



FIFA 98: Die WM-Qualifikation • Sportspiel

DER WELT- MEISTER!



12. Juli 1998! Für alle aktiven Fußballer und für diejenigen, deren Aktivität sich auf den Fernsehsessel beschränkt, ist dieses Datum rot im Kalender angestrichen. Dann nämlich werden sich in einem neu errichteten Pariser Stadion 22 auserwählte und leichtgewandete Herren zum Endspiel der Fußball-WM einfinden.

Nachdem Bertis Buben sich mehr oder weniger souverän durch die Qualifikation gestolpert haben, ist die über 100tägige Wartezeit bis zum langersehnten Großereignis doch noch ziemlich lang. Wie gut, daß es Kanadier auf dieser Welt gibt! Die haben es zwar selbst nicht bis zur Endrunde in Frankreich geschafft, können aber dafür umso besser mit dem PC umgehen und bescheren uns rechtzei-

tig zum Weihnachtsfest ihr neuestes Kleinod: FIFA 98. Die mittlerweile vierte Auflage der Serie präsentiert sich durchweg in Bestform, und gäbe es eine WM der Sportspiele, wäre EA Sports wohl inzwischen noch höher dekoriert als die Brasilianer auf dem grünen Rasen.

Genug Spiel(er)material

Der Untertitel „Die WM-Qualifikation“ weist darauf hin, daß die



Auch in der Halle darf wieder gekickt werden. Jeder Fehler führt hier in der Regel sofort zum Gegentor. Ein Gimmick, mehr nicht!

Kanadier die verpatzte Qualifikation wohl doch nicht so gut weggesteckt haben, denn mit ihrem Programm können sie die Schar-

te zumindest digital auswetzen. Sollten Sie ein gesteigertes Interesse daran haben, endlich einmal Belize oder die Cayman-



Vor den Spielen wird ein Fly In in eine der 17 Austragungsstätten gezeigt. Hier das Münchner Olympiastadion in voller Pracht.

Inseln weltmeisterlich kicken zu sehen, übernehmen Sie doch einfach das fußballerische Zep- ter dieser Länder. Insgesamt stehen bei FIFA 98 nämlich sage und schreibe 172 Nationalteams mit rund 10.000 Originalkickern zur Verfügung, die seinerzeit den dornigen Weg der Qualifikation beschritten haben. Diese können Sie komplett durchspielen, und wenn Sie den Sprung

unter die letzten 32 Teams geschafft haben sollten, winkt als Belohnung auch noch das frankophile Endturnier. Die Kader der Mannschaften befinden sich weitestgehend auf dem neuesten Stand, von kleineren Unge- reimtheiten einmal abgesehen. Wenn es Ihnen nicht paßt, daß Olli Kahns Haare eher braun als blond sind oder daß Herr Sam- mer selbst für Bertis Geschmack etwas zu offensiv spielt, ändern Sie den kleinen Fauxpas einfach mit dem integrierten Editor.

Spielwiesen

Wer Länderspiele im allge- meinen eher langweilig findet, muß auch auf die heißgeliebten Clubteams nicht verzichten. Alle 186 Vereine der international relevanten ersten Ligen lassen sich beliebig zu einer solchen zusammenfügen, dem virtuellen Duell Möller gegen Basler steht also ebenfalls nichts im Wege. Fast schon zur EA Sports-Traditi- on gehört der obligatorische Trainingsmodus und das actionlastige Hallengebolze. Für den Freiluftkick ließ man hingen- eigs 17 Originalarenen ren- dern, die quotengerecht über den ganzen Globus verteilt sind und vor jedem Anpfiff in einem kleinen Videofilmchen vorge- stellt werden. Wußten Sie eigent- lich, daß die Rasenfläche des Göteborger Stadions im Ver- gleich zur Bernabeu-Arena in Madrid wesentlich kleiner aus- fällt?



Ein typischer FIFA-Spielzug: Der öffnende Paß (1) schickt den ko- lombianischen Außenstürmer auf die Reise. Dieser erläuft sich den Ball, sprintet die Linie ent- lang und zieht seine Flanke (2) direkt auf den kurzen Pfosten. Dort wartet in diesem Falle Mit- telstürmer Asprilla, um das Le- der unhaltbar per Hechkopfball zu versenken (3).



DIE KAMERAS

Auch diesmal setzen die Kanadier auf acht Kameraansich- ten. Wir zeigen Sie Ihnen und sagen, was sie taugen:



Telekamera
→ gut spielbar
Die voreingestellte Alternative. Manchmal etwas dicht dran, mit Radar aber empfehlenswert.



Ballkamera
→ unspielbar
Folgt immer dem Ball und ist viel zu dicht am Geschehen, kaum Übersicht.



Mobilkamera
→ kaum spielbar
Bei der direkt hinter der Torlinie platzierten Kamera stimmt die Übersicht, aber Distanzen sind schwer abzuschätzen.



Schulterkamera
→ kaum spielbar
An sich nicht schlecht, aber et- was zu flacher Winkel und zu dicht an den Spielern.



Torkamera
→ unspielbar
Uurgh! Da die Torkamera direkt hinter dem Gehäuse angebracht ist, haben Sie hier überhaupt keine Spielkontrolle.



Seitenlinien-Kamera
→ kaum spielbar
Ähnliches Problem wie bei der Mobilkamera: Distanzen sind schwer abzuschätzen.



Stadionkamera
→ gut spielbar
Die richtige Mischung aus Nähe zum Geschehen und Übersicht. Sehr empfehlenswert.

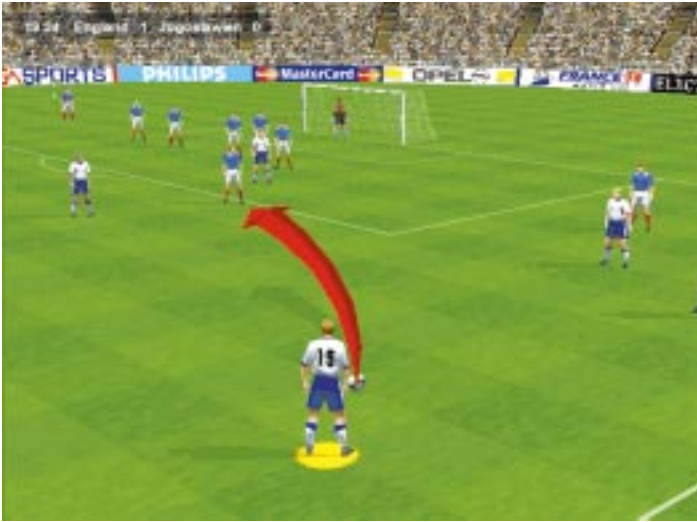


Turmkamera
→ gut spielbar
Ziemlich weit weg, aber dafür mit dem „Auge“ für den freien Mann. Für Taktiker nicht schlecht.

Bewegungstalente

Jedes Jahr fragt sich der geneig- te PC-Sportler aufs neue, welche Verbesserungen EA Sports denn

diesmal auf den Gabentisch ke- gelt. FIFA 98 unterscheidet sich in diesem Punkt wenig von sei- nen Basketball- und Hockey-Ge-



Bei Flanken, Torabschlägen, Eck- und Freistößen bestimmen Sie über einen Richtungspfeil die Flugbahn des Balles.



Die optionale Sofortwiederholung zeigt wie im Fernsehen noch einmal die Tore. Die Highlights sind jederzeit speicherbar.

schwistern. Gefehlt wurde neben der Optik vor allem an der Spielbarkeit. Das direkte Spiel sollte im Vordergrund stehen, die PC-Mitspieler sollten sich als mitdenkende Partner entpuppen, und das Gesamtprojekt sollte dann noch den Eindruck einer interaktiven Fernsehübertragung erwecken. Nun, wenn selbst Kreaturen, die normalerweise allein die räumliche Nähe eines Balles als persönlichen Affront werten, freiwillig vor dem FIFA-Monitor verweilen, darf man wohl feststellen, daß die Kanadier ihr hochgestecktes Ziel erreicht haben. Besonders mit der Unterstützung einer 3Dfx-Karte avanciert die Fußballsim zum

grafischen Feuerwerk. Die nun ganz aus Polygonen bestehenden Spieler sind deutlich detaillierter animiert worden, alle Bewegungsabläufe wirken weich und rund. Das Aktionspotential der Kicker wurde zudem um ein Vielfaches gesteigert. Während der Spielunterbrechungen wird sich munter gedehnt, bei gelben Karten mit dem Schiri herumlameniert, und nach Torerfolgen zählt der Salto vorwärts noch zu den einfacheren Übungen. Entscheidender ist allerdings, wie sich die Spieler verhalten, wenn es um den Kampf um die Lederkugel geht, und dort geht es dann richtig „rund“, denn fast kein Fußballtrick wurde von EA Sports

vergessen. Ballartisten der neuen Generation legen sich das Spielgerät locker mit der Hacke über den Kopf, produzieren Oscar-reife Schwalben in Strafraumnähe, drehen sich beim Dribbling um die eigene Achse oder setzen zum Hechkopfball unterhalb der Grasnarbe an. Um diese Moves möglichst originalgetreu zu animieren, flog man zum Motion Capturing eigens Bewegungstalent Andy Möller in ein Londoner Studio ein. Schon für sich allein genommen sind

manche Animationen die reinsten Augenweide, noch beeindruckender wirken sie in Kombination miteinander. Durch die Verbesserung der Motion Blending-Technik sind die Übergänge zwischen den einzelnen Phasen noch fließender geworden.

Knoten in der Hand?

Wenn Sie sich jetzt fragen, ob sich eine solche Fülle an Spezialbewegungen überhaupt noch steuern läßt, lautet die Antwort: Ja! Obwohl optional tatsächlich

MECKERECKE

- i** Na klar haben wir wieder etwas zu meckern. Aber um es gleich vorwegzunehmen: Die meisten der Kritikpunkte können einigen Spielern die Freude verderben, müssen das aber nicht zwangsläufig tun. Sie sollten also selbst entscheiden, welche Meckereien Ihnen relevant, welche weniger relevant erscheinen. Uns waren diese Punkte allerdings nicht relevant genug, um eine deutliche Abwertung zu rechtfertigen, dafür spielt sich FIFA einfach zu gut.
- Die Steuerung ist leider nicht frei konfigurierbar, was bei exotischen Vorlieben zu Fingerkrämpfen führen kann.
 - Im Gegensatz zu ihren Basketball-Pendants sind die Polygonkicker kaum an ihren Gesichtern zu erkennen.
 - Die verschiedenen Wetterbedingungen wirken sich spielerisch nicht aus
 - Die Kommentare wiederholen sich dann doch ziemlich häufig, und an „Poschi“ und „Onkel Werner“ scheiden sich sowieso die Geister.
 - Sehr offensive Teams ziehen häufig die Stürmer nicht früh genug zurück, die dann oft im Abseits herumhängen.
 - Liegt ein Computerteam in der zweiten Halbzeit mit mehr als zwei Toren zurück, wird auch ohne Erfolgschance aus jeder Position auf Tor gesammelt.
 - Die Teamstärke entspricht nicht immer den realen Vorbildern, gleiches gilt für die Kader.



Hier wird der Ball mit einem Kopfball (1) abgefangen und direkt auf den startenden Stürmer weitergeleitet. Dieser fackelt nicht lange und hält einfach drauf (2). Unhaltbar für den Torhüter schlägt der Gewaltschuß im linken Dreieck ein (3).

VERGLEICH

Ob Sie's glauben oder nicht, manchmal nervt es uns Tester gewaltig, für EA Sports ein PCA-Gold nach dem anderen rauszurücken. Noch mehr müßte es aber die Genre-Konkurrenz wurmen, denn schließlich haben sich alle Titel ihre Auszeichnung redlich verdient. FIFA 98 ist die erste Fußballsimulation, die diese Bezeichnung zu Recht trägt, und wird im Sportbereich nur noch vom schnelleren „Bruder“ NHL 98 geschlagen. Actionlastiger wird bei UEFA Champions League und Segas Worldwide Soccer gekickt, der Rest ist Schweigen – so einfach ist das!

NHL 98	94%
FIFA 98	90%
NBA Live 98	89%
UEFA Champ. League 96/97	84%
Worldwide Soccer	84%
Actua Soccer 2	74%
Kick Off 98	51%



Da hat die englische Abwehr geschlafen! Der Italiener Simone wuchtet das Spielgerät unbarmherzig mit Flugkopfball in die Maschen. Im Vergleich sehen Sie den Unterschied zum „Ur-FIFA“ der 94er-Version.

18 verschiedene Joypad-Kommandos zur Wahl stehen, läßt sich bereits mit einem Vier-Button-Pad ein akzeptables AufbauSpiel aufziehen. Die Grundfunktionen Paß, Schuß, Flanke und Beschleunigung sind dann sehr intuitiv doppelt belegt, so daß auch komplexere Aktionen wie Pässe in den freien Raum (doppelt Paß) oder Heber über den Torwart (doppelt Schuß) schnell gelingen. Als unschlagbares Steuerungsgerät hat sich allerdings das SideWinder Gamepad von Microsoft erwiesen, mit dessen acht Tasten auch Täu-



Welcher deutsche Fußballfan würde sich im Juni nächsten Jahres nicht dieses Endspiel wünschen.

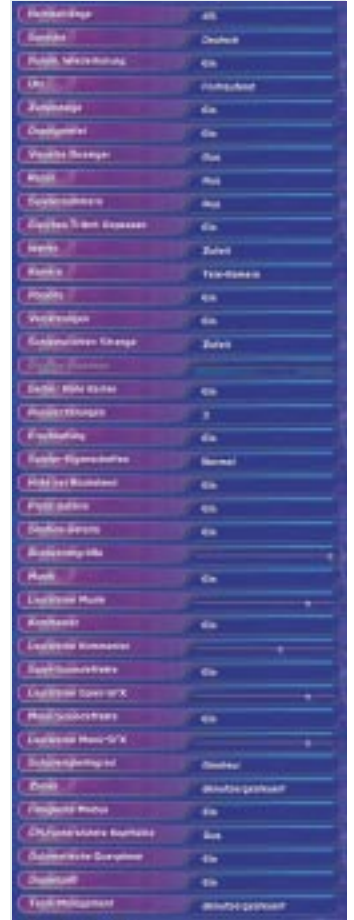
schungsmanöver bei Dribblings, Blutgrätschen oder Seitfallzieher mit Effet gelingen. Die komplizierteren Manöver müssen aber nicht unbedingt ausgeführt werden, auch mit den Standards verspricht FIFA 98 Spielspaß pur. Das liegt auch daran, daß der Spielablauf im Vergleich zur Konkurrenz nicht so übermäßig schnell gestaltet wurde und so etwas Zeit zum Sortieren der Finger bleibt.

Ohrhensausen

Das Verhalten der PC-Mitspieler bleibt meistens logisch, eigentlich bieten sich ständig Anspielstationen im Mittelfeld, was ei-

nen realistischen Chancenaufbau ermöglicht, wie er bisher noch bei keiner anderen Fußballsimulation auch nur annähernd erreicht wurde. Drei Schwierigkeitsgrade, acht verschiedene Controller-Konfigurationen und nicht zuletzt ein guter, aber nicht unüberwindlicher Torwart sorgen zusätzlich für Langzeitmotivation. Ein Wort noch zum Sound: Setzt EA während der etwas biedereren, aber intuitiven Menüs auf erfrischend rockige Klänge bekannterer Bands, darunter z. B. Blur mit ihrem Ohrwurm Song 2, sorgt ein Multi-Sender-Konglomerat aus DSF, ZDF und Sat 1 für die Spielkom-

i **OPTIONEN**
 FIFA 98 bietet Anfängern wie Fortgeschrittenen so ziemlich alle Einstellungsmöglichkeiten, die man sich wünschen kann. Die Fotomontage zeigt Ihnen sämtliche Optionen des Spiels, die normalerweise auf acht Bildschirmen untergebracht sind, auf einen Blick. Wohl bekomm's!



i **ANIMATIONEN**

Ja, so sieht Fußball aus. EA Sports sparte bei der Inszenierung seines Kicker-Epos' keineswegs mit Emotionen. Hier sehen Sie eine willkürliche Auswahl von Close Ups, die die grafische Brillanz von FIFA 98 eindrucksvoll unterstreichen können.



PC ACTION PRÜFSTAND

optimal

Auf diesem Rechner dürfen Sie unter der angegebenen Auflösung und Konfiguration mit ungetrübtem Spielgenuß rechnen.

gut spielbar

Werden viele Objekte auf dem Bildschirm dargestellt, kann der Rechner in die Knie gehen. Das geschieht aber so selten, daß der Spielspaß kaum getrübt wird.

Test-Kategorien:

gerade noch spielbar

Hier ist Vorsicht geboten! Durch die mäßige Grafik-Performance leidet der Spielspaß deutlich. Überlegen Sie sich, ob Sie dieses Spiel unbedingt haben müssen.

sehr ruckelig

Kaum noch Spielspaß, lediglich der Beweis, daß einige Spiele auch auf Rechnern laufen, für die sie nicht geschaffen wurden.

unspielbar

Nomen est omen! Wahrscheinlich übersteigt die Bildwiederholungsrate einer Multimedia-Diashow die Performance des Spiels auf diesem System.



Damit der rechte Spielspaß aufkommt, wäre für den Weg zur WM eine weltmeisterliche Hardwareausstattung nicht verkehrt, zumal die Auflösung von 640x480 nicht verändert werden kann. Selbst mit einem Pentium 200MMX gerät die Darstellung unter 3Dfx in Ausnahmefällen ins Stocken. Die Entwarnung folgt aber stehenden Fußes. Ist der Rechner optimal konfiguriert, läuft FIFA 98 selbst auf einem P90 mit 3Dfx-Karte noch akzeptabel, also zwar etwas langsamer, aber weitgehend flüssig. Damit präsentieren sich EAs Fußballer längst nicht so hardwarehungrig wie die Basketballer und Hockey-Cracks aus gleichem Hause.

Rechner	SVGA, 30% Bildschirmgröße, ohne Details	SVGA, Vollbild, alle Details	3Dfx-Karte, Vollbild, alle Details
P90, 16 MB RAM, 2 MB Elsa Winner Trio	gerade noch spielbar	unspielbar	gut spielbar
P133, 32 MB RAM, 2 MB Elsa Winner Trio	optimal	gerade noch spielbar	gut spielbar
P166MMX, 32 MB RAM, 2 MB Spea Mirage	optimal	gut spielbar	gut spielbar
P200MMX, 32 MB RAM, 4 MB Matrox Mystique	optimal	optimal	optimal

mentare. An Wolf-Dieter Poschmanns Allgemeinplätzen und Werner Hanschs Lebensweisheiten, die übrigens wesentlich seltener erklingen, mag man sich eine Weile erfreuen können, da-

nach reizen sie allerdings das Nervenkostüm – und das, obwohl die Synchronisation mit dem Spielgeschehen meist einwandfrei funktioniert. Dafür entschädigt der Stadionsound ein wenig.

Zwar dürfen Sie nicht die Originalfangesänge der gerade spielenden Teams erwarten, dafür ertönen je nach Spielsituation gellende Pfeifkonzerte, oder die Sambatrommel wird gerührt.

Aber mal ehrlich, selbst wenn FIFA 98 gänzlich ohne Sound auflaufen würde, dürften Fußballfans aufgrund der exzellenten Spielbarkeit kaum darauf verzichten. **Christian Bigge**



KOMMENTAR

» Nach zahlreichen weniger begeisternden Betas hätte ich persönlich nicht mehr an einen Überflieger geglaubt, doch EA Sports hat es wieder einmal geschafft. FIFA 98 ist eigentlich das erste Programm, das die Bezeichnung Fußballsimulation auch wirklich verdient hat. Nicht nur die Präsentation erinnert verdammt deutlich an jene Szenen, die all-samstäglich auf bundesdeutschen Fernsehschirmen auszumachen sind. Vor allem die perfekte Spielbarkeit hebt FIFA aus der grauen Fußballmasse heraus. Hier wird nicht drauflosgebolzt, Erfolg ist nur jenen beschieden, die ihre Chancen geschickt und mit Bedacht aufbauen. Daß die Kanadier es hinbekommen haben, trotz 18 möglicher Kommandos die Steuerung nicht zu überfrachten, verdient Respekt. Wer jemals Interesse an dem Gerenne nach der weißen Lederkugel entwickelt hat, kommt an diesem Programm nicht vorbei. <<

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95				
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx-Karte				
Technik:	SVGA, SB, 3Dfx-Support				
Multiplayer:	4 Sp. am PC/Mod., bis zu 20 Sp. im Netz. an bis zu 8 Rechnern				
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch		
CD/HD:	443 MB/10-158 MB	Preis:	ca. DM 80,-		
Hersteller:	EA Sports	Veröffentlichung:	erhältlich		
Grafik:	91%	Sound:	75%	Genre:	Sportspiel

90% Einzelspiel 93% Multiplayer

» Eigentlich die allererste realistische Fußballsimulation <<

