



54, 74, 90, 2007

FIFA 07

Verbesserte Ballphysik, volle Lizenzpackung, neue Steuerungsfinessen – doch trotz der Verstärkung verspielt EA Sports erneut die Tabellenführung.

Ein guter Fußballer zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass er den Ball eng am Fuß führen kann. Eine gute Fußball-Simulation zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass sie den Ball auch weit vom Fuß führen kann. Denn nur wenn der Ball ein realistisch simuliertes Eigenleben führt, kann er nach einem verunglückten Freistoß noch über den Rücken eines Verteidiger verspringen und mit Hilfe von Latten-Unterkante und Torwart-Hinterkopf plötzlich im Netz landen. Solche kuriosen Tore waren in den **Fifa**-Spielen bislang unmöglich, weil diese im Gegensatz zur **Pro Evolution Soccer**-Serie Ball und Spieler nicht getrennt berechneten, sondern als Einheit. Bislang!

FACTS

- > 27 lizenzierte Ligen
- > 510 Vereinsmannschaften
- > 43 Nationalteams
- > 46 Stadien, darunter 6 deutsche

Denn in **Fifa 07** bekommt unser liebstes Sportgerät endlich eine vernünftige und separat simulierte Ballphysik spendiert.

Schießen will gelernt sein

Kleine Ursache, große Wirkung: Durch die neue Ballphysik macht die **Fifa**-Serie ein Riesendribbling vom Action-Kick zur realistischen Fußballsimulation. So legen sich sprintende Spieler das Leder erheblich weiter vor als im Vorgänger und sind dementsprechend anfälliger gegen Tacklings. Spezialmanöver wie der klassische Übersteiger erfordern viel präziseres Timing, um den Verteidiger zu überlisten. Und wenn Sie dann schließlich in Strafraumnähe gelangen, müssen Sie bei der Schussentscheidung erheblich mehr Faktoren berücksichtigen als bisher: Haben Sie freie Sicht? Werden Sie vom Gegner bedrängt? Liegt der Ball auf dem richtigen Fuß? Flogen Schüsse im Vorgänger selbst bei widrigsten Voraussetzungen noch

verlässlich aufs Tor, so verabschieden sie sich jetzt gern mal Richtung Eckfahne oder (erneut hässliche) Zuschauertribüne.

Auch präzises Flanken erfordert mehr Gamepad-Arbeit als gewohnt. Denn sobald der Ball den Fuß des Passgebers verlässt, übernehmen Sie jetzt sofort den Empfänger und müssen sich eine optimale Köpfbildung einprägen. So spannend sich diese Zweikämpfe spielen, so ärgerlich ist ihr Zustandekommen: Denn unrealistischerweise laufen in **Fifa 07** die Spieler immer gleich schnell, egal ob mit dem Ball oder ohne – entsprechend häufig brechen Flügelstürmer bis zur Grundlinie durch und können ungehindert in den Strafraum flanken.

Weltklasse in der Regionalliga

Beim Trainingslager für die neue Saison hat EA Sports also viel am Realismus gearbeitet, aber dabei wohl dummerweise vergessen, auch die KI-Spieler zu den Übungseinheiten einzu-

laden. Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Weltklasse« erreicht vor allem die Offensivabteilung gerade mal Regionalliga-Niveau. Bis in Strafraumnähe läuft der Ball noch einigermaßen flüssig, doch dann überbieten sich die KI-Stürmer gegenseitig in sinnlosen Dribblings, dilettantischen Flanken und Verlegenheits-Weitschüssen. Das Resultat: In fünf Probestritten gelang den »Weltklasse«-Bayern gegen unser Abwehrbollwerk von Energie Cottbus kein einziges Tor.

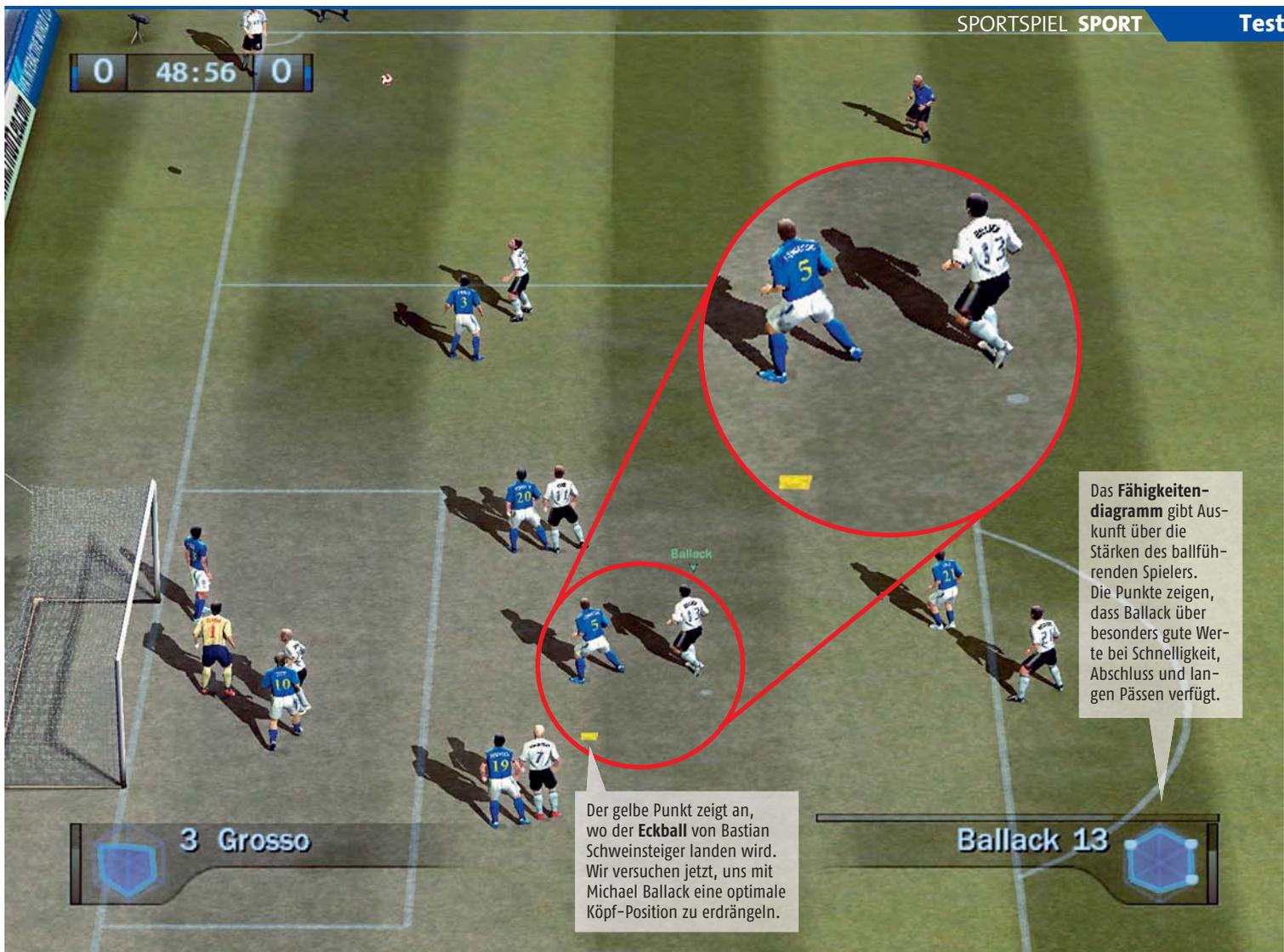
Die Defensiv-KI erreicht dagegen zumindest wieder das Vorjahresniveau und unterbindet den Pass in den freien Raum sogar etwas zuverlässiger als in **Fifa 06**. Ihre computergesteuerten Mitspieler pennen zwar stellenweise bei der Stürmer-Manndeckung, halten sich dafür aber erneut erstaunlich genau an Taktik-Kommandos wie Abseitsfalle oder Flügelspiel, die Sie wie in der letzten Saison blitzschnell per Gamepad-Steuerkreuz befehlen.



Die neue realistischere **Ballphysik** in Aktion: Michael Ballack sprintet in Richtung Grundlinie und muss sich dabei das Leder deutlich weiter vorlegen als im Vorgänger.



Bei den **Kopfballduellen** entscheidet die bessere Position über den Ausgang. Hier klärt Schalke's Verteidiger Mladen Kristajic vor dem einköpfbereiten Hamburger Guerrero.



Buxtehude gegen Bayern

Nicht nur Cottbus dürfen Sie als Bayern-Schreck etablieren, sondern auch den MTV Gifhorn oder die SG Buxtehude. Denn der Managermodus von **Fifa 07** erlaubt jetzt auch die Gründung eines eigenen Vereins. Per Edi-

tor basteln Sie ein Wappen, wählen das Startbudget und stellen die Mannschaft aus bekannten Stars oder selbst erstellten Neulingen zusammen. Mit dem Ergebnis oder einem der 510 mitgelieferten Originalteams starten Sie Ihre Karriere in einer der 27 lizenzierten Lan-

desmeisterschaften, darunter auch 1. und 2. Bundesliga. Dabei sind Sie wie im Vorgänger auch abseits des Platzes aktiv: Sie verpflichten neue Stars auf dem Transfermarkt, unterzeichnen Werbeverträge, kümmern sich um Vertragsverlängerungen, schicken Scouts auf Schnäppchensuche und müssen Vorstandsvorgaben erfüllen. Neu hinzugekommen sind echte Währungen, halbwegs realistische Transfersummen und der Jugendbereich, der Sie von Zeit zu Zeit mit Talenten versorgt.

So weit, so motivierend, wäre da nicht das katastrophale Menüdesign: Nur im Managermenü dürfen Sie etwa die Spielerbiografie aufrufen, die unter anderem sämtliche Stärkewerte und den bevorzugten Fuß des jeweiligen Kickers zeigt. Wichtige Infos, die Ihnen während der Partien fehlen! Dafür können Sie Manndecker blöderweise erst nach dem Anpfiff zuordnen, im Managermenü fehlt eine entsprechende Option. Noch ein Beispiel: Auf dem Platz veranschaulicht auf Wunsch ein



Im motivierenden **Managermodus** konnten wir nur eine der zwei Vorstandsvorgaben erfüllen. Der Bundesliga-Aufstieg verschafft uns dennoch eine Vertragsverlängerung.

MICHAEL GRAF

micha@gamstar.de

Wenn **Fifa** in Sachen Realismus einen Schritt nach vorne macht, dann ist das so, als würde man bei einem verrosteten Auto die Türklinke neu lackieren – also marginal. Denn im Vergleich mit **Pro Evolution Soccer 5** spielt auch **Fifa 07** nur in der zweiten Realismus-Liga, der Konkurrent fühlt sich nach wie vor viel »echter« an. Klar, wenn's um lizenzschwangeren Action-Fußball geht, ist **Fifa 07** trotz KI-Schwächen die erste Wahl. Ich spiele aber lieber eine ernsthafte Fußball-Simulation. Und warte auf **Pro Evo 6**, das bereits Ende Oktober erscheinen soll.

»EA Sports bleibt Zweitligist«



neues Fähigkeiten-Diagramm die Stärken und Schwächen des ballführenden Spielers – die Bedeutung der wirren Linien und Punkte erfahren Sie jedoch erst beim Blick ins Pausemenü.

WM im Eigenbau

Obwohl das Hauptaugenmerk von **Fifa 07** auf den Vereinsmannschaften liegt, dürfen Sie auch mit 43 lizenzierten Nationalteams gegen den Ball treten. Spezielle EM- oder WM-Modi fehlen zwar, die können Sie mit dem mitgelieferten Turnier-Editor jedoch binnen Minuten

selbst zusammenbasteln. Ebenfalls eine nette Beigabe: die 112 **Fifa 07**-Herausforderungen, bei denen Sie bestimmte Vorgaben erfüllen müssen – etwa 75 Prozent Ballbesitz zu erreichen oder fünf Tore mit fünf unterschiedlichen Spielern zu erzielen. Für Erfolge bekommen Sie Punkte, die Sie im »Fanshop« gegen Boni wie Zusatztrikots, kurze Videofilme oder neue Torjubiläum-Animationen eintauschen.

Klassenunterschied zur Xbox 360

Eigentlich erstaunlich, dass die PC-Kicker so ausgelassen jubeln, wo Sie doch erheblich hässlicher aussehen als ihre Xbox-360-Kollegen. Weder gibt's 3D-Gras, noch Schweißstropfen auf den Spielergesichtern – grafisch erreicht die PC-Version gerade mal das Niveau der Xbox-1-Variante und enttäuscht mit nur minimalen Detailverschönerungen gegenüber dem Vorjahr. Einzige auffällige Neuerung: ein hässlicher Unschärfe-Effekt, den **Fifa 07** über einen Großteil der Zwischensequenzen kleistert.

Mit etwas mehr Verbesserungen grölt die Stadionkulisse aus den Boxen. So schöpfen die Fans aus einem deutlich größeren Gesangsrepertoire als im Vorjahr und reagieren meist nachvollziehbar auf Ihre Leistung. Auch das Kommentatoren-Duo Tom Beyer und Sebastian Hellmann (Premiere) analysiert die Partien erfreulich passend und recht kompetent.

[WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2817](http://www.gamestar.de)

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

So ganz kann ich die Kritik von Michael nicht nachvollziehen: Für mich ist die neue Ballphysik einer der wichtigsten Fortschritte in der zwölfjährigen Fifa-Geschichte! Endlich fliegt das Leder nicht mehr wie an der Schnur gezogen, sondern verspringt glaubwürdig nach einem Press-Schlag oder kullert bei einem abgefälschten Freistoß doch noch überraschend ins Netz. Das macht die Partien wunderbar unberechenbar und sorgt für deutlich mehr Spannung und Überraschungsmomente auf dem Rasen.

Dumm nur, dass die Ballphysik der einzige Fortschritt ist: Die Computergegner erspielen sich ähnlich viele Torchancen wie San Marino, die Grafik gleicht der des Vorgängers wie ein Grashalm dem anderen und das wirre Menüdesign treibt selbst Psychotherapeuten in den Wahnsinn. Es wird Zeit, dass EA Sports auch diese Probleme in den Griff bekommt. Bis dahin stürze ich mich dennoch immer wieder motiviert in den Titelkampf, weil eben kein anderes Fußballspiel die Bundesliga und meinen VfL Wolfsburg so originalgetreu und atmosphärisch simuliert.



»Ball toll, Kl balla balla«



Detailverbesserung: **Freistöße** können Sie sich jetzt auch von einem Mitspieler vorlegen lassen.



WARUM KEINE MULTIPLAYER-WERTUNG?

Der neue Spielmodus »Interaktive Liga« soll Online-Partien erheblich spannender machen als in den Vorgängern. Sie wählen Ihren Lieblingsverein und bestreiten genau die Begegnung, die auch in der realen Bundesliga auf dem Spielplan steht. Gemeinsam mit allen anderen Fans Ihres Teams versuchen Sie, möglichst viele Siege zu sammeln, um so die Position Ihres Vereins in der Fifa 07-Bundesligatabelle zu verbessern. Eine sehr schöne Idee, nur konnten wir sie noch nicht testen, weil EA Sports die Online-Server erst zum Verkaufstart einschalten wird. Einen Nachtest zum Multiplayer-Modus samt Wertung lesen Sie auf GameStar.de, sobald wir die »Interaktive Liga« auf Herz und Nieren geprüft haben.



In unserer Testversion funktionierte nur das Video zur **Interaktiven Liga**.

FIFA 07 SPORTSPIEL

ENTWICKLER	EA Kanada (Fifa 06, GS 11/05: 86 Punkte)	TERMIN (D)	5.10.2006
PUBLISHER	EA Sports	CA. PREIS	55 Euro
SPRACHE	deutsch	USK	ohne Beschränkung
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch		



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: Unbegrenzt	GENRE: SPORT
Leichtes Abflachen der Solospiel-Motivation durch die schwache Gegner-KI.	LIZENZ: keine
EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL	MANAGEMENT: keins
	SPIELBLAUF: Action
	KARRIERE: keine
	REALISMUS: Arcade

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
EINSTIEG: leicht	SPIELMECHANIK: einfach	SPIELTEMPO: langsam	

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-PCS	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	
1500 AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD	
256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM	
1,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.	4,3 GB Festpl.	
	Analog-Gamepad	Analog-Gamepad	

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Trikots + vielfältige Animationen + Spielergesichter + übertriebene Filtereffekte	7/10
SOUND	+ kompetenter, meist korrekter Kommentar + vielfältige, dynamische Fangesänge + wirrer Soundtrack	9/10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Taktikerklärungen + für Profis viel zu leicht + Erschöpfungssystem unausgewogen	7/10
ATMOSPHÄRE	+ viele Original-Spielergesichter + lizenziert bis zum Sockendesign + Regen und Flutlicht + stimmungsvolle Kamerafahrten	10/10
BEDIENUNG	+ präzise im Spiel + kontrollierbare Abwürfe + katastrophale Menüführung + unübersichtliches Fähigkeiten-Diagramm	7/10
UMFANG	+ 27 Original-Ligen in 20 Ländern + 43 Nationalmannschaften + Turnier-, Vereins- und Spielereditoren + viele Boni	10/10
REALISMUS	+ deutlich verbesserte Ballphysik + Kollisionsverhalten + mehr kuriose Tore + Spieler mit Ball genauso schnell wie ohne	8/10
KI	+ hält sich an taktische Vorgaben + stark in der Defensive + schwach in der Offensive + Mitspieler teils zu passiv	7/10
MANAGEMENT	+ mit Transfers, Jugendbereich, Personal, Vereins- und Sponsorenvorgaben erstaunlich umfangreich + zu wenig Menü-Feedback	9/10
SPIELZÜGE	+ Taktiksystem + optionale Manndeckung + viele Spezialmanöver + Flankenläufe zu mächtig	8/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: **LIZENZGEWALTIGER FUSSBALLSPASS MIT KI-SCHWÄCHEN.**

