



! Facts

- ▶ 31 Ligen
- ▶ 543 Vereine
- ▶ 41 Nationalteams
- ▶ 50 Stadien
- ▶ 56 lizenzierte Turniere

Bayerns Miroslav Klose setzt im Wolfsburger Strafraum zum **Flugkopfball** an, hinten lauert Arjen Robben auf einen Abpraller. Weil unsere Testversion nicht die aktuellsten Mannschaftsdaten enthielt, haben wir den Holländer im Editor zum Rekordmeister transferiert.

Fifa 10

Dank ihres runderen Spielablaufs und neuen Taktik-Optionen macht die Fußballserie einen kleinen Schritt vorwärts. Technisch dribbelt sie auf der Stelle.

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 6352

Beim Test von **Fifa 10** glaubt man fast, eine Uhr ticken zu hören. Denn nachdem EA Sports bereits zwei große Sportserien (**NHL**, **Madden NFL**) ins Konsolen-Abseits geschickt hat, könnte auch die PC-Karriere der Fußballserie bald auslaufen. Das würde zumindest erklären, warum die Entwickler beim Computer-**Fifa** an einer zweitklassigen Grafik-Engine festhalten, während die Versionen für die Xbox 360 und die PlayStation 3 viel schöner aussehen. Möglich, dass EA Sports die **Fifa**-Fans dadurch ebenfalls ins Videospiel-Lager treiben möchte. Denn technisch sollte es heutzutage problemlos möglich sein, die hübsche Konsolenfassung für den Rechner umzusetzen.

Gut, das bleibt Spekulation, offiziell bekennt sich der Hersteller weiterhin zum PC. »Wir haben

da noch viel vor«, versprach uns der **Fifa 10**-Producer Luke Didd in einem Interview. Dieses »Viel« erweist sich bei der siebzehnten Renssach-Jahresauflage als vergleichsweise wenig; nach dem Realismus-Sturmlauf von **Fifa 09** macht der Nachfolger zwar spürbare, aber doch nur behutsame Fortschritte. Was allerdings nicht heißt, dass **Fifa 10** ein schlechtes Fußballspiel ist. Im Gegenteil.

Runder rempeln

Über den Rasen stürmen detailarme Kicker, in den Stadien hocken seit Jahren dieselben spott-hässlichen 2D-Zuschauer. Grafisch hat die **Fifa**-Serie damit längst den Anschluss an die Konkurrenz verloren, **Pro Evolution Soccer 2010** spielt mit fotorealistischen Spielerge Gesichtern und schönen 3D-Arenen schon jetzt

Bug mit Stil

Wenn wir einer selbst entworfenen Formation im Editor einen Teamstil zuweisen und sofort aktivieren, dürfen wir die Taktik-Vorgabe während einer Partie nicht mehr rückgängig machen. Zum Beispiel müssen wir 90 Minuten lang auf Konter spielen. Das nervt zwar, lässt sich aber leicht umgehen. Standardmäßig deaktivierte Teamstile können wir nämlich ganz normal ein- und ausschalten.

eine, nein, zwei Technikligen höher. Immerhin hat EA Sports ein wenig an den Animationen geschraubt. Die Bewegungsabläufe wirken in **Fifa 10** etwas geschmeidiger als im Vorgänger, was den Spielablauf insgesamt runder und realistischer aussehen lässt.

Zum lebensechteren Eindruck von **Fifa 10** trägt auch die verbesserte Kollisionsabfrage bei: Die Ballkünstler beharken sich bei Zweikämpfen mit den Ellenbogen, rangeln sich vor Kopfballduellen in Position oder geraten nach Rempelen ins Straucheln. Der Körpereinsatz ist spielerisch sinnvoll, schließlich können Sie nun einen Gegner vom Leder wegschubsen, indem Sie ihn anrem-peln – wie im echten Fußball. Doch Vorsicht: Die guten Schiedsrichter entscheiden nach Bodychecks gern mal auf Freistoß.

Stufenlos schießen

Auch die Gamepad-Steuerung hat EA Sports überarbeitet. In **Fifa 10** dürfen Sie Ihre Spieler näm-

lich stufenlos in alle Richtungen bewegen, statt stets im vorgegebenen Winkel abzubiegen. Das ist nicht spektakulär, hilft aber bei schnellen Dribblings, weil Sie dank der präzisen Steuerung leichter Haken schlagen können. Mit Übung und einem flinken Kicker wie Franck Ribéry wurschteln Sie sich so durch jede Abwehr.

Dabei profitieren Sie jedoch auch vom nach wie vor größten Realismus-Makel der **Fifa**-Serie: Manche Spieler sprinten mit Ball immer noch schneller als andere ohne. Mario Gomez etwa rennt den meisten Verteidigern davon, was dem Neu-Bayern im echten Leben eher selten gelingt. Insbesondere in Mehrspieler-Partien ist es dadurch schwierig, schnellen Spielern das Leder abzunehmen, Rempelen hin oder her.

Und was macht ein Stürmer, der den Ball zu lange hat? Er zieht ab! Das funktioniert in **Fifa 10** ebenfalls anders als zuvor: Wenn Sie nur kurz auf die Taste drücken, tritt Ihr Kicker schwach, aber prä-



Im »Be a Pro«-Modus bestreitet unser Eigenbauer sein erstes **Länderspiel** gegen Brasilien.



Bei **Zweikämpfen** rangeln die Spieler mit den Ellenbogen, wir können den Ballführenden anrem-peln.

zise. Für Distanzversuche müssen Sie den Schussbalken länger aufladen, dafür landen die Bälle häufiger im Netz. Das sorgt für Abwechslung, in **Fifa 10** fällt längst nicht mehr jedes Tor nach einem Sturmloch durch die Mitte. Zumal auch die Torhüter etwas besser halten und klüger rauskommen.

Klug kontern

Apropos klug: In **Fifa 10** führt EA Sports einen fünften Schwierigkeitsgrad namens »Legende« ein. Der soll schlauere Gegner bieten, hebt sich aber kaum vom vierten (»Weltklasse«) ab. Denn bereits darauf spielen die Rivalen gut, von kleinen Aussetzern abgesehen.

Auch Ihre Mitspieler denken mit und halten sich an Ihre taktischen Vorgaben. Hier kommt nämlich eine der größten Neuerungen zum Tragen, die »Teamstile«. Jede Mannschaft verfügt über mehrere dieser Taktik-Schablonen, die das Verhalten der KI-Sportler bestimmen. Die TSG Hoffenheim etwa nutzt die Vorgabe »Konter«, also stürmen ihre Kicker bei Ballbesitz sofort gegen und schlagen lange Bälle auf die Wuselstürmer Ba und Obasi. Während einer Partie können Sie die Vorgaben nach Bedarf ein- und ausschalten. Beispielsweise verzichten Sie mit dem FC Bayern auf das »Flügelspiel«, wenn die gegnerische Außenverteidigung zu stark ist. Dank der unterschiedlichen Teamstil-Kombinationen spielt sich jede Mannschaft anders, die **Fifa**-Serie gewinnt endlich an taktischer Tiefe.

Eigene Aufstellungen samt zugehörigen Teamstilen dürfen Sie allerdings nicht während einer Partie erstellen, sondern nur über das Hauptmenü in einem unkomfortablen Editor – kein Vergleich zu den vielfältigen Taktikoptionen von **Pro Evolution Soccer 2010**.



Hoffenheim nutzt den Teamstil »Konter« **A**, also stürmt Ibišević links vor. Doch Dortmund spielt auf »Abseitsfall« **B** – und der Bosnier tappt hinein.

Minimal erneuern

Die restlichen Neuerungen von **Fifa 10** bewegen sich auf Zweitliga-Niveau. In der »Be a Pro«-Karriere (in der Sie einen Eigenbau-Spieler steuern) können Sie nun auch zum Nationalkicker avancieren. Außerdem gibt's eine frische Spielart namens »Die Saison«, in der Sie – sensationell! – eine Ligasaison bestreiten. Für den Management-Modus hat EA Sports realistischere Abschlussabellen versprochen, was sich als Luftblase entpuppt: Als wir im Test eine komplette Zweitliga-Saison bestreiten, landen mit Fürth und Duisburg just zwei der stärksten Vereine auf den Abstiegsrängen.

Die Spielmodi stagnieren also weitgehend, dafür hat EA Sports in **Fifa 10** immerhin das Platzgeschehen verfeinert. Es bewegt sich etwas. Das macht Hoffnung, dass das Ticken trotz der Uralt-Technik nur Einbildung ist. **GR**

Minimal-Fortschritt

Michael Graf: Große Neuerungen sehen anders aus, EA Sports konzentriert sich dieses Jahr aufs Abrunden. Das ist aber auch das Mindeste, was ich von einer **Fifa**-Fortsetzung erwarte, eine Aufwertung rechtfertigen die Fortschritttchen nicht. Im Gegenteil, die Grafik wirkt gemessen an mit **Pro Evolution Soccer** dermaßen unzeitgemäß, dass unsere Endnote im Vergleich zum Vorjahr sinkt. Die Realismus-Tabelleführung hält weiterhin **Pro Evolution Soccer 6**, da hilft **Fifa 10** auch die neue Taktik-Vielfalt nicht. Im Herzen bleibt **Fifa** das, was es immer war: ein unkomplizierter Lizenzzirkus. Der spätestens nächstes Jahr überreif für einen Grafik-Transfer von der Konsole ist.



micha@gamstar.de

FIFA 10 SPORTSPIEL

ENTWICKLER	EA Canada (Fifa 09, GS 11/08: 86 Punkte)	TERMIN (D)	1.10.2009
PUBLISHER	EA Sports	CA. PREIS	45 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 0 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK			3D-GRAPHIKARTEN
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	
MINIMUM 2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 768 MB RAM 6,4 GB Festplatte	STANDARD 3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 6,4 GB Festplatte	OPTIMUM Core 2 Duo E6600 A64/X2 6400+ AMD 2,0 GB RAM 6,4 GB Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800

PROFIERT VON Surround-Sound

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Securam

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER **Sehr gut**

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (4), Be a Pro (4), Online-Liga (unbegrenzt)

SPIELTYPEN an einem PC, Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** EA Online, Direct IP

DEDICATED SERVER nein **MULTIPLAYER-SPASS** 40 Stunden

FAZIT An einem PC wie immer klasse, der Online-Modus war noch nicht testbar.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ verfeinerte Animationen + detaillarme Spieler und Stadien - hässliches 2D-Publikum - überflüssige Unschärfe-Effekte	6 /10
SOUND	+ Original-Fangesänge + packende Surround-Stadionkulisse - viele unsinnige Kommentare - wirr gemischter Soundtrack	7 /10
BALANCE	+ Tutorial-Texte und Trainingsmodus + vier gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade ... - ... und ein fünfter, der sich kaum auswirkt	9 /10
ATMOSPHÄRE	+ mehr Lizenzen gehen einfach nicht + Partien bei Regen, Schnee und Flutlicht - trocken präsentierte Solo-Modi	9 /10
BEDIENUNG	+ Gamepad-Steuerung nun noch präziser + auch mit Maus und Tastatur gut spielbar - nach wie vor wirre Menüstruktur	8 /10
UMFANG	+ 31 Ligen mit 543 Vereinen + 41 Nationalteams + zahlreiche Wettbewerbe + Management- und »Be a Pro«-Modus	10 /10
REALISMUS	+ Spielablauf flüssiger und realistischer + verbessertes Kollisions- und Zweikampf-Verhalten - Kicker mit Ball immer noch zu schnell	8 /10
KI	+ Mitspieler halten Vorgaben ein + leicht verbesserte Torwart-KI + Gegner spielen generell klug ... - ... haben aber auch Aussetzer	9 /10
MANAGEMENT	+ »Be a Pro«-Karriere inklusive Nationalelf + umfangreicher Management-Modus ... - ... mit unrealistischen Tabellen	9 /10
SPIELZÜGE	+ Teamstile eröffnen neue taktische Möglichkeiten + keine übermächtigen Spielzüge - umständlicher Formations-Editor	9 /10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT **Dezent verbesserter, technisch veralteter Fußball.**

84
SPIELPASS