

Die Vorletzte

FIFA 2006 ANGESPIELT



GameStar bleibt am Ball: Als weltweit erstes Magazin haben wir den nächsten Teil der Serie angespielt.



Die Steuerung funktioniert über einen Analog-Stick.



Spannung pur: ein Zweikampf direkt am Strafraum.



Hier sehen wir Brasiliens Editor-importierte Stars Roberto Carlos und Ronaldinho beim Doppelpass.

Derzeit überschwemmt eine wahre Fußball-Flut die Spielplätzen: **Pro Evolution Soccer 4**, **Club Football 2005**, **Anstoss 2005**, **Fifa 2005** und der **Fußball Manager 2005** ringen um Gunst und Geldbeutel der deutschen PC-Ballkünstler. EA Sports zieht nun angesichts der massiven Konkurrenz die Notbremse und setzt beim nächsten Teil der **Fifa**-Serie auf eine neuartige Hardware-Basis (»Tisch«). Wir haben die Entwickler in der Kneipe um die Ecke besucht und das tolle **Fifa 2006** gespielt.

Genial einfach

Die KI der **Fifa 2006**-Kicker funktioniert bereits bestens: Die Sportler halten ihre Positionen und machen per Fünferkette taktisch klug das Mittelfeld dicht. Bislang plant EA Sports nur eine Formation (3-5-2-1). »Mehr brauchen wir auch nicht. Schließlich wollen wir das Spiel nicht mit sinnlosen Optionen zumüllen, sondern setzen auf einsteigerfreundliche Action«, grölt ein Designer, der seinen Namen nicht verraten möchte.

Obwohl alle Spielzüge flüssig und realistisch wirken, verzichten die Entwickler auf Flankenläufe. Besser so, denn Flügelangriffe führten im Vorgänger zu unfair guten Torchancen. Die



Fifa 2006 läuft stabil auf jeder Plattform (Teppichboden, Parkett).

Ballphysik ist gewöhnungsbedürftig, aber nachvollziehbar: Das Leder (eine Kugel aus Gummi) prallt häufig wie eine Gummikugel von der Bande ab. Der Bande? Stimmt, die Entwickler haben den Spielfeldrand mit einer Barriere versperrt. Ein EA-Sprecher nennt den Grund: »Einfwürfe kann unsere Engine nicht darstellen«. Auch Elfmeter, Freistöße, Fouls und Verwarnungen fallen weg: »Die nähmen doch nur Tempo aus dem Spiel.«

Bei der Grafik hat sich wenig getan: **Fifa 2006** basiert laut Pressemeldung auf der **Fifa 2004**-Engine – was die etwas hölzernen Animationen und künstlichen Gesichtszüge der Sportler erklärt. Zudem soll **Fifa 2006**

keine lizenzierten Originalstars bieten. Mit dem komfortablen Editor (Filzstift, Klebezettel) ordnen Sie allerdings jedem Spieler flugs den richtigen Namen zu. Umständlich: Den Editor müssen Sie gesondert im Schreibwarenladen kaufen.

Dafür stimmt der Sound: »Wir liefern über 1.000 Original-Fangesänge auf einer Bonus-DVD mit. Die haben wir sogar alle selber intoniert«, prahlt ein Entwickler und stimmt zum Beweis mit seinen Kollegen »Einer geht noch« an. **Fifa 2006** beeindruckt zudem mit Surround-Effekten – zumindest in hallenden Räumen. Wir freuen uns schon auf ein stimmungsvolles Fußballfest. **GR**

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 63: AUFRÄUMARBEITEN

