

Fifa 12



Das Ende der Kompromisse: Nach Jahren der Zweiklassengesellschaft bekommen PC-Kicker endlich exakt das gleiche Fifa wie ihre Konsolenkollegen. Und damit Fußball auf absolutem Weltklasse-Niveau. Von Heiko Klinge

+ Stärken

- + viel Fußballatmosphäre
- + intensive Zweikämpfe
- + umfassendes Lizenzpaket
- + motivierende Spielmodi
- + 11 gegen 11 im Multiplayer

- Schwächen

- Stadionoptik nicht mehr zeitgemäß
- etwas weniger realistisch als PES 2012



GameStar
Platin-Award



GameStar
für Mehrspieler-Spaß

Genre: **Sportspiel** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **EA Canada (Fifa 11, GS 11/10: 90 Punkte)**
Termin: **29.9.2011** Spieler: **1-22** Sprache: **Deutsch, Englisch, 11 weitere Sprachen** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7507

Auf DVD: Topspiel-Videos / Auf DVD-XL: Multiplayer-Video

Es ist zum Haareraufen! Da steht Mario Götze ganz allein vor Manuel Neuer; und statt den Ball überlegt ins lange Eck zu schieben, jagt er ihn in den Dortmunder

Nachthimmel. Es dauert eine Weile, bis wir registrieren, dass unsere Hände nicht mehr am Gamepad kleben, sondern tatsächlich gerade unsere Frisur zerstören. Eine klassische Übersprungshandlung, die zeigt, wie

Online-Aktivierung

Fifa 12 müssen Sie beim Online-Dienst EA Origin registrieren, was einen Weiterkauf verhindert. Nach der Freischaltung können Sie auch offline kicken, müssen dann aber naturgemäß auf die vielen Online-Funktionen wie die Club-Ranglisten und das Erfahrungspunktesystem verzichten. Multiplayer-Matches können Sie nur noch an einem Rechner oder online über EA Origin austragen, ein Netzwerkmodus fehlt.

intensiv **Fifa 12** unseren Lieblingssport inszeniert. Und endlich auch genauso, wie es die Xbox-360- oder Playstation-3-Besitzer erleben. Denn die PC-Version ist in dieser Saison inhaltsgleich zum Konsolenpendant.

Während das letztjährige PC-**Fifa** »nur« eine Konsolen-Umsetzung des zwei Jahre alten **Fifa 10** war, bekommen wir mit **Fifa 12** für EA-Sports-Verhältnisse eine ganze Mannschaftsbusladung an Neuerungen. Zum Spielbeginn stehen die Erstellung eines (optionalen) Online-Profiles und die Wahl unseres Lieblingsclubs an. Mit jedem Match sammeln wir Erfahrungspunkte, und das nicht nur für uns, sondern auch für unseren Club. Alle Partien der weltweiten Fans eines Vereins wirken sich so auf dessen Tabellenplatzierung in der Online-Bundesliga aus. Jede Saison dauert dabei eine Woche, und es ist eine nicht zu unterschätzende Motivationsspritze, wenn der eigene Verein gerade um den Klassenerhalt kämpft.

Der Offline-Fokus von **Fifa 12** liegt wie gehabt auf dem Karrieremodus. Neu ist, dass es nun drei gleichberechtigte Varianten gibt. So können wir unseren Verein als Ma-

nager, als Spielertrainer oder als einzelner Kicker zum Titel führen – und das bis zu 15 Saisons lang. Als Manager kümmern wir uns nicht nur um das Geschehen auf dem Rasen, sondern auch um Taktik, Transfers oder Talentsichtung. Das Gleiche gilt für den Spielertrainer, nur dass dieser während der Partien lediglich einen einzelnen Kicker steuern darf und den Rest den computerge-

Wir leiden, fluchen, jubeln und raufen uns die Haare

steuerten Mannschaftskameraden überlassen muss. In der Spielerkarriere basteln wir uns zunächst per Editor ein hoffnungsvolles Nachwuchstalent und formen es durch gute Leistungen und das Erfüllen kleiner Aufgaben (»Drei Spieler umdribbeln«) wie in einem Rollenspiel zum Superstar.

Die Arbeit als Vereinsmanager ist in **Fifa 12** deutlich umfangreicher und atmosphärischer als im Vorgänger. So sind wir nicht mehr auf eine zufällig zusammengewürfelte Transferliste beschränkt, sondern können



Strafraumdramatik nach einem Eckball: Dortmunds Innenverteidiger Mats Hummels **1** ist nach einem Kopfballduell mit Bayerns Holger Badstuber **2** zu Boden gegangen. Der Abpraller landet bei Thomas Müller **3**, der gleich per Volleyschuss abzieht. Seine Erfolgschancen stehen nicht schlecht, da er beidfüßig ist und außerdem über die Spezialfähigkeit »Eiskalter Torjäger« verfügt.

mit jedem der über 15.000 lizenzierten Fußballer Kontakt aufnehmen. Per Suchfunktion picken wir uns die Spieler raus, die zu unseren Positions- und Gehaltsanforderungen passen. Statt wie früher spröde Textmenüs durchzuklicken, sehen wir nun ein Foto unseres Wunschspielers und setzen eine Unterschrift unter den Vertrag. Neuer Höhepunkt jeder Managersaison sind die letzten 24 Stunden vor Schließung des Transferfensters. Während ein Countdown mit jeder unserer Entscheidungen erbarmungslos runtertickt, verfolgen wir gebannt die Gerüchte im Newsticker, lehnen mit wachsender Genervtheit die unverschämten niedrigen Angebote für unseren Kapitän ab, verpflichten kurz vor Toreschluss noch ein echtes

Schnäppchen und fühlen uns wie Felix Magath in Hochform. Einzig die zwar hübschen, aber konsolentypisch verschachtelten Menüs stören unseren Kaufrausch.

Der Unterhaltungswert der Spielerkarriere hängt naturgemäß von der gewählten Position ab. Stürmer und Mittelfeld-Regisseure nehmen nun mal aktiver und entscheidender am Spielgeschehen teil als Innenverteidiger. Wer es besonders einsam mag, darf nun auch den Torwart übernehmen. Klingt absurd, spielt sich dank diverser Hilfsanzeigen für die optimale Position und die Flugkurven des Balles aber erstaunlich gut. Außerdem können wir in bester Kahn-Manier Kommandos aufs Feld brüllen und bei einem knappen Rückstand in der Schlussphase in den gegnerischen Strafraum einfallen. Was für die Solokarriere nicht mehr als eine nette Dreingabe ist, bekommt im Multiplay-

er-Modus eine entscheidende Bedeutung. Denn online dürfen nun tatsächlich elf Spieler gegen elf andere antreten, was genauso chaotisch und spaßig ist, wie es klingt.

Damit der Torhüter möglichst wenig zu tun bekommt, müssen wir vor allem an unserer Verteidigung arbeiten, denn hier hat sich einiges geändert, und zwar zum Guten. Es reicht nicht mehr, einfach nur in Richtung des ballführenden Spielers zu rennen und die Tackling-Taste gedrückt zu halten. Stattdessen müssen wir wie beim Grätschen nun auch beim einfachen Lederwegspitzeln im richtigen Moment attackieren. Zum einen wechselt so der Ballbesitz weitaus seltener als in den Vorgängern, zum anderen belohnt **Fifa 12** dadurch endlich kluges Positionsspiel und das Zustellen der Passwege. Gute Idee: Ein interaktives Tutorial erläutert uns gleich beim ersten Spielstart anhand ei-

Die Matches dürfen wir nun auch aus **Torhütersicht** erleben.




Mehr Drama, Baby!
Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Mag ja sein, dass Pro Evolution Soccer 2012 nach wie vor den »echteren« Fußball und das größere Strafraumchaos liefert. Aber Chaos bekomme ich als Wolfsburg-Fan in der Realität schon genug! Auf dem PC will ich ebenso flüssige wie planbare Kombinationen, krachende Zweikämpfe und spektakuläre Tore. Und all das zelebriert **Fifa 12** nahe an der Perfektion! Jedes Match ist ein echtes Erlebnis, egal ob nun gegen den wirklich spielstarken Computer oder 11 gegen 11 im Online-Stadion. Wer die Bundesliga spielen will und Dramatik dem Realismus vorzieht, darf sich mit **Fifa 12** auf absoluten Traumfußball freuen.

Die letzten 24 Stunden vor **Transferschluss** inszeniert FIFA 12 mit einem ablaufenden Countdown, Originalfotos und natürlich jeder Menge Gerüchten.

niger Übungen das neue System. Echte Trainingsmissionen wie in **Pro Evolution Soccer 2012** hätten uns dennoch besser gefallen.

Die Umstellung fällt leichter, je besser wir die Eigenheiten unserer Spieler kennen. Denn die computergesteuerten Kameraden verhalten sich dank verbesserter Spielintelligenz größtenteils tatsächlich so, wie wir es erwarten. Arjen Robben zieht immer wieder von der rechten Außenbahn nach innen, Xavi schlägt unfassbar präzise Pässe in den freien Raum, und Manuel Neuer outet sich auch im Spiel als Fan der Faustabwehr. Der Wiedererkennungswert ist jedoch nur bei den absoluten Spitzenteams und Nationalmannschaften wirklich hoch, was im Übrigen auch für die Optik gilt. Während bei Bayern, Barcelona oder Chelsea fast jeder Startelf-Star wie sein reales Vorbild aussieht und agiert, rennen beim VfL Wolfsburg dann doch wieder größtenteils Statistiken auf zwei Beinen und mit hässlichen Editor-Gesichtern über den Rasen.

Zweiklassengesellschaft bei den Spielergesichtern: Während Barcelonas Pique (rechts) seinem realen Vorbild verblüffend ähnlich sieht, muss man bei Lucas Barrios schon fünfmal hinschauen, um ihn zu erkennen.



Selbst mit perfektem Positionsspiel und punktgenauen Pässen lässt sich Körperkontakt in **Fifa 12** nicht vermeiden. Glücklicherweise. Denn die neue Physik-Engine serviert uns die intensivsten Zweikämpfe in der Geschichte der Fußballsimulationen. Je nachdem, wie, wo und in welchem Tempo Körper und Bälle aufeinanderprallen, gibt es ein anderes glaubwürdiges Ergebnis. Da knallen wir mit Eisenfuß Holger Badstuber das Leder aus 30 Metern in Richtung Kasten und erwischen einen eher schwächtigen Verteidiger, den das Geschoss komplett aus den Latschen hebt. Sowohl der Torhüter als auch Mario Gomez sprinten zum Ball, und dem Bayern-Stürmer gelingt es in letzter Sekunde, die Kugel über den heranstürzenden Körper ins Netz zu spitzeln, ehe er selbst einen unfreiwilligen Purzelbaum schlägt. Das ist spektakulär anzusehen und stellenweise hochgradig dramatisch. Allerdings leistet sich die Physik-Engine auch immer mal wieder kleinere Aussetzer.

Trotz allem Zweikampf-Realismus fühlt sich **Fifa 12** immer noch wie ein **Fifa** an. Der Spielablauf ist gradliniger und weniger chaotisch als in **Pro Evo 2012**. Entsprechend fallen auch seltener kuriose Tore, dafür führen klug geplante Spielzüge und Kombinationen häufiger zum Erfolg. Das ist ebenso Geschmackssache wie die Ballphysik, die sich in **Fifa 12** einen Tick weniger wichtig anfühlt, weshalb wir bei langen Pässen und Weitschüssen tendenziell mehr Druck hinter das Leder bringen und damit auch die entsprechende Taste länger drücken müssen. Die Ergebnisse unserer Bemühungen kommentieren in diesem Jahr Frank Buschmann und Manni Breuckmann. Die beiden erledigen ihren Job erfreulich variabel, meist passend und vor allem mit richtig viel Emotion. Wenn sie einer vergebenen Großchance nachtrauern, hat man regelrecht vor Augen, wie sie sich gerade am Kommentatorenplatz die Haare raufen. Und das können wir nur allzu gut nachvollziehen. **HK**

TERMIN 29.9.2011 PREIS 45 Euro usk ab 0 Jahren

Fifa 12

Sportspiel

Publisher EA Sports
Entwickler EA Canada
Sprache Dt., Engl., elf weitere Sprachen
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
Kopierschutz EA Origin

GENRE-CHECK SPORT

SPASS: »Das neue Verteidigungssystem erfordert Einarbeitung, danach regiert König Fußball.«

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel (22), Turnier (64) SPIELTYPEN Internet / an einem PC DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE EA Origin MULTIPLAYER-PASS 200 Stunden

WERTUNG Sehr gut
 »Flotte und hochgradig spannende Fußballdramen.«

GRAFIK 8/10

- detaillierte Kicker + hervorragende Animationen
- scharfe Trikot-Texturen + wenig Leben am Spielfeldrand
- teils puppenhafte Editor-Gesichter

SOUND 9/10

- mitreißende Surround-Kulisse + Original-Fangesänge
- Stadiondurchsagen in Landessprache
- gute Kommentatoren ... + ... mit gelegentlichen Aussetzern

BALANCE 10/10

- fünf abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- ausgewogene Spielerwerte + interaktives Tutorial
- optionale Pass- und Schusshilfen für Einsteiger

ATMOSPHERE 9/10

- extradickes Lizenzpaket samt beider Bundesligen
- Partien bei Regen, Schnee und Flutlicht
- packende Zweikämpfe + keine Original-Turniere

BEDIENUNG 9/10

- hervorragende, frei konfigurierbare Gamepad-Steuerung
- präzise kontrollierbares Positionsspiel
- verschachtelte Konsolenmenüs

UMFANG 10/10

- drei Karrieremodi + Dauermotivation dank Online-Ranglisten
- mehr als 30 spielbare Ligen
- über 15.000 lizenzierte Fußballer

REALISMUS 9/10

- sehr gute Ball- und Kollisionsphysik + realistische Zweikämpfe
- Superstars verhalten sich glaubwürdig
- Spielzüge »planbarer« als in der Realität

KI 9/10

- Mitspieler denken mit und halten sich an taktische Vorgaben
- Gegner endlich auch für Profis fordernd
- KI attackiert meist erst in der eigenen Hälfte

MANAGEMENT 9/10

- ausgebauter, spannender Transfermarkt + motivierendes Rollenspielsystem in Spielerkarriere
- realistische Verletzungen
- Moral und Teamchemie spielen keine Rolle

SPIELZÜGE 9/10

- wunderbar flüssiger Kombinationsfußball + nützliche Taktik-Schiebereglere
- Editor für Standardsituationen
- weniger Taktiktiefe als in PES 2012

Ein neuer Meilenstein der Fifa-Serie.

91

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 100 Stunden

MINIPILOT 3,0 GB/120 €
 AG4 X2 2000+, Geforce 9800
 2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

STANDARD Core 2 Duo E4300
 AG4 X2 4400+ AMD, Rad, HD 4850,
 2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

PROFIS
 OPTIMUM Core 2 Duo E6600
 AG4 X2 6000+ AMD Geforce GTX 260
 4,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

GENRE: EINSTIEGER, FORTGESCHRITTENE, PROFIS

MSR: HK