

Pro: FIFA 16 Ultimate Team

ULTIMATIVER SPASS

Electronic Arts steht wegen der Mikrotransaktionen bei FIFA 16 in der Kritik. Zu Unrecht, sagt Benjamin Blum. Für ihn ist Ultimate Team zwanglos und spannend.



Der Autor

Benjamin ist bei Sportspielen Realismus-Fanatiker, doch der fantasievolle Ultimate-Team-Modus begeistert unseren freien Autor trotzdem. Kommt ein Free2Play-Modell ohne Abzocke daher, spielt er mit Geduld und zunächst ohne echte Geld-Investitionen. Da hält er es mit seinem Lieblingsverein, dem SV Werder. Denn auch die Bremer agieren auf dem Transfermarkt betont sparsam. Manchmal belohnt er sich dann doch für seine Enthaltbarkeit mit einer Mikrotransaktion – so wie Werder seine Fans mit der Pizarro-Rückkehr überraschte.



Angel Di Maria ist eine Art argentinischer Appetithappen: Zu Beginn steht ein Superstar in unserem Team – leihweise.

Die Manager-Komponente ist anspruchsvoll. Um die Chemie im Team zu verbessern, kann man lange an der Aufstellung feilen.

Im Shop braucht es kein echtes Geld, denn mit virtuellen Münzen können wir Pakete kaufen, in denen sich neue Spieler verbergen.

Vollpreis-Updates mit überschaubaren Neuerungen, der übliche Vergleich mit Pro Evolution Soccer – eigentlich bietet FIFA genügend Diskussionsstoff. Doch mittlerweile spaltet auch der Ultimate-Team-Modus die Fußballfans. Die einen lieben die Manager-Variante, in der mit virtuellem oder echtem Geld ein Kader zusammengestellt wird. »Abzocke!« brüllen ihre Kontrahenten. Sie finden es unmöglich, dass Electronic Arts aus einem Vollpreistitel noch mehr Geld presst und die Spieler, die dabei mitmachen, auch noch im Vorteil sind. Obwohl ich selbst keine Kohle für virtuelle Fußballer übrig habe – ich gebe durch Pay-TV und Merchandising genug für »echten« Fußball aus – gehöre ich zur Gruppe, die fleißig am eigenen Fantasieteam bastelt.

In Sachen Mikrotransaktionen ist die Aussage an der Grenze zum Totschlagargument: Niemand wird gezwungen, im Ultimate-Team-Modus Geld auszugeben. Das gilt sogar im zweifachen Sinne. Punkt eins: Das Feature ist nur eine Dreingabe, die ich gestrost ignorieren kann. FIFA 16 bleibt dann immer noch ein Umfangsmonster, das mit seinen Karriere- und Online-Modi monatelang motiviert. Da mich das Ganze aber interessiert, gilt Punkt zwei: Auch ohne echtes Geld kann ich neue Spieler kaufen, indem ich virtuelle Münzen erspiele. Bin ich trotzdem gegen zahlende Zocker im Nachteil? Natürlich – aber hier wird es spannend.

Gegensätze ziehen mich an

Die Markt-Mechanismen in Ultimate Team kommen dem realen Fußballgeschehen sehr nahe. Ich zeichne es mal in schwarz und weiß: Auf der einen Seite werfen Manager mit Geld um sich, Real Madrid ist das beste Beispiel: Die Startelf der Spanier hätte sich kein Fantasy-Manager besser ausdenken können. Auf der anderen Seite wird geackert und getüftelt, jeder Transfer eines passablen Spielers mit geballter Faust gefeiert. Dieses Prinzip greift auch bei Ultimate Team und motiviert ungemein: Mir

macht es einfach mehr Spaß, einen handfesten Torhüter wie Timo Horn vom 1. FC Köln für ein paar hundert Münzen zu ergattern, statt riesige Geldbündel auf den Tisch zu knallen.

Aus diesen finanziellen Gegensätzen entstehen die ungleichen Duelle zwischen Favoriten und Außenseitern, die wir Fußballfans lieben. Deshalb freue ich mich auf zusammengekaufte Truppen als Gegner – da habe ich nichts zu verlieren und kann kräftig vor die teuren Schienbeine treten. Notfalls auch im wörtlichen Sinne. Zumal mich die Spielmechanik von FIFA 16 unterstützt. Allein die kompakteren Abwehrreihen machen es mir leichter, Angriffswellen eines besser besetzten Teams zu überstehen. Dass wir uns aber nicht falsch verstehen: An kostspieligen Stars habe ich ebenfalls meinen Spaß. Denn natürlich will ich irgendwann mal die Gegner an die Wand spielen – allerdings machen solche Siege auch weniger Freude.

Keine Stolperfallen

Es ist berechtigt, dass Mikrotransaktionen in EA-Titeln kritisch hinterfragt werden. Dafür waren Spiele wie die Neuauflage von Dungeon Keeper einfach zu dreist auf Abzocke programmiert. Bei Ultimate Team sehe ich aber keine vergleichbaren Stolperfallen. Zwar sind die Kartensets mit neuen Spielern, die ich wie Paninibildchen für virtuelles oder echtes Geld kaufen kann, oft gefühlt etwas zu schwach bestückt. Aber auch hier gilt, dass mich niemand zum Kauf zwingt – da tingle ich lieber über den Transfermarkt. Natürlich haben die Echtgeld-Zahler dort ebenfalls einen Vorteil, hundertprozentig fair ist das Ganze nicht – aber das ist auch die reale Fußballwelt schon lange nicht mehr. Trotzdem mag ich sie genauso gerne wie in den 80ern, weil Geld immer noch keine Tore schießt. Der Darmstädter 1:0-Sieg bei der gesponserten Leverkusener »Werkself« am 4. Spieltag der laufenden Bundesliga-Saison ist da nur ein Beispiel von vielen.

ROTE KARTE WEGEN FREE2PLAY-IRRSINNS

Ultimate Team ist wieder der beliebteste Spielmodus von FIFA 16. Heiko Klinge fragt sich deshalb, ob die halbe Fußballwelt verrückt geworden ist – und fürchtet sogar um die Zukunft seines Lieblingssportspiels.



Der Autor

Heiko ist mit Sensible Soccer groß geworden, spielt aber seit 1997 jedes Jahr das neue FIFA. Der für ihn schönste Nebeneffekt der jüngsten Erfolge des VfL Wolfsburg ist deshalb auch, dass immer mehr Spieler seines Lieblingsvereins originalgetreu nachgebildet werden. In FIFA 17 schafft's dann hoffentlich endlich auch die Volkswagen Arena in Spiel. Bei Ultimate Team ist er bis heute nur einmal schwach geworden: Für ein »Sonderangebot« gab er in FIFA 14 seinerzeit 13 Euro aus, was ihn noch heute wurmt.

Ich bin leidenschaftlicher-Fußballfan, spiele wegen des dickeren Lizenzpakets tendenziell lieber FIFA als Pro Evolution Soccer, habe als Wolfsburger naturgemäß wenig Argumente gegen die Kommerzialisierung des Fußballs und stehe darüber hinaus auf Sammelkartenspielen. Eigentlich also die perfekte Zielgruppe für FIFA 16 Ultimate Team. Und trotzdem frage ich mich, ob nicht nur die reale, sondern auch die virtuelle Fußballwelt komplett verrückt geworden ist. Laut Insidern wurde bereits jetzt mit Ultimate Team mehr Umsatz gemacht als mit den Verkäufen von FIFA 16. Das heißt im Klartext, dass im Schnitt jeder, der 60 bis 70 Euro für FIFA 16 hingelatscht hat, mindestens nochmal so viel Kohle in Ultimate-Team-Sammelkartenpäckchen steckt. Bei solchen Statistiken muss man kein Prophet sein, um zu befürchten, dass Ultimate Team wieder der meistgespielte Modus in FIFA sein wird. Ja, ich schreibe mit Absicht »befürchten«. Denn für mich steht Ultimate Team sinnbildlich für vieles, was in der Gamesbranche schief läuft – von der Online-Pflicht über Mikrotransaktionen in Vollpreisspielen bis hin zu überbewerteten DLCs.

Der Unterschied zu Hearthstone

Misst da ein bekennender Hearthstone-Fan mit zweierlei Maß? Nein, denn zum einen ist Hearthstone ein Free2Play-Titel, und da haben Mikrotransaktionen eine ganz andere Berechtigung als bei einem Spiel, bei dem ich bereits 60 Euro zahlen muss, um überhaupt loslegen zu dürfen. Hinzu kommt, dass ich das Free2Play-System von Hearthstone fairer und nachvollziehbarer finde als das von Ultimate Team. So gibt's im Blizzard-Kartenspiel keine Zwischenwährung. Ich zahle in Euro, jedes Päckchen bietet die gleichen Chancen auf seltene, epische oder legendäre Karten. Und wenn ich Glück habe und meine Traumkarte finde, darf ich sie auch ohne Einschränkungen einsetzen. Ganz anders Ultimate Team: Hier muss ich erst mal FIFA Coins erwerben, für die ich wiederum sechs Päckchenvarianten von »Bronze Standard« bis »Gold Premium« kaufen kann. Je besser und teurer die Päckchen, desto mehr gute Karten sind garantiert. Wenn ich einen Weltklasse-Kicker ziehe, heißt das aber nicht, dass ich ihn uneingeschränkt einsetzen darf. Denn natürlich haben Fußballer begrenzte Vertragslaufzeiten und verlieren pro Einsatz auch Fitness, was sich wiederum mit Karten ändern lässt.

Die Ehrlichen sind die Dummen

Logisch: Theoretisch lässt sich Ultimate Team auch ohne Echgeldeinsatz spielen. Es gibt Päckchenbelohnungen für erledigte Quests, und meinen Traumkicker kann ich auch auf dem Transfermarkt ersteigern. Aber allein, dass es zu diesen Thema un-

zählige Internet-Guides und sogar verbotene Autobuy-Programme gibt, spricht Bände für Transparenz und Fairness. EA Sports hat bei Ultimate Team mit viel Unternehmersinn ein komplexes, auf Profit ausgerichtetes Ökosystem geschaffen, was auch die Probleme solcher Systeme mit sich bringt. Sei es die Schere zwischen Arm und Reich, sei es die Anfälligkeit für Gier und Betrug. In FIFA 15 haben Coinseller und Autobuyer-Programme eine massive Inflation verursacht, wodurch Karten auf dem Transfermarkt um ein Vielfaches teurer wurden. Die Dummen waren die ehrlichen Spieler. Und mich ärgert es, dass ich über so etwas diskutieren muss. Ich will doch einfach nur 60 Euro zahlen und Fußball spielen! Kann ich ja, sagen die Ultimate-Team-Befürworter, in FIFA 16 stecken doch noch jede Menge andere Modi.

Das stimmt. Aber mir kann trotzdem niemand erzählen, dass sich der Erfolg von Ultimate Team nicht auf die Entwicklungsprioritäten von EA auswirkt. Und wenn ich sehe, wie viel mehr Aufwand zum Beispiel ein NBA 2K16 in die Lizenzverwertung und vor allem in die Inszenierung seiner Karrieremodi steckt, dann frage ich mich, ob da nicht auch beim ungleich erfolgreicheren FIFA deutlich mehr möglich sein müsste. Ich persönlich würde den neuen Draft-Modus von Ultimate Team jedenfalls sofort gegen zusätzliche Bundesligastadien und mehr originalgetreue Spielergesichter eintauschen. Aber so lange die halbe FIFA-Welt nur Ultimate Team spielt und EA Sports bereitwillig das Geld in den Mikrotransaktions-Rachen wirft, so lange wird sich auch an den Prioritäten der Entwickler nichts ändern. Um zu sehen, wohin dieser Irrsinn führen kann, muss jeder von uns nur auf sein Handy schauen. Dort hat das traditionelle FIFA ausgedient, Fußball von EA Sports gibt's mobil nur noch in der Free2Play-Variante FIFA Ultimate Team. Wenn das die Zukunft meines Lieblingssportspiels sein sollte, dann wird sie ohne mich stattfinden.



Die Allianz Arena ist eins von nur sechs Bundesligastadien in FIFA 16. EA setzt die falschen Prioritäten.