

ballesterer^{fm}

Fußballmagazin

Nummer 85
Oktober 2013
€ 3,90
€ 4,80 (D)
sfr 9,- (CH)



Der digitale Fußball

WIE DIE TECHNOLOGIE DAS SPIEL VERÄNDERT

Guyana siegen sehen

VIDEOSPIELE Einst regten Computerspiele die Fantasie der Fußballfans an. Heute haben sie den Charakter von TV-Übertragungen, und ihre Entwickler beschäftigen Scouts. Eine Erfolgsgeschichte nahe an der Realität.

Text: Benjamin Schacherl & Mario Sonnberger

Schon in der Qualifikation war die Mannschaft fast in den Gruppenspielen gescheitert. Dann wurde es in der Vorrunde noch einmal richtig eng, ehe sie in den K.-o.-Duellen überzeugte. Am Ende hat es der Underdog geschafft: Mit einem 3:1 gegen Spanien krönt sich Guyana 1998 in Saint-Denis zum Weltmeister – zumindest auf dem Bildschirm. Es sind Szenarien wie dieses aus Electronic Arts' Bestseller »FIFA 98«, die Fußballsimulationen zu einem der erfolgreichsten Videospielgenres machen. Von »FIFA 13«, dem jüngsten Ableger der Serie, wurden im Geschäftsjahr 2012 über 14 Millionen Exemplare verkauft. Die Kluft zwischen Fantasie und Wirklichkeit überbrücken zu können, lässt Fanherzen höher schlagen. Und diese Kluft wird zusehends kleiner. Musste man 1998 noch einige Vorstellungskraft investieren, um die unscharf modellierten Spieler ihren realen Pendanten zuzuordnen, konzentrierte sich die Reihe bald auf die exakte Abbildung zugkräftiger Stars. Spieler wie Thierry Henry und Ronaldo fanden sich nicht nur auf den Packungen, sondern detailgetreu animiert auch im Spiel wieder. Dabei werden die Spiele seit einigen Jahren zielgerichtet vermarktet und die Verpackungen verkaufsfördernd gestaltet. Wo in Frankreich Karim Benzema neben Lionel Messi in die Kamera lacht, ist es in Österreich David Alaba. Auch Andreas Ivanschitz wurde vor der EM 2008 schon digital vermessen.

Aber der Markt gehört nicht Electronic Arts alleine. Nachdem der japanische Hersteller Konami es nach »Pro Evolution Soccer 3« im Jahr 2003 geschafft hat, sich langfristig als Rivale der Amerikaner zu etablieren, lodert der Konkurrenzkampf. Dabei verpasste Konami dem Marktführer in Sachen Benutzerfreundlichkeit gleich ein blaues Auge. Fachjournalisten sahen

die »FIFA«-Serie auf Jahre hinweg im Abseits. Aber Electronic Arts verbesserte stetig die Spielbarkeit, die jahrelang als größtes Manko galt, und positionierte sich als Innovations- und Technologieführer. Christian Kurowski vom Onlineportal Gameswelt.at skizziert den bald zu erwartenden Entwicklungssprung: »Den nächsten größeren Schritt gibt es in wenigen Monaten, wenn die neuen Spielekonsolen von Microsoft und Sony erscheinen. Konami springt mit »Pro Evolution Soccer« erst 2014 auf den Zug der neuen Hardware auf, doch Electronic Arts zeigt vorher, wohin die Reise geht.« Für »FIFA 14« seien vor allem deutliche grafische Verbesserungen zu erwarten. »Da fliegen sogar einzelne Grashalme durch die Luft, wenn die Fußballer auf dem virtuellen Platz gegen das Spielgerät treten«, sagt Kurowski.

KEIN ERFOLG OHNE LIZENZ

Neben den grafischen Weiterentwicklungen bildet ein umfangreicher und detailgetreuer Datensatz den Ausgangspunkt für eine möglichst realistische Fußballsimulation: Die beiden Platzhirsche hätten ihren Status kaum erreicht, wenn sie keine von FIFA und der Fußballervertretung FIFPro genehmigten Team- und Spielernamen verwenden dürften. Der Kauf von Lizenzen der wichtigsten Profiligen und ihrer Mannschaften, um die Fußballwelt wirklichkeitsnah abbilden zu können, ist eine wichtige Investition. Fehlt etwa eine Liga oder die korrekte Lizenzierung einer Nationalmannschaft, lässt der Aufschrei unter den Fans nicht lange auf sich warten. Doch die Verhandlungen gestalten sich mitunter kompliziert: Während manche Ligen alle Rechte im Paket an die Entwicklerfirmen abtreten, müssen anderswo die Teams stückweise eingekauft werden. Unter anderem deshalb ist in »FIFA« die türkische Liga bis auf die Istanbul Groß-

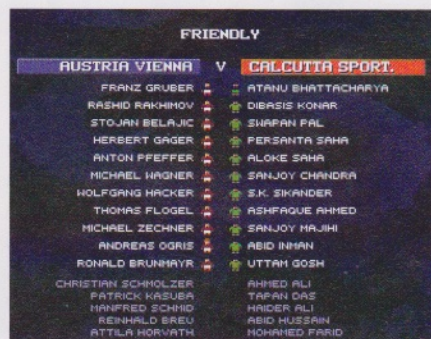
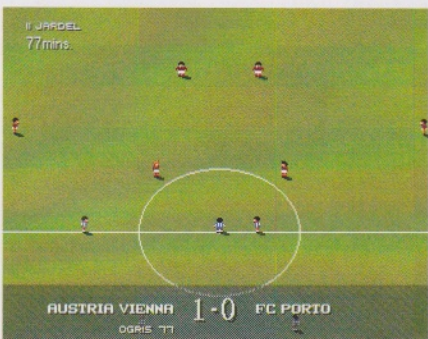
klubs nicht vorhanden. Spieler von »Pro Evolution Soccer« kritisieren ihrerseits das Fehlen der englischen Premier League, die einen Exklusivvertrag mit Electronic Arts abgeschlossen hat. Für die Vereine ist der Konkurrenzkampf ein gutes Geschäft, denn derlei Verträge beinhalten etliche lukrative Einzelposten. So erwarb Electronic Arts kürzlich exklusive 3D-Scans der Spielerköpfe des FC Barcelona, Konami musste ein weniger exaktes Design verwenden. Sind die Rechte geklärt, müssen den Spielern noch jene Parameter zugeteilt werden, die ihre Qualität und damit auch den Realismus im Spielgeschehen bestimmen. Die Schusskraft von Cristiano Ronaldo will dabei ebenso in Zahlen gegossen sein wie die Schnelligkeit von Gareth Bale. Je weiter sich die Spiele entwickeln, desto präziser wird auch die Bewertung bis in die unteren Ligen.

Während bei Simulationen wie »FIFA« und »Pro Evolution Soccer« solche Werte Grafik und Spielfluss unterfüttern, bilden sie bei Managerspielen das Herzstück. Die Spaltung von Fußballspielen in Action- und Managersimulationen erfolgte bereits in den Anfangsjahren der Gattung, wobei Manager den Startvorteil hatten, weniger auf Grafik und Hardwareleistung angewiesen zu sein. Ihr Höhenflug begann mit Spielen wie »Bundesliga Manager« im Jahr 1989, dem englischen »Championship Manager« 1992 und dem ersten Teil der »Anstoss«-Reihe 1993. Das Spielprinzip war im Wesentlichen überall dasselbe: als Klubmanager und Trainer ein Team durch strukturelle und taktische Einstellungen nach oben zu führen. Während in den letzten Jahren Onlinemanager wie das 1997 gestartete »Hatrick« zunehmend an Popularität gewannen, die hauptsächlich auf Interaktivität setzen und kaum Bezug zur Realität aufweisen, setzten die klassischen PC-Spiele von Beginn an auf hand-



HIGHTECH, ZAHLEN-SPIELE, KULT

Seit über 20 Jahren nahe am Fußball



feste Statistiken. Fußballmanager sind wahre Datenfüllhörner, die Klubs und Spieler dutzender Länder oft bis in die untersten Ligen detailgetreu kategorisieren. Der Aufwand, die Daten aktuell zu halten, ist dementsprechend groß.

AUS DATENSAMMLERN WERDEN SCOUTS

Für die großen Entwickler ist die Arbeit lokaler Freiwilliger dabei unverzichtbar geworden. Electronic Arts beschäftigt zentrale Datensammler, die mit einem weltweiten Netzwerk an Volontären zusammenarbeiten, die sich jeweils auf einzelne Ligen oder Vereine konzentrieren. Ihre Analyse wird mit Statistiken abgeglichen, um Ausreißer zu vermeiden. Nach demselben Prinzip arbeitet Sports Interactive, Entwicklerfirma des »Football Manager«. Wolfgang Gasparik, für Österreich hauptverantwortlicher Datensammler und im Zivilberuf Feuerwehrmann, erklärt dem **ballesterer**, wie er das Geschehen am Rasen in Zahlen übersetzt: »Jedem Spieler werden Werte von eins bis 20 zugeteilt, jeder Verein besitzt eine gewisse Reputation, die meine Assistenten und ich festlegen. Durch gegenseitige Kontrolle wird sichergestellt, dass alles realistisch ist.« So fließen neben der subjektiven Beobachtung auch Fakten wie Tore, Assists und Zweikampfbilanzen in die Bewertung der Spieler ein. Das Meiste beruhe aber auf Fußballverrücktheit, sagt Gasparik: »Ich schaue mir auf Sky jede Partie in Österreich an, konzentriere mich auf die Spieler und denke dabei schon in den Kategorien, die ich nachher für die Bewertung brauche.« Speziell bei neu aufgenommenen Spielern verlangt die Arbeit ein gutes Auge. »Kevin Kampl ist momentan unter den am besten bewerteten Spielern der Bundesliga. Ich habe ihn nicht gekannt, bevor er nach Salzburg gekommen ist. Dann habe ich ihn mir ein paarmal angeschaut und den Datensatz, der aus seiner Zeit bei Aalen schon vorhanden war, nach meinen Eindrücken aktualisiert.« So kann es auch vorkommen, dass Gasparik eine ganze Stunde dafür braucht, einen Spieler sorgfältig zu kategorisieren. Neben Schusskraft, Antritt und Kopfballstärke muss er auch das Potenzial der Spieler realistisch beurteilen, damit die künstliche Intelligenz zukünftige Spielsaisonen authentisch errechnen kann. Das gilt auch für die

Electronic Arts (2)

Sports Interactive

Sonatype Software (2)

ebenfalls erfassten Betreuer. »Im ›Football Manager‹ wird im Normalfall kein österreichischer Trainer eine Anfrage vom FC Barcelona bekommen«, sagt Gasparik.

Analysen dieser Art können professionelle Ausmaße annehmen und Jobangebote außerhalb der Videospiselszene nach sich ziehen. So übernahm etwa Jose Chieira, der für Sports Interactive in Portugal Daten sammelt, 2010 eine Stelle im Scouting des FC Porto. Weitaus mehr Aufsehen erregte die Entwicklerfirma allerdings 2008, als sie dem FC Everton den exklusiven Zugriff auf die gesamte Datenbank von »Football Manager« verkaufte. Der damalige Coach David Moyes konnte somit einen Pool von 370.000 Aktiven nach potenziellen Neuverpflichtungen durchforsten. Für Wolfgang Gasparik ist diese einmalige Vorgangsweise nachvollziehbar: »Ein Scout sieht einen Spieler vielleicht ein-, zweimal – oder gar nicht, wenn er auf der Bank sitzt. Wir beobachten die Spieler über einen längeren Zeitraum ganz genau. Niemand wird nur durch das Spiel verpflichtet werden, aber man kann mit dem Zugriff auf die Daten Scouts ganz gezielt zu bestimmten Spielern schicken.« Dass die Firma umsatteln und aus der Liebhaberei Freiwilliger professionelles Scouting machen könnte, glaubt er nicht.

BESSER SCHIESSEN MIT DER PLAYSTATION

Je wirklichkeitsnäher Spiele werden, desto mehr Möglichkeiten gibt es, sie abseits des Endverbrauchers zu verwerten. So lässt Electronic Arts derzeit nach eigenen Angaben erforschen, ob Fußballspiele am Computer die Fähigkeiten im realen Sport beeinflussen können. »Wir erwarten einen positiven Transfer, was den Lerneffekt beim Fußball angeht«, sagt Ralf Anheier, PR-Manager des Spieleherstellers. »Es gibt schon Profivereine, die mit diesem spielerischen Ansatz echte Trainingseinheiten im Taktikbereich unterstützen.« Für Christian Kurowski von Gameswelt.at haben Fußballsimulationen grundsätzlich das Potenzial dazu, denn die künstliche Intelligenz simuliert das Verhalten echter Fußballer immer besser. »Sie reagieren eigenständig und je nach Spielsituation. Stürmer suchen immer die Lücke zum Durchstoß in der Abwehrkette, Mitspieler bieten sich an, machen auf sich aufmerksam. Abwehrspieler hingegen setzen den ballführenden Spieler

unter Druck, stellen Räume zu und spielen auf Abseits.« Dass statt Taktiktafeln in Zukunft Spielekonsolen die Kabinen der Profis zieren, ist aber unwahrscheinlich. »Man bräuchte die entsprechenden Werkzeuge, um die Situationen akkurat nachbilden zu können. Aus dem normalen Spiel heraus ist das nahezu unmöglich, da der Computer eigenständig agiert«, sagt Kurowski.

Momentan steht also auch für die Fußballer noch der Spaß am Spiel im Vordergrund. Alexander Grünwald, Mittelfeldspieler von Austria Wien und nach eigener Aussage ein Kind der »Generation Playstation«, will nicht allzu viel aus Videospiele herauslesen: »Vielleicht erfährt man so die Größe oder das Gewicht des nächsten Gegenspielers. Aber ich schaue mir in ›FIFA‹ nicht bewusst den FC Porto an, bevor wir gegen ihn spielen.« Umgekehrt begegnet der Österreicher auch an der Konsole dem eigenen Arbeitgeber. »Ich spiele gerne mit zufälligen Teams. Aber wenn Freunde zu Besuch kommen, nehmen wir doch meistens die Austria.« Die Sicht des Fußballprofis auf das Fußballspiel ist eine emotional geprägte: »Ich habe schon mit der ersten Playstation gespielt, und heute selbst ein Teil eines Spiels zu sein, macht mich schon stolz.« Im Gegensatz zu Ashley Cole, der für ein Computerspiel Modell stand und sich danach beschwerte, im Spiel zu langsam zu sein, ist Grünwald mit seinem virtuellen Gegenstück sehr zufrieden. »Ich habe im echten Leben einen ganz guten Schuss, aber wenn ich mich selbst spiele, kann ich wirklich aus jeder Position schießen – fast jeder Ball geht ins Tor«, sagt er. Wie für viele heute aktive Fußballer gehört die Spielekonsole auch für Grünwald und seine Kollegen zum Reisegepäck, wenn es ins Trainingslager geht. Dort werden zuweilen auch die mannschaftsinternen Hierarchien auf den Kopf gestellt: »Ich spiele nicht mehr so viel wie früher – jetzt sind die Jungen die Besten im Team.«

SENSIBEL UND REAL

Der virtuelle Fußball nähert sich dem echten also auf allen Ebenen. Doch trotz aller optischen Reize genießen mitunter gerade ältere Spiele Kultstatus unter einer eingefleischten Anhängerschaft. Eine herausragende Rolle nimmt dabei das 1992 erschienene »Sensible Soccer« mit seinem Nachfolger »Sensible World of Soccer« (SWOS) ein. Es setzte auf Vogelperspek-

tive und gute Spielbarkeit, punktete aber auch mit authentischen, frei editierbaren Mannschaftskadern aller verfügbaren Klubs und Nationalteams. 1994 setzte SWOS einen Meilenstein, als es Fußball- und Managerspiel mit einer bis heute unerreichten Datenfülle kombinierte, was dem Spiel eine Nennung in der Liste der zehn kulturell bedeutendsten Computerspiele aller Zeiten einbrachte. Es beinhaltete die kompletten Mannschaften aller Profiligen weltweit, zudem sämtliche Nationalteams und internationale Bewerbe. Die Spielernamen wurden mit akkuraten Positionen und nachvollziehbaren Fähigkeiten komplettiert. »Die Datenmenge in SWOS ist unglaublich. Wenn man so will, ist es die erste Fußballenzyklopädie der Geschichte«, sagt Philipp Habermann, Administrator auf sensiblesoccer.de und Turniersieger beim jüngsten »SWOS World Cup« in Berlin. »In England und Schottland war es bis in die vierten Ligen sehr exakt. Davon hat ›FIFA‹ damals nur träumen können.« Der damalige Aufwand steht dem heutigen nicht nach: Die Entwickler Mike Hammond und Serge van Hoof telefonierten Verbände durch und baten die lokale Sportpresse, ihnen aktuelle Aufstellungen zu faxen. Nachdem die letzte Version von SWOS 1996 erschien, bringt heute ein Netzwerk von Fans das Spiel mit Idealismus und regelmäßiger Recherche auf dem neuesten Stand. Kader werden aktuell gehalten und reale Ereignisse wie die Weltmeisterschaft 2010 als Szenario ins Spiel eingebaut. Ähnlich verhält es sich mit »FIFA 98«. Das Spiel, das durch seine Spielbarkeit sein grafisches Ablaufdatum überlebte, wurde von Fans noch zehn Jahre nach seinem Erscheinen neu gestaltet.

Doch auch die Entwicklerfirmen schlafen nicht. Die großen Franchises werden ständig überarbeitet – nicht zuletzt, um jährlich ein neues Produkt auf den Markt werfen zu können. Dabei nähern sie sich Fußballübertragungen im Fernsehen immer weiter an, die ihrerseits das Geschehen bis ins Detail beleuchten. Spiele sind eine Anhäufung von Fußballwissen geworden und haben mitunter tatsächlich den Charakter eines Nachschlagewerks. Doch erst, wenn ein guyanischer Nationalteamspieler den WM-Pokal in den Himmel von Saint-Denis streckt, werden Realität und Fiktion nicht mehr zu unterscheiden sein. ☼

DISC DEMO

INFO



To coincide with this issue's football theme, SEGA PRO CD brings you a playable cover-mounted disc demo of Sony's Sensible Soccer. Read on to discover how to score...

Sensible SOCCER

Controls

D-pad: Moves your currently controlled player around the pitch. Note that when defending, control automatically switches to the player nearest the ball.

Button A: Shoots the ball automatically towards goal. In normal and expert modes, this only works for the star players.

Button B: This is the main multipurpose kick button. Tap it to pass the ball or hold it down to shoot. It's also used for doing headers and sliding tackles.

Button C: Passes the ball to the nearest team-mate in the direction you're facing.

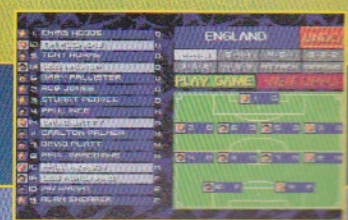
THE DEMO

This month's *Sensible Soccer* demo lets you access all the features of the full game, including all the teams and tournaments. The only difference is that in this demo, each match lasts a real-time minute: it ends when the game clock reaches '10 mins' - there is no half time. However, the clock stops whenever the ball's dead, so games usually last a bit longer in total. Otherwise the game plays just the same as in the full version.

When you load up your cover-mounted CD, the first thing you'll see is the Sony logo, followed by the Psygnosis one scrolling onto the screen. You're then shown the full game intro. This is in the style of a TV show as images roll onto the screen with video-style FX. All the scenes are in impressive rendered 3-D, including Wembley stadium and the Pasadena Rosebowl (where the World Cup Final between Brazil and Italy was held).

Following the intro (which you can skip by pressing any button) and a couple of copyright screens, you're presented with the main game menu. From here you can select Options to change various aspects of the game (skill level etc), or choose either National, Club or Custom teams to play with. These bring up further menus for you to play a friendly, one of the tournaments (with any number of human players) and even create your own custom cups and leagues. We hope you get a kick out of it.

(Please note that this demo is identical to the one featured on a previous issue of Mega Power.)



No Demo? Order yours now!

If you're a Mega-CD owner who's bought the normal version of SEGA PRO by mistake, or live overseas, you can still get hold of the *Sensible Soccer* cover-mounted demo by ordering it directly from our mail-order department.

Just write a cheque for £3.95 sterling made payable to Paragon Publishing Ltd, and send it to: SEGA PRO CD #44 Offer, Paragon Publishing Ltd, Durham House, 124 Old Christchurch Rd, Bournemouth BH1 1NF.

Alternatively, you can pay by Mastercard/Visa by phoning or faxing your order through... tel: 01202 780578; fax: 01202 299955 (overseas readers tel: +44 1202 780578; fax +44 1202 299955).