



Frischer Wind beim Rekordmeister

Fifa 2003

Wir haben die neueste Version der Fußball-Referenz gespielt und sind verblüfft: Geänderte Steuerung, KI und Ballphysik machen Fifa realistischer denn je.

Gängige Vorurteile aus der Fußball-Fanwelt: Leverkusen wird immer nur zweiter Sieger – und **Fifa** kickt alle Jahre wieder den gleichen Stiefel auf dem PC zusammen. Doch beim Probespiel einer Alpha-Version bei EA Sports in Vancouver rollten sich uns vor Überraschung die Stutzen runter. Manöver wie Dauersprint oder Grätsche haben ihre Erfolgsgarantie verlo-

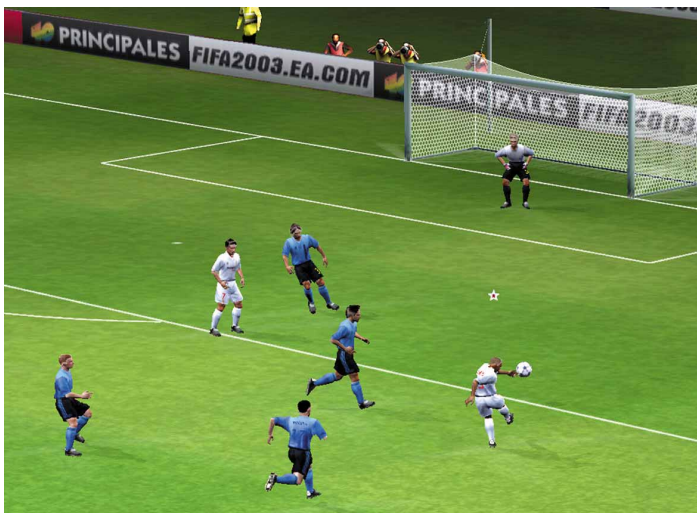
ren, der Spielablauf verlagert sich deutlich in Richtung »echte« Simulation. Im Entwicklungsteam gab es quasi einen Putsch der Liebhaber von Fußball-Authentizität. Bei allem neu gewonnenen Realismus soll die Spielbarkeit nicht leiden: Die überarbeitete Steuerung macht es möglich. Serien-Überproduzenter Bill Harrison: »Wir wollen ein fundamental anderes Fifa.«

Freiheit für den Ball

»Fifa war immer berüchtigt dafür, dass der Ball den Spielern fest am Fuß klebt«, räumt Matt Brown ein, der »KI-Guru« des Programmerteams. Doch **Fifa 2003** berechnet das runde Leder »echt und unabhängig von den Spielern«. Das macht sich vor allem beim Sprint bemerkbar: Spieler legen den Ball so

weit vor, dass er sich leicht vom Gegner erbeuten lässt.

Auf unsere bange Frage nach Verstoß-Gefahren à la **Kick Off** wird durch EA Sports Entwarnung signalisiert: Unfreiwillige Ballverluste ohne Feindeinwirkung gibt es der Spielbarkeit zuliebe nicht. Für fußballerische Einsteiger bietet das Designteam zudem einen vereinfachten Action-Modus an.



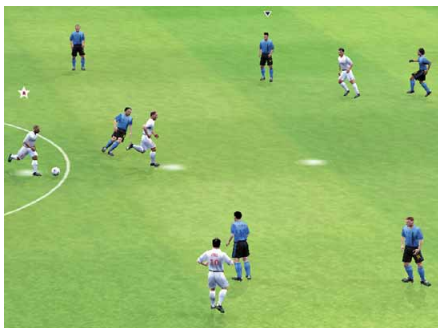
Anspruchsvoller Spielablauf dank **neuer KI-Routinen**, die sich vor allem auf Torhüter und Abwehrreihen auswirken. Manndecker sollen viel intelligenter vorgehen.



Viele Stars sind auf den ersten Blick wiedererkennbar: Kassengestell + Puschel-Frisur = **Edgar Davids** von Juve (links). 18 Edelvereine spielen in der Superliga mit.



Je riskanter das Steuerungsmanöver, desto leichter kann Ihnen ein **Gegenspieler** den Ball entwinden.



Die weißen »Wohin laufen sie denn?«-Tupfer sind nur im einsteigergerichten **Action-Modus** zu sehen.

Taktierender Computer

»In jeder Spielsituation kannst du das Gleiche machen wie ein echter Fußballer – mit realistischen Risiken«, gibt Matt die taktische Marschroute für die 2003-Saison vor. Die KI der vom Computer gesteuerten Spieler wurde neu programmiert. Dazu gehören auch individuelle Verhaltensmuster: So schießt David Beckham beispielsweise in der Schlussphase besonders häufig aufs Tor, wenn sein Team einen Rückstand aufholen muss.

Dank der Gehirnzellen-Auffrischung haben die Spielfiguren auch ein besseres Raumverständnis; das »Spiel ohne Ball« und Zuordnungen in der Abwehr wirken authentischer. Der Computergegner reagiert jetzt

vehement auf den Matchverlauf. Zum Beispiel will er mit Rückzug in die eigene Hälfte, Querpässen und taktischen Auswechslungen (Stürmerstar geht auf die Bank) einen Vorsprung über die Zeit retten. Muss dagegen ein Rückstand aufgeholt werden, wechselt der Computer auf eine radikale Angriffsformation mit fünf Stürmern und entblößt dazu die Abwehr.

Wenn Spieler kollidieren

Neben den üblichen Talentwerten spielt jetzt auch das Körpergewicht der einzelnen Spielfiguren eine Rolle. Kollidieren zwei Kicker, haben Wonneproppen vom Kaliber eines Jan Koller besseres Stehvermögen als die zarten Häflers dieser Welt. Eine nette Präsentations-Bereicherung ist die Zusammenfassung der spannendsten Spielszenen nach Ende einer Halbzeit, inklusive aller Tore und vergebener Großchancen.

Die Aktion »Unser Fifa soll authentischer werden« macht auch vor der Steuerung nicht halt, die viele Änderungen enthält (siehe Kasten). Fans sollten die Anschaffung eines Gamepads mit zweitem Analog-Ministick ernsthaft erwägen. Denn der dient bei **Fifa 2003** zur Ausführung kleiner Schubser, Auspieltricks und Finten, um Gegenspieler zu verladen. Superstars sollen über exklusive Kniffe verfügen, die Sie erst einmal entdecken müssen.

Europäische Elite

Neben der gewohnten Spielmodus-Vielfalt (Nationalteams, 15 realistische Vereinsligen) gibt es eine neue Super-Liga mit 18 eu-

ropäischen Top-Vereinsmannschaften. Die letzten Details werden zur Stunde noch geklärt, aber als deutsche Vertreter sind Bayern München, Borussia Dortmund und Bayer Leverkusen vorgesehen. Die Heimstadion aller Mitglieder der Euro-Superliga wollen die Entwickler genau nachbauen, inklusive authentischer Schlachtgesänge. Auch die Herren Spieler-Promis erfreuen sich besonderer Aufmerksamkeit: Deren Charakterköpfe tauchen detailgetreu modelliert im Spiel auf – bis hin zu Accessoires wie Ohringen und Halskettchen. Was wir von einigen Stars gesehen haben, sieht vor allem bei den Torjubel-Nahaufnahmen fast schon gespenstisch echt aus.

Ablösefreier Editor

Pierre Hintze, der Produzent der PC-Version, zeigte uns auch den neuen Editor. Dieses separate Windows-Programm will Electronic Arts bereits vor der Veröffentlichung von **Fifa 2003** kostenlos zum Download anbieten. Die Fan-Gemeinde darf dann frühzeitig Trikots und zusätzliche Teams basteln, Stärken und Aussehen der Spieler ändern oder neue MP3-Fangesänge oder Stadion-Transparente beisteuern. Für Online-Partien ist

Steuer-Reform

Mit neuem deutschem Trainer für die PC-Version (Producer Pierre Hintze) zieht Fifa in die nächste Spielzeit. Die folgenden Neuerungen bei der Steuerung gegenüber der 2002-Version zeichnen sich ab. Da unsere Eindrücke auf einer frühen Alpha-Version basieren, kann es bis zur Veröffentlichung Anfang November noch zu Änderungen kommen.

Zugänge

Markieren: Ihr Abwehrspieler deckt den ballführenden Gegner und spitzelt ihm automatisch das Leder fair weg, sobald er nahe genug herankommt.

Smart Pass: Schnelles Einfach-Abspiel, bei dem man (im Gegensatz zum gefährlicheren Pass in den freien Raum) die Stärke nicht dosieren muss. Soll aber nur in Kurzpass-Situationen wirksam sein.

Umwstellungen

Ball-Abschirmung: Um beim Spielaufbau etwas Zeit zu gewinnen, drückt man jetzt einen speziellen Feuerknopf.

Freistoß: Sie legen in Ruhe Schussziel und Ball-Treffpunkt (bewirkt Effet) fest. Präzision und Power der Ausführung hängen davon ab, ob Sie dann den grünen Bereich bei einer auf und ab wandernden Anzeige erwischen.

Sprint: Wiederholtes Knopfdrücken ist nicht mehr nötig, dafür sind Sprints (durch weiteres Vorlegen des Balls) generell riskanter. Ein Plus für die Verteidigung.

Abgänge

Effet-Tasten: Eine Drehung der Ball-Flugbahn ergibt sich jetzt automatisch aus der Position von Ball und Spieler im Moment der Abgabe. Spezialtasten sind unnötig.

Doppelpass: Kein spezieller Button mehr für dieses zu langsame Manöver, direkte Kurzpässe sind wirkungsvoller.



Sprintet ein Spieler, legt er sich den Ball weiter vor.



Der **Arsenal-Fanblock** markiert mit Transparenten sein Revier. Sie bekommen auch **Liedgut** der beherzt gröhrenden Heimteam-Anhänger zu hören.



90 Prozent aller Animationen in Fifa 2003 kommen aus dem **Motion-Capturing**-Studio von EA Sports.

ein frischer Matchmaking-Service mit Ranglisten-Spielen geplant. Sie können neue Partner suchen oder sich mit Freunden zu Passwort-geschützten Partien verabreden. Dann lässt sich die klassische Frage »Wer wird deutscher (Fifa)Meister?« endlich kompetent beantworten. **HL**

Fifa 2003

Genre: Sportspiel **Entwickler:** EA Sports
Termin: November 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Ebenso mutig wie viel versprechend, was der EA-Trainerstab da austüftelt. An die Änderungen bei Steuerung und Spielablauf muss man sich etwas gewöhnen, doch dann gelingt realistischer Feinschmecker-Fußball. Die Grafik ist gewohnt genial, die Fülle an Spieloptionen viel sättigender als zuletzt beim Fifa-WM-Spiel.«