

BROADCAST



Mit dem Handy am Ball bleiben

Wenn Sportfans bewegte Bilder von der Fußball-Bundesliga auf ihrem Handy-Display sehen, ist dafür die Plazamedia, Deutschlands führender Sport TV-Produzent, verantwortlich. Im Auftrag des Rechteinhabers T-Online wickelt der Fullservice-Anbieter aus Ismaning bei München sämtliche Produktionsleistungen für das Internet und mobile Endgeräte ab. Digitale Video- und Bild-MMS mit den Highlights der Liga werden in einer eigenen Produktionseinheit konfektioniert.

Per MMS können sich Fußball-Fans jederzeit und überall über den Spielverlauf informieren

So manch eingefleischter Bayern-Fan war am letzten Oktoberfest-Wochenende in der Zwickmühle. Mitfeiern auf der Wiesen oder mitfiebern vor dem Radio oder dem Fernsehgerät hieß die Frage. Wer trotz Spitzenspiel im Weserstadion lieber auf den Bierbänken an der Theresienwiese stand, hatte nur eine Alternative, um den Führungstreffer der Bayern quasi „live“ mitzerleben: über multimediafähige Handys. Egal, ob der Fan seinen Bundesliga-Service von T-Mobile, Vodafone live! oder O2 ordert, die bewegten Bilder dazu werden zentral in Ismaning produziert. Die besondere Herausforderung beim Thema Fußball-Bundesliga für mobile Endgeräte ist dabei die Near-Live-Produktion. Im Durchschnitt vier Minuten nachdem ein Tor fällt, eine rote Karte gezeigt oder ein Spiel beendet wird, trifft der Video-Clip oder die Bild-MMS beim Handynutzer ein. Bei bis zu neun parallel laufenden Spielen technisch und organisatorisch eine große Herausforderung, die nach einer ausgefeilten Produktions-Infrastruktur verlangt.

VOM STADION IN DIE REDAKTION

Während in den Bierzelten vier Stunden vor Wiesenschluß die Massen toben und die Maßen fließen, herrscht in den Redaktionsräumen der Plazamedia höchste Konzentration. Schließlich finden an diesem Samstagnachmittag sieben Spiele parallel statt. Aufgezeichnet werden sie in den Stadien vor Ort von der Produktionsgesellschaft der Deutschen Fußball Liga (DFL). Auf bis zu 2,5 Gigabyte summieren sich pro Bundesliga-Spieltag die per Glasfaserkabel oder Satellit übertragenen digitalen Bild- und Tonsignale aus den Fußballarenen. Im Ismaninger Hauptschaltraum laufen auf vier Videoservern der englischen Firma Gee Broadcast Systems die Signale zusammen; ein weiterer Server steht für den Notfall bereit. Von hier gelangen die Signale zur weiteren Verwertung in die TV-Abteilungen sowie die Redaktionen für Bild- und Video-MMS.

PLAZAMEDIA

Die Plazamedia GmbH, mit Sitz in Ismaning, zählt zu den führenden TV-Full-Service-Dienstleistern und ist der größte deutsche Sport-TV-Produzent. Unter anderem produziert das Unternehmen nationalen und internationalen Fußball (alle Spiele deutscher Mannschaften in der Champions League, die Begegnungen des UI-Cups mit deutscher Beteiligung, sämtliche Spiele der österreichischen T-Mobile Bundesliga und der Red Zac Erste Liga sowie die der Schweizer Axpo Super League), Eishockey, Basketball, Boxen, Formel 1, Segeln sowie Europa- und Weltmeisterschaften diverser Sportarten. Im Auftrag von T-Online verantwortet Plazamedia außerdem die Produktion sämtlicher Bild- und Videosequenzen der Fußball-Bundesliga und der 2. Fußball-Bundesliga für mobile Endgeräte und das Internet. In den Plazamedia-Studios entstehen Entertainment- und Showformate, Newsmagazine, Talkshows und Kinderprogramme. Zu den Kunden gehören neben Premiere, DSF, ARD, ZDF, SAT.1, ProSieben und Walt Disney Television International weitere nationale und internationale TV-Sender. Für 9live produzieren die Ismaninger TV-Experten alle Studioformate und verantworten darüber hinaus die komplette Sendeabwicklung. Die Geschäfte der Plazamedia führen Florian Nowosad (Vorsitz) und Peter Grab.

TV-CONTENT AUF DEM HANDY



Teamwork zwischen Logger, Kommentator und Cutter in der Videoredaktion der Plazamedia: Das Highlight aus dem Stadion wird ausgekoppelt, kommentiert und auf exakt zehn Sekunden Länge geschnitten



Erstellung einer Endstands-Bild-MMS im Plazamedia Redaktionssystem (PMRS)

In der Videoredaktion verfolgen jeweils Dreier Teams – bestehend aus Bildredakteur, dem sogenannten Logger, Kommentator und Cutter – das ihnen aktuell zugeteilte Spiel. Jeder der insgesamt sechs Schnittplätze verfügt über einen PC mit Monitor, auf dem über das Redaktionssystem auch die Metadaten der Fussball-Datenbank IMP zugespielt sind, einen Playout-Monitor für den Logger, einen weiteren Monitor für den Kommentator sowie das Schnitt-Equipment mit Incite-Bearbeitungssoftware und Geeserver. Fällt im Weserstadion ein Tor, wird am Betzenberg die rote Karte gezückt oder zur Halbzeit gepfiffen, heißt es für das Dreiergespann Gas geben. Jetzt muss alles blitzschnell gehen. Binnen vier Minuten soll der fertige Clip an den Kunden-Server ausgeliefert sein.

Mit routiniertem Blick koppelt der Logger aus den eingehenden Datenströmen die passende Spielszene aus. Der in der Mitte sitzende Kommentator greift zum Mikro. Emotional müssen seine gesprochenen Texte sein, von Fußballbegeisterung durchtränkt, mit allen wichtigen Infos: Spielstand, Spielzeit, Akteure, alles muss stimmen. Auch Rhythmus und Timing, denn exakt zehn Sekunden lang darf der Clip sein, nicht länger, nicht kürzer. Der Cutter neben ihm bearbeitet die aus bis zu 25 Bildern pro Sekunde bestehende digitale Signalsequenz, nimmt eventuell vorhandene weiche Schnitte des Übertragungswagens heraus, slomiert wo nötig. Möglichst close und langsam müssen die Spielsequenzen sein. Tore werden daher meist in der schönsten Zeitlupe übernommen, damit sie auf den kleinen Handy-Displays auch optimal rüberkommen. Aufgezeichnet wird alles digital auf Festplatte.

DER CLIP WIRD MOBIL

Ist die Aufzeichnung abgeschlossen, wandert der nummerierte Clip in die Encodierstation. Sechs Computer mit Dual Opteron 64 bit Prozessoren und 2 MHz-Taktung arbeiten mit einer von Plazamedia selbst entwickelten Redaktionssoftware gemeinsam und gleichzeitig an einem Clip, und rechnen die pro Clip generierten Datenmengen auf die gewünschten Parameter von T-Online, T-Mobile, Vodafone und O2 (Bildgröße, Tonqualität) herunter. Danach ist das Video gerade noch einmal 100 Kilobyte groß, so klein

wie ein gewöhnliches digitales Bild. Abschließend wird der Clip im Plazamedia-Redaktionssystem ein letztes Mal bearbeitet, werden die Kunden-Logos, die Format- sowie auch die Meta-Spieldaten digital hinzugefügt.

Sind all diese Informationen aufgespielt, verlässt der Clip schließlich via Internet das Haus in Richtung Kundenserver, der für die logistische Verteilung der Clips zuständig ist. Dieser Großrechner verfügt über eine Datenbank, in der sämtliche relevanten Informationen verzeichnet sind. Welcher Kunde hat welche Handy-Nummer, bekommt welche Clips, welches Dateiformat ist für sein Handy geeignet? Läuft alles nach Plan, dauert der gesamte Übertragungsprozess gerade einmal zehn Sekunden. Dann ist der Clip auf dem Handy des Kunden.

Während in der Videoredaktion an diesem Abend schon mal vier Redakteure gleichzeitig in die Mikros dröhnen und die Ohren des Chef vom Dienst zum Klingeln bringen, geht es an den insgesamt zwanzig Arbeitsplätzen in der Bildredaktion eher piano zu. Pro Bildredakteur, hochqualifizierte Mitarbeiter von Sport1.de, steht ein Rechner mit Internetzugang zur Verfügung, um die besten Bilder, die schönsten Perspektiven eines Spiels kundenspezifisch zu konfektionieren und mit Bildunterschriften zu versehen. Ist beim einen der Text zwischen die Bilder geschaltet, bevorzugt der andere das Daumenkino, bei dem – Anlauf, Schuss, abgefälscht, Tor – die Bilder zum Ereignis hinführen. Ein verantwortlicher Schlussredakteur nimmt die Texte ab, ein weiterer Redakteur kümmert sich ausschließlich um die Zusammenfassung der Spiele.

Die Gesamtbilanz dieses Samstags, produziert von dem rund 40-köpfigen Team aus Technikern und Redakteuren: 50 Bild-MMS und 50 Video-MMS haben in den unterschiedlichsten Formaten sowie extra kommentiert die Produktionsräume der Abteilung Neue Medien der Plazamedia verlassen, nicht eingerechnet die dreiminütigen Spielzusammenfassungen als 15 Megabyte große Video-Streams, die exklusiv für T-Online – seit Juni 2004 Inhaber der Übertragungsrechte der Bundesliga-Spiele für das Internet sowie für mobile Endgeräte – produziert werden. Und schließlich auch die Video-Clips für den neuen UMTS-Standard der Mobilfuncker. Einschließlich des Montags, wo die Spiele der zweiten Liga übertragen werden, beläuft sich der Output eines Bundesliga-

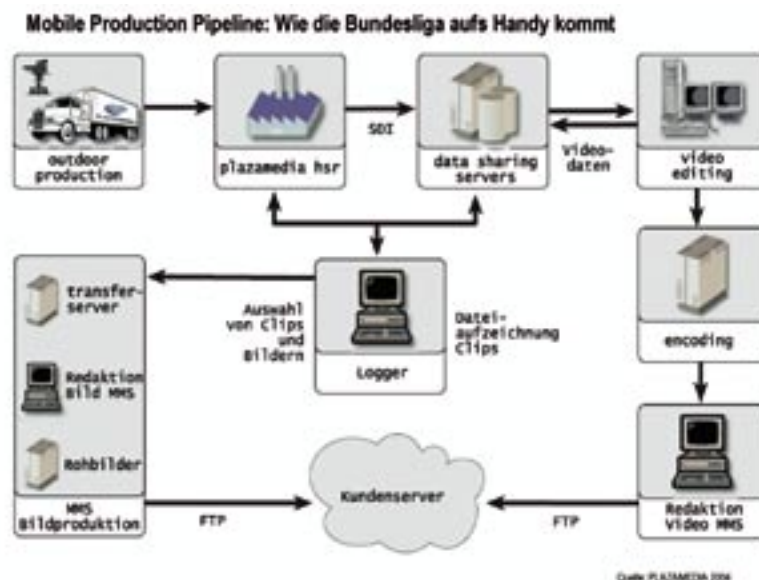
BROADCAST



Abmischen der Spieltagszusammenfassung 1.Liga aus neun Spielen mit der Software „Incite»



Abmischen eines zehnekündigen Near Live Clips für die Bundesliga MMS-Produktion



Aus dem Stadion auf das Handydisplay: Die Grafik zeigt den Übertragungsweg des Sport-Contents

Wochenendes auf über 140 verschiedene Video-Streams, Video und Bild-MMS.

MOBILE PRODUCTION AUF DEM VORMARSCH

Die Produktion digitaler Inhalte unter Near-Live-Bedingungen für die unterschiedlichsten Formate und Plattformen ist ein ständiger Lernprozess, in dem sich die Anforderungen an die Infrastruktur sowie die Mitarbeiter ständig ändern. Auch bei laufender Produktion muss umgehend auf die Wünsche der Kunden reagiert werden, müssen neue Formate entwickelt und umgesetzt werden. Plazamedia ist dafür technisch und organisatorisch gerüstet. Die Nachfrage nach mobil abrufbaren Sport-News ist bereits heute groß und wird bei zunehmender Marktdurchdringung mit MMS-fähigen Mobiltelefonen wohl weiter steigen. So erwartet ein vom Beratungsunternehmen Detecon International für die Studie „Mobile Market Trendscouting“ befragtes Expertenpanel „mit großer Sicherheit“ bereits für 2006 einen Marktanteil in Deutschland von 70 Prozent. Standen in 2003 rund 31 Millionen verschickte MMS der gigantischen Summe von fast 20 Milliarden

SMS gegenüber, könnte bereits zur Jahreswende 2005/2006 jede vierte versendete Message eine MMS sein. Eine enorme Bedeutung wird dabei die Fußballweltmeisterschaft 2006 in Deutschland haben, so die Prognose der Experten. Denn generell gehöre der Sport, allen voran Fußball oder Formel Eins für die Mobilfunkbranche zu den viel versprechendsten mobilen Inhalten. Dank jahrelanger Erfahrung bei der medienneutralen Produktion und Aufbereitung großer Sportevents (über 7.000 produzierte Fußballspiele, Produktionen in 25 weiteren Sportarten) ist Plazamedia bestens für den zu erwartenden Mobile-Boom und das sportliche Großereignis FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006 gerüstet.

► Marcus Hochhaus, Gert Zimmermann

Marcus Hochhaus leitet die Bereiche New Media und Business Development bei Plazamedia. Der Betriebswirt und Diplom-Kaufmann verantwortete davor verschiedene Projekte in den Bereichen Broadcasting und IT bei ProSiebenSat1 Media und Kirch Media. Gert Zimmermann ist derzeit interimistisch Technischer Leiter bei Plazamedia. Der erfahrene Produktionsexperte (filmtoolsConsult) hält Lehraufträge an den Fachhochschulen in Salzburg und Deggendorf sowie an der Bayerischen Akademie für Fernsehen.

TV-CONTENT AUF DEM HANDY



DIE BUNDESLIGA FÜR UNTERWEGS – DIE ANGEBOTE IM ÜBERBLICK

T-Mobile Sports

Produkt	Leistung
Mein Team	nach jedem Tor/Elfmeter/jeder roten Karte/nach 1.Halbzeit/nach Abpfiff der jeweiligen Begegnung Pro MMS vier Bilder der Spielszene plus Textkommentar sowie eine MMS mit abschließender Zusammenfassung als zehnekündige Video-MMS mit gesprochenem Kommentar
Kosten pro Bild-MMS:	0,59 Euro Kosten pro Video-MMS: 0,99 Euro
Meine Liga kompakt	aus allen Spielen direkt nach der ersten Halbzeit und nach Spielende eine MMS mit vier Bildern und Textkommentar (pro MMS: 0,59 Euro)
2.Liga Topspiel	Highlights des Top-Spiels mit vier Bildern und Textkommentar, nach jeder Halbzeit Zusammenfassung des Spiels und zusätzlich alle Ergebnisse des Spieltags, nach Abpfiff aktuelle Tabelle (pro MMS: 0,59 Euro)
Tor des Tages	zehnekündige Video-MMS mit gesprochenem Kommentar (0,99 Euro)

Vodafone live!

Bundesliga kompakt	je eine MMS zur Halbzeit und nach Spielende mit Ergebnissen, Tabelle und vier Bildern plus Text pro Spieltag (Abo: 0,39 Euro pro MMS, Einzelpreis: 0,59 Euro pro MMS)
Bundesliga total	Abopaket mit bis zu 32 MMS, wahlweise BL Kompakt oder Mein Verein Live! Falls videofähiges Gerät vorhanden, wird bei Option „Mein Verein“ automatisch zehnekündige Video-MMS geliefert (Paket-Abo: 5 Euro/Monat)
Mein Verein live!	nach jedem Tor/Elfmeter/jeder roten Karte/nach 1.Halbzeit/nach Abpfiff der jeweiligen Begegnung Pro MMS vier Bilder plus Textkommentar der Spielszene
2.Liga Topspiel	Highlights des Top-Spiels mit vier Bildern plus Text, nach jeder Halbzeit Zusammenfassung des Spiels und zusätzlich alle Ergebnisse des Spieltags, nach Abpfiff aktuelle Tabelle
Tor des Tages	zehnekündige Video-MMS mit gesprochenem Kommentar

02

1.Liga Highlights	je eine MMS zur Halbzeit und nach Spielende mit vier Bildern plus Text (Einzelpreis: 0,59 Euro)
2.Liga Highlights	am Sonntag je eine MMS zur Halbzeit/nach Spielende mit vier Bildern plus Text (Einzelpreis: 0,59 Euro)
Mein Verein live	je eine MMS nach jedem Tor/Elfmeter/jeder roten Karte/nach 1.Halbzeit/nach Abpfiff der jeweiligen Begegnung mit vier Bildern plus Text (Einzelpreis: 0,39 Euro) auch als zehnekündige Video-MMS (0,99 Euro)
Topspiel 2.Liga	je eine MMS nach jedem Tor/Elfmeter/jeder roten Karte/nach 1.Halbzeit/nach Abpfiff mit vier Bildern (je 0,39 Euro)
Tor des Tages 1.Liga	je zehnekündige Video-MMS des schönsten Tores von Samstag/Sonntag (je 0,99 Euro)
Top-Spiel 2.Liga	zehnekündige Videosequenz aller Spiel-Highlights (je 0,99 Euro)

T-Online Onsport

Onsport-Insider	Abomodell: beinhaltet vier- bis fünfminütige Videostreams sämtlicher Spiele der 1. und 2. Liga plus eine Zusammenfassung sämtlicher Spiele (Abopreis: 3,95 Euro)
Topspiel des Tages	vier- bis fünfminütiger Videostream des Topspiels (0,99 Euro)
Zusammenfassung	Spieltagszusammenfassung, fünf- bis zehnminütige Videosequenz (Einzelabruf: 2,95 Euro) pro MMS 0,59 Euro