



Wo der Ball herkommt

FUSSBALL-HISTORIE

Es gibt die Fifa-Serie, und es gibt Pro Evolution Soccer. Mehr ist beim Fußball am PC nicht los. Ganz anders früher: Vor 15 Jahren waren die Kick-Simulationen ein breites, buntes und oft seltsames Genre.

Im Jahr 1991 führt die Fußball-Bundesliga die gelb-rote Karte als abgestuften Platzverweis ein. 1992 wird der Rückpass zum Torhüter verboten. Das war's seitdem an wichtigen Regeländerungen, Fußball bleibt Fußball. Da sind die Debatten, die zur gleichen Zeit anderswo ausgefochten werden, von ganz anderem Kaliber. Wie muss man aufs Spielfeld schauen? Soll der Torhüter eigenständig handeln oder nicht? Und vor allem: Darf der Ball leben? Lange vor akkuraten Simulationen wie **Fifa 2006** und **Pro Evolution Soccer 5** waren Fußballspiele am Computer eines der populärsten, buntesten und kuriossten Genres, komplettiert durch Glaubenskriege, Lizenz-Wahnsinn und seltsame Ableger. Am Anfang war sogar der Ball eckig.

Fünf Spieler?

Die Videospiele kommen aus Amerika, und in Amerika hat man's nicht so mit dem Fußball. Trotzdem bringt Mattel 1980 die erste Balltreterei für das hauseigene System Intellivision heraus, die auch auf den immens populären Atari 2600 portiert wird. **International Soccer** zieht aus Rechengründen nur fünf Spieler pro Team über den groben Rasen, der Ball besteht aus vier rechteckigen Pixeln. Aber der grüne Grund mit grauen Feldlinien signalisiert: Hier geht's um Fußball! So richtig auf Erfolgskurs steuert das neue Sportgenre aber erst Ende der 80er, als mit ZX Spectrum, C64 und später dem Amiga der Heimcomputer-Boom beginnt – in Europa, genauer gesagt: in England.



So sah Fußball 1980 aus: International Soccer auf dem Atari 2600. Auf dem Feld liefen nur fünf Spieler pro Team.



Wie Fifa begann: Der erste Serienteil Fifa International Soccer von Electronic Arts erschien 1994.

Gesicht her!

In den 80er Jahren ist die britische Insel das Mekka der europäischen Computerszene, Garagenfirmen und Kleinentwickler sprießen quer übers Land aus dem Boden. In den fußballversessenen Engländern finden die Mini-Teams dankbare Abnehmer für alles, was mit Gras und Toren zu tun hat. Vor allem aber ist die Entwicklung von Fußballspielen vergleichsweise einfach: Es gibt nur ein Spielfeld, Grafik- und Technik-Anforderungen sind minimal, jeder kennt die Regeln. Und: Mit der richtigen Lizenz lässt sich jeder Schrott verkaufen. So blüht der Promi-Einkauf lange vor EAs **Fifa**-Serie, in England grinsen Starspieler wie Emlyn Hughes oder Peter Beardsley von der Packung. Schon damals frisieren die lokalen Distributoren die Packung flugs um, um auch den deutschen Markt zu melken. Aus Empires mäßigem **Gazza's Super Soccer** (mit dem Mittelfeld-Helden Paul »Gazza« Gascoigne) von 1989 wird hierzulande **Bodo Illgner's Super Soccer**, das uninspirierte **Manchester United: The Double** von Krisalis geht in Deutschland 1995 umgetauft als **Lothar Matthäus Super Soccer** an den Start. Besonders gern stöpseln die Firmen Kickerspiele zusammen, wenn mal wieder eine Meisterschaft ansteht – allen voran U.S. Gold, die zwi-

schen 1986 und 1994 alle offiziellen WM-Spiele auf den Markt werfen.

Die erste Blüte

Aus dem Wust an Massenware schälen sich schnell die wirklich guten Spiele heraus. Um die Wende zu den 90ern beherrscht ein Dreigestirn den Heimcomputer-Markt. Den Anfang macht 1988 **Microprose Soccer**, programmiert vom kleinen englischen Studio Sensible Software. Die sollten sich bald einen eigenen Namen machen. **Microprose Soccer** (das im Original für den C-64, später auch für den PC erschien) war regeltechnisch abgespeckt (keine Fouls) und temporeich, aber wunderbar einfach zu kontrollieren – zum ersten Mal konnten Spieler mit dem Joystick Bananenflanken selbst ins Tor drehen. Das Turnier-System machte langfristig Laune. Wie in den modernen Spielen klebte der Ball am Fuß der Spieler, um Ballverlust durch Laufmanöver zu verhindern. Das war vielen Spielern allerdings nicht realistisch genug.

Der freie Ball

Auftritt Anco. Für die britische Software-Firma legt der Programmierer Dino Dini 1989 mit **Kick Off** die Grundlage zu einem glanzvollen Aufstieg in der Amiga-Szene. Dini löst seine Pixel-Kicker vom Ball, stattdessen schieben die Figuren den Ball vor

sich her. Wer schwänzeln oder umkehren will, muss um den Ball herumlaufen – sehr gewöhnungsbedürftig, aber taktisch anspruchsvoll. Zudem haben die Spieler erstmals vier Attribute, die ihre Leistung bestimmen. 1990 folgt das rundverbesserte **Kick Off 2**. Bald verabschiedet sich der Serienvater in Richtung Konsole (**Dino Dini's Soccer**, 1994), Anco fährt den Karren ruckzuck in den Dreck: **Kick Off 3**, 1994 auch für den PC erschienen, wechselt in eine unpraktische Seitenansicht und hat mit den anspruchsvollen Vorgängern nur noch den Namen gemein. Anco macht über fünf weitere Folgen bis **Kick Off 2002** weiter, ohne an frühere Erfolge anknüpfen zu können. 2003 endet die Firmengeschichte mit dem Tod des Gründers Anil Gupta.

Mehr Tempo, bitte

1992 ist Sensible Software wieder am Ball. Das superflotte **Sensible Soccer** erobert die Amiga-Szene im Sturm: Clever mixt das Spiel die Minimännchen-Perspektive von **Kick Off** mit einem eingängigeren Steuersystem, das die Ballkontrolle erleichtert, obwohl das Leder nicht fest an den Schuhspitzen klebt. Das System belohnt schnelle Pass-Stafetten und provoziert Torchancen, trotzdem kommen erfahrene Spieler auf realistische Ergebnisse. Die Wusel-Draufsicht wird stilbildend – und immens erfolgreich. Noch im gleichen Jahr erscheint die erste Addon-Diskette, dann purzeln die (optisch unveränderten) Varianten: **Sensible World of Soccer** (1994), **International Sensible Soccer** (zur 94er-Weltmeisterschaft), Updates für die Europameisterschaft 96 und die Saison 96/97. Zwischendurch gibt's sogar einen grottenschlechten Golf-Ableger, **Sensible Golf**. 1993 zofft sich Sensible Software vor Gericht, um Konkurrenz aus dem Markt zu drängen: Ein kleines kroatisches Team hatte gerade sein

Erstlingswerk **Fußball Total** veröffentlicht, dessen Grafik und Spielablauf verdächtig nah an **Sensible Soccer** war. Nach dem Rechtsstreit verschwand das angebliche Plagiat vom Markt. Das kroatische Studio aber hat Sensible Software, die 1998 Pleite gingen, überlebt: Mit dem Spaß-Shooter **Serious Sam** wurde Croteam weltbekannt.

Es wird 3D

Schon Anfang der 90er profilieren sich die Fußballspiele in der 3D-Technologie. 1992 kombiniert der britische Entwickler Rage für seine **Striker**-Serie 2D-Spieler mit einem dreidimensionalen Spielfeld. Zum Vergleich: Der 3D-Meilenstein **Doom** erscheint 1993. 1995 ist **Actua Soccer** von Gremlin bereits komplett dreidimensional; für Deutschland wird mal wieder umgepackt, hier prangt das Logo der verblichenen Sat-1-Show **ran** auf der Box von **ranSoccer**.

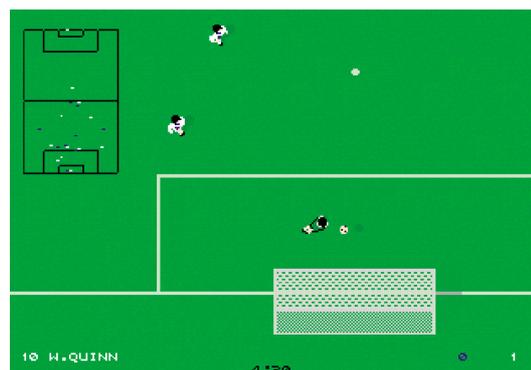
Die 3D-Grafik ist auch der Durchbruch für eine Serie, deren bis dahin zwei Folgen eher mäßig beachtet worden waren: **Fifa Soccer**. EAs Mega-Reihe startet 1994 als **Fifa International Soccer**, mit Lizenz und schicker isometrischer Grafik (die dem NES-Klassiker **Goal** von 1989 abgeschaut war), aber spielerisch durchwachsen. Das änderte sich mit **Fifa Soccer 96** und seinem 3D-Spielfeld. Zudem besaß das CD-Spiel einen Live-Kommentar, der aus Bausteinen zusammengesetzt wurde – damals revolutionär. Drei Jahre später erreichte die Serie mit **Frankreich 98: Die WM-Qualifikation** ihren vorläufigen Höhepunkt. Für Fans gilt diese WM-Ausgabe als bester Serienteil.

Alle für einen

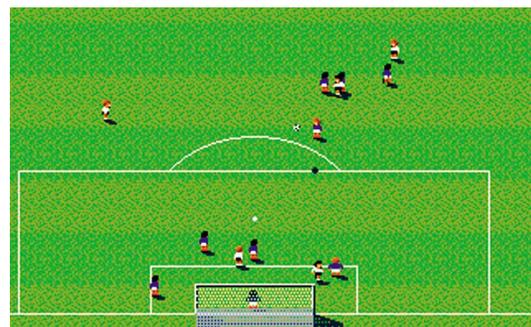
So beginnt die Ära der **Fifa**-Dominanz. Weil aufwändige 3D-Grafik und Live-Kommentar Standard werden, geben Kleinentwickler auf; zudem hält Electronic Arts die offizielle Lizenz, die über die Gunst der Käufer



Microprose Soccer war 1989 das erste ausgezeichnete, populäre Fußballspiel für Heimcomputer.



Kick Off 2 glänzte 1990 mit anspruchsvollen Spielzügen. (Bild: Amiga)



Sensible Soccer löste 1992 Kick Off als beliebtestes Fußballspiel ab.

entscheidet. EAs Marktmacht ist erdrückend. 1999 und 2000 presst die Firma zusätzlich zur üblichen **Fifa**-Jahresauflage lokale Liga-Varianten in die Regale, in Deutschland **Bundesliga Stars** genannt. Ab 2000 folgt mit dem **Fussball Manager** der Einstieg ins Manager-Genre; 2004 klappt's schließlich auch mit den UEFA-Rechten. Zwischendurch streitet man sich um Lizenzdetails: In **Fifa 2001** laufen Manchester City und Olympique Lyon nicht in Originaltrikots auf, weil die Teams von den Konkurrenzfirmen Eidos und Infogrames gesponsert werden. Ab 2003 muss EA trotz Spieler-Lizenz ohne das Konterfei von Deutschland-Torwart Oliver Kahn auskommen – der hatte erfolgreich auf das Recht am eigenen Bild geklagt.

Mann gegen Mann

Als 2003 wieder ein echter Konkurrent für die **Fifa**-Serie aufs Feld tritt, kommt der aus einer anderen Ecke: von den Konsolen. **Pro Evolution Soccer 3** ist eigentlich der fünfte Teil einer Reihe, die 1999 noch unter dem Namen **International Superstar Soccer** auf der Playstation gestartet ist. Konami gibt seiner Fußball-Simulation vor allem einen guten Schuss Realismus mit: Ballphysik, Spieltaktik, Spielerwerte, alles wirkt echter als in **Fifa**. Das Spiel erobert dann rasant auch den PC. Seitdem rangeln beide Firmen im Jahrestakt um die Kundschaft. Ob sich das dieses Jahr ändert, könnte sich im Herbst zeigen: Codemasters hat mit **Sensible Soccer 2006** eine Neuauflage des Klassikers angekündigt.

CS

