

## Re: Balance der Spielberechnungslogik (April 2010)

▫ von [markusprass](#) am 23.04.2010, 19:58

Miklom hat geschrieben: *...und hofft, mit den gebotenen Features die Erwartungen der Kunden erfüllen zu können...*

Die Hoffnung stirbt wahrlich zuletzt. Mal ehrlich: In letzter Zeit scheint es nicht gerade eine Schwemme der Begeisterung zu geben. Möglicherweise liegt es daran, dass ihr die Erwartungen selber etwas zu hoch gesteckt habt.

*Realitätsnähe*

*FMO bildet die reale Welt sehr genau ab - farbenfroh, in allen Facetten und bis ins letzte Detail.  
- Startseite, FMO*

Dies ist leider nicht der Fall. Die Spiellogik ist - gelinde gesagt - recht dünn aufgebaut. Verschiedene äußere Spielfaktoren werden in undurchsichtige/unnachvollziehbare Zufallsgeneratoren gezwängt. Ich kann es nachvollziehen, wenn so ein Zustand in der Betaphase eines Produkts steckt, doch FMO existiert seit über 2 Jahren. Was machen die Programmierer in der Zeit? Wie sieht ihr Tagesablauf aus? Verzettelt sie sich wirklich so sehr mit Nebensächlichkeiten, dass für die Programmierung als solches nicht mehr viel Zeit übrig bleibt? Wieviele Programmierer sitzen hinter den Kulissen?

Miklom hat geschrieben: *...FMO ist kein Massenprodukt. Es wird von einigen Hundert Usern genutzt. Einige davon zahlen eine Monatsgebühr von 3 bis 5 Euro. Viele nutzen es völlig kostenfrei. Doch die aus dem Vertrieb der Premium-Mitgliedschaft und der Vermietung von Werbeflächen erzielten Einnahmen ermöglichen leider keine (schnellere) Weiterentwicklung der Plattform.*

Dieser Aussage und dem subjektiven Eindruck durch übersichtlich eingebaute neue Funktion/verbesserte Funktionen entnehme ich, dass das Programmiererteam recht dünn besetzt ist oder schlichtweg unterqualifiziert (Ob hinsichtlich der Fußballerfahrung oder der Programmiererfahrung lasse ich mal dahin gestellt). Ich weiß zwar nicht, in welcher Programmiersprache FMO geschrieben ist, aber in den meisten objektorientierten Sprachen ist eine solche Implementierung relativ simpel. Drei Basisobjekte für Feldspieler, Torhüter und Ball sollten genügen, die dann in jeden Spieler geerbt werden. Diese enthalten die notwendigen Properties, die für die Berechnung der Stärke notwendig sind. Dazu eine Reihe Funktionen, die während der Hauptfunktion (das Spiel) dynamisch zur Stärke der Spieler abgerufen werden. Wie gesagt, sollte so eine Spiellogik in 2-3 Monaten (inklusive Balance auf Rechengrundlage eines Ein-Mann-Teams) durchaus zu realisieren sein. Ich selbst bin übrigens (Aushilfs/Freizeit-)Programmierer für ein Spiel, welches nicht nur völlig kostenlos ist (und auch keinerlei Werbeeinnahmen besitzt), sondern auch eine überschaubare Userschaft von 5-10 Nutzern pro Tag (zu Spitzenzeiten) hat. Wir haben in zehn Jahren mehrere 1000 Objekte und Funktionen im Spiel implementiert und das nebenher in der Freizeit. Leider ist es keine Fußballmanagersimulation. Wieviel schafft dagegen mindestens ein Programmierer in zwei Jahren, der auch noch dafür bezahlt wird?

## Re: Balance der Spielberechnungslogik (April 2010)

von [markusprass](#) am 27.04.2010, 21:03

*Mallepalle hat geschrieben:* Das Masterthema sollte die Spielberechnung bleiben, denn damit fällt und steht nunmal ein Fussballmanager. Ein Schein-Realismus der lediglich auf purem Zufall beruht, kann nicht im Sinne der Spieler sein.

Tja, offenbar ist das aber der Fall. Zumindest wurde das noch nicht dementiert. Und da Miklom nach meinen Fragen hier online war, gehe ich davon aus, dass diese auch gelesen worden sind. Dem Schweigen nach zu urteilen müsste ich voll ins Schwarze getroffen haben: Spielberechnung auf Grundlage der Gesamtstärke mit einer Prise Zufall. Ohne Positionen und Einzelstärken zu berücksichtigen. Dazu ein "kleiner" Bonusschub für schwächere Teams um "Überraschungen" hervorzurufen. Ich denke, das ist der ganze Trick. Der Rest drumherum ist nettes Beiwerk um den Schein zu wahren, dass da alles echt ist.

(Quelle: FMO-Forum, 23. und 27.04.2010)