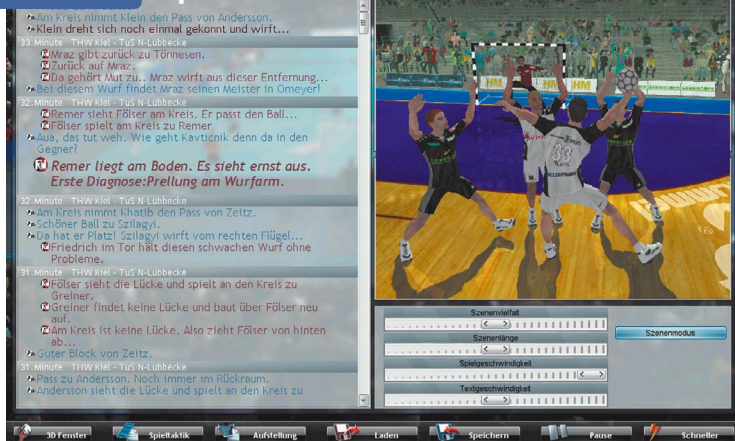




Die Partien kombinieren vorberechnete Spielszenen mit kommentierenden Texten.



Die Stärkewerte von Christian Zeitz haben nichts mit der Realität zu tun.

# Handballmanager 2008

Weltmeisterschafts-Euphorie, die offizielle Bundesliga-Lizenz, erfahrene Manager-Entwickler – was soll da noch schiefgehen? Nahezu alles!

DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4113  
- Infos zum Spiel  
► Quicklink: 4118

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Handball boomt: Sagenhafte 17 Millionen Menschen verfolgten am Fernseher das Weltmeisterschaftsfinale, in dem Deutschland 29:25 gegen Polen gewann. Nur die Entwickler vom **Heimspiel Handballmanager 2008** waren offensichtlich nicht dabei. Denn sonst hätte ihnen aufpassen müssen, wie viele Realismuskürzungen und Ungereimtheiten in ihrem Programm stecken.

## Intelligente Menüs

Anfangs macht der **Handballmanager 2008** noch vieles richtig: In intelligent verknüpften Menüs stellen Sie Angriffs- und Verteidigungsformation zusammen, suchen auf dem Transfermarkt nach preiswerten Stars, forcieren die Jugendarbeit, verhandeln mit

Werbepartnern, renovieren die Halle, und... und... und. Alles drin, alles dran – nur bei den Taktiken und den Spielsystemen vermissen wir ein wenig Tiefe.

Die Handball-Welt bleibt so lange in Ordnung, bis Sie einen genaueren Blick auf die unglaublich schlampig recherchierten Werte der Original-Bundesligaspieler werfen. Ein typisches Beispiel: Christian Zeitz vom THW Kiel ist eigentlich ein offensiver Instinkthandballer mit herausragenden technischen Fähigkeiten. Das Spiel macht ihn kurzerhand zu einem Defensivspezialisten und bewertet seine Wurftechnik mit zwei von 15 Punkten. Noch schlimmer: Körpergröße und Wurfarm haben im **Handballmanager** keinerlei merkbare Auswirkungen. Die Konsequenz: völlig wirr zusammengewürfelte Mannschaftsaufstellungen, die nichts mit der Realität zu tun haben.

## Dämliche Spieler

Wer wenigstens interessante Partien erhofft, wird ebenfalls kräftig enttäuscht. Denn Ihre Spieler machen bevorzugt genau das, was Sie ihnen untersagen. So forderten wir im Test ein Spiel über die Außenpositionen – 31 von 42 Wurfversuchen kamen aus der Mitte. Wir befahlen maximalen Körperinsatz – und kassierten vier Partien in Folge keine einzige Strafmminute. Woran das liegt, lässt sich weder anhand der Textkommentare noch in vorberechneten 3D-Spielszenen analysieren.

HK

## Ohne mich!

**Heiko Brand:** Normalerweise bin ich ein eher besonnener Trainer. Aber eines treibt mich zur Weißglut: Wenn mir meine Spieler vom THW Kiel nicht zuhören! Was soll ich mir da großartig Gedanken über die Taktik machen? Ich habe ohnehin nur selten das Gefühl, dass meine Entscheidungen nachvollziehbar die Ergebnisse beeinflussen. Nö, ohne mich – den Job schmeiße ich hin! Im nächsten Jahr kann der THW allerdings gern wieder bei mir anknöpfen, denn eigentlich bringt er vom Umfeld her alles mit, was ein guter Manager braucht. Aber entscheidend ist auf'm Platz!



heiko@gamestar.de

## HANDBALLMANAGER 2008

MANAGER

ENTWICKLER Greencode (Eishockeymanager 2007, GS 02/07: 73 Punkte)  
PUBLISHER The Games Company  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch  
TERMIN (D) 30.8.2007  
CA. PREIS 40 Euro  
USK ohne Altersb.

## TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs                                                   | FÜR STANDARD-PCs                                                 | FÜR HIGHEND-PCs                                                  |
|------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| 1 2 3                                                            | 4 5 6 7                                                          | 8 9 10                                                           |
| <b>MINIMUM</b>                                                   | <b>STANDARD</b>                                                  | <b>OPTIMUM</b>                                                   |
| 1,8 GHz Intel<br>XP 1800+ AMD<br>512 MB RAM<br>2,4 GB Festplatte | 2,4 GHz Intel<br>XP 2400+ AMD<br>1,0 GB RAM<br>2,4 GB Festplatte | 2,4 GHz Intel<br>XP 2800+ AMD<br>1,0 GB RAM<br>2,4 GB Festplatte |
| <b>PROFITIEREN VON</b>                                           |                                                                  |                                                                  |
| BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10                                   | KOPIERSCHUTZ Sysphos                                             |                                                                  |
| TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1                                       |                                                                  |                                                                  |

## MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (4)  
SPIELTYPEN an einem Rechner  
DEDICATED SERVER –  
FAZIT Nur nacheinander an einem PC spielbar, erfordert deshalb geduldige Mit-Manager.

## BEWERTUNG

|            |                                                                                                                                   |        |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| GRAFIK     | sauber strukturierte, farblich angenehme Menüs<br>nur 1024 mal 768 Bildpunkte<br>hässliche Spielszenen                            | 5 / 10 |
| SOUND      | lizenzierter Soundtrack<br>nur eine Band<br>Stadionatmosphäre wie bei den Bundesjugendspielen                                     | 4 / 10 |
| BALANCE    | fünf Schwierigkeitsgrade<br>viel zu wenig Feedback<br>häufig merkwürdige Trainings- und Spielergebnisse                           | 6 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | Bundesliga-Lizenz<br>Spielerfotos<br>schlampig recherchierte Charakterwerte<br>Text passt nicht zu Spielszenen                    | 6 / 10 |
| BEDIENUNG  | intelligent verknüpfte Menüs<br>viel Klartext, wenig Symbole<br>Automatikfunktionen arbeiten schlecht und nicht nachvollziehbar   | 7 / 10 |
| UMFANG     | vier deutsche, zwölf ausländische Ligen<br>Nationaltrainer-Modus<br>viel zu wenige Kommentare im Textmodus                        | 8 / 10 |
| REALISMUS  | 22 handballtypische Spielerfähigkeiten<br>unrealistische Stärkeberechnung<br>Wurfarm und Körpergröße spielen keine Rolle          | 5 / 10 |
| KI         | nachvollziehbare Vertragsverhandlungen bei Werbung und Transfers<br>Spieler ignorieren taktische Vorgaben                         | 5 / 10 |
| MANAGEMENT | zahlreiche wirtschaftliche Stellschrauben<br>umfangreiche Trainings- und Jugendarbeit<br>nur wenige Spiel- und Taktiksysteme      | 8 / 10 |
| SPIELZÜGE  | gläubwürdige Spielszenen ...<br>... die jedoch nur vorberechnet sind und damit wenig Aussagekraft über Taktik und Spielzüge haben | 6 / 10 |

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Eine handfeste Manager-Enttäuschung.

