

Der Fussball Manager 13 verwendet ein weiteres Mal die völlig veraltete **Grafik-Engine** von Fifa 09. Es gibt jetzt ein wenig mehr taktische Möglichkeiten, die aber nicht immer wie gewünscht umgesetzt werden.

- Stärken**
 - + enormer Umfang
 - + zahlreiche Detailverbesserungen
 - + offizielle Bundesliga-Lizenz
- Schwächen**
 - in vielen Bereichen Stagnation
 - völlig veraltete Spielszenen
 - Bugs, Logikfehler, Ungereimtheiten

Käfer auf dem Rasen
 In trauriger alter Serientradition sind wir auch beim Test des **Fussball Manager 13** wieder auf zahlreiche Bugs und Ungereimtheiten gestoßen – von Kleinigkeiten bis hin zu größeren Problemen. Mehrfach ist uns das Spiel auch komplett abgestürzt. Dafür ziehen wir jeweils einen Punkt bei Atmosphäre, Realismus und Spielzügen ab.

Fussball Manager 13

Alte Schwächen, neue Probleme: Der Fussball Manager verzichtet ein weiteres Jahr auf den überfälligen Neuanfang und schlittert damit in die Formkrise. Von Heiko Klinge

Genre: **Fußball-Manager** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **Bright Future (Fussball Manager 12, GS 12/11: 85 Punkte)**
 Termin: **25.10.2012** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8096

Schlechte Stimmung im Team, ein aufgeblähter Kader voller überbezahlter Durchschnittskicker, ein langfristig verletzter Topstürmer und keinerlei erkennbare Spielphilosophie: Endlich ist Tester Heiko mal froh, Fan des VfL Wolfsburg zu sein. Denn kein anderer Verein liefert derzeit so viele Baustellen und damit auch Spielziele, die er im **Fussball Manager 13** der Reihe nach abarbeiten kann. Auch in der traditionsreichen Managerserie gibt es eigentlich mehr als genügend offene Baustellen. Doch statt diese erst mal zu schließen, haben die Entwickler von Bright Future lieber neue eröffnet. Mit vorhersehbaren Folgen.

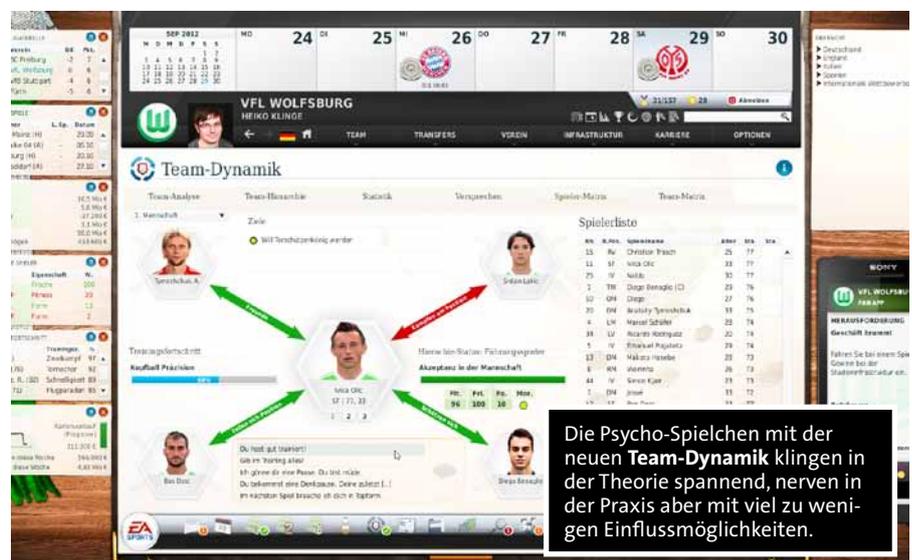
Erste Baustelle: die schlechte Stimmung. Um uns diesem Problem zu widmen, wollen wir uns die neue Team-Dynamik zunutze machen. Die Theorie klingt spannend: Jeder Spieler will nicht mehr nur erfolgreich (und reich) sein, sondern verfolgt nun auch indi-

viduelle Ziele. Diego möchte unter anderem die Freistöße schießen, Marcel Schäfer in einer fairen Mannschaft spielen und Ivica Olic Torschützenkönig werden (haha!). Da der VfL Wolfsburg zu Saisonbeginn ja Dampfhammer Naldo verpflichtet hat, der ebenfalls die Freistöße übernehmen will, ist ein Konflikt vorprogrammiert. Aus solch größtenteils nachvollziehbaren Problemen, aber auch positiven Einflüssen (etwa Freundschaften oder einer fairen Gehaltsstruktur) errechnet unser Co-Trainer eine Team-Dynamik-Punktzahl, die sich entsprechend positiv oder negativ auf dem Platz auswirkt.

Das Problem: In der Praxis fühlen wir uns viel zu oft hilflos, weil es an logischen Maßnahmen und Gesprächsoptionen fehlt. Da schießt Ivica Olic gegen Lokalrivalen Hannover einen lupenreinen Hatrick und wir dürfen ihn nicht mal dafür loben! Oder wir bekommen 200 Punkte Abzug, weil zu viele unserer Spieler sprachlich isoliert sind, können aber nicht das Offensichtliche machen und sie zum Sprachunterricht schicken. Außerdem wirken sich die altbekannten Ungereimtheiten der nahezu unveränderten und mittlerweile hoffnungslos veralteten Spielszenen nun noch stärker auf den Mana-

Origin-Pflicht

Der **Fussball Manager 13** muss einmalig über EA Origin aktiviert werden und lässt sich somit nicht mehr weiter verkaufen. Nach der Registrierung können Sie das Spiel auch offline starten, müssen dann aber auf einige (unwichtige) Statistiken und Erfolge verzichten.



Die Psycho-Spieler mit der neuen **Team-Dynamik** klingen in der Theorie spannend, nerven in der Praxis aber mit viel zu wenigen Einflussmöglichkeiten.



Klassisches Eigentor

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Hässliche und unglaubliche Spielszenen, unzureichendes Feedback, zahlreiche Bugs und Ungereimtheiten: Seit Jahren schleppt der Fussball Manager die gleichen Probleme mit sich herum. Doch anstatt diese zu lösen, schaffen die Entwickler sich lieber neue: Die Team-Dynamik ist prinzipiell ja eine prima Idee, nur muss sie dann auch funktionieren statt frustrieren. Natürlich gibt es auch dieses Jahr wieder viele Neuerungen. Und natürlich ist der Fussball Manager mit seinem Riesenumfang und der tollen Bundesliga-Atmosphäre immer noch ein gutes Spiel. Nur wird Flickschusterei die Serie auf Dauer nicht weiterbringen. Es ist Zeit für eine Grundrenovierung.

geralltag aus. Schlimm genug, dass unsere Spieler sechs gelbe Karten kassieren, obwohl wir mit 25 Prozent Einsatz ein nahezu körperloses Spiel angeordnet haben. Dass im Anschluss aber auch noch Marcel Schäfer rumnölt, weil er nicht mehr in einer fairen Mannschaft spielt, sorgt für ein paar unschöne Bissspuren in der Tastatur.

Zweite Baustelle: der inhomogene, aufgeblähte Kader. Jetzt darf der **Fussball Manager 13** endlich zeigen, was er kann. Mit Hilfe von (teuren) Spielerberatern und Schnäppchenpreisen können wir immerhin sechs Spieler ins In- und Ausland verticken.

Und es gelingt uns, mit Bayerns Anatoliy Tymoschtschuk ein perfekt passendes Teil für unser Stamm-Elf-Puzzle zu verpflichten. Ein Bundesliga-erfahrener Ballgewinner für das Mittelfeld – fair, trainingsfleißig, führungsstark und dazu noch mit Ivica Olic befreundet. Seine Verpflichtung macht sich nicht nur in den Zweikampfwerten auf dem Platz sofort bemerkbar, sondern auch in der (erstmal visualisierbaren) Team-Hierarchie und – jawoll – auch punktemäßig bei der Team-

Dynamik. Und schwupps, schon fühlen wir uns wie Felix Magath persönlich, weil Bundeslizenz, sorgfältig recherchierte Daten und eine zumindest in diesem Fall funktionierende Spiellogik perfekt ineinandergreifen.

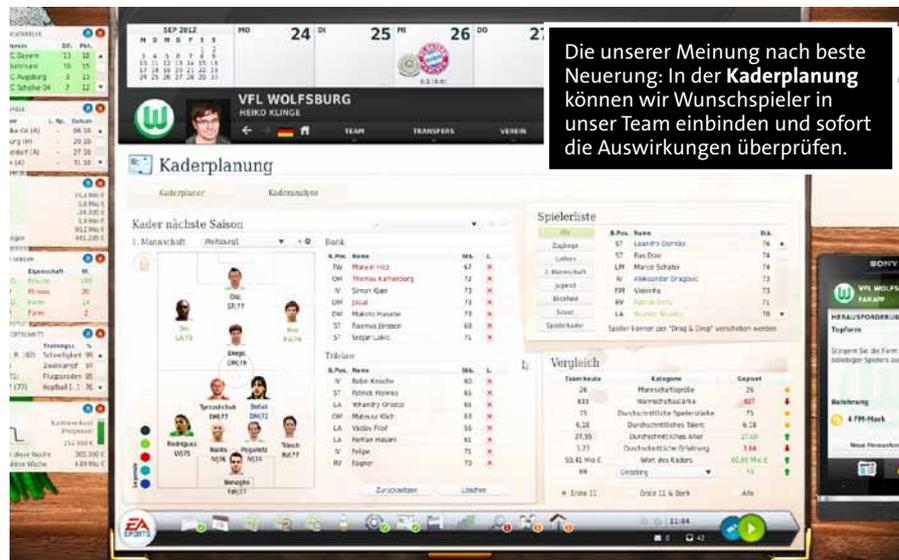
Eine erhöhte Auflösung des Hauptmenüs auf (immer noch zu krümelige) 1280x1024 Bildpunkte sorgt beim Managen nun für etwas mehr Übersicht, eine frei konfigurierbare Schnellzugriffsleiste für mehr Komfort, neue Tools wie die Kaderanalyse für mehr Planungsmöglichkeiten und ein überarbeitetes Achievement-System mit freischaltbaren Belohnungen für ein bisschen mehr Motivation, die zahllosen Handlungsoptionen auch wirklich durchzuprobieren. Hinzu kommen wie immer Hunderte Detailverbesserungen, etwa Rückkauf-Optionen bei Transfers oder eine dynamische Entwicklung der Liga-Attraktivität. Alles prima, aber entscheidend ist eben aufm Platz ...

... was uns zur dritten Baustelle des VfL Wolfsburg bringt: der nicht erkennbaren Spielphilosophie. Wir stellen also um auf eine Raute mit Diego als Spielmacher, befahlen verstärktes Spiel über die Flügel und sagen Ivica Olic, dass er möglichst häufig steil gehen soll. Und was passiert? Während der gesamten Partie wird nicht eine einzige Flanke in den Strafraum geschlagen. Auch Ivica Olic treibt uns zur Weißglut: Wie geplant überläuft er dank seiner Schnelligkeit immer wieder die gegnerische Abwehr und rennt allein auf das Tor zu, nur um dann grundsätzlich von der Strafraumgrenze abzuziehen. Jedes! Einzelne! Mal!

Die 3D-Spielszenen sind mittlerweile nicht nur optisch hoffnungslos veraltet, wir fühlen uns von ihnen als Trainer auch nicht ernst genommen – und das darf in einem Managerspiel einfach nicht passieren. Unser Geschäftsführer schiebt die ganzen Probleme indes auf die Mannschaft: Als wir ihm testweise für zwei Jahre die Transferverhandlungen überlassen, reduziert er auf-

Ivica Olic treibt uns zur Weißglut

Die unserer Meinung nach beste Neuerung: In der **Kaderplanung** können wir Wunschspieler in unser Team einbinden und sofort die Auswirkungen überprüfen.



grund eines Bugs kurzerhand den Kader auf nur noch vier Profis und füllt das Team für die Partien mit A-Junioren auf. Auch eine Lösung. Aber wohl keine, die dem VfL Wolfsburg oder dem **Fussball Manager 13** wirklich weiterhilft. **HK**

TERMIN 25.10.2012 PREIS 50 Euro USK ab 12 Jahren

Fussball Manager 13 Fußball-Manager

Publisher: Bright Future
Entwickler: EA Sports
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch
Kopierschutz: Origin

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Wie Solospiel (4) SPIELTYPEN An einem PC
DEDICATED SERVER – SERVERVERSUCHE –
MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
WERTUNG Gut
»Auch im Multiplayer-Modus mit den gleichen Stärken und Schwächen.«

GRAFIK
+ sinnvoll strukturierte Menüs + angenehmes Design
- Spielszenen mit veralteter Grafik, hässlichem Publikum und mauen Animationen **5/10**

SOUND
+ MP3-Player mit Importfunktion
- miserabel, unpassende Kommentare **6/10**

BALANCE
+ flexibel einstellbarer Schwierigkeitsgrad
+ zuverlässige KI-Assistenten
- nicht alle Ereignisse und Ergebnisse nachvollziehbar **8/10**

ATMOSPHÄRE
+ zahllose Original-Lizenzen
+ sorgfältig recherchierte Spielerdaten
- keine CL-/EL-Lizenz - viele Bugs und Ungereimtheiten **7/10**

BEDIENUNG
+ vergrößerte Menü-Auflösung
+ konfigurierbare Icon-Leiste + nahezu jede Info abrufbar
- einige Optionen arg versteckt **9/10**

UMFANG
+ bis in die Kreisliga runter spielbar + motivierendes Achievement-System + WM-/EM-Turniere
- Online-Modus ersatzlos gestrichen **9/10**

REALISMUS
+ größtenteils nachvollziehbares Spielerverhalten auf und neben dem Platz
- unrealistische 3D-Szenen
- zu wenige Gesprächsoptionen **7/10**

KI
+ setzt Anweisungen meist konsequent um
+ sinnvollere KI-Transfers
- immer wieder merkwürdige Aussetzer in 3D-Szenen **7/10**

MANAGEMENT
+ unzählige Stellschrauben + spannende Verhandlungen
+ umfasst nahezu alle Aspekte des Vereins- und Sportlerlebens
+ freischaltbare Belohnungen **10/10**

SPIELZÜGE
+ noch mehr taktische Einflussmöglichkeiten
+ mehr Flanken und Kopfballore
- teils merkwürdiges Kickerverhalten **8/10**

Guter Manager mit Altersschwächen

76 SPIELSPASS Preis/Leistung: Gut SPIELZEIT 10 Stunden

ANFORDERUNGEN:
MINIMUM Intel P2.2 GHz, A64 2000+, GeForce 6600, 1,5 GB RAM, 100 GB Festplatte
STANDARD C2 Duo E4400, A64 X2 5000+, Geforce 8600 GTS, 2,0 GB RAM, 10,0 GB Festplatte
OPTIMUM C2 Duo E6600, A64 X2 5000+, Geforce 8700, 4,0 GB RAM, 10,0 GB Festplatte

PROFIS
EINSTIEGER
MANNSCHAFTEN