieb, doch das Fehlen der ganzen »HyperMotion«-Neuerungen sieht man der PC-Fassung von FIFA 22 extrem an. Nach einem kompletten Wochenende mit der PC-Version von FIFA 22 starte ich die PS5-Fassung und musste mir fast die Augen reiben. All diese grafischen Details bei den Nahaufnahmen der Spieler (Haare, Tattoos, Trikots), das hübscher reagierende Tornetz, die dynamischere Positionierung der Sportler und natürlich die realistischeren, wuchtigeren Animationen wirken wie aus einem anderen Spiel. Das bringt die Energie des Sports besser rüber, Tore und Zweikämpfe fühlen sich satter beziehungsweise ruppiger an; auch das Gewicht des virtuellen Balls gefällt mir in der Next-Gen-Version besser. Alles Augenwischerei und Grafikzauber? Jein. Dank dieser Upgrades spielt sich FIFA 22 auf einer PlayStation 5 tatsächlich wesentlich besser, wirkt moderner und fühlt sich mehr nach einem Nachfolger an, für den man als Spieler auch gewillt ist, den Vollpreis zu bezahlen.



unter anderem verbesserte Torhüter, eine realistischere Ballphysik und neue Sprintfähigkeiten im Spiel stecken würden. Wie sich das auf dem Platz auswirkt, erkläre ich im nächsten Absatz. Vorher aber noch, der Vollständigkeit halber, ein (neidischer) Ausblick auf die Next-Gen-exklusiven Neuerungen, die Electronic Arts unter dem Schlagwort »HyperMotion« gruppiert: Da wären zum Beispiel Tausende neue Animationen, wuch-

tigere Zweikämpfe, menschlichere Interaktionen oder eine taktisch bessere KI.

Doch wie spielt sich FIFA 22 auf dem PC nun? Tatsächlich immer noch richtig gut. Das klingt zwar etwas platt, aber spaßiger Spielablauf und klasse Spielgefühl werden binnen zwölf Monaten ja nicht plötzlich schlecht. Die kreativen Läufe und die Spielerfestlegung sind nach wie vor kluge, mächtige Tools für die Offensive, das agile Dribb-



Eckball bei einem spanischen Ligaspiel: Publikum und Banden sehen ordentlich aus, der Rasen wirkt aus der Spielperspektive aber wie eine platte Textur.

Eines der Volta-Arcade-Minispiele, die man nur am Wochenende spielen darf. Hier pfeffern vier Spieler Bälle durch Ringe oder schießen Spielerattrappen ab.



Das übliche Dilemma im Ultimate-Team-Modus: Um sich Pakete leisten zu können, verwandeln viele Spieler echtes Geld in virtuelle FIFA Points.

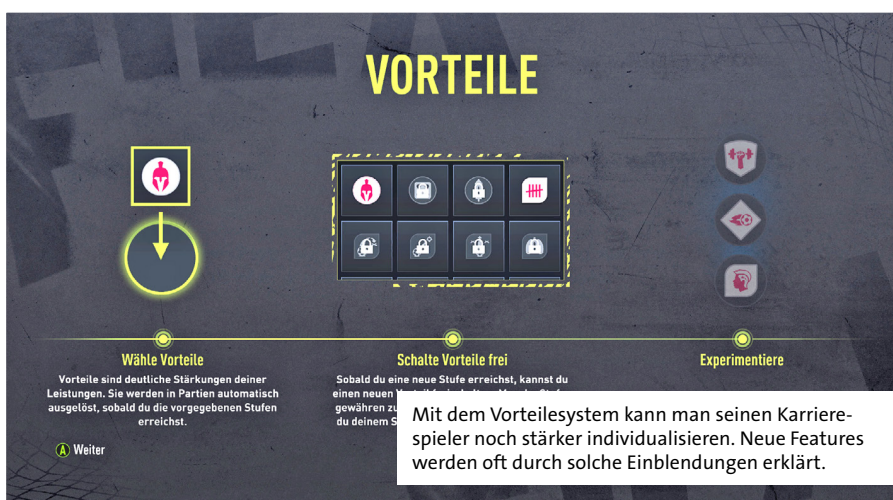


Wirklichkeit auf dem Platz haben. Grundsätzlich ist die Offensive in FIFA 22 erneut im Vorteil, Torfestivals sind keine Seltenheit, und Stürmerstars können tendenziell leichter glänzen als Abwehrrecken.

Für mehr Komfort in der Verteidigung sollen neue Spielerwechseloptionen sorgen, namentlich der »Icon-Wechsel«. Wer in der Defensive auf den rechten Stick drückt, bekommt Richtungs-Icons über den vier am besten positionierten Mitspielern angezeigt und kann durch die Wahl einer Richtung flott zum Wunschspieler wechseln; in der Praxis empfand ich das als gewöhnungsbedürftig, doch generell ist die Option willkommen.

Ein interessantes Detail ist die neue Mitspieler-zustellen-Ausdauer: Das klingt kompliziert, betrifft aber eigentlich nur die Fähigkeit eurer Teamkollegen, einem Gegner (nach Druck auf die RB/R1-Taste) auf die Pelle zu rücken. Diese Hilfestellung ist wegen der neuen Ausdauer nicht mehr unbegrenzt verfügbar – in dieser Hinsicht erschöpfte Sportler müssen etliche Sekunden warten, bis sie die Aktion wieder ausführen können.

Beim Torhüterspiel bemerkt man auch einige Veränderungen: Das betrifft nicht zwingend die Strafraumbereichsbeherrschung bei hohen Bällen oder das Einleiten von Kontern, sondern macht sich auf der Linie bemerkbar. Die Animationen sind, zumindest bei den großen Namen zwischen den Posten, näher dran an ihren realen Vorbildern, zudem lenken sie manchmal Ball besser über die Latte als in FIFA 21 oder fischen ihn durch Übergreifen aus dem Winkel.



Mit dem Vorteilesystem kann man seinen Karriere-spieler noch stärker individualisieren. Neue Features werden oft durch solche Einblendungen erklärt.

ling sorgt erneut für geschmeidige Tänzchen und Finten auf engstem Raum.

Turbos und Torhüter

Generell ist die Spielgeschwindigkeit etwas niedriger als bei FIFA 21, was etliche Athle-

ten einen Tick behäbiger macht und das Spielgeschehen damit realistischer. Auf der anderen Seite sorgen die neuen explosiven Sprints für mehr Tempo auf den ersten Metern – flinke Hochgeschwindigkeitsspieler genießen damit den Vorteil, den sie auch in

Volta zum Dritten

Auch FIFAs Straßenfußball Volta bekommt in der 22er-Version ein paar Neuerungen spendiert: Auf dem Platz fühlt sich der Kick noch tricklastiger und ungezwungener an – Letz-



Ein typisches FUT-Team nach der Investition von circa 15 Euro. Fast alle Positionen sind mit Spielern im niedrigen 80er-Bereich besetzt.

teres liegt sicher auch daran, dass Electronic Arts das Chemiesystem zwischen den Spielern entfernt hat.

Je nach Teamgröße und Regelwerk (zum Beispiel auch Futsal, wo mit Aus gespielt wird) entstehen durchaus coole, rasante Partien, in denen geübte Spieler ihre Gegner regelrecht auseinandernehmen. Andererseits nerven mich der Hang zu Stolperern und die teilweise Slapstick-artigen Kollisionen. Und dann ist da noch der Look: Warum müssen fast alle Volta-Sportler wie Hipster-Sims oder die Hackerbande aus Watch Dogs 2 aussehen? Gut ist, dass der selbst erstellte Avatar von Beginn an ein bisschen mehr draufhat, schade ist dafür der Wegfall der Volta-Story. Die war zwar schon in FIFA 21 überschaubar, aber letztlich doch ein kleiner Mehrwert für Einzelspieler.

Den neuen »Spiel mit deinen Freunden«-Fokus unterstreichen die Minispiele des Volta-Arcade-Modus; seltensamerweise ist diese Spielvariante nur am Wochenende verfügbar. Hier beharken sich vier Online-Spieler in bunten Fußball-Minigames, die mich an die (20 Jahre alten) Trainingsdisziplinen aus Virtua Tennis erinnern. Mal schießen alle Sportler durch Ringe, um Punkte zu bekommen, mal dribbelt man über Felder, um sie einzufärben; in der nächsten Runde bolzt man den Ball in Tennis- und Squash-ähnlichen Minispielen über den Platz. Das sieht nett aus und macht mit Freunden Laune, besonders ausgereift finde ich die einzelnen Disziplinen aber nicht.

Karrierechancen bei FIFA 22

Recht überschaubar sind die Veränderungen im Karrieremodus, aber es gibt sie: Man kann nun einen eigenen Verein von Grund auf erstellen, inklusive Name, Wappen, Trikots und Co., anschließend zudem das Sta-

dion anpassen und sich für eine Liga entscheiden. Schön, dass das geht. Der große Wurf ist es aber nicht.

Neben dem Verbessern eines selbst erstellten Spielers via Fähigkeitenbaum gibt es nun knapp 30 sogenannte Vorteile, die man im Spielverlauf freischaltet; mit bis zu dreien darf man seinen Spieler dann aufmotzen. Diese Vorteile werden automatisch ausgelöst, wenn man eine bestimmte Bedingung erfüllt hat (zum Beispiel eine Torvorlage) – es winken unter anderem kurzzeitig verbesserte Passwerte, präzisere Flanken oder stärkere Standardausführungen. Andere, defensivere Gimmicks sind ein Verteidigungs-Boost, wenn man letzter Mann ist, oder ein schnelleres Herauslaufen des Keepers.

Je nachdem ob ihr die Karriere mit einem Star, einem selbstgebaute Kicker oder mit Trainerfokus startet, warten diverse Feinheiten, die man teilweise aus den Vorjahren kennt: Der nahtlose Übergang von der wie in einem Managerspiel präsentierten Simulation zum Eingreifen auf dem Platz ist erneut

sehr angenehm, hier kann man viel Zeit sparen und nur intervenieren, wenn das eigene Team in Rückstand gerät.

Neu ist die Option, dass man bei schwankenden Leistungen erstmal auf der Bank sitzt und erst spät als Joker eingewechselt wird. Das verringert das Zeitfenster, in dem man glänzen kann, bildet andererseits die Realität aber treffender ab als bisher.

Die ebenfalls neuen Szenen aus der Kabine, die nach dem Match einblendend werden, gehen zwar als kleines Atmosphäre-plus durch, besonders schick sind sie auf dem PC allerdings nicht geraten. Gut gefallen uns allerdings die vielen Statistiken und detaillierten Heat-Maps, die unseren Einfluss auf dem Platz visualisieren.

Zu guter Letzt freut uns die neue Anzeige von Expected-Goals-Werten nach dem Abpfiff. Wer sich tiefergehend mit Fußball befasst, kennt diese Kennziffer aus anspruchsvollen Spielanalysen. Mit dem Expected-Goals-Modell wird verdeutlicht, wie viele gute Chancen ein Team hatte und ob es sich



Im Pro-Club-Modus darf man auch mit einer Fußballerin starten, im Karrieremodus ist das nach wie vor leider nicht möglich.



Ein Tor in einer Partie im Pro-Club-Modus (ehemals: Be a Pro). Unsere Spielerin hat einen Assist beigesteuert, hängt aktuell aber noch bei einer Bewertung von 6,6.



Die Skill-Trainingseinheiten bringen euch eine Reihe von spielerischen Feinheiten bei.

MEINUNG

Matthias Schmid
@fuchsmanguste



Da mag der französische Weltmeister Kylian Mbappé noch so verschmitzt vom Cover lachen, ich werte es trotzdem als ein schlechtes Omen, dass FIFA 22 selbst beim Titelstar den bewährten Weg aus dem Vorjahr geht. Die neueste EA-Kickerei ist kein schlechtes Spiel, bietet nach wie vor eine große Modivielte, darunter kurzweiligen Volta-Spaß und diverse Varianten, die Solisten lang vor den Rechner fesseln können. Aber reichen die vielen bekannten Features, das wie eine Monstranz vor sich hergetragene dicke Lizenzpaket und das nach wie vor gute, aber doch so bekannte Spiegegefühl, um den Kaufpreis zu rechtfertigen? Mir nicht! Vor allem wenn ich sehe, welchen Schritt FIFA 22 dank der neuen Animationen auf Next-Gen-Konsolen gemacht hat, fühlt sich die diesjährige PC-Fassung wie ein schales Update an. Unter dem Strich kann man also durchaus die Meinung vertreten, dass man mit FIFA 21 besser beraten ist, weil hier mehr Umfang geboten wird als im Vollpreinsnachfolger namens FIFA 22.

Schön, dass Electronic Arts sinnvolle Neuerungen aus dem Vorjahr konserviert (kreative Läufe, agiles Dribbling) und in diesem Jahr mit verbesserten Torhüteranimation und den explosiveren Sprints zusammenbringt. Nicht schön, dass sich Volta immer noch nicht so gut spielt wie die besten FIFA-Street-Episoden, dass die Karriere sich trotz kleiner Neuerungen sehr bekannt anfühlt und FUT es mit seinen Glücksspielmechaniken immer noch auf das Geld junger Menschen abgesehen hat. Und bei all dem Ärger über das deutlich schönere FIFA 22 auf den Next-Gen-Konsolen muss auch mal gesagt werden: Selbst ohne sehnsüchtige Blicke auf diesen durchtrainierten PS5-Modellathleten wäre die PC-Version von FIFA 22 mehr so Ailton statt CR7.

beim Abschluss über- oder unterdurchschnittlich gut angestellt hat.

Und was geht bei FUT?

Den von Pay2Win-Mechaniken durchseuchten, aber extrem beliebten Ultimate-Team-Modus haben wir uns für den Test natürlich auch angeschaut. Der ist gerade für Einsteiger durchaus komplex, doch EA hat auch ein paar hilfreiche Tutorials am Start.

Das Schema ist bekannt: Man startet mit einer No-Name-Truppe, verdient durch fleißiges Spielen virtuelle Credits (oder kauft sie mit Echtgeld), holt sich damit virtuelle Kartenpacks in der Hoffnung, darin bessere Spieler für sein Traumteam zu finden. Gold muss es schon mindestens sein, wenn man online eine Chance haben will – gegen Spieler, die sofort den halben Monatslohn in neue Kartenpacks buttern.

Wer »nur« 20 Euro ausgibt oder die in der Ultimate Edition enthaltenen FIFA Points investiert, hat recht bald ein Team zusammen, das mit bekannten Spielern gefüllt ist. Aber dann finden sich dort halt typische 80er-Kandidaten: Bei mir waren es zum Beispiel Gladbachs Stindl, der gealterte Belgier Nainggolan, Ex-Bayern-Profi Dante oder Italiens EM-Joker Belotti. Statt Messi, Mbappé, Lewandowski, Lukaku oder Ronaldo.

Generell bemüht sich FUT in FIFA 22 um mehr Einsteigerfreundlichkeit: Im beliebten Modus Division Rivals gibt es nun Check-

points, die Niederlagen weniger schmerzlich machen, und die neue öffentliche Koop-Spieleruche erlaubt lockere Zwei-gegen-Zwei-Matches, in denen ihr nicht mit der eigenen FUT-Truppe antretet.

Weiterhin gibt es die FUT Champions, die mit den Champions Finals am Wochenende abgeschlossen werden, außerdem wochenbasierte Boni für Vielspieler. Neu bei den Stadionanpassungen sind spezielle Chores hinter dem Tor der Heimmannschaft und die Gestaltung des VIP-Bereichs.

Im In-Game-Shop zieht man sich die neuen Packs wie üblich mit FUT-Punkten oder FIFA Points, letztere können per Echtgeld er-

worben werden. 100 FIFA Points kosten beispielsweise 99 Cent, ein »Premium Gold Pack« schlägt also mit 1,50 Euro zu Buche.



Teamschwund in der Serie A: Atalanta Bergamo und Lazio Rom sind nicht mehr mit ihren echten Namen und Wappen in FIFA enthalten.

Wer stattdessen nur mit FUT-Punkten bezahlen will (7.500 für besagtes Pack) muss schon ein paar Matches bestreiten. Freilich kann man auch den FUT-internen Transfermarkt nutzen, doch die Verlockung, mit Echtgeldeinsatz auf die Abkürzung auszuweichen, ist wie immer groß. Unter dem Einstellungspunkt Spielzeit kann wie schon im Vorjahr eingesehen werden, wie viel Zeit man investiert oder wie viele FIFA Points man erworben hat. Entsprechend unseren Pay2Win-Wertungskriterien ziehen wir für diese Mechaniken fünf Punkte von der eigentlichen Wertung ab.

Lizenzschwund?

FIFA bleibt auch in der 22er-Iteration der Klassenprimus in puncto Lizenzen. EA wirbt mit »17.000 Spielern, 700 Teams und 100 Stadien«. Gleichzeitig wurden aber die verfügbaren Nationalmannschaften kräftig eingedampft: Während bei den weiblichen Nationalteams ein kleiner Zuwachs besteht (17 statt 16), mussten die Herren Federn lassen: Statt wie im letzten Jahr 49 sind aktuell nur noch 33 Teams dabei. Prominente Verluste sind zum Beispiel die Schweiz, Kolumbien oder Kamerun. Eigentlich mussten fast alle Regionen außerhalb Europas spürbare Einbußen verzeichnen. Aus dem südamerikanischen CONMEBOL-Verband sind zum Beispiel nur noch Argentinien und Brasilien dabei, Letztere zwar mit Namen, Wappen und Trikot, aber nicht mit den namhaften Kickern. Mit Stars gespickte Teams wie die von Chile, Kolumbien oder Uruguay glänzen in FIFA 22 durch Abwesenheit, zusammen mit der mickrigen Ausbeute aus Asien (China!) und dem Fehlen afrikanischer Teams wird eine virtuelle WM in FIFA 22 zur Farce. Das bildet die Vielfalt der Fußballwelt in keiner Weise ab und wirkt mit seinem Europa-Fokus furchtbar unzeitgemäß.

Auch in der italienischen Serie A gibt es Abgänge: Lazio Rom tritt nun als »Latium« unter falschem Logo an, ebenso bleibt der Gosens-Club Atalanta Bergamo außen vor; zusammen mit den Verlusten aus dem letzten Jahr (Juventus Turin, AS Rom) und dem in FIFA 23 anstehenden Wegfall des SSC Neapel ist das keine schöne Aussicht für Lieb-

Gute Atmosphäre beim Frauenländerspiel zwischen USA und Deutschland – der Blick ins Stadionrund ist ganz ansehnlich.



haber der ersten italienischen Liga. Anderorts sieht das besser aus: Aus Deutschland sind die drei obersten Spielklassen dabei, England-Fans bekommen sogar vier Ligen, und die indische Super League feiert gleich mal ihre Premiere in FIFA 22.

Viel drin, darunter viel Bekanntes

Jetzt haben wir hier einen halben Roman über die Feinheiten und Neuerungen von FIFA 22, wir werfen dem Spiel aber gleichzeitig technische Tristesse und eine zu große Ähnlichkeit zum direkten Vorgänger vor. Passt das zusammen oder ist der Kennerblick zu kritisch? Nein, denn das bloße Mitschleifen bewährter Modi, das Nachbessern hier und dort, das Einbringen etlicher kleiner Verbesserungen reicht in diesem Jahr nicht aus. Der Karrieremodus ist weitgehend gleich, Volta wurde um die Story beschnitten, FUT bleibt Pay2Win, und auf dem Platz muss man schon genau hinschauen, um die spielerischen Neuerungen zu bemerken. In Verbindung mit der schwachen Optik und dem Fehlen der deutlichen Next-Gen-Verbesserungen kommen wir nicht um eine spürbar niedrigere Wertung für die PC-Version von FIFA 22 herum.

Eine vielleicht tröstliche Info für PC-Spieler der Marke »Den anderen geht es aber schlimmer« hätten wir noch: Nintendo-Switch-Spieler bekommen nur die soge-

nannte FIFA 22 Legacy Edition, was allerdings nur ein 40 Euro teures Kader- und Trikot-Update zu FIFA 21 ist. Was wiederum ein Kader- und Trikot-Update von FIFA 20 ist. Und das, ihr ahnt es schon, ist tatsächlich nur ein Legacy-Update von FIFA 19. In diesem Kontext wirkt so ein Downgrade der PC-Version ja fast wie eine Lappalie. ★

FIFA 22

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 6100 / Athlon X4 880K
GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

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

PRÄSENTATION



➤ gute Modelle und Animationen ➤ nah dran an TV-Übertragungen ➤ hübsche Kulissen ➤ tritt grafisch auf der Stelle ➤ einige Features nicht auf PC

SPIELEDISIGN



➤ Torhüter besser ➤ kreative Läufe und akkurates Dribbeln ➤ gutes Spielgefühl ➤ Offensive deutlich im Vorteil ➤ spielerisch kaum weiterentwickelt

BALANCE



➤ sechs Schwierigkeitsgrade ➤ KI wählt oft gute Wege ➤ spaßige Skill-Spiele ➤ FUT-Gegner voller Superstars ➤ keine Skill-Spiele, die Features erklären

ATMOSPHÄRE/STORY



➤ lebhafte Stadionatmosphäre ➤ gute Kommentatoren ➤ nette kleine Videoclips in der Karriere ➤ kein Storymodus mehr ➤ kein Next-Gen-Zauber

UMFANG



➤ viele lizenzierte Ligen ➤ verschiedene Karrierevarianten ➤ komplexer Sammelkarten-Modus (FUT) ➤ Straßenkick (Volta) ➤ weniger Nationalteams

ABWERTUNG

Wir werten wegen Pay2Win-Mechanismen im Ultimate-Team-Modus ab.

FAZIT

Kein doller Jahrgang plus PC-Downgrade: FIFA 22 spielt sich gut, ist aber grafisch schwach und bietet kaum Neues an.

74

-5

69



Eckball: Generell gefallen uns die Standardsituationen recht gut in FIFA 22; auch das Freistoßsystem macht Laune.