FIFA 17

VORSPRUNG DURCH TECHNIK

89
GameStar
Gold-Award

Genre: Fußball Publisher: Electronic Arts Entwickler: EA Sports Termin: 29.9.2016 Sprache: Deutsch
USK: ab 0 Jahren Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (EA Origin)

Auf DVD: Test-Video

FIFA 17 mag keine Revolution sein, zeigt dem Konkurrenten PES 2017 aber zumindest, wie eine vernünftige Portierung auszusehen hat.

Von Benjamin Blum und Heiko Klinge

Was sich bei der Demo bereits andeutete, bestätigt auch die Vollversion: Die Fußballsimulation von EA Sports hat trotz neuer Frostbite-Engine teils sogar etwas niedrigere Hardware-Anforderungen als der Vorgänger, optische Vorteile gegenüber den Konsolenversionen gibt es allerdings nur in Form höherer unterstützter Auflösungen. Ansonsten ist das PC-FIFA komplett inhaltsgleich zu One- und PS4-Pendant. So und nicht anders gehört sich das, Pro Evolution Soccer 2017!

Deutschland bleibt Entwicklungsland

Wirkliche Probleme mit FIFA 17 werden dieses Jahr deshalb wohl nur Schalke-Fans haben. Nicht nur, dass Marco Reus im BVB-Trikot auf dem Titelbildschirm herumturnt – auch das Hauptmenü von FIFA 17 ist in schwarz-gelb gehalten. Da hilft nur eins: mit S04 eine Liga oder Managerkarriere starten und endlich die Meisterschale nach Gelsenkirchen holen. Genau das ist auch diesmal die größte Stärke der FIFA-Reihe – fast jeder Fußballfan findet hier seinen Lieblingsklub und kann ihn an die Spitze führen. Allein aus Deutschland stehen 36 Vereine aus der 1. und 2. Liga zur Wahl, insgesamt sind es über 650 Teams und 36 Spielklassen.

Fortschritte macht EA bei den Lizenzen aber kaum. So gibt es weiterhin »nur« sechs deutsche Stadien und merkwürdige Lücken bei den Nationalmannschaften. Wir vermissen zum Beispiel die EM-Teilnehmer Kroatien oder Island, dessen Fußballverband mehr als die von Electronic Arts für die Lizenz angebotenen 15.600 Euro wollte.

Im Vergleich zu PES 2017 ist das aber Kritik auf hohem Niveau. Wenn der Hamburger SV und Werder Bremen ins Volksparkstadion einlaufen, die Spieler sich abklatschen und auf der Tribüne eine HSV-Raute als Fan-Choreo prangt, kommt Derby-Stimmung auf. Selbst die Kommentatoren Wolff Fuss und Frank Buschmann tragen mit engagierten und treffenden Ansagen ihren Teil dazu bei – allerdings wiederholen sich die Infos und Anekdoten schon bald. Das Nordderby zeigt aber auch eine alte Schwäche der Präsentation: Gerade bei mittelständischen Klubs gibt es zu wenige authentische Gesichter. Bekanntere Spieler wie Kruse oder Adler sind zwar zu erkennen, in der Kader-Breite tummeln sich aber Klon-Visagen. Das ärgert umso mehr, wenn man sich die deutlich detailverliebter und authentischer umgesetzte Premier League anschaut.

Frostbiss mit schwacher Wirkung

Der Wechsel zur Frostbite-Grafik-Engine wurde von EA groß angepriesen – die Verbesserungen fallen aber kaum ins Auge. Aus Kameraperspektiven wie »Tele« erkennen wir praktisch keinen Unterschied, höchstens ein paar neue Animationen und realistischere Kollisionen.

Anders als auf den Konsolen bleibt das Geschehen auf dem PC dafür stets flüssig, egal ob wir die Bildrate auf 30 oder 60 Bilder pro Sekunde begrenzen oder das fps-Limit komplett deaktivieren. Letzteres funk-

Online-PC-Match zwischen Wolfsburg und Manchester City. Die PC-Version läuft selbst auf schwacher Hardware tadellos.

 Das erste FIFA-Spiel (FIFA World Cup 1994) wurde nicht von Electronic Arts, sondern von U.S. Gold entwickelt.

tioniert allerdings nur in der Standard- und Übertragungs-Perspektive. Wer eine tiefere Kameraeinstellung wie die Pro-Perspektive wählt, wird trotz aktiviertem »Kein fps-Limit« je nach Hardware auf stabile 30 oder 60 Bilder gelockt. Etwas unschön, auch wenn es sich nicht negativ aufs Spiel auswirkt.

Trotz neuer Engine wird sich jeder sofort zurechtfinden, der FIFA 16 gezockt hat. Eine der wenigen, aber sinnvollen Neuerungen ist das überarbeitete Abschirmen. Dabei fährt der ballführende Spieler (moderat) die Arme aus und hält sich die Verteidiger so vom Leib, ohne wie in der Vorsaison massiv an Tempo zu verlieren. Durch diese Steuerungsoption und das verbesserte Kollisionsmodell wird das Spiel insgesamt etwas körperbetonter. Mehr Möglichkeiten gibt es auch beim Torabschluss: Wer die Schusstaste erst gedrückt hält und dann noch mal antippt, bringt den Ball bewusst flach aufs Tor – sogar Kopfbälle lassen sich damit Richtung Boden drücken. Leicht überarbeitet wurden obendrein die Standardsituationen. Bei Ecken oder Freistößen gibt es nun einen kleinen Ziel-Cursor auf dem Boden, der präzisere Flanken ermöglicht.

Am Elfmeterpunkt wiederum drücken wir den linken Stick nach vorne, platzieren während des Anlaufs den Schuss und drücken dann ab – eine intuitivere Variante als das Cursor-Timing-Geklicke des Vorgängers.

Nur bei Zwischensequenzen fallen die Qualitäten der neuen Engine wirklich ins Auge.

Spaßiger Sparzwang

Das Taktikmenü ist mit FIFA 16 beinahe identisch. Erst bei ganz genauem Hinsehen findet man Unterschiede, zum Beispiel die Möglichkeit, Spieler in der Aufstellung frei zu positionieren. Insgesamt ist Electronic Arts hier deutlich in Rückstand geraten.

Etwas engagierter war EA schon bei der Arbeit an Spielmodi wie der Trainer-Karriere. Dort formuliert der Vereinsvorstand nun exakte Ziele, zum Beispiel »Spare 50.000 Euro Wochengehälter ein«. Solche Sparmaßnahmen sind nicht nur realistisch, sondern lassen uns auch umsichtiger agieren.

Ganz anders geht es bei Ultimate Team zu, das offline und online gespielt werden kann: Hier werden Trading Cards gekauft, bezahlt mit erspielten Münzen oder echtem Geld, und so ein Team aufgebaut. Neue Modi wie »FUT Champions« mit wöchentlichen Turnieren sollen die Motivation und Sammelwut noch steigern. Die Lager bleiben aber gespalten: Die einen lieben Ultimate Team, die anderen kritisieren es für die (viel genutzten) Möglichkeiten zu Mikrotransaktionen.

Reise mit Hindernissen

Mit »The Journey« wagt sich EA an einen Storymodus – und von der Inszenierung sind wir schon mal positiv überrascht: Das erste Karrierejahr von Alex Hunter, einem Fußballtalent aus London, wird mit fernsehreifen Zwischensequenzen in Szene gesetzt. Bilder und Regie, aber vor allem die englische Vertonung überzeugen (es gibt deutsche Untertitel). Das Drehbuch ist da schon etwas schwächer: Die Charaktere sind teils klischeebeladen und manche Wendungen allzu vorhersehbar. Vor allem aber haben wir keinen Einfluss auf die Geschichte. Wir dürfen zwar unseren Premier-League-Verein auswählen, danach folgt aber ein strammer Storyfaden. Auf dem Platz steuert man entweder die ganze Mannschaft, um Alex in Szene zu setzen, oder agiert komplett aus seiner Perspektive. Gerade Letzteres muss man mögen, funktionieren tut es aber gut – im Grunde spielen sich die Sequenzen genauso wie die seit Jahren etablierte, aber bislang eher trocken inszenierte Solokarriere. Schade finden wir bei »The Journey« die sportlich-taktischen Ungereimtheiten. So wurden die Aufgaben vor den Matches teils widersprüchlich zusammengestellt: Zuerst sollen wir als Stürmer Vorlagen geben, später als Mittelfeldspieler Tore erzielen. Wir hoffen trotzdem auf eine Fortsetzung – Potenzial hat die Inszenierung nämlich genug. ★

Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Es ist ein bisschen schizophren, aber obwohl mir Pro Evolution Soccer 2017 dieses Jahr spielerisch eigentlich besser gefällt als FIFA 17, werde ich auf dem PC Letzterem den Vorzug geben. Denn in Sachen Stadionatmosphäre spielt FIFA 17 diese Saison mindestens drei Ligen höher als die grafisch ärgerlich abgespeckte PC-Version von PES. Für die durch und durch saubere Portierung des neuen FIFA hat EA Sports definitiv ein Sonderlob verdient.

So viel zum Zuckerbrot, jetzt zur Peitsche: Es wird endlich Zeit, dass EA Sports der Bundesliga mehr Aufmerksamkeit schenkt. Ja, die Premier League ist weltweit gesehen sicher das stärkere Zugpferd. Nur tröstet das mich als Wolfsburg-Fan herzlich wenig, wenn ich eine weitere Saison mit Spielern aus dem Editor-Baukasten in einem Standardstadion spielen muss. Dummerweise ist PES 2017 auch in dieser Beziehung keinen Deut besser, im Gegenteil. Unter dem Strich liefert EA Sports mit FIFA 17 deshalb eindeutig das beste Gesamtpaket für PC-Fußballer, das mit seinen durchaus signifakten Neuerungen auch dann den Kauf wert ist, wenn man den Vorgänger schon besitzt und keinen Wert auf aktuelle Lizenzen legt. Das reicht, um das hohe Wertungsniveau des Vorgängers zu halten, für die magische 90 hätte sich FIFA aber vor allem spielerisch noch stärker steigern müssen.

FIFA 17

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-2100 / Athlon 2 X4 620	Core i5-2550K / FX-6350
Geforce GTX 650 / Radeon HD 5770	Geforce GTX 560 / Radeon HD 6870
4 GB RAM, 15 GB Festplatte	8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ überarbeitete Animationen + verbesserte Kollisionen
+ schöne Wettereffekte + detaillierte Stadien
– teils merkwürdig aussehende Spielermodelle

SPIELDESIGN

+ Abschirmen als sinnvolle Neuerung + überarbeitete Standards
+ sehr gute Ballphysik + gutes Passsystem samt Laufwegen
– insgesamt wenige Fortschritte

BALANCE

+ glaubwürdige Spieler- und Teamstärken + körperbetontes Spiel gewinnt an Bedeutung + sechs Schwierigkeitsgrade + viele Trainingsmodi und Tipps – passfaule KI bei Karriere und Journey

ATMOSPHÄRE / STORY

+ atmosphärische Einlaufsequenzen + lizenzierte Bundesliga TV-Anzeigen + spannender Spielablauf + »The Journey«-Modus
– Kommentatoren wiederholen sich oft

UMFANG

+ über 650 Mannschaften und 36 Ligen + Frauenfußball-Nationalteams + mehr als 70 Stadien, davon 50 lizenziert
+ diverse Solomodi + umfangreiche Onlinemodi inklusive Koop

FAZIT

Mit seinen Lizenzen, Modi und der sauberen PC-Portierung ist FIFA 17 ein tolles Gesamtpaket, bietet aber wenige Neuerungen.

89