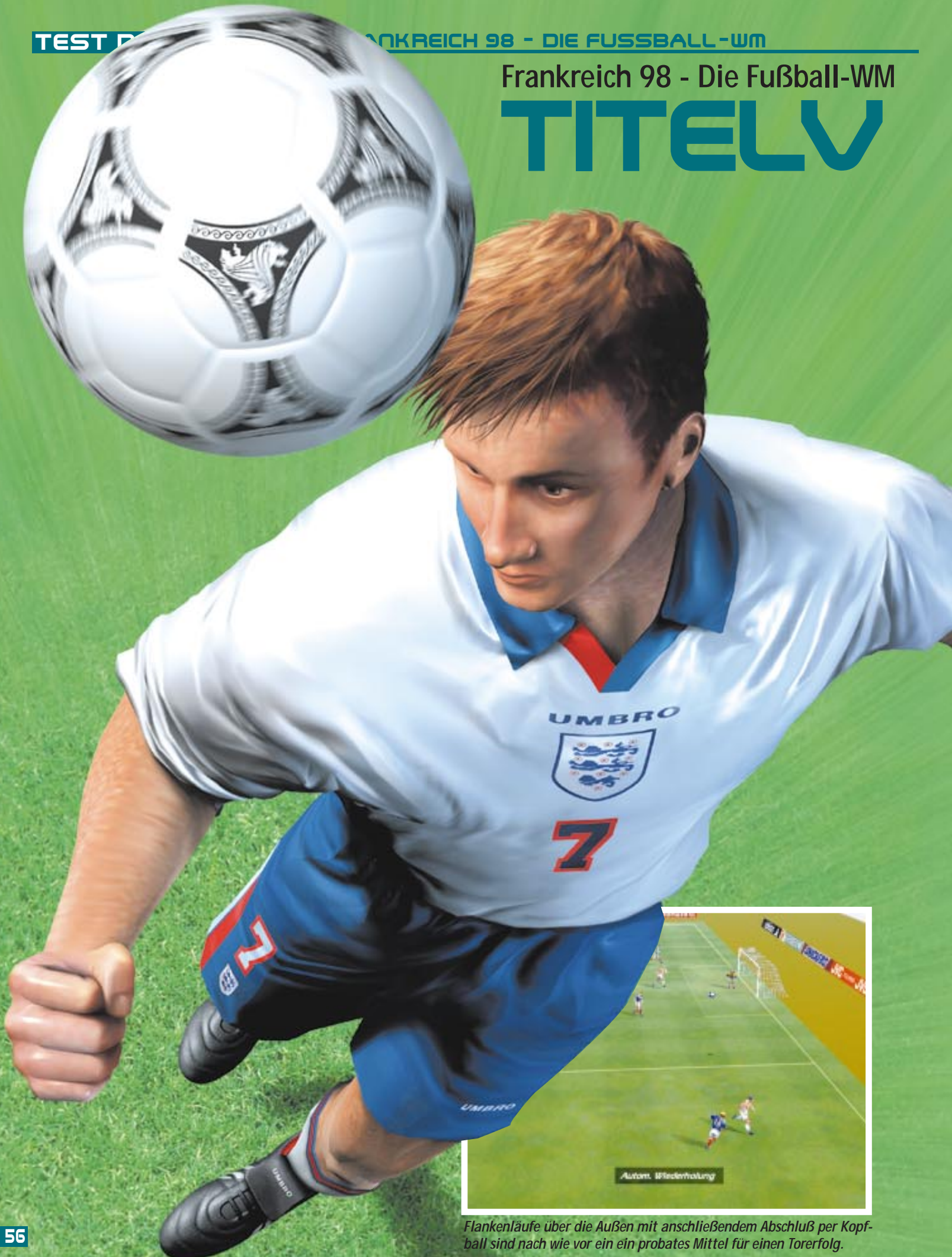


Frankreich 98 - Die Fußball-WM

TITELV



Flankenläufe über die Außen mit anschließendem Abschluß per Kopfball sind nach wie vor ein probates Mittel für einen Torerfolg.

• Sportspiel

ERTEIDIGER



Erstmals durchbricht EA Sports das vorweihnachtliche Veröffentlichungs-Brauchtum und kickt mitten im Jahr den inoffiziellen FIFA 98-Nachfolger in die Läden. Selbst wenn mit der offiziellen Lizenz zum Großereignis in Frankreich der Grund mehr als verständlich scheint, ist das ein nicht ganz ungefährliches Unterfangen. Kann Frankreich 98 trotz lediglich einem halben Jahr Entwicklungszeit an der bisherigen Bolzreferenz aus eigenem Hause vorbeiziehen?

Eines muß man den Kanadiern einfach lassen: Mit welcher Liebe der teure WM-Stempel Eingang in das Programm fand, verdient schon fast einen Orden und setzt Maßstäbe im nicht selten stiefmütterlich behandelten Lizenzspielbe-

reich. Schon das Intro, in dem diesmal der Hit „Tubthumping“ von Chumbawamba den „Song 2“ von Blur ablöst, wurde komplett im frankophilen Design gehalten, das WM-Maskottchen Footix taucht zum ersten Mal auf und wird ab sofort bei der gesamten

Präsentation Ihr Wegbegleiter bleiben. Sämtliche WM-Stadien, insgesamt 10 Arenen, wurden natürlich frisch gerendert, und alle Teams spielen in ihren tatsächlichen WM-Shirts, selbst die „Auswärtstrikota“ stimmen bis aufs I-Tüpfelchen. Neben den 32 für das Endturnier qualifizierten Teams gibt's noch acht international verdiente Bonus-Kombos, also insgesamt 40 Nationalmannschaften. Das war's dann aber auch, die 132 zusätzlichen Länderteams und die 186 Clubs aus FIFA 98 hatten offensichtlich beim WM-Spiel nichts zu suchen, was die Wahlmöglichkeiten natürlich verkleinert. Die Kader der Ländersquads sind weitestgehend auf dem aktuellen Stand, lediglich die Dauerverletzung von Matthias Sammer scheint noch nicht bis Kanada durchgedrungen zu

sein. Auch dort kann aber Abhilfe geschaffen werden: Stimmen Sie nicht mit Bertis Bubenwahl überein, können Sie alle Kader problemlos ergänzen. Zur Wahl stehen hier wirklich alle „Ergänzungsspieler aus dem erweiterten Kreis“, wie sich der Ex-Terrier immer so schön ausdrückt. Bei den Spielmodi wurde dagegen abgespeckt: Freundschaftsspiele, das WM-Turnier und der gewohnt gute Trainings-Modus sind möglich – mehr nicht. Doch halt, da war doch noch was! Richtig, gewin-

nen Sie das erste Mal das Turnier, werden klassische WM-Endspiele samt Original-Mannschaften zum Nachspielen freigeschaltet (siehe Kasten). Um das WM-Feeling zu komplettieren, klebte EA Sports auch noch WM-Statistiken aller Teams einschließlich einer kurzen Historie an den Datenbestand und rundete die Halbzeitpausen zwischen den Matches durch ein kurzes Quiz ab.

Balanceakt

Sie haben recht, komplett neu gestaltete Menüs und eine WM-Lizenz lassen FIFA 98-Besitzer ziemlich kalt. Das Endturnier konnten Sie schließlich auch beim Vorgänger schon durchspielen, der optional dank Liga-, Turnier- und Hallenmodus auch noch wesentlich mehr zu bieten hatte. Doch EA Sports wäre nicht EA Sports, wenn man es bei diesen, zugegebenermaßen hübschen, optischen Aufwertungen belassen hätte. Die wahren Qualitäten offenbart Frankreich 98 tatsächlich beim Gameplay. Was, die Kanadier haben das fantastische Spielgefühl des Vorgängers angetastet? Ja, aber keine Sorge, alles wurde besser,



Ein Schlenker zur rechten Zeit, und schon hat Jörg Heinrich zwei holländische Abwehrrecken ins Leere laufen lassen.



Die Menschenpyramide ist eine von vielen neuen Jubelarien nach Toren. Zum ersten Mal feiern die EA Sports-Kicker nun gemeinsam einen Erfolg und reagieren dabei aufeinander.



Nach den Nationalhymnen posieren die Teams für das Sportalbum.



Zehn originalgetreue Fußballtempel stehen zur Auswahl.

PC ACTION PRÜFSTAND



	DirectDraw, klein, ohne	DirectDraw, voll, alle	Glide, voll, alle
P133, 16 MB RAM, 2 MB Elsa Winner Trio	gerade noch spielbar	unspielbar	gut spielbar
P166MMX, 32 MB RAM, 2 MB Spea Mirage	optimal	gerade noch spielbar	gut spielbar
P200MMX, 32 MB, 4 MB Matrox Mystique	optimal	gerade noch spielbar	optimal
P2 333, 64 MB RAM, 4 MB Riva 128	optimal	gut spielbar	optimal

FEATUREVERGLEICH	Frankreich 98	FIFA 98
Teams	40 Nationalteams	172 Nationalteams, 186 Clubmannschaften
Originalnamen	ja, aktuelle Kader	ja, recht aktuelle Kader
Spielmodi	WM, Freundschaftsspiel, Training, WM-Klassiker	WM, WM-Qualifikation, Freundschaftsspiel, Liga, Pokal, Training, Halle
Stadien	10 Originalarenen	17 Originalarenen
Deutscher Kommentar	Siebel/Poschmann/Hansch, meist treffend	Siebel/Poschmann/Hansch, nicht immer glücklich
Motion-Capturing	sehr gut, zusätzliche Bewegungen	sehr gut
Spielereditor	ja	ja
Wetter	ja, Ballphysik wird beeinflusst	ja, wirkt sich spielerisch nicht aus
Spieltempo-Regler	ja	nein
Handicap-Modus	ja	nein
Intelligenz der Mitspieler	außergewöhnlich gut	sehr gut
Intelligenz der Computergegner	sehr gut	gut
Torhüter	sehr gut	gut
Schwierigkeitsgrad	einstellbar, von leicht bis sehr schwer	einstellbar, von leicht bis mittelschwer
Taktikmenüs	sehr umfangreich	umfangreich
Steuerung	8 Tasten-Gamepad	8 Tasten-Gamepad
Schwerpunkt	Grundfunktionen, Spezialbewegungen schwieriger	Mischung aus Grundfunktionen und Spezialbewegungen
Spielerkontrolle	sehr gut	sehr gut
Coaching während des Spiels	ja	nein

schöner, runder. Zunächst einmal packte man die größten Schwächen von FIFA 98 bei der Wurzel: Die Torhüterintelligenz wurde deutlich aufgebohrt und das Offensiv- und Defensivverhalten des Computergegners gesteigert. Die Goalies spielen bei Frankreich 98 tatsächlich mit, fausten hohe Flanken locker-flockig aus der Gefahrenzone und fangen auch schon mal einen zu langen Paß auf den gegnerischen Mittelstürmer ab. Kassieren sie dennoch ein Tor, z. B. nach einer Standard-situation, „lernen“ sie aus ihren Fehlern, und beim nächsten Mal wird es ungleich schwieriger, noch einmal auf die gleiche Weise zu punkten. Im Angriff stolpern die Computerstürmer nicht mehr so häufig ins Abseits, und in der Defensive wird gegrätscht, was das Zeug hält. Das Herumgestochere mit der C-Taste (MS SideWinder Gamepad) ist nun nicht mehr so effektiv, dafür wick die Blutgrätsche einem gemäßigeren Tackling, das weniger Karten nach sich zieht. Chancen auf einen Ballgewinn haben Sie aber nur beim richtigen Timing, ansonsten springen sowohl PC-gesteuerte als auch eigene Spieler einfach über die ausgefahrenen Bolzerknochen.



Komplett neu: Hauptmenü und alle anderen Optionsfenster.



Vor jedem Spiel gibt's den Freiflug ins gerenderte Stadion. Die Zuschauer tragen nun die Länderfarben und skandieren Fangesänge.



Gleich setzt es die gelbe Karte. Achten Sie bitte auf die genau ausgearbeiteten Gesichter. Jetzt fehlt nur noch die entsprechende Mimik.



1 Die Flanke von Ziege nimmt Klinsmann ausnahmsweise einmal direkt...



2 ..., doch Zubizarreta im Tor der Spanier kann gerade noch abklatschen. ...



3 ...Doch dann ist Bierhoff zur Stelle und verwandelt mit der Hacke ins lange Eck.

Kontrollierte Offensive

Insgesamt wurde dem Paßspiel mehr Bedeutung beigemessen, was die leichte Veränderung der Steuerung mehr als rechtfertigt. Einfache, oft benutzte Kommandos wie Sprint, Paß, Schuß und Flanke wurden jeweils auf einen Knopf gelegt, kompliziertere Spezialmanöver wie Ausweichdribblings, Hackentricks oder Schwalben erfordern die Kombination verschiedener Gamepad-Kommandos und etwas Einarbeitungszeit. Nach wie vor besticht die Steuerung durch ihre Intuitivität, das gesamte Spiel ist schneller geworden und kann durch einen Spieltemporegler sogar noch zusätzlich beschleunigt werden. Damit das auch funktioniert und auch die erweiterten Special Moves (Andy Möller war noch einmal im Motion Capturing-Studio!) greifen, müssen die Spieler noch präziser auf alle Kommandos reagieren. Das Zauberwort zur Umsetzung dieser Maßgabe heißt Compression Touch. Die Animationen der Polygonkicker wurden beschleunigt und die Kontaktpunkte zwischen den einzelnen Bewegungsphasen angepaßt, die Folge ist tatsächlich, daß alle Gamepad-Eingaben ohne jegliche Verzögerung umgesetzt werden.

Weltmeisterlich

Bereits im Profi-Schwierigkeitsgrad machen Ihnen gute Teams das Kickerleben verdammt schwer, im Weltklasse-Modus dürften auch FIFA-Profis längere Zeit an der verbesserten Spielstärke der KI-Mannschaften knabbern. Die notwendige Spielaufbauplanung im Mittelfeld muß genauer getimt, die überaus effektiven Flankenläufe über die Außen genauer vorbe-

reitet werden, sonst schnappt sich der Gegner den Ball. Vermeiden können Sie so etwas auch durch die neuen Taktik-Optionen. Um die Abseitsfalle während des Spielverlaufs zu aktivieren, genügt ein Druck auf den richtigen Gamepad-Knopf, und schon stehen die gegnerischen Stürmer alleine vor Ihrem Torwart. Erscheint Ihnen der Mittelfeld-Regisseur des Gegners zu stark, nehmen Sie ihn doch einfach in Manndeckung! Insgesamt hat Frankreich 98 das Fußballspielen sicher nicht neu erfunden, das ohnehin schon sehr gute FIFA 98 wurde aber in ent-



Der Handicap-Modus schafft gleiche Voraussetzungen zwischen den Teams, das Spieltempo ist auch auf niedrigster Stufe schon zügig.

i GESCHICHTSSTUNDE

Gleich acht WM-Klassiker dürfen Sie in Frankreich 98 nachspielen. Sobald Sie die erste Weltmeisterschaft für sich entschieden haben, wird das WM-Finale von Spanien 1982, Deutschland gegen Italien, freigeschaltet. Gewinnen Sie auch dieses Spiel, geht's munter weiter bis ins Jahr 1930, in dem sich Uruguay und Argentinien gegenüberstanden. Bis 1974 erstrahlen alle Partien in Farbe, danach ist die geschichtlich korrekte Schwarzweiß-Optik angesagt.



Johan Cruyff freut sich. Soeben hat er im WM-Finale von 1974 das 2:0 für die Holländer erzielt.



Das war noch Einsatz. 1954 tunnelt Fritze Walter den legendären ungarischen Spielgestalter Puskas.



1 Von wegen Wembley-Tor! 1966



2 ..., der Ball zischt ans rechte Latenkreuz, doch springt dann...



3 ...wieder heraus. Danke, EA Sports, das ist der Beweis!



1 Häbler angelt sich das Leder am gegnerischen Strafraum...



2 ..., lockt den iranischen Torhüter aus dem Gehäuse und paßt im richtigen Moment...



3 ...auf den freien Klinsmann, der die Kugel nur noch in die Maschen wuchten muß.



VERGLEICH

Zählen Sie mal mit! Jooh, die ersten vier Plätze auf dem Sportspielpodium belegt tatsächlich EA Sports. Zu Recht, denn sowohl spielerisch als auch bei der Präsentation sind die Kanadier das Maß aller sportiven Belange. Frankreich 98 überholt FIFA 98 dank des verbesserten Gameplays und trotz weniger Spielmodi. Worldwide Soccer und UEFA, beide keinesfalls schlecht, werden angesichts dieser Dominanz zu Statisten degradiert.

NHL 98	94%
Frankreich 98	92%
FIFA 98	90%
NBA Live 98	89%
Worldwide Soccer	84%
UEFA Champions League 96/97	84%
Actua Soccer 2	74%

scheidenden Punkten verbessert und letztlich an die Wand gespielt, was besonders der Langzeitmotivation zugute kommt.

La Ola!

Die perfekte Fußballatmosphäre wird auch durch die aufgebohrte Präsentation gestützt. Angefangen bei den Nationalhymnen über die zusätzlichen Spieleranimationen bei Spielunterbrechungen bis hin

zu den realistischen Fangesängen für jede Nationalmannschaft weckt Frankreich 98 tatsächlich das Gefühl, mittendrin statt nur dabei zu sein. Die acht Kameraperspektiven wurden noch einmal etwas überarbeitet und die Übersicht damit weiter verbessert. Die Anzahl der dargestellten Polygone der Kicker wurde erhöht, so daß insbesondere die Köpfe realistischer wirken die Gesichter der Spieler deutlicher zu erkennen sind. Schließlich wurde auch das bewährte Kommentatoren-Trio Martin Siebel (DSF, Spielansagen), Wolf-Dieter Poschmann (ZDF) und Werner Hansch (Sat1) noch einmal ins Studio gebeten – eine lohnenswerte Investition. Griff die Verbalattacke der Berufs-Schwadronen bei FIFA 98 doch recht häufig daneben (PCA-Soundwertung: 75%), erklingt der phonetische Doppelpaß nun professioneller. Peinliche Entgleisungen („Den hätte er doch machen müssen!“ bei einem klaren Tor) gehören der Vergangenheit an, das ewige Gelabere über diverse Absentsstellungen ebenso. Frankreich 98 bietet also die perfekte Unterhaltung zur Verkürzung der WM-Wartezeit. Hoffentlich zeigen sich die deutschen Kicker ebenfalls in dieser guten Form.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» Fast ist es einem als Tester ja schon peinlich. Jahraus, jahrein sammelt EA Sports Höchstnoten bei allen Sportspielen, soll das jetzt etwa im Halbjahresrhythmus seine Fortsetzung finden? Aber diese Kanadier sind auch wirklich unglaublich. Noch hat FIFA 98 einen Stammpflicht in den Verkaufscharts sicher, und schon rückt der noch bessere Nachfolger ins erste Glied vor. Nein, Frankreich 98 ist weder ein einfaches Update noch ein eilig dahingeschludertes Lizenz-Emporkömmling wie so manches „offizielle“ Sportspiel zuvor, sondern schlichtweg eine spielerische Offenbarung. Wie Lautern zur Meisterschaft rauscht EA Sports erneut souverän zum WM-Titel, die Konkurrenz schaut dumm wie Flasche leer. «



Neu und witzig: In der Halbzeitpause werden Sie mit einem WM-Quiz unterhalten, die Lösungen gibt's zum Abpiff.



KOMMENTAR

» Frankreich 98 ist die derzeit beste Fußballsimulation für den heimischen Rechenknecht, darüber braucht man ebensowenig diskutieren wie über die Weisheiten, daß der Ball rund ist, ein Spiel 90 Minuten dauert und eine Mannschaft aus elf Freunden bestehen soll. Kaufen oder nicht kaufen? Das ist für stolze Eigentümer von FIFA 98 die Frage! Dr. hfr meint: Wer beim Vorgänger selbst die Cayman-Inseln locker-flockig zum Titel führt, findet wegen der stärkeren Computergegner jetzt jedenfalls wieder eine Herausforderung, er darf sich über noch realistischere Grafiken freuen, authentische WM-Luft schnuppern und im Klassikmodus seine kaiserlichen Fähigkeiten unter Beweis stellen. (Kleiner Tip: Vielleicht mal Papi fragen, ob er mit einem seiner Jugend-Idole zocken möchte, möglicherweise springen dabei die nötigen 80 Flocken raus.) Teilzeit-Fußballfans, die auch ohne Kicker-Bettwäsche auskommen, brauchen das zugegebenermaßen leckere Update nicht unbedingt. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte, Microsoft SideWinder Gamepad
Grafik:	Direct3D, Glide 2.43, PowerSGX
Sound:	DirectSound, Dolby Surround
Musik:	DirectSound
Multiplayer:	4 Sp. an einem PC, 8 Sp. LAN/Modem
Handbuch:	deutsch
Controller:	8 Button-Gamepad
Sprache:	deutsch
CD/HD:	616 MB/10-250 MB
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	EA Sports
Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 94% Sound: 88% Genre: Sportspiel

92% Einzelspiel 94% Multiplayer

» Fast perfekt. Noch nie war Fußball am PC so brillant! «

