

## Die Geschichte der Fußballspiele

## HAND UND FUSS

Der beste Fußball wird mit der Hand gespielt – am Gamepad natürlich! Rechtzeitig zur Europameisterschaft stürmen wir durch die bewegte Geschichte des virtuellen Rasenschachs. Von Benedikt Plass-Fleßenkämper und Michael Graf

Der Ball ist eckig und das Spiel dauert fünf Minuten. Zumindest in der Frühzeit der Fußballsimulationen, die gar nicht so lange zurückliegt. Als 1960 die erste Fußball-Europameisterschaft – damals noch »Europapokal der Nationen« genannt – ausgetragen wird, sind Simulationen wie FIFA oder Pro Evolution Soccer nämlich noch unvorstellbar. Zwar hat der Physiker William Higinbotham schon 1958 mit Tennis for Two das erste Videospiel überhaupt und zugleich das Sportspiel-Genre erschaffen. Doch erst 1972 tritt eine Sportumsetzung mit Schwarzweiß-Grafik zum Spielhallen-Siegeszug an und rückt das Medium ins popkulturelle Bewusstsein: Pong. Das Atari-Frühwerk ist eher Tennis als Fußballspiel, aber dennoch der erste Schritt in Richtung Bildschirmkick. Zwei Spieler duellieren sich, indem sie »Schläger« (sprich: Striche) lenken und versuchen, einen hin- und herprallenden »Ball« (sprich:

Punkt) am Rivalen vorbei zu schlagen. Schnell fluten Hersteller den Markt mit Pong-Klonen für den Heimgebrauch, die teils einen Auswahlknopf »Fußball« integriert haben. Einziger Unterschied zum Original: Es gibt vier statt zwei Schläger, jede Seite hat neben dem »Torwart« zusätzlich einen »Mittelfeldspieler«. In japanischen Spielhallen steht sogar schon 1973 das vom späteren Space-Invaders-Erfinder Tomohiro Nishikado entwickelte Soccer – ein Münzschlucker, der das Vierer-Pong-Prinzip auf einen grünen Pixelrasen verpflanzt. Der Anpfiff für ein neues Genre.

#### Mit Pongs Erben auf Torjagd

Es dauert allerdings sechs weitere Jahre, bis 1979 das erste »echte« Fußballspiel erscheint: NASL Soccer für Mattels Intellivision-Konsole. Wo heute für FIFA & Co. Stars wie Lionel Messi per Motion-Capturing aufgenommen und ihre Bewegungen auf mal

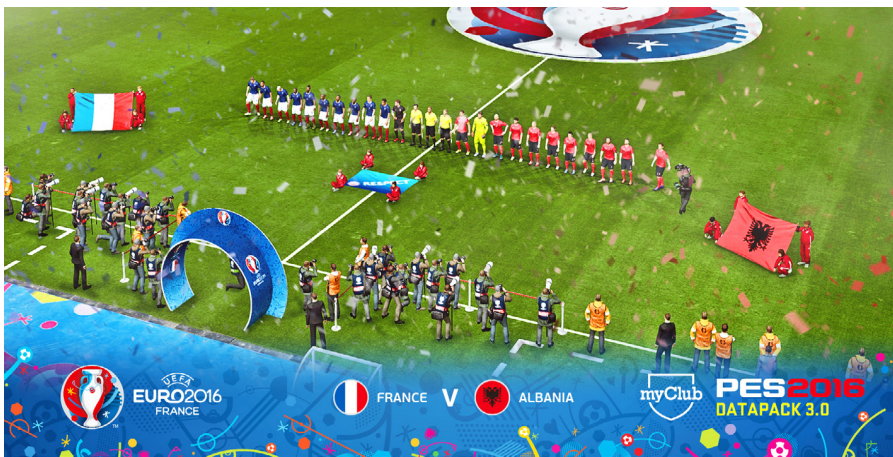
mehr, mal weniger originalgetreue Polygonpuppen übertragen werden, ist damals ein ruckelnder Pixelhaufen das Maß der Dinge. Statt elf Balltretern pro Team laufen sogar nur sieben (mehr packt die Hardware nicht) auf dem hässlichen Grün auf, dazu piept kruder Sound aus den Boxen. Nach einem Torerfolg erschallt penetrantes Rauschen, das ein tosendes Publikum simulieren soll. Aber hey, es ist Fußball! Nun kann man selber kicken, ohne Grasflecken im Trikot, ohne Regen und Knochenbrüche! Für die Rasenschachfreunde der Videospiele-Steinzeit ist NASL Soccer ein Fest. Dass der Controller der Intellivision wie eine Mischung aus Garagentoröffner und vorsintflutlichem Handy geformt ist, und sich NASL Soccer entsprechend ungelinkelt spielt – egal! Blöd nur, dass man einen Mitspieler zur Hand, pardon, zum Fuße haben muss; NASL Soccer funktioniert nur zu zweit, KI-Gegner gibt es noch nicht.



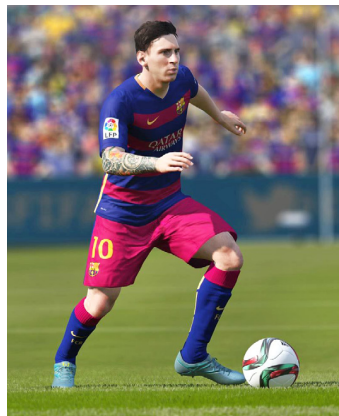
Quelle: konsolenkost.net

Verschiedene Hersteller veröffentlichten Pong-Heimsysteme mit entsprechendem »Fußball«-Auswahlknopf (oben). An den echten Ballsport erinnerte Soccer Pong (unten) allerdings nur mit viel Fantasie.





Im EM-Modus von Pro Evolution Soccer 2016 sind von 24 Teams nur 15 lizenziert. Dafür liefert Konami den Modus gratis nach – EA hat einst EA- und WM-Spiele zum Vollpreis veröffentlicht.



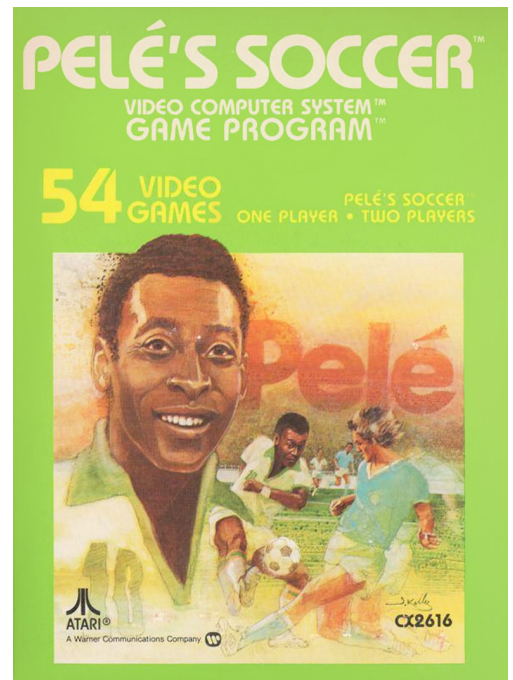
Für moderne Fußball-Simulationen werden die Bewegungen echter Ballkünstler per Motion Capture ins Spiel übertragen, hier Barcelonas Lionel Messi bei den Aufnahmen für FIFA 16.

Nachdem der simulierte Fußball erst einmal losgerollt ist, veröffentlichen in der Folgezeit viele Hersteller Heimkonsolentitel rund um die populäre Sportart – allerdings mit mageren Resultaten. Von komplexen Mechaniken oder Realismus kann beim Hybridprogramm Hockey!/Soccer! für die Exotenkonsole Magnavox Odyssey 2 (1979) oder den Atari-Spielen Pelé's Soccer (1980) und RealSports Soccer (1982) noch keine Rede sein. Diese Fußballspiel-Pioniere eint ihr Pixel-Look und eher schwerfälliger Spielablauf. Sie heute zu betrachten, ist ein bisschen so, wie einem

Kreisligakick beizuwohnen: Die Spieler sehen seltsam aus und rennen blindwütig an – aber auch das hat seinen Charme.

#### Die 80er-Jahre: Es wird realistischer

Erst das von Andrew Spencer für den C64 entwickelte International Soccer (1983) verhilft dem virtuellen Fußball zum Aufstieg in die nächsthöhere Liga. Ob im Match gegen den Computer – neun Schwierigkeitsstufen stehen zur Wahl – oder einem Duell gegen einen Mitspieler. Erstmals umweht ein Fußballspiel ein Hauch von Realismus. Zwar



Schon 1980 zierten Stars die Verpackungen von Fußballspielen: In Pelé's Soccer für den Atari VCS 2600 drehte sich alles um die brasilianische Stürmerlegende.

basiert der C64-Kick auf stark vereinfachten Regeln und verzichtet etwa auf Abseits, Fouls, Verlängerung oder Elfmeterschießen, außerdem gibt's nur sechs Feldspieler plus Torwart. Daraus destilliert International Soccer jedoch viel Raffinesse, etwa dank der für damalige Verhältnisse spielstarken Computergegner: Die kicken Flachpässe sowie Flanken und versuchen, Verteidigern auszuweichen. Trotz der an sich flotten Joystick-Action kommt so eine Prise Rasenschach ins Spiel, Laufwege und Passlücken wollen vorausgeahnt werden. In seinem Test fürs Magazin Happy Computer jubelt Kollege Heinrich Lenhardt damals: »Dank vieler Feinheiten ist kein Match wie das andere. Das Entwickeln von Strategien und Tricks ist neben Schnelligkeit der Schlüssel zum Sieg.« Da man nie das gesamte Spielfeld, sondern nur den Abchnitt sieht, in dem sich der Ball gerade



#### Soccer (1973)

Taitos Pong-Klone vom Space-Invaders-Schöpfer Tomohiro Nishikado zählt zu den ganz frühen Arcade-Fußballspielen. Mehr ist damals technisch einfach noch nicht drin.

#### NASL Soccer (1979)

Klobige Pixel-Strichmännchen und Pieps-Sound: Das für die Mattel-Konsole Intellivision veröffentlichte Fußballspiel ist einer der ersten Bildschirmkicks fürs Wohnzimmer.



#### International Soccer (1983)

Andrew Spencers C64-Hit vereinfacht das Regelwerk, ist dafür aber erstklassig spielbar und bietet schon satte neun Schwierigkeitsgrade. Ein wichtiger Schritt fürs Genre.

#### Tehkan World Cup (1985)

Der Arcade-Hit lockt Spielhallenbesucher Mitte der 80er mit intuitiver Zwei-Knopf-Steuerung und übersichtlicher Vogelperspektive. Offizielle Lizenzen sucht man aber vergeblich.



befindet, erinnere das Geschehen »an eine Sportschau-Übertragung«. Angesichts der eckigen Optik fällt es heute schwer, diese Begeisterung nachzuvollziehen. Trotzdem: Für 1983 ist International Soccer eine reife Leistung, die an den Brotkasten fesselt.

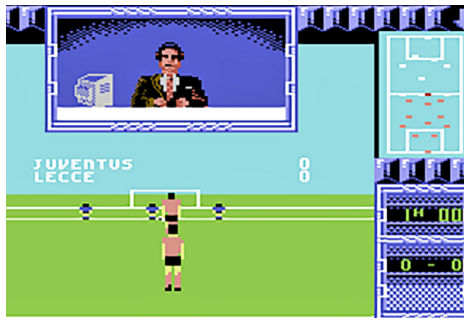
Nach dieser Initialzündung folgen Mitte der 80er weitere gelungene Experimente: In der Spielhalle stimmt Tehkan World Cup (1985) auch ohne offizielle Teamlizenzen spaßig auf die WM 1986 in Mexiko ein, und Konami veröffentlicht in Japan sein erstes Fußballspiel. Konami's Soccer (1985) für den MSX-Computer hat mit der späteren Simulationsreihe Pro Evolution Soccer noch wenig gemeinsam, aber immerhin weist das Pixelmonster schon eine rudimentäre Ballphysik auf. Beispielsweise lässt der Torwart das Leder abprallen, und Hoppelpässe kann man per Grätsche abfangen. Spectrum-Besitzer wiederum dürfen ein Jahr früher die La-Ola-Welle kreisen lassen: Das später für C64, Amstrad CPC und BBC Micro umgesetzte Match Day avanciert zum besten Spectrum-Kick, weil es sich viel von International Soccer abschaut, schicke Sprite-Balltreter einwechselt und Duelle gegen einen Mitspieler oder Computergegner offeriert. Der entscheidende Unterschied zum Vorbild: Diesmal sind Feinheiten wie Eckbälle und Einwürfe, Pfostenschüsse und Verlängerung mit drin. Das sieht schon fast wie Fußball aus!

**Anstoß zur virtuellen WM**

Ein erster Lizenz-»Meilenstein« ist schließlich World Cup Carnival, das parallel zur WM 1986 erscheint. Während die Spectrum-Fassung nach heutigen Maßstäben unerträglichen Pixelbrei liefert, machen die Versionen für Amstrad CPC, C64 und C16 optisch durchaus einiges her. Insbesondere die C64-Variante glänzt mit ausmodellierten Fußballspielern – die allerdings allesamt identisch aussehen, die für diese Zeit typischen knappen Höschen tragen und als »Gesicht« lediglich über zwei Pixelaugen verfügen. Was wir heute unter einer vollständigen Lizenzierung verstehen, sucht man in World Cup Carnival



Virtueller Fußball-Spaß anno 1984: Match Day für den Sinclair ZX Spectrum.



Exot von 1991: I Play 3D Soccer für Amiga, Atari ST und C64 war eines der ersten 3D-Fußballspiele. Man steuerte einen einzelnen Kicker aus der Verfolgerperspektive, aber bei mickriger Sichtweite.

freilich vergeblich: Die schlechteste Version auf dem Spectrum hat zwar alle WM-Nationen an Bord, davon sind aber nur acht spielbar, der Rest muss als Gegner herhalten. In den anderen Fassungen nehmen gar nur zehn Mannschaften an der WM teil. Spielernamen, Nationalhymnen, Bandenwerbung oder Zuschauerengesänge? Fehlanzeige. Warum es dennoch als offizielles WM-Produkt beworben wird? Der Box liegen ein Poster, ein Turnierspielplan und ein Logo-Aufnäher bei. Für Fußball-Fanatiker geht ohnehin ein Traum in Erfüllung: Selbst um Ruhm und Ehre zu kämpfen und am Ende wie Argentinien's Maradona den berühmten FIFA-Pokal in die Höhe zu recken, das ist 1986 schon eine tolle Sache. Und wenn es dann auf dem Bildschirm nicht so aussieht wie in der Wirk-



Lizenzschrott: Italy 1990, U.S. Golds Spiel zur Fußball-WM 1990, enttäuschte seinerzeit Besitzer von Heimcomputern wie Amiga, C64 oder Atari ST.



Gescheitertes Experiment: Nach zwei Spielen beerdigte EA den auf Action getrimmten FIFA-Ableger Bundesliga Stars.

lichkeit, dann übernimmt eben – wie bei so vielen 80er-Jahre-Videospielen – die eigene Fantasie, was die Entwickler mangels Rechenleistung noch nicht leisten können.

**Fußball statt Krieg!**

Nach dem passablen Gary Lineker's Superstar Soccer von 1987 (Amstrad CPC, C64, ZX Spectrum), in dem man sich als Trainer und Spieler in Personalunion versuchen darf, erscheinen 1988 gleich zwei famose C64-Fußballspiele. Zum einen Emlyn Hughes International Soccer von Audiogenic Software, das wiederum einen britischen Spieler auf die Verpackung druckt. Es erinnert nicht von ungefähr an den Klassiker International Soccer, wird ebenfalls aus der Seitenansicht gespielt und beinhaltet so ziemlich alle da-



**World Cup Carnival (1986)**

Das erste offizielle WM-Spiel – auch wenn viele Nationalteams fehlen. Auf dem C64 durchaus passable Fußball-Unterhaltung, die sich spielerisch stark an International Soccer orientiert.

**Emlyn Hughes International Soccer (1988)**

Der Fußballtitel hat schon alle wichtigen Regeln an Bord und gefällt auf C64, Amiga und Atari ST dank guter Technik und starkem Gameplay.



**Microprose Soccer (1988)**

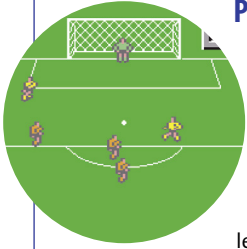
Das erste Fußballspiel vom Simulationsspezialisten Microprose bietet auf dem C64 toll spielbare Partien aus der Vogelperspektive – und rasanten Hallenfußball.

**Kick Off (1989)**

An dem vom Briten Dino Dini entwickelten, superschnellen Action-Fußball aus der Vogelperspektive kommt kein Amiga- und ST-Besitzer vorbei.



## Fußball verrückt: 5 Kuriose Bildschirmerkicks



### Peter Shilton's Handball Maradona (1986)

Diego Maradona holt 1986 mit Argentinien den WM-Titel. Denkwürdig jedoch: Seine »Hand Gottes« im Viertelfinale gegen England – Maradona stups den Ball mit den Fingerspitzen über Keeper Peter Shilton. Der wiederum ist Titelheld eines skurrilen Fußballspiels für C64, Amstrad CPC sowie ZX Spectrum, das auf den legendären Handtrefker anspielt. Im Spiel kontrolliert man einzig den Keeper und muss die – per Fuß vorgetragenen – Angriffe des Computers abwehren.

### Nintendo World Cup (1990)

Technos Japan, die Erfinder der Prügelspielserie Double Dragon, liefern eine spaßige Leder-Keilerei für NES und Game Boy. Auf dem etwas klein geratenen Spielfeld kämpfen je sechs nacktenlose Kleiderschränke um den WM-Pott. Das Besondere: In der Regel entscheiden die eingebauten »Supershots« über Sieg und Niederlage, die entweder in Form von bestimmten Schrittfolgen oder via ideal getimtem Fallrückzieher ausgeführt werden können und je nach Nation unterschiedliche Effekte auslösen. Auf dem NES kicken per Four-Score-Adapter sogar bis zu vier Spieler.



### Libero Grande (1997)

Namcos innovativer Versuch, einen anderen Weg einzuschlagen, indem man das ständige Wechseln zwischen den zehn Feldspielern beendet und die Steuerung auf einen Kicker reduziert. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, sich gut zu positionieren, ohne dabei alle Kraftreserven aufzubrauchen. Nach der Arcade-Version erscheint ein Jahr später eine um einen Karrieremodus ergänzte PlayStation-Portierung. Namcos Ansatz ist originell und spaßig, obwohl Spielbarkeit und Intelligenz der Mitspieler teils zu wünschen übriglassen. Heute bieten FIFA und PES ähnliche Spielvarianten.



### SEGA Soccer Slam (2002)

Die verrückte Konsolen-Bolzerei ist nach der Dreamcast-Pleite einer der ersten Sega-Titel, der nicht auf einer hauseigenen Konsole erscheint. Hier treten keine Nationen an, doch Klischees werden reihenweise bedient. So laufen im »Team Subzero« unter anderem ein britischer Hooligan, eine deutsche Raverin und ein russischer Soldat gemeinsam auf. Jede Mannschaft und jeder Akteur zeigt während der blitzschnellen Partien Stärken und Schwächen. Nach einer Reihe von gelungenen Aktionen können fast unhaltbare Superschüsse ausgeführt werden.



### Rocket League (2015)

Das Sportspiel ist der größte Sommerhit der letzten Jahre. Die futuristisch-spaßige Fußball-Variante lässt sich am besten als Hybrid aus dem Fun-Racer Trackmania und EAs Spaß-Kick FIFA Street beschreiben: Hier geht man mit Autos auf Torjagd! Aufmachung, Steuerung und Ballphysik sind tadellos, und das hohe Tempo lässt dem Spieler kaum Zeit zum Verschnaufen. Vor allem im Multiplayermodus ist Rocket League reinster Suchtstoff, man kann kaum noch aufhören. Klasse auch: Entwickler Psyonix veröffentlicht regelmäßig DLCs mit Autos sowie Modi wie Eishockey und Basketball.



mals relevanten Regeln. Und während viele Seitensicht-Simulationen die Anzahl der Feldkicker aus Übersichtsgründen auf fünf oder sechs reduzieren, kicken bei Emlyn Hughes komplette Elferteams, schön aufgeteilt in Abwehr, Mittelfeld und Sturm. Auch sonst spielt es sich für die damalige Zeit bemerkenswert realistisch. So bleiben Spieler auf Joystickbefehl nicht mehr abrupt stehen, sondern müssen erst mal bremsen. Außerdem kann man stets in bis zu fünf (!) Rich-

tungen passen, dazu gibt's Tricks wie Seitwärts-Dribblings oder Schulterstöße. Da auch Technik und Optionsvielfalt (einstellbare Trikotfarben!) sowie Spielbarkeit stimmen, ist der Titel bei Genrefans begehrt.

Nun ist es eine Binsenweisheit, dass Fußball im Nachkriegseuropa gerne als Ersatz für bewaffnete Konflikte betrachtet wird – wobei manch Kicker wohl lieber gegen einen Leopard-2-Panzer antreten würde als gegen einen Treterkönig wie Pepe. Der Leopard 2

hört wenigstens auf, wenn man am Boden liegt. Jedenfalls beherzigt 1992 auch Microprose das Motto »Fußball statt Krieg«, der eigentlich für Kriegssimulationen bekannte Publisher veröffentlicht das von Sensible Software (Wizball) entwickelte Microprose Soccer. Und der C64-Titel schlägt ein wie ein Cristiano-Ronaldo-Freistoß, dem Spielmagazin Power Play zufolge ist er »ein Muss für jeden C64-Besitzer, der ein gutes Fußballspiel schätzt«. Das liegt einerseits an der



### Kick Off 2 (1990)

Der Nachfolger ist noch besser – unter anderem dank neuer Steuerungskniffe und zahlreicher Optionen. Nach Dinis Weggang geht die Serie allerdings den Bach runter.

### Konami Hyper Soccer (1992)

Das nur in Europa veröffentlichte NES-Spiel ist kein Meisterstück, ebnet aber den Weg für die späteren PES-Erfolge. Ungewöhnlich: Es gibt keinerlei Bildschirmanzeigen.



### Super Soccer (1992)

Der Europa-Launch-Titel fürs SNES verzaubert mit flüssiger 3D-Grafik, superber Spielbarkeit und der richtigen Mischung aus Realismus und Action. Vor allem im Koop ein Riesenspaß.

### Sensible Soccer (1992)

Nach Kick Off der nächste Hit mit Vogelkamera und Ein-Button-Steuerung: Spielbarkeit und Präsentation sind noch besser als beim Konkurrenten.





Fun-Fußball: EAs im Jahr 2005 eingeführt FIFA-Street-Serie brachte es bisher auf vier Teile.

genialen Spielbarkeit, die eine präzise Kontrolle der aus der Vogelperspektive (!) dargestellten Kicker erlaubt und in spektakulären Toren und Bananenflanken im Sekundentakt resultiert. Zum anderen an den zahlreichen Spielvarianten und Mannschaften: Ob Liga-Modus, Weltmeisterschaft oder sogar Hallenfußball, ob Duelle bei Sonnenschein, Regen oder Gewitter, hier kommen Solisten wie Mehrspieler-Liebhaber voll auf ihre Kosten.

**Kick Off für die goer**

Den liefert 1989 auf den 16-Bitern dafür ein anderes Fußballspiel: Kick Off setzt wie Microprose Soccer auf Draufsicht, unterscheidet sich spielerisch aber stark vom Konkurrenten. Das Spieltempo ist irre hoch; alles ist auf torreiche Partien ausgelegt. Zudem setzt das Spiel Realismus-Maßstäbe: Gelbe und rote Karten, Verletzungen und Taktiken gehören nach Kick Off zum guten Ton im Genre, außerdem schwankt erstmals die Form der Spieler und damit ihre Leistung. Die größte Besonderheit: Der Ball »klebt« nicht starr am Fuß der Spieler, sondern muss geschickt über den Rasen gedribbelt werden. Nimmt man die Pille mit gedrücktem Feuerknopf an, kann man sie direkt weiterpassen. Das kommt bei Amiga- und ST-Besitzern hervorragend an, was Publisher Anco zur Zusatz-Disk Extra Time veranlasst. Die

bringt neben neuen Taktiken und Spielertalenten auch Schiris mit unterschiedlichem Verhalten und Platzarten wie Kunstrasen. Über den C64-Port decken wir indes lieber das Trikot des Schweigens, sie ist ein größeres Desaster als das Champions-League-Finale 1999 aus Sicht des FC Bayern.

1990 schiebt Anco ein ausgezeichnetes Spinoff zu Kick Off nach, welches das Arcade-Gebolze in eine Trainer-Simulation mit ausgereiftem Management-Part verwandelt: Player Manager ist dank vier Ligen, zahlreicher Spielerstatistiken und Taktikoptionen für viele Stunden Unterhaltung gut. Wahlweise fiebert man passiv mit oder greift selbst zum Joystick, um sein Team tatkräftig zu unterstützen. Ebenfalls noch 1990 kommt Kick Off 2 auf den Markt – für Fans die bis heute beste Version der Reihe. Zumindest in den Fassungen für Amiga und Atari ST, die den übrigen Umsetzungen technisch wie spielerisch weit überlegen sind. Entwickler Dino Dini übernimmt das Erfolgsrezept des Erstlings, peppt das Ganze aber mit zahlreichen Neuerungen und Detailverbesserungen auf. So hat die Steuerung nun einige neue Finessen in petto – allen voran der »After Touch«: Nach dem Schuss kann man dem Ball einen Drall nach rechts oder links geben, um Bananenflanken zu schlagen oder spektakuläre Freistoßstore zu schießen. Ferner darf man

zahlreiche Parameter bestimmen, die eine Partie stark beeinflussen – darunter den Schwierigkeitsgrad innerhalb einer Liga-saison, Rasenbeschaffenheit, Windstärke, Spieltempo oder Schiedsrichter-Launen. Wer will, steuert nun wie in Player Manager – dessen Daten übernommen werden können – nur noch einen einzigen Spieler und speichert seine schönsten Tore per Action-Replay-Funktion auf Diskette.

Von Kick Off 2 bekommt Anco offenbar nicht genug: Das Unternehmen wirft nacheinander vier Erweiterungsdiskets mit sinnvollen bis überflüssigen Ergänzungen auf den Markt. Außerdem freuen sich Konsolenbesitzer mit Super Kick Off über ihre eigene Kick-Off-2-Variante, und sogar der Game Boy wird bedacht. Das Mastermind Dino Dini verlässt Anco nach Kick Off 2 jedoch Richtung Virgin Games und erschafft dort weitere Fußballlegenden: Goal! (1993) – beziehungsweise Dino Dini's Soccer für das Mega Drive (1994) – ist für viele das wahre Kick Off 3 und findet erneut viele Fans. Die Lizenz verbleibt bei Anco und wird mit dem miesen Kick Off 3 (1994) dem großen Namen nicht gerecht. Die Marke wird bis 2002 in zahlreichen weiteren Spielen ausgeschlachtet, kann aber zu keiner Zeit an alte Serienerfolge anknüpfen.

**Sehr vernünftiger Fußball**

Dino Dini verdingt sich in den Folgejahren unter anderem als Projektchef beim von Z-Axis entwickelten Three Lions, dem offiziellen Spiel der englischen Nationalelf, zieht sich 2005 jedoch aus der Spieleindustrie zurück. Dieses Jahr feiert der britische Entwickler mit Kick Off Revival für PS4 und PS Vita sein Comeback, damals löst er vor allem eines aus: eine wahre Fußballspieleflut. Zwar müssen Bildschirmssportler auch herbe Enttäuschungen wie den WM-Lizenzflop Italy 1990 von U.S. Gold hinnehmen, bekommen dafür aber großartige Titel wie Super Soccer für das Super Nintendo spendiert (1992). Ebenfalls 1992 meldet sich Sensible Software mit einem neuen Fußballspiel zurück: Sensible Soccer wird für jedes System umge-

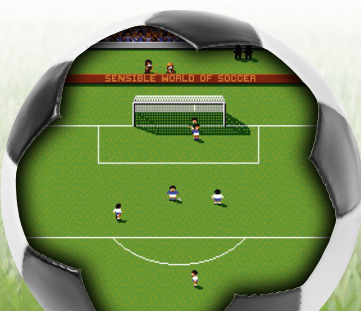


**FIFA International Soccer (1993)**

EAs Einstieg ins Business entpuppt sich als Präsentationswunder: Die Iso-Perspektive erinnert an eine TV-Übertragung, der hohe Detailgrad sorgt für dichte Atmosphäre.

**International Superstar Soccer (1994)**

Der Auftakt der ISS-Reihe auf dem Super Nintendo ist vor allem spielerisch ein Genuss, beeindruckt aber auch mit neuartigen Details wie Rückennummern auf den Trikots.



**Sensible World of Soccer (1994)**

Der Nachfolger perfektioniert das beliebte Wusel-Gameplay und ergänzt es um einen mit Daten und Statistiken vollgepackten Manager-Part. Wird bis heute auf Turnieren gespielt.

**FIFA 96 (1995)**

FIFA ist ja nicht gerade für seine Revolutionen bekannt, FIFA 96 bedeutet für die Serie aber wirklich einen Quantensprung: Erstmals gibt es 3D-Grafik und einen Audiokommentar.





Sony startete mit This Is Football einen PlayStation-exklusiven Versuch, FIFA zu attackieren – doch das misslang, die Serie endete 2006.

setzt, das nicht bei drei auf den Bäumen ist, auf Amiga und Atari ST folgen PC und 16-Bit-Konsolen, auch der Gameboy und der obskure Atari Jaguar sind im Aufgebot. Und warum? Nun, weil man Sensible Soccer getrost als das Real Madrid gegen FC Barca der Spielegeschichte betrachten kann: als den Fußballklassiker schlechthin. Zum Beispiel dank seiner irrsinnig rasanten Matches, die dem »Vogel« im Ausdruck Vogelperspektive erstmals echte Ehre machen. Denn die Top-Down-Kamera zoomt so weit raus, dass die Kicker wie Vokuhila-Ameisen aussehen, was die Torejagd unvergleichlich übersichtlich macht. Dass zugleich die Animationen besser aussehen als im offensichtlichen Vorbild Kick Off, ist meisterlich. Die Steuerung beschränkt sich zwar – joystickbedingt – auf nur einen Button, das macht aber mix, weil man damit viel anfangen kann. Besonders viel Spaß machen Dribblings, weil die Ballkünstler bei allzu scharfen Drehungen oder zu langem Gradeausrennen schon mal die Kugel verlieren. Der Nachfolger Sensible World Of Soccer (1994) kommt sogar mit ausgereiftem Managermodus sowie Vereinskadern samt Buchstabendrehern daher.

### Es werde FIFA

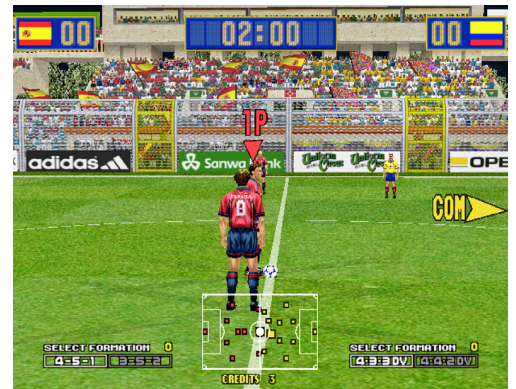
Wie aus dem Nichts betritt 1993 ein neuer Player den Rasen: FIFA International Soccer.

Damals ahnt niemand, dass die von Electronic Arts vertriebene Simulation den Anpfiff für eine der erfolgreichsten Spielerserien aller Zeiten darstellt, die bis heute über 20 Teile hervorgebracht hat. Vor allem ahnt EA das selber nicht: Laut einem Bericht des Branchemagazins MCV UK ist man seinerzeit herzlich wenig vom Erfolg der neuen Marke überzeugt, schließlich handelt es sich beim Fußball um eine Sportart, die im EA-Heimatland USA kaum jemanden interessiert. »EA interessierte sich einen Scheiß für FIFA«, wird Neil Thewarapperuma, seinerzeit Marketingchef bei EA, zitiert. Das bestätigt auch David Gardner, der damalige Sales- und Marketingleiter von EAs Europaabteilung: »Als ich EA vorschlug, eine Fußball-Simulation zu entwickeln, hieß es nur: Wir haben bereits eine Footballspiel-Reihe, die Madden Spiele.« Denn Gardner hatte – ganz der Briten – eine »football simulation« angeregt, dabei sagt der Amerikaner doch »soccer«. Irgendwie verständigt man sich aber doch, und die Marktforschung fördert zutage, dass sich mehr Spieler für Fußball interessieren als gedacht. Zumal 1994 die Fußball-Weltmeisterschaft in den USA stattfindet, die perfekte Steilvorlage.

Also willigt die Chefetage zögerlich ein. Nur zu teuer soll's erst mal nicht werden. Also werkeln zum Start gerade mal zehn Vollzeit-Mitarbeiter am Ur-FIFA, das zeitexklusiv für Segas Mega Drive erscheint, später aber auch für die meisten anderen gängigen Plattformen. Das Fußballspiel besticht besonders durch seine fantastische Präsentation: Während bei der Konkurrenz meist nur kleine Sprites über den Platz wuseln, ist man hier dicht dran am Geschehen und verfolgt die Spielzüge aus einer Iso-Ansicht. Insbesondere die brillanten Animationen sorgen für offene Spielermünder, da haben sich die Entwickler einiges bei EAs Vorzeige-Sportserie Madden abgeschaut, die seit 1988 stetig weiterentwickelt wird. Die 3DO-Version von FIFA verfügt sogar über 3D-Grafik in SVGA-Auflösung. Für die Jüngeren unter uns: Das sind 800x600 Bildpunkte, also ungefähr die Hälfte eines modernen Smartphone-



Manchester United von 1990 und dessen Nachfolger boten einen gelungenen Mix aus Simulation und offiziell lizenzierten Clubmanager.



Segas Virtua-Striker-Serie (im Bild Teil 2 von 1997) bot leicht verdäuliche Fußball-Kost.

Displays. Spielerisch bietet das FIFA-Debüt flott-unterhaltsamen, aber nicht unbedingt anspruchsvollen Fußball. Aber das kann ja noch werden. Kann es doch, oder?

### Es wird immer mehr FIFA

Tatsächlich wird FIFA mit jedem neuen Teil, den EA in der Regel für alle gerade aktuellen Plattformen anbietet, kontinuierlich besser und stürmt in puncto Verkaufszahlen sämtliche 10er-Jahre-Gegnern davon – von Striker über die Actua Soccer und Adidas Power Soccer bis hin zu den Manchester-United-Titeln von Krisalis. Denn der Entwickler EA Sports legt nicht nur viel Wert auf Authentizität und Atmosphäre – ab 1995 werden



### International Superstar Soccer 98 (1998)

Das Nintendo-64-Fußballspiel ist eine optimierte Fassung des 1996 erschienenen ISS 64 und besticht mit herausragender Spielbarkeit und -tiefe. Womöglich der beste Serienteil.

### Pro Evolution Soccer (2001)

Das Debüt von PES für PS2 und PlayStation besitzt schon alle Gameplay-Stärken, die die Marke berühmt machen. Nach dem ersten PES wollte so schnell keiner mehr FIFA spielen.



### Pro Evolution Soccer 6 (2006)

Für uns – zumindest auf PS2 und PC – der bisherige Höhepunkt der Reihe: Selten war Videospiele-Fußball so realistisch, anspruchsvoll, emotional und packend!

### FIFA 16 (2015)

Späte Gleichberechtigung: Wir mussten bis 2015 warten, bis Frauenmannschaften endlich ihren Weg in ein Fußballspiel fanden. Aber auch sonst kickt FIFA 16 auf Spitzenniveau.



stets die aktuellsten Spieler- und Mannschaftslizenzen eingebaut –, auch spielerisch und technisch macht die Serie stetig Fortschritte. Bei FIFA Soccer 96, dem letzten FIFA mit einem »Soccer« im Namen, schwenkt man etwa komplett auf 3D-Grafik um und integriert umschaltbare Kameraperspektiven sowie Live-Kommentare. Während es schon in der 16-Bit-Ära vereinzelt Sprachsamples à la »Goal« gab, werden vollvertonte Partien

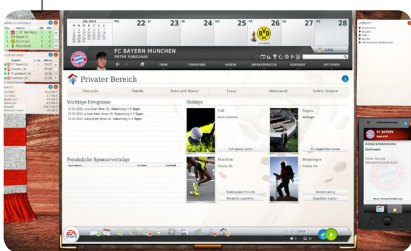
spätestens im anbrechenden CD-Zeitalter zur Entwicklerpflicht. Schließlich muss man den vielen Speicherplatz auf den Silberlingen ja irgendwie nutzen – in FIFA 96 etwa darf Wolf-Dieter Poschmann erstmals seine Phrasen dreschen. FIFA 97 führt dann Motion Capturing und Hallenfußball ein, und 1998 erscheinen sogar gleich zwei FIFAs, in denen der Onlinemodus Einzug hält. FIFA 98: Die WM-Qualifikation und Frankreich 98: Die

Fußball-WM teilen das Turnier in Qualifikations- und Finalrunde auf, was eine üblere Geldschneiderei darstellt als die Logenmieten des FC Bayern, aber es verkauft sich. Die Bayern kriegen ihre Logen ja auch los. Während FIFA 99 Fans und Kritiker noch überzeugen kann, lässt die Reihe nach der Jahrtausendwende nach und wird manchem Spieler zu seicht und »arcadig«. Obendrein macht EA durch mäßige Lizenzableger wie

## Sonderfall Manager



Das 1982 veröffentlichte Football Manager wurde im Alleingang von Kevin Toms entwickelt. Die mehrteilige Serie verkaufte bis 1992 über eine Million Exemplare.



Mit Fußball Manager 14 Legacy Edition fand die Simulation von Bright Future ihr unrühmliches Ende. Das lieblose Datenbank-Update erzürnte die Community.



Der PES Club Manager von Konami ist ein typischer Vertreter der mobilen Fußball Manager: hübsch anzusehen, aber auch etwas zu simpel für echte Hobby-Manager.



Der Football Manager 2016 ist aktuell der einzige große Manager auf dem Markt. Die Spielerinfos sind derart detailliert, dass sogar echte Trainer sie zum Scouting einsetzen.

Manche Fußballfans wollen nicht nur selbst das Runde ins virtuelle Eckige treten, sondern auch die Geschicke ihres Lieblingsvereins lenken, Talente anheuern und die Taktik fürs nächste Derby festlegen. Doch die Glanzzeiten der Fußballmanager sind längst vorbei. Das Genre geht in den frühen 80ern aus den Wirtschaftssimulationen hervor und hat seinen Ursprung in England. 1982 veröffentlicht Kevin Toms den aus heutiger Sicht simpel anmutenden Football Manager für nahezu alle damals verfügbaren Plattformen – darunter auch C64 und Amiga. Toms Simulationsreihe wird immerhin bis 1992 fortgesetzt. Mit der heute noch aktuellen Serie von Sports Interactive hat dieser Football Manager allerdings nichts zu tun, die Spiele tragen lediglich denselben Namen. Die 80er bringen zudem weitere Titel wie The Boss (1987) oder den ersten Teil des Bundesliga Manager (1989) Software hervor. Letzterer begründet in Deutschland einen wahren Manager-Boom, der mit Bundesliga Manager Professional (1991) und Bundesliga Manager Hatrck (1994) seinen Höhepunkt feiert. Besonders Hatrck baut die Möglichkeiten im Finanzsektor mit Aktien- und Immobilienhandel deutlich aus, erstmals kann man zudem als Nationaltrainer anheuern. Schnell gesellen sich Konkurrenten hinzu: Das 1993 von Ascon (später Ascaron) veröffentlichte Anstoss rollt das Ball-Business mit einem Augenzwinkern und aufwändig vorberechneten Torszenen auf. Ihm folgen 1994 die Anstoss World Cup Edition und 1997 Anstoss 2. 1999 erscheint schließlich das innovative, aber leider wenig erfolgreiche Kurt: Der Fußball-Manager von Heart-Line – hübsch präsentiert und trotzdem ungemein komplex und humorvoll.

Zur Jahrtausendwende verlieren die alten Zugpferde an Kraft, und ein neuer Mitbewerber erobert die Tabellen Spitze: Mit dickem FIFA-Lizenzpaket und ansprechenden, wenn auch oft wenig aussagekräftigen 3D-Spielszenen drängt Electronic Arts' Fußball Manager ab 2001 seine Gegner vom Platz. Entwickelt wird die Serie vom Anstoss-Veteran Gerald Köhler; zeitgleich besiegelt anno 2001 der Bundesliga Manager X das unrühmliche Ende der langjährigen Konkurrenzserie. Auch Anstoss wird nach der erfolglosen 2007er-Version eingestellt, 2009 meldet Ascaron Insolvenz an. Doch auch EAs Sturmflug währt nicht ewig: Nach 13 jährlichen Updates schaufelt man sich mit der skandalösen Fußball Manager 14 Legacy Edition – einem für 40 Euro verkauften Daten-Update – sein eigenes Grab. Danach stellt EA die Reihe ein, wohl auch, weil sie sich vorrangig in Deutschland verkauft. Der wichtige britische Managermarkt hat seine eigene Lieblingsserie: Segas enorm erfolgreichen Football Manager. Der ist zwar nüchterner präsentiert als die deutschen Konkurrenz, aber wesentlich detaillierter und realistischer, vor allem die Spielerwerte sind hervorragend recherchiert. Und: Die Serie läuft bis heute!

Ansonsten hat sich das altehrwürdige Managergenre in Richtung Smartphones, Tablets, Free2Play und in den Browser verabschiedet. Titel wie Goal One, Top Eleven 2016 oder der PES Club Manager sind zwar launig, aber eben auch speziell für den mobilen Einsatz entwickelt. Managerbörsen wie Comunio eignen sich gar für die muntere Tipprunde im Freundeskreis. Die Komplexität früherer Zeiten erreichen diese Ableger aber meist nicht mehr.



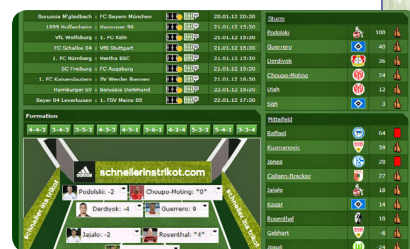
Ascon Anstoss besaß keine FIFA-Lizenz, dafür aber einen Editor. Das Programm erkannte editierte Originalnamen und blendete dazu passende Texte in die Torszenen ein.



Inzwischen finden Managerelemente auch in FIFA 16 oder PES 2016 Platz. Im FIFA Ultimate Team etwa stellt man sich mit Spielkarten die eigene Wunschmannschaft zusammen.



Top Eleven 2016 wirbt mit Star-Trainer José Mourinho und erweiterte den Mobile-Manager um zusätzliche Trainingsfunktionen. Großer Vorteil: die Original-Lizenzen.



Comunio ist ein kostenloser Browser-Live-Manager, dessen Spieler für die Leistungen ihrer Kicker Punkte erhalten. Der Reiz liegt vor allem in der Interaktion der Teilnehmer.

UEFA Euro 2000 negativ auf sich aufmerksam und wagt in Deutschland ein glückloses Experiment. Die Serienableger Bundesliga Stars 2000 und Bundesliga Stars 2001 finden mit ihrem auf Actionansatz und unverständlicherweise schwächerer Grafik nur wenige Fans. Besser kommt 2005 das gelungene Straßenfußball-Spinoff FIFA Street an, dem bis 2012 drei Nachfolger folgen. Der Vollständigkeit halber erwähnen wir die ausschließlich für den PC erschienenen MMO-Ableger FIFA Online beziehungsweise FIFA World. Die zielen auf den asiatischen Markt ab, in Europa ist ihnen jedoch kein Erfolg vergönnt. Was nicht heißt, dass EA den Einbau von Mikrotransaktionen aufgibt. Im Gegenteil.

### Konkurrenz aus Fernost

In den frühen 2000er-Jahren stagniert FIFA spielerisch, verkauft sich aber weiter – klar, es gibt nichts Anderes, und immerhin wird das Lizenzpaket von Jahr zu Jahr dicker. Doch was wäre der FC Bayern ohne Borussia Dortmund, was der FC Liverpool ohne den FC Everton, was Inter Mailand ohne den AC Mailand – kurz, was wäre der Fußball ohne Konkurrenz? EA findet seinen neuen Erzrivalen in Konami. Kenner haben sicher schon bemerkt, dass wir die beiden großen Fußballmarken des japanischen Publishers bis hierhin unterschlagen haben: die hierzulande als International Superstar Soccer (ISS) und Pro Evolution Soccer (PES) bekannten Serien, die eng miteinander verknüpft sind.

Das erste ISS für das Super Nintendo erscheint in Japan bereits Ende 1994, fußt auf dem NES-Titel Konami Hyper Soccer von 1991 – und avanciert sofort zum harten Gegner für FIFA International Soccer. So steuert sich ISS zwar schwammiger als das erste FIFA, bietet dafür aber liebevolle Details wie Rückennummern, auch die Animationen sind deutlich realitätsnäher. Aufgrund des lautstarken EA-Marketings bleibt ISS unter westlichen Spielern zwar eher ein Geheimtipp; diejenigen, die es kennen, werden aber schnell zu beinhalten Verehrern. Bis zum letzten Teil – dem 2003 erschienene ISS 3 – genießt die Reihe einen exzellenten Ruf. Nicht nur, weil man als echter Fußballfan sowieso immer ein Herz für Underdogs hat, sondern auch, weil sich ISS immer weiter stei-

gert. Vor allem das grandiose ISS Deluxe von 1995 für Super Nintendo (später auch Mega Drive und PlayStation) sowie ISS 64 (Nintendo 64, 1997) machen die von Konami Osaka entwickelten Spiele in den späten 90ern zur einzigen ernsthaften FIFA-Alternative.

### Der Underdog beißt zu

Ab 1996 produziert Konami zudem noch eine zweite Fußballserie exklusiv für die erste PlayStation. Deren erster Teil heißt im Westen Goal Storm, in Japan hingegen »World Soccer Winning Eleven«. Warum man sich damit selbst Konkurrenz macht? Um alle Plattformen abzudecken, ISS konzentriert sich zu diesem Zeitpunkt auf die Nintendo- und Sega-Konsolen. Die jährlichen Goal-Storm-Nachfolger werden dann allerdings in ISS Pro umbenannt – der etablierte Name lässt sich besser vermarkten. 1999 veröffentlicht Konami dann den vierten Serienteil ISS Pro Evolution – und legt damit rein namentlich den Grundstein für seine PES-Reihe. Wie der Name andeutet, kommt im Spiel eine aufgebahrte Version der ISS-Eigenschaft zum Einsatz, die vor allem großen Wert auf feinere Animationen legt. Ab 2001 lässt man im Westen schließlich den Namenszusatz ISS fallen und benennt die Serie in Pro Evolution Soccer um, ab 2005 schließen sich die Entwicklerteams von ISS und PES zusammen und arbeiten fortan gemeinsam an der PES-Reihe, die ISS nun vollständig ablöst. Zu diesem Zeitpunkt führt PES auch schon längst kein PlayStation-Exklusivdasein mehr, seit PES 3 (2003) wird auch auf dem PC, seit PES 4 (2004) auf der Xbox gekickt.

Und wie! Zwar fehlt PES das dicke Lizenzpaket von FIFA, viele Kicker und Vereine tragen Fantasienamen (Hat da jemand »Pomatski« gesagt?). In Bezug auf die spielerischen und taktischen Möglichkeiten sind die ersten PES-Spiele der EA-Konkurrenz jedoch fluchtmasstoch überlegen. Beispielsweise lassen sich Position und Verhalten jedes einzelnen Kickers detailliert einstellen, die vielfältige Gamepad-Steuerung ermöglicht coole Trickschüsse und Finten, und vor allem fallen dank der ausgefeilten Ballphysik viel mehr kuriose Tore als im doch sehr geradlinigen FIFA, in dem man meist nach demselben Muster punktet. Und dazu noch



Die verpixelten Fruchtfliegenkicker von Sensible Soccer bestreiten rasante Matches, außerdem lassen sich alle Team editieren (unten).



diese geschmeidigen Animationen! »Pro Evolution Soccer ist kein Spiel, sondern richtiger, echter Fußball«, schreibt unser Tester Michael Graf seinerzeit über PES 3. Ihren Höhepunkt erreicht die PES-Serie im Jahr 2006 mit PES 6 für PS2 und Xbox 360 – nach Meinung vieler Fans das realistischste, kompletteste und beste PES aller Zeiten. Nur bei den Lizenzen schwächt Konami, denn die sichert sich Jahr für Jahr stets EA. Dafür sind die PES-Spiele ein Paradebeispiel für Authentizität und Anspruch.

### Die Gretchenfrage: FIFA oder PES?

Und was macht Electronic Arts? Genau das Richtige: Die FIFA-Entwickler ruhen sich nach dem Stillstand der frühen 2000er nicht mehr auf ihren Lorbeeren aus, sondern ... na gut, sie ruhen sich manchmal immer noch aus und begnügen sich mit Detailfortschritten, aber eben weniger als zuvor. Denn der zunehmende Konkurrenzdruck aus Japan zwingt EA seinerseits zu Realismus-Fortschritten. Spätestens ab FIFA 10 bewegt man sich spürbar vom althergebrachten Arcade-Ablauf weg. Wobei man da differenzieren muss: Weil EA jahrelang davon ausgeht, dass PC-Spieler



FIFA 16 bietet Damenteam, was die gestiegene Beliebtheit des Frauenfußballs widerspiegelt.



Die Speedball-Spiele der BitMap Brothers haben mit klassischem Fußball wenig zu tun, spaßig waren die Ball-Balgereien dennoch.





In Pro Evolution Soccer (links PES 2014) gehören Ballphysik-Eskapaden seit jeher zum guten Ton, doch auch FIFA (rechts FIFA 14) hat hier zugelegt.

grundsätzlich auf besseren Taschenrechnern kicken, driften die PC- und die Konsolenversionen von FIFA immer weiter auseinander. Während FIFA 10 auf der PlayStation 3 und der Xbox 360 tatsächlich spürbare Fortschritte bringt – etwa dank der deutlich flüssigeren Bedienung – dribbelt dasselbe Spiel auf dem PC gleich zwei Schritte zurück und sieht sogar hässlicher aus als FIFA 09. Offiziell will EA die niedrigen Hardware-Anforderungen der Computerfassung bewahren, die modernere Konsolenoptik, heißt es, überfordere ältere Rechner. Letztlich handelt sich der Hersteller aber nur massiven Ärger mit seiner PC-Community ein.

Die Situation hat sich erst in den letzten Jahren wieder gebessert, nun verwendet EA weitgehend dieselbe Technik auf PC und Konsole – wobei es nach wie vor Unterschiede im Detail gibt, aber wir wollen mal nicht so sein. Schließlich schafft es Konami ebenfalls nicht immer, auf allen Plattformen dasselbe PES anzubieten, die Charaktermodelle und Texturen der 2016er-Version sind unter Windows detailärmer als etwa auf der PlayStation 4. Das ändert nichts daran, dass sich EA und Konami den Fußballspielemarkt heute untereinander aufteilen – und sich einander angenähert haben. Wo PES-Fans den EA-Werken noch bis vor wenigen Jahren nachsagten, Grafikblender zu sein und es mit dem Realismus allzu ernst zu nehmen (Stichwort: merkwürdige Ballflugbahnen) und FIFA-Verfechter stets das Lizenzpaket und die bessere Stadionstimmung verteidigten, verschwimmen die Grenzen allmählich.

Klar, grundsätzlich stimmt bis heute beides: FIFA hat die stimmungsvollere Präsentation und mehr Lizenzen, darunter die zugkräftigen Bundesligarechte, PES liegt weiter

beim Realismus in Führung. Aber die Unterschiede sind längst nicht mehr so gravierend wie in den mittleren 2000ern. Zwar spielt sich FIFA immer noch dezent »arcadiger«, dennoch hat Electronic Arts die Spielmechanik von Grund auf überarbeitet und sich in vielerlei Hinsicht an PES orientiert, was den Spielablauf geschmeidiger und vielfältiger macht – KI und Ballphysik haben aufgeholt. Konami wiederum hat sein Lizenzdefizit aufgepoliert und unter anderem die Rechte an der Champions League und der Europa League eingekauft – aber nur bei den Wettbewerben, nicht den teilnehmenden Teams. Dafür bauen fleißige Modder jährlich zahlreiche Originalspieler und -vereine ein, FIFA lässt sich nicht mal modden. Und ja, PES bietet nach wie vor unnachahmlich dynamische Partien. Unterm Strich ist es heute dennoch vor allem Glaubensfrage, welcher Serie man die Treue hält. Und alle neutralen Fußballfans können zwischen zwei nahezu gleichwertigen Simulationen wählen. Da sage noch einer, Konkurrenz belebe das Geschäft nicht.

#### Der heilige Gral

Abgesehen von spielerischen Detailfortschritten bekriegen sich Konami und Electronic Arts heute vor allem im Internet: Wer kann seine Community besser an sich binden? Wobei man von einem Krieg kaum sprechen kann, denn EA hat bereits den heiligen Gral der Lizenzvermarktung entdeckt: Ultimate Team. Dieser Mix aus Managermodus und Sammelkartenspiel erscheint erstmals als Bezahladdon für FIFA 09, seit FIFA 12 ist er fest ins Spiel integriert. Im Grunde geht's darum, mit Echtgeld oder erspielter Ingame-Währung Fußballer-Kartenpäckchen zu kaufen, aus denen man dann die eigene Lieb-

lings-Elf zusammenstellt. Klar, ältere Spieler kennen den Reiz des Sammelns noch von den Aufkleberheftchen längst vergangener Bundesligasaisons und Weltmeisterschaften, EA hievt das uralte Prinzip aber in eine neue Dimension: Mit dem Verkauf von Kartenpaketen für FIFA (und Madden NFL) hat man alleine im Jahr 2015 absurde 650 Millionen US-Dollar umgesetzt. Diese eindeutige Free2Play-Anleihe ist unter den Spielern hochgradig umstritten, Kritiker werfen EA vor, die Käufer eines Vollpreisspiels damit weiter zu schröpfen. Der Modus sei immer noch freiwillig, entgegnen die Ultimate-Team-Fans, niemand sei zum Kartenkauf gezwungen. So oder so: Erfolg hat EA damit allemal.

#### Die Evolution des Genres

Zwischen der kargen Strichmännchen-Optik von NASL Soccer und dem auf Hochglanz gebürsteten FIFA 16 liegen 40 Jahre. Zum Vergleich: Damals, 1976, existierte die Tschechoslowakei noch. Und besiegte im EM-Finale eine deutsche Mannschaft, bei der noch Sepp Maier im Tor und Uli Hoeneß im Sturm stand. Also ja, in dieser Zeit hat sich verdammt viel getan, Uli Hoeneß hat zwischenzeitlich auf Staatskosten logiert, und der simulierte Fußball ist ganze Lichtjahre vorangekommen. Statt »Fußball«-Paddel rauf und runter zu bewegen, stolpern wir heutzutage mit lebensnah animierten Ballkünstlern beim übereilten Direktschuss übers Leder oder fälschen es beim Klären so unglücklich ab, dass es von der Schulter des Keepers ins eigene Tor prallt. Dazu Drop-Kicks, Bogenlampen, Flatterbälle, Bananenflanken, Schwalben (okay, nur in PES), Übersteiger und angetäuschte Dribblings: Der moderne Bildschirmfußball bildet die schönste Nebensa-

### Mythos Momentum



Seit einigen Jahren kursiert in der FIFA-Community eine Verschwörungstheorie: Spieler beschwerten sich über das sogenannte »Momentum«. Damit ist gemeint, dass man in manchen Partien unvermeidlich unter die Räder gerät, weil das Spiel die Niederlage quasi vorprogrammiert. Das eigene Team bringt dann überhaupt nichts mehr zustande, teils sogar in mehreren Matches in Folge. EA schwört allerdings, dass es diese Schicksalsfunktion nicht gibt. Niederlagenserien sind sogar psychologisch erklärbar, weil jede Schlappe den Spieler am Gamepad nervöser macht. Andererseits gibt es sogar E-Sportler, die fest ans Momentum glauben – und die kennen FIFA besser als alle anderen. Was nun wahr ist? Das weiß niemand ...



Moderne Fußballspiele wie FIFA 16 werden immer realistischer – fast jede Aktion des echten Sports ist mittlerweile ausführbar.

che der Welt heutzutage in all ihren Facetten nach. Manchmal sogar in Facetten, die der Entwickler eigentlich gar nicht nachbilden möchte (siehe Kasten links unten).

Auch die individuellen Eigenschaften der Spieler kommen immer mehr zum Tragen; ein Starstürmer wie Aubameyang dribbelt in FIFA 16 um einiges eleganter und trifft das Tor wesentlich sicherer als ein Kicker aus der Zweiten Liga. Passend zum gewachsenen Individualitätsanspruch integriert EA in FIFA 2008 erstmal den bis heute sehr beliebten »Be A Pro«-Modus, in dem nicht das Team im Fokus steht, sondern die Karriere eines Einzelspielers, der sich durch sammelbare Punkte sukzessive verbessern lässt. Konami kontert in PES mit dem gleichwertigen »Become A Legend«. Neben der zunehmenden Bedeutung von Starspielern (Fragen Sie mal in Barcelona nach einem gewissen Messi ...) gibt es noch eine moderne Tendenz: Der Damenfußball tritt immer mehr aus dem Schatten des Herrensports heraus und wird beliebter. Nicht umsonst hat EA in FIFA 16 erstmals Frauenmannschaften eingebaut, laut dem Producer Nick Channon, weil sich Proportio-

nen und Bewegungsabläufe erstmals glaubhaft abbilden ließen. Vielleicht aber auch, um die Verkaufszahlen in Nordamerika zu pushen, wo der Frauenfußball beliebter ist als in Europa. Denn dort galt Fußball lange Zeit als reiner Mädchensport, Männer sollten gefälligst Football spielen. Doch auch das wandelt sich, Fußball wird jenseits des Atlantiks immer beliebter.

#### Blick in den Kristallball

Die Verkaufszahlen von Fußballspielen dürften also eher noch steigen, die Zukunft des Genres scheint gesichert. Aber wie geht's weiter? Nun, die großen Gameplay- und Technik-Revolutionen dürften in kommenden FIFA- und PES-Iterationen ausbleiben, stattdessen erwarten uns weiterhin Detailfortschritte und eine aufpolierte Optik – hoffentlich auch, was Zuschauer und Stadien betrifft, da herrscht nämlich in beiden großen Serien Nachholbedarf. Detailfortschritte, bessere Grafik – schon klar, diese Prognose ist ungefähr so gewagt wie vorauszusagen, dass der FC Bayern im kommenden Jahr deutscher Meister wird. Aber hey, damit

verdienen TV-Experten jede Menge Geld! Apropos: Revolutionär wäre ein Ingame-Kommentar, der nicht ständig wiederholt – oder zumindest nicht mehr so gestelzt klingt wie in aktuellen Genvertretern. Das werden wir so schnell aber wohl nicht erleben, dafür soll Pro Evolution Soccer 2017 immerhin mit einer lernenden KI auftrumpfen soll, und FIFA 17 wird erstmals einen filmhaft inszenierten Storymodus bieten, ähnlich der »Livin' Da Dream«-Karriere aus dem Basketballspiel NBA 2K16. Wir sind auch gespannt, wie sich Virtual Reality und Fußball kombinieren lassen – wird sich der Fußballcontroller am Massenmarkt durchsetzen? Und manchmal ist die Zukunft eben auch ein Blick in die Vergangenheit: Mit Retro-Projekten wie Kick Off Revival oder Sociable Soccer, der trotz einer gescheiterten Kickstarter-Kampagne laut Entwickler Jon Hare weiterhin geplanten Neuauflage von Sensible Soccer, stehen Fußballspiele an, die die Pixel-Hits von früher hoffentlich würdevoll ins Jetzt holen. Sicher ist: Der Ball rollt nicht nur bei der Fußball-EM in Frankreich, sondern auch virtuell in jedem Fall noch lange weiter. ★

## Interview mit Dino Dini: »Der Geist der alten Fußballspiele«

**Dino Dini hat in den 80er- und 90er-Jahren mit Kick Off Spielegeschichte geschrieben. Auch der Ableger Player Manager und weitere Titel wie Dino Dini's Goal! genießen bis heute Kultstatus bei den Fans des 1965 in Großbritannien geborenen Gamedesigners. Der Sohn italienischer Einwanderer arbeitete die letzten neun Jahren im niederländischen Breda an der University of Applied Sciences und unterrichtete dort Spieleprogrammierung. Nun legt er ein Sabbatjahr ein, um mit dem im Juni exklusiv für PS4 und PS Vita erscheinenden Kick Off Revival sein Comeback zu feiern. Wir haben uns mit Dini über die Frühzeit des simulierten Fußballs, das schwierige Leben als Indie-Entwickler und natürlich den neuen Kick-Off-Teil unterhalten.**



### GameStar: Wie bist du eigentlich in die Spielebranche eingestiegen?

**Dino Dini:** Ich habe mich schon als Kind für Technik interessiert, fand elektronische Geräte spannender als Sandkasten oder Spielplatz. Im Alter von 13 Jahren brachte ich mir auf dem Acorn System 1 das Programmieren bei, mit 14 wechselte ich auf den Acorn Atom. Mit 15, so um 1980 rum, veröffentlichte ich dann mein erstes Spiel bei einem kleinen Publisher namens Time-data (es hieß 3D Maze, Anm. d. Red.). Nach meiner Schulzeit habe ich dann erst mal einen Job in einem Computerladen angenommen und Rechner repariert. Als ich durch Zufall Anil Gupta vom Entwickler Anco kennenlernte, bekam ich dann die Chance, hauptberuflich Spiele zu entwickeln.

### Als 1989 das erste Kick Off für Amiga und Atari ST erschienen ist, warst du also 24? Hast du das Spiel ganz allein entwickelt?

Ja, und als es rauskam, war das verrückt. Ich hätte nie mit diesem Erfolg gerechnet!

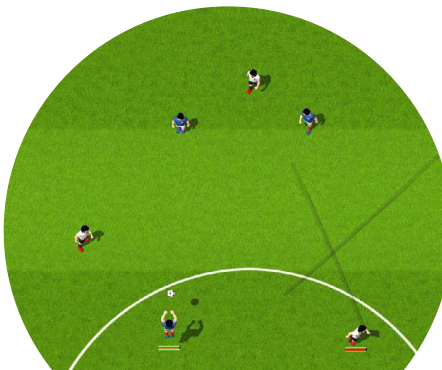
### Worin besteht die größte Herausforderung bei der Entwicklung eines Fußballspiels? Realismus, Technik, Gameplay – was ist für dich am wichtigsten?

Ich möchte, dass alle Elemente ineinandergreifen. Es muss sich so anfühlen, als wür-

de alles ganz natürlich zusammengehören: realistische Spielzüge, flüssiger Ablauf, gute Spielbarkeit. Das macht die Aufgabe sehr reizvoll, aber eben auch äußerst anspruchsvoll. Oberflächlich betrachtet könnte man denken: »Ach, so ein Fußball-Game ist doch eine simple Angelegenheit.« Aber das stimmt eben nicht.

### Spielst du eigentlich privat Titel wie FIFA und Pro Evolution Soccer?

Ich schaue mir die aktuellen Versionen natürlich an. Aber das nimmt wenig Einfluss auf die Arbeit an meinen eigenen Projekten.



»Tore schießt du in Kick Off Revival nur mit jeder Menge Skill«, sagt Dino Dini über die in der klassischen Draufsicht-Perspektive spielbaren Fußball-Hommage.

Ich habe den Eindruck, dass moderne Fußballsimulationen den Fokus vor allem darauflegen, dem Spieler zu vermitteln, er verfüge über jede Menge Skill. In Wirklichkeit sind solche Spiele aber relativ simpel zu beherrschen. Ich verfolge einen anderen Ansatz – in meinen Games schießt du nur Tore, wenn du wirklich gut spielst. Davon abgesehen suche ich nicht den Wettbewerb mit FIFA und PES. Meine Spiele sollen den Spirit der frühen Arcade-Games wiederbeleben, denn diese haben unsere wunderbare Gamesindustrie begründet. Die Industrie hat sich aus meiner Sicht jedoch von den Werten und Wurzeln entfernt, die dazu beigetragen haben, dass sie überhaupt so groß und ein wichtiger Teil unserer modernen Popkultur werden konnte. Wenn es nur noch ums Business und viel Geld geht, wird die Branche eines Tages kreativ austrocknen.

### Welche drei Titel aus der Geschichten der digitalen Fußballspiele haben dich am meisten beeinflusst?

Das waren nicht unbedingt Fußball-Games, sondern vor allem Spiele wie Star Raiders, Space Invaders oder Defender. Sie alle eint eine Sache: Je mehr du übst, desto besser wirst du. Dieser Ansatz von Coin-op- und Arcade-Spielen gefällt mir, und er hat meine Arbeit bis heute geprägt.