

Kicken für Köner

FIFA 2005

Nur fünf Monate nach Euro 2004 präsentiert EA Sports den neuesten Spross seiner Fußballreihe und attackiert den Tabellenführer Pro Evolution Soccer 3.



FACTS

- > 449 Vereine
- > 39 Nationalteams
- > 25 Ligen
- > 30 Stadien

Die Meister sind entthront: Das Star-Ensemble des FC Bayern München musste sich in der vergangenen Bundesliga-Saison Werder Bremen beugen. Auch auf dem virtuellen Rasen endete 2003 eine Siegesserie, denn der Sportspiel-Newcomer **Pro Evolution Soccer 3** glänzte mit realistischem Spiel-

ablauf und verwies die altherwürdige **Fifa**-Reihe auf den zweiten Platz. **Fifa 2005** soll nun die Scharte der Vorgänger (**Fifa 2004**, **Euro 2004**) auswetzen und die Genre-Krone zurückerobern.

Singen im Stadion

Ein Glanzpunkt von **Fifa 2005** ist die TV-reife Stadionatmosphäre: Zu Beginn jeder Partie zeigen Kameraschwenks den Einlauf

der Kicker. Auf den Rängen größten Fans die Vereinsnamen oder Gesänge à la »Einer geht noch« – wenn auch nur in Stereo. Vor Länderspielen erklingt sogar die Hymne des Heimteams. Nur die Kommentare der RTL-Veteranen Tom Bartels und Florian König sind eher unpassend.

Die Grafik-Engine hat sich seit **Euro 2004** kaum weiter entwickelt, bleibt aber ansehnlich.

Insbesondere die Spielergesichter sind gelungen: Stars wie Michael Ballack erkennen Sie auf den ersten Blick. Lebenssechte Gestik sorgt für Atmosphäre: Spieler protestieren verzweifelt gegen Karten oder schlagen nach vergeigten Torchancen die Hände vors Gesicht. Dennoch läuft **Fifa 2005** bereits auf einem P2/600 mit 256 MByte RAM – bei vollen Details.



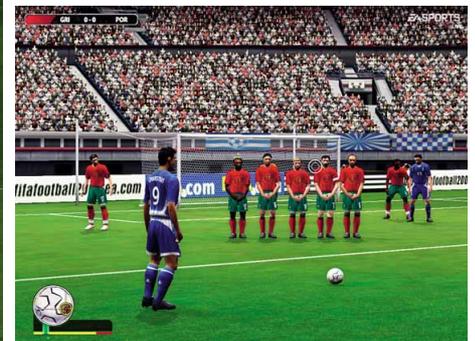
Revanche für den verlorenen Meistertitel: Bayerns Roy Makaay setzt sich gegen die Bremer Abwehr durch. (1024x768)



Spieler-Werte wirken sich aus: Englands EM-Star Wayne Rooney schießt besonders zielsicher.



Lebendige Mimik: Michael Ballack beschwert sich.



Bei Freistößen bestimmen wir den Effet (links unten).

Lizenz-Overkill

Fifa 2005 bietet 449 lizenzierte Vereine aus 25 Ligen, von Real Madrid bis zum deutschen Zweitligisten Karlsruher SC. Hinzu kommen 39 Nationalteams. Spitzenklubs wie Bayern München glänzen durch Kombinationsfußball; schwache Mannschaften à la Eintracht Frankfurt zerstören das Spiel durch Fouls. Alle Kicker entsprechen den Vorbildern: Bayerns Roy Makaay etwa trifft aus allen Lagen ins Tor.

Unter den 20 lizenzierten und zehn fiktiven Stadien finden sich sowohl mehrstöckige Fußball-Tempel als auch Mini-Bolzplätze vor Plattenbau-Kulisse, Details wie Flaggen und Flutlichtmasten zieren die Arenen. Allerdings gibt's nur drei deutsche Sportplätze (Hamburg, Leverkusen, Dortmund); der Stadiontyp »Olympisch« erinnert wenigstens entfernt an die alte Münchner Arena. Einziger

Schwachpunkt der ansonsten sehenswerten Stadien: Das 2D-Publikum ist arg pixelig.

Smart am Ball

Die KI der Kicker hat sich im Vergleich zu **Euro 2004** leicht verbessert: Mitspieler erobern den Ball eigenständig, dreschen im Notfall das Leder aus dem Strafraum und erlaufen Pässe in den freien Raum. Die aufmerksamen KI-Helfer sind allerdings nicht immer nützlich – etwa wenn Sie den Ball absichtlich zum Spielfeldrand bolzen wollen, um Ruhe in die Partie zu bringen. Dann kann es passieren, dass ein Mitspieler das Leder abfängt und gleich darauf an den Gegner verliert.

Die vier Schwierigkeitsgrade sind recht gut abgestimmt. Auf »Amateur« feiern selbst Einsteiger schnelle Erfolge. Fifa-Kenner sollten dagegen als »Halb-Profi« oder »Profi« starten. »Weltklasse« schließlich fordert selbst Ve-

teranen. Mit jeder Stufe gehen die Computergegner aggressiver in Zweikämpfe. Zudem halten sie den Ball länger in den eigenen Reihen, bis sie eine Lücke in Ihrer Abwehr finden. Allerdings betrügt die KI: Auf höheren Stufen rennen Gegner mit Ball schneller als Ihre Jungs ohne – unrealistisch und ärgerlich.

Komfort geht vor

Fifa 2005 besinnt sich auf bewährte Komfortfunktionen. In der Verteidigung können Sie einen KI-Mitspieler zu Hilfe rufen – eine nützliche Funktion aus **Fifa 2004**, die viele Fans in **Euro 2004** vermisst haben. Ebenfalls praktisch: Ihre KI-Kollegen sprinten im Angriff wie in **Fifa 2002** per »Lauf in die Spitze«-Befehl am Gegner vorbei. Im Trainingsmodus üben Sie Spielzüge wahlweise mit oder ohne Gegner.

Neben den Standard-Pässen mit (nicht abschaltbarer) Zielhilfe dürfen Sie in **Fifa 2005**

auch Bälle in den freien Raum schlagen – dann erläuft ein Mitspieler das Leder. Die »Off the Ball«-Steuerung ist wieder mit dabei: Per rechtem Analogstick steuern Sie einen zweiten Kicker. Dank der schlauneren Mitspieler verliert dieser Spielzug jedoch an taktischer Bedeutung. Mit dem rechten Stick bestimmen Sie zudem den Effet von Freistößen und zaubern Tricks wie Übersteiger. Richtig gut funktioniert die Steuerung daher nur mit einem analogen Zehn-Tasten-Gamepad.

Tore per Gummikugel

Die Animationen der **Fifa 2005**-Kicker sind flüssig und realistisch. Zum Beispiel spitzeln die Spieler zunächst einem Verteidiger den Ball vom Fuß, schirmen das Leder dann mit dem Körper ab und ziehen schließlich aus der Drehung ab. Dennoch verlaufen Spielzüge häufig nach dem gleichen Muster:

SO FUNKTIONIERT DER KARRIERE-MODUS



Wir übernehmen das Traineramt beim Zweitligisten KSC – stilecht mit Zeitungsmeldung.



Punktspiele bestreiten wir entweder selbst oder lassen die Partien simulieren.



Triumphe und Niederlagen wirken sich auf den Moralwert der Mannschaft aus.



Siege bringen Punkte, mit denen wir das Vereinspersonal in zehn Stufen aufwerten.



Gelungene Spielzüge ehrt Fifa 2005 mit einer grafischen Analyse.

Tore etwa fallen meist nach schnellen Vorstößen über die Flanke oder nach Freistößen. Hacken- oder Flugkopfball-Treffer à la PES 3 sind selten.

Die Ballphysik von Fifa 2005 hat stellenweise Aussetzer: Steile Schüsse springen wie Gummikugeln vom Boden – PES 3 macht's auch hier besser. Ärgerlich: Abstöße des Torwarts landen immer viel zu weit in der gegnerischen Hälfte. Auch Einwürfe sind unrealistisch lang.

Taktik spielt in Fifa 2005 kaum eine Rolle. So dürfen Sie Ihr Team lediglich offensiv, neutral oder defensiv einstellen – was Ihre KI-Buben immerhin brav befolgen. Winkelzüge wie der Konter-Befehl von Pro Evolution Soccer 3 fehlen.

Mini-Manager

Den gelungenen Karriere-Modus über 15 Spielzeiten beginnen Sie als Trainer einer Zweitliga-Mannschaft. Erstligisten wie den VfB Stuttgart dürfen Sie anfangs nicht übernehmen, sondern müssen sie erst durch Erfolge frei schalten. Siege bringen Punkte, mit denen Sie das Personal Ihres Vereins verbessern, etwa den Torwartr Trainer oder die

Finanzabteilung. Wenn Sie beispielsweise in bessere Angriffstrainer investieren, schießen die Stürmer fortan zielsicherer. So steigern Sie die Talente Ihrer Kicker nach und nach.

Neben Transfers müssen Sie sich auch um die Moral der Truppe kümmern: Niederlagen knabbern am Selbstwertgefühl. Schlecht gelaunte Spieler schießen öfter am Tor vorbei und laufen langsamer. Zudem riskieren Sie bei Misserfolgen Ihre Entlassung und müssen sich einen neuen Verein suchen.

Wieder im Netz

Im Gegensatz zu Fifa 2004 unterstützt Fifa 2005 LAN-Partien zwischen bis zu vier Teilnehmern. Per Direct-IP-Verbindung kicken zwei Spieler, an einem PC maximal vier. Zudem bietet EA eine anmeldepflichtige, kostenlose Plattform für Onlinematches an. Der Einzelspieler-Modus wartet mit einem Gimmick auf: Erfolge (Turniersiege, etc.) bringen Punkte, mit denen Sie Specials frei schalten – darunter zusätzliche Trikots, Nachpartien und Starschiedsrichter Pierluigi Collina.

HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Die gute Nachricht vorneweg: Fifa 2005 ist ein exzellentes, actionreiches Fußballspiel und macht eine Menge Spaß. Die selbstständigen KI-Mitspieler handeln deutlich realistischer als ihre hölzernen Fifa-2004-Kollegen. Und die Rückkehr der Komfortfunktionen (Lauf an die Spitze, etc.) bringt Pep in die Partien. Richtig dankbar bin ich für die LAN- und Direct-IP-Modi, denn diese fehlten den Vorgängern. Entwickler EA Sports scheint auf die Wünsche der Fans zu hören.

Schattenseiten

Fifa 2005 spielt sich immer noch zu unrealistisch und hektisch: Tore fallen meist nach schnellen Flankenläufen. Pro Evolution Soccer 3 hingegen belohnt ruhiges, überlegtes Vorgehen und bleibt Fußball-Referenz. Dafür stimmt bei EA der Langzeit-Spaß: Der motivierende Management-Modus wird mich noch wochenlang beschäftigen – obwohl ich meinen geliebten FC Bayern zu Beginn nicht übernehmen darf. Sei's drum, dann gewinnt halt mein Heimatverein Karlsruher SC die Meisterschale.

»Erstklassig, und doch nur Zweiter«



HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Kollege Graf hat Recht, der Management-Modus ist eine nette Ergänzung. Nur: Wenn ich wirtschaften will, spiele ich den Fußball-Manager 2005! Von einem neuen Fifa erwarte ich Verbesserungen auf dem Platz. Und da bietet mir EA Sports diese Saison einfach zu wenig: Für die Formsteigerungen bei KI und Komfort lege ich keine 50 Euro auf den Tisch. Fifa-Veteranen bekommen auch dieses Jahr ein tolles Spiel, Realismusanfänger warten auf Pro Evolution Soccer 4.

»Saisonpause«



FIFA 2005 SPORTSPIEL

PUBLISHER	EA Sports	RELEASE (D)	14.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 20 Seiten	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FORTGESCHRITTENER					PROFI				

VERGLEICHBAR MIT Pro Evolution Soccer 3 (87, 12/03) Fußball-Referenz mit realistischem Spielablauf. Euro 2004 (79, 06/04) Magerer Fifa-Ableger mit leicht verbesserter KI.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	600 MHz Intel	1,0 GHz CPU	1,4 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	600 MHz AMD	1,0 GHz AMD	1400+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
Geforce 4 Ti		Gamepad	10-Tasten-Pad
GF FX 5600/Ultra			
Radeon 9500 Pro			
Radeon 9700/Pro			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT – Endlich unterstützt die Fifa-Serie wieder LAN- und Direct-IP-Partien. MODI – wie Einzelspieler

BEWERTUNG	DETAILS	NOTEN
GRAFIK	gelungene Gesichter + detaillierte Stadien - 2D-Publikum	8 / 10
SOUND	Original-Gesänge - miese Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	ausbalancierte Schwierigkeitsgrade	10 / 10
ATMOSPHERE	klasse Stadionatmosphäre - unpassende Kommentare	9 / 10
BEDIENUNG	nützliche Komfortfunktionen - unrealistische Abstöße	8 / 10
UMFANG	hunderte Original-Teams + wieder LAN-Modi	10 / 10
REALISMUS	Viele Lizenzen - Spielzüge stets nach gleichem Muster	8 / 10
KI	eigenständige Mitspieler - KI-Hilfen nicht immer nützlich	7 / 10
MANAGEMENT	motivierende Karriere - anfangs nur Zweitligisten	9 / 10
SPIELZÜGE	nützliche Tricks wie Übersteiger - Flankenläufe zu stark	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten · SOLO-SPASS 60 Stunden · MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: ERSTKLASSIGE FORTSETZUNG DER KULT-REIHE.

84
SPIELSPASS

GIMMICKS FREISCHALTEN



Mit durch Turniersiege verdienten Punkten schalten wir Referee-Superstar Pierluigi Collina frei.

