



Abbraller sind nun häufiger: Schalkes Draxler feuert einen Schuss ab (links), den Dortmunds Weidenfeller nach vorne abklatschen lässt (Mitte), sodass Choupo-Moting das Leder einköpfen kann (rechts).

FIFA 15

**Der Engine-Joker sticht, dank der Ignite-Einwechslung machen Spiel-
fluss und -gefühl einen spürbaren Sprung nach vorne. KI-Macken und
Modus-Stagnation verhindern jedoch den 90er-Wertungsjubel.** Von Michael Graf

Genre: **Sportspiel** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **EA Canada (FIFA 14, GS 12/13: 91 Punkte)**
Termin: **25.9.2014** Spieler: **1-22** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, 11 weitere** Preis: **60 Euro**

Auf DVD: Multiplayer-Video



M

anche Dinge haben im modernen Fußball einfach Seltenheitswert. Etwa ein HSV-Trainer mit einer längeren Halbwertszeit als eine Hafenrundfahrt, eine Sportschau-Werbepause ohne Jürgen Klopp oder ein Strafraum, in dem sich Arjen Robben noch nicht hingelegt hat. Oder ein FIFA, das auf dem PC besser aussieht als auf den Konsolen – ein Sonderfall, der mit FIFA 15 erstmals seit gefühlten Jahrzehnten wieder eintritt. Mit einem Jahr Verspätung übernimmt nun nämlich das Windows-Rasenschach die Ignite-Gra-

fikengine, die auf Xbox One und PS4 bereits in FIFA 14 zum Einsatz kam, und deren schönere 3D-Zuschauer sowie -Grashalme auf dem PC dank Kantenglättung und höherer Auflösung noch besser zur Geltung kommen. Und wo wir gerade bei optischen Gimmicks sind: Auf regennassem Rasen spritzen Wassertropfen, Gewaltschüsse lassen schon mal Halme durch die Luft wirbeln, Grätschen reißen Furchen in den Rasen. Letztere lenken keine Bälle ab, verwandeln im Verlauf hitziger Partien aber selbst das gepflegteste Grün in ein vernarbtes Schlachtfeld. Passend zum stimmungsvolleren Rasengeschehen wirken auch die Kicker selbst nicht mehr wie Pinocchio unter Vollnarkose, dank der verfeinerten Animationen ziehen sie die Mundwinkel hoch, plaudern mit den Kameraden, zappeln mit den Fingern. Okay, puppenhaft sehen die FIFA-»Wachsfiguren«

trotzdem aus, aber weniger puppenhaft als in FIFA 14. Und der Clou: Für die neue Erstliga-Optik muss man keinen Kernreaktor an den Rechenknecht schrauben, schon auf einem System mit Phenom II X4 965, 4,0 GByte RAM und Radeon HD 5850 läuft FIFA 15 im Test so rund wie ein eingeeölter Mario Götze. Womit auch die EA-Ausrede widerlegt wäre, man verzichte beim PC-FIFA auf die Konsolen-Engines, weil die Computer der Spieler zu lahm seien – schon klar. Klar ist aber auch, dass sich der Ignite-Zuckerguss vor allem beim Stadioneinlauf und beim Zeitlupengucken bemerkbar macht. Fragt sich also, was sich sonst getan hat.

Schließlich ruft Electronic Arts für FIFA 15 satte 60 Euro auf, da darf man mehr erwarten als optische Gimmicks und aktualisierte Kader. Und das bekommt man auch, vor al-

Fakten

- 30 Ligen
- 596 Vereine
- 47 Nationalteams
- 41 Stadien



FIFA 15 vs. PES 15

Pro Evolution Soccer 2015 erscheint erst am 13. November, wir haben aber schon weit fortgeschrittene Versionen auf dem PC und der PS4 gespielt – also auf zum FIFA- Vergleichsmatch!

GRAFIK

FIFA 15 profitiert von der Konsolen-Engine, PES 2015 hingegen basiert auf einem Hybriden aus Last-Gen- und neuer FOX-Engine – und sieht etwas schlechter aus als auf Xbox One und PS4. So hat Konami zwar nach wie vor die wiedererkennbaren Spielermodelle, dank des generell schickeren Drumherums geht FIFA aber verdient in Führung.

1:0

SOUND

Das PES-Sprecherduo Küpper/Fuß nuschelt seit Jahren dieselben Sprüche und ist noch schwächer als seine FIFA-Kollegen. Außerdem punktet FIFA 15 mit seiner grandiosen Stadionkulisse, in PES wirken Fangesänge und Schussgeräusche arg dumpf. Auch wenn PES-Kicker bei Fouls aufschreien: EA baut seine Führung verdient aus.

2:0

BALANCE

In PES 2015 wirken die Spielerwerte abgestimmter und realistischer als in FIFA; übermächtige Spielzüge haben wir bislang keine gefunden. Unzufrieden sind wir noch mit den PES-Schiris, die lassen zu viele Fouls durchgehen und legen die Vorteilsregel deutlich schlechter aus als ihre FIFA-Kollegen. Unentschieden.

3:1

BEDIENUNG

Sowohl FIFA als auch PES haben ihre Menüführung verbessert, zudem lassen sich die Kicker beider Spiele nun genauer steuern. Im Gegensatz zur Konsolendemo sind Pässe in den Raum in unserer PC-Vorabversion genauer, Zielen ist dennoch wichtiger als in FIFA. Dennoch: Beide Spiele steuern sich gut, Unentschieden.

4:2

ATMOSPHÄRE

FIFA 15 bietet die eindrucksvollere Stadionkulisse und viel mehr Lizenzen, PES 2015 dafür den unberechenbareren und stimmungsvolleren Spielablauf. Konami hat erstmals mehrere zweiten Ligen (etwa aus England und Spanien) lizenziert, aber nach wie vor keine Bundesliga. Dennoch ein Unentschieden.

5:3



Beim Freistoß dürfen wir nun auch den Ballempfänger steuern.



Wolfsburgs Benaglio lenkt einen Fernschuss über die Latte.

lem die Ball- und Körperphysik hat sich spürbar gebessert. Zweikämpfe und Kollisionen simuliert FIFA 15 genauer als sein Vorgänger, jede Berührung, jede Rangelei wirkt sich glaubwürdig aus. So ist es noch wichtiger, Gegner abzurängen oder das Leder mit dem Körper abzuschirmen. Die Kugel

Ecken, Freistößen sowie Einwüfen wiederum dürfen wir nun auch den Ballempfänger lenken, uns freilaufen und Räume aufreißen – nützlich. Die Wartepausen vor Einwüfen entfallen zudem oft: Wenn das Leder gerade in der Nähe liegt, hebt es der Sportler einfach auf oder lässt es sich vom Balljungen zuwerfen, das Spiel fließt weiter. Generell spielt sich FIFA 15 abermals flüssiger und variantenreicher als der Vorgänger, die Reihe macht spürbare Fortschritte. Zugleich aber liegt Pro Evolution Soccer in Sachen Realismus weiterhin eine Stollenlänge vorn. Denn obwohl die FIFA-Kicker sich erneut geschmeidiger bewegen, sieht die EA-Serie vor allem für neutrale Beobachter immer noch nicht nach »echtem« Fußball aus. Denn dafür ist das (wieder leicht gestiegene) Spieltempo zu hoch, außerdem »gleiten« die Sportler immer noch etwas über den Rasen; in PES wirken die Bewegungen natürlicher. All das ist aber nicht schlimm, FIFA bleibt eine hervorragende Fußballserie, die

sich in den letzten Jahren mehr und mehr von ihren Arcade-Wurzeln und ihrem stets gleichförmigen Spielablauf verabschiedet und zur Simulation entwickelt hat. Letztere beherrscht PES aber eben noch besser.

Zur Simulation gehört eine gute KI, und auch damit kann FIFA 15 dienen. Wohlge- merkt gut, nicht perfekt. Die Mitspieler etwa denken meist ordentlich mit und lassen sich per Taktikbefehl feinjustieren, damit etwa David Alaba seinen Vordermann Frank Ribéry überläuft – so weit, so brauch- bar. Manchmal nehmen die Kameraden aber auch komplett unsinnige Laufwege und weigern sich beispielsweise, in die Mit- te zu stürmen, wenn wir auf dem Flügel vor- stoßen. Die Gegner wiederum attackieren und verteidigen geschickt, gehen aber in unserem eigenen Felddrittel oft zu zögerlich auf den Mann. So können wir ungestört hin und her passen und der Uhr beim Herun- terticken zuschauen. Apropos: Zeitspiel be-

Das bislang schönste FIFA

selbst bewegt sich »freier«, springt bei der Annahme weiter vom Schuh und lässt mit einem geschickten Tackling oft noch wegspti- zeln. Zugleich dürfen wir die Kicker deutlich genauer kontrollieren, so lange sie nicht sprinten. Zum Beispiel stoppen wir den Ball kurz vor der Seitenlinie und wursteln uns dann an ihr entlang. Sprinter wie Arjen Rob- ben rennen allerdings unrealistisch schnell, vor allem in Multiplayer-Matches. Zum »Ausgleich« düsen KI-Verteidiger auf den höheren Schwierigkeitsgraden ebenfalls mit Nachbrenner – da wackelt die Balance wie das Tor nach einem Lattenkracher.

Flanken und Schüsse sind kniffliger zu do- sieren, entwickeln bei gutem Timing und der richtigen Stellung zum Ball aber auch mehr Druck. Die tendenziell zu starken He- ber und Kopfbälle hat EA entschärft, sie lan- den häufiger neben dem Tor oder in den Ar- men des Keepers. Das hat aber auch einen Nachteil: Flanken erscheinen uns nun zu schwach; Angriffe durch die Mitte, Schüsse aus spitzem Winkel und vor allem Finesse- oder Flair-Fernschüsse sind zu effektiv. Bei

Bugs und Katastrophen

Manche Spieler von FIFA 15 waren von einem grotesken KI-Bug betroffen, der dazu führte, dass alle Kicker inklusive Schiris sofort nach dem Anpfiff in den Mittelkreis stürmen (Bild). In unserem Test ist das nicht vorgekommen, laut EA trat der Fehler vor allem auf Windows- PCs mit sehr kurzen Rechnernamen auf, wes- halb der Publisher empfahl, den Namen zu verlängern. In unserem Test lief FIFA 15 weit- gehend flüssig und problemlos, auch die Online-Partien. Manchmal brach zwar die Framerate ein, vor allem die Schiri-Nahaufnahmen vor Freistößen ruckelten leicht. Das bremste das Spielvergnügen aber nicht, daher werten wir nicht ab.



REALISMUS

Der »echtere« Spielablauf bleibt die Pa- radesziplin von PES: Die Ballphysik hat sich erneut gesteigert, das Spieltempo ist auf dem PC jedoch spürbar höher als auf der PS4 – ein Nachteil der Hybrid-Engine. Dafür wirken sich sogar die (einstellbare) Rasenlän- ge und -nässe aufs Ballverhalten aus. Tor für Konami!

6:4

MANAGEMENT

Was in FIFA Management, »Be a Pro« und »Ultimate Team« heißt, heißt bei PES eben »Meisterliga«, »Werde zur Legende« und »My- Club«, in Letzterem darf man Kicker nun direkt gegen Echtgeld kaufen. Sämtliche Modi präsentiert PES allerdings deutlich trockener als FIFA, EA baut seine Führung wieder aus.

7:5

KI

Die Torhüter nehmen sich wenig, beide fabrizieren Abpraller, zeigen aber auch Glanzparaden, haben ein großes Bewegungsrepertoire und laufen nun in beiden Spielen häufiger heraus. FIFA 15 hat allerdings die schwächere Mitspieler-KI, in PES 2015 sprinten die Kameraden schlauer in freie Räume. Anschlusstreffer für PES!

6:5

SPIELZÜGE

FIFA 15 ist dank der verbesserten Körper- und Ballphysik noch vielfältiger und flüssiger geworden, reicht aber immer noch nicht an Spielfluss und Abwechslung von PES heran – ganz zu schweigen von den deutlich umfangreicheren Taktikoptionen des Rivalen. Konami kommt abermals dichter ran – Schlusspfiff!

7:6

Fazit

Das FIFA 15 vorerst knapp gewinnt, liegt an seiner zeitgemä- ßeren Technik und besseren Präsentation. PES 2015 verteidigt zwar seinen Realismus-Vorsprung und bietet mehr kuriose (Tor-)Szenen, gefällt uns auf der PS4 aber noch besser als auf dem PC. Denn Spieltempo und Animatio- nen wirken auf der Konsole noch realistischer.

7:6

UMFANG

Mehr Inhalt als FIFA 15 kann eine Fußball- simulation kaum bieten: Ligen, Vereine, Modi – hier gibt's die geballte Ladung Rasenschach. PES bietet insgesamt weniger, aber auch etwas, das FIFA fehlt: Lizenzen für internationale Originalturniere wie die Champions und Europa League. Dennoch behält Electronic Arts hier die Nase vorn.

6:3



Bei Regenspielen spritzen Wassertropfen.

herrscht nun auch die KI. Wenn der Gegner knapp führt, schlägt er in der Schlussphase alle Bälle weg oder schirmt die Kugel an unserer Eckfahne ab, um Sekunden zu schinden – coole Sache! Am meisten gesteigert haben sich allerdings die Torhüter, die nicht nur auf ein erweitertes Bewegungsrepertoire zurückgreifen, sondern auch aufmerksamer mitspielen. Beispielsweise laufen sie selbstständig heraus, um Stürmer abzufangen. Manchmal preschen die Keeper zwar auch übermotiviert vor, aber nicht zu oft, die Ausflüge beschränken sich auf ein realistisches Maß. Gleiches gilt für die Abpraller: Die Torhüter klatschen stramme Schüsse häufiger zurück ins Feld, was mehr Abstauber ermöglicht. Weil das aber nicht ständig

Mal schlau, mal blöd

vorkommt, hat es uns nicht gestört. Im Gegenteil: Dank der vielfältigeren Paraden und Abpraller verläuft endlich nicht mehr jede Strafraumszene gleich. Wir können aber auch nachvollziehen, dass manchen Spielern die Abpraller ins Feld zu häufig sind.

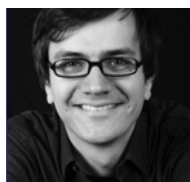
Auf dem Rasen hat sich also einiges getan, wie sieht's denn nun daneben aus? Der »Be a Pro«- und der Management-Modus stagnieren auf Vorjahresniveau. Unseren »Ultimate Team«-Kartenspielkader wiederum dürfen wir nun per Smartphone-App verwalten, zudem gibt's erstmals Leihkicker, die nur ein paar Partien absolvieren. Auch das sind keine weltbewegenden Neuerungen, dennoch überzeugt die Modus-Vielfalt von FIFA 15 nach wie vor – schließlich gibt's zudem Online-Saisons, die sich auch im Zwei-Spieler-Koop absolvieren lassen. Selbst erstellte Turniere mit bis zu 64 Teams darf man wieder nur am eigenen PC bestreiten (und dabei jedes einzelne Team steuern) online bietet EA nur vorgefertigte Spielzeiten und Ranglisten an – schade. Dafür liefen all unsere Internet-Partien flüssig und problemlos, die Verbindung war stets stabil.

Die elementare Stärke von FIFA 15 ist aber die Atmosphäre, vor allem dank des dicken



Die Spielergesichter sind nun lebendiger. Was genau Lewandowski und Ramos da beim Kopfball denken, bleibt aber ihr Geheimnis.

Lizenzpakets. Apropos: EA hat sich endlich auch die Rechte an der türkischen Süper Lig gesichert, die dritte deutsche Liga fehlt aber nach wie vor. Zur exzellenten Stadionstimmung tragen die neuen club-eigenen Fan-gesänge bei, in Liverpool etwa schallt »You'll never Walk Alone« von den Rängen, zum Spielbeginn gibt's nette Fan-Choreographien. Die Kommentatoren Manni Breuckmann und Frank Buschmann erledigen ihren Job routiniert und geben wie gehabt Hintergrundinfos preis, leisten sich aber auch die altbekannten Aussetzer à la »Schöne Flanke! Oh, eine schlechte Flanke!« Aha. **GR**



Das Runde hat ein paar Ecken

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Die neue Engine schlägt ein wie ein Volleysschuss in den Winkel, nie zuvor in der FIFA-Geschichte lief das Rasenschach so flüssig, fühlte sich die Ball- und Körperphysik so gut und richtig an wie in FIFA 15 – schön zu sehen, dass FIFA nicht in Stagnation verfällt. Natürlich gibt's auch wieder spielerische Kanten, die EA abfeilen muss: das zaghafte KI-Pressing, die teils wirren Mitspieler, die zu starken Fernschüsse. Und natürlich bleibt Pro Evolution Soccer die authentischere Fußballsimulation, das zeigen auch meine ersten Erfahrungen mit einer Vorabversion von PES 2015. Aber macht das FIFA 15 zum schlechten Spiel? Nein! Es ist anders als PES – und trotzdem klasse. Need for Speed ist ja auch weniger realistisch als Colin McRae Rally, aber deswegen nicht weniger Spaßig.

Nur in einem Aspekt hätte ich von FIFA 15 mehr erwartet, nämlich bei den Spielmodi. Management, »Be a Pro« und »Ultimate Team« sind schön und gut, dribbeln aber auf der Stelle. Noch dazu würde ich selbst erstellte Turniere gerne auch wieder online bestreiten, da darf sich in FIFA 16 ruhig mal etwas tun. Beim Spielgefühl aber macht die EA-Serie schon jetzt einen Sprung nach vorne. Bleibt die Gretchenfrage: Ist dieser Sprung 60 Euro wert? Einerseits ja, weil man mit FIFA 15 ein Jahr lang viel Spaß haben kann und dank der neuen Engine auch merkt, wofür man bezahlt hat. Wer nur gelegentlich klickt, kann aber auch warten, bis FIFA 15 zum Sparpreis erhältlich ist. Denn FIFA 14 war so schlecht ja auch nicht.

TERMIN 25.9.2014 PREIS 60 Euro USK ohne Altersbeschränkung

FIFA 15

Sportspiel

Publisher EA Sports
Entwickler EA Canada
Sprache Deutsch, Englisch, 12 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 2 Seiten Handbuch
Kopierschutz Origin



GENRE-CHECK SPORT

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPASS	»Dank des verbesserten Spielgefühls eine gute und motivierende Fortsetzung.«		
LIZENZ	keine	komplett	
MANAGEMENT	keines	komplex	
SPIELABLAUF	Action	Taktik	
KARRIERE	keine	ausgefeilt	
REALISMUS	Arcade	Simulation	

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel (22), Turnier (64), Saison (2), Koop
SPIELTYPEN Internet / an einem PC **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE EA Origin **MULTIPLAYER-SPASS** 200 Stunden
WERTUNG Sehr gut

»Auch im Mehrspieler-Modus Spaßig, Verbindungsprobleme gab's keine.«

GRAFIK

• detailliertere und lebendigere Spielermodelle • weiter verfeinerte Animationen • deutlich verschönertes 3D-Publikum
• Rasen nutzt sich ab • Spieler wirken immer noch künstlich

SOUND

• individuelle Club-Fangesänge • hervorragende Surround-Stadionkulisse • Stadiondurchsagen in Landessprache
• ordentliche Kommentatoren • Kommentar-Aussetzer

BALANCE

• fünf Schwierigkeitsgrade • hilfreiche Tutorial-Minispiele
• optionale Pass- und Schusschiffen • nachvollziehbare Spielerwerte • Starspieler absurd schnell

ATMOSPHÄRE

• riesiges Lizenzpaket • deutlich lebhafteres Rasengeschehen
• stimmungsvollerer Stadioneinlauf • viele Original-Wettbewerbe • keine Champions oder Europa League

BEDIENUNG

• hervorragende Gamepad-Bedienung • Spieler noch genauer kontrollierbar • Einwurf- und Eckball-Empfänger lassen sich direkt steuern • umständliche Menü-Mausbedienung

UMFANG

• zahlreiche Spielmodi • 596 lizenzierte Klubs aus 30 Ligen
• über 16.000 Originalspieler • 41 Stadien
• erstmals mit türkischer Liga

REALISMUS

• weiter verfeinerter Spielfluss • sehr realistisches Kollisionsverhalten • Ball bewegt sich »freier« • PES simuliert den Fußball immer noch eine Ecke realistischer

KI

• Gegner greifen klug an • KI spielt bei Führung auf Zeit
• Torhüter denken mehr mit • Mitspieler laufen nicht immer klug mit • Keeper beim Rauslaufen manchmal übermotiviert

MANAGEMENT

• Karriere als Spieler und Trainer • motivierendes »Ultimate Team«-Kartensammeln • spannende und vielseitige Transferperioden • abermals vorrangig Detailänderungen

SPIELZÜGE

• noch variantenreicherer Spielablauf • sinnvolle Taktikbefehle • einige Spielzüge (etwa Finesse-Schüsse) effektiver als andere (Flanken) • PES entwickelt noch mehr Taktiktiefe

