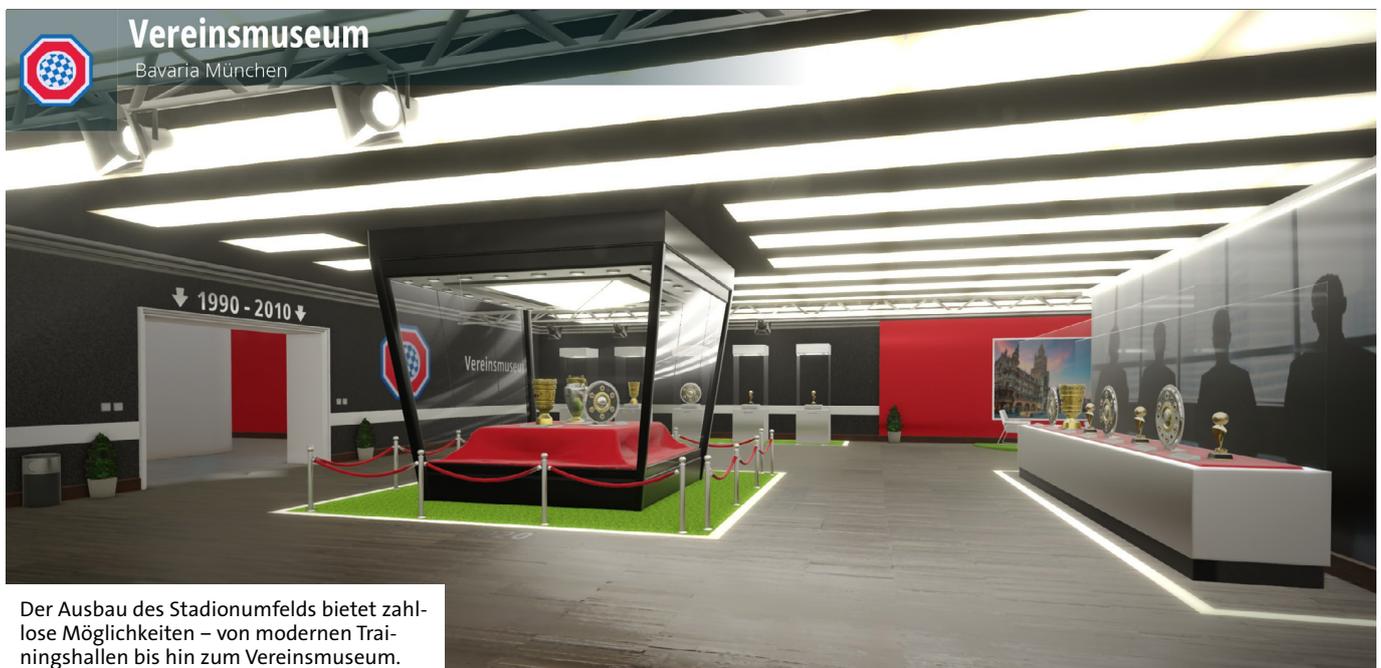


We Are Football: Bugs wie in Anstoss

ICH ES

Unser Autor Alexander Krützfeldt ist mit Anstoss aufgewachsen. Gerade deshalb fühlt er sich im neuem Fußballmanager sofort heimisch. Der spielt sich genauso wirr wie früher.



Der Ausbau des Stadionumfelds bietet zahlreiche Möglichkeiten – von modernen Trainingshallen bis hin zum Vereinsmuseum.



Alexander Krützfeldt

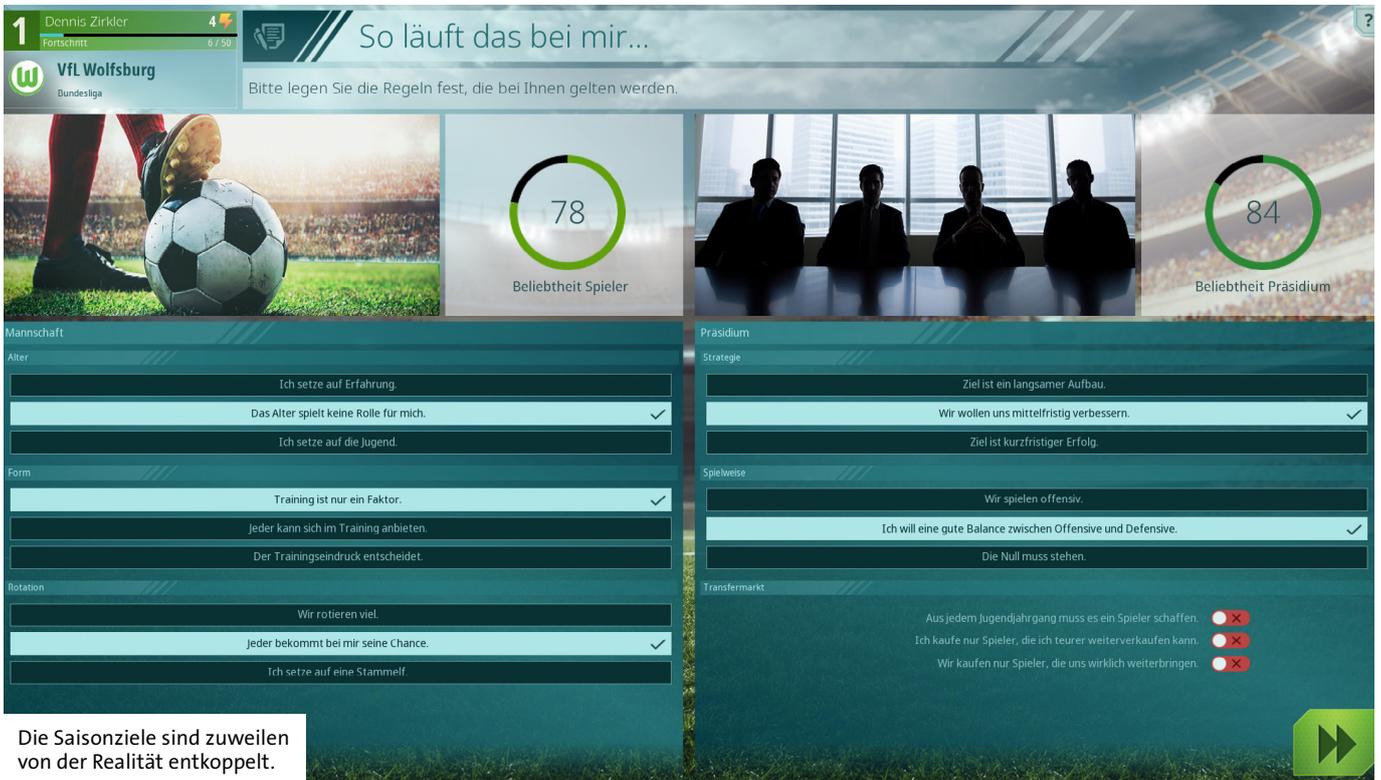
Wenn Alexander nicht ironische GameStar-Essays abliefern, schreibt er Bücher oder für Zeitungen. Zu seinen sportlichen Erfolgen zählen ein Bankplatz beim TSV Lohberg sowie eine verpasste Ehrenurkunde bei den Bundesjugendspielen 1996. Nach diesem Text weiß man auch, warum.

Also ich bin mit We Are Football bislang richtig zufrieden. Das kommt vielleicht daher, dass ich keine Tests lese, weil bei Tests, die nicht von mir sind, da bin ich immer skeptisch. Meistens schaue ich Let's Plays und ärgere mich. Anschließend klicke ich mich böse durch Steam-Bewertungen. So habe ich das auch dieses Mal mit We Are Football gemacht. Ich habe den Release-Tag damit verbracht, auf das Eintrudeln von Reviews zu warten, weil ich ein bisschen gehypt war von dem Spiel, aber nicht enttäuscht werden wollte. Als die ersten dann kamen und meinten, das Spiel sei doch unspielbar, total verbuggt, habe ich sofort

zugegriffen. Erstens gefallen mir Spiele, die anderen gefallen, meist sowieso nicht. Ich spiele nicht mit Menschen zusammen, weil ich nicht mag, wenn mich jemand anspricht, der nicht zumindest Essen mitbringt und vor die Tür stellt. Zweitens kann kein Spiel das Erbe von Anstoss antreten oder sein geistiger Nachfolger sein, das nicht total verbuggt ist. Aber von vorne.

Die glorreiche Vergangenheit

Anstoss 2007 ist für mich der beste Fußballmanager aller Zeiten und der Welt – und überhaupt des Universums. Nur durch seine zahlreichen Bugs hatte ich das Gefühl, in einer freien, dynamischen, unberechenbaren, geisteskranken und totalitären Spielwelt zu leben, kurzum: in unserer echten Welt, mit echten Entscheidungen. Ein Realismus, den Segas Football-Manager-Serie bis heute niemals erreicht hat. Wenn ich spiele, möchte ich keinen seichten Spaß haben, sondern dem Alltag entfliehen durch Immersion. Trotzdem möchte ich dabei aber nicht zum Beispiel als putziges Tier mit einem Schwert durch eine Open World laufen, sonst kann ich mich auch in ein Shoppingcenter stellen, und putzige Tiere hasse ich sowieso. Ich möchte, dass die Welt,



die ich betreue und in die ich eintauche für ein paar Stunden, mindestens genauso schlimm ist wie die reale, sonst verliere ich schlichtweg die Orientierung.

Spieler blicken ratlos zurück

Bei Anstoss 2007 war es zum Beispiel so, dass sich Spieler, wenn sie krank waren und ich sie besucht habe, über meine wiederholten Besuche beschwerten. Obwohl ich ziemlich sicher sagen konnte, sie nicht besucht zu haben. Weswegen ich natürlich nicht am Spiel zweifelte, sondern wie ich es sonst auch zu tun pflege: an mir selbst. Während andere Teile also eindeutig besser funktionierten, war Anstoss 2007 der erste Fußballmanager, der – neben dem Anstoss-typischen Humor – eine bahnbrechende neue Komponente ins Managergenre einführte: die Ratlosigkeit in Bezug auf die eigene Geistesgesundheit. Nur bei Anstoss konntest du eine völlig berechnete Halbzeitanrede halten, um Mut zu machen, weil du 0:3 hinten lagst – und alle Spieler schauten dich verwundert an und fragten, ob man dasselbe Spiel gesehen habe. Das gab so eine wunderbar prickelnde Ich-Ablösung. Nie war ich Pep, immer war ich Christoph Daum oder Peter Neururer. Deshalb war ich natürlich skeptisch, ob ein Spiel mit einem sperrigen, international vermarktbaren (weil englischen) Titel wie We Are Football da mithalten kann oder ob diese Fußstapfen nicht etwas zu groß sind. Schon beim Start war ich aber gleich positiv überrascht.

Offenbar machte es beim Quiz für die Mannschaftsauswahl kaum einen Unterschied, ob du ehemaliger Weltmeister oder ein Laptop-Trainer bist. Auch beschwerten sich bei der anschließenden Auswahl meines Lieblingsvereins sofort alle Spieler, dass ich irgendwelche Versprechen gebrochen hätte, obwohl ich mir sicher war, mit keinem gesprochen zu haben. Ich fühlte mich augenblicklich heimisch.

Die Jugend, die Jugend

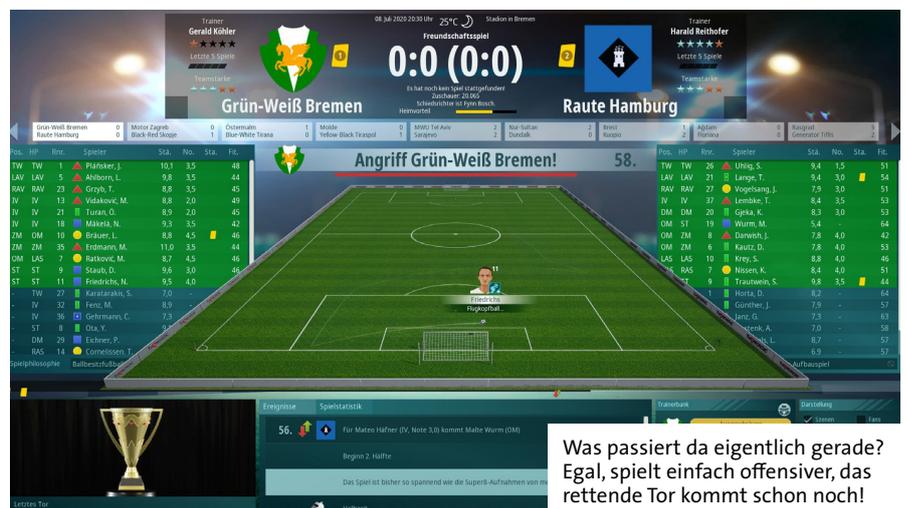
Das Gerede der ersten Tage auf Steam interessierte mich wenig. Leute schimpften hauptsächlich auf die Jugend, aber das ist nichts Neues; da kannst du dich auch eine halbe

Stunde vor den Lidl stellen, da schimpfen sie genau so. Ich hoffe nur, dass nach etlichen Saisons wieder Radio-Spots und Musik einfach aufhörten – und diese denkwürdige Stille einkehrte.

Obwohl das Präsidium meiner heiß geliebten Bremer das Ziel »Abstieg vermeiden« ausgab, wurde ich nach der ersten Saison Vierter. Und das mit einem Club, bei dem nachweislich der Lack ab ist. Ich hatte im Prinzip nur alle über 22 Jahre alten Spieler verkauft und durch talentierte, unerfahrene 17-Jährige ersetzt. Denn so sollte es meiner Meinung nach sein. Auch die Mitarbeiterstruktur checkte ich überhaupt nicht. Überall spawnten unkontrolliert völlig fremde Menschen und verloren dauernd an Kompetenz – was aber den Alltag in einem Büro, so wie ich mir das vorstelle, eigentlich gut widerspiegelt. Nach der ersten Saison wurde mir für mein 17-jähriges Supertalent statt der festgeschriebenen Ausstiegsklausel von zwölf Millionen Euro 26 Millionen angeboten. Ich nickte wissend und transferierte gen Mainz (oder einen anderen Club mit der Stärke der norwegischen Liga), wo ein solches Talent normal niemals hinwechseln würde.

Mandel-OPs und Unpässlichkeiten

Zudem hagelte es gelbe und rote Karten. Ich hatte mir eigentlich vorgenommen, mit einer Stammelf zu spielen, musste aber dau-





Wolfsburg spielt nächstes Jahr in der Champions League, wie absurd. Ach Moment, das war in der Realität? Huh.

ernst rotieren. Außerdem ließen sich meine Spieler (teilweise mehrfach?) die Mandeln herausnehmen. Auch das Verkaufen von Bandenwerbung war super gelöst: Es machte gar keinen Unterschied, wie viele Banden man tatsächlich besaß – einer bot 700.000 Euro, der nächste sogar alberne 8,5 Millionen. Ein Sponsoring-System, das darauf beruht, dass komplett die Dachpappe ab ist bei den Leuten. Respekt.

Wenn ich Spieler in der Halbzeit kritisierte, die eine Note 4,0 oder weniger heimbrachten, sahen sie das nahezu grundsätzlich anders, bis ich schüchtern aufgab. Die Taktik ließ sich komfortabel, wenn auch seicht einstellen, allerdings gab es Ballstafetten im Strafraum, die selbst Barcelona so nicht hinkriegen würde. In mir wuchs wieder dieses Gefühl, dass man bei Bremen (also Werder, also dem echten) einfach seit Jahren nur geistlos herumwirtschaftet und dass ich, wenn man mich nur ließe, aus jungen Talenten ohne große Investitionen endlich eine Übermannschaft formen könnte.

Die durchgehende Mäkelei an We Are Football im Internet konnte ich immer weniger verstehen. Da gab es Reviews, in denen wurde die Spielverlaufsanzeige als »unspannend« gebrandmarkt. Aber wie kann es unspannend sein, wenn man die Zeigefinger sieht und sie, genau wie bei Anstoss, durch das Umstellen auf offensivere und härte Zweikampfführung fast immer noch ein Tor in der 89. Minute ermöglichen? Fünf Spiele drehte ich so hintereinander und fand mich nach sieben Spieltagen in der neuen Saison an der Spitze von Liga und Champions-League-Gruppe wieder – und damit auf den Knien, die Zeigefinger gen Himmel gestreckt! Als ich dann noch die – grundlos versteckten – vertonten Halbzeitanreden fand, die denselben Sprecher wie in Anstoss hatten, war ich im Himmel.

Ein Bug, der doch wehtut

Ich meine: Ich spiele wirklich keinen Manager, weil ich selbst gerne ein Manager wäre oder mir was beweisen möchte oder – noch schlimmer – weil ich Ahnung von etwas habe. Das haben die im echten Leben ja weiß Gott auch nicht immer. Ich will einfach nur in zehn Jahren achtmal die Champions League gewinnen und dasselbe Gefühl haben wie Uli Hoeneß: diese Ohnmacht der anderen, wenn er sagt, dass ihm und den Bayern der nationale Wettbewerb wichtig sei. Und dann zwinkert er so. Ich möchte Bauunternehmer sein oder Würstchenfabrikant und sa-

gen, dass Fußball ohne Fans nicht das Gleiche ist – und dann die Verträge zur Super League unterschreiben!

Sport ist mir egal. Menschen sind mir (bis auf allernächste Verwandte und Lebenspartner, falls die das hier lesen) egal. Fairer Wettkampf: alles egal. Ich will Allmachtsfantasien und der Konkurrenz selbst all ihre mittelmäßige Spieler wegkaufen, bis ich sie gar nicht mehr aufstellen kann, weil ich so viele davon habe. Ich will endlich den Satz sagen können: »Die UEFA ist eine politisch neutrale Organisation.« Das ist doch die versteckte Botschaft hinter der legendären Anstoss-Kabinenansprache, wo man am Schluss mitbekommt, dass man die ganze Zeit vor einer Kindergartengruppe spricht! Oder?

Anstoss war doch so viel mehr als Fußball. Meine Güte, Fußball ist sterbenslangweilig. Ich verstehe ja den Groll, den Fans haben, wenn sie merken, dass das Spiel nicht startet. Aber denken wir nach! Was will Gerald Köhler uns damit sagen? Er ist viel zu klug, zu gut und zu lustig, als dass es nichts zu bedeuten hätte. Vielleicht möchte er – völlig zu Recht – andeuten, dass es besser wäre, die Bildschirme blieben gleich schwarz – wenn sie schon nicht bunt sein dürfen. Das ergibt alles so Sinn! Versteht ihr? Versteht überhaupt jemand, was ich schreibe?

Startet nicht richtig

Ich möchte doch gar kein bugfreies Spiel. Wirklich nicht. Wenn ich morgens aufstehe, habe ich doch ohnehin schon das Gefühl, ich brauche einen Critical-Day-One-Patch für meinen Alltag. Mein ganzes Leben war zum Release nicht spielbar, ich war ein Frühchen, und ein Bein war länger, weswegen ich eine sehr schmerzhaft Hose tragen musste. Für mein Leben würde ich auch eine ratlose Bewertung bei Steam hinterlassen. Mit »Startet nicht richtig« als Kernaussage oder so.

Ich muss sagen, ich liebe, ich liebe We Are Football. Und ja, ich messe alles ausschließlich an der übergroßen Vergangenheit, den Erfolgen von einst, und vergleiche sie mit der Tristesse von heute. Ich bin schließlich Werder-Fan. Allein das legendäre Anstoss 3 brauchte diverse Fixes, bis es endlich gut spielbar war, und ich wünsche mir, lieber Gerald Köhler, wenn du das hier liest: Patch einfach gar nichts mehr. Ich brauche keine Bugfixes. Lass das so. Für mich ist dieses Spiel jetzt schon perfekt.

GaliGrü, dein Alex ★