

»Wir waren in den Zweikämpfen in der Überzahl«<sup>1</sup>

# FUSSBALL MANAGER 06



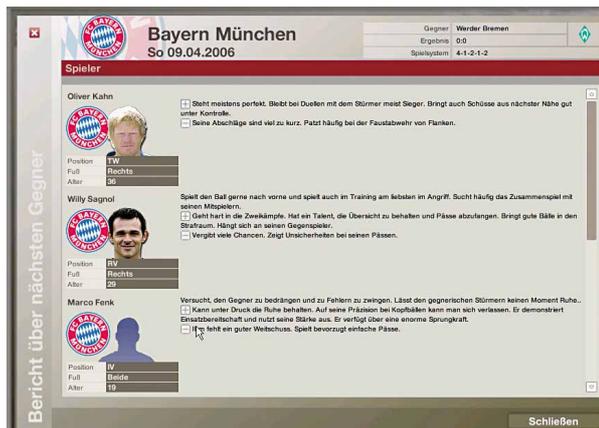
Wer kann es besser als Magath, Lienen, Trapattoni? Sie natürlich!

**V**on der Einstellung her stimmt die Einstellung«<sup>2</sup> – Hannover 96 greift unermüdlich über links an, drängt Mainz in die eigene Hälfte zurück. Nur Tore wollen keine fallen. Klick ins Taktikmenü, mal schauen, woran es hängt. Aha, der Herr Tarnat, über den die meisten Angriffe laufen, ist gerade nicht ganz auf der Höhe. Seine miese Leistung im letzten Spiel hat sein Selbstvertrauen angekratzt, außerdem ist er nicht voll in Form. Kein Wunder also, dass er so viele unpräzise Flanken schlägt. Auswechslung, Taktik leicht umstellen und zudem ein paar Euro auf

die Siegprämie drauf. Und was passiert? Herr Böhme, frisch eingekauft, marschiert durch die Mitte, passt auf Brdaric, Schuss, Tor. Mit 1:0 geht es in die Pause. So spannend sind die Spiele, das Herzstück des **Fussball Manager 06**.

**Wir müssen gewinnen, alles andere ist primär.<sup>3</sup>**

Ganz kurz zum Spielprinzip – Service für Einsteiger, Profis dürfen die nächsten 44 Wörter überspringen: Im **Fussball Manager 06** übernehmen Sie als allmächtiger Trainer-Manager eine Mannschaft Ihrer Wahl und entscheiden fortan über Taktik, Aufstellung, Training, Finanzplanung, Stadionausbau



Neu: Die Scouts liefern sehr gute Berichte über den nächsten Gegner.

und einiges mehr. Nur einer ist noch mächtiger als Sie: der Vereinspräsident, der Sie kurzerhand feuert, wenn Sie Ihre Sa-

che nicht gut machen. Aber nun zum Eingemachten: Der aktuelle Jahrgang des derzeit weltbesten Manager-Spiels bringt eini-

- INFO**
- > 7.000 Spielerbilder
  - > 2.000 Vereine
  - > 20.000 Spieler
  - > 18 Spielertypen



Der neue 3D-Modus präsentiert sich stark verbessert – nicht nur optisch. Vor allem der Realismus der Szenen hat einen Schritt nach vorne gemacht. (1024x768)

DAS IST NEU

- Komplet überarbeitete Menüs
- MAT - Match Analyse Tool
- Webseite statt Zeitung (umfangreicher!)
- Neues Stärkensystem
- Umfangreichere Scout-Berichte
- Spielerfotos
- Kalkulationshilfe bei Finanzplanung
- Spielertypen (Dribbler, Flügelflitzer u. a.)
- Themenauswahl bei Presse
- Elf des Jahres

DAS FEHLT

- Tutorial
- Einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- Fitness-Anzeige während Matches
- Privatleben des Managers (schon 2005 nicht mehr enthalten)

Alles, was wir über Robert Enke wissen wollen. Mit nettem Originalfoto.

ge Neuerungen, vor allem beim Look. Sämtliche Menüs haben die Entwickler neu entworfen, was in der Regel besser aussieht und mehr Übersicht bringt. Ein paar Funktionen werden Veteranen aber vermissen: Beispielsweise die genaue Auflistung, wie oft und wann welcher Spieler schon eingesetzt wurde – manche Mimosen werden schließlich missmutig, wenn sie bei der Aufstellungsrotation immer den Kürzeren ziehen. Brilliant hingegen: der neue Spielervergleich, bei dem Sie etwa Ihren rechten Verteidiger einem potenziellen Neukauf von der Transferliste gegenüberstellen können.

Unsere Chancen stehen 70:50.<sup>4</sup>

Wenn wir schon mal bei den Menüs sind: Manche Spieler werden den Retro-Charme der bisherigen **Fussball Manager** vermissen, wir halten die Neue-

rungen aber für sinnvoll. Besonders die Spielerfotos, die eine himmelweite Verbesserung zu den etwas kruden Porträts im Vorgänger sind. Noch ein paar Neuerungen befähigt? Die Scouts liefern jetzt brillante, sehr detaillierte Berichte über den nächsten Gegner, in denen Stärken und Schwächen einzelner Spieler genau aufgeführt werden. So erkennen Sie beispielsweise, ob der Torwart bei Fernschüssen anfällig ist oder der Mittelfeldmotor dazu neigt, Bälle zu vertändeln. Auch die Zeitung, zuständig für die Nachberichterstattung über Matches, wurde gewaltig aufgeböhrt: Sie erscheint jetzt als Webseite, mit massig Infos, Fakten, aber auch kleinen Gerüchten und Umfragen. Allein damit kann man sich stundenlang beschäftigen und erfährt sogar ein, zwei nützliche Details. Es ist damit aber wie mit allen Dingen beim **FM 06**: Man kann,

muss aber nicht. Wer der Mega-Manager sein möchte, übernimmt die Verantwortung für alles inklusive Training, Marketing und Stadionausbau – wer sich eine weniger aufwändige Rolle suchen will, kann alles einzeln an Gefolgsleute delegieren. Dann ist man natürlich gut beraten, ordentlich Geld in das bestmögliche Personal zu investieren. Denn kleine bis mittlere Fehlentscheidungen der Angestellten sind an der Tagesordnung, ganz wie im richtigen Leben: In einer unserer Testsaisons hatten wir beispielsweise Jörg Böhme eingekauft und als Leistungsträger aufgebaut – Böhme spielte immer mit, schoss 13 Tore in 30 Spielen und gab dazu noch acht Vorlagen. Dennoch bestand der stumpfe Assistent darauf, den Spieler immer wieder verkaufen zu wollen, weil die KI nur nach Buchwerten schaute, nicht nach der wirklichen Rolle in unserer Mannschaft.

ger. Nun aber hat EA Sports gewaltig an den 3D-Spielen gefeilt – mit Erfolg: Man kann die Begegnungen jetzt richtig »lesen«, die Spieler verhalten sich ihren Werten entsprechend und die Spielsituationen sind stimmig

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Bilder sagen mehr als tausend Worte, geschweige denn Zahlen. Und deshalb ist für mich die erstmalige Verwendung von Original-Spielerfotos einer der wichtigsten Fortschritte in der Fußballmanager-Geschichte – mehr Bundesliga-Atmosphäre gibt's nur im Stadion. Auch spielerisch bin ich fast wunschlos glücklich, mit einer Ausnahme: Als von Natur aus trainingsfauler Manager war ich beim Vorgänger ein überzeugter Anhänger des zeit-sparenden »Schwerpunkte setzen«-Systems. Diese Saison muss ich dagegen wieder Detailarbeit leisten. Was soll's, ohne Fleiß kein Preis – und der Preis ist immerhin der derzeit eindeutig beste Fußballmanager!

»Ein Bild von einem Manager«

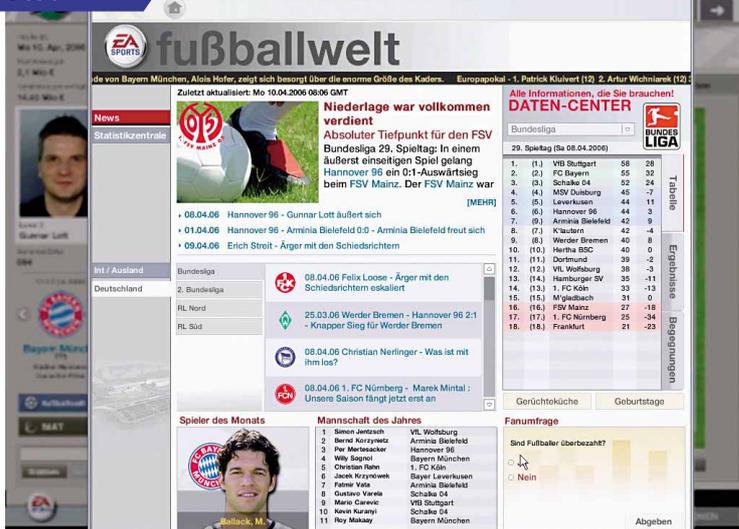


Fußballer-Zitate: <sup>1</sup>Uwe Rapolder, <sup>2</sup>Andreas Brehme, <sup>3</sup>Hans Krankl, <sup>4</sup>Torsten Legat, <sup>5</sup>Michael Tarnat

Ich will an meinem rechten Fuß feilen.<sup>5</sup>

Nun zum Herzstück des **FM 06**, den eigentlichen Spielen. Wie bisher haben Sie die Auswahl zwischen Textmodus und 3D-Spielen. In Ersterem bekommen Sie die Situationen als hübsch gemachte Textbausteine auf den Schirm, bei Letzterem stellt die **Uefa Champions League**-Engine das Match in vollem 3D dar. Bislang war, da sind sich Kenner der Serie weitgehend einig, der Textmodus klar aussagekräftiger.

Das neue Match-Analyse-Tool: Wir verfolgen die Laufwege eines Spielers, schauen das letzte Match in 2D noch mal an und werten die Passbilanz aus.



Die schöne »Webseite« Fußballwelt ersetzt die Zeitung des FM 2005.

und abwechslungsreich. Ein ganz großer Fortschritt, wenn auch die Stufe der Perfektion noch lange nicht erreicht ist. Jeder wirklich coolen Szene im Spiel (wenn etwa ein Verteidiger den Torwart behindert und so ein Eigentor verursacht) steht eine Szene gegenüber, in der schlicht Unsinn passiert. Bei unseren Testspielen wurden etwa Treffer gewertet, obwohl der Schuss sichtbar vorbei gegangen war; die passive Abseitsregel funktionierte nicht, und zuweilen piffen die Schiedsrichter komplett falsch. Außerdem, und das ist ärgerlich, brauchte der 3D-Modus auf unseren Testsystemen zwischen 25 und 40 Se-

kunden zum Laden. Dennoch: Die Verbesserungen bereichern das Spiel, auch Text-Fetischisten sollten dem überarbeiteten Modus eine Chance geben.

### Das Chancenplus war ausgeglichen.

EA führt mit dieser Generation ein detailliertes neues Stärkensystem ein: Jeder Spieler hat jetzt 42 Werte von 0-99, aus denen ein von Moral und Position beeinflusster Gesamtwert errechnet wird. Der ist allerdings weniger aussagekräftig als die Spielerstärke im Vorgänger – Sie müssen schon hin und wieder einen genaueren Blick auf Ihren Kader werfen, wenn Sie keine Fehler machen wollen. Das mag ein bisschen kniffliger sein, bringt aber einen ordentlichen Schuss Zusatz-Realismus ins Spiel.

Und noch was Neues: das MAT. Die Abkürzung steht für »Match Analyse Tool« und ist eine umfangreiche Statistiksammlung zu Kickern und absolvierten Spielen. Darin können Sie die Laufwege jedes Einzelnen während jedes Spiels anzeigen lassen, ganze Matches in einer schlichten 2D-Übersicht noch mal angucken, sich Infos über vergebene Chancen, Fehlpässe, Ballgewinne und vieles andere holen. Sehr tief und einigermassen nützlich, wenn Sie sich drauf einlassen möchten. Wir sind beim Testen auch ganz gut ohne ausgekommen, hatten aber dennoch viel Freude beim Stöbern in den Daten. Sie können das MAT jederzeit aufrufen, auch während der 3D-Matches.

### GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Ein so komplexes Spiel ist schwierig zu beurteilen: Der Entwickler trifft zahllose Entscheidungen zu Menüs und Features, welche man davon für gut hält und welche nicht, ist von Spieler zu Spieler sehr unterschiedlich. Ich persönlich finde, dass der FM 06 vor allem bei der 3D-Darstellung in den Spielen trotz mancher Macken einen großen Schritt nach vorne gemacht hat, ebenso bei den schicken, übersichtlichen Menüs. Bei Letzteren vermisste ich aber einige lieb gewonnene Statistiken, die ich beim Vorgänger häufig benutzt habe. Anderen Spielern oder Einsteigern mag das anders gehen.

### Manager-Nächte

Das soll jetzt nicht unentschlossen klingen: FM 06 ist ein großartiges Spiel und entwickelt sich auch dieses Jahr wieder positiv. Die Tatsache, dass ich während des Tests bis tief in die Nacht im Büro gesessen habe und vom Wachmann an die Uhrzeit erinnert werden musste, spricht Bände. Wer Fußball liebt, wird auch EAs Manager lieben, versprochen.

»Fast perfekt, aber eben nur fast«



Fußballer-Zitate: <sup>6</sup>Lothar Matthäus, <sup>7</sup>Giovanni Trapattoni



Hannover in Blau statt rot? Mit dem komfortablen Trikot-Designer kein Problem.

### Fußball ist Ding, Dang, Dong<sup>7</sup>

Ein paar Worte zur Präsentation: Surround-Sound wird nicht unterstützt, das ist aber bei einem Manager nicht allzu tragisch. Dafür sind die Stadion-Fangesänge und generell die Geräuschkulisse bei Spielen sehr stimmungsvoll. Der Soundtrack setzt auf eingängigen Rock, immerhin eine Verbesserung zu den Techno-Stücken des letzten Jahres. Netterweise dürfen Sie auch eigene MP3s einbin-

den, ein vorbildliches Extra, das alle Spiele haben sollten.

Die Grafik ist modern und klar, unterstützt allerdings keine Auflösungen über 1024x768. Die 3D-Engine macht ihren Job gut (ohne jedoch das Niveau von Pro Evolution Soccer 5 zu erreichen), Spielerdetails werden bei rausgezoozten Ansichten zu sehr verschluckt. Insgesamt aber ein sehr gut präsentiertes Spiel, sowohl bei Grafik als auch Sound sind die angesprochenen Kritikpunkte nur »Jammern auf hohem Niveau«.

**FUSSBALL MANAGER 06** FUSSBALLMANAGER

PUBLISHER EA Sports      RELEASE (D) 6.10.2005  
 SPRACHE Deutsch      CA. PREIS 50 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 3 CDs, 40 S. Handb.      USK ohne Beschr.

**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFIL

VERGLEICHBAR MIT Eishockey Manager 2005 (81, GS 11/04) Nett für Fußballhasser, mit DEL-Lizenz. Anstoss 2005 (74, GS 01/05) Komplexer Manager, guter Textmodus.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,5 GHz CPU
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 2500+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,5 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER Stereo     2 vorne, 2 hinten     5.1     6.1

**MULTIPLAYER GUT**

FAZIT Viele Konfigurationsmöglichkeiten und verhältnismäßig temporeiche Hotseat-Partien.  
 MODI wie Solospiel

BEWERTUNG			
GRAFIK	+ gute Spielszenen	+ schöne Menüs	- teils etwas steril
SOUND	+ tolle Stadionkulisse	+ guter Soundtrack	+ eigene MP3s
BALANCE	+ gutes Tutorial	+ Schwierigkeitsgrad variabel	
ATMOSPHERE	+ Spielerfotos	+ gut recherchierte Spielerwerte	+ Lizenzen
BEDIENUNG	+ saubere Menüs...	- ...mit ein paar Tücken	
UMFANG	+ endlos spielbar	+ massenhaft coole Statistiken	
REALISMUS	+ eigentlich nahezu perfekt, aber...	+ ...viele Mini-Macken	
KI	+ gute Assistenten	- Vorgaben werden eingehalten	
MANAGEMENT	+ enorme Entscheidungsvielfalt	+ alle Aufgaben delegierbar	
SPIELZUGE	+ Spieler verhalten sich korrekt	+ taktische Winkelzüge mögl.	

### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 4 Stunden – SOLO-SPASS 100 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: BRILLANTER FUSSBALLMANAGER. DIE REFERENZ.

