

FM Fun – Der Name ist Programm!

Am 13.03.02 habe ich direkt bei Heart-Line den ganzen Tag das neue Heart-Line Game *FM Fun* auf „Herz und Nieren“ testen können.

In diesem Bericht erhaltet Ihr die ersten detaillierten Infos zum Spiel.

Für alle, die auf Screenshots gehofft haben: Leider darf ich noch keine Shots aus dem Spiel veröffentlichen, da diese noch bis weiteres unter Verschluss gehalten werden.

So fällt es mir natürlich etwas schwer, so genau wie möglich auf die einzelnen Menüpunkte einzugehen.

Ich hoffe aber trotzdem, dass Ihr Euch durch meine Beschreibungen bereits schon jetzt einen guten Überblick über den FM Fun verschaffen könnt.

Die wichtigsten Punkte habe ich in diesem Bericht beschrieben.

Festzuhalten bleibt auf jeden Fall, dass die Betaversion des FM Fun bereits ohne grosse Bugs spielbar war.

Die restlichen Kleinigkeiten sollten aber bereits behoben sein, so dass ein ungetrübter Spielgenuss ins Haus steht!

Der FM Fun wird ca. im Mai 2002 auf den Markt kommen.

Allzu lange müsst Ihr also nicht mehr warten! ☺

Allgemeine Infos

Es sei ganz offen gesagt, dass der FM Fun eindeutig für das schnelle Spiel konzipiert worden ist. Man hat zwar alle Menüs, die für einen Fussballmanager wichtig sind, aber auch nicht viel mehr. Allerdings ist durch diesen Umstand zum Glück der gewünschte Tiefgang nicht gefährdet und auch eingefleischte Managerfreaks werden sicherlich viel Freude am Spiel haben.

Eine Netzwerk-Option wird im Spiel vorhanden sein, was sicherlich für viele Fans ein sehr wichtiger Aspekt ist.

Menü/Design

Als erstes fällt bei Spielstart auf, dass das Menüdesign nicht mehr viel mit der KFM 1- oder 2 Oberfläche zu tun hat.

Alles wirkt sehr aufgeräumt und sehr modern.

So sollte auch der „Neueinsteiger“ schnell zum gewünschten Menüpunkt finden, ohne sich in zig Untermenüs zu „verirren“.

In der unteren Bildschirmhälfte findet Ihr Buttons, die Euch zu weiteren Untermenüs führen.

So erhaltet Ihr also z. B. im Hauptmenü „Mannschaft“ die Unterpunkte „Aufstellung“, „Taktik“ etc., die durch einen schicken Hoovereffekt hervorgehoben werden.

Aufstellung

Der Aufstellungsschirm glänzt durch Übersicht!

Wo man im KFM 2 noch Pixelgenau die eigenen Spieler verschieben konnte (was bei vielen Spielern in einer waren Tüftelorgie ausartete) werden hier die Spieler in vorgefertigte Raster verschoben, was für viel Komfort sorgt.

Keine Sorge: Die Raster sind nicht sehr grob gewählt, so dass eine optimale Aufstellung auf jeden Fall gewährleistet ist!

Außerdem könnt Ihr auf diesem Schirm genau sehen, wie es z. B. mit der Stärke und der Moral der Spieler aussieht.

Die Moral der Kicker wird nun durch Pfeile symbolisiert...ähnlich wie bei den alten Bundesligamanager Teilen.

Werden Stars beispielsweise nur allzu oft auf die Bank gesetzt kann es dem Manager leicht passieren, dass eure teuren „Fussballhelden“ rasch verärgert sind...was sich in diesem Fall negativ auf die Moral des Spielers auswirkt.

Ein besonderer Clou im Aufstellungsschirm ist, dass die Stärke auf verschiedenen Positionen der jeweiligen Spieler in Echtzeit berechnet wird.
Das bedeutet, dass der aktuelle Stärkewert direkt automatisch aktualisiert wird, wenn Ihr z. B. einen Abwehrspieler in den Sturm verschiebt.
Ein klasse Feature, das bis jetzt kein aktueller Fussballmanager besitzt!!!

Taktik

Durch ein übersichtliches Menü können die wichtigsten Taktiken vorgegeben werden.

Soll die Mannschaft eher über die Flügel spielen?
Mit Mann- oder Raumdeckung?
Wären lange Pässe besser für das Spiel der eigenen Mannschaft oder doch eher das elegante Kurzpassspiel?

Das alles und noch mehr kann durch verschiedene Grafiken (alle klasse animiert!) vorgegeben werden.

Natürlich wirkt sich die vorgegebene Taktik auf das Livespiel aus.
Das ist wie immer ein Feature bei Heart-Line Produkten, wohingegen in diesem Bereich meiner Meinung die Konkurrenz in regelmässigen Abständen „schlampt“.

Training + Trainingslager

Das Training ist vollkommen neu konzipiert.
Vergesst die Zeit, in der Ihr nur Trainingseinheiten vorgeben konntet und erst in der nächsten (Spiel-) Woche gesehen habt, wie es sich genau ausgewirkt hat.
Im FM Fun trainiert Ihr die einzelnen Spieler in Echtzeit!

Was bedeutet das?
Stellen wir uns mal vor, dass wir den Spieler „Meier“ im Bereich „Flanken“ verbessern wollen.
Wir markieren den gewünschten Spieler, wählen in einem Menü die entsprechende Trainingseinheit aus und klicken auf den Button „Training“.

Hier könnt Ihr nun bestimmen, wie lange der Spieler „Meier“ die Flanken trainieren soll.
Anhand eines Thermometers wird dabei angezeigt, wie erschöpft der Spieler ist.
Geht die Anzeige in den roten Bereich ist mit Verletzungsgefahr zu rechnen und könnt das Training wieder beenden.

Während der Trainingseinheit werdet Ihr jederzeit informiert, wie weit der Spieler bereits in der entsprechenden Trainingseinheit ist.

Hat er z. B. das Flanken perfekt erlernt, endet das Training automatisch.

Auf eine ähnliche Weise läuft auch die Option „Trainingslager“ ab.
Ihr wählt das gewünschte Trainingslager (alle mit verschiedenen Vor- und Nachteilen) und schickt eure Jungs dorthin.
Nun könnt Ihr abermals in Echtzeit durch eine Zeitleiste bestimmen, wann das Trainingslager enden soll.

Je länger Ihr im Trainingslager seid, umso besser wird trainiert.
Allerdings sinkt dadurch auch die Moral der Spieler und die Gefahr von Verletzungen steigt (ähnlich wie im Einzeltraining).

Im Grossen und Ganzen sind diese Features eines der Highlights im FM Fun, da es so etwas in vergleichbarer Weise noch nie gegeben hat und es wirklich Spass macht!

Spielerscout

Ihr seid auf der Suche nach einem neuen Spieler?
Dann ist der „Scout“ genau der richtige Mann für Euch!

Ihr wählt den gewünschten Kontinent aus, auf dem euer Scout nach neuen Spielern suchen soll.
Natürlich könnt Ihr auch auswählen, welcher Scout für Euch auf die Suche gehen soll.
Dabei hat jeder von den Jungs Vor- und Nachteile auf den unterschiedlichen Kontinenten.

Während euer Scout für Euch unterwegs ist, werdet Ihr über einen „Liveticker“ über seine aktuellen Tätigkeiten informiert.

z. B., dass der Scout einen interessanten Spieler gefunden hat, ihn bei Spielen beobachtet, um schliesslich einen Termin mit ihm auszumachen etc.

Jetzt könnt Ihr entscheiden, ob der Spieler (genaue Infos über den Fussballer + der Fähigkeiten werden dabei angezeigt) etwas für Euch ist oder ob der Scout lieber weiter suchen soll.

Für die Suche nach neuen Spielern steht Euch allerdings nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung, was den Reiz der Spielersuche noch weiter steigert.

Soll ich den Spieler nehmen, der zwar nicht perfekt meinen Bedürfnissen entspricht oder innerhalb des Zeitlimits riskieren, das der Scout weiter sucht, dann aber vielleicht keinen weiteren interessanten Spieler findet?

Ihr müsst entscheiden!

Es macht bei der Suche nach neuen Spielern richtig viel Spass zu verfolgen, was der Scout gerade macht.

Vorbei sind die Zeiten wo Ihr nur langweilige Infotexte bekommen habt, ob der Scout einen interessanten Spieler gefunden hat!

Livespiel

Schon immer war das Livespiel eines der Highlights in den Heart-Line Games.
Und das hat sich auch im FM Fun zum Glück nicht geändert!

Die jeweiligen Stärken der Spieler + die vorgegebene Taktiken lassen sich immer direkt erkennen und können natürlich geändert werden.

Auch die positiven- und/oder negativen Attribute der Spieler werden 1:1 im Livespiel umgesetzt!

Im FM Fun stellt nun auch die KI um einiges cleverer auf als in älteren Heart-Line Games bzw. den anderen Fussballmanagern.

So prüft die KI ob sie gegen eine viel stärkere Mannschaft spielen muss, um in diesem Fall z. B. mit mehr Abwehrspielern anzutreten etc.

Wirklich sehr gut gelungen!

Auch die Grafik des Livespiels wurde verbessert, um dem Auge etwas zu gönnen.

Stärkesystem

Das Stärkesystem wurde komplett neu konzipiert und sorgt für bessere Übersicht und Komfort:
Statt Zahlen werden nun Sterne angezeigt, was mit persönlich sehr gut gefallen hat.

Ebenfalls gibt es neue Attribute wie z. B. „falsche Bazille“ etc., die sich spürbar im Livespiel auswirken.
So wird sich z. B. ein „Schwalbenkönig“ öfter im gegnerischen Strafraum fallen lassen als andere Spieler.

Das sorgt vor allem für die Taktiker für eine Menge Spielraum während der Aufstellung..zumal sich positive Attribute auch „deaktivieren“ lassen!

Bedeutet, dass Ihr z. B. Eurem Spieler „Schmitz“ mit dem positiven Attribut „Weitschuss“ verbieten könnt, dieses im Livespiel zu nutzen.

Negative Attribute wie z. B. „Weichei“ lassen sich allerdings nicht deaktivieren.

Anhand eines „Tech-Trees“ (bekannt aus Strategiespielen) könnt Ihr zudem verfolgen, was genau trainiert werden muss, um ein besseres Attribute für den Spieler zu erhalten.
Dabei gilt aber: Hat ein Spieler erst mal ein negatives Attribut, lässt sich dieses nicht mehr in ein positives Attribut „umtrainieren“.

Persönlicher Eindruck

Anfangs war ich skeptisch!

Kann ein Fussballmanager Spass machen, der vor allem durch das „schnelle Spiel“ glänzt?

Er kann! Und das, obwohl ich auch eher „Fussballmanager-Monster“ zocke, in denen man Tonnen von Untermenüs und Einstellungen vorfindet.

Doch wird man nach einiger Spielzeit im FM Fun immer mehr Feinheiten und taktische Tiefgänge vorfinden, als man Anfangs vielleicht vermutet.

Somit ist das Game ideal sowohl für Einsteiger als auch für „fortgeschrittene Fussballmanager“!

Gerade für Netzwerkzocker wird der FM Fun ein wahrer Genuss sein:
Entfaltet doch auch hier das Spiel seine ganze Vielfalt!

Es dauert nicht mehr lange und Ihr könnt Euch selbst von den Qualitäten des FM Fun überzeugen!

Ich hoffe, dass Euch mein Bericht gefallen hat.

Über Feedback im KFM Fancorner Forum (www.kfm2.de) würde ich mich freuen! ☺

Natürlich stehe ich Euch dort auch für weitere Fragen zur Verfügung.

Greetings

Riddler – Webmaster der KFM Fancorner