

Auf dem Weg nach Frankreich

FIFA 98

Ihre Gamepad-Künste ermöglichen einem von 172 Teams die Teilnahme am bedeutendsten Fußballturnier der Welt.



Die Torhüter sind schwerer zu bezwingen als früher.

Neben »Der Ball ist rund« oder »Ein Spiel dauert 90 Minuten« haben Fußballfans einen weiteren Standardspruch auf Lager: »Jedes Jahr ein neues FIFA«. Die

Vorgänger für Furore sorgte und zu den besten ihrer Art zählt. Voodoo-Besitzer freuen sich über die optionale 3Dfx-Unterstützung, mit der die imposanten Lichteffekte –



Eine Strafstoß-würdige Blutgrätsche in der Nahaufnahme.

98er Ausgabe bietet nicht »nur« die übliche Ansammlung diverser Nationalteams, sondern stellt die anstrengende Qualifikation zur Weltmeisterschaft in Frankreich nach. Zumindest der optische Genuß kommt dabei nicht zu kurz. EA Sports verfeinerte für FIFA 98 die 3D-Engine, die ja schon beim

vor allem bei Flutlicht-Spielen – noch mal so gut kommen. Über Direct3D-Support ist noch keine Entscheidung gefallen. Runderneuert laufen die Akteure in eines von insgesamt 16 detailliert nachgebildeten Stadien aller großen Fußballnationen ein. Waren in FIFA 97 die strammen Fußballerwaden noch

als Bitmaps ausgelegt, dribbeln die Kicker nun komplett im texturierten Polygonkleid über den Rasen. Ähnlich wie bei NHL 98 werden die Stars nicht nur durch charakteristische Gesichtszüge und spezielle Kabinettstückchen aufgewertet, sondern sind auch unterschiedlich groß.

Bessere Animationen

Eines der größeren Mankos der Vorversion war die träge Reaktion der Spieler auf Schußkommandos. Verfeinertes Motion Capturing, zu dem EA Sports unter anderem Kunstsegler Andy Möller ins Aufnahmestudio bat, soll diesen Malus beseitigen.

Zwar mußten Hallenturniere vom Spielplan weichen, dafür läßt die Freiluft-Action kaum Wünsche offen. Hätten Sie in Ihrer Mannschaft gern den einen oder anderen ausländischen Star, können

Sie die natürlich gegen Ihre eigenen Luschen austauschen. Trotz Spezialmanövern und anderer, neuer Bewegungsmöglichkeiten will EA die Steuerung so einfach und intuitiv wie möglich halten. Mit dem Gravis-Grip-System können bis zu 6 Personen an einem PC gegeneinander antreten oder zusammen das halbe Team übernehmen; Modem- und Netzwerkmodi fehlen natürlich ebensowenig. Neben dem reaktivierten Wolf-Dieter Poschmann erfreut diesmal zusätzlich Werner Hantsch mit seinen unverwechselbaren Kommentaren das Publikum. Kleines Gerücht zum Schluß: Das eigentliche WM-Turnier ist in FIFA 98 bekanntlich nicht enthalten; wahrscheinlich können wir von Electronic Arts einen Nachschlag in Form eines zusätzlichen Programms erwarten. **MG**



Hochdetaillierte Gesichtstexturen ermöglichen unterschiedlichste Spielertypen.

FIFA 98

Genre: Fußball-Simulation Hersteller: EA Sports
Termin: November '97 Ersteindruck: Sehr gut

Michael Galuschka: »Sinnvolle Verbesserungen und 3D-Unterstützung könnten die 98er-Ausgabe zur bislang besten FIFA-Version machen.«

