

Fifa 10

Nach dem Quantensprung im letzten Jahr verbessert EA Sports seine Fußballserie diesmal zaghaft, aber sinnvoll.

DVD
Interview-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6352

Wer bei der Zahl 10 nicht ins Schwärmen kommt, ist kein echter Fußballfan. Schließlich prangte sie als Königin der Rückennummern auf den Trikots solch überragender Spielmacher, Leitwölfe und Ballkünstler wie Pelé, Platini und Maradona. Dass auch die nächste Neuauflage der **Fifa**-Serie diese magische Ziffer trägt, weckt also automatisch hohe Erwartungen. Doch wir haben **Fifa 10** angespielt und müssen die Vorfreude ein wenig dämpfen: Nach dem Realismus-Sturmlauf in der Vorsaison macht die Fußballserie diesmal wieder nur behutsame Fortschritte. Zumindest auf dem PC, die Version für die

Next-Generation-Konsolen (Xbox 360, Playstation 3) wird ihrer Zehnerrolle schon eher gerecht.

Schöner kicken

Der Ball ist kleiner, und Trikots können nun auch über den Kickerhosen hängen. Das sind schon alle grafischen Neuerungen, die Luke Didd, der Produzent von **Fifa 10**, vermelden kann. Okay, nicht ganz, auch das Beleuchtungssystem wird verbessert. Es funktioniert aber noch nicht, die Schatten sind zu dunkel. Auch wenn das PC-**Fifa** nicht direkt hässlich ausfällt, schielen wir doch neidvoll auf die detaillierteren Sportler und Stadien der Konsolenfassung. Außerdem glänzen die Stars auf Xbox 360



Beim **Londoner Derby** zwischen Chelsea und Arsenal halten sich unsere KI-Mitspieler an die Taktik-Vorgaben.

und Playstation 3 mit sehenswerten Animationen. Zum Beispiel blockieren sie Passrouten, indem sie das Bein nach hinten strecken und den Ball mit der Hacke abfälschen. Auf dem PC können wir darauf lange warten.

Mehr taktieren

Die technischen Schwächen soll **Fifa 10** auf dem PC mit spielerischen Neuerungen ausgleichen, allen voran mit den »Team Styles«. Diese Taktik-Schablonen bestimmen, wie sich computergesteuerte Gegner und Mitspieler verhalten. Der FC Bayern etwa verwendet die Vorgabe »Flügelspiel«, daher stürmen Offensivkräfte wie Frank Ribéry bevorzugt über die Flanken. Die TSG Hoffenheim setzt auf den »Konter«-Stil: Sobald das Team den Ball erringt, sprinten flinke Stürmer wie Demba Ba in die Gegnerhälfte und lauern auf lange Pässe. Das klappt bereits in unserer Preview-Version bestens, selbst die Torhüter halten sich an die Taktiken: Hoffenheims Hildebrand haut beim Konter den Ball weit nach vorne.

Insgesamt wird es 26 solcher Grundsätze geben, etwa »Abseitsfalle« und »Kurzpassspiel«. Daraus bastelt EA Sports für jede Mannschaft ein individuelles Fähigkeiten-Set. Je nach Spielsitu-

tion dürfen wir die Taktiken ein- und ausschalten. Zum Beispiel können wir mit Hoffenheim auf Konter verzichten, wenn wir gegen einen sehr defensiven Rivale antreten. Um das herauszufinden, lesen wir den Scout-Bericht, den **Fifa 10** vor jeder Partie anzeigt. Der informiert nämlich über den Spielstil und den Schlüsselspieler des Gegners. Beim FC Chelsea etwa läuft alles über den englischen Superstar Frank Lampard, den wir folgerichtig in Manndeckung nehmen sollten.

Anders schießen

Auch das eigentliche Spielgeschehen hat EA Sports verfeinert. Ballstafetten etwa wirken flüssiger, weil unsere Spieler direkter auf Eingaben reagieren. Das Schusssystem funktioniert nun ebenfalls anders. Wenn wir die Taste nur kurz drücken, schießen wir genau, aber schwach. Falls der Torhüter richtig steht, kann er den Ball locker abwehren. Gewalt-Kicks sind nun schwieriger, weil wir dafür länger drücken müssen. Falls wir dabei übertreiben, dreschen wir die Kugel meilenweit am Kasten vorbei. Weil die Kicker auch häufiger daneben köpfen, fallen nach Flanken weniger Tore als in **Fifa 09**. Und wer schlecht zum Ball steht, schießt



Die **Torhüter** sollen realistischer handeln. Zum Beispiel fausten sie Bälle weg oder lenken sie um den Pfosten.

Die Next-Generation-Version



Die Version für die Xbox 360 und die Playstation 3 bietet ansehnlichere **Animationen** (links) als die PC-Fassung von **Fifa 10**. Außerdem sehen die **Spielermodelle** und -gesichter besser aus (Mitte). In einem neuen Editor dürfen Sie eigene **Laufwege** für Eckbälle und Freistöße entwerfen, denen Ihre Sportler dann pflichtgetreu folgen (rechts).



Das **Schuss-System** hat der Entwickler EA Canada überarbeitet, Gewaltversuche sind nun schwieriger.

und passt sowieso ungenau. Allerdings spielt das Knopfdruck-Timing in **Pro Evolution Soccer 2010** eine noch wichtigere Rolle.

Darüber hinaus verspricht Luke Didd, dass die Torhüter realistischer reagieren und Bälle auch mal wegfausten oder um den Pfosten lenken. Das kam in unseren Probestartups aber nicht häufiger vor als in **Fifa 09**. Wir haben lediglich ein neues Verhaltensmuster beobachtet: Wenn ein Stürmer unsere Abwehrlinie durchbricht, stürmt ihm unser Schlussmann manchmal automatisch entgegen und versucht, den Ball zu klären. Das klappt allerdings fast nie. Uns wäre lieber, der Keeper käme erst dann aus dem Kasten, wenn wir die entsprechende Taste drückten.

Echter rangeln

Obwohl **Fifa 10** immer noch flotter wirkt als echter Fußball, sprinten die Kicker mit Ball nicht mehr ganz so schnell wie ohne. Außerdem hat EA Sports das Zweikampf-Verhalten verbessert. Wenn wir unseren Spielern direkt in einen Gegenspieler hineinlenken (und keinen Knopf drücken), rangeln die beiden miteinander. Vor einem Kopfballduell können wir den Rivalen so wegschubsen. Und falls unser Verteidiger einem

Flügelflitzer nicht den Ball abnehmen kann, »drücken« wir ihn einfach gegen den Angreifer. Dann malträtiert sich die Sportler mit den Ellenbogen, der Gegner kann nicht flanken. Das macht die Zweikämpfe in **Fifa 10** interessanter und lebensechter.

Wenn wir grätschen, versucht das Opfer neuerdings, mit einem Sprung auszuweichen. Die Erfolgchance hängt dabei von seinem Dribbling-Wert ab. Auch unsere eigenen Kicker hüpfen automatisch über grätschende Gegner. In unseren Probestartups brachte das allerdings nichts, weil wir dabei stets den Ball verloren.

Besser managen

Für den Management-Modus verspricht Luke Didd ebenfalls Neuerungen, verraten möchte er jedoch nur zwei davon. So sollen die Ligatabellen glaubwürdiger ausfallen als in **Fifa 09**, in dem Spitzenteams schon mal als Schlusslichter endeten. Außerdem richtet sich die Zuschauerzahl in den 3D-Arenen nun nach der tatsächlichen Besucherzahl. Beides sind nette, aber nicht weltbewegende Atmosphäre-Gags. Mal sehen, welche Änderungen EA Sports noch enthüllt. Von einer Nummer 10 erwarten wir schließlich etwas mehr. **GR**



Der **Scout-Bericht** informiert vorab über die Taktik und den Schlüsselspieler des Gegners.

Vergleich: Fifa 10 vs. PES 2010



Fifa 10



PES 2010



Grafik



Grafisch macht Fifa 10 keine großen Fortschritte im Vergleich zum Vorgänger. EA Sports hat lediglich die Bewegungsabläufe verfeinert, die generell flüssiger und realistischer wirken.

Abgesehen von den Sprint-Animationen sieht Pro Evolution Soccer 2010 in allen Disziplinen besser aus als Fifa 10. Die überarbeiteten Spielergesichter setzen auf dem PC Maßstäbe.



Taktiken



Dank der Team Styles gewinnt jede Mannschaft ein unverwechselbares Profil. Formationen und Laufwege darf man aber wieder nur in einem gesonderten Editor bearbeiten.

In Sachen Taktik-Vielfalt bleibt die PES-Serie unangefochtener Tabellenführer. Denn mit Verhaltens-Schiebereglern und Spieler-Talentkarten baut Konami diese Stärke noch aus.



Bedienung



Die Steuerung von Fifa 10 klappt tadellos. Nur das Überspringen von Grätschen führt zu oft zum Ballverlust. Und die Torhüter stürmen teils arg ungestüm aus ihrem Kasten.

In Pro Evolution Soccer 2010 reagieren die Kicker manchmal verzögert. Das mag daran liegen, dass die Sportler schlecht zum Ball stehen, fühlt sich aber trotzdem ungewohnt an.



Realismus



Die Partien wirken in Fifa 10 ein wenig lebensechter als zuvor, vor allem dank des neuen Schuss- und Zweikampf-Systems. Das Tempo ist aber immer noch höher als im echten Fußball.

Pro Evolution Soccer 2010 läuft ebenso schnell wie Fifa 10, auch sonst nehmen sich beide Spiele wenig. Ein Unentschieden, auch wenn PES 2010 die vielfältigeren Animationen hat.



Lizenzen



Für Fifa 10 hat EA Sports erstmals die russische Liga lizenziert, außerdem sind sämtliche Spielklassen aus dem Vorgänger wieder mit dabei – also auch die erste und zweite Bundesliga.

Nach der Champions League hat Konami die Rechte an der Europa League gekauft. Zu einzelnen Vereinslizenzen äußert sich der Hersteller aber noch nicht, wir sind daher skeptisch.



FAZIT



Fifa 10 hat bei der Bedienung die Nase vorn, beim Realismus herrscht Gleichstand. Wer Wert auf das dicke Lizenzpaket legt, bekommt eine sinnvoll verbesserte Fußball-Neuaufgabe.

Für Fußball-Profis bleibt Pro Evolution Soccer 2010 die erste Wahl, vor allem dank der nun noch vielfältigeren Taktiken. Allerdings müssen Sie die verzögerte Steuerung in Kauf nehmen.

Fifa 10

► **Angespielt** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **1. Oktober 2009**
► Hersteller **EA Canada / EA Sports** ► Status **zu 70% fertig**

Michael Graf: So zaghaft die Neuerungen auch wirken – sie funktionieren! Dank der Team Styles spielen sich die Mannschaften unterschiedlicher als zuvor. Der Spielverlauf wirkt wieder ein Quäntchen realistischer. Mir ist bloß schleierhaft, warum die Entwickler nicht die schöne Konsolenfassung auf den PC konvertieren. Konami hat das bei Pro Evolution Soccer doch auch geschafft.



micha@gamstar.de

Potenzial Sehr gut