

Es lebe die Simulation

# Fifa 2003

Auf dem Weg zur ernsthaften Simulation macht **Fifa 2003** mit realistischer Ballphysik einen großen Schritt vorwärts, auch wenn einige Altlasten stören.



Auf CD/DVD:  
• Multiplayer-Duell  
• Spielbare Demo

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

Nach dem überraschenden zweiten Platz unserer Nationalkicker bei der WM müssen selbst Dauernörgler wie Paul Breitner zugeben: Der deutsche Fußball zählt wieder was in der Welt. Für ein Sportspiel mit Fifa im Namen wäre der Vizetitel hingegen geradezu eine Katastrophe. Zumindest auf dem PC, dominieren doch die Fußball-Simulationen von EA Sports seit Langem die Genrespitze.

Die gestiegenen Ansprüche der Käufer haben Electronic Arts gezwungen, den Stagnationskurs vergangener Jahre zu verlassen. Was mit dem neuen Pass-System in **Fifa 2002** und **Fifa Weltmeisterschaft 2002** begann, setzt **Fifa 2003** fort. Die traditionsreiche Serie löst sich immer deutlicher vom einst so actionlastigen

Konzept und mausert sich zur realistischen Simulation.

## Das Ende der Solisten

Für **Fifa 2003** programmierten die Entwickler eine komplett neue Ballphysik. In früheren Versionen klebte der Ball förmlich am Fuß des Spielers. Da spazierten Köhner sogar mit dem Torwart über das gesamte Feld, tanzten lässig die Abwehr aus und zimmerten die Murren ins Gehäuse. Solche unrealistischen Manöver können Sie sich in **Fifa 2003** abschminken. Neuerdings bleibt das Leder die meiste Zeit frei und springt selbst bei der Annahme mal vom Schlappen. Tritt ein Kicker zum Sprint an, legt er sich den Ball immer ein Stück vor und setzt nach. Das bedeutet das En-

de für beliebige Zickzack-Läufe – Slalom gehört sowieso an den Skihang und nicht auf das Fußballfeld. Nur wenn sich der Ball unmittelbar am Fuß eines Akteurs befindet, klappen Richtungswechsel. Vorbei die Zeiten, in denen Sie für Tempoläufe permanent auf die Sprint-Taste hämmerten und nach einer halben Stunde über rote Fingerkuppen schimpfen mussten: Einmal drücken, halten, und schon flitzt Ihr Kicker los. Auf ähnliche Weise optimierte EA Sports die

Zweikampf-Steuerung. Solange der entsprechende Knopf gedrückt bleibt, versucht der aktive Spieler, seinem Kontrahenten den Ball abzuluchsen.

Die Auswirkungen der Trägheit spürt man deutlicher als in bisherigen **Fifa**-Teilen. Da zeigten die Ballzauberer Fallrückzieher, Grätsche und doppelten Übersteiger innerhalb von fünf Sekunden – eine gute Idee für »Wetten, dass?«, aber für eine Simulation unbrauchbar. Nach dem Stopp aus vollem Lauf oder einer Grätsche brauchen die Kicker jetzt einen Moment, bevor sie sich in die nächste Aktion stürzen. Clevere Zocker nutzen das aus: Drehen bei der Ballannahme, Haken schlagen, selbst das kurze Abstoppen öffnet Räume. Tricks wie das Jonglieren des Balls per Tastendruck bleiben zugunsten des Realismus draußen.

## Facts

- 16 Original-Ligen
- 10.000 Spieler
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 10 Kameraperspektiven
- 350 Mannschaften
- 18 Original-Stadien



Die neue Steuerung bei **Standardsituationen** bietet deutlich mehr Ballkontrolle als zuvor: Mit einer aus Golf-Spielen bekannten **Kontrollanzei** bestimmen Sie Effet und Timing, der Tor-Cursor markiert den anvisierten Zielpunkt.

## Pass zurück

Während Kritiker die radikale Umstellung auf das neue Pass-System in **Fifa 2002** bejubelten, beschwerte sich ein Großteil der Käufer laut Electronic Arts darüber – zu schwer für Gelegenheitsspieler. Zwar gibt es solche Abspiele in den freien Raum auch weiterhin, doch feiert die Pass-Funktion aus früheren Tagen ein Comeback: Per Knopfdruck landet das Leder automatisch beim nächsten Mannschaftskollegen – jedenfalls theo-



Da springt der Keeper vergeblich: So nah vor dem Tor ist es schwerer, danebenzuschießen als zu treffen.

retisch. Im Test bekam **Fifa 2003** Probleme, sobald zwei mögliche Empfänger dicht beisammen standen. Statt sich für einen zu entscheiden, landete der Pass im Niemandsland dazwischen oder gleich beim Gegner. Längere Abspiele sind damit schwierig, zumal die Akteure die Räume aufmerksam abdecken und schludrige Pässe abfangen.

Bis an die Strafraumgrenze klappt gepflegtes Klein-Klein-Spiel ganz gut, doch ist es vom Computer leicht zu durchschau-

en. Wollen Sie möglichst schöne Tore herausspielen, müssen Sie schon etwas mehr Kreativität an den Tag legen. Für überraschende Aktionen schicken Sie Ihre Mannen am besten per Knopfdruck zum Zwischensprint in den freien Raum; eine gestrichelte Linie verdeutlicht den Laufweg. Das System funktioniert im Gegensatz zu den beiden Vorgängern nur noch benutzergesteuert, Eigeninitiative verweigern Ihre Spieler konsequent. Also bringen Sie selbst

Leben in das statische Geschehen, schaffen Überzahlsituationen, binden Verteidiger und sprengen so selbst italienische Beton-Abwehrreihen.

### Künstliche Intelligenz?

Obwohl die computergesteuerten Mit- und Gegenspieler in einigen Punkten dazugelernt haben, ist ihr Verhalten steigerungsfähig. Die Abwehr präsentiert sich als Sorgenkind Nummer eins, denn oft stehen die Bewacher viel zu weit weg. Statt

schon bei der Ballannahme zu stören, greifen die Schlafmützen erst ein, wenn der Stürmer schon aufs Tor geschossen hat. Im höchsten Schwierigkeitsgrad »Weltklasse« klappt die Verteidigung etwas besser, doch sehen durchschnittliche **Fifa**-Spieler da sowieso keinen Stich und kassieren deftige Niederlagen.

Angriffsfußball beherrscht **Fifa 2003** in hohen Schwierigkeitsgraden aus dem Effeff und überrascht mit perfekten Kombinationen, gegen die nur Pro-



Per Knopfdruck lassen wir unseren Kollegen in den **Strafraum** sprinten, um die Abwehr auszuhebeln. Die gestrichelte Linie zeigt den **Laufweg** des Mitspielers an, der in aussichtsreicher Position den Pass erwartet. (1280x1024)

### Grafische Meisterleistung



**Gesichter:** Die digitalen Stars ähneln ihren realen Vorbildern verblüffend stark und sind detaillierter als in **Fifa WM 2002**.



**Animationen:** Für Zweikämpfe und Fouls kommen neue, spektakuläre Bewegungssequenzen zum Einsatz.



**Stadien:** Die Spielstätten der europäischen Spitzenvereine sehen täuschend echt aus; Details wie Spruchbänder sorgen für noch mehr Atmosphäre.

## Heiko Klinge



### Fußball-Verwirrspiel

Ich bin verwirrt: Soll ich mich nun freuen oder ärgern? Bombastischer Club-Championship-Modus, raffiniertes Zweikampf-System – der Rasenteppich zur 90er-Wertung war ausgelegt. Aber die Fußballfreunde von EA Sports haben es auch dieses Jahr wieder geschafft: An der Strafraumgrenze zur Perfektion legen sie zielsicher echte Spielspaß-Grätschen hin. Kaum vorhandenes Kopfballspiel, regelmäßige KI-Aussetzer und unflexible Kameraperspektiven blockieren erneut den überfalligen Schritt zur absoluten Weltklasse. Das Talent ist vorhanden – es wird Zeit, dass EA Sports es auch nutzt!

fis Verteidigungsstrategien parat haben. Bei Kopfbällen ziehen Sie in den ersten Partien in neun von zehn Fällen den Kürzeren, hohe Pässe kommen selten an. Die Position der Akteure zum Ball und das Timing sind hierbei entscheidend. Doch so genau wie die Programmroutinen können menschliche Spieler Ihre Mannen kaum platzen. Selbst in Mehrspielerpartien kommen kaum einmal vernünftige Kopfbalktionen zustande. Dafür lassen sich mit halbhohen Flanken in den Strafraum effektiv Tore vorbereiten:

Gute Stürmer halten einfach nur die Stollen hin oder rutschen gekonnt in den Pass.

### Breites Betätigungsfeld

**Fifa 2003** enthält unglaublich viele Spielmodi und Wettbewerbe – selbst nach tagelangem Dauerspielen konnten wir noch Neues entdecken. In den 16 wichtigsten nationalen Ligen, unter anderem aus Deutschland, Italien, England und Spanien, wartet Ihr Lieblingsclub nur darauf, dass Sie die Meisterschale holen. Wer auf Englische Wochen steht, nimmt parallel dazu an internationalen Wettbewerben teil. Und sind Ihnen die vorgefertigten Turniere zu wenig, dürfen Sie nach Belieben eigene Wettbewerbe erstellen – ideal für eine kleine Meisterschaft unter Freunden. Der Club-Championship-Modus gehört zu den attraktivsten Neuerungen. Hier treten 18 europäische Spitzenteams in einer Vorrunde und anschließend im K.o.-System an, um die beste Mannschaft des Kontinents zu ermitteln.

Mit der offiziellen Lizenz im Rücken kommt dabei natürlich Freude auf, zumal die Stars wie im direkten Vorgänger mit Originalgesichtern über den Rasen stolzieren. Zidane, Batistuta, Da-

vids und Konsorten sehen ihren realen Vorbildern täuschend ähnlich, selbst Ronaldos Hasenzähne lassen grüßen. Ähnlich akkurat bauten die Designer die Spielstätten der Spitzenclubs nach. Egal, ob Ihre Elf im Münchener Olympiastadion, Old Trafford oder Santiago Bernabéu aufläuft: Die großartige Atmosphäre erleben Sie überall. Hallen dazu noch inbrünstige Fangesänge und Sprechchöre durch das weite Rund, fühlen sich Spieler wirklich mittendrin statt nur dabei. Wenn Sie genau hinschauen, werden Sie sogar Plakate mit typischen Schriftzügen wie »Forever Number One« bei den Bayern entdecken.

### Unter Wert geschlagen

Die gesamte Präsentation von **Fifa 2003** erreicht nicht ganz das hohe Niveau der Referenz **Fifa WM 2002**. Im langweiligen Intro zeigen Ryan Giggs, Edgar Davids und Roberto Carlos nur ein paar coole Posen vor weißem Hintergrund – vermutlich die Resteverwertung der Motion-Capturing-Aufnahmen. Ein weiterer Kritikpunkt sind die Menüs, ein klassischer Schwachpunkt von EA-Sports-Titeln. Umständliche Bedienung, mangelnde Hervorhebung der interaktiven Icons und zu lange Wege des Mauszeigers fallen besonders negativ auf.



In der Halbzeitpause und nach dem Abpfiff wiederholt Fifa 2003 die **Höhepunkte**.

## Technik-Check

### Auflösung

Bei der Wahl der Auflösung ist Fifa 2003 knauserig: nur vier Einstellungsmöglichkeiten von 640 mal 480 Bildpunkten bis maximal 1280 mal 1024 Pixeln gibt es. Ab einem Prozessor mit 800 MHz und einer 3D-Karte der Geforce-Klasse steht einem ruckelfreien Kick in der höchsten Auflösung bei 32 Bit Farbtiefe nichts im Weg. Auf schwächeren Systemen um die 400 MHz reduzieren Sie die Auflösung auf 640 mal 480 Pixel und 16 Bit Farbtiefe bei minimalen Details. Die Grafik leidet dadurch deutlich.

### RAM/Festplatte

Mit Windows 98/ME benötigen Sie minimal 64 MByte RAM, für Windows XP sollten es auf jeden Fall 256 MByte sein. Auf Ihrer Festplatte sichert sich Fifa 2003 bei der Vollinstallation rund 950 MByte.

### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Kopieren Sie bei der Installation die komplette Datenmenge auf Ihre Festplatte! Dadurch verkürzen sich die Ladezeiten, und der Kommentar für die Partien muss nicht mehr von CD geladen werden. Dies sorgt ansonsten für einige Ruckler im Spiel.

**TIPP 2:** Den größten Leistungsgewinn erzielen Sie wie bei allen Fifa-Titeln durch niedrigere Werte für Auflösung und Detailgrad. Auf Standard-PCs mit der auf der Hardware-Startseite definierten Ausstattung stellten wir bei 800 mal 600 Bildpunkten und mittleren Details den besten Kompromiss aus Optik und Performance fest.

**TIPP 3:** Das wenig sinnvolle Radar können Sie gestrost ausschalten – positiver Nebeneffekt: etwas mehr Geschwindigkeit.

### ACHTUNG

- Zwar gibt Electronic Arts als Mindestkonfiguration eine 3D-Karte mit hardwareseitigem Transform & Lighting (HW-T&L) an, Fifa 2003 läuft aber fehlerfrei auch auf Modellen ohne diese Technik (TNT 2, Voodoo 5).
- Bezüglich der Farbtiefe stellten wir keine sichtbaren Unterschiede zwischen 32 Bit und 16 Bit fest. Dank des DDR-Speichers auf modernen Grafikkarten verzeichneten wir aber auch keinen Leistungseinbruch bei höherer Farbtiefe. Besitzer von Karten mit schwacher 32-Bit-Performance (zum Beispiel die TNT 2) wählen aber besser den schnelleren 16-Bit-Modus.
- Laut Readme-Datei unterstützt Fifa 2003 alle Betriebssysteme ab Windows 98. Kurioserweise gibt es seitens EA aber keinen technischen Kundendienst für Benutzer von Windows XP oder Windows 2000. Unsere Tests unter Windows XP zeigten allerdings weder Probleme, noch kam es zu Abstürzen.

### Die Performance-Tabelle

CPU mit		TNT 2 (32MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2/MX	Kyro 2	Geforce 2/4/MX	Radeon 8500	Geforce 3/4/Ti	Radeon 9700
400 MHz	640x480x16 (min.Details)	■	■	■	■	■	■	■	■
	640x480x32	■	■	■	■	■	■	■	■
500 MHz	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
600 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Spielerwerte wirken sich in Fifa 2003 deutlich aus.

Genauso ärgerlich: Die nützlichen Zoom- und Schwenkfunktionen der Kameras, bisher feste Bestandteile der Serie, fehlen. Im Zusammenhang mit der etwas zu trägen Bildführung leidet die Übersichtlichkeit: Von den zehn Perspektiven bestehen nur Tele, Turm und Übertragung unseren Spielbarkeits-Praxistest.

Statt eines heroischen Orchester-Soundtracks dienen 14 eingängige Lieder als musikalische Untermauerung. Eine überzeugende Vorstellung liefern die beiden Neulinge auf dem Kommentatorenplatz, Tom Bartels und Florian König von RTL.

Erfreulich kompetent und zur jeweiligen Situation passend begleiten sie das Geschehen und geben auch schon mal zu: »Nee, da hab' ich jetzt Mist erzählt!«

### Zahlenspielerlei

Die Eigenschaften Ihrer Kicker spielen nun eine wichtigere Rolle. Ein Giovanni Elber stellt Defensivkünstler mit seiner enormen Schnelligkeit oft vor Probleme, während Manchesters Star-Verteidiger Rio Ferdinand Zweikämpfe mit Leichtigkeit für sich entscheidet. Ein Zinedine Zidane umkurvt dank hoher Ballkontrolle mehrere Gegner und platziert den Pass auf dem Bierdeckel. Und dass David Beckham Schüsse mit der Präzision eines Schweizer Uhrwerkes in den Kasten zirkelt, wissen selbst überzeugte Fußballmuffel. Wer einen Meisterschützen in der Elf hat, darf sich bei einem direkten Freistoß in Strafraumnähe schon mal die Hände reiben: einfach den Zielpunkt im Tor anvisieren, den Effet des Balls bestimmen und im richtigen Moment – wenn die Anzeige im grünen Bereich der Kontrollfeldes ist – die Schusstaste drücken. Ähnliche Steuermechanismen bewähren sich seit Jahren in Golf-Simulationen, da haben die Entwickler an der richtigen Stelle geklaut.

### Ausgleichende Gerechtigkeit

Die Spielereigenschaften sorgen auch dafür, dass Multiplayer-Duelle zwischen ungleich begabten Kontrahenten gerecht verlaufen. Der schwächere übernimmt einfach eine sehr gute Mannschaft: Real Madrid stolpert nicht automatisch wie die E-Jugend von Hintertupfingen über den Platz, nur weil ein Fifa-Neuling das Star-Ensemble steuert. Umgekehrt müssen sich selbst begnadete Gamepad-Akrobaten anstrengen, wollen sie mit St. Pauli gegen die brasilianische Nationalelf gewinnen. Grundlegende Eigenschaften und Fähigkeiten der Akteure bleiben unverändert, entscheidend ist, was Sie daraus machen. Auf die taktische Ausrichtung Ihres Teams haben Sie we-

niger Einfluss als Oliver Kahn auf Bananen-Attacken aus dem Publikum: Lediglich vorgefertigte Standard-Formationen und die Einstellung, wie offensiv die Kicker agieren, sind möglich. Die nützliche Doppelpass-Taste aus Fifa 2002 suchen Sie genauso vergeblich wie die Möglichkeit, den Gegner in die Abseitsfalle zu locken. Vielleicht sehen wir das ja in Fifa 2004 wieder. Denn dass bestimmte Funktionen in einem Jahr fehlen und im nächsten wie-

der auftauchen, ist ja schon fast so etwas wie eine lieb gewonnene Tradition der Serie geworden.

Die Millionen-Klage von Oliver Kahn gegen Electronic Arts aufgrund der Verwendung seines Namens und Gesichts in Fifa 2002 hat fürs erste keine Auswirkungen auf die Veröffentlichung von Fifa 2003. Trotzdem reagierte der Hersteller bereits und entfernte den Bayern-Torwart zumindest aus der Nationalelf. **GV**



Abwehrspieler stehen oft zu weit weg und lassen Stürmer frei zum Schuss kommen.

## Georg Valtin



### Neue Stärken, alte Schwächen

Hut ab, EA Sports! Endlich sind die Zeiten vorbei, in denen die Murrel irgendwie mit Pritt-Stift am Fuß befestigt war und problem-

los ins Tor getragen wurde. Mir gefällt es viel besser, wenn ich meinen Widersacher durch geschickte Manöver ausspielen muss. Okay, am Anfang kam ich mir vor wie ein Handballer: Um den Strafraum schob ich kurze Pässe von einem Akteur zum nächsten und hoffte, irgendwo eine Lücke zu finden. Nach einigen Partien stellte ich begeistert fest, dass ich selbst Löcher in die Abwehr reißen kann. Und noch mehr: Doppelpässe, Hackentricks, abwechslungsreiche Tore aus allen Lagen, das motiviert!

### Sisyphusarbeit

Die Entwickler von EA Sports haben trotzdem noch einiges zu tun. Gerade die Anfängerfehler meiner Abwehr brachten mich fast dazu, in die Tastatur zu beißen. Die Wiedereinführung des alten Pass-Systems ist in meinen Augen vor allem deswegen ein Rückschritt, weil die automatischen Abspiele zu oft beim Gegner landen. Außerdem vermisse ich die Zoomfunktion der Kameras, ohne die in den meisten Perspektiven die Übersicht fehlt.

## Fifa 2003

Sportspiel

Publisher: EA Sports, (0190) 754 464 Release (D): 31.10.2002  
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro  
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 28 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 1 Stunde			Solo-Spaß: 50 Stunden				Multiplayer-Spaß: 50 Stunden		

**DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG**

<b>Pro</b>	<b>Kontra</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>umfassende Spielmodi und Ligen</li> <li>sehr gute Stadionatmosphäre</li> <li>kompetente Kommentatoren</li> <li>realistische Spielzüge möglich</li> <li>tolle Grafik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Defizite bei Künstlicher Intelligenz</li> <li>kaum Kopfballspiel</li> <li>kein Trainings-Modus</li> <li>unflexible, träge Kameras</li> </ul>

**MULTIPLAYER**

Internet (8 Spieler)    Netzwerk (20 Spieler)    Modem (8 Spieler)    an 1 PC (4 Spieler)

Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Einzelspiel

**HARDWARE-KONFIGURATION**

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz
128 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
303 MByte Installationsgröße	490 MByte Installationsgröße	937 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Gamepad	3D-Karte, Analog-Gamepad

**ALTERNATIVEN**

**Fifa WM 2002** (89%, GS 06/02)  
Die beste Umsetzung der Fußball-WM besticht durch Atmosphäre und tolle Präsentation.

**Anstoss Action** (82%, GS 7/01)  
Einzige Alternative zur FIFA-Serie. Die taktischen Möglichkeiten sorgen für realistische Spiele.

**WERTUNG**

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Trotz einiger Defizite: eine sehr gute Simulation.

