

BACHELORARBEIT

Die Entwicklung des Sportspielgenres am Beispiel der FIFA-Spieleserie

ausgeführt von Bernd Steinberger
A-2524 Teesdorf, Kirchfeldstr. 28b

Begutachter: FH-Prof. Dipl.-Ing. Alexander Nimmervoll

Teesdorf, 10.01.2010



Ausgeführt an der FH Technikum Wien
Studiengang Informatik

Eidesstattliche Erklärung

„Ich erkläre hiermit an Eides Statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher weder in gleicher noch in ähnlicher Form einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.“

Ort, Datum

Unterschrift

Kurzfassung

Diese Arbeit behandelt Videospiele des Sportgenres und verwendet zur Veranschaulichung die Fußballspielserie *FIFA*. Dabei soll die Definition der Sportspiele vermittelt und ein Überblick über die Vertreter des Genres gegeben werden. Das Videospiel *FIFA*, welches von *Electronic Arts* entwickelt wurde, startete seine Laufbahn im Jahr 1994 und ist bis heute präsent, wodurch an diesem Beispiel eine lange Zeitspanne der Computerspielindustrie verfolgt werden kann. Dieses Spiel wird in seiner technischen Entwicklung auf Gameplay, Grafik und Sound analysiert und beschrieben und auch die Geschichte des Herstellers wird genauer unter die Lupe genommen. Um das Beispiel noch besser zu veranschaulichen, werden einige der bekanntesten Konkurrenten von *FIFA* zum Vergleich herangezogen.

Schlagwörter: Videospiele, Sportgenre, Electronic Arts, FIFA, Konkurrenz

Abstract

This paper deals with the sports genre of videogames and uses the *FIFA* soccer series as an example. The definition of sports games will be given and an overview of the representatives of the genre will be shown. The videogame *FIFA* was developed by *Electronic Arts* and started its career in 1994. It is still present and can be used to illustrate a long period of the computer industry. The technical progress will be analyzed and described using the Gameplay, graphics and sound attributes and further the history of the manufacturer shall be told. For a better understanding of the example *FIFA* there will be a comparison to some of the most famous competitor products.

Keywords: videogames, sports genre, Electronic Arts, FIFA, competitors

Danksagung

Ich danke meinem Betreuer, FH-Prof. Dip.-Ing. Nimmervoll Alexander, für die Unterstützung und seine aufgewendete Zeit (auch während der Weihnachtsfeiertage und dem Jahreswechsel).

Inhaltsverzeichnis

1	Problemstellung	1
2	Sportspiele im Allgemeinen	2
2.1	Definition und Spielidee	2
2.2	Geschichte	3
3	Pioniere der Fußballspiele	5
4	Die Geschichte von Electronic Arts	7
4.1	Trip Hawkins und die Gründung von Electronic Arts	7
4.2	Die ersten Spiele und die große Krise	8
4.3	Electronic Arts und die Konsolen	9
4.4	Die 90er Jahre bis heute	9
4.4.1	Der Beginn von 3DO und der Ausstieg von Trip Hawkins	9
4.4.2	Das große Wachstum	9
5	Und dann kam FIFA	11
5.1	Alle Titel von damals bis heute	11
5.1.1	Der große Anlauf in den 90ern	11
5.1.2	Die Generationen nach dem Jahrtausendwechsel	12
5.1.3	Die letzten Fünf	12
5.2	Die technische Entwicklung	13
5.2.1	Grafik	13
5.2.2	Gameplay	16
5.2.3	Sound	19
6	Die Konkurrenz	21
6.1	Sensible Soccer	21
6.2	Kick Off	21
6.3	Pro Evolution Soccer	22
6.4	Actua Soccer	23
7	Zeittafel	24
	Literaturverzeichnis	25
	Abbildungsverzeichnis	31
	Tabellenverzeichnis	32
	Tabellenverzeichnis	32
	Abkürzungsverzeichnis	33

1 Problemstellung

Diese Bachelorarbeit beschäftigt sich mit Videospiele des Sportgenres am Beispiel der Fußballspielserie *FIFA*. Die Aufgabe ist es mitunter, die hinter einem Sportspiel steckende Idee und dessen historische Entwicklung aufzuzeigen. Was charakterisiert ein Videospiele dieses Genres und wie wird es definiert bzw. entworfen? So können die Gemeinsamkeiten der unterschiedlichen Spiele herauskristallisiert werden. Was waren die ersten Vertreter und wie sahen diese aus? Das Ergebnis soll eine Aufzählung der erfolgreichsten und prominentesten Wegbereiter in diesem Gebiet sein. Ein weiteres Ziel ist es, die Pioniere der Fußballvideospiele aufzuschlüsseln, um auf den ersten Teil der *FIFA* Serie hinzuführen. Welche Titel gehören dazu und von welchen Herstellern stammen sie? Weiters soll die Entwicklung der *FIFA* Spiele untersucht werden. Welche Fort- oder Rückschritte gab es zwischen den einzelnen Generationen? Ein fortlaufender Vergleich der *FIFA* Teile und eine jeweilige Analyse mit Beschreibung in den Bereichen Gameplay, Sound und Grafik soll erreicht werden. Auch die Geschichte des Herstellers, *Electronic Arts*, muss ausreichend behandelt werden. Wie hat sich dieses Unternehmen im Laufe der Zeit entwickelt und wer war eigentlich der Gründer? Dadurch sollen die größten Erfolge und Meilensteine der Firma vermittelt werden, wobei besonderer Wert auf die Anfänge gelegt wird. Der Vergleich anderer Fußballspiele zu den *FIFA* Titeln soll Aufschluss über den Erfolg der Serie vermitteln. Welche Konkurrenten gab es überhaupt und in welchen Belangen konnten diese mit dem Spiel von *Electronic Arts* mithalten oder auch nicht? Ziel ist es hier, eine Übersicht, über die anderen Produkte auf dem Markt und eine Gegenüberstellung mit einigen speziellen Titeln davon, zu erhalten.

2 Sportspiele im Allgemeinen

2.1 Definition und Spielidee

Bei Sportspielen wird im Folgenden von „Spielern“ und „Benutzern“ gesprochen. Dabei ist zu beachten, dass mit dem Spieler der virtuelle Sportler im Spiel gemeint ist und nicht die vor dem Computer sitzende Person. Daher wird für Letzteren der Begriff „Benutzer“ verwendet.

Die Hauptidee hinter Sportspielen besteht nicht, wie in vielen anderen Spielen, darin, eine gute Geschichte zu erzählen oder die Spielidee selbst zu erarbeiten. Der Sinn des Spieles bzw. das Reglemente ist bereits in der Wirklichkeit vorgegeben und muss lediglich in der virtuellen Version adaptiert werden. Nur eher selten gibt es Sportspiele, die aus freier Fantasie heraus entwickelt werden und in der Realität gar nicht existieren. Daher liegt das Augenmerk bei diesem Spielgenre auf ganz anderen wesentlichen Punkten: (vgl. Adams 1999)

- Steuerung
- Künstliche Intelligenz (KI) der Gegner und Mitspieler eines Teams
- Animation der Spieler
- intelligente Audioausgabe
- gute Simulation der realen Gegebenheiten
- Kameras
- Gestaltung der Benutzeroberfläche
- Einstellungen
- Spielmodi
- Lizenzierungen

Die beiden Wichtigsten davon sind wohl die Entwicklung einer künstlichen Intelligenz (KI) und die Nachstellung der Wirklichkeit. Das Problem ergibt sich in der Umsetzung aufgrund von Hardwarerestriktionen. Bei der Simulation werden oft vereinfachte Formeln zur Berechnung hergenommen, da eine detailgetreue Berechnung der echten Welt, von der zur Verfügung stehenden Rechenleistung, nicht in Echtzeit erreicht werden kann. Bei der Animation eines Kampfflugzeuges sind solche Tricks nicht so auffällig, da nur wenige Personen die wirklichen Bewegungen kennen. Wohingegen ein Fußball- oder Basketballspieler von einer sehr breiten Masse genau analysiert und mit der Realität verglichen werden kann. (vgl. Adams 1999)

Sehr wichtig ist es, das komplette Regelwerk einzubinden und das vor allem richtig. Weiters ist auch zu überlegen, wie strikt sämtliche Regeln eingehalten werden, da einige Entscheidungen während des Spieles von einem Schiedsrichter abhängig sind. Und auch der Unparteiische ist in der Realität nur ein Mensch und irrt sich manchmal bei der Interpretation einer Spielsituation. Bekommt der Benutzer ständig rote Karten oder Elfmeterpfeife gegen

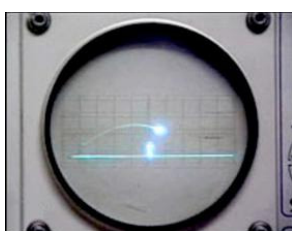
sich ausgesprochen, so kann das mit der Zeit ziemlich frustrierend sein und wird als unfair empfunden. Fehlentscheidungen könnten zur Gänze ausgeschlossen werden, was allerdings wiederum zur Folge hätte, dass das Spielgeschehen etwas von der Realität abweicht. Das Ziel ist es also, ein gutes Mittelmaß zu finden. (vgl. Adams 1999)

Den unterschiedlichen Kameraansichten muss auch genügend Aufmerksamkeit geschenkt werden. Der Benutzer benötigt oft eine optimale Mischung aus einer hohen Übersichtlichkeit und einer detaillierten Darstellung. Bei Videospiele auf Konsolen steht meist nur ein Bildschirm zur Verfügung. Spielen mehrere Benutzer gleichzeitig, so sollen allen Beteiligten gleichwertige Ansichten geboten werden. Dies könnte dann zum Beispiel über eine einzige Großbildkamera oder mehreren Kameras auf geteiltem Schirm erreicht werden. (vgl. Adams 1999)

Im Laufe der Zeit sind immer mehr unterschiedliche Modi für Sportspiele entwickelt worden. Es gibt die Möglichkeit ein komplettes Team zu steuern, einen einzelnen Spieler, den Managerjob zu übernehmen (Spielertransfers, Stadionausbau, Veranstaltungsplanung, ...) oder der Trainer zu sein. Jeder Modus kann dabei unterschiedliche Umfänge bieten und diese müssen zuvor genau definiert und abgegrenzt werden, um den Rahmen nicht zu sprengen. (vgl. Adams 1999)

Wichtig geworden ist auch der Kauf von Lizenzen, um die originalen Vereinsnamen, Spielernamen, Logos und auch das Aussehen der Spieler verwenden zu dürfen. Dieses Feature kann sich nicht jeder Hersteller leisten, doch sind Originalnamen oft eine wichtige Kaufentscheidung für die Benutzer. Mittlerweile gibt es sogar schon Lizenzen für Stadien, Sponsoren und Werbungen auf den Banden, um das jeweilige Spiel so echt wie möglich wirken zu lassen. Dadurch kann wiederum der Nachteil entstehen, dass die Lizenzkosten sich auf den Verkaufspreis auswirken und das Spiel teurer angeboten wird. (vgl. Adams 1999)

2.2 Geschichte



Eines der ersten Computerspiele wurde von Herrn Higinbotham William im Jahr 1958 erfunden. Dabei handelte es sich um ein Tennisspiel, welches den Namen *Tennis for Two* trug. Der Rechner war ein Analogcomputer und als Monitor kam ein Oszilloskop zum Einsatz. Über ein kleines Netz wurde der Ball von Seite zu Seite gespielt. (siehe Abbildung 1). (vgl. Lischka 2001)

Abbildung 1 – Tennis for Two (Pongmuseum 2009)

1972 wurde von *Atari* dann der Klassiker *Pong* auf den Markt gebracht. Dieses Spiel bestand lediglich aus zwei vertikal bewegbaren Balken, zwischen denen ein Ball gespielt wurde. In den nächsten sechs Jahren wurden billige Ableger von *Pong* als die unterschiedlichsten Ballspiele verkauft. Von 1978 bis ins Jahr 1983 konnte *Atari* im Alleingang den Markt mit Videospiele der Sportarten Basketball, Baseball, Bowling, Fußball und Football versorgen. Diese Versionen versuchten bereits in primitiven Ansätzen, die Sportler auf dem Spielfeld darzustellen. Dann brachte *Konami* ein Leichtathletikspiel auf einem Spielautomaten heraus, welches sechs verschiedene Disziplinen anbot. Ein Jahr darauf antwortete der Spielehersteller *Activision* mit einem Zehnkampfspiel, welches auf den Konsolenplattformen *C64* und *Atari 2600* lief. (vgl. Computer Bild 2008)

Ein weiterer Meilenstein wurde mit dem ersten erfolgreichen Wrestling-Spiel von *Sega* namens *Championship pro Wrestling* im Jahr 1984 gesetzt. Es gab zwar davor schon andere Implementierungen dieser Spielart, allerdings waren diese nur wenig eindrucksvoll. Ein revolutionärer Versuch wurde auch mit dem Titel *California Games* des Entwicklers *EPYX* 1987 gestartet. In diesem konnte unter anderem zwischen Skateboarden, BMX-Rennen oder Surfen gewählt werden. Da es sich dabei allerdings um relativ neuartige Sportarten handelte, konnte sich dieses Spiel nicht durchsetzen. (vgl. Computer Bild 2008)

Mit *Kick Off* wurde 1989 der große „Boom“ der Fußballvideospiele ausgelöst. Dies war nicht der erste Titel in dem dieser Ballsport gespielt werden konnte, aber hier wurden erstmals Spielpraktiken wie im richtigen Fußball möglich gemacht (z.B.: verschiedene Spielzüge und Kombinationen). Gleich drei Jahre darauf machte *Sensible Soccer* der *Kick Off* Reihe Konkurrenz. Der Erfolg lag teilweise an dem vorhandenen Editor, mit dem sämtliche Spieler und Vereine vom Benutzer abgeändert oder auch neu erstellt werden konnten. Schließlich schlugen die, auch jetzt noch aktuellen, Entwickler *Electronic Arts (EA)* mit *FIFA* und *Konami* mit *International Superstar Soccer (IIS)* auf dem Markt ein. Diese verdrängten die Konkurrenz und konnten sich durchsetzen. *Electronic Arts* nicht zuletzt aufgrund der Originallizenzen für Spieler- und Vereinsnamen. Später wurde aus den *IIS* Titeln die *Pro Evolution Soccer (PES)* Reihe abgeleitet. Und *Electronic Arts* konnte sich auch mit den anderen Sportspielen (Eishockey, Football, Basketball und Golf), in denen sie ebenfalls die Lizenzen für die Originalnamen hatten, durchsetzen. Doch näheres zu allen Fußballspielen folgt dann noch im Kapitel 3 (vgl. Computer Bild 2008)

Erst Ende der 90er Jahre konnten sich schließlich Sportarten wie Skateboarden, Snowboarden, BMX-Rennen und Angeln durchsetzen. Vor allem die Spieleserie *Tony Hawk's Skateboarding* hat sich als sehr erfolgreich erwiesen. Weiters wurden Videospiele zu sämtlichen olympischen Sommer- und Winterspielen auf den Markt gebracht. (vgl. Computer Bild 2008)

3 Pioniere der Fußballspiele

Die Geschichte der Fußballvideospiele begann mit der ersten Heimkonsole der Welt. Sie wurde von *Magnavox* im Jahre 1972 in den USA veröffentlicht und trug den Namen *Odyssey*. Da dieses Gerät noch keine Hintergründe zeichnen konnte, wurden hierfür Plastikschaablonen auf dem Fernsehgerät angebracht (siehe Abbildung 2). Die Konsole zeichnete dann lediglich den Ball in Form eines kleinen Vierecks und die Spieler, welche horizontal oder vertikal bewegt werden konnten. (vgl. Winter, Magnavox Odyssey)



Abbildung 2 - Fernseher mit Schablone (Winter, Magnavox Odyssey)

1980 brachte *Atari* einen echten Verkaufsschlager namens *Pele's Soccer* auf den Markt (dieser Titel war auch noch bekannt unter *Soccer* und *Championship Soccer*). Obwohl die Grafik dieses Spieles noch sehr schlicht gehalten war, wurde es der erste wirklich berühmte Vertreter des Genres. Die Spieler auf dem Feld wurden durch kleine farbige Rechtecke und der Ball durch ein weißes Quadrat dargestellt. Schließlich gab es noch oberhalb eine Anzeige für die bisherige Zeit und den aktuellen Spielstand (siehe Abbildung 3). (vgl. Expert Football, History of Soccer Gaming)



Abbildung 3 - Pele's Soccer Spielausschnitt (Expert Football, History of Soccer Gaming)

Für die *Nintendo Entertainment System (NES)* Konsole wurde sieben Jahre später das nächste wegweisende Fußballspiel entwickelt. Es wurde im März 1987 veröffentlicht und trug den schlichten Namen *Soccer*. Hier kämpften jeweils sechs Feldspieler in einer Mannschaft und wurden von einem Benutzer oder dem Computer gesteuert. Die Sportler sahen bereits wie kleine Menschen aus und die Kamera zeigte das Feld von oberhalb der Seitenauslinie. Allerdings waren die Ballbewegungen immer geradlinig und die künstliche Intelligenz noch immer sehr primitiv gehalten. (vgl. Expert Football, History of Soccer Gaming)

1989 erschien mit dem Titel *Kick Off* von *Anco* der nächste Meilenstein in dem Genre. Dieses Spiel wurde auf den Konsolen *Amiga 500/600*, *Amstrad CPC*, *Atari ST*, *Commodore C64/128* und für *DOS* auf dem PC erzeugt. Das Spielgeschehen wurde aus der Vogelperspektive betrachtet und es bot zusätzliche neue Spielfreiheiten. Der Ball war nicht mehr magnetisch an die Füße gebunden, sondern konnte frei im Raum gespielt werden, wodurch sich das Gameplay etwas anspruchsvoller gestaltete. Weiters unterschieden sich die einzelnen Fußballer durch vier verschiedene Fähigkeiten: Tempo, Ausdauer, Präzision und Angriff. (vgl. Expert Football, History of Soccer Gaming)

Der nächste Pionier auf dem Gebiet war *Sensible Soccer* aus dem Jahre 1993. Die Kamera wurde wieder oberhalb des Feldes positioniert, doch etwas schräger und nicht frontal von oben nach unten. Dadurch konnte eine bessere Übersicht über das Spielgeschehen gewährleistet werden. Die Benutzer hatten die Möglichkeit selbst eigene Ligen und Pokalturniere zu erstellen und zu bestreiten, sowie bereits vorgegebene Turniere, wie die Europameisterschaft 1992, zu spielen. (vgl. Expert Football, History of Soccer Gaming)

Im Jahr 1994 wurde für die Konsole *Super Nintendo Entertainment System (SNES)* der Start für die Spieleserie *IIS* gelegt. Es hatte eine verbesserte Grafik und intelligenteren Computergegner im Vergleich zu den Vorgängern der Konkurrenz. (vgl. Expert Football, History of Soccer Gaming)

4 Die Geschichte von Electronic Arts

4.1 Trip Hawkins und die Gründung von Electronic Arts

Das Unternehmen wurde 1982 von Trip Hawkins gegründet. Hawkins war allerdings kein Techniker der Branche, noch hatte er irgendein umfangreiches fachspezifisches Wissen im Bereich der Computerindustrie. Vielmehr war er ein richtiger Geschäftsmann und überzeugte durch sein Auftreten in seiner Art und seinem Aussehen. Nicht umsonst wurde er 1995 vom *People Magazine* in die Liste der 50 attraktivsten Leute aufgenommen. (vgl. Kent 2001, S. 260 - 266)

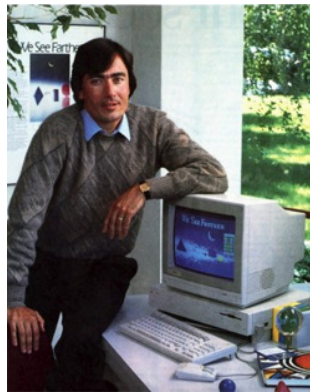


Abbildung 4 - Trip Hawkins (Fleming 2007)

Mit der Computerthematik kam er erstmals 1975 während seiner Zeit auf der Harvard Universität durch einen Freund in Verbindung. Der Freund erzählte ihm von einem Rechner, welcher für den Heimgebrauch zum Verkauf stand. So kam Hawkins auf die Idee, eine Analyse zu erstellen, wie viele Leute zu welchen Kosten einen PC besaßen und in Zukunft kaufen werden. Letztendlich kam er zu dem Schluss, dass 1982 die Nachfrage der Konsumenten im Bereich der Computerspiele am höchsten sein würde und dies das beste Jahr sei, um mit einem Unternehmen in die Branche einzusteigen. (vgl. Kent 2001, S. 260 - 266)

Nach Harvard trieb es Hawkins weiter nach Stanford, wo er Recherchen über die Zukunft der Personalcomputer anstellte. So kam er in Kontakt mit der Firma *Apple*, welche ihn dann auch einstellte. An der Seite von Steve Jobs kletterte er in der Unternehmensleiter nach oben, bis er mit 26 Jahren bereits Multimillionär war. (vgl. Kent 2001, S. 260 - 266)

Und so kam das Jahr 1982, welches sich Trip Hawkins seit seiner Analyse auf Harvard immer vor Augen gehalten hatte. Während seiner Zeit bei *Apple* lernte er Don Valentine kennen, welcher der Investor von Steve Wozniak und Steve Jobs bei der Gründung deren Firma (*Apple*) war. So bat auch Hawkins Valentine um finanzielle Unterstützung für den Start seines visionären Unternehmens. Dieser konnte sich von den Ideen Hawkins' überzeugen lassen. (vgl. Kent 2001, S. 260 - 266)

Also machte sich Trip Hawkins ans Werk und begann Leute einzustellen. Darunter waren dann auch David Maynard, Bill Budge und Dan Buntin, welche den Kern seines Entwicklungsteams ausmachten. In einer abendlichen Sitzung beschlossen sie dann die Firma auf den Namen *Electronic Arts (EA)* zu taufen. (vgl. Kent 2001, S. 260 - 266)

4.2 Die ersten Spiele und die große Krise

Eines von Hawkins Marketingtalenten spielte er im Bereich der Verpackung aus. Bis Anfang der 80er Jahre wurden sämtlich Spiele in Plastiktüten mit einem Markenzeichen darauf verkauft. Doch er entwickelte nun die Idee der *Album Covers*. Diese waren Boxen mit professionellem Aussehen und dem Namen der Entwickler darauf. Hawkins legte immer sehr viel Wert darauf, die Produkte mit den Namen zu versehen, um das Talent der Verantwortlichen zu würdigen. (vgl. Kent 2001, S. 260 - 266)

Der zweite geschickte Schachzug von Hawkins richtete sich gegen die Großhändler. In der damaligen Zeit behielten sich die Großhändler, welche die Software dann an die Einzelhändler verteilten, den Großteil der Erlöse ein. Die Softwarefirmen verkauften die Produkte an die Großhändler mit 55% Preisnachlass. Hawkins wollte diese Quote auf 52% senken und schaffte dies auch. (vgl. Kent 2001, S. 260 - 266)

Und so wurden am 21. Mai 1983 die ersten sechs Produkte von *EA* auf den Markt gebracht, wovon drei zu echten Verkaufsschlagern wurden (*Hard Hat Mack*, *Archon* und *Pinball Construction Set*). Innerhalb der nächsten sechs Monate hatte *EA* zwischen 25 und 30 unterschiedliche Spiele herausgebracht, welche für *Apple II*, *Commodore 64* und *Atari 800* verfügbar waren. (vgl. Kent 2001, S. 260 - 266)

Ein weiterer erfolgreicher Titel aus dem Jahr 1983 war ein Basketballspiel mit dem Originalnamen *One on One*. (vgl. Fleming 2007) Doch Trip Hawkins hatte nun die Idee, nicht die Entwickler, sondern das Spiel selbst in den Vordergrund zu stellen. Und so kam es, dass er den damaligen Spieler der *Philadelphia 76ers*, Julius Irving (Spitzname „Dr. J“), verpflichtete, um dessen Namen verwenden und sein Bild auf dem Cover abbilden zu dürfen. Dieser erhielt 25.000 U.S. Dollar und war damit der erste lizenzierte Sportler in der Geschichte der Videospiele. Schließlich kaufte *EA* auch noch den Namen von Larry Bird und letztendlich hieß das Spiel dann *Dr. J and Larry Bird Go One-on-One*. (vgl. Kent 2001, S. 260 - 266)

1984 kam es dann zu einer großen Krise und die Videospiele verkauften sich nur mehr sehr schlecht. Seit 1977 gab es die *Atari VCS/2600* Konsole auf dem Markt und die Spiele dazu verkauften sich sehr gut. *Atari* konzentrierte sich nur auf die Vertreibung von neuen Titeln und steckte keine Anstrengungen in die Entwicklung einer neuen Plattform. Somit kam es dann nach sieben Jahren zur Sättigung des Marktes und keine neue Alternative war verfügbar. (vgl. Fleming 2007)

EA ließ sich davon nicht unterkriegen und konzentrierte sich bei der Entwicklung auf die Technologie der Zukunft. Und da sich *Dr. J and Larry Bird Go One-on-One* erfolgreich verkaufte, blieben sie dabei das Spiel selbst in Szene zu setzen. Das Unternehmen erzeugte Spiele für *Apple II*, *Commodore 64*, *IBM PC*, *Macintosh*, *Amiga*, *Atari 800* und *Atari ST*. (vgl. Fleming 2007)

Der nächste wichtige Meilenstein erfolgte dann 1988 mit der Veröffentlichung von *John Madden Football*. Zuvor versuchte sich *EA* bereits mit einem Football-Titel namens *Touchdown Football*, welcher allerdings nicht sehr erfolgreich war. Diesmal heuerte Trip Hawkins den Trainer der *Oakland Raiders*, John Madden, an, um das Spiel so realistisch wie möglich zu gestalten. Die Wahl fiel auf ihn, da sich sein Name gut verkaufen ließ und die Serie wurde tatsächlich zu einer der Erfolgreichsten. (vgl. Fleming 2007)

4.3 Electronic Arts und die Konsolen

Schon Mitte der 80er Jahre fragte *Nintendo*, ob *EA* Spiele für deren *NES* Konsole entwickeln möchte. (vgl. Kent 2001, S. 408 - 410) Doch Trip Hawkins war nicht überzeugt, dass sich die Konsolen durchsetzen würden und er wollte keine Lizenzgebühren bezahlen, welche zusätzliche Einschränkungen gebracht hätten. (vgl. Fleming 2007) Außerdem entwickelte *EA* bereits auf 16-Bit Technologie, wohingegen die *NES* nur 8-Bit unterstützte. Daher wäre es notwendig gewesen, sämtliche Spiele abzuspecken, damit diese auf der Konsole gelaufen wären. (vgl. Kent 2001, S. 408 - 410)

Bis 1989 entwickelte sich *Nintendo* allerdings sehr gut und im selben Jahr brachte *Sega* die *Genesis* Konsole auf den Markt. Spätestens jetzt konnte *EA* das Potential der Heimkonsolen nicht mehr abstreiten. *Genesis* verwendete außerdem einen 68000 Prozessor, mit welchem *EA* bereits längere Zeit Erfahrungen gesammelt hatte. (vgl. Fleming 2007) Mittels der *Reverse Engineering* Technik, schafften es die Entwickler schließlich, Einsicht in beide Konsolen zu erlangen und konnten ab jetzt auch ohne die Zustimmung von *Nintendo* oder *Sega* Spiele produzieren. (vgl. Kent 2001, S. 408 – 410) Trotzdem verhandelte *EA* einen Vertrag mit *Sega* aus, da es sonst zu rechtlichen Konsequenzen kommen hätte können. Doch diese Lizenzvereinbarung fiel sehr viel besser aus, als es sonst der Fall gewesen wäre. (vgl. Fleming 2007)

1990 wurden die Spiele *Populous*, *Budokan: The Martial Spirit* und *John Madden Football* veröffentlicht, welche Adaptierungen der bereits vorhandenen *Amiga* Versionen darstellten. (vgl. Kent 2001, S. 408 – 410) In den nächsten sechs Jahren erschienen für diese Konsole unter anderem noch die ersten Teile der Serien *Strike*, *NHL Hockey*, *NBA Live*, *FIFA Soccer* und *Road Rash*. (vgl. Fleming 2007)

4.4 Die 90er Jahre bis heute

4.4.1 Der Beginn von 3DO und der Ausstieg von Trip Hawkins

Trip Hawkins dachte darüber nach, was nach der *Genesis* Konsole kommen würde. Da kein anderes Unternehmen die Initiative ergriff, beschloss er selbst eine neue Plattform zu entwickeln. Diese sollte auf 3D-Grafik-Engines aufbauen, CD-Laufwerke unterstützen und Netzwerkfähig sein. 1991 kam dann die *SNES* Konsole von *Nintendo* auf den Markt und im selben Jahr gründete Hawkins eine neue Firma namens *San Mateo Software Group*, woraufhin er Larry Probst zum Firmenchef von *EA* ernannte. Hawkins selbst verweilte als Vorstandsvorsitzender in seinem alten Unternehmen. Die Konsole wurde letztendlich auf den Namen *3DO* getauft und auch die Firma hieß dann *The 3DO Company*. Beispiele für Titel auf der *3DO* Konsole waren *John Madden Football*, *Road Rash*, *Need for Speed* und *Wing Commander III*. Im Jahr 1994 trat Trip Hawkins gänzlich von *EA* zurück und verließ das Unternehmen. (vgl. Fleming 2007)

4.4.2 Das große Wachstum

Seit der Einführung der *SNES* Konsole, lieferten sich *Sega* und *Nintendo* ein Kopf an Kopf Rennen um die Marktführung. *EA* kam der Erfolg beider Parteien zu Gute, da das Unternehmen auf beiden Plattformen mit seinen Spielen Kapital schlagen konnte. (vgl. Fleming 2007)

1991 kaufte EA das Unternehmen *Distinctive Software* nahe Vancouver, welches für die Entwicklung der erfolgreichen *Need for Speed* Serie verantwortlich war und später zu *EA Canada (EA CA)* wurde. (vgl. Fleming 2007)

Danach folgte im Jahr 1992 die Übernahme von *Origin System*, dessen größte Titel die *Ultima* und *Wing Commander* Reihe waren. Dieses Unternehmen wurde schließlich 2004 aufgelöst. (vgl. Fleming 2007)

Weiters wurde 1994 der Entwickler *Bullfrog* gekauft, welcher die *Dungeon Keeper* Teile produzierte und 2004 in *EA United Kingdom (EA UK)* überging. (vgl. Fleming 2007)

Die nächste Firma auf EAs Liste war *Maxis* im Jahr 1997, welche vor der Übernahme durch *Sim City* und seine Nachfolger bekannt wurde. Danach wurde daraus das Projekt *Die Sims* geboren, zu welchem auch zahlreiche Fortsetzungen und Erweiterungen erschienen. (vgl. Fleming 2007)

1998 verleihte sich EA dann noch das Entwicklungsstudio *Westwood* ein, von denen *Dune II* und *Command & Conquer* stammten. Nach dem Seitenwechsel wurden weitere Teile der *Command & Conquer* Serie unter EA produziert. 2003 schlossen sie auch diese Firma und das Personal zog in das EA Studio in Los Angeles um, wo weiterhin an den *Command & Conquer* Spielen gearbeitet wurde. (vgl. Fleming 2007)

Schließlich kam im Jahr 2006 noch das Unternehmen *Mythic Entertainment* auf die Kaufliste, welches *Dark Age of Camelot* vertrieb. (vgl. Fleming 2007)

5 Und dann kam FIFA...

5.1 Alle Titel von damals bis heute

5.1.1 Der große Anlauf in den 90ern

Der Startschuss der populären Fußballspielserie erfolgte 1993 mit dem Titel *FIFA International Soccer* (auch bekannt als *FIFA 94*). Das Spiel wurde von *Extended Play Productions* entwickelt und von *EA* veröffentlicht. Es war spielbar auf den Plattformen *3DO*, *Amiga*, *Game Gear*, *Genesis*, *Sega CD*, *Sega Master System*, *SNES* und *DOS*. *FIFA* war das erste Spiel im Genre mit einer isometrischen Kameraführung, welche bald von den Konkurrenten adaptiert wurde. Ein weiteres revolutionäres Feature war die Einführung von Audiokommentaren, welche die Konkurrenz noch nicht implementiert hatte. Jeder Teil der Serie sollte mit der Jahreszahl des nächsten Jahres betitelt werden. (vgl. Thöing 2009)

So kam es, dass der Nachfolger im Jahr 1994 den Namen *FIFA Soccer 95* trug. Die wesentlichen Verbesserungen lagen hier in der erhöhten Anzahl an Teams und der spielbaren Liga für jedes verfügbare Land. Sonst wurde noch etwas am Passspiel, der künstlichen Intelligenz des Torhüters und den Ball- und Spieleranimationen gefeilt. Das Vergnügen diesen Teil zu spielen, hatten nur Besitzer einer *Sega Genesis* Konsole. (vgl. Thöing 2009)

FIFA Soccer 96 wurde mit einigen umfangreichen Änderungen und Erweiterungen ausgeliefert. Es beinhaltete 59 internationale Teams, elf Ligen, verschiedene Ranglisten und einen Weltmeisterschaftsmodus. Weiters gab es noch einen Editor mit dem eigene Mannschaften erstellt und dann am Feld vom Benutzer gesteuert werden konnten. Dies sollte der letzte Teil bleiben, der von *Extended Play Productions* entwickelt wurde. Danach wurde die Programmierung von *EA CA* fortgeführt. Erschienen ist dieses Spiel auf *Game Gear*, *Genesis*, *Playstation (PS)*, *Sega 32x*, *Sega Saturn*, *SNES* und *DOS*. (vgl. Thöing 2009)

Der nächste Teil, *FIFA Soccer 97*, konnte auch einige Neuerungen bieten, obwohl diese nicht so herausragend wie die des Vorherigen waren. Dazu zählten zusätzliche Mehrspieler- und Spieleinstellungen mit deren Hilfe Fouls, Verletzungen und die Abseitsregel de- bzw. aktiviert werden konnten. Das größte Highlight war der neu hinzugefügte Hallenfußballmodus, bei dem ein Team allerdings nur aus sechs Spielern bestand. (vgl. Thöing 2009)

1997 wurden mit *FIFA Soccer 64* und *FIFA 98: Road to World Cup* gleich zwei Titel auf den Markt gebracht. Die erstere der beiden Versionen lief, wie aus dem Namen bereits erkennbar, nur auf dem *Nintendo 64 (N64)* System. (vgl. Thöing, 2009) Die Grafik verbesserte sich kaum bis gar nicht und die Steuerung war, trotz der zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten, nicht besonders gelungen. (vgl. Rubenstein, 1997) Einer der wenigen positiven Aspekte bestand darin, dass vier Benutzer gleichzeitig auf einem Bildschirm an einem Match teilhaben konnten. *FIFA 98: Road to World Cup* erschien hingegen auf *Windows*, *Game Boy*, *Genesis*, *Playstation*, *Sega Saturn*, *SNES* und ebenfalls *N64*. Das Ziel des Spieles lag darin, sein Team für die Weltmeisterschaft 1998 zu qualifizieren. Verbesserungen gab es im Bereich der künstlichen Intelligenz und in einigen grafischen Details. Für die Weltmeisterschaft selbst erschuf *EA* einen eignen Titel namens *FIFA WM Frankreich 98*, welcher, auch heute noch, als einer der Besten des Genres angesehen wird. (vgl. Thöing 2009)

Mit *FIFA 99* steigerte sich die Auswahl auf 42 Nationalteams, 250 Clubs und zwölf Ligen. Der Benutzer hatte auch die Möglichkeit sich eine eigene Liga oder ein eigenes Pokalturnier zu erstellen. Außerdem wurden wieder große grafische Fortschritte gemacht und der Torhüter konnte erstmals manuell gesteuert werden. (vgl. Thöing 2009)

5.1.2 Die Generationen nach dem Jahrtausendwechsel

Der Titel zum Jahrtausendwechsel war für deutlich weniger Plattformen erhältlich. Neben *Windows*, wurde nur der *Game Boy Color* und die *PS* unterstützt. Die Hauptmerkmale lagen auf der Möglichkeit den Ball vom Gegner abzuschirmen und dem erhöhten Tempo im Spielgeschehen. Weiters konnten bedeutende Begegnungen aus längst vergangenen Tagen mit derselben Aufstellung von damals nachgespielt werden. (vgl. Thöing 2009)

FIFA 2001 brachte nur wenig frischen Wind in die Serie. Eine der markantesten Neuerungen war die erstmalige Möglichkeit online gegen andere Benutzer anzutreten. Fast gleichzeitig brachte *EA* die Sonderausgabe für die Europameisterschaft heraus, welche den Namen *Euro 2000* trug. (vgl. Thöing 2009)

Ein großer Schritt vorwärts wurde erst wieder mit *FIFA Soccer 2002* erreicht, welches über ein neues Tackling- und Passsystem realisiert wurde. Mittlerweile standen dem Benutzer 75 Nationalteams und 16 Ligen zur Auswahl. Auch die Qualifikation für die Weltmeisterschaft 2002 konnte bestritten werden. Um dann die eigentliche Weltmeisterschaft spielen zu können, wurde wiederum ein eigener Titel namens *FIFA Weltmeisterschaft 2002* herausgebracht. (vgl. Thöing 2009)

Bei *FIFA Soccer 2003* wurde wieder nur minimalistisch weiterentwickelt. Einige kleine Anpassungen gab es im Passsystem und der *Freestyle-Modus* wurde eingebunden, welcher es dem Benutzer erlaubte den Ball vorzulegen oder mit Tricks den Gegner zu überspielen. (vgl. Thöing 2009)

FIFA Soccer 2004 führte den, bis heute in jedem Teil verfügbaren, Managermodus ein, in dem der Benutzer sein Team nicht nur durch eine komplette Saison begleiten musste, sondern auch das Budget des Vereins für Transfers und Personal verwalten und ausgeben konnte. (vgl. Thöing 2009)

Im Jahr 2004 erschienen mit dem gewöhnlichen *FIFA Soccer 2005* und der Sonderedition *EM – Euro 2004* wieder zwei Versionen. Im Spielereitor von *FIFA Soccer 2005* konnte mittlerweile das Aussehen jedes einzelnen Spielers beliebig verändert werden und diese Ausgabe umfasste bereits mehr als 11.000 davon. Bei der Steuerung kam der *First-Touch-Modus* hinzu. Im Laufe dieser FIFA-Periode brachte *EA* dann noch zwei zusätzliche Spiele mit Namen *UEFA Champions League 2004/2005* und *FIFA Street* heraus. (vgl. Thöing 2009)

5.1.3 Die letzten Fünf

Der nächste Teil ließ im Namen die Tausender- und Hunderterstelle der Jahreszahl wieder weg und hieß daher einfach *FIFA Soccer 06*. Es gab zahlreiche Neuerungen im Gameplay, bei den Animationen, im Freistoßsystem und in der Ball- bzw. Spielerphysik. Weitere Auskopplungen der Serie in diesem Jahr waren die Titel *FIFA 06: Road to World Cup*, *FIFA Street 2*, *FIFA WM 2006* und *UEFA Champions League 2006/2007*. (vgl. Thöing 2009)

In *FIFA Soccer 07* wurde etwas an der Grafik gefeilt und der Managermodus ausgebaut. Im Onlinemodus konnten nun die einzelnen Ligen nachgespielt werden, welche auf denen der Realität basierten. (vgl. Thöing 2009)

Eine Aufstockung auf 620 Teams und 30 Ligen wurde in *FIFA Soccer 08* inkludiert, welches der erste spielbare Teil für *PS3* und *Wii* war. Außerdem wurden wieder einige Kleinigkeiten angepasst und verbessert, wie zum Beispiel die Schusskontrolle, Spielertricks und einige Animationen. Ab dieser Version versteifte sich *EA Canada* bei der Entwicklung auf die Konsolen und vernachlässigte die PC-Versionen (speziell im Bereich der Grafik). Und so blieb es auch in den nachfolgenden Teilen. Als Nebenprodukte entstanden in diesem Jahr *UEFA Euro 2008* und *FIFA Street 3*. (vgl. Thöing 2009) Hier wurde auch der neu entwickelte *Be-a-Pro-Modus* eingeführt, in welchem der Benutzer für eine gesamte Spiellänge in die Rolle eines ausgewählten Profis schlüpfen konnte. (vgl. Cocker 2007)

Der *Be-a-Pro-Modus* ging dann mit dem Erscheinen von *FIFA Soccer 09* online, wodurch dieser mit bis zu 20 Benutzern spielbar war. Weiters konnte eine reale Saison mit dem Spiel verbunden werden, wodurch diese exakt adaptiert und nachgespielt werden konnte. (vgl. Prosperati 2009b)

FIFA Soccer 10 stellt nun als aktueller Teil der Serie eine Verbesserung des Vorgängers in vielen Details dar und führt die *360-Grad-Steuerung* ein (damit kann in jede beliebige Richtung gesteuert werden). (vgl. Prosperati 2009b)

5.2 Die technische Entwicklung

5.2.1 Grafik

Die ersten Spiele in 2D

Die Grafik des ersten Teiles (*FIFA International Soccer* bzw. *FIFA 94*) erzeugte bereits große Euphorie aufgrund der isometrischen Kamera, welche zuvor bei keinem anderen Fußballspiel zum Einsatz kam (siehe Abbildung 5). Das grafische Hauptaugenmerk des Nachfolgers lag ebenfalls noch auf der isometrischen Darstellung, welche nur geringe Verbesserungen aufwies. (vgl. Thöing 2009)



Abbildung 5 - FIFA International Soccer (Thöing 2009)

In *FIFA Soccer 96* kam erstmals die von *EA* entwickelte *Virtual Stadium* Grafik-Engine zum Einsatz. (vgl. Foster 1996) Dabei konnte der Benutzer nach Belieben zwischen sieben verschiedenen Kameraperspektiven wählen (Tele-, Schulter-, Kabel-, Endzonen-, Stadion-,

Seitenlinien- und Ballkamera). (vgl. Coming Soon Magazine! 1996) Bei Systemen mit besserer Hardware als von der Minimalkonfiguration gefordert, konnte der implementierte SVGA Modus aktiviert werden. (vgl. Thöing 2009)

Beginn der 3D-Ära

FIFA Soccer 97 machte grafisch wieder einen Sprung vorwärts, da nun die 22 Feldspieler erstmals als richtiges 3D-Objekt gerendert wurden. Dafür wurden die Techniken *Motion Capturing* und *Echtzeit-Rendering*, sowie die neue *Motion Blending* Technologie zu Hilfe genommen. (vgl. Ham 1996) Beim *Motion Capturing* wird die Bewegung eines realen Objektes aufgezeichnet und schließlich als dreidimensionale Animation auf den Computer übertragen. Diese Animation kann schließlich auf ein virtuelles Objekt gelegt werden, wodurch die simulierte Bewegung authentischer wirkt. (vgl. Noack 2007, S. 2 – 3) Das *Motion Blending* dient dann dazu, einen flüssigen Übergang zwischen den gesammelten Animationen zu bilden. So können beliebige Bewegungsabläufe nacheinander abgespielt werden, ohne einen all zu künstlichen Eindruck zu hinterlassen. (vgl. Bryson 2005, S. 11 – 15) Für die Aufnahme dieser Bewegungen stellte sich der ehemalige französische Fußballer David Gingola zur Verfügung. (vgl. Thöing 2009) Um das Spiel damals auf einem PC flüssig spielen zu können, wurde entweder eine High-End Maschine benötigt oder die zweite Option bestand darin, die Grafikeinstellungen etwas runterzuschrauben, in dem zum Beispiel die Auflösung verkleinert oder die Anzahl der Texturen vermindert wurde. (vgl. Poole 1996)

Bei *FIFA: Road to World Cup 98* wurden keine grundsätzlichen Änderungen in der Grafik-Engine vorgenommen, sondern die Vorhandene weiter verfeinert und zusätzliche Effekte eingefügt. Die Spieler sahen noch besser aus, da sie eigene Gesichtszüge und Frisuren verpasst bekamen (siehe Abbildung 6). Außerdem standen einige zusätzliche Animationen zur Verfügung, mit welchen es möglich war, während des Matches zum Beispiel Seitfallzieher oder Flugkopfbälle auszuführen. Weitere Detailarbeit steckte in den Stadien und auch der Himmel veränderte sich. (vgl. Foster 1998)



Abbildung 6 - FIFA: Road to World Cup 98 (Foster 1998)

FIFA 99 baute auf seinem Vorgänger auf und ging in den einzelnen grafischen Bereichen weiter ins Detail. So wurden unter anderem die Spieleranimationen erweitert, wodurch nun auch Mundbewegungen bei einem Schrei nach einem geschossen Tor erkennbar waren. Auch die Köpfe verfolgten einen durch die Luft segelnden Ball und über die Gestik der Spieler konnten deren Emotionen erkennbar abgelesen werden. Auch dem Wetter wurden wieder einige neue Effekte hinzugefügt. Ein kleiner Nachteil war dadurch erkennbar, dass die Stadien sich kaum voneinander unterschieden und das Publikum reglos in den Rängen verweilte. Der jedoch größte Minuspunkt, zumindest auf der PC-Version, war die Einschränkung nur in einer Auflösung von 640x480 spielen zu können. (vgl. Hinson, FIFA 99 Review)

Der nächste Teil der Serie, *FIFA 2000*, besaß grafisch auch nur einige weitere Verfeinerungen im Bereich der Torwiederholungen, den Spieleranimationen und des Publikums. Trotz dieser eher kleinen Änderungen konnte die Grafik überzeugen. (vgl. Hinson, *FIFA 2000 Review*)

Die letzten 10 Jahre von 2001 bis 2010

Nennenswerte Weiterentwicklungen punkto Grafik gab es erst wieder mit *FIFA Soccer 2002*. Die Fans auf der Tribüne, die Stadien und die Spieler selbst gestalteten sich viel detaillierter. Die Animationen bei den einzelnen Bewegungen wurden ebenfalls um einiges realistischer visualisiert. Kleine Nachteile gab es bei den Lichteffekten, durch die die Spieler oft unecht aussahen. (vgl. Luibl 2001) In *FIFA Soccer 2003* verbesserten die Entwickler wiederum die Grafik, indem zum Beispiel die Stadien wirklichkeitsgetreu nachmodelliert wurden. (vgl. Goble 2002)

Für *FIFA Soccer 2004* wurde eine neue Grafik-Engine entwickelt, wodurch die Spieler aus noch mehr Polygonen aufgebaut wurden und auch auf Details, wie zum Beispiel Dreck auf den Trikots nach einem Rutsch-Tackling, wurde geachtet. (vgl. Sluga 2003) Weiters wurden etliche der Spieler den echten Profis nachmodelliert und die Spielerbewegungen sahen überzeugend realistisch aus. Auf der PC-Version traten gelegentlich Lichtfehler auf, wodurch sich die Anzeige stark verdunkelte. (vgl. Goble 2003) Im nächsten Teil steigerte sich die Grafik hinsichtlich Animationen und Spielerdetails etwas. Außerdem implementierte EA Kameras mit guter Übersicht, um auch die Tricks leichter ausführen zu können. (vgl. Boulding 2004)

Durch die sich seitlich des Feldes bewegende Kamera, kam die, in *FIFA Soccer 06* eingebaute, Tiefenunschärfe sehr gut zu tragen. Spieler, welche sich näher zur Kamera befanden, sahen detaillierter aus und derjenige, der gerade in Aktion war, stand im Fokus, während der Hintergrund um ihn herum verschwamm (siehe Abbildung 7). (vgl. IGN 2005)



Abbildung 7 - FIFA Soccer 06 - Tiefenunschärfe (IGN 2005)

Für die *FIFA Soccer 07* Animationen wurde eine inverse Kinematik Technik verwendet, d.h.: Es wurde zum Beispiel berechnet, wo ein Fuß eines Spielers nach der Bewegung sein soll und von dort aus konnte die Animation rückwärts nachgestellt werden. Durch mehr Details sahen die Trikots wie eigene Objekte aus, welche sich an den Körpern unabhängig bewegten. (vgl. Neary 2006)

Die Grafik steigerte sich bis zu *FIFA Soccer 10* schrittweise und es wurden immer wieder Details zu Animationen, den Stadien und den Spieler hinzugefügt. Mit dem letzten und aktuellen Teil der Serie, wurde bis jetzt der Höhepunkt der Grafik erreicht. (vgl. Ahearn 2009)

5.2.2 Gameplay

Die Steuerung von *FIFA International Soccer* besaß einen kleinen Unterschied zwischen den Konsolen- und PC-Versionen, da die Controller für die Konsole häufig 3 Buttons hatten und die meisten Joysticks auf dem PC nur zwei. Daher wurde das Tackling auf dem Heim-Computer einfach automatisiert, indem sich der Spieler lediglich seinem Gegner nähern musste. Die anderen zwei Knöpfe dienten für Pässe und Schüsse, wodurch die Steuerung sehr einfach gehalten wurde. Um das Spielfeld zu überqueren, war es notwendig, von Station zu Station zu passen, da ein Dribbling eines einzelnen Spielers über das Feld nicht möglich war. Bekam der Benutzer eine Ecke zugesprochen, so musste dieser ein rotes Quadrat über das Feld bewegen, in welches der Ball dann geflankt wurde. Ein Manko in diesem Teil war das automatische Spiel des Torhüters, welcher immer stur auf der Torlinie verweilte, selbst wenn der Ball bereits zum Greifen nahe vor ihm lag. (vgl. Brenner 1994) Außerdem versuchte der Torwart jeden Ball zu erreichen, sogar wenn dieser über oder neben das Tor gegangen wäre. Spieler wurden für zu harte Fouls des Platzes verwiesen, wohingegen die Opfer nie aufgrund von Verletzungen das Spiel beenden mussten. Das Spielfeld selbst war etwas zu klein geraten, wodurch den Spielern wenig Platz geboten wurde und viele Tore fielen (Tore konnten von der Mittelaufgabe geschossen werden). So kam es schnell einmal zu einem zweistelligen Ergebnis. Zu diesem Zeitpunkt hatte *EA* noch keine Lizenzen für die Originalnamen der Spieler. (vgl. Haddad 1994)

Im nächsten Teil wurden einige Verbesserungen an der künstlichen Intelligenz vorgenommen. Die eigenen Mitspieler hatten ein besseres Stellungsspiel und versuchten den Ball bei jeder Gelegenheit zu erreichen. (vgl. The Video Game Critic 2003a) Auch der Tormann konnte sich weiterentwickeln und hielt zu Beginn sehr viele Bälle, wodurch es notwendig war, eine Weile zu üben, bis der Benutzer die Steuerung im Griff hatte und sich durchsetzen konnte. Auch zu dieser Zeit waren die Spielernamen frei erfunden, da es noch keine Lizenzen für die Richtigen gab. (vgl. Lenting 2008) Jedoch wurden die Bänder bereits mit realen Werbungen (z.B. Panasonic) geschmückt. (vgl. The Video Game Critic 2003a)

In *FIFA 96* gab es viele Möglichkeiten Pässe zu spielen und zu schießen, allerdings dauerte es bei diesem Teil um einiges länger die Steuerung richtig zu beherrschen. Auf der Version des *Sega Saturn* musste auch der Passempfänger vom Benutzer gesteuert werden, wodurch der Spielablauf etwas realistischer, jedoch schwieriger gestaltet wurde. Die *3DO*-Version verwendete noch automatische Ballannahmen. (vgl. Coming Soon Magazine! 1996) Weiters waren die Gegenspieler sehr schnell. Daher wurde es erschwert, in Ballbesitz zu bleiben, weshalb der Spielspaß darunter litt. (vgl. The Video Game Critic 2003b) In diesem Teil schaffte es *EA* auch endlich die Namen der Spieler zu lizenzieren. (vgl. Prosperati 2009a)

Der Nachfolger stellte dem Benutzer, neben den normalen Grasplätzen, auch eine Halle zur Verfügung. Das Hallenfeld wurde ziemlich klein gehalten, wodurch das Spiel sehr schnell ablief und anfangs sehr gewöhnungsbedürftig war. Für die Steuerung konnten Joysticks mit zwei oder vier Buttons oder ein Controller mit sechs Buttons und zwei Analog-Sticks verwendet werden. Bei Verwendung von letzterem, konnte die Bedienung zwar zu Beginn relativ kompliziert und schwierig erscheinen, doch bot sie dafür viele Möglichkeiten, um das Spielgeschehen so realistisch wie möglich ablaufen zu lassen. Für jemanden der sich überfordert fühlte und erst etwas Übung benötigte, wurde ein eigener Übungsmodus implementiert, in welchem auch die Standards (z.B. Ecken oder Freistöße) ausprobiert werden konnten. Auch das Passspiel erforderte anfangs unter Umständen etwas Training. Ein

Problem bei der künstlichen Intelligenz war der Tormann. Dieser verursachte oftmals sehr dumme Fehler, wodurch es dem Gegner leicht viel, ein Tor zu schießen. Weiters begingen die computergesteuerten Gegner unrealistisch wenig Fouls, wodurch es nur selten zu Verwarnungen kam. Manchmal konnte der Benutzer nur schlecht erkennen, welcher Spieler welcher Mannschaft gerade den Ball hatte. Ein etwas größeres Manko war der fehlende Ausdauerbalken, weshalb es schwer fiel zu beurteilen, welcher Spieler ausgetauscht werden sollte. (vgl. Poole 1996) Die in früheren Teilen der Serie üblichen Weitschüsse, waren kaum mehr möglich. Daher musste mehr Wert auf das Passspiel gelegt werden und die Spielgeschwindigkeit wurde etwas langsamer. Die Dribblings der Spieler sahen auch realistischer aus, da diese sich den Ball nun immer etwas vorlegten und dann diesem wieder nachrannten. Dies eröffnete auch neue Verteidigungsmöglichkeiten, um den Ballführer in seiner Bewegung zu stören. Im Gegensatz zum Tormann konnte bei der KI der Feldspieler eine Steigerung erkannt werden, da diese sich nun automatisch sauber formierten. (vgl. Ham 1996)

Das Gameplay von *FIFA: Road to World Cup 98* zeichnete sich vor allem durch seine erhöhte Spielgeschwindigkeit aus. Nachdem ein Spieler beim Tackling in den Ball gerutscht war, sprang dieser nach kurzer Zeit auch wieder auf, um am Spielgeschehen gleich wieder teilzunehmen. Weiters wurde es möglich, die Bälle bei einem Schuss besser in die Ecken zu platzieren. Für sehr erfahrene Benutzer konnte der Schwierigkeitsgrad etwas einfach erscheinen, allerdings ließ sich dieses Problem mit dem Multiplayer-Modus lösen. Durch die bessere KI der Mitspieler fiel es leichter, den Ball in den Lauf zu passen. (vgl. Foster 1998) Es gab sehr viele unterschiedliche Passmöglichkeiten und Spielerbewegungen, was die Steuerung sehr komplex wirken ließ. Allerdings war es nicht notwendig, alle davon zu benutzen. (vgl. Smith 1998a)

Verbessert hatten sich in *FIFA 99* die Torhüter in ihrer künstlichen Intelligenz und auch für den Benutzer gab es mehr Möglichkeiten, die Steuerung des Torwarts selbst in die Hand zu nehmen. Die eigenen Mitspieler positionierten sich besser, um ihnen im richtigen Moment eine Pass in den Lauf spielen zu können. Lag der Ball vor der Seitenlinie, so liefen die Spieler nicht mehr hin und traten ihn ins Aus, sondern versuchten einen Einwurf zu verhindern. (vgl. Smith 1998b) Nachteile gab es noch bei der KI der Verteidiger. Diese standen zwar eng am Mann, ging jedoch der Gegner an ihnen vorbei, so stellten sie von selbst keinerlei Versuche an, ihn aufzuhalten und sich notfalls mit einem Foul zu behelfen. (vgl. Taruc 1998a)

In *FIFA 2000* gab es einen Passrichtungspfeil, wodurch auch Spieler außerhalb der Anzeige leichter angespielt werden konnten. Die Pfeilspitze zeigte in die Richtung des Teamkollegen und die Farbe gab an, wie sicher der Pass war bzw. ob der Mitspieler gut oder schlecht gedeckt wurde. Die Eckbälle mussten nicht mehr frei in den Raum geschlagen werden, sondern die Spieler in der Mitte bekamen einen Button zugewiesen, über diesen der ausgewählte Spieler automatisch angespielt wurde. (vgl. Stahl 1999)

Signifikante Änderung bot erst wieder der Teil *FIFA Soccer 2002*, in welchem ein neues Passsystem entwickelt wurde. Nun konnten die Bälle besser im Raum verteilt werden und die Pässe zielten nicht mehr automatisch einen Mitspieler an. Dadurch wurde der Spielablauf anspruchsvoller und realistischer. Jeder Spieler überprüfte dabei, sei es für Angriff oder Defensive, die Position des Balles und die der Gegenspieler. Dieses Verhalten wurde bereits mit dem Pfeil aus *FIFA 2000* versucht zu implementieren, jedoch bezog es sich damals auf eine Richtung und jetzt auf das gesamte Umfeld. Dadurch konnten die Gegner auf einem

hohen Schwierigkeitsgrad jeden Pass nahezu perfekt spielen, wodurch dieser Teil diesmal sehr anspruchsvoll sein konnte. (vgl. Valtin 2001)

Die nächste Neuerung lieferte *FIFA Soccer 2003* mit der *Freestyle Control* Möglichkeit. Damit konnte der Ball in eine beliebige Richtung vorgelegt werden, wodurch mehr Tempo ins Spielgeschehen kam. (vgl. Murphy 2003) Allerdings wurde die feindliche KI in ihrer Defensivweise aggressiver, wodurch der Ball beim Vorlegen leichter abgefangen werden konnte. Eine gute Strategie war es daher, den Ball häufig abzuspielen, anstatt damit durch die gegnerischen Reihen zu laufen. Mittels *Freestyle Control* konnten auch Tricks ausgeführt werden, welche sich allerdings schwierig gestalteten, da diese von der aktuellen Ballposition abhängig waren, welche nur schwer durch die Kameraeinstellungen sichtbar gemacht werden konnten. (vgl. Boulding 2002) Ein Schuss musste diesmal schon genau auf das Tor gesteuert werden, wodurch sich auch hier das Gameplay etwas anspruchsvoller gestaltete. (vgl. Goble 2002) Auch das Freistoß- und Elfmetersystem hatte sich weiterentwickelt, der Pfeil für die Schuss- bzw. Passrichtung wurde entfernt. Dafür musste ein über ein farbiges Feld wandernder Cursor im grünen Bereich gestoppt werden, um eine möglichst hohe Genauigkeit zu erreichen und über den Cursor konnte außerdem genau entschieden werden, auf welchem Punkt der Ball getreten werden sollte. (vgl. Varanini 2002)

Mit *FIFA Soccer 2004* kam die *Off-The-Ball*-Steuerung ins Spiel, mit deren Hilfe auch die Spieler, die nicht am Ball waren, gesteuert werden konnten. Dies eröffnete die Möglichkeit, mit den Mitspielern Räume für den Ballführer zu öffnen und tödliche Pässe zu spielen. (vgl. Lee 2003) Leider entstand der Eindruck, dass die Ergebnisse schon zuvor feststanden und es daher nicht möglich war, mehr Tore als vorgegeben zu schießen. Auch die KI konnte im Gesamteindruck nicht wirklich überzeugen. (vgl. Goble 2003) Eine weitere Hilfe war es, die Taste für das Tackling gedrückt zu lassen, um einen gegnerischen Spieler zu decken. Dadurch konnte mit einem zweiten Teamkollegen ein weiterer Gegner bedrängt werden. (vgl. Calvert 2003)

Markanteste Neuerung in *FIFA Soccer 2005* war die *First Touch* Steuerung. Durch diese konnten Bälle bei der Annahme schnell weitergepasst oder in eine bestimmte Richtung vorgelegt werden, um den Gegner mit diesen flinken Manövern zu überraschen und selbst schneller agieren zu können. Auch die Ballphysik wurde verbessert, wodurch zum Beispiel die Spieler die Bälle realistischer abfälschten. Weiters bot das Spiel eine bessere KI in der Defensive, da diese die Abseitsfalle sehr gut anwendete und das Passverhalten sicher war. (vgl. Boulding 2004) Dies führte allerdings zu Schwächen in der Offensive, da der Ball öfters ein weiteres Mal abgespielt wurde, anstatt einen möglichen Abschluss zu suchen. Die Torhüter kamen automatisch nur sehr langsam aus ihren Toren heraus, wodurch die Steuerung meist manuell übernommen werden musste. Es fiel dem Benutzer nun auch leichter, die Einwürfe an den Mann zu bringen, da die Spieler im Feld frei bewegt werden konnten, um so den Gegenspieler abzuschütteln. (vgl. Calvert 2004)

In *FIFA Soccer 06* gab es die Möglichkeit die Schrittgeschwindigkeit genauer zu kontrollieren, wodurch die Tricks mit kleineren Schritten vom Spieler besser ausgeführt wurden, da dieser den Ball sicherer führen konnte. (vgl. IGN 2005)

Das Gameplay von *FIFA Soccer 07* wurde in Bezug auf Schüsse, Pässe und Lauftechnik der Realität wieder etwas angenähert. Außerdem bekam der Benutzer eine neue Schusstechnik zur Verfügung gestellt, nämlich den Genauigkeitsschuss. Damit konnte der Ball gezielt in

eine Ecke geschoben werden, wodurch weniger Kraft im Schuss enthalten war. (vgl. Calvert 2006)

Die KI des Teiles *FIFA Soccer 08* hatte wieder Unterschiede in Offensive und Defensive. So rannten zwar die Flügelspieler im Angriff gut in die Lächer, um sich für einen Pass frei zu stellen, allerdings reagierten die Verteidiger oft unberechenbar. Aus unerfindlichem Grund liefen diese plötzlich vom Ball weg, anstatt den Gegenspieler zu attackieren. Und der Tormann schleuderte gefährliche Auswürfe den feindlichen Stürmern entgegen. (vgl. 4Players 2007) Die gegnerische KI war hingegen sehr stark, wodurch sich der Schwierigkeitsgrad in diesem Jahr anspruchsvoller gestaltete. (vgl. Cocker 2007)

In *FIFA Soccer 09* verbesserte sich die KI der Tormänner, wodurch diese aggressiver waren und nur selten Unsicherheiten zeigten. Die KI der computergesteuerten Spieler hatte noch Probleme, da diese nicht realisierten, dass sie kurz vor der Seitenauslinie waren und trotzdem weiterliefen, oder Bälle, die sie hätten stoppen können, hinaus ließen. (vgl. Ahearn 2008)

In der letzten Ausgabe der Serie, *FIFA Soccer 10*, können nun die Spieler wirklich in jede beliebige Richtung gesteuert werden und nicht mehr nur in Acht vorgegebene. Der Ball kann vor einem Schuss auch auf den besseren Fuß gelegt werden, um dann noch einen besseren Abschluss zu finden. Die Werte der einzelnen Spieler bestimmen deren physische Eigenschaften auf dem Feld mehr denn je. So kann ein großer muskulöser Stürmer sich viel besser gegen einen etwas schwächeren Verteidiger durchsetzen. Bei der KI gibt es noch Schwächen in der Motivation, einen verlorenen Ball wiederzubekommen oder die Gegner richtig zu decken. (vgl. Ahearn 2009)

5.2.3 Sound

Der erste Teil der *FIFA* Serie konnte bereits mit der Geräuschkulisse des Publikums überzeugen. Dieser Klang wirkte sehr realistisch und bei Unzufriedenheit der Zuseher konnten Pfiffe von den Tribünen vernommen werden. Dabei ging die Pfeife des Schiedsrichters beinahe unter und diese klang wie das Zwitschern eines Vogels. Außerdem gab es bereits einen Moderator, welcher das Spiel leitete und in der englischen Version die Stimme von Tom Stone bekam. (vgl. Haddad 1994)

FIFA Soccer 95 verbesserte den vorhanden Sound, wodurch das Publikum etwas abwechslungsreichere Laute von sich gab und nach jedem Tor explodierende Feuerwerkskörper zu hören waren. (vgl. The Video Game Critic 2003a)

Das größte Highlight der Audioausgabe in *FIFA Soccer 96* war die Einbindung der Stimme von John Motson als Kommentator im Spiel. (vgl. Thöing 2009) John Motson ist ein berühmter Fußballsprecher aus Großbritannien und trägt den Spitznamen „Motty“. Über 30 Jahre lang arbeitete er für BBC im *Match of the Day* Team und kommentierte über 1000 Fußballspiele. (vgl. BBC Sport 2000)

Die Stimme von John Motson bekam mit *FIFA Soccer 97* Unterstützung von zwei weiteren Kommentatoren. Das Problem an den Aussagen war deren häufig falscher Inhalt, wenn zum Beispiel ein Schuss als Pass beschrieben wurde. (vgl. Ham 1996) Außerdem gab es nur sehr wenige unterschiedliche Kommentare. (vgl. Poole 1996)

Der Sound in *FIFA: Road to World Cup 98* konnte für ein damaliges Sportspiel als durchschnittlich angesehen werden. Die Kommentare waren abwechslungsreicher und

beschrieben die Spielsituation meistens gut. (vgl. Smith 1998a) Außerdem war es das erste Spiel der Serie mit einem voll lizenzierten musikalischen Soundtrack. (vgl. Prosperati 2009a)

Auch bei *FIFA 99* wurde das Repertoire der Kommentare für zwei Moderatoren erweitert und die Reaktionszeit der Sprachausgabe wurde verbessert, wodurch weniger verspätete Meldungen kamen. (vgl. Smith 1998b) Der Soundtrack war der Song *Rockefeller Skank* von Fatboy Slim. (vgl. Taruc 1998a) Die *N64* Version hatte nur einen Kommentator und die Musik war von schlechterer Qualität, da diese auf Kassetten und nicht auf CDs gespeichert war. (vgl. Taruc 1998b)

Für *FIFA 2000* legte sich EA ins Zeug und engagierte Robbie Williams, um einen eigenen Soundtrack für das Spiel aufzunehmen. Der Titelsong trug den Namen *It's Only Us* und es war der einzige *FIFA* Teil mit einer zugehörigen CD. (vgl. Prosperati 2009a)

In *FIFA Soccer 2002* konnte die Sound-Kulisse des Publikums herausgehoben werden, welche die Teams mit Schreien und Klatschen antrieben. Die Kommentatoren analysierten das Spielgeschehen mit neuen und gut getimten Phrasen und im Menü gab es unterschiedliche Lieder von mehr oder weniger berühmten Artisten zu hören. (vgl. Villoria 2001) Auch im Nachfolger wurde die Audioausgabe der Zuschauer etwas verbessert und bei einigen Clubs wurden authentische Fan-Gesänge miteingebunden. (vgl. Goble 2002)

EA setzte für *FIFA Soccer 2004* eine neue Aufnahmetechnik ein, bei der etwa fünf echte Fans einer Mannschaft aufgezeichnet wurden. Diese konnten die Lieder ihres Teams perfekt und die Gesänge wirkten daher auch authentisch. Die Aufnahme wurde schließlich vervielfacht, damit sich der Sound wie der eines kompletten Stadions anhörte. (Insgesamt gab es dann über 300 Sprechchöre.) (vgl. Perry 2003) Die Audioausgabe erfolgte über die *Dolby Pro Logic II Surround Sound* Technik. (vgl. Sluga 2003) Auch in diesem Teil inkludierte *EA* viele Lieder für die Hintergrundmusik im Menü. Die Kommentare waren originell, hatten allerdings Probleme bei schnellen Spielzügen mitzuhalten. (vgl. Goble 2003) *FIFA Soccer 2005* bot dann schon 40 Lieder, welche im Hintergrund abgespielt wurden. Die Kommentatoren lieferten manchmal falsche Meldungen, blieben ansonsten aber unverändert. (vgl. Calvert 2004)

Die Kommentare steigerten sich erst wieder in *FIFA Soccer 07* und charakterisierten sich durch wenig wiederholende, richtige und pünktliche Aussagen. Auch die Menge tobte bei Veränderungen im Spiel mehr denn je und reagierte auf sämtliche Aktionen auf dem Spielfeld. Selbst der Heimvorteil wurde dabei berücksichtigt, wodurch die Zuschauer das heimische Team anfeuerten oder ihr Entsetzen ausdrückten. War das Publikum leise, so konnte auch vernommen werden, dass die Spieler auf dem Feld sich Anweisungen zuriefen. (vgl. Calvert 2006)

Bis zu *FIFA Soccer 10* veränderten sich die Kommentatoren eigentlich kaum bis gar nicht. Für den Manager Modus wurden einige neue Aussagen eingebunden, welche den aktuellen Erfolgsstatus des Benutzers beschreiben. Zu manchen Situationen gibt es auch noch immer verspätete oder falsche Kommentare. Der Sound des Publikums und die Musikausstattung für das Menü steigerten sich stetig, um in diesem Teil bisher die realistischsten und besten Ergebnisse zu erzielen. (vgl. Ahearn 2009)

6 Die Konkurrenz

In diesem Kapitel werden einige der wichtigsten und erfolgreichsten Titel beschrieben und mit der *FIFA* Serie verglichen. Da es unzählige weitere Fußballvideospiele gibt, kann eine vollständige Aufzählung hier nicht stattfinden und ist auch nicht sinnvoll. Für die folgenden Vergleiche der Konkurrenz zur *FIFA* Serie siehe auch 5.2 Die technische Entwicklung.

6.1 Sensible Soccer

Die *Sensible Soccer* Reihe startete ihre Reise auf der *Amiga* Plattform in den frühen 90ern. Die Betrachtungssicht war die Vogelperspektive, welche in den Nachfolgern auch beibehalten wurde. Auch die Animationen oder grafischen Details der Spieler entwickelten sich nur sehr geringfügig weiter. Aber gerade diese schlicht gehaltene Darstellung und die einfache Steuerung, machten dieses Spiel so erfolgreich und beliebt unter den Benutzern. Hinzugefügt wurden in den verschiedenen Teilen hauptsächlich neue Optionen und Modi. (vgl. Chapman 2007) Auch *Sensible Soccer 2006* beharrte auf diese Spielprinzipien und basierte lediglich auf dem Spielspaß. Für die gesamte Steuerung wurden lediglich drei Buttons und ein Analogstick benötigt. (vgl. Reed 2006) *FIFA* hingegen entwickelte sich immer mehr zu einer Simulation der Realität und auch das Gameplay wurde anspruchsvoller und vielseitiger, um möglichst alle Gegebenheiten eines echten Fußballmatches nachstellen zu können.

6.2 Kick Off

Der erste Titel der Serie wurde 1989 von *Anco* entwickelt und veröffentlicht. Die Kamerasicht war, wie auch bei *Sensible Soccer*, von oben nach unten und die Steuerung sehr einfach gehalten. Bereits hier waren Soundeffekte wie das Publikum, Stangenschüsse oder Pfiffe inkludiert. (vgl. Smith 1989) Der Nachfolger konnte noch Anschluss finden und war sehr erfolgreich. Danach verließ der Programmierer und Designer der ersten beiden Teile, Dino Dini, das Unternehmen, um seinen eigenen Weg mit dem Spiel *Goal!* zu gehen. *Kick Off 3* litt schon darunter, doch *Kick Off 96* beinhaltete viele Fehler und konnte sich daher nicht mehr durchsetzen. Dieser Teil bot viele Einstellungsmöglichkeiten und eine davon war die Wahl zwischen einem Arcade- oder Simulationsmodus, zwischen denen es allerdings kaum Unterschiede gab. Weiters konnte der Benutzer sich zwischen einer zwei- und dreidimensionalen Sichtweise entscheiden, wobei letztere nicht richtig funktioniert. Die Winkel der Linien wurden größtenteils falsch berechnet und da das Spielfeld nur aus abwechselnd hell- und dunkelgrünen Streifen bestand, konnte der Benutzer leicht die Übersicht verlieren, wenn gerade keine Linien zu sehen waren. (vgl. Maddock 1996) Auch mit *Kick Off 2002* konnte die Serie nicht mehr zum Erfolg geführt werden, da die Grafik noch immer veraltet war, die KI sich sehr schwach verhielt und eine ungenaue Kollisionsabfrage stach dem Benutzer auch noch ins Auge. (vgl. Valtin 2002) Die guten Jahre hatte das Spiel also bereits in der Zeit vor dem ersten *FIFA* Titel. Als dann Dino Dini das Unternehmen verließ, ging es mit der Serie bergab und sie konnte daher auch mit keinem Teil der *FIFA* Reihe mithalten.

6.3 Pro Evolution Soccer

Diese Fußballspielserie wurde von *Konami* entwickelt, hieß *Winning Eleven* und erschien 1995 auf dem japanischen Markt. Zu Beginn hatten auch die Spiele dieser Reihe keinerlei Originallizenzen für Spieler-, Vereinsnamen etc. Der Name *Pro Evolution Soccer* wurde dann erstmals für die im Oktober 2001 auf *PS* und *PS2* veröffentlichte Version verwendet. Mit diesem Titel wurde der größte Konkurrent zur *FIFA* Spieleserie geschaffen, welcher auch schon einige Lizenzen für Spieler besaß. Der nächste Teil, welcher gleich ein Jahr darauf erschien und den Namen *Pro Evolution Soccer 2* erhielt, bekam sogar den Preis für das beste Konsolenspiel auf der *European Computer Trade Show (ECTS) 2002*.

Wie auch bei *FIFA* wurde jedes Jahr eine neue Fortsetzung von *Konami* entwickelt, welche in Grafik, Sound und Gameplay um Nichts nachstand. So konnte auch jährlich eine sichtbare Steigerung erzielt werden und die Reihe ließ sich von *EA* nicht abschütteln. 2003 war das Spiel zum ersten Mal auch auf dem PC spielbar und in weiterer Folge erschienen die Spiele auch immer auf den aktuellen Plattformen (*Xbox*, *Xbox 360*, *PS3*, *Playstation Portable (PSP)*, *Nintendo DS*, *Nintendo Wii*).

Bei *Pro Evolution Soccer 2008* gab es massive Probleme mit den eingebauten Wettereffekten, da es bei Regen oder Schnee nur schwer spielbar war. Außerdem konnte die Onlinefunktion nicht überzeugen, da es immer wieder zu Verbindungsproblemen kam. Im Laufe der Zeit schaffte die Serie es immer mehr Lizenzen zu bekommen, jedoch waren immer nur die wichtigsten Ligen, Vereine und Spieler davon betroffen.

In *Pro Evolution Soccer 2009* konnte allerdings sogar die *UEFA Champions League* Lizenz inkludiert werden. (vgl. Koch 2009) Außerdem entwickelte *Konami* den *Become-a-Legend-Modus*, welcher die Antwort auf den *Be-a-Pro-Modus* von *FIFA* darstellte. Dabei konnte ein einzelner Spieler ausgewählt werden, der über die gesamte Spielzeit eines Matches gesteuert wurde. Auch in dieser Version konnte der Online Modus nicht wirklich überzeugen. (vgl. Cocker 2008)

Der aktuelle Teil der Serie ist *Pro Evolution Soccer 2010*, welcher die Onlinefunktionalitäten verbessert und die Spieler sehr gut nachbildet. Allerdings sind die Kommentatoren sehr schlecht und die Animationen etwas veraltet. (vgl. Cocker 2009) Jedenfalls hat *EA* durch *Konamis Pro Evolution Soccer* einen starken Konkurrenten, welcher mit der technischen Entwicklung der *FIFA* Serie mithalten kann (siehe Abbildung 8 und Abbildung 9).



Abbildung 8 - PES 2010 (Cocker 2009)

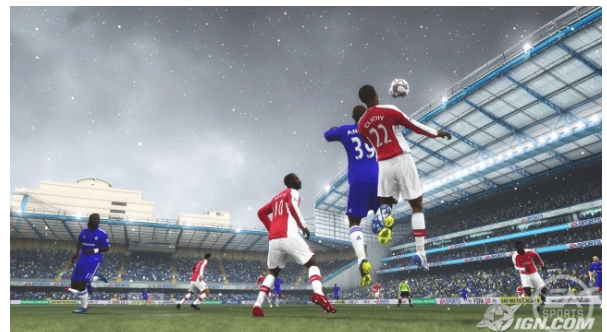


Abbildung 9 - FIFA 10 (Ahearn 2009)

6.4 Actua Soccer

Das *Actua Soccer* Spiel wurde von *Gremlin* entwickelt und war die erste dreidimensionale Fußballsimulation, welche *FIFA* ernsthaft Konkurrenz machte. Es konnte vor allem durch seine gute Grafik überzeugen und beinhaltete gute Kommentatoren. Mit *Euro 96* gab es (ähnlich wie auch bei *EA*) eine Auskopplung zur normalen Serie, welche sich eben mit der Europameisterschaft beschäftigte. Diese beiden Spiele hatten mit vielen Problemen zu kämpfen, wie zum Beispiel Torhüter, welche zu den Gegnern auswarfen oder den schlechten automatischen Spielerwechseln. Auch die eingestellten Taktiken passten nicht zu dem Verhalten der Spieler auf dem Feld. Mit *Actua Soccer 2* verbesserte sich in erster Linie die Grafik. Die Spieler und Stadien waren alle sehr detailliert und es gab gute Wettereffekte. Zahlreiche Animationen wurden implementiert und für das *Motion Capturing* stand Michael Owen zur Verfügung. Für die Steuerung standen lediglich vier Buttons zur Verfügung, welche jedoch ausreichten, um gutes Gameplay zu bieten. Auch die Kommentatoren verbesserten sich im Vergleich zum Vorgänger. Weiters steigerte sich die KI des Tormanns, aber der automatische Spielerwechsel wurde nur geringfügig besser. Im Vergleich zu dem zu dieser Zeit aktuellen *FIFA 98*, war es schwierig, einem der Spiele den Vorzug zu geben. Das *EA* Produkt war grafisch noch etwas ausgereifter und besaß einen langsameren Spielablauf. *Actua Soccer* hingegen bot ein einfaches und schnelles Gameplay. (vgl. PC Zone 2001a) Der nächste Teil folgte ein Jahr später, hieß *Actua Soccer 3* und rivalisierte mit *FIFA 99*. Grafisch konnten die beiden Spiele als ebenbürtig angesehen werden, den anderen Konkurrenten waren sie damit allerdings überlegen. Jedoch bot die Version von *EA* eine bessere Menüführung, einen guten Soundtrack und präsentierte sich in der Aufmachung allgemein besser. Beide Kontrahenten entwickelten die Möglichkeit Tricks auszuführen, wobei *FIFA* etwas mehr Auswahl hatte. Das Tackling wurde in *Actua Soccer* etwas realistischer umgesetzt, da hier sehr viel vom Timing abhing. Die KI der Torhüter war bei *FIFA* auch besser ausprogrammiert, da in *Actua Soccer* einige dumme Fehler begangen wurden. Insgesamt konnten zwar einige Unterschiede erkannt werden, diese hielten sich jedoch die Waage, wodurch beide Spiele als durchaus gleichwertig angesehen werden konnten. Letztendlich gibt es die *FIFA* Serie noch immer, während *Actua Soccer 3* die letzte Version der Reihe war. (vgl. PC Zone 2001b)

7 Zeittafel

In der folgenden Tabelle sind nochmals die wichtigsten Meilensteine des Sportgenres, von *Electronic Arts* und der *FIFA* Spieleserie zu finden.

Jahr	Meilenstein	Beschreibung
1958	Tennis for Two	Higinbotham William erfindet das erste Computerspiel namens <i>Tennis for Two</i> .
1982	EA Gründung	Trip Hawkins gründet ein Unternehmen und tauft es auf den Namen <i>Electronic Arts</i> , um die Künstler hervorzuheben.
1983	Die ersten lizenzierten Sportler	Mit dem Spiel <i>Dr. J and Larry Bird Go One-on-One</i> gelingt es <i>EA</i> zum ersten Mal, den Namen eines Sportlers für ein Videospiel zu lizenzieren.
1988	John Madden Football	Das Spiel <i>John Madden Football</i> wird veröffentlicht, welches zu einer der erfolgreichsten Videospielserien von <i>EA</i> gehört.
1989	EA und die Konsolen	<i>EA</i> steigt in das Konsolengeschäft ein und entwickelt erstmals Spiele dafür.
1993	FIFA – Der Start	Mit <i>FIFA International Soccer</i> wird der erste Teil der Serie auf den Markt gebracht und jedes Jahr sollte ein Neuer erscheinen.
1994	Trip Hawkins' Rücktritt	Trip Hawkins steigt bei <i>EA</i> aus.
1996	3D-FIFA	<i>FIFA Soccer 97</i> ist der erste Teil mit richtigen 3D-Objekten.
1997	Soundtracks	<i>EA</i> führt voll lizenzierte Soundtracks in die <i>FIFA</i> Serie ein.
2009	Heute	Der aktuelle <i>FIFA</i> Teil, <i>FIFA Soccer 10</i> , ist auf dem Markt und von 1993 bis heute wurde jedes Jahr eine neue Fortsetzung entwickelt.

Tabelle 1 - Meilensteine

Das Sportgenre existiert bereits seit Beginn der Videospiele und es gibt zahlreiche Vertreter jeder Sportart. Im Unterschied zu einem fantasiereichen Ritterspiel mit Drachen oder Ähnlichem, ist bei Sportspielen das Thema und Reglement bereits vorgegeben, wodurch die Feinheiten in anderen Bereichen liegen. Manche Vertreter legen dabei eher Wert auf ein schnelles Gameplay, welches dem Benutzer hauptsächlich Spaß bereiten soll (Arcade-Spiel) und bei den Anderen wird versucht, eine realistische Umsetzung der Wirklichkeit zu erreichen (Simulation). Zu Letzteren gehört auch die *FIFA* Spieleserie, zu der 1993 der Grundstein mit *FIFA International Soccer* gelegt wurde und die sich im Laufe der Jahre durchsetzen und stetig verbessern konnte. Der große Erfolg der Serie liegt wohl vor allem an dem guten Marketing von *Electronic Arts*, welches bereits der Gründer, Trip Hawkins, in das Unternehmen einbrachte. Im Bereich der Fußballvideospiele haben sich im Laufe der Zeit auch viele andere Entwickler versucht, doch nur wenige konnten sich wirklich durchsetzen. Der stärkste Konkurrent zu *FIFA* ist die Spieleserie *Pro Evolution Soccer* von *Konami*, dessen Teile dem jeweils aktuellen Produkt von *EA* oft um Nichts nachstanden.

Literaturverzeichnis

4Players, 2007. FIFA 08 [online]. 4Players. Verfügbar bei:

http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/PlayStation3/Test/9133/5833/2/FIFA_08.html

[Zugang am 26.12.2009]

ADAMS, E., 1999. Designing and Developing Sports Games [online]. Gamasutra. Verfügbar bei:

http://www.designersnotebook.com/Columns/023_Sports_Games/023_sports_games.htm

[Zugang am 20.11.2009]

AHEARN, N., 2008. FIFA 09 Review [online]. IGN. Verfügbar bei:

<http://xbox360.ign.com/articles/919/919800p2.html>

[Zugang am 28.12.2009]

AHEARN, N., 2009. FIFA 10 Review [online]. IGN. Verfügbar bei:

<http://xbox360.ign.com/articles/103/1035141p1.html>

[Zugang am 28.12.2009]

BBC Sport, 2000. John Motson [online]. BBC. Verfügbar bei:

http://news.bbc.co.uk/sport2/hi/tv_and_radio/match_of_the_day/882124.stm

[Zugang am 15.12.2009]

BOULDING, A., 2002. FIFA Soccer 2003 Review [online]. IGN. Verfügbar bei:

<http://cube.ign.com/articles/375/375982p1.html>

[Zugang am 23.12.2009]

BOULDING, A., 2004. FIFA Soccer 2005 [online]. IGN. Verfügbar bei:

<http://ps2.ign.com/articles/555/555911p1.html>

[Zugang am 25.12.2009]

BRENNER, T., 1994. FIFA International Soccer WM-Fieber [online]. PC Games. Verfügbar bei:

http://www.pcgames.de/aid,617042/FIFA-International-Soccer-im-Klassik-Test/PC/Test/?menu=browser&image_id=712587

[Zugang am 15.12.2009]

BRYSON, S., 2005. An Introduction to animation and motion blending [online]. Verfügbar bei:

<http://stuartbryson.net/documents/AnimationBlendingReview.pdf>

[Zugang am 13.12.2009]

CALVERT, J., 2003. FIFA Soccer 2004 Review [online]. Gamespot. Verfügbar bei:

<http://www.gamespot.com/ps2/sports/fifa2004/review.html>

[Zugang am 24.12.2009]

- CALVERT, J., 2004. FIFA Soccer 2005 Review [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/pc/sports/fifasoccer2005/review.html>
[Zugang am 25.12.2009]
- CALVERT, J., 2006. FIFA 07 Soccer Review [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/pc/sports/fifasoccer07/review.html>
[Zugang am 26.12.2009]
- CHAPMAN, D., 2007. Sensible World of Soccer Review [online]. Verfügbar bei:
<http://reviews.teamxbox.com/xbox-360/1450/Sensible-World-of-Soccer/p1/>
[Zugang am 29.12.2009]
- COCKER, G., 2007. FIFA Soccer 08 Review [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/ps3/sports/fifasoccer08/review.html>
[Zugang am 26.12.2009]
- COCKER, G., 2008. Pro Evolution Soccer 2009 Review [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/ps3/sports/pes2009/review.html>
[Zugang am 30.12.2009]
- COCKER, G., 2009. Pro Evolution Soccer 2010 Review [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/ps3/sports/proevolutionsoccer2010/review.html>
[Zugang am 30.12.2009]
- COMING SOON MAGAZINE!, 1996. FIFA Soccer 96 [online]. Coming Soon Magazine!.
Verfügbar bei:
<http://www.csoon.com/issue11/fifa96.htm>
[Zugang am 12.12.2009]
- COMPUTER BILD, 2008. Als die Spiele laufen lernten: Sportspiele [online]. Computer Bild.
Verfügbar bei:
<http://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-Bunt-gemischt-Als-die-Spiele-laufen-lernten-Sportspiele-2366444.html>
[Zugang am 12.12.2009]
- EXPERT FOOTBALL, History of Soccer Gaming [online]. Verfügbar bei:
http://www.expertfootball.com/history/soccer_gaming.php
[Zugang am 12.12.2009]
- FLEMING, J., 2007. We See Farther – A History of Electronic Arts [online]. Gamasutra.
Verfügbar bei:
http://www.gamasutra.com/features/20070216/fleming_01.shtml
[Zugang am 17.12.2009]
- FOSTER, H., 1996. FIFA Soccer 96 Review [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/pc/sports/fifasoccer96/review.html>
[Zugang am 12.12.2009]
- FOSTER, H., 1998. FIFA: Road to World Cup 98 Review (PC) [online]. Gamespot.
Verfügbar bei:

<http://www.gamespot.com/pc/sports/fifaroadtotheworldcup98/review.html>
[Zugang am 13.12.2009]

GOBLE, G., 2002. FIFA Soccer 2003 Review [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/pc/sports/fifa2003/review.html>
[Zugang am 23.12.2009]

GOBLE, G., 2003. FIFA Soccer 2004 Review [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/pc/sports/fifa2004/review.html>
[Zugang am 24.12.2009]

HADDAD, M., 1994. FIFA International Soccer from EA Sports [online]. Game Bytes Magazine. Verfügbar bei:
<http://www.ibiblio.org/GameBytes/issue21/greviews/FIFA.html>
[Zugang am 15.12.2009]

HAM, T., 1996. FIFA Soccer 97 Review (Playstation) [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/ps/sports/fifasoccer97/review.html>
[Zugang am 12.12.2009]

HINSON, B., FIFA 99 Review [online]. Verfügbar bei:
<http://www.activewin.com/reviews/software/games/f/fifa99.shtml>
[Zugang am 13.12.2009]

HINSON, B., FIFA 2000 Review [online]. Verfügbar bei:
<http://www.activewin.com/reviews/software/games/f/fifa2000.shtml>
[Zugang am 14.12.2009]

IGN, 2005. FIFA 06 [online]. IGN. Verfügbar bei:
<http://cube.ign.com/articles/655/655187p3.html>
[Zugang am 25.12.2009]

KENT, S. L., 2001. The Ultimate History of Video Games. New York: Three Rivers Press

KOCH, M., 2009. Pünktlich zum Bundesliga-Start: Die Geschichte von Pro Evolution Soccer [online]. Verfügbar bei:
<http://www.videogameszone.de/aid,661129/Puenktlich-zum-Bundesliga-Start-Die-Geschichte-von-Pro-Evolution-Soccer/Special/>
[Zugang am 30.12.2009]

LEE, J., 2003. FIFA Soccer 2004 [online]. GameSpy. Verfügbar bei:
<http://archive.gamespy.com/reviews/november03/fifa2004gcn/>
[Zugang am 24.12.2009]

LENTING, T., 2008. FIFA Soccer 95 [online]. Verfügbar bei:
http://www.sega-16.com/review_page.php?id=356&title=FIFA%20Soccer%20%2795
[Zugang am 15.12.2009]

LISCHKA, K., 2001. William Higinbothams „Tennis for Two“ [online]. Verfügbar bei:
<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/9/9043/1.html>
[Zugang am 12.12.2009]

- LUIBL, J., 2001. FIFA Football 2002 [online]. 4 Players. Verfügbar bei:
http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/PC-CDROM/Test/1727/756/2/FIFA_Football_2002.html
[Zugang am 19.12.2009]
- MADDOCK, A., 1996. Kick Off 96 [online]. Amiga Action. Verfügbar bei:
http://amr.abime.net/review_29718
[Zugang am 29.12.2009]
- MURPHY, K., 2003. FIFA Soccer 2003 [online]. GameSpy. Verfügbar bei:
<http://archive.gamespy.com/reviews/january03/fifa2003gcn/index.shtml>
[Zugang am 23.12.2009]
- NEARY, H., 2006. FIFA 07 Xbox 360 Review [online]. Verfügbar bei:
http://xbox.boomtown.net/en_uk/articles/art.view.php?id=12728
[Zugang am 26.12.2009]
- NOACK, K. K., 2007. Ein Leitfaden zum Motion Capturing [online]. Verfügbar bei:
<http://www.scribd.com/doc/2058962/Ein-Leitfaden-zum-Motion-Capturing-MoCap-Guide>
[Zugang am 13.12.2009]
- PC Zone, 2001a. Actua Soccer 2 Review [online]. Verfügbar bei:
<http://www.computerandvideogames.com/article.php?id=2693>
[Zugang am 30.12.2009]
- PC Zone, 2001b. Actua Soccer 3 Review [online]. Verfügbar bei:
<http://www.computerandvideogames.com/article.php?id=2694>
[Zugang am 30.12.2009]
- PERRY, D. C., 2003. FIFA Soccer 2004 [online]. IGN. Verfügbar bei:
<http://cube.ign.com/articles/458/458605p1.html>
[Zugang am 24.12.2009]
- PONGMUSEUM, 2009. The First „Electronic“ Game Ever Made? [online]. Verfügbar bei:
<http://pongmuseum.com/history/FirstElectronicGameEverMade.php>
[Zugang am 30.12.2009]
- POOLE, S., 1996. FIFA Soccer 97 Review (PC) [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/pc/sports/fifasoccer97/review.html>
[Zugang am 13.12.2009]
- PROSPERATI, A., 2009a. Die Geschichte einer Legende – Teil 1 [online]. Verfügbar bei:
http://www.sportalplus.com/sportch/generated/article/ea_sports/2009/10/21/9950400000.html
[Zugang am 18.12.2009]
- PROSPERATI, A., 2009b. Die Geschichte eines Riesenerfolges – Teil 2 [online]. Verfügbar bei:
http://www.sportalplus.com/sportch/generated/article/ea_sports/2009/10/28/10021800000.html
[Zugang am 18.12.2009]

- REED, K., 2006. Sensible Soccer 2006 [online]. Verfügbar bei:
http://www.eurogamer.net/articles/r_sensisoccer_ps2x
 [Zugang am 29.12.2009]
- SLUGA, F., 2003. FIFA Football 2004 [online]. Videogames Zone. Verfügbar bei:
<http://www.videogameszone.de/aid,264260/FIFA-Football-2004/Review-Games/>
 [Zugang am 24.12.2009]
- SMITH, A., 1989. Kick Off [online]. Amiga Format. Verfügbar bei:
http://amr.abime.net/review_1780
 [Zugang am 29.12.2009]
- SMITH, J., 1998a. FIFA Road to World Cup 98 Review (SATURN) [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/saturn/sports/fifaroadtoworldcup98/review.html>
 [Zugang am 18.12.2009]
- SMITH, J., 1998b. FIFA 99 Review (PC) [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/pc/sports/fifa99/review.html>
 [Zugang am 18.12.2009]
- STAHL, B., 1999. FIFA 2000 Review (PS) [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/ps/sports/fifa2000/review.html>
 [Zugang am 19.12.2009]
- TARUC, N., 1998a. FIFA 99 Review (PS) [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/ps/sports/fifa99/review.html>
 [Zugang am 19.12.2009]
- TARUC, N., 1998b. FIFA 99 Review (N64) [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/n64/sports/fifa99/index.html>
 [Zugang am 19.12.2009]
- THÖING, S., 2009. FIFA-History [online]. PC Games. Verfügbar bei:
<http://www.pcgames.de/aid,691991/Zum-Bundesliga-Start-Von-FIFA-International-Soccer-bis-FIFA-10-Geschichte-einer-legendaeren-Serie/PC/News/>
 [Zugang am 12.12.2009]
- THE VIDEO GAME CRITIC, 2003a. FIFA Soccer 95 [online]. Verfügbar bei:
http://www.thevideogamecritic.net/genfg.htm#FIFA_Soccer_95
 [Zugang am 15.12.2009]
- THE VIDEO GAME CRITIC, 2003b. FIFA Soccer 96 [online]. Verfügbar bei:
http://www.thevideogamecritic.net/genfg.htm#FIFA_Soccer_96
 [Zugang am 15.12.2009]
- VALTIN, G., 2001. Neuer, bester Teil der Fußballsimulationsserie [online]. PC Games. Verfügbar bei:
<http://www.pcgames.de/aid,13059/Neuer-bester-Teil-der-Fussballsimulationsserie/PC/Test/>
 [Zugang am 19.12.2009]

VALTIN, G., 2002. Überflüssige Neuauflage des einstigen Kick-Klassikers [online]. PC Games. Verfügbar bei:
<http://www.pcgames.de/aid,41671/Ueberfluessige-Neuauflage-des-einstigen-Kick-Klassikers/PC/Test/>
[Zugang am 29.12.2009]

VARANINI, G., 2002. FIFA Soccer 2003 Review (PS2) [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/ps2/sports/fifa2003/review.html>
[Zugang am 23.12.2009]

VILLORIA, G., 2001. FIFA Soccer 2002 Review [online]. Gamespot. Verfügbar bei:
<http://www.gamespot.com/ps2/sports/fifa2002/review.html>
[Zugang am 19.12.2009]

WINTER, D., Magnavox Odyssey [online]. Verfügbar bei:
<http://www.pong-story.com/odyssey.htm>
[Zugang am 08.12.2009]

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 – Tennis for Two (Pongmuseum 2009).....	3
Abbildung 2 - Fernseher mit Schablone (Winter, Magnavox Odyssey)	5
Abbildung 3 - Pele's Soccer Spielausschnitt (Expert Football, History of Soccer Gaming).....	5
Abbildung 4 - Trip Hawkins (Fleming 2007).....	7
Abbildung 5 - FIFA International Soccer (Thöing 2009).....	13
Abbildung 6 - FIFA: Road to World Cup 98 (Foster 1998).....	14
Abbildung 7 - FIFA Soccer 06 - Tiefenunschärfe (IGN 2005)	15
Abbildung 8 - PES 2010 (Cocker 2009).....	22
Abbildung 9 - FIFA 10 (Ahearn 2009).....	22

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1 - Meilensteine 24

Abkürzungsverzeichnis

EA	Electronic Arts
EA CA	Electronic Arts Canada
EA UK	Electronic Arts United Kingdom
ECTS	European Computer Trade Show
IIS	International Superstar Soccer
KI	Künstliche Intelligenz
N64	Nintendo 64
NES	Nintendo Entertainment System
PES	Pro Evolution Soccer
PS	Playstation
PSP	Playstation Portable
SNES	Super Nintendo Entertainment System