



HÖCHSTE
BALLGESCHW **119,6**
km/h

Bei freier Schussbahn jagt Maxi Arnold das Leder mit dem Power Shot ins Netz. Und seht euch dieses schöne Gras an!

FIFA 23

ZUM ABSCHLUSS FAST EIN VOLLTREFFER

Genre: **Sport** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **EA Sports** Termin: **30.9.2022** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Mit FIFA 23 erscheint das letzte FIFA aller Zeiten – zumindest unter dem Banner von EA. Und es sieht auf dem PC fantastisch aus. Doch kann es auch spielerisch überzeugen? Von Dennis Zirkler

Da ist es also, das letzte FIFA von EA Sports. Mit FIFA 23 endet dieses Jahr eine fast 30-jährige Ära, die 1993 mit FIFA International Soccer auf Super Nintendo, Mega Drive und Co. begann. Das Ende liegt natürlich nicht daran, dass die Serie seit Jahren stagniert und deshalb im letzten Jahr mit 69 Wertungspunkten die schlechteste GameStar-Wertung der Seriengeschichte einstecken musste. Vielmehr stritten EA und die FIFA erfolglos um die Kosten für den Markennamen, weshalb

EAs nächstes Fußballspiel den etwas holprigen Namen EA Sports FC tragen wird. Für langjährige Fans der Serie sicherlich ein merkwürdiges Gefühl – insbesondere falls der lizenzgebende Fußballweltverband FIFA wie angekündigt ein eigenes FIFA-Spiel veröffentlicht werden wird. Nicht nur unter diesen besonderen Umständen wäre es also wünschenswert, dass das letzte FIFA von EA uns noch einmal richtig begeistern kann, damit wir die Reihe in guter Erinnerung behalten.

FIFA wird endlich hübsch

Die größte und wichtigste Neuerung für uns ist, dass wir jetzt nicht mehr auf die Features der PlayStation-5- und Xbox-Series-Versionen verzichten müssen. Endlich ist der PC gleichwertig, und FIFA 23 sieht meilenweit besser aus als der Vorgänger. Ich kann euch direkt verraten: Während meiner ersten Partie ist mir wiederholt die Kinnlade heruntergeklappt. Vor allem auf einem großen Ultrawide-Monitor feuert FIFA 23 grafisch ein echtes Spektakel ab. Spieler, Stadien und die ganze Präsentation drumherum haben deutlich an Detailreichtum gewonnen, auch wenn FIFA 23 auf Screenshots nicht merklich besser als sein Vorgänger aussieht. Der wahre Star heißt nämlich Hypermotion 2: Diese Technologie ersetzt das klassische Motion Capturing, war bislang den Next-Gen-Konso-



Standardsituation lassen sich nun deutlich nachvollziehbarer bestreiten.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr das schönste Fußballspiel auf dem PC sucht.
- ... euch echte Teams und Spieler wichtig sind.
- ... ihr ohnehin jedes Jahr zuschlagt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Neuerungen abseits des Platzes sucht.
- ... es euch bei Begriffen wie FUT und Sammelkarten eiskalt den Rücken runterläuft.

len vorbehalten und feiert nun erstmals auf dem PC ihr Debüt. Dank Hypermotion bewegen sich Spielerinnen und Spieler spürbar realistischer über den Platz. Egal ob beim Laufen, in Zweikämpfen oder bei der Ballannahme: Im Vergleich zu FIFA 22 wirken alle Animationen geschmeidiger und gehen nahtlos ineinander über. Das gilt übrigens nicht nur für den ballführenden Spieler. Unsere Verteidiger nehmen vor Flanken des Feindes die Hände hinter den Rücken, um Handspiele zu vermeiden, oder drehen vor Schüssen ihren Rücken in Richtung des Angreifers. Solche Details fehlten bislang und tragen jetzt merklich zur Immersion bei. Zwar wirken einige Animationsphasen immer noch recht unnatürlich, etwa wenn man mit einem schnellen Spieler vom Gehen in den Sprint umschaltet, doch wirklich große Auffälligkeiten wie in den vergangenen Jahren gibt es nicht mehr. Spielt ihr jetzt etwa einen tödlichen Pass hinter die gegnerische Abwehr, drehen sich die Verteidiger nicht mehr alle zeitgleich mit derselben Animation um.

Neben den tollen Animationen gibt's aber noch einen weiteren Star – und zwar den Rasen selbst! Das Feld ist nicht mehr komplett flach wie ein grüner Teppich, sondern es gibt jetzt echte, bewegliche Grashalme. Die sieht man zwar im laufenden Spiel nicht, dafür aber in den Zeitlupen. Was man aber immer sieht: Ein hartes Tackling hinterlässt oft Furchen oder wirbelt Erdklumpen auf, die bis zum Schlusspfiff nicht mehr verschwinden. Das mag beim Lesen reichlich unspektakulär klingen, aber ich bin mir sicher, dass euch der Rasen samt »Schadensmodell« beim Selberspielen positiv ins Auge springen wird.

FIFA bleibt FIFA

Hypermotion wirkt sich auch unmittelbar auf das Spielgefühl aus: Zumindest in Offline-

STARTPROBLEME DURCH ANTI-CHEAT-TOOL

Genau wie viele andere hatten wir anfänglich Probleme, FIFA 23 zum laufen zu bekommen, und haben das neue Anti-Cheat-Tool als Ursache ausgemacht. Ein Kommandozeilen-Fix sorgt hier provisorisch für Abhilfe, wir gehen aber davon aus, dass EA sehr bald einen Patch nachliefert, der das Problem behebt. Sollte das nicht passieren, werden wir FIFA 23 nachträglich abwerten. Wir halten euch auf unserer Website www.gamestar.de auf dem Laufenden.



Die Auswahl an Arcade-Games in Volta wurde in diesem Jahr aufgestockt und durch weitere spaßige Minispiele ergänzt.

Begegnungen wird durch die Technologie ein deutlich langsames und methodischeres Spielerlebnis gefördert. Kluge Pässe, taktische Entscheidungen und die Positionierung euer Spieler spielen eine durchaus größere Rolle. Drei Pässe im Voraus denken klingt anspruchsvoll, aber zahlt sich jetzt aus. Auch wenn man FIFA durch das gedrosselte Tempo tatsächlich wieder als Fußballsimulation bezeichnen kann, stößt es teilweise auf die gleichen Probleme, die schon Konamis eFootball zu schaffen gemacht haben. Spieler wirken jetzt nämlich oft etwas träge und hüftsteif, sodass das Dribbling mit dem linken Stick nur selten zum Erfolg führt. Selbst ein kleiner Techniker wie Josip Brekalo, zu des-

sen Stärken definitiv seine Agilität und Reaktionsgeschwindigkeit gehören, spielt sich eher wie Abwehrhüne Alexander Madlung ... nach seinem Karriereende. Okay, ganz so schlimm ist es vielleicht nicht. Aber durch die realistischeren Animationen wirkt es oft, als hätten alle Spieler plötzlich einen spürbaren Wendekreis und würden durch Teer waten.

Ein komplett anderes Bild zeichnet hingegen FIFAs beliebtester Spielmodus Ultimate Team (FUT): Hier ist das Tempo deutlich höher, was insbesondere an der Teamzusammenstellung unserer Gegner liegt. Geschwindigkeit ist auch in FIFA 23 wieder die wichtigste Eigenschaft, um am Ende erfolgreich aus einer Partie hervorzugehen. Und das



Auf Screenshots sieht FIFA 23 auf den ersten Blick nicht viel besser aus – in Bewegung jedoch schon.



Zieht man in FUT einen starken Spieler, gibt's ein Feuerwerk und viel Krach, Bumm, Peng.

Zum Überspringen **A** oder ENTER drücken



Kloppo als VfL-Trainer. Davon können Wolfsburg-Fans aktuell nur träumen.

Spielermodelle und -gesichter haben einen riesigen Sprung seit FIFA 22 gemacht.



schlägt sich auch auf das Spielerlebnis nieder, denn hier kommt wieder das ungeliebte Gefühl eines Arcade-Kicks auf. Die gegnerischen Spieler rennen wie von der Tarantel gestochen auf euch zu, weil sich Pressing mit diesen auf Höchstgeschwindigkeit getrimmten Sprintern erneut einfach als ein zu effektives Mittel erweist. Selbst wenn ihr es schafft, ihnen den Ball vom Fuß zu stibitzen, könnt ihr euch nicht in Sicherheit wiegen. Oft landet der Ball durch merkwürdige Mini-Abpraller trotzdem wieder beim schnelleren Spieler, was mich schon in früheren Serienteilen oft in den Wahnsinn getrieben hat.

Ich muss hier anmerken, dass ich kein Anfänger bin: Partien gegen die KI gewinne ich auf dem Schwierigkeitsgrad »Weltklasse« problemlos, und auch in Ultimate Team erreiche ich Jahr für Jahr die Elite Division. Aber das geht nur, wenn ich mich dem Meta-Game beuge und mein Team mit blitzschnellen und dribbelstarken Spielern vollpacke.

Der stärkste Spieler in meinem Ultimate Team war während des Tests Toni Kroos, den ich aus einem der Gratis-Packs ziehen konnte. Nach den positiven Eindrücken des Offline-Spiels hatte ich die Hoffnung, diesen Weltklassenspieler als Spielmacher und Taktgeber im Mittelfeld einzusetzen. Doch das konnte ich mir nach einer Handvoll Spielen bereits wieder abschminken – mit 53 Geschwindigkeit ist er in den meisten Spielsituationen einfach zu langsam, nicht konkurrenzfähig und buchstäblich eine Last für

meine Mannschaft. Wer schon einmal FUT gespielt hat, wird sich also direkt heimisch fühlen. Es wird wieder gedribbelt, getrickst und natürlich sehr viel gerannt, Kurzpassstafetten gehören zur Tagesordnung und werden oft mit einem tödlichen Pass in den Lauf des Stürmerflitzers gekrönt.

Zwei spannende Verbesserungen

Wie jedes Jahr hat FIFA auch diesmal wieder einige Neuerungen an Bord, die sich teilweise hinter ausgefallenen Namen verstecken und dem altbekannten Spielgefühl zu mehr Abwechslung verhelfen sollen. Der im Vorfeld meistdiskutierte Neuzugang war der Power Shot, mit dem ihr den Ball mit maximaler Härte ins Tor dreschen könnt. Die Anwendung ist in der Theorie simpel: Haltet einfach zwei Tasten gedrückt, ladet euren Schuss auf, zielt Richtung Tor, und schon zappelt die Kugel im Netz. Okay, ganz so einfach ist es doch nicht: Der kraftvolle Schuss benötigt Zeit und Platz, zusätzlich muss man die gewünschte Richtung manuell festlegen. Nur grob in die gewünschte Ecke zielen wie bei normalen Schüssen gilt nicht. Wenn man zu lange auflädt, vom Gegner gestört wird oder einfach nur schlecht zielt, kann der Schuss schon mal auf die Tribüne gehen. Aber wenn sich das Risiko auszahlt und man so einen richtigen Kracher in die Maschen jagt, ist die Freude groß, und ihr bekommt in der anschließenden Wiederholung sogar die Schussgeschwindigkeit angezeigt. Für mich ist der

Power Shot ein cooles Feature, auf das ich gern zurückgreife, wenn sich die Situation anbietet. Ob es aber auch in den Online-Begegnungen spielentscheidend sein kann, ist aufgrund des hohen Tempos fraglich.

Die beste Neuerung sind für mich aber die überarbeiteten Standardsituationen, die deutlich vereinfacht wurden. Mit dem linken Stick legt ihr bei Ecken und Freistößen die Flugbahn des Balls fest, mit dem rechten Stick passt ihr sie weiter an. So könnt ihr jetzt intuitiv Bälle anschneiden oder gefühlvoll über die Mauer lupfen, was Serienveteranen angenehm an die unschuldige FIFA-Frühpphase erinnert. Das unbeholfene Herumdrehen am rechten Stick, während der Spieler zum Schuss ansetzt, ist endlich überflüssig. Auch die Elfmeter gehen mit dem neuen System viel einfacher von der Hand. Die neuen Standards sind für mich ein echter Volltreffer.

Karrieremodus und Co.

Was mich hingegen nicht überzeugen kann, sind die Änderungen am Karrieremodus: Auch wenn EA hier einige frische Features anbietet, große Auswirkungen auf den altbekannten Spielverlauf haben sie nicht. Dass wir jetzt nicht nur unseren eigenen Manager erstellen können und stattdessen in die Haut von Klopp, Pep und anderen Erfolgstrainern schlüpfen können, ist nett, wirkt sich aber letztlich nicht aufs Spiel aus. Auch die anderen Neuerungen wie zusätzliche Zwischensequenzen oder Transferanalysen

MEINUNG

Dennis Zirkler
@YungWerner



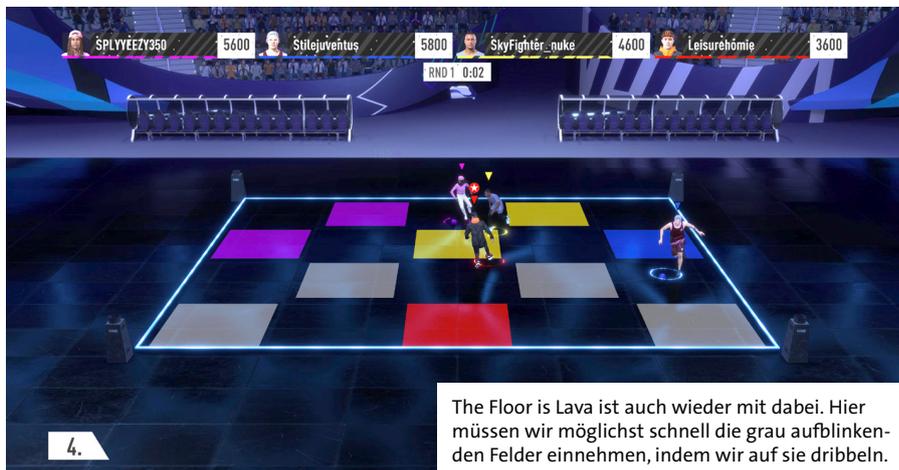
Einerseits bin ich als langjähriger Pro-Evolution-Soccer-Fanboy (nicht eFootball!) komplett von FIFA 23 begeistert. Endlich spielt es sich so, wie man es sich als Fußballpurist wünscht. Langsamer, taktischer, realistischer. Aber das gilt halt nur für den Offline-Modus. In Ultimate Team geht es mal wieder deutlich flotter zur Sache. Ja, das hat auch seinen Reiz und macht durchaus Laune. Und wahrscheinlich ist es auch genau das, was viele der Millionen FUT-Spieler von FIFA 23 wollen – einfach einen frischen Start in die neue Saison desselben Sammelkartenwahnsinns.

Ich muss zugeben, dass ich das Prinzip von Ultimate Team eigentlich toll finde. Sich im Laufe der Monate ein starkes Team aus sympathischen Spielern aufzubauen, bleibt in der Theorie eine coole Idee, würde es nicht auch dieses Jahr wieder zu einer arcadigen Pay2Win-Abzocke verkommen. In meinen Träumen hätte ich gern ein Ultimate Team mit dem gleichen taktischen Gameplay wie in den Offline-Modi und ohne Mikrotransaktionen. Naiv? Ich? Wie kommt ihr denn da drauf?

So liefert FIFA 23 zum Abschluss, was zu erwarten war: ein schickes, enorm umfangreiches, spielerisch ausgereiftes, aber auch innovationsarmes Fußballspiel, das vor allem mit Freunden auf dem Sofa zur absoluten Hochform aufläuft. Und das euch auch dann monatelang unterhalten kann, wenn ihr Ultimate Team komplett ignoriert. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

sind nicht das Gelbe vom Ei. Erstere überspringe ich ohnehin, nachdem ich sie mehrfach gesehen habe, und letztere haben mit einer Analyse nur wenig am Hut: »Hättest du besser verhandelt, hättest du für den Verkauf von Max Kruse zwei Millionen Ablöse mehr herausholen können!« Na, dann auch vielen Dank für das Feedback.

Einzig die »spielbaren Momente« sind eine wirklich tolle Ergänzung: Hier müsst ihr nicht mehr ganze Partien absolvieren, sondern nur einige Schlüsselszenen wie gefährliche Angriffe oder Standardsituationen. Möchte man schnell mit seiner Karriere vorankommen, aber nicht gleich jedes Spiel simulieren lassen, findet sich hier eine durchaus lohnenswerte Alternative. In den anderen Modi wie Pro Clubs, FUT und Volta (Straßenfußball) könnt ihr die nennenswerten Neuerungen mit der Lupe suchen. Ultimate Team bietet jetzt etwa Moments, das sind kleine Herausforderungen, die in wenigen Sekunden abgeschlossen sind. Mal müsst ihr einen Freistoß versenken, mal einen Konter abwehren oder fünfmal den Ball passen. Nun ja. Außerdem hat FIFA den Frauenanteil im Spiel erhöht: Es gibt wie in der Realität jetzt Schiedsrichterinnen,



The Floor is Lava ist auch wieder mit dabei. Hier müssen wir möglichst schnell die grau aufblinkernden Felder einnehmen, indem wir auf sie dribbeln.

nen, die Männerpartien leiten, sowie viele neu lizenzierte Damenmannschaften. Wenn ihr Frauenfußball nicht mögt, könnt ihr diesen einfach ignorieren. Aber dass der Frauenfußball jetzt eine Bühne in einem so erfolgreichen Spiel bekommt, das vor allem beim jüngeren Publikum beliebt ist, sehe ich als wichtigen Schritt in die richtige Richtung.

Für wen lohnt sich FIFA 23?

FIFA 23 ist trotz aller Kritik das aktuell beste Fußballspiel auf dem PC: Ihr bekommt hier ein riesiges Paket aus dutzenden Spielmodi, lizenzierten Spielern und Vereinen und endlich wieder wirklich schicke Grafik. Dazu wurde der grundsätzliche Gameplay-Kern der Vorjahresversion stark verbessert, wenn auch nicht ganz perfektioniert. Aber was Realismus auf dem Platz betrifft, hat EA inzwischen mit Konami gleichgezogen, was freilich auch an der Formschwäche von eFootball liegt. Dies gilt, wie bereits erwähnt, natürlich nur für Offline-Modi wie die Karriere. Ultimate Team bleibt Ultimate Team. Hier dreht sich wie immer alles um Tempo und schnelle Spieler. Und wie schon in den Jahren zuvor ist der Pay2Win-Faktor eklatant: Wer will, kann hunderte oder tausende Euro in Packs investieren, um die Chance zu bekommen, Topspieler wie Mbappé oder Legenden wie Gerd Müller für sein Team zu ziehen, die spielerisch einen riesigen Unterschied machen. Zwar kann man Ultimate Team auch ohne Echtgeldeinsätze erfolgreich spielen, doch wer zur Kreditkarte greift, hat in jedem Fall Vorteile. Selbst wenn man nur unbrauchbare Spieler (wie etwa Toni Kroos) bekommt, kann man diese für Münzen auf dem Transfermarkt verkaufen und sich dort dann mit den Erlösen die Stars angeln. Spiele gegen Pay2Win-Teams können frustrierend sein und dazu verlocken, selbst zum Geldbeutel zu greifen. Seid euch dessen stets bewusst. Oder ignoriert FIFA Ultimate Team einfach komplett.

FIFA 23 liefert auch ohne den umstrittenen Modus ein richtig fettes Fußballpaket. Und anders als in der NBA-2K-Serie gibt es jenseits von FUT keine wertungsrelevanten Mikrotransaktionen, weshalb wir das Gesamtpaket nur um fünf Punkte abwerten. Wer ohnehin jedes Jahr zuschlägt, kann dies ohne Frage auch bei FIFA 23 wieder beden-

kenlos tun. Auch für Fans von Karrieremodus und Co. lohnt sich der Umstieg auf die neueste Version endlich wieder, weil der Sprung auf die Next-Gen-Technik das grundlegende Gameplay merklich realistischer macht. Bahnbrechende Neuerungen dürft ihr abseits des Spielfelds nicht erwarten. Aber irgendwie wäre es auch komisch gewesen, wenn uns ausgerechnet das letzte FIFA diesbezüglich überrascht hätte. ★

FIFA 23

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600k / Ryzen 5 1600
GTX 1050 Ti / RX 570
8 GB RAM, 100 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6700 / Ryzen 7 2700X
GTX 1660 / RX 5600 XT
12 GB RAM, 100 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➕ gute Spielermodelle ➕ tolle Animationen ➕ überarbeitete Wiederholungen ➕ realistisches Verhalten
➖ kleinere Bugs und Texturflimmern in Cutscenes

SPIELDESIGN



➕ realistischeres Geschehen auf dem Platz ➕ Taktik wird belohnt ➕ spaßiger Power Shot ➕ neue Standards gelungen
➖ in Ultimate Team sehr arcadeig

BALANCE



➕ zahlreiche Tutorials ➕ sechs Schwierigkeitsstufen
➕ zig Anpassungsoptionen ➕ Minispiele als zusätzliches Training
➖ Pay2Win in Ultimate Team

ATMOSPHÄRE / STORY



➕ Stadionatmosphäre ➕ bewährte Kommentatoren
➕ zig originalgetreue Spieler, Stadien und Vereine
➖ kein Storymodus ➖ nervige Zwischensequenzen

UMFANG



➕ viele Lizenzen ➕ hunderte Vereine und tausende Spieler
➕ zig Spielmodi ➕ erweiterte Karriere
➖ kaum Neuerungen jenseits der Karriere

ABWERTUNG

Eklatantes Pay2Win im Modus Ultimate Team (FUT), aber keine Mikrotransaktionen in anderen Spielmodi.



-5

FAZIT

Das letzte FIFA von EA macht auf dem PC endlich wieder einen großen Schritt nach vorn.

