

Thomas Jacob: Sechs Minuten für ein Spiel

Beitrag aus Heft »2005/03: Handys im Jugendalltag«

Ballack dribbelt geschickt an seinem Gegenspieler vorbei, flankt genau auf Makaay, der nur wenige Meter vor dem Tor steht. Der Holländer zieht volley ab – Tor! Was wie die Liveübertragung eines Bundesliga-Spieles klingt, ist eine typische Szene aus dem neuen PC-Spiel FIFA 2005. FIFA 2005 ist die jüngste Ausgabe der äußerst erfolgreichen Fußballspielreihe von Electronic Arts. Das erste FIFA-Spiel erschien bereits 1994. Seitdem kommt Jahr für Jahr eine neue Version heraus, nicht nur für den PC, sondern auch für Spielekonsolen. Zu den Fußball-Großereignissen wie WM und EM kommen noch spezielle Ausgaben auf den Markt, so dass mittlerweile rund 15 Spiele der FIFA-Serie erschienen sind. Die aktuelle Ausgabe unterscheidet sich dabei nur in Details von ihren unmittelbaren Vorgängern. Die Grafik wurde weiter verbessert und ist mittlerweile so realitätsgetreu, dass man bekannte Spieler problemlos an ihren Gesichtern erkennt. Auch die Bewegungen der Spieler sind geschmeidig und sehen verblüffend echt aus. Schon seit Jahren setzt die FIFA-Serie dabei auf eine Technik namens „Motion Capturing“. Dabei wird ein echter Fußballer mit Sensoren am ganzen Körper versehen, die seine Bewegungsdaten an einen Computer senden. Diese Daten übertragen die Programmierer dann auf die virtuellen 3D-Spieler, die sich somit genauso bewegen wie ihr lebendes Modell. So richtig genießen kann ein FIFA-Spieler die Details der Grafik aber nur in den Wiederholungen, die mit Nahaufnahmen und verschiedenen Kamerawinkeln protzen. Während eines Matches wird das Spielfeld in der Regel von relativ weit oben gezeigt. Zwar ist auch eine Vielzahl anderer Perspektiven wählbar, aber nur aus der Vogelperspektive behält man die nötige Übersicht.

Wählbar ist im Übrigen auch die Spiellänge, von einem kurzen Match über sechs Minuten bis hin zu den vollen 90 Minuten ist alles möglich. Zur Steuerung des Spiels kann entweder das Keyboard oder ein Gamepad verwendet werden. Mit den Jahren ist die Steuerung der FIFA-Serie immer komplexer geworden. Genügte beim allerersten Spiel noch zwei Aktionstasten – Passen und Schießen – so sind mittlerweile rund acht Knöpfe belegt. Damit können geübte Spieler wahre Kunststücke vollführen, vom Übersteiger über Fallrückzieher bis zur brutalen Blutgrätsche. Im Gegenzug ist ein ganzes Stück mehr Einarbeitungszeit nötig, bis man alle Nuancen der Steuerung beherrscht. Der Spieler übernimmt immer den Fußballer, der gerade dem Ball am nächsten ist. Den Rest der Mannschaft steuert der Computer. Die künstliche Intelligenz lässt die Mitspieler meist intelligent in Position laufen - immer abhängig von der Taktik, die vor dem Spiel eingestellt wurde. Kommentiert wird das Geschehen „live“ von den Fernsehmoderatoren Florian König und Rolf Bartels. Das ist am Anfang sehr amüsant und fördert die Atmosphäre – allerdings passen die Sprüche nicht immer zum Spiel und wiederholen sich recht schnell. Der Kommentator lässt sich aber zum Glück auch abschalten. Fast selbstverständlich ist mittlerweile, dass neben den Nationalmannschaften auch die großen europäischen Fußballligen wie Italien, Spanien, England und Deutschland mit allen Vereinen und den Originalspielern vertreten sind. Dabei unterscheiden sich die Spieler in ihren Fähigkeiten wie Schnelligkeit und Schusskraft. Ein Ronaldo trifft auch in FIFA 2005 besser als ein Zweitligastürmer, und Olli Kahn hält fast jeden Ball. Mit einer starken Mannschaft ist es darum leichter, zu gewinnen. Im so genannten Karrieremodus übernimmt der Spieler zusätzlich noch die Rolle des Trainers.

Durch geschicktes Training und Spielertransfers gilt es nun, eine schlagkräftige Mannschaft zu formen und über fünfzehn Jahre möglichst viele Titel einzufahren. Wem die taktischen Möglichkeiten nicht reichen, der kann FIFA 2005 sogar mit dem PC-Spiel Fußballmanager 2005, ebenfalls von Electronic Arts, kombinieren. In einem

Managerspiel übernimmt der Spieler die Rolle des Clubmanagers. Er kauft und verkauft Spieler, kümmert sich um Werbeverträge und Stadionausbau und legt Trainingsplan sowie Aufstellung und Taktik fest. Die Partien selbst werden dann vom Computer berechnet. Wer aber sowohl FIFA 2005 als auch den Fußballmanager 2005 installiert hat, kann die gemanagte Mannschaft dann im Match selbst steuern. Multiplayer Was für fast alle Computerspiele gilt, trifft auch auf FIFA 2005 zu: Am meisten Spaß macht eine Partie gegen einen menschlichen Gegenspieler, ob zu zweit an einem PC oder über das Netz. Im Internet gibt es richtige FIFA-Ligen mit Punktspielen, Tabellen und Meisterschaften. Auf anderen Fanseiten kann man sich Erweiterungen wie authentische Fangesänge, aktualisierte Trikots oder sogar einen Sportschau-Patch herunterladen, mit dem die Menüs des Spiels im Sportschau-Design erstrahlen. So kann sich jeder Spieler sein ganz persönliches FIFA 2005 zusammenbasteln, bis er sich – so zumindest die Rechnung von Electronic Arts – im nächsten Jahr FIFA 2006 kauft.