

Digitales | Games: FIFA 16

89. Minute - 18 Meter Tordifferenz. Der Schiedsrichter trottet langsam zur Mauer aus groß gewachsenen Verteidigern, die sich wie ein Bollwerk vor dem eigenen Tor positioniert haben, willentlich jeden Schuss abzublocken, der in ihre Richtung gelangt. Er greift in seine Seitentasche und zieht eine letzte weiße Linie mit dem Freistoßspray, bevor der alles entscheidende Moment anbricht. Solche Szenen sind seit Kurzem nicht nur im Fernsehen, sondern auch in EAs neuem ›FIFA 16‹ zu bewundern. Kommentator: **DANIEL MEYER.**



Es sind diese Szenen, die Emotionen der Spieler und die Liebe zum Detail, die ›FIFA‹ seit jeher etwas Reales, Lebendiges zu geben vermögen; so auch im neuen Teil. Das Spray, beispielsweise, verschwindet nicht einfach nach dem Freistoß, sondern löst sich erst Minuten später auf. Wie in den letzten Jahren wurden Gestik und Mimik der Spieler durch Motion Capture originalgetreu nachgestellt, die aufgenommenen Fangesänge verleihen weiterhin bebende Stadionstimmung - und doch ertappt man sich wiederholt bei der Frage, ob die Zeit für derartige Details nicht anderweitig genutzt hätte werden können. Gegenüber dem großen Konkurrenten ›PES 2016‹, macht ›FIFA 16‹ dieses Jahr in Puncto Grafik nämlich keine großen Sprünge. Vielmehr scheint sich EA auf Altbewährtes zu verlassen und den Fokus auf die Spielanpassung und neue Modi gelegt zu haben.

Frauen und Fußball...

Es ist fast ironisch, dass der größte Unterschied zwischen den beiden Fußballsimulationsriesen in einem Jahr geschieht, indem die Weltmeisterschaft der Frauen mit bis dato noch nicht da gewesenen Zuschauerzahlen bewundert wurde. Umso mehr kann man sich darüber freuen, dass in der neuesten Version von ›FIFA‹ nun zum ersten Mal zwölf verschiedene Frauen-Nationalmannschaften gegeneinander antreten dürfen. Auffällig ist

hier, dass sich EA die Mühe gemacht hat, jeder Spielerin einen eigenen, zugewiesenen Charakter zu erstellen. Ebenso erkennt man schnell die Unterschiede im Spielverhalten. Während der Ballbesitz in einer Männermannschaft mit entsprechenden Statuspunkten minutenlang vorhält und um die Gegner herum gepasst wird, wirkt das Spiel der Frauen wesentlich schwerfälliger. Weibliche Stürmer brauchen oft etwas länger, um den Ball in Richtung Tor zu schießen, Fehlpässe treten häufiger auf und die besten Spielerinnen erreichen kaum die Ballkontrolle ihrer männlichen Pendanten. Einen erfahrenen ›FIFA‹-Spieler wird so was sicherlich das eine oder andere Mal zur Weißglut treiben, doch gerade diese Momente machen das allgemeine Spielverhalten besonders dynamisch. Schließlich wirken unvorhergesehene Fehlpässe und dadurch entstehende Kontermöglichkeiten weitaus spannender als das ewige Mittelfeldgespiele.

Taktische Verbesserung

Taktik-Freunden der alten ›FIFA‹-Generationen wird vor allem der neue Spielfokus ansprechen: Verglichen mit seinem Vorgänger, will ›FIFA 16‹ den Fußball mehr denn je als kontaktlosen Sport darstellen. Pässe sind weitaus realistischer und benötigen weniger Zeit, um geschossen zu werden. Auf den ersten Blick agieren Verteidiger zudem intelligenter, fangen Bälle bereits auf dem Passweg ab und versuchen früher zu stören. Infolgedessen wird man des Öfteren das Mittelfeld eher mit vielen Direktpassen als individuellen Dribblings umgehen wollen, was gerade als Verteidiger schneller zu Unlust führen kann. Exemplarisch stehen hierfür vornehmlich Spiele gegen KIs auf höheren Schwierigkeitsgraden, die den Ball eine gefühlte Ewigkeit zwischen den eigenen Spielern hindurchschieben, bis man den britischen Kommentator Martin Tyler abermals den Satz »It must be so frustrating. They just can't get the ball back!« sagen hört. Auch in diesem Teil sind Grätschen nur in den seltensten Fällen zu gebrauchen – entweder weicht der Spieler mit Leichtigkeit aus oder das Spiel wird (selbst aufgrund kleinerer Kollisionen) unterbrochen.

Alle weiteren Spieländerungen scheinen nahezu marginal. Einige neue Funktionen, wie zum Beispiel das *No Touch Dribbling*, ermöglichen dem Stürmer Finten- und Bewegungsmöglichkeiten gegen ankommende Gegner einzusetzen. In den meisten Fällen reagieren die Verteidiger jedoch so gut, dass ein langer Pass in den Lauf sicherer erscheint. Torschüsse sind partiell unvorhersehbar geworden, sodass man sich einerseits über vollkommen überraschende Tore freuen, andererseits aber auch über offensichtlich vertane Chancen ärgern darf. Verbessert wurde außerdem die Leistung des Torhüters.

Neu! Panini-Sammelkärtchen

Eine bemerkenswerte Neuerung in ›FIFA 16‹ stellt zudem der neue *FIFA Ultimate Team (FUT) Draft Modus* dar. Wie bereits in ›FIFA 15‹ lässt sich in *FUT* neben dem bekannten Spieler- und Trainerkarrieremodus ein eigenes, internationales Wunschteam zusammenstellen, das durch Turniere oder Online-Matches weiter verbessert werden kann. Im *FUT Draft Modus* verschmilzt diese Funktion nunmehr mit einer Art Sammelkartenspiel. Zum Erstellen seines Teams erhält man für jede Position fünf zufällige Spieler, von denen jeweils einer für die eigene Mannschaft gewählt werden darf. Weitere Packungen lassen sich später durch sogenannte *FIFA Coins*, entweder durch das Erspielen von vier zunehmend schwerer werdenden Challenges, Turniere auf relativ hohem Schwierigkeitsgrad oder durch Mikrotransaktionen mit richtigem Geld erhalten, sodass man – zugegeben mit etwas Glück – schnell seine eigene Traum-Mannschaft erstellen kann.

Spielübersicht

Wie in den Jahren zuvor gelingt es ›FIFA 16‹ mit einer Mischung aus gelungener Fußballatmosphäre, Animation

und Detailreichtum an die Couch zu fesseln. Noch immer kämpft man sich online, mit einem lachenden und einem weinenden Auge, durch die Ligen und noch immer darf man sich leicht schmunzelnd freuen, wenn einem in der letzten Minute doch noch das Führungstor gelingt. Ob dieses »noch immer« jedoch angesichts der nur wenigen erkennbaren Verbesserungen und des stetig wachsenden Konkurrenzdrucks ausreicht, ist schwerlich zu sagen. EA Sports muss durch neue Konzepte in den nächsten Jahren beweisen, dass es den Königstitel des digitalen Sports weiterhin verdient hat.

| DANIEL MEYER

Titelangaben

[FIFA 16](#)

EA Sports

Erhältlich für PC, Xbox One, Xbox 360, PlayStation 4 und PlayStation 3

ab 47,99€