Die totale Kontrolle

FUSSBALL MANAGER 07

Sie sind alles: Trainer, Einkäufer, Manager. Und, wenn Sie wollen, jetzt auch noch Spieler.

Vor jedem 3D-Match können Sie (links unten) auswählen, ob Sie Ihren Lieblingsspieler per Pad direkt steuern wollen. Wir nehmen Jonas Troest.

Der Ausbau des Vereinsgeländes ist deutlich erweitert worden und schließt sogar das Aufkaufen von ganzen Teilen der nahe liegenden Stadt mit ein.

Sie haben sich so schön frei gelaufen, vorne rechts im Strafraum. Und fordern mit heftigem Winken den Ball für den Torschuss. Aber, verdammt, der eigensinnige Herr Nationalstürmer geht auf Teufel komm raus allein, dribbelt sich fest und bekommt vom herauseilenden Torhüter den Ball vom Fuß geschnappt. Chance vertan. Aber das hat Konsequenzen – Sie schicken den Stürmer unter die Dusche, wechseln den Nachwuchsmann ein und geben ihm die Anweisung mit, er möge häufiger abspielen. Klingt komisch? Im Fussball Manager 07 können Sie, auf Wunsch, beides sein: der allmächtige Trainer und Manager, aber gleichzeitig auch ein einzelner normaler Spieler.

Den Präsidenten schlagen

Aber hey, keine Angst: Der **FM 07** wird nicht plötzlich zum **Fifa**-Konkurrenten. Die eben beschriebene Sache mit dem Einzelspieler (den Sie tatsächlich per Gamepad über den Platz jagen) ist nett, aber nur ein Gag am Rande. Sie dürfen selbst kicken, müssen aber nicht. Und ehrlich gesagt, lenkt es von Ihren Hauptaufgaben ab. Denn eigentlich spielen Sie ja den **FM 07**, weil Sie das Zeug zum Trainer und Manager haben. Und als solcher müssen Sie sich vor allem um Aufstellung, Taktik, Finanzen, Stadionausbau, Fanbeziehungen, die lästige Presse, Transfers und noch ein paar andere Dinge kümmern. Jedenfalls solange Sie diese Dinge nicht an Assistenten wie Co-Trainer oder Chefscout delegieren. Und solange Sie der Vereinspräsident nicht wegen Misserfolgs rauswirft. Dagegen helfen nur gute Bilanzen, Siege – und Golf spielen. Golf? Richtig, Sie können jetzt mit dem Präsidenten Golf spielen gehen, was die Beziehungen zu ihm verbessert. Möglicherweise nimmt Ihnen dann allerdings Ihre Frau übel, dass Sie so wenig Zeit für sie haben. Ihre Frau? Veteranen wissen jetzt Bescheid: Das Privatleben des Managers ist auf Wunsch mancher Fans zurück (gab's zuletzt in **FM 2004**): Kein zentraler Punkt des Spiels, aber Sie dürfen jetzt heiraten, Autos kaufen und eben Golf spielen. Ganz nett, das ist aber eher ein Extra für Hardcore-Fans. Obwohl es ganz schön ist, zu versuchen, in Saison 1 einen Sohn zu zeugen, der es dann (nach zig Spielstunden) in Saison 18 vielleicht in die Startaufstellung der 1. Mannschaft des Vereins schafft.

Die Menüfarben passen sich Ihrem Verein an, sind aber in den Optionen voll veränderbar. Wie die Trikots der Mannschaften.

Die Aufstellung entscheidet

Und wenn wir schon gerade bei der 1. Mannschaft sind: Im Teambildschirm Ihrer Truppe

Die 3D-Spielszenen sind in der Nahansicht recht grob.

Die Anmerkungen der Trainer sind herrlicher Blödsinn.

Der gute 3D-Modus ist weiterhin ein Kernstück des FM-Serie, hat sich aber seit dem Vorgänger kaum weiterentwickelt. (1024x768)

werden Sie die meiste Zeit verbringen, auch wenn Sie neuerdings die Nachwuchs-Teams bis hinunter zur D-Jugend managen können. Wie im Vorgänger haben die Spieler einen kumulierten, abstrakten Stärkewert, der nicht unbedingt aussagt, ob sie gerade ideal für Taktik und Spielsystem eingesetzt sind. Dazu müssen Sie schon einen Blick auf die detaillierten Eigenschaften werfen und vor allem auch Fitness und Motivation in Betracht ziehen. Außerdem sind den Spielern Typen zugeordnet: etwa »Spielmacher«, »Dribbler«, »geht steil«. Das bestmögliche Auf- und Einstellen des Teams ist eine Wissenschaft für sich und gehört zu den Dingen im **FM 07**, die mit am meisten Spaß machen. Natürlich können Sie sich aber auch vom Co-Trainer eine Formation vorschlagen lassen. Und dem Mann dafür, das ist neu, Regeln vorgeben, wie beispielsweise Fitness über Spielstärke zu stellen. Die Assistenten sind allerdings bei weitem nicht perfekt und treffen manchmal unsinnige Entscheidungen – blind verlassen können Sie sich auf die Helfer nicht. Unserer Meinung nach wirkt sich der Verlauf der bisherigen Spiele zu wenig aus, der Co-Trainer entscheidet beispielsweise völlig nach stur Buchwert, Hannovers Brdaric als hängende Spitze aufzustellen, obwohl wir ihn sechs Spiele lang als Sturmtank eingesetzt haben, wobei er acht Tore erzielt hat.

Hilfreich für die eigenen Entscheidungen ist übrigens das im Vorgänger eingeführte Match-Analyse-Tool (MAT), wo Sie umfassende Statistiken zu jedem Spiel abrufen können – und so schnell sehen, ob die Pässe des Spielmachers in die Spitze wirklich effektiv waren.

DAS IST NEU (AUSWAHL)

- Trainer-Privatleben
- Einzelspieler im Match steuern
- Videotext-Modus
- Manager-Transfermarkt
- A, B, C, D-Jugend managen
- Vereinsgelände in 3D-Sicht ausbauen
- 3D-Highlights abspeichern
- Menüs farblich anpassen

3D oder Text

Für die meisten Spieler am wichtigsten: die eigentlichen Matches. Wie bisher gilt es zwischen 3D-Ansicht und Textmodus zu wählen – das ist im Wesentlichen eine Frage des eigenen Geschmacks. In Ersterem sehen Sie das Spiel in 3D (auf Wunsch im Vollbild) und müssen versuchen, den Verlauf anhand der sichtbaren Aktionen zu analysieren. Sie dürfen komfortabel zwischendrin entscheiden, ob Sie alles sehen wollen oder wahlweise Tor- oder Strafraumszenen. Auch die Perspektiven sind wählbar. Und, das ist neu, Sie können über den Köpfen der Spieler Daten einblenden, etwa die aktuelle Fitness. Zusätzlich laufen simple Textinfos durch – die, das ist ärgerlich, aber allzu oft nicht mit den 3D-Szenen übereinstimmen. Und noch ein Nachteil: Auf unseren Testsystemen betrug die Ladezeit vor einem 3D-Spiel fast immer über eine Minute – inakzeptabel.

Die Alternative ist eine ausführliche Textberichterstattung in raffiniert zusammengesetzten Textbausteinen und eben kein 3D. Ein bisschen »retro«, aber unserer Meinung nach immer noch ein Stück aussagekräftiger als die Spielansicht. Aber auch hier gibt es einige kleine Text-Bugs, die in unseren Testspielen auf Stimmung und »Realismusgefühl« drückten. Ein Beispiel: Bayern greift an, Flanke von Schweinsteiger, Makaay geht im Strafraum zum Ball, Bremens Verteidiger Mertesacker kommt ihm nur knapp zuvor, der Ball geht als »Kerze« gerade in die Luft. Kopfball Miro Klose, Tor für Bremen. Bitte? Wie soll das gehen? Offenbar hat die Textberechnung da die Strafräume verwechselt und nach der Kerze die Situation auf die andere Seite verlegt. Das ist im Prinzip kein schlimmer Fehler, aber derlei Dinge kommen für unseren Geschmack zu oft vor.

Ihre 1. Mannschaft. Von diesem Bildschirm gehen die meisten Ihrer Aktionen aus.

Neu: Sie können jetzt Wiederholungen hübscher Szenen speichern und sich aus dem Hauptmenü heraus jederzeit wieder angucken.

Wieder dabei: das Privatleben. Golf spielen, den Partner beschenken, Kinder zeugen, Häuser kaufen, Autos erwerben, im Luxus schwelgen.

Drumherum

Auch wenn Sie sich nicht als Trainergott sehen, sind Sie beim **FM 07** trotzdem beschäftigt. Sie können mit Sponsoren verhandeln, im Transfermarkt nach geeigneten Spielern suchen und die entsprechenden Gespräche führen, die Preise im Merchandising festlegen und – sich als Baulöwe betätigen. Unter dem Menüpunkt »Vereinsgelände« verbirgt sich eine isometrische **Sim City**-Ansicht von Stadion, Drumherum und Stadt. Darin bauen Sie Pressezentrum, Parkplatz, Fanartikelfabrik und andere Gebäude. Alle mit Upgrades in mehreren Stufen. Wer besonders ehrgeizig ist, kann sogar Wolkenkratzer, Restaurants, Großraumdiscos und andere eher fußballfremde Gebäude errichten oder kaufen, um damit Mieteinnahmen zu erzielen.

Meine Musik

Kurz zur Präsentation: EA hat die Menüs aufgehübscht, außerdem können Sie die Farben jetzt frei anpassen. Die 3D-Darstellung bei Stadionausbau und Vereinsgelände ist, nun ja, zweckmäßig. Die 3D-Szenen haben sich grafisch im Vergleich zum **FM 06** kaum entwickelt, sehen aber weiterhin okay aus. Uns sind die Spieler aus der Nähe zu grob und die meisten Animationen ein bisschen zu holprig. Besser der Sound: Die Stadionatmosphäre stimmt, vor allem dank der Fangesänge. Die Musik ist eher dudelig, lässt sich aber durch eigene MP3s ersetzen. Die Reporterkommentare schwanken zwischen »nicht übel« und »Blödsinn«, aber das ist ja bei den meisten Fußballspielen so. GUN

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2950

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Viele Serien, die jährlich erscheinen, wechseln zwischen Jahren mit großen und Jahren mit kleinen Veränderungen. Nach den Umwälzungen in 2005 (Menüs, Stärkensystem, MAT, Spielerfotos) bleibt diesmal der Kern des Spielerlebnisses unangetastet. Klar gibt's viele kleine Verbesserungen, aber die spielen sich – wie das wieder eingeführte Privatleben – eher am Rande ab. Mein Favorit ist die neue Möglichkeit, während der 3D-Matches per Schieberegler einzustellen, wie offensiv mein Team spielen soll.

Zu viel des Guten?

Der »Sim City«-artige Vereinsgeländeausbau hingegen ist mir eine Nummer zu viel – das bringt wenig und passt meines Erachtens nicht zum Rest. Ebenso das Selbersteuern eines Einzelspielers per Gamepad. Aber egal, es ist wie mit vielen Parts des FM 07 – wer's nicht spielen will, kann es einem Assistenten überlassen und sich um andere Dinge kümmern. Und das ist wie immer die große Stärke des FM: Durch die vielen Optionen beißt man sich immer wieder irgendwo fest, tüftelt stundenlang und hat einfach Spaß. Richtig vorwerfen kann man dem Spiel nur eines: Durch den absoluten Realismusanspruch stören kleine Fehler umso stärker – und davon gibt es viele. Ständig ist irgendwo (ob im Spiel, in der Halbzeit, vor der Presse) ein Stück Text unsinnig, unpassend oder schlicht doof. Kann man drüber hinwegsehen, schlägt aber auf die Atmosphäre.

»Der beste Manager. Auch dieses Jahr.«

FUSSBALL MANAGER 07 FUSSBALLMANAGER

ENTWICKLER	Bright Future (noch kein Spiel)		
PUBLISHER	EA Sports	TERMIN (D)	26.10.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 40 S. Handbuch	USK	ohne Beschränkung

➤ DVD XL: HiRes-Video

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 2951

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: Unbegrenzt

SPASS

Sie spielen, wie Sie wollen – quasi endlos.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE: SPORT

LIZENZ	keine	komplett
MANAGEMENT	keins	komplex
SPIELABLAUF	Action	Taktik
KARRIERE	keine	ausgefeilt
REALISMUS	Arcade	Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN: 5 Schwierigkeitsgrade, zahlreiche Assistenten, Editor

SPEICHERSYSTEM: Jederzeit (außerhalb von Matches)

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs | FÜR STANDARD-PCs | FÜR HIGHEND-PCs

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,0 GHz Intel
1,4 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 1800+ AMD
256 MByte RAM	1,0 GByte RAM	1,0 GByte RAM
3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.
	Analog-Gamepad	Analog-Gamepad

PROFITIERT VON: Analog-Gamepad

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16.10 KOPIERSCHUTZ: Securom

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER GUT

SPIELMODI (SPIELER)	Wie Solospiel, an einem PC (4)		
SPIELTYPEN	An einem PC	SERVERSUCHE	Nein
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	50 Stunden
FAZIT	Viele Konfigurationsmöglichkeiten, spannende Hotseat-Partien.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ schöne, klare, farblich anpassbare Menüs ⊕ viele gut eingesetzte Fotos ⊖ 3D-Szenen eher mittelmäßig	7/10
SOUND	⊕ viele Fangesänge ⊕ passende Stadionkulisse ⊕ eigene MP3s einbindbar ⊖ teils unsinnige Kommentare	8/10
BALANCE	⊕ Schwierigkeitsgrad variabel ⊕ Hilfe durch Assistenten ⊖ Siege und Niederlagen nicht immer nachvollziehbar	8/10
ATMOSPHÄRE	⊕ Lizenzen und Spielerfotos ⊕ gut recherchierte Spielerwerte ⊕ schönes Drumherum ⊖ kleine Textfehler kosten Stimmung	8/10
BEDIENUNG	⊕ durchdachte Menüs ⊕ Tastaturbefehle für Taktikänderungen während der Matches ⊖ Eingewöhnung nötig ⊖ lange Ladezeiten	9/10
UMFANG	⊕ endlos spielbar ⊕ umfangreiche Statistiken ⊕ gigantische Datenbank ⊕ massenhaft Möglichkeiten, sich »festzubeißen«	10/10
REALISMUS	⊕ eigentlich nahezu perfekt, aber... ⊖ ...viele kleine Fehler bei Textausgabe im Spiel, in Pressegesprächen, bei Kommentaren	9/10
KI	⊕ eigene Spieler halten sich an Taktik-Befehle ⊕ gute Assistenten, die aber auch mal Fehler machen ⊖ hie und da Macken	9/10
MANAGEMENT	⊕ unglaubliche Entscheidungsvielfalt ⊕ alle Aufgabe delegierbar ⊕ gutes »Ich bin der Trainer«-Gefühl	10/10
SPIELZÜGE	⊕ Spieler verhalten sich passend zu Vorgaben und Werten ⊕ Spielweise der eigenen Mannschaft voll bestimmbar	9/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: WEITERHIN KLAR DIE MANAGER-REFERENZ.