

Anstoß für Aachen

Fußballmanager 2002

Electronic Arts will mit ausgeklügeltem Anstoss-Know-how und Rollenspiel-Elementen den Fußballmanagermarkt im Sturm erobern.

Die 3D-Spiel-darstellung stammt aus **Bundesliga Stars 2000**.



Mit ihren europäischen Produktionen rund um das Thema Fußball hatte EA Sports bislang wenig Erfolg. Weder **Bundesliga Stars** noch die **Manager**-Programme konnten am Ruhm der hauseigenen **Fifa**-Reihe aus Kanada kratzen. Mit einem rein deutschen Team soll sich das nun ändern: Für den **Fußballmanager 2002** engagierte man den Anstoss-Erfinder Gerald Köhler.

Bonus durch Kombinationen

Neue Ideen bei Fußballmanagern sind dünn gesät. Da praktisch jedes Programm quasi allumfassend ist, tun sich Entwickler schwer, andere Wege zu gehen. Gerald Köhler und sein EA Sports Team in Aachen versuchen dennoch etwas Neues. In ihrem **Fußballmanager 2002** steht die Entwicklung der Spieler im Mittelpunkt. Für jeden Kicker legen Sie exakte Trainingsziele fest, die ihm genau definierte Vorteile bringen. So können Sie Ihren Mann Reflexe üben lassen, was ihm auf die Dauer ein +1 in dieser Disziplin einbringt. In Kombination mit Boni in den Bereichen Flugparaden und Nervenstärke bekommt er sogar die Sonderfähigkeit »Katze«, die ihm zu fantastischer Reaktionsgeschwindigkeit verhilft. Es lohnt sich, mit den Trainingszielen

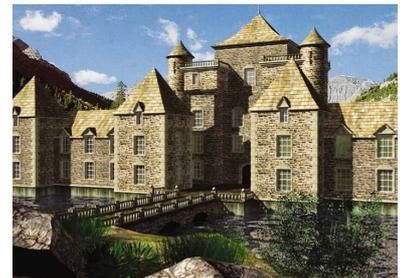
ein wenig zu experimentieren, denn viele der interessantesten Kombi-Extras sollen nicht im Handbuch ausgeführt werden.

Erblasten

Zur Darstellung der Spieltage greifen die Entwickler auf die alte Engine von **Bundesliga Stars 2000** zurück. Die erheblich schönere Grafik vom aktuellen **Fifa** kommt dummerweise erst beim **Fußballmanager 2003** zum Einsatz. Dennoch kann sich die Optik mit der **Anstoss**-Konkurrenz durchaus messen. Vor al-

lem die Animationen der Kicker sehen nach wie vor klasse aus.

Von den Menüs her gibt sich **Fußballmanager 2002** zwar schlicht, aber übersichtlich. Statt Iconsalat regiert stets Klartext. Zu jeder Einstellung, die Sie vornehmen können, erhalten Sie exakte Infos, was diese Änderung genau bewirkt: Was bringen die einzelnen Trainingseinheiten bei den Spielern und beim Team? Wie beeinflusst eine Sportschule die Nachwuchsarbeit? Ansonsten bietet auch der EA-Sports-Manager das volle Genreprogramm – von der Aufstellung des Teams bis zu den Vertragsverhandlungen für Bandenwerbung. Ein Karriere-Modus darf nicht fehlen: Darin kümmern Sie sich nicht nur um die Vorgaben und Erwartungen der Vereinsleitung, sondern können sich auch eine Freundin suchen, die junge Dame heiraten und mit ihr sogar für Nachwuchs sorgen. **MIC**



Mit genug Kleingeld können Sie sich dieses schicke **Schlösschen** leisten.



Wer die richtigen Eigenschaften trainiert, bekommt vom Programm eine **Sonderfähigkeit** zugeteilt.

Fußballmanager 2002

Genre: Fußballmanager **Entwickler:** EA Sports
Termin: Oktober 2001 **Ersteindruck:** Gut

Mick Schnelle: »Hinter dem schlichten Design verbirgt sich ein Schwergewicht, das mit den mäßigen Vorgängern nichts mehr gemein hat. Ob der Fußballmanager 2002 allerdings auch für durch Anstoss 3 verwöhnte Fans ein Pflichtkauf wird, bleibt abzuwarten.«