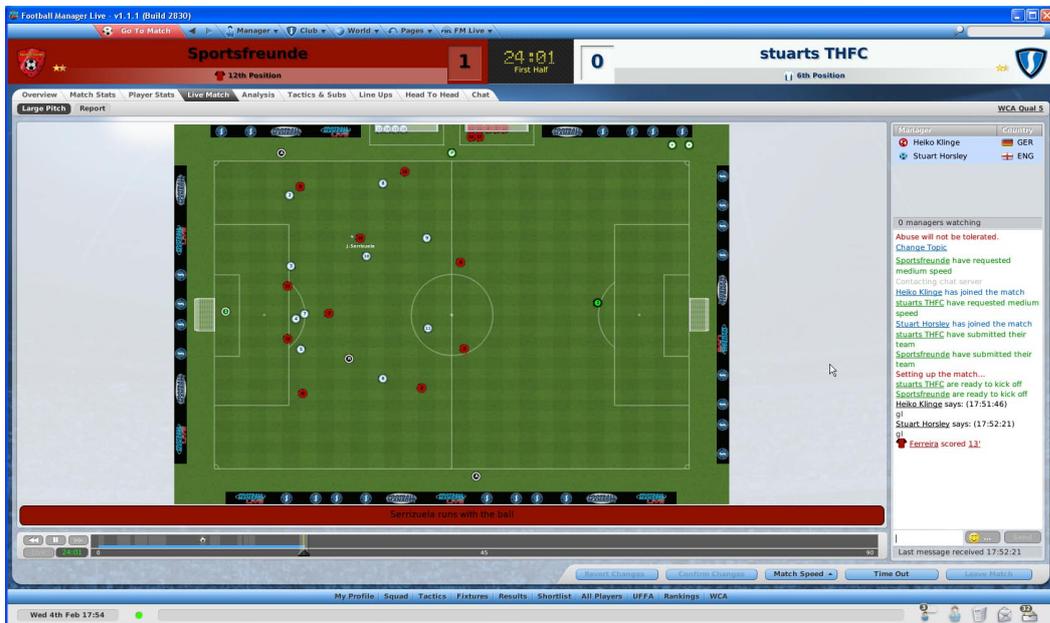


Football Manager Live



Er sieht aus wie ein Buchhalter, ist aber ein echter Revolutionär: Mit dem FM Live beginnt nun auch im Manager-Genre das Online-Zeitalter.



Die 2D-Spielszenen sehen zwar unspektakulär aus, sind aber gnadellos spannend. Im Chat-Fenster wünschen wir unserem Gegner Glück ... noch.

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5751

Es ist Freitagnacht, kurz nach drei. Normale Menschen liegen jetzt im Bett. Nur Verrückte würden sich den Wecker stellen, um in einem Online-Spiel an einer Auktion für einen Fußballer teilzunehmen. Keine Zeit, um darüber nachzudenken: Es sind nur noch wenige Minuten bis zum Auktionsende für den brasilianischen Nationalkicker Josué – wir geben mit 300.001 Pfund ein neues Höchstgebot ab. Zugegebenermaßen eine bekloppte Aktion, aber das

war's wert. Wir schließen zufrieden für ein paar Sekunden die Augen ... und werden fünf Minuten später von der Auktionsglocke aus dem Schlaf gerissen. Josué wechselt zum Konkurrenzclub Oldbury FC. Für 300.002 Pfund!

Die schmerzhafteste Lektion: Es gibt im **Football Manager Live** Tausende, die genauso fußballverrückt sind wie wir. Und genau das macht den ersten Online-Fußballmanager zu so einem faszinierenden Erlebnis.

Verbandsentscheidung

Der wichtigste Unterschied zu klassischen Fußballmanagern: Im **FM Live** verwalten Sie keinen real existierenden Verein, sondern gründen Ihren eigenen Club. Nachdem Sie per Editor ein schmuckes Wappen gebastelt haben, wählen Sie einen Fußballverband, der am ehesten Ihrem Spielstil und Ihrem Zeitbudget entspricht. Einsteiger, die nur am Wochenende spielen wollen, entscheiden sich entsprechend für die Casual Weekend Association. Die Wahl des Verbandes bestimmt auch die Härte des Regelwerks. Bei Profi-Meisterschaften gibt es etwa Geldstrafen, wenn Sie zu viele Matches der KI überlassen. Trotz der Verbandsunterteilung können Sie jedoch grundsätzlich mit jedem der rund 1.000 Spieler pro Server interagieren, also zum Beispiel ein Freundschaftsspiel vereinbaren, ein privates Turnier organisieren oder in Transferverhandlungen gehen.

Dieses Verbandssystem funktioniert prächtig: Einerseits gibt es kaum übermächtige direkte Konkurrenten. Andererseits haben Sie immer etwas zu tun, auch

Mini-FAQ

Wo bekomme ich den FM Live?
Weil EA Sports hierzulande die Exklusivrechte für die Bundesliga besitzt, gibt es das Spiel bei uns nicht im Laden, sondern nur als Download auf www.footballmanagerlive.com.

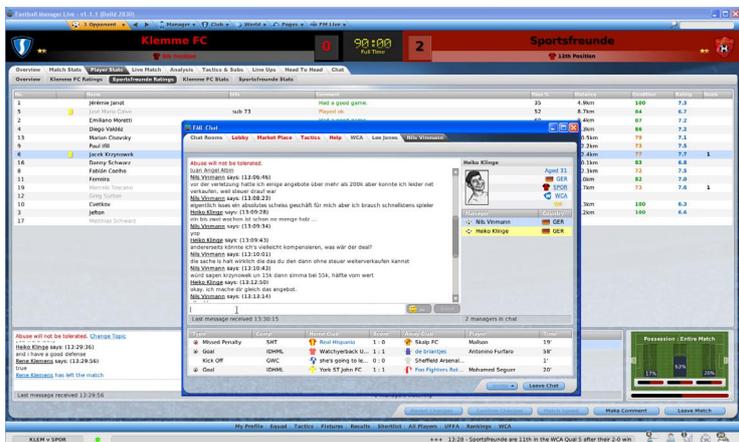
Was kostet der FM Live?
Das eigentliche Spiel ist kostenlos, es fällt eine monatliche Abo-Gebühr an. Diese liegt zwischen 7,67 britischen Pfund (circa 8,80 Euro) bei Abschluss eines Drei-Monats-Abos und 6,09 Pfund (rund 7 Euro) für ein Jahr.

Wie häufig muss ich online sein?
Das hängt davon ab, bei welcher Liga Sie sich anmelden. Bei Profi-Meisterschaften gibt es Geldstrafen, wenn Sie zu viele Matches der KI überlassen. In einer Weekend Casual Liga müssen Sie dagegen nur eine Mannschaft zusammenstellen, die Taktik bestimmen und um ab und zu Ihre Finanzen checken. Dazu reichen prinzipiell 30 Minuten pro Woche.

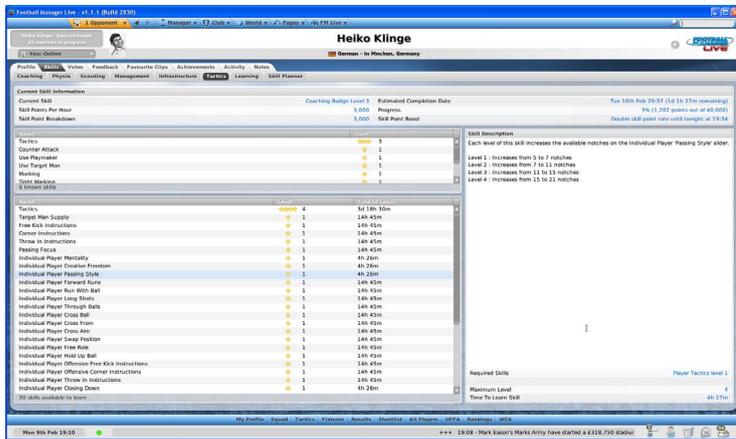
wenn Sie abseits der üblichen Zeiten online sind, zumal die Entwickler Unmengen an sinnvollen Community-Funktionen eingebaut haben. Es gibt ein separates Chat-Fenster für öffentliche oder auch private Gespräche, diverse Mailing-Listen sowie ein umfangreiches Ruf-System, was dafür sorgt, dass stets ein ebenso höflicher wie sportlich fairer Umgangston herrscht.

Mannschaftsaufstellung

Jeder Spieler verfügt zum Server-Start über das gleiche Lohn- und Transferbudget, mit dem er sich nun seine Mannschaft zusammenstellen kann. Das Angebot ist riesig, denn wie der **Football Manager 2009** verwendet auch sein Online-Pendant die gigantische Kicker-Datenbank des Entwicklers Sports Interactive, die über 330.000 real existierende Fußballprofis mit jeweils über 100 sorgfältig recherchierten Werten verwaltet. Zu Beginn können Sie sich freilich nur ein bis zwei richtige Stars leisten, den Rest müssen Sie sich aus unbekannteren Kickern zusammenstellen. Hier



Wir haben einen der wenigen deutschen FM-Spieler getroffen. Im separaten **Chat-Fenster** schachern wir um einen Spielertausch: einen gesunden Jacek Krzynowek gegen das verletzte Supertalent Juan Albin.



Das **Fähigkeitenmenü**: Je höher unser Level in der Kategorie »Pass-Stil«, desto feiner dürfen wir justieren.

gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Das stellt sich als Balance-Problem heraus, denn die besten Schnäppchen sind natürlich schnell vergriffen, und Spätstarter haben deshalb kaum noch Chancen auf eine schlagkräftige Truppe. Entsprechend sollten Sie sich (anders als bei Online-Rollenspielen) auf einem möglichst leeren Server anmelden, weil dort die Auswahl an vertragslosen Kickern entsprechend größer ist.

Wer mag, kann die Mannschaftszusammenstellung einer erstaunlich zuverlässig arbeitenden Automatik überlassen.

Taktikverhalten

Sobald die Mannschaft steht, können Sie sich in Ihre ersten Meisterschaftsmatches stürzen. Es gibt keinen festen Spielplan, Sie dürfen also jederzeit einen Ligakonkurrenten herausfordern, der ebenfalls gerade online ist. Allerdings gibt es für jede Paarung ein bestimmtes Datum, an dem die Partie spätestens ausgespielt werden muss. Ist Ihr Gegner an diesem Tag nicht online, wird Ihre Herausforderung automatisch angenommen, und ein recht schlau agierender KI-Manager springt für den abwesenden Konkurrenten ein. Haben beide keine Zeit, wird die Partie automatisch simuliert. Die Ergebnisse bleiben auch dann stets nachvollziehbar, und Sie können sich sogar die komplette Partie in der Wiederholung anschauen.

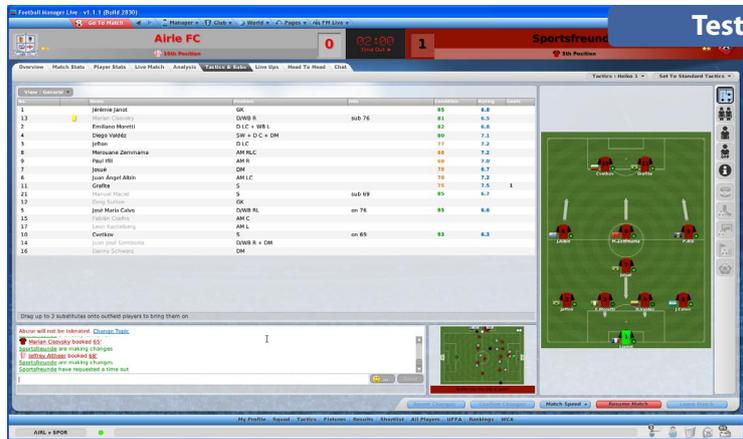
Ihre volle Dramatik entwickeln die Partien natürlich erst dann, wenn beide Manager anwesend sind, was in unserem einmonatigen Testzeitraum in immerhin rund 80 Prozent der Paarungen der Fall war. Zwar jagen in den schematischen 2D-Spielszenen nur 20 Kreise einem Ball hinterher, trotzdem gib es alles, was wir am Fußball lieben: direkt verwandelte Ecken, selten dämliche Eigentore, kuriose Bogenlampen, furiose Kantersiege, aber auch mal ein hingestümpertes 0:0. Wenn es mal nicht so läuft wie geplant, können Sie jederzeit eingreifen und Ihre taktischen Anweisungen ändern. Wie von der **Football Manager**-Serie gewohnt gibt es unzählige Stellschrauben, die sich feinjustieren lassen, von der Abseitsfalle bis hin zum Eckballverhalten der einzelnen Spieler. Diese Optionen haben Sie jedoch nur, wenn Sie die entsprechenden Fähigkeiten beherrschen, die Sie wie in einem Rollenspiel erst mal erlernen müssen. Das kostet weder Erfahrungspunkte noch Level-Aufstiege, sondern ausschließlich Zeit. So dauert es rund 15 Stunden, wenn Sie die Fähigkeit »Freistoßanweisungen« lernen wollen. Wer Level 4 der Physiotherapie erreichen will (verkürzt Verletzungszeiten), muss dagegen rund vier Tage einplanen. Sie können grundsätzlich nur eine zu lernende Fähigkeit auswählen; dafür verstreicht die Zeit auch, wenn Sie offline sind.

Fußball ist Kopfsache

Heiko Klinge: Keine Grafik, kaum Sound – und trotzdem habe ich mit dem FM Live mehr Zeit verbracht als mit jedem anderen Spiel in den letzten Monaten. Und dabei hätte ich es gar nicht müssen! Denn die große Leistung des ersten Online-Managers ist, dass er auch Spaß macht, wenn man nur ein paar Minuten am Tag investiert. So hat es bei mir auch angefangen. Aber dann habe ich dieses argentinische Supertalent entdeckt ... schon war es um mich geschehen.



heiko@gamestar.de



Zweimal pro Match dürfen wir ein Timeout anfordern und können in Ruhe unsere **Taktik** ändern.

Verhandlungsgeschick

Wenn selbst die beste Taktik nichts bringt, müssen neue Fußballer her. Und bei Transferverhandlungen läuft der **FM Live** zur Höchstform auf. Denn es macht nun mal einen Riesenunterschied, ob man mit dem Computer oder realen Gegnern um ein Supertalent schachert. Sie können Leihgeschäfte abschließen, Lohnfortzahlungen und sogar Auktionen organisieren. Wer klug wirtschaftet und hart verhandelt, kann sich vielleicht einmal einen richtigen Superstar wie Lionel Messi leisten, die von den Spielleitern erst

nach und nach auf den Markt geworfen werden. Aber Vorsicht: Während unseres Tests landeten viele Manager in der Schuldenfalle, weil sie mehr Löhne bezahlten, als sie Einnahmen hatten. Hier hätten die Entwickler mehr Warnhinweise einbauen müssen. Und das bringt uns zurück zu unserem alten Freund Josué. Denn auch sein neuer Besitzer hatte sich lohnmäßig verkalkuliert und musste den Mittelfeld-Abräumer zwei Tage später wieder zum Verkauf anbieten. Er bekam genau 300.000 Pfund – dreimal dürfen Sie raten, von wem. **HK**

FOOTBALL MANAGER LIVE ONLINE-MANAGER

ENTWICKLER	Sports Interactive (Football Manager 2009, GS 02/09: 78 Punkte)	TERMIN (D)	23.1.2009
PUBLISHER	Sega	CA. PREIS	7 bis 9 €/Monat
SPRACHE	Deutsch	AUSSTATTUNG	Download, Online-Handbuch
AUSSTATTUNG	Download, Online-Handbuch	USK	nicht geprüft

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGEND-PCS		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MINIMUM	1,6 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 10 MB Festplatte DSL-Anschluss			STANDARD 2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 2,0 GB RAM 10 MB Festplatte DSL-Anschluss			OPTIMUM 3,0 GHz Dual-Core Intel XP 2800+ AMD 3,0 GB RAM 10 MB Festplatte DSL-Anschluss		

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Registrierung

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ frei wählbare Auflösung und Fenstergröße + staubtrockene Menüs - unspektakuläre 2D-Spielszenen	2 /10
SOUND	+ diverse Alarmsignale - weder Stadionkulisse noch Kommentar oder Fangesänge - keine Musik	1 /10
BALANCE	+ separate Ligen für Einsteiger und Profis + umfangreiches Feedback-System - gefährliche Schuldenfalle	8 /10
ATMOSPHÄRE	+ Originaldaten sämtlicher Fußballer + Identifikation mit selbst gegründetem Club + spannende Spielszenen - keine Spielerfotos	8 /10
BEDIENUNG	+ durchdachtes Menüdesign + intelligente Verknüpfungen + geniale Suchfunktion - sehr lange Einarbeitungszeit	9 /10
UMFANG	+ 1.000 Manager pro Spielwelt + Endlos-Motivation dank Talenten und Achievements + Datenbank umfasst über 330.000 Fußballer	10 /10
REALISMUS	+ die am besten recherchierten Daten des Genres + perfektes Wertesystem + jede Traineraktion wirkt sich nachvollziehbar aus	10 /10
COMMUNITY	+ genial durchdachtes, faires Regelwerk + unzählige Interaktionsmöglichkeiten + stets sportlicher Umgangston	10 /10
MANAGEMENT	+ Verhandlungen mit realen Konkurrenten + motivierender Stadionausbau + nervenzertrende Spieler-Auktionen	10 /10
SPIELZÜGE	+ jederzeit glaubwürdige Spielszenen + Fußballer halten sich exakt an Vorgaben + spektakuläre Tore - kleinere Unstimmigkeiten	9 /10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** **MULTIPLAYER-SPIELZEIT** unbegrenzt

FAZIT Der Beweis: Manager funktionieren auch online.

77

SPIELSPASS