

Football Manager 2020

FÜR VEREINSLIEBHABER

Genre: **Simulation** Publisher: **Sega** Entwickler: **Sports Interactive** Termin: **19.11.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Der Football Manager 2020 liefert auch diese Saison die beste Simulation der Bundesliga. Im Test zeigt sich aber, dass nur bestimmte Spielertypen von den wichtigsten Neuerungen profitieren. Von Dennis Zirkler

Jeder, der schon mal einen Fußballmanager gespielt hat, kann sie erzählen: Diese eine Geschichte, in der er sein Team nach einer Saison voller Höhen und Tiefen letzten Endes doch noch zur Meisterschaft geführt hat. Diese eine Geschichte, die bei den FIFA-spielenden Freunden nur mitleidige Blicke und Fragen wie »Und du hast da nur zugeguckt und gar nicht selbst gespielt?« auslöst. Mit dem Football Manager 2020 könnt ihr nun weitere Geschichten schreiben, denn Sports Interactive liefert uns ein kleines Meisterwerk. Für eine möglichst erfolgreiche Geschichte wird im Football Manager 2020 den Spielern wieder allerhand abverlangt: Wir müssen Spieler verpflichten und bei Laune halten, neue Taktiken probieren und eintrainieren sowie Jugendspieler ausbilden und an die erste Mannschaft heranzuführen – während der lästige Vorstand natürlich immer ein Auge auf unsere Arbeit und unsere Finanzen hat. Für all diese Aufgaben liefert auch die diesjährige Version wieder alle denkbaren Tools und Handlungs-

freiheiten, die man sich als PC-Fußballmanager nur wünschen kann.

Ein Traum für Taktikfuchse

Die Wahl der richtigen Taktik für das vorhandene Spielermaterial ist der Grundstein jedes Football-Manager-Erfolgs. Besonders für Anfänger ist der Taktik-Assistent hilfreich, der in der Vorjahresversion den Einzug ins Spiel gehalten hat. Mit ihm können wir zwischen unterschiedlichen Spielweisen wie einem Gegenpressing à la Jürgen Klopp oder einem Abwehrbollwerk feinsten italienischer Catenaccio-Baukunst wählen.

Doch Achtung: Nur weil wir eine Taktik auswählen, heißt das noch lange nicht, dass die auch funktionieren wird. Wer zum Beispiel mit dem MSV Duisburg plötzlich ein vom FC Barcelona inspiriertes Tiki-Taka spielen will, darf seiner Mannschaft vermutlich dabei zusehen, wie sie mehr Pässe in die Füße des Gegners als zu den eigenen Teamkameraden spielt. Zum Glück analysiert der Taktik-Assistent aber auch immer unseren Kader und empfiehlt darauf basierend eine passende Spielweise. Dabei trifft die KI stets sinnvolle Entscheidungen und erleichtert so vor allem Anfängern den Einstieg in den komplexen Taktikbildschirm.

Football-Manager-Profis werden hingegen lieber ihre ganz eigene Taktik bis ins kleinste Detail planen. Unzählige Anpassungsmöglichkeiten für das Team und einzelne

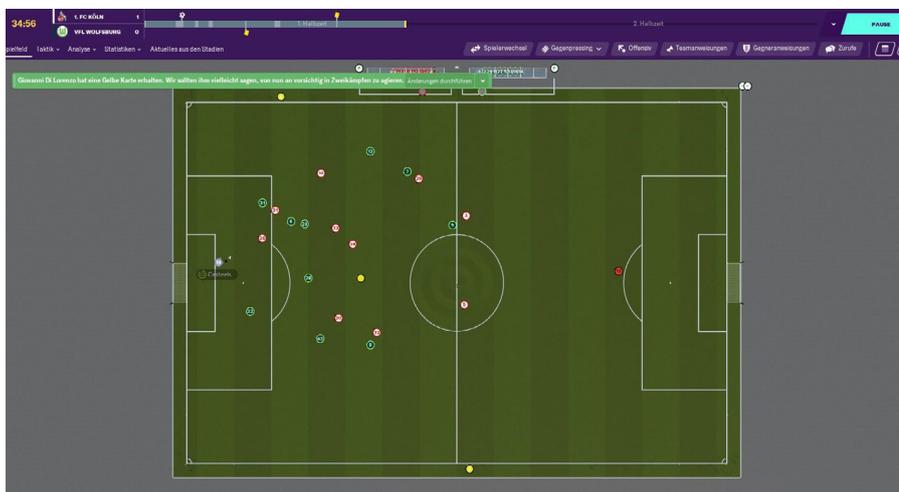
Spieler in den drei Phasen (im Ballbesitz, Umschaltspiel, Gegner in Ballbesitz) lassen für wahre Taktikfuchse keine Wünsche offen. Wer im Vorfeld einer Partie auch noch die Stärken und Schwächen seines Gegners analysiert und die eigene Mannschaft haargenau darauf einstellt, kann allein dafür locker 30 Minuten pro Spieltag einplanen.

Hochrealistische Live-Spiele

In den in Echtzeit simulierten Live-Spielen werden unsere an der Taktiktafel getroffenen Entscheidungen realistisch umgesetzt. In der Regel machen die Spieler das, was wir ihnen aufgetragen haben – doch es gibt auch Ausnahmen: Extremfälle wie ein Mario Balotelli, der nur wenige Punkte in Teamwork und Einsatzbereitschaft hat, ziehen gerne auch einfach mal ihr eigenes Ding durch. Es sind vor allem solche Details, die jede einzelne Partie zu einem einzigartigen und vor allem glaubwürdigen Erlebnis machen. Jede Stellschraube, an der wir drehen, lässt sich 1:1 auf dem Rasen nachvollziehen. Und wenn eine über Monate einstudierte Kontervariante erstmals zum Torerfolg führt, fühlt sich das besser an als jeder noch so spektakuläre FIFA-Treffer.

Die Match-Engine, die für die Simulation und Darstellung der Spiele zuständig ist, wurde auch in der diesjährigen Version weiter verbessert: So bekommen wir dank dutzender neuer Animationen noch abwechslungsreichere Spielzüge zu sehen, weil unsere Spieler ein sichtbar größeres Bewegungspotenzial abrufen können – von kurzen Dribblings über wichtige Kopfballverlängerungen bis zu extravaganten und zielsicheren Hackenpässen.

Doch auch wenn Sports Interactive an den Animationen geschraubt und die 3D-Modelle der Spieler etwas aufgehübscht hat, bleibt der Football Manager 2020 auch in dieser Saison weit von einem optischen Leckerbissen entfernt. Die Sportler rutschen weiterhin wie Schlittschuhläufer über den Rasen und wechseln immer noch abrupt von der einen Animationsphase in die nächste, was beides extrem unnatürlich und unbeholfen aussieht. Die Grafik könnte sich also allerhöchstens mit einem zehn Jahre alten FIFA- oder PES-Serienteil messen. Deshalb haben wir im Test auch nach kurzer Zeit in



Der 2D-Modus ist wahrlich kein Augenschmaus, aber Spielzüge und taktische Veränderungen lassen sich in dieser Ansicht am besten nachvollziehen.

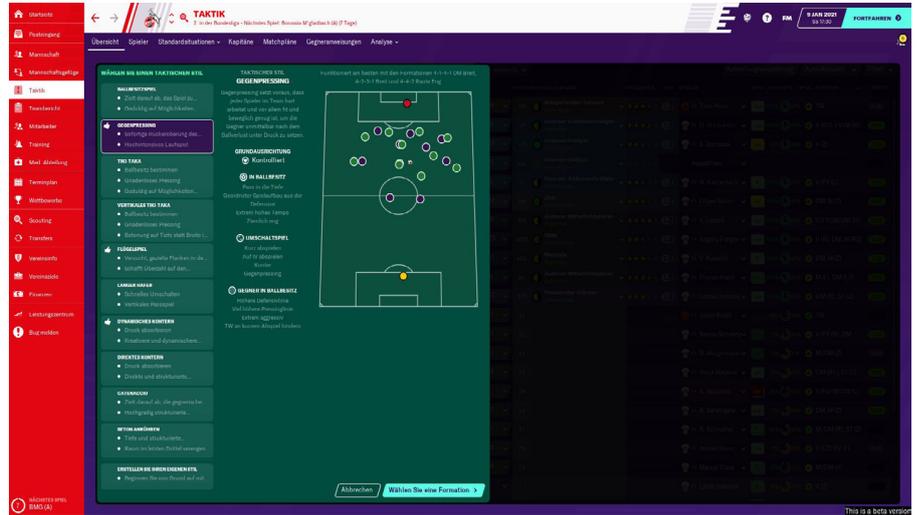
Multiplayer

Der Football Manager 2020 bietet zwei Multiplayer-Spielmodi: Einerseits den ganz normalen Karrieremodus, in dem jeder Spieler wie im Einzelspielermodus einen Verein übernimmt. Andererseits gibt es noch den Fantasy-Draft-Modus, in dem alle Mitspieler ein vorher bestimmtes Budget nutzen können, um abwechselnd Spieler in ihr Team zu rekrutieren – dabei können fast alle in der Datenbank vorhandenen Spieler verpflichtet werden. Im Anschluss lassen die Manager ihre Fantasiemannschaften in einem Turnier oder einer kleinen Liga antreten. Lewandowski? Immer her mit dem!

den 2D-Modus gewechselt. Hier agieren die Akteure zwar nur als Punkte auf dem Rasen, unsere Entscheidungen und deren Einfluss aufs Match lassen sich dank der besseren Übersicht aber viel präziser analysieren – und mit etwas Fantasie sehen wir nach einiger Zeit genau so schöne Spiele wie in 3D.

Kleine Bugs mit großem Frustrationspotenzial

Das größte Problem des Football Managers 2020 sind aber nicht seine mangelhafte Präsentation, sondern diverse Bugs und Unausgewogenheiten: Einer der auffälligsten Fehler in unserer Testversion ist die Unfähigkeit der KI, aus Eins-gegen-eins-Situationen Tore zu erzielen. Selbst in Pokalspielen gegen unterklassige Gegner gewinnt der Torhüter fast jedes Duell – oder der Stürmer schießt den Ball gleich in Richtung Eckfahne. Deutlich zu stark sind hingegen die Weitschüsse: Auch wenn Tore von außerhalb des Strafraums in der Regel schön anzusehen sind, fallen sie im Vergleich zu realen Fußballspie-



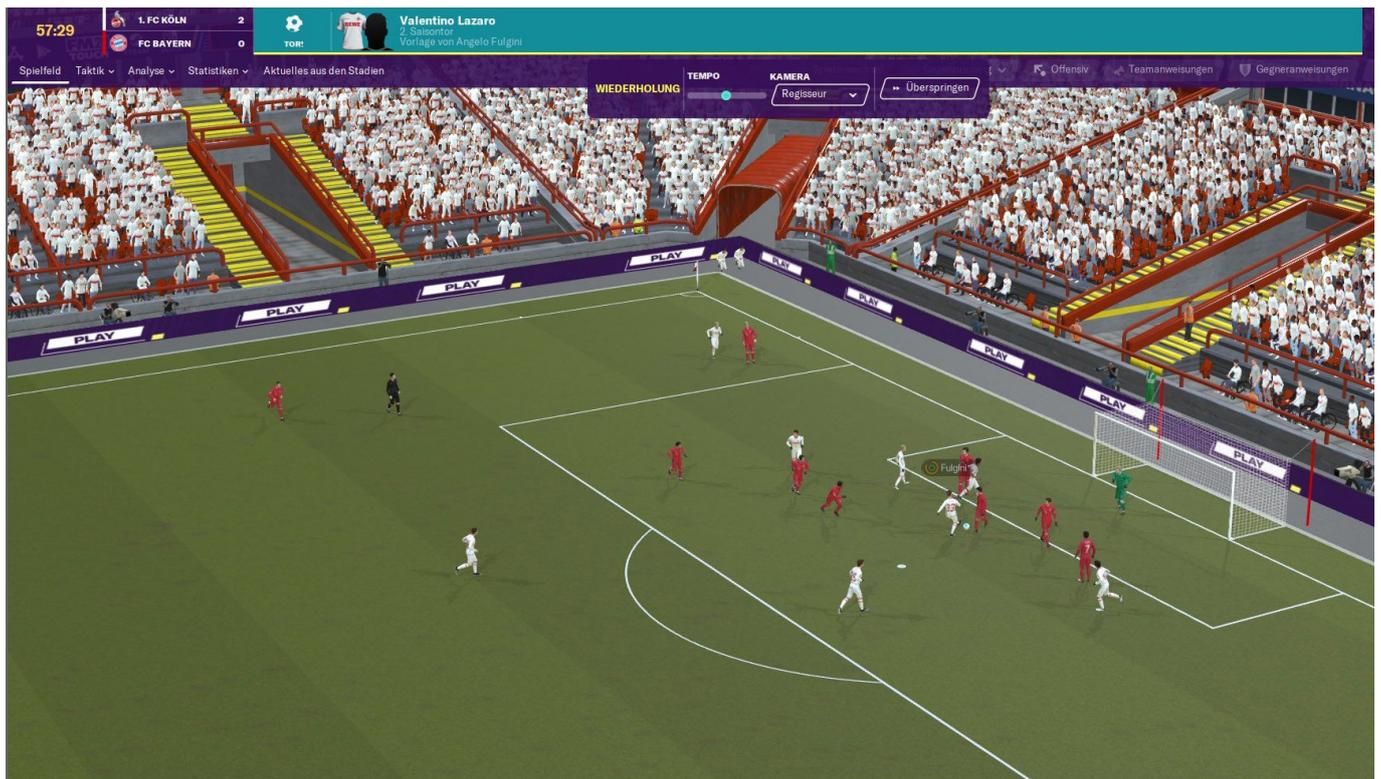
Vor allem Anfänger profitieren vom recht kompetenten Taktik-Assistenten, der mehrere Spielstile zur Auswahl stellt und für unser Team geeignete Spielweisen markiert.

len viel zu häufig. Es ist auf jeden Fall verwunderlich, dass Sports Interactive diese Bugs beim Testen nicht aufgefallen sind.

Ebenfalls ziemlich ärgerlich: Die Gegenpressing-Taktik ist – wie bereits im Vorgänger – wieder deutlich zu stark. In unserem Test konnten wir uns beispielsweise mit dem 1. FC Köln mit dieser Spielweise nach nur einer Saison direkt fürs internationale Geschäft qualifizieren, obwohl wir mit dem Kader realistischerweise eher gegen den Abstieg spielen sollten – und das, ohne einen einzigen Spieler zu verpflichten! Auch mit einer Handvoll anderer Vereine lief die Taktik von Anfang an viel zu gut. Dadurch fühlten wir uns zeitweise entmutigt, etwas Neues auszuprobieren, da mit dem Gegenpressing ohne große Arbeit fast immer das bestmögliche Ergebnis herauskam.

Abseits vom Platz: alles super!

Doch auch wenn wir bei den Live-Spielen gelegentlich mit dem Kopf schütteln mussten: Neben dem Platz ist – abgesehen von sich ständig wiederholenden Interviews und Pressekonferenzen – alles wieder nahezu perfekt. Wie gewohnt können wir aus Hunderten lizenzierten Vereinen unseren Arbeitsplatz frei wählen. Von der ersten bis zur dritten Liga sind alle Mannschaften wieder mit echtem Namen, Wappen, Spielern und Mitarbeitern ausgestattet – lediglich der frisch gefeuerte Bayern-Trainer Niko Kovac heißt im Spiel Max Freund. Auch Juventus Turin muss aufgrund seiner exklusiven Partnerschaft mit Konami einen anderen Namen tragen und heißt dieses Jahr Zebre (italienisch für Zebra). Football-Manager-Neulinge können sich jederzeit ein Tutorial einblen-



Die Spielszenen des Football Manager 2020 wirken dank Dutzender neuer Animationen noch glaubwürdiger als im Vorgänger.



Unsere Spieler treffen in Eins-gegen-eins-Situationen quasi nie – hier hat es mal geklappt.

den lassen, das die Grundlagen jedes Bereichs vollständig und verständlich erklärt – die gebotenen Tipps helfen dabei, die steile Lernkurve abzuflachen. Auch stehen uns im aktuellen Serienteil wieder die sehr hilfreichen KI-Kollegen zur Verfügung, an die wir alle Aufgaben abtreten können, die wir selbst nicht übernehmen wollen. Dabei gibt es so gut wie keine Einschränkungen: Wenn wir wollen, können wir sogar den Co-Trainer bei den Spielen auf die Trainerbank setzen und den Sportdirektor alle Spielertransfers im Alleingang abwickeln lassen – in den meisten Fällen liefern die Helfer dabei gute bis sehr gute Arbeit ab.

Mehr Langzeitmotivation

Die größten Änderungen am Management-Teil sind jedoch zwei neue Features, die dafür sorgen wollen, dass wir noch mehr kostbare Zeit in unsere Spielstände stecken. Mit den überarbeiteten Vereinszielen bekommen wir es schon zu tun, bevor das eigentliche Spiel losgeht: Bereits nach der Wahl des Wunschteams geht es in ein Meeting mit der Führungsetage, die uns einen Fünfjahresplan vorsetzt. Die vorgegebenen Ziele sind dabei deutlich an die jeweilige Vereinsphilosophie in der Realität angelehnt. Wer etwa seine Karriere bei RB Leipzig beginnt, muss unbedingt attraktiven Offensivfußball spielen lassen und soll hauptsächlich Talente unter 21 Jahren verpflichten, während der Kauf von Spielern über 28 sogar komplett verboten ist (und jeder darf hier über RB Leipzig denken, was er möchte, es soll ja sogar Fans geben). Wir müssen also permanent darauf achten, die Vorgaben der Führungsetage zu berücksichtigen, da es sonst trotz sportlichem Erfolg schon mal

zu einer Entlassung kommen kann. Die zweite wichtige Neuerung ist das Leistungszentrum. Zum Anfang unserer Laufbahn hat dieses noch keinen großen Nutzen, nach etwa einer halben Saison lässt sich hier aber detailliertes Feedback zur Entwicklung der Jugendspieler finden. Unsere Jugendtrainer informieren uns nun fortwährend, welche Talente bereit für die erste Mannschaft sind – sei es die eigene oder die eines niedrigklassigen Vereins als Teil eines Leihgeschäfts. Auch welche Spieler gerade besondere Aufmerksamkeit brauchen, damit sie ihr vollständiges Potenzial erreichen können, wird uns übersichtlich dargestellt. Das ganze Leistungszentrum ist optisch zwar simpel aufgebaut, aber hilft äußerst effektiv bei der Planung unserer Jugendarbeit.

Einen Nachteil haben die beiden Neuerungen jedoch auch: Sie wirken sich erst nach mehreren Saisons, also je nach Spielweise erst nach mehreren Dutzend Stunden wirklich spürbar aus. Wer vor allem mit den aktuellen Kadern die Bundesliga-Saison nachspielen möchte, kann Vereinsziele und Leistungszentrum getrost ignorieren. Und ob die restlichen, eher subtilen Verbesserungen wirklich einen Neukauf rechtfertigen, muss jeder für sich entscheiden, zumal ihr ja auch den Vorgänger dank der fleißigen Community und kinderleichtem Datenimport problemlos mit aktuellen Vereinen und Ligen erleben könnt. Wer seinen Lieblingsverein aber bevorzugt über mehrere Jahre trainieren oder gar von der untersten Spielklasse bis zum Champions-League-Titel führen möchte, bekommt mit dem Football Manager 2020 einen klaren Fortschritt zur letzten Saison und damit auch den bislang besten Serienteil. ★

Mod-Support

Wir bemängeln zwar die zum Teil fehlenden Lizenzen, die Football-Manager-Serie hat aber eine treue Community, die den jeweils aktuellen Serienableger bis in die untersten Ligen immer fleißig mit allen fehlenden Vereinslogos, Spielerbildern und mehr versorgt. Diese lassen sich auf diversen Fanseiten im Internet finden. Im Steam Workshop lassen sich außerdem kleinere Community-Inhalte wie vorgefertigte Taktiken oder Listen der besten Talente im Spiel direkt ins Spiel herunterladen.



Dennis Zirkler
@YungWerner

Der Football Manager ist auch dieses Jahr wieder die erste Wahl für alle, die ihren Lieblingsverein zum Erfolg führen wollen. Wer die nach wie vor recht lange Einarbeitungszeit nicht scheut, wird mit einem Motivationswunder belohnt, bei dem ich selbst nach Hunderten Spielstunden noch neue Feinheiten und Details entdeckte. Bei den diesjährigen Neuerungen hat Sports Interactive vor allem an besonders vereinstreue Manager gedacht. Vereinsziele und Leistungszentrum entfalten erst nach mehreren Saisons ihre volle Wirkung. Für mich ist das großartig, da ich nicht mal im Traum daran denken würde, einen anderen Club als den 1. FC Köln zu coachen. Wer vor allem mit wechselnden Clubs die aktuelle Saison nachspielen möchte, verpasst nicht allzu viel, wenn er beim Vorgänger bleibt und lediglich die neuen Daten als Community-Mod installiert.

FOOTBALL MANAGER 2020

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium 4 / Athlon XP 3200+	Core 2 Duo E8300 / Phenom II X3 700e
Geforce 9600 GS / Radeon HD 3650	Geforce GT 640 / Radeon R7 7650K
2 GB RAM, 7 GB Festplatte	4 GB RAM, 7 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gut durchdachte Menüs
- taktisch wertvoller 2D-Modus
- minimalistischer Sound
- grobe 3D-Grafik
- hölzerne Animationen

SPIELDESIGN



- zahllose Taktikmöglichkeiten
- Taktik wirkt sich sichtbar aus
- nachvollziehbare Spielerentwicklungen
- langfristige Planung wird belohnt
- Presserarbeit nur Beiwerk

BALANCE



- hilfreiche Vereinsmitarbeiter
- Grundlagen-Tutorial
- Einsteiger werden dennoch überwältigt
- diverse Bugs in den Live-Spielen
- Gegenpressing ist viel zu stark

ATMOSPHÄRE / STORY



- hoher Realismus auf und neben dem Platz
- spannende Partien
- noch realistischere Spielzüge als im Vorjahr
- KI-Manager handeln geschickt
- kaum Stadionatmosphäre

UMFANG



- hoher Wiederspielwert
- neue Elemente erhöhen Langzeitmotivation
- mehrere (Multiplayer-)Modi
- Editor & Mod-Support
- teilweise fehlende Lizenzen

ABWERTUNG

Diverse Bugs und Ungereimtheiten in unserer Testversion sorgen gelegentlich für Frust und Unverständnis in den ansonsten tollen und realitätsnahen Live-Spielen.



-2



FAZIT

Der FM 2020 bleibt die einzige ernstzunehmende Wahl für PC-Fußballmanager. Die Neuerungen verbessern die Langzeitmotivation.