



Manchmal geht es ganz schön eng zu, auf dem Rundkurs. In solchen Situationen müssen wir auf das Können unserer Fahrer vertrauen.

Vor dem Rennen konfigurieren wir Abtrieb, Fahrverhalten und Balance, legen die Benzinmenge fest und ziehen die richtigen Reifen auf.

## Motorsport Manager

# ANGRIFF AUF DIE POLE-POSITION

Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Playsport Games** Termin: **9.11.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

### Der Motorsport Manager schafft den perfekten Spagat: Er motiviert Einsteiger und begeistert Profis durch Tiefgang.

Von Benjamin Danneberg

Die letzte Runde des Peking-Grand-Prix läuft. Nina Holtz führt für den Rennstall Steinmann Motorsport, Teamkollege Harry Chapman liegt auf Rang drei, in Schlagweite zu Dieter Wexler vom Team Scuderia Rossini. Der zieht drei Kurven vor der Zielgerade an Holtz vorbei. Allerdings hat sich sein Team bei seinen Reifen gehörig verrechnet: Der gerade noch pfeilschnelle rote Flitzer tuckert plötzlich auf Gummifetzen dahin. Beide Fahrer von Steinmann Motorsport überholen

Wexler – und Schlitzohr Chapman nutzt den Windschatten, um die Teamkollegin auch noch zu kassieren.

Das ist einer der vielen spannenden Momente im Motorsport Manager, die uns daran erinnern, warum das Manager-Genre sich mal großer Beliebtheit erfreute. Als Chef eines Rennteams fühlen wir uns in die Zeiten von Anstoß und Co. zurückversetzt.

#### Gut geplant ist halb gewonnen

Wir beginnen unsere Karriere in einer von drei Rennsport-Klassen, die dem Formel-Sport nachempfunden sind und zwischen denen unser Team auf- und absteigen kann. Andere Rennserien wie Tourenwagen gibt es nicht. Außerdem fehlen Lizenzen, weshalb

nur Teams und Fahrer mit Fantasienamen auf die Strecke dürfen. Ärgerlich ist dabei vor allen, dass uns der Motorsport Manager keine Möglichkeit gibt, die Teams zu editieren und so selbst für Abhilfe zu sorgen.

Die Rennteams unterscheiden sich sowohl in ihren Fähigkeiten als auch in den Saisonzielen. Unserem Saisonziel entsprechend müssen wir wirtschaften und planen. Sehr cool: Wir dürfen über Regeländerungen mitentscheiden und unsere bevorzugten Strategien unterstützen, um unserem Team einen Vorteil zu verschaffen. Besonders wichtig ist die Entwicklung neuer Fahrzeugteile, denn wir beginnen jede Saison mit einem neuen Chassis und neuen Fahrzeugkomponenten. Je nach Performance in der Vorsaison sind diese Komponenten etwas besser als zu Beginn der letzten Saison, wir müssen aber stets neu entwickeln und verbessern. Dabei können wir uns zwischen verschiedenen Boni entscheiden, darunter auch solche mit einem Risikolevel. Diese sind teils sehr mächtig, verstoßen aber gegen die Regeln und können bei der Fahrzeugprüfung auffliegen. Haben wir neue Teile entwickelt, müssen diese verbessert werden. Die besten Teile installieren wir dann in den Rennwagen.

#### Infrastruktur und Teambuilding

Wie gut unsere Komponenten sind, entscheidet sich durch unsere Infrastruktur. Wir dürfen unsere Zentrale beispielsweise mit Abteilungen für Fahrverhalten oder Bremsen ausbauen. Das kostet zwar Geld, schaltet aber bessere Komponentenstufen frei.



Es regnet, es regnet, die Rennbahn wird nass: Wer nicht rechtzeitig auf die richtigen Reifen umstellt, wird schnell nach hinten durchgerückt.



Im Rennen müssen wir Treibstoffverbrauch und Reifenverschleiß beobachten und in den richtigen Momenten Boxenstopps planen.



Am Ende der Rennen gibt es nur einen relativ schönen Siegbildschirm, animierte Siegerehrungen fehlen leider.



**Benjamin Danneberg**  
@Game\_Play\_Me

Der Motorsport Manager kommt gut ohne Lizenzen aus – das fällt nach ein paar Runden gar nicht mehr auf. Mir fehlen allerdings mehr Informationen über die Strecken und die empfohlene Konfiguration meiner Boliden, und es gibt auch immer wieder Momente, in denen ich mich frage, ob alles mit rechten Dingen zugeht. Auch die zweite Saison, in der ich in fast jedem Rennen einen Ausfall hatte, war frustrierend. Aber: Das Spiel lässt mich sukzessive meine Erfahrungen in Erfolge umwandeln. Langsam verbessere ich meine Fähigkeiten und die meines Teams. Und am Ende feiere ich dann spektakuläre Doppelsiege. Der Motorsport Manager ist kein Hardcore-Tüftel-Manager. Stattdessen trifft er einen gesunden Mittelweg aus Strategie und Spaß, was dazu führt, dass ich unbedingt weiter spielen will. Nur noch das nächste Rennen.

Getriebeübersetzungen und Aufhängung. Aber keine Angst, wir haben Hilfe: Je nach Konfigurationswissen und Fähigkeit des Mechanikers bekommen wir einen grünen Bereich angezeigt, an dem wir uns orientieren.

Allerdings sind die Einstellungen letztlich nur Zahlenschiebereien und werden nicht wirklich simuliert. Ob wir die Bodenhaftung erhöhen, indem wir die Flügel verstellen oder einfach Luft aus den Reifen lassen, macht keinen Unterschied, solange der resultierende Wert gleich ist. Genau so fehlen die Zusammenhänge zur Streckenführung. Wieso sollen wir eine kurze Getriebeübersetzung wählen, wenn die Strecke doch lange Geraden hat? Auf der anderen Seite bleibt die Fahrzeugabstimmung sehr zugänglich und niemand benötigt Fachwissen.

### Asphaltgeschichten

Wer nichts dem Zufall überlassen will, der macht das Training komplett mit. Wir können es aber auch fix simulieren lassen. Bei den Rennen selbst müssen wir auf jeden Fall im Kommandostand Platz nehmen. Dabei wird immer die volle Rundenzahl gefahren, was je nach Zeitbeschleunigung zwischen rund zehn Minuten und zwei Stunden dauern kann. So oder so sollten wir immer aufmerksam sein und unsere Fahrer im Blick behalten, um schnellstmöglich auf eine veränderte Rennsituation reagieren zu können.

Die Darstellung des eigentlichen Rennens ist ziemlich packend und überzeugend. Wenn nicht gerade das Auto kaputtgeht oder unsere Fahrer einen Fehler machen, reagiert das Renngeschehen sehr gut auf unsere Planung und unsere Anweisungen. Die Computergegner wählen sinnvolle Strategien sowie Boxenstopps, reagieren ebenso schnell wie nachvollziehbar auf neue Wetterbedingungen, passen den Fahrstil der jeweiligen Rennsituation an und überraschen uns immer wieder mit cleveren Undercuts.

Während die Technik bis auf seltene Abstürze sehr gut ist, bekommt die Präsentation nur ein »Befriedigend«. Die Menüs sind zwar sehr übersichtlich und ansehnlich, die Rennen sind ebenfalls gut gemacht, aber die Details der Rennstrecken fallen maximal durchschnittlich aus. Siegerehrungen sind

nur schmucklose Bildschirme. Dass es keine Vertonung der Teamradio-Durchsagen gibt, kostet außerdem Atmosphäre-Punkte.

Im Detail lassen sich noch weitere Kritikpunkte finden, beispielsweise, dass wir keinen eigenen Rennstall (GameStar Racing klingt doch toll) aufmachen dürfen oder dass die eigentlich witzigen Interviews nur Wiederholungen der immer gleichen Fragen sind. Ansonsten macht der Motorsport Manager aber sehr vieles richtig: Er motiviert, lädt zum Tüfteln ein, ohne zu überfordern, und belohnt sinnvolle Entscheidungen mit tollen Erfolgsmomenten. ★

Situationsbedingte Informationen lassen sich auch verbessern. Mit einer Wetterstation sehen wir einen Wetterumschwung während des Rennens früher voraus und können eher reagieren. Es gibt viele Gebäude und Erweiterungen freizuschalten, was unheimlich motiviert. Allerdings müssen wir auch auf das Team achtgeben. Mehr Mechaniker helfen, die Fahrzeugteile schneller zu verbessern und sie zuverlässiger zu machen. Das führt wiederum zu weniger Reparaturen oder technisch bedingten Ausfällen und hebt die Moral unserer Fahrer. Und natürlich müssen wir unsere Leute auch bezahlen. Die Gehaltsverhandlungen sind aber schwach umgesetzt: Wenn ein Mitarbeiter beispielsweise ein dickes Handgeld verlangt, hilft häufig nur, den Schieberegler dafür ganz auf Anschlag zu stellen.

### Konfiguration und Qualifikation

Vor dem Training schrauben wir am Winkel von Front- und Heckflügel oder verstellen

## MOTORSPORT MANAGER

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-3470T 2,8 GHz / FX 6300	Core i5-6500 3,2 GHz / FX 8350
Geforce GTX 660 / Radeon 7870	Geforce 960 2GB / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 15 GB Festplatte	8 GB RAM, 15 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- hübsche Menüs
- tolle Wettereffekte
- sehr guter Rennsound
- Grafik der Rennstreckenumgebung wenig detailliert
- keine animierte Siegerehrung

### SPIELDESIGN

- sehr intuitives Management
- übersichtliche Menüführung
- spannende Umsetzung der Rennen
- Boxenstopp-Strategie wichtig
- Gründen eines eigenen Teams nicht möglich

### BALANCE

- guter Herausforderungsgrad
- Planung und Änderungen wirken sich nachvollziehbar aus
- Frustmomente werden durch Erfolge negiert
- erhellende Tutorialtexte
- hier und da zu wenig Infos

### ATMOSPHÄRE / STORY

- gute Rennatmosphäre
- nachvollziehbare Rennergebnisse
- Verbesserungen wirken sich deutlich aus
- Regelabstimmungen bringen interessante Dynamik
- Boxenfunk nur als Textfenster

### UMFANG

- lange Spielzeit (30 Stunden)
- hoher Wiederspielwert
- drei Renn-Serien
- viele verschiedene Rennställe
- keine Lizenzen, kein Editor

### FAZIT

Motivierender Manager, der auch ohne Formel-1-Lizenz irre viel Spaß macht und das Genre neu belebt.

