

Die Mülheimer kommen

ANSTOSS 2006

Darf man im Jahr 2006 noch ein Sportspiel ohne Lizenzpaket auf den Markt bringen? Aber sicher. Wenn dafür der Rest stimmt.



Dreh- und Angelpunkt Ihrer Arbeit: das **Managerbüro** (hier in der schäbigen Variante für finanzschwache Vereine).



Neuerdings ist die **internationale Vermarktung** möglich.



Die **Menüs** sind nicht sehr schön, aber zweckmäßig.

Gehen wir am Anfang mal rasch auf den kritischen Punkt mit den Lizenzen ein, damit wir das hinter uns haben: **Anstoss 2006** verwendet keine korrekten Spielerporträts, keine richtigen Namen – die Fifa-Lizenz liegt bei EA. Die Entwickler von Ascaron können sich also nicht auf die Zugkraft bekannter Spieler verlassen und müssen andere Wege gehen. In **Anstoss 2006** liegt die Wahrheit nicht allein auf dem Platz – das Spiel stellt die Trainerkarriere in den Vordergrund.

Bürohengst

Die Spielmechanik eines Fußballmanagers müssen wir nicht mehr groß erklären, oder? Im Wesentlichen geht es um Statistik und Entscheidungen: Sie managen den Verein, legen fest, wie trainiert wird und entscheiden, wer spielt. Anlaufpunkt in **Anstoss 2006** ist Ihr

Büro: Das wird grafisch dargestellt, wie früher in der **Anstoss**-Serie erreichen Sie mit Klick auf die Einrichtung alle wesentlichen Funktionen – und ein paar unwesentliche. Der Anrufbeantworter spielt beispielsweise sinnlose, aber lustige Anrufe von Kumpels, Funktionären und interessierten Damen ein. Im Radio hören Sie gestellte Werbespots, beispielsweise von einer Agentur, die in Ihrem Auftrag andere Vereine sabotieren würde – genügend Geld in Ihrer »schwarzen Kasse« vorausgesetzt. Sie sehen schon, **Anstoss 2006** nimmt sich selbst nicht allzu ernst und beleuchtet auch die eher prolligen Seiten unseres Lieblingssports, das aber immer augenzwinkernd und mit Charme. Wer das Büro zu umständlich findet, kann mit der Maus zur unteren Bildschirmkante fahren, dann klappt ein schlichtes, aber übersichtliches

Menü auf. Überhaupt, die Menüs: Die sind runderneuert und angenehm fürs Auge, wenn auch nicht so stylish wie beim großen Konkurrenten **FM 2006**.

Renommee und kein 3D

Zentrale Neuerung ist das Renommee. Wer einen renommierten Verein in einer renommierten Liga leitet und zudem noch Erfolge vorzuweisen hat, steigt im Ansehen und gewinnt Renommeepunkte. Das funktioniert auch weltweit: Ihr Trikotverkauf in Japan stagniert? Vielleicht sollten Sie einen wer-

berelevanten Spieler anheuern, wie Real Madrid es mit David Beckham getan hat. Oder gleich eine Nippon-Tournee planen.

Einen 3D-Modus, der die Spiele zeigt, gibt es übrigens nicht mehr – **Anstoss 2006** setzt voll auf die detaillierte Textdarstellung der Matches. Der Textmodus umfasst laut Ascaron fünfmal so viel Wörter wie im Vorgänger. Und, noch eine sinnvolle Neuerung, Sie können sich am Spieltag wie in einer Live-Konferenz jederzeit in die Spiele der anderen Mannschaften einschalten. Praktisch. **GUN**

ANSTOSS 2006

gunnar@gamestar.de

Genre: Fußballmanager
Termin: Ascaron

Entwickler: zu 80% fertig
Status: April 2006

Gunnar Lott: »Kein 3D-Modus, keine offizielle Fifa-Lizenz – nicht gerade ein Heimspiel für Ascaron. Dafür hat Anstoss 2006 andere Stärken: den mächtigen Editor, Detailtiefe, viel zu tun abseits des Platzes und eine gehörige Portion Proletencharme, der gut zum Fußball passt. Schließlich ist die Hochglanz-Business-Show, die Vereine wie Bayern abziehen, nicht die ganze Wahrheit.«

