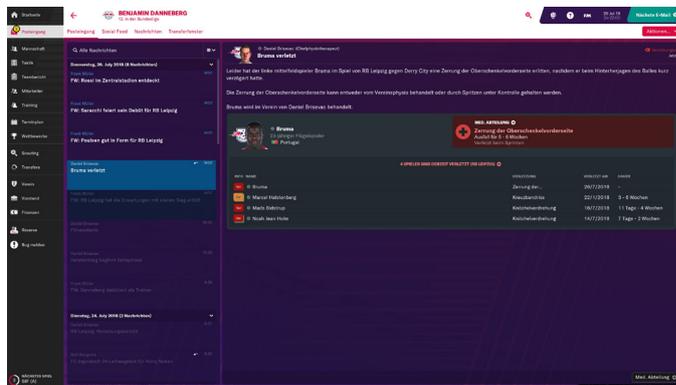


Einführungen bringen uns die Funktionen der einzelnen Spielelemente bei, sowohl im Touch- als auch im Expertenmodus.



Im Posteingang (hier die Touch-Version) kommen alle Informationen zusammen, und Quicklinks führen uns jeweils in die passenden Menüs.

Football Manager 2019

AUF DIESES COMEBACK HABEN FANS GEWARTET!

Genre: **Simulation** Publisher: **SEGA** Entwickler: **Sports Interactive** Termin: **2.11.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Der international schon lange erfolgreiche Football Manager schafft es nach Jahren der Pause endlich samt Bundesliga-Lizenz wieder nach Deutschland – mit einem erwartbaren und erfreulichen Ergebnis. Von Benjamin Danneberg

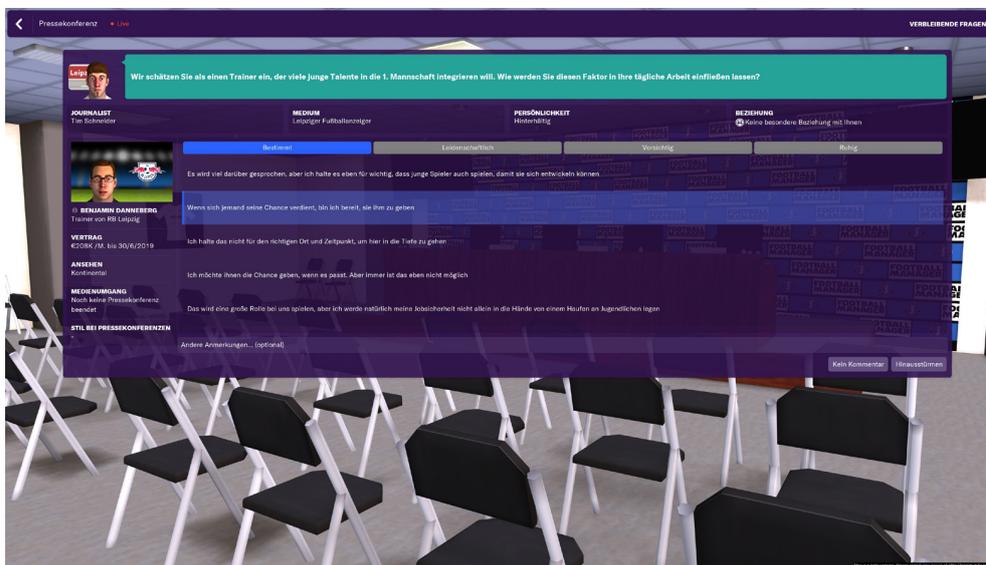
Couch-Trainer haben es traditionell schwer: Die harte Arbeit vor dem Fernseher geht auf die Stimmbänder, der Blutdruck steigt 90 Minuten lang auf kritisches Niveau, und die Menge an Kraftausdrücken innerhalb dieser Zeit lässt Gangster-Rapper wie brave Schuljungen aussehen. Nach dem spielkulturellen Fußball-Fiasko namens Weltmeisterschaft im Sommer 2018 (sowohl generell als auch national) musste endlich eine Lösung her, mit der Millionen potenzielle Weltklassetrain-

ner endlich den verwöhnten Fußball-Millionären zeigen können, wie ihr Lieblingssport wirklich funktioniert.

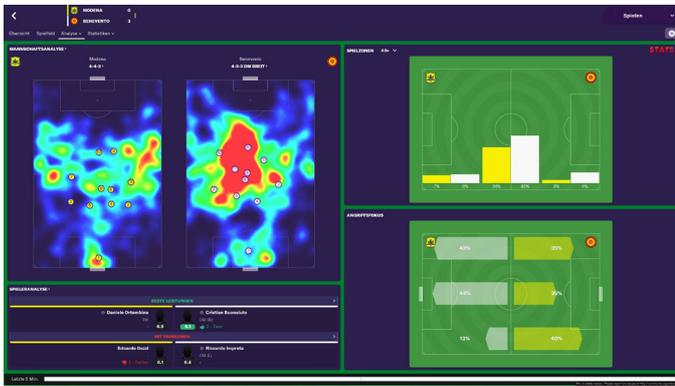
Für Kenner ist der Football Manager natürlich schon lange ein Begriff, das international äußerst erfolgreiche Spiel gibt es in diesem Jahr nun aber auch in Deutschland offiziell zu kaufen. Damit schließt Entwickler Sports Interactive hierzulande eine Lücke, die Electronic Arts mit dem unruhlichen letzten Teil und der Einstellung ihrer Fußball-Manager-Serie 2013 hinterlassen hatte. Kann der Football Manager auch Fans der deutschen Genre-Klassiker überzeugen? Welche Neuerungen gibt es für Serienkenner, die sich die Vorgänger bislang mühsam importieren mussten? Und was sollte man mitbringen, damit sich aus Unmengen an Tabellen das ganze Spaßpotenzial des Football Managers 2019 auch wirklich entfaltet? Das klären wir im Test.

Datenbank für Vollprofis

Zu Beginn wählen wir aus 51 Nationen unsere Startliga aus. Südamerika, die USA, Australien oder doch lieber Europa? Erstmals in diesem Jahr sind auch die 1. und 2. Bundesliga voll lizenziert vertreten (weitere deutsche Originalligen werden sicherlich per Mod über die Community nachgeliefert). Von der Kölner Fahrstuhlmannschaft bis hin zum Rekordmeister Bayern München sind die



Zu unseren Aufgaben gehören auch Pressetermine.



Vor einem Spiel analysieren wir den Gegner mittels Daten unserer Scouts und Datenanalysten.



Die überarbeitete Taktikübersicht bietet viel Raum für taktische Feinheiten und hilfreiche Informationen über gut harmonisierende Spieler.

Teams komplett mit originalen Spielerbildern vorhanden. Ob Einzelspielerkarriere oder Online-Modus: Über unser selbst erstelltes Trainer-Konterfei (inklusive der Möglichkeit zur mehr oder weniger gelungenen 3D-Rekonstruktion eines eigenen Fotos) gehen wir in eine Management-Simulation mit enormer Komplexität.

Denn über 450.000 Spieler sorgen für eine der mächtigsten Datenbanken über Fußball und Fußballspieler überhaupt – eine Datenbank, die sogar Profiklubs in der Realität zwecks Scouting anzapfen. Einen kleinen Teil davon dürfen wir nun als Trainer eines Teams in die Weltspitze führen. Unser Posteingang ist dabei unsere Schaltzentrale: Hier bekommen wir Nachrichten vom Vorstand, von unseren Assistententrainern, Scouts, der medizinischen Abteilung und natürlich die unvermeidlichen Pressemitteilungen. Auf jede einzelne E-Mail können wir direkt reagieren, oft finden sich darin die passenden Links zu weiterführenden Menüs. Und diese Menüs haben es in sich: Die

erstmalige Einarbeitung in die überwältigende Anzahl von Daten nimmt selbst für Kenner mehrere Stunden in Anspruch. Zumindest wenn wir den Football Manager 2019 in seiner Standardversion spielen.

Schritt für Schritt zum Profitrainer

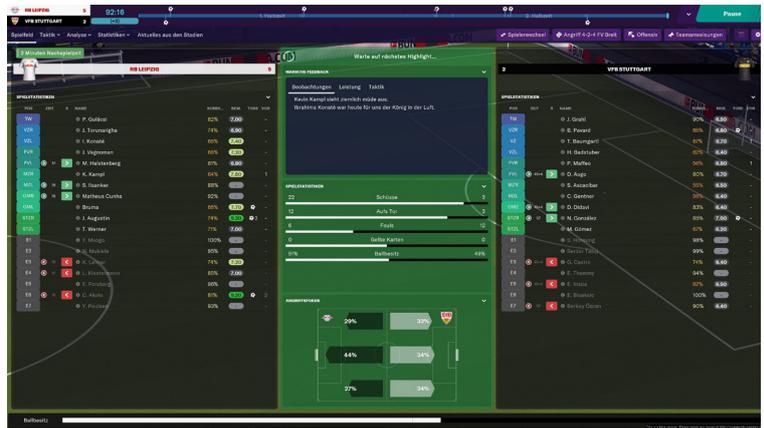
Anfänger nutzen vielleicht besser die etwas abgespeckte und einfachere Spielversion Football Manager Touch. Hier entfallen Dinge wie Halbzeitanfragen, das Training ist vereinfacht, und die nervige Presse (schönen Gruß an Uli!) hält auch die Klappe. Außerdem werden wir mit weniger Detaildaten geflutet. Der Einstieg wird durch das neue Tutorial zusätzlich erleichtert: In diversen Einführungskursen wird uns genau erklärt, wie das Scouting funktioniert, worauf wir bei Vertragsverhandlungen achten müssen und wie das aufgebohrte Taktik-Interface funktioniert. Das sorgt dafür, dass wir uns in diesem Urwald an Informationen und Einstellungsmöglichkeiten deutlich schneller zurechtfinden als in den Vorgängern.

Sehr hilfreich: Direkt nach den Einführungen können wir uns entscheiden, ob wir den jeweiligen Job (beispielsweise das Training) selbst konfigurieren oder lieber unserem Mitarbeiterstab übergeben. Auf diese Weise können Einsteiger nahezu alle Aufgaben der Vereinsführung automatisieren und langsam ein Gefühl für das Spiel bekommen, ohne stundenlang auf einzelne Menüs ohne jede Action starren zu müssen. Die Zugänglichkeit in Verbindung mit der Touch-Version ist Sports Interactive sehr gut gelungen.

Richtige Fußball-Nerds geben sich aber nicht mit den KI-Kollegen zufrieden. Vom Mannschaftsgefüge, der Kadertiefe, den täglichen Trainingseinheiten, individuellen Zusatzaufgaben über detailliertes Scouting bis hin zum Talentaufbau in der U19 kann und muss kleinteilig beobachtet und konfiguriert werden. Die Menge an Daten, die es allein zu einem einzelnen Spieler gibt, kann Sesseltrainer anfangs erschlagen: 36 Attribute in den Bereichen Technik, Psyche und Physis legen fest, wie gut ein Kicker aktuell ist. Dabei



Die simulierten Fußballmatches sehen unspektakulär aus, setzen unsere Anweisungen aber akkurat um und sind deshalb gnadenlos spannend.



Wenn wir alles perfekt eingestellt haben, schießen unsere Jungs auch Tore. Die Spielergebnisse sind insgesamt realistisch.

Zwischen den Highlights oder bei Anwahl des richtigen Menüs finden wir Tipps vom Co-Trainer, Daten zu uns und den gegnerischen Spielern.

geht es nicht nur um grundlegende fußballerische Fähigkeiten wie Passen, Flanken oder Dribbling. Teamwork, Stellungsspiel und Einsatzfreude sind ebenfalls wichtige Eigenschaften eines Top-Kickers, und wir müssen im detaillierten neuen Trainingsplan gezielt an Stärken und Schwächen arbeiten.

Neue Tools für Taktikfuchse

Aber auch hier helfen die Neuerungen im Vergleich zum Fußball-Manager 2018 weiter. Denn das neue Taktiksystem bietet uns Vorlagen (beispielsweise Tiki-Taka, Catenaccio, Beton anrühren und langer Hafer), die sich direkt auf unser Training auswirken. Lassen wir die Übungen vom Co-Trainer erledigen, richtet der sich nach unserer Haupttaktik (und gegebenenfalls sogar weiteren Neben-

taktiken). Leiten wir das Training selbst, stehen uns jede Menge Vorlagen für taktischen Stil und sogar einzelne Szenarios wie die Vorbereitung auf ein enorm wichtiges Spiel beim Angstgegner zur Verfügung.

Auf diese Weise stehen wir nicht wie der Ochs vorm Berge, sondern bekommen eine Grundlage, auf der wir aufbauen und einzelne Übungseinheiten leicht anpassen können. Einheit anklicken, Kategorie wählen (beispielsweise Verteidigung) und dann aus fünf verschiedenen Varianten wählen (beispielsweise Aktive oder Abwartende Verteidigung). Das gleiche gilt für das dreiteilige Taktiksystem. Haben wir eine der oben genannten Taktiken eingestellt, können wir anhand unseres Kaders mit wenigen Klicks Veränderungen vornehmen (beispielsweise die Art anpassen, wie ein Spieler seine Position interpretiert – offensiv, defensiv oder eher unterstützend) und uns so perfekt auf den jeweiligen Gegner einstellen.

Zumindest wenn wir diesen ordentlich gescoutet haben. Die gewonnenen Erkenntnisse hängen nämlich von den Fähigkeiten unserer Scouts ab und können sehr hilfreich sein. Wärmebilddaten (sogenannte Heatmaps) zeigen uns etwa, wo der Gegner im letzten Spiel besonders aktiv war, und wir können sehen, wo die entscheidenden Pässe herkommen. Dementsprechend legen wir fest, ob wir bei gegnerischem Ballbesitz aggressiv pressen, im Umschaltspiel die Formation halten oder schnell kontern und welche Spielfeldseite wir bevorzugt bei einem eigenem Angriff bespielen.

Wie auf der Taktiktafel, so im Spiel

Das ganze treiben wir auf die Spitze, indem wir einzelnen Spielern besondere Anweisungen geben. Beispielsweise positionieren wir den Leipziger Stürmer Timo Werner offensiv, um seine Schnelligkeit zu nutzen, und sagen ihm, er soll häufiger schießen. Gleichzeitig weisen wir unser Team an, im Spiel gegen die Bayern Javi Martínez in enge Manddeckung zu nehmen. Das Besondere an diesen Feinheiten: All das können wir im 3D-Spiel exakt wie angeordnet beobachten. Spiele werden nämlich immer komplett simuliert, egal ob wir sie uns volle 90 Minuten

lang ansehen oder in den umfangreichen Einstellungen eine der Highlight-Varianten wählen. Dadurch ist das Ergebnis realistischer und weit weniger zufallsabhängig, als dies in den deutschen Fußball-Managern stets der Fall war. Die Spielzüge sind teilweise extrem realistisch und toll anzusehen, auch wenn die Spieleranimationen rein technisch gesehen natürlich ein paar Ligen unter FIFA oder Pro Evolution Soccer kicken. Haben wir Kurzpassspiel eingestellt, versuchen unsere Kicker mit schnellen Doppelpässen nach vorn zu kommen. Arbeitet unsere Taktik mit flachen Flanken, laufen die Flügelspieler zur Grundlinie und bringen den Ball in die Mitte. Sollte sich ein Gegenspieler als besonders gut aufgelegt zeigen, weisen wir unser Team an, ihn hart zu tacklen. Es ist eine Freude zu sehen, wie die Innenverteidiger dem Stürmer den Ball vom Fuß grätschen, wo sie kurz zuvor noch wie Statisten danebenstanden. Weniger cool ist es, wenn sie dafür Rot sehen – aber hey, sogar der Videoschiedsrichter kann nicht immer alles richtig sehen, oder?

Auch der Co-Trainer gibt uns immer wieder Hinweise zum Spiel und zu den Spielern, etwa wenn wir einen verletzungsgefährdeten Spieler besser auswechseln sollten. Passen Kondition und Spielpraxis eines Spielers nicht zusammen, hat er ein höheres Risiko sich zu verletzen. Wir müssen also darauf achten, dass wir Doppel- und Dreifachbelastungen durch Rotation abfangen. Wer bisher glaubte, im Profifußball sei der Verweis auf andauernde englische Wochen bloß eine Ausrede, der lernt im Fußball-Manager ziemlich nachdrücklich, dass Fußballer keine Maschinen sind und Sportler ausreichend Regeneration benötigen.

Altbackene Präsentation ohne Finesse

Bei all dem überwiegend überraschend akkuraten Realismus des Spiels (Zitat: »Stürmer Werner krönte seine Leistung damit, ohne Unterlass ins Abseits zu rennen.«) und der 3D-Darstellung (ungeduldige Spieler kommen mit der Sofortberechnung ebenfalls auf nachvollziehbare Resultate) müssen wir bei der grafischen Finesse enorme Abstriche machen. Weder die Animationen

Benjamin Danneberg
@Space_4_Games

Der Football Manager wurde schon in der Vergangenheit häufig für seine enorme Tiefe und seinen Realismus gelobt. Die 2019er Version setzt diese Tradition erfolgreich und sehr motivierend fort und verbessert vor allem den Einstieg ins Spiel sowie die Zugänglichkeit zu Training und Taktik. Dabei kommen sowohl Feierabendspieler als auch Bundestrainer auf ihre Kosten: Erstere können das Spiel halbautomatisch durchlaufen lassen, Letztere holen über perfekt ausgetüfteltes Training und eine direkt auf den Gegner abgestimmte Taktik das absolute Maximum aus ihrem Team heraus.

Das Spielerverhalten auf dem Platz ähnelt sehr häufig frappierend den realen Vorbildern. Gäbe es jetzt noch eine aktuelle Grafik und vielleicht sogar die Möglichkeit, das Stadion und das Vereinsgelände auszubauen, käme der Football Manager einer perfekten Manager-Simulation ziemlich nah. Hat mir EAs letzte Version ihres Fußball-Managers noch die Zornesröte ins Gesicht getrieben, fiebere ich jetzt mit Football Manager 2019 jedem Spiel entgegen. So muss ein Fußball-Manager!



Das Spiel kommt inklusive Videoschiedsrichter – der gern mal ein Tor wegen Abseits zurücknimmt.

noch die Spielfeld-Grafik können begeistern, sie wirken wie von vor zehn Jahren. Bugs traten in unserem Test zwar keine auf, die Zuschauer sehen dafür aus wie die Teilnehmer einer nordkoreanischen Propagandaveranstaltung. Der Torhüter zieht außerdem gern mal unerreichbare Bälle mit »magischen Tricks« zu sich. Immerhin: Die Menge an richtig beschuerten und kaum nachvollziehbaren Fehlern ist ziemlich selten geworden, die Ballphysik ist gelungen, und obwohl manchmal zu viele Tore zu früh fallen, ergeben die meisten Ergebnisse Sinn. Ist unsere Mannschaft gut eingespielt und die Teamatmosphäre gut in Schuss, können wir einen unterklassigen Gegner auch mal zweistellig vom Platz fegen. Ein paar Spieletage später springen wir dagegen jubelnd

von unserem Stuhl auf, wenn in einem hochklassigen Europacup-Spiel in der Nachspielzeit der ersehnte Ausgleich zum 2:2 fällt.

Auch wenn Sports Interactive noch hier und da an den Feineinstellungen drehen kann: Die Ergebnisse spiegeln sehr solide die Fähigkeiten der jeweiligen Mannschaft wieder. Unsere Taktik hat direkten und sichtbaren Einfluss aufs Spiel. Die Art und Weise, wie wir mit unseren Spielern umgehen, ob und wie oft wir sie einsetzen, ob sie auf ihren Idealpositionen spielen oder nicht, wirkt sich auf die Moral des gesamten Teams aus. Ein Spieler, der ein sehr gutes Verhältnis zum Trainer hat, zeigt sich in den gelungenen Transferverhandlungen eher bereit, Einbußen hinzunehmen als ein von Starallüren geplagtes Fußball-Wunderkind, das glaubt,

die Weisheit mit Löffeln gefressen zu haben. Aber die Wahrheit liegt – das wissen wir alle genau – eben auf dem Platz. ★

FOOTBALL MANAGER 2018

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium 4 / Athlon XP 3200+
Geforce 9600 GS / Radeon HD 3650
2 GB RAM, 7 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E8300 / Phenom II X3 700e
Geforce GT 640 / Radeon R7 7650K
4 GB RAM, 7 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- klar strukturierte Menüs
- glaubwürdig simulierte 3D-Spiele
- wenig ansprechende Animationen
- lieblose Stadien
- kaum nennenswerter Sound

SPIELDESIGN



- unglaubliche Komplexität
- nachvollziehbare Wechselwirkungen
- Training & Taktik wirken sich sichtbar aus
- jedes Spiel verläuft anders
- Spielkommentare und Presse wiederholen sich

BALANCE



- vereinfachte Einstiegersversion
- gutes Tutorial
- überwiegend hilfreiche KI-Kollegen
- meistens nachvollziehbare Ergebnisse
- gelegentlich fallen zu schnell zu viele Tore

ATMOSPHERE / STORY



- hoher Realismus
- viel Spannung
- jede Laufbahn erzählt eine eigene Geschichte
- Spieler mit nachvollziehbaren physischen Gegebenheiten
- Stadionatmosphäre kommt nicht richtig rüber

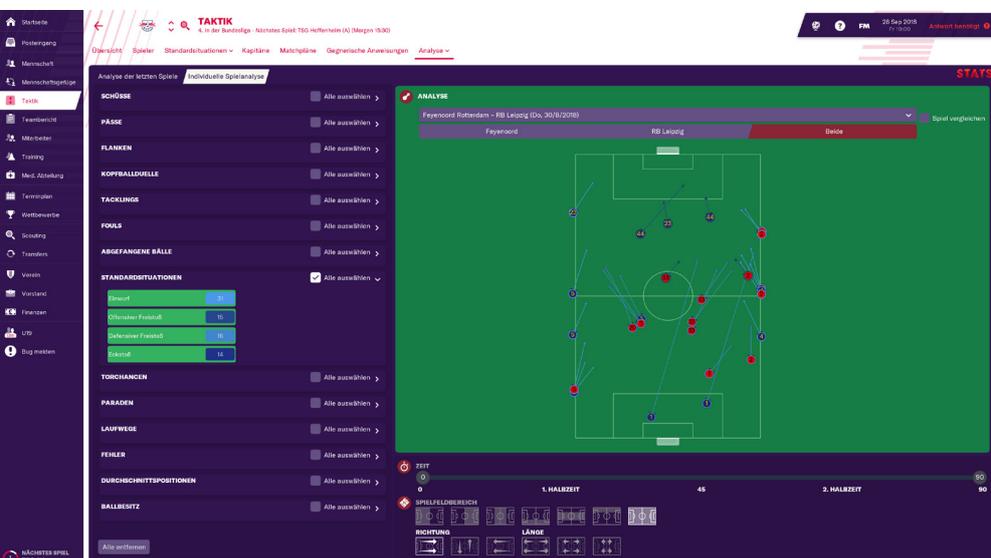
UMFANG



- lange Spielzeit (20+ Stunden pro Saison)
- Wiederspielwert durch lizenzierte Vereine
- Online- und Multiplayer-Modi
- Spiel-editor & Mod-Support
- Lizenzlücken bei unterklassigen Ligen

FAZIT

Wer sich ins Spiel einarbeitet und nicht zu viel Eye-Candy erwartet, wird mit einem komplexen, lang motivierenden Manager belohnt.



Nach dem Spiel ist vor dem Spiel: Mit mächtigen Analysetools können wir Stärken und Schwächen unseres Teams genau unter die Lupe nehmen.