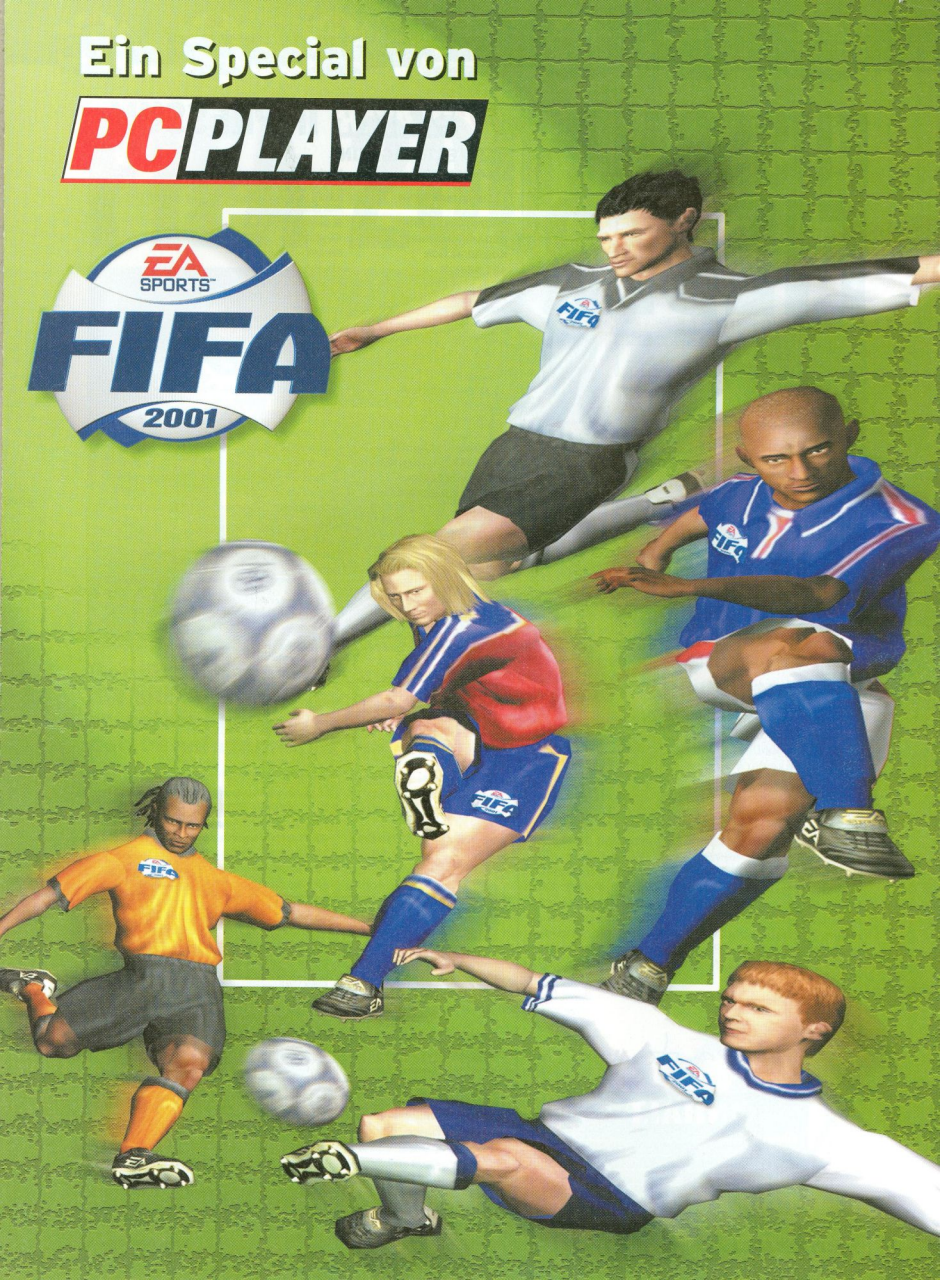
Ein Special von

PC PLAYER



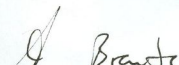
FUSSBALL-FIEBER



Liebe Leserinnen, lieber Leser,

trotz der steigenden Popularität anderer Sportarten, beispielsweise der Formel 1, bleibt der Fußball hier zu Lande die klare Nummer eins. Menschenmengen strömen ins Stadion oder in Kneipen, um live Freude und Frust mitzuerleben. Laut einer UFA-Umfrage interessieren sich fast die Hälfte alle Deutschen für das runde Leder. Auf dem PC bietet seit 1994 EA Sports mit seiner vorzüglichen »FIFA«-Serie die Möglichkeit, virtuell am Geschehen teilzuhaben. Vielfalt war dabei schon immer Trumpf: Den SC Freiburg zur Meisterschaft zu führen ist genauso machbar wie die Ehre der Nationalmannschaft zu retten. Wir haben die 2001er Version unter die Lupe genommen und den Produzenten ausgequetscht, damit Ihnen keine Informationen entgehen. Viel Spaß beim Schmökern ...

Ihr



INHALT

Editorial 2
Preview 3
Interview 6
FIFA-Historie 8
Impressum 2

PC PLAYER IMPRESSUM

DAS TEST-MAGAZIN

CHEFREDAKTEUR Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts

FREIE MITARBEITER Samira Nasah (Art Design), Manfred Schmidt (Textchef), Alex Brante

CHEFIN VOM DIENST Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ Angela Fischer

KOORDINATION Stefanie Kußeler

ART DESIGN Alexandra Bauer

TITEL Artwork: EA Sports/Electronic Arts
Gestaltung: Alexandra Bauer

FOTOGRAFIE Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG Stefan Moosleitner

ANSCHRIFT DES VERLAGS Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de

PUBLISHER Suzanne Counsell

ANZEIGENVERKAUF Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Media-Beratung: Maik Euscher, Tel. (089) 450 684 -410, Simone Müller, Tel. (089) 450 684 -44
Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106

ANZEIGEN-DISPOSITION Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48

PRODUKTIONSLEITUNG Brigitte Feigel

DRUCKVORLAGEN medienservice Brodschelm, 81371 München

VERTRIEBSLEITUNG Werner Hirschberger

VERTRIEB MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh

Umschlag
gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag)

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player

SO ERREICHEN SIE UNS

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de

Abonnementpreise:
Inland: 13 Ausgaben DM 109,20/ Euro 55,83
Studenten: 13 Ausgaben DM 93,60/ Euro 47,86
Europäisches Ausland:13 Ausgaben DM 135,20/ Euro 69,13

Bankverbindung: Postbank München, BLZ. 700 100 80, Konto: 597 182 806

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: ÖS 936,00
Alpha Buchhandels GmbH,
Ameringstr. 1, A-1060 Wien;
Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: sfr 109,20; Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 917 28 30, Telefax (041) 917 28 85
E-Mail: abo@thalag.ch, Internet: www.thalag.ch

Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten. Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme und gedruckten Karten, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc.

Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis.
Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites.
Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und an der Londoner Börse notiert (WKN: FNETL).

Chairman Chris Anderson ◆ Chief Executive Greg Ingham ◆ Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

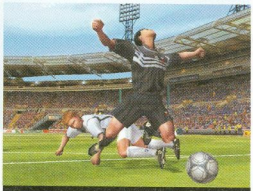
Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau

FIFA 2001

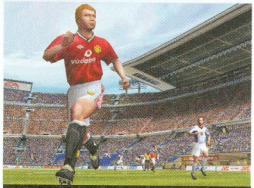
- **Hersteller:** EA Sports
- **Genre:** Sportspiel
- **Termin:** November 2000
- **Internet:** www.easports.com www.fifa2001.ea.com
- **Besonderheiten:** 17 Ligen und 80 Nationalmannschaften ■ Größeres Spielfeld ■ Überarbeitetes Gameplay ■ Stark verbesserte Klangkulisse ■ Lebendigere Spieler ■ Animierte Linienrichter und Trainer



Detailreichtum: Das Abzeichen weist Mendieta als Spieler des FC Valencia aus, auch die Falten im Dress, ja sogar die Schienbeinschoner sind zu erkennen.



Schon beim Hinsehen spürt man den Schmerz dieser unfairen Attacke. EA Sports verspricht dazu ein fieses Knirschgeräusch.

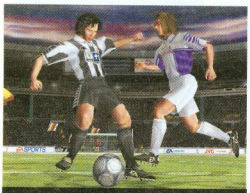


Paul Scholes vom englischen Meister Manchester United ist zu Gast im nicht komplett ausverkauften Camp Nou.

Genau wie Bayern München alljährlich die silbernen Salatschüsseln einheimst, so sahnt die »FIFA«-Serie Jahr für Jahr den begehrten Gold Player ab.

Während der letzten beiden Jahre schien es aber so, als wolle sich EA Sports auf seinen Lorbeeren ausruhen und mit extrem wenig Neuerungen die Fußballsimulation zur »cash cow« verkommen lassen.

Diesmal will es EA Sports wissen. Die letzten Nörgler auf dem alten Kontinent, die vor allem am unrealistischen Gameplay und der fehlenden Atmosphäre der »FIFA«-Serie herumgemäkelt haben, sollen nun ruhig gestellt werden. In allen Bereichen des Spiels versprechen die Programmierer grundlegende Verbesserungen.

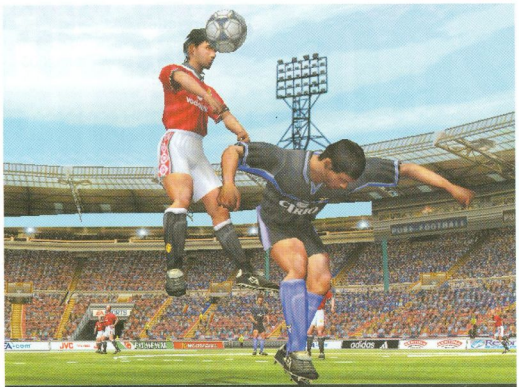


Willkommen in der Serie A: Alessandro del Piero von Juve und »Batigol« aus Florenz im Zweikampf.

Lebendige Umgebung

Bei EA Sports beginnt dies immer zuerst bei der Präsentation. Wobei, wie auch schon »NHL 2001« bewiesen hat, eine verbesserte Grafik auch für ein neues Spielgefühl sorgen kann. So werden die Zuschauermassen nicht nur mit verfeinerten Texturen ausgestattet, sondern auch animiert. Außerhalb des Spielfelds soll prinzipiell mehr los sein. Das beginnt bei den Ersatzbänken und Spielertunneln und geht hin bis zu den endlich integrierten Linienrichtern. Sie zeigen nicht nur Einwürfe, sondern auch Ecken und Torabstöße korrekt an. Nicht nur die Schiedsrichterassistenten, auch die Trainer sind nun voll animiert – ob sie auch manchmal wie Werner Lorant an der Seitenlinie herumtoben? Besonders stolz sind die Programmierer auf die dynamischen Wettereffekte. So bricht bei starker Bewölkung auch mal die Sonne durch und spendet dem Rasen ein paar Lichtstrahlen. Bei feuchtkaltem Wetter kommt im gleißenden →





Lazios Verteidiger verliert ein wichtiges Kopfballduell bei diesem Auftritt im Europapokal.



Dan Calichman (re.) und seine San Jose Earthquakes (hier gegen D.C. United) gewannen letzte Saison nur 7 von 32 Partien und wurden abgeschlagener Letzter.

→ Flutlicht viel Nebel auf, der die Sicht auf den Platz leicht behindert.

Neues Klangerlebnis

Audiotechnisch waren die FIFA-Spiele innerhalb der Menüstruktur schon immer hervorragend (eine FIFA-Musik-CD kam bereits auf den Markt), im Stadion mangelte es aber abgesehen von den Kommentatoren immer etwas an Atmosphäre. Diesmal wird außerhalb der Arenen Klangkünstler Moby für den Soundtrack sorgen, auf dem grünen Rasen dagegen wird eine völlig runderneuerte Akustik herrschen.

Die Fangesänge sollen vielfältiger und abwechslungsreicher werden, sogar Buhrufe bei enttäuschenden Partien werden integriert sein. Auf dem Platz sollen die Profis miteinander kommunizieren, Zurufe und Pfiffe deuten ein besseres Verständnis untereinander an. Dazu klingen Grätschen und Zusammenpralle deutlich fieser. EA Sports ist sich seiner Sache so sicher, dass eine »Auf dem Platz«-Soundoption eingebaut wurde. Dabei hören Sie nur, was die virtuellen Außenmikrofone aufnehmen.

Verbessertes Gameplay

Beim Gameplay hatten Kritiker seit langem eine Vielzahl an Kleinigkeiten zu bemängeln. Seit einem Jahr verarbeitet EA Sports mehr Feedback von Käufern ihrer Sportspiele und hat die Kritik erhört. Das Team hofft, wirklich alle Probleme ausgemerzt zu haben. Der 08/15-Spielaufbau befand sich ganz weit oben in der Mängelliste. EA hat die Bausteine seiner Fußballsimulation analysiert und glaubt, die Fehler gefunden zu haben.

Die Verbesserungen konzentrieren sich hauptsächlich auf die Unterstützung der Mannschaftskollegen bei Ballbesitz und dem Verhalten der designierten Manndecker. Dadurch ergeben sich immer neue Anspielstationen im Angriff und unterschiedliche Abwehrstrategien beim Gegner.

Mehr Raum = mehr Zeit

Ein recht simpler Trick soll den Rest besorgen: Der Platz wurde um einiges vergrößert. Damit wachsen auch die Räume für jeden Spieler. Und wer mehr Raum hat, der hat auch mehr Zeit. In Leserbriefen erzählten PC-Kicker, dass sie bisher viele Aktionen nur per Zufall oder gar nicht ausführen konnten, weil sie schlicht und einfach keine Zeit dazu hatten. Bisher greift der Gegner den ballführenden Spieler in der eigenen Hälfte kaum an, daher lohnen sich keine Übersteiger oder Täuschungen. Dafür stehen einem die Gegenspieler in deren Hälfte fast schon auf den Füßen. Mit dem nun vergrößerten Platz soll sich diese Situation verbessern.

Eine wichtige Rolle übernimmt auch das neue Sprintsystem. In der 2001-er Version dauert es länger, bis ein Profi volle Fahrt aufnimmt. Wobei beispielsweise Flügelflitzer bessere Beschleunigungswerte haben als defensive Mittelfeldakteure. So sollten Sie es endlich schaffen, auch mal einem Kontrahenten davonzulaufen.

Diesem Spiel fehlt ein Tor

Tore zu erzielen, war bei FIFA noch nie ein Problem. Wohl aber die Art und Weise, wie die Treffer zu Stande kommen. Wer allein auf den Keeper zuläuft, kann mit einem gut getimten Druck auf die Pass-Taste das Leder locker ins Eck schieben. Ansonsten gelten Eckbälle schon seit jeher als die Achillesferse der Abwehr, weil die Stürmer nur unzureichend gedeckt werden. An diesen Punkten hat EA bei der Weiterentwicklung seiner Fußballsimulation angesetzt.

MOTION-CAPTURING

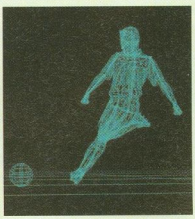
Neben dem englischen Mittelfeldstar Scholes von Manchester United, dem spanischen Verteidiger Mendieta (FC Valencia) und anderen Profis hat EA Sports auch unseren deutschen Altmeister Lothar Matthäus zu einer Motion-Capturing-Session überreden können. Wir haben ein paar Fotos von der anstrengenden Arbeit abstauben können und wollen Sie ihnen natürlich nicht vorenthalten. Vor allem können Sie gut erkennen, wie Motion Capturing funktioniert: Eine Spezialkamera nimmt die Bewegungen des Spielers auf und die leuchtenden Punkte werden danach im Rechner auf ein Drahtgittermodell übertragen.



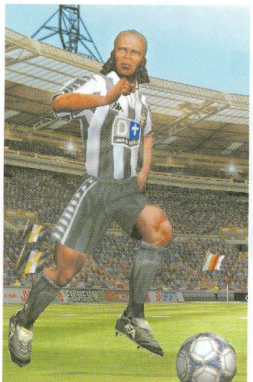
Matthäus setzt zu einem Vollspannschuss an.



Bewegungsstudie unseres Rekordnationalspielers.



Der erste Schritt ist geschafft: Das Wireframe-Modell auf dem Rechner.



Der 27-jährige Edgar Davis (hier ohne seine Brille) gehört zu den Leistungsträgern bei Juve und der holländischen Nationalmannschaft.

Vor allem die Torsteher bekommen ein neues Aktionsmodell aufgezwängt. Bei FIFA 2000 schienen sie Flügel zu besitzen, denn entgegen geltender Schwerkraftregeln erreichten sie oftmals auch Bälle, die eigentlich weit außerhalb ihres Fangbereiches sein müßten. Daher werden die Torhüter nun mit einer langsameren Reaktionszeit ausgestattet und produzieren mehr Abpraller als zuvor.

Auf der anderen Seite setzt man die Schussgenauigkeit der Spieler herab. So sollen Direktabnahmen auch mal Richtung Tribüne fliegen, Mittelfeldspieler und Verteidiger prinzipiell nicht mit der Präzision eines Scharfschützen ausgestattet werden. Die beiden Änderungen sorgen für deutlich variationsreichere Tore.



Gesteigerte Langzeitmotivation

Wo FIFA gegenüber seinen Brüdern »NHL« und »NBA Live« bisher abfällt, ist der Langzeit-Spielspaß. Da fehlt es an ausreichenden Statistiken, realistischen Pokalwettbewerben und vor allem dem Karriere-Modus. Hier haben die Konkurrenten aus eigenem Haus in den letzten zwölf Monaten ordentlich vorgelegt: Jugendspieler rücken nach, Transfers finden auch bei den computerkontrollierten Teams untereinander statt, die Profis altern und verändern ihre Fähigkeiten.

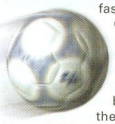
Alle Wünsche wird EA Sports auch in dieser Saison nicht befriedigen können. So warten viele weiterhin vergeblich auf Nachwuchskräfte. Dafür entwickeln sich Ihre Spieler jetzt: Jungspunde wie Sebastian Deisler oder auch Michael Ballack lernen ständig dazu, während ältere Profis mit der Zeit vor allem an Geschwindigkeit verlieren.

Auf- und Abstiege sollen auch möglich sein, aber nicht für das eigene Team. Die europäischen Pokalwettbewerbe, so EA, ständen immer noch nicht ganz oben auf der »To do«-Liste. Je mehr Spieler sie aber einfordern, desto sicherer werden sie aber im nächsten Jahr auftauchen. Dass die Namen der Pokale nicht der Realität entsprechen, liegt an den Exklusivlizenzen für andere Sportspiele. Aus diesen Gründen fehlen auch manche populäre Ligen (wie die türkische oder alle südamerikanischen) und sogar die Nationalmannschaft Portugals.

Dafür soll bei den Teams der immerhin 17 Ligen und 80 Nationalmannschaften wirklich alles stimmen. Nicht nur das Spieldress inklusive des jeweiligen Trikotsponsors, sondern auch die Attribute (Grösse, Zweikampfstärke...) von jedem einzelnen Profi sollen der Realität entsprechen. Logisch, dass gerade Letzteres so gut wie unmöglich ist. Dafür stellen die Programmierer wieder einen Editor zur Verfügung, mit dem jeder Käufer seine eigene Meinung (»Ramelow ist doch völlig überbewertet«, »Elber ist der beste Stürmer der Liga«) einfließen lassen kann.

Internetunterstützung

Spielen über das weltweite Netz gewinnt immer mehr an Popularität. Was die Ego-Shooter ins Rollen gebracht haben, unterstützt heutzutage fast jedes Programm. Online-Partien sind auch bei FIFA 2001 möglich, wobei die Zahl der Spieler nur durch das Regelwerk begrenzt sein soll – theoretisch können also bis zu 22 Mann aufgestellt werden. Online-Ligen lassen sich auch erstellen.



Dazu will EA Sports die Fans kräftig über seine Website unterstützen. Neben den obligatorischen Patches will man auch Bonus-Saison-Updates und viele Überraschungen bereitstellen.

Einstellungssache

Wenn EA alle Versprechen halten kann, beglücken uns die Kanadier diesmal mit weitaus mehr als nur dem üblichen simplen Update der Sportserie. Neben der opulenten Grafik, von der Sie sich mit einem Blick auf die Screenshots überzeugen können und den hoffentlich an Atmosphäre reicheren Stadion-Sounds, soll vor allem das Gameplay runderneuert werden. Den neuen Routinen für alle Mannschaftsteile werden auch komplett überarbeitete Optionsmenüs gegenüberstehen.

Das Spiel ist Ihnen zu leicht und trotzdem zu hektisch? Dann erhöhen Sie doch den Schwierigkeitsgrad und setzen derweil die Geschwindigkeit herab. Auch wenn Sie mit der Spielvereinigung Unterhaching bei Barcelona einen haushohen Kantersieg einfahren wollen, wird Sie das Spiel nicht daran hindern.

Die Einstellungsoptionen der Grafikqualität wurden auch erweitert, um FIFA 2001 auf jedem halbwegs zeitgemäßen Rechner flüssig ablaufen zu lassen – unter einem Pentium II/266 mit einer Voodoo-1-Grafikkarte bekommen Sie jedoch höchstwahrscheinlich Stadionverbot. **(Alex Brante/md)**

DIE STADIEN

Bei der Fülle an Daten hat es nur für fünf Stadien gereicht. Mit von der Partie sind das »Nou Camp« in Barcelona, das »Stade de France« in Paris, das »San Siro« in Mailand, das zum Abriss bereit stehende »Wembley« in London und das »Westfalenstadion« in Dortmund.
EA Sports setzt mehr auf Qualität als auf Quantität, trotzdem hofft man, irgendwann einen Stadion-Editor zu integrieren, mit dem jeder seine Wunscharenen aus dem Boden stampfen kann.



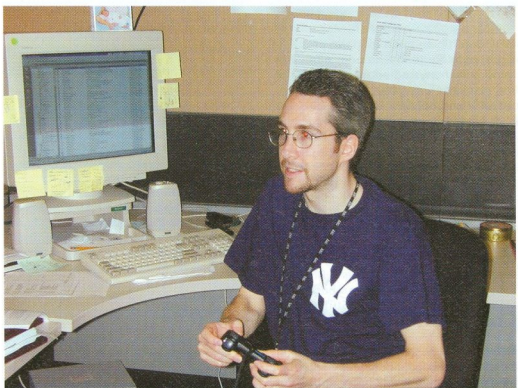
Im Westfalenstadion herrscht normalerweise eine tolle Stimmung, hier wird sie aber etwas vom Wetter vermiest.



Auch das Stade de France prahlt mit komplett überdachten Tribünen und einer einzigartigen Atmosphäre.

FUSSBALL-STAMMTISCH

Wir sprachen mit dem leitenden Produzenten Andy Abramovici über seine Qualitäten als Spieler, seine Freundschaft mit Edgar Davids und natürlich auch über sein neuestes Baby »FIFA 2001«.



Projektleiter Andy Abramovici musste zugeben, dass er am PC besser Fußball spielt als auf dem Rasen.

PC Player: Bist Du ein Fußballfan?
Andy Abramovici: Auf jeden Fall! Deshalb bin ich ja auch Produzent von FIFA und nicht irgendeiner amerikanischen Sportart. In der Realität spiele ich jedoch leider nicht so gut – sagen mir jedenfalls meine europäischen Kollegen, wenn sie mich hier in Kanada besuchen und wir ein bisschen rumkicken.

PCP: Kennst Du Dich im deutschen Fußball aus? Und hast Du eigentlich einen Lieblingsverein?
Andy: Ich persönlich habe wenig Ahnung vom deutschen Fußball, da muss ich mich immer von den deutschen Kollegen im Entwicklungsteam belehren lassen. Ich bin ein absoluter Fan von Manchester United. Wir haben hier in Kanada das große Glück, alle europäischen Topspiele live zu sehen und müssen dafür keinen Cent zahlen.

PCP: FIFA 2000 ist bekanntermaßen die beste aller Fußballsimulationen. Wie viel besser wird FIFA 2001?
Andy: Als wir mit dem Projekt anfingen, haben wir uns auf das Feedback der Benutzer konzentriert. Wir wollten genau an den Punkten ansetzen, die am meisten kritisiert wurden. Ich glaube, FIFA 2001 schlägt seinen Vorgänger in allen Bereichen. Optisch hat sich natürlich auch eine Menge getan, wir haben eine Fülle an neuen, lebensechten Animationen eingebaut. Übrigens sieht das Spiel auf dem PC mindestens genauso gut aus wie auf der PlayStation 2.

PCP: Klar, die Grafik hat sich auch schon in den letzten drei Jahren unglaublich verbessert. Aber am Gameplay wurde vergleichsweise wenig gerändert. Was gibt es da Neues zu berichten?
Andy: Wir haben die KI-Routinen untersucht und sie komplett umgeschrieben. FIFA 2001 wird also praktisch die gleiche Steuerung wie seine Vorgänger bieten, sich aber ganz anders spielen. Wenn sich beispielsweise ein Kicker im Ballbesitz befindet, werden ihn seine Mitspieler viel besser unterstützen, sich für Pässe anbieten, in dem sie ihre Kontrahenten abschütteln oder sich auch mal zurückfallen lassen, um hinten besser





abzusichern. Dazu kommen noch das neue Sprint-Modell und eine Schussstärken-Anzeige.

PCP: Ihr habt auch die Größe des Spielfelds verändert. Was hat das für Auswirkungen?
Andy: Nun, das größere Spielfeld ist unserer Meinung nach der Schlüssel zu einem besseren Spiel. Dies schafft in vielen Situationen einfach mehr Zeit für taktische Entscheidungen: Lasse ich mich auf einen Zweikampf ein oder spiele ich lieber ab? Probiere ich einen Übersteiger oder setzte ich zu einem Zwischenspurt an? Soll ich eine direkte Ballabnahme probieren oder lieber aufs Tor zulaufen? Dadurch verlangsamt sich das Geschehen auch etwas, aber die Geschwindigkeit können hektischere Naturen in den Optionsmenüs auch wieder erhöhen.

PCP: Bisher war es viel zu leicht, Tore nach Eckbällen zu erzielen. Habt Ihr Euch für dieses Problem etwas einfallen lassen?
Andy: Oh ja, das war auch ein häufiger Kritikpunkt. Prinzipiell wird es jetzt schwieriger sein Tore zu erzielen, weil es weniger Lücken gibt. Dafür prallt das Leder dann auch realistisch von Verteidigern ab, was Nachschüsse ermöglicht. Die Manndeckung bei Ecken hat sich aber deutlich verbessert, wie vor allem auch die Künstliche Intelligenz der Keeper, die den größten Fortschritt gemacht hat.

PCP: Fußball ist zwar ein Mannschaftssport, dennoch hat jeder Profi individuelle Fähigkeiten. Bisher sind diese Unterschiede kaum auszumachen. Dürfen wir jetzt darauf hoffen?
Andy: Sicher. Das war auch eines unserer ehrgeizigen Ziele dieses Jahr. Wir haben alle Statistiken an unsere Kollegen weltweit verschickt, damit sie jeden Spieler mit den richtigen Attributen ausstatten: Kopfballstärke, Schusskraft, Sprintvermögen. Meiner Meinung nach haben wir in diesem Bereich noch viel zu tun, damit die individuellen Eigenschaften der Kicker auch virtuell komplett auszumachen sind. Aber wir arbeiten daran, versprochen.

»Unser Ziel ist, FIFA 100-prozentig realistisch zu machen.«

PCP: Während NHL und NBA Live nur so vor Statistiken strotzen, sind sie bei FIFA eher rudimentär vorhanden. Wird sich das in der 2001er Version ändern?
Andy: Zugegeben, da musst Du Dich noch etwas gedulden. Bei den Statistiken sind wir bisher noch nicht viel weiter gekommen, denn wir mussten einige Ressourcen für die PS2-Entwicklung opfern. Wir haben uns aber vorgenommen, in der Spieltiefe generell noch viel nachzulegen, und die Statistiken gehören auch dazu. Vielleicht, aber wirklich nur vielleicht, schaffen wir es, ein Update noch im Laufe des Jahres herauszubringen.

PCP: Natürlich will der FIFA-Spieler auch endlich ein Team über mehrere Saisons hinweg führen. Spieler sollten altern und ihre Fähigkeiten verändern, Transfers realistischer sein. Müssen wir darauf noch ein Jahr warten?
Andy: Keinesfalls, es geht jetzt endlich los. OK, noch nicht so, wie wir uns das alle vorstellen, aber immerhin macht es ab sofort mehr Spaß, eine Mannschaft auch länger zu betreuen. Unser Ziel bleibt es, FIFA hundertprozentig realistisch zu gestalten. Nächstes Jahr sollten wir mehr Zeit haben, um auch komplette zweite Ligen anzubieten, momentan sind es nur wenige Teams. Dann werden auch mehr Nachwuchsspieler und ein logisches Transfersystem eingebaut.

PCP: Hast Du einige der Stars, die Ihr zum Motion-Capture eingeladen habt, auch persönlich kennen gelernt? Wie waren sie so?
Andy: Ich hab sie alle getroffen. Lothar Matthäus, Paul Scholes, Gaizka Mendieta, David Ginola, Sol Campbell, Thierry Henry und den absolut phantastischen Spieler Edgar Davids – was der mit dem Ball kann, unglaublich. Davids war wirklich klasse. Er sagte dem Marketing Team, dass er mich unbedingt sprechen wollte, obwohl ich gerade ein Interview führte. Er wollte mir unbedingt Feedback zu FIFA geben, er spielt die Serie nämlich schon seit Jahren. Zuerst war ich überrascht, wie klein der Mann ist. Aber wir haben uns lange unterhalten und dann gab er mir sogar seine Handynummer. Wenn wir technisch so weit sind, dann will er noch Mal zum Motion-Capturing vorbeikommen und uns ein paar echte coole Tricks zeigen.

»Hört auf meinen Kumpel Edgar Davids!«

PCP: Danke für das Interview.
Andy: Hey, kein Problem. Viel Spaß mit FIFA 2001 und hört auf meinen Kumpel Edgar Davids: »Buy FIFA 2001 if you LOVE football.«
(Alex Brante/md)



DIE FIFA-HISTORIE

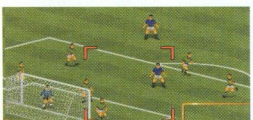
Erst EA Sports etablierte die Sportspiele als feste Größe auf dem PC.

Ein Rückblick auf eine der EA-Sports-Reihen demonstriert, wie sich die Grafikqualität auf dem PC entwickelt hat.

Bevor Mitte 1994 »FIFA Soccer« erschien, beherrschten Golfspiele den digitalen Rasen. Fußballspiele erschienen zwar ab und an, gingen jedoch samt und sonders ziemlich baden. So erreichte »Leeds United Champions« eine PC-Player-Wertung von 41, »Crazy Football« brachte es auf 24, das erste von zwei »Lothar Matthäus«-Spielen legte 38 Spielspaßpunkte auf die Waage.

FIFA Soccer (1994)

Dagegen heimste gleich die erste Ausgabe der FIFA-Serie einen Gold-Player ein (85 Punkte in der Ausgabe 7/94). Die starre isometrische Perspektive war in diesem Genre ein Novum, vorher gab es nur Ansichten von der Seitenlinie oder aus der Vogelperspektive. Sie bot aber einen hervorragenden Überblick, vor allem da das Scrolling völlig ruckelfrei verlief, was damals wahrlich keine Selbstverständlichkeit war. Die Größe



Knuddelige Akteure, eine gute Übersicht und ein leicht zu erlernendes Gameplay zeichnete das erste FIFA Soccer aus.

der Sprites (sprich, der Spieler) sorgte auch für ein gewisses Aufsehen: So detailliert hatte man Fußballprofis noch nie auf einem Monitor wuseln sehen. Am wichtigsten war natürlich die gute Spielbarkeit, und das bei einer recht simplen Steuerung – genau das richtige für all diejenigen, denen der Amiga-Klassiker »Kick Off 2« zu schwer war.

FIFA Soccer 96 (1995)

Ende 1995 lieferten sich zwei Fußballspiele einen Zweikampf um die Spitzenposition. Während »FIFA Soccer 96« immerhin auf SVGA aufgerüstet wurde, konnte »Actua Soccer« (in Deutschland als »ran Soccer« erschienen) sogar Poly-



Das perfekte Styling und der hohe Grad an Realismus hängte die komplette Konkurrenz locker ab (FIFA Soccer 96).

gon-Kicker anbieten. Vielleicht zu früh? Geschmacksache – manche bevorzugten die guten alten Sprites, andere fanden das neuartige 3D schicker. Auf jeden Fall war Actua Soccer vom Gameplay her ein völliger Reinfall (Wertung: 58). FIFA hingegen erschien mit den typisch durchgestylten Menüs, einer Fülle an sinnvollen Funktionen, einer zeitgemäßen Grafik und auch einer komplett überarbeiteten Steuerung. Damals schlich sich übrigens das immer noch vorhandene Problem ein, dass sich zu viel im Mittelfeld und zuwenig im Strafraum abspielt.

FIFA 97 (1996)

Wir mussten uns daran gewöhnen: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft sollte ab sofort jedes Jahr eine neue Version der Fußballsimulation erscheinen. »FIFA 97« bot vor allem den Wechsel von Bitmap-Sprites zu echten Polygon-Profis, was uns zu einer horrenden Hardware-Empfehlung zwang – ein Pentium/133 sollte es schon sein. Dafür litt die Spielbarkeit etwas. Zum ersten Mal durften die computergesteuerten Kicker ihre Positionen verlassen, was zu Spielertrauben um den Ball führte.



FIFA 97 brachte die Wende von 2D zu 3D und stellte hohe Rechneranforderungen.

FIFA 98 – Der Weg nach Frankreich (1997)

Die Veränderungen in den Versionen wurden immer geringer. Seit »FIFA 98« (Test in der Ausgabe 01/98) hat sich spielerisch nicht mehr viel getan und obgleich die Grafik in der Detailansicht große Fortschritte gemacht hat, so fallen die Neuerungen beim normalen Spiel kaum auf. Dieser Eindruck wurde verstärkt durch die immer häufiger auf den Markt geworfenen »Special Editions«: »Frankreich 98« zur WM, »Euro 2000« zu EM und seit letztem Jahr auch noch die »Bundesliga Stars«.



EA Sports fing 1998 an, seine teuren Lizenzen für immer mehr Versionen zu verwenden.

FIFA 2000

Womit sich unsere kleine Zeitreise dem Ende nähert. Die letzte Ausgabe sahnte mit 90 Wertungspunkten noch einmal eine Höchstwertung ab, wir mahnten aber zum letzten Mal an, dass die Serie unbedingt neue Impulse braucht. Insbesondere müssen wir die immer noch vorhandenen Ärgernisse kritisieren. Die PC-Gegner sind zu schwach für Profis und die Finessen der hauseigenen Konkurrenz (»NHL« und »NBA Live«) wie Karriere-Modus und umfangreiche Statistiken fehlen der Fußballsimulation. Wie Sie in unserem Preview jedoch lesen konnten, soll »FIFA 2001« jetzt tatsächlich wieder einen großen Schritt nach vorne machen. **(Alex Brante/md)**



Seit der 2000er-Version zeigt die Pfeilfarbe die Chancen für einen guten Pass an.