

Thomas Jacob: Lasst die Spiele beginnen!

Zwei Striche und ein Punkt – aus mehr bestand die Grafik von Pong nicht. Der Spielautomat von 1972 gilt als Vater aller modernen Videospiele. Gleichzeitig begründete Pong nebenbei noch das Genre der Sportspiele. Denn so abstrakt das Spiel auch war – das Grundprinzip war dem (Tisch)Tennis entlehnt: Zwei Schläger spielen einen Ball hin und her, und wer den Ball am längsten im Spiel hält, macht einen Punkt. Seit 1972 hat sich im Reich der Videospiele einiges getan. Den Erben von Pong ist ihre Abstammung kaum noch anzusehen. Wer eine moderne Fußballsimulation sieht, muss genau hinschauen, um zu erkennen, dass da ein Videospiele und nicht die Sportschau über den Bildschirm flimmert. Bis zu diesen nahezu fotorealistischen Sportsimulationen von heute war es ein weiter Weg.

Ein früher Meilenstein war der Titel Summer Games auf dem legendären Heimcomputer Commodore C64. Es war das erste Sportspiel, das mehrere Disziplinen bot, wie Sprinten, Stabhochsprung und Schwimmen. Aus heutiger Sicht mutet Summer Games archaisch an, denn alle Wettkämpfe liefen auf das Gleiche hinaus: Sieger wurde, wer am schnellsten am Joystick rüttelte und auf die Feuertaste hämmerte. Die im Jahr 1984 revolutionäre Grafik machte das Spiel aber zu einem Riesenhit. Ähnlich erfolgreich war der Nachfolger Winter Games, der das Spielprinzip auf Wintersportarten übertrug. Wie Winter- und Summer Games simulierten fast alle frühen Sporttitel Einzelsportarten. Der Grund: Um Mannschaftssport einigermaßen realitätsnah am Computer zu simulieren, ist einiges an künstlicher Intelligenz nötig. Schließlich sollen sich sowohl die eigenen Mannschaftskollegen als auch die Gegenspieler realistisch verhalten und effektiv zusammenspielen. Erst ab den späten Achtzigern waren Heimcomputer und Spielekonsolen leistungsfähig genug für solche Ansprüche. Heute ist fehlende Rechenleistung kein Thema mehr. Im Gegenteil, Sportsimulationen gehören zu den Spielen, die die geringsten Anforderungen an die Hardware stellen. Und so gibt es kaum noch eine Sportart, die nicht am Computer nachgespielt werden kann. Zu jedem sportlichen Großereignis erscheint mittlerweile eine Softwareumsetzung mit offizieller Lizenz – seien es die Olympischen Spiele, Fußballweltmeisterschaften oder die Tour de France. Marktführer ist die Firma Electronic Arts mit ihren Spielereihen, die alle populären Sportarten abdecken.

FIFA (Fußball), NHL (Eishockey), NBA (Basketball) und PGA (Golf) sind nur die wichtigsten Vertreter. Von jeder Reihe erscheint alljährlich eine neue, leicht verbesserte Version, die zum Vollpreis verkauft wird. Die Änderungen werden dabei immer geringer, denn die Spiele sind vor allem grafisch kaum noch zu verbessern. Selbst die Mimik der virtuellen Spieler passt mittlerweile zu Situation: Bei Fouls verzerren sie das Gesicht, nach Toren jubeln sie. Die Präsentation insgesamt ist nahezu fernsehreif, inklusive Zeitlupenwiederholungen und Nahaufnahmen bei Spielunterbrechungen. Eine vor allem in Deutschland äußerst erfolgreiche Unterkategorie der Sportspiele sind Fußballmanager. Hier übernimmt der Spieler die Rolle des Trainers und Vereinsmanagers. Das heißt, er kauft und verkauft Sportler, legt die Taktik fest, baut das Stadion aus und kümmert sich um Sponsoren. Im Unterschied zu üblichen Sportspielen entscheidet also nicht das Geschick des Spielers „auf dem Platz“, sondern die richtige Strategie. Mittlerweile gibt es auch Spiele, die beides, den Manager- und den Actionpart, vereinen. Sportspiele sind von Natur aus ideale Multiplayerspiele. Schon Pong war auf das Duell zwischen zwei Menschen zugeschnitten und auch bei Summer Games konnten mehrere Spieler abwechselnd versuchen, sich zu überbieten. Bis heute kommt kaum ein Sportspiel heraus, das keinen Modus für mindestens zwei Teilnehmer bietet. So fortgeschritten die künstliche Intelligenz mittlerweile auch sein mag – den größten Nervenkitzel bietet immer noch der Zweikampf mit einem menschlichen Gegner. Die Bedeutung des Mehrspielermodus hat sich mit der Verbreitung des Internet

sogar erhöht. Viele Titel bieten die Möglichkeit, online gegeneinander anzutreten, und sogar richtige Ligen und Turniere werden im Internet ausgespielt. Am Beispiel der Sportsimulationen wird die zunehmende Akzeptanz von Videospiele in der Gesellschaft besonders deutlich. Zunehmend ist eine Verschmelzung von Realität und Spiel zu beobachten.

Die Banden- und Trikotwerbung in den Spielen stammt von echten Firmen. Umgekehrt wird bei Sportübertragungen im Fernsehen für das passende Videospiele geworben. Für die Top-Titel werben reale Sportler, manchmal ist auch gleich das ganze Spiel nach einem Star benannt. Wenn in den Spielen selbst echte Vereins- und Spielernamen verwendet werden, müssen die Produzenten teure Lizenzgebühren bezahlen – sonst droht Ärger. Vor einigen Jahren verklagte Oliver Kahn den Hersteller Electronic Arts, weil in dem Spiel FIFA 2002 Kahns digitales Abbild ohne dessen Genehmigung auftauchte. Kahn gewann den Prozess und Electronic Arts musste das Spiel vom Markt nehmen. Als Genre sind Sportspiele unumstrittener als beispielsweise Actionspiele. Sie sind gewaltlos und fördern durch ihre Mehrspielermodi sogar eher soziale Kontakte, statt sie zu gefährden. Bei der breiten Auswahl kann jeder Fan seiner Traumsportart gefahrlos vor dem Bildschirm nachgehen. Nur für körperliche Ertüchtigung sorgen selbst die aufregendsten Videospiele noch nicht. Doch auch das könnte sich in Zukunft ändern – die ersten Bewegungssensoren für Sonys Playstation sind bereits auf dem Markt.