



Fouls und gelbe Karten gehören zum Kickeralltag



Die Spielübersicht auf der Stadionschirm

## Kick Off I – II

### SPORT SPIEL

Auf den Pfiff des Schiedsrichters hin wetzen 22 Männchen über den Bildschirm. Noch ruht die Lederkugel im Anstoßkreis, doch die Teamchefs kleben bereits verbissen am Joystick. Klarer Fall: Es ist wieder Fußballzeit bei »Kick Off I«.

Auf dem Bildschirm ist der Teil des Gesamtspielfelds zu sehen, in dem sich der Ball befindet. Es wird fix gescrollt, wenn sich seine Position durch einen Schuß ändert. Damit Ihr aber trotzdem die Übersicht behaltet, zeigt der Computer eine kleine Karte, auf der man die einzelnen Spieler als Pixel erkennen kann.

Beide Mannschaften besitzen eine von fünf Niveaustufen. Im Ligamodus können acht Teams gegeneinander antreten. Tabellen und Ergebnisse werden gespeichert. Zu Beginn einer Partie und während der Halbzeit lassen sich verschiedene Aufstellungstaktiken auswählen. Sauer wird der Schiedsrichter, wenn es ein Fußballer mehr auf die Knochen des Gegenspielers als auf den Ball abgesehen hat. Freistöße und Elfmeter werden gegeben. Wiederholungstätern drohen Platzverweise.

Was Umsetzungen von Amiga-Spielen auf den C64 angeht, ist man leider so manche

Schlamperei gewöhnt. »Kick Off I« ist einer dieser absoluten Tiefschläge: Die C-64-Version unterscheidet sich gravierend in Steuerung oder Spielablauf vom erfolgreichen Vorbild. Für »Kick Off II« aber hat der Hersteller feierlich Besseres gelobt und ein anderes programmiertes Team beauftragt. Die Besonderheiten der Amiga- oder Atari-ST-Version sollten möglichst exakt auf dem Bildschirm realisiert werden. Und diese Bemühungen fruchteten beim zweiten Akt der Kicker-Saga wesentlich besser als beim lenkenlahmen Vorgänger.

Was »Kick Off II« von den meisten anderen Fußballspielen unterscheidet, sind Spielfeldarstellung sowie Steuerung. Ihr bekommt den Platz von oben gezeigt und seht immer den Bereich, in dem sich der Ball befindet. Dieser Ausschnitt wird rasch in alle Richtungen gescrollt. Die Größe der Spieler steht in einer vernünftigen Relation zu den Ausmaßen des Platzes (bei vielen anderen Fußballprogrammen sind die Kicker-Sprites wesentlich größer geraten). Links oben seht Ihr auf dem Bildschirm eine Art Scanner, der für eine Prise Extraüberblick sorgt. Flackernde Pünktchen zeigen dahin, wo sich der Ball und die Spieler auf dem Platz befinden, die Ihr gerade steuert. Der Scanner ist allerdings herzerreißend mickrig ausgefallen und hat leider keinen praktischen Nährwert.

Als Wissenschaft für sich entpuppt sich die Steuerung, die nicht jedermanns Sache ist – zumindest erweist sie sich als ziemlich übungintensiv. Um den Ball anzunehmen, müßt Ihr ihn mit Eurer Spielfigur berühren und den Feuerknopf dabei gedrückt halten. Jetzt in Ballbesitz, lauft Ihr übers Feld. Um einen Paß zu schlagen, wird der Feuerknopf losgelassen.

Der Ball rollt nun in Joystick-Richtung weiter. Kommt Ihr in Ballbesitz, ohne den Feuerknopf zu drücken, sieht alles ganz anders aus: erst nach Druck auf den Feuerknopf könnt Ihr das Leder wegschießen.

Bei der Ballannahme kann es ebenfalls leichte Probleme geben. Hat die Lederkugel nämlich viel Tempo, während Ihr mit gedrücktem Feuerknopf auf sie zulauft, macht Eure Spielfigur eine Grätsche und verliert dadurch an Geschwindigkeit. Das Programm versucht durch eine pseudointelligente Steuerung zu unterscheiden, ob eine Ballannahme oder ein Tackling sinnvoller wären. Das kann mitunter ganz schön nerven!

Ihr könnt gegen den Computer oder einen Freund antreten und den Spielablauf einer Liga simulieren, bei dem auch die Tabelle gespeichert wird. Es gibt Einwürfe, Eckbälle, Fouls, Freistöße, Elfmeter und sogar

Verwarnungen oder Platzverweise. Wind und Bodenverhältnisse beeinflussen das Spielgeschehen ebenso wie unterschiedlich streng pfeifende Schiris.

Technisch gibt sich das Programm eher schlicht: Der schwache Sound hat den spartanischen Charme eines kalten Pausentees und bei der Grafik wurde mehr Wert auf Übersichtlichkeit als auf Schönheit gelegt. Etwas mehr Liebe zum Detail bei der Gestaltung von Sprites und Menüs hätte ebenso wenig geschadet wie die Wahl eines besser lesbaren Zeichensatzes.

Trotzdem: Im Vergleich zur lausigen Version von »Kick Off I« ist dieser Spielenachfolger eine echte Wohltat. Aber: Auch mit seinen vielen Details und Optionen ist es nicht das Jahrhundertprogramm, das sich alle fußballbegeisterten Spieler »blind« zulegen werden. Vor allem die ungewöhnliche Steuerung ist ein Streitpunkt, bei dem sich die Geister scheiden.

Kick Off I – II	
<b>64'er</b>	<b>7</b>
<b>WERTUNG</b>	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit mittel	