

Fifa 14

Mit einer akrobatischen Einlage erzielt **Miro Klose** im Berliner Olympiastadion das 1:0 gegen Spanien.



EA spendiert seinen Kickern Schwerkraft - und uns ein neues Spielgefühl. So macht Fifa den größten Sprung seit Jahren, auch wenn der PC-Version wieder mal die Next-Gen-Engine verwehrt bleibt. Von Thomas Wittulski und Michael Graf

Genre: **Sportspiel** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **EA Canada (Fifa 13, GS 11/12: 91 Punkte)** Termin: **26.9.2013**
Spieler: **1-22** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, sieben weitere** Preis: **50 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

W

enn EA Sports eines zuverlässig hinkriegt, dann ist das, den Zorn der PC-Spieler zu wecken – auch jetzt wieder: Obwohl moderne Computer locker mit der Rechenkraft der Xbox One und der Playstation 4 mithalten können, nutzt die Windows-Version von **Fifa 14** im Gegensatz zu den Next-Generation-Fassungen nicht die neue Ignite-Engine. Auf deren Fortschritte in punkto Grafik und KI müssen wir also verzichten; Electronic Arts geht offensichtlich immer noch davon aus, dass die Mehrzahl der PC-Kicker vor besseren Taschenrechnern hockt, auf denen das »neue« **Fifa 14** nicht läuft. Da dürfen sich

Windows-Spieler schon mal wie Kunden zweiter Klasse fühlen, zumal EA schon für die PC-Portierung der letzten Konsolen-Engine drei Jahre gebraucht hat. Was also darf man erwarten von diesem **Fifa 14**, von einem Fußball-

aller Goldesel wohl auch ohne spielerische Neuerungen besser verkauft hätte als Hummels-Trikots zwischen Huckarde und Brackel. Doch tatsächlich macht **Fifa 14** auf dem PC derart spürbare Fortschritte, dass sich Sesselkicker ganz schön umstellen müssen und EA den Verzicht auf die Next-Gen-Engine fast schon verzeihen können. Aber wirklich nur fast.

Wer **Fifa 13** kennt, dem fällt sofort das gedrosselte Spieltempo auf. Das gibt uns mehr Zeit, über Spielzüge nachzudenken, zu dribbeln, Flanken und tödliche Pässe zu planen, die Abwehr einzustellen. Letzteres kann für den Angreifer richtig unangenehm werden, wenn die Verteidiger komplett dicht stehen und jeder Passversuch am Bein eines Gegen-

spielers endet. Vor allem die Zweikampf-Taste ist in der Verteidigung wie im Laufduell sehr hilfreich. Anders als in der Demo gibt es im fertigen Spiel auch keine Mikro-Ruckler mehr, nur bei der Warmspiel-Sequenz vor einem Match kam es während unseres Tests vereinzelt zu leichten Stotterern, die allerdings kaum bemerkbar waren. Das neue Spielgefühl kommt dementsprechend sehr gut rüber.

So fallen auch Tempowechsel deutlicher aus: Geben wir mit dem ballführenden Spieler per Schultertaste Gas, zieht auch die Spielgeschwindigkeit ordentlich an. Die Unterschiede zwischen schnellen und eher langsamen Spielern sind nämlich noch deutlicher zu spüren: Dortmunds Neuverpflichtung

Angenehmer Slowdown

Ein kleiner Exkurs in **Ballphysik** (von links): Barcelonas Torwart Valdés will sich den Ball schnappen, doch da rauscht Dortmunds Lewandowski heran. Barcas Abwehr-Urgestein Puyol naht zur Rettung. Lewandowski rutscht rein und bringt den herbeieilenden Puyol ins Straucheln, der wiederum seinen Torwart anrumpelt. Das Ergebnis: Nach Puyols Remppler lässt Valdés den Ball wieder fallen – wenn jetzt ein Dortmunder zur Stelle wäre! Doch noch bevor sich Lewandowski aufrappeln kann, hat Valdés das Leder wieder sicher und entschärft die brenzlige Situation.



+ Stärken

- + verbessertes Spielgefühl
- + wieder etwas realistischer
- + verbesserte KI
- + unzählige Lizenzen

- Schwächen

- Klassenunterschied wirkt sich zu stark aus
- PES bleibt Realismus-Meister

spiel, das spätestens zum Start der neuen Konsolen Ende November schon wieder veraltet sein wird? Man darf, das ist die Überraschung, einiges erwarten, denn EA hat sich nicht damit begnügt, Kader und Trikots zu aktualisieren – obwohl sich die Mutter



Im Nordderby duellieren sich die Krisenclubs Werder Bremen und Hamburger SV. Nach einem hohen Zuspel von Hamburgs **Hakan Calhanoglu** ① kommt **Raphael van der Vaart** ② zum Kopfball, Torhüter **Sebastian Mielitz** ③ lenkt die Kugel mit einer spektakulären Flugparade an den Pfosten. Dort grätscht **Maximilian Beister** ④ das Leder an Bremens Santiago García vorbei ins Tor – 1:0!

Origin-Zwang

Wer **Fifa 14** auf dem PC spielen möchte, muss zwingend ein Konto bei Electronic Arts Online-Dienst Origin anlegen und das Spiel damit verknüpfen. Danach läuft das Rasenschach auch im Offline-Modus, lässt sich aber nicht mehr weiterverkaufen.

Pierre-Emerick Aubameyang etwa hat Werte jenseits der 90 in Beschleunigung und Laufgeschwindigkeit – da wird selbst Sprintstar Usain Bolt grasgrün vor Neid. Allerdings schlüpfen auch langsamere Stürmer oft an Abwehr- und Mittelfeldrecken vorbei, weil die arg niedrige Beschleunigungs- und Tempowerte haben. Gut, Tempounterschiede zwischen Spielern und damit auch Mannschaften gab es vorher schon, in **Fifa 14** fallen sie aber krasser aus. Teilweise zu krass für unseren Geschmack: Wenn etwa Schweinsteiger in **Fifa 14** als lahme Krücke kaum ein Laufduell gewinnt, frustriert das etwas. Noch deutlicher klappt die Geschwindigkeitslücke bei Partien zwischen Mannschaften aus der ersten und

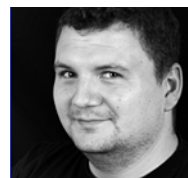
zweiten Bundesliga. Solche Matches muten dann (bei etwa gleich guten Spielern am Controller) wie Pokalspiele mit Dreiklassenunterschied an: Einer ist nur mit Verteidigen beschäftigt, während der andere einen Dauersturm aufs Tor veranstaltet. Klar gibt es auch in der Realität (Klassen-)Unterschiede zwischen den Vereinen, so stark wie in **Fifa 14** fallen sie aber nur sehr selten aus, da die »Kleinen« gerade gegen die »Großen« in der Regel 110 Prozent geben.

Das neue Geschwindigkeitsgefühl bewirkt die »Locomotion Engine« – ein Begriff aus Electronic Arts PR-Schublade, der mehrere Neuerungen zusammenfasst. Diese neue Animationstechnik simuliert nämlich Schwerpunkt und Masse der Kicker, bei Richtungswechseln aus dem Vollsprint heraus muss der Ballführende erst mal abbremsen und sein Gewicht verlagern. Daraus entsteht eine gewisse Trägheit: Spieler reagieren auf Tastendrucke nicht mehr so direkt wie in den Vorgängern, sondern müssen Körper und Kugel zunächst unter Kontrolle bringen. Das ist realistisch und fühlt sich (mit etwas Eingewöhnung) sehr

gut an. Schneller setzen die Spieler die »Befehle« um, wenn sie nicht sprinten: Durch die Abwehr wieseln, Gegner ausspielen, Grätschen ausweichen, Passwege zustellen – diese Finessen funktionieren prima, solange man den Impuls zum Dauerrennen unterdrückt. Zudem wirken die Animationen der Spieler nun flüssiger und

Do the Locomotion

glaubwürdiger, Richtungs- und Tempowechsel nicht mehr so roboterhaft. Beim optischen und spielerischen Realismus rückt **Fifa** also auch dieses Jahr wieder etwas näher an **Pro Evolution Soccer** heran, obwohl die japanische Serie der kanadischen Konkurrenz weiterhin mindestens eine Stollenlänge voraus ist.



Wie neue Schuhe

Thomas Wittulski
Redakteur
thomas@gamestar.de

Für mich ist **Fifa 14** ein bisschen wie der Umstieg von ausgelatschten Laufschuhen auf ein neueres Modell: erstmal ungewohnt. Hat man sie dann aber mal eingelaufen, funktioniert alles wunderbar, besser als vorher. Das geänderte Tempo, der Kinetik-Aspekt, die verbesserten Schüsse – man möchte die Neuerungen nicht mehr missen. So drei, vier Partien sollte man sich aber schon Zeit nehmen, um sich ans neue Gameplay zu gewöhnen. Bleibt für EA die Frage: Sind **Fifa**-Spieler Gewohnheitstiere, die sich mit spielerischen Veränderungen gar nicht abfinden können, oder lassen sie sich wie ich auf die für mich sinnvollen Neuerungen ein?



Fifa 14 vs. PES 2014

Sowohl **Fifa 14** als auch **Pro Evolution Soccer 2014** (Wertung: 90 Punkte) sind exzellente Fußballspiele. Doch wie schneiden die beiden Kicker-Konkurrenten im Direktvergleich ab?

Atmosphäre



Die Fifa-Lizenzflut, die grandiose Stadion-Soundkulisse und der anekdotenreiche Kommentar sorgen für Stimmung, dafür fehlen Original-Turniere. Kuriose Szenen erleben wir jedoch seltener als in PES.

PES 2014



Neben der Lizenz für Champions und Europa League lebt PES vor allem vom unberechenbaren Spielablauf: Keine Partie verläuft wie die andere, ständig erleben wir kuriose Szenen. Dafür mangelt es an Originalclubs.

Spielmodi



Auch wenn die virtuelle Online-Bundesliga konsolenexklusiv bleibt (Buh!), verschleißt Fifa 14 die volle Modi-Breitseite, vom Management über »Be a Pro« bis zum motivierenden Ultimate Team.

PES 2014



Bietet mit »Become a Legend« und der Meisterliga ein dünneres Modi-Paket, dafür aber wesentlich vielfältigere Taktik-Optionen. Nicht unerwähnt bleiben sollen die miesen Menüs, da sind die von Fifa besser.

Realismus



Fifa macht einen weiteren Dribbelschritt hin zum »echten« Spielablauf, mit ihrem verbesserten »Körpergefühl« und ihrem gedrosselten Tempo ist die 14er-Version der bislang realistischste Serienteil.

PES 2014



Beim Realismus behält PES die Nase vorn, zumal Konami seine Simulation ebenfalls verfeinert und das Tempo gedrosselt hat. Stellung zum Ball, Timing, Gewichtsverlagerung – all das ist in PES wichtiger als in Fifa.

KI



Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ordentliche Computergegner, auch die KI-Kameraden spielen clever mit, laufen sich frei und bieten sich als Anspielstationen an – ein kleiner Vorteil gegenüber PES.

PES 2014



Die KI-Gegner spielen auf der höchsten Stufe clever, die Mitspieler halten sich an Taktik-Vorgaben, leisten sich aber auch Aussetzer und bleiben mitten in der Vorwärtsbewegung stehen. Keeper neigen zu Abprallern.

Online-Partien



Mit Einzel- und Koop-Ranglisten zeitlich begrenzten Turnieren, Pro Clubs (Koop-Vereinen) für 11-gegen-11-Partien und dem online spielbaren Ultimate Team ein riesiges und im Test fehlerfreies Paket.

PES 2014



Bietet Einzel- und Ranglistenspiele für Solisten und Koop-Spieler (11 gegen 11) sowie die motivierende Meisterliga als Online-Management-Modus. Dennoch weniger vielfältig und vor allem fehleranfälliger als Fifa 14.

Endstand

PES 2014

Als Angreifer nutzen wir die »Protect the Ball«-Funktion, um das Leder noch effektiver vom Gegenspieler fernzuhalten: Drücken wir den Trigger und nutzen den linken Stick, stellt sich unser Kicker zwischen Ball und Widersacher. Mit dem rechten Stick lassen sich wieder die Skill Moves ausführen, also jene Tricks, die cool aussehen, aber auch völlig in die Hose gehen können, wenn wir sie nicht gut timen – den Ball seitlich rollen, übersteigen, antäuschen, so etwas. Im Gegensatz zu **Fifa 13** benötigen wir dazu nicht mehr zusätzlich die Schultertasten, das erleichtert den Einstieg für Neulinge. Einen Fortschritt sehen wir auch beim Thema Ballphysik: Die ist zwar immer noch nicht perfekt, kommt allerdings noch mal einen Tick glaubhafter rüber als im letzten Jahr. Vor allem Abstoße durch den Keeper und Torabschlüsse wirken realistischer, neben den bekannten **Fifa**-»Schüsschen« kann man auch mal einen richtigen Strahl in den Kasten setzen. Dazu muss man allerdings die perfekte Position zum Ball und zum Tor einnehmen.

Auch wenn **Fifa 14** für Xbox One und PlayStation 4 noch intelligenter werden soll, kicken auch die computergesteuerten PC-Ballkünstler deutlich schlauer mit als im Vorgänger. So läuft unser Stürmer in der Mitte des Spielfelds mit nach vorn und erwartet unsere Flanke, wenn wir über den Flügel stürmen. Oder ein Kamerad versucht, sich aus dem Würgegriff seines Manndeckers zu befreien. Das kann man nur loben, zumal die KI von **Fifa 14** besser funktioniert als die von **Pro Evolution Soccer 2014**. Wie gut ein virtueller Ballkünstler seine Sache macht, hängt mehr denn je von seiner individuellen Klasse ab. Während ein Aubameyang läuft wie eine Gazelle, streckt ein Lewandowski seinen Hals wie eine Giraffe für perfekte Kopfbälle in die Höhe, und ein Ribéry dribbelt die Abwehr aus, wie nur Europas Fußballer des Jahres das kann. All das ist schön, hat aber auch zur Folge, dass es sich jetzt wirklich lohnt, vor einer Partie die Aufstellung zu checken und Spieler mit gewissen Stärken dahin zu packen, wo sie am meisten bringen. Und: Es gibt Mannschaften, mit denen man wegen der Spielerkonstellationen einfach fast alles gut kann. Dortmund ist so eine. Und Manchester City.

Beim traditionell prallvollen Lizenzpaket hat sich indes wenig getan: Alle 36 Clubs der ersten und zweiten Bundesliga sind weiterhin enthalten. Einige Teams, etwa Bayern München und Dortmund, dürfen auch ihr Stadion mitnehmen. Die dritte Liga fehlt indes weiterhin – unverständlich, wenn man bedenkt, dass die Engländer gleich vier Ligen spendiert bekommen. Die türkische Süperlig muss ebenfalls draußen bleiben, dafür hat EA erstmals die chilenische sowie die argentinische Liga integriert. Wieder mit dabei sind auch eine ganze Handvoll Spielmodi von der Manager-Karriere bis zum »Be a Pro«-Modus, die Virtuelle Bundesliga bleibt allerdings den Konsolen vorbehalten. Für die beliebte Sammelkarten-

Die Online-Modi

Wir haben uns natürlich auch in die Online-Stadien von **Fifa 14** gewagt und dabei durchweg flüssige Partien erlebt, sowohl im Ultimate-Team-Modus als auch in Einzelpartien. Hin und wieder gab's zwar Mini-Ruckler, die jedoch kaum spürbar waren. Damit hebt sich das EA-Rasenschach angenehm von **Pro Evolution Soccer 2014** ab, dessen Multiplayer-Modi im Test mal wieder an üblen Stotternern litten.



Besonders im Online-Modus sehr motivierend: Das Karten-Sammelspiel **Ultimate Team**.

Variante Ultimate Team führt Electronic Arts die sogenannten »Chemistry Styles« ein: Jedem Spieler kann man nun einen solchen Stil zuweisen, der bestimmte Attribute etwas aufwertet. Beispielsweise steigert die Einstellung »Sniper« die Schuss- und Passwerte des Spielers. Eine nette Spielerei, die das motivierende Kartensammeln weiter aufwertet – auch wenn es auf lange Sicht wieder zäh wird, wenn man kein echtes Geld in zusätzliche Kicker investieren will.

Technisch bleibt **Fifa 14** in etwa auf der Höhe des Vorgängers – mal abgesehen von den verfeinerten Animationen. Zumindest

Noch einmal mit Gefühl

ein kleines Extralob müssen wir EA für das Publikum aussprechen: Das sieht zwar nach wie vor pixelig aus, wirkt aus der Ferne aber lebendiger als in **Fifa 13**. Die Kommentatoren-Urgesteine Manni Breuckmann und Frank Buschmann wiederum haben erfreulich viele aktuelle Hintergrund-Anekdoten parat, beispielsweise plaudern sie über die Lebertransplantation von Barcas Eric Abidal oder verraten, dass das Camp Nou von der

UEFA als Elitestadion ausgezeichnet wurde, und wie es um die fußballerischen Qualitäten von Mesut Özil steht. Unterm Strich laßen die beiden zudem weniger Unsinn als ihre PES-Kollegen, wiederholen sich nach gewisser Zeit dann aber doch.

Doch nicht die optischen Gimmicks, die spielerischen Neuerungen sind's, die **Fifa 14** ein verändertes Spielgefühl verpassen. Hat man sich einmal eingewöhnt, ist das trotz der etwas zu starken Klassenunterschiede insgesamt besser als in **Fifa 13**. So entstehen im Nachfolger einfach mehr und spannendere Situationen, gerade auch wenn man mit Kumpels kickt. Daher ist dieser Serienteil auch allen zu empfehlen, die ein, zwei Jahre **Fifa**-Pause eingelegt haben. Eines bleibt aber zu bedenken: Die Next-Gen-Versionen von **Fifa 14** dürften zumindest optisch einen ganzen Tick besser werden. Angesichts dessen können wir EA den Engine-Verzicht dann eben doch nicht vollständig verzeihen. Denn mit dem neuen Technikgerüst hätte dieses wunderbare Fußballspiel eben noch etwas wunderbarer sein können. **TW / GR**



Tatsächlich Fortschritt

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Wie vermutlich alle Hardcore-PC-Spieler bin ich enttäuscht, dass EA Sports für **Fifa 14** nicht die neue Ignite-Engine verwendet. Sollen wir nun wieder drei Jahre auf die PC-Portierung warten?! Trotzdem hat **Fifa 14** seine 91 Punkte verdient. Weil wir das Spiel für sich genommen beurteilen – und für sich genommen ist **Fifa 14** eine hervorragende, im Vergleich zum Vorgänger weiter verbesserte Fußball-Simulation, die den Beinamen »Simulation« mehr und mehr verdient. Denn spielerisch dribbelt sich **Fifa** wieder ein Stückchen näher an **Pro Evolution Soccer** heran, das dennoch Realismus-Tabelleführer bleibt. Klar, auf dem Papier klingen die Neuerungen von **Fifa 14** nach Detailfummelei und Schneckenfortschritt, im eigentlichen Spiel wirken sie sich aber gravierend aus, noch in keinem **Fifa** musste ich so sehr auf Körperhaltung und Timing meiner Kicker achten. Ob Serienfans dafür 50 Euro ausgeben möchten, müssen sie selber entscheiden. Wer schon länger kein PC-Fifa mehr angefasst hat, dem kann ich die neue Version jedoch nur ans Herz legen.

Gesichtsvergleich

Oben Özil und Müller aus **Fifa 14**, unten Özil, Reus und Müller aus **Pro Evolution Soccer 2014**. An sich nehmen sich die **Gesichter** qualitativ wenig, in beiden Spielen gibt es gut getroffene und weniger gut getroffene Kicker.



TERMIN 26.9.2013 PREIS 50 Euro USK ab 0 Jahren

Fifa 14

Sportspiel

Publisher EA Sports
Entwickler EA Canada
Sprache Dt., Engl., sieben weitere Sprachen
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 2 Seiten Handbuch
Kopierschutz EA Origin

GENRE-CHECK SPORT

»Nach kurzer Eingewöhnungsphase durchgehend unterhaltsam.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel (22), Turnier (64), Ultimate Team (unbegrenzt)
SPIELTYPEN Internet / an einem PC DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE EA Origin MULTIPLAYER-SPASS 200 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Mehr Dynamik auch in den Mehrspieler-Partien.«

GRAFIK

verfeinerte Spieleranimationen aufpolierte Spieler-gesichter
detaillierte und scharfe Trikots verbessertes Publikum ... aber immer noch teils sehr grob

SOUND

sehr gute Surround-Kulisse echte Fangesänge
Stadiondurchsagen in Landessprache bessere Kommentatoren als in PES ... die sich dennoch wiederholen

BALANCE

fünf Schwierigkeitsgrade unterhaltsame Tutorial-Minispiele
optionale Pass- und Schussshiften nachvollziehbare Spielerwerte ... die hier und da aber zu stark ins Gewicht fallen

ATMOSPHÄRE

viele Lizenzen, für Deutschland die volle Packung
fantastische Stadionstimmung noch mehr Leben abseits des Rasens keine Original-Turniere

BEDIENUNG

hervorragende, frei konfigurierbare Gamepad-Bedienung
dynamischer durch Schwerpunkt-Einberechnung
umständliche Menü-Mausbedienung

UMFANG

viele Modi Dauermotivation dank Online-Ranglisten
über 600 lizenzierte Vereine
über 16.000 originalgetreue Fußballer

REALISMUS

realistischer Spielfluss angepasste Kollisionen
langsames Gameplay authentische Tempowechsel
PES bleibt realistischer

KI

Mitspieler bieten sich an, laufen mit Abwehr stellt Räume zu
mitspielende Torhüter KI attackiert und presst noch mehr schon in der gegnerischen Hälfte

MANAGEMENT

ausgebaute Talentsuche Aufbau eines Scouting-Netzwerks
nur kleine Rolle für Moral und Teamchemie
letztlich nur Detailänderungen

SPIELZÜGE

viele Spielideen umsetzbar sehr nützliche Taktik-einstellungen
Standardsituationen-Editor
mehr Taktiktiefe ... aber weniger als in PES

