

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Microprose Soccer: C64-Schützenfest gegen Oman

Benedikt Plass-Fleßenkämper am Samstag, dem 18. April 2020

Es gibt so einige brillante Fußballspiele, die wir – meine Für-immer-besten-Freunde und ich – bis zum Abwinken gespielt haben. *Kick Off* (1989) und dessen Nachfolger natürlich. *Emlyn Hughes International Soccer* (1988), eine Zeit lang zumindest. *Sensible Soccer* war irgendwie nicht so unser Fall; vielleicht hatten wir pubertierende Teenager im Release-Jahr 1992 auch gerade andere Dinge im Kopf.

Später begeisterte uns vor allem PES. *Pro Evolution Soccer 6* aus dem Jahr 2006 gehört meiner Meinung immer noch zu den besten Videospiele-Kicks aller Zeiten. Sensationell, wie realistisch da die Partien ablaufen, wie jedes Tor auf eine andere Art und Weise fällt. Muss man immer wieder mal spielen. Hoch im Kurs standen auch einige *FIFAs*, allen voran die 96er-Version und *FIFA 98: Road to Worldcup*. In dem ich es irgendwie nie geschafft habe, den Weltmeistertitel zu erringen, und stets im Finale die Nerven verlor (und das Spiel obendrein).

Doch trotz dieser hochkarätigen Konkurrenten ist es *Microprose Soccer*, von dem ich berichten will. Weil es 1988 – ich war elf Jahre alt – bei uns einschlug wie eine Bombe. Es war nicht so verkopft wie ein *Emlyn Hughes*, alles lief schön schnell und unkompliziert ab. Aus der Vogelperspektive spielte es sich herrlich intuitiv, man konnte unglaubliche Bananenflanken zirkeln. Tore fielen am Fließband – zwar immer nach dem gleichen

Schema, dafür umso frenetischer bejubelt. Dazu dieser unvergleichliche Piepsound und das Rauschen, wenn der Regen einsetzte. Geniale Fußballaction – trotz oder gerade wegen ihrer Simplizität.

## Mit Westdeutschland zum WM-Titel

Unvergessen die 13:0-Triumphe gegen Oman. Das war der mit Abstand einfachste Gegner im Spiel, immer ein Sieg, sichere Bank. Dann die frustrierenden Matches gegen Brasilien, die schier unbesiegbar waren. Auch Uruguay spielte unverhältnismäßig stark auf. 1988 gab es die DDR noch, deshalb hieß Deutschland „W Germany“. Ein Jahr später fiel die Mauer.

Wir zockten, bis der Competition Pro ächzte. Aber nur auf dem C64 – die enttäuschende Amiga-Umsetzung spielte sich fummeliger, weniger eingängig. Und sie war technisch ebenfalls ziemlich durchwachsen. Alternativ packten wir die Hallenfußball-Variante aus: *Indoor Soccer*. Das war hektischer, noch schneller, unberechenbarer. Aber fast genauso gut. Es ist dennoch vor allem der große Bruder, der meine Liebe zum virtuellen Fußballspiel entfacht hat.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 18. April 2020 um 07:59 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



### Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>