

EA Sports zieht vom Leder

# Fifa 2000

**Vorgezogene Jahrtausend-Feierlichkeiten bei EA Sports:**  
Im kanadischen Vancouver konnten wir die brandneuen  
2000er Versionen von Fifa, NHL und NBA Live anspielen.



**D**ie Mitarbeiter parken gefährlich. Wird auf dem firmeneigenen Fußballplatz ein wuchtiger Fehlschuß produziert, bekommt das schon manchmal eines der abgestellten Autos zu spüren. Doch solche vernachlässigbaren Berufsrisiken nehmen die 550 Angestellten in Kauf, die bei der kanadischen Niederlassung von Electronic Arts arbeiten. Der neue Prachtbau vor den Toren der Westküstenmetropole Vancouver ist die Heimstatt der meisten EA-Sports-Titel. Zur Vorabbegutachtung des 2000er Lineups wurden ausgewählte internationale Pressevertreter in das Sportspiel-Mekka gebeten. Eishockey-Erzkönig NHL 2000 und die Basketball-Hoffnung NBA 2000 stellen wir Ihnen auf den nächsten Seiten aus-

führlisch vor. Den Beginn unserer Sportkonferenz widmen wir dem hierzulande populärsten Ableger, der Fifa-Reihe.

## Fouls als Stunt

Der »heilige Rasen« der Fußballwelt sprießt traditionell im Londoner Wembley-Stadion. Doch Computerspieler neigen neuerdings zur Anbetung einer mobilen Grashalm-Ansammlung, die in einem 1.500 Quadratmeter großen Hangar im fernen Kanada gehegt wird. Dieser Rasen auf Rädern ist von Infrarot-Kameras

umzingelt, die mit 240 Bildern pro Sekunde die Körperbewegungen eines einsamen Sportlers festhalten.

Eddie Pope schwitzt heute im Dienste von EA Sports. Die Kleidung des Verteidigers vom US-Proficlub D.C. United ist mit Infrarot-Sendern bestückt, die jede seiner Bewegungen für die Animationsrechner festhalten. Vom Torschuß bis zum Jubeltanz dienen die Bewegungen leibhaftiger Profis als Vorlage für die Fifa 2000-Spielfiguren. Einige besonders dramatische Tacklings

und Foulszenen ließ das EA-Sports-Team allerdings mit Stunt-Spezialisten filmen. Bei dramatischen Kategorien wie »Luft-Boden-Kollisionen« schien die Sorge um das Wohlbefinden der Kickerbeine auch berechtigt.

## Harte Bandagen

Deftige Tacklings und Zweikampfvielekt sind nicht die einzigen Neuerungen bei der Fortsetzung des besten und erfolgreichsten PC-Fußballspiels. Fifa-Oberproduzent Andy Abramovici, quasi der



Auf Demo-CD:  
Video-Special



**Shielding** in Aktion: Solange Sie den Feuerknopf gedrückt halten, versucht Ihr Spieler, den Ball zu halten.



Sepp Blatter von EA Sports, hat sich nichts Geringeres als die Quadratur des Kreises vorgenommen: »Mehr Spieltiefe bei einer weniger komplizierten Steuerung« nennt er als Ziel für **Fifa 2000**. Das bedeutet konkret einen Abbau von Dreifach-Feuerknopf-kombinationen, die viel verwirren und wenig bringen. Kniffligere Kombis als einen Button-Doppeldruck will man der Spielbarkeit zuliebe vermeiden. Und das einzige Manöver, bei dem man einen Feuerknopf gedrückt halten muß, ist die neue Ballabschirm-Technik »Shielding«. Damit nehmen Sie vorübergehend das Tempo aus der Partie, etwa um Ihre Mitspieler in Position laufen zu lassen. Wie lange der Spieler dieses Manöver erfolgreich durchhalten kann, hängt von seinen technischen Qualitäten und der Stärke des attackierenden Verteidigers ab.

### Passende Pässe

Verbesserte Anzeigen sollen ihren Teil zur Kultivierung des Spielaufbaus beitragen. So wird bei **Fifa 2000** der Er-

schöpfungsgrad-Balken ständig zu sehen sein, der Kraftreserven und Auswechselbedürftigkeit jedes einzelnen Spielers signalisiert. Der renovierte Paßpfeil zeigt jetzt exakt in die Richtung des Teamkameraden, in dessen Richtung der Ball bei Feuerknopfdruck geschlenzt wird. Die Farbe des Pfeils signalisiert die Chancen für eine ungestörte Ballannahme: grün bedeutet »freie Bahn«, gelb steht für »Paß kommt wohl

fahr«. Ein unsauberes Zuspiel oder ein nur halb geglücktes Tackling führen dazu, daß der Ball realistisch von einem Spieler abprallt oder abgefälscht wird. Besonders mutige Verteidiger können sich im Abblocken von Distanzschüssen versuchen.



Ein nachgebauter **David Beckham** jubelt im Schein des Flutlichts.

an, aber ein Gegner lauert in der Nähe«, und der rote Pfeil warnt »Mitspieler wird eng gedeckt; hohe Fehlpaßge-

In den vergangenen Jahren hinkte **Fifa** stets den Sportsbrüdern **NHL** und **NBA** nach, was Atmosphäre und Präsen-

## Die wichtigsten Verbesserungen

### Fifa 99-Problem

- der beschleunigte Ablauf bringt Dauerhektik in den Spielaufbau.
- immer die gleichen Phrasen bei den Kommentaren der Reporter.
- kontrolliertes Paßspiel nur bei Verwendung der Turmkamera machbar.
- keine rechte Motivation im sterilen Ligabetrieb.

### Fifa 2000-Lösung

- per Ballabschirmen nehmen Sie vorübergehend Tempo aus dem Spiel.
- Sprecher nehmen konkreten Bezug auf Teamerfolge und Spielerleistungen.
- bessere Anzeigen erleichtern Pässe auf Spieler außerhalb des Sichtbereichs.
- Abstieg und Europacup-Qualifikation integriert.

tation anging – abseits des Spielfelds war vom Fußballrummel nicht viel zu spüren. Für **Fifa 2000** hat sich EA Sports deshalb »Storytelling« ganz dick ins Hausaufgabenbuch geschrieben. Das Spiel soll das Gefühl einer echten Fußballsaison mit der ganzen Dramatik und allen Emotionen überbringen. Der Saisonmodus bietet endlich realistische Spielpläne mit integrierten Pokalbegegnungen und Abstiegsgefahr. Ihr Team kann sich durch eine gute Tabellenposition für internationale Wettbewerbe im nächsten Spieljahr qualifizieren.



Detaillierte Gesichter, knubbelige Knie: Die runderneuerten **Fifa-Spielfiguren** sehen besser aus denn je.



Realistische **Gesichtsanimationen** drücken die Gemütsbewegung der Spieler gut aus.



## Freistoß-Varianten

Lange bevor die Grafiker mit ihrem Animations-Zuckerguß fertig sind, können die Designer und Programmierer spielerische Änderungen vornehmen. Im »Testbed« getauften Gameplay-Editor lassen sich Änderungen bei Spielerstärke oder Raumdeckung sofort in Echtzeit ausprobieren. Und davon gibt es bei **Fifa 2000** eine ganze Menge, wie uns Matt Brown versichert: »Wir haben die taktische Engine komplett neu geschrieben«. Deshalb können Sie jetzt bei Standardsituationen wie Eckbällen, Einwürfen oder Freistößen aus jeweils drei Varianten wählen. Bei den Spielfiguren wird es außerdem größere Leistungsunterschiede geben. In zwölf Kategorien hat jeder Kicker einen Wert zwischen 1 und 6. Die Abstufungen sollen für ein deutlicheres Leistungsgefälle als bei **Fifa 99** sorgen.

## Gesichtskontrolle

Die **Fifa-Kicker** sind nicht nur unterschiedlich groß, sondern können jetzt auch verschiedene Körpertypen haben – vom Knubbelstumpen bis zum dünnen Schlaks. Für die



Der amerikanische Fußball-Profi **Eddie Pope** prüft den Sitz seines Motion-Capturing-Anzugs.

Darstellung der Spieler werden deutlich mehr Polygone investiert. Vor allem im Kopfbereich macht sich die Detailaufdrehung bemerkbar. Die animierten Spielergesichter drücken deutlich Emotionen von Euphorie (Torjubel) bis Verärgerung (Empfang einer gelben Karte) aus. Im Gegensatz zu **NHL** und **NBA Live 2000** können allerdings keine digitalisierten Photos der echten Spieler als Vorlagen verwendet werden. Die **Fifa-Lizenz** schließt solche individuellen Bildrechte nicht ein.

## Grund zum Jubeln

Alleine für die Torbejauchung soll es rund 50 verschiedene Variationen geben, die von der Art und der Wichtigkeit des Treffers abhängig sind. Gelingt beispielsweise ein entscheidender Kopfball, tätscheln die entzückten Kameraden liebevoll das Haupt des Schützen. Das fünfte Tor gegen einen unterlegenen Gegner wird hingegen nur noch mit lässigem »ganz nett«-Abklatschen quittiert. Gelingt ein Anschlußtreffer kurz vor Schluß, haben es die Spieler richtig eilig: Statt zeitintensiv abzujubeln, sprinten sie sogleich mit dem Ball

zum Mittelkreis, um noch genug Zeit für den Ausgleich zu haben.

Auch das Publikum soll seinen Teil zur Atmosphäreverbesserung beitragen. Die Massen lassen Banner von den Tribünen flattern und gehen stärker auf das Spielgeschehen ein. Die aus einzelnen, sich wiederholenden Bitmap-Tapeten bestehenden Zu-



Die Spielerfrisuren geraten auch durch stramme **Kopfbälle** nicht außer Form.

schauer sind nicht mehr starre Hintergrundgrafik, sondern hüpfen bei aufregenden Szenen begeistert auf und ab.

## Ein Lied für Fifa

Das Plapperkontingent der **Fifa-Sportreporter** besteht aus rund 85.000 Wörtern. Dieses Jahr soll es weniger allgemeines Geschwafel und mehr statistische Analysen geben, die sich auf die jeweilige Spielsituation beziehen. Die Sprecher berücksichtigen beispielsweise den Liga-Tabellenstand; auch die Rekapitulation von Erfolgen in der zurückliegenden Saison wird elegant in die Konversation eingeflochten. Trendige Nachwuchskünstler wie **Reel Big Fish**, **Gay Daddy** und **Apollo Four Forty** steuern Musikstücke zum Soundtrack bei, der auch als Audio-CD erscheinen wird. Das prominenteste Goldkehlchen gehört **Robbie Williams**, der eine eigens komponierte **Fifa-Melodie** schmettern darf.

## Grätscher von gestern

Als Hommage an das zu Ende gehende Fußball-Jahrhundert wird **Fifa 2000** rund 40 klassische 'Oldie-Mannschaften' aus aller Herren Länder enthalten. Im Mittelpunkt des Spielgeschehens stehen aber die 15 aktuellen internationalen Ligen, Bundesliga inklusive. Erstmals offiziell vertreten sind die zwölf Teams der nordamerikanischen Division Major League Soccer (MLS). Aus europäischer Sicht wirkt diese Lizenz nicht allzu aufregend, aber das kann sich ja noch ändern. Seit die US-Boys mit schöner Regelmäßigkeit die deutsche Nationalmannschaft vom Platz klatschen, scheint ein wenig mehr Respekt angesagt zu sein. Und spätestens wenn **Lothar Matthäus** nächstes Jahr New York heimsucht, dürfte sich der Reiz einer Partie mit den **Metro Stars** erheblich erhöhen. **HL**

## Fifa 2000

**Genre:** Sportspiel **Hersteller:** EA Sports  
**Termin:** 4. Quartal '99 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Heinrich Lenhardt:** »Vergessen Sie den lieblosen Ableger **Bundesliga Stars** – **Fifa 2000** ist der legitime Fußball-Thronfolger. Die meisten Fortschritte erwarten uns bei Animationen und Ligamodus. Und durch sinnvolle Steuerungs-Feintuning scheint der Spielablauf genau den Feinschliff zu bekommen, der bei **Fifa 99** fehlte.«