

Böhm · Montazeri | Fußballgames. 100 Seiten

* Reclam 100 Seiten *



MARKUS BÖHM, geboren 1987, schreibt im Netzwelt-Ressort von *SPIEGEL ONLINE* über Videospiele. Als Jugendlicher hat er ein Jahrzehnt Vereinsfußball gespielt. Dabei stellte sich schnell heraus, dass er am Gamepad talentierter ist.



DANIAL MONTAZERI, geboren 1985, ist Sport-Redakteur bei *SPIEGEL ONLINE*, er schreibt vor allem über Fußball und Taktik. Dafür, dass er jedes Jahr sowohl *FIFA* als auch den Konkurrenten *PES* kauft, schämt er sich ein wenig.

Markus Böhm
Danial Montazeri

Fußballgames. 100 Seiten

Reclam

2019 Philipp Reclam jun. Verlag GmbH,
Siemensstraße 32, 71254 Ditzingen
Umschlaggestaltung nach einem Konzept von zero-media.net
Infografik (S. 12 f.): Infographics Group GmbH
Bildnachweis: Sämtliche Screenshots wurden von den Autoren
angefertigt; Autorenfotos: Natalie Stosiek (Böhm),
Christian Stumpf (Montazeri)
Druck und Bindung: Kösel GmbH & Co. KG,
Am Buchweg 1, 87452 Altusried-Krugzell
Printed in Germany 2019
RECLAM ist eine eingetragene Marke
der Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, Stuttgart
ISBN 978-3-15-020527-3

Auch als E-Book erhältlich

www.reclam.de

Für mehr Informationen zur 100-Seiten-Reihe:
www.reclam.de/100Seiten

Inhalt

- 1 Wir hassen uns nicht. Wir spielen *FIFA*
- 4 »Wahnsinnig viel Schrott«: Die ersten Fußballgames
- 15 Nie wieder *FIFA*! Warum wir trotzdem weiterspielen
- 32 »Es fliegen Fetzen«: Wenn Fußballprofis sich selbst spielen
- 49 *FIFA* versus *PES*: Die Glaubensfrage
- 60 »It's in the game«: Warum *FIFA* die Nummer eins ist
- 78 »Woo-hoo«: Der Sound von *FIFA*
- 86 »Messi is a Playstation«: Wie *FIFA* und *PES* den Fußball prägen
- 99 »Game over«? Gibt's nicht!

Im Anhang Lektüre- und Webtipps



Wir hassen uns nicht. Wir spielen *FIFA*

Stellen Sie sich vor, heute Abend ist WM-Finale – und auf Ihnen ruhen die Hoffnungen des ganzen Landes. Sie sind der Star Ihres Teams, es ist das wichtigste Match Ihrer Karriere. Was Sie noch nicht wissen: Es wird zum Elfmeterschießen kommen, Sie müssen als Erster antreten. Wie geht man mit so viel Druck um? Was macht man, bis es endlich losgeht?

FIFA spielen natürlich. Das jedenfalls hat Andrea Pirlo getan, 2006, bevor er mit Italien gegen Frankreich Weltmeister wurde und seinen Elfer hoch und mittig im Tor unterbrachte.

FIFA, 1993 gestartet und seitdem mindestens einmal pro Jahr fortgeführt, ist eine der erfolgreichsten Games-Reihen überhaupt. *FIFA* ist ein Spiel, das ablenken, aber noch besser aufwühlen kann. Weltstars wie Pirlo und Lionel Messi sind ihm genauso verfallen wie unzählige Gamer und Fußballfans: In nun über 25 Jahren wurden weltweit mehr als 260 Millionen Exemplare verkauft, allein *FIFA 18* fand über 24 Millionen Abnehmer.

Seit es Fußballvideospiele gibt, bringen sie Menschen zusammen – aber auch gegeneinander auf, in Form oft epischer Schlachten voller Traumtore und Brutalo-Fouls. Jeder, der mal *FIFA* oder *Pro Evolution Soccer (PES)* gespielt hat, weiß, wie

laut es dabei werden kann – und genervte Partner, Eltern oder Mitbewohner wissen das erst recht.

Wir, die Autoren, begeistern uns seit Mitte der 90er Jahre für den virtuellen Fußball. Angefangen haben wir zur Zeit von *FIFA 97*, *FIFA 98* und *International Superstar Soccer Deluxe*, einem Spiel für das Super Nintendo (SNES), dessen Kommentator mit seinem »Goal, Goal, Gooooaal«-Schrei uns bis heute durch den Kopf geistert.

Seither haben wir uns mit Edding auf Küchentablets verewigt, die im Freundeskreis als Meisterschalen dienten. Wir haben in *FIFA* und *PES* Fantasiewelten erschaffen, in denen wir die einzige Hoffnung von Klubs wie Werder Bremen waren, die Champions League zu gewinnen.

Kennengelernt haben wir beide uns vor einigen Jahren in unserer Redaktion – nach der Arbeit, bei ein paar Matches an der Konsole. Seitdem duelliert sich Netzwelt-Redakteur Böhm ständig mit seinem Sport-Kollegen Montazeri.

Wer über Fußball spricht, benutzt viel zu häufig Militärmetaphern, unsere Spiele sind aber tatsächlich Nervenkriege. Wenn die von Grätschen durchgezogene Kontertaktik Böhms auf die endlos erscheinenden Pass-Stafetten Montazeris trifft, entstehen Wortgefechte, wie sie nur jenseits des Büros und in gefestigten Freundschaften tolerierbar sind. Zu Recht sagte Autor Montazeri mal, er wisse, dass er ein schlechter Gewinner und ein schlechter Verlierer sei.

Zocker-Rivalitäten wie unsere gibt es millionenfach in Deutschland, zwischen Arbeitskollegen, zwischen Freunden, in Familien: Ihnen ist dieses Buch gewidmet. Genauso all jenen, die in »FIFA Ultimate Team« (FUT) auf ihre Lieblingsspieler sparen, und jenen, die Jahr für Jahr mit fiktiven Spielern wie Siegenkude und Castolo durch die *PES*-Meisterliga marschie-

ren. Und allen, die schon viele Jahre vor uns am Joystick feierten und fluchten.

Dieses Buch ergründet den Reiz der Games. Dafür haben wir Spieleentwickler befragt, aber auch Fußballprofis wie die Nationalspieler Julian Brandt und Jonathan Tah. Mit einem Games-Forscher diskutierten wir, warum Menschen so emotional werden, dass Gamepads durch den Raum fliegen, und wieso es so weh tut, gegen einen Freund zu verlieren, gegen den man eine Minute später doch wieder antritt.

Beim Wiederspielen von Fußballgames-Klassikern kamen uns Kindheitserinnerungen, beim FIFA eWorld Cup in London schauten wir FIFA-eSportlern über die Schulter. Bei Electronic Arts (EA) in Köln wurde uns erklärt, wie die FIFA-Spielerwerte zustande kommen, in Tokio gab uns Konami Einblicke in die PES-Entwicklung.

Auf diesen 100 Seiten mag eines Ihrer Lieblingsspiele fehlen. Am Ende aber schreibt jeder seine eigenen virtuellen Erfolgsgeschichten, in seinem Spiel, seiner Welt, mit seinen Freunden. Oder trotz ihnen.

Finanziell unterstützt hat uns keine Spielefirma. Schwärmen wir von Games, dann aus Überzeugung. Skeptisch sein sollten Sie nur, falls es irgendwo heißt, einer der Autoren sei der bessere Spieler: Diese Behauptung könnte der Gelobte kurz vor Druckfreigabe ins Buch geschmuggelt haben.



»Wahnsinnig viel Schrott«: Die ersten Fußballgames

»Unser größtes und populärstes Spiel ist *FIFA*.« Solche Sätze stehen in den Geschäftsberichten von EA, einer der größten Gamesfirmen. *FIFA* ist Aushängeschild und Geldmaschine des börsennotierten US-Konzerns: ein Spiel mit einer Marktmacht, von der andere Hersteller träumen.

Doch *FIFA* war nicht die erste angesagte Fußballsimulation. Es brauchte viel Hingabe, besonders eines seiner Entwickler, damit der erste Teil 1993 mehr war als einfach nur ein weiteres Fußballspiel – sondern der Beginn der Ära. »Niemand sollte so hart arbeiten«, sagt uns gut 25 Jahre später dieser Mann namens Jan Tian.

Vorausschicken wollen wir unserem Rückblick aber eine Warnung: Finger weg von Ihren einstigen Lieblings-Fußballspielen! Es mag Sie beim Lesen zwar reizen, Ihren C64, Ihr SNES oder Ihre erste Playstation abzustauben, um darauf – so wie einst im Kinderzimmer – ein paar Tore zu schießen. Aber – das können wir nach unseren Recherchen sagen – die Spielehits von früher sind längst nicht mehr so faszinierend, so realistisch, so abwechslungsreich. Testweise können Sie ein YouTube-Video zu *FIFA 98* schauen, das

zwar in 3D daherkommt, aber mit Spielern, die nahezu identisch aussehen und Trikots ohne Logos und Namen tragen. 1997, als das Spiel erschien, setzte es aber Maßstäbe. Heinrich Lenhardt vom Magazin *PC Player* schwärmte damals von einer »Luxusoptik«: Selbst »Ball-Ignoranten« sei angesichts der Grafik »die Kinnlade runtergeklappt«. Und in einem Testvideo des Hefts *Gamestar* hieß es, auf den ersten Blick könne man *FIFA 98* durchaus mit einer Fernsehübertragung verwechseln.

Kaum ein Titel, den wir für dieses Buch noch einmal gespielt haben, würde uns heute an die Konsole fesseln. Das gilt sogar für *International Superstar Soccer Deluxe*, das wir für das beste Fußballspiel fürs SNES halten. Aber: Es bleibt eben nur das beste SNES-Spiel. Wie langweilig ist es, dass sich Tore nur aus den immer gleichen Positionen erzielen lassen?

Die ersten Kickversuche

Dabei war der virtuelle Fußball sogar schon recht weit, als wir ihn Mitte der 90er Jahre entdeckten. Immerhin gab es bereits Fouls und elf Spieler pro Mannschaft auf dem Platz – und die Games sahen nicht mehr aus wie der Spielhallen-Klassiker *Pong*. Spiele in dessen Stil markierten einst den Anfang des Genres. Dazu zählte etwa *Championship Soccer* von Steve Wright, das 1980 für den Atari 2600 erschien und vielen Experten bei der Frage nach dem ersten Fußballspiel in den Sinn kommt. Erwähnt wird dabei meist die Version mit Promi-Bonus: 1981 ist das Spiel, in dem man drei Spieler zugleich steuert, die wie *Pong*-Schläger aussehen, auch noch als *Pelé's Soccer* auf den Markt gekommen.

Das erste Spiel, das wie Fußball aussah, ist noch einen Tick älter: Es heißt *NASL Soccer* und lief ab 1979 auf der Konsole Intellivision von Mattel. Im Unterschied zu *Championship Soccer* ließ sich *NASL Soccer* aber nur gegen menschliche Gegner spielen, einen Computergegner bot es nicht. Freude gab es so nur mit Freunden.

Klar ist: In den 80er und 90er Jahren wurde unter dem Druck technischer Einschränkungen nach der Formel für Fußballsimulationen gesucht. Einige Grundprinzipien heutiger Spiele schienen aber schon durch: dass virtuelle Partien keinesfalls 90 Minuten dauern oder dass den Torwart in der Regel der Computer steuert.

»Man war nicht verwöhnt«, erinnert sich Heinrich Lenhardt an die Frühzeit des Genres. »Es gab wahnsinnig viel Schrott.« Lenhardt ist einer der erfahrensten deutschen Spielejournalisten. Er testet seit 1984 beruflich Games und kam so mit nahezu allen wichtigen Fußballspielen in Berührung – teils auch mehrfach mit denselben. Viele Firmen hätten zum Beispiel versucht, mit Neuauflagen älterer oder ausländischer Spiele unter anderen Namen Geld zu machen, sagt Lenhardt. Auf jede angenehme Überraschung sei ein Dutzend Enttäuschungen gekommen.

Wie dilettantisch manche Firmen vorgingen, bewies 1985 *Glen Hoddle Soccer*: Die Entwickler hatten beim Vornamen ihres eingekauften englischen Superstars ein zweites »n« vergessen – auf der Packung und im Spiel.

Für Heinrich Lenhardt ist *International Soccer* von 1983 das erste Spiel, das sich wie Fußball anfühlte – obwohl in dem C64-Titel von Andrew Spencer nur Sieben gegen Sieben gespielt wurde, ohne Fouls oder Elfmeter. Auch darüber, dass wie in fast jeder frühen Fußballsimulation die Abseitsregel



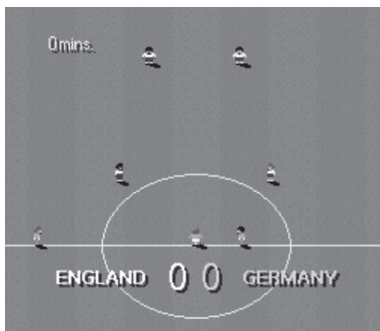
International Soccer
(1983)

fehlte oder dass der Ball am Fuß der Spieler klebte, habe man hinwegsehen können, sagt Lenhardt. Digital kannte man es damals noch nicht anders.

Sensible Soccer versus Kick Off

Ändern sollte sich das ab Ende der 80er Jahre, als Großbritannien gleich mehrere Fußballspiele hervorbrachte, die als Genre-Meilensteine gelten – und die dank ihrer Draufsicht-Optik sogar besser gealtert sind als viele später erschienene 3D-Games. Hinter zwei der Hits steckte das Studio Sensible Software, mitbegründet von Jon Hare.

Zunächst entwickelte sein Studio *Microprose Soccer*, das 1988 für den C64 erschien und viele neuartige Funktionen bot, darunter »Bananenschüsse« mit beeinflussbarer Flugbahn, Wiederholungen und Wettereffekte. 1992 legten Hare und sein Team für den Amiga *Sensible Soccer* nach, aus dem eine ganze Reihe hervorging. »Das erste *Sensible Soccer* war das einzige meiner Spiele, bei dem ich schon nach zwei, drei Monaten Entwicklung wusste, dass es ein Hit wird«, sagt uns Jon Hare: »So gut spielte es sich.«



Sensible Soccer (1992)

Ihren Höhepunkt erreichte die Serie mit dem 94er-Teil *Sensible World of Soccer*, der 2007 auf einer Liste der zehn einflussreichsten Games überhaupt landete. *Sensible Soccer* war zu diesem Zeitpunkt fast schon vergessen – abgesehen von Events für Hardcore-Fans wie einer bis heute jährlich ausgetragenen WM. »Fürchterlich« für *Sensible Soccer* sei letztlich der Schritt in die dritte Dimension gewesen, sagt Hare: »Wir wollten kein 3D, aber die Branche ließ uns keine Wahl. Wir mussten mitziehen.«

Das Gefühl, vom Genre-Olymp ins Nichts zu fallen, kennt Dino Dini. Der Brite ist der Macher von *Kick Off*, einer Serie, die 1989 auf dem Atari ST startete und vielen zumindest bis *Sensible Soccer* als Spiel Nummer eins galt – sofern man sich mit der exotischen Steuerung anfreunden konnte. Ein Vortrag, den Dini 2013 in Köln hielt, lässt erahnen, wie es ihm ging, als seine Spiele von *Sensible Soccer* und später *FIFA* übertrumpft wurden: »1992 war ich auf dem Gipfel der Welt«, sagte Dini und gestand, dass er es bereue, aus seiner Position nicht genug gemacht zu haben. »Ich bin damals aus dem Nichts, ohne

Marketing, mit einem Publisher, der unbekannt war, an die Spitze der Charts geschossen.« Quasi im Alleingang hatte Dini sich über viele Länder hinweg eine Fangemeinde aufgebaut – und sie wieder verloren, als es viele Fans zu den neuen Spielen der Konkurrenz zog.

An Fußballgames habe er danach höchstens noch *PES* gespielt, erzählte Dini. *FIFA* mache ihm keinen Spaß, auch weil eines seiner Games am selben Tag wie *FIFA* erschienen sei: »Das war so ziemlich das Ende.«

2016 brachte Dino Dini noch eine *Kick Off*-Neuaufgabe namens *Kick Off Revival* auf den Markt, sie wurde von den Kritikern verrissen. »Das schlechteste Fußballspiel aller Zeiten«, titelte das Magazin *Vice*.

Die Geburt von *FIFA*

1993, *Vice* war da noch nicht gegründet, erschien das erste Spiel der *FIFA*-Serie für das Sega Mega Drive: In vier Wochen verkaufte es sich mehr als eine halbe Million Mal. Und das sollte erst der Anfang sein, denn bald war es auch auf anderen Plattformen wie dem PC, dem SNES und dem Amiga verfügbar. In Tests erhielt *FIFA International Soccer* fast durch die Bank Top-Wertungen. Das Spiel legte mit seiner Iso-Perspektive den Grundstein für eine Reihe, die Dutzende Fortsetzungen und Ableger hervorbringen und anders als *Kick Off* oder *Sensible Soccer* auf Dauer den Markt dominieren sollte.

Heinrich Lenhardt sagt uns, *FIFA* sei mit reichlich Marketing gestartet, aber auch »sehr enthusiastisch« aufgenommen worden. Schon am Erstling habe sich die größte Stärke von EAs Fußballspielen erkennen lassen: die Präsentation. »Die Per-



FIFA International Soccer (1993)

spektive und diese Close-ups bei Standardsituationen, das war damals sehr bemerkenswert.« In seinem Test der PC-Version für die *PC Player* schrieb Lenhardt 1994 von der »bislang anscheinlichsten, vielseitigsten und vor allem spannendsten PC-Fußballsimulation«.

Hinter der schicken Fassade des ersten *FIFA* steckte viel Qual. Vor allem Game Designer Jan Tian investierte in EAS Vancouver-Außenstelle, wo sich bis heute der Großteil der *FIFA*-Produktion abspielt, mehr Zeit in die Entwicklung, als ihm guttat. »Ich habe Tag für Tag an dem Spiel gearbeitet, habe meinen Sohn drei Monate lang kaum gesehen. Ich ging aus dem Haus, wenn er noch schlief, und kam zurück, wenn er schon wieder im Bett war«, erzählt er uns. Tian sagt, er sei ein

Workaholic: Bis heute falle es ihm schwer, sich Auszeiten von der Arbeit zu nehmen. Bei *FIFA* sei es besonders schlimm gewesen, er spricht von der »anstrengendsten Spieleproduktion«, an der er je beteiligt war. Mehrfach habe er Panikattacken erlitten und ins Krankenhaus gemusst. Manchmal habe er sonntags um Mitternacht eine Idee gehabt und sei gleich zur Arbeit gefahren, denn er hatte keinen Rechner zu Hause: »Ich musste die Idee testen, sonst konnte ich nicht schlafen.«

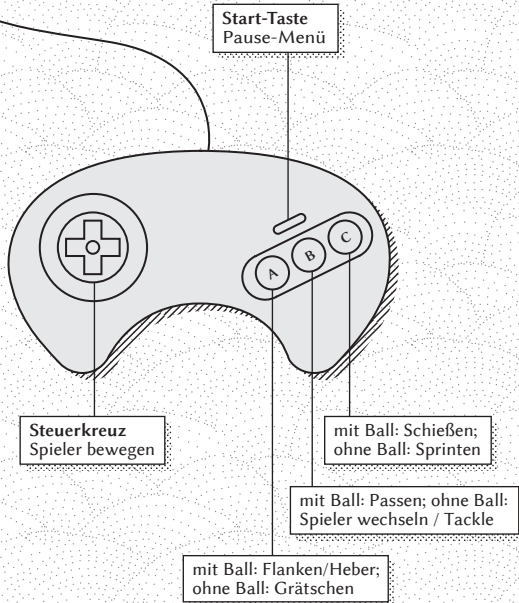
Während Tian sein Familienleben und seine Gesundheit in die Waagschale warf, war *FIFA* für EA zunächst nur eines von vielen Projekten. Die US-Firma setzte Anfang der 90er Jahre andere Prioritäten. Im Laufe der Entwicklung fürchtete das *FIFA*-Team daher des Öfteren, das Projekt könne eingestellt werden. EA habe sich anfangs »einen Dreck um *FIFA* geschert«, zitierte 2013 das Branchenmagazin *MCV* einen ehemaligen Marketingbeauftragten.

Jan Tian war vor allem für das Gameplay und das Verhalten der vom Computer gesteuerten Mitspieler zuständig. Nachdem er in das bereits laufende Projekt eingestiegen war, habe er sich sämtliche Fußballvideospiele kommen lassen, die auf dem Markt waren, sagt er: »Ich habe sie gespielt und aufgeschrieben, was schlecht an ihnen war.«

Letztlich, sagt Tian, sei er mit dem ersten *FIFA* »zu 90 Prozent« zufrieden gewesen: Das Spiel sei wegen des Weihnachtsgeschäfts zu früh erschienen, manche Dinge wie die Kopfbälle hätten ihm nicht gefallen. *FIFA Soccer 95*, Tians zweites und letztes *FIFA* in Leitungsfunktion, habe ein Jahr später einiges besser gemacht. Dass bis heute vergleichsweise wenige Gamer diese Version kennen, liegt daran, dass sie nur für das Mega Drive erschien: ein in der *FIFA*-Geschichte einmaliger Exklusiv-Deal.

**Fifa International Soccer
fürs Sega Mega Drive**

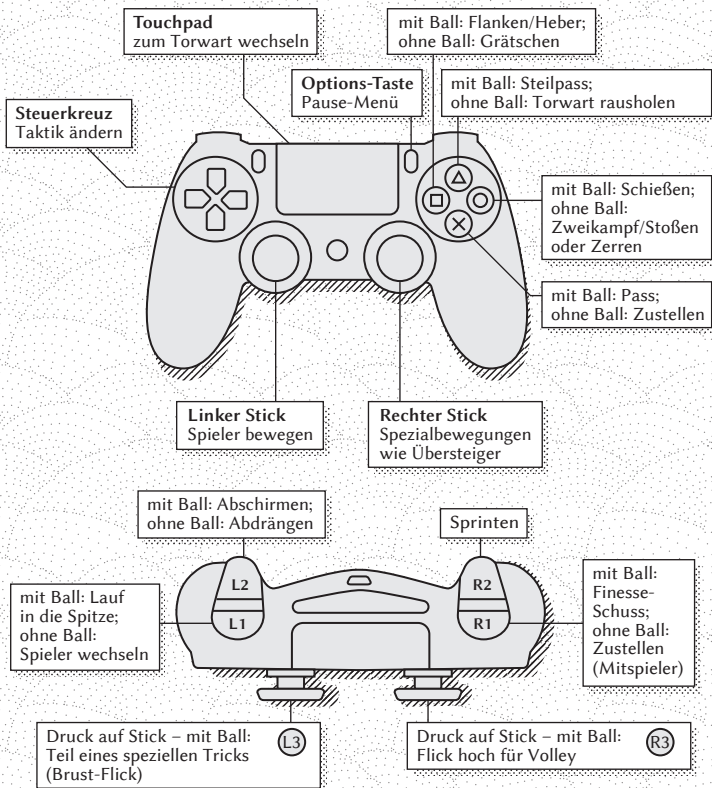
(1993)



Spezialkommandos laut Anleitung: drei, nämlich A oder B + Steuerkreuz entgegen der Laufrichtung: Hackentrick, B + C mit Ball: einfacher Pass sowie B + C ohne Ball: Schulterangriff

Fifa 19 für die Playstation 4

(2018)



Spezialkommandos laut Anleitung: mehr als 50, unter anderem L2 und R2:
Dribbling mit erhobenem Kopf; L1 und R3: Ballhüpfer (aus dem Stand)

Nach ihrem gelungenen Start mit *FIFA International Soccer* machte die Serie in den Folgejahren vor allem grafisch beachtliche Sprünge, bald erschienen die ersten 3D-Versionen. Gerade in den 90er Jahren experimentierten die *FIFA*-Macher viel und wild, mit Modi wie einem gerade in Deutschland vermissten Fünf-gegen-Fünf-Hallenmodus und mit Funktionen wie Blutgrätschen und Schwalben.

Aus einem Spiel, das zunächst vor allem seinem Macher Jan Tian nicht mehr aus dem Kopf ging, sollte eines werden, das auch unsere Nerven öfter mal auf die Probe stellt.



Der legendäre Hallenmodus in *FIFA 98*



Nie wieder *FIFA*! Warum wir trotzdem weiterspielen

Fußballspiele sind für viele Menschen Hasslieben, auch für uns. Wie oft sind wir voller Enthusiasmus in Spiele gegangen, nur um danach mies gelaunt durch die Wohnung zu trotten? Wie oft schimpft man »Jetzt reicht's!«, nur um doch wieder anzutreten, vielleicht schon eine Viertelstunde später? Die nächste Herausforderung wartet bereits. Fußballgames sind Spiele, die man nicht bis zu einem letzten Level durchspielen kann. Rund um die Uhr gibt es Tore zu schießen, Titel zu holen, den eigenen Ruf wiederherzustellen.

Fußballgames eilt schon lange der Ruf voraus, sie würden Leute aus der Fassung bringen. Im März 2018 berichteten wir auf *SPIEGEL ONLINE* über eine Studie von Hamburger Forschern, die zu dem Schluss kamen, dass regelmäßiges Spielen von *Grand Theft Auto V* Erwachsene nicht aggressiver mache, aller Action zum Trotz. Von Lesern kommentiert wurde der Artikel mehrfach mit: »Mich würde interessieren, wie das Ergebnis bei *FIFA* ausfällt.«

Im Netz tauchen die Begriffe »*FIFA*« und »aggressiv« oft zusammen auf: in Foren, auf Facebook, in Berichten über eine methodisch angreifbare Studie aus Großbritannien, die 2011

Controller: 4, Ikea-Tische: 2 – Wenn Gamer wüten

In Foren zu FIFA und PES haben wir gefragt, was Gamer mit den Spielen erlebt haben. Hier einige Antworten.

»Wegen FIFA habe ich drei Ikea-Couchtische kaputtgemacht, mit bloßen Händen [...] Einmal war's FIFA 17, zweimal 18.«

»Ich habe mal ein Loch in meine Tür geschlagen. Meiner Mutter und meinem Vater sagte ich, ich sei ›gestolpert‹.«

»Mein Bruder hat sein Pad mal mit dem Fuß gegen die Wand geschossen, im Stil eines Torwart-Abschlags. Es war PES 2017, er hatte nach einer Siegesserie von 19 Spielen wieder eins verloren. Der Controller war kaputt, die Wand hatte ein Loch und sein Fuß wurde blau.«

nahelegte, Sportspiele könnten körperlich aufwühlender sein als Shooter. Im Netz kursiert ein Videozusammenschnitt, der zeigt, wie Leute beim FIFA-Streamen ausrasten. Im Februar 2018 machte eine Meldung der Polizei Oslo über einen Anrufer die Runde, der sich über wütende Schreie und Schläge gegen Wände und Möbel von nebenan wunderte: »Es stellte sich heraus, dass ein Mann FIFA spielte und wegen seiner persönlichen Leistung sehr aufgebracht war.« Als wir Fans nach Erlebnissen mit FIFA und PES fragten, erreichten uns vor allem Anekdoten von kaputten Controllern und Tischen.

Die Spiele scheinen gleich zwei Arten von Emotionen zu wecken: Auf der einen Seite Videospiele-Emotionen wie das

»Controller zertrümmert: 4. Ikea-Tische (die für 20 Euro): 2. Und eine Gitarre (ich trank mit Freunden Alkohol und habe ein *FIFA 14*-Match in der Nachspielzeit verloren). [...] Und einmal habe ich wegen eines Gegentors geschrien, da rief mich mein Vermieter an. Er sagte, mein Nachbar sorge sich, mir könnte etwas zugestoßen sein.«

»Ich habe mal einen Controller kaputtgemacht und mir dabei den Mittelhandknochen des kleinen Fingers gebrochen. *FIFA 14* war's, für mich ist Ibarbo [ein Nationalspieler Kolumbiens] schuld daran.«

»Ich habe mal nach einem Gegentor in *FIFA* vor Frust das Pad in hohem Bogen aufs Bett geworfen. Dummerweise ist es auf meinem Handy gelandet, welches genau genommen nicht meins war, sondern ein Leihhandy der Handywerkstatt. Dieses Display war dann auch kaputt.«

Gefühl, versagt oder etwas erreicht zu haben, auf der anderen Fußball-Emotionen, die viele Menschen im Inneren gespeichert zu haben scheinen. Nach Toren wird nun mal gejubelt oder geflucht, bei Fouls empört aufgeschrien, egal ob sie real sind oder virtuell. Hinzu kommt: In zweimal fünf oder sechs Minuten Konsolenkick passiert meistens viel mehr als in 90 Minuten realem Fußball. Gerade im Duell mit anderen Menschen ist jedes virtuelle Match großer Stress: Selbst nach Siegen fühlt man sich mitunter fertig. Gewinner und Verlierer werden im Viertelstundentakt gemacht, ein falscher Tastendruck oder ein Fehler eines Computer-Mitspielers kann aus einem guten Spiel ein furchtbares machen.

Und online kann es jederzeit passieren, dass einen ein Neunjähriger demütigt, der – wie sein angeschaltetes PlayStation-Mikro verrät – nebenbei mit seiner Mutter streitet, ob er die Partie noch zu Ende spielen darf. Oder, schlimmer, der Arbeitskollege gewinnt, der schon im Büro-Chat rumprahlte, wie gut er doch sei.

Das alles klingt nicht, als ob man sich Games wie *FIFA* und *PES* freiwillig aussetzen sollte. Warum also spielen wir und Millionen andere Menschen sie trotzdem, und das teils seit Jahrzehnten? Und warum werden viele Menschen offenbar sehr wütend, wenn es im Spiel nicht so läuft, wie sie sich es vorgestellt haben?

Solche Fragen haben wir mit Jesper Juul diskutiert. Der Däne ist Namensvetter des weltberühmten Familientherapeuten, selbst aber als Ludologe bekannt, also für seine Forschungen über Videospiele. Juul sieht die Anziehungskraft von Spielen wie *FIFA* vor allem darin begründet, dass sie Fußball simulieren – den wichtigsten und prestigeträchtigsten Sport der Welt. Viele Menschen würden ihm große Bedeutung zumessen, und damit auch seiner digitalen Repräsentation. Wer gut im Fußball oder zumindest in *FIFA* ist, kann damit in der Schule, an der Uni oder auf der Arbeit Eindruck schinden. Ob sich jemand dagegen geschickt beim Spielen des *Landwirtschafts-Simulator* anstellt, ist den meisten Menschen egal. Dazu passt es, dass mittlerweile zahlreiche Fußballprofis erzählen, wie viel und gern sie *FIFA* spielen und dass Bundesligavereine Profi-Gamer unter Vertrag haben, die beim *FIFA*-Zocken das Trikot ihrer Klubs tragen. Es ist cool, gut in *FIFA* zu sein.

Die Kehrseite dieser Entwicklung ist die, dass es schnell frustriert, wenn man es nicht ist – gerade, weil beim Videospielen Sportlichkeit keine Rolle spielt. Hier kann grundsätz-

lich jeder Erfolg haben, egal ob dick, dünn, jung oder alt, Mann oder Frau, solange er oder sie eine gewisse Fingerfertigkeit mitbringt. »Wie schlimm sich das Verlieren anfühlt, hängt vom eigenen Selbstverständnis ab und davon, wie viel Bedeutung man dem guten Abschneiden in einem bestimmten Spiel zumisst«, sagt Jesper Juul. »Wenn man ein Fußballspiel spielt, ist die Chance hoch, dass man sich einbildet, ein superleistungstarker Athlet zu sein. Dieser Vorstellung nicht gerecht zu werden, tut besonders weh.« Es könne daher härter sein, in *FIFA* zu scheitern als in *Super Mario*.

Ein großer Unterschied zu *Mario* sei auch, dass man beim Fußball genau weiß, was gut sein bedeutet, sagt Juul. »Im Fernsehen sieht man die meiste Zeit Menschen, die Erfolg haben. Wären dort nur Leute zu sehen, die beim Fußball verlieren oder vor dem Tor scheitern, wäre es vermutlich nicht so schlimm, in *FIFA* zu verlieren.«

Wo Schalke tatsächlich Meister ist

Dass Fußballspiele Menschen so viel bedeuten, liegt aber nicht nur an der Lust am Wettkampf. Wie fast jedes Videospiele dienen sie auch dem Eskapismus, der Flucht aus dem Alltag, hinein in die Träume von Fußballfans. Denn die können sich in Games wie *FIFA* erfüllen. Autor Montazeri hat seit dem Teenageralter einen wiederkehrenden Traum, oft vor wichtigen Spielen seines Lieblingsklubs Werder Bremen. Das Szenario ist immer gleich: Weil mehrere wichtige Werder-Spieler fehlen, muss Montazeri einspringen. Dabei ist er sogar im Traum-szenario kein Profifußballer. Unter Flutlicht betritt er den Rasen des Weser-Stadions, anfangs meganervös, doch je länger