Mit Taktik zum Titel

FUSSBALL MANAGER 2005

Von der Kreisliga bis zum Champions-League-Finale: In den spannendsten Spielszenen des Genres erleben Sie den Aufstieg Ihres Lieblingsvereins.

FACTS

- 20.000 Originalspieler
- 52 spielbare Ligen in 28 Ländern
- 21 Originalstadien
- 17.000 deutsche Orte für Vereinsgründung

Eigentlich kein Wunder, dass Felix Magath für den **Fußball Manager 2005** wirbt. Denn für den leidgeprüften Bayern-Coach muss das neueste Werk des deutschen EA-Sports-Teams ein wahrer Quell der Freude sein: Während in der Realität die Münchner Millionarios von einer Blamage zur nächsten stolpern und nur in Ausnahmefällen auf die Anweisungen ihres Trainers hören, folgen die Kicker im **Fußball Manager 2005** dank der neuen Spieltagsberechnung stollen genau jeder taktischen Vorgabe.

Wasbüttel gegen Madrid

Erstmals in der **Fußball Manager**-Geschichte dürfen Sie nicht nur etablierte Profivereine coachen, sondern auch einen eigens gegründeten Club von der Kreisliga bis zur Königsklasse führen. Der Clou: Der **Fußball Manager 2005** stellt die unteren Ligen automatisch aus einer Datenbank von über 17.000 real existierenden Ortschaften zusammen, so dass Ihr Heimatverein anfangs tatsächlich gegen die Dörfer aus der Umgebung antritt.

Bis aber der MTV Wasbüttel schließlich im Champions-League-Finale gegen Real Madrid spielt, haben Sie enorm viel zu tun: Als Trainerfuchs suchen Sie nach der idealen Mannschaftsaufstellung, schrauben an der Taktik fürs nächste Spiel und erstellen Trainingspläne. Vom Managersessel aus durchstöbern Sie den Transfermarkt nach Schnäppchen, lassen Talente beobachten oder buchen das nächste Trainingslager. Als Vorstandsvorsitzender interessieren Sie unter anderem der Stadionausbau, Werbeverträge und sogar der Gang an die Börse.

KI-Assistenten übernehmen zuverlässig jede Aufgabe, um die Sie sich nicht persönlich kümmern wollen. Ebenfalls hilfreich: Ein ordentliches, aber kurzes Tutorial erklärt zu Beginn der Partie die wichtigsten Menüs und verkürzt so die Einarbeitungszeit.

Rasenschach

Ob Konter, Abseitsfalle, oder Flankenläufe: In den komplett neu programmierten 3D-Spielszenen setzen die Kicker jede Ihrer Trainertaktiken in die Tat um. Während in der Bildschirmmitte der Ball läuft, informieren Sie in Echtzeit berechnete Statistiken am Rand über Fitnesswerte, Spielernoten oder den aktuellen Tabellenstand. Stärken und Schwächen der Fußballer sind jedoch nicht nur bloße Zahlen, sondern

Die BayArena ist eins von drei Bundesliga-Originalstadien.

Auf dem Taktiktisch platzieren wir unsere Spieler.

Im Grundlagenmenü bestimmen wir komfortabel Trainingsschwerpunkte, ohne uns um einzelne Einheiten kümmern zu müssen.

Anhand von 30 Fähigkeitswerten können wir die sorgfältig recherchierten Stärken und Schwächen von Michael Ballack genau analysieren.

Die neue interaktive Coaching-Zone: Im Hauptfenster verfolgen wir den Freistoß von Supertalent D'Alessandro. Echtzeit-berechnete Statistiken informieren uns über Ballbesitz, Spielernoten und Fitnesswerte.

auch auf dem Spielfeld erkennbar: Sturmrakete Ailton flitzt jedem Verteidiger davon, Kunstschütze Sebastian Deisler haut Freistöße präzise in den Torwinkel. Per Tastatur schicken Sie konkrete Anweisungen aufs Feld, etwa »Zeitspiel« oder den »Ball ins Aus schlagen« (praktisch für Auswechslungen). Schüsse, Pässe oder Grätschen dürfen Sie anders als im Vorgänger dagegen nicht mehr befehlen.

Wer Lücken in der gegnerischen Abwehr entdeckt, sollte diesen Vorteil sofort nutzen: Im neuen »Taktik-Tisch«-Menü platzieren Sie für jede Ballposition Ihre Spieler – sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung. So können Sie etwa einen flinken Stürmer bei gegnerischen Ecken an der Mittellinie postieren, um nach einem eventuellen Ballgewinn besonders schnell zu kontern. Das spielt sich nicht nur realistisch, sondern auch gnadenlos spannend. Einziger kleiner Fleck auf dem sonst blütenweißen Spielszenen-Trikot: Auf das Einstudieren von Eckball- und Freistoßvarianten müssen Sie verzichten – stattdessen verbessern Sie nur einen generellen Wert für Standardsituationen. Wer lieber liest als zuschaut, verfolgt die Partien im gewohnt exzellenten Textmodus. Außerdem besteht wie im Vorgänger die Möglichkeit, per exportiertem Spielstand Partien auch in **Fifa 2005** auszutragen. Nur ein netter Gag, der zudem das Balancing zerstört.

Von Null auf Hundert

Wer siegen will, muss seine Spieler kennen: 30 größtenteils sorgfältig recherchierte Charakterwerte von 0 bis 100 definieren die Stärken und Schwächen Ihrer Kicker. Dortmunds tschechischer Spielmacher Tho-

WIR GRÜNDEN EINEN FUßBALLVEREIN

Aus einer Datenbank von über 17.000 deutschen Orten wählen wir unsere Vereinsheimat und bestimmen Details wie Stadionname und Einzugsgebiet.

In einem Editor basteln wir aus unzähligen Elementen unser Wappen zusammen. Wer mag, kann auch das Logo seines Heimatclubs importieren.

Der Fußballmanager überprüft automatisch die geografische Lage des Vereins und stellt aus den umliegenden Ortschaften die unteren Ligen zusammen.

Versierte Techniker zeigen in den Spielszenen tolle Kunststücke wie diesen Fallrückzieher.

mas Rosicky passt beispielsweise mit einem Wert von 99 nahezu perfekt, hat aber nur eine mäßige Kopfballstärke von 55. Aber selbst solch ein Star trifft kräftig neben den Ball, wenn generelle Statuswerte wie Moral oder Frische im Keller sind. Jede Kleinigkeit beeinflusst die Form Ihrer Kicker – von der Berufung in die Nationalelf über Geldstrafen bis zum Streit mit dem eifersüchtigen Mitspieler.

Ein stark verbessertes Trainingssystem hilft, die verwöhnten Millionäre an die Leistungsgrenze zu treiben. Dabei hat sich EA Sports offensichtlich vom Klassiker **Bundesliga Manager Professional** von 1991 inspirieren lassen: Mit dem Verteilen von Fußbällen bestimmen Sie in wenigen Mausklicks die Wichtigkeit von generellen Schwerpunkten wie Taktik, Fitness oder Regeneration – den Rest übernimmt die KI. Wer mag, kann aber immer noch jede Trainingseinheit selbst bestimmen.

Übersicht dank Anstoss

Beim Menüdesign präsentiert sich der **Fußball Manager 2005** deutlich formverbessert. Zum einen passen dank der erhöhten Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten deutlich mehr Infos auf einen Bildschirm, zum anderen hat EA Sports die bewährte Menüführung der **Anstoss**-Reihe abgekupfert; spätestens mit dem dritten Mausklick erreichen Sie den gewünschten Befehl. Unrühmliche Ausnahme: Die gegnerische Formation bekommen Sie erst nach einer Beobachtungstour Ihrer Scouts zu sehen – und dann auch noch versteckt im Taktikmenü.

Trotz der Text- und Zahlenmassen zaubert der **Fußball Manager 2005** mit ebenso spannenden wie realistischen Ereignissen jede Menge Bundesliga-Atmosphäre in den Menü-Alltag: Der brasilianische Stürmer erscheint verspätet zum Trainingsauftakt; Mitläufer beschweren sich über das Gehalt des Superstars. Allerdings hat EA Sports das Privatleben komplett aus dem Menükader gestrichen. Ihr sauer verdientes Geld können Sie also nur noch dem Verein spenden, statt es wie früher in Luxusyachten, Villen oder Freundin zu investieren.

Techno-Terror

In Sachen Musik hat sich EA Sports ebenfalls gesteigert: von grauenvoll zu grottenschlecht – statt zwei mieser Techno-Songs gibt es jetzt zehn miese Techno-Songs. Glücklicherweise dürfen Sie auch auf Ihr eigenes MP3-Verzeichnis zurückgreifen. Die Stereo-Fangesänge verströmen tolle Stadionatmosphäre. HK

➤ HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN.

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Normalerweise mag ich's ja gar nicht, wenn mir jemand 'ne Szene macht, aber beim Fußball Manager 2005 mache ich eine Ausnahme: Denn die neuen 3D-Spielszenen inszenieren derart packende Bundesliga-Begegnungen, dass ich vor Nervosität glatt meinem Wolfsburg-Schal aufribbele! Und im Gegensatz zu einer stinksauren Freundin reagieren die Kicker auf meine taktischen Maßnahmen. Das Triumphgefühl ist unbeschreiblich, wenn mein Wolfsburger Star D'Alessandro wie befohlen einen Steilpass in den freien Raum schickt, und Thomas Brdaric eiskalt abschließt!

Coachen statt kuscheln

Im Gegensatz zu Mick kann ich aufs Privatleben verzichten, als erfolgreicher Trainer will ich meine Fans verwöhnen, nicht die virtuelle Freundin! Viel mehr stört mich das nach wie vor »nur« gute Menüdesign: Warum finde ich die gegnerische Formation im Taktik- statt im Formationsmenü? Für 2006 wünsche ich mir außerdem einstudierbare Standardsituationen. Ändert aber nichts am Fazit: ein Weltklasse-Spiel für jeden Fußballfan!

»Bundesliga pur!«

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Vorhalle vor, noch ein Tor! Endlich kann ich meine geliebte Heimatmannschaft zur Deutschen Meisterschaft führen. Wie, Sie kennen Hagen-Vorhalle nicht? Macht nix, der Fußballmanager hat den Winzverein parat, samt Drumherum-Liga mit Eilpe oder Dahl. Auch in Sachen Umsetzungen der Taktiken in 3D erhält der Fußball Manager mein strahlendstes Grinsegesicht.

Aber warum fehlt das Privatleben des Trainers? Das will ich beim nächsten Mal zurück. Doch bis dahin bin ich mit der aktuellen Version (fast) wunschlos glücklich.

»Ich will mein (Privat-)Leben zurück«

GEHEIME TUNING-TIPPS

Variable Halbzeitlänge: Öffnen Sie die »user.ini«-Datei im Verzeichnis »Eigene Dateien/FM 2005« mit einem Texteditor. Dort ändern Sie folgende Zeile: »HALF_LENGTH=4« – die Zahl entspricht dabei der Halbzeitlänge in Minuten. Bei 4, 5 und 6 Minuten wird die Spielberechnung angepasst, die Ergebnisse bleiben realistisch. Detaillierte Spielernoten: Ergänzen Sie die »user.ini« um die folgende Zeile: »TCM_SHOW_MARKS=1«. Während der Spieltage können Sie nun per F7 die echtzeitberechnete Punktewertung einsehen, die sich mit jeder Aktion ändert. Ein Wert von -9 entspricht der Note 6, ab +28 Punkten erhält der Kicker eine 1.

FUSSBALL MANAGER 2005 FUSSBALLMANAGER

PUBLISHER	EA Sports	RELEASE (D)	14.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 47 Seiten	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 | 3 4 | FORTGESCHRITTENER 5 6 7 | 8 9 | PROFI 10

VERGLEICHBAR MIT Anstoss 03/04 (78, 12/03) Ähnlich umfangreich, hässliche Spielszenen. Eishockey Manager 2005 (81, 11/04) Toll für Fußballhasser, mit DEL-Lizenz.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	700 MHz Intel	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	700 MHz AMD	1200 GHz AMD	1700+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,1 GB Festpl.	1,6 GB Festpl.	1,6 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

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	⊕ spektakuläre Spielszenen ⊖ einige wirre Menüs	8 / 10
SOUND	⊕ atmosphärische Stadionkulisse ⊖ grottenschlechte Musik	7 / 10
BALANCE	⊕ hilfreiches Tutorial ⊕ Schwierigkeitsgrad jederzeit änderbar	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ viele Original-Gesichter ⊕ gut recherchierte Spielerwerte	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ schnell erreichbare Menüs ⊖ Gegner-Formation zu versteckt	8 / 10
UMFANG	⊕ Vereinsgründung ⊕ über 20.000 Original-Spieler	10 / 10
REALISMUS	⊕ zerbrechliches Teamgefüge ⊕ Fußballweisheiten klappen	9 / 10
KI	⊕ Spieler halten sich an taktische Vorgaben ⊕ gute Assistenten	9 / 10
MANAGEMENT	⊕ enorme Entscheidungsvielfalt ⊕ massenhaft Statistiken	10 / 10
SPIELZÜGE	⊕ viele taktische Winkelzüge ⊕ gute Techniker zaubern	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 3 Stunden SOLO-SPASS 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: FUSSBALLTRAUM FÜR MANAGER UND TAKTIKER.

➤ CD/DVD: Video-Special Sport-Check
➤ DVD: Interview mit Felix Magath
➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J94