



SIEG ODER NIEDERLAGE

Mehr als 650 Teams aus über 30 Ligen kämpfen in 50 Stadien um den Sieg.



FIFA Ultimate Team

Die begehrten Münzen und Itemsets aus dem populären Sammelkartenmodus lassen sich jetzt auch in laufend wechselnden Herausforderungen verdienen. In Squad-Battles zeigt man sein Können in Offline-Matches gegen Teams von Fußballern, Promis und FIFA-Profis.

ERSTMALS ERSCHEINT „FIFA“ AUF DER NINTENDO SWITCH UND IST DAHER AUCH UNTERWEGS MIT FREUNDEN SPIELBAR.

DAS RÜNDE INS ECKIGE

TEXT: GREGOR LORBEK

FIFA 18. Das Cover der diesjährigen Auflage der Fußballreihe „FIFA“ schmückt Superstar Cristiano Ronaldo. Wie jedes Jahr gibt es einige Neuerungen, und auch der Story-Modus geht in die nächste Runde.

Fußballfans aufgepasst, mit „FIFA 18“ werden einige Neuerungen in die beliebte Fußballsimulation integriert. Mit dem „Motion Technology“-System werden die Bewegungsanimationen der Spieler auf dem Feld flüssiger, wodurch sich das Dribbeln mit dem Ball leichter anfühlt und das Spiel auf Richtungswechsel mit dem Ball schneller reagiert. „FIFA“ unterscheidet nun zwei

Archeotypen, also vier unterschiedlichen Körperformen – groß, klein, dünn und stämmig. Richtungs- und Geschwindigkeitswechsel gehen mit dem kleinen flinken Messi ab jetzt schneller als mit dem großen Ibrahimovic. Cristiano Ronaldo erhält sogar ein eigenes Move-Set. Zum ersten Mal in der Geschichte von „FIFA“ sind die deutsche 3. Liga und der DFB-

Pokal spielbar. Die offizielle DFB-Lizenz umfasst alle zwanzig Drittligisten. Insgesamt gibt es in „FIFA 18“ über 650 Mannschaften, die in 30 Ligen und 50 Stadien gegeneinander antreten. Die 14 Frauennationalteams sind ebenfalls wieder dabei. Dank des neuen Schnellwechselsystems kann man Auswechslungen nun ohne Spielunterbrechung ansagen. Das ist praktisch und spart Zeit.

ALEX DIE ZWEITE. Der letzte Jahr mit „FIFA 17“ eingeführte Story-Modus rund um den jungen Premier-League-Nachwuchstar Alex Hunter geht heuer in die zweite Runde. Im Vergleich

zum Vorjahr kann man Transferverhandlungen nun interaktiv mitgestalten. In Live-Verhandlungen wird über den Kauf oder Verkauf eines Spielers gefeilscht. Alternativ können Assistenten in

die Verhandlungen geschickt werden. So ist es möglich, dass Alex Hunter zum Beispiel auch beim FC Bayern spielen kann.

SWITCH FÜR UNTERWEGS.

Auf der Nintendo Switch lässt sich das Spielerlebnis jederzeit und überall erleben. In der Switch-Version von „FIFA 18“ spielt man die beliebten Spielmodi „FIFA Ultimate Team“, „Story-Modus“, „Anstoß“ und „Lokale Saisons“. Dank des „Dual Joy-Con“-Supports sind spannende Partien gegen Freunde ohne zusätzlichen Controller möglich. Für lokale Sessions können zwei Konsolen über eine Multiplayer-Verbindung gekoppelt werden.



FOTOS: ELECTRONIC ARTS



FIFA 18
(Electronic Arts)
Ab 3 Jahren
PC, PS4, PS3
Xbox One, Xbox 360,
Nintendo Switch

WEITERE INFOS
AUF TECHNEWS.SATURN.AT





DER BOOM DES E-SPORTS

TEXT: GREGOR LORBEK

GAMINGTREND. Der Markt um professionelle e-Sportler boomt. Internationale Turniere mit Preisgeldern in Millionenhöhe sind keine Seltenheit mehr. Zu den populärsten Games zählt dabei „FIFA“ von EA Sports.

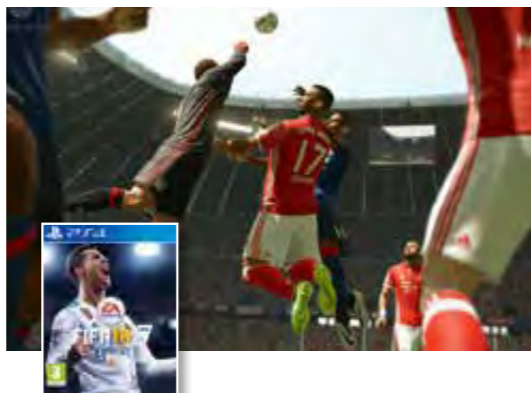
Die Videospieldindustrie hat in den letzten Jahrzehnten ein rasantes Wachstum erlebt und generiert mittlerweile mehr Umsatz als Musik- und Filmbusiness zusammen. Dieser Aufschwung hat viele neue Jobs entstehen lassen. Einer davon: professioneller Videospielder. Unter dem Begriff e-Sport (elektronischer Sport) gibt es mittlerweile unzählige Vereine und Teams, die – wie beim analogen Sport – in Meisterschaften gegeneinander antreten, um hohe Preisgelder kämpfen, trainieren müssen und Trainer, Sponsoren und Manager hinter sich haben.

EIN MILLIONENGESCHÄFT. Groß geworden ist der e-Sport in und mit dem Internet. Viele Hobbykicker sehen sich gerne Fußballprofis im Fernsehen an. Genau so gern verfolgen Spieler ihre talentierten und unterhaltsamen

Vorbilder über Streamingplattformen wie Twitch oder YouTube. Das Spiel „League of Legends“ verzeichnet 100 Millionen Spieler pro Monat. Tickets für Turniere sind innerhalb weniger Minuten ausverkauft

DAS ZEUG ZUM PROFI

„FIFA 18“ wird viele e-Sportler zu Höchstleistungen führen. Disziplin, Präzision und Körperbeherrschung sind dabei elementar.



3 FRAGEN an Mario Viska

e-SPORT-PROFI

MARIO, WIE WIRD MAN E-SPORT-PROFI UND WIE SIEHT DEIN ALLTAG AUS?

» Der Weg zum Profi führt über Turniere. Man muss gut sein und hoffen, dass Vereine, Teams oder Sponsoren auf einen aufmerksam werden. Der Unterschied zwischen einem normalen e-Sportler und einem professionellen Spieler liegt im Vertrag. Profis verdienen Geld, andere nicht. Mein Alltag sieht sehr unterschiedlich aus. Jedes Jahr um diese Zeit bin ich sechs bis acht Stunden pro Tag damit beschäftigt, das neue „FIFA“ zu lernen. Da jedes Jahr eine neue Version erscheint, muss ich mich jedes Jahr erneut umstellen, um mit der Konkurrenz mithalten zu können.

DU WILLST DICH IN ZUKUNFT MEHR AUF HEIMISCHE PROJEKTE KONZENTRIEREN. WIE PASSEN ÖSTERREICH, „FIFA“ UND E-SPORT ZUSAMMEN?

» e-Sport ist auch bei uns schon lange ein Thema, wurde aber nie so ernst genommen wie in anderen Ländern. „FIFA“ ist weltweit und in Österreich das beliebteste Sportspiel. Der Start der „kronen.at-eBundesliga“ – davon bin ich überzeugt – stärkt den heimischen e-Sport nicht nur im Bereich „FIFA“, sondern allgemein, und hilft der Branche, ernster genommen zu werden. Wir haben die Chance, ein internationales Vorbild für andere Länder zu werden.

WAS DENKST DU ÜBER DIE HEIMISCHE E-SPORT-SZENE UND IHREN WANDEL IN DEN LETZTEN JAHREN BZW. WO SIEHST DU SIE IN ZUKUNFT?

» e-Sport hatte in Österreich einen guten Start. Dann haben wir leider einige Trends verschlafen. Momentan sind wir dabei, uns international einen Ruf aufzubauen. Klar ist aber, e-Sport wird in Zukunft immer wichtiger werden. Das im Durchschnitt 12- bis 30-jährige Publikum lockt immer mehr Unternehmen an. Man kann e-Sport eigentlich gar nicht mehr ignorieren.



und Hunderttausende verfolgen gespannt die Livestreams.

E-SPORT ALS ECHTER SPORT?

Körperbeherrschung, Reaktionsgeschwindigkeit und präzises Timing gehören zu den Grundvoraussetzungen eines erfolgreichen e-Sportlers. Dennoch ist e-Sport für viele kein richtiger Sport. Mit dem Wachstum der Branche verändert sich jedoch langsam die gesellschaftliche Wahrnehmung. Große Unternehmen steigen als Sponsoren und Unterstützer in den Markt ein. Mit dem Start der heimischen „kronen.at-eBundesliga“ macht der e-Sport einen weiteren großen Schritt

ONLINE-KICK. Über Qualifikationsturniere suchen alle 10 Bundesligavereine seit

THE INTERNATIONAL

„The International“ ist seit Jahren das höchstdotierte e-Sport-Turnier. Beim Spiel „Dota 2“ treten fünfköpfige Teams mit dem Ziel, die Basis des Gegners zu zerstören, gegeneinander an. 2017 lag der Preispool bei unglaublichen 24.673.604 US-Dollar.

April nach ihren vier Vertretern für die erste Auflage der elektronischen österreichischen Bundesliga. Gespielt wird das neue „FIFA 18“ von EA Sports – virtuell, auf der Konsole. Hat man die Onlinequalifikation und ein Liveevent des ausgewählten Klubs erfolgreich absolviert, steht man am 8. Dezember im großen Finale um den „kronen.at-eBundesliga“-Meistertitel.

E-SPORT IN ÖSTERREICH. Über 30.000 registrierte e-Sportler gibt es in Österreich. Erste Anlaufstelle für Spieler ist der „eSport Verband Österreich“ (ESVÖ). Der Verband vertritt den elektronischen Sport gegenüber Gesellschaft und Politik, setzt sich für dessen Interessen ein und veranstaltet Turniere, die von lizenzierten Schiedsrichtern überwacht werden. Trotz der hohen Anzahl von e-Sportlern ist die professionelle Elite klein. Vier Leute könnten aktuell in Österreich vom elektronischen Sport leben, haben aber dennoch auch einen Brotjob. Das hochgesteckte Ziel des e-Sports für die nächsten Jahre: eine olympische Disziplin zu werden.

MARIO VISKA

ist seit 11 Jahren professioneller „FIFA“-Spieler und Kenner der e-Sports-Szene.



FOTOS: GORODENKOFF/ISTOCK, EA-SPORTS, ESL, STUDIOAKTAS.AT