



Fifa 13



Von wegen Unglückszahl: Fifa 13 entpuppt sich als bislang bester Serienteil – auch wenn sich die Neuerungen diesmal in Grenzen halten. Von Florian Kurzmaier und Michael Graf

Genre: **Sportspiel** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **EA Canada (Fifa 12, GS 11/11: 91 Punkte)**
Termin: **27.9.2012** Spieler: **1 bis 22** Sprache: **Deutsch, Englisch, 11 weitere** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7894 Auf DVD: Multiplayer-Video

Fußball – für die einen einfach nur langweilig, für die anderen die schönste Nebensache der Welt. Schließlich lässt sich's über nichts trefflicher jubeln oder fluchen als über Pässe, Fouls und Tore. Electronic Arts' **Fifa 13** schafft es abermals mit Bravour, die Emotionen des realen Rasenschachs auf den Bildschirm zu zaubern. Unter anderem mit einem Paket aus über 500 lizenzierten Clubs und über 15.000 Originalspielern, in diesem Jahr ergänzt um die erste Liga von ... Saudi-Arabien. Die von den Fans ersehnte oberste türkische Spielklasse fehlt indes weiterhin. Wenig vermissen lassen dafür die vielfältigen Spielmodi, darunter die be-

liebte Sammelkarten-Variante »Ultimate Team«. Nach dem PC-Sturmlauf der letzten Saison (**Fifa 12** war erstmals komplett inhaltsgleich zum Konsolenpendant), erlaubt sich EA zum 20. Seriegeburtstag sonst nur Detailfortschritte. Doch die kommen dem Geschehen auf dem Rasen spürbar zugute.

Mit den »Attacking Intelligence« und »First Touch Control« getauften Neuerungen bleibt EA nicht nur seiner blumigen PR-Sprache treu, sondern verändert auch das Spielgefühl von **Fifa 13**. Beginnen wir doch mal mit der »Attacking Intelligence«: Die KI-Kicker der angreifenden Mannschaft suchen sich dieses Jahr wesentlich intelligenter ihre Räume. Das heißt, dass wir in der Offensive nun öfter mehr Anspielstationen und damit Abschlussmöglichkeiten haben. Wenn wir beispielsweise mit einem unserer Flügelspieler bis zur Grundlinie laufen und dann flanken, finden wir jetzt auch öfter einen Abnehmer im Rücken der Abwehr. Ähnlich verhält es sich bei Pässen in die Tiefe: Die Mitspieler kreuzen häufiger unsere Laufwege und ziehen so Verteidiger auf sich.

Origin-Zwang

Wie sein Vorgänger benötigt auch **Fifa 13** Electronic Arts' Origin-Client. Darüber müssen Sie die Fußballsimulation registrieren, was den Weiterverkauf verhindert. Danach rollt die Kugel auch im optionalen Offline-Modus, auf die Online-Funktionen müssen Sie dann logischerweise verzichten. Beispielsweise auf den Football Club, eine Art soziales Netzwerk, in dem sich alle weltweiten Partien eines Clubs auf dessen Position in der Internet-Tabelle auswirken.

Dazugelernt haben auch die Abwehrreihen, in der Defensive stopfen unsere Kicker Lücken selbstständiger als im Vorjahr. Und wo wir schon beim Thema sind: Bei den Spielerknäueln und den unfreiwillig komischen Hinfall-Animationen aus dem Vorjahr hat Electronic Arts ebenfalls nachgebessert. Die missglückten Kollisionen kommen nicht mehr so häufig vor, wirken nicht mehr so slapstickhaft und passen sich besser in den Spielfluss ein. Trotzdem konnten wir im Test

⊕ Stärken

- + besserer Spielfluss als im Vorjahr
- + mehr Leben am Spielfeldrand
- + realistischere Kollisionen
- + verbesserte KI
- + zahlreiche Lizenzen

⊖ Schwächen

- weniger realistisch als PES
- verspringende Pässe irritieren anfangs

immer noch vereinzelt Szenen dieser Art ausmachen. Kurioses Torraum-Chaos à la **Pro Evolution Soccer** gibt's in **Fifa 13** hingegen selten, hier fallen Treffer eher schön herausgespielt nach Dribblings oder Pässen als nach Abprallern – was Spielzüge aber auch »planbarer« macht als in **PES**.

Noch stärker als im Vorjahr kommt es in **Fifa 13** auf die individuellen Talente der Spieler an: Ein Superstar vom Schlage eines Lionel Messi hat natürlich Vorteile bei der Ballannahme. Ein Tastendruck genügt, und schon pflückt sich der argentinische Zauberfloh auch schwierige Bälle aus der Luft, um sie sofort weiterzuverarbeiten – dieses verfeinerte Ballannahme-System versteht EA unter »First Touch Control«. Außerdem verspringt das Leder nun häufiger, was für mehr Realismus und Abwechslung sorgt, anfangs aber erst mal gewöhnungsbedürftig ausfällt. Cool hingegen: Statt des auf Dauer öden Arena-Modus' als Lückenfüller im Ladescreen dürfen wir jetzt in den »Skill-Games« ran, kleinen Pass- oder Schuss-Übungen. Wer mag, kann die Einlagen auch direkt aus dem Hauptmenü heraus starten.

Weniger Slapstick, mehr Intelligenz

Wenn man **Fifa**-Spieler nach dem Managermodus fragt, rollen viele mit den Augen. Zu textlastig und auf Dauer zu monoton kam der vermeintliche Langzeitspaß-Garant im Vorjahr rüber. Dieses Feedback hat sich EA Canada zu Herzen genommen und dem Modus mehr Realismus spendiert. So erfinden die Entwickler den Ball zwar nicht neu, sorgen aber dafür, dass sich Faktoren wie Moral, Alter und Form der Spieler nun genauso auf die Transferverhandlungen auswirken wie Rivalitäten zwischen den Vereinen. Als Schalke-Manager müssen wir also besonders tief in die Tasche greifen, wenn



Verbesserte **Laufwege**: Während wir mit Gladbachs De Jong den Ball halten, stoßen Arango **1** und Nordtveit **2** durch die Hoffenheimer Abwehr und bieten sich an.

In »**Skill Games**« lernen wir unter anderem Flanken **A**, Dribblings **B**, Lupfer **C**, Torschuss-Lupfer **D**, Torschüsse **E** und Flachpässe **F**.



wir einen Dortmunder Spieler verpflichten wollen. Wer hingegen zum Bundestrainer aufsteigen möchte, kann sich diesen Wunsch nun ebenfalls erfüllen – vorausgesetzt, er ist mit seinem Verein erfolgreich genug. Jobwechsel gibt's im Übrigen jetzt auch in der Winterpause, was die Karriere insgesamt etwas dynamischer macht.

Auch wenn sich im Vergleich zum Vorjahr wenig getan hat, spielt **Fifa 13** auch in technischer Hinsicht weiterhin in der ersten Liga. Das fällt vor allem in den Wiederholungen auf, gerade die Spielergesichter und die Trikots sind abermals äußerst gelungen. Electronic Arts hat außerdem erkennbar an den Animationen der virtuellen Balltreter

Nur auf Konsole

Fifa 13 ist fast inhaltsgleich zu den Konsolenversionen – aber eben nur fast. Zwei der drei Vorteile wünschen wir uns auch für den PC.



Virtuelle Bundesliga

In diesem neuen Online-Modus qualifizieren sich bundesweit die besten Fifa-13-Spieler für ein monatliches Finalturnier, in dem sie eine echte Plexiglas-Nachbildung der Meisterschale gewinnen können. Die Stärken aller Erst- und Zweitligisten werden für die Virtuelle Bundesliga gleichgesetzt, um einen fairen Wettbewerb zu ermöglichen. Das dürfte die Langzeit-Motivation erheblich steigern – warum nicht auch auf dem PC?



Kinect-Unterstützung

Auf der Xbox 360 dürfen wir Fifa 13 mit Sprachbefehlen steuern und beispielsweise aus dem laufenden Spiel die Formation ändern, ohne in Menüs wählen zu müssen. Noch besser: Wenn wir vor dem Bildschirm lautstark über Entscheidungen des Schiris fluchen, gehen die Kommentatoren darauf ein – und der Mann in Schwarz zieht gerne mal die gelbe Karte. Diese Neuerung ließe sich auch für Headset-Mikrofone umsetzen.



Move-Unterstützung

Die Playstation-3-Version von Fifa 13 lässt sich auch mit der Leuchtrassel, pardon, dem Move-Controller bedienen. So dürfen wir etwa Elfmeter-Schützen einfach auf dem Bildschirm »zeigen«, wohin sie schießen sollen. Das ist anfangs nett, kostet bei mehreren Spielern aber enorm viel Übersicht, weil allerlei Pfeile und Signale den Rasen bedecken. Mal ganz davon abgesehen, dass uns nach fünf Minuten der Arm abfällt.



gefeilt. So dürfen wir beispielsweise in den Strafraumszenen viele neue Bewegungen bestaunen, vor allem beim Kopfballspiel: Wenn ein täuschend echter Thomas Müller mit langem Anlauf zum Kopfball hochsteigt, im Luftkampf gegen zwei Gegenspieler die

Wo springt der Ball denn hin?

Oberhand behält und dann auch noch gekonnt den Ball in den Winkel wuchtet, sieht das schon sehr realistisch aus. Allerdings nicht ganz so realistisch wie in **Pro Evolution Soccer 2013**, dessen Bewegungsabläufe eben noch ein Quäntchen vielfältiger, geschmeidiger, kurz gesagt: echter wirken.



Glückszahl 13

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Wie Pro Evolution Soccer 2013 fehlen FIFA 13 die weltbewegenden Neuerungen, stattdessen gibt's Detailfortschritte, die den Spielfluss wunderbar abrunden: Endlich weniger dämliche Kollisionen, endlich mehr Kopfball-Kontrolle, endlich klügere Mitspieler. All das macht die Partien noch dynamischer, noch intelligenter, noch flüssiger als im Vorgänger. Auch in Sachen Realismus verbucht FIFA 13 kleine Fortschritte, auch wenn mir persönlich die Pässe etwas zu stark verspringen – bei Zweitliga-Kickern wäre das ja nachvollziehbar, aber bei den Stars von Barca & Co.? Das täuscht zudem nicht darüber hinweg, dass EA auf diesem Gebiet größere Schritte hätte wagen können, so verteidigt Pro Evolution Soccer 2013 seinen hauchdünnen Realismus-Vorsprung auch dieses Jahr. Nichtsdestotrotz ist auch FIFA 13 ein Fußball-Meisterwerk, das die Konami-Konkurrenz mit seinem riesigen Fundus an Lizenzen und Spielmodi ins Abseits stellt. Wer auf die Fortschritte und die saudi-arabische Liga verzichten kann (Letzteres dürfte leicht fallen), kann aber auch zur 25 Euro billigen Vorjahresversion greifen.

Dafür passiert in **Fifa 13** – endlich! – auch neben dem Platz etwas mehr: Am Spielfeldrand stehen (nicht lizenzierte) Trainer und geben Anweisungen, ein Polizeispieler in den landestypischen Uniformen schützt die Spieler beim Einlaufen, Kameraleute stapfen herum, und unsere Auswechselspieler machen sich hinter den Toren warm. Also: Pappkameraden-Kulisse ade? Nicht ganz, denn einen optischen Wehrmutstropfen haben **Fifa**-Freunde auch dieses Jahr zu schlucken: Das 3D-Publikum sieht immer noch so hässlich aus wie eh und je. Warum EA es nach all den Jahren nicht hinbekommt, dieses letzte Puzzleteil für eine perfekte Stadionkulisse einer Renovierung zu unterziehen, ist uns schleierhaft. Soundtechnisch kann **Fifa 13** dagegen voll überzeugen: Größtenteils echte Fangesänge (»Die Nummer Eins im Pott sind wir!«) und Pflöfe bei Grätschen gegen die Heimmannschaft sorgen für eine Surround-Stimmung wie im Fanblock.

Im Mehrspieler-Modus läuft **Fifa 13** erneut zur Höchstform auf, zumal die »Tactical Free Kicks« (haben wir schon EAs PR-Sprech erwähnt?) für neues Jubel- und Fluchpotenzial sorgen. Dank dieser Neuerung können wir bei Freistößen einen dritten Spieler hinzuholen – und dann entscheiden, welcher der drei schießt oder auflegt. Unser Gegner weiß also nicht, ob ein Techniker wie Özil die Kugel über die Mauer hebt oder ein Wuchtschütze à la Poldi das Leder flach in die Torwart-Ecke nagelt. So können wir menschliche Rivalen besser überraschen. Bei den Modi bleibt indes alles beim Alten, neben den Ranglistenspielen für den regulären »Head-to-Head«-Modus und »Be a Pro« ist auch wieder »Ultimate Team« mit dabei. Diese motivierende Mischung aus Manager- und Sammelkartenspiel fesselt ungemein. Umrahmt wird das Spektakel wie gehabt vom EA Sports Football Club, einer Art sozialem Netzwerk für **Fifa**-Spieler – mit einer Neuerung, einer App für iOS und Android. Damit können wir unser Ultimate Team auch unterwegs managen. Wie gut das funktioniert, ließ sich aber noch nicht überprüfen, diese Ausgabe ging noch vor dem App-Anpfiff in Druck. **FK / GR**

TERMIN 20.9.2012

PREIS 50 Euro

USK ab 0 Jahren

Fifa 13

Sportspiel

Publisher EA Sports

Entwickler EA Canada

Sprache Dt., Engl., 11 weitere Sprachen

Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

Kopierschutz EA Origin

GENRE-CHECK SPORT

SPASS

»Durchgehend unterhaltsames, dynamisches Fußball-Spektakel.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

LIZENZ keine

MANAGEMENT keines

SPIELABLAUF Action

KARRIERE keine

REALISMUS Arcade

komplett

komplex

Taktik

ausgefeilt

Simulation

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel (22), Turnier (64)

SPIELTYPEN Internet / an einem PC DEDICATED SERVER nein

SERVENSCHE EA Origin MULTIPLAYER-SPASS 200 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Auch die Mehrspieler-Partien profitieren vom verbesserten Spielfluss.«

GRAFIK

detaillierte Spieler

weiter verfeinerte Animationen

scharfe Trikot-Texturen

gelungene Stadien

Zuschauer nach wie vor ausbaufähig

8/10

SOUND

fantastische Surround-Kulisse

Original-Fangesänge

Stadiondurchsagen in Landessprache

gute Kommentatoren ...

... die sich aber schnell wiederholen

9/10

BALANCE

fünf ausgewogene Schwierigkeitsgrade

Spielerwerte wirken sich noch nachvollziehbarer aus

interaktives Tutorial

optionale Pass- und Schusshilfen

10/10

ATMOSPHÄRE

die (fast) volle Lizenzpackung

grandiose Stadionstimmung

mehr Leben am Spielfeldrand

motivierende Skill-Games

keine Original-Turniere

9/10

BEDIENUNG

hervorragende, frei konfigurierbare Gamepad-Bedienung

klasse Kopfball-Steuerung

präzise Lupen

umständliche Menü-Mausbedienung

9/10

UMFANG

zahlreiche Modi

Dauermotivation dank Online-Ranglisten

über 500 originalgetreue Vereine

über 15.000 lizenzierte Fußballer

10/10

REALISMUS

verbesserte Spielfluss

verfeinerte Kollisionsphysik

realistischere Standards (schneller Einwurf, Freistoß, Schiedsrichterball)

Spielzüge weiterhin »planbarer« als in der Realität

9/10

KI

Mitspieler laufen klüger in freie Räume

Abwehr stopft häufiger Lächer

glaubwürdiges Torhüterverhalten

KI attackiert meist erst in der eigenen Hälfte konsequent

9/10

MANAGEMENT

mehr Faktoren wirken sich auf Transfers aus

motivierendes Rollenspielsystem in Spielerkarriere

Karriere als Nationaltrainer

Moral und Teamchemie spielen untergeordnete Rolle

9/10

SPIELZÜGE

variantenreiches Spiel möglich

nützliche Taktik-Schieberegler

Editor für Standardsituationen

weniger Taktiktiefe als in PES 2013

9/10

PROFIS

STANDARD C2 Duo E4300

A64 X2 4400+, Radeon HD 4850

2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo E600

A64 X2 6000+, GeForce G1X 100

4,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

Dezent verbessertes Fußballspektakel

91

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 100 Stunden

64 Der direkte Freistoß (also der Freistoß direkt auf das Tor) wurde 1904 eingeführt. Zuvor musste man den Ball zu einem Mitspieler kicken. **GameStar 11/2012**