

## Quadratur des Balles?

## Fifa 2004

Ambitioniert bis in die Stollen geht die Fußball-Legende in die neue Saison. Karrieremodus und mehr Realismus sollen im Herbst die Sportspiel-Meisterschaft einfahren.

WWW

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

Der Hexenkessel Santiago Bernabeu ist kurz vorm Überkochen – in der 90. Minute steht es 1:1 zwischen Real Madrid und Bayern München. Roberto Carlos schnappt sich auf der linken Außenbahn den Ball und stürmt nach vorn, Makelele übernimmt seine Position in der Defensive. Nach einem Doppelpass mit Zidane hat Carlos freies Schussfeld an der Strafraumgrenze. Er zieht ab und hämmert den Ball mit dem linken Außenrist in den Winkel. Schlusspfiff, höhnische Fan-Gesänge begleiten die geschlagenen Bayern-Stars in die Kabine.



Redakteur Heiko Klinge mit Fifa-Producer Pierre Hinze.

Eine Niederlage, die schmerzt – und dabei haben wir nur eine Partie **Fifa 2004** verloren. GameStar war vor Ort im kanadischen Vancouver, um mit den Entwicklern ein ausführliches Probetraining zu absolvieren. Pierre Hinze, der deutsche Producer und KI-Verantwortliche von **Fifa 2004**, zeigte uns, warum diese Saison die beste in der zehnjährigen Geschichte der **Fifa**-Reihe werden könnte.

## Spiel ohne Ball

Ein Spiel hat 90 Minuten, davon ist ein Stürmer wie Michael Owen durchschnittlich gerade mal 14 Sekunden am Ball. Eine Tatsache, die laut Pierre alle Fußball-Simulationen bisher viel zu sehr vernachlässigt haben. In **Fifa 2004** wollen sich die Entwickler deshalb deutlich mehr auf das Geschehen abseits des Leders konzentrieren. So übernehmen Sie beim Eckball künftig auch die anspielbaren Kicker, müssen sich freilaufen

und Manndecker mit Geschick und Tricks beiseite drängen. Zahlreiche wählbare Spielzüge für jede Standardsituation sollen für immer neue Überraschungsmomente sorgen. Erstmals sind sogar indirekte Freistöße möglich.

Auch in der Verteidigung spielt das Leder-lose Geschehen eine größere Rolle: Defensiv-Strategen dürfen sich künftig auf das Abschirmen von Passwegen konzentrieren, während ein Abwehr-Kollege auf Knopfdruck den ballführenden Gegner attackiert.

## Kopfball-Ungeheuer und Flankengötter

Ein sorgfältig geplanter Spielzug nützt wenig, wenn Sie beim Torversuch Fußballzweig Oliver Neuville zum Kopfball hochsteigen lassen. **Fifa 2004** soll nämlich sämtliche Stärken und

Schwächen der bekannteren Echtwelt-Kicker auf ihre Polygon-Ebenenbilder übertragen. Beckham schlägt punktgenaue Flanken, Zidane dribbelt seine Gegner schwindlig, Owen flitzt jedem Verteidiger flink davon. Die Detailverliebtheit geht so weit, dass die großen Stars sogar klar erkennbar mit ihrer individuellen Schusstechnik aufs Tor zimmern.

Auch bei den wichtigen Teams wollen sich Pierre und sein KI-Team an den Vorbildern orientieren. Manchester United füttert sein Kopfball-Ungeheuer Ruud van Nistelrooy verstärkt mit hohen Flanken; Dortmund



Zahlen markieren direkte Anspielstationen, ums Freilaufen müssen Sie sich selbst kümmern.



Zweikampf beim Eckball: Durch Drängeln verschaffen wir uns eine gute Einköpf-Position.





Das neue **Verteidigungs-System** in Aktion: Während unsere Manchester-Kollegen die Passwege blockieren, setzen wir mit Verteidiger Mikael Silvestre zum Tackling an.



Dank der zurückgekehrten **freien Kamera** dürfen Sie in Wiederholungen nahe ans Tor heranzoomen.



Für die Teams der Zweiten Bundesliga haben die Grafiker extra **kleinere Stadien** gebastelt.



Stürmer **Alessandro del Piero** von Juventus Turin kämpft mit Ellenbogen-Einsatz um den Ball.

lässt Strafraum-Brecher Jan Koller Freiräume für seine Stürmerkollegen schaffen. Ein neues Animationssystem und deutlich verbesserte Ballphysik sollen solche Aktionen noch realistischer wirken lassen.

### Karriere kontra Cottbus

Fans von Nürnberg, Bielefeld und Cottbus dürfen jubeln; erstmals kämpfen alle Mannschaften der Zweiten Bundesliga originalgetreu um den Aufstieg. Das Aufrüsten mit unterklassigen Teams hat einen erfreulichen spielerischen Grund: Nach zehn Jahren des motivationslosen Saison-Abspulens liefert **Fifa 2004** endlich einen richtigen Karrieremodus. Als Teammanager bekommen Sie

vom Vorstand Ihres Vereins ein Saisonziel diktiert, etwa das Erreichen eines Uefa-Cup-Platzes. Schaffen Sie das, hagelt es sogenannte Prestige-Punkte. Je mehr Sie davon haben, desto bessere Spieler können Sie auf dem Transfermarkt ergattern. Außerdem klopft vielleicht ein echter Top-Club an, um Sie als Coach zu verpflichten. Denn neben Geschick am Gamepad ist auch Ihr Gespür als Trainer gefragt. In acht Disziplinen wie Schusskraft oder Zweikampf verbessern Sie menügesteuert Ihre Kicker. Balanceprobleme wie bei **Anstoss Action** will **Fifa 2004** vermeiden, indem es jedem Spieler beim Training nur ein begrenztes Entwicklungspotenzial zugesteht.

### Die Macht der Statistik

Neben den 80 Programmierern und über 50 Testern in Vancouver arbeiten seit zwölf Monaten Dutzende weiterer Fußball-Verrückte an **Fifa 2004**, verteilt auf der ganzen Welt. Ihre Aufgabe: Erstellung und Pflege einer gigantischen Datenbank, damit jeder der über 10.000 Spieler auf der richtigen Position und mit

realitätsnahen Fähigkeiten kickt. Der **Fußballmanager 2004** greift übrigens auf dieselben Statistiken zurück. Angenehmer Nebeneffekt für uns: Wer sowohl Manager als auch Fußball-Simulation besitzt, darf sein Team im **FM 2004** behutsam aufbauen und dann in **Fifa 2004** am Gamepad persönlich zum Sieg führen – ein Datenaustausch macht's möglich. **HK**

### Fifa 2004

**Genre:** Sportspiel  
**Termin:** Oktober 2003

**Entwickler:** EA Sports  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Heiko Klinge:** »Beim heiligen Matthäus: EA Sports scheint auf sämtliche Gebete der Fans zu hören. Mehr Realismus, zweite Bundesliga, Karrieremodus – was für himmlische Neuerungen! Wenn sich jetzt noch der KI-Teufel zurückhält, glaube ich wieder an einen Fußball-Gott.«