



MyFHL.de bei der Gamescom in Köln

MyFHL.de wurde zum Anlass der Verleihung des EA-Community-Awards von EA zur Gamescom nach Köln eingeladen. Die genauen Umstände werden im Folgenden beschrieben.

Es fing mit dem 10.06.2011 an, als wir eine E-Mail von Electronic Arts (EA) erhielten. Inhalt war die Benachrichtigung zur Teilnahme an der Abstimmung zum EA-Community-Award 2011. Der EA-Community-Award ist eine Auszeichnung für Seiten von verschiedenen Bereichen, die viel Einsatz für die jeweilige Community und das Spiel selbst zeigen. Nach der 4-wöchigen Abstimmung konnte sich MyFHL.de gegen die Konkurrenz durchsetzen und erhielt als Belohnung neben dem reinen Bekanntheitsgewinn auch eine Einladung für zwei Personen zur Gamescom und der außerdem in Köln stattfindenden Community Party.

EA sponserte dabei sowohl die Reise, als auch die Übernachtung und zwei Fachbesucherdauerkarten für die Gamescom. An dieser Stelle geht noch ein Mal ein großer öffentlicher Dank an EA für diese tolle Einladung und das unvergessliche Erlebnis. So wünscht sich jede Community die Unterstützung der Unternehmen.

Für MyFHL.de fuhren die User „Bernd“ und „Vitali“ nach Köln.



Bernie ist das Maskottchen von <http://myfhl.de>.

Anfahrt und Ankunft in Köln



Der Kölner Hauptbahnhof ist ein Knotenpunkt im Deutschen Eisenbahnnetz.

Unsere Hotel-Übernachtung war für den Samstag zum Sonntag angesetzt. Somit entschieden wir uns, am Samstag in aller früh um 5:30 loszufahren. Unser Start war Berlin Hauptbahnhof.

Nach 5 Stunden komfortabler Fahrt im ICE und einigen kurzen Aufenthalten an Städten bekannter Fußballvereine, kamen wir am Hauptbahnhof Köln an.

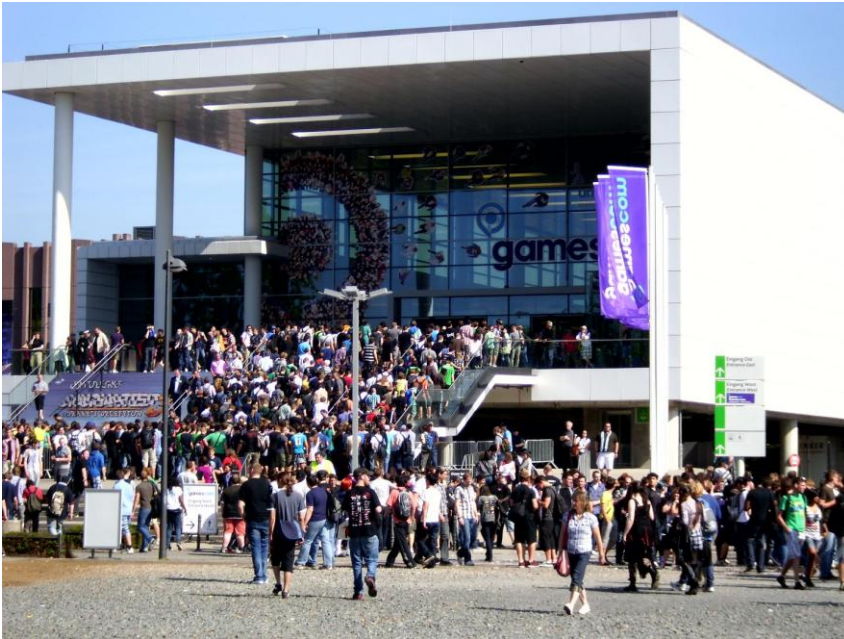
Um möglichst früh auf die Messe zu gelangen verwarfen wir unser Gepäck am Bahnhof und fuhren direkt weiter zum Messegelände.

Nach der Messe checkten wir dann im Hotel ein. Unser Zimmer war ein schöner heller Raum mit großem Bad, in dem auch eine Badewanne zur Verfügung stand. Auch für einen WLAN-Zugang war gesorgt. Uns fehlte also nichts.



Das Hotel ist im Zentrum von Köln angesiedelt.

Die Gamescom



Der Haupteingang zur Gamescom war am Samstag überfüllt.

An der Station Köln Messe/Deutz angekommen, fielen sofort die Menschenmassen auf.

Der komplette riesige Platz vor dem Hauptgebäude war gefüllt.

So galt es zuerst, sich ein Altersband an einem der Stände zu organisieren, um jeden Bereich der Messe erreichen zu können.

Der Einlass zum Hauptgebäude war bei unserer Ankunft, vermutlich auf Grund von geplanten Fernsehaufnahmen der hereinstürmenden Massen, gesperrt. So hatten wir an beiden Eingängen jeweils ca. 20 Minuten zu warten.

Als dies bewältigt war ging es dann los in das große Areal der Veranstaltung. 505 Aussteller aus 33 Ländern präsentierten sich in 10 verschiedenen Hallen, die mit geräumigen Gängen und Außengelände verknüpft waren.

Bei den Besuchern fiel uns direkt die sehr große Vielfalt an Interessen, Emotionen, Enthusiasmus und Bekleidung auf. So konnte man das Publikum in drei große Teile trennen: die Geschäftsbesucher, die „normalen“ jugendlichen mit Begleitung und die „Mitlebenden“, die mit ganzem Herz einem oder mehreren Spielen anhängen. Gerade diese waren natürlich interessant zu beobachten.

So gab es von jedem mir bekannten Spielcharakter (und darüber hinaus weit mehr) eine Hand voll Personen, die diesen präsentierten und sich als solcher verkleideten.

Unser Weg führte uns natürlich direkt zum FIFA-Stand, der sich in Halle 6 befand. Das Erreichen einzelner Stände war ein halber Kampf, da das Gelände am Samstag in unseren Augen schon fast überfüllt war. Am Stand war eine große Schlange von wartenden FIFA-Spielern zu bestaunen. Diese waren allerdings auf die Konsolenversionen aus. Wir hatten reines Interesse an der neuen PC-Version und mussten nicht anstehen, sondern wurden freundlich durch gewunken. Zu FIFA 12 kommen wir aber in einem späteren Abschnitt.



Auch der Platz vor der Gamescom war kaum überschaubar.



Die Hallen waren durch sehr volle Gänge verbunden.

Nach vielen Testspielen und nachhaltigen Eindrücken fingen wir nun an uns die anderen Bereiche der Gamescom vorzunehmen. Da wir beide allerdings keine großen Gamer (außer natürlich FIFA) sind, blieb es bei uns bei interessiertem Anschauen ohne großes Hintergrundwissen. Allerdings hielten wir uns auch einige Zeit beim neuen Fußball Manager von EA auf, der tolle Neuerungen versprach und den wir uns dieses Mal bestimmt wieder kaufen werden. Die Neuerungen waren vor allem im Offline-Bereich sehr beeindruckend.

Zum Zuschauen interessant waren anschließend und auch am Sonntag vor allem die Bewegungs- und Tanz-Artikel, bei denen sich wirklich lustige Szenen und Bewegungen abspielten. Ein weiteres Highlight waren Spiele, denen durch realitätsnahe Geräte mehr Leben eingehaucht wurde, wie ein Formel 1 Spiel, bei dem nachgestellte Autos als Steuerung fungierten und somit 8-10 Personen gegeneinander fahren konnten. Auch ein Simulations-Motorrad in einer weiteren Halle war interessant. Dort war die angeschlossene Software allerdings graphisch nicht überzeugend.



Viele Besucher hatten interessante und gewöhnungsbedürftige Kostüme.

Ein weiteres lustiges Erlebnis hatten wir, als wir auf einer Bühne den „alten DJ“, der über YouTube recht große Bekanntheit erlangte, am Pult sahen.



Ein im Internet recht bekannter DJ legte zwischenzeitlich auf.

Nachdem wir am Samstag nur den öffentlichen Teil der Veranstaltung besucht hatten, waren wir am Sonntag dann in der EA-Community-Lounge im Pressezentrum, zu dem wir eingeladen wurden. Dort konnten wir in aller Ruhe FIFA 12 auf den drei größten Plattformen auf den Zahn fühlen.

FIFA 12

Wir haben insgesamt geschätzte 50-60 Partien FIFA 12 sowohl meist gegeneinander, als auch einige wenige Spiele gegen den PC gespielt. Somit konnten wir uns einen guten Eindruck von der dort vorhandenen Demo Version schaffen. Zuerst ist zu sagen, dass FIFA 12 wirklich mit Abstand das beste Fußball-Spiel ist, das wir jemals gespielt haben. Es gibt natürlich wie immer auch kleine Kritikpunkte, aber was im Vergleich zu FIFA 11 verbessert wurde ist grandios und gerade für sehr aktive Spieler kaum zu toppen. Wir hatten uns im Vorfeld viele Punkte notiert, zu denen wir Fragen stellen konnten und die wir selbst testen wollten. Hierbei wollen wir nun zuerst mit den wenigen negativen Erlebnissen anfangen, um die positiven umso mehr zu genießen: Ein Punkt der uns auffiel, war das häufige Tunneln von gegnerischen Spielern, das leider weiterhin stark auftaucht und im Vergleich zu echten Fußballspielen doch zu häufig vorkommt. Auch die bekannten geschobenen Tore sind weiterhin gut möglich, aber dort gab es auch Ver-

besserungen, auf die wir noch zu sprechen kommen werden. Als letzten negativen Punkt haben wir nun nur noch zu nennen, dass die Controllereinstellungen leider immer noch in der Offensive von denen in der Defensive abhängen. Dies betrifft die R- und L-Tasten, soweit wir das getestet haben.

Kommen wir nun zu den vielen positiven Aspekten, die unseren mitgebrachten Zettel fast zum Überlauf brachten. Manche dieser Vorteile, mögen andere nicht als Vorteile wahrnehmen, wir schreiben hier aber unsere subjektive Meinung, die der Meinung vieler Online-Spieler entsprechen dürfte:

Als erstes fiel auf, dass FIFA 12 deutlich langsamer geworden ist, als FIFA 11. Es wirkt dadurch weitaus realistischer und ist mehr taktisch orientiert. Die Bewegungsabläufe sind dabei so flüssig und echt, dass sie zusammen mit dem neuen Spieltempo wirklich den Eindruck vermitteln, man würde ein Fernsehspiel betrachten.

Dies wird außerdem durch die in meinen Augen stark verbesserte Grafik unterstützt. Schon zu FIFA 11 gab es den riesen Sprung auf dem PC durch die NextGen-Engine, nun wurden viele kleine Details verbessert. Das Beste daran, war für uns der Rasen, der viel realistischer anzuschauen war. Auch das Stadiondach, das einen Schatten auf den Rasen wirft, welcher auf bisherigen Screenshots zu stark schien, war überzeugend und steigerte die Atmosphäre.

Taktisch fiel vor allem eine bessere mannschaftliche Defensivleistung auf. Es war nicht mehr zu beobachten, dass teilweise zwei Verteidiger auf sich allein gestellt waren. Die komplette Mannschaft orientierte sich am realen Verschieben der Mannschaftsteile und wirkte gesammelt an den Defensivaufgaben mit. Dadurch und durch glücklicher Weise weiter hinten orientierte Verteidiger wirkte die komplette Einstellung des Teams defensiver, was FIFA sehr gut tut.

Auch ist zu beobachten, dass im Mittelfeld und am gegnerischen Strafraum weniger Platz vorhanden ist und die Räume weit enger sind.

Über den Controller lässt sich wie gehabt außerdem die Teamausrichtung festlegen. Diese hatte noch bei FIFA 11 teils fatale Folgen, was nun

eingeschränkt wurde. Bei kompletter Offensiv-Einstellung löst sich nun nicht mehr das ganze Team auf und rennt in den gegnerischen Strafraum. Bei den Zweikämpfen sind nun mehrere Fortschritte zu betrachten:

Zum einen die neue Kollisions-Engine, die in vollen Zügen beeindruckt. Bei harten Grätschen fliegen die Spieler mit völlig unterschiedlichen, realistischen Bewegungen auf das schöne Grün.

Zum anderen ist auch die Art der Zweikämpfe umgestellt. Es hat nun keinen Sinn mehr einfach die Ballabnahme-Taste (meist Schusstaste) ständig zu drücken. Man muss sich langsam nähern, die Räume schließen und dann gezielt mit einem Klick auf die Taste oder auch auf die Grätschtaste den Ball erobern. Wenn man diesen Punkt falsch wählt, macht der Spieler einen Ausfallschritt in die falsche Richtung und ist überwältigt. Dies ist sehr realitätsgetreu, da auch dort eine falsch getimte Attacke verheerende Folgen haben kann. Es ist aber zu beachten, dass die Verteidiger auch einzeln gesteuert werden sollten, auch wenn sie nicht direkt in Ballnähe sind, um ein gutes Deckungsspiel zu gewährleisten.

In der Defensive ist natürlich auch der Torwart zu erwähnen. Dieser hatte bei FIFA 11 noch viele frustrierende Momente hervorgerufen. Er wurde nun aber bedeutend verbessert. Sowohl Reaktionen, besonders Doppelreaktionen (Ballabwehr und zweiter Schuss) sind verbessert worden, als auch eine spektakuläre Fußballabwehr. Diese war bislang das Hauptproblem, das dazu führte, dass die Bälle direkt am Torwart vorbei geschoben werden konnten. Dies geht zwar wie weiter vorne beschrieben weiterhin, aber nur noch bei etwas gezielteren Bällen. Sollte der Stürmer bedrängt sein oder nicht stark genug in das Eck zielen, wird der Torwart mit einer schönen Fußballabwehr aktiv. Diese war in unseren Spielen regelmäßig zu sehen und ist also keine Ausnahme.

Von der Abwehr der Torabschlüsse kommen wir nun zu deren Ausführung: Hierbei sind sehr gute Fortschritte gemacht worden. Die Kopfbälle sind härter und können platzierter ausgeführt werden. Sie sehen nun komplett realitätsgetreu aus. Außerdem sind Fernschüsse mit dem Vollspann stärker und gefährlicher.

Die Innenristschüsse konnten wir glücklicher Weise nicht so gut wie bisher ausführen. Dies wird man aber erst bei vielen Spielen der Vollversion komplett beurteilen können. Auch ist es nun nicht mehr so ratsam, den Ball immer locker in das Tor trudeln zu lassen, sondern wirklich mit Kraft in die Maschen zu jagen, wie es auch in der Bundesliga Woche für Woche zu beobachten ist. Durch die verbesserten Kopfbälle, sind nun auch die Ecken gefährlicher. Wenn dort nicht genug gedeckt wird und der Zweikampf verloren wird, entstehen häufig wuchtige Kopfball- oder Volley-Tore, die schön anzusehen sind.

Weiterhin sind uns außer in der direkten Offensive und Defensive weitere schöne Neuerungen aufgefallen: Zum einen steht der Schiedsrichter weit weniger im Weg und bekam bei uns nur ein Mal in den absolvierten Spielen den Ball ab, zum anderen sind nun auch schöne schnelle Einwürfe möglich. Das heißt, es gibt bei Bedarf keine extra Sequenz mehr, sondern die Kamera bleibt gleich und filmt, wie der Spieler zum Ball rennt, ihn nimmt und letztendlich wieder einwirft. Dies führt zum Gefühl von noch mehr Spielfluss. Auch dass man die Sequenzen der Einwechslungen nun komplett abrechen kann, ist ein schönes Feature, das nun wieder vorhanden ist. Außerdem gibt es die neuen Elfmeterausführungen, die von den Konsolen-Versionen bekannt sind. Sie sind wirklich weit schwieriger und müssen genauer einstudiert werden. Allerdings lassen sie auch mehr Raum zu fernsehähnlichen Aktionen. So kann man beim Schuss des Elfmeters den Anlauf verlangsamen und erst etwas später schießen, so wie es ein Bastian Schweinsteiger und Hans-Jörg Butt bei Bayern München oft pflegen.

Wir hatten auch die Möglichkeit, am Sonntag in der Community-Lounge FIFA 12 ohne anzustehen auf den Konsolen zu spielen. Hierbei ist zu sagen, dass uns die PC-Version tatsächlich am besten gefiel. Die Grafik wirkte einfach etwas detaillierter und schärfer, was uns vor allem beim Rasen auffiel. Ansonsten waren keine großen Unterschiede der Versionen zu erkennen, sodass FIFA 12 auch auf den Konsolen ein Meilenstein in Sachen realer Fußballsimulation wird.

EA Community Party und Award-Verleihung



Der EA Community Award wurde uns im Rahmen der Party übergeben.



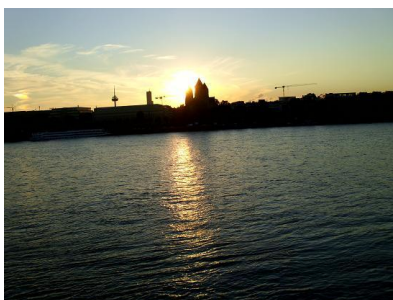
Auch der öffentliche Hauptbereich der Einrichtung war sehr einladend.

Trotz der Gamescom und der schönen Community Lounge war für uns das klare Highlight der Abend der EA Community Party.

Wir hatten uns natürlich schon vor der Abreise über den Standort per Facebook-Seite informiert und schon dort schöne Bilder der Location gefunden. Dies wurde bei unserer Ankunft komplett bestätigt.

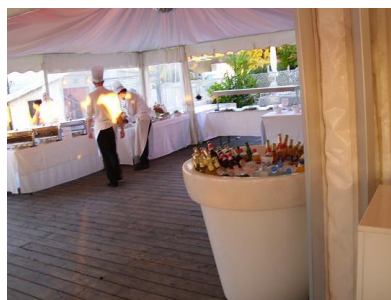
Schon der letzte kurze Weg am Rhein war wunderschön.

Das Gelände der Party selbst war in drei Abschnitte geteilt:



Auf dem Weg zur Party war ein ansehlicher Blick über den Rhein zum Dom zu genießen.

Im Hauptgebiet in der Mitte waren Liegestühle auf sandigem Untergrund positioniert, im zweiten kleineren Teil fand eine Hochzeit statt und der dritte Bereich war der eigentliche überwachte Durchgang zur EA Party. Dort angekommen bot sich uns ein wunderbares Bild: ein leckeres Büffet und massenweise alkoholische und alkoholfreie Getränke.



Das Büffet und die Getränkewahl waren überzeugend.

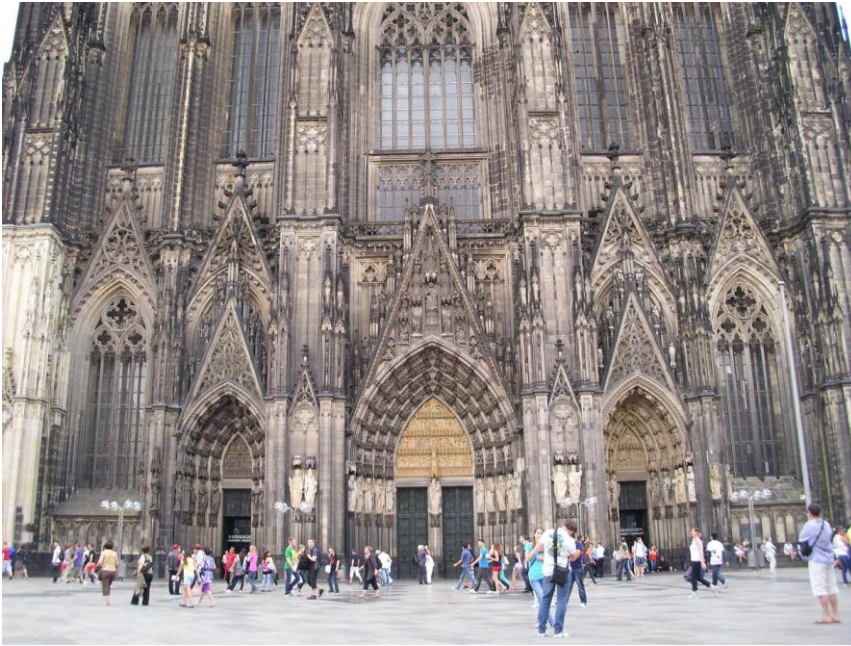


Bei der Verleihung der Awards wurden nacheinander alle Sieger nach vorne zur Übergabe abeten.

Alles gesponsert von Electronic Arts. Wir waren pünktlich um 20 Uhr vor Ort und konnten uns einen ersten Überblick schaffen. Neben der großartigen Lage und Ausstattung waren natürlich auch viele fröhliche Mitarbeiter von EA, eingeladene Fans, Mitarbeiter anderer Firmen und weitere Gäste vor Ort. Mit der Zeit füllte sich die Party dann immer mehr und es wurde auch ein schönes Feuer am Wasser entzündet.

Um ca. 23 Uhr startete dann die Verleihung der Awards in allen Kategorien. Hierbei erhielten natürlich auch wir unseren schönen ca. 800g schweren Glas Award auf einem metallenen Sockel, der uns zeigt, dass unsere viele Arbeit, die wir in das Projekt „MyFHL“ stecken und gesteckt haben, auch von EA unterstützt und gern gesehen wird.

Köln



Der Kölner Dom ist einen Besuch wert.

Neben den Veranstaltungen zur Gamescom blieb uns, da wir erst in der Nacht von Sonntag auf Montag zurück fuhren, viel Zeit auch Köln etwas zu betrachten. Da wir nur durch die Unterstützung aller MyFHL-Fans überhaupt zu unserer Reise kamen, wollen wir euch auch diesen Abschnitt der Reise nicht vorenthalten. Nach dem schönen Bahnhof war uns natürlich sofort der bekannte Kölner Dom aufgefallen. Diesen besichtigten wir dann auch am Sonntag noch ein Mal genauer. Es ist ein wirklich beeindruckendes Gebäude. Vor allem von außen erschlägt es einen schon fast. Es ist zwar recht schmutzig, aber gerade dies macht es umso schöner und pompöser, da diese Farbübergänge sehr reizvoll sind.

Beim Schlendern durch die Straßen fielen uns außerdem sehr viele Straßenmusiker auf. Fast an jeder Ecke waren sie am Sonntag vorzufinden.

Den Abend unseres letzten Tages wollten wir entspannt in einer Bar ausklingen lassen und waren zuerst etwas überrascht, da wir kaum Menschen auf den Straßen und in Bars zu sehen bekamen.

Dies hatte allerdings einen Grund, den wir kurz darauf erfuhrten: Im Rahmen der Gamescom fanden am Sonntag einige Konzerte statt, denen wir dann auch kurzfristig beiwohnten. Die einzigen, die wir von ihnen allerdings schon mal vorher gehört hatten, waren „APEZ“.



In Köln waren viele Straßenmusiker mit Gitarren, aber sogar auch mit einem Flügel, zu bewundern.

Ansonsten waren eher kleinere und unbekanntere Bands und Solisten unterwegs. Alles in Allem war Köln als Stadt interessant.



Das APEZ-Konzert konnten wir die letzten Minuten verfolgen.



Einige lokale Bands hatten Auftritte an verschiedensten Stellen.

Résumé

Es war wirklich ein großartiges Erlebnis, das uns von Electronic Arts ermöglicht wurde.

Neben dem natürlich sehr interessanten Anspielen von FIFA 12 waren auch die ganzen Eindrücke unabhängig von FIFA sehr spannend. Gerade die Erfahrungen auf der Community Party haben uns gezeigt, dass EA die Community wirklich wichtig ist und sie Wert darauf legen, diese zu unterstützen und ihnen solche Einblicke zu ermöglichen. Wir hoffen, dass wir auch in Zukunft bei solchen Events teilnehmen können.