

# Fußball Manager 11

Zum zehnjährigen Jubiläum verbessert der Fußball Manager wichtige Kerndisziplinen, bleibt aber sonst ganz der Alte - im Guten wie im Schlechten. Von Heiko Klinge

Genre: **Manager** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **Bright Future (Fußball Manager 10, GS 12/09: 87 Punkte)** Termin: **28.10.2010** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7144 Auf DVD: Testvideo



**D**er vierte Spieltag der aktuellen Bundesliga-Saison. Nach drei Auftaktpleiten ist die Mannschaft des VfL Wolfsburg tief verunsichert, das neu eingeführte 5-4-1-System mit zwei defensiven Mittelfeldspielern greift einfach nicht. Es kommt, wie es kommen muss: Die Geschäftsführung sucht die alleinige Schuld beim Trainer und entlässt Steve McLaren. Jetzt gibt es nur noch einen, der den Karren wieder aus dem Dreck ziehen kann, und das sind wir! Naja, zumindest im **Fußball Manager 11**.

Neun Jahre lang haben wir unterschiedlichste Teams zur Meisterschaft geführt, noch nie waren die Voraussetzungen so schwierig wie jetzt. Denn wir starten dank der neuen Live-Season-Option eben nicht zu Saisonbeginn, sondern erst am 3. Oktober und müssen mit all dem Leben, was die Realität so angerichtet hat, von der anhaltenden Torflaute unsers Stürmers Grafite über die verfehlte Transferpolitik bis hin zur Verletztenliste. Einerseits eine spannende Herausforderung, andererseits finden wir es ganz schön frech, dass wir dafür extra zur Kasse gebeten werden. Immerhin knapp 5

Euro kostet der Live Season Service pro Saison. Und wenn wir schon Geld bezahlen, dann erwarten wir auch korrekte Daten. Zwar stimmen die grundlegenden Tabellen- und Spielerstatistiken, bei den Verletzungen und Aufstellungen haben sich jedoch einige Fehler eingeschlichen. Auf die Idee, den Rechtsverteidiger Sascha Riether als linken Flügelstürmer zu missbrauchen, wäre jedenfalls nicht mal Steve McLaren gekommen. Und unser Neuzugang Arne Friedrich müsste eigentlich an einem Bandscheibenvorfall laborieren, erfreut sich im **Fußball Manager 11** jedoch bester Gesundheit.



Knifflig dank neuem Moral-System: Mit Einzelgesprächen erarbeiten wir uns mühsam das Vertrauen der Mannschaft.

## Online-Aktivierung

Der Kopierschutz verlangt beim ersten Spielstart eine Internet-Verbindung. Danach können Sie den Solomodus auch offline und ohne DVD spielen. Laut EA sind fünf Installationen auf bis zu fünf unterschiedlichen Hardware-Konfigurationen möglich. Mit einem Deaktivierungs-Tool lassen sich Freischaltungen zurückholen. Wer den FM 11 mit aktivierter Internet-Verbindung startet, bekommt im Menü aktuelle Fußballmeldungen über einen Live Ticker angezeigt.

### ⊕ Stärken

- + realistische Spielestärken
- + spannender Transfermarkt
- + frei bestimmbare Taktik

### ⊖ Schwächen

- nur Detailneuerungen
- diverse Bugs und Probleme

Wir stellen also erstmal auf die Mittelfeld-Raute der Meistersaison um und beobachten zufrieden, wie die Bewertung unserer Mannschaft in die Höhe schnell. Dabei kommt uns zugute, dass die Spielerstärke neuerdings separat für jede Position berechnet wird.

Klingt nach einer Kleinigkeit,

hat aber spannende Konsequenzen, weil die Spieler flexibler einsetzbar sind, aber auch ausgeprägtere Stärken und Schwächen besitzen. So ist Diego nicht nur ein feiner Spielmacher (Grundwert 82), sondern auch ein ordentlicher Halbstürmer (76). Sein Kopfballspiel erreicht allerdings nur Zweitliga-Niveau (68). Hohe Flanken in den Strafraum bringen entsprechend wenig.

Wir belassen Diego also lieber im Mittelfeld und widmen uns dem Matchplan für die anstehende Partie gegen Hannover 96. Eine neue Taktiktafel erleichtert uns dabei die Arbeit, weil sie die Zusammenhänge deutlich anschaulicher darstellt als die abstrakten Menüs des Vorgängers. Wären wir ein blutiger Anfänger, würden wir uns außerdem über den neuen Assistenten freuen, der uns ein paar Fragen zu unserer bevorzugten Spielweise stellt und anhand der Antworten und der vorhandenen Spieler eine halbwegs passende Taktik zusammenstellt. Deutlich effektiver ist es jedoch, wenn wir jede

## Bugs: Käfer auf dem Rasen

In schlechter alter Serientradition plagen auch den Fußball Manager 11 wieder viele kleine Bugs und Ungereimtheiten. Was uns unter anderem aufgefallen ist:

- ⊕ teils fehlerhafte Live-Season-Daten
- ⊕ häufig nicht nachvollziehbare Notenberechnung
- ⊕ Spielerberater verschweigen Ausstiegsklauseln
- ⊕ falscher Mannschafts-Frischewert in den Spielszenen
- ⊕ Torerfolg im Textmodus noch vor dem eigentlichen Anpfiff
- ⊕ unglaublich langsame Pass-Stafetten ohne Raumgewinn

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

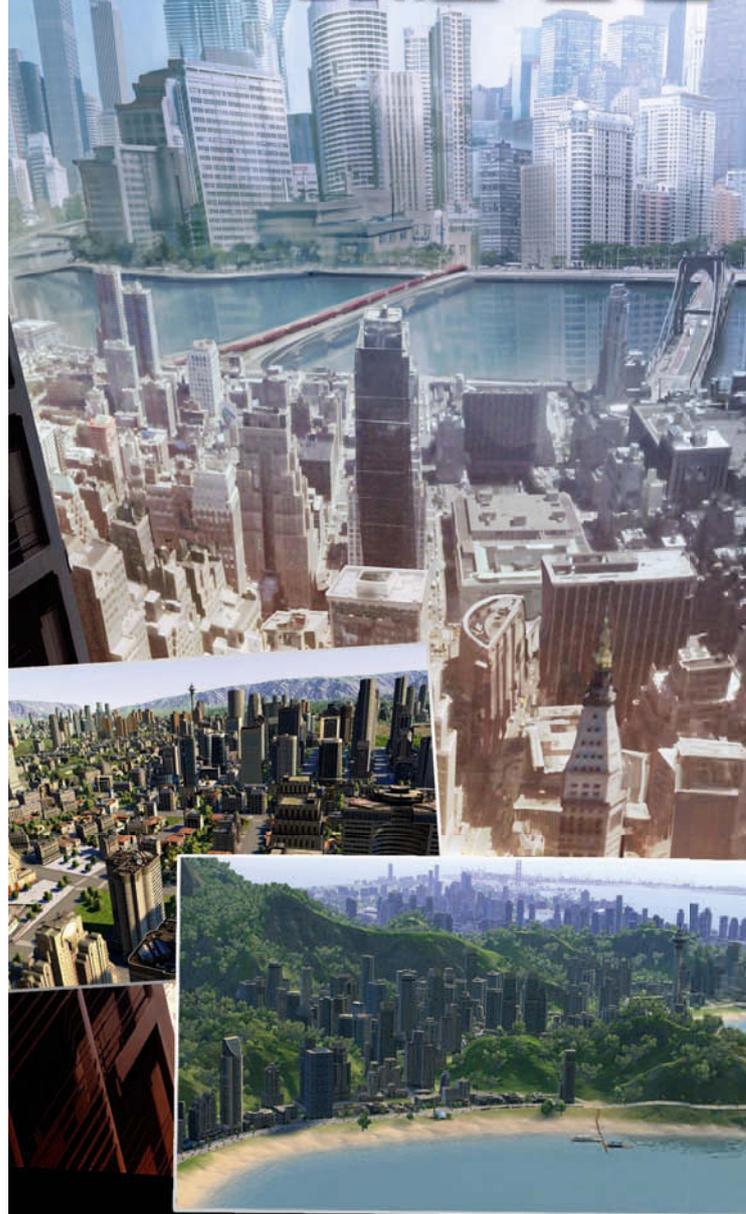


Das Taktik-Menü ist einsteigerfreundlicher, bietet aber wenig Neues.

BAUE STÄDTE,  
FORME DIE WELT.

NEU

# Cities XL 2011



Mit **Cities XL 2011** kannst Du:

- Städte unterschiedlichster Größenordnung erschaffen und managen - Vom kleinen Ferienresort bis hin zur Megacity.
- Deine Städte untereinander vernetzen und vielfältige Handelsbeziehungen aufbauen.
- Mehr als 700 einzigartige Gebäude auf 47 verschiedenen Landkarten errichten.

Die unendlichen Möglichkeiten von Cities XL 2011 machen dieses Spiel zu einem neuen Genre Highlight

WERDE TEIL DER COMMUNITY  
[WWW.CITIESXL.COM](http://WWW.CITIESXL.COM)





**Details entscheiden**

Heiko Klinge  
Redakteur  
heiko@gamestar.de

Ich kann stundenlang über die Formkrise von Grafite diskutieren und brülle das halbe Wohnhaus zusammen, wenn mein VfL ein Tor schießt. Kurz: Ich bin fußballbekloppt. Und genau deswegen werde ich auch den neuen Fußball Manager wochenlang spielen. Klar wurden nur Details verbessert, aber es sind eben entscheidende Details wie das neue Stärkesystem. In Sachen Taktik und Matchlogik spielt Segas Football Manager nach wie vor eine Liga höher, aber die volle Packung Bundesliga-Atmosphäre gibt's nur hier. Eben für Fußballbeklopte wie mich.

Stellschraube einzeln justieren. Neu im Taktikrepertoire sind unter anderem die Abschlaglänge des Torhüters, die bevorzugte Eckballvariante sowie das Festlegen von offensiven und defensiven Zielpositionen für jeden Spieler. Im **Football Manager** von Sega haben wir allerdings noch deutlich mehr Einflussmöglichkeiten, etwa das Einstudieren von Standardsituationen. Dennoch gibt es mehr als genug zu tun, und wir sind froh, dass wir den Manager-Klimbin wie Stadionausbau oder Merchandising unseren Assistenten überlassen können. Hier ist gegenüber dem Vorgänger eh fast alles beim Alten geblieben.

die Trainingsleistung und setzen ein Freundschaftsspiel gegen einen Amateuerverein an, damit Grafite endlich mal wieder das Tor trifft. Wichtig ist dabei vor allem, dass wir glaubwürdig bleiben, also zum Beispiel nur diejenigen bauchpinseln, die auch wirklich gut gespielt haben. Dieser psychologische Eiertanz gibt uns tatsächlich das Gefühl, dass wir nicht nur mit Werten und Statistiken jonglieren, sondern auch mit echten, höchst unterschiedlichen Charakteren.

Unsere Taktik- und Motivationstricks zünden, wir gewinnen das Derby gegen Hannover durch einen lupenreinen Hattrick von Edin Dzeko mit 3:0. Warum unser Stürmerstar dennoch nur die Kicker-Note 3,5 bekommt, verstehe wer will. Ebenso unklar bleibt, warum wir nach der Partie dreimal hintereinander die gleichen Interviewfragen gestellt bekommen. Auch in den prinzipiell spannenden Spielszenen fallen uns immer wieder Ungereimtheiten auf. Mal ignorieren unsere Kicker den Ball, der direkt neben ihnen liegt, mal können sich zwei gegnerische Spieler 20 Minuten lang ebenso unbehelligt wie sinnlos das Leder hin- und herschieben. Immerhin: Von diesen Aussetzern abgesehen setzten unsere Spieler die meisten Vorgaben nachvollziehbar um und ermöglicht Rückschlüsse auf die weitere Taktik und Kaderplanung. Trotz des Sieges zeigt die Partie gegen Hannover zum Beispiel, dass unser Flügelspiel lahmt und zu viel von Diego abhängt.

Wir müssen also nachrüsten, und unsere Scouts melden, dass der Brasilianer Michel Bastos von Olympique Lyon exakt der Mann ist, den wir brauchen. Also plaudern wir in einem Presseinterview erst mal aus, dass wir Bastos für einen Satz hervorragenden Spieler halten. Parallel setzen wir einen Spielerberater darauf an, die Ablösemodalitäten herauszufinden. Denn erstmals müssen wir uns auch außerhalb des Transferfensters um Neuzugänge bemühen, was richtig spannend ist, zumal andere Manager ebenfalls dieses Mittel einsetzen. Allerdings stoßen wir auch hier immer mal wieder auf kleine Fehler: So nennt uns der Spielerbera-

ter eine Summe von 15 Millionen für Bastos, obwohl unserer Wunschkicker eine Ausstiegsklausel hat und ablösefrei wechseln darf. Na gut, damit können wir leben. Denn der VfL Wolfsburg sieht dank unseres Manager-Geschicks (und einiger Bugs) wieder einer glorreichen Zukunft entgegen.

## Das Flügelspiel lahmt, zu viel hängt von Diego ab.

Eine ausgeklügelte Taktik hilft natürlich wenig, solange das Selbstvertrauen unserer Wolfsburger im Keller ist. Das ist ein deutlich größeres Problem als im Vorgänger, weil die Spielermoral anders berechnet wird und von mehr Faktoren abhängt, aber vor allem von Haus aus nicht mehr den Maximalwert hat, sondern neutral ist. Also führen wir Einzelgespräche, loben im Fernsehinterview



Neuzugang Michel Bastos schlägt wie angeordnet eine Flanke in den Strafraum, die Grafite mit einem **Kopfball** verwertet.



TERMIN 28.10.2010 PREIS 50 Euro USK ab 0 Jahren

### Fussball Manager 11

Manager

Publisher EA Sports  
Entwickler Bright Future  
Sprache Deutsch  
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD  
Kopierschutz Online-Aktivierung

**MULTIPLAYER**

SPIELMODI (SPIELER) wie Sospieler (4), Online-Saison (8) SPIELTYPEN an einem PC, Internet DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE EA Online (Anmeldung erforderlich) MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

**WERTUNG** Gut  
»Langwierig, aber spannend im Hotseat. Der Online-Modus ist kurzweilig, aber simpel, weil er wieder nur eine abgespeckte Manager-Variante bietet.«

**GRAFIK**

- + sinnvoll genutzte Breitbildauflösung
- + sauber strukturierte Menüs
- Spielszenen mit veralteter Fifa-09-Engine
- hässliche Stadionkulissen

7/10

**SOUND**

- + stimmungsvolle Geräuschkulisse
- + Importfunktion für Gesänge, Tor- und Eröffnungsmusik
- + MP3-Player
- häufig unpassender Kommentar

7/10

**BALANCE**

- + flexibel anpassbarer Schwierigkeitsgrad
- + etliche zu- und abschaltbare Assistenten
- + Hilfstexte für jedes Menü
- teils merkwürdige Ergebnisse

9/10

**ATMOSPHÄRE**

- + das komplette Lizenzpaket
- + verbesserte und nachvollziehbare Teampsychologie
- + Tausende neue Textmodus-Kommentare
- viele kleine Fehler

8/10

**BEDIENUNG**

- + intuitive Bildschirmführung
- + sinnvolle Querverknüpfungen
- + 37 frei verteilbare Infofenster
- einige wichtige Funktionen arg versteckt

9/10

**UMFANG**

- + endlos spielbar
- + inklusive 3. Liga und Regionalligen
- + ständig neue Aufgaben
- + umfangreicher Daten-Editor
- + WM- und Online-Modus

10/10

**REALISMUS**

- + verbessertes Stärkesystem
- + direktes Feedback der Spieler
- + sauber recherchierte Datenbank
- immer wieder Ungereimtheiten in den Spielszenen

8/10

**KI**

- + Spieler setzen Anweisungen gut um
- + Vereine agieren aggressiver auf dem Transfermarkt
- teils zu lange Reaktionszeiten in den Spielszenen

9/10

**MANAGEMENT**

- + unzählige Stellschrauben
- + spannender Transfermarkt
- + umfangreiche, flexible Budgetplanung
- + alles kann selbst erledigt werden, aber nichts muss

10/10

**SPIELZÜGE**

- + Taktik, Formation und Spielweise frei bestimmbar
- + abwechslungsreiche Spielszenen
- + Reinrufen möglich
- teils merkwürdiges Kickerverhalten

8/10

**85**

**SPIELSPASS**

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 100 Stunden

**MINIMUM** 2,0 GB Intel A64-3000+ AMD, Geforce 8800 1,0 GB RAM, 7,0 GB Festplatte

**STANDARD** C2 Duo E4300 A64 X2 4400+ AMD, Geforce 7600 2,0 GB RAM, 7,0 GB Festplatte

**OPTIMUM** C2 Duo E6600 A64 X2 5000+ AMD, Geforce 9800 4,0 GB RAM, 7,0 GB Festplatte

PROFIS

FORTEGESCHWITTENE

EINSTEIGER

ANSPRUCHE