

Der Star ist der Trainer

FUSSBALL MANAGER 06

Weg mit der Trainingsjacke, rein in den Anzug: EA Sports verpasst seinem Manager ein frisches Edel-Outfit, ohne den Komfort zu vernachlässigen. Nicht zu vergessen die neuen pfliffigen Accessoires.

Tausche meinen Lothar Matthäus gegen deinen Jürgen Kohler und Olaf Thon! Bis Mädels interessant wurden, gab's für uns Jungs auf dem Schulhof nur ein Thema: Fußballbilder. Die Chancen stehen gut, dass die Sammelleidenschaft von einst bald neu entfacht wird. Denn EA Sports hat sich für den **Fußball Manager 06** die Lizenzen für über 6.000 Spielerfotos besorgt, darunter fast sämtliche Bundesliga-Kicker – ein enormer Atmosphäregewinn. Chefdesigner Gerald Köhler hatte beim Redaktionsbesuch jedenfalls seine liebe Mühe, unsere Aufmerksamkeit von den Porträts wieder auf die spielerischen Neuerungen zu lenken. Das sind zwar nicht ganz 6.000, aber dennoch erfreulich viele.

Von 0 auf 100

Statistik-Gegner sagen: »Man soll Menschen nicht auf Zahlen reduzieren.« EA Sports sagt: »Da pfeifen wir drauf!« Satte 42 Attribute beschreiben künftig die Stärken und Schwächen jedes Kickers mit einem Wert von 0 bis 100, im Vorgänger waren es noch 30. Ob klassische Fußballer-Qualitäten wie Dribbling, Torriecher und Vorstöße oder psychische Werte à la Aggressivität und Teamwork – sämtli-

Beim neuen Spielervergleich verschaffen Sie sich blitzschnell einen Überblick über Stärken und Schwächen Ihrer Kicker.

che Zahlen sollen sich im Spiel auswirken. Einsteigern hilft nach wie vor ein genereller Stärkewert (der jedoch nur noch statistische Funktion hat) und die neue Unterteilung in 20 Spielertypen. So ist Mike Hanke ein »Strafraumstürmer«, während Lukas Podolski zur Kategorie »geht steil« gehört.

Das komplett umgestaltete Menüdesign sieht nicht nur deut-

lich besser aus als in den Vorgängern, sondern hilft auch mit vielen neuen Komfortfunktionen beim Kampf durch den Zahlenschungel: Eine generelle Suchmaschine bringt Sie blitzschnell zum gewünschten Kicker, Trainer oder Verein, ein übersichtlicher Spielervergleich hilft mit grafischen Analysen bei Transferentscheidungen. Auch die ehemals so kompli-

zierte Vereinsbilanz soll viel von ihrem Schrecken verlieren. Sie prognostizieren Zuschauer-schnitt, erreichbaren Tabellenplatz und Pokalerfolge, das Spiel berechnet automatisch Ihren Finanzspielraum.

Offensiv-Feuerwerk

Besonders viel Training will EA Sports in die Spielszenen investieren. Die hielten sich zwar

Schematische 2D-Spielsicht

Ballgewinne und -verluste

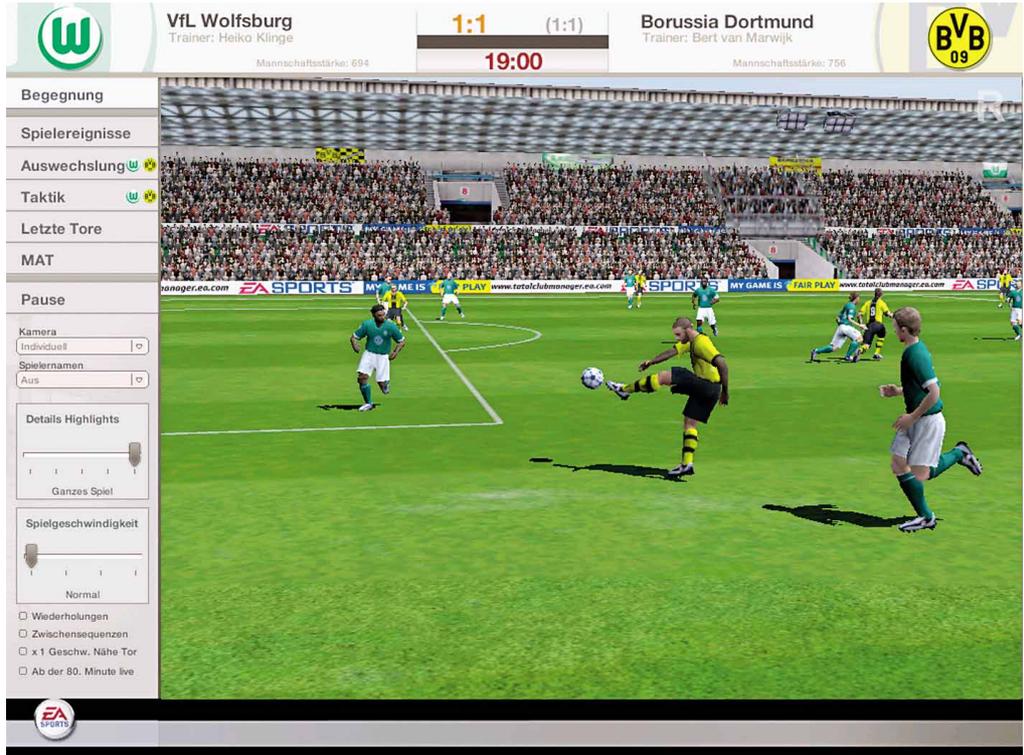
Laufwege, mit und ohne Ball



Bei der Vereinsgründung dürfen Sie Ihr Stadion bauen.



Mehr Atmosphäre im Textmodus dank der Spielerfotos.



Die 3D-Spielszenen werden deutlich abwechslungsreicher – hier schlägt der Dortmunder Außenstürmer eine Flanke in den Strafraum.

schon letztes Jahr relativ genau an Ihre taktischen Vorgaben, waren ansonsten aber eher eintönig – Tore fielen meist nach langweiligen Fernschüssen. Vorbei wie Bochums Unabsteigbar-Mythos: Schon in den drei Matches während unserer Präsentation passierte mehr als im Vorgänger während einer kompletten Saison. Verteidiger grätschen aggressiv nach dem Ball, Außenstürmer flitzen die Linie entlang und schlagen präzise Flanken, Sturmtanks steigen zum Kopfball hoch, Schiedsrichter beherrschen die Vorteilsregel. Auch die KI soll deutlich variabler spielen und Sie mit immer neuen Aufstel-

lungsvarianten abseits des 4:3:3-Systems überraschen.

Inwiefern die Spielszenen wirklich Taktiken und Kickerwerte berücksichtigen, bleibt freilich abzuwarten. Einiges wirkte bei unserer Präsentation noch etwas willkürlich; so zelebrierte der eigentlich eher hölzerne Liverpool-Verteidiger Jon Arne Riise ein wahres Traum-Dribbling. Spannender und abwechslungsreicher werden die Spielszenen jedoch allemal.

Analysier' mich!

So schön die Spielszenen dank der Uefa Champions League-Engine sind, so wenig taugen sie zur taktischen Auswertung.

Hier kommt das neue »Match-Analyse-Tool« ins Managerspiel. Mit diesem Werkzeug können Sie jede beliebige Spielszene noch mal in einer schematischen Draufsicht verfolgen – ähnlich der in England so erfolgreichen Football Manager-Serie von Sports Interactive. EA Sports geht jedoch gleich mehrere Schritte weiter: Wann hat welcher Spieler wo den Ball gewonnen oder verloren? Wie hoch ist die durchschnittliche Laufgeschwindigkeit meiner Kicker? Welche Laufwege nimmt mein Mittelfeldstar? Alles Fragen, die der Fußball Manager 06 binnen weniger Mausklicks beantwortet. In jedem Fall ein Traum für Statistik-Fanatiker – wir sind gespannt, ob sich das Match-Analyse-Tool auch spielerisch sinnvoll einsetzen lässt, um etwa Deckungslücken zu erkennen.

Der Verein ist mein

Neben den Trainern dürfen sich auch die Manager auf noch mehr Einflussmöglichkeiten freuen. Bei Spielertransfers verhandeln Sie Zusatzvereinbarungen wie Freundschaftsspiele oder Nachzahlungen beim Erreichen eines internationalen Wettbewerbs. Vereinsgründungen sind künftig nicht nur zu Partiebeginn, sondern jederzeit möglich. Mit Editoren pinseln Sie das Trikot Ihres Dorfvereins und bauen Ihren heimischen Fußballplatz nach.

Apropos Editor: Den will EA Sports dieses Jahr definitiv zwei Wochen vor Release veröffentlichen, also voraussichtlich schon Ende September. Also mehr als genügend Zeit, um porträtlose Spieler wie Oliver Kahn noch in Eigenregie mit einem Foto zu versorgen. **HK**



Im Vorgänger fies versteckt, jetzt ein eigenes Menü: der Team-Vergleich.

FUSSBALL MANAGER 2006

Genre: Fußballmanager
 Termin: Oktober 2005
 Entwickler: EA Sports
 Status: zu 90% fertig

Heiko Klinge: »Erstaunlich: Ausgerechnet bei einem Manager freue ich mich am meisten über die grafischen Verbesserungen. Aber das neue Menüdesign schaut eben nicht nur extrem stilvoll aus, sondern erleichtert vor allem die Übersicht. Die Spielerfotos wecken selige Kindheits Erinnerungen, liefern aber auch eine Extraportion mehr Bundesliga-Atmosphäre. Fußballfans werden an diesem Spiel nicht vorbeikommen. Hoffen wir auf einen möglichst bugfreien Saisonstart!«