

Welch ein Comeback! Die Fifa-Serie hat die Formkrise der letzten Jahre überwunden und zelebriert endlich wieder modernen Fußball – sowohl optisch als auch spielerisch.

# Fifa 09



## ! Facts

- ▶ 32 Ligen
- ▶ über 500 Vereine
- ▶ 41 Nationalmannschaften
- ▶ 52 Stadien
- ▶ über 60 Turniere, davon 42 lizenziert

DVD-XL  
- HD-Video

DVD  
- Video-Special

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 5419  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 5418

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Bayerns Bastian Schweinsteiger dribbelt sich bis zur Eckfahne durch und schlägt eine hohe Flanke in den Bremer Strafraum. Luca Toni steigt zum Kopfball hoch, doch die Fäuste des herbeifliegenden Werder-Torhüters Tim Wiese sind einen Tick schneller. Press-Schlag, der Ball fliegt meterhoch in die Luft und senkt sich aufs Lattenkreuz. Luca Toni ärgert sich über die vergebene Chance, Tim Wiese liegt benommen auf dem Rasen, nur einer freut sich. Und das sind wir.

Denn Wieses Rasen ist erstmals in der PC-Geschichte der Fifa-Serie keine platte Grünfläche

mehr, sondern prözt mit herrlich flauschigem 3D-Gras. Der Ärger in Luca Tonis detailgetreu modelliertem Gesicht sieht fast schon beängstigend realistisch aus. Eine grafische Runderneuerung war seit Jahren überfällig und wird nun mit **Fifa 09** endlich zur Realität. Und – fast noch wichtiger: Mit Faustabwehr, Press-Schlag und Bogenlampe beweisen Toni und Wiese, dass sie auch spielerisch fleißig dazu gelernt haben.

### Grafik-Transfer

Das PC-**Fifa 09** sieht auf den ersten Blick zwar genauso gut aus wie auf der Xbox 360 und der

Playstation 3, ist aber dennoch speziell für unsere Lieblings-Spieleplattform entwickelt worden und borgt sich quasi nur einige Grafikeffekte von den Konsolenversionen. Trikots verschmutzen und werfen Falten, das Flutlicht wirft weiche Schatten auf den 3D-Rasen, auf den Gesichtern bilden sich sogar Schweißperlen. Viele dieser atmosphärischen Details bekommen Sie jedoch nur in Wiederholungen und Zwischensequenzen zu sehen. Denn in der standardmäßig weit herausgezoomten Spielperspektive skaliert das PC-**Fifa** etwas stärker als die Konsolenkollegen – das Gras wirkt

wieder platter, die Schattenwürfe erscheinen deutlich härter. Und auf den Sitzen der 52 meist originalgetreu nachgebauten Stadien jubelt das gleiche hässliche Papp-Publikum wie in den Vorjahren.

Auch wenn also auf den zweiten Blick nicht alles neu ist – unter dem Strich sieht **Fifa 09** auch in der Vogelperspektive deutlich besser aus als die Vorgänger, die Atmosphäre ist endlich wieder erstligareif. Die Mixtur aus alter und neuer Technologie hat zudem einen weiteren Vorteil: überraschend moderate Hardware-Anforderungen, vor allem im Vergleich mit **Pro Evolution Soccer 2008**.



Da fliegt selbst ein Adler vergebens: Mit einem eleganten Heber überraschen wir Leverkusens Torhüter und genießen seinen geschmeidig animierten, aber erfolglosen Rettungsversuch.



**Klügere KI:** Mitspieler laufen besser mit (rote Pfeile), Verteidiger decken konsequenter (blaue Pfeile).



Wenn Torhüter wie **Michael Rensing** den Ball wegfausten, entstehen oft unberechenbare Abpraller.

### Menü-Training

Die grafischen Renovierungsarbeiten beschränken sich glücklicherweise nicht nur auf den Rasen: Die Menüs passen sich endlich automatisch Ihrer Bildschirmauflösung an, Schluss mit der Krümeloptik der Vorjahre. Den zusätzlichen Platz können Sie wie im **Fussball Manager** mit kleinen Infostenern füllen, die etwa Spielstatistiken, Ranglisten und sogar die neuesten Nachrichten zu Ihrem Lieblingsverein anzeigen – eine Internetverbindung und eine Registrierung vorausgesetzt. Diese Online-Funktionen konnten wir allerdings noch nicht

testen, weil EA Sports die entsprechenden Server erst zum Verkaufsstart anwirft. Sollte es hier Probleme geben, berichten wir darüber sofort auf GameStar.de.

Gut versteckt in den nach wie vor etwas wirren Optionsmenüs verbirgt sich eine weitere Neuerung, die vor allem **Fifa**-Veteranen freuen wird: Erstmals können Sie Ihr Gamepad vollkommen frei konfigurieren, sogar getrennt nach Defensiv- und Offensiv-Aktionen. Tackling und Schuss liegen also nicht mehr zwangsläufig auf der gleichen Taste. Großartig, aber nicht ganz zu Ende gedacht. Denn Sie dürfen nur eine Konfiguration

pro Eingabegerät festlegen. Wer also zum Multiplayer-Duell zwei Xbox-360-Gamepads anschließt, muss sich mit seinem Gegner nach wie vor auf eine gemeinsame Tastenbelegung einigen.

### Maus-Dribbling

Die Alternative zum Gamepad-Gerangel: In dieser Saison können Sie Ihre Kicker auch per Maus und Tastatur über den Rasen scheuchen, fast wie in einem Shooter. Per Fadenkreuz wählen Sie das gewünschte Ziel – ein Linksklick löst einen Pass aus, der Rechtsklick einen Schuss. Für Spezialmanöver drücken Sie die

mittlere Taste und bewegen die Maus, etwa schnell von links nach rechts für den entsprechenden Übersteiger. Das klingt absurd, funktioniert aber nach ein bis zwei Stunden Eingewöhnung überraschend gut und hat sogar einige Vorteile gegenüber dem Gamepad. Vor allem Pässe in den freien Raum lassen sich eine ganze Ecke präziser spielen. Gerade für Tastatur-Kicker lohnt sich deshalb der Umstieg. In Multiplayer-Partien sind Maus-Spieler allerdings klar benachteiligt, weil der Gegner anhand des Fadenkreuzes problemlos den geplanten Spielzug voraussehen kann.

## TECHNIK-CHECK

**OLDIE-PC**  
ATHLON 64/2600+ - 768 MBYTE RAM - GEFORCE 6600 GT

► 1024x768 ► minimale Details

Das eindimensionale Gras **1**, der nur rudimentäre Schattenwurf **2** sowie die fehlenden Effekte wie Tiefenschärfe **3** erinnern optisch an die Fifa-Vorgänger.

**STANDARD-PC**  
ATHLON 64/3500+ - 1,0 GBYTE RAM - GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024 ► mittlere Details

Dank mittleren Texturdetails wirkt Fifa 09 trotz des eindimensionalen Graswuchses **1** und den groben Schatten **2** schon deutlich realistischer und moderner.

**MITTELKLASSE-PC**  
ATHLON 64 X2/5000+ - 2,0 GBYTE RAM - GEFORCE 8800 GT

► 1680x1050 ► maximale Details

Bereits auf einem Mittelklasse-PC läuft Fifa in maximaler Qualität inklusive 3D-Gras **1**, detaillierten Schatten **2** und schicken Unschärfe-Effekten **3** flüssig.

### TECHNIK-TIPPS

- Unter Windows XP läuft Fifa 09 in niedrigen Details bereits ab 768 MByte RAM flüssig, mit Vista benötigen Sie mindestens 1,0 GByte.
- Die »Detailstufe« beeinflusst die Atmosphäre aufgrund der höher aufgelösten Texturen am meisten, stellen Sie sie daher noch vor dem »3D-Gras« oder der »Postprocessing-Qualität« auf »hoch«.
- Hohe »Anzeigeauflösung« und »Anzeigegleichheit« sollten Sie bereits ab einer Geforce 7800 GT / Radeon X1800 XL wählen.
- Schalten Sie ab einer Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3870 Kantenglättung und Texturschärfung hinzu.
- Deaktivieren Sie den Schiedsrichter samt Assistenten, um etwas Leistung zu gewinnen.

### Checkliste

- 5,6 GByte Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 768 MByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

### 50 LÄUFT FIFA 09 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1			2			3		
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7900 GT	7900 GTX	7950 G2
Radeon X1000	X200	X800 XL	X850 XT	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 G2		
Radeon 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8600 GTO	8600 GT	8600 GTS	8600 GTO	8600 GTO	8600 GTO
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	2600 Pro	2600 XT	2600 Pro	2600 XT	2600 Pro
PROZESSOR	2			3			4		
	2600+	2600+	3200+	2,6 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE
Athlon 4 / D	2,6 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	3,8 GHz	3,8 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE
Athlon 64	3200+	3200+	3200+	3200+	3200+	3200+	3200+	3200+	3200+
Athlon 64 X2	3800+	3800+	3800+	3800+	3800+	3800+	3800+	3800+	3800+
Phenom	8450	8750	9500	9500	9500	9500	9500	9500	9500
Core 2	E4300	E6300	E6600	E6600	E6600	E6600	E6600	E6600	E6600
SPEICHER IN MB	3			4			5		
	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096

**4** **technisch unmöglich** ruckelt stark

**läuft so flüssig:** 1280x1024, niedrige bis mittlere Details, 3D-Gras deaktiviert

**läuft so flüssig:** 1680x1050, mittlere bis hohe Details, 3D-Gras deaktiviert

**läuft so flüssig:** 1680x1050, maximale Details, 3D-Gras aktiviert

GameStar 11/2008

103



Im **Be-a-Pro-Modus** steuern wir nur einen einzigen Spieler, wahlweise auch aus der Schulterperspektive.



Neue **Zweikampf-Animationen**: Ronaldinho schirmt den Ball ab, Patrick Viera nimmt die Hände zu Hilfe.

### KI-Zweikampf

Egal ob Gamepad, Tastatur oder Maus: **Fifa 09** fühlt sich trotz der Generalüberholung immer noch wie ein echtes **Fifa** an. Das Tempo bleibt hoch, die meisten Tore fallen innerhalb des Strafraums, Spieler laufen mit Ball fast genauso schnell wie ohne. Die Partien sind dennoch eine ganze Ecke spannender und vor allem unberechenbarer als in den Vorgängern. Grund 1: die überarbeitete

Torwart-KI. Enke, Lehmann, Neuer und Kollegen bewegen sich nun erheblich aktiver durch den Strafraum, lassen Bälle häufiger abprallen und beherrschen endlich auch die gepflegte Faustabwehr. Grund 2: das verbesserte Zweikampfverhalten. **Fifa 09** berücksichtigt am Boden und in der Luft die Körperstatur der Widersacher. Ein Luca Toni bleibt nun trotz Verteidiger-Schubser gern mal auf den Beinen und am Ball. Wenn hingegen Philip Lahm zum Kopfball hochsteigt, endet das bei 90 Prozent der Duelle in einem unsanften Bauchklatscher. Schwächere Spieler wehren sich deshalb besser anderweitig, schirmen per Tastendruck den Ball ab und strecken Ihrem Angreifer Ellenbogen und Hinterteil entgegen.

### Profi-Einstellung

So weit, so neu – nur bei den Spielmodi bleibt alles beim Alten. Als Manager kümmern Sie sich um Ihren Lieblingsverein, samt Sponsorenverhandlungen, Transfers und Training. In der »Be a Pro«-Variante konzentrieren Sie sich dagegen auf einen einzelnen (wahlweise selbst erstellten) Spieler. In jeder Partie müssen Sie Aufgaben erfüllen wie »Fordere 25 Pässe an« oder »Erreiche 60 Prozent Ballbesitz«. Als Belohnung winken Erfahrungspunkte und Level-Aufstiege. So steigern Sie nach und nach die Attribute Ihres Spielers und formen ihn zum Weltstar. Beide Spielmodi motivieren recht ordentlich, schwächen aber bei der Inszenierung: Statt Siegerehrungen und Zwischensequenzen gibt's nur spröde Menüs und generische Zeitungstexte. Selbstverständlich können Sie aber auch auf den ganzen Manager- und Rollenspiel-schnickschnack verzichten und einfach nur Ihren Lieblingsverein zur Meisterschaft führen. Bayern München hat in letzter Zeit schließlich oft genug gewonnen! **HK**

### Fi-fa-funderbar!

**Michael Graf:** Ich kann mein Video-Fazit nur wiederholen: Die 09er-Neuaufgabe ist das beste Fifa, das ich je gespielt habe. Dabei freut mich der (längst überfällige) Grafik-Transfer nur am Rande, mir gefallen vor allem das verbesserte Ballverhalten und die »echteren« Animationen. Klar, auch das neue Fifa krankt an Traditionsschwächen, Flankenläufe und Steilpässe sind mir selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad zu einfach. Doch in Sachen Realismus bleibt Pro Evolution Soccer 6 sowieso Tabellenführer; von Fifa erwarte ich flotten, lizenzschwangeren Sturmfußball – und dieses Saisonziel erreicht EA Sports mit Bravour.



micha@gamestar.de

### Wiederaufstieg

**Heiko Klinge:** Natürlich ist Grafik nicht alles. Aber es ist emotional einfach ein Riesenunterschied, ob da gerade ein undefinierbarer Holzklotz das Tor schießt oder ein lebensecht nachmodellierter Diego. Fifa 09 sieht jedoch nicht nur hübscher aus als die Vorgänger, sondern hat auch spielerisch überraschend fleißig trainiert. Die verbesserte Torwart-KI bringt erheblich mehr Dramatik in die Strafräume, das neue Zweikampf-System macht die Matches spürbar unberechenbarer. Pro Evolution Soccer bleibt zwar die bessere Simulation, der kurzweilige Tempofußball von Fifa 09 macht mir aber genauso viel Spaß. EA Sports ist zurück in der ersten Fußball-Liga.



heiko@gamestar.de

## FIFA 09 SPORTSPIEL

ENTWICKLER EA Canada (Euro 2008, GS 06/08: 75 Punkte)  
 PUBLISHER EA Sports  
 SPRACHE Deutsch  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 2.10.2008  
 CA. PREIS 50 Euro  
 USK ohne Altersb.

### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

GENRE **SPORT**

LIZENZ keine  komplett  
 MANAGEMENT keins  komplex  
 SPIELABLAUF Action  Taktik  
 KARRIERE keine  ausgefeilt  
 REALISMUS Arcade  Simulation

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

↑ SPIS ↓

Einsteiger feiern schnell erste Siege, der Manager-Modus motiviert langfristig.

### ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER					PROFI				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
EINSTIEG leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>										
SPIELMECHANIK einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>										
SPELTEMPO langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>										

HILFEN Tutorial-Texte, Trainingsmodus, vier Schwierigkeitsgrade  
 SPEICHERSYSTEM automatisch nach jedem Match

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS					FÜR HIGHEAND-PCS				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM STANDARD OPTIMUM										
2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 768 MB RAM 5,6 GB Festplatte			3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 5,6 GB Festplatte			2,0 GHz Dual-Core Intel A64 X2 4000+ AMD 2,0 GB RAM 5,6 GB Festplatte				

PROFITIERT VON Surround-Sound

BILDFORMATE 4:3  5:4  16:9  16:10  KOPIERSCHUTZ Securom  
 TON Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- Geforce 6600 GT
- Geforce 7600 GT
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8600 GT / GTS
- Geforce 8800 GT / GTS
- Radeon X800 / X850
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2600 XT
- Radeon HD 2900 XT
- Radeon HD 3850 / 3870

### MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (4), Be a Pro (4), interaktive Liga (unbegrenzt)  
 SPIELTYPEN an einem PC, Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Direct IP, EA Online  
 DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 60 Stunden  
 FAZIT Spaßige Matches, vor allem an einem Rechner. Der Online-Modus war noch nicht testbar.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Spielergesichter + 350 neue Animationen + 3D-Gras - hässliches Pixelpublikum - nur wenige Stadion-Verbesserungen	8 / 10
SOUND	+ dynamische Fangesänge + realistische Ballgeräusche - Kommentatoren erzählen viel Unsinn - nerviger Soundtrack	7 / 10
BALANCE	+ vier sehr gut abgestimmte Schwierigkeitsstufen + Tutorial-Texte und Trainingsmodi ... - ... die die Steuerung aber nur mäßig erklären	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Rundum-Sorglos-Lizenzpaket + Spiele bei Regen und Flutlicht + hübsche Ereignisfilme - spröde präsentierte Solomodis	9 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Steuerung + auch mit Maus und Tastatur vernünftig spielbar + höher aufgelöste Menüs ... - ... mit nach wie vor wirrer Struktur	8 / 10
UMFANG	+ 32 Ligen mit über 500 Vereinen + 41 Nationalteams + motivierender Managermodus + nützliche Turnier- und Mannschafts-Editoren	10 / 10
REALISMUS	+ gute Ballphysik + Spielverlauf unberechenbarer als in den Vorgängern + kuriose Tore + Spieler mit Ball immer noch zu schnell + glaubwürdiges Torwart-Verhalten + Mitspieler laufen sich besser frei + Gegner beherrschen mehr Spielzüge + kleinere Aussetzer	8 / 10
KI		9 / 10
MANAGEMENT	+ mit Sponsoren, Talentsuche und Training erfreulich umfangreich + motivierende Rollenspiel-Elemente - wenig Menü-Feedback	9 / 10
SPIELZÜGE	+ neue Blockbewegungen + 32 Spezialmanöver + weniger taktische Möglichkeiten als in Pro Evolution Soccer	9 / 10

### PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Endlich wieder Spitzenfußball von EA Sports.

