

Der Star ist die Mannschaft? Blödsinn!

FUSSBALL MANAGER 07

Der Stürmerstar versiebt reihenweise Großchancen? Dann machen Sie's besser! In der nächsten Version des Managers beweisen Sie Ihr Geschick nicht nur am Schreibtisch, sondern auch am Gamepad.

Spiel doch ab, du Penner!« Klar ist es hart, wenn man als Trainer am Spielfeldrand steht und der liebe Stürmer sämtliche taktischen Vorgaben ignoriert. Noch wesentlich härter kommt es jedoch, wenn Sie als Spieler ungedeckt im Strafraum stehen und vergeblich auf einen Pass warten. Selten haben wir bei einem Manager so viel geflucht wie bei Gerald Köhlers Präsentation des **Fussball Managers 07**. Und noch seltener hatten wir so viel Spaß!

Ein Teil des Teams

Das selbst trainierte Team per Gamepad zum Sieg führen – gab's das nicht schon? Ja, sowohl **Anstoss 3** (in Kombination mit **Anstoss Action**) als auch der **Fussball Manager 2004** (zusam-

men mit **Fifa 2004**) versuchten sich an diesem Experiment, scheiterten jedoch beide am Balancing, weil geschickte Gamepad-Artisten ihre Managementschwächen problemlos ausgleichen konnten. Der **Fussball Manager 2007** macht zwei entscheidende Dinge anders: Zum einen benötigen wir kein zusätzliches Action-Fußballspiel, um einzugreifen. Zum anderen übernehmen wir nicht wie früher das komplette Team, sondern nur einen einzelnen Feldspieler. Als Stürmer laufen wir uns frei und fordern per Pass-Taste das Anspiel, in der Rolle des Mittelfeld-Regisseurs verteilen wir die Bälle, und als Verteidiger stehen wir dem gegnerischen Stürmer auf den Schlappen. Dementsprechend

abhängig sind wir von Form, Fähigkeiten, Kondition und taktischer Ausrichtung unserer Mitspieler. Trotz Gamepad-Beitragung hatten wir bei unseren Probepartien immer das Gefühl, einen Manager zu spielen. Die Kollegen halten sich an unsere taktischen Vorgaben, über ihren Köpfen erscheinen auf Wunsch echtzeitberechnete Spielernoten, per Schieberegler bestimmen wir den Offensivdrang.

Bindung für die Ewigkeit

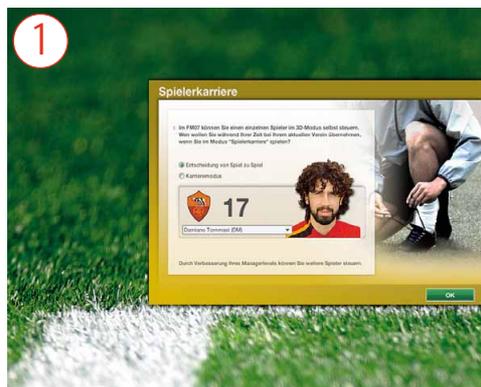
Zu Spielbeginn wählen wir zwischen zwei Varianten der Spielertrainer-Karriere. Entweder Sie legen sich auf einen steuerbaren Kicker für die gesamte Laufbahn fest, dann dürfen Sie nur bei einem Transfer ausnahmsweise neu wählen. Oder

Sie entscheiden frei von Spiel zu Spiel, welchen Mannschaftskameraden Sie aufs Feld führen. Je höher dabei Ihr Managerlevel, desto bessere Spieler können Sie auf dem Feld übernehmen.

Der Gamepad-Einsatz bleibt freilich optional – und wer die Spielteile nur passiv verfolgen möchte, darf sich ebenfalls auf ein paar nette Neuerungen freuen. So können wir erstmals die Kamera stufenlos drehen und zoomen; besonders gelungene Spielzüge lassen sich jetzt auch abspeichern, um sie im Nachhinein zu analysieren.

FM City

Zweiter großer Trainingsschwerpunkt des **Fussball Managers 07**: das Stadionumfeld. Gerald Köhler und sein 25-köp-



So funktioniert die Spielerübernahme: ① Vor Karrierebeginn wählen Sie einen Gamepad-Kicker, der Sie während der gesamten Laufbahn begleitet. ② Oder Sie entscheiden von Spiel zu Spiel, wen Sie übernehmen. ③ Während der Partiesteuern Sie den gewünschten Spieler, haben aber trotzdem noch alle Manageroptionen – die Menüs lassen sich auf Wunsch ausblenden.



Beim Bau des Stadionumfelds wirkt sich jedes der 91 Gebäude nachvollziehbar auf Ihren Verein aus.

figes Team pfeifen dabei auf sämtliche Technikrends und kehren zurück zur guten alten 2D-Grafik. Der Grund ist laut Köhler die Übersichtlichkeit, denn mit 91 platzierbaren Gebäuden soll sich der Manager schon fast mit einem Aufbau-spiel messen können. Und tatsächlich: Wie in der *Sim City*-Serie verlegen wir Straßen, planen den Bau von Pommestuben und Gourmet-Restaurants oder errichten gleich einen kompletten Vergnügungspark samt Achterbahn. Jedes Gebäude hat dabei nachvollziehbare Auswirkungen auf unseren Verein. Shops erhöhen den Abverkauf unserer Fan-Artikel, eine S-Bahn-Station steigert den Zuschauerandrang.

Rückkehr ins Privatleben

Bei der Neuerungen-Kür zeigt sich der **Fussball Manager 07** also erfreulich trainingsfleißig, aber wie schaut's aus mit der Verbesserungen-Pflicht? Gerald Köhler konnte uns zumindest schon einiges zeigen. So kehrt endlich das Privatleben zurück, samt Dutzender kaufbarer Gegenstände zum Angeben und hübscher Frauen zum Anbaggern. Ebenfalls Wünsche der Spielergemeinde: Dank der freien Ligawahl können Sie mit Bayern München in der Regionalliga starten, die Vereins-

gründung funktioniert jetzt auch im Multiplayer-Modus. Und natürlich gibt's mehr von allem: 1.000 zusätzliche Original-Spielerfotos, dreimal mehr 3D-Gesichter, 16 neue Spielergesprächs-Themen. Das alles soll deutlich fehlerfreier auf den Festplatten landen als in den

bugverseuchten Vorgängern. Darum kümmert sich eine neue QA-Abteilung von sechs Leuten, die das Programm schon jetzt auf Fehler abklopft. Gut so, schließlich gibt's beim **Fussball Manager 07** schon genug andere Gründe zum Fluchen – den lieben Stürmer zum Beispiel. **HK**



Im zurückgekehrten **Privatleben** becirren Sie Ihre Freundin.

FUSSBALL MANAGER 07

heiko@gamestar.de

Genre: Fußballmanager
Termin: 27. Oktober 2006

Entwickler: Bright Future / EA Sports
Status: zu 80% fertig

Heiko Klinge: »Eigentlich hasse ich es, im Unrecht zu sein! Ich war mir doch so sicher, dass sich Manager und Action-Fußball nicht verknüpfen lassen. Und jetzt zeigen die ersten Probestarten mit dem FM 07, dass es sogar sehr gut funktioniert: Obwohl ich aktiv und damit noch emotionaler am Geschehen beteiligt bin, habe ich trotzdem immer das Gefühl, dass letzten Endes meine Trainerfähigkeiten die Partie entscheiden – so soll es sein! Eindeutiger Meisterschaftsfavorit.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

