



Unser neuer **Manager-Arbeitsplatz**: Wir dürfen die Farbe der Tischplatte bestimmen und sie mit Deko-Objekten **1** verschönern. Im Taktik-Menü **2** verschieben wir auf Wunsch nun Spielerfotos statt nummerierter Trikots. Das Notizbuch **3** erinnert uns an wichtige Aufgaben. Den zusätzlichen Platz der Breitbildauflösung nutzen wir mit Infofenstern **4**.

Fußball Manager 10

Online-Modus, ein neues Menü-Design, schönere Spielszenen: Der Fußball Manager präsentiert sich in besserer Form als letzte Saison, ist aber immer noch nicht fehlerfrei.



DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6372
GameStar TV
Folge 50/09
► Quicklink: 6550

Wir schreiben den achten Spieltag der neuen Bundesliga-Saison: Der VfL Wolfsburg kommt ein wenig mühsam aus den Startlöchern, liegt mit 14 Punkten lediglich auf dem siebten Tabellenplatz. Vor allem der Stürmerstar Grafite macht dem Trainer Sorgen. Er hat erst ein Saisonziel erreicht, ist deswegen mächtig frustriert und legt sich mit der halben Mannschaft an.

Es ist fast schon gespenstisch, wie sehr unsere Testpartie mit dem **Fußball Manager 10** der Realität gleicht. Alles stimmt – bis auf die Kleinigkeit, dass wir bislang einen Punkt mehr ergatteren konnten als der »echte« Trainer Armin

Veh. Es ist genau diese detailverliebte eingefangene Bundesliga-Atmosphäre, die den Manager von EA Sports ein weiteres Mal zu einem großartigen Erlebnis für Fußballfans macht. Aber auch in dieser Saison vermessen viele kleine Ungereimtheiten die Großchance auf den Platin-Award.

Bewährte Aufgaben

Nicht nur unsere Ergebnisse, sondern auch unsere Aufgaben entsprechen denen von Armin Veh, der beim VfL Wolfsburg Trainer, Manager und Geschäftsführer in Personalunion ist. Wir kümmern uns um Mannschaftsaufstellung, Taktik, Trainingspläne, Teampsychologie, Vertragsverhandlungen, Budget-Verwaltung, Stadionausbau, Mitarbeiterführung, Sponsorenpflege, Scouting, Kartenverkauf, Merchandising – um nur mal die wichtigsten Bereiche zu nennen. Die sichere Zahl an Einflussmöglichkeiten ist im Genre nach wie vor beispiellos. Da stört es entsprechend wenig, dass es mit

der Stadion-Infrastruktur nur ein einziges neues Aufgabenfeld gibt. Im dazugehörigen Menü steuern wir die Anzahl der Currywurst-Buden oder die Ausstattung der VIP-Logen. Und damit dürfte nun auch wirklich der letzte Bereich abgedeckt sein, der irgendwas mit Fußballmanagement zu tun hat. Immer noch genial: Alles, um das wir uns nicht persönlich kümmern möchten, können wir an KI-Assistenten abtreten, und der Schwierigkeitsgrad lässt sich für jeden Teilbereich einzeln justieren.

Talentierte Menü

Auch ohne Assistenten haben wir den gewaltigen Funktionsumfang des **Fußball Managers** deutlich besser im Griff als in den Vorjahren. Das liegt in erster Linie am neuen Menü-Design, das endlich auch Breitbildmonitore unterstützt. Je höher die Auflösung, desto mehr der 35 Infofenster dürfen wir um den Hauptbereich verteilen und desto weniger Klicks benötigen wir, um uns etwa

die Aufgaben der Scouts oder die besten Spieler auf dem Transfermarkt anzuschauen.

Ebenfalls klasse: Die Entwickler haben erstmals ein vernünftiges Tutorial eingebaut, was die (immer noch lange) Einarbeitungszeit merklich verkürzt. In jedem Menü können wir nun einen Hilfstext öffnen, der uns sämtliche Funktionen präzise und verständlich erklärt. Gut so, denn manches ist für Manager-Einsteiger immer noch zu gut versteckt. So können wir unser Mitarbeiterbudget nur über eine Zahleneingabe in der Kalkulations-Spalte

Online-Aktivierung

Der Kopierschutz verlangt beim ersten Spielstart eine Internetverbindung. Danach können Sie auch offline und ohne DVD spielen. Laut EA sind fünf Installationen möglich. Mit einem Deaktivierungs-Tool sollen Sie sich Freischaltungen zurückholen können.

Rote Karte für Bugs

- Fehler bei der Notenberechnung
- unlogische Schwankungen des »Frische«-Werts im 3D-Match
- Stadiontexturen werden selten nicht geladen
- immer wieder kleinere Fehler und Ungereimtheiten in den Spielszenen

All das führt zu je einem Punkt Abzug in den Kategorien Atmosphäre und Realismus.



Die 3D-Spielszenen können wir durch **Reinrufen** direkt beeinflussen.



Die neuen **Hilfste** erklären uns die wichtigsten Funktionen jedes Menüs.

des Finanzstatus-Menüs erhöhen – nicht gerade intuitiv. Profis wissen das natürlich schon längst und freuen sich über Dutzende Detailverbesserungen wie zum Beispiel die Spielerfotos im Taktik-Menü, das Abspeichern von bis zu vier unterschiedlichen Aufstellungen oder das Scouting von Jugendmannschaften.

Schlampige 3D-Szenen

Schluss mit der Theorie, ab ins Stadion: Bei den 3D-Spielszenen gibt es ebenfalls viel Neues zu entdecken. Strafraumszenen und vor allem Zweikämpfe wirken eine ganze Ecke vielseitiger, weil der **Fußball Manager 10** dieses Jahr neben der Grafik-Engine nun auch die Animationen von **Fifa 09** verwendet. Wir dürfen sogar direkten Einfluss auf die Partien nehmen, indem wir von der Seitenlinie 15 verschiedene Kommandos wie »Schuss« oder »Flankenwechsel« reinbrüllen, die unsere Kicker meist zuverlässig umsetzen.

Das Problem: Wie in der Vorsaison reißen uns immer wieder kleine Ungereimtheiten aus der eigentlich so großartigen Bundesliga-Atmosphäre. Unser Torhüter wird mit einer 5,5 bewertet,

obwohl wir zu null spielen und er fünf Großchancen entschärft. Der »Frische«-Wert unseres Spielers fällt innerhalb der ersten 15 Spielminuten ohne ersichtlichen Grund von 88 auf 25, und trotz maximalem Einsatz produzieren unsere Verteidiger lediglich zwei bis drei Fouls pro Partie.

Spielstarke Statistiken

Abseits des Rasens und im nochmals ausgebauten Textmodus bleiben die Auswirkungen unserer Aktionen glücklicherweise meist nachvollziehbar und erstaunlich realitätsnah. Entwickler und Fans haben sämtliche Spielerwerte noch sorgfältiger recherchiert als in der Vorsaison, die Datenbank erreicht damit erstmals eine ähnliche Qualität wie Segas **Football Manager**. Allerdings schafft es der **Fußball Manager 10** deutlich besser, diese Zahlen lebendig werden zu lassen. Spieler X gewinnt Moralpunkte, weil wir seine Trainingsleistung loben. Spieler Y will ausgiehen werden, weil er bei uns nur auf der Ersatzbank sitzt. Und Grafite ist frustriert, weil er seit 437 Minuten kein Tor mehr geschossen hat – Sie erinnern sich vielleicht. **HK**

Der neue Online-Modus

Die Anmeldung: Erstmals können Sie den Fußball Manager auch im Internet spielen. Dazu müssen Sie sich zunächst bei Electronic Arts registrieren und dabei einen Benutzernamen, eine E-Mail-Adresse und Ihr Geburtsdatum angeben sowie eine Comicfigur als Avatar wählen. Pro Multiplayer-Partie sind maximal acht Spieler möglich.



Das Spiel: Für die Online-Matches haben die Entwickler den Fußball Manager bewusst auf das Nötigste reduziert. Ihre Kicker besitzen lediglich einen einzigen Stärkewert sowie eine Handvoll trainierbarer Spezialtalente. Die Management-Aufgaben beschränken sich auf das Festlegen der Aufstellung und der grundlegenden Mannschaftstaktik, das Auswählen von Trainingsprogrammen und ein wenig Stadionausbau. Matches werden ausschließlich im Textmodus ausgetragen. Höhepunkte jeder Online-Partie sind die Transferverhandlungen: Sobald ein Spieler oder KI-Manager einen Kicker verkaufen möchte, startet automatisch eine Auktion. Wer am meisten bietet, erhält den Zuschlag – spannend! Wer erfolgreich managt, kassiert Punkte für die Online-Rangliste und kann insgesamt 70 Trophäen freischalten.

Unser Fazit: Einerseits sind die Multiplayer-Partien sehr kurzweilig, eine Saison dauert gerade mal drei Stunden. Andererseits fehlt es auf Dauer sowohl an Spieltiefe als auch an Langzeitmotivation. Hier kickt der Football Manager Live gleich mehrere Ligen höher. Insgesamt eine nette Dreingabe mit noch viel Luft nach oben.

Große Gefühle

Heiko Klinge: Stänkernde Stars, spannende Vertragsverhandlungen, Siegtore in der Nachspielzeit: Der Fußball Manager schickt mich wieder auf eine Achterbahn der Fan-Emotionen, trotzdem oder gerade weil die Entwickler weniger auf spektakuläre Neuzugänge als vielmehr auf sinnvolle Detailverbesserungen setzen. Das neue Menü-Design macht die Bedienung deutlich komfortabler, die Spielerwerte waren noch nie so präzise. Nur die 3D-Spielszenen funktionieren immer noch nicht so, wie sie eigentlich sollten. Wer ein Fußballfan ist, darf sich diese Extraportion Bundesliga-Atmosphäre dennoch nicht entgehen lassen.



heiko@gamestar.de

FUSSBALL MANAGER 10 MANAGER

ENTWICKLER	Bright Future (Fußball Manager 09, GS 12/08: 85 Punkte)	TERMIN (D)	29.10.2009
PUBLISHER	EA Sports	CA. PREIS	50 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 0 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH			TECHNIK										
			FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS				FÜR HIGHEAND-PCS			3D-GRAFIKKARTEN
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM				GeForce 6600 / 6800			
2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD			3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD			Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD				GeForce 7800 / 7900			
1,0 GB RAM			2,0 GB RAM			4,0 GB RAM				GeForce 8800 / 9800			
6,8 GByte Festplatte			6,8 GByte Festplatte			6,8 GByte Festplatte				GeForce 9600			
PROFITIERT VON			Breitbild-Monitoren										GeForce GTX 200
BILDFORMATE			4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Aktivierung										Radeon X1600
TON			Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1										Radeon X1800 / X1900
													Radeon HD 2900
													Radeon HD 3800
													Radeon HD 4800

MULTIPLAYER GUT	
SPIELMODI (SPIELER)	wie Solospiel (4), Online-Saison (8)
SPIELTYPEN	an einem PC, Internet
SERVERSUCHE	EA Online (Anmeldung)
DEDICATED SERVER	nein
MULTIPLAYER-SPASS	50 Stunden
FAZIT	Langwierig, aber spannend im Hotseat, kurzweilig, aber simple Online-Partien.

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ sinnvoll genutzte Breitbildauflösung + sauber strukturierte Menüs + die schönsten Spielszenen im Genre - hässliche Stadionkulissen	8 / 10
SOUND	+ Fangesänge und Stadionjubiläum + Importfunktion für Tor- und Eröffnungsmusik + MP3-Player - häufig unpassender Kommentar	8 / 10
BALANCE	+ flexibel anpassbarer Schwierigkeitsgrad + etliche Assistenten + Hilfstexte für jedes Menü - teils merkwürdige Ergebnisse	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ das komplette Lizenzpaket + Tausende neue Textmodus-Kommentare + komplexe Teampsychologie - viele kleine Fehler	8 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Bildschirmführung + sinnvolle Querverknüpfungen + 35 Infofenster - einige wichtige Funktionen arg versteckt	9 / 10
UMFANG	+ endlos spielbar + alle wichtigen nationalen und internationalen Ligen + ständig neue Aufgaben + gigantische Datenbank	10 / 10
REALISMUS	+ Aktionen wirken sich direkt aus + Feedback der Spieler + sauber recherchierte Werte - viele Ungereimtheiten in den Spielszenen	8 / 10
KI	+ Spieler setzen Anweisungen gut um + Vereine agieren meist nachvollziehbar + Angebote anderer Manager + Torhüter-Aussetzer	9 / 10
MANAGEMENT	+ unzählige Stellschrauben + 400 Detailverbesserungen + flexible Budgetplanung + alles kann selbst erledigt werden, muss aber nicht	10 / 10
SPIELZÜGE	+ Formation und Spielweise frei bestimmbar + abwechslungsreiche Spielszenen + Reinrufen - teils merkwürdiges Kicker-Verhalten	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut **SOLOSPIELZEIT** 100 Stunden

FAZIT Der beste Manager für Bundesliga-Fans.

87 SPIELSPASS