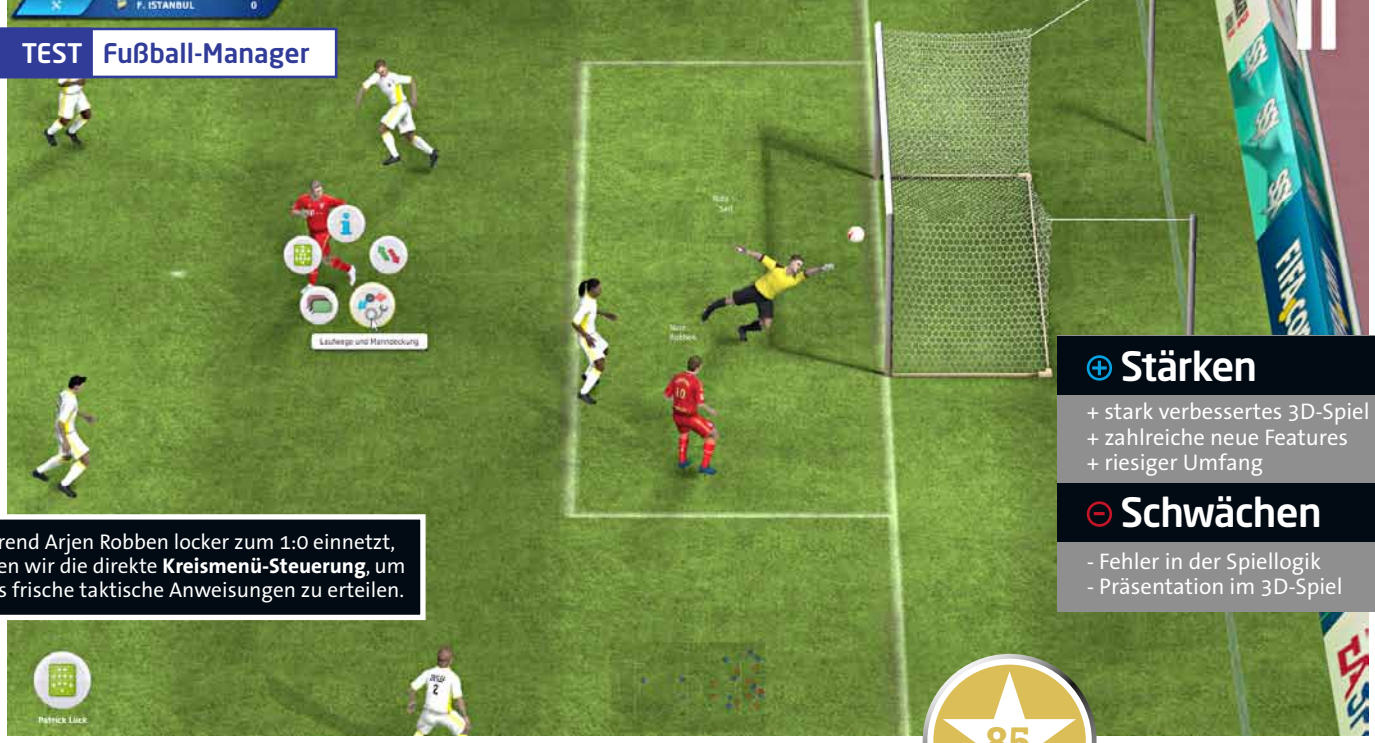


Während Arjen Robben locker zum 1:0 einnetzt, nutzen wir die direkte **Kreismenü-Steuerung**, um Kroos frische taktische Anweisungen zu erteilen.

⊕ Stärken

+ stark verbessertes 3D-Spiel
+ zahlreiche neue Features
+ riesiger Umfang

⊖ Schwächen

- Fehler in der Spiellogik
- Präsentation im 3D-Spiel

Fussball Manager 12

Ein generalüberholter 3D-Spiel-Modus soll die Manager-Reihe realistischer gestalten. Das gelingt, aber nur zum Teil. Spaß macht der Titel trotzdem. Von Patrick C. Lück

Genre: **Fussball-Manager** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bright Future (Fussball Manager 11, GS 12/10: 85 Punkte)**
Termin: **20.10.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7508

Tuchel. Ausgerechnet Thomas Tuchel. War es nicht absehbar, dass der FSV Mainz 05 nach dem Verlust von Schürrle, Holtby und Fuchs dieses Jahr in Probleme geraten würde? Nun, für den neuen **Fussball Manager 12** offensichtlich nicht. Dabei spielte nahezu jeder Cover-Trainer der letzten Jahre jeweils eine Grottensaison. Dieser Fluch ist schon ähnlich berüchtigt wie bei Kickern die Nutella-Spots. Doll, Meyer, Rangnick und Magath haben ihn erlebt. Nun also Thomas Tuchel, der bereits in der Vorrunde zur Europa League rausflog und sich in der Liga-Tabelle eher unten wieder findet. Langsam könnte man Electronic Arts Vorsatz unterstellen. Natürlich fehlen uns für eine solche Verschwörungstheorie (regiert Uli Hoeneß bei EA?) die Beweise. Darum halten wir uns an das, was wir belegen können: Nämlich die Tatsache, dass sich der **Fussball Manager 12** vom deutschen Entwicklerteam Bright Future in vielen Details verbessert hat. Die Lis-

Kopierschutz

Für die Installation benötigt das Spiel eine Online-Verbindung zur Key-Eingabe. Wer darüber hinaus Online-Features nutzen will, braucht einen EA-Origin-Account.

Die Entwickler haben das **Stadionumfeld** mit vielen neuen Ausbaustufen ausgestattet.

 Nutella-Werbträger waren u.a.: Benny Lauth, Andreas Hinkel, Kevin Kuranyi, Tim Borowski, Jermaine Jones, Tobias Weis oder Marcell Jansen.

Spaß – Realismus 1:0

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Der Fussball Manager ist auch in seiner 2012-Edition sicherlich nicht die realistischste Simulation (Meister-Hattrick von Schalke? Hahaha.). Daran ändern auch die vielen sehr löblichen Verbesserungen im Detail und am 3D-Modus nichts. Trotzdem macht das Spiel mit seinem riesigen Umfang, der Detailverliebtheit und der Allumfassung (Privatleben, Feiern, Sponsoring, Vereinsausbau, etc.) nach wie vor einen Heidenspaß. Mit den Rumpelkickern eines selbst gebastelten Clubs in die Bayernliga aufzusteigen motiviert dabei ebenso, wie Magaths Transferirrtürmer beim VfL Wolfsburg (Sorry, Heiko!) zu korrigieren. Wer also nicht die perfekte Fußballspiel-Simulation, sondern einen grandiosen Wirtschafts- und Vereins-Simulator sucht, der darf zugreifen.

te der Änderungen und neuen Features beträgt über 700 Posten. Vieles davon fällt unter die Kategorie »nett« (neue Deko-Objekte), einiges unter »nützlich« (Ansprachen vor dem Spiel) bis »sinnvoll« (Rückkehr zum tagesbasierten Training), ein paar wirken sich aber auch aufs Spielgeschehen aus.

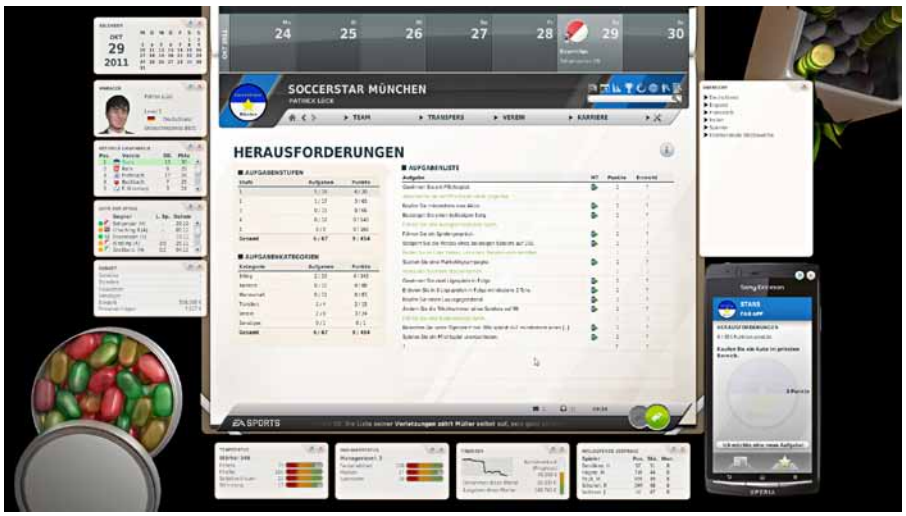
Pfosten, Gelb, Pfosten, Gelb, Pfosten, ...

So unterliegt der Transfermarkt nun einer neuen Logik. Das führt zu glaubwürdigeren Transfers, weil die computergesteuerten Vereine gezielt versuchen, ihre Schwachstellen zu beheben. Bayern München fahndet in der ersten Saison etwa verstärkt nach Innenverteidigern. Erlöse aus Transfers oder Sponsoring können wir umgehend in die Infrastruktur reinvestieren. Dort gibt es Hunderte neue Verbesserungsmöglichkeiten in mehreren Stufen. Da im Gegenzug die Bauzeiten sinken, sind wir jetzt häufiger in diesem Menü aktiv als in den Vorgängern.

Die Glaubwürdigkeit der 3D-Spielszenen war der große Schwachpunkt der **Fussball Manager**-Serie. Zu oft agierten die Kicker unlogisch, etwa wenn ein Stürmer frei vor dem Tor eine Flanke auf schlechter gestellte Kameraden schlug. Deswegen lag der große Fokus bei der Entwicklung auf der Verbesserung des 3D-Spiels. Leider blieb die technische Ebene weitgehend unangetastet und so sehen die Spiele inzwischen sehr unansehnlich aus. Auch die zum Teil fehlplatzierten TV-Kommentare stören, etwa wenn unser Stammstürmer abwechselnd als »Torwart« oder »Neuzugang im ersten Spiel« betitelt wird. Als gelungen empfinden wir die neue Bedienung des 3D-Spiels. So öffnen wir jetzt intuitiv angelegte Kreismenüs, mit denen wir jederzeit im Spiel die taktischen Anweisungen regulieren. Ein einfacher Klick auf den Akteur, und wir können sein Verhalten bestimmen. So justieren wir im 3D-Modus ständig unsere Taktik nach und reagieren spontan auf Druckphasen. Kurz: Wir nehmen deutlich aktiver am Spielgeschehen teil. Traditionalisten dürfen jedoch auch weiterhin das altbekannte separate Mannschafts- und Taktikmenü nutzen.

Ein zwiespältiges Bild geben dagegen die neue Spiellogik und KI ab. Auf der einen Seite hat sich der Spielfluss verbessert und »natürlich« wirkende Spielzüge sehen wir nun häufiger. Trotzdem fehlt wegen einiger Ungereimtheiten der letzte Schuss fürs realistische Spielgefühl. So hagelt es in 3D-Spielen in der Regel Pfostenschüsse und gelbe wie gelb-rote Karten, unabhängig ob das unser Team betrifft oder das des Gegners. Das schadet der Glaubwürdigkeit ebenso wie zum Teil haarsträubend ausgespielte Überzahl- oder Eins-gegen-Eins-Situationen. Trotzdem: Gegenüber den Vorgängern hat sich der 3D-Modus klar gesteigert, und er gibt auch deutlich die von uns angeschlagene taktische Marschrichtung wieder.

Ein wenig unlogisch wirken dafür manche Entwicklungen in der simulierten Fußballwelt. So bekommen wir als unbekannter Viertliga-Trainer in Abstiegsnot ein Angebot als Nationaltrainer für die mazedonische Nationalmannschaft (samt Spielern wie Pandev oder Noveski), und simulierte Meister werden in dieser Zeit Hoffenheim, der HSV und dann dreimal Schalke. Aber wenn das echt eintreffen sollte, dann kann auch Thomas Tuchel den EA-Fluch brechen. Im Mai 2012 sind wir schlauer. Patrick C. Lück / HK



Herausforderungen weisen dezent, aber motivierend auf die Möglichkeiten des Managers hin.

TERMIN 20.10.2011 PREIS 50 Euro USK ab 0 Jahren

Fussball Manager 12

Fussball-Manager

Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Bright Future
Sprache	Deutsch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 44 S. Handbuch
Kopierschutz	Origin

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (4), Online-Saison (8)
SPIELTYPEN an einem PC, Internet DEDICATED SERVER nein
SERVERSUCHE – MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden
WERTUNG Gut
»Klassischer Zeitfresser im Hot Seat-, nett im Online-Modus«

GRAFIK 6/10
⊕ sinnvoll strukturierte Menüs ⊕ angenehmes Design
⊖ Spielszenen mit veralteter Grafik, hässlichem Publikum und mauen Animationen

SOUND 7/10
⊕ wiedererkennbare Fangesänge ⊕ MP3-Player
⊕ Import-Funktion ⊖ unpassende Kommentare
⊖ teils übertrieben pathetische Musik

BALANCE 9/10
⊕ flexibel einstellbarer Schwierigkeitsgrad ⊕ auf Wunsch nehmen Assistenten Arbeit ab ⊕ umfangreiche Hilfefunktion
⊖ manches beruht sehr auf Zufall

ATMOSPHÄRE 8/10
⊕ nervenzerrendes Trainerdasein am Spielfeldrand
⊕ zahllose Original-Lizenzen, -Spieler und -Bilder
⊖ keine CL/EL-Lizenz ⊖ wenig Stadion-Atmosphäre

BEDIENUNG 9/10
⊕ intuitive und individuell gestaltbare Menüs und Oberflächen
⊕ sinnvolle Verlinkungen ⊕ nahezu jede erdenkliche Information abrufbar ⊖ einige Optionen arg versteckt

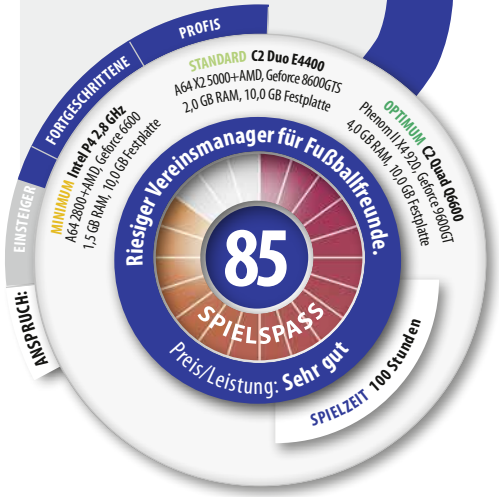
UMFANG 10/10
⊕ bis in die Kreisliga runter spielbar ⊕ WM-/EM-Turniere
⊕ motivierende Achievements ⊕ ewige Spieldauer
⊕ Editor

REALISMUS 8/10
⊕ nachvollziehbares Spielerverhalten auf und neben dem Platz
⊕ ordentlich recherchierte Datenbanken ⊖ teils unglaubwürdige Ergebnisse ⊖ zu oft Gelb und Latte/Pfosten im 3D-Spiel

KI 9/10
⊕ setzt Anweisungen konsequent und wiedererkennbar auf dem Platz um ⊕ Gegner nutzen Schwächen gut aus
⊖ teils merkwürdige Aussetzer im 3D-Spiel

MANAGEMENT 10/10
⊕ unzählige Stellschrauben und Einstellungsmöglichkeiten
⊕ umfasst nahezu alle Aspekte des Vereins- und Sportlerlebens
⊕ Privatleben

SPIELZÜGE 9/10
⊕ Taktik, Formation und Spielweise frei bestimmbar
⊕ jederzeit Nachjustierung per Direkteingriff möglich
⊕ natürlichere Spielzüge im 3D-Spiel



Wenn der EA-Fluch tatsächlich funktioniert, wünschen wir uns Sonnenschein José Mourinho aufs nächste Cover.