

Herzlich willkommen bei ANSTOSS 3!

Hallo Fußballfans!

Insgesamt haben sich über 10.000 Spieler von ANSTOSS 2 mit Briefen, E-Mails und Telefonaten bei uns gemeldet und uns Vorschläge und Ideen für den dritten Teil übermittelt. Jetzt ist es soweit - herzlich willkommen bei ANSTOSS 3!

Wichtige Neuerungen sind z.B. eine "echte" Spielsimulation (d.h. die vorberechneten Szenen gehören der Vergangenheit an), eine detaillierte Simulation der Beziehungen der Spieler zueinander und der lange erhoffte Netzwerkmodus, den sich immerhin 40% von Ihnen gewünscht haben.

Außerdem haben wir natürlich jede Menge kleiner und großer Erweiterungen eingebaut. Der Taktikbereich wurde komplett überarbeitet, es sind viele neue Länder und Ligen enthalten, es gibt ein Vereinsgelände, wechselnde Präsidien, ein komplett neues Stadion kann gebaut werden usw.

Ein weiterer Schwerpunkt der Entwicklung lag auf Dingen, die sich erst nach längerer Spielzeit bemerkbar machen, z.B. konstantere gegnerische Mannschaften, Börsengänge, Regeländerungen usw.

Wenn Sie bereits ANSTOSS 2 besaßen, die Erweiterungen "Verlängerung!" und "Gold" aber nicht erworben hatten, können Sie sich auf eine ganze Menge weiterer Neuerungen freuen, insbesondere natürlich auf ein vollkommen neues Training und einen EM-/WM-Modus.

Vielleicht werden Sie sich wundern, weil Sie in diesem Spiel einige Teile aus ANSTOSS 2 wiederfinden. Dies hängt mit der Philosophie zusammen, die hinter der ANSTOSS-Serie steckt. Wir wollen nicht jedes Mal das Rad neu erfinden, sondern Sie in möglichst vertrauter Umgebung mit möglichst vielen Neuerungen und Details überraschen. Haben Sie bereits ANSTOSS 2 gespielt, hat das einen unschätzbaren Vorteil – Sie können sofort loslegen!

Am Ende dieser Hilfe können Sie unter dem Punkt [Neu in dieser Version...](#) den Entwicklungsfortschritt von ANSTOSS 3 nach der Version 1.00 genau verfolgen. Außerdem sollten Sie unbedingt auch einmal einen Blick in das Kapitel [Häufig gestellte Fragen](#) werfen.

Leider dürfen wir auch diesmal nicht die Originalnamen mitliefern, so bedauerlich das auch ist. Dieses Manko können Sie mittels des mitgelieferten Editors jedoch ausgleichen. Bereits die Eingabe der "richtigen" Vereinsnamen und der "echten" Spieler Ihres Lieblingsvereins sorgt innerhalb von wenigen Minuten dann für ein noch realistischeres Spielgefühl. Außerdem wären auch mitgelieferte Namen nach kurzer Zeit wieder veraltet. Durch den Editor können Sie das Spiel jedoch auch noch in einigen Jahren voll genießen - ohne Aufpreis.

Viel Spaß

Ihr ASCARON-Entwicklungsteam

Wichtige Anmerkung:

Sämtliche Aktivitäten innerhalb des Spiels sind frei erfunden. Insbesondere beruhen alle illegalen Handlungen eines Managers oder Spielers auf Zufallsereignissen. Auch alle Ereignisse zu den Familien der Spieler und zu den Beziehungen innerhalb der Mannschaften sind ohne Bezug zur Realität und werden zufällig ermittelt.

Spielbeginn

Haben Sie das erste Mal mit ANSTOSS 3 zu tun, empfehlen wir, vor dem Spielen zunächst schnell in den Editor zu gehen und erst dann mit dem Spiel zu beginnen. Für den Anfang raten wir Ihnen, die richtigen Namen der Vereine Ihres bevorzugten Landes und die Spieler Ihres Lieblingsvereins oder Ihrer Lieblingsvereine einzugeben. Ungeduldige können aber auch sofort loslegen. Haben Sie einen Internet-Zugang, können Sie auch versuchen, dort einen bereits editierten Datensatz downzuloaden. Suchen Sie einfach mit Hilfe einer guten Suchmaschine nach "ANSTOSS 3".

Durch die komplexen Spielerbeschreibungen ist der Einstieg in das Spiel mit den Originaldaten der Spieler etwas einfacher. Im Laufe eines längeren Spiels wird dies aber immer unerheblicher, da auch die anderen Vereine fleißig handeln und ältere Spieler durch jüngere ersetzt werden. So wird bald alles kräftig durcheinandergewirbelt.

Nach Abschluss der Vorbereitungen und dem Intro müssen Sie sich zunächst entscheiden, ob Sie ein neues Spiel beginnen oder ein altes Spiel fortsetzen wollen. Bei einem neuen Spiel ist eine Reihe von Eingaben zu machen. Beim Fortsetzen eines alten Spielstandes müssen Sie diesen lediglich auswählen und können an der alten Stelle weiterspielen.



Genauere Informationen zum Spiel im Netzwerk finden Sie im Kapitel [Netzwerk](#).

Außerdem können Sie von hier aus einen Blick auf die [Highscore Liste](#) werfen bzw. das Spiel wieder verlassen.

Grundlegende Spieldaten eingeben

Vor dem Spielbeginn steht zunächst einmal die Eingabe aller Informationen über die Mitspieler und die Auswahl des Spielmodus auf dem Programm.

Sie werden im Spiel häufig auf zwei kleine Bälle stoßen, die Sie anklicken können. Diese haben immer die folgenden Bedeutungen:

	Frage wird mit "Ja" beantwortet bzw. die Einstellungen werden übernommen
	Frage wird mit "Nein" beantwortet, alle Einstellungen werden verworfen, oder Sie gelangen zurück in das vorherige Menü

Länder und Spielmodus

Länder auswählen

Beginnen Sie ein neues Spiel, müssen Sie zuerst die Länder auswählen, in denen Sie spielen möchten.

Sie haben die Wahl zwischen Deutschland, England, Frankreich, Italien und Spanien. Ferner können Sie bis zu vier zusätzliche Länder auswählen. Bewegt sich die Flagge eines Landes, können Sie im Spiel in dieses Land wechseln. Spielen Sie mit Vereinsauswahl, können Sie auch direkt in diesen zusätzlichen Ländern starten. Per Mausklick kann ein Land ausgeschlossen oder wieder aktiviert werden.



Bei langsamen Rechnern kann es bei der Auswahl mehrerer Länder zu längeren Wartezeiten im Spielablauf kommen. Sie sollten deshalb nur mit den Ländern spielen, in die Sie auch wirklich wechseln wollen.

Spieldauer

Bei der Spieldauer haben Sie drei Modi zur Wahl. Auf alle Fälle haben Sie nach Spielende die Möglichkeit, in den Endlosmodus zu wechseln. Für Ihr erstes Spiel empfehlen wir Modus 2.

Modus 1: Echte Managerkarriere

Es wird hier eine komplette Managerkarriere simuliert. Zu Beginn sind Sie auf der Suche nach Ihrem ersten richtigen Job. Wahrscheinlich dürfen Sie zunächst einige Erfahrungen in der zweiten, dritten oder vierten Liga sammeln.

Ob Ihr Ziel darin besteht, ins Ausland zu wechseln, viele Titel zu holen, ein hohes Ansehen zu erreichen, viel Geld anzusammeln, sich teure Autos, Hobbys und Häuser zu leisten, ein tolles Vereinsgelände zu kreieren oder eine möglichst geniale Mannschaft aufzubauen - das ist Ihnen überlassen. Sie können sogar über den Kauf von Aktien Ihren eigenen Club erwerben.

Modus 2: Karriere mit Vereinsauswahl am Spielbeginn

Dieser Modus entspricht dem vorherigen. Sie und Ihre Mitspieler haben lediglich einen "kleinen" Startvorteil, da Sie sich Ihren ersten Verein frei aussuchen dürfen.

Modus 3: Feste Spieldauer mit Vereinsauswahl

Sie können sich auch für eine feste Spieldauer zwischen einem und fünf, oder von zehn, zwanzig, fünfzig oder hundert Jahren entscheiden. Hier "altern" Sie nicht. Sie können spielen, spielen, spielen.

Dabei dürfen sich alle Spieler ihren Startverein frei aussuchen und wahlweise auch unter gleichen Anfangsbedingungen beginnen. Es kann sogar ohne Entlassungen gespielt werden. Das wäre natürlich bei der Simulation einer Karriere unsinnig und ist deshalb dort auch nicht möglich.



Am Ende der Managerkarriere oder dem Ablauf der eingestellten festen Spieldauer können Sie auf alle Fälle in den Endlosmodus wechseln!

Anzahl Mitspieler

Es können zwischen einem und vier Spielern mitmachen. Allerdings besteht auch während eines laufenden Spiels immer noch die Möglichkeit, nachträglich einzusteigen.

Name und Schwierigkeitsgrad

Jeder Spieler muss anschließend seinen Namen eingeben und seinen Schwierigkeitsgrad festlegen. Dafür stehen fünf Abstufungen zur Verfügung.

Diese können für jeden Spieler individuell festgelegt werden und wirken sich vor allem bei der Stärke der Gegner und bei den Verhandlungen aus. Wir empfehlen für ein normales Spiel die goldene Mitte, diese sollte in etwa der Realität entsprechen. "Ultra Violence" ist übrigens ziemlich fies und mehr was für schnelle Spiele über eine geringe Anzahl an Spielzeiten.

Jeder Spieler kann seinen Schwierigkeitsgrad nachträglich bei den Optionen noch einmal pro Spiel beliebig verändern. Dies ist vor allem für Einsteiger vorteilhaft, da diese die einzelnen Stufen natürlich noch nicht einschätzen können.

Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad werden die Gegner immer stärker (spielen mit mehr Einsatz gegen den menschlichen Spieler). Außerdem werden die Verhandlungspartner zunehmend ungeduldig.

Vereinsauswahl

Spiele Sie in einem Modus, der Ihnen die Auswahl eines Vereins zu Beginn des Spiels erlaubt, können Sie sich aus allen am Spiel beteiligten Ligen einen Verein auswählen. Im Modus der "echten" Managerkarriere entfällt dieser Teil. Bereits von den vorherigen Spielern gewählte Vereine sind nicht auswählbar. Oberhalb der Vereinsauswahl können Sie zwischen den Ligen selbst wechseln.

Nationaltrainer werden

Spiele Sie mit beschränkter Spieldauer oder eine Karriere mit Vereinsauswahl, haben Sie nach der Auswahl Ihres Vereins zusätzlich noch die Chance, die Herausforderung "Nationalmannschaft" anzunehmen. Sollten Sie zunächst kein Nationaltrainer werden wollen, können Sie auch darauf verzichten. Im Laufe des Spiels werden Sie, entsprechenden Erfolg als Vereinstrainer vorausgesetzt, noch häufiger die Gelegenheit zur Übernahme einer Nationalmannschaft erhalten.

Auch bei der realistischen Managerkarriere können Sie nach einigen Jahren auf einen solchen Posten hoffen, allerdings müssen Sie sich hier die Übernahme erst wirklich verdienen.

Im Allgemeinen werden die Posten unmittelbar nach einer EM oder WM beim Versagen einer Mannschaft frei. Der Verband meldet sich dann bei Ihnen. Eigene Anfragen bringen nichts und werden deshalb auch nicht zugelassen.

Spezielle Manager- und Trainerfähigkeiten

Wie in einem Rollenspiel können Sie im Verlauf Ihrer Karriere spezielle Fähigkeiten erwerben und sich selbst weiterentwickeln. Jede einzelne Eigenschaft kann auf bis zu 15 Punkte gesteigert werden. Zu Beginn des Spiels können Sie dazu 7 Punkte pro Managerlevel auf Ihre Fähigkeiten verteilen. Bei einem Startlevel von 9 sind das z.B. 63 Punkte. Der Startlevel hängt vom gewählten Modus und vom gewählten Verein ab.

Eigentlich ist dieser Managerlevel eine sehr langfristige Angelegenheit, d.h. Sie müssen viele Jahre Erfolge vorweisen können, wenn Sie eine echte Trainerlegende werden wollen. Sie können allerdings in der Gunst der anderen Vereine sehr schnell steigen, wenn Sie aktuell großen Erfolg vorweisen können. Nach einem überraschenden Aufstieg sind Sie z.B. auch als junger Trainer für einen Spitzenclub interessant, müssen dann jedoch schneller Erfolge vorweisen können als erfahrene Trainer.

Kurzfristiger Erfolg macht sich auch bei Gehaltsverhandlungen bemerkbar. Es ist auf alle Fälle gut, wenn Sie nach einem guten Saisonstart unmittelbar Ihren Vertrag verlängern.

Gewinnen Sie im Spiel einen Level hinzu, können Sie weitere 7 Punkte auf Ihre Eigenschaften beliebig vergeben. Verlieren Sie einen Level, werden Ihnen die Punkte der letzten Steigerung automatisch abgezogen. Beim maximalen Managerlevel von 15 sind alle Eigenschaften ebenfalls bei 15 Punkten angelangt.

Hier ein Überblick, was die einzelnen Fähigkeiten im Spiel bewirken:

Fähigkeit	Auswirkung
Verhandlungsgeschick	Wie billig bekomme ich Spieler? Wie gut werden die Sponsorenverträge? Wie sieht es mit dem eigenen Gehalt aus?
Motivationsfähigkeit	Diese Eigenschaft beeinflusst die Wahrscheinlichkeit, mit der die Mannschaftsbesprechungen im Bereich "Motivation" bei den Spielern gut ankommen.
Trainingsgestaltung	Ein hoher Wert an dieser Stelle steigert die Wirksamkeit Ihres Trainings.
Autorität	Es wird leichter, einen Spieler zu dopen. Kritisieren Sie einen Spieler in einem Einzelgespräch, kommt diese Kritik mit steigender Autorität immer besser an.
Fremdsprachenkenntnisse	Der Wechsel ins Ausland wird bei eigenen Anfragen erleichtert.
Ausstrahlung	Eine gute Ausstrahlung beeinflusst Ihren Ruf bei der Presse positiv.
Umgang mit jungen Spielern	Verbessert Ihre Fähigkeit, Ihre Jugendspieler im Profibereich groß herauszubringen. Dies gilt besonders für deren erste beiden Jahre. Allerdings hilft alles nichts, wenn Sie die Spieler nicht auch tatsächlich einsetzen.

Eine besondere Bedeutung kommt dem Punkt "**Spielstärke als Spielertrainer**" zu. Hier können Sie einstellen, mit welcher Spielstärke Sie eine eventuelle Spielerkarriere beginnen wollen. Für jeden Punkt, den Sie hier steigern, müssen Sie allerdings 5 Punkte in anderen Bereichen abgeben. Bitte beachten Sie, dass Sie maximal eine Stärke von 7 einstellen können! Ihr Talentwert richtet sich ebenfalls nach der eingestellten Stärke.

Stärke als Spielertrainer

Hier können Sie einstellen, mit welcher Spielstärke Sie eine eventuelle Spielerkarriere beginnen wollen. Für jeden Punkt, den Sie hier steigern, müssen Sie allerdings 5 Punkte in anderen Bereichen abgeben. Bitte beachten Sie, dass Sie maximal eine Stärke von 7 einstellen können. Ihr Talentwert richtet sich ebenfalls nach der Stärke.

Talent	Stärke
1	1,2
2	3,4
3	5
4	6
5	7



Im Vergleich zu ANSTOSS 2 GOLD ändert sich Ihr Managerlevel jetzt durch die kurzfristige Komponente deutlich häufiger. Auf diese Weise wird das reale Trainerleben noch genauer abgebildet, bei dem es ja auch häufig innerhalb von ein oder zwei Wochen schon wieder ganz anders aussehen kann.

Geburtstag und Spielposition

Auf dem nächsten Bildschirm können Sie Ihren Geburtstag einstellen. Zu Beginn des Spieles müssen Sie zwischen 18 und 40 Jahren alt sein. Unterhalb von 18 Jahren können Sie noch keine Mannschaft trainieren, bei über 40 Jahren würden Sie lediglich Ihre Karriere zeitlich unnötig einschränken.

Außerdem können Sie einstellen, auf welcher Position Sie spielen möchten, wenn Sie sich dazu entschließen, Spielertrainer zu werden.

Starteinstellungen

Die Starteinstellungen können von Ihnen nur einmal zu Beginn eines Spieles definiert werden. Sie betreffen allgemeine Einstellungen, die entweder das ganze Spiel oder aber nur den Ablauf der ersten Saison beeinflussen. Den Spielplan können Sie hier immer bestimmen, die Spielerreihenfolge natürlich erst ab zwei Spielern. Sämtliche anderen Punkte entfallen bei einer Managerkarriere.

Spielerreihenfolge

Die Reihenfolge, in der die Spieler an die Reihe kommen, kann entweder zufällig ermittelt oder frei bestimmt werden. Ist der Button "Zufällig" gedrückt, wird eine Reihenfolge nach Abschluss aller Einstellungen ausgelost. Bei "Nach Liste" kann dagegen in der Liste rechts eine Reihenfolge angegeben werden. Klicken Sie dort einen Spieler an, wandert er in der Liste an die erste Position.

Spielerreihenfolge ab 2. Saison

Ab der zweiten Saison können Sie zwischen den Einstellungen "Wie im ersten Jahr", "Schwächster zuerst" und "Bester zuerst" wählen. Entscheidend sind der Tabellenplatz und die Liga. Die Vorteile für den "ersten" Spieler sind allerdings ziemlich gering.

Spielplan

Im Editor haben Sie die Möglichkeit, den Spielplan für die erste Saison nach Ihren Wünschen einzustellen. Dies ist sehr praktisch, da Sie somit immer die Möglichkeit haben, nach dem Originalplan zu spielen. Die Meisterschaft läuft dann genau wie in Wirklichkeit ab. Wenn Sie dies möchten, lassen Sie bitte die Einstellung einfach auf "Editor". Allerdings kann es nach einer bestimmten Anzahl an Spielen langweilig werden, immer am Anfang gegen dieselben Gegner antreten zu müssen (vor allem, wenn Sie ein schweres Auftaktprogramm haben...). In diesen Fall können Sie sich an dieser Stelle für "Zufällig" entscheiden. Natürlich wird auch hier darauf geachtet, dass Sie zumeist abwechselnd ein Heim- und ein Auswärtsspiel haben.

Entlassungen

Spiele Sie eine feste Anzahl Saisons, können Sie wiederum die Ihnen vielleicht bereits aus ANSTOSS 2 bekannte Entscheidung treffen, ob Sie mit oder ohne Entlassungen spielen wollen. Dabei spielt die Art des Vorstandes eine wichtige Rolle. Je cooler die Jungs dort sind, desto seltener fliegen Sie auch. Sie können dies im Editor für jeden Verein individuell einstellen, die Skala geht von "Pulverfass" bis "treu". Der Vorstand kann sich aber im Spiel auch noch ändern. Ohne Entlassungen können Sie dann das ganze Spiel über bei Ihrem Startverein bleiben. Es sei denn, Sie sorgen durch derbe Skandale (Doping etc.) für einen äußerst unrühmlichen Rauswurf (der ist immer drin) oder steigen aus der untersten Liga ab. Sie können außerdem den Verein jederzeit wechseln, wenn Sie selbst zurücktreten. Dann unterliegen Sie aber den ganz normalen Gesetzen des Marktes. Haben Sie bis dahin nichts geleistet, dann können Sie auch keinen Superjob mehr erwarten. Auch in Ihrer neuen Tätigkeit sind Sie unkündbar.

Europapokal

Sie können hier entscheiden, ob die Teilnahme an den Europapokalen in der ersten Saison von den Daten im Editor abhängt, oder ob alle Spielervereine automatisch im Europapokal stehen sollen (was für eine gewisse Gerechtigkeit sorgt). Dazu müssen aber alle Vereine in einem Land spielen.

Anfangsbedingungen

Normalerweise beginnen die Vereine unter den im Editor eingestellten Bedingungen. Vor allem für kurze Spiele über wenige Spielzeiten aber sind die Anfangsvoraussetzungen für die einzelnen Spieler oft zu unterschiedlich für eine gerechte Bewertung. Deshalb können die Stärken der Spieler, die Souveränität des Vorstandes und die Größe der Stadien auf einheitliche Werte gebracht werden. Dazu stehen Ihnen die Möglichkeiten "leicht", "mittel" und "schwierig" zur Verfügung. Bei "schwierig" haben folglich alle Mitspieler schwache Spieler, einen nervösen Vorstand und ein kleines Stadion...

	leicht
Vorstand	treu
Stadion	57.500 Zuschauer
Spieler	Stärken wie bei der besten Nicht-Spieler-Mannschaft der Liga
	mittel
Vorstand	mittel
Stadion	42.000 Zuschauer
Spieler	Stärken wie bei einer mittleren Nicht-Spieler-Mannschaft der Liga
	schwierig
Vorstand	Pulverfass
Stadion	26.500 Zuschauer
Spieler	Stärken wie bei der schlechtesten Nicht-Spieler-Mannschaft der Liga

Vorbereitung

Bei einer normalen Vorbereitung gelangen Sie jede Woche ins Hauptmenü und können z.B. die Trainingsplanung ändern. Angesetzte Freundschaftsspiele werden in voller Länge gezeigt. Bei einer schnellen Vorbereitung beginnt das Spiel unmittelbar vor dem ersten Spieltag. Alle Spiele bis dahin werden vom Computertrainer übernommen und durchgerechnet. Bei "Nur Pflichtspiele" wird diese beschleunigte Vorbereitung folglich bei Pflichtspielen unterbrochen (z.B. für die Spiele im UIP, zur Qualifikation für den Meisterpokal und für die Spiele des Ligapokals). Nur den Rest der Vorbereitung übernimmt der Computer.

Mein erster Verein

Wählen Sie aus allen Angeboten im oberen Bereich des Bildschirms zunächst den Verein aus, den Sie am liebsten übernehmen würden. Sie erhalten dann eine Reihe allgemeiner Informationen über den Club. Mittels "Verhandeln" können Sie schließlich in direkte Verhandlungen treten oder sich zuvor noch über "Spielerkader" über das vorhandene Spielermaterial informieren.

Oben auf dem Bildschirm finden Sie hinter Ihrem Namen übrigens Ihren aktuellen Managerlevel. Je höher Ihr Level, desto besser werden die an Ihnen interessierten Vereine und desto mehr Auswahl haben Sie auch.

Interessiert Sie keines der Angebote, können Sie diesen Bildschirm durch einen Klick auf "Verzichte!" rechts unten verlassen. Haben Sie sich mit allen interessierten Clubs überworfen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als auf ein neues Angebot zu warten. Dies kann zu Beginn der Vorbereitung allerdings eine Weile dauern. Sie sollten also auf alle Fälle versuchen, am Spielbeginn auch bei einem Verein unterzukommen.

Eigenes Managerportrait verwenden

Wollen Sie Ihr eigenes Bild in das Spiel einbinden, kopieren Sie bitte die Grafik in das Verzeichnis "Portrait" in Ihrem ANSTOSS 3-Verzeichnis. Bitte beachten Sie, dass die Grafik im Format BMP vorliegen und genau 122*122 Pixel groß sein muss (TrueColor, 16 Millionen Farben). Klicken Sie dann an dieser Stelle einfach auf das vorhandene Portrait und wählen Sie das neue aus!

Verhandlungen führen

Naturgemäß muss bei Managerspielen gerade zu Beginn einer Saison sehr viel verhandelt werden. Bei ANSTOSS 3 gibt es drei unterschiedliche Arten von Verhandlungen.

"Echte" Verhandlungen

"Echte" Verhandlungen gibt es an vielen Stellen im Programm, z.B. beim Aushandeln des eigenen oder eines Spielervertrages. Hier geht es jeweils um mehrere Punkte wie Grundgehalt oder Vertragslaufzeit, die gleichzeitig ausgehandelt werden. Sie können sich in bestimmten Bereichen Vorteile verschaffen, wenn Sie dafür an anderen Stellen Zugeständnisse machen.

Dazu werden jeweils zwei Spalten mit Werten ausgegeben. In der ersten Spalte finden Sie das Angebot oder die Forderung Ihres Gegenübers. In der zweiten Spalte können Sie Ihre Vorstellungen eintragen. Klicken Sie nun auf den "Verhandeln"-Button, prüft die Gegenseite Ihr Angebot. Ist es nicht gut genug, verschlechtert sich mit jeder Verhandlungsrunde deren Stimmung, was Sie am Gesichtsausdruck Ihres Verhandlungspartners erkennen können. Treiben Sie es nicht zu weit, sonst bricht Ihr Gegenüber die Verhandlungen einfach ab!

Sie haben zusätzlich jederzeit die Möglichkeit, das Angebot oder die Forderung der Gegenseite zu akzeptieren oder aus der Verhandlung auszusteigen.

Bei Verhandlungen mit manchen Spielern kann es Ihnen passieren, dass der Spieler die Verhandlungen nicht selbst führt, sondern diese lieber seinem Berater, seiner Frau oder seiner Oma überlässt. In diesen Fällen können Sie sich auf besonders harte Auseinandersetzungen gefasst machen.



Versuchen Sie, sich möglichst kurz vor dem Abbruch mit Ihrem Gegenüber zu einigen. Sind Sie sich zu früh einig, verschenken Sie bares Geld.

"Versteigerungen"

Dieses Verfahren wird bei Vertragsverhandlungen mit Spielern verwendet. Alle Interessenten geben der Reihe nach ein Angebot ab und versuchen dabei, das des Vorgängers zu übertreffen. Jeder der Beteiligten hat die Chance, sein Angebot zu verbessern oder aus den Verhandlungen auszusteigen. Der Verein, der am Ende übrigbleibt, erhält schließlich den Zuschlag.

Auch bei dieser Verhandlungsform werden zwei Spalten mit Zahlen ausgegeben. In der ersten Spalte finden Sie das zurzeit beste Angebot, in der zweiten Spalte haben Sie die Möglichkeit, dieses noch zu verbessern. Haben Sie in der laufenden Verhandlung bereits ein Angebot abgegeben, sind die alten Werte voreingestellt. Reicht Ihr neues Angebot nicht aus, um die Angebote Ihrer Mitkonkurrenten zu übertreffen, können Sie es noch einmal aufstocken, ziehen sich aber damit den Unmut des Verhandlungspartners zu.

Einfache Verhandlungen

Bei diesem Verhandlungstyp können Sie ein vorhandenes Angebot entweder ablehnen und auf ein besseres Angebot hoffen ("Verhandeln") oder es akzeptieren ("Annehmen"). Der Verhandlungspartner wird dabei mit zunehmender Wahrscheinlichkeit aus den Verhandlungen aussteigen.

Sie finden diese Verhandlungsform z.B. bei den Fanartikelagenturen, bei den Ausrüstern oder bei der Bandenwerbung.

Verhandlungen mit einem Verein

In der linken Spalte finden Sie das aktuelle Angebot des interessierten Vereins. Rechts können Sie Ihre persönlichen Forderungen für den neuen Vertrag eintragen. Sie müssen sich dabei mit Ihrem neuen Verein über eine Reihe von Punkten einig werden.

Zunächst geht es natürlich um die Kohle. Sie haben Frau (Mann) und Kinder zu ernähren, und das ist nicht billig. Der interessierte Verein unterbreitet Ihnen ein Angebot über ein Grundgehalt und über eine Punktprämie. Außerdem setzt er eine Pokalrundenprämie und eine Prämie für einen Titelgewinn/Aufstieg fest. Schließlich bietet er Ihnen noch einen zusätzlichen Bonus, wenn Sie das an dieser Stelle mit dem Vorstand zu vereinbarende Saisonziel auch erreichen.

Wichtig ist weiterhin die Laufzeit Ihres abzuschließenden Vertrages, verbunden mit einer entsprechenden Freigabeklausel. Zusätzlich zu einer festen Laufzeit können Sie hier auch einen Vertrag aushandeln, der sich jedes Jahr automatisch um ein Jahr verlängert, wenn er bis kurz nach dem 20 Spieltag einer Saison nicht gekündigt wird.

Grundsätzlich müssen Sie an einem möglichst langen Vertrag interessiert sein (das erhöht die Abfindung, wenn man Sie rauswirft). Ein ehrgeiziger Manager in einer der unteren Ligen sollte aber noch mehr Wert auf die Möglichkeit legen, jederzeit wechseln zu können, falls ein Angebot aus der ersten Liga eingeht.

Teilweise wird auch eine einseitige Option auf eine einjährige Verlängerung von Seiten des Vereins gefordert, Sie sollten sich das aber gut überlegen.

Wichtig ist auch die unterste Zeile ("Wann?"). Hier sind zwei verschiedene Einträge möglich. "Sofort" bedeutet, dass Sie unmittelbar nach Vertragsabschluss Ihren Dienst aufnehmen können. Alternativ kann hier auch "Saisonende" stehen. In diesem Fall erfüllen Sie also ganz normal Ihren Vertrag bis dahin, im neuen Jahr sind Sie dann bei Ihrem neuen Arbeitgeber tätig.

Ein Beispiel einer typischen Karriere wäre z.B. der Abschluss eines 2-Jahres-Vertrags am Spielbeginn. Es folgen zwei gute Jahre, und Sie haben auf sich aufmerksam gemacht. In der Rückrunde des zweiten Jahres tritt dann ein Bundesligist an Sie heran. Jetzt könnte hier z.B. ein "Saisonende" stehen.

Ein ganz wichtiger Punkt ist die Definition des Saisonziels. Manchmal übertreibt der Vorstand - und es könnte sich als fatal herausstellen, einfach zu sagen: "Kein Problem. Ich mache das schon.". Hinterher sind Sie umso schneller wieder auf der Straße. Sagen Sie also lieber gleich, was **Sie** für möglich halten. Andererseits kommen Sie durch ein bisschen Hochstapelei auch leichter an einen gut bezahlten Job, da Sie Ihre Verhandlungsenergie in andere Bahnen lenken können.

In den weiteren Jahren wird das Saisonziel dann jeweils vor der Saison vom Vorstand neu definiert. Bei längerfristigen Verträgen dürfen Sie jedes Jahr mit dem Vorstand über das Ziel für die nächste Saison verhandeln. Je länger Sie das tun, desto unpopulärer werden Sie allerdings.

Während das Festgehalt und die Punktprämien für die gesamte Laufzeit des Vertrages fest sind und nur bei einem Auf- oder Abstieg automatisch um 20% erhöht oder gesenkt werden, werden die Prämie pro Pokalrunde, die Titel- bzw. Aufstiegsprämie und der Bonus für das Saisonziel nach jeder Saison neu verhandelt.

Dazu unterbreitet Ihnen Ihr Vorstand ein entsprechendes Angebot. Ist es Ihnen nicht hoch genug, können Sie auch mehr fordern, wobei jede Ihrer maximal fünf neuen Forderungen zu einer Verschlechterung Ihrer Beziehungen zum Vorstand führt. Sie sollten also vorsichtig sein.

Für die Verhandlungen ändern Sie nun die Werte der rechten Spalte (ausgehend von den Wertes des Angebots) nach Ihren Wünschen ab.

Mit "Verhandeln" unterbreiten Sie den Verantwortlichen schließlich Ihren Vorschlag. Der Verein nimmt dann die einzelnen Punkte entweder an, macht einen Kompromissvorschlag oder bricht die Verhandlungen ab, wenn Sie mit Ihren Forderungen gar zu unverschämt waren. Auf einen Kompromissvorschlag können Sie dann erneut antworten und sich so Stück für Stück einigen.

Versuchen Sie von der ersten Verhandlungsrunde an, eine klare Strategie zu entwickeln. Das nachträgliche Erhöhen von Geldbeträgen sorgt nur für Verstimmung auf der anderen Seite. Konzentrieren Sie sich auf die Punkte, die Ihnen wichtig sind, und machen Sie gegebenenfalls dafür Zugeständnisse in Bereichen, die Ihnen unwesentlich erscheinen.

Über die Grafik links werden Sie nach jeder Verhandlungsrunde über den "Zustand" Ihres Verhandlungspartners informiert. Je mehr Sie fordern und je hartnäckiger Sie verhandeln, desto saurer wird er. Übertreiben Sie es, bricht er die Verhandlungen ab. Es kommt dann zu keinem Vertrag. Je höher Ihr Managerlevel ist, desto besser können Sie übrigens Ihrem Gegenüber das Fell über die Ohren ziehen...

Durch einen Klick auf "Unterschreiben" nehmen Sie das Angebot des Vereines schließlich an. Durch "Abbruch" können Sie auch selbst die Verhandlungen jederzeit abbrechen.

Angebote anderer Vereine

Haben Sie als Manager Erfolg, werden Sie gelegentlich auch von anderen Vereinen angesprochen. Dann ist es entscheidend, ob Sie in Ihrem Vertrag eine Ausstiegsklausel vereinbart haben, die Ihnen den Wechsel zu einem anderen Verein erlaubt.

Neben dem Spielerkader können Sie sich auch die aktuelle Tabelle der Liga ausgeben lassen, in der Ihr potentieller neuer Verein gerade spielt. Auf diese Weise können Sie sicher sein, dass Sie mit diesem Verein auch noch wirklich etwas erreichen können.

Keine Freigabeklausel und noch Vertrag

In diesem Fall sehen Sie zwar das Angebot des interessierten Vereins, können aber nicht mit diesem verhandeln (es befindet sich kein "Verhandeln"-Button auf dem Bildschirm). Dafür haben Sie die Möglichkeit, Ihren Vorstand um Ihre Freigabe zu bitten. Sie sollten das allerdings nur tun, wenn Sie wirklich an einem Wechsel interessiert sind, da eine solche Aktion natürlich das Vertrauen in Sie schwächt.

Gewährt Ihr Vorstand Ihnen die Freigabe, können Sie mit dem Interessenten verhandeln. Ansonsten bleibt Ihnen keine andere Wahl als auf "Abbruch" zu klicken.

Auslaufender Vertrag oder Freigabeklausel

In diesem Fall haben Sie es einfach. Sie können ganz normal mit dem Interessenten verhandeln. Kommt es zu einer Einigung, sind Sie dort sofort oder in der nächsten Saison Manager.

Ihr aktueller Verein wird dabei natürlich ebenfalls auf die Probe gestellt. Sollte er Interesse an Ihrer Weiterverpflichtung haben, wird er sich in die Liste der Interessenten einreihen. Sie können sich entscheiden.

Wunschzettel bei Vereinswechsel

Welche Spieler sollen verpflichtet werden?

Haben Sie bei einem neuen Verein für die kommende Saison unterschrieben, erhalten Sie umgehend die Chance, dem dortigen Präsidium bis zu zwei Wunschspieler zu nennen, die der Verein unbedingt noch für Sie verpflichten soll. Je bescheidener dabei Ihre Wünsche sind, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass diese auch erfüllt werden. Bei kräftigen Forderungen kann es sehr schnell passieren, dass das Präsidium einen Blick in die Kasse wirft und gleich aufgibt. Wählen Sie vor allem Spieler, deren Verträge nicht mehr allzu lange laufen! In Ihrer Wunschliste dürfen Sie keine Spieler Ihres eigenen Vereins nennen (um allzu leichten Manipulationen vorzubeugen).

Welche Spieler sollen unbedingt gehalten werden?

Um dem Problem von Spielerverkäufen nach Vertragsabschluss entgegenzuwirken, sollte der Spieler nach seiner Unterschrift fünf Spieler angeben können, die keinesfalls verkauft werden dürfen.

Eingriffe des Vorstands

Manche Vorstände haben den gravierenden Nachteil, dass Sie Ihnen als Manager und Trainer in die Arbeit hineinzureden versuchen.

In diesem Fall haben Sie nur zwei Möglichkeiten. Entweder Sie geben dem Drängen nach und machen brav, was Ihnen gesagt wurde, oder aber Sie widersetzen sich und ziehen Ihre Linie durch.

Im ersten Fall wird der Vorstand sich immer wieder mal bei Ihnen melden und Ihnen Vorschriften machen. Je mehr Sie nachgeben, desto häufiger. Im zweiten Fall geraten Sie mit dem Vorstand zunächst heftig aneinander (d.h. Sie verlieren stark an Beliebtheit). Stehen Sie diese Auseinandersetzung jedoch durch und haben Sie Erfolg, wird der Versuch der Einflussnahme nach und nach geringer werden.

Keine Probleme haben Sie mehr, wenn Sie die Aktienmehrheit bei einem Verein besitzen. Aktien können Sie unter "Persönliche Erfolge" kaufen, wenn Ihr Club bereits an die Börse gegangen ist.

Kein Job?

Sie haben kein Angebot erhalten? Die Vereine waren Ihnen zu niveaulos? Kein Problem, aber dann heißt es halt warten. Das kann gerade zu Beginn der Saison einige Spieltage dauern. Ist kein menschlicher Spieler derzeit im Spiel, so laufen die Spieltage schneller ab (ohne Animationen).

Vor jedem Spieltag erhalten Sie ganz normal die Transferlisten und als "Bonus" automatisch eine Übersicht über die gerade aktuell gefährdeten Trainer und Manager. Im Hauptmenü stehen Ihnen allerdings nur [Spieloptionen](#) und "Anstoß!" zur Verfügung.

Sie müssen nun eben hoffen, dass einer Ihrer Kollegen fliegt und Sie sich seinen Job unter den Nagel reißen können. Die wichtigste Regel: Als Anfänger sollte man keine großen Ansprüche stellen. Auf dem Trainer- und Managermarkt tobt ein großer Konkurrenzkampf, und man hat Sie eigentlich gar nicht gerufen. Auf der anderen Seite steht aber auch folgende Aussage: "Die erste Stelle ist die wichtigste. Da geht man nicht zu einem Karnevalsverein." Später, wenn Sie zehnmal Meister waren, können Sie sich Ihren Club aussuchen.

Ist ein Verein an Ihnen interessiert, werden Sie umgehend informiert.

Karriere?

Im Laufe eines Spieles können Sie durch Erfolge oder Misserfolge "befördert" oder "degradiert" werden. Dies geschieht natürlich nicht im eigentlichen Sinn. Man wird Ihnen also keinen Orden umhängen. Es ändert sich lediglich Ihr Ruf in der Öffentlichkeit und damit auch bei den Verantwortlichen der reichen Vereine. Für einen erfolgreichen Verlauf Ihrer Karriere ist dies von entscheidender Bedeutung. Je höher Sie klettern, desto größer werden Ihre Möglichkeiten.

Zumeist beginnen Sie mit dem Ruf eines "hoffnungsvollen Talentes". Diesen müssen Sie nun nach und nach verbessern, wobei er vor allem von den drei Komponenten aktueller Erfolg, langfristiger Erfolg und Lebensalter abhängt (letzteres natürlich nur im Karrieremodus - deshalb beginnen Sie im Modus mit einer festen Spielzeit auch mit "hat es bisher zu nichts gebracht"). Auf alle Fälle viel Glück und eine steile Karriere!

Über jede Änderung werden Sie über einen speziellen Bildschirm informiert. Ihren aktuellen Level können Sie unter [Persönliche Erfolge](#) jederzeit erfahren. Maximal ist Level 15 möglich.

Die Mindestzeit zwischen zwei Beförderungen beträgt 4 Wochen (8 Wochen bei langfristigen Beförderungen). Gleiches gilt für eine Beförderung nach einer Abwertung. Ein Spieler ohne einen Verein kann niemals befördert werden. Grundsätzlich geht es zumeist nur um eine Stufe nach oben (nur bei großen kurzfristigen Erfolgen sind mehrere Stufen möglich) - kann aber sehr wohl um mehrere Stufen nach unten gehen.

Wird Ihnen ein Managerlevel abgezogen, wird Ihnen eine genaue Begründung mitgeteilt.

Vertragsverlängerung

In diesem und den folgenden Kapiteln geht es um das Arbeitsverhältnis zwischen Ihnen und Ihrem Verein.

Eine Vertragsverlängerung wird Ihnen immer dann angeboten, wenn Ihr aktueller Verein mit Ihnen zufrieden ist. Das kann bei besonders erfolgreichem Abschneiden in Ausnahmefällen bereits sehr frühzeitig geschehen, im Normalfall aber wird er sich in der Rückrunde Ihres letzten Vertragsjahres bei Ihnen melden. Besitzt der Verein ohnehin noch eine Option auf ein weiteres Jahr, wird er Ihnen das ebenfalls auf diese Weise mitteilen.

Wichtig für eine Verlängerung sind ein möglichst großes Vertrauen des Vorstandes in Ihre Person und aktuelle Erfolge. Auch gilt: Je souveräner der Vorstand eines Vereins ist, desto mehr wird er auf Konstanz setzen.

Unter Vereinsführung können Sie unterhalb der Anzeige des Vorstandsvertrauens nachlesen, wie es zurzeit um eine Vertragsverlängerung bestellt ist. Beachten Sie allerdings, dass das Scheitern der Verhandlungen gravierende Nachteile mit sich bringt (zum Beispiel verlieren Sie nicht unerheblich Punkte beim Vertrauen Ihres Vorstandes)! Zum Spaß sollten Sie nicht damit anfangen, es könnte Sie den Kopf kosten.

Ist das Präsidium interessiert und klicken Sie auf "Vertrag verlängern", können Sie einen Termin für die nächste Woche ausmachen. Es kann auch sein, dass das Präsidium von sich aus auf Sie zukommt, wenn Sie die Initiative nicht ergreifen. Besteht kein Interesse an einer Verlängerung, wird Ihnen das freundlich mitgeteilt.

Bei auslaufendem Vertrag werden Sie nach dem letzten Spieltag einer Saison noch einmal darauf hingewiesen, wenn Ihr Vorstand gerne verlängern möchte und Sie noch nicht anderweitig für die kommende Saison bei einem Verein unter Vertrag stehen. Sie sollten vorher aber nicht zu viele Verhandlungen platzen lassen...

Die Verhandlungen laufen dann nach dem Ihnen bereits bekannten Verfahren ab.

Ihr Verein begibt sich aber auch manchmal auf die Suche nach einem Ersatz. Es kann durchaus passieren, dass er einfach einen neuen Mann einstellt (z.B. einen Ihrer Mitspieler), wenn er mit Ihnen nicht zufrieden ist.

Entlassung

Hat man Sie entlassen, d.h. das Vertrauen des Vorstandes in Sie hat die magische 50%-Grenze unterschritten, dann bedeutet das zunächst einmal nicht, dass Ihr Vertrag damit seine Gültigkeit verliert. Allein - zu sagen haben Sie gar nichts mehr. Sie beziehen jedoch Ihr Gehalt ganz normal weiter, bis Sie wieder einen neuen Verein gefunden haben. Zusammen mit Ihrer Kündigung erhalten Sie immer auch gleich ein Angebot für eine Abfindung. Sollten Sie schnell wieder einen neuen Verein übernehmen wollen, sollten Sie dieses annehmen.

Waren Sie schon sehr lange bei einem bestimmten Verein, steigt mit der Zeit das Vertrauen in Ihre Person. Sie können sich dann auch mal eine Niederlage ohne große Panik leisten, wenn Ihre Kollegen schon zittern müssten. Mit jedem Sieg und vor allem mit jedem Titel zementieren Sie Ihre Position.

Mildernde Umstände werden Ihnen vom Vorstand auch bei einer großen Anzahl an Verletzten zugebilligt. Leider meist nicht in genügendem Umfang...

Wenn Sie einen Verein im unteren Bereich der Tabelle übernehmen, wird man auch bei einigen Niederlagen noch Verständnis für Sie haben, wenn nur eine gewisse Aufwärtstendenz zu spüren ist. Auch Pokalerfolge können über die ein oder andere Bundesligapleite hinweghelfen.

Allgemeines zu den Spielerattributen

In diesem Kapitel werden die verschiedenen Werte und Attribute eines Spielers einzeln beschrieben. Diese Informationen werden an verschiedenen Stellen benötigt.

Praktisch überall, wo Sie sich eine Spielerliste anzeigen lassen können, können Sie auch ein ausführliches [Info über die Spieler](#) erhalten. Es genügt ein einfacher Klick mit der rechten Maustaste auf den Namen des jeweiligen Spielers.

Die meisten Spielerattribute können übrigens im Editor verändert werden. Motivation, Zufriedenheit, Form, körperlicher Zustand und auch einige besondere Eigenschaften eines Spielers (z.B. Publikumsliebbling) sind jedoch vom Spielverlauf abhängig.



Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe des Editors.

Spielstärke und Talent

Die **Stärke** eines Spielers liegt zwischen 1 und 12 Punkten. Die Ausnahmestärke von 13 Punkten wird nur in ganz seltenen Fällen erreicht! Kondition, Frische und Motivation eines Spielers gehen zusätzlich in die Stärke ein und bestimmen seine **echte Stärke**, die im Spiel häufig mit "ES" abgekürzt wird und von Spieltag zu Spieltag um maximal einen Punkt um die normale Spielstärke des Spielers schwanken kann.

Das **Talent** eines Spielers bestimmt dessen maximale Spielstärke und wie schnell der Spieler neue Fähigkeiten zu lernen in der Lage ist.

Talent	Maximal mögliche Stärke
Megatalent	12 (13)
Talent	11
Normal begabt	10
Wenig begabt	9
Zwei linke Füße	8

Die Spielstärke eines Spielers ist dabei im Laufe seiner Karriere ständigen Veränderungen unterworfen. Im Optimalfall sollte sie natürlich zunächst ansteigen, dann auf hohem Niveau über möglichst viele Jahre gehalten werden und schließlich zum Karriereende hin langsam wieder absinken.

Unter der Saison ändert sich die Spielstärke normalerweise nur sehr selten, aber in der Winterpause und am Saisonende finden sogenannte Auf- und Abwertungsrunden statt, in denen die Spieler für ihre Leistungen in den vergangenen Monaten belohnt werden.

Alter

Ein wichtiges Kriterium für die Beurteilung eines Spielers ist sein Alter. Dieses spielt bei den verschiedensten Gelegenheiten eine wesentliche Rolle.

Es ist immer wichtig, eine Mannschaft mit der richtigen Mischung aus alten und jungen Spielern zu haben. Die Position des Abwehrchefs z.B. kann (von Ausnahmen abgesehen) meist von einem erfahrenen Spieler erheblich besser ausgefüllt werden.

Alter und Auf- und Abwertungen

Je jünger ein Spieler ist, desto größer ist seine Chance, dass er allein durch seinen körperlichen Entwicklungsprozess noch den einen oder anderen Spielstärkepunkt hinzugewinnt. Bei älteren Spielern ist das problematischer. Diese verlieren tendenziell Punkte, weil sie nicht mehr so schnell sind oder nicht mehr die Kraft haben, eine ganze Saison volle Pulle zu spielen. Bei einem Libero oder einem Torwart ist das nicht ganz so schlimm.

Ab einem Alter von etwa 32 Jahren müssen Sie jedoch auch damit rechnen, dass ein Spieler aus Altersgründen seinen Rücktritt erklärt. Natürlich können Sie versuchen, ihn durch ein entsprechendes Vertragsangebot zu halten - aber auch Sie müssen sich fragen, ob sich das bei einem erhöhten Risiko auf eine Abwertung rechnet. Sie könnten sonst leicht viel Geld in den Sand setzen. Möglicherweise sollten Sie daran denken, sich rechtzeitig von einem solchen Spieler zu trennen (solange es noch gutes Geld gibt). Zumindest aber sollten Sie eine Überalterung der Mannschaft als solches vermeiden.

Alter und Ablösesummen

Als Faustregel kann hier ganz einfach gelten: Je jünger ein Spieler ist, den Sie aus einem Vertrag herauskaufen wollen, desto teurer ist er auch. Sie bezahlen immer die Entwicklungschancen des jungen Mannes mit. Ist z.B. ein Spieler 18 Jahre alt und hat schon Spielstärke 3, dann kann auch für die folgenden Jahre von einer weiteren Steigerung ausgegangen werden. Dieses Potential wird mit Sicherheit für die Höhe der Ablöse eine Rolle spielen. Andererseits haben Sie für den Fall einer steilen Karriere des Talenten auch entsprechende Möglichkeiten, bei einem Verkauf richtig Geld zu machen.

Alter und Vertragswünsche

Natürlich haben die Spieler je nach Alter auch unterschiedliche Wünsche bezüglich der Vertragsgestaltung. Junge Spieler neigen zu leistungsbezogenen Verträgen mit möglichst kurzer Vertragsdauer, da sie auch selbst damit rechnen, sich in nächster Zeit noch zu verbessern. Ältere Spieler sind dagegen an möglichst langen Laufzeiten ihrer Verträge interessiert, auch ein hohes Grundgehalt steht hoch in ihrer Gunst.

Nationalität

Ausländische Spieler dürfen nach dem [Bosman-Urteil](#) von 1995 beliebig viele unter Vertrag gehalten und auch gleichzeitig eingesetzt werden. Lediglich die Anzahl der nicht aus Europa kommenden Profis ist auf drei beschränkt.

Außerdem gibt es noch den Status des "Fußballinländers". Fußballdeutsche z.B. sind Ausländer, die bereits mindestens fünf Jahre in der Jugend in Deutschland gespielt haben und danach auch nie im Ausland unter Vertrag waren. Wechseln sie jedoch ins Ausland, verlieren sie ihren Status und werden ganz normal als Ausländer behandelt, auch wenn Sie später wieder zurückkommen. Derzeit hat diese Bezeichnung keinen praktischen Einfluss mehr. Klicken Sie also im Editor bei einem Spieler "Fußballinländer" an, wirkt sich das auf das Spiel nicht aus. Vielleicht gibt es in der Zukunft hier aber neue Regelungen, so dass wir diesen Punkt zunächst nicht gelöscht haben.

Positionen

Jeder Spieler hat eine Hauptposition und maximal zwei Nebenpositionen. Nur auf der Hauptposition bringt ein Spieler seine volle Leistung. Wird er auf einer seiner Nebenpositionen eingesetzt, schafft er aber immer noch 90%. Ein Stürmer mit Spielstärke 9, der als Nebenposition das offensive Mittelfeld besitzt, hat folglich dort noch eine Stärke von 8.1.

Wird ein Spieler auf einer Position eingesetzt, die weder seine Haupt- noch seine Nebenposition ist, hängt seine neue Spielstärke mit der Ähnlichkeit seiner Position zu seinen Haupt- und Nebenpositionen ab. Auf einer ähnlichen Position zu seiner Hauptposition bringt er 70%, und auf einer ähnlichen Position zu seiner Nebenposition bringt er 60% seiner normalen Leistung. Auf allen anderen Positionen reduziert sich seine Stärke auf 50%. Setzen Sie obengenannten Stürmer z.B. in der Abwehr ein, hat er nur noch Stärke 4.5. Eine Ausnahme bilden sogenannte Allrounder, diese bringen auch auf vollkommen fremden Positionen (außer Torwart) 80% ihrer normalen Leistung.



Handelt es sich um einen beidfüßigen Spieler, kann ein Spieler mit den Hauptpositionen LM/RM/LV/RV auch jeweils auf der anderen Spielfeldseite mit seiner vollen Stärke eingesetzt werden. Diese Spieler haben damit praktisch zwei Hauptpositionen.

Siehe auch: Mannschaftsaufstellung

Stellen Sie einen Torhüter ins Feld oder einen Feldspieler ins Tor, spielt dieser nur noch mit 10% seiner normalen Stärke.

Insgesamt existieren zehn verschiedene Spielpositionen. Es sind dies im Einzelnen: Torwart; Libero; Innenverteidiger; linker und rechter Verteidiger; defensiver, linker, rechter und offensiver Mittelfeldspieler und Stürmer. Diese Positionen werden im Spiel wie folgt abgekürzt:

TO	Torwart
LI	Libero
IV	Innenverteidiger
LV	linker Verteidiger
RV	rechter Verteidiger
DM	defensiver Mittelfeldspieler
LM	linker Mittelfeldspieler
RM	rechter Mittelfeldspieler
OM	offensiver Mittelfeldspieler
ST	Stürmer

Torhüter können keine Nebenpositionen haben. Feldspieler können die Position "Torhüter" nicht als Nebenposition besitzen. Ansonsten sind beliebige Kombinationen erlaubt.

Spielerfähigkeiten- und Eigenschaften

Wir haben uns bemüht, das Ausufern der Zahlenwerte zur Charakterisierung eines Spielers stark einzuschränken. Diese erfolgt hinsichtlich seiner spielerischen Fähigkeiten und seiner Eigenschaften rein verbal und über Icons.

Eine Liste der **Fähigkeiten** (grün = positiv, rot = negativ) finden Sie auf der dem Spiel beiliegenden Karte. Es sind pro Spieler maximal drei besondere Fähigkeiten möglich. Genauso, wie ein Spieler in einem bestimmten Bereich besonders gut sein kann, besteht auch die Möglichkeit, dass er irgendetwas überhaupt nicht kann. Ein Spieler ist dann eben besonders langsam, besonders kopfballschwach oder wird auch in drei Jahren kein Freistoßtor erzielen.

Außerdem können für jeden Spieler noch jeweils zwei besondere **Eigenschaften** (im Spiel und als Charaktereigenschaften) bestimmt werden. Für die Torhüter sind nicht alle Einstellungen möglich.

Spielereigenschaften	Auswirkungen
Kämpfernatur	gibt nie auf, lässt sich auch bei einem Rückstand nie hängen
Trainingsweltmeister	kämpft im Training bis zum Umfallen und hat immer eine vorbildliche Einstellung, gewinnt viele Formpunkte und bringt dann im Spiel oft doch nicht ganz die Leistung
Trainingsfauler Spieler	versucht sich im Training so wenig wie möglich zu quälen, hat deshalb meist eine relativ schwache Kondition
Treter	extra unfairer Spieler, der sich besonders für Spezialbewachungen eignet, dafür aber auch fast immer am Rande des Platzverweises agiert
Fairer Spieler	versucht immer fair zu spielen und bekommt selten gelbe Karten
Mimose	wird eine Mimose zu Beginn des Spiels mehrmals gefault, können Sie sie gleich wieder auswechseln
Schlitzohr	fällt besonders im Strafraum sehr leicht, die Schiris kennen ihn; auch sonst im Spiel immer für überraschende Aktionen gut
Spezialist	nur auf den Positionen einsetzbar, die er als Haupt- und Nebenpositionen hat, auf allen anderen Positionen spielt er nur mit 30% seiner normalen Stärke; benötigt doppelt so lang wie andere Spieler, um eine neue Position zu lernen
Allrounder	dieser Spieler spielt auch auf für ihn völlig fremden Positionen (außer Torwart) mit 80% (statt 50%) seiner normalen Stärke
Flexibler Spieler	lernt besonders schnell, sich auf einer neuen Position zurechtzufinden
Schirilibbling	wird von den Schiedsrichtern häufig deutlich milder behandelt
Heimspieler	braucht die Unterstützung der eigenen Fans, um wirklich gut zu spielen
Schönwetterfußballer	bei schlechtem Wetter ist er nur noch die Hälfte wert
Joker	besonders stark als Einwechselspieler in der letzten halben Stunde einer Partie, von Anfang an nicht so toll
Egoist	versucht es häufiger mal auf eigene Faust, statt zum besser postierten Nebenmann abzuspielen
Bruder Leichtfuß	immer mal wieder für einen riskanten Pass gut; der Schrecken der Abwehr

Charaktereigenschaften	Auswirkungen
Führungsperson	kann die Mannschaft leiten und die anderen mitreißen
Hitzkopf	legt sich gern mit Schiedsrichtern an, immer mal wieder für ein Revanchefoul gut, 'hilft' besonders gern gefoulten Kollegen
Frohnatur	lustiger Spieler, bringt viel gute Laune in die Mannschaft
Mann o. Nerven	übernimmt in kritischen Situationen Verantwortung, z. B. beim Elfmeterschießen
Nervenbündel	bringt in wichtigen Spielen fast nie Normalform, Elfmeter darf man ihn nur schießen lassen, wenn man schon 5:0 führt
Phlegmatiker	ein solcher Spieler hat mit einer gewissen Regelmäßigkeit Tage, an denen er praktisch gar nicht auf dem Platz ist
Geldgeier	Prämienzahlungen haben auf seine Leistung besonderen Einfluss, harter Verhandlungspartner
Vereinsanhänger	bei Vertragsgesprächen gerne bereit, auch zu niedrigeren Konditionen zu verlängern
Musterprofi	ein echtes Vorbild: raucht nicht, trinkt nicht, ist glücklich verheiratet und kommt immer pünktlich zum Training
Skandalnudel	jeden Morgen die bange Frage: 'Trainiert er mit? '
Starallüren	will häufiger mal eine Extrawurst, was nicht immer gut für die Mannschaft ist
Sensibelchen	reagiert besonders empfindlich auf negative Presseberichte
Teenie-Star	hat ständig Probleme mit kreischenden Teenagern, dafür verkaufen sich die Trikots dieses Spielers besonders gut
Unruhestifter	zieht den Ärger geradezu magisch an, sucht die Konfrontation mit dem Trainer, mit den Kollegen, mit der Presse
Leberwurst	ist extrem schnell beleidigt, also bitte vorsichtig sein
Integrationsfigur	hilft neuen Spielern, sich schneller in die Mannschaft zu integrieren

Zuletzt kann noch die Verletzungsanfälligkeit und die Beziehung des Spielers zu den Fans festgelegt werden.

Verletzungsanfälligkeit	Auswirkung
Normal	Spieler regeneriert normal, hatte noch keine Verletzung mit Folgeschaden und ist auch nicht übermäßig empfindlich
Robust	Spieler hat wenig Verletzungen
Anfällig	Spieler hat häufig Verletzungen
Knieprobleme	Spieler hat Probleme mit seinem Knie, eine weitere schwere Verletzung kann das Karriereende bedeuten
Schnell wieder fit	Spieler ist bei Verletzungen überdurchschnittlich schnell wieder fit
Dauert bis wieder fit	Spieler braucht nach Verletzungen überdurchschnittlich lange, ehe er wieder fit ist
Wehleidig	Spieler lässt sich durch Fouls im Spiel schnell aus dem Konzept bringen und möchte dann ausgewechselt werden

Publikum	Folgen
Normal	normaler Spieler
Liebling	angesehen bei den Fans, Trikot verkauft sich überdurchschnittlich
Hass Figur	wird schnell ausgepiffen, ist damit leicht verunsichert, das Trikot verkauft sich nicht besonders toll

Hier noch einmal alle Fähigkeiten und Eigenschaften auf einen Blick.

Fähigkeiten der Feldspieler	Fähigkeiten der Torleute
Kopfball	Elfmertötter
Zweikampf	starke Reflexe
Schnelligkeit	Herauslaufen
Schusskraft	Flanken
Elfmeter	Fausten
Freistöße	Ballsicherheit
Flanken	Schnelligkeit
Torinstinkt	weite Abschläge
Laufstärke	weite Abwürfe
Technik	
Ballzauberer	
Spielmacher	
Viererkette	
Spielübersicht	
Ball halten	
Dribbling	

Spielereigenschaften	Charaktereigenschaften
Kämpfernatur	Führungsperson
Trainingsweltmeister	Hitzkopf
Trainingsfauler Spieler	Frohnatur
Treter	Mann o. Nerven
Fairer Spieler	Nervenbündel
Mimose	Phlegma
Schlitzohr	Geldgeier
Spezialist	Vereinsanhänger
Allrounder	Musterprofi
Flexibler Spieler	Skandalnudel
Schiriliebling	Starallüren
Heimspieler	Sensibelchen
Schönwetterfußballer	Teenie-Star
Joker	Unruhestifter
Egoist	Leberwurst
Bruder Leichtfuß	Integrationsfigur

Talent	Geheime Eigenschaften
Megatalent	Schleimer (GEHEIM)
Talent	Maulwurf (GEHEIM)
Normal begabt	Spitzel (GEHEIM)
Wenig begabt	
Zwei linke Füße	

Verletzungen	Publikum
Robustheit	Liebling
Anfälligkeit	Hass Figur
Knieprobleme	
Schnell wieder fit	
Dauert bis wieder fit	
Wehleidigkeit	

Besondere Spieler

Bei ANSTOSS 3 gibt es insgesamt drei "geheime" Spielereigenschaften, die nirgendwo im Spiel angezeigt werden und daher hier kurz erläutert werden sollen.

Schleimer

Dieser Spielertyp wird Ihnen permanent einreden, dass Sie der größte Trainer aller Zeiten sind. Da hilft nur weghören oder verkaufen.

Spitzel

Wenn Sie das Gefühl haben, dass Sie einfach nicht genügend Informationen über die Beziehungen der Spieler in Ihrer Mannschaft haben, können Sie einem Ihrer Spieler einen Spitzelauftrag geben. Wird dieser Spieler allerdings von seinen Mannschaftskollegen erwischt, ist er dort komplett unten durch. Um einen Spieler zum Spitzel zu machen, müssen Sie ihn per Einzelgespräch davon überzeugen.

Maulwurf

Ein Spieler, der die Moral eines Teams untergräbt, indem er Mannschaftsinterna an die Presse weitergibt, wird als Maulwurf bezeichnet. Haben Sie einen Maulwurf im Team, bleibt nichts, was Sie in der Halbzeit oder in einer Mannschaftssitzung Ihren Spielern mitteilen, wirklich intern. Sie finden stattdessen immer wieder gezielte Informationen in der Presse.

Um einen Maulwurf ausfindig zu machen, gibt es verschiedene Verfahren. Tendenziell neigen vor allem unzufriedene Spieler, Spieler in einer persönlichen Krise und Neuzugänge dazu, der Presse Informationen zuzuspielen. Haben Sie die Verdächtigen herausgefiltert, hilft nichts anderes, als diese nach und nach zu überprüfen. Fällt ein Spieler z.B. aufgrund einer Verletzung aus und werden dennoch Interna über die Halbzeitpause veröffentlicht, so kann es dieser Spieler schon einmal nicht gewesen sein. Auf diese Weise können Sie nach und nach die verdächtigen Kandidaten eliminieren.

Haben Sie einen Verdacht und wollen sich Ihrer Sache sicher sein, können Sie im Bereich "Langfristiges Training" auch einen Detektiv auf den Spieler ansetzen. Dieser wird Sie über Pressekontakte des Spielers informieren. Manchmal verschwindet ein Maulwurf auch wieder von ganz allein, wenn sich z.B. der Grund einer Unzufriedenheit erledigt hat.

Sind Sie sich sicher, können Sie den Spieler in einem Einzelgespräch zur Rede stellen. Haben Sie den richtigen Spieler erwischt, wird dieser unter dem Druck Ihrer Beweise zusammenbrechen. Erwischen Sie den falschen Spieler, wird Ihnen dieser Ihre Vorwürfe und Verdächtigungen mit Sicherheit übelnehmen.

Motivation und Zufriedenheit

Die **Motivation** eines einzelnen Spielers kann zwischen 0 und 120% schwanken und wirkt als Multiplikator auf die Spielstärke. Optimal sind genau 100%, 120% entsprechen von Ihrer Wirkung her einer Motivation von 80%. Sie finden diesen Wert an vielen Stellen im Programm, vor allem aber auch im [Spielerinfo](#).

Der Wert wird z.B. durch das Verhältnis des Spielers zum Trainer und durch Erlebnisse in seinem Privatleben beeinflusst. Hier die vollständige Liste aller wichtigen Faktoren:

- Verhältnis zum Trainer
- Verhältnis zur Mannschaft
- Verhältnis zum Präsidium und zu den Fans
- Verhältnis zur Presse
- Liebeskummer und andere private Dinge
- Ablenkungen aller Art (finanzieller Natur, Weiterbildung usw.)
- Angebote anderer Vereine





Allgemein kann gesagt werden, dass sich ein Spieler, der sich bei einem Verein wohl fühlt, auch 100%ig auf seine Aufgabe konzentrieren kann. Bei negativen Ereignissen braucht der Spieler zumeist eine Weile, bis er wieder 100%ig motiviert ist. Besonders negativ wirken sich Probleme mit der Frau oder Freundin aus. Zwar erholt er sich wieder, aber nach einer Scheidung ist mit einem Spieler zumeist eine ganze Weile nicht viel anzufangen.

Die Motivation eines Spielers bestimmt außerdem seine **Zufriedenheit**. Diese ist z.B. wichtig, wenn es um die Verlängerung seines Vertrages geht.

Für die Zufriedenheit eines Spielers gibt es vier verschiedene Zustände. Entweder ein Spieler ist glücklich, zufrieden, unzufrieden oder er will wechseln.

Motivation	Zufriedenheit
105 oder größer	glücklich
91-104	zufrieden
81-90	unzufrieden
80 oder kleiner	will wechseln

Der Normalzustand ist "zufrieden" - und die meiste Zeit über sollten sich Ihre Spieler auch in diesem befinden. Glückliche Spieler haben übrigens im Spielerinfo ein kleines Herzchen über ihrem Konditionswert. Bei unzufriedenen Leuten finden Sie hier einen nach unten gestreckten Daumen. Spieler, die möglichst schnell gehen wollen, sind durch einen Mittelfinger gekennzeichnet.

	Spieler ist glücklich
	Spieler ist zufrieden
	Spieler ist unzufrieden
	Spieler will weg

Im Spielerinfo (vierter und letzter Bildschirm) finden Sie oft auch **Gründe für Freude und Frust**. Jeder negative Punkt bei der Zufriedenheit eines Spielers wird mit 10 Punkten Abzug bei der Motivation bestraft. Es wird immer nur einer der Faktoren ausgegeben.

(will endlich spielen)	Trainerzähler
(will mehr Geld)	Trainerzähler
(miese Prämien)	Vereinszähler
(geht nicht nach Leistung)	Trainerzähler
(falsche Position)	Trainerzähler
(scheiß Vertrag)	Vereinszähler
(miese Mannschaft)	Mannschaftszähler
(schlechte Stimmung)	Mannschaftszähler
(verletzt und nie besucht)	Trainerzähler
(blöde Fans)	Vereinszähler
(blöde Mitspieler)	Mannschaftszähler
(scheiß Trainer)	Trainerzähler
(Verhandlung geplatzt)	Trainerzähler
(scheiß Manager)	Trainerzähler
(ungerechte Behandlung)	Trainerzähler

Natürlich gibt es auch eine ganze Reihe von Möglichkeiten, warum ein Spieler besonders zufrieden ist: Bei positiven Punkten gibt es dagegen 10 Punkte Bonus, sackt ein Zähler trotz Bonus auf unter 90 Punkte, wird der Bonus gestrichen.

(tolle Fans)	Vereinszähler
(toller Vertrag)	Vereinszähler
(tolle Prämien)	Vereinszähler
(tolle Stimmung)	Mannschaftszähler
(toller Trainer)	Trainerzähler

Hat ein Spieler eine dieser Bedingungen erfüllt und erfüllt außerdem noch eine der negativen, so neutralisieren sich diese. Der Spieler ist zufrieden. Sind eine positive und zwei negative Bedingungen erfüllt, ist der Spieler unzufrieden. Es wird einer der beiden negativen Faktoren ausgegeben.

Kondition und Frische

Bei jedem Spieler können **Kondition** und **Frische** zwischen 0 und 100 Punkten schwanken. Dabei ist es unmöglich, dass ein Spieler in beiden Bereichen gleichzeitig einen optimalen Wert besitzt. So führen hartes Konditionstraining oder eine hohe Spielbelastung zu einer guten Kondition bei geringer Frische, während leichtes Training und Urlaub zu einem hohen Frischewert bei geringer Kondition führen.








Bei der Trainingsgestaltung gilt es, beide Werte gleichermaßen zu beachten und gleichzeitig noch gezielt taktische Fähigkeiten mit der Mannschaft einzuüben.

Es steht außer Frage, dass ein Spieler seine volle Leistung nur dann bringen kann, wenn er auch völlig fit ist, d.h. sein körperlicher Zustand 100% beträgt. Jeder Spieler hat dazu einen Konditions- und einen Frischewert. Sowohl die Kondition als auch die Frische können über Training und Spielpraxis positiv beeinflusst werden. Durch Verletzung oder durch Erschöpfung nach vielen Spielen kann ein Spieler jedoch auch einen großen Teil seiner Leistungsfähigkeit einbüßen.

Sinkt die Kondition aufgrund einer Verletzung auf unter 30, muss der Spieler mindestens so lange Aufbautraining absolvieren, bis dieser Wert wieder erreicht ist.

Wenn Verletzungszeit > 4 Wochen	
Aufbautraining	mind. 1 Woche
Wenn Verletzungszeit > 6 Wochen	
Aufbautraining	mind. 2 Wochen
Wenn Verletzungszeit > 8 Wochen	
Aufbautraining	mind. 3 Wochen
Wenn Verletzungszeit > 12 Wochen	
Aufbautraining	mind. 4 Wochen

Neben den Fitness Werten ist der gesundheitliche Zustand des Spielers entscheidend. Interessant ist vor allem, dass es bei manchen Verletzungen gegen ein Ende eine Risikophase gibt. Der Spieler kann zwar im Prinzip spielen, die Wahrscheinlichkeit für das erneute Auftreten dieser Verletzung ist aber erheblich höher, als wenn der Spieler vollständig wiederhergestellt gewesen wäre. Hier liegt dann die Entscheidung beim Trainer. Folgende Möglichkeiten für den Zustand eines Spielers existieren:

einsatzfähig	der Spieler spielt mit 100% seiner aktuellen Fähigkeiten
	der Spieler ist durch eine leichte Verletzung gehandikapt und bringt nur 90% seiner normalen Leistung
	der Spieler kann überhaupt nicht spielen
	der Spieler hat eine schwere Verletzung überwunden und wird wieder an die Mannschaft herangeführt - spielen kann er allerdings noch nicht
	der Spieler hat eine leichtere Verletzung, die wieder aufbrechen könnte - er kann allerdings spielen
	der Spieler hat eine Verletzung, die sich verschlimmern kann (z.B. einen Bänderanriss)
	OP wird zurzeit hinausgezögert
	der Spieler ist fitgespritzt

Genauere Informationen finden Sie im Hilfskapitel zu Ihrer [medizinischen Abteilung](#).

Neben dem Leistungsverlust durch Verletzungen kann es auch zu einem Verlust durch eine zu große Anzahl von Spielen in zu kurzer Zeit kommen. Auch zu hartes Training kann zu diesen Auswirkungen führen. Diesen Kräfteverschleiß können Sie durch entsprechende Pausen für den Spieler wieder wettmachen. Setzen Sie den oder die Spieler einfach auf die Bank. Der Frischewert wird sich dann schnell wieder erholen. Natürlich können Sie auch durch leichteres Training, eventuell sogar speziell für diese Spieler, für eine gewisse Regeneration sorgen.

Insgesamt gibt es bei ANSTOSS 3 eine "Riesenauswahl" an Verletzungen. Praktisch alles, was sich ein Fußballer in der Realität reißen, dehnen, brechen, verstauchen oder verdrehen kann, ist auch in diesem Spiel möglich. Besonders schlimme Verletzungen sind dabei Kreuzbandrisse, Brüche der Kniescheibe oder auch Knorpelschäden aller Art. Wir hoffen, dass Sie davon verschont bleiben (oder gut versichert sind).

Form

Die Form eines Spielers ergibt zusammen mit seiner Spielstärke die effektive Stärke ("ES") des Spielers. Der Formwert eines Spieler schwankt zwischen 0 und 20 Punkten. Der Wert wird aus dem aktuellen Werten bei [Kondition](#) und [Frische](#) berechnet. Genaue Hinweise zur Berechnung finden Sie im nächsten Kapitel.

Hat ein Spieler die Form 10, entspricht seine effektive Stärke genau seiner normalen Spielstärke. Für jeden Formpunkt über 10 gibt es einen Bonus von 0.1 Punkten, für jeden Punkt unter 10 werden 0.1 Punkte abgezogen.

Die Durchschnittsform eines Spielers bestimmt mit, ob sich seine Spielstärke am Ende der Saison verändert.

Siehe auch: Auf- und Abwertungen

Exkurs: Mathematisches...

Um die echte Spielstärke eines Spielers auf dem Feld zu erhalten, gehen Sie bitte wie folgt vor.

Schritt	Auswirkungen
Schritt 1	Frische und Kondition werden addiert und durch 2 geteilt.
Schritt 2	Ist das Ergebnis kleiner 20, wird es auf 20 gesetzt.
Schritt 3	Ist das Ergebnis größer 80, wird es auf 80 gesetzt.
Schritt 4	Dann werden von diesem Ergebnis 20 Punkte abgezogen.
Schritt 5	Der ermittelte Wert wird durch 30 dividiert, so dass ein Wert zwischen 0 und 2 Punkten ermittelt wird.
Schritt 6	Von der Spielstärke eines Spielers wird 1 Punkt abgezogen. Dann wird der in Schritt 5 ermittelte Wert addiert.
Schritt 7	Das Ergebnis wird mit Motivation/100 multipliziert. Bei einer Motivation >100 werden wieder Motivationspunkte abgezogen. Der Spieler ist dann übermotiviert. Eine Motivation von 110 entspricht daher einer Motivation von 90.

Selbstverständlich muss anschließend noch der Multiplikator für die [Position](#) einbezogen werden.

Kontextmenü Spieler

Klicken Sie einen Spieler z.B. in der Mannschaftsaufstellung mit der rechten Maustaste an, können Sie Informationen über diesen Spieler abrufen bzw. Termine mit ihm vereinbaren. Auch Prämien oder Strafen können auf diese Weise vergeben bzw. ausgesprochen werden.

Spielerinfo

Klicken Sie einen Spieler mit der rechten Maustaste an, können Sie über jeden Ihrer Spieler vier volle Bildschirme mit Daten und Fakten abrufen. Unten rechts können Sie zwischen den einzelnen Seiten für einen Spieler und auch zwischen den Spielern wechseln. Unter "**Aktuelles**" finden Sie die wichtigsten Daten auf einen Blick, unter anderem auch die Vertragsdaten. "**Saison**" bietet Informationen zur laufenden Saison, und "**Historisch**" gibt Ihnen einen Überblick über die bisherige Karriere des Spielers, seine Entwicklung und seine Erfolge.

Auf dem letzten Bildschirm ("**Privat**") erfahren Sie alles über die aktuelle Verfassung eines Spielers, z.B. auch die Gründe für eine fehlende Motivation.

Sie erfahren, wann der Spieler Geburtstag hat, ob er verheiratet ist, eine Freundin hat usw. Auch das Hobby des Spielers wird ausgegeben. Wichtiger noch sind jedoch die Beziehungen der Spieler zueinander. Wen mag ein Spieler? Wen mag er nicht? Mit wem versteht er sich auf dem Platz besonders gut? Mit wem überhaupt nicht?

Nicht alle diese Beziehungen liegen immer offen. Wichtig ist es, dass Sie von Zeit zu Zeit immer wieder das Gespräch mit Ihren Spielern suchen, um hier Informationen zu erhalten (auch ein Spitzel hilft weiter). Spielt ein Spieler erst mal längere Zeit bei Ihrem Verein, erhalten Sie diese allerdings sowieso nach und nach.

Besonders wichtig werden diese Informationen auch, wenn Sie sich von einem Spieler trennen wollen. Denn oft verärgern Sie damit andere Spieler, die für Ihr Team viel wichtiger sind, wenn Sie z.B. deren besten Kumpel einfach verkaufen.

Besonders gefährlich werden kritische Beziehungen in der Mannschaft, wenn sich **Gruppen** bilden, deren Spieler sich von den anderen Mitgliedern der Mannschaft abgrenzen. Das kann jede Menge unangenehme Konsequenzen nach sich ziehen. Sie sollten immer versuchen, Gruppen sofort aufzulösen, z.B. durch den Verkauf von Spielern oder durch Aussprachen und gezielte Maßnahmen zur Verbesserung der Stimmung.

Eine Gruppe bildet sich nur bei einer Stimmung < 12. Maximal sind drei Gruppen möglich. Gruppen wirken negativ auf die Stimmung (jeweils -1) und den Siegeswillen (jeweils -1) der Mannschaft. Eine Gruppe muss mindestens 3 Mitglieder haben.

Sie sollten auch auf die Dinge achten, die den Spieler derzeit außerhalb des sportlichen Bereichs belasten. Im unteren Teil des Bildschirms finden Sie hierzu unter "Privat" verschiedene Balken, die anzeigen, ob ein Spieler derzeit in einem Bereich Probleme hat (roter Balken) - oder sich wohl fühlt (grüner Balken). In der folgenden Tabelle finden Sie Vorschläge, wie Sie solche Probleme angehen könnten:

Zähler	Direkte Beeinflussungsmöglichkeiten
Trainerzähler	- persönliches Gespräch mit dem Spieler führen
	- Spieler einsetzen, wenn Sie das zurzeit nicht tun
	- Spieler im Einzeltraining speziell fördern
	- mit dem Spieler in der Halbzeit sprechen
	- Vertrag verlängern
	- Sonderprämie ausschütten
Mannschaftszähler	- Spieler, die der Spieler nicht mag (oder mit denen er verfeindet ist), verkaufen
	- Feiern ansetzen, um die Stimmung zu verbessern
	- Zimmergenossen für das Trainingslager überdenken (z.B. eine Integrationsfigur auf sein Zimmer legen, wenn der Spieler neu ist)
	- gezielt auf Wünsche des Spielers Rücksicht nehmen (z.B. Einzelzimmer)
Vereinszähler	- Kritikpunkte abstellen, wenn möglich
	- bei den Fans aus der Schusslinie nehmen
Pressezähler	- in Interviews positiv über den Spieler sprechen
	- den Spieler in Form bringen (Einzeltraining)
Beziehungsprobleme	- persönliches Gespräch mit dem Spieler führen
Ablenkungen	- persönliches Gespräch mit dem Spieler führen
	- bei finanziellen Problemen den Vertrag des Spielers verbessern
Angebotszähler	- den Vertrag des Spielers verbessern
Probleme im Team (Spieler mögen sich nicht etc.)	- Feiern ansetzen, um die Stimmung zu verbessern
	- bestimmte Spieler verkaufen

Einzelgespräch vereinbaren

Außerdem können Sie durch einen Klick auf einen Ihrer Spieler mit der rechten Maustaste auch Einzelgespräche vereinbaren. Sie können dann direkt den Wochentag bestimmen, an dem Sie sich mit dem Spieler unterhalten wollen. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung:

Den Spieler loben und ihm klarmachen, dass Sie sehr mit ihm zufrieden sind.
Dem Spieler klarmachen, dass er für Sie einer der wichtigsten Männer im Team überhaupt ist.
Den Spieler aufbauen und ihm sagen, dass Sie weiter mit ihm rechnen.
Den Spieler leicht kritisieren und Verbesserungsvorschläge machen.
Den Spieler scharf kritisieren und ihm klarmachen, dass es so nicht weiter geht.
Den Spieler vom Training suspendieren.
Dem Spieler eine neue Chance geben.

Wichtig ist dabei vor allem, dass Sie Ihren Spielern keinen Unsinn erzählen. So sollten Sie z.B. nicht irgendeinem Ersatzspieler sagen, dass er Ihr wichtigster Mann ist. Er glaubt es Ihnen ganz einfach nicht. Ebenfalls negative Folgen hat es, wenn Sie einen formschwachen Spieler auch noch loben. Er wird noch weniger an sich arbeiten.

Mit Suspendierungen sollten Sie auf alle Fälle vorsichtig umgehen. Der Spieler sollte sich dann wirklich etwas Dramatisches erlaubt haben. Oft gibt es hinterher kein Zurück mehr. Keinesfalls sollten Sie einen Spieler ohne Grund aus der Mannschaft werfen. Das verdirbt lediglich die Stimmung.

In der zweiten Spalte haben Sie noch eine Reihe von speziellen Varianten für außergewöhnliche Fälle.

Versöhnung

Wenn Sie als Trainer wissen, dass sich zwei Spieler nicht mögen, so haben Sie die Chance, diese in einem Gespräch unter sechs Augen wieder zu versöhnen. Je höher Ihr Managerlevel, desto besser sind Ihre Chancen. Spieler, die sich hassen, werden Sie allerdings auf diese Weise auch nicht wieder zusammenbringen.

Spieler trösten

Hat sich ein Spieler von seiner Frau oder Freundin getrennt, wirkt sich dies zumeist mehr oder weniger lang und heftig auf seine Motivation aus. In diesen Fällen kann es häufig hilfreich sein, wenn Sie mit dem Spieler unter vier Augen sprechen und ihm klar machen, dass Frauen im Vergleich zu Fußball nur ein sehr unbedeutender Bestandteil des Lebens sind – und es sich im Grunde gar nicht lohnt, sich deswegen aufzuregen. Außerdem könne er sich nun noch mehr auf den Fußball konzentrieren und sich damit weiter verbessern. Und schließlich hätten auch andere Mütter hübsche Töchter. Geschickt verpackt, hilft das dem Spieler häufig schon ein ganzes Stückchen weiter.

Spieler Mut machen

Auf diese Weise können Sie einen Spieler auffordern, sich im Training besonders anzubieten. Allerdings ist dies nur einmal pro Saison möglich und nur dann sinnvoll, wenn die Motivation des Spielers derzeit unter 80% liegt.

Persönliches Gespräch

Kümmert sich der Spieler um einen seiner Spieler ganz besonders, so kann das helfen, bestimmte Probleme eines Spielers aus der Welt zu schaffen. Der Spieler ist dann in einem bestimmten Bereich nicht mehr unzufrieden.

Spieler zum Spitzel machen

Um einen Spieler zum Spitzel zu machen, müssen Sie ihn per Einzelgespräch davon überzeugen, dass diese Aufgabe wichtig ist und niemand sie so gut lösen könne wie er.

Spitzelauftrag zurücknehmen

Wollen Sie Ihren Spieler als Spitzel entlassen, weil er z.B. durch eine Aufwertung zu wertvoll für den Spitzeldienst geworden ist, können Sie das hier tun. Wenn der Spieler bislang noch nicht aufgefliegen ist, haben Sie Glück gehabt, nach der Rücknahme des Auftrags besteht keine Gefahr mehr.

Spieler als Maulwurf entlarven

Haben Sie das Gefühl, dass es in Ihrem Kader einen Spieler gibt, der Interna an die Presse weiterleitet, können Sie diesen über ein Einzelgespräch zur Rede stellen. Sie sollten dies aber nur tun, wenn Sie sich Ihrer Sache absolut sicher sind, da Sie den Spieler sonst ziemlich verärgern.

Prämien ausschütten

Um einem Ihrer Spieler oder Ihrer Mannschaft eine Prämie zukommen zu lassen, können Sie entweder den Spieler mit der rechten Maustaste anklicken und dann "Prämie" aktivieren. Unter "Aktueller Spielerkader" können Sie den Spieler auch zuerst anklicken und dann den Button "Siegprämie" aktivieren.

Ist dieser Button gedrückt, können Sie einem Spieler oder der ganzen Mannschaft eine Sonderprämie zukommen lassen (z.B. für eine besonders gute Leistung). Klicken Sie zunächst in jedem Fall einen Spieler und dann den Button "Prämien ausschütten" an.

Strafe aussprechen

Spieler, die durch unnötige Platzverweise oder andere Dinge auf sich aufmerksam machen, können durch entsprechende Maßnahmen oft auf den richtigen Weg zurückgeführt werden. Dazu können Sie den Spieler mit der rechten Maustaste anklicken und dann "Strafe" aktivieren. Alternativ können Sie auch unter "Aktueller Spielerkader" den Spieler zuerst anklicken und dann den Button "Geldstrafe aussprechen" aktivieren. Sollte sich die Geldstrafe als nicht ausreichend erweisen, kann der Spieler als letztes Mittel hier auch suspendiert werden.

Außerdem können Sie an dieser Stelle die Prämien Ihrer Mannschaft bei besonders schlechten Leistungen kürzen. Normalerweise ist natürlich "Normale Prämie" voreingestellt, und Sie können eventuelle Sanktionen durch Anklicken dieser Einstellung auch wieder aufheben. Zahlen Sie dagegen nur die halbe oder gar keine Prämie aus, dann gibt das normalerweise dicken Ärger. Bleibt die Mannschaft allerdings gar zu klar hinter den Erwartungen zurück, dann kann es einen positiven Effekt haben, wenn es Ihren Spielern einmal so richtig an den Geldbeutel geht. Keine Leistung - keine Kohle.

Sie sollten die Prämien dann aber auch nicht gleich nach dem ersten Sieg wieder ausschütten! Die Warnmeldung in jeder Woche soll Sie nur daran hindern, die Prämienenkung völlig zu vergessen.

Allgemeines über die Mannschaftswerte

Die Leistungsfähigkeit einer Mannschaft hängt nicht nur von den Fähigkeiten der Einzelspieler ab. Auch die Stimmung und der Siegeswille des Teams, seine Eingespieltheit und seine aktuellen Werte für Kondition und Frische sind äußerst wichtig. Von nicht zu unterschätzender Bedeutung ist auch die mögliche Angst, die die Gegner vor Ihrer Mannschaft haben (Respekt der Gegner).

Alle Werte können übrigens zwischen 0 und 20 Punkten schwanken, werden zumeist aber in % angegeben. Dabei ist natürlich kaum möglich, alle gleichzeitig und ständig oben zu halten. Einige sind gegenläufig, so wird sich z.B. hartes Konditionstraining und eine gute Stimmung nur schwer unter einen Hut bringen lassen. Ebenso verhält es sich mit dem Konditionstraining und der Spritzigkeit der Spieler - auch hier ist zumindest kurzfristig immer eine Kompromiss Entscheidung notwendig. Es kommt eben darauf an, bei den wirklich wichtigen Spielen auf den Punkt genau topfit zu sein und sich die Kräfte über die Saison genau einzuteilen. Vor allem der Tanz auf mehreren Hochzeiten, also in mehreren Wettbewerben möglichst lange dabei zu bleiben, geht zum Saisonfinale doch voll an die Substanz. Sie benötigen dazu einen sehr großen Kader.

Ein weiterer Mannschaftsparameter, der allerdings nur durch entsprechende Transfers und durch gute Jugendarbeit zu verändern ist, ist das Durchschnittsalter der Mannschaft ("DA"), das Sie später im Spiel auch zusammen mit der Durchschnittsform ("DF") angegeben finden. Achten Sie dabei immer auf die "richtige Mischung" aus jungen und erfahrenen Spielern. Eine A-Jugend-Elf ist zumeist genauso wenig optimal wie eine Rentnerband.

Kondition

Eine gute Kondition bringt vor allem Vorteile für eine lange und harte Saison. Mannschaften ohne gute konditionelle Grundlagen neigen am Ende der Vorrunde oder im Meisterschaftsendspurt dazu, einfach schlapp zu machen. Dies tritt vor allem auch dann ein, wenn die Mannschaft durch zusätzliche Pokalspiele noch weitere Kräfte lässt. Gerade Spiele, die mit hohem Einsatz geführt werden, fordern hier ihren Tribut.

Dabei ist die Kondition kein eigentlicher Teamwert. Sie errechnet sich im Spiel aus den Konditionswerten der aufgestellten Einzelspieler. Diese können durch Verletzungen oder durch unterschiedliche Spielpraxis durchaus weit voneinander abweichen. Haben Sie keinen Spieler aufgestellt, wird immer der durchschnittliche Wert der gesamten Mannschaft ausgegeben.

Trainieren Sie viel Kondition, so werden Sie zunächst einen negativen Effekt beim Konditionswert Ihrer Spieler bemerken. Diese sind ganz einfach müde. Erst nach einigen Tagen und ein bisschen Erholung werden Sie dann einen Anstieg bemerken.

Frische

Konditionstraining sorgt für eine gute Grundlage, um eine Saison kräftemäßig überstehen zu können. Wenn Sie allerdings die ganze Vorbereitung nur Berge hinaufrennen, dann wird Ihre Mannschaft am ersten Spieltag so fertig sein, dass sie vermutlich nur die Hacken der Gegenspieler zu sehen bekommt.

Fehlt Ihrer Mannschaft die Frische, dann wird Sie mit dem Gegner nur eine Weile mithalten können, mit zunehmender Spielzeit aber immer mehr einbrechen. Aus diesem Grund ist es ratsam, zumindest in der letzten Woche vor Saisonbeginn auf unnötig hartes Training zu verzichten.

Die Berechnung des Frischewertes entspricht der Berechnung des Konditionswertes.

Stimmung

Eine gute Stimmung im Team kann nicht schaden, sollte man meinen. Dennoch ist dieser Wert mit Vorsicht zu genießen, denn zu gut sollte er auch nicht sein. Wenn im Training nur noch gescherzt und gelacht wird - dann hat das auch Auswirkungen auf die Einstellung und damit auf das Spiel. Visieren Sie also immer eine gute Stimmung an (vielleicht so um die 15) - aber dämpfen Sie sie rechtzeitig, wenn sie überzuschwappen droht.

Am einfachsten geht das durch ein Trainingslager vor dem Spiel oder allgemein durch besonders hartes Training.

Der Aufbau einer guten Stimmung ist schwieriger. Wichtig ist vor allem Erfolg. Unterstützt werden kann die Stimmung z.B. durch angenehme Trainingslager in der Vorbereitung oder Winterpause (Sektgläser!) oder durch gezielte Antworten bei den Interviews. Auch Veranstaltungen (z.B. Vereinsfeste) können die Stimmung verbessern.

Siegeswille

Der Siegeswille (oder Erfolgshunger) einer Mannschaft ist einer der wichtigsten Faktoren für die Qualität eines Teams. Deshalb kann der Begriff "Stimmung" allein wenig über den psychischen Zustand einer Mannschaft aussagen.

Dabei ist der Siegeswille auf vielfältige Weise zu beeinflussen. Während sich aber die Stimmung in einem Team relativ schnell ändern kann, ist er ein sich eher langfristig ändernder Wert. Allerdings kann er von einer miesen Stimmung in der Mannschaft überlagert werden. Ein Wechsel des Trainers kann dann Wunder wirken. Natürlich hoffen wir, dass es nicht gerade Sie trifft.

Folgende Dinge wirken sich positiv auf den Siegeswillen Ihres Teams aus:

- ein Managerwechsel
- Erfolge (vor allem überraschende Erfolge, d.h. Sie erreichen mit einer Mannschaft mehr als erwartet)
- der Kauf von jungen, heißen Spielern oder von besonders motivierten Spielern
- der Verkauf von Spielern mit fehlender Einstellung
- Gerechtigkeit bei der Mannschaftsaufstellung (Form und Trainingsleistung statt großer Namen)
- leistungsorientierte Verträge und Prämienregelungen.

Negative Konsequenzen haben demzufolge natürlich:

- langes Verbleiben eines Managers bei einer Mannschaft (Ausnahmen bestätigen die Regel)
- dauerhafter Erfolg (es ist schwerer, einen Titel zu verteidigen, als ihn zum ersten Mal zu holen)
- der Kauf von Spielern mit mangelnder Einstellung
- der Verkauf von "heißen" Spielern
- die Aufstellung von Spielern nur nach absoluter Stärke und nicht nach Tagesform
- Verträge mit hohen Grundgehältern und albernem Prämien.

Wichtig ist auf alle Fälle, dass Sie auch in guten Jahren Ihren Kader immer ergänzen oder verbessern. Schon der Austausch eines unzufriedenen Spielers gegen einen gleichwertigen Ersatz ist hilfreich.

Eingespeltheit

Je mehr Freundschaftsspiele Sie bestreiten und je besser Ihre Gegner sind, desto mehr kann sich Ihre Mannschaft einspielen. Das ist dann besonders wichtig, wenn Sie viele neue Spieler verpflichtet haben (sogenannter "Umbruch" oder "Schnitt", von bestimmten Vereinen regelmäßig durchgeführt). Sehr gut zum Einspielen geeignet sind auch Turniere, da hier unter etwas ernsteren Bedingungen gespielt wird.

Während der Saison bringt eine eingespielte Mannschaft viele Vorteile mit sich. Ein zusammengekauft Team braucht dagegen zumeist einige Spieltage, bis die Neuen integriert sind. Bis dahin kann jedoch für einen neuen Manager bereits alles zu spät sein...

Positiv auf die Eingespeltheit wirken sich natürlich eine möglichst unveränderte Mannschaftsaufstellung, wenige Transfers und wenige verletzte oder gesperrte Spieler aus. Auch entsprechende Trainingseinheiten (Spielformen) können den Wert steigern.



Beachten Sie bitte, dass es bis zu zwei Jahre dauern kann, bis sich Ihr Team gefunden hat, also nicht gleich nach der Hinrunde verzweifeln, wenn der Wert nicht sofort in extreme Höhen schnell.

Respekt der Gegner

Der Respekt Ihrer Gegner hängt von den Erfolgen Ihres Teams in der Vergangenheit ab. In der Vorbereitungszeit können Sie Ihre Gegner zusätzlich durch besonders gute Resultate schocken (oder auch nur Ihr angeschlagenes Image aufbessern).

Natürlich ist der Respekt auch von Ihrem Gegner selbst abhängig. In der Vorbereitung wird daher zunächst einmal ein Durchschnittswert ausgegeben, während der Wert innerhalb der Saison auf den nächsten Gegner bezogen ist. Ein Spitzenteam wird Sie vielleicht belächeln, während ein Kreisligist bewundernd zu Ihnen aufblickt. Grundsätzlich ist es eigentlich immer gut, wenn Ihre Gegner entweder viel ("Angst? Nein.") oder gar keinen Respekt ("Die? Lächerlich.") haben.

Länder und Ligen

ANSTOSS 3 ist ein europäisches Spiel. Sie können in den unserer Meinung nach fünf bedeutendsten Ligen Europas als Manager tätig sein. In den folgenden Abschnitten wollen wir Ihnen kurz die wichtigen Besonderheiten der einzelnen Länder vorstellen.

Sie müssen sich diese ganzen Dinge natürlich nicht merken, können sich aber beim Wechsel in ein anderes, "unbekanntes" Land in aller Kürze informieren. Um die Sprache und die Währung brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen. Ihr Computer übersetzt alles automatisch und rechnet auch alle Geldbeträge für Sie um.

Generell gilt in allen Ländern nach dem Beschluss von 1994 die 3-Punkte-Regel. Für einen Sieg werden also drei Punkte vergeben, für ein Unentschieden gibt es einen Punkt. Dies gilt auch für die Gruppenspiele im Europapokal.

Alle Wettbewerbe und Relegationsspiele mit Hin- und Rückspiel von denen im Folgenden die Rede ist, laufen nach dem gleichen Verfahren ab. Haben beide Mannschaften nach zwei Spielen die gleiche Anzahl an Toren erzielt, so gewinnt die Mannschaft, die mehr Auswärtstore erzielt hat. Bei zwei gleichen Ergebnissen für die Heimmannschaft muss eine Verlängerung entscheiden. Steht auch nach weiteren 2*15 Minuten noch kein Sieger fest, geht es ins Elfmeterschießen (zuerst je fünf für jede Mannschaft, dann abwechselnd bis zum bitteren Ende).

Erst- und Zweitligaspiele werden gelegentlich einmal vom Fernsehen übertragen. Die beteiligten Vereine erhalten jeweils 500.000 bzw. 80.000 DM. Nationale Pokalspiele werden erst ab dem Achtelfinale im Fernsehen übertragen. In jeder weiteren Runde gibt es dann mehr Geld. Im nationalen Supercup gibt es pro Spiel generell Fernseheinnahmen von einer Million DM pro Teilnehmer und eine Prämie von 200.000 DM für den Sieger.

Informationen zu den einzelnen Ländern finden Sie hier:

[Deutschland](#)

[England](#)

[Frankreich](#)

[Italien](#)

[Spanien](#)

In den zusätzlichen Ländern kann jeweils nur in der ersten Liga des Landes gespielt werden.

[Niederlande](#)

[Österreich](#)

[Portugal](#)

[Schottland](#)

[Schweiz](#)

[Türkei](#)

[Bonusland](#)

Saisonablauf

Grundsätzlich kann eine Saison in die fünf großen Blöcke **Vorbereitung, Vorrunde, Winterpause (nicht in allen Ländern), Rückrunde und Urlaub (oder EM/WM)** eingeteilt werden. In der Zeit des Spielbetriebs dauert jede Spielrunde normalerweise eine Woche. Bei den sogenannten "englischen" Wochen mit drei Spielen in acht Tagen kann sich diese Zeitspanne auch auf drei oder vier Tage verkürzen.

Wir haben versucht, für einen möglichst synchronen Ablauf der Spielzeiten für alle Länder zu sorgen - ohne dabei auf die wirklich wichtigen länderspezifischen Dinge (wie Ligagrößen oder Pokalsysteme) zu verzichten. Diese werden dann auch im nächsten Kapitel ausführlich erläutert.

In den fünf Hauptländern gilt folgende Einteilung des Jahres:

Phase	Deutschland	Frankreich
Saisonvorbereitung	6 Wochen	6 Wochen
Hinrunde	18 Wochen	19 Wochen
Winterpause	6 Wochen	4 Wochen
Rückrunde	16 Wochen	17 Wochen
Pokalfinale und Saisonausklang	4 Wochen	4 Wochen
Sommerurlaub (mind.)	2 Wochen	2 Wochen
Gesamt	52 Wochen	52 Wochen

Phase	England, Italien, Spanien
Saisonvorbereitung	6 Wochen
Hinrunde	21/22 Wochen
Winterpause	-
Rückrunde	18/19 Wochen
Pokalfinale und Saisonausklang	4 Wochen
Sommerurlaub (mind.)	2 Wochen
Gesamt	52 Wochen

Der Berechnung des Datums liegt übrigens ein Originalkalender zugrunde. Der im Spiel für ein Datum angegebene Wochentag ist also durchaus realistisch. Nach jeder Pokalrunde findet unmittelbar die Auslosung für die nächste statt. Die sechswöchige Vorbereitungsphase beginnt immer mit dem ersten Sonntag im Juli.

National werden jeweils die Meisterschaft, der Pokal und der Ligapokal bzw. Supercup ausgespielt. Zusätzlich gibt es eine Reihe internationaler Wettbewerbe, z.B. die beiden Europapokale und den Weltcup.

Spielausfälle gibt es bei ANSTOSS 3 nicht. Diese würden schnell Langeweile verursachen (ein Spieler spielt, alle anderen schauen zu) und hätten nur geringfügigen spielerischen Wert.

Nach der Saison finden noch eine Reihe von Entscheidungsspielen statt, insbesondere natürlich die Endspiele in den nationalen und internationalen Pokalwettbewerben - sowie sämtliche Relegationsspiele und der Weltpokal.

Nach Abschluss der Vereinswettbewerbe folgen dann noch jedes zweite Jahr die Europa- bzw. die Weltmeisterschaften.

Ein **typischer Spielzug** innerhalb der Saison gliedert sich in die folgenden Abschnitte:

Spielankündigung

Zunächst erfahren Sie alles über das nächste Spiel. Sie erhalten Informationen über den Gegner und bei einem Ligaspieltag auch über die anderen gleichzeitig stattfindenden Begegnungen.

Hauptmenü

Sie gelangen ins Hauptmenü und können dort beliebig lange verweilen. Wenn Ihnen die Menüleiste zur Steuerung des Spiels nicht zusagt, können Sie die Steuerung über "Optionen" umschalten. ANSTOSS 3 kann mit drei verschiedenen Menüs gespielt werden.

Über die einzelnen Menüpunkte können Sie direkt zu Ihren Arbeitsbereichen springen. Dies ist immer vor dem Beginn einer neuen Spielwoche der Fall. Die Bedeutung eines Buttons oder eines Büroelements erfahren Sie, wenn Sie den Mauszeiger etwa eine Sekunde auf ihm stehen lassen.

Spielzug beenden

Mit einem Klick auf diesen Button schließen Sie Ihre Einstellungen ab. Die Spielwoche beginnt.

Wochenablauf

Die Woche bis zum Spieltag läuft ab. Hier können Sie die Auswirkungen Ihres Trainings verfolgen. Gelegentlich finden unter der Woche z.B. auch Verhandlungen mit Spielern statt.

Spielvorbereitung

Sie erhalten eine letzte Möglichkeit für Änderungen an Aufstellung und an Taktik. Vor dem Spiel können Sie auch eine Ansprache an die Mannschaft abhalten.

Spiel

Das Spiel läuft ab. Genaue Informationen finden Sie im Kapitel [Spielablauf](#).

Statistiken

Nach dem Spiel werden ein ausführlicher Spielbericht sowie verschiedene Tabellen und Statistiken ausgegeben. Beim Menüpunkt "Optionen" können Sie genau einstellen, welche Informationen Sie jeweils gerne hätten. Es folgt die Ankündigung des nächsten Spiels.



Deutschland

ANSTOSS 3 verwaltet in der Saison 1999/2000 die erste und zweite Liga, sowie die vier darunter befindlichen Regionalligen Nord, Nordost, West/Südwest und Süd. Alle sechs Ligen umfassen je 18 Vereine.

Danach spielt die Regionalliga ab der Saison 2000/2001 nur noch in zwei Gruppen (bisher vier) und mit 36 Vereinen (bisher 72). Die neue Regionalligen Nord und Süd werden im Jahr 2000 aus jeweils zwölf Clubs der derzeitigen Gruppen Süd und West/Südwest sowie jeweils sechs Clubs aus den Gruppen Nord und Nordost zusammengestellt.

Bei ANSTOSS 3 zählt lediglich die Saison 1999/2000 zur Qualifikation. Die Anzahl der nicht qualifizierten Mannschaften aus den einzelnen Bereichen entspricht jedoch der Realität.

Wollen Sie das Spiel im Jahr 2000 oder später beginnen, müssen Sie zunächst im Editor das Startspieljahr unter "Kleinigkeiten" erhöhen. Damit verbunden ist eine automatische Neuerstellung der beiden Regionalligen aus den vier alten Ligen. Sie können diese nun beliebig editieren und an die Realität anpassen.

In jedem Jahr steigen aus der Bundesliga die drei schwächsten Teams ab und werden durch die drei Erstplatzierten Mannschaften der zweiten Liga ersetzt. Aus dieser steigen wiederum vier Teams in die Regionalligen ab. Auch aus den Regionalligen steigen je vier Teams ab.

Am Pokal nehmen 64 Mannschaften teil. Diese setzen sich aus sämtlichen Erst- und Zweitligisten, den vier Zweitligaabsteigern, den jeweils vier besten nicht aufgestiegenen Regionalligisten jeder Liga und verschiedenen unterklassigen Amateurtteams zusammen, die zur Qualifikation z.B. einen Pokal auf Länderebene gewonnen haben müssen. Im Editor können Sie außerdem bestimmte Mannschaften fest einstellen, die immer am nationalen Pokalwettbewerb teilnehmen. Dies ist besonders dann vorteilhaft, wenn Sie traditionell ein neues Spiel immer bei einem bestimmten Regionalligaverein beginnen.

Gespielt wird mit einfachem K.o.-System. Wer verliert, scheidet aus. Amateurvereine (also ab Regionalliga) genießen bis einschließlich des Halbfinals grundsätzlich Heimrecht gegen Profimannschaften, die Einnahmen werden aber immer geteilt. Endet ein Spiel unentschieden, findet eine Verlängerung und danach unmittelbar ein Elfmeterschießen statt. Das Endspiel ist immer in Berlin.

Zu Beginn der Saison wird der Ligapokal ausgespielt, der seit der Saison 97/98 den Supercup ersetzt. Er findet direkt vor dem Beginn der Saison statt. Insgesamt nehmen sechs Mannschaften teil:

- der Meister
- der Pokalsieger
- die vier weiteren Bestplatzierten Mannschaft der letzten Saison.

Der Meister und der Pokalsieger sind automatisch für das Halbfinale qualifiziert, die vier anderen Mannschaften spielen zunächst eine Vorrunde aus. Es findet jeweils nur ein Spiel auf neutralem Platz statt, nach Ablauf der 90 Minuten gibt es sofort ein Elfmeterschießen.

Für den Ligapokal werden folgende Prämien bezahlt:

Mannschaften, die in der Vorrunde ausscheiden	500.000 DM
Halbfinalisten	1.000.000 DM
Finalteilnehmer	1.750.000 DM
Ligapokalsieger	2.500.000 DM

In Deutschland wird ein Spieler in der Liga nach jeder fünften gelben Karte in einer Saison für ein Spiel gesperrt. Nach einer Gelb/Roten-Karte wird ein Spieler ebenfalls für ein Spiel gesperrt, die erste gelbe Karte zählt in diesem Fall nicht für die Wertung. Dies gilt nicht für die Regionalliga, hier gibt es keine Gelbsperren - und hier kann auch ein mit der Ampelkarte bestrafte Spieler gleich im nächsten Spiel wieder eingesetzt werden. Im nationalen Pokal wird ein Spieler erst nach insgesamt fünf gelben Karten für die nächste Partie gesperrt.



England

In ANSTOSS 3 kann in den ersten vier englischen Ligen gespielt werden. Während die erste Liga 20 Vereine umfasst, spielen in den darunterliegenden Ligen jeweils 24 Clubs.

Aus der ersten Liga steigen drei Mannschaften ab. Die beiden besten Teams der zweiten Liga steigen direkt auf. Der Drittplatzierte gegen den Sechstplatzierten und der Viertplatzierte gegen den Fünftplatzierten spielen dann eine Relegationsrunde mit Hin- und Rückspiel aus (der Besserplatzierte spielt zuerst auswärts). Die beiden Sieger bestreiten dann ein Entscheidungsspiel um den Aufstieg. Dieses Verfahren gilt auch für die unteren Ligen. Aus der vierten Liga steigt jedoch nur eine Mannschaft ab.

Ab der zweiten Liga entscheidet bei Punktgleichheit nicht mehr die Tordifferenz über die bessere Platzierung. Wichtig ist dann nur noch die Anzahl der erzielten Treffer.

Der englische Pokal wird bis einschließlich des Viertelfinales mit Hin- und Rückspiel ausgetragen. Dann entscheidet nur noch ein Spiel. Das Heimrecht wird ausgelost, die Einnahmen geteilt. Das Finale findet dann traditionell im "Wembley Stadium" in London statt.

Der Supercup wird zu Beginn der Saison zwischen Meister und Pokalsieger ebenfalls in Wembley ausgespielt.

Nach einer Gelb/Roten-Karte wird ein Spieler ganz normal für ein Spiel gesperrt. Für jede gelbe Karte werden in der Liga zwischen zwei und vier Punkten vergeben. Punkte für eine gelbe Karte, die später noch Gelb/Rot nach sich zieht, werden wieder gelöscht. Erreicht ein Spieler 21 Punkte, wird er gesperrt. Die Dauer der Sperre richtet sich dabei nach dem Zeitpunkt in der Saison, an dem er diese Punkte erreicht:

bis zum einschließlich 17. Spieltag	3 Spiele
bis zum einschließlich 30. Spieltag	2 Spiele
restliche Saison	1 Spiel

Bei ANSTOSS 3 werden für eine gelbe Karte allerdings grundsätzlich drei Punkte vergeben. Im Pokal erfolgt eine Sperre nach der zweiten und jeder weiteren gelben Karte.



Frankreich

ANSTOSS 3 unterstützt die erste und die zweite französische Liga mit 18 bzw. 20 Vereinen.

Drei Mannschaften steigen aus der ersten Liga direkt ab bzw. auf. Aus der zweiten Liga steigen vier Mannschaften ab.

Der französische Pokal ähnelt dem deutschen Pokal. Amateure genießen jedoch kein automatisches Heimrecht. Das Endspiel findet grundsätzlich in Paris statt.

Der Supercup wird zu Beginn der Saison ebenfalls in Paris ausgespielt.

Nach einer Gelb/Roten- und nach der fünften gelben Karte in der Liga wird ein Spieler jeweils für ein Spiel gesperrt. Es gelten identische Regeln wie in Deutschland. Im Pokal erfolgt eine Sperre nach der zweiten und jeder weiteren gelben Karte. Bei einer Gelb/Roten-Karte wird die erste gelbe Karte nicht übernommen.



Italien

Bei ANSTOSS 3 kann ein Verein der ersten oder zweiten italienischen Liga trainiert werden.

Die erste Liga umfasst 18 Mannschaften. Vier Mannschaften steigen pro Saison direkt ab. In der zweiten Liga spielen 20 Mannschaften. Es steigen vier Mannschaften direkt ab.

Der italienische Pokal wird grundsätzlich mit Hin- und Rückspiel ausgetragen. Es nehmen 64 Mannschaften teil, wobei nach Europapokalregeln vorgegangen wird, d.h. bei identischem Hin- und Rückspielergebnis findet sofort eine Verlängerung und möglicherweise auch noch ein Elfmeterschießen statt.

Der italienische Supercup wird zu Beginn der Saison mit Hin- und Rückspiel nach Europapokalregeln ausgetragen.

Nach einer Gelb/Roten- und nach der fünften gelben Karte wird ein Spieler in der Liga jeweils für ein Spiel gesperrt. Bei einer Gelb/Roten-Karte zählt die erste gelbe Karte ganz normal für die Kartenstatistik. Im Pokal erfolgt eine Sperre nach der zweiten und jeder weiteren gelben Karte. Sieht der Spieler in einem Spiel seine zweite gelbe Karte und anschließend noch Gelb/Rot, dann wird er für zwei Spiele gesperrt (im Gegensatz z.B. zur deutschen Regelung).



Spanien

Bei ANSTOSS 3 kann ein Verein der ersten oder zweiten italienischen Liga trainiert werden.

Die erste spanische Liga umfasst insgesamt 20 Mannschaften. Die beiden Letzten der Tabelle steigen direkt ab, der Drittletzte spielt zwei Relegationsspiele gegen den Vierten der zweiten Liga, der Viertletzte tritt zweimal gegen den Dritten der zweiten Liga an.

In der zweiten Liga spielen ebenfalls 20 Mannschaften. Es steigen vier Mannschaften direkt ab.

Der spanische Pokal wird mit einer sehr großen Anzahl an Mannschaften gespielt, so dass er in ANSTOSS 3 erst ab der vierten Runde simuliert wird. Problematisch ist auch, dass die Mannschaft zu den verschiedensten Zeitpunkten in den Pokal eingreifen. Aus diesem Grund haben wir die spanischen Pokalregeln an die in Italien angepasst. Lediglich das Endspiel wird durch ein einzelnes Match entschieden und findet jedes Jahr in einem anderen Stadion statt.

Der Supercup wird mit Hin- und Rückspiel zu Beginn der Saison ausgetragen.

Nach einer Gelb/Roten- und nach der fünften gelben Karte in der Liga wird ein Spieler jeweils für ein Spiel gesperrt. Im Pokal erfolgt eine Sperre nach der zweiten und jeder weiteren gelben Karte. Bei einer Gelb/Roten-Karte wird die erste gelbe Karte für die Statistik gewertet.



Niederlande

Die erste Liga in den Niederlanden besteht aus 18 Vereinen.

Am Saisonende steigt der Tabellenletzte direkt ab. Der 16. und 17. bestreiten eine Relegationsrunde. In dieser Runde werden zwei Gruppen mit je vier Mannschaften gebildet, in die jeweils einer der Erstligisten gelost wird. Ansonsten wandern der 2., 4. und 6. der zweiten Liga in die erste Gruppe, der 3., 5. und 7. der zweiten Liga in die zweite Gruppe. Die Gruppensieger steigen auf.

Der niederländische Pokal wird mit 64 Mannschaften im einfachen K.o.-System gespielt. Das Endspiel findet immer in Rotterdam statt.

Der niederländische Supercup wird vor der Saison in einem Spiel in einem wechselnden Stadion entschieden.

Ein Spieler wird in der Liga nach jeder fünften gelben Karte für ein Spiel gesperrt. Eine Gelb/Rote-Karte zieht ein Spiel Sperre nach sich. Im Pokal erfolgt eine Sperre nach der zweiten und jeder weiteren gelben Karte. Bei einer Gelb/Roten-Karte wird die erste gelbe Karte für die Statistik nicht gewertet.



Österreich

Die Liga in Österreich wird nach einem speziellen System ausgespielt, in dem jede Mannschaft pro Saison viermal auf jeden anderen Gegner trifft. Da die Liga aus 10 Mannschaften besteht, besteht die Saison aus 36 Spieltagen. Der 9. und 10. Spieltag sind identisch, hier ändert sich nur das Heimrecht. Ab dem 11. Spieltag kommen dann die Rückspiele der Spieltage 1. - 8.

Die ersten beiden Spieltage der zweiten Runde werden bereits im Herbst ausgetragen, die Spiele der zweiten Runde sind identisch zur ersten Runde, aber mit geändertem Heimrecht.

Am Ende der Saison steigt der Tabellenletzte direkt ab.

Der österreichische Pokal wird bei ANSTOSS 3 ab der dritten Runde ausgespielt. Zu diesem Zeitpunkt sind noch 32 Mannschaften im Wettbewerb. Es wird nach einfachem K.o.-System gespielt. Das Endspiel findet immer in Wien statt.

Der österreichische Supercup wird vor der Saison in einem Spiel entschieden. Der Austragungsort wechselt jedes Jahr.

Ein Spieler wird in der Liga nach jeder **fünften** und dann nach jeder weiteren vierten gelben Karte für ein Spiel gesperrt. Eine Gelb/Rote-Karte zieht ein Spiel Sperre nach sich. Im Pokal erfolgt eine Sperre nach der zweiten und jeder weiteren gelben Karte. Bei einer Gelb/Roten-Karte wird die erste gelbe Karte für die Statistik nicht gewertet.



Portugal

Die erste portugiesische Liga besteht bei ANSTOSS 3 aus 18 Mannschaften. Insgesamt steigen am Saisonende drei Mannschaften direkt ab.

Am portugiesischen Pokal nehmen 64 Mannschaften teil, es wird ein einfaches K.o.-System gespielt. Das Endspiel wird immer in Lissabon ausgetragen.

Der Supercup findet zu Beginn der Saison statt und wird in zwei Spielen entschieden.

Ein Spieler wird in der Liga nach jeder fünften gelben Karte für ein Spiel gesperrt. Eine Gelb/Rote-Karte zieht ein Spiel Sperre nach sich. Im Pokal erfolgt eine Sperre nach der zweiten und jeder weiteren gelben Karte. Bei einer Gelb/Roten-Karte wird die erste gelbe Karte für die Statistik nicht gewertet.



Schottland

Die schottische Meisterschaft wird nach dem gleichen System wie die österreichische Liga ausgespielt, allerdings mit einem "normalen" Spielplan.

Auch der Pokal entspricht dem in Österreich. Das Endspiel findet immer in Glasgow statt.

Die Regelung der gelben Karten in der Liga entspricht der in England. Eine Gelb/Rote-Karte zieht ein Spiel Sperre nach sich. Im Pokal erfolgt eine Sperre nach der zweiten und jeder weiteren gelben Karte. Bei einer Gelb/Roten-Karte wird die erste gelbe Karte für die Statistik nicht gewertet.



Schweiz

In der ersten Liga der Schweiz spielen 12 Mannschaften, die zunächst ganz normal eine Vorrunde und eine Rückrunde ausspielen. Die besten acht Mannschaften qualifizieren sich dann für die Finalrunde, für die sie die Hälfte ihrer Punkte aus der Vorrunde mitnehmen. Bei einer ungeraden Zahl an Punkten wird aufgerundet (d.h. eine Mannschaft mit 39 Punkten bekommt 20 Punkte gutgeschrieben). Auch in der Finalrunde wird wieder eine Vorrunde und eine Rückrunde ausgespielt.

Sind am Ende der Saison zwei Mannschaften punktgleich, entscheidet nicht die Tordifferenz, sondern die bessere Platzierung in der Vorrunde.

Die vier schwächsten Mannschaften der Vorrunde der ersten Liga spielen zusammen mit den vier besten Mannschaften der zweiten Liga, die ebenfalls aus 12 Mannschaften besteht, eine Relegationsrunde aus. Hier werden keine Punkte aus den vorhergehenden Spielen mitgenommen.

Der Pokal der Schweiz wird mit 32 Mannschaften im einfachen K.o.-System ausgespielt. Das Endspiel findet immer in Bern statt.

Ein Supercup wird in der Schweiz nicht ausgespielt.

In der Liga wird ein Spieler nach jeder vierten gelben Karte für ein Spiel gesperrt. Eine Gelb/Rote-Karte zieht ein Spiel Sperre nach sich. Im Pokal erfolgt eine Sperre nach der zweiten und jeder weiteren gelben Karte. Bei einer Gelb/Roten-Karte wird die erste gelbe Karte für die Statistik nicht gewertet.



Türkei

Die türkische Liga besteht aus 18 Vereinen. Am Saisonende steigen drei Mannschaften ab.

Im Pokal greifen die Mannschaften der 1. Liga erst ab der 3. Runde in das Geschehen ein. Zu diesem Zeitpunkt sind dann 32 Teams im Wettbewerb, der mit Hin- und Rückspiel ausgespielt wird.

Der türkische Supercup wird vor der Saison in drei Spielen ausgespielt. Teilnehmen dürfen die ersten beiden Teams der Meisterschaft und der Pokalsieger. Belegt der Pokalsieger gleichzeitig einen der ersten beiden Plätze in der Meisterschaft, qualifiziert sich der unterlegene Pokalfinalist.

In der Liga wird ein Spieler nach jeder fünften gelben Karte für ein Spiel gesperrt. Eine Gelb/Rote-Karte zieht ein Spiel Sperre nach sich. Im Pokal erfolgt eine Sperre nach der zweiten und jeder weiteren gelben Karte. Bei einer Gelb/Roten-Karte wird die erste gelbe Karte für die Statistik nicht gewertet.



Bonusland

Wenn Sie mit zusätzlichen Ländern spielen möchten, können Sie über den Editor ein beliebiges weiteres Land erstellen. Haben Sie das getan, weht zu Beginn des Spieles bei der Auswahl der Länder eine zusätzliche weiße Flagge.

Sie haben auch die Möglichkeit, mehrere Länder zu editieren und zwischen diesen zu wechseln. Sie müssen das gewünschte Land jedoch zunächst im Editor aktivieren. Genauere Informationen darüber, wie ein solches Land angelegt und bearbeitet wird, finden Sie in der Hilfe des Editors.

Die genauen Bestimmungen darüber, wie viele Mannschaften in der Meisterschaft mitspielen, wie der Pokalmodus aussieht usw. können ebenfalls im Editor festgelegt und nachgesehen werden. Für eine Reihe von bedeutenden Ländern (nicht für alle) finden Sie dort auch passende Landkarten.

Bei entsprechender Nachfrage planen wir, zusätzliche Landkarten auf unserer Homepage "www.ascaron.com" zur Verfügung zu stellen.

Rechtsformen der Vereine

Es ist natürlich ein wenig problematisch, die verschiedenen Rechtsformen unter denen Fußball-"Vereine" in den verschiedenen Ländern betrieben werden, alle unter einen Hut zu bringen.

Bei ANSTOSS 3 wird zwischen Aktiengesellschaften und Nicht-Aktiengesellschaften unterschieden. Letztere können unter bestimmten Bedingungen den Gang an die Börse nachholen. Genauere Informationen finden Sie im Kapitel [Bilanz](#).

Besitzen Sie größere Aktienpakete, können Sie direkt auf wichtige Entscheidungen im Verein Einfluss nehmen. Sie können auf diese Weise auch einen kompletten Club aufkaufen.

Internationale Wettbewerbe

ANSTOSS 3 kennt insgesamt fünf internationale Wettbewerbe. Dazu gehören die beiden Europapokale (Europapokal der Meister und Europapokal des Verbandes). Es werden jedoch auch der UIP, der europäische Supercup (zwischen den Gewinnern der beiden Europapokale) und der Weltcup (zwischen dem Gewinner des Europapokals der Meister und dem Sieger des Südamerikapokals) ausgespielt.

Nach zwei, vier, fünf, sechs usw. gelben Karten in einem Wettbewerb wird ein Spieler für das nächste Spiel gesperrt. Eine Gelb/Rote-Karte zieht ebenso ein Spiel Sperre nach sich. Die erste gelbe Karte wird durch sie nicht gelöscht (wie in Italien).

Hat Ihr Verein in den letzten fünf Jahren ein Halbfinale in einem der Europapokale erreicht, dann wird er in den ersten beiden Runden der Wettbewerbe jeweils gesetzt. Er bekommt dann auf alle Fälle eine ungesetzte Mannschaft zugelost. Dies gilt nicht für den Europapokal der Meister, hier gelten eigene Regeln.

Der Titelverteidiger eines Wettbewerbs ist automatisch auch im nächsten Jahr dabei. Hätte er sich sonst nicht erneut für diesen Wettbewerb qualifiziert, rückt ein anderer Verein nach.

Welcher Verein spielt in welchem Wettbewerb?

Zur Klärung der genauen Regeln für die Qualifikation hier verschiedene Beispiele für besondere Konstellationen:

Beispiel 1: Dortmund wird in der Liga 8., gewinnt aber den Europapokal des Verbandes

Die reguläre Anzahl Vertreter im Europapokal des Verbandes ist auch im nächsten Jahr dabei. Dortmund nimmt zusätzlich teil.

Beispiel 2: Dortmund wird in der Liga 3., gewinnt aber den Europapokal des Verbandes

Es nimmt nur die normale Anzahl Vertreter teil (einschließlich Dortmund).

Beispiel 3: Dortmund gewinnt den Europapokal des Verbandes und die Meisterschaft

Dortmund startet in der europäischen Meisterrunde, die normale Anzahl Vertreter nimmt am Europapokal des Verbandes teil.

Beispiel 4: Dortmund gewinnt den Europapokal des Verbandes und die Vizemeisterschaft

Dortmund spielt die Qualifikationsrunde für die Meisterrunde, die normale Anzahl Vertreter nimmt sicher am Europapokal des Verbandes teil (Dortmund eventuell auch noch).

Beispiel 5: Dortmund holt den nationalen Pokal und holt einen Platz im Europapokal des Verbandes

Dortmund startet im Europapokal des Verbandes. Es rückt keine Mannschaft nach.

Beispiel 6: Dortmund wird sowohl Meister als auch Pokalsieger

Dortmund startet in der Meisterrunde, der Pokalfinalist landet im Europapokal des Verbandes.

Beispiel 7: Dortmund wird sowohl Vizemeister als auch Pokalsieger

Dortmund startet in der Qualifikation zur Meisterrunde, der Pokalfinalist im Europapokal der Verbandes.

Beispiel 8: Stuttgart wird Meister, München Vizemeister und beide bestreiten auch das Endspiel um den nationalen Pokal

Beide spielen in der Meisterrunde. Es rückt keine Mannschaft aus dem Pokalhalbfinale nach.

Europapokal der Meister

Der Europapokal der Meister ist der wichtigste aller europäischen Wettbewerbe. Insgesamt nehmen am eigentlichen Wettbewerb 32 Mannschaften teil.

Wichtigstes Instrument bei der Ermittlung der Teilnehmer ist dabei die 5-Jahreswertung. Die Platzierung eines Landes in dieser Liste bestimmt, wie viele Teilnehmer es melden darf und ob diese zunächst Qualifikationsspiele absolvieren müssen. Maximal kann ein Land zwei feste Teilnehmer und zwei für die Qualifikation stellen.

16 Teams qualifizieren sich direkt, die restlichen 16 Teilnehmer werden nun in einer Qualifikationsrunde ermittelt. Die Gewinner dieser Qualifikationsrunde dürfen an der Meisterrunde teilnehmen, während die Verlierer mit einem Platz im Europapokal des Verbandes zufrieden sein müssen.

Die Mannschaften werden in acht Gruppen zu je vier Mannschaften eingeteilt. Diese spielen nun eine Punkterunde mit Hin- und Rückspiel aus. Die Gruppensieger und die Gruppenzweiten qualifizieren sich anschließend für eine weitere Punkterunde, bei der wiederum die beiden besten Teams weiterkommen. Die Drittplatzierten der ersten Punkterunde dürfen außerdem noch in die dritte Runde des Europapokals des Verbandes einsteigen.

Anschließend folgt das Viertelfinale, ab dem dann im K.-o.-System mit Hin- und Rückspiel weitergespielt wird. Das Endspiel findet schließlich auf neutralem Platz statt. Die Kriterien der Ermittlung der besten Punktweiten sind:

1. Anzahl der Punkte
2. Tordifferenz
3. Anzahl erzielter Treffer
4. Anzahl auswärts erzielter Treffer

Interessant an der Meisterrunde ist, neben dem rein sportlichen Wert, die Chance so richtig Kohle zu machen. Folgendes lässt sich im Einzelnen verdienen:

Erreichen der Gruppenspiele	2.400.000 DM
Sieg in einem Gruppenspiel (beide Runden)	1.200.000 DM
Unentschieden in einem Gruppenspiel (beide Runden)	600.000 DM
Viertelfinale	3.600.000 DM
Halbfinale	3.900.000 DM
Verlierer des Endspiels	4.800.000 DM
Gewinner des Endspiels	6.000.000 DM

Europapokal des Verbandes

An diesem Wettbewerb nehmen einschließlich der Vorrunde etwa einhundert Mannschaften teil. Die Verlierer der Qualifikation zum Europapokal der Meister, die erfolgreichsten Teams des UIPs und die Vereine der erfolgreichsten Verbände qualifizieren sich direkt, alle anderen über eine Vorrunde. In der dritten Runde kommen acht weitere Mannschaften aus der Meisterrunde hinzu.

Es wird ein einfaches K.-o.-System mit Hin- und Rückspiel gespielt. Das Finale wird durch ein einziges Spiel entschieden (seit 97/98 neu).

Die Fernseheinnahmen in diesem Wettbewerb können Sie vor der Saison selbst aushandeln.

UIP

Der UIP wird in ANSTOSS 3 erst ab der zweiten Saison ausgespielt. Er findet während der sechswöchigen Vorbereitung statt. Im ersten Jahr sollten Sie sich lieber um eine vernünftige Vorbereitung kümmern, statt Ihre Spieler gleich diesem Stress auszusetzen.

Für den UIP qualifizieren sich die zwei besten, nicht für einen anderen Europapokal qualifizierten Clubs pro Land. Gespielt wird ein K.o.-System mit Hin- und Rückspiel. Um sich für den Europapokal zu qualifizieren, gilt es vier Runden (drei UIP-Runden und die Vorrunde des Europapokals des Verbands) zu überstehen, um bei den Glücklichen zu sein. Die besser platzierte Mannschaft hat in der ersten Runde ein Freilos.

Zu Beginn der Rückrunde können sich die Manager der Erstligavereine entscheiden, ob sie für den Fall der sportlichen Qualifikation am UIP in der nächsten Saison teilnehmen wollen. Computervereine nutzen diese Chance übrigens immer.

Für die Teilnahme am UIP werden pauschal für jede Mannschaft 80.000 DM an Fernsehgeldern ausgeschüttet. Für jede überstandene Runde kommen 200.000 DM hinzu.

Die drei siegreichen Mannschaften dürfen als Belohnung für all diese Mühen schließlich doch noch am Europapokal des Verbandes teilnehmen. Nach diesen Spielen werden alle gelben Karten gelöscht. Sperren aufgrund von Platzverweisen bleiben allerdings erhalten.

Europäischer Supercup

Dieser Wettbewerb findet grundsätzlich unmittelbar nach der Winterpause statt. Er wird in einem Spiel zwischen den beiden Gewinnern der Europapokale entschieden. Für die Teilnahme gibt es 2 Millionen DM, der Sieger erhält eine weitere Million.

Weltcup

Der Weltcup bildet den absoluten Saisonhöhepunkt. Er wird ganz am Ende der Saison zwischen dem Gewinner der Meisterrunde und dem Südamerikameister ausgespielt. Es findet nur ein einziges, alles entscheidendes Spiel statt. Dieses wird irgendwo in Übersee ausgetragen (z.B. in Japan). Steht es nach 90 Minuten unentschieden, wird sofort um 2*15 Minuten verlängert, danach findet ein Elfmeterschießen statt.

Der Sieger erhält eine Million DM als Siegprämie, jeder Teilnehmer 3 Millionen DM an Fernseheinnahmen.

Start in die Saison

Spielen Sie eine echte Karriere, beginnt das Spiel damit, dass Sie Angebote verschiedener Vereine erhalten und sich für einen Club entscheiden müssen. Wenn Sie wollen, können Sie allerdings auch zunächst ohne Verein in die Saison starten.

Am Beginn jeder Saison steht bei allen Spielen der ANSTOSS-Serie die Kalkulation. Alle Spieler, die sich nicht so sehr für die Finanzen interessieren, können diese jedoch guten Gewissens überspringen. Bei allen wesentlichen Punkten werden automatisch vernünftige Voreinstellungen getroffen, die aber natürlich nicht immer 100% perfekt sind. Dafür können Sie aber unmittelbar mit der Saison beginnen, was vor allem im Mehrspielermodus sicher ein großer Vorteil ist.

In einem ersten Schritt müssen Sie aber zunächst diejenigen Verhandlungen aktivieren, die Sie selbst durchführen möchten. Alle anderen werden dann automatisch vom Computer durchgeführt.

Im Einzelnen stehen Verhandlungen mit den folgenden Partnern bzw. um die folgenden Werbemittel an:

- Hauptsponsor
- Bandenwerbung
- Ausrüster
- Spielerprämien
- Fanartikelagentur
- Fernsehgelder für internationale Wettbewerbe (nur relevant, wenn Ihr Verein für einen solchen Wettbewerb qualifiziert ist)

Der letzte Punkt gilt nicht für die Meisterrunde, da hier feste Beträge bezahlt werden, die Sie nicht selbst aushandeln müssen.

Anschließend gelangen Sie zu einem Bildschirm, auf dem Sie die wichtigsten Entscheidungen für die anstehende Saison sehr schnell treffen können. Die Finanzentscheidungen links unten verbergen sich dabei auch in den Unterpunkten der Kalkulation. Wegen ihrer großen Bedeutung haben wir sie aber auch hier noch einmal platziert, damit Sie sehr schnell kalkulieren können. Dies ist besonders vorteilhaft, wenn Sie mit mehreren Spielern spielen.

Nur wenn Sie zusätzliche Verhandlungen führen wollen, müssen Sie den Punkt "Kalkulation" in jedem Fall aufrufen.

Bei den Verhandlungen mit den verschiedenen Trainern rechts oben erhalten Sie jeweils einen Vorschlag, wen der Verein für Sie verpflichten soll. Sind Sie mit diesem Vorschlag einverstanden, brauchen Sie weiter nichts zu tun. Ansonsten klicken Sie einfach auf "Co-Trainer verpflichten" oder auf einen der anderen Buttons. Sie können dann auch einen anderen Trainer für diese Position verpflichten.

Sind Sie mit dem Vorschlag nicht einverstanden, wollen aber überhaupt keinen Trainer für diesen Posten aufstellen, können Sie den Vorschlag durch einfaches Anklicken auch löschen bzw. die Trainer in der Liste durchschalten.

Bei den Konditionstrainern wird je nach finanzieller Leistungskraft des Vereins ebenfalls eine Zahl vorgegeben. Sie können immer zwischen 0 und 2 dieser freundlichen Menschen verpflichten.

Wichtig ist auch, dass Sie von diesem Bildschirm aus direkt die Trikotsätze für die jeweilige Saison, den Kapitän und die Rückennummern der Spieler bestimmen können. Bestimmen Sie keinen Kapitän, wird dieser von der Mannschaft gewählt. Bei den Rückennummern können Sie durch einen Klick auf "Wie in der Vorsaison" auch auf "Nach Positionen" umstellen. In der ersten Saison ist statt "Wie in der Vorsaison" "Nach Editor" voreingestellt.

Haben Sie Ihre Eingaben abgeschlossen, erhalten Sie zusätzlich grundlegende Informationen zu den von Ihnen getroffenen Entscheidungen.

In der Kalkulation wird die Dividende nur angezeigt, wenn es sich um eine AG handelt, bzw. die Bedingungen für die Gründung einer AG in diesem Jahr erfüllt sind.

Der weitere Ablauf der Vorbereitung richtet sich dann nach Ihrer Einstellung unter "Vorbereitung" bei den Spieleinstellungen. Haben Sie sich für eine schnelle Vorbereitung entschieden, können Sie sich zurücklehnen. Sie werden lediglich über die wichtigen Ereignisse informiert und befinden sich dann unmittelbar in der Woche vor dem ersten Ligaspiel.

Verhandlungen selbst führen

Alle Verhandlungen, die Sie hier deaktivieren, werden in dieser Saison automatisch vom Computer übernommen.

- Hauptsponsor
- Ausrüster
- Bandenwerbung
- Spielerprämien
- Fanartikel
- Fernsegelder für internationale Wettbewerbe (nur relevant, wenn Ihr Verein für einen solchen Wettbewerb qualifiziert ist)

Der letzte Punkt gilt nicht für die Meisterrunde, da hier feste Beträge bezahlt werden, die Sie nicht selbst aushandeln müssen.



Am spannendsten sind sicherlich die Verhandlungen mit dem Hauptsponsor und um die Fernsegelder für die internationalen Wettbewerbe. Wenn Sie sich also auf wenige Verhandlungen beschränken wollen, sollten Sie diese beiden auswählen. Auch die eigene Vermarktung der Fanartikel sollten Sie in Erwägung ziehen.

Fernsegelder für die internationalen Wettbewerbe

Sind Sie für den **Europäischen Vereinspokal** qualifiziert, erhalten Sie jeweils drei Angebote, die Sie je nach persönlicher Risikobereitschaft durch einen Klick auf "Verhandeln!" steigern können, bis sich die Miene Ihres Gegenübers zu sehr verfinstert hat. Sind alle bis auf eine Verhandlung gescheitert, sollten Sie nicht mit dem Feuer spielen. Nehmen Sie dann die letzte Offerte am besten einfach an.

Einer der Sender bietet Ihnen auf jeden Fall einen Festbetrag, den Sie sicher behalten können. Dafür darf dieser Sender dann auch sämtliche Spiele Ihres Teams übertragen, egal ob Sie in der ersten Runde ausscheiden oder den Pokal am Ende gewinnen. Beim zweiten Angebot erhalten Sie einen Basisbetrag und für jede weitere Runde noch einmal Extra-Geld. Das dritte Angebot gewährt Ihnen eine feste Summe pro Runde. Diese ist sehr hoch, scheiden Sie jedoch früh aus, nehmen Sie erheblich weniger Geld ein als bei den beiden anderen Optionen.



Auch wenn Sie im Europapokal der Meister oder im UIP spielen, müssen die Gelder ausgehandelt werden, da die Chance besteht, dass Sie auch dann noch in diesem Wettbewerb spielen.

Vergabe der Kapitänsbinde

Den Kapitän können Sie selbst bestimmen oder von der Mannschaft wählen lassen. Bestimmen Sie den Kapitän selbst, sollten Sie vor allem auf den Charakter des Spielers achten. Vorteilhaft ist es auch, wenn der Kapitän normalerweise in der Stammformation steht. Ansonsten rücken die weiteren Spieler der Liste nach.

Vergabe der Rückennummern

Sie haben die Wahl zwischen einer automatischen (nach Positionen) und zwei freien Varianten, bei denen Sie die Nummern selbst beeinflussen können und nur Vorgaben erhalten.

Das Verfahren ist äußerst einfach. Auf der linken Seite Ihres Bildschirms befindet sich zunächst eine Liste Ihrer Spieler, auf der Sie einen beliebigen Mann durch einen einfachen Klick aktivieren können. Dann können Sie ihm durch den Schieberegler rechts eine Rückennummer zuweisen, die er die gesamte Saison übertragen wird. Wurden Nummern mehrfach vergeben, werden diese in roter Schrift dargestellt.

Bestimmte prestigeträchtige Trikots sollten Sie im Übrigen durchaus auch an Ihre besten Spieler vergeben.

Mit "OK" können Sie die Vergabe dann abschließen. Eine Rückennummer muss auch bei Spielerneuverpflichtungen innerhalb einer Saison vergeben werden. Hat der Spieler unterschrieben, können Sie ihm diese direkt zuweisen. Dabei stehen Ihnen nur die in dieser Saison noch nicht vergebenen Nummern zur Verfügung.

Trikots bestimmen

Sie können die Trikots für die neue Saison bestimmen. Sie müssen hier nicht unbedingt etwas ändern, können aber durch regelmäßigen Trikotwechsel Ihre Fans etwas mehr ausbeuten.

Eine Mannschaft verfügt über zwei Trikotsätze, die beliebig zusammengestellt werden können. Lediglich die Trikotfarben müssen zur Unterscheidung im Spiel unterschiedlich sein. Die Heimmannschaft spielt grundsätzlich mit ihrem ersten Trikotsatz, die Gäste müssen bei Gleichheit der Trikotfarbe auf ihren zweiten Satz ausweichen. Zur Änderung der Trikots klicken Sie bitte einfach so lange auf das Hemd, die Hose oder die Stutzen der beiden Spieler, bis Sie die richtige Kombination gefunden haben.

Neben den einfarbigen Trikots gibt es verschiedene Varianten, wie Quer- oder Längsstreifen. Dann können Sie die einzelnen Farben durch Klicks auf die rechte bzw. linke Seite oder auf die obere bzw. untere Hälfte des Trikots verändern.

Kalkulation und Finanzlage

Am Anfang des Spiels und zu Beginn jeder neuen Saison steht zunächst die Erstellung einer Kalkulation für das neue Spieljahr auf dem Programm. In der Kalkulation werden alle geplanten Einnahmen den geplanten und tatsächlichen Ausgaben gegenübergestellt. Durch Anklicken der Buttons links erhalten Sie die Möglichkeit, die jeweiligen Werte zu kalkulieren. Teilweise werden diese dann auch noch genauer aufgeschlüsselt.

Auf diesem Bildschirm erfahren Sie also auf einen Blick, was Ihr Verein an Geld einnimmt (bzw. plant einzunehmen) und was er ausgibt (bzw. plant auszugeben). Kümmern Sie sich selbst um den Absatz der Fanartikel, können Sie hier z.B. Artikel nachordern. Sie können auch vor und während der Saison weiteres Geld in die medizinische Abteilung stecken usw. Wenn Sie wissen wollen, woher das Kapital des Vereins kommt (d.h. z.B. wieviel Geld die Banken beisteuern), müssen Sie dagegen in der Bilanz nachschauen.

Hier eine Übersicht, was sich hinter den einzelnen Menüpunkten verbirgt. In den folgenden Kapiteln werden dann die einzelnen Punkte der Finanzlage nacheinander beschrieben.

Oberbegriff	Unterpunkte
Zuschauer	Meisterschaft
	Pokal
	Europapokal
	Freundschaftsspiele
Fernsehen	Liga
	Pokalspiele
Prämien	National
	International
	Freundschaftsspiele
Sponsoren	Hauptsponsor
	Sponsorenpool
	Bandenwerbung
	Ausrüster
Fanartikel	Fanartikel
Sonstige Einnahmen	Mieteinnahmen (Stadion und Immobilien)
Transfers	Transfers aktuelle Saison
	Transfers kommende Saison
Angestellte	Trainer & Manager
	Co-Trainer
	Konditionstrainer
	Spielerbeobachter

	Spielerbetreuer (Dolmetscher)
	Sonstige Angestellte
	Platzwart
Spieler	Gehälter/Spielerprämien Profiabteilung (nicht bei den Amateuren)
	Mannschaftsprämien Profiabteilung (nicht bei den Amateuren)
	Strafen Profiabteilung (nicht bei den Amateuren)
	Amateurabteilung (nicht wenn Profiabteilung vorhanden)
	Strafen Amateurabteilung (nicht wenn Profiabteilung vorhanden)
	Jugendabteilung (nicht wenn Profiabteilung vorhanden)
Spiel- und Trainingsbetrieb	Trainingslager
	Reisekosten
	Versicherungen
Stadion und Vereinsgelände	Stadion
	Vereinsgelände
	Unterhaltskosten
Sonstiges	Statistiken
	NORACSA
	Rechtsanwälte
	Spenden
	Fans
	Steuern
	Zinsen
Aktien / Dividenden (nur wenn AG)	Erlöse durch Aktienaussgabe (nur wenn AG)
	Dividenden (nur wenn AG)
Gewinn / Verlust	-

Im unteren Teil des Bildschirms haben Sie verschiedene Optionen. Hier können Sie links die Darstellung der Kalkulation/Finanzlage verändern. Der Punkt Ermittlung der Zahlen ist dabei jetzt noch nicht interessant und wird erst während der Saison wichtig.

Unter Darstellung können Sie zwischen den Punkten "reine Kalkulation" und "Vergleich mit Vorjahr" umschalten. Letzteres ist erst ab der zweiten Saison möglich, da diese Werte noch nicht vorliegen. Bei "Vergleich mit Vorjahr"

werden zusätzlich zu den kalkulierten Werten der aktuellen Saison auch die erreichten Zahlen des Vorjahres eingeblendet.

Auf der rechten Seite haben Sie noch drei weitere Möglichkeiten. Wichtig bei der Kalkulation sind auch die Auflagen des Verbandes. Klicken Sie auf [Auflagen des Verbandes](#), erfahren Sie, ob Sie diese derzeit erfüllt haben.

In der ersten Saison haben Sie normalerweise keine Auflagen, es sei denn, Sie haben im Editor entsprechende Schulden eingetragen. Genauere Informationen entnehmen Sie bitte dem Kapitel [Lizenzerteilung](#). Dort können Sie auch erfahren, was Ihnen blüht, wenn Sie bei Übertretungen erwischt werden.

Außerdem können Sie über [Spenden](#) Geldbeträge an Ihre Mitspieler oder an gemeinnützige Organisationen überweisen.

Über die [Illegales](#) können Sie dagegen über diejenigen Gelder Ihres Vereins verfügen, die nicht in den offiziellen Finanzübersichten auftauchen.

Ermittlung der Zahlen

Ihre finanzielle Situation für die laufende Saison kann auf vier verschiedene Arten dargestellt werden.

Fortführung

Bei dieser Einstellung werden zunächst überall die kalkulierten Werte in die Berechnung der Finanzlage einbezogen. Liegen bereits "echte" endgültige Werte vor - oder übersteigen die tatsächlichen Werte die kalkulierten bereits, so werden diese verwendet.

Haben Sie zum Beispiel bereits fünf Heimspiele gespielt und noch zwölf vor sich, so werden für die ersten fünf Spiele die tatsächlichen Einnahmen übernommen, für die noch ausstehenden Partien wird davon ausgegangen, dass der kalkulierte Schnitt eingehalten wird.

Prognose

Hier wird versucht, aus den bisherigen Werten in der Saison eine Prognose für den Rest der Saison zu erstellen. Im obengenannten Beispiel würde also der Zuschauerschnitt der ersten fünf Heimspiele auf die volle Anzahl von siebzehn Spielen hochgerechnet. Auch bei den Einnahmen durch Fanartikel und bei den Ausgaben für Spielerprämien werden die bisherigen Werte auf die ganze Saison hochgerechnet.

Aktuell

Diese Darstellungsweise gibt den aktuellen Kassenstand Ihres Vereins aus. Es werden nur diejenigen Einnahmen und Ausgaben einbezogen, die bereits tatsächlich angefallen sind.

Wochenübersicht

Hiermit erhalten Sie eine Übersicht über Ihre Einnahmen und Ausgaben in der aktuellen Woche. Die Einstellung unter "Vergleich" findet bei dieser Ausgabeform keine Berücksichtigung.

Übersicht über die Berechnung der Werte bei den einzelnen Einstellungen:

Posten	Fortführung	Prognose
Zuschauereinnahmen	Liga: gespielte Spiele normal, für den Rest wird der kalk. Schnitt angesetzt; Pokale: kalkulierter Wert, bis entweder ausgeschieden oder der tatsächliche Wert höher ist; Freundschaftsspiele: ebenso	Liga: es wird der bisherige Schnitt auf den Rest der Saison hochgerechnet; Pokale: wie Fortführung; Freundschaftsspiele: wie Fortführung
Fernseheinnahmen	wie Pokale	wie Fortführung
Prämieneinnahmen	wie Pokale	wie Fortführung
Sponsoren und Ausrüster	Fixbeträge und alle derzeit sicheren Prämien	wie Fortführung, aber zusätzlich noch alle Prämien, die am Ende der Saison mit dem aktuellen Tabellenplatz verbunden sind
Werbung	wie Pokale	wie Fortführung
Fanartikel	wie Ligaspiele, wenn ermittelt, wird der echte Wert verwendet, für den Rest der Saison der kalkulierte	es wird der bisherige Schnitt auf den Rest der Saison hochgerechnet
Stadion	alle bisher angefallenen und noch sicher ausstehenden Beträge	wie Fortführung
Transfers	alle bisher angefallenen Beträge	wie Fortführung
Angestelltegehälter	wie Pokal	alle fixen Gehälter + bezahlte Prämien + Prämien für den Rest der Saison hochgerechnet
Spielergehälter fix	alles was bezahlt wurde und all das, was noch bis zum Saisonende anfällt, wenn der aktuelle Kader beibehalten wird	wie Fortführung
Spielerprämien	wie Pokale	bisher bezahlte Prämien auf die Saison hochgerechnet
Mannschaftsprämien	wie Pokale	bisher bezahlte Prämien auf die Saison hochgerechnet
Versicherungen	wie Spielergehälter	wie Fortführung
Trainingslager	wie Pokale	bisher bezahlter Gelder auf die Saison hochgerechnet
Reisekosten	sind fix für die Liga, Pokalausgaben werden addiert, wenn angefallen	wie Fortführung
Medizinische Abteilung	kalkulierter Wert + bisherige Sonderausgaben	kalkulierter Wert + bisherige Sonderausgaben auf die Saison hochgerechnet
Kosten andere Mannschaften	sind fix	sind fix
Rechtsanwaltsgebühren	wie Pokale	aktueller Wert wird auf die Saison hochgerechnet
Statistische Abteilung + Computer	sind fix	sind fix
Verwaltungskosten	anteilig	anteilig
Zinsen, Gewinne und Verluste	aktueller Wert wird übernommen	für jede Anlage wird der Wert am Jahresende ermittelt, wenn das gegenwärtige Wachstum eingehalten wird
Steuern	aus dem Gewinn berechnet	wie Fortführung

Darstellung

Sie können sich jeweils nur die aktuellen Werte anzeigen lassen - oder sich Vergleichswerte aus der Kalkulation oder aus dem Vorjahr mit einblenden lassen.

Nur akt. Saison

Es werden nur die aktuellen Werte der laufenden Saison ausgegeben. Dies ist auch die Voreinstellung. Sie bietet wohl auch die beste Übersicht.

Vergleich mit Vorjahr

Bei dieser Einstellung werden zusätzlich die Werte vom Endergebnis des Vorjahrs eingeblendet. In der ersten Saison bei einem Verein ist dies noch nicht möglich.

Vergleich mit Kalkulation

Daneben können Sie Ihre derzeitige Situation auch noch jederzeit mit den kalkulierten Werten vergleichen.

Auflagen des Verbandes

Hier finden Sie alle Auflagen Ihres Fußballverbandes. Genauere Informationen entnehmen Sie bitte dem Kapitel [Lizenzerteilung](#).

Spenden

Spenden können Sie zum einen zur Imageverbesserung für einen guten Zweck - zum anderen auch an andere von Spielern geführte Vereine. Hauptsächlich dient diese Option dazu, dass Sie einem in Not befindlichen Mitspieler ein bisschen helfen können, damit dieser doch noch seine Lizenz bekommt. Sie können allerdings nur dann spenden, wenn Sie derzeit keinen Kredit aufgenommen haben und auch wirklich Geld in der Kasse ist.

Schummler können sich wie in ANSTOSS auch wieder bei zwei Vereinen eintragen, bei einem Verein alle möglichen Spieler verkaufen und das Geld dann zu Ihrem eigentlichen Verein transferieren. Wer das macht, ist selber schuld.

Stellen Sie zunächst über den Schieberegler den gewünschten Betrag ein. Dann klicken Sie bitte den Empfänger an (Voreinstellung: "Guter Zweck"). Mit "OK" tätigen Sie Ihre Spende, die Ihr aktuelles Guthaben nicht überschreiten darf.

Illegales

Die Einnahmen und Ausgaben in diesem Bereich haben mit der offiziellen Bilanz nichts zu tun, werden also im Geheimen abgewickelt.

Wie kommen Sie an Geld für illegale Aktivitäten?

Um Bestechungen o.ä. durchführen zu können, müssen Sie die schwarze Kasse zunächst einmal füllen. Dies kann auf zwei Arten geschehen.

Zunächst können Sie bis zu 3% Ihrer Zuschauereinnahmen in Ligaspielen an der Steuerbehörde vorbei schleusen. Ab der dritten Liga wird nicht ganz so streng kontrolliert, so dass Sie dann sogar bis zu 5% einstellen können.

Die zweite Möglichkeit besteht darin, in Pokalspielen Ihrem Gegner nicht die ihm zustehenden 50% der Einnahmen zukommen zu lassen. Sie können hier zwischen 45 und 50% einstellen. Dieser Punkt steht Ihnen nur in Ländern zur Verfügung, bei denen die Pokalspiele in einer Partie entschieden werden. Im Europapokal werden die Einnahmen vom europäischen Verband streng kontrolliert, so dass hier kein Betrug möglich ist. Das Beschummeln eines Mitspielers ist nicht möglich, hier wird immer korrekt abgerechnet.

Gelegentlich werden Sie beim Schummeln auch erwischt, je höher die Abweichung, desto schneller. Bei mehrmaligen Verstößen können Sie mit saftigen Geldstrafen rechnen. Wenn Sie Ihre schwarze Kasse optimal füllen wollen, sollten Sie vor allem bei Spielen mit hoher Auslastung kräftig schummeln. Lieber einmal richtig Geld abzweigen, als sich ständig der Gefahr des Erwischtwerdens aussetzen.

Was kann ich mit dem Geld anfangen?

Das Geld in der schwarzen Kasse kann in eine ganze Reihe von Bestechungs- und sonstigen illegalen Aktivitäten investiert werden. Die Bestechungen sind jeweils nur unmittelbar vor dem Spiel möglich. Es ist außerdem pro Bereich immer nur ein Versuch pro Spieltag möglich, danach wird der entsprechende Button gesperrt.

Schiedsrichter bestechen

Um den Schiedsrichter zu bestechen, stellen Sie einfach eine bestimmte Summe ein. Klicken Sie dann auf "OK". Je mehr Sie bieten, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Mann in Schwarz darauf eingeht. Es ist aber auf alle Fälle ein großes Risiko - der Standardschiedsrichter ist eine ehrliche Haut und garantiert unbestechlich. Nach einem gescheiterten Bestechungsversuch wird er Ihrer Mannschaft im Spiel auch nicht mehr den Hauch eines Vorteils gewähren. Es ist dann mehr kaputtgemacht, als Sie bei einer erfolgreichen Bestechung hätten gewinnen können.

Sie erhalten umgehend Bescheid, ob die Aktion geklappt hat. Beachten Sie bitte, dass Schiedsrichterbestechungen sehr teuer sind. Nur wenn Sie erfahren haben, dass einer dieser Herren unter Finanzproblemen leidet, sollten Sie zuschlagen.

Bestechung einer gegnerischen Mannschaft, damit diese besonders stark spielt

Diese indirekte Bestechungsform wird zwar in der Realität eher selten angewandt, kann aber trotzdem sehr nützlich sein. Vor allem, wenn Sie den Verdacht haben, dass es für ein bestimmtes Team um nichts mehr geht, können Sie den Spielern dort mit einer kleinen Prämie vielleicht auf die Sprünge helfen.

Gegner bestechen

Um es vorweg zu nehmen: Der normale Gegner lässt sich nicht bestechen. Dennoch kann es an den letzten Spieltagen einer Saison gegen Mannschaften, für die es um nichts mehr geht, auch gelegentlich einmal funktionieren. Für eine bestimmte Summe spielt Ihr Gegner dann ohne jeden Einsatz. Sie haben zwar noch nicht gewonnen - aber die Sache wird bedeutend einfacher.

Bestechung eines gegnerischen Spielers

Kennen Sie einen Spieler Ihres Gegners, der erwiesenermaßen zurzeit unter heftigen Finanzproblemen leidet, können Sie dies für sich ausnutzen. Besonders praktisch ist diese Option natürlich, wenn Sie sie unmittelbar vor einem Duell gegen einen Ihrer Mitspieler aufrufen. Auf Verdacht sollten Sie diese Option nicht aufrufen, da sich 99,99% der Spieler nicht bestechen lassen. Ein auf diese Weise bestochener Spieler wird versuchen, ein Eigentor zu erzielen oder zumindest so richtig schlecht zu spielen.

Anschlag verüben

Alle netten, freundlichen und friedlichen Menschen sollten diesen Abschnitt lieber einfach überspringen. Sie sind noch da? Also gut. Sprechen wir Klartext.

Wir kennen sie alle. Diese Mitspieler, die einfach einen besseren Verein haben als wir, und die uns die ganze Zeit mit ihrem überheblichen Geschwätz nerven. Wie oft haben wir innerlich getobt, wohl wissend, dass wir auch das nächste Spielerderby wieder verlieren werden? Die Leidenszeit ist vorbei. Senden Sie Ihrem Mitspieler doch vor dem Spiel einfach ein paar nette Grüße!

Dabei ist klar, dass wir nicht mit Dilettanten zusammenarbeiten. Unsere Leute werden - wenn sie erwischt werden sollten - alles tun, nur nicht Ihren Auftraggeber ausplaudern. Dafür sind sie allerdings auch nicht ganz billig.

Zunächst muss das Opfer unseres Anschlages ausgewählt werden. Unsere Freunde haben dann drei Varianten drauf. Zum einen können sie einen Spieler Ihres Mitspielers für eine bestimmte Zeit aus dem Verkehr ziehen (hier muss noch der Spieler ausgewählt werden), zum anderen können sie aus seinen Fanartikeln ein kleines Feuerchen machen oder als letzte Möglichkeit seine schwarze Kasse rauben (wenn er eine besitzt - Sie bekommen übrigens die Hälfte des Inhalts).

Spieler ausschalten	400.000 DM
Schwarze Kasse ausrauben	200.000 DM
Fanartikelvorräte zerstören	300.000 DM

Diese Optionen stehen Ihnen übrigens nur im Mehrspielermodus zur Verfügung. Pro Woche ist nur eine Aktion möglich. Gegen Computervereine können grundsätzlich keine Sabotageakte verübt werden.

Manchmal geht eine solche Aktion leider auch schief, dann passiert einfach gar nichts. Das Geld ist trotzdem futsch. Über gelungene Aktionen werden Sie informiert...

Wie werde ich das Geld wieder los?

Rechts unten können Sie auch Geld aus der schwarzen Kasse abziehen. Zum einen wieder zurück in die normale Vereinsbilanz, aber auch in die eigene Tasche. Das Geld wird dann beim nächsten Heimspiel "eingenommen" und versteuert bzw. wandert unsteuert zu Ihnen.

Zuschauereinnahmen

Sämtliche Einnahmen aus Eintrittsgeldern werden unter diesem Punkt zusammengefasst, können jedoch getrennt kalkuliert werden. Durch einen Klick auf "Zuschauereinnahmen" können Sie Ihre vermuteten Einnahmen für die vier grundsätzlichen Arten von Spielen festlegen.

Kalkulation Liga

Bei der Berechnung der Einnahmen der Liga brauchen Sie nicht den Gesamtbetrag zu berechnen, sondern können die erwarteten Dauerkartenverkäufe, den erwarteten Zuschauerschnitt und die Preise für Sitz- und Stehplätze angeben. Die Summe der Einnahmen reduziert sich automatisch um die Mehrwertsteuer, außerdem werden Ihnen 3% an sonstigen Kosten (z.B. für den Säuberungsdienst) abgezogen. Von einer Stadionmiete wird abgesehen, dafür dürfen Sie aber auch Erhaltungs- und Ausbaukosten weitgehend selbst tragen.

Weiterhin kann hier ein Prozentsatz für die Ermäßigung der Dauerkarten gegenüber den normalen Karten eingestellt werden (bis maximal 50%). Mit diesem Prozentsatz ändert sich natürlich auch die Gesamtsumme der Einnahmen. Der Dauerkartenverkauf beginnt dann unmittelbar mit dem Abschluss der Kalkulation. Neben dem Preis sind natürlich vor allem die Leistung der Mannschaft im Vorjahr und die Qualität der Neuverpflichtungen wichtige Entscheidungskriterien für die Käufer. Die Verpflichtung eines Stars kann sich hier durchaus bemerkbar machen. Auch Titel sorgen für erheblich höhere Dauerkartenverkäufe in der nächsten Saison.

Es dürfen höchstens 50% der Stadionplätze als Dauerkarten verkauft werden (Auswärtsfans!). Die Voreinstellung kann allerdings von Ihnen bis auf 20% gesenkt werden. Sollten Sie nämlich Umbaumaßnahmen an Ihrem Stadion durchführen wollen, könnten diese ansonsten sehr leicht durch die auf ihr Recht pochenden Dauerkarteneinhaber verhindert werden. Selbstverständlich unterliegen Sie folgenden Einschränkungen:

- Sie können nicht mit mehr Dauerkarten kalkulieren, als durch die Beschränkung noch möglich sind (abhängig von der Stadiongröße). Beispiel: Bei einem Stadion mit 50.000 Zuschauern und der Beschränkung auf 50% kann mit maximal 25.000 verkauften Dauerkarten kalkuliert werden.
- Die Zahl der kalkulierten Dauerkarten darf den kalkulierten Zuschauerschnitt nicht überschreiten.

Der Zuschauerschnitt an sich ist natürlich ein Erfahrungswert. Orientieren Sie sich zunächst am besten einfach an der Realität oder übernehmen Sie die Voreinstellung. Bereits nach wenigen Saisons werden Sie dann problemlos in der Lage sein, den Schnitt in etwa vorauszusehen.

Bei den Preisen für die Steh- und Sitzplätze sollten Sie einen fairen Kompromiss wählen. Ist Ihr Stadion (noch) klein, ist es sicher günstiger, etwas mehr Geld zu nehmen. Rechnen Sie ohnehin mit wenigen Zuschauern, können Sie versuchen, die Treuesten der Treuen richtig auszunutzen. Sie bestimmen jeweils die Preise für nicht überdachte Plätze. Überdachte Plätze bringen entsprechend 150% dieser Einnahmen.

Ein Stadion mit hochwertigen Plätzen wirft deshalb erheblich mehr Geld ab, als es ein vergleichbares Stadion mit fast ausschließlich Stehplätzen tun würde.

Ferner haben Sie an dieser Stelle noch die Möglichkeit, einen Prozentsatz zwischen einem und fünf Prozent für die Sicherheitsausgaben (Ordner etc.) einzustellen. Je mehr Sie investieren, desto sicherer ist es in Ihrem Stadion und desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit von Krawallen.

Neben den normalen Preisen können Sie für ausgewählte Spiele auch noch Topzuschläge verlangen, ein entsprechender Aufschlag kann für jedes Ligaspiel eingestellt werden. Rechts finden Sie dazu eine Liste Ihrer Gegner in der nächsten Saison. Klicken Sie einen Verein an, können Sie zwischen Topzuschlägen von 25 und 50% und einem ermäßigten Spiel (halber Preis) wählen. Diese Preisänderung hat keine Auswirkungen auf die Dauerkarten. Bis vier Wochen vor dem Spiel können Sie Ihre Entscheidung für den Eintrittspreis jedoch noch ändern. Dann beginnt der richtige Vorverkauf.

Ermäßigte Spiele verschaffen Ihnen einen Bonus bei den Fans und können vor allem auch als Ausgleich für einen besonders heftigen Topzuschlag dienen.

Kalkulation Pokal

Nach jeder Auslosung im Pokal können Sie den Eintrittspreis für die nächste Runde individuell nach Gegner festlegen. In der Kalkulation können Sie zunächst nur einen Betrag für die vermuteten Gesamteinnahmen eintragen. 20% dieser Einnahmen werden automatisch zu den Mannschaftsprämien addiert. Auch Einnahmen aus dem nationalen Supercup/Ligapokal fallen unter diesen Punkt.

Kalkulation internationale Wettbewerbe

Es gelten die gleichen Bedingungen wie für die nationalen Pokale. Spielen Sie international nicht mit, können Sie hier natürlich nichts einstellen. Ansonsten kann hier mit maximal 10 Millionen DM kalkuliert werden. Lediglich der UIP bildet eine Ausnahme. Der mögliche Betrag ist dann auf eine Million begrenzt.

Kalkulation Freundschaftsspiele

Diese können Sie innerhalb der Saison direkt beeinflussen. Vor allem, wenn Sie merken, dass Sie die angestrebten finanziellen Ziele nicht erreichen werden, ist das recht praktisch. Zu viele Freundschaftsspiele aber machen die Mannschaft müde und gefährden dadurch den sportlichen Erfolg. Das "Tingeln" schon in der Vorbereitung kann sich später rächen. Maximal können fünf Millionen DM eingetragen werden.

Fernseheinnahmen

Diese Einnahmen richten sich nach der Liga, in der Sie mitspielen. Für die Übertragungsrechte in Deutschland erhält jeder Verein der Regionalligen 900.000 DM jeder der zweiten Liga 4 Millionen DM pro Jahr, jeder Bundesligist 8 Millionen DM. Beachtliche Beträge - vor allem, wenn man bedenkt, dass 1952 der FC St. Pauli bei der ersten Fernsehdirektübertragung eines Spiels in Deutschland (gegen Hamborn 07) noch 30.000 DM an den ausstrahlenden Sender überweisen musste...

Jeweils etwa fünf ausgesuchte Spiele der ersten und ca. zehn der zweiten Liga eines Landes werden pro Jahr live übertragen. Die beteiligten Vereine in der ersten Liga erhalten dann ca. 400.000 DM, die der zweiten Liga von 80.000 DM.

In der ersten englischen Liga werden sechs, in der zweiten Liga zwei und in der dritten Liga wird eine halbe Million Mark pro Saison an Fernsehgeldern überwiesen. In der ersten französischen Liga sind es vier Millionen und in der zweiten Liga 1.2 Millionen. Jeder spanische und jeder italienische Club erhält zehn Millionen. Diese Einnahmen können im Verlauf der Saison noch durch Übertragungen von Europapokalspielen und Spielen im nationalen Pokal aufgestockt werden. Gelegentliche Live-Übertragungen werden wie in Deutschland belohnt.

Spiele in einem anderen Land, können finden Sie hier die jährlichen Fernseheinnahmen voreingestellt.

Sie werden wie in Wirklichkeit generell vom Verband ausgehandelt. Von Seiten der Vereine besteht keine Möglichkeit einzugreifen. Auch in der europäischen Meisterrunde, im nationalen und im europäischen Supercup und im Weltcup gibt es fest vorgegebene Einnahmen.

Klicken Sie auf den Text "Fernseheinnahmen" können Sie mit einem entsprechenden Betrag kalkulieren. Der garantierte Betrag kann dabei nicht unterschritten werden.

Prämieinnahmen

Unter diesem Punkt werden eingehende Gelder wie Siegpriämien bei Turnieren, Antrittsgelder und Punktpriämien in der europäischen Meisterrunde (immerhin 360.000 DM) etc. in drei verschiedenen Kategorien verbucht.

Sind Sie bereits für die Gruppenspiele der Meisterrunde qualifiziert, dürfen Sie mit 4 Millionen DM kalkulieren. Mit der Hälfte kalkulieren dürfen auch alle englischen Erstligamannschaften, denn in der ersten englischen Liga erhält der Meister am Saisonende vom großen Ligasponsor eine Prämie von 2 Millionen DM. Der zweite in der Tabelle bekommt 100.000 DM weniger, und für jeden weiteren Platz darunter gibt es wiederum 100.000 DM Abzug. Der 20. bekommt schließlich noch genau 100.000 DM ab.

Sponsoren

Sie gelangen zunächst zu einer Übersicht, in der die interessierten Firmen aufgelistet sind. Sie können hier praktisch gleichzeitig mit mehreren Firmen verhandeln. Dies geschieht durch einfaches Anklicken der entsprechenden Unternehmen. Außerdem können Sie von hier aus die verschiedenen Angebote auf einen Blick einsehen und so genauer vergleichen ("Angebotsvergleich").

Die Verhandlungen mit dem Hauptsponsor laufen in mehreren Stufen ab. Die Anzahl der Angebote ist zunächst vom Zuschauerschnitt und vom Erfolg Ihres Vereines in der Vergangenheit abhängig. War Ihr alter Sponsor mit Ihnen zufrieden, wird auch er wieder ein neues Angebot abgeben.

Haben Sie noch einen gültigen Vertrag mit Ihrem Hauptsponsor aus der letzten Saison, können Sie natürlich nicht neu verhandeln.

Sponsorenpool

Neben dem zentralen Hauptsponsor, der normalerweise das meiste Geld bringt, ist es mittlerweile übliche Praxis, auch kleineren Unternehmen die Möglichkeit zu geben, als Sponsor eines Bundesligavereins aufzutreten. Sie eröffnen einen solchen Pool ganz einfach damit, dass Sie eine Mindestsumme einstellen, die das Unternehmen jährlich an Sie zu entrichten hat. Je billiger der Einstieg, desto mehr Firmen werden sich beteiligen. Voreingestellt sind 10.000 DM. Ändern Sie diese Summe, kann dies bei einer Erhöhung zum Abspringen von Unternehmen führen. Versuchen Sie jedoch, einen möglichst ertragreichen Wert zu finden. Eine halbe Million sollte pro Saison für einen gut geführten Bundesligaverein schon machbar sein.

Außerdem können Sie noch einstellen, mit welcher Anzahl sich beteiligender Unternehmen Sie rechnen. Die resultierende Summe wird automatisch in die Kalkulation übernommen. Im Verlauf eines Jahres können Sie dann sehen, ob Ihre Rechnung aufgeht. Ändern Sie nichts an den Konditionen, dann können Sie, entsprechenden Erfolg vorausgesetzt, mit diesem Firmen auch in der nächsten Saison wieder rechnen. Auch bei einer leichten Erhöhung werden die meisten wieder mitmachen.

Bandenwerbung und Ausrüster

Im unteren Teil des Bildschirms können Sie außerdem Verträge für die [Bandenwerbung](#) und mit Ihrem [Ausrüster](#) abschließen.

Verhandlungen mit dem Hauptsponsor

Entscheiden Sie sich dafür, auf eines der Angebote näher einzugehen, beginnen die Verhandlungen. Diese laufen nach dem Ihnen bereits von den Verhandlungen um Ihren eigenen Vertrag bekannten Verfahren ab.

Wichtig für die Verhandlungen ist immer der Zustand Ihres Verhandlungspartners. Je länger die Verhandlungen dauern - und je mehr Sie fordern - desto mehr verärgern Sie ihn. Es gilt also genau den richtigen Punkt für den Abschluss zu erwischen.

Treiben Sie es mit Ihren Forderungen zu toll, kann der Verhandlungsführer der Gegenseite die Verhandlungen auch einfach abbrechen oder Ihnen ein letztes Angebot machen. Dann wird eine sofortige Entscheidung Ihrerseits gefordert. Entweder Sie nehmen es direkt an ("Unterschreiben"), oder Sie klicken auf "Abbruch". Dann sind die Verhandlungen allerdings geplatzt. Der Sponsor sucht sich dann einen anderen Verein.

Schaffen Sie es tatsächlich, sich mit allen Interessenten zu überwerfen, haben Sie möglicherweise den falschen Beruf gewählt. Es bleibt Ihnen dann nur die Möglichkeit, einen kleinen Lokalsponsor zu gewinnen, der aber nur einen Bruchteil der sonst möglichen Summen bezahlen kann. Der Chef dieses Unternehmens ist dann üblicherweise ein Freund eines Vorstandsmitglieds. Sie werden dann auch nicht mehr gefragt.

Positiv auf die Höhe der Angebote wirken sich übrigens insbesondere ein hoher Zuschauerzuspruch, ein positives Image des Vereins und die Teilnahme an einem internationalen Wettbewerb aus.

Zur Pokalrundenprämie ist noch anzumerken, dass Sie diese auch am Ende der Gruppenspiele in der Meisterrunde erhalten, und zwar je eine für jeden Verein, den Sie hinter sich gelassen haben. Der Prozentsatz beim Abstiegsabzug gibt an, welchen Anteil an allen bezahlten Geldern des Sponsors Sie am Jahresende wieder abgeben müssen, wenn Sie die Klasse nicht halten können.

Ist Ihr Verein auf dem aufstrebenden Ast, sollten Sie versuchen, stark leistungsbezogene und außerdem auch noch möglichst kurzfristige Kontrakte (möglichst nur über ein Jahr) abzuschließen. Ist Ihr Sponsor mit Ihnen zufrieden,

wird er dann im nächsten Jahr ohnehin an einer weiteren Zusammenarbeit interessiert sein (zu verbesserten Konditionen).

Angebotsvergleich

Hier können Sie drei verschiedene Angebote gleichzeitig auf dem Bildschirm betrachten. Abgesprungene Sponsoren sind hier nicht mehr aufgeführt.

An dieser Stelle ist zunächst nur der Grundbetrag invertiert. Durch einen Klick auf die einzelnen Einnahmen- und Prämienarten können Sie diese ebenfalls invertieren. Sie können diese aber auch ausgeblendet lassen, wenn Sie z.B. sowieso nicht so recht an die Europapokalprämie glauben. Bei den Pokalprämien können Sie außerdem noch die Zahl der Runden angeben, die Sie Ihrer Mannschaft zutrauen. In der untersten Zeile finden Sie dann die "geschätzten Einnahmen", die sich aus allen aktivierten Posten zusammensetzen. Am Anfang sind diese also gleich dem Grundbetrag. Auf diese Weise können Sie sehr einfach ermitteln, welches das für Sie beste Angebot ist. Diese "geschätzten Einnahmen" wandern dann auch in die Kalkulation.

Bandenwerbung

Die Verhandlungen über die Bandenwerbung für die neue Saison müssen an dieser Stelle geführt werden (leere Banden sieht man, wie Sie zugeben müssen, eigentlich nie). Grundsätzlich haben Sie zwei Möglichkeiten. Zum einen können Sie den Verkauf der Werbeflächen selbst übernehmen, zum anderen können Sie das aber auch einer Agentur überlassen.

Insgesamt stehen Ihnen am Anfang vierzehn Bandenpakete (jeweils zwei gegenüberliegende Bereiche) zur Verfügung. In späteren Jahren können Sie dann nur noch die anbieten, bei denen die entsprechenden Verträge ausgelaufen sind. Wollen Sie also später auf eine Agentur umsteigen, müssen alle Verträge gleichzeitig enden.

Klicken Sie unterhalb der Agentur auf "Verhandeln" kann es sein, dass das Unternehmen sein Angebot verbessert oder abspringt. Durch einen Klick auf "Annehmen" (Agenturen) ist der Vertrag perfekt.

Das gleiche Verfahren wird auch beim Verkauf einzelner Banden verwendet. Scheitert eine Verhandlung, wird das Angebot aus der Liste entfernt. Angebote, die aus Mangel an freien Banden nicht mehr erfüllt werden können, werden ebenfalls automatisch entfernt oder in ihrem Umfang reduziert.

Abgeschlossene Verträge wandern in der Liste ganz nach oben. Sie werden von den noch verhandelbaren Angeboten durch eine Linie abgegrenzt dargestellt.

Im unteren Teil des Bildschirms erhalten Sie Informationen über die in dieser und in der nächsten Saison verkauften Banden, sowie über die resultierenden Total- und Durchschnittseinnahmen.

Haben Sie alle Sponsoren vergrault und noch Banden frei, so werden diese für 2.000 DM je Stück und mit einjähriger Vertragsdauer an lokale Firmen verkauft.

Ganz unten rechts finden Sie übrigens auch noch die voraussichtlichen Werbeeinnahmen durch die Anzeigetafel. Diese sind von Ihrem kalkulierten Zuschauerschnitt abhängig.

Ausrüster

Zusätzliches Geld können Sie über einen Ausrüstervertrag verdienen. Wie bei Ihrem Hauptsponsor erhalten Sie zumeist zwei oder drei Angebote. Nun können Sie wie gehabt verhandeln, wenn Sie die Verhandlung selbst durchführen wollten.

Fanartikel

Eine lange Zeit unterschätzte Möglichkeit zu Geld zu kommen, besteht im Verkauf von Fanartikeln. Für Sie als Manager stellt sich die Frage, ob Sie den Vertrieb selbst vornehmen wollen, oder ob Sie sämtliche Rechte an ein anderes Unternehmen abtreten möchten, das Ihnen dann einen festen Betrag pro Jahr überweist.

Hat Ihr Verein Erfolg (vor allem nach schlechteren Jahren), kann ein regelrechter Run auf Fanartikel losbrechen. Dann ist es günstig, die Rechte nicht verkauft zu haben. Bei einer Agentur müssen Sie sich dafür um nichts kümmern, sondern lediglich die Hand aufhalten.

Je nach Popularität Ihres Vereins erhalten Sie ein oder zwei Angebote von Agenturen für den Vertrieb der Fanartikel. Die Angebote schwanken dabei in Abhängigkeit von Zuschauerschnitt und Erfolg. Außer im Preis, der jeweils pro Saison angegeben ist, unterscheiden sich die Angebote natürlich auch in der Laufzeit. Die Verträge sind übrigens exklusiv. In dieser Zeit dürfen Sie selbst keine Fanartikel vertreiben.

Genauere Informationen zu den beiden Vermarktungsarten finden Sie in den nächsten beiden Kapiteln. Durch einen Klick auf "Details" kommen Sie zu den Verhandlungen bzw. zum Bildschirm für das Kaufen von Artikeln.

Verhandlungen mit Fanartikelagenturen

Die Verhandlungen laufen nach dem gleichen Schema wie bei der Bandenwerbung ab. Mit "Verhandeln" können Sie versuchen, die Angebote in die Höhe zu treiben. Steigt ein Kandidat aus, wird dieser in heller Schrift dargestellt. Mittels "Annehmen" können Sie den Vertrag abschließen. Der restliche Bildschirm wird dann in heller Schrift dargestellt. Haben Sie noch eigene Lagerbestände an Fanartikeln, bleiben Ihnen diese erhalten. Ist der Vertrag mit der Agentur ausgelaufen, dürfen Sie diese auch wieder verkaufen.

Selbstvermarktung Fanartikel

Haben Sie sich dafür entschieden, die Fanartikel selbst zu vermarkten, finden Sie zunächst auf der linken Seite des Bildschirms eine Liste aller Artikel, die Ihr Verein derzeit anbietet.

Klicken Sie hier einen Artikel mit der linken Maustaste an, können Sie ihn auf der rechten Seite mit Hilfe des Buttons "Einzel" nachbestellen. Per Doppelklick auf den Artikel können Sie ferner seinen Preis ändern, erhalten eine Statistik über die Verkäufe in den letzten Wochen und können ihn aus Ihrem Sortiment löschen. Außerdem können Sie ihn auch von den Nachbestellungen durch einen Einkaufsleiter oder durch "Alles bestellen" ausschließen.

Neue Artikel sind häufig gerade zu Beginn echte Renner, verkaufen sich aber nach einer Weile zunehmend schleppender. Sie sollten einen Artikel deshalb nach einer Weile wieder aus dem Programm nehmen. Die Restbestände wandern in diesem Fall auf die Müllkippe. Wird der Artikel dann Jahre später wieder angeboten, finden sich auch neue Käufer.

Bei Ihrer Arbeit können Sie sich durch zwei Angestellte unterstützen lassen. Diese können Sie rechts oben mit einem einfachen Klick einstellen und wieder entlassen. Sie haben keine Kündigungsfristen.

Einkaufsleiter

Wenn Sie den Verkauf der Fanartikel keiner Agentur überlassen wollen, aber ständig das Nachbestellen vergessen, dann ist das Einstellen eines Einkaufsleiters die richtige Lösung für Sie. Sobald bei einem Artikel eine kritische Grenze unterschritten wird, kauft dieser selbständig eine angemessene Menge nach (wenn der Artikel nicht von der Nachbestellung ausgenommen ist). Er wählt dabei jeweils die nächste sinnvolle Rabattstufe. Mit 120.000 DM pro Jahr sind Sie dabei.

Marketingspezialist

Stellen Sie einen solchen Herrn für 240.000 DM pro Jahr ein, wird dieser regelmäßig neue Fanartikel designen. Sie können diese in Ihre Produktpalette aufnehmen und damit zusätzlichen Umsatz machen. Doch Vorsicht! Nicht alle Produkte sind unproblematisch. Manche haben negative Auswirkungen auf die eigenen Fans (z.B. Klopapier), andere auf die Öffentlichkeit (z.B. provokative Schals). Nehmen Sie also nicht alles wahllos in Ihr Sortiment auf. Ohne einen solchen Spezialisten erhalten Sie ab und an Angebote von Firmen, die Fanartikel herstellen.

Haben Sie sich wenigstens für einen Einkaufsleiter entschieden, kann dieser automatisch Fanartikel nachbestellen. Sie können ihm mit auf den Weg geben, ab wann und in welcher Menge er Artikel nachbestellen soll. Die Menge, die Sie gleichzeitig abnehmen, bestimmt auch den Rabatt, den Sie auf den normalen Preis erhalten. Achten Sie allerdings auch auf die unterschiedlichen Lieferzeiten, und setzen Sie die Grenze nicht zu niedrig an!

Bestellmenge	Preis
100	+10%
500	-
1.000	-10%
10.000	-20%
100.000	-30%

Wenn Sie selbst Fanartikel nachbestellen, sind die Angaben über den Mindestwarenbestand und bei einzelnen Artikeln auch die Bestellmenge wichtig. Klicken Sie nämlich auf den Button "Alle" wird automatisch eine Bestellung für alle Artikel aufgegeben, die derzeit nicht mehr in ausreichender Menge vorhanden sind, also die Bestelluntergrenze unterschreiten. Bei dieser Bestellform wird eine angemessene Menge bestellt. Ein sich schlecht verkaufender Artikel wird also weniger häufig bestellt als ein echter Renner. Mit dem Button "Einzel" können Sie allerdings auch einzelne Artikel nachkaufen. Klicken Sie diesen Button an, spielen die Untergrenze und der Umsatz keine Rolle, es wird auf jeden Fall die unter "Bestellmenge" aufgeführte Stückzahl des aktivierten Artikels gekauft.

Zuletzt können Sie auch den Fans Ihres Vereins noch einen Rabatt gewähren, der dann für alle Artikel gleichmäßig gilt. Maximal sind 50% möglich.

Wichtig an dieser Stelle sind außerdem Informationen über den Umsatz und die Kosten Ihrer Fanartikel ("Details"). Ferner erfahren Sie, wieviel Gewinn Sie bisher eingefahren haben - bzw. mit wieviel Sie kalkuliert haben. Eine Grafik verdeutlicht die Umsatzentwicklung in den letzten zehn Wochen.

Warum zwei Rabatte?

Die beiden Rabatte erfüllen zwei unterschiedliche Aufgaben. Ein Rabatt auf einen einzelnen Artikel ermöglicht es Ihnen, einen Restposten zu verkaufen. Mit einem Rabatt auf alle Artikel machen Sie sich dagegen bei Ihren Fans beliebt.

Sonstige Einnahmen

Hier können Sie mit über die sicheren Einnahmen hinausgehenden Mieteinnahmen kalkulieren, wenn Sie im Laufe der Saison eine Erweiterung Ihres Vereinsgeländes um Wohnhäuser etc. planen.

Hier werden auch eine Reihe anderer Erträge verbucht (Zinsen, Steuern, Versicherungen).

Transfers

Bei ANSTOSS 3 wird strikt zwischen Transfers für die laufende Saison und Transfers für die kommende Saison getrennt. Wenn Sie einen Spieler für die kommende Saison verpflichten und zur neuen Saison verkaufen, wirkt sich das auf die Erteilung der Lizenz in diesem Jahr bereits aus.

Sollten Sie also finanzielle Probleme haben, können Sie diese bei ANSTOSS 3 auch in der Rückrunde noch durch einen Spielerverkauf beheben, was bei ANSTOSS 2 noch nicht möglich war.

Beginnt dann die neue Saison, werden die Transfers, die für die neue Saison getätigt wurden, in die Kalkulation zu Saisonbeginn übernommen. Auf diese Weise finden Sie in der Transferbilanz immer den korrekten Wert.

Angestelltegehälter

Hier können Sie die Gehälter der Vereinsangestellten kalkulieren und den Platzwart auswählen. Auf der rechten Seite finden Sie die aktuellen Gehälter mit den voraussichtlichen Prämien (nach dem realistischen Saisonziel und den Pokaleinnahmen). Sie können die Beträge auf der rechten Seite erhöhen, wenn Sie bereits jetzt mit Neuverpflichtungen oder Entlassungen (und damit Abfindungen) rechnen.

Haben Sie für die neue Saison noch keinen Co- oder Torwarttrainer verpflichtet, so können Sie an dieser Stelle das voraussichtliche Gehalt für die Kalkulation einstellen. Da das in der ersten Saison vermutlich der Fall ist, möchten wir Ihnen an dieser Stelle mitteilen, dass ein guter Co-Trainer etwa 150-300.000 DM erhält, für einen Torwarttrainer müssen Sie mit 50-100.000 DM rechnen. In den unteren Klassen reduzieren sich diese Beträge deutlich.

Die Stärken der Co-Trainer wirken sich außerdem auf die Mannschaftsparameter unterschiedlichsten Mannschaftsparameter aus.

Lustiger Geselle	Bonus bei der Stimmung in der Mannschaft
PR-Mann	Bonus bei der Presse
Schleifer	kein zweiter Konditionstrainer notwendig
Wissenschaftler	Bonus auf Abseitsfalle oder Freistöße
Kumpeltyp	Mannschaft ist nicht so leicht sauer auf Sie
Motivationskünstler	Bonus beim Siegeswillen

Spielerbeobachter

Die Spielerbeobachter sind ein Kapitel für sich. Je 10.000 DM, die Sie hier ausgeben, können Sie später einen Spieler auf Ihre Beobachtungsliste setzen. Sie erhalten dann nach jedem Spieltag genaue Informationen über dessen Form und Leistungen. Dies ist insbesondere sinnvoll, wenn Sie diesen Spieler vielleicht verpflichten möchten, aber sich Ihrer Sache noch nicht ganz sicher sind. Sie können hier auch während der Saison noch nachträglich investieren.

Konditionstrainer

Die Einstellung von einem oder zwei zusätzlichen Konditionstrainern ist immer eine günstige Sache, da er oder sie Ihren Spielern zusätzlich Feuer machen. Es wird streng darauf geachtet, dass sich niemand hängen lässt, denn schließlich können Sie und Ihr Co-Trainer Ihre Augen nicht überall haben. Haben Sie einen Schleifer als Co-Trainer, können Sie auf den zweiten Konditionstrainer verzichten.

Talentsucher Umgebung

Hier können Sie spezielle Beobachter anstellen, die sich ausschließlich Jugendspiele anschauen, um die besten Talente frühzeitig für Ihren Verein zu entdecken. Je mehr Geld Sie hier investieren, desto mehr talentierte Spieler werden Sie folglich finden.

Die Ausbildung bei Ihrem Verein entscheidet dann allerdings darüber, ob ein solcher Spieler etwas aus seinen Möglichkeiten machen kann, oder ob er bei einem schlechten Jugendtrainer versauert. Nur wenn Sie kompetente Leute anstellen, werden Sie wirklich guten Nachwuchs heranziehen können.

Spielerbetreuer

Bei der Verpflichtung eines Spielers aus dem Ausland kann der Einsatz eines speziellen Betreuers dessen Integration sehr erleichtern. Auf diese Weise verhindern Sie eine Menge Frust, erhalten bessere Leistungen und müssen sich hinterher nicht abkämpfen, wenn das Kind bereits in den Brunnen gefallen ist. Für dieses Geld erhalten Sie bereits eine umfassende Betreuung (Dolmetscher, Hilfe bei Behördengängen), und der Spieler erhält regelmäßig Unterrichtsstunden zur Verbesserung seiner Sprachkenntnisse.



Investieren Sie hier immer die volle Summe, wenn Sie sich das leisten können. Sie vermeiden damit unnötigen Ärger. Es ist viel billiger, die Spieler ordentlich zu betreuen, als sie hinterher mit viel Verlust wieder verkaufen zu müssen.

Hat einer Ihrer nicht betreuten Spieler Heimweh, kann evtl. auch ein persönliches Gespräch helfen.

Sonstige Angestellte auf dem Vereinsgelände

Hier können Sie die Angestelltegehälter der auf dem Vereinsgelände beschäftigten Vereinsmitarbeiter kalkulieren.

Platzwart

Mit der Einstellung eines guten Platzwarts können Sie die Haltbarkeit Ihres Stadionrasens deutlich erhöhen. Die Preise für die drei Varianten betragen 1.000, 2.000 und 6.000 DM pro Monat. Sie können den Platzwart auch während der Saison jederzeit austauschen.

Spielergehälter Profiteam

Unter diesem Punkt sind die Ausgaben für die verschiedenen Mannschaften Ihres Vereins zusammengefasst (Profis, Amateure, Jugend). Durch Geldstrafen können Sie einen kleinen Teil wieder hereinholen.

Gehälter 1. Mannschaft

Hier finden Sie die Summe der Gehälter, die Sie an die Spieler, die Sie zurzeit unter Vertrag haben, im Lauf der Saison bezahlen müssen. Die Gehälter setzen sich aus Festgehältern und den individuell je Spieler vertraglich festgelegten Prämienanteil zusammen. Bei den Einsatzprämien werden die voraussichtlichen Zahlungen bei einem "normalen" Abschneiden der Mannschaft berechnet.

Es werden hier nur die Gehälter der Spieler addiert, die zurzeit auch einen Vertrag haben. Deshalb ist diese Zahl, insbesondere wenn Sie einen neuen Verein übernommen haben, noch nicht besonders aussagekräftig. Vermutlich werden Sie das Transferkarussell dann doch noch ein wenig drehen. Beachten Sie bei Spielerkäufen in der Vorbereitung und während der Saison aber immer eventuelle Auflagen des Verbandes. Es kann Ihnen sonst sehr schnell ein kleines Missgeschick passieren, das nachher schlimme Folgen haben kann.

Sind Sie schon länger bei einem Verein, haben Sie es einfacher. In diesem Fall sollten Sie zum Trainingsauftakt ohnehin bereits einen einigermaßen vollständigen Kader haben, so dass sich auch an der Summe der Spielergehälter nicht mehr allzu viel ändern sollte.

Strafen 1. Mannschaft

Hier werden die Strafen verbucht, die Sie gegen Spieler Ihrer ersten Mannschaft ausgesprochen haben.

Mannschaftsprämien 1. Mannschaft

Die Prämien für die Spieler können zu Beginn der Saison von Ihnen genau festgelegt werden. Dazu klicken Sie bitte einfach auf den Punkt "Details". Es erscheint eine Übersicht der Prämien für die verschiedensten Anlässe.

Neben Ihrem aktuellen Kader unterhält Ihr Verein auch noch weitere Mannschaften, die mit entsprechenden Finanzmitteln für Trainer, Trikots und Pflaster ausgestattet werden müssen. Sie sollten es aber nicht übertreiben und erst mal sehen, was dabei herauskommt. Wichtig ist vor allem eine konstante Unterstützung.

Vorverträge Jugendspieler

Unter diesen Punkt fallen alle Zahlungen, die Sie an Ihre Jungstars ausschütten, damit diese Ihrem Verein auch erhalten bleiben und später einmal in der ersten Mannschaft spielen.

Unterstützung Amateurmansschaft

Je mehr Geld Sie hier hineinstecken, desto besser wird Ihre Amateurmansschaft sein, da die zuständigen Trainer auch mal den ein oder anderen "Amateur"-Star mit etwas Geld von seinem Heimatclub loseisen können.

In Deutschland kann die zweite Mannschaft eines Profivereins maximal bis in die Regionalliga vordringen. In Spanien ist ein Aufstieg nur bis in die 2. Liga möglich. Auch in anderen Ländern gibt es ähnliche Grenzen.

Unterstützung Jugendabteilung

Ein wesentlicher Faktor für den Erfolg eines Vereins liegt in seiner Jugendarbeit.

Während der Saison haben Sie über die [Mannschaftsaufstellung](#) jederzeit die Möglichkeit, sich einen Überblick über die derzeit in Ihrem Verein heranwachsenden Talente geben zu lassen. Diese können Sie dann, sobald die Spieler 17 Jahre alt sind, in den Profikader übernehmen. Das geschieht normalerweise zunächst über einen Vorvertrag, ehe dann der richtige Profivertrag folgt. Aber Vorsicht! Die anderen Vereine schlafen nicht - und es wird alles versucht werden, um Ihnen ein Talent unter den Fingern wegzuschnappen. Seien Sie also auf der Hut - und trauen Sie vor allem Ihren Mitspielern nicht.

Mindestens eine halbe Million sollten Sie immer investieren, mehr schadet nicht. Je mehr Geld da ist, desto besser ist die Betreuung. Es ist aber immer von Ihnen abhängig, ob Ihre Jugend auch später im Profileben erfolgreich ist oder dort einfach links liegen gelassen wird, um irgendwann verkauft zu werden. Genauere Informationen finden Sie in den späteren Kapiteln, insbesondere unter [Jugendspieler](#).

Spielergehälter Amateurabteilung

Da eine Amateurabteilung eines Profiteams sich weder um eine weitere Amateurmannschaft noch um eine eigene Jugendarbeit kümmern muss, fallen diese Punkte bei diesen Mannschaften weg. Die anderen Punkte entsprechenden Profiteams.

Gehälter 1. Mannschaft

Hier finden Sie die Summe der Gehälter, die Sie an die Spieler, die Sie zurzeit unter Vertrag haben, im Lauf der Saison bezahlen müssen. Die Gehälter setzen sich aus Festgehältern und den individuell je Spieler vertraglich festgelegten Prämienanteil zusammen. Bei den Einsatzprämien werden die voraussichtlichen Zahlungen bei einem "normalen" Abschneiden der Mannschaft berechnet.

Es werden hier nur die Gehälter der Spieler addiert, die zurzeit auch einen Vertrag haben. Deshalb ist diese Zahl, insbesondere wenn Sie einen neuen Verein übernommen haben, noch nicht besonders aussagekräftig. Vermutlich werden Sie das Transferkarussell dann doch noch ein wenig drehen. Beachten Sie bei Spielerkäufen in der Vorbereitung und während der Saison aber immer eventuelle Auflagen des Verbandes. Es kann Ihnen sonst sehr schnell ein kleines Missgeschick passieren, das nachher schlimme Folgen haben kann.

Sind Sie schon länger bei einem Verein, haben Sie es einfacher. In diesem Fall sollten Sie zum Trainingsauftakt ohnehin bereits einen einigermaßen vollständigen Kader haben, so dass sich auch an der Summe der Spielergehälter nicht mehr allzu viel ändern sollte.

Strafen 1. Mannschaft

Hier werden die Strafen verbucht, die Sie gegen Spieler Ihrer ersten Mannschaft ausgesprochen haben.

Mannschaftsprämien 1. Mannschaft

Die Prämien für die Spieler können zu Beginn der Saison von Ihnen genau festgelegt werden. Dazu klicken Sie bitte einfach auf den Punkt "Details". Es erscheint eine Übersicht der Prämien für die verschiedensten Anlässe.

Neben Ihrem aktuellen Kader unterhält Ihr Verein auch noch weitere Mannschaften, die mit entsprechenden Finanzmitteln für Trainer, Trikots und Pflaster ausgestattet werden müssen. Sie sollten es aber nicht übertreiben und erst mal sehen, was dabei herauskommt. Wichtig ist vor allem eine konstante Unterstützung.

Mannschaftsprämien

Auf diesem Bildschirm können Sie die Höhe der Prämienzahlungen an Ihr Team festlegen.

1. Spielerbezogene Prämien

Diese Prämien werden in den Ligaspielen für die Anfangself und jeden eingewechselten Spieler fällig. Spieler, die nur auf der Bank sitzen, erhalten 50% dieses Geldes.

Punktprämien

Je nach Platzierung der Mannschaft nach einem Spieltag können Sie verschiedene Prämien ausbezahlen. Die Abstufungen sind dabei je nach Liga unterschiedlich. Es können zwischen 0 und 9.900 DM pro Sieg und Spieler ausgeschüttet werden. Die Prämien müssen dabei von unten nach oben mindestens konstant bleiben und sollten normalerweise zunehmen. Spieler auf der Bank erhalten 50%, eingewechselte Spieler 75% dieser Prämien.

Auswärtzuschläge

Hier kann ein Wert zwischen 0% und 100% eingestellt werden. Dieser Aufschlag kommt zu den normalen Beträgen hinzu, da Auswärtssiege normalerweise schwieriger zu erkämpfen sind. Außer der Einstellung zu Saisonbeginn können Sie jedoch auch während der Saison für jedes Spiel noch einen Sonderzuschlag ansetzen. Dies sollten Sie sich allerdings für wichtige und besonders schwere Spiele aufheben.

2. Mannschaftsbezogene Prämien

Daneben können vier weitere Prämien für das Erreichen bestimmter Ziele an die ganze Mannschaft ausgeschüttet werden. Diese Prämien werden dann je nach der Zahl der Einsätze eines Spielers ausbezahlt. Nur ein Spieler, der immer dabei war, bekommt auch die volle Prämie. Für Pokalspiele können die Prämien im Spielverlauf jeweils einzeln festgelegt werden.

1. Meisterprämie
2. Europapokal-Prämie
3. Aufstiegsprämie
4. Nichtabstiegsprämie

In der ersten Liga fällt die Aufstiegsprämie natürlich weg, in der zweiten und dritten Liga gibt es keine Meister- und keine Europapokal-Prämie. Diese werden dann nicht angezeigt.

3. Kalkulation

Aus dem realistischen Saisonziel (nicht dem, dass Sie mit dem Vorstand ausgemacht haben) errechnen sich die vermutlichen Prämienzahlungen einer Saison. Diese werden in der untersten Zeile des Bildschirms angezeigt. Dazu wird die dafür nötige Menge an Punkten geschätzt und mit den Punktpremien multipliziert. Eine Europapokalprämie wird nur dann eingerechnet, wenn ein solcher Platz auch erwartet werden kann. Hat ein Verein nach einem Aufstieg lediglich Chancen auf den Klassenerhalt und bietet den Spielern nur spaßeshalber eine Meisterprämie, wird diese hier nicht einbezogen. Zusätzlich zu den Ligapremien werden 20% Ihrer kalkulierten Pokaleinnahmen zur Kalkulation hinzugerechnet. Planen Sie also dort weniger ein, hat dies auch hier Konsequenzen.

Bei der Berechnung der Prämien wird von durchschnittlich einer Auswechslung ausgegangen. Es fallen also 14 volle Prämien pro Spiel an (12*voll, 4*halb). Außerdem werden 1/3 Ihrer Punkte als Auswärtspunkte verrechnet.

Grundsätzlich haben Sie als Manager die Möglichkeit, die Prämien weitgehend selbst festzulegen. Sollten Sie allerdings gar zu knauserig sein, werden es Ihnen Ihre Spieler im Laufe einer Saison "danken".

Spiel- und Trainingsbetrieb

Hier können Sie Ihre Ausgaben für Versicherungen, Reisekosten, Trainingslager und für die medizinische Abteilung kalkulieren.


Versicherungen

Jeder Spieler ist zunächst krankenversichert. Für Sie als Verein bedeutet das, dass Sie zusätzlich zum Gehalt des Spielers nochmals 12% dieses Betrages an die Versicherung überweisen müssen.

In der ersten Spalte finden Sie zunächst die Beträge für diese normale Krankenversicherung. Klicken Sie einen Spieler an, können Sie ihn nun zusätzlich versichern oder auch die Versicherung wieder kündigen. Verletzte Spieler werden rot dargestellt. Bei ihnen kann nichts geändert werden. Aktuell verletzte Spieler können also auch nicht noch nachträglich versichert werden.

Zusätzliche Versicherungen sind freiwillig und teuer. Wenn Sie das Geld lieber sparen möchten, wir hindern Sie nicht daran. Aber dafür leistet eine Versicherung auch so einiges. Zunächst einmal wird Ihnen bei einem verletzungsbedingten Ausfall das komplette Gehalt bezahlt (Ihnen, nicht dem Spieler). Fast noch wichtiger aber ist eine Versicherung im Invaliditätsfall. Sie erhalten dann 80% vom aktuellen Marktwert des Spielers ausbezahlt. Ohne Versicherung tragen Sie das Risiko selbst. Sie können auch während der Saison noch jederzeit Versicherungsverträge abschließen, z.B. bei Neuverpflichtungen oder einer aktuellen Verletztenmisere. Die Beiträge werden anteilig berechnet.

Spieler, die entweder besonders anfällig sind oder bereits eine schwere Verletzung hatten, sind mit einem kleinen "Achtung!"-Zeichen versehen.

	Haben Sie eine Zusatzversicherung für einen Spieler abgeschlossen, können Sie diese auch mit "Abbruch" nicht mehr rückgängig machen.
---	--

Versicherung für das ganze Team

Unterhalb der Liste befindet sich der Button für das sogenannte "Rundum-Sorglos-Paket". Klicken Sie ihn an, können Sie eine Zusatzversicherung für alle Ihre Spieler mit einem Rabatt von 20% abschließen. Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage, ist der Vertrag allerdings für diese Saison nicht mehr zu kündigen.

Auch verletzte Spieler und sämtliche Neuzugänge in dieser Zeit werden mitversichert. Egal ob Sie innerhalb der Saison noch weitere Spieler kaufen oder verkaufen, es fallen keine weitere Kosten an. Bezahlte Versicherungen werden jedoch nicht zurückerstattet.

Zusatzkosten während der Saison



Hier können Sie zusätzliche Kosten für Versicherungen kalkulieren, z.B. wenn Sie die Verpflichtung weiterer Spieler planen.


Reisekosten und Trainingslager

Hier können Sie einen bestimmten Wert für die geschätzten Ausgaben für Reisekosten und für die Trainingslager in der kommenden Saison kalkulieren.

Anreise zu den Spielen festlegen


Durch einen Klick auf die Grafik können Sie einstellen, mit welchem Verkehrsmittel Ihre Mannschaft bei einer Entfernung von über 300 Kilometern zu einem Auswärtsspiel anreist. Vom Bahnhof bzw. vom Flughafen geht es dann immer mit dem Bus zum Stadion.

	Bahn
	Bus

	Flugzeug
---	----------

Trainingslager

Wenn Sie davon ausgehen, dass Sie im Sommer und im Winter jeweils ein großes Trainingslager (mit 20 Spielern und fünf Betreuern) für insgesamt jeweils DM 100.000 durchführen (also 4.000 DM pro Person) - und zusätzlich zwei zweitägige Kurztrainingslager für weitere 50.000 DM abhalten, sollten Sie mit etwa 250.000 DM für eine Saison rechnen. Notfalls kommt man aber auch mit 150.000 DM gut aus.

	Als Drittligist sollten Sie mit teuren Trainingslagern sehr vorsichtig umgehen.
---	---

Ebenfalls unter diesen Posten fallen die Reisekosten zu den Spielen. Folgende pauschale Kosten fallen an:

Fahrt zu einem Auswärtsspiel im Inland / für die ganze Mannschaft	4.000,--
Anreise und Unterbringung Auswärtsspiel Ausland / pro Spieler und Betreuer	2.000,--

In diesem Preis sind die Kosten für die Fahrt (den Flug), für die Verpflegung und die Unterbringung, sowie alle Spesen und der Champagner für den Siegesfall enthalten. Mit weiteren 120.000 DM pro Saison sollte auch dies abgedeckt sein. Die Bahn spart 50.000 DM, das Flugzeug kostet zusätzliche 100.000 DM.

Medizinische Abteilung

In diesen Bereich fallen die jährlichen Ausgaben für Ärzte, Physiotherapeuten und Masseure (manche Mannschaften benötigen auch noch einen Psychologen). Sie können beliebig aufgestockt werden (zumindest liegt die Grenze sehr hoch). Beachten Sie bitte, dass diese Einstellung nicht einfach nur ein zu kalkulierender Betrag ist. Dieses Geld wird tatsächlich ausgegeben!

Für die Mindestsumme bekommen Sie allerdings nur zwei Bereitschaftssanitäter vom Roten Kreuz. Diese fahren verletzte Spieler dann ins Krankenhaus (schließlich sind die Jungs gesetzlich versichert). Bei einer Million haben Sie dagegen einen erfahrenen Sportarzt unter Vertrag, der außerdem noch von einem Masseur und weiterem Personal unterstützt wird. Problematisch bei den "billigen" Ärzten ist deren Unwissen beim Thema Doping. Da kann dann schon mal ein Schnupfenmedikament verordnet werden, obwohl es auf den entsprechenden Listen auftaucht. Mit einem Spezialisten kann man dagegen dieses Thema ganz anders angehen und möglicherweise... Doch dazu später mehr.

Je mehr Geld Sie hier jedenfalls investieren, desto besser ist auch die Betreuung für verletzte Spieler. D.h. in der Hauptsache, dass sich deren Verletzungszeiten reduzieren. Vor allem bei schweren Verletzungen (Bänder) und bei Muskelverletzungen (Faserriss oder Zerrung) lässt sich doch die ein oder andere Woche (jeder Tag kann wichtig sein) herausholen. Ein großer Vorteil einer guten (und damit leider, leider, leider auch teuren) medizinischen Abteilung ist auch die bessere Rehabilitation der Spieler. Sie verlieren weniger Formpunkte und finden damit schneller wieder in das Team zurück.

Während der Saison kann es bei besonders schweren und komplizierten Verletzungen unter Umständen noch zu zusätzlichen Kosten kommen. Sollte Ihnen Ihr Vereinsarzt dann den Rat geben, eine Operation bei einem sündhaft

teuren Spezialisten in einem fernen Land durchführen zu lassen (Vale/Colorado) - dann kann das leicht eine Stange Geld kosten. Natürlich kann auch im nächsten Krankenhaus um die Ecke operiert werden...

Stadion und Vereinsgelände

Hier können Sie die Summe einstellen, die in der nächsten Saison für **Aus- und Umbaumaßnahmen am Stadion** zur Verfügung stehen soll. Die direkten Bauaufträge können Sie dann im Verlauf der Saison vergeben. Der günstigste Moment für einen Ausbau ist natürlich unmittelbar nach dem letzten Spieltag. Der hier eingestellte Wert ist außer für die Kalkulation völlig belanglos. Das Geld bleibt auf Ihrem Konto, wenn Sie später nicht auch tatsächlich bauen.

Außerdem können hier auch die **Erweiterungs- und Unterhaltungskosten des Vereinsgeländes** hier kalkuliert werden.

Sonstiges in der Kalkulation

Neben den ganz dicken Brocken gibt es auch noch einige kleinere Ausgaben. Klicken Sie auf "Sonstiges", können sie deren derzeitige Aufteilung sehen.

Rechtsanwälte

Diese fallen an, wann immer Ihr Verein Ärger mit dem Sportgericht oder mit anderen Organen des Verbandes hat. Das kann grundsätzlich aus zwei Anlässen heraus passieren.

1. Ein Spieler wurde des Feldes verwiesen und muss nun zu einer Verhandlung.
2. Sie haben Ärger wegen der Lizenz.

Wichtigstes Gericht während einer Saison ist normalerweise das Sportgericht. Hier werden die Sperren nach roten Karten ausgehandelt. Einige Tage nach dem Spiel mit dem Platzverweis findet eine Verhandlung statt, bei der das Gericht die Sperre für den Spieler verkündet. Sie haben dann eine einmalige Chance, in die Berufung zu gehen. Der Fall wird dann eine Woche später erneut verhandelt, der Spieler bleibt solange gesperrt.



Die Sperren in England und Spanien sind deutlich kürzer. Man muss dort schon richtig hinlangen, wenn man für längere Zeit aus dem Verkehr gezogen werden möchte. Trainieren Sie eine Mannschaft aus diesen Ländern, werden bei den Sperren deshalb geringere Werte ausgegeben.

Je fähiger die Kanzlei, der Sie Ihr Vertrauen schenken, desto besser ist das für Sie. Dabei stehen insgesamt fünf zur Auswahl, die unterschiedlich gut und teuer sind. Die Qualität muss nicht unbedingt mit dem Preis zusammenhängen, obwohl sie das tendenziell natürlich tut. ANSTOSS 3 legt zu Beginn eines Spieles die Qualität der Kanzleien jeweils unterschiedlich fest, wobei teurere Kanzleien meistens (aber eben nicht immer) etwas besser sind. Verhandlungen wegen einer roten Karte sind dabei erheblich günstiger als andere Verfahren. Berufungen gelten bei den Kosten als neue Verhandlungen. Fähige Anwälte werden Sie im Allgemeinen auch vor sinnlosen Berufungsverhandlungen warnen.

Sie können Ihre Kanzlei auch innerhalb der Saison jederzeit wechseln, wenn Sie nicht mit ihr zufrieden sind (oder wenn Sie sich eine bessere leisten können). Fehler macht jeder einmal, aber wenn Sie mit dem Verband um die Lizenz kämpfen, dann sollten Sie sich die besten Leute suchen, die Sie kriegen können. Je besser die Anwälte, die

Sie ins Rennen schicken, desto geringer sind auch die Sperren für Ihre Spieler. Es kann also nichts schaden, gelegentlich zu schauen, wie lange Ihre Spieler nach roten Karten gesperrt werden (und wie lange diese bei Ihren Mitspielern fehlen) ...

Ihre aktuelle Vertretung ist jeweils invertiert. Am Spielbeginn ist dies die oberste und billigste. Eine andere Kanzlei kann durch einfaches Anklicken ausgewählt werden. Ganz oben können Sie die geschätzte Anzahl der roten Karten (man kennt seine Abwehr, die Voreinstellung ist sicherheitshalber "5") und die der sonstigen Prozesse einstellen (Voreinstellung: "1"). Dies geschieht wie immer durch einen Klick mit der linken oder rechten Maustaste auf die angezeigte Ziffer.

Hier noch einige Richtwert für Sperren:

Notbremse	2
Schiedsrichterbeleidigung	5
schwere Schiedsrichterbeleidigung	10
Linienrichterbeleidigung	4
wiederholtes Meckern	3
Tätlichkeit	7
übles Foulspiel	5
Umschubsen eines Gegenspielers	4
Prügelei mit Gegenspieler	10
Tätlichkeit am Schiri	26
Umwerfen des Schiedsrichters	10
Ohrfeigen seines Gegenspielers	10
Hand auf der Linie	2
Revanchefoul	5
Anspucken seines Gegenspielers	8
Grätsche von hinten in die Beine	5
brutale Grätsche von der Seite	5
Nachtreten	6
Allerweltsfoul	2
harmloses Foulspiel	1
eigentlich faires Tackling	1
Hand wurde angeschossen	1
umstrittenes Handspiel	1
wenn Vergehen nicht zu erkennen war	2
gar nichts	0

Statistische Abteilung

Es stehen Ihnen drei unterschiedliche Varianten offen. Entweder Sie geben hier kein Geld aus, dann haben Sie nur relativ wenige Statistiken. Für 20.000 DM können Sie schon einen Rentner mit PC verpflichten, der im Prinzip alle wichtigen Sachen für Sie zusammenstellt. Geben Sie 200.000 DM aus, können Sie sich einen diplomierten Chef-Statistiker leisten. Noch mehr Statistiken gibt es mit HAL 8000, der dafür aber gleich fünfmal so teuer ist.

Wahrer Grund für diese Abteilung ist, dass es auf der einen Seite viele Fußballmanager-Spieler gibt, die Statistiken über alles lieben. Auf der anderen Seite haben wir zu ANSTOSS viele Zuschriften bekommen, die den ganzen Statistikram als unnötigen Speicherfresser oder überflüssiges Beiwerk kritisiert haben. Wer also keine Statistiken

mag, der braucht sich ab sofort auch nicht mehr mit ihnen herumzuärgern. Keine statistische Abteilung - kaum Statistiken.

Computerabteilung

Die Computerabteilung kann Ihnen große Dienste bei der Suche nach neuen Spielern leisten. Von der berühmten Firma NORACSA Informationssysteme AG (Gütersloh, New York, Tokio, Bahamas) wird Ihnen hierzu das Programmpaket "Search, Find, and Buy", kurz SFB, zum günstigen Preis von 200.000 DM im Jahr sehr preiswert überlassen. NORACSA gilt mit SFB als Marktführer. Jeder Manager, der etwas auf sich hält, muss es einfach haben. Das System ist einfach zu bedienen, immer auf dem neuesten Stand und stürzt nur selten ab.

Jeweils am Anfang einer Saison können Sie sich entscheiden, ob Sie in diesem Jahr mit den freundlichen Damen und Herren von NORACSA zusammenarbeiten. Ist der Vertrag unterschrieben, gibt es kein Zurück mehr, Sie können ihn aber im nächsten Jahr problemlos kündigen. Im Preis enthalten ist wahlweise ein Kurzurlaub im schönen Gütersloh oder auf den Bahamas.

Verwaltungskosten

Jahr für Jahr fällt eine bestimmte Menge an Verwaltungskosten an. Dazu gehören Posten wie Personalkosten, Kosten für die Abwicklung des Kartenverkaufs, alles was an Büroausstattung benötigt wird, usw. Je besser Sie als Manager sind (Stichwort "Managerlevel"), desto geringer können Sie diese Kosten halten. Mit zunehmender Erfahrung werden Sie immer besser werden. Ändern können Sie nichts, bei der Bestimmung dieser Kosten wurde bereits davon ausgegangen, dass Sie Ihr Möglichstes tun. Diese Kosten sind natürlich auch stark abhängig von den Zuschauerzahlen.

Zinsen

Hier können Sie direkt nichts kalkulieren. Es werden die für die aufgenommenen Kredite voraussichtlich zu bezahlenden Zinsen verbucht.

Steuern

Bei ANSTOSS 3 gibt es nur zwei Steuerarten. Die Umsatzsteuer bei den Eintrittsgeldern (von der Sie nichts mitbekommen, da sie automatisch abgezogen wird) und (nur wenn Sie wollen) eine Körperschaftssteuer auf den im Geschäftsjahr erwirtschafteten Überschuss. Wir haben diese im Editor zunächst auf 10% festgelegt. Ein Wert, der natürlich kritisiert werden kann, der aber das Ziel hat, Sie davon abzubringen, das Geld wie früher die Drachen zu horten. Er soll Sie stattdessen zum Investieren animieren. Um der Kritik aber gleich vorzubeugen, haben wir diesen Steuersatz editierbar gemacht. So kann jeder im Editor unter "Kleinigkeiten" den für ihn optimalen Wert ("0") leicht einstellen.

Von Ihrem Gewinn bis zu dieser Stelle muss ein bestimmter Prozentsatz an den Staat überwiesen werden. Dieser ist im Editor einstellbar.

Natürlich ist dies zunächst nur eine kalkulierte Größe, die tatsächliche Abrechnung erfolgt am Jahresende.

Sonderausgaben

Unter den sonstigen Kosten werden all diejenigen Dinge verbucht, die sich sonst nicht zuordnen lassen. Dieser Posten wird in der Kalkulation mit einem Wert von 100.000 DM belegt. Sie können hier aber auch eine höhere Sicherheitsreserve einstellen oder den Wert löschen. Gut angelegt ist dieses Geld, wenn Sie es in die Beziehungen zu Ihren Fans investieren.

Prämieinnahmen für Nationalspieler

Unter "Sonstiges" werden auch die Auf Laufprämien für Nationalspieler verbucht, die in Deutschland bezahlt werden. Diese betragen 6.000 DM pro Einsatz und Spieler.

Gewinn oder Verlust

Das (kalkulierte) Ergebnis der laufenden Saison; dieser Betrag wird in die Bilanz übernommen und ist am Ende der Saison auch zu versteuern.

Übersichten zu Saisonbeginn

Auf dem Bildschirm nach der Kalkulation können Sie sämtliche Auslosungen der verschiedenen Wettbewerbe unter die Lupe nehmen können. Interessiert Sie ein Wettbewerb nicht, lassen Sie ihn einfach links liegen. Ist mindestens einer der Mitspieler an einem Wettbewerb beteiligt, wird die Auslosung nach dem Aufruf des Menüpunktes auch graphisch dargestellt, kann aber von Ihnen auch abgebrochen werden.

Anschließend folgt eine erste Übersicht über die [Transferliste](#). Diese wird normalerweise vor jedem Spieltag für alle Spieler gemeinsam ausgegeben. Die Ausgabe kann bei den Optionen auch abgestellt werden, ist aber praktisch. Sie können direkt einen Verhandlungstermin ausmachen. Spielen Sie mit mehreren Spielern, können Sie über eine Auswahlbox entscheiden, wer sich an den Verhandlungen beteiligen möchte.

Anschließend folgt ein erster Autosave Ihres Spielstandes und die Einstellung der Eintrittspreise für Ihre Pokal-Heimspiele. Spielen Sie auswärts, können Sie nur die Siegprämie für Ihr Team festlegen. Wenn Sie diese Einstellungen abgeschlossen haben, gelangen Sie zum ersten Mal ins Hauptmenü.

Europapokalteilnehmer und Auf- und Absteiger

Damit auch wirklich jeder erfährt, wer im nächsten Jahr wo spielen darf, wird vor der Saison ein Bildschirm über die Europapokalteilnehmer und die Auf- und Absteiger in den einzelnen Ligen ausgegeben.

Siehe auch: Welcher Verein spielt in welchem Wettbewerb?

Von der Transferliste gestrichen...

Aus dieser Liste erfahren Sie, welche Spieler von der [Transferliste](#) mittlerweile einen Verein gefunden haben, welche direkt gewechselt sind und welche ihre Karriere beendet haben. Unter "Optionen" kann die Anzeige auch abgestellt werden.

Unmittelbar nach der Kalkulation wird dieser Bildschirm noch nicht angezeigt, dann aber in jeder weiteren Woche.

Pokalpreise festlegen

Spieren Sie in einem Pokalwettbewerb mit, müssen Sie hier die Siegprämie für Ihr Team festlegen. Haben Sie ein Heimspiel, können Sie hier auch die Eintrittspreise festlegen.

Bekannte Termine nächste Woche

In dieser Liste befinden sich alle Termine für Verhandlungen mit Spielern in dieser Woche. Taucht ein Spieler auf dieser Liste auf, kann das verschiedene Gründe haben. Diese werden unter "Art" aufgeführt.

1. Abwerbung

Der Spieler hat Vertrag, aber ein anderer Verein ist an ihn herangetreten.

In diesem Fall steht auf alle Fälle noch ein Verhandlungstermin zwischen dem aktuellen und dem potentiell neuen Club des Spielers an. Wollen Sie dem Spieler ein besseres Angebot machen, können Sie noch in die Verhandlungen eingreifen.

2. Fixe Ablöse

Der Spieler ist für eine feste Ablöse zu haben. Wenn Sie ihn für dieses Geld verpflichten wollen, können Sie sich noch in die Verhandlungen einklinken...

3. Spieler steht auf der Transferliste

Es hat sich ein Interessent für einen Spieler auf der Transferliste gefunden. Die Bedingungen für seine Verpflichtung werden aufgeführt.

Sie können auch hier direkt einen Verhandlungstermin ausmachen. Spielen Sie mit mehreren Spielern, können Sie über eine Auswahlbox entscheiden, wer sich an den Verhandlungen beteiligen möchte.

Gefährdete Jobs und Entlassungen





Nach dem Spielerhandel folgt eine Übersicht über die derzeit bedrohten und vor der Entlassung stehenden Trainer und Manager. Auch die Rauswürfe und bereits feststehende Nachfolger werden bekanntgegeben. Normalerweise wird diese Übersicht nur ausgegeben, wenn mindestens einer der Mitspieler arbeitslos ist. Sie können aber den Optionen dafür sorgen, dass diese Liste in jeder Woche neu erstellt wird.

An dieser Stelle bekommen arbeitslose Mitspieler auch die Chance, einen neuen Job anzunehmen.

Menüleiste und Spielsteuerung

ANSTOSS 3 kann über drei verschiedene Arten von Menüs gesteuert werden. Voreingestellt ist die Menüleiste. Mit ihr erreichen Sie mit jeweils einem Klick alle wichtigen Programmteile. Von links nach rechts stehen die Symbole für:

	Mannschaftsaufstellung	Aufstellung und Spielsystem festlegen, medizinische Abteilung
	Gegenüberstellung	Vergleich des eigenen Teams mit dem Gegner
	Taktik	taktische Einstellungen, z.B. Spielweise, Härte, Einsatz
	Langfristiges Training	langfristige Trainingsplanung festlegen, Rahmenbedingungen Trainingslager
	Kurzfristiges Training	Trainingswoche einstellen, Vergleich der taktischen Fähigkeiten
	Individuelles Training	Eigenschaften trainieren, Nachwuchsrunde, Sondertraining, Intensität des Trainings bestimmen
	Jahreskalender	Vereinbarung von Freundschaftsspielen, Trainingslager, sonstigen Terminen mit der Mannschaft
	Wochenplaner	Übersicht über die Termine in dieser Woche
	Bilanz	Übersicht über die Finanzen, Anlagen und Kredite
	Finanzlage	Ausgaben und Einnahmen in der laufenden Saison, schwarze Kasse
	Transfermarkt	Spieler verpflichten, beobachten lassen und suchen, Verträge verlängern, Jugend- oder Amateurspieler verpflichten uvm.
	Stadion / Vereinsgelände	Stadionausbau und Vereinsgelände
	Kontakte	Co-Trainer-Markt, Fanbetreuung, uvm.
	Vereinsführung	Vertrag verlängern, Freistellungs- und Rücktrittsgesuch einreichen
	Statistiken	Statistiken ohne Ende...

	Nationalmannschaft	Kader zusammenstellen, Spieler einbürgern, Freundschaftsspiele
	Persönliche Erfolge	persönliche Statistiken, Beliebtheit, Aktienhandel, Wettbüro
	Optionen	Laden, speichern, neuer Spieler, Optionen, Spielende
	Anstoß!	Anstoß!

Wenn Ihnen die Menüleiste zur Steuerung des Spiels nicht zusagt, können Sie die Steuerung über "Optionen" umschalten. ANSTOSS 3 kann mit drei verschiedenen Menüs (Menüleiste, Büro, Textmenü) gespielt werden.

Genauere Informationen zum Ablauf eines Spielzuges finden Sie im Kapitel [Saisonablauf](#).

Mannschaftsaufstellung

Die Aufstellung der Mannschaft gehört zu den wichtigsten Aufgaben eines Trainers. Wenn Sie aus der Menüleiste in das Hauptmenü gelangen, sehen Sie zunächst den Bildschirm für die Mannschaftsaufstellung vor sich. Wechseln Sie zu "Büro" oder "Textmenü" als Steuerungsart, müssen Sie die Aufstellung zuerst aufrufen.



Auf dem Spielfeld der Aufstellung finden Sie Felder mit Positionsnamen, auf die Sie Ihre Spieler platzieren können. Rechts können Sie bis zu sieben Auswechselspieler nominieren, von denen Sie maximal drei im Laufe eines Spiels einwechseln können. Für Freundschaftsspiele sind maximal fünf Auswechslungen im Editor voreingestellt.

Informationen in der Spielerliste

In der Spielerliste im unteren Teil des Bildschirms bekommen Sie alle für die Aufstellung wesentlichen Informationen auf einen Blick. Über den Scrollbalken können Sie sich beliebig in dieser Liste bewegen. Klicken Sie auf eine Spaltenüberschrift, werden die Spieler gemäß dieser Spalte sortiert. Gleich mehrere Sortierungsvarianten befinden sich auf der Überschrift "Name".

In der Spielerliste können Sie sich auch über die Fähigkeiten Ihrer Spieler informieren (siehe auch beiliegende Karte). Genauso, wie ein Spieler in einem bestimmten Bereich besonders gut sein kann, besteht auch die Möglichkeit, dass er irgendetwas überhaupt nicht kann. Ein Spieler kann in maximal drei Bereichen besonders gut oder schlecht sein. Während **positive Fähigkeiten grün** unterlegt sind, sind **negative Eigenschaften mit roter** Farbe gekennzeichnet.



Es erleichtert die Aufstellung, wenn Sie die Spieler nach Spielstärke und dann nach Positionen sortieren. Auch die Sortierung nach aufgestellt / nicht aufgestellt (über den Namen) ist sinnvoll. Durch einen weiteren Klick auf "Name" können Sie sich auch die Tribünenhocker oben anzeigen lassen.

Über den "I"-Button vor der Spalte "Name" links (das "I" steht für "Info") haben Sie die Möglichkeit, sich in der Spielerliste zusätzliche Informationen anzeigen zu lassen. Wenn Sie Durchschnittsform, Kondition, Frische,

Einsätze, Tore und die Zufriedenheit Ihrer Jungs interessieren, dann haben Sie hier alles auf einen Blick. Außerdem können Sie auch nachlesen, ob Sie einem Spieler eine Stammplatzgarantie gegeben haben.

Je nachdem, ob ein Spieler im Team, auf der Bank oder auf der Tribüne ist, ändert sich in der **Spielerliste** die Farbe, in der er dargestellt ist. **Schwarze** Spieler befinden sich in der aktuellen Aufstellung, **blaue** auf der Ersatzbank. Verletzte, gesperrte und suspendierte Spieler werden **rot** dargestellt und können nicht aufgestellt werden. **Grüne** Spieler sitzen auf der Tribüne. Unter "Fällt aus" finden Sie neben einem Symbol für den Grund des Ausfalls auch Informationen darüber, in wie vielen Wochen Ihnen der Spieler wieder zur Verfügung steht. Eine Liste der Symbole für die Gründe finden Sie auf der beiliegenden Karte.

Sie müssen mit mindestens sieben Spielern antreten. Stehen Ihnen diese nicht zur Verfügung, wird das Spiel automatisch als verloren gewertet.

Schnelle Aufstellung

Damit Sie die Aufstellungen Ihres Teams beschleunigen können, finden Sie auf der rechten Seite des Bildschirms hinter dem Wert für die Eingespieltheit Ihres Teams noch den Button "Spz.". Hier können Sie die aktuelle Aufstellung löschen oder bestimmte Spezialaufstellungen automatisch erzeugen lassen.

Klicken Sie anschließend auf den kleinen "Auto"-Button rechts daneben, wählt der Computer die seiner Meinung nach besten noch nicht aufgestellten Spieler für die Bank aus.

Spieler einzeln aufstellen

Klicken Sie einen Spieler in der Spielerliste an und halten die Maustaste gedrückt, verwandelt sich der Mauszeiger in ein kleines Kästchen, in dem sich sein Name und einige Zusatzinformationen befinden. Dieses Kästchen können Sie nun mit gedrückter Taste auf eine beliebige Position in der Aufstellung oder auf der Bank bewegen.

Befinden Sie sich direkt über einer Position auf dem Feld, ändert sich möglicherweise die Stärke des Spielers im Kästchen. Dies geschieht immer dann, wenn diese Position nicht seine Hauptposition darstellt. Lassen Sie die Maustaste los, wird der Spieler auf die aktuelle Position gesetzt. Befand sich bereits ein Spieler auf der ausgewählten Position, tauscht dieser seinen Platz mit dem neuen Spieler. War der neue Spieler bislang noch nicht aufgestellt, wird der alte Spieler damit aus dem Kader gestrichen.

An der Farbe des Spielernamens auf seiner Position können Sie ablesen, welchen Prozentsatz seiner normalen Leistung der Spieler dort bringt. Jeder Spieler hat eine Hauptposition und bis zu zwei Nebenpositionen. Nur auf der Hauptposition bringt ein Spieler seine volle Leistung. Wird er auf einer seiner Nebenpositionen eingesetzt, schafft er immer noch 90%. Ein Stürmer mit Spielstärke 6, der als Nebenposition das offensive Mittelfeld besitzt, hat folglich dort noch eine Stärke von 5.4. Torhüter können keine Nebenpositionen haben. Feldspieler können die Position "Torhüter" nicht als Nebenposition besitzen.

Wird ein Spieler auf einer Position eingesetzt, die weder seine Haupt- noch seine Nebenposition ist, bringt er nur noch 50% seiner normalen Leistung. Setzen Sie oben genannten Stürmer z.B. in der Abwehr ein, hat er nur noch Stärke 3. Eine Ausnahme bilden sogenannte Allrounder, diese bringen auch auf vollkommen fremden Positionen (außer Torwart) 80% ihrer normalen Leistung.

Art	Leistung	Farbe
Spieler ist auf seiner Hauptposition	100%	WEISS
Spieler ist auf einer seiner Nebenpositionen	90%	GRÜN
Allrounder auf einer fremden Position	80%	GRÜN
Normaler Spieler auf einer Position in der Nähe der HP	70%	BLAU
Normaler Spieler ist auf einer für ihn fremden Position	50%	ROT
Feldspieler im Tor oder Torhüter im Feld	10%	ROT

Ziehen Sie einen bereits aufgestellten Spieler auf einen freien Bereich auf dem Feld, können Sie ihm eine neue Position zuweisen. Wollen Sie z.B. nur für die nächste Partie Ihren Verteidiger ein wenig offensiver spielen lassen, dann ziehen Sie ihn einfach mit der linken Taste ein Stück nach oben. Er wird dann zusammen mit seiner Spielposition an die neue Position gesetzt. Beachten Sie jedoch, dass diese Änderung zunächst nur für das laufende Spiel gilt und am nächsten Spieltag wieder verloren ist (wie Sie diese Position auch in Zukunft behalten können, wird weiter unten erklärt).

Spieler aus der Mannschaft entfernen

Soll ein Spieler komplett aus der Mannschaft entfernt werden, ziehen Sie ihn bitte einfach auf die Spielerliste. Alternativ können Sie auch einen Spieler von der Spielerliste auf seine Position ziehen.

Sonderbereiche

Auf dem Feld gibt es neben den normalen Positionen noch eine Reihe von Sonderbereichen, auf denen z.T. nur ganz bestimmte Spieler voll zur Geltung kommen.

Sonderbereich	Aufgabe / Anforderungen an den Spieler
Ausputzer	Eine Spezialaufgabe für den Libero: Spielt kompromisslos und konsequent (geringe Risikobereitschaft), steht deutlich hinter der Abwehr.
Libero vor der Abwehr	Noch eine Spezialaufgabe für den Libero: Spielt einen freien Mann vor den Innenverteidigern, egal ob Dreier-/Viererkette oder nicht.
Rechter Offensivverteidiger	Auf dieser Position kann ein Spieler wie auf seiner Hauptposition eingesetzt werden, wenn er sowohl schnell ist als auch flanken kann (RV, RM, RA).
Linker Offensivverteidiger	Auf dieser Position kann ein Spieler wie auf seiner Hauptposition eingesetzt werden, wenn er sowohl schnell ist als auch flanken kann (LV, LM, LA).
Spielmacher	Ein OM mit Spielmacherattribut auf dieser Position wird mit einem Bonuspunkt auf dessen Spielstärke belohnt.
Hängende Spitze	Zwischen Mittelfeld und Sturm kann ein Spieler ohne Verluste eingesetzt werden, wenn er sowohl Stürmer als auch offensiver oder rechter bzw. linker Mittelfeldspieler ist (als HP oder als NP).
Rechtsaußen	Voraussetzungen für diese Position sind: mind. NP als Stürmer, außerdem mind. NP als RV oder RM
Linksaußen	Voraussetzungen für diese Position sind: mind. NP als Stürmer, außerdem mind. NP als LV oder LM



Setzen Sie einen Spieler für einige Zeit (mindestens 10 Spiele) auf einer für ihn fremden Position ein, so lernt er diese und gewinnt eine neue Nebenposition. Auch das Erlernen einer neuen Hauptposition ist möglich, dauert aber etwas länger. Setzen Sie einen Spieler in einer Saison sogar mehrmals auf fremden Positionen ein, kann dieser zum Allrounder werden. Lernt ein Spieler zwei neue Positionen in einer Saison, erhält er automatisch das Attribut "flexibel", d.h. er kann sich von nun an sehr schnell auf eine neue Position einstellen.



Alternative Aufstellung

Über diesen Button können Sie zwischen zwei verschiedenen Darstellungsformen der Mannschaftsaufstellung hin und her schalten.

Die zweite Darstellung besteht aus einer umfangreichen Spielerliste, in der Sie die Spieler durch einfaches Anklicken aufstellen können. Für jeden Spieler können drei Zustände existieren, die Sie nacheinander aktivieren können: Anfangself, Bank, Tribüne. In der Statuszeile unten können Sie ablesen, wie viele Spieler Sie derzeit nominiert haben.

Die Rückennummern der Spieler werden dabei rechts in einem kleinen Schema dargestellt (ersetzt die Bank). Dabei wird aus der Anzahl der aufgestellten Spieler auf den einzelnen Positionen automatisch ein geeignetes System ausgewählt. Bei jeder Änderung der Anzahl der Spieler in einem Bereich (Abwehr / Mittelfeld / Sturm) wird auch das System angepasst.

Sie haben damit bei dieser Art der Aufstellung nur eingeschränkte Freiheiten, können diese dafür aber auch bedeutend schneller durchführen. Wechseln Sie anschließend zurück zur Standardaufstellung, können Sie das auf diese Weise erstellte System auch noch speziell anpassen.

Dabei findet eine Trennung nach Mannschaftsteilen statt, d.h. Abwehrspieler werden soweit möglich in der Abwehr eingesetzt, Mittelfeldspieler im Mittelfeld und Stürmer als Stürmer.

Sonstige Funktionen

Rechts unten auf dem Bildschirm befinden sich noch weitere Buttons für wichtige Funktionen.

	Hier können Sie das Spielsystem Ihres Teams dauerhaft verändern. Dazu können Sie sich aus den vorgegeben Systemen ein geeignetes aussuchen oder sich ein eigenes System ausdenken. Wollen Sie den Namen eines Spielsystems ändern, klicken Sie bitte mit der rechten Maustaste auf den aktuellen Namen!
	Hier können Sie das Spielsystem Ihres Teams nach einer Sicherheitsabfrage für die Zukunft fest übernehmen .
	An dieser Stelle können Sie die Schützen für Ihre Freistöße, Ecken und Elfmeter festlegen. Bei den Freistößen kann jeweils ein Schütze für Flanken und einer für harte Schüsse eingestellt werden. Bei den Ecken kann je ein Schütze für die linke und rechte Seite bestimmt werden. Außerdem kann hier auch der Kapitän des Teams gewechselt werden.
	Hier können Sie sich um Ihre Jugendteams kümmern und Vertragsverhandlungen vereinbaren.
	Hier können Sie Amateurspieler in Ihren Kader nachrücken lassen. Bitte beachten Sie die besonderen Beziehungen zwischen der Profi- und der Amateurabteilung eines Vereins, wenn beide in Ligen spielen, die direkt vom Spiel verwaltet werden (Deutschland / Spanien).
	In der medizinischen Abteilung finden Sie Informationen über Ihre verletzten Spieler. Außerdem können Sie hier Ihre Spieler auch dopen.



Hier gibt es **Informationen über den nächsten Gegner**.

Weiterhin finden Sie an dieser Stelle auch einen Vergleich der Stärke der einzelnen Mannschaftsteile mit Ihrem nächsten Gegner, wobei auch die Eingespieltheit der Teams berücksichtigt wird, nicht aber ein Heimvorteil.

Lernen einer Position

Wie Sie bereits wissen, kann ein Spieler im günstigsten Fall auf einer Haupt- und zwei Nebenpositionen spielen. Es ist jedoch auch möglich, einem Spieler eine neue Position "beizubringen". Dabei ist klar, dass der Spieler eine gewisse Einspielzeit benötigt, die natürlich von seiner aktuellen Spielposition abhängig ist.

Siehe auch: Positionen

Die folgenden Richtwerte sollten als Orientierungshilfen für die Umstellzeiten dienen, bei jüngeren Spielern (unter 24) und bei flexiblen Spielern geht es tendenziell ein wenig schneller.

Lernen einer neuen Nebenposition

Das Erlernen einer neuen Nebenposition dauert im Schnitt zehn Spieltage. Bei krassen Wechseln (z.B. von der rechten auf die linke Mittelfeldseite oder aus der Abwehr in den Sturm) kann es zwischen fünfzehn und zwanzig Spieltagen dauern, bis sich der Spieler angepasst hat. Unter Umständen sind auch noch längere Phasen möglich. Am sinnvollsten ist es also, einem Spieler Nebenpositionen um seine eigentliche Position herum "lernen" zu lassen.

Die Umstellung eines Torwarts zum Feldspieler und umgekehrt ist nicht möglich.

Hat ein Spieler bereits zwei Nebenpositionen und wird trotzdem auf einer neuen Position eingesetzt (fragwürdig, fragwürdig), so verlernt er eine der beiden vorhandenen. Diejenige der beiden, die auf dem Feld näher an der neu gelernten liegt, wird beibehalten. Eine Umstellung ist jederzeit wieder möglich, aber mit einem erneuten Lernvorgang verbunden.

Gewertet werden nur Einsätze, die mindestens eine Stunde dauern. Der Spieler muss dauerhaft auf seiner neuen Position eingesetzt werden, nur gelegentliche Einsätze bringen es nicht. Einsätze des Spielers auf seiner Hauptposition sind jedoch zwischendrin erlaubt.

Spielt ein Spieler also fünfmal auf einer neuen Nebenposition, dann fünfmal auf seiner Hauptposition und schließlich wieder fünfmal auf der neuen Nebenposition, dann hat er diese normalerweise gelernt. Muss er aber zwischendrin noch auf irgendwelchen anderen Positionen aushelfen, dann verfallen die ersten fünf Einsätze auf der neuen Nebenposition, und er muss noch fünf weitere Einsätze absolvieren.

Lernen einer neuen Hauptposition

Wird ein Spieler konsequent auf einer seiner Nebenpositionen eingesetzt, dann kann er diese auch als seine neue Hauptposition annehmen. Dazu muss er im Durchschnitt für ca. eine Saison auf dieser eingesetzt werden. Gelegentliche Abstecher auf seine Hauptposition oder eine weitere Nebenposition behindern diesen Prozess zwar, sorgen aber nicht für einen völligen Stopp.

Weitere Folgen...

Setzen Sie einen Spieler in einer Saison sehr häufig auf fremden Positionen ein, kann dieser zum Allrounder werden. Lernt ein Spieler zwei neue Positionen in einer Saison, erhält er automatisch das Attribut "flexibel".

Besondere Aufstellungen

Hinter der Eingespieltheit finden Sie den Button "Spez." (für "Specials"). Hier können Sie die Aufstellung löschen und einige spezielle Aufstellungen entwerfen lassen. Dabei wird das Spielsystem normalerweise nicht verändert.

Wenigste Einsätze

Hier können Sie sich die Spieler aufstellen lassen, die im bisherigen Verlauf der Saison auf ihren Positionen die wenigsten Einsätze hatten. Die Bank wird mit weiteren Kandidaten mit wenigen Einsätzen aufgefüllt.

Konditionsstärkste Spieler aufstellen

Hier werden die Spieler mit den besten Konditionswerten auf den jeweiligen Positionen aufgestellt.

Frischeste Spieler aufstellen

Hier werden die Spieler mit den besten Frischewerten auf den jeweiligen Positionen aufgestellt.

Motivierteste Spieler aufstellen

Hier werden die Spieler mit der höchsten Motivation auf den jeweiligen Positionen aufgestellt.

Unmotivierteste Spieler aufstellen

Hier werden die Spieler mit der schlechtesten Motivation auf den jeweiligen Positionen aufgestellt.

Junge Spieler aufstellen

Bei dieser Aufstellung werden bevorzugt junge Spieler aufgestellt.

Erfahrene Spieler aufstellen

Bei dieser Aufstellung werden bevorzugt erfahrene Spieler aufgestellt.

Nur sichere Kandidaten aufstellen

Es werden nur die besten Spieler auf ihren aktuellen Hauptpositionen aufgestellt. Haben Sie für eine bestimmte Position keinen Spieler, bleibt diese leer. Die Bank wird nicht besetzt.

Haben Sie einen Co-Trainer unter Vertrag, stehen Ihnen zusätzlich noch die beiden Optionen "Neue Aufstellung durch Co-Trainer" und "Auffüllen der Aufstellung durch Co-Trainer" zur Verfügung.

Neue Aufstellung durch Co-Trainer

Es gibt zwei Varianten. Entweder wird das System beibehalten oder es wird eine komplett neue Aufstellung entworfen.

Auffüllen der Aufstellung durch Co-Trainer

Besonders praktisch kann das Auffüllen sein, wenn Sie zuvor mit "Nur sichere Kandidaten aufstellen" eine Basisaufstellung erzeugt hatten.

Aufstellung löschen

Hier kann die aktuelle Aufstellung komplett verworfen werden. Auch die Bank wird geleert. Sie können von vorne beginnen.

Spieler immer oder nie aufstellen

Auf der rechten Bildschirmseite können Sie außerdem Spieler auswählen, die immer oder nie aufgestellt werden sollen. Auf diese Weise können Sie vermeiden, dass ein hoffnungsvolles Jungtalent immer aus der Mannschaft fliegt, während der noch etwas bessere alte Querulant immer wieder aufgestellt wird.

Spieler, die eigentlich nicht aufgestellt werden sollen, werden nur dann aufgestellt, wenn ansonsten überhaupt kein Spieler mehr zur Verfügung stehen würde.

Automatische Aufstellung

Ist dieser Punkt aktiviert, stellt der Co-Trainer die Mannschaft bereits auf, ohne dass Sie dies immer erst einstellen müssten. Auch die Bank wird dann automatisch besetzt. Er wählt dabei auf Wunsch auch das Spielsystem so aus, dass es auf die einsetzbaren Spieler optimal zugeschnitten ist.

Spielsystem festlegen

In ANSTOSS 3 haben Sie die volle Kontrolle über Ihr Spielsystem, d.h. Sie können Ihre eigenen Systeme auf einfache Weise entwerfen und die Position jedes einzelnen Spielers im System ganz genau festlegen.

Änderungen am Spielsystem sind an sehr vielen verschiedenen Stellen möglich, gelten dann aber nur für den jeweils nächsten Gegner. Stellen Sie also während des Spiels Ihr System um, oder stellen Sie einen Verteidiger in der normalen Mannschaftsaufstellung ein Stückchen nach vorn, dann hat das nur für das aktuelle bzw. nächste Spiel Auswirkungen. Nach dem Spiel wird das Spielsystem wieder in seinen Originalzustand zurückversetzt. Wollen Sie dagegen ein grundsätzliches System definieren, mit dem Ihre Mannschaft auch langfristig spielen soll, dann sind Sie hier richtig.

Insgesamt stehen Ihnen neun verschiedene Systeme zur Verfügung. Sieben davon sind von uns mit verschiedenen Grundformationen vorbelegt. Es stehen Ihnen im Einzelnen 4-2-4, 4-3-3, 3-5-2, 4-4-2, 5-3-2 und 5-4-1 zur Verfügung. Außerdem haben Sie noch drei weitere Möglichkeiten (in der untersten der drei Reihen) in denen jeweils 3-4-3 steht (das siebte System). Die Systeme Nr. 8 und 9 sind frei und eignen sich daher am besten für Ihre ersten Umstellungsversuche.

Sollte Ihnen das alles jetzt wenig gesagt haben, hier kurz einige Hintergrundinformationen. 3-4-3 heißt nichts anderes, als dass Ihre Mannschaft mit drei Abwehrspielern, vier Mittelfeldspielern und drei Stürmern spielt. Die Summe der Zahlen ergibt immer zehn, da auf jeden Fall ein Torwart aufgestellt werden muss und dieser nicht immer ausdrücklich erwähnt zu werden braucht.

Befinden Sie sich nun im Spielsystemeditor und wollen ein vorhandenes System direkt ändern, klicken Sie dieses zunächst im unteren Teil des Bildschirms einfach an. Die aktuelle Variante ist voreingestellt.

Auf dem Spielfeld oben befinden sich nun jeweils die elf Positionsbezeichnungen (Stürmer, Libero, Torwart etc.). Diese können Sie per Drag & Drop beliebig bewegen, lediglich der Torwart ist fix und bleibt immer auf seiner Position vor dem eigenen Tor.

Wenn Sie nun eine der Positionen mit gedrückter linker Maustaste verschieben, dann bemerken Sie sehr schnell, dass sich der Text auf der Spielposition, in Abhängigkeit von der Stelle über der Sie sich befinden, ändert. Nehmen Sie also einen Stürmer auf und ziehen diesen nach unten, so wird aus ihm zunächst ein Mittelfeldspieler und dann ein Verteidiger. Achten Sie bitte darauf, dass Sie sich beim Loslassen auf einer freien Stelle befinden.

Neben den Standardpositionen haben manche Stellen des Spielfeldes auch noch besondere Bezeichnungen. Eine Tabelle finden Sie im Kapitel [Mannschaftsaufstellung](#).

Durch "OK" wird das neue Spielsystem übernommen, durch "Abbrechen" machen Sie Ihre Änderungen ungeschehen und gelangen wieder zurück zur alten Aufstellung.

Speichern Sie übrigens einen Spielstand ab, werden alle Ihre Spielsysteme selbstverständlich mitgespeichert.

Durch "Speichern" können Sie eine besonders gelungene Spielsystemsammlung auch separat sichern und mittels "Laden" in weitere Spielstände problemlos einfügen, so dass Sie sich die ganze Arbeit der Änderungen nur genau einmal machen müssen und dann immer wieder darauf zurückgreifen können. Außerdem können Sie durch einen Klick auf "Original" auch jederzeit den Ursprungszustand vom Beginn des Spieles wiederherstellen.

Haben Sie Änderungen an einem Spielsystem durchgeführt, sollten Sie diesem möglicherweise auch einen neuen Namen geben, damit Sie es später leichter wiederfinden. Es können aber auch mehrere Systeme gleichen Namens existieren. Klicken Sie einfach den Namen des Systems mit der rechten Maustaste an, wenn Sie ihn ändern wollen.

Entscheiden Sie sich für ein anderes als das aktuelle Spielsystem, so versucht Ihr Computer, die alte Aufstellung in das neue System zu übernehmen. Sie müssen dann natürlich auch personell einiges umstellen, wenn Sie das neue System auch entsprechend ernsthaft spielen möchten.

Aufgaben im Spiel

An dieser Stelle können Sie **die Schützen für Ihre Freistöße, Ecken und Elfmeter** festlegen. Bei den Freistößen kann jeweils ein Schütze für Flanken und einer für harte Schüsse eingestellt werden. Bei den Ecken kann je eine Schütze für die linke und rechte Seite bestimmt werden.

Der jeweils oberste Spieler, der sich in der aktuellen Aufstellung befindet, wird im nächsten Spiel antreten, wenn es zu einer entsprechenden Situation kommt. Klicken Sie einen Spieler mit der linken Maustaste an, wandert er an die Spitze der Liste. Die anderen Spieler werden nach unten verschoben. Beide Varianten können von Ihnen übrigens auch während des Spiels jederzeit aufgerufen und verändert werden. Der Anlass ist dann zumeist unerfreulicher Natur. Dem unteren Teil des Bildschirms können Sie weiterhin Ihre bisherige Trefferquote in dieser Saison entnehmen.

Steht der aktuelle Kapitän nicht im Kader, trägt der in der Liste am höchsten platzierte Spieler im nächsten Spiel die Binde. Dieser wird in roter Schrift dargestellt. Wie bei den Elfmeter- und Freistoßschützen können Sie auch hier die Reihenfolge der Kapitänskandidaten durch einen Klick mit der linken Maustaste ändern. Der angeklickte Spieler wandert an die erste Position.

Außerdem kann hier auch der **Kapitän** des Teams gewechselt werden. Ist Ihr normaler Kapitän fit und aufgestellt, sollten Sie normalerweise einen Wechsel unterlassen, da eine solche Aktion nur Unruhe in die Mannschaft bringt. Sie können ihn jedoch dauerhaft von seinem Amt suspendieren, wenn Sie dafür zwingende Gründe haben. Bei dem betreffenden Spieler wird das allerdings sicher Spuren hinterlassen.

Für den Kapitän sind vor allem ein entsprechender Charakter, ein gewisses Alter und eine stabile Form und Motivation wichtig. Seine Aufgabe ist es, die Mannschaft im Spiel mitzureißen und notfalls auch mit dem Schiedsrichter zu sprechen. Auch außerhalb des Spiels, zum Beispiel im Training, kommt ihm eine Vorbildfunktion zu.

Mit "OK" bestätigen Sie Ihre Entscheidung, mit "Abbruch" bleibt alles beim Alten.

Jugendabteilung



Die Jugend ist in drei Kategorien unterteilt (A-, B- und C-Jugend). A-Jugendliche sind 17 oder 18, B-Jugendliche 15 oder 16, C-Jugendliche 13 oder 14 Jahre alt. Um mit einem solchen Spieler über einen Vor- oder Profivertrag zu verhandeln, klicken Sie ihn einfach an. Ein Spielerinfo gibt es an dieser Stelle nicht. Dafür werden Ihnen aber eine ganze Reihe von Informationen über den Spieler direkt angezeigt.

Vorvertrag geben

Der Weg eines Jugendspielers in den Profi- oder Amateurbereich vollzieht sich in zwei Schritten. Zunächst muss ein Vorvertrag abgeschlossen werden. Dies kostet Ihren Verein pro Spieler im Schnitt 30.000 - 100.000 Mark im Jahr. Dafür kann er Ihnen aber auch von keinem anderen Verein mehr weggeschnappt werden. Es kann Ihnen sonst sehr einfach passieren, dass ein gemeiner Mitspieler oder ein fieser Computerverein Ihnen plötzlich ein "Jahrhunderttalent" unter den Fingern wegreißt.

Problematisch bei Jugendspielern sind Verletzungen, wobei hier keine Lappalien gemeint sind, sondern ernsthafte Bänderrisse etc. Schon manche hoffnungsvolle Karriere wurde auf diese Weise jäh unterbrochen. In diesem Fall finden Sie unter "Status" ein Gipsbein.

Ein Vorvertrag gilt, bis der Spieler 18 Jahre alt ist. Er kann nicht aufgelöst werden - es sei denn, der Spieler muss aus Verletzungsgründen seine Karriere frühzeitig beenden.

Verpassen Sie die Gelegenheit, einem Jugendspieler bis zum Ende der Saison, in der er 18 wird, einen Vorvertrag und dann einen richtigen Vertrag zu geben, lässt sich dieser automatisch auf die Transferliste gesetzt oder heuert bei Ihrer Amateurabteilung an. Der Vorvertrag verfällt in diesem Fall. Findet sich bei Spielern auf der Transferliste nach einer bestimmten Zeitspanne kein Verein, wechselt der Spieler schließlich zu einem unterklassigen Amateurclub.

Richtigen Vertrag geben

Sie können einem Jugendspieler einen richtigen Vertrag geben, wenn Sie zuvor einen Vorvertrag mit ihm abgeschlossen haben. Einzige Bedingung ist ein Mindestalter von 17 Jahren. Aufgrund der besseren Entwicklungschancen in der A-Jugend sollte dies jedoch erst mit 18 Jahren geschehen.

Die "2" bei einem vierzehnjährigen Spieler bezieht sich nur auf seine Fähigkeiten und nimmt praktisch seine körperliche Entwicklung bis zum 17. Lebensjahr vorweg. Würde er sich also fußballerisch nicht mehr weiterentwickeln, dann könnte er ab seinem 17. Lebensjahr wirklich als 2er-Spieler eingesetzt werden.

Klicken Sie einen Spieler im passenden Alter an und entscheiden sich für "Richtiger Vertrag", können Sie in Ihrem Wochenplaner einen Termin für die aktuelle Woche festlegen.

Am entsprechenden Tag befinden Sie sich dann auf dem ganz normalen Verhandlungsbildschirm für eine Vertragsverlängerung. Versuchen Sie, ein einigermaßen faires Angebot zu machen. Platzen die Verhandlungen, hat sich auch Ihr Vorvertrag erledigt. Der Spieler lässt sich dann sofort auf die Transferliste setzen.

Bei manchen Jugendspielern führt alleine die Unterschrift unter den neuen Vertrag bereits zu einer Leistungssteigerung. Es gibt aber natürlich auch entgegengesetzte Fälle, d.h. Spieler, die mit dem Erreichten zufrieden sind oder die gar vollkommen abheben.

Jugendspieler am Profitraining teilnehmen lassen

Genau wie Amateurspieler können auch Jugendspieler zunächst ein vierwöchiges Probetraining im Profibereich machen. Die Spieler müssen dazu allerdings mindestens 17 Jahre alt sein.

Jugendspieler gezielt fördern

In jeder Altersklasse können Sie außerdem einen Spieler gezielt fördern. Um diesen Spieler kümmert sich der Jugendtrainer dann ganz besonders. Klicken Sie einfach in die Spalte "Förd.", um den Spieler auszuwählen.

Jugendnationalmannschaft

Hat sich ein besonders guter Jugendspieler sogar in die Jugendnationalmannschaft hineingespielt, so wird dies in der Spalte mit der Überschrift "JNS" vermerkt.

Jugendtrainingsschwerpunkt

Sie können hier Ihren Jugendtrainern einen bestimmten Schwerpunkt für das tägliche Training mit auf den Weg geben. Dieser Trainingsschwerpunkt bestimmt maßgeblich die Eigenschaften der Jugendspieler, die aus Ihrer Jugendabteilung hervorgehen.

Tabellenstand der Jugendmannschaften

Über die kleine Grafik rechts neben den Spielerlisten können Sie sich außerdem über den aktuellen Tabellenstand Ihrer Jugendmannschaften informieren. Bei ANSTOSS 3 spielen die Jugendmannschaften zunächst in Ligen, die genau wie die Seniorenmannschaften zusammengesetzt sind. Klicken Sie die entsprechende Jugendmannschaft an, erhalten Sie eine Tabelle und die Resultate des letzten Spieltags.

Im Verlauf des Spiels können sich die Zusammensetzungen der Ligen ändern. Schlecht geführte Jugendmannschaften können absteigen, was dem Niveau der Jugendspieler durchaus abträglich ist. Für eine Spitzenmannschaft gilt, dass auch die Jugendmannschaft in der ersten Liga spielen sollte, aber auch für einen Amateurverein bringt das viele Vorteile mit sich.

Tabellenstand der Jugendmannschaften

Rechts neben den Spielerlisten können Sie sich außerdem über den aktuellen Tabellenstand Ihrer Jugendmannschaften informieren. Bei ANSTOSS 3 spielen die Jugendmannschaften zunächst in Ligen, die genau wie die Seniorenmannschaften zusammengesetzt sind. Klicken Sie die entsprechende Jugendmannschaft an, erhalten Sie eine Tabelle und die Resultate des letzten Spieltags.

Im Verlauf des Spiels können sich die Zusammensetzungen der Ligen ändern. Schlecht geführte Jugendmannschaften können absteigen, was dem Niveau der Jugendspieler durchaus abträglich ist. Für eine Spitzenmannschaft gilt, dass auch die Jugendmannschaft in der ersten Liga spielen sollte, aber auch für einen Amateurverein bringt das viele Vorteile mit sich.

Amateurabteilung



Sie können hier Spieler aus Ihrer Amateurmannschaft in Ihren Kader übernehmen. Klicken Sie einen Spieler an, können sie ihn vier Wochen auf Probe mittrainieren lassen oder ihm einen richtigen Vertrag geben. Maximal können sich vier Spieler im Probetraining befinden

Die Schwierigkeit bei jedem Amateur ist es, dass Sie vor einer Verpflichtung die wahre Stärke des Spielers nur schwer einschätzen können. Zwar wissen Sie, ob es sich um einen Superstar, einen Leistungsträger oder nur um einen normalen Stammspieler der Amateurmannschaft handelt, wirklich testen können Sie diesen jedoch nur, indem Sie ihn für ein paar Spiele in den Profikader holen und seine Fähigkeiten selbst überprüfen. Bis zu seiner Verpflichtung finden Sie aber bei seiner Spielstärke nur ein Fragezeichen. Bei der Mannschaftsstärke wird diese grundsätzlich mit "1" einberechnet. Erst, wenn Sie ihm einen Profivertrag gegeben haben, wissen Sie sicher Bescheid.

Nach vier Wochen wird der Spieler wieder automatisch in den Amateurkader zurückgestuft. Sie können ihn jedoch jederzeit wieder zurückholen. An seinen Fähigkeiten ändert sich nichts.

Richtigen Vertrag geben

Hat der Spieler Ihre Erwartungen erfüllt oder brauchen Sie auf alle Fälle dringend einen Spieler, dann können Sie ihn auch direkt verpflichten. Wie üblich müssen Sie einfach einen Termin in Ihren Wochenplaner eintragen, die Verhandlungen entsprechen denen bei Jugendspielern und finden dann in der nächsten Woche statt.

Die Gehaltsforderungen bewegen sich auch hier im Rahmen. Da er keine Ablöse kostet, ist die Verpflichtung eines Amateurs ein relativ kleines Risiko. Im schlimmsten Fall haben Sie ihn eben ein oder zwei Jahre am Hals.

Wahrscheinlichkeitstabelle für die Spielstärke der Amateurspieler:

Art	8	7	6	5
Superstar	2%	6%	12%	31%
Leistungsträger	-	3%	7%	15%
Stammspieler	-	-	5%	10%

Art	4	3	2	1
Superstar	31%	13%	7%	-
Leistungsträger	25%	25%	15%	10%
Stammspieler	15%	25%	25%	20%

Exkurs: Verhältnis Profis / Amateure (Deutschland) bzw. A- und B-Team (Spanien)

Um zu verhindern, dass die Amateurabteilungen von Profivereinen in Deutschland in die erste oder zweite Liga aufsteigen, kann im Editor der Index "Amateurabteilung von" gesetzt werden. Dies ist immer dann der Fall, wenn die Amateurmannschaft eines Proficlubs am Spielbeginn in der Regionalliga spielt. In Spanien gibt es hierfür die Einstellung "B-Team von". Diese zeigt an, dass die zweite Mannschaft derzeit in der zweiten Liga aktiv ist.

Wenn Sie nun bei einer Amateurabteilung eines Profivereines unterschreiben, unterliegen Sie bestimmten Einschränkungen:

- Sie können nicht aufsteigen. Wenn Sie am Ende der Saison einen Aufstiegsplatz belegen, rückt einfach ein anderes Team nach.
- Steigt die Profiabteilung ab, müssen Sie eventuell ebenfalls absteigen (siehe unten bei den Aufstiegsregelungen).
- Sie verfügen über keine eigene Amateurbedteilung (in Ihrem Verein ist Ihr Team die Amateurbedteilung). Dafür können Sie allerdings eingeschränkt Spieler aus dem Profikader abziehen, wenn der Wechsel dort genehmigt wird.
- Sie verfügen über keine eigene Jugendarbeit, da diese von der Profiabteilung verwaltet wird.

Unterschreiben Sie dafür bei einer Profimannschaft mit Regionalligateam, haben Sie eine Reihe von Vorteilen:

- Statt auf schwierig einzuschätzende Amateurspieler können Sie auf einen erfahrenen Amateurlager zurückgreifen, der sich Woche für Woche zu bewähren hat.
- Eine Unterstützung der Amateurbedteilung ist optional, möglicherweise kann diese sich auch selbst helfen.

Wie kann man als Trainer der Amateurbedteilung an Profis kommen?

Wenn Sie einen Spieler aus dem Profikader für Ihre Amateurbedteilung haben wollen, können Sie diesen anfordern. Der Trainer der Profiabteilung hat allerdings jederzeit die Möglichkeit, die Anfrage abzulehnen. In diesem Fall hat die Profiabteilung in jedem Fall Vorrang.

Wie kann man als Trainer der Profiabteilung an Amateurspieler kommen?

Zu Beginn der Woche hat der Trainer der Profiabteilung vollen Zugriff auf den Amateurlager. Wenn Sie an einem Spieler interessiert sind, genügt es, diesen mit der linken Maustaste anzuklicken. Sie haben dann die Möglichkeit, den Spieler in den Profikader zu übernehmen.

Es gibt jedoch zwei Einschränkungen. Zunächst können maximal vier Amateurspieler pro Saison verpflichtet werden. Außerdem müssen dem Amateurlager immer mindestens 16 Spieler zur Verfügung stehen, von denen mindestens 14 fit sein müssen.



Spiller zwischen der Amateur- und Profiabteilung können nur für den Rest der Saison zwischen den beiden Teams ausgetauscht werden. Nach einem Wechsel muss der Spieler also fest bei seiner neuen Mannschaft bleiben.

Aufstiegsregelungen Deutschland

Die Amateurbedteilung eines Profivereines kann maximal bis in die Regionalliga aufsteigen. Steigt die Profimannschaft ab, muss auch die Regionalligamannschaft zwangsweise absteigen.

Aufstiegsregelungen Spanien

Ein B-Team kann nicht in die erste Liga aufsteigen. Steigt ein A-Team aus der ersten Liga in die zweite Liga ab, muss auch das B-Team automatisch aus der zweiten Liga absteigen, damit diese nicht in der gleichen Liga spielen.

Warum sollte man überhaupt bei einem Amateurverein anheuern?

Vielleicht werden Sie sich fragen, warum man unter solchen Umständen überhaupt eine Amateurbedteilung übernehmen sollte. Die Antwort ist einfach: Wegen der großen Chance, von einem kleinen Amateurlager auf einen Schlag zum großen Bundesligatrainerstar aufzusteigen. Dann nämlich, wenn der Cheftrainer der Profiabteilung gefeuert wird und Sie den Laden zunächst einmal übernehmen dürfen.

Medizinische Abteilung

Hier erhalten Sie genaue Informationen über Ihre verletzten Spieler und über deren Fortschritte in der Rehabilitation.



Sie erfahren hier insbesondere auf einen Blick, wie lange einzelne Spieler noch ausfallen. Außerdem werden Sie über die Art der Verletzungen informiert. Als besonderer Service wird das erste Spiel ausgegeben, bei dem ein Spieler vermutlich (und ohne Gewähr) wieder mitwirken kann.

Klicken Sie einen Spieler an, können sie normalerweise einen Besuchstermin ausmachen. In der Spalte "Status" können jedoch Symbole erscheinen, die Ihnen weitere Optionen offenlassen. Taucht etwa bei einem Spieler eine Spritze auf, können Sie ihn für das nächste Spiel fitspritzen lassen. Bei einem "Nadel&Faden"-Symbol muss der Spieler sich eigentlich einer Operation unterziehen, Sie können diese aber auf einen günstigen Zeitpunkt legen und den Spieler solange noch einsetzen.

Spieler besuchen

Vor allem die länger verletzten Spieler danken es Ihnen, wenn Sie sie nicht vergessen. Es bringt allerdings nichts, jede Woche zu jedem Spieler zu rennen. Ein oder maximal zwei Besuche bei einer größeren Verletzung genügen vollkommen. Eigentlich sollte das ja auch eine Selbstverständlichkeit sein!

Für jeden solchen Termin müssen Sie einen Wochentag angeben, der dann in Ihrer Wochenplanung vermerkt wird. Dieser findet grundsätzlich erst nach dem Training statt.

Spieler für das nächste Spiel fitspritzen



Spieler mit bestimmten Verletzungen können für das nächste Spiel zur Not auch fitgespritzt werden, z.B. bei Entzündungen, die mit Hilfe einer schmerzstillenden Spritze kurzzeitig ausgeblendet werden können. Die echte Verletzungszeit eines Spielers kann sich jedoch auf diese Weise verlängern.

Operation hinauszögern



Bei ganz bestimmten Verletzungen, z.B. einer weichen Leiste oder bei Achillessehnenproblemen, muss ein Spieler nicht sofort operiert werden, hat aber bis zur Operation immer wieder Probleme mit der entsprechenden Stelle. Er ist praktisch dauerhaft angeschlagen und spielt somit nur mit 90% seiner tatsächlichen Leistungsstärke.

Sie sollten in diesem Fall entweder sofort handeln oder die Operation an das Ende der Vor- oder Rückrunde legen, damit der Spieler nicht für zu viele Spiele ausfällt. Maximal sollte ein solcher Spieler aber noch zwei Monate lang durchhalten müssen, sonst kann es schlimme Folgen haben.

Eine besonders heimtückische Sache ist das Pfeiffersche Drüsenfieber. Hier kann überhaupt nicht gesagt werden, wann ein Spieler wieder fit wird. Bis dahin aber hat er beidem jedem Training und jedem Spiel den doppelten Frischeverlust.

Ärztliche Mitteilungen

Im Bereich "Ärztliche Mitteilungen" finden Sie Informationen über den Heilungsverlauf Ihrer Spieler. Verhält sich ein Spieler in der Rehabilitationsphase nicht korrekt, erfahren Sie das hier. Oft kann ein Besuch helfen.

Doping

Über den Doping-Button können Sie Ihre Spieler dopen.

Spieler besuchen

Vor allem die länger verletzten Spieler danken es Ihnen, wenn Sie sie nicht vergessen. Es bringt allerdings nichts, jede Woche zu jedem Spieler zu rennen. Ein oder maximal zwei Besuche bei einer größeren Verletzung genügen vollkommen. Eigentlich sollte das ja auch eine Selbstverständlichkeit sein!

Für jeden solchen Termin müssen Sie einen Wochentag angeben, der dann in Ihrer Wochenplanung vermerkt wird. Dieser findet grundsätzlich erst nach dem Training statt.

Doping

Auf diesem Bildschirm können Sie Ihre Spieler dopen. Im Prinzip ist das pro Spieltag mit beliebig vielen Spielern möglich. Ein betroffener Spieler wird dann unter einem bestimmten Vorwand zum Arzt zitiert, der ihm dann ein kleines "Stärkungsmittel" verabreicht. Fairerweise setzen wir voraus, dass der Spieler vom Arzt über Art und Wirkung des Mittels aufgeklärt wird. Manche Spieler lehnen Doping jedoch auch schlicht und einfach ab.

Bevor Sie allerdings munter mit dem Dopen beginnen, wollen wir Sie noch ein letztes Mal an Ihre Verantwortung gegenüber Ihren Spielern erinnern. Dopen ist gesundheitsschädlich und häufiges Dopen kann zu schlimmen Folgen führen. Überlegen Sie es sich also gut, ehe Sie für den kurzfristigen Erfolg die Gesundheit Ihrer Spieler aufs Spiel setzen.

Dopingmittel

Zunächst müssen Sie sich für eines von drei möglichen Mitteln entscheiden. Von links nach rechts können Sie so die Aggressivität, die Kondition und die Konzentration Ihrer Spieler steigern. Der Effekt hält eine Woche voll an und wirkt eine weitere Woche mit halber Kraft. In diesen beiden Spielen kann für den Fall, dass der Spieler für eine Kontrolle ausgelost wird, zumeist auch die Einnahme des verbotenen Medikamentes nachgewiesen werden.

Bitte beachten Sie allerdings, dass pro Spieler immer nur ein Mittel gleichzeitig angewendet werden kann, alles andere wäre unverantwortlich. Verschiedenen Spielern können Sie allerdings unterschiedliche Mittel verabreichen.

Nachweisbarkeit

Für jede Dopingart gibt es zwei verschiedene Mittel, die sich hinsichtlich ihrer Preise und ihrer Nachweisbarkeit unterscheiden. Wenn Sie es sich leisten können, sollten Sie auf alle Fälle das schwerer nachweisbare Mittel verwenden. Die Kontrollen wurden gegenüber ANSTOSS 2 erheblich verschärft, da es dort doch einige schwarze Schafe gegeben hat.

Dopingkontrollen

Pro Spieltag werden zwei Partien pro Liga für die Dopingkontrollen ausgewählt. Von jeder Mannschaft werden zwei Spieler bestimmt (Anfangself und Ersatzspieler), die dann überprüft werden. Wird ein Spieler des Dopings überführt, wird er (je nach Schwere des Falls) für sechs bis zwölf Monate gesperrt. Bei Wiederholungstätern fällt eine Sperre noch schlimmer aus. Unter Umständen kann der Spieler viele Jahre lang aus dem Verkehr gezogen werden.

Treten bei einem bestimmten Verein gehäuft Dopingfälle auf, so kann der nationale Verband auch spezielle Strafen in Form von Punktabzügen gegen diesen Verein veranlassen. Es kann auch passieren, dass man auf Ihre Person

aufmerksam wird. Das kann im schlimmsten Fall bis zum Berufsverbot führen. Sie sollten also vorsichtig sein, insbesondere, wenn Sie schon einmal erwischt worden sind.

Zum Abschluss noch ein kleines Beispiel aus der Praxis: Ein wichtiges Spiel steht an. Ihr lange verletzter Star ist wieder fit - aber hat eine miese Kondition. Sie entschließen sich dazu, ihn zu dopen. Die Wahrscheinlichkeit, dass an diesem Spieltag Ihr Spiel ausgewählt wird, beträgt bei einer 18er-Liga $2/9$ (im Europapokal $1/5$). Da zwei Spieler aus 16 für die Dopingprobe ausgewählt werden, beträgt die Wahrscheinlichkeit, dass Ihr Star nicht dabei ist:

$$\frac{15}{16} \cdot \frac{14}{15} = \frac{7}{8}$$

Erwischt wird er damit mit einer Wahrscheinlichkeit von $2/9 \cdot 1/8 = 1/36$. Für ein zweites, weniger wichtiges Spiel kann es deshalb günstig sein, Ihren Spieler nicht zu nominieren ("Er ist leider verletzt."), da Sie sonst nochmals dieses Risiko eingehen.



Sind Sie besonders dopingbegeistert, sollten Sie das Trainingslager bei Doktor Do Ping nutzen. Es hat sozusagen positive Effekte.

Dopingliste definieren

Wenn Sie mehr als einen Spieler dopen wollen, haben Sie die Möglichkeit, die gewünschten Spieler durch einen Klick in die Spalte "Liste" auf eine spezielle Dopingliste zu setzen. Sie können diese Spieler dann mit Hilfe des Buttons



auf einen Schlag dopen und müssen nicht immer alle Spieler einzeln anwählen. In der Spalte "Liste" finden Sie einen entsprechenden Vermerk, wenn der Spieler auf dieser Dopingliste steht.

Dopingvorwürfe gegen einen Mitspieler

Im Mehrspielermodus finden Sie hier außerdem noch die Möglichkeit, über den Button links unten



allzu heftiges Doping Ihrer Mitspieler zu unterbinden. Vor allem im Netzwerk ist dies sehr interessant.

Wählen Sie einfach den gewünschten Mitspieler aus. Der Verband wird nun in der Folgeweche bei dessen Verein eine "überraschende" Trainingskontrolle vornehmen. Es werden ganz normal zwei zufällige Spieler ausgewählt. Erbringt ein solches Anschwärzen eines Mitspielers nicht mindestens einen positiven Test, wird der Verband in

dieser Saison weitere Dopingvorwürfe Ihrerseits als Verleumdungen abtun. Außerdem müssen Sie in diesem Fall auch für die dem Verband entstandenen Kosten aufkommen.

Gegnerinfo



Entscheiden Sie sich für diesen Punkt, erhalten Sie Informationen über Ihren nächsten Gegner, z.B. über den aktuellen Stand des Vereins in der Liga und im Pokal, sowie weitere Details, z.B. wie viele Punkte Sie in den bisherigen Spielen gegen diesen Gegner geholt bzw. verloren haben. Über "OK" gelangen Sie zurück zur Mannschaftsaufstellung.

Gegenüberstellung

Nachdem Sie Ihre Aufstellung festgelegt haben, geht es im nächsten Schritt darum, diese auf den nächsten Gegner optimal einzustellen.



Dazu finden Sie beim Menüpunkt "Gegenüberstellung" zunächst einen ausführlichen Vergleich zwischen den beiden Teams. Im Allgemeinen verfügen Sie in den Ligaspielen bereits über eine sehr genaue Vorstellung darüber, wie der Gegner wohl spielen wird und wie die gegnerischen Spieler in Form sind. Bei Pokalspielen gegen Amateurtteams oder bei Spielen gegen internationale Gegner ist das natürlich ein wenig anders. Sie können Ihre Informationen jedoch durch Investitionen in Ihren [Spielerbeobachterstab](#) auf einfache Weise verbessern.

Mannschaftswerte

Hier werden die beiden Teams in den Bereichen Siegeswille, Stimmung, Kondition, Frische, Eingespieltheit und Respekt miteinander verglichen. In den folgenden Kapiteln erhalten Sie genauere Informationen.

[Siegeswille](#)

[Stimmung](#)

[Kondition](#)

[Frische](#)

[Eingespieltheit](#)

[Respekt der Gegner](#)

Offensiv bei Standards

Haben Sie einen besonders kopfballstarken Verteidiger, können Sie diesen bei Standardsituationen nach vorne beordern. Er wird dann bei Ecken etc. als Stürmer fungieren, muss dafür aber auch etwas mehr laufen.

Manndeckung

Um die aktuellen Manndeckungen sehen zu können, muss rechts der Bereich "Manndeckung" aktiviert sein. Über die Punkte "Stürmer manndecken" und "Spielmacher manndecken" können Sie diesen Vorgang automatisieren. Sie können aber auch noch nachträglich beliebig verändert werden. Um selbst eine Manndeckung einzustellen, ziehen Sie einfach einen Ihrer Spieler auf den entsprechenden Gegenspieler. Er wird diesem so weit wie möglich nicht von der Seite weichen, selbst wenn Sie unter "Aktionsbereich" etwas ganz anderes einstellen sollten.

Beachten Sie bitte, dass Sie lediglich Linien zwischen den Abwehrspielern Ihrer Mannschaft und den Stürmern der gegnerischen Mannschaft und zwischen den Mittelfeldspielern Ihrer Mannschaft und den Mittelfeldspielern des Gegners aufbauen können. Es wäre schließlich auch sinnlos, z.B. einem Stürmer die Aufgabe zu geben, einen gegnerischen Innenverteidiger zu übernehmen oder gar einen Stürmer des Gegners auszuschalten. Jeder Gegner kann außerdem auch nur durch einen Gegenspieler gedeckt werden. Im Spiel reduzieren sich durch die Manndeckung die effektiven Spielstärken.

Aktionsbereich

Aktivieren Sie den Button "Aktionsbereich", ändert sich die Darstellung des Spielfeldes auf der linken Seite. Sie können nun den Aktionsbereich des gerade ausgewählten Spielers sehen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen der Randpunkte des Bereichs und halten die Maustaste gedrückt, können Sie den Bereich innerhalb gewisser Grenzen beliebig vergrößern und verkleinern.

Kader des Gegners

Hier können Sie sich über den Kader Ihres Gegners informieren und ansehen, welche Alternativen er noch in der Hinterhand hat. Sie sehen auch, welche Spieler Ihres Gegners derzeit nicht einsatzfähig sind. Aufgestellte Spieler werden schwarz dargestellt, Spieler auf der Bank blau.

Spielerkader Gegner

Hier können Sie sich über den Kader Ihres Gegners informieren und ansehen, welche Alternativen er noch in der Hinterhand hat. Sie sehen auch, welche Spieler Ihres Gegners derzeit nicht einsatzfähig sind. Aufgestellte Spieler werden schwarz dargestellt, Spieler auf der Bank blau.

Taktik

Neben der Aufstellung der Mannschaft und einem ordentlichen Training ist es die Hauptaufgabe eines Trainers, die Mannschaft auch taktisch möglichst optimal auf den nächsten Gegner einzustellen. Um den Taktikbildschirm zu erreichen, klicken Sie bitte in der Hauptleiste den dritten Button von rechts an.



Wird in der obersten Zeile vor dem Namen der Partie ein kleines, rotes Herzchen angezeigt, so handelt es sich bei Ihrer nächsten Aufgabe um einen Ihrer Lieblingsgegner. Ihre Mannschaft hat dann einen kleinen moralischen Vorteil, weil sie in der Vergangenheit zumeist gegen diesen Gegner gewonnen hat. Besonders üble Gegner sind dagegen mit einer Zitrone gekennzeichnet. Hier hat dann der Gegner diesen Vorteil.

Direkt hinter den Vereinsnamen finden Sie den Namen des Schiedsrichters, der diese Partie leiten wird. Außerdem erfahren Sie, ob der Mann in Schwarz ein eher blinder oder eher fähiger Zeitgenosse ist (d.h. ob er auf Schwalben, Zeitspiel etc. hereinfällt oder ob er dies zu unterbinden weiß) und wie er sich bei einer etwas härteren Spielweise verhält. Sie können sich also jeweils vor dem Spiel darauf einstellen.

Auch hinter dem Namen des Schiedsrichters finden Sie gelegentlich ein kleines Herzchen. Das bedeutet, dass dieser Schiedsrichter die gegnerische Mannschaft absolut nicht leiden kann (es heißt nicht, dass er Ihre Mannschaft mag). Dies könnte sich allerdings trotzdem als Vorteil erweisen. Natürlich kann hinter dem Schiedsrichter statt des Herzchens auch wieder eine Zitrone sein - in diesem Fall ist der Schiedsrichter auf Ihre Mannschaft nicht gut zu sprechen. Sie sollten dann besonders fair und anständig spielen, sonst könnte der Mann in Schwarz plötzlich...

Viele der hier aufgeführten Möglichkeiten können übrigens auch im Spiel selbst noch jederzeit geändert werden. Ausgenommen sind z.B. das Umtreten lassen von Spielern. Auch mit dem Einsatz ist das so eine Sache. Haben Sie vor dem Spiel die Anweisung gegeben, Kraft zu sparen, und liegen plötzlich klar hinten, dann nutzt auch ein Umschwenken während des Spiels nichts mehr.

Der linke Teil des Taktikbildschirms steht ganz im Zeichen von **Spielweise, Härte und Einsatz**. Während der Spieler links für die Spielweise zuständig ist (also festlegt, wie offensiv oder defensiv Ihr Team agiert), können Sie über den Ball in der Mitte die Härte und mit dem Spieler rechts den Einsatz Ihres Teams festsetzen.



Spielweise

Die Spielweise stellt die einfachste Möglichkeit dar, um sich zusätzliches Potential für die Offensive oder für die Defensive zu verschaffen. Alle Spieler bewegen sich dabei entweder ein bisschen mehr nach vorn oder ein bisschen mehr nach hinten.

Da allerdings Verteidiger für die Offensive häufig genauso wenig zu gebrauchen sind, wie umgekehrt Stürmer für die Verteidigung, wird der Gewinn auf der einen Seite natürlich immer ein wenig geringer ausfallen als der Verlust auf der anderen Seite.

Insgesamt existieren sieben verschiedene Einstellungen, die mittlere ("Normal") ist voreingestellt:

Abwehrriegel
Auf Konter
Vorsichtig
Normal
Kontrolliert offensiv
Offensiv
Brechstange



Härte

Die Anzahl der absichtlichen Fouls kann unter der Rubrik Härte eingestellt werden. Je schlimmer Ihre Jungs allerdings zulangen, desto größer ist natürlich auch die Gefahr von entsprechenden Strafen durch die Schiedsrichter. Besonders hartes Spiel zieht keine konditionellen Konsequenzen nach sich, steigert aber neben der Verletzungsgefahr der Gegner auch die der eigenen Spieler. Härte kann aber in jedem Fall ein sehr gutes Mittel sein, um einem Gegner frühzeitig den Schneid abzukaufen. Vor allem Gegner ohne großen Siegeswillen können auf diese Weise leicht aus dem Konzept gebracht werden.

Folgende Einstellungen sind möglich:

Gewalttätig
Rauh
Normal
Rücksichtsvoll
Nonnenhockey



Einsatz

Für jedes Spiel können Sie genau festlegen, mit welchem Einsatz Ihre Mannschaft an eine gestellte Aufgabe herangehen soll. Natürlich nimmt bei einem überdurchschnittlichen Einsatz auch die Anzahl der Fouls zu, doch sind diese dann grundsätzlich unabsichtlich und geschehen immer beim Versuch, doch noch den Ball zu spielen.

Der Einsatz steht jedoch auch für die von der Mannschaft zu leistende Laufarbeit. Spiele mit hohem Einsatz zehren deshalb auch stark an den Kräften.

Folgende Einstellungen sind möglich:

150%
120%
Normal
Wenig
Keiner

Bitte beachten Sie, dass der Einsatz nach jedem Spiel auf "Normal" zurückgestellt wird. Jede andere Einstellung hier führt trotz kurzfristiger Vorteile auf Dauer zu gravierenden Nachteilen.

Spieler schonen

An dieser Stelle können Sie einen Spieler auswählen, die zwar in der aktuellen Aufstellung stehen, sich im Spiel aber nicht überanstrengen soll. Dies kann sinnvoll sein, wenn Sie vor einem wichtigen Spiel das Verletzungsrisiko für Ihren wichtigsten Akteur senken wollen, oder wenn ein Spieler körperlich am Ende ist.

Der betroffene Spieler spielt jedenfalls mit angezogener Handbremse, vermeidet kritische Zweikämpfe und anstrengende Laufduelle (soweit möglich). Allerdings spielt er dafür auch nur mit 70% ihrer normalen Stärke.

Gelbe Karte provozieren

Hier werden Ihnen alle Spieler angezeigt, die zurzeit im laufenden Wettbewerb vor einer Gelbsperre stehen. Aktivieren Sie einen Spieler, wird dieser versuchen, sich in den letzten fünf Minuten des anstehenden Spiels eine gelbe Karte zeigen zu lassen, in dem er den Ball wegschlägt oder ihn absichtlich mit der Hand spielt.

Praktisch ist dies vor allem, wenn Sie im entscheidenden Spiel gegen Ihren Mitspieler unbedingt Ihre beste Aufstellung zur Verfügung haben wollen.

Bei einem Rückstand Ihres Teams mit einem Tor oder einem Unentschieden hat der Spieler jedoch andere Sorgen. In diesem Fall versucht er zunächst einmal, das Spiel noch umzubiegen.

Ein Spieler provoziert auch bei einem Unentschieden keine gelbe Karte mehr (im Rückspiel (z.B. im Europapokal) Gesamtstand beachten). Muss der Spieler jedoch eine gelbe Karte provozieren, um beim nächsten Spiel die fällige Gelbsperre abzusetzen, versucht er in den letzten 5 Minuten vor Spielende (beim derzeitigen Ergebnis keine Verlängerung) den Schiedsrichter so zu provozieren, dass er Gelb erhält (Fouls; Ball halten, wenn nicht in Rückstand).

Gegnerischen Spieler provozieren

Jeder Ihrer Spieler versucht, den hier eingestellten gegnerischen Spieler durch Fouls und versteckte Fouls zu provozieren (etwa 20% häufiger als normal). Auf diese Weise wird getestet, ob dieser sich zu einer Tötlichkeit hinreißen lässt.

Spieler umtreten

Sie halten einen gegnerischen Spieler für besonders gefährlich und schrecken vor nichts zurück? Mmmh. Hier können Sie den bewussten Spieler jedenfalls auf die übliche Weise einstellen.

Optimal ist dieses Mittel zur Provokation von Hitzköpfen, die sich schnell einmal zu einer Tötlichkeit hinreißen lassen - und damit ihrer eigenen Mannschaft schaden. Wird ein Spieler auf diese Weise verletzt, hat das allerdings äußerst unangenehme Konsequenzen für Ihren Ruf in der Öffentlichkeit.

Spezialtaktik

Aus den angebotenen Varianten können Sie sich eine auswählen. Allerdings können Sie auch ohne auskommen. Diese Taktik können Sie auch im Spiel später jederzeit ändern. Vor allem sollten Sie die Taktik auf die Attribute Ihrer Spieler ausrichten. Flanken sind z.B. optimal, wenn Sie passende Spieler auf den Außenbahnen und kopfballstarke Spieler in der Mitte haben.

Angriffsseite

Hier können Sie einstellen, über welche Seite des Spielfeldes die Angriffe Ihrer Mannschaft überwiegend kommen sollen. Sie können auch mehrere Alternativen gleichzeitig auswählen.

Spielt viel über rechts!	Mit dieser Taktik versuchen Sie, verstärkt den Gegner verstärkt über die rechte Seite anzugreifen. Dies ist immer dann vorteilhaft, wenn Sie hier einen klaren Vorteil haben. Auf diese Weise können Sie eine Schwäche des Gegners gnadenlos auszunutzen und ihn möglicherweise dazu zwingen, einen zusätzlichen Spieler auf diese Seite abzuziehen, was Platz für andere Spieler schafft.
Spielt viel durch die Mitte!	Analog wie "Spielt viel über rechts!", nur eben durch die Mitte!
Spielt viel über links!	Analog wie "Spielt viel über rechts!", nur eben über die andere Seite!

Zeitspiel

Mit Hilfe dieses Schalters können Sie einstellen, wie sich Ihre Mannschaft im Falle einer Führung verhalten soll. Es gibt vier mögliche Einstellungen:



Immer!

Mit dieser Einstellung wird Ihre Mannschaft (wenn sie in Führung liegt) grundsätzlich Zeit schinden, wo immer das geht. Ihre Spieler werden sich nach harmlosen Fouls minutenlang am Boden wälzen und bei Freistößen für die Gegner werden die Bälle schon mal "unabsichtlich" weggeschlagen. Ihr Torwart benötigt halbe Ewigkeiten für einen Abstoß, in regelmäßigen Abständen muss der Schiedsrichter den Luftdruck des Balles überprüfen usw.

Natürlich besteht immer die Gefahr, dass der Schiedsrichter die Zeit nachspielen lässt. Manche aber haben auch ein Einsehen und pfeifen trotz der berühmten "vielen kleinen Unterbrechungen" pünktlich ab.

Denken Sie daran, dass Sie aber auch genau die Zeit schinden können, die Ihnen nach dem nächsten Gegentreffer plötzlich fehlt...



Remis halten!

Ihre Mannschaft wird dann von der ersten Minute an auf Zeit spielen. Diese Taktik können Sie z.B. gegen einen überlegenen Gegner spielen, gegen den Sie Ihrer Mannschaft nicht besonders viel zutrauen.



Nur Endphase!

Ihre Spieler verhalten sich wie unter Punkt 1 beschrieben, allerdings nur in der letzten halben Stunde.



Gar nicht!

Zeitspiel ist dann für Ihre Mannschaft ein Fremdwort. Es wird immer voll weitergespielt. Eine sehr noble Einstellung, die Ihr Gegner allerdings meist nicht zu schätzen wissen wird. Da es aber auch Spiele gibt, in denen man eine persönliche Rechnung mit einem Gegner offen hat und diesen richtig abschießen will (oder man einen klaren Sieg für das Weiterkommen benötigt) hat diese Option durchaus ihre Berechtigung.

Achten Sie also unbedingt darauf, dass das Zeitspiel abgeschaltet ist, wenn Ihre Mannschaft einen hohen Sieg benötigt.

Im Spiel selbst finden Sie unter der Rubrik Zeitspiel nur die beiden Einstellungen "An" oder "Aus". Je nach taktischer Anweisung vor dem Spiel stellt Ihre Mannschaft jeweils den von Ihnen gewünschten Zustand automatisch ein. Sollten Sie während des Spiels nicht mit der Vorgabe einverstanden sein, klicken Sie einfach den aktuell gewünschten Zustand an. Ihre Mannschaft wird dann bis zu Ihrer nächsten Anweisung so weiterspielen. Selbstverständlich haben Sie für die Mitteilung an die Mannschaft mit dieser einen Code vereinbart, denn so einfach "Schindet mal ein bisschen Zeit!" über den Platz zu brüllen, macht keinen guten Eindruck beim Schiedsrichter.

Die meisten Ihrer Gegner werden erst in letzten Minuten auf Zeit spielen. Schwächere Gegner neigen dazu von Anfang an auf Unentschieden zu spielen. Da hilft dann nur ein schnelles Tor, um den Zauber sofort zu beenden.

Miese Tricks

Hier haben Sie zwei Möglichkeiten. Zum einen können Sie anständig bleiben und auf solches Zeug einfach verzichten. Sollten Sie allerdings mit wirklich allen Mitteln gewinnen wollen, dann können Sie durch die "miesen Tricks" möglicherweise einen entscheidenden Vorteil erlangen. Dies ist durch einen einfachen Klick möglich.

Wie gut Ihre Spieler die notwendigen Fertigkeiten wie Schwalben, Handspiele, versteckte Fouls und Provokationen dann allerdings beherrschen, hängt nicht zuletzt auch von Ihrem Training ab. Haben Sie nichts Derartiges trainiert, fällt auch der blindeste Schiri nicht auf die plumpen Flugversuche Ihrer Schützlinge herein. Und auch im Erfolgsfall sollten Sie sich nicht zu früh freuen, da der Verband gelegentlich auch im Nachhinein einen Spieler noch für seine Unsportlichkeit bestraft.

Abseitsfalle

Die Abseitsfalle funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie bei ANSTOSS. Dazu wird die Fähigkeit Ihrer Mannschaft auf Abseits zu spielen bewertet, wobei Ihr Team zwischen 0 und 20 Punkten erhalten kann. Das vorherige Training der Abseitsfalle kann nur dann Wirkung zeigen, wenn Sie diese im Spiel auch anwenden. Dazu stellen Sie bitte die Option für die Abseitsfalle auf "An". Ihre Mannschaft verliert die erworbenen Kenntnisse langsam wieder, wenn Sie die Abseitsfalle nicht regelmäßig anwenden.

Solange Sie einen Wert unter 10 haben, bringt Ihnen die Abseitsfalle eher Nachteile. Bei genau 10 verhält sich dieser Punkt neutral, ab 11 werden die gegnerischen Stürmer sich erstmals die Zähne ausbeißen.

Bei einer perfekt funktionierenden Abseitsfalle können Sie so manche gegnerische Chance bereits im Keim ersticken. Haben Sie einmal eine funktionierende Abseitsfalle aufgebaut, sollten Sie Ihre Abwehr möglichst nicht wesentlich verändern, da sonst Ihr eingespieltes Team auseinanderbricht.

Pressing

Über das Pressing können Sie steuern, ob Ihre Mannschaft in bestimmten Spielphasen besonders viel Druck entfalten soll, indem sie den Gegner früh angreift und bereits in seiner eigenen Hälfte zu Fehlern zwingt. Dies ist allerdings nur phasenweise möglich, da läuferisch einiges verlangt wird.

Pressing sollten Sie nur spielen lassen, wenn Sie das vorher auch trainiert haben.

Torwart offensiv?

Aktivieren Sie diesen Punkt, heißt das natürlich nicht, dass Ihr Torwart nun von der ersten Minute an im gegnerischen Strafraum herumturnt. Er tut dies grundsätzlich nur in den letzten fünf Minuten des Spiels oder der Verlängerung. Außerdem muss die Mannschaft mit genau einem Tor in Rückstand liegen (im Europapokalrückspiel ist natürlich nur die Gesamtwertung wichtig).

Eine Entscheidung für einen offensiven Torwart birgt also letztlich die Gefahr einer schlechteren Tordifferenz in sich, kann aber im Erfolgsfall gelegentlich mal ein Pünktchen retten...

Bei 3-Tore-Führung Gang zurückschalten

Bei dieser Einstellung beginnt Ihre Mannschaft bei einer Führung mit 3 Toren das Tempo aus dem Spiel zu nehmen, den Gegner locken auszuspielen und Kräfte für die nächsten Partien zu sparen. Auch wenn Sie jetzt sagen, diese Option sei doch wohl kompletter Unfug, empfehlen wir Ihnen, sie zu aktivieren. Eine Saison kann sehr lang sein.

Positionstreue

In der Voreinstellung ("Hoch") bemühen sich Ihre Spieler grundsätzlich, die ihnen zugewiesenen Positionen im Spiel auch beizubehalten. Mit "Gering" können Sie dagegen dafür sorgen, dass die Spieler häufig wechseln und damit den Gegner verwirren - aber auch selbst vor seltsamen Situationen stehen (Verteidiger als Stürmer). Manndeckungen sind allerdings hiervon ausgenommen.

Passspiel (Länge)

Die Art Ihres Passsspiels ist einer der wichtigsten Einfluss Faktoren auf den Stil Ihrer Mannschaft insgesamt. Es gibt dabei keine optimale Einstellung. Verfügen Sie über kopfballstarke und schnelle Stürmer, können Sie es ruhig mit weiten Bällen versuchen. Andere Teams dagegen werden mit Kurzpassspiel mehr Erfolg haben.

Passspiel (Risiko)

Wenn Sie Ihr Team wirklich attraktiven Angriffsfußball spielen lassen wollen, dann müssen sich Ihre Spieler etwas zutrauen und auch Pässe spielen, die möglicherweise schiefgehen.

Sondersiegeprämie

Während der Saison haben Sie, ergänzend zu den bei der Kalkulation beschriebenen Optionen, noch die Möglichkeit, als Bonus auf die normalen Prämien eine zusätzliche Siegeprämie für das nächste Ligaspiel auszusetzen. Stellen Sie einfach den gewünschten Betrag ein. Auch die Computermanager nutzen diese Möglichkeit.

Allgemeines zum Thema Training

Das Training ist in drei Teile aufgeteilt.



Der erste Bereich umfasst die langfristige Planung. Hier können allgemeine Dinge festgelegt und die Trainingswochen für die gesamte Saison bestimmt werden.



Teil 2 beschäftigt sich speziell mit dem Training der nächsten Woche. Hier kann jede einzelne Einheit geplant und die Mannschaft taktisch optimal auf den kommenden Gegner vorbereitet werden.



Im dritten Abschnitt geht es schließlich individuell um jeden einzelnen Spieler. Dabei können Sie diese gezielt dazu bringen, an ihren Stärken und Schwächen zu arbeiten. Außerdem haben Sie hier die Möglichkeit, individuell die Trainingsintensität festzulegen, Ihre Spieler in die Nachwuchsrunde zu schicken oder ihnen Sonderschichten zu verpassen. Von diesem Bildschirm können Sie als Spielertrainer auch Ihren eigenen Trainingseinsatz planen.

Langfristige Trainingsplanung



Unter diesem Menüpunkt geht es um die Planung des Trainings für die gesamte Saison, entweder auf einen Schlag - oder nach und nach.

Zimmerbelegung

Bei der Auswahl der Zimmerbelegung müssen Sie als Trainer großes Fingerspitzengefühl beweisen. Befreundete Spieler werden Ihnen durch die Darstellung der Spieler in **blauer** Farbe angezeigt, verfeindete Spieler auf einem Zimmer werden in **Rot** dargestellt. Sind zwei Spieler **pink** gefärbt, deutet das auf "mögen sich nicht" oder auf andere Probleme hin. Sie können die Zusammensetzung der Zimmer jederzeit ändern.

Die Spieler schlafen normalerweise grundsätzlich in Doppelzimmern. Sie haben jedoch auch die Möglichkeit, Spielern Einzelzimmer zuzuweisen, wenn diese das besonders wünschen. Dies ist allerdings dem Teamgeist nicht sehr förderlich.

Öffentliches ⇔ geheimes Training

Vor besonders wichtigen Spielen kann es sinnvoll sein, Ihr Trainingsgelände hermetisch abzuriegeln. Die Presse findet das zwar nicht besonders toll, aber Ihr Gegner hat keine Ahnung, was Sie dann trainieren. Vor allem im Netzwerkspiel können Sie damit Ihre Trainingsplanung vor den Mitspielern verbergen, wenn diese Spione auf Sie ansetzen sollten. Zu Beginn der neuen Woche wird das Training aber automatisch wieder zurückgesetzt, damit Sie es sich nicht zu sehr mit der Presse und den Fans verderben.

Beschleunigung des Einzeltrainings

Pro Woche können Sie einen Spieler ganz besonders trainieren. Dieser kann von Ihnen beim kurzfristigen Training ausgewählt werden. Um diesen Vorgang zu beschleunigen, können Sie den Computer allerdings eine Vorauswahl durch eine bestimmte Regel treffen lassen. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen offen:

- keine automatische Auswahl
- formschlechtester Spieler insgesamt
- formschlechtester Spieler des aufgestellten Teams
- formschlechtester Torwart / Abwehrspieler
- formschlechtester Mittelfeldspieler
- formschlechtester Stürmer

Wählen Sie einfach über die Auswahl-Box die gewünschte Einstellung. Der Spieler wird dann jeweils im Kalender rechts und auch bei der kurzfristigen Trainingsplanung angezeigt.

Detektiv

Sie haben auch die Möglichkeit, einen beliebigen Spieler per Detektiv überwachen zu lassen. In diesem Fall werden Ihnen bestimmte Vergehen gemeldet, und Sie können etwas dagegen unternehmen, d.h. Strafen verhängen. Zeigt sich ein Spieler extrem müde, können Sie der Ursache möglicherweise auf diese Weise auf die Spur kommen.

Besonders wirkungsvoll ist die Überwachung, wenn Sie einen bestimmten Spieler verdächtigen, gezielt Informationen an die Presse weiterzuleiten. Zumeist haben Sie dann sehr schnell auch einen Beweis für Ihre Vermutung.

Beachten Sie allerdings in jedem Fall, dass die Überwachung per Detektiv auch an die Öffentlichkeit gelangen kann. In diesem Fall wird der betroffene Spieler mit Sicherheit verärgert reagieren, was bis zum Wunsch führen kann, den Verein umgehend zu verlassen.

Rahmenbedingungen Trainingslager

Wenn Sie mit Ihrer Mannschaft ins Trainingslager fahren (sowohl in der Vorbereitung als auch während der Saison), müssen sich Ihre Spieler an bestimmte Dinge halten bzw. bekommen diese vorgesetzt.

Beim Essen geht die Reichweite von "Völlerei" bis "gesund", beim Ausgang von "Open End" bis "Sandmännchen" und bei der Kontrolle von "Lange Leine" bis "Kaserne". Betroffen sind jeweils Stimmung und Motivation.

Trainingskalender

Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich ein umfangreicher Kalender, bei dem Sie oben mit den Pfeilfeldern zwischen Vor- und Rückrunde wechseln können.

Im Kalender selbst wird die zu bearbeitende Woche immer hervorgehoben. Klicken Sie links unten auf eine Trainingswoche, wird diese umgehend im Kalender vermerkt. Die aktuelle Woche wird in roter Schrift dargestellt. Wir haben einige "maßgeschneiderte" Trainingsprogramme ausgearbeitet, die Sie mit einem Klick auswählen können.

Klicken Sie im Kalender selbst per Doppelklick auf eine Zeile, können Sie außerdem für jede Woche einen Spieler auswählen, auf den Sie besonders achten wollen. Sie können auf diese Weise die automatische Auswahl (s.o.) beliebig verändern.

Co-Trainer

Klicken Sie auf den Co-Trainer-Button rechts oben, haben Sie die Möglichkeit, das Training auch komplett zu automatisieren. Sie müssen ihm dazu lediglich vorgeben, wo Sie in den nächsten Wochen die Trainingsschwerpunkte gerne haben möchten.

Stellen Sie zunächst bitte die Anzahl der Trainingstage in einer normalen Woche (ohne Spiel am Mittwoch) ein. Sie haben die Wahl zwischen 5 und 6 Tagen. In einer Woche mit einem Spiel unter der Woche wird diese Zahl dann automatisch um einen Tag reduziert. Außerdem kann auch die absolute Zahl der Trainingseinheiten eingestellt werden. An 5 Trainingstagen sind maximal 15 Einheiten möglich, an 6 Trainingstagen 18 Einheiten. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie selten mehr als 10 Einheiten pro Woche überschreiten. Am ehesten verkraften die Spieler das, wenn Sie vor allem leichte Trainingseinheiten, z.B. viel Technik- oder Regenerationstraining, durchführen.

Dann können Sie die zur Verfügung stehende Zeit auf verschiedene Bereiche verteilen.

Im Prinzip kann auf diese Weise das Training vollkommen automatisiert werden. Ihr Co-Trainer meldet sich nur dann bei Ihnen, wenn beim Frische- oder Konditionswert die kritische Grenze von 50% im Durchschnitt unterschritten werden. Nehmen Sie dann einfach einige Anpassungen vor, in dem Sie den Anteil der Regenerations- oder Konditionseinheiten erhöhen.



Beachten Sie bitte, dass Sie an dieser Stelle auch tatsächlich die Einheiten auf die entsprechenden Bereiche verteilen, wenn Sie dem Co-Trainer die Gestaltung des Trainings übertragen. Ansonsten findet kein Training statt!

Trainingsstatistik



Der Trainingsstatistik können Sie entnehmen, welche Spieler sich in dieser im Woche im Training besonders angestrengt haben und welche derzeit lustlos oder müde agieren. Im Allgemeinen hängt dies direkt mit der Motivation der Spieler zusammen, aber auch Kondition und Frische spielen eine Rolle. Bringt ein Spieler schlechte Trainingsleistungen, sollten Sie auf alle Fälle im Spielerinfo nach möglichen Ursachen forschen. Überzeugt er dagegen im Training, sollte er möglicherweise auch im nächsten Spiel einmal eine Chance erhalten - ganz unabhängig von der Spielstärke.

Außerdem können Sie an dieser Stelle die genaue Entwicklung von Kondition, Frische und Verletztenstand Ihrer Mannschaft verfolgen und detailliert ablesen, welche Trainingseinheiten Ihre Mannschaft in diesem Jahr bisher am häufigsten über sich ergehen lassen musste.

Trainingswochen und Trainingsplanungen speichern

Ganz rechts unten stehen Ihnen noch eine Reihe von Buttons zur Verfügung. Zunächst können Sie Trainingswochen einlesen, speichern und in den Originalzustand zurücksetzen. Es ist aber auch möglich, die Trainingsplanung einer ganzen Saison zu speichern und in anderen Spielständen wiederverwenden.

Beim Einlesen einer Trainingsplanung werden nur die Wochen eingefügt, die bislang noch nicht abgelaufen sind.



Ferner können Sie auch die komplette Trainingsplanung für den Rest der Saison wieder verwerfen.

Langfristiger Trainingsplan vom Co-Trainer

Beim Erstellen Ihres Trainingsplans können Sie sich von Ihrem Co-Trainer unterstützen lassen. Klicken Sie dazu einfach auf den Co-Trainer-Button rechts unten. Alle bislang noch leeren Trainingswochen werden gefüllt. Dabei spielt die Qualität des Co-Trainers keine Rolle, wohl aber, um welchen Trainertyp es sich bei ihm handelt.

Dauerhafte Trainingswochenerstellung



Links unten auf dem Bildschirm finden Sie eine Reihe von Trainingswochen (vier sind noch leer und eignen sich hervorragend für erste eigene Versuche). Klicken Sie eine Trainingswoche mit der rechten Maustaste an, haben Sie die Möglichkeit, diese dauerhaft zu editieren (vergessen Sie nicht, diese auch abzuspeichern!).

Dazu finden Sie unten auf dem Bildschirm einen Wochenplaner, in dem der erste Platz für eine Trainingseinheit hervorgehoben wird. Klicken Sie nun links oben eine Einheit an, wird diese automatisch an dieser Stelle eingetragen. Die nächste Einheit ist nun hervorgehoben. Auf diese Weise können Sie eine Trainingswoche mit wenigen Mausklicks erstellen.



Detaillierte Informationen zu den Vor- und Nachteilen der einzelnen Trainingsarten finden Sie unter [Trainingsarten](#).

Klicken Sie speziell auf eine Einheit in der Wochenübersicht, können Sie diese auch nachträglich ändern. Ferner haben Sie rechts unten auch die Möglichkeit, Ihrer Trainingswoche einen eigenen Namen zu geben.

Dauerhafte Trainingswochenerstellung

Sie finden auf dem Bildschirm einen Wochenplaner, in dem der erste Platz für eine Trainingseinheit hervorgehoben wird. Klicken Sie nun links oben eine Einheit an, wird diese automatisch an dieser Stelle eingetragen. Die nächste Einheit ist nun hervorgehoben. Auf diese Weise können Sie eine Trainingswoche mit wenigen Mausklicks erstellen.



Detaillierte Informationen zu den Vor- und Nachteilen der einzelnen Trainingsarten finden Sie unter [Trainingsarten](#).

Klicken Sie speziell auf eine Einheit in der Wochenübersicht, können Sie diese auch nachträglich ändern. Ferner haben Sie rechts unten auch die Möglichkeit, Ihrer Trainingswoche einen eigenen Namen zu geben.

Zimmerbelegung

Bei der Auswahl der Zimmerbelegung müssen Sie als Trainer großes Fingerspitzengefühl beweisen. Befreundete Spieler werden Ihnen durch die Darstellung der Spieler in **blauer** Farbe angezeigt, verfeindete Spieler auf einem Zimmer werden in **Rot** dargestellt. Sind zwei Spieler **pink** gefärbt, deutet das auf "mögen sich nicht" oder auf andere Probleme hin. Sie können die Zusammensetzung der Zimmer jederzeit ändern.

Die Spieler schlafen normalerweise grundsätzlich in Doppelzimmern. Sie haben jedoch auch die Möglichkeit, Spielern Einzelzimmer zuzuweisen, wenn diese das besonders wünschen. Dies ist allerdings dem Teamgeist nicht sehr förderlich.

Trainingsstatistik



Der Trainingsstatistik können Sie entnehmen, welche Spieler sich in dieser Woche im Training besonders angestrengt haben und welche derzeit lustlos oder müde agieren. Im Allgemeinen hängt dies direkt mit der Motivation der Spieler zusammen, aber auch Kondition und Frische spielen eine Rolle. Bringt ein Spieler schlechte Trainingsleistungen, sollten Sie auf alle Fälle im Spielerinfo nach möglichen Ursachen forschen. Überzeugt er dagegen im Training, sollte er möglicherweise auch im nächsten Spiel einmal eine Chance erhalten - ganz unabhängig von der Spielstärke.

Außerdem können Sie an dieser Stelle die genaue Entwicklung von Kondition, Frische und Verletztenstand Ihrer Mannschaft verfolgen und detailliert ablesen, welche Trainingseinheiten Ihre Mannschaft in diesem Jahr bisher am häufigsten über sich ergehen lassen musste.

Training durch Co-Trainer

Hier haben Sie die Möglichkeit, das Training auch komplett zu automatisieren. Sie müssen ihm dazu lediglich vorgeben, wo Sie in den nächsten Wochen die Trainingsschwerpunkte gerne haben möchten.

Stellen Sie zunächst bitte die Anzahl der Trainingstage in einer normalen Woche (ohne Spiel am Mittwoch) ein. Sie haben die Wahl zwischen 5 und 6 Tagen. In einer Woche mit einem Spiel unter der Woche wird diese Zahl dann automatisch um einen Tag reduziert. Außerdem kann auch die absolute Zahl der Trainingseinheiten eingestellt werden. An 5 Trainingstagen sind maximal 15 Einheiten möglich, an 6 Trainingstagen 18 Einheiten. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie selten mehr als 10 Einheiten pro Woche überschreiten. Am ehesten verkraften die Spieler das, wenn Sie vor allem leichte Trainingseinheiten, z.B. viel Technik- oder Regenerationstraining, durchführen.

Dann können Sie die zur Verfügung stehende Zeit auf verschiedene Bereiche verteilen.

Im Prinzip kann auf diese Weise das Training vollkommen automatisiert werden. Ihr Co-Trainer meldet sich nur dann bei Ihnen, wenn beim Frische- oder Konditionswert die kritische Grenze von 50% im Durchschnitt unterschritten werden. Nehmen Sie dann einfach einige Anpassungen vor, in dem Sie den Anteil der Regenerations- oder Konditionseinheiten erhöhen.

Kurzfristige Trainingsplanung



In der kurzfristigen Planung können Sie die Trainingseinheiten der kommenden Woche festlegen. Die einzelnen Einheiten werden Ihnen im oberen Teil des Bildschirms angezeigt. An Spieltagen ist trainingsfrei. Anders sieht es bei Freundschaftsspielen aus. Hier kann sehr wohl normal trainiert werden. Es sind maximal drei Trainingseinheiten am Tag möglich, was für die Spieler allerdings sehr anstrengend ist.



Insbesondere an den Tagen vor einem Spiel sollten Sie nicht mehr zu hart trainieren. Beachten Sie auch, dass Konditionstraining die Spieler zunächst nur müde macht, und erst in den folgenden Wochen positive Effekte hat!

Wollen Sie eine einzelne Einheit ändern, klicken Sie diese einfach an. Sie können nun aus einer Liste die neue Trainingsform auswählen.

Spieler im Einzeltraining

Hier kann der Spieler für das Einzeltraining in dieser Woche eingestellt werden. Beim langfristigen Training kann dafür gesorgt werden, dass bereits ein Spieler vorgegeben wird ("Beschleunigung des Einzeltrainings").

Trainingslager vor dem Spiel

Aktivieren Sie diesen Punkt, geht es vor dem Spiel in ein kurzes Trainingslager. Sie sollten allerdings vorsichtig mit dieser Möglichkeit umgehen, da die meisten Spieler das nicht besonders toll finden. Gelegentlich eingesetzt, sind sie aber sehr wirksam.

Mannschaftssitzungen

Wollen Sie vor dem Spiel Ihre Mannschaft noch einmal so richtig auf das anstehende Match einstimmen, sollten Sie diesen Punkt aktivieren. Ansonsten verzichten Sie auf die Ansprache, was immer noch besser sein kann, als eine falsche Ansprache zu wählen, die von Ihrer Mannschaft nicht ernst genommen wird.

Trainingszustand im Vergleich zum nächsten Gegner

Hier können Sie sich einen genauen Überblick über den Trainingszustand Ihres Teams im Vergleich zu Ihrem nächsten Gegner verschaffen.

Verglichen werden die Bereiche "Kondition", "Frische", "Abseitsfalle", "Anti-Abseitsfalle", "Pressing", "Einwürfe", "Miese Tricks", "Freistöße" und "Ecken". Haben Sie nicht genügend Spielerbeobachter angestellt, kann es vorkommen, dass Ihnen manchmal Informationen zu Ihrem nächsten Gegner fehlen. Dann wird lediglich ein "?" angezeigt.

Anti-Abseitsfalle, Ecken, Einwürfe, Freistöße, Pressing

Jedes Spezialtraining in eine dieser Richtungen bringt mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit eine Verbesserung im jeweiligen Bereich. Allerdings sinkt der Wert regelmäßig, wenn kein spezielles Training stattfindet.

Miese Tricks

Jede Trainingseinheit "Schwalben", "Absichtliches Handspiel", "Verstecktes Foulspiel" und "Reklamieren" bringt mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% eine Verbesserung in diesem Bereich. Sie verschlechtern sich wieder um 30% pro Woche, wenn kein spezielles Training stattfindet.

Individuelles Training



Auf dem dritten Trainingsbildschirm können Sie Ihre Spieler individuell trainieren, d.h. sich gezielt um ihre Stärken und Schwächen kümmern.

Erlernen von Fähigkeiten

Jedem Ihrer Spieler können Sie die Anweisung geben, an einer beliebigen Fähigkeit besonders zu arbeiten. Er tut dies dann in bestimmten Trainingsabschnitten.

Zunächst werden hinter dem Namen eines Spielers dessen aktuelle Fähigkeiten angezeigt. Hinter diesen finden Sie seinen aktuellen Trainingsschwerpunkt. Zu Beginn des Spiels wird hier zufällig eine Fähigkeit ausgewählt.

Spieler, die bereits drei Fähigkeiten-Icons besitzen, versuchen lediglich, ihre positiven Fähigkeiten zu erhalten, oder arbeiten an eventuellen Schwächen. Halten sie Ihre Eigenschaften nur, wird dies durch das Symbol eines Eiskristalls kenntlich gemacht.

Der Füllgrad der Balken zeigt dabei jeweils an, wie weit der Spieler beim Erlernen vorgedrungen ist. Je weniger Spieler gleichzeitig eine Fähigkeit trainieren, desto schneller geht es. An der unterschiedlichen Länge der Balken können Sie erkennen, dass manche Eigenschaften deutlich schwieriger zu erlernen sind als andere. Bis Sie z.B. einem Spieler "Torinstinkt" antrainiert haben – oder bis aus Ihrem Dauerläufer im Mittelfeld ein echter Spielmacher geworden ist - dauert das seine Zeit, wenn es überhaupt jemals etwas wird.

Nur langsam zu erlernende Fähigkeiten	Notwendige Trainingsarten
Reflexe	Torwarttraining, Torschüsse, Elfmeter, Freistöße
Schnelligkeit	Staffelläufe, Sprinttraining, Alleingänge
Torinstinkt	Torschüsse, Trainingsspiel, Ecken, Kopfball
Technik	Balltechnik, Fußballtennis
Ballzauberer	Balltechnik, Fußballtennis
Spielmacher	Passspiel, Trainingsspiel, Überzahlspiel
Viererkette	Zweikämpfe, Sprinttraining, Trainingsspiel
Spielübersicht	Trainingsspiel, Überzahlspiel
Dribbling	Balltechnik, Trainingsspiel, Zweikämpfe

Schnelligkeit wird bei Torhütern und Feldspielern auf dieselbe Weise trainiert.

Mittelfristig erlernbare Fähigkeiten	Notwendige Trainingsarten
Herauslaufen	Torwarttraining, Trainingsspiel, Alleingänge
Flanken (Torwart)	Torwarttraining, Trainingsspiel, Flanken, Ecken
Ballsicherheit	Balltechnik, Fremde Positionen, Torwarttraining, Überzahlspiel
Kopfball	Kopfbälle, Flanken, Ecken
Zweikampf	Tacklings, Trainingsspiel, Zweikämpfe, Alleingänge
Freistöße	Freistöße
Laufstärke	alle Formen von Konditionstraining, Strafttraining, Waldlauf, Zirkeltraining, Pressing, Radfahren
Ball halten	Zweikämpfe, Überzahlspiel

Relativ kurzfristig erlernbare Fähigkeiten	Notwendige Trainingsarten
Elfmeter	Elfmeter
Elfmertötter	Torwarttraining, Elfmeter
Fausten	Torwarttraining, Trainingsspiel, Flanken, Ecken
Flanken	Kopfball, Eckbälle, Trainingsspiel, Passspiel, Flanken
Schusskraft	Krafttraining, Torschüsse, Freistöße
Weite Abschläge	Krafttraining, Torschüsse
Weite Abwürfe	Krafttraining, Schwimmen

Ein Spieler kann über maximal drei positive oder negative Fähigkeiten verfügen. Je mehr positive er allerdings besitzt, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, dass er eine wieder verliert.

2 positive Eigenschaften	Verliert mit 1/150 pro Woche eine Eigenschaft
3 positive Eigenschaften	Verliert mit 1/80 pro Woche eine Eigenschaft

Das ist allerdings nicht ganz so schlimm, denn er kann diese meist relativ schnell neu erlernen.

Normalerweise gewinnt ein Spieler eine Fähigkeit einfach hinzu. Besitzt er allerdings bereits drei positive oder negative Fähigkeiten, wird er beim Erlernen der neuen Fähigkeit eine seiner am leichtesten neu zu erlernenden positiven Fähigkeiten verlieren.

Beispiel:

Torwart Müller besitzt bereits gute Reflexe und kann sehr gut fausten. Seine Ballsicherheit ist dagegen schlecht.

Trainiert er nun, um ein "Elfmertötter" zu werden, so wird er nach dem Erlernen die Eigenschaft "Fausten" verlieren, da diese (siehe Tabelle) am leichtesten wieder zu erlernen ist.

Arbeitet Torwart Müller dagegen zunächst an seiner Ballsicherheit und beseitigt diese Schwäche, so kann er später ohne Probleme auch gleichzeitig die Fähigkeiten "gute Reflexe", "Fausten" und "Elfmertötter" besitzen.

Trainingsintensität

Durch einen Klick in diese Spalte können Sie sich für jeden Spieler zwischen leichtem, mittlerem und hartem Training entscheiden.

Regeln für die Trainingsintensität

Unten auf dem Bildschirm können Sie zusätzlich bestimmte Regeln definieren, die die vorgegebenen Trainingsintensitäten für Ihre Spieler festlegen. Die Einstellungen werden allerdings in bestimmten Fällen abgeändert. Ist ein Spieler sehr konditionsschwach, dafür aber sehr frisch, trainiert dieser unter Umständen trotz eines Spieles hart, während ein müder Spieler trotz Spielpause auch im Training kürzer tritt.

Bedingung	Folge
Kondition<30 und Frische<70	automatisch immer Aufbautraining
Kondition <30 und Frische>=70	automatisch immer hohe Intensität
Kondition<50 und Frische>=70	immer mindestens mittlere Intensität
Frische <30	immer nur geringe Intensität
Frische <50	maximal mittlere Intensität

Sonderschicht

Hier können Sie bestimmte Spieler auswählen und mit diesen ein zusätzliches Training veranstalten. Dies wirkt sich positiv aus, wenn ein Spieler etwas über die Stränge geschlagen hat oder sich konditionell in einem allzu traurigen Zustand befindet (unter 50 Punkten). Ansonsten reagieren die Spieler sehr empfindlich.

Nachwuchsrunde

Hier können Sie einstellen, ob der Spieler, wenn er mindestens eine Woche nicht gespielt hat, in den Spielen der Nachwuchsrunde zum Einsatz kommen soll. Dies hat den Vorteil, dass der Spieler Kondition durch Spielpraxis gewinnt. Auf der anderen Seite wird er allerdings leicht unzufrieden, besonders, wenn es sich um einen Spieler handelt, der eigentlich in die Stammelf gehört oder zumindest kurz davorsteht.

Der Vermerk wird übrigens automatisch gelöscht, wenn der Spieler erstmals wieder in einem Pflichtspiel zum Einsatz kommt.

Spielerkarriere

Im nächsten Kapitel finden Sie genaue Informationen zur Gestaltung Ihrer persönlichen Spielerkarriere. Beginnen können Sie eine solche Karriere übrigens unter "Persönliche Erfolge".

Arbeiten Sie als Spielertrainer, haben Sie die Möglichkeit, auch Ihren persönlichen Einsatz als Spieler zu bestimmen und bestimmte richtungsweisende Entscheidungen für den Verlauf Ihrer Karriere zu treffen.

Trainingseinsatz

Als Trainer können Sie im individuellen Training zwar die Trainingsintensität für jeden Spieler festlegen, doch wie sich ein Spieler tatsächlich anstrengt, hängt z.B. auch von seiner Motivation ab. Sind Sie selbst Spieler, können Sie ebenfalls unabhängig von den Trainingsanweisungen Einfluss auf Ihren persönlichen Einsatz nehmen. Wenn Sie z.B. zu Beginn Ihrer Karriere noch nicht besonders fit sind, sollten Sie auf alle Fälle zunächst mit vollem Einsatz trainieren.

Einsatz im Spiel

Für Ihren Einsatz im Spiel gelten die gleichen Möglichkeiten. Auch wenn die Mannschaft an sich vielleicht ohne hohen Einsatz spielt, haben Sie für sich persönlich dennoch die Möglichkeit, richtig Dampf zu machen. Auf diese Weise können Sie in solchen Spielen besonders herausragen und damit Ihre Position im Team sichern. Ob das sinnvoll ist, hängt vor allem von Ihren aktuellen Werten bei Kondition und Frische ab.

Spielweise

Gerade für einen Spielertrainer ist es auf dem Platz wichtig, dass er seine eigene Person nicht zu sehr in den Vordergrund rückt. Auf der anderen Seite steht gerade der Spielertrainer auch immer unter dem besonderen Druck, seine Aufstellung unter allen Umständen rechtfertigen zu müssen.

Konkurrent umtreten

Natürlich haben Sie als Trainer die Möglichkeit, sich unter allen Umständen selbst aufzustellen. Bei der Mannschaft, bei der Presse und beim Präsidium kommt so etwas aber nicht besonders gut an. Sind alle besseren Spieler auf dieser Position jedoch verletzt, ist dies Ihre Chance...

Freundschaft schließen mit

Wollen Sie einen bestimmten Spieler an Ihren Club binden, können Sie versuchen, auch eine persönliche Beziehung zu ihm aufzubauen. Es ist aber gleichzeitig immer nur die Freundschaft mit einem Spieler möglich. Außerdem kann diese bei Nichtberücksichtigung o.ä. sehr schnell zerbrechen.



Sie können dies insbesondere auch zur einfachen Integration eines ausländischen Spielers nutzen.

Trainingsarten

In diesem Kapitel finden Sie Informationen über die einzelnen Trainingsarten.

Kraft & Kondition	Technik
Leichtes Konditionstraining	Alleingänge
Hartes Konditionstraining	Balltechnik
Brutales Konditionstraining	Elfmeter
Krafttraining	Flanken
Radfahren	Fußballtennis
Staffelläufe	Kopfbälle
Straftraining	Passspiel
Waldlauf	Torschüsse
Zirkeltraining	Torwarttraining
Spielverhalten	Erholung
Fremde Positionen	5 gegen 2
Sprinttraining	Frei
Tacklings	Gymnastik
Trainingsspiel	Schwimmen
Überzahlspiel	Spaziergang
Zweikämpfe	
	Illegales
Taktik	Absichtliches Handspiel
Abseitsfalle	Schwalben
Anti-Abseitsfalle	Versteckte Fouls
Ecken	
Einwürfe	Psychologisches
Freistöße	Reklamieren
Pressing	



5 gegen 2

Dies ist eine Überbrückungstrainingseinheit. Sie ist ganz ordentlich für die Stabilisierung von Frische und Kondition - aber auch auf die Dauer furchtbar langweilig. Häufiger als einmal pro Woche sollten Sie "5 gegen 2" nicht trainieren lassen.



Abseitsfalle

Bei dieser Trainingsform lernen Ihre Verteidiger, wie man eine Abseitsfalle geschickt aufbaut und den Gegner möglichst schlecht aussehen lässt.

Da dabei der Trainer sehr viel reden und erklären muss und die Spieler oft nur herumstehen, ist diese Trainingsform körperlich wenig fordernd.



Absichtliches Handspiel

Welche Entfernung der Hand zum Körper wird gerade noch akzeptiert? Wie vermeide ich den schuldbewussten Gesichtsausdruck? Wie mache ich es dem Schiri am besten klar, dass das nie und nimmer Absicht war? Neben der Klärung dieser grundsätzlichen Fragen werden natürlich vor allem die Reflexe geschult.



Alleingänge

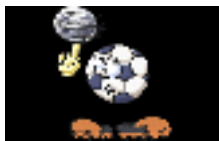
Bei den Alleingängen wird das Versenken des Balles trainiert, wenn ein Spieler die Abwehr hinter sich gelassen hat und nun alleine vor dem gegnerischen Torhüter steht. Dabei wird insbesondere das Behalten der Konzentration nach einem langen Sprint geübt. Gut ist diese Trainingsform auch für den Torwart, der sein Verhalten gegen die gegnerischen Stürmer optimieren kann.



Anti-Abseitsfalle

Bei dieser Trainingsart lernen Ihre Stürmer, wie man die Abseitsfalle des Gegners am besten aushebeln kann. Vor allem ist dieses Training dann wichtig, wenn bekannt ist, dass der nächste Gegner grundsätzlich mit einer Abseitsfalle operiert.

Da dabei der Trainer sehr viel reden und erklären muss und die Spieler oft nur herumstehen, ist diese Trainingsform wie auch das Trainieren der Abseitsfalle selbst körperlich wenig fordernd. Vor allem werden Diagonalpässe, verdeckte Pässe, Täuschungsmanöver und Einzelaktionen geübt.



Balltechnik

Diese Einheit ist ein bisschen was zum Erholen, aber dennoch bei technisch weniger versierten Mannschaften durchaus sinnvoll, da sich die Spieler hier das Attribut "Technik" erwerben können. Jeder Fußballprofi sollte mit dem Ball jonglieren können...



Brutales Konditionstraining

Konditionstraining ist eine wichtige Trainingsform, da ohne Kondition nun mal einfach kein Blumentopf zu gewinnen ist. "Brutal" ist die härteste Variante in einem normalen Trainingsplan. Dabei werden die Spieler bis zum Äußersten gefordert. Allerdings lernen die Spieler damit auch etwas für das Spiel. Negativ wirkt sich ein solches Training auf die Frische aus. Deshalb sollte es nach Möglichkeit nicht direkt vor einem Spieltag durchgeführt werden.

Schlimme Auswirkungen hat diese Trainingsform bei einer bereits ohnehin abgekämpften Mannschaft. Danach geht dann endgültig nichts mehr.



Ecken, Einwürfe und Freistöße

Ecken, Einwürfe und Freistöße werden zumeist unter dem Begriff Standardsituationen zusammengefasst (auch wenn die beiden vorher vorgestellten Trainingsvarianten ebenfalls hierunter fallen). Der Ball ruht (oder befindet sich in der Hand eines Spielers) und kann unbedrängt in eine für den Gegner bedrohliche Position geschlagen, gespielt oder geworfen werden.

Regelmäßiges Training steigert die Variantenanzahl bei der Ausführung und sorgt außerdem dafür, dass diese im Ernstfall auch wirklich klappen. Diese Trainingsform zahlt sich daher eigentlich immer aus. Außerdem muss die Verteidigung auf solche Situationen vorbereitet werden, da auf diese Weise viele Gegentreffer zustande kommen können.



Elfmeter

Elfmetertraining macht Spaß und ist für den Torwart eine nette Abwechslung (wenn sie auch anstrengend ist). Vor allem vor Pokalspielen aber hat das erhebliche praktische Bedeutung. Zwar lässt sich die nervliche Belastung eines Elfmeterschießens im Training nicht simulieren, aber die Spieler machen sich dennoch schon einmal mit der Situation vertraut. Außerdem ist auch ein gewisser Lerneffekt nicht völlig von der Hand zu weisen.



Flanken

Präzise Flankengeber sind fast unbezahlbar - welcher Verein verfügt schon über zwei wirklich starke Außenspieler? Um dem ein bisschen Abhilfe zu verschaffen, können Sie durch diese spezielle Trainingsform die Flanken Ihrer Mannschaft systematisch verbessern. Die Trainingseinheit ist nicht allzu anstrengend und passt auch gut in eine etwas ruhigere Trainingswoche. Besonders wichtig ist es, dass Sie beim individuellen Training tatsächlich Spieler zum speziellen Training von Flanken auswählen.



Frei

Auf diese Weise können Sie Ihren Spielern entweder den Vormittag oder den Nachmittag freigegeben. Der Abend ist im Normalfall bereits mit dieser Voreinstellung belegt, da ein zusätzliches (drittes) Training hier doch sehr kraftraubend ist.



Fremde Positionen

Die Spieler dürfen diesmal nicht auf ihren gewohnten Positionen spielen, sondern müssen sich mit gänzlich neuen Aufgaben anfreunden. Der linke Mittelfeldspieler findet sich als rechter Verteidiger wieder - und Ihr Topstürmer muss als Torwart aushelfen.

Diese Trainingsform fördert den Zusammenhalt der Mannschaft und macht die Spieler flexibler einsetzbar. So entdecken Sie z.B. häufiger als Allrounder einsetzbare Spieler oder Ihre Jungs gewinnen Nebenpositionen hinzu.



Fußballtennis

Fußballtennis ist sehr gut geeignet für die Schulung technischer Fähigkeiten. Es ist nicht besonders anstrengend, aber als kleine Erholungseinheit für zwischendurch gern gesehen. Den meisten Spielern macht es viel Spaß, zumindest dann, wenn sie es einigermaßen beherrschen.



Gymnastik

Gymnastik reduziert vor allem das Verletzungsrisiko der Spieler. Die Spieler lernen, sich systematisch warm zu machen. Außerdem hat diese Trainingsform natürlich auch einen gewissen Erholungseffekt.



Hartes Konditionstraining

Konditionstraining ist eine wichtige Trainingsform, da ohne Kondition nun mal einfach kein Blumentopf zu gewinnen ist. Dies ist die mittlere Variante, sie ist ziemlich anstrengend - und die Spieler wissen hinterher, was sie geleistet haben. Negativ wirkt sich ein solches Training auf die Frische aus. Deshalb sollte es nach Möglichkeit nicht unmittelbar vor einem Spieltag durchgeführt werden.



Kopfbälle

Das regelmäßige Trainieren von Kopfbällen ist äußerst wichtig, insbesondere wenn Sie keine in dieser Richtung besonders talentierten Spieler haben und auch einmal ein Kopfballtor bejubeln wollen. Allerdings besteht auch ein leicht erhöhtes Verletzungsrisiko, da die Spieler während dieser Übungseinheit natürlich sehr viele Zweikämpfe bestreiten.



Kraftraum

Das Training im Kraftraum kann Ihre Spieler entscheidend weiterbringen, wenn Sie viele zweikampf- oder schussschwache Spieler in Ihrem Kader haben. Es wirkt sich allerdings negativ auf die Frische aus.



Leichtes Konditionstraining

Konditionstraining ist eine wichtige Trainingsform, da ohne Kondition nun mal einfach kein Blumentopf zu gewinnen ist. Dies ist die gnädigste Variante, anstrengend - aber noch keine Quälerei. Negativ wirkt sich ein solches

Training auf die Frische aus. Deshalb sollte es nach Möglichkeit nicht unmittelbar vor einem Spieltag durchgeführt werden.



Passspiel

Es stehen insbesondere Doppelpässe und schnelle Kombinationen unter Einbeziehung der Außenpositionen auf dem Programm. Diese Trainingsform dient zum einen dem Einspielen der Mannschaft, wirkt sich aber auch auf Kondition und Eingespieltheit leicht positiv aus.



Pressing

Diese Trainingsform ist ziemlich anstrengend, da sie den Spielern läuferisch einiges abverlangt. Unmittelbar vor Spielen ist sie weniger angebracht. Durch die Fähigkeit, im Spiel längere Zeit Pressing zu spielen, kann erheblicher Druck auf den Gegner ausgeübt werden (in Verbindung mit dem Trainieren von Zweikämpfen). Nebenbei steigert diese Trainingsform die Kondition und hat positive Auswirkungen auf die Eingespieltheit der Mannschaft.



Radfahren

Radfahren bringt Abwechslung in Ihr Konditionstraining. Bei reduziertem Verletzungsrisiko wird die Kondition Ihrer Spieler verbessert.



Reklamieren

Welche Wörter sollte man nicht benutzen? Was ist so gerade noch so erlaubt? Was ist psychologisch geschickt? Wie Sorge ich für Schuldgefühle beim Schiri (für die nächste Entscheidung)? Wie wirke ich ehrlich und vertrauenerweckend? Das alles muss gelernt und regelmäßig geübt werden.



Schwalben

Glauben Sie, dass der Herr Andi deshalb so schön fliegt, weil er ein natürliches Talent dafür besitzt? Vielleicht - aber die meisten Spieler müssen sich die Fähigkeiten für einen perfekten Flug erst mühsam antrainieren. Welches ist die richtige Entfernung zum Gegenspieler? Wie analysiere ich blitzschnell die Position des Schiris? Wie kann ich Mitspieler als Deckung verwenden? Welche Flughaltung ist die beste? Wie bekomme ich eine spektakuläre Landung hin? Wie täusche ich glaubhaft große Schmerzen vor? Wie täusche ich vor, vom Blitz getroffen worden zu sein? Wie schaue ich beleidigt?



Schwimmen

Schwimmen ist eine sehr gesunde Trainingsform, bei der Ihre Spieler ihre Muskulatur und Ausdauer stärken. Außerdem beugt diese Trainingsform Verletzungen vor.



Spaziergang

Zur Erholung bestens geeignet. Spaziergänge sollten bei mieser Stimmung allerdings vermieden werden...



Sprinttraining

Sprinttraining ist sehr wichtig für die Antrittsschnelligkeit Ihrer Spieler und für deren Chance, auch längere Sprints zu gewinnen. Insbesondere werden jedoch kurze Sprints über wenige Meter trainiert, da diese im Fußball oft entscheidend sind. Obwohl vor solchen Übungen spezielle Gymnastik betrieben wird, bleibt dennoch ein erhöhtes Verletzungsrisiko.



Staffelläufe

Dies ist eine für die Spieler sehr anstrengende und äußerst unbeliebte Trainingsform. Dabei werden verschiedene Hütchen hintereinander aufgestellt, die die Spieler dann in Staffelform jeweils umlaufen müssen. Wird das als Schwerpunkt einer Einheit durchgeführt, haben Ihre Jungs hinterher keine Fragen mehr.



Straftraining

Die härteste Form des Trainings. Hier zeigen Sie sich von Ihrer gemeinsten Seite. Die Spieler müssen hier bis zum Umfallen rennen. Wie meinte neulich ein Trainer:

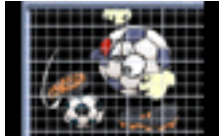
"Die Mannschaft hat mir heute den Spaß am Fußball genommen, jetzt werde ich ihr den Spaß am Training nehmen."

Wunder wirkt ein solches Training allerdings, wenn Ihre Mannschaft gegen einen schwächeren Gegner gerade übel eingefahren ist. Solche Lustlosigkeiten brauchen Sie sich nicht gefallen zu lassen...



Tacklings

Hier wird insbesondere das Abwehrverhalten Ihrer Spieler geschult. Die Spieler trainieren sauberes Grätschen, ohne dabei auch immer noch den Stürmer zu erwischen. Mit etwas Glück verbessert sich sogar ein Verteidiger beim Zweikampferverhalten. Die Verletzungshäufigkeit bei dieser Trainingsform ist jedoch relativ hoch.



Torschüsse

Ihre Mannschaft hat viele Chancen - aber trifft das Tor nicht? Oft ist das ein mentales Problem, aber das gezielte Training des richtigen Abschlusses kann vielleicht doch für ein Ende der Misere sorgen...

Außerdem ist es ideal, wenn es darum geht, die Motivation Ihrer Stürmer zu steigern. Diese gewinnen durch die dauernden Erfolgserlebnisse (die im Training auch der blindeste Stürmer hat) an Selbstvertrauen und damit auch an Motivation. Für die Kondition bringt diese Trainingsform natürlich nichts.



Torwarttraining

Diese Trainingsform sollten Sie eigentlich nur dann einfließen lassen, wenn Sie keinen speziellen Torwarttrainer in Ihrem Verein haben, sonst nimmt Ihnen dieser das ab. Haben Sie keinen, so kann es nichts schaden, sich ab und zu auch mal um die Torhüter (weibliche Form: KeepSie) zu kümmern. Diese Einheit sollte dabei immer als dritte Trainingseinheit verwendet werden, da die anderen Spieler in dieser Zeit frei haben.



Trainingsspiel

Im Mittelpunkt dieses Trainings steht ein Spiel zwischen zwei aus Ihrer Mannschaft gebildeten Teams. Dies dient zum einen dem Einspielen der Mannschaft, wirkt sich aber auch auf die Kondition leicht positiv aus.



Überzahlspiel

Wenn Ihre Mannschaft nach einem Platzverweis gegen einen gegnerischen Spieler regelmäßig kein Mittel zum Erfolg findet, dann sollten Sie diese Trainingsform immer mal wieder einstreuen. Die Spieler lernen hier aus ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit Kapital zu schlagen und gezielt Überzahlsituationen durch schnelle Spielverlagerungen zu provozieren.



Versteckte Fouls

Hier werden die kleinen Gemeinheiten trainiert. Wie Sorge ich für größte Schmerzen ohne echte Verletzungsgefahr? Welche Griffe und Stiche wirken auch gegen einen Kopf größeren Gegenspieler? Welche Position zum Schiri ist wichtig? Wie gucke ich unschuldig? Wie deute ich an, dass der andere angefangen hat?



Waldlauf

Zufällig befindet sich direkt neben Ihrem Trainingsgelände ein ausgedehntes Waldstück mit wunderbar zum Laufen geeigneten Wegen. Waldläufe sind dabei gut für die Kondition, ohne die Mannschaft gleich vollkommen zu überfordern.



Zirkeltraining

Bei dieser Trainingsform wird eine Reihe kleiner aber kraftraubender Stationen mit verschiedenen Übungen gebildet. Die Spieler wechseln diese dann in einem bestimmten Takt (z.B. alle drei Minuten). Dann folgt eine kurze Pause und danach die nächste Übung. Dies ist natürlich sehr gut für die Kondition.



Zweikämpfe

Eine wichtige Trainingsform, die immer und immer wieder trainiert werden muss. Ohne den richtigen Biss in den Zweikämpfen braucht Ihre Mannschaft gar nicht erst anzutreten. Nebenbei ist diese Trainingsform auch relativ gut für die Kondition. Leider ist auch ein erhöhtes Verletzungsrisiko nicht zu leugnen...

Zusammensetzung der Trainingswochen

In diesem Kapitel finden Sie eine detaillierte Beschreibung der von uns vorgegebenen Trainingswochen. Insgesamt haben wir 14 dieser Wochen erstellt. Haben Sie den Hauptmenüpunkt "Training" aktiviert, können Sie die Trainingswochen nach einem Doppelklick auf den jeweiligen Button dauerhaft verändern und umbenennen.

1. gemischte Trainingswoche

Ein bisschen Taktik, ein bisschen Technik, ein bisschen Kondition und ein paar kleine Trainingsspiele sind angesagt. Schön zum Einstieg und vielleicht auch zum Ende der Vorbereitung. Gut auch während der Saison.

1	2	3
Gymnastik	harte Kond.	Freistöße
Trainingsspiel	Sprinttraining	leichte Kond.

4	5
Balltechnik	Kopfbälle
Spaziergang	Trainingsspiel

2. - 4. Konditionstraining

Wichtigste Aufgabe in der Vorbereitung ist das Schaffen einer guten konditionellen Grundlage. Je härter und intensiver Sie trainieren, desto größere Kraftreserven hat Ihre Mannschaft dann im Verlauf der Saison. Gerade im Endspurt kann sich die Knochenarbeit der Vorbereitung voll auszahlen.

Es stehen Ihnen die drei Varianten leichtes, hartes und brutales Konditionstraining zur Verfügung. Auf die Stimmung wirkt sich in der Vorbereitung zunächst nur wirklich einseitiges Training aus. Die Spieler wissen, dass in der Vorbereitungszeit kein Weg an dieser Trainingsform vorbeiführt.

Natürlich müssen Sie auch immer die negativen Eigenschaften des Konditionstrainings im Auge behalten. So geht die Spritzigkeit verloren und nach anstrengenden Einheiten mit viel Laufen und großer körperlicher Belastung sind die Spieler in den darauffolgenden Spielen oft müde und ausgelaugt. Unmittelbar nach dem Trainingsauftakt und vor dem ersten Spiel und sind diese Trainingsformen also kaum zu empfehlen. Während der Saison kann es dagegen häufiger einmal notwendig werden, eine solche Woche einzustreuen. Günstig ist es, dies vor Spielen gegen schwächere Gegner zu tun.

Aufbau leicht:

1	2	3
Gymnastik	leichte K.	Zirkeltraining
leichte K.	harte K.	brutale K.

4	5
leichte K.	leichte K.
Radfahren	Trainingsspiel

Aufbau hart:

1	2	3
Gymnastik	leichte K.	harte K.
harte K.	harte K.	brutale K.

4	5
Zirkeltraining	leichte K.
harte K.	Trainingsspiel

Aufbau brutal:

1	2	3
Gymnastik	harte K.	Zirkeltraining
harte K.	brutale K.	brutale K.

4	5
harte K.	harte K.
brutale K.	Zweikämpfe

5. Abseitsfalle

Diese Form vereint die beiden Trainingsschwerpunkte "Abseitsfalle" und "Anti-Abseitsfalle". Um die Fähigkeiten Ihrer Abwehrspieler im entsprechenden Abwehrverhalten zu schulen, benötigen Sie natürlich auch Stürmer, die versuchen, das Abseits zu umgehen. So lernt jeder etwas.

Beachten Sie unbedingt, dass Sie hierfür fähige Verteidiger benötigen - sonst sollten Sie lieber auf eine Abseitsfalle verzichten.

1	2	3
Zweikämpfe	Abseitsfalle	Sprinttr.
Tacklings	Anti-Abseits	Abseitsfalle

4	5
Passspiel	Abseitsfalle
Anti-Abseits	Trainingsspiel

6. Viererkette

Bei dieser Abwehrvariante spielen vier Verteidiger auf einer Linie, der klassische Libero entfällt. Dieses System wurde von den meisten erfolgreichen Mannschaften bei der letzten Weltmeisterschaft praktiziert und wird auch von vielen der besten Vereinsmannschaften gespielt. Notwendig sind schnelle, technisch starke und intelligente Verteidiger. Es ist normalerweise mit der Abseitsfalle kombiniert (bei zwei starken Mannschaften spielt sich ein Großteil des Spiels im Bereich von zwanzig Metern rechts und links der Mittellinie ab) und erfordert einen hohen Trainingsaufwand. Haben Sie dieses System allerdings drauf, gibt es nichts Besseres. Sie erhalten dann im Spiel einen hübschen Bonus für Ihre Abwehr.

Der Viererkettenbonus wird im Spiel aber nur dann vergeben, wenn Sie tatsächlich auch hinten mit vier Spielern auf einer Linie spielen.

1	2	3
Zweikämpfe	Abseitsfalle	Pressing
Sprinttraining	Abseitsfalle	Passspiel

4	5
Kopfbälle	Zweikämpfe
Tacklings	Trainingsspiel

7. Pressing

Pressing beinhaltet besonders frühes Stören und Bekämpfen des gegnerischen Spielaufbaus, d.h. die gegnerischen Verteidiger werden bereits weit in der eigenen Hälfte attackiert und damit zu Fehlern gezwungen. Diese Spielform setzt hohe Laufbereitschaft vor allem bei den Stürmern und Mittelfeldspielern voraus. Aufgrund der konditionellen Anforderungen kann nicht über die volle Distanz einer Partie ständig Pressing gespielt werden. Dies geschieht immer nur in bestimmten Spielphasen für einige wenige bis maximal 20 Minuten.

1	2	3
Zweikämpfe	Abseitsfalle	leichte K.
Pressing	Anti-Abseits	Pressing

4	5
Zweikämpfe	Pressing
Passspiel	Trainingsspiel

8. Konterspiel

Sollten Sie für die Saison mit einem defensiven Spielsystem planen, dann können in der Vorbereitung ein oder zwei Wochen intensiven Kontertrainings nichts schaden. Das fördert das Verständnis der Mittelfeldspieler und Angreifer untereinander und sorgt dafür, dass jeder genau weiß, was der andere im nächsten Moment tun wird. Auch während der Saison sollten Sie diese Trainingswoche dann regelmäßig ansetzen.

1	2	3
Flanken	Sprinttraining	Passspiel
Passspiel	Passspiel	Kopfbälle

4	5
Passspiel	Sprinttraining
Torschüsse	Alleingänge

9. Standardsituationen

Elfmeter, Freistöße, Eckenvarianten, weite Einwürfe - auch eine solche Woche in der Vorbereitung kann im Verlauf der Saison Früchte tragen. Wie auch die folgende Variante "Spritzigkeit" ist diese Trainingsform ideal kurz vor dem Beginn der Saison (Stichwort: "Feinabstimmung"). Auch während der Saison sollte dieser Bereich immer wieder einmal trainiert werden.

1	2	3
Torschüsse	Einwürfe	Ecken
Freistöße	Ecken	Torschüsse

4	5
Freistöße	Torschüsse
Freistöße	Elfmeter

10. Schwalben, Handspiel und versteckte Fouls

Auch diese Sachen müssen gelernt sein. In einer solchen Woche werden versteckte Tritte und Griffe geübt. Die Spieler lernen, Schieds- und Linienrichter gleichzeitig zu beobachten und üben das richtige "Auf-die-Nase-fallen" nach einer Schwalbe, damit der Schiri auch wirklich an ein Foul glaubt. Eine eigene Einheit ist auch dem versteckten Handspiel gewidmet.

1	2	3
Gymnastik	abs. Handspiel	verst. Fouls
Schwalben	Schwalben	verst. Fouls

4	5
Schwalben	Freistöße
Reklamieren	Elfmeter

11. Zweikämpfe

Spezielles Zweikampftraining eignet sich sehr gut als Einstimmung auf die Saison, insbesondere, wenn es gleich gegen einen besonders dicken Brocken geht. Während der Saison müssen Zweikämpfe regelmäßig geübt werden.

1	2	3
Zweikämpfe	Zweikämpfe	Zweikämpfe
Kopfbälle	Schwalben	Trainingsspiel

4	5
---	---

Sprinttraining	Zweikämpfe
Kopfbälle	Trainingsspiel

12. Spritzigkeit

Gerade unmittelbar vor der Saison ist es äußerst wichtig, die nach einer harten Vorbereitung sicher vorhandene Müdigkeit aus den Knochen zu bekommen. Die Spieler sollen eine vernünftige Antrittsschnelligkeit erhalten und dadurch die entscheidenden Zweikämpfe gewinnen.

1	2	3
Gymnastik	Zweikämpfe	Alleingänge
Sprinttraining	Balltechnik	Sprinttraining

4	5
Passspiel	Passspiel
Sprinttraining	Trainingsspiel

13. Technik

Diese Trainingsform ist für die Spieler relativ angenehm und kann als Einstieg, in der zweiten Woche oder als Zwischeneinheit zwischen zwei Konditionseinheiten verwendet werden. Es findet sowohl eine individuelle als auch eine möglichst spielnahe Techniks Schulung in der Gruppe statt (Balltechnik, Kopfbälle, Zweikämpfe, Passspiel). In der Saison kann Sie z.B. bei englischen Wochen eingesetzt werden.

1	2	3
Gymnastik	Kopfbälle	Balltechnik
Balltechnik	Passspiel	Fußballtennis

4	5
Alleingänge	Kopfbälle
Torschüsse	Trainingsspiel

14. Regeneration

Haben Sie Ihre Spieler über mehrere Wochen hart gefordert, dann können Sie Ihnen mit Hilfe einer solchen Trainingswoche ein bisschen Erholung verschaffen. In der Vorbereitung ist das allerdings nur nach wirklich üblen Einheiten in den Wochen zuvor notwendig. Während der Saison sind entsprechende Regenerationsphasen (z.B. nach englischen Wochen) dagegen immer wieder notwendig.

1	2	3
Gymnastik	Balltechnik	Frei
5 gegen 2	Schwimmen	Frei

4	5
Balltechnik	Freistöße
Elfmeter	Trainingsspiel

15. Spielverhalten

Diese Trainingswoche ist ideal zum Einspielen der Mannschaft. Sie macht den Spielern außerdem sehr viel Spaß. Vor allem durch das Pressing-Training am Beginn der Woche hat sie sogar noch positive Auswirkungen auf die Kondition Ihres Teams.

1	2	3
Passspiel	Pressing	Überzahlspiel
Pressing	Trainingsspiel	Fremde Pos.

4	5
Überzahlspiel	Passspiel
Passspiel	Trainingsspiel

16. Spaß

Wollen Sie die Stimmung in der Mannschaft verbessern, sind Sie hier richtig. Optimal ist diese Trainingswoche z.B. nach der Saison oder auch bei Krisen zwischendrin. Die Woche ist so zusammengestellt, dass der Spaß für alle Beteiligten garantiert ist.

1	2	3
Fußballtennis	5 gegen 2	Gymnastik
Radfahren	Trainingsspiel	Trainingsspiel

4	5
Radfahren	Balltechnik
Schwimmen	Trainingsspiel

Tipps für richtiges Training

Ein Trainer muss seinen eigenen Weg gehen. Dennoch möchten wir Ihnen an dieser Stelle einige Hinweise für eine vernünftige Trainingsplanung geben:

1. Zunächst einmal sollte Ihr Training abwechslungsreich sein. Sie sollten Ihren Spielern nicht immer den gleichen Krempel zumuten.
2. Weiterhin sollte es wohl dosiert und immer auf den aktuellen Zustand Ihrer Mannschaft zugeschnitten sein. Es hilft z.B. einfach nichts, wenn Sie eine Mannschaft, die ohnehin bereits körperlich am Ende ist (geringe Frische), während der Woche hart trainieren lassen, nur weil sie vielleicht schlecht gespielt hat.
3. Selbstverständlich sollten Sie das Training nicht nur auf den kurzfristigen Zustand Ihrer Mannschaft ausrichten, sondern vor allem auch ihre Fähigkeiten einbeziehen. Einer Mannschaft mit mäßigen Verteidigern eine Viererkette aufzuzwingen, ist deshalb auch vollkommen sinnlos. Unterstützen Sie dagegen lieber die Stärken Ihres Teams.
4. Übertreiben Sie das Training nicht. Drei Einheiten am Tag sollten die Ausnahme sein. Auch eine lockere Einheit nach zwei härteren bringt keinen Nutzen mehr, da die Spieler bereits müde sind und von den neuen Übungen nicht mehr profitieren.
5. Wählen Sie Ihre Einheiten einfach nach Gefühl aus, aber formulieren Sie ein Ziel (z.B. "Meine Mannschaft muss lauf- und kampfstark sein." oder "Wir werden die Viererkette einführen."), das Sie dann konsequent ansteuern sollten. Lassen Sie sich nicht durch einzelne Misserfolge von Ihrer Linie abbringen.

6. Sprechen Sie viel mit Ihren Spielern. Insbesondere dann, wenn Ihnen ein Spieler besonders positiv oder negativ auffällt, sollten Sie das Gespräch suchen. Aber Vorsicht - es sollte schon Hand und Fuß haben, was Sie vorbringen.

7. Schaffen Sie ausreichende konditionelle Grundlagen. Hartes Training in der Vorbereitung zählt sich aus (mindestens drei Wochen Kondition, auch fünf Wochen sind in Ordnung).

Wenn Sie während der Saison sowohl Kondition als auch Frische im Bereich von über 50 oder gar von über 60 Punkten halten können, leisten Sie hervorragende Arbeit.

8. Verwenden Sie mindestens einen Tag mit Trainingseinheiten, die speziell auf den nächsten Gegner ausgerichtet sind. Wichtig ist eine gute Abseitsfalle durch das Training von "Anti-Abseits" zu bekämpfen.

9. Trainieren Sie in englischen Wochen nur wenig (Regeneration).

10. Wechseln Sie Ihre Spieler häufig aus, am besten nach einer guten Stunde. Verpassen Sie Ihren Stars ruhig einmal eine Pause in einem nicht ganz so wichtigen Spiel.

Termine bei ANSTOSS 3

Hier zunächst ein allgemeiner Überblick, wie Termine bei A3 gehandhabt werden.

Jahreskalender



In diesem Kalender werden alle im nächsten Abschnitt erläuterten Termine gespeichert. Diese Termine haben immer die höchste Priorität und können nicht gelöscht werden. Ein Termin an dieser Stelle kann Auswirkungen auf das Training haben.



Im Gegensatz zu ANSTOSS 2 sind bei ANSTOSS 3 die Termine im Jahreskalender von denen im Wochenplaner getrennt. Sie können also durchaus an einem Tag sowohl einen Verhandlungstermin mit einem Spieler vereinbaren als auch einen Tag der offenen Tür veranstalten.

Wochenplaner (persönlicher Terminplaner des Managers)



Hier werden alle persönlichen Termine einer Woche eingetragen (z.B. Verhandlungen, Einzelgespräche, Spielerbesuche). Sie beeinflussen weder den Jahreskalender noch die Trainingsplanung.

Trainingsplanung



Hier werden alle Trainingseinheiten einer Woche eingetragen. Die Trainingsplanung kann durch Termine im Jahreskalender beeinflusst werden. Manche Feiern blockieren auch die erste Einheit des Folgetages.

Jahreskalender

Im Jahreskalender finden Sie zunächst einmal alle Pflichtspiele, die Sie in einer Saison bestreiten müssen.



Diese Termine können Sie nun ergänzen. Ziehen Sie dazu einfach mit der gedrückten linken Maustaste eines der Objekte von der rechten Bildschirmseite in Ihren Kalender und lassen Sie die Taste dann los!

Trainingslager

ANSTOSS 3 unterscheidet zwischen zwei Typen von Trainingslagern. In einem richtigen **Trainingslager** fliegt oder fährt Ihre Mannschaft an einen schönen Platz weit weg von der Stadt Ihres Vereins. Für die Anreise und die

Rückfahrt müssen Sie je einen Tag rechnen, aber dafür wirken die Trainingseinheiten in einem Trainingslager auch besonders gut, da die Spieler sich vollkommen auf das Training konzentrieren können.

Nachdem Sie ein Trainingslager eingetragen haben, können Sie seine Länge bis zu Ihrem nächsten festen Termin frei wählen. Klicken Sie einfach in der Spalte "TL" auf den Tag, für den Sie die Rückreise festsetzen wollen. Sie können diesen Termin noch beliebig ändern.

Während eines Trainingslagers können weder Turniere, Feiern noch sonstige Veranstaltungen angesetzt werden, ohne dass dadurch das Trainingslager verkürzt würde. Sie können jedoch problemlos auch im Trainingslager Freundschaftsspiele austragen (nicht am Tag der An- oder Abreise).

Im **Kurztrainingslager vor dem Spiel** (einstellbar in der kurzfristigen Trainingsplanung) fährt Ihre Mannschaft einfach in ein gemütliches Hotel einige Kilometer vor den Toren der Stadt und trainiert dort, um sich in Ruhe auf ein wichtiges Spiel vorzubereiten. Es dauert immer zwei Tage, die aber voll für das Training zur Verfügung stehen.

Turnier

Turniere dauern zwei Tage. Sie haben die Wahl zwischen einem eigenen Turnier und einem Turnier bei einer anderen Mannschaft.

Hallenturnier

Hallenturniere können Sie nur in Deutschland und Frankreich gespielt werden. Sie können jedoch auch in den anderen Ländern selbst ein solches Turnier organisieren. Hallenturniere dauern genau wie normale Turniere zwei Tage.

Strandturnier

Diese Turnierform entspricht vom Ablauf her den Hallenturnieren, machen aber den Spielern noch mehr Spaß.

Freundschaftsspiel

Freundschaftsspiele können Sie im normalen Trainingsbetrieb und in einem längeren Trainingslager vereinbaren. Befinden Sie sich im Trainingslager, werden die Einnahmen allerdings immer geteilt. Ansonsten erhalten Sie durchaus auch andere Angebote.

Veranstaltung ansetzen

Jeder Verein hat in jeder Saison bestimmte Pflichtveranstaltungen, die Sie an dieser Stelle ansetzen können. Typisch sind ein Familientag, ein Tag der offenen Tür, ein Sponsorentag und ein Fanclubtreffen. Die Meisterfeier dauert ebenfalls einen ganzen Tag und ist deshalb hier zu finden.

Feier

Anlässe für Feiern gibt es wie Sand am Meer. Bestimmte Feiern, wie z.B. die Weihnachtsfeier, können allerdings nur zu ganz bestimmten Zeitpunkten abgehalten werden.

Übersicht Veranstaltungen

Einen Nachteil haben alle Veranstaltungen gemeinsam, denn an einem solchen Tag findet kein Training statt.

Familientag	Alle Spielerfrauen und -freundinnen mit Kind und Kegel sind an diesem Tag recht herzlich eingeladen und dürfen das Vereinsgelände besichtigen. Ein solcher Tag ist besonders dann wichtig, wenn Sie häufig ins Trainingslager fahren und die Frauen nicht so gut auf Sie zu sprechen sind.
Jugendtag	Bei einem Jugendtag werden alle fußballbegeisterten Jugendlichen der Umgebung zu einem Turnier bei Ihrem Verein eingeladen und können dort zeigen, was sie draufhaben. Immer wieder wird bei solchen Veranstaltungen ein großes Talent

	entdeckt. Die Ausrichtung eines Jugendtages kostet dafür jedoch 50.000 DM. Mehr als eine solche Veranstaltung pro Jahr ist nicht sinnvoll.
Krisensitzung	Erfüllt die Mannschaft Ihre Erwartungen nicht, können Sie mit Ihr für einen Tag in Klausur gehen. Die Auswirkungen einer solchen Sitzung sind jedoch ganz erheblich von Ihrem Vorstandsvertrauen abhängig. Steht der Vorstand nicht mehr hinter Ihnen, hat auch eine Krisensitzung keine großen Auswirkungen. Mehr als eine Krisensitzung in einer Saison ist nicht sinnvoll.
Fanclubtreffen	Hier äußern sich die Mitglieder der Fanclubs zu Ihren Leistungen.
Sponsorentag	An einem solchen Tag werden Vertreter der Sponsoren Ihres Clubs eingeladen. Das steigert Ihre Chancen auf gute Verträge in der Zukunft. Das Erscheinen der Spieler auf dem Empfang ist natürlich Pflicht.
Meisterfeier	Ist Ihre Mannschaft Meister, dann muss das zusammen mit den Fans gefeiert werden. Das sollte innerhalb von zwei Wochen nach dem Ende der Saison geschehen. Die Strafe folgt auf dem Fuß, wenn Sie das vergessen. Eine angesetzte Meisterfeier wird automatisch abgesetzt, wenn der Titel nicht geholt wird.
Tag der offenen Tür	Dieser sollte pro Vorbereitung einmal durchgeführt werden. Auch wenn es für die Vorbereitung des Teams ein verlorener Tag ist, so sollte er dennoch nicht fehlen. Die Stars zum Anfassen - einmal im Jahr muss das eine Selbstverständlichkeit sein.

Übersicht Feiern

Vereinsfest	Die Veranstaltung eines kleinen Festes ist immer dann sinnvoll, wenn die Stimmung in Ihrer Mannschaft so richtig am Boden ist. Das Vereinsfest findet immer am Abend statt. Am nächsten Tag ist die erste Einheit grundsätzlich trainingsfrei. Vereinsfeste können Sie mehrmals im Jahr durchführen, übertreiben sollten Sie es allerdings nicht.
Saufabend	Der Saufabend ist das letzte Mittel, wenn nichts mehr geht, die Stimmung am Boden und die Mannschaft ein zerstrittener Haufen ist. Aber seien Sie gewarnt, die Presse wird Sie lynchen, wenn Sie dort nicht 100% beliebt sind.
Gemeinsam italienisch Essen gehen	Praktisch alle Fußballer lieben die italienische Küche. Deshalb wirkt ein solcher Abend meist sehr förderlich für die Kameradschaft. Und wie sagte schon ein berühmter Fußballer: "Egal ob Mailand oder Madrid. Hauptsache Italien."
Weihnachtsfeier veranstalten	Diese Feier sollten Sie auf keinen Fall vergessen, wenn Ihnen die Stimmung in Ihrer Mannschaft etwas wert ist. Allerdings sollten Sie sie zu einer angemessenen Zeit veranstalten, d.h. im Dezember. Verzicht können Sie auf eine solche Feier, wenn die Stimmung in Ihrem Kader besonders gut oder schlecht ist.
Saisonabschlussfete	Wenn Ihre Mannschaft nicht gerade abgestiegen ist, dann sollten Sie zum Ausklang des Jahres unbedingt noch eine Saisonabschlussfete veranstalten. Man konnte bei einem bayrischen Bundesligisten vor gar nicht allzu langer Zeit deutlich sehen, wohin es führen kann, wenn man diese vergisst. Veranstalten Sie bis zur letzten Woche des Trainingsbetriebs keine Fete, kann es Ihnen passieren, dass die Mannschaft selbst etwas organisiert.
Verbandsfest	Haben Sie sich Ihr Image beim Verband durch ständiges Anfechten von Sperren oder durch Lizenzübertretungen verdorben, können Sie es hier zumindest wieder etwas aufpolieren. Der Spaß kostet 100.000 DM und ist nur einmal pro Jahr sinnvoll.

Freundschaftsspiel

Freundschaftsspiele können Sie im normalen Trainingsbetrieb und in einem längeren Trainingslager vereinbaren. Befinden Sie sich im Trainingslager, werden die Einnahmen allerdings immer geteilt. Ansonsten erhalten Sie durchaus auch andere Angebote.

Weltkarte

Wählen Sie einfach den gewünschten Ort aus, an dem Sie Ihr Trainingslager durchführen möchten. Sie erhalten dann genauere Informationen und können dann die Buchung zurücknehmen oder bestätigen.

Turnier mitspielen

Hier haben Sie drei Möglichkeiten. Sie können ein eigenes Turnier veranstalten, können bei einem Mitspieler anfragen, ob Sie bei dessen Turnier mitspielen können, oder Sie können bei einem sonstigen Turnier (für das Ihnen ein Angebot vorliegt) melden.

Eigenes Turnier

Sie können jedes Jahr ein eigenes Turnier veranstalten. Haben Sie bereits einen Termin vereinbart, entfällt diese Option bei weiteren Turnieren. Es spielen immer vier Mannschaften mit, außer Ihrer Mannschaft also noch drei weitere. Sie können diese aus einer Liste von Vereinen einladen. Diese verlangen je nach Klasse auch noch entsprechende Antrittsgelder:

Ausländische Mannschaft oder Meister des eigenen Landes	100.000 DM
Erstligamannschaft	50.000 DM
Zweitligamannschaft	20.000 DM
Amateurmannschaft	10.000 DM

Diese Gelder werden auch an Mitspieler gezahlt, die Sie einladen. Außerdem werden folgende Siebprämien fällig:

Sieger	40.000 DM
Finalist	20.000 DM
Dritter	10.000 DM
Letzter	-

Die Zahl der Zuschauer, die sich später für Ihr Turnier interessieren, ist natürlich stark von den Namen der Teilnehmer abhängig. Ein oder zwei interessante Lokalderbys können sicher nicht schaden.



Besonders interessant an dieser Stelle ist auch das Einladen der Vereine der menschlichen Mitspieler. Spielen Sie zum Beispiel zu viert, sollten Sie sich frühzeitig auf einen Termin für ein schönes kleines Turnier einigen. Laden Sie dann einfach alle Spieler ein, und Sie haben frühzeitig die Möglichkeit, eine Reihe interessanter Derbys auszufechten. Sie müssen sich nur noch überlegen, wer das Turnier ausrichtet. Es wird selbstverständlich nach dem aktuellen Hauptsponsor des gastgebenden Vereins benannt.

Fremdes Turnier

Haben sich auch andere Mitspieler für ein Turnier an diesen beiden Tagen entschieden, können Sie auch bei diesen anfragen, ob Sie dort mitspielen dürfen. Der Veranstalter kann dann annehmen oder ablehnen.

Im unteren Teil des Bildschirms finden Sie eine Liste der Turniere, an denen Sie auf jeden Fall teilnehmen können. Je nach Niveau Ihres Vereins sind dabei auch die Turniere ganz unterschiedlich. Für jedes Turnier erhalten Sie ein Startgeld und eine Siegprämie.

Hallenturniere

Statt eines gewöhnlichen Turniers im Freien haben Sie auch die Möglichkeit, in der Halle ein bisschen herumzुकicken. Es nehmen grundsätzlich acht Mannschaften teil.

Da Hallenturniere mit dem eigentlichen Fußball nicht viel zu tun haben, spielen sie in ANSTOSS 3 nur eine sehr untergeordnete Rolle. Wie in Wirklichkeit hat es für die Vereine nur einen Zweck - Geld zu verdienen. Und das möglicherweise auf Kosten einer vernünftigen Vorbereitung und einiger Verletzter.

Spielen Sie bei einem Hallenturnier mit, werden Sie beim Ablauf der Vorbereitung durch eine Informationsseite über alle Resultate informiert. Je mehr technisch begabte Leute Sie in Ihren Reihen haben, desto eher werden Sie natürlich Erfolg haben - und desto mehr Geld können Sie verdienen. Die Sieg- und Auf Laufprämien entsprechen denen bei den Turnieren im Freien.

Es wird immer davon ausgegangen, dass Sie über eine Halle mit 6.000 Zuschauern verfügen. Diese bezahlen im Schnitt je 60 DM für die beiden Tage, was eine Einnahme von 360.000 DM bei ausverkauftem Haus bedeutet. Dazu kommen noch 200.000 DM (fix) vom Fernsehen.

Strandturniere

Diese Turnierform entspricht vom Ablauf her den [Hallenturnieren](#), machen aber den Spielern noch mehr Spaß.

Freundschaftsspiele vereinbaren

Freundschaftsspiele können in der Vorbereitung durch das Ziehen des Freundschaftsspielsymbols auf den Kalender angesetzt werden. Durch einen Klick auf das Spiel im Kalender erhalten Sie die Möglichkeit, einen Gegner auszuwählen.

Während der Saison können Sie Freundschaftsspiele über das Telefon vereinbaren. Sie können die Spiele dann wie in der Vorbereitung festsetzen. Es ist nicht möglich, Freundschaftsspiele am Tag vor, mit oder nach einem regulären Spiel zu vereinbaren. Das gilt auch für potentielle Spiele, also z.B. für eine zukünftige Pokalrunde, bei der Sie heute noch nicht wissen, ob Sie tatsächlich dabei sind.

Freundschaftsspiele haben eine ganze Menge positiver Auswirkungen. Zum einen bringen sie jede Menge Geld in die Kasse. Ein angeschlagener Etat ist oft nur auf diese Weise wieder etwas auf Vordermann zu bringen. Vor allem bei einem frühen Pokalaus ist schon so manch extrastolzer Topmanager mit seiner Startruppe plötzlich auf Tingteltour über die Dörfer gefahren.

Aber Freundschaftsspiele haben auch einen sportlichen Wert. Stärkere Gegner eignen sich gut zum Einspielen der Mannschaft, die Spieler können wichtige Erfahrungen sammeln und gerade am Anfang der Saison meist noch vorhandene Abstimmungsprobleme beseitigen. Hohe Siege gegen schwächere Gegner und auch Erfolge gegen Mannschaften mit hohem Ansehen haben außerdem auch einen positiven Einfluss auf Einstellung und Stimmung der Mannschaft. Außerdem sind Freundschaftsspiele auch für die Reservisten eine willkommene Abwechslung, da sie ihnen die Möglichkeit geben, sich auch einmal unter Wettbewerbsbedingungen für die erste Elf zu empfehlen.

Es herrscht aber nicht nur eitel Sonnenschein. Übermotivierte Amateurgegner und hungrige Ersatzspieler bei den Profitegnern sorgen durchaus für ein gewisses Verletzungsrisiko für Ihre Spieler. Außerdem sollten Sie mit den Kräften Ihrer Mannschaft sehr vorsichtig umgehen. Zwar ist ein Freundschaftsspiel nicht mit einem Ligaspiel vergleichbar, dennoch sollten es insbesondere Vereine, die noch in den Pokalwettbewerben vertreten sind, nicht übertreiben.

Bleibt nur noch zu erwähnen, dass gelbe und Gelb/Rote-Karten in einem Freundschaftsspiel keine Konsequenzen für Liga oder Pokal haben. Erhält jedoch ein Spieler eine echte rote Karte, wird er ganz normal gesperrt. Sie sollten es also schon aus diesem Grund mit dem Einsatz nicht übertreiben.



Wochenplaner

Hier finden Sie Ihre Termine, die Sie für die laufende Woche bereits vereinbart haben.

Insbesondere werden hier Verhandlungen mit Spielern eingetragen. Auch wenn Sie sich gerade in der medizinischen Abteilung zum Besuch eines verletzten Spielers durchgerungen haben, wird der Termin hier ausgegeben.

Spielankündigung



An dieser Stelle erfahren Sie nochmals alles über Ihren nächsten Gegner. Steht ein Ligaspieltag an, werden auch die anderen Partien des Spieltags mit ausgegeben.

Notizblock



Über diesen Button können Sie einen kleinen Notizblock aufrufen. Wenn Sie Ihr Spiel abspeichern müssen, aber noch Aufgaben haben, die Sie auf jeden Fall beim Weiterspielen erledigen müssen, dann sind Sie hier richtig. Beim nächsten Programmstart werden Sie dann automatisch auf Ihre Notizen hingewiesen. Links unten können Sie Ihre Notizen auch löschen.

Spielankündigung



Hier erfahren Sie die wichtigsten Dinge über Ihren nächsten Gegner, ganz egal ob es sich um ein Pflicht- oder um ein Freundschaftsspiel handelt. Außerdem werden die Partien des nächsten Spieltags mit ausgegeben. Bei Spielen innerhalb der fünf Hauptländer wird außerdem angezeigt, wo der jeweilige Gegner beheimatet ist.



Normalerweise erhalten Sie diese Informationen auch unmittelbar bevor Sie ins Hauptmenü kommen. Sie können die Spielankündigung unter [Optionen](#) allerdings auch abstellen und dann hier nachlesen.

Notizblock



Wenn Sie Ihr Spiel abspeichern müssen, aber noch Aufgaben haben, die Sie auf jeden Fall beim Weiterspielen erledigen müssen, dann sind Sie hier richtig. Beim nächsten Programmstart werden Sie dann automatisch auf Ihre Notizen hingewiesen. Links unten können Sie Ihre Notizen auch löschen.

Bilanz



Die Bilanz ist gegenüber der Realität sehr stark vereinfacht. Hier können Sie sofort ablesen ("Aktuelles Vereinsvermögen"), wieviel Geld Ihnen noch für Investitionen zur Verfügung steht, ohne dass Sie Schulden machen müssen. Außerdem können Sie hier Geld anlegen oder Kredite aufnehmen und sogar den Börsengang Ihres Teams durchführen.

Guthaben (oder Verbindlichkeiten)

Hier werden sämtliche Guthaben und Verbindlichkeiten angezeigt, die sich derzeit in der Vereinskasse oder auf den Girokonten des Vereins befinden. Ein Guthaben wird dabei mit 0,5 bis 1% verzinst. Das ist nicht besonders viel. Sollten Sie also viel Geld übrighaben, empfehlen wir Ihnen doch eine andere Anlageform. Die Zinsen schwanken dabei nach der aktuellen Konjunkturlage. Im Schnitt dauert ein solcher Zyklus (von einem Tiefstand bis zum nächsten) etwa sieben Jahre.

Befinden Sie sich im Minus, müssen Sie für dieses Geld natürlich Zinsen bezahlen. Von der Bank erhalten Sie einen sogenannten Dispositionskredit eingeräumt, dessen maximale Höhe Sie im unteren Teil des Bildschirms ablesen können. Dieser Betrag wird regelmäßig zu Beginn der Saison neu festgelegt. Der Zins für den Dispokredit liegt 2-3% unter dem normalen Zinssatz. Überziehen Sie Ihr Konto langfristig, sollten Sie allerdings über eine Senkung der Zinsbelastung durch Aufnahme eines richtigen Kredites nachdenken.

Ein Beispiel: Der aktuelle Zinssatz liegt bei 10%, Ihr maximaler Dispositionskredit bei 500.000 DM. Derzeit haben Sie aber 700.000 DM Verbindlichkeiten, die Sie kurzfristig abtragen möchten. Für die 500.000 DM bezahlen Sie den ermäßigten Zinssatz von 7%, die 200.000 DM darüber werden mit 10% verzinst.

Zinsen werden vierteljährlich gutgeschrieben oder abgebucht. Der Zinssatz ändert sich jedes Vierteljahr.

Kredite und Anlagen



Um Geld aufnehmen zu können, klicken Sie bitte einfach auf [Kredite](#).



Genauso klicken Sie bitte auf [Anlagen](#), wenn Sie Ihr Geld loswerden möchten. Beides ist auch während der Saison noch möglich. Sie können natürlich auch gleichzeitig Anlagen besitzen und Kredite aufgenommen haben.

Wenn Ihnen übrigens der ganze Finanzkrepel einfach suspekt ist, haben wir einen kleinen Trost für Sie. Man sollte zwar das Geld nicht zum Fenster hinauswerfen, aber mit einem cleveren Spielerkauf oder -verkauf lässt sich mehr Geld verdienen als mit den ganzen Zinsen in zehn Jahren.

Vereinsvermögen

Das Vereinsvermögen gibt an, wieviel Geld Ihr Verein zu Beginn der Saison besaß (Guthaben + Anlagen - Kredite). Der Betrag bleibt über die Saison konstant. Am Jahresende wird einfach der Gewinn bzw. Verlust hinzugerechnet.

Aktueller Gewinn (oder Verlust)

Dieser Betrag ergibt sich aus der Summe der Einnahmen abzüglich der Summe der Ausgaben aus der GuV. Ein Gewinn steht in der Bilanz rechts, ein Verlust (Snief.) links.

Prognose

Im Laufe der Saison wird ständig geschätzt, mit welchem Gewinn Sie die Saison voraussichtlich abschließen werden.

Börsengang



Zu Beginn des Spiels sind allerdings nur die Vereine Aktiengesellschaften, die diesen Schritt auch in der Realität bereits gemacht haben, z.B. eine Reihe englischer Clubs. Alle anderen Vereine müssen sich diesen Status im Laufe des Spiels erst verdienen (ist aber auch im Editor einstellbar).

Wenn Sie nun aus Ihrem Verein eine AG machen wollen, dann müssen Sie bestimmte Grundbedingungen erfüllen. Im Einzelnen sind das:

- Die letzten drei Spielzeiten müssen mit einem Gewinn abgeschlossen worden sein.
- Das aktuelle Vereinsvermögen muss mindestens 2 Millionen DM betragen.

- Die Höhe der aufgenommenen Kredite darf den Wert der Anlagen nicht übersteigen.
- Der Verein muss mindestens in der zweiten Liga spielen.
- Das Stadion und das Vereinsgelände muss einen Wert von über 10 Millionen DM haben.

Sind diese Bedingungen erfüllt, ist Ihr Verein reif für die Börse. Durch die Umwandlung in eine AG können Sie zunächst einmal mit sehr viel Geld rechnen, müssen dafür aber ab dem Saisonende möglicherweise Dividenden an Ihre Aktionäre auszahlen.

Zunächst wird vor einem solchen Schritt die Anzahl der Aktien bestimmt, die es insgesamt von Ihrem Verein geben wird. Dazu wird der aktuelle Wert des Vereines ermittelt. Maximal werden fünf Millionen Aktien ausgegeben.

$\text{Wert des Vereins} = 1/5 \text{ Wert Stadion} + 1/5 \text{ Wert Vereinsgelände} + \text{Aktuelles Vereinsvermögen} + \text{Wert Fanartikel} + 1/5 \text{ Wert der Mannschaft}$
--

Der ermittelte Betrag wird nun durch 50 geteilt. Hieraus ermittelt sich die Anzahl der Aktien, die ausgegeben wird. Für jede dieser Aktien erhalten Sie nun 40 DM in die eigene Kasse. Das Geld wird sofort dem Barvermögen des Vereins zugeschlagen. Direkt nach dem Börsengang wird dann auch der erste Kurs ermittelt, der in der Regel deutlich über dem Ausgabekurs liegt.

Haben Sie Ihren Verein in eine AG umgewandelt, werden jedes Jahr am Saisonende 20% des Jahresgewinns als Dividenden an die Aktionäre ausgeschüttet. Sie sollten sich also aus diesem Grund den Schritt zur Umwandlung gut überlegen.

Anlagen



Obwohl viele Vereine unter nicht unerheblichen Schulden stöhnen, gibt es durchaus auch leuchtende Vorbilder für solide Finanzen. Haben Sie einen solchen Club, dann muss das Geld nicht auf dem Girokonto bleiben, sondern kann für Sie arbeiten. Ab 100.000 DM sind Sie jeweils dabei. Es stehen Ihnen fünf verschiedene Anlageformen zur Verfügung. Bei allen Anlagen können Sie sich das investierte Geld (oder das, was noch davon übrig ist) und die Gewinne jederzeit ausbezahlen lassen.

Um Ihr Geld anlegen zu können, müssen Sie zunächst den gewünschten Betrag mit Hilfe des Schiebereglers einstellen. Es können Beträge zwischen 100.000 DM und 50 Millionen DM eingestellt werden. Wählen Sie dann die gewünschte Anlageform. Mittels "Anlegen" können Sie die Anlage tätigen. Sie dürfen allerdings durch Anlagen Ihren Dispokredit nicht überziehen. Maximal sind sechs verschiedene Anlagen möglich. Diese werden in der Liste unter "Vorhandene Anlagen" ausgegeben.

Klicken Sie eine Anlage dort an und klicken dann auf "Auflösen", kommen Sie wieder an Ihr Geld.

"Sorgenfrei und Partner" - Tagesgeld

Bei diesem Bankhaus können Sie Ihr Geld zum aktuellen Marktzinssatz anlegen. Es bringt garantierte Zinsen, die vierteljährlich oder beim Abheben ausbezahlt werden. Ab fünf Millionen DM erhalten Sie ¼%chen mehr.

"Kostol & Any - Börsenberatung" - seriöse Aktien

Ausgewählte Anlagen auf dem nationalen Aktienmarkt können Sie über diese Herren tätigen. Kaufen Sie im richtigen Moment, kann das für den Verein sehr günstig sein. Dividenden werden direkt in neue Anteile investiert.

"Windig & Schnellweg - Import und Export" - Fernost und Kuba

Spezialist für gute Geschäfte in fernen Ländern. Riskant - aber möglicherweise äußerst lohnend.

"Dipl. Kfm. Sorglos - Institut fürs große Geld" - Risikoanlagen

Sie haben viel Geld - aber noch ist der neue Star nicht finanzierbar? Hier kann viel gewonnen, aber auch alles verloren werden...

"Madame Véronique - Finanzberatung und Handlesen" - wilde Spekulationen

Die Situation scheint aussichtslos - die Lizenz ist vermutlich futsch? Vielleicht ist das der letzte Ausweg? Nur geeignet für Männer ohne Nerven.

Es liegt an Ihnen, was Sie mit Ihrem Geld machen. Sie sollten aber wissen, dass der Vorstand Ihnen schon auf die Finger schaut. Bei der nächsten Verlängerung Ihres Vertrages könnte man Sie fragen: "Was? Nur Tagesgeld? Mehr ist Ihnen nicht eingefallen?". Was dann?

Anders ausgedrückt: Sie sind eigentlich nicht bei Ihrem Verein beschäftigt, um Kohle anzuhäufen. Sie sollen den Fans eine geniale Mannschaft präsentieren und Spiele gewinnen - das zählt.

Kredite



Kredite können solange aufgenommen werden, wie Ihnen die Banken das erlauben. Es stehen Ihnen drei alternative Laufzeiten (1 Jahr, 2 Jahre, 5 Jahre) zur Verfügung, die je nach der voraussichtlichen Zinsentwicklung unterschiedlich teuer sind. Außerdem können Sie jeweils zwischen einer kündbaren und einer unkündbaren Variante wählen. Wählen Sie einfach die von Ihnen gewünschten Bedingungen aus.

Schließen Sie einen kündbaren Fünfjahresvertrag ab (um an den günstigeren Zinssatz zu kommen) und zahlen dennoch das Geld bereits im ersten Jahr zurück, bezahlen Sie allerdings trotzdem genau die Zinsen, die Sie auch bei einem Einjahresvertrag bezahlt hätten. Fünf Jahre lohnen sich also wirklich nur, wenn Sie auch mehr als zwei Jahre für eine Rückzahlung benötigen werden.

Stellen Sie nun (wie bei den Anlagen beschrieben) den gewünschten Betrag ein und klicken dann "Aufnehmen" an. Ist die Bank nicht bereit, Ihnen den Kredit zu gewähren, wird Ihnen dies mitgeteilt.

Im unteren Teil des Bildschirms finden Sie eine Auflistung der aktuell laufenden Kredite. Dieses Feld ist natürlich bei Spielbeginn zunächst leer. Maximal können Sie acht verschiedene Verträge abschließen.

Haben Sie eine Vertragsvariante mit Rückzahlung gewählt, befindet sich hinter der noch ausstehenden Laufzeit des Kredits ein kleines Kästchen ("Zurückzahlen"). Klicken Sie hier hinein, wird der Vertrag aufgelöst. Sie können natürlich auch Teilbeträge zurückzahlen. Die Summe und die ausstehenden Zinsen werden von Ihrem Guthaben abgezogen, bzw. zu Ihren Verbindlichkeiten hinzugerechnet.

Finanzlage



Auf diesem Bildschirm haben Sie während der Saison eine ganze Reihe von Möglichkeiten, die Finanzen Ihres Vereins zu steuern, z.B. bei den Versicherungen oder bei den Eintrittspreisen. Insbesondere können Sie auch bei den Sonstiges in der Kalkulation eine Reihe von Änderungen vornehmen.

Genauere Information zu diesem Thema finden Sie unter [Kalkulation und Finanzlage](#).

Spielerkader und Transfermarkt



Das Halten, Kaufen, Verkaufen, Aus- und Verleihen von Spielern und die Suche nach möglicherweise in der Zukunft interessanten Talenten gehören zu den wichtigsten Aufgaben eines Managers. Hier finden Sie alle Instrumente, um diese Aufgaben zu erfüllen. Haben Sie in der Kalkulation eine Zusammenarbeit mit NORACSA vereinbart, verfügen Sie an dieser Stelle zusätzlich über zwei hilfreiche Computerprogramme zur Spielauswahl.



Alle Spielerkäufe vor der Schließung der Transferliste zu Beginn der Rückrunde werden entweder unmittelbar oder erst am Saisonende abgewickelt. Nach der Schließung der Transferliste stattfindende Verhandlungen beziehen sich immer erst auf die nächste Saison. Der Spieler ist dann erst ab dem 1.7. bei Ihnen unter Vertrag.

Die Optionen sind in die Bereiche "Spielerkader" (alle Optionen, die sich auf Ihre eigene Mannschaft beziehen) und "Transfermarkt" (alle Optionen, die sich auf die Verpflichtung von Spielern anderer Mannschaften beziehen) unterteilt.

[Aktueller Kader](#)

[Kader nächste Saison](#)

[Jugendspieler](#)

[Amateurspieler](#)

[Halbautomatische Vertragsverlängerung](#)

[Übersicht über verliehene Spieler](#)

[Marktwerte](#)

[Aktuelle Transferliste](#)

[Bekannte Termine während der Woche](#)

[Beobachtungsliste](#)

[Jugendspieler abwerben](#)

[Vereine absuchen](#)

[Weltbeste Spieler](#)

[Spielauswahl mit SFB von NORACSA](#)

[Spieler gesucht? NORACSA hilft!](#)

Spielerregeln

Bitte beachten Sie zunächst, dass die absolute Höchstzahl an Spielern, die bei Ihnen gleichzeitig unter Vertrag stehen kann, bei 35 liegt. Haben Sie bereits 35 Spieler, können Sie nicht mehr in weitere Verhandlungen eintreten. Sie müssen dann zuvor einen Spieler verkaufen oder verleihen.

Bei Verhandlungen für die nächste Saison müssen Sie einbeziehen, dass eventuell ausgeliehene Spieler auch wieder zurückkommen. Diese werden grundsätzlich bis zu einer festen Entscheidung als zu Ihrem Kader gehörend betrachtet.

Transfermarkt

Alle Funktionen des Transfermarktes, so unterschiedlich sie auch auf den ersten Blick sein mögen, haben eine Gemeinsamkeit. Am Ende steht immer eine Liste mit einer bestimmten Anzahl an Spielern, aus der Sie sich den

oder die gewünschten herausuchen können. Über einen Klick mit der linken Maustaste können Sie einen Verhandlungstermin ausmachen, mit einem Klick mit der rechten Taste erhalten Sie wie üblich ein Spielerinfo. Über die rechte Taste können Sie einen Spieler auch auf die Beobachtungsliste setzen.

Anmerkungen zum Transfersystem

Ablösesummen bei auslaufenden Verträgen gehören seit dem Urteil des Europäischen Gerichtshofs vom 23. November 1995 der Vergangenheit an.



Ein Spieler darf (wie in der Realität) nur einmal pro Saison den Verein wechseln!

Anders verhält es sich, wenn der Spieler noch einen Vertrag hat. Die Ablösesumme ist dann von einer Reihe von Faktoren abhängig. Je länger der Vertrag noch läuft, desto teurer ist ein Spieler. Natürlich finden sich dann aber auch weniger Interessenten.

Bei der Verpflichtung eines Spielers sind drei Varianten zu unterscheiden.

1. Der Spieler befindet sich bereits auf der Transferliste.

In diesem Fall können Sie ihn direkt auf der Transferliste oder über "Vereine absuchen" anklicken und einen Verhandlungstermin vereinbaren. Die Verhandlung findet innerhalb der aktuellen Woche statt. Auch andere interessierte Vereine können teilnehmen.

Doch nicht immer entscheidet sich der Spieler auch für das finanziell beste Angebot. Häufig bezieht er auch sportliche Perspektiven mit in seine Überlegungen ein.

2. Der Spieler befindet sich noch nicht auf der Transferliste, die Transferliste ist für diese Saison bereits geschlossen, und der Vertrag des Spielers läuft aus.

Sie können mit dem Spieler für die kommende Woche einen Termin ausmachen. Danach lässt sich dieser auf die Transferliste setzen.

Alle interessierten Vereine (auch der bisherige Verein des Spielers) können sich nun bis zur nächsten Woche in die Verhandlungen einklinken. Der Verein, der dem Spieler dann bei den Verhandlungen das interessanteste Angebot macht, macht das Rennen. Der alte Verein erhält dabei normalerweise vom Spieler einen Bonus.

3. Der Spieler befindet sich noch nicht auf der Transferliste, sein Vertrag läuft noch.

Unter diesen Voraussetzungen führt der Weg zur Verpflichtung über den Spieler selbst. Sie können ihn direkt ansprechen und für die anstehende Woche einen Termin vereinbaren. Existiert noch kein Verhandlungstermin - was zumeist der Fall ist - können Sie im Wochenplaner einen Termin auswählen.



Beim Abwerbeversuch bei einem anderen Verein kommt es darauf an, dass Sie möglichst schnell ein Angebot abgeben, das dem Spieler einen Wechsel schmackhaft macht. Ansonsten wird er ziemlich schnell sauer und ist dann auch nicht bereit, in dieser Saison noch einmal mit Ihnen zu reden.

Erzielen Sie Einigung mit dem Spieler, wird dieser auf eine spezielle Liste ("Bekannte Termine nächste Woche") gesetzt. Gleichzeitig wird für die darauffolgende Woche ein Termin mit dem Verein des Spielers festgelegt. Von diesem Termin erfahren auch die anderen Vereine.

Dabei werden verschiedene Fälle unterschieden:

a. Der Spieler kann für eine feste Ablöse verpflichtet werden.

Alle Vereine, die bereit sind, diese Ablöse aufzubringen, können sich in die Verhandlungen einklinken. Auch der bisherige Verein des Spielers kann das Gehalt des Spielers aufbessern, wenn er ihn gerne halten möchte. Ansonsten wechselt der Spieler; in der Vorrunde sofort, in der Rückrunde zur neuen Saison.

b. Eine feste Ablösesumme existiert nicht.

Dieser Fall ist der häufigste, aber auch der komplizierteste. Zunächst kommt es auch hier zu einem Wettbieten der Vereine um den Spieler. Hat sich der Spieler endgültig für einen Club entschieden, kommt es zwischen dem Interessenten und dem jetzigen Club des Spielers zur Verhandlung um die Ablösesumme.

Lehnt es der bisherige Verein ab, den Spieler zu verkaufen, erledigt sich die Angelegenheit von selbst. Vertrag ist dann Vertrag, der Spieler muss bei seinem Verein bleiben. Da er in diesem Fall allerdings wegen der ihm entgangenen Chance stocksauer ist, erhält sein Verein die Gelegenheit, die Bezüge des Spielers aufzubessern. Auf diese Weise können mögliche Motivationsverluste und Stimmungstiefs vermieden werden.

War das Angebot des Interessenten dagegen unterhalb des Marktwerts des Spielers, ist der Spieler stocksauer auf diesen Verein. Er wird dann allen Spielern seines Teams mitteilen, mit welchen Methoden gearbeitet wurde. Kein Spieler dieses Vereins wird dann mehr bereit sein, mit diesem Club in dieser Saison noch Gespräche zu führen.

Wird man sich einig, ist alles klar, der Spieler wechselt dann entweder sofort oder bei einem Wechsel in der Rückrunde zur neuen Saison.

Einen Spieler abwerben...

Beim Abwerbeversuch bei einem anderen Verein kommt es darauf an, dass Sie möglichst schnell ein Angebot abgeben, das dem Spieler einen Wechsel schmackhaft macht.

Sie erhalten dazu eine Übersicht über die aktuellen Bezüge des Spielers und können ihm nun ein neues Angebot machen. Der Spieler ist natürlich nur zu einem Wechsel zu bewegen, wenn Sie ihm von Anfang an ein attraktives Angebot unterbreiten. Ansonsten wird er ziemlich schnell sauer und ist dann auch nicht bereit, in dieser Saison noch einmal mit Ihnen zu reden.

Besonderheiten bei einem Abwerbeversuch und fixer Ablösesumme

Wird ein Spieler mit festgeschriebener Ablösesumme von einem anderen Verein zu einem Wechsel "überredet", so erhält zunächst der betroffene Spieler eine Meldung.

Nun kann er sich in der Folgewoche in die endgültigen Verhandlungen einschalten. Der alte Vertrag des Spielers gilt dabei als gelöscht, der aktuelle Verein muss ganz normal mitbieten. Es gelten die Regeln, die auch bei der Verhandlung mit einem Spieler mit auslaufendem Vertrag gelten.

Aktueller Kader

Hier ist vor allem die Option "**Aktueller Kader**" wichtig. Unter diesem Punkt finden Sie eine Liste Ihrer derzeitigen Spieler. Klicken Sie einen Spieler an, haben Sie im unteren Bereich des Bildschirms verschiedene Möglichkeiten. Im Einzelnen sind dies:

Vertrag verlängern	Sie möchten den Vertrag mit einem Ihrer Spieler verlängern? Hier haben Sie die Möglichkeit dazu.
Auf Transferliste setzen	Wenn Sie sich von einem Spieler trennen wollen, sind Sie hier richtig.
Verleihen	Kommt ein hoffnungsvoller Spieler bei Ihnen zurzeit nicht richtig zum Zug, können Sie ihn an einen anderen Verein verleihen.
Prämien ausschütten	Bei besonders guten Leistungen sollten Sie Ihren Spielern auch einmal etwas Gutes tun.
Strafe aussprechen	Verhält sich ein Spieler nicht korrekt oder sind Sie mit der gesamten Mannschaft unzufrieden, kann eine Geldstrafe Wunder wirken...
Kalkulation und Finanzlage	Hier können Sie sich einen Überblick über besonders gute und über kritische Beziehungen innerhalb Ihres Teams verschaffen (siehe nächstes Kapitel).

Spieler, die sich bereits auf der Transferliste befinden, werden in roter Schrift dargestellt. Sie können durch das Aktivieren und erneutes Anklicken von "Spieler auf Transferliste setzen" auch wieder von dieser genommen werden.

Ausgeliehene Spieler werden in dieser Übersicht übrigens grün dargestellt. An ihren Verträgen kann nichts geändert werden (Sonderprämien und Geldstrafen sind jedoch möglich). Bei einer Kaufoption läuft er Ihnen sowieso nicht weg. Und wenn er sich kurz vor Saisonende verletzt, dann können Sie...

Vertrag verlängern

Klicken Sie zunächst einen Spieler an und dann ganz links unten auf "Vertrag verlängern"! Tragen Sie dann in Ihren Wochenplaner einen Verhandlungstermin ein!

...wenn der Vertrag des Spielers noch läuft

Sie können hier eine Verhandlung für die laufende Woche ansetzen. Diese muss allerdings teuer erkaufte werden, da andere Vereine nicht mitbieten, wenn der Spieler noch einen langfristigen Vertrag hat. Der Spieler wird also ein paar Mark mehr fordern, als er normalerweise bekommen würde.

Scheitern die Verhandlungen, wird Ihr Spieler nicht unbedingt begeistert sein. Weitere Verhandlungen mit Ihnen wird er sich in der nächsten Zeit reiflich überlegen.

Eine Verlängerung wird sofort gültig. Die neuen Konditionen gelten ab dem nächsten Monat.

...wenn der Vertrag des Spielers ausläuft

Auch in diesem Fall wird direkt ein Termin mit dem Spieler vereinbart. Haben allerdings zuvor andere Vereine Interesse an Ihrem Spieler geäußert, sind Sie nicht mehr allein bei den Verhandlungen. In diesem Fall steht der Termin für die Verhandlung bereits fest.

Findet sich kein Interessent und werden Sie sich mit dem Spieler nicht einig, lässt sich dieser direkt nach der gescheiterten Verhandlung auf die Transferliste setzen. An weiteren Verhandlungen mit Ihnen ist er dann nicht mehr interessiert. Die Ausnahme sind Spieler, die ihre Karriere ohnehin beenden wollen. Diese verzichten darauf, sich auf die Transferliste setzen zu lassen.

...wenn eine Option gezogen werden soll

Haben Sie eine Option auf eine einjährige Vertragsverlängerung mit einem Spieler vereinbart, können Sie diese hier ziehen. Beachten Sie allerdings, dass ein Spieler, der sich seit seinem letzten Vertrag wirklich weiterentwickelt hat, davon nicht besonders begeistert sein wird.

Spieler auf Transferliste setzen

Hier sind Sie richtig, wenn Sie einen Spieler verkaufen wollen. Dazu muss er erst einmal auf der Transferliste auftauchen. Spieler, die bereits auf der Transferliste stehen, werden in Rot ausgegeben. Sie können über "Auf Transferliste setzen" aber auch wieder entfernt werden.

Ein Spieler kann normalerweise nur dann von Ihnen auf die Transferliste gesetzt werden, wenn sein Vertrag in der jeweiligen Saison ausläuft oder bereits ausgelaufen ist. In letzterem Fall geschieht das sogar automatisch. Ansonsten muss der Spieler seine Einwilligung geben. Meist fordert er hierfür eine hübsche Abfindung.

Gehen Sie auf die Forderung des Spielers nicht ein, bleibt alles beim Alten. Sie können auch versuchen, dem Spieler anzudrohen, dass er bei Ihrem Verein nur noch auf der Tribüne sitzen wird. Manche Spieler akzeptieren dann Ihr Angebot, andere schalten erst recht auf stur. Dies hängt vom Charakter und der Erfahrung des Spielers ab.

Für ein solches Gespräch brauchen Sie keinen Termin zu vereinbaren. Der Betrag wird erst fällig, wenn der Spieler tatsächlich den Verein wechselt. Der Spieler steht unmittelbar nach seiner Einwilligung auf der Transferliste.

Sie haben an dieser Stelle auch die Möglichkeit, einen Spieler ablösefrei auf die Transferliste zu setzen. Vor allem bei schlechteren oder älteren Spielern kann das die einzige Möglichkeit sein, schnell einen Interessenten zu finden. Auf diese Weise verkleinern Sie immerhin Ihren Kader und sparen das Gehalt.

Finden sich einer oder mehrere Interessenten, muss sich der Spieler für das beste Angebot entscheiden. Klicken Sie ihn übrigens später erneut an, können Sie ihn auch wieder von der Transferliste streichen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn der Spieler noch einen Vertrag bei Ihnen hat.



Setzen Sie selbst einen Spieler auf die Transferliste, fallen die Ablöseangebote deutlich geringer aus, als wenn ein Verein von sich aus auf Sie zukommt (auch bei fixer Ablösesumme).

Spieler bis Saisonende verleihen

Diese Variante bietet sich an, wenn Sie einen Spieler mit laufendem Vertrag haben, der zurzeit keine Chance hat, in die Mannschaft zu kommen - der aber nicht verkauft werden soll und mit dem Sie auch weiter planen. Klicken Sie zunächst den gewünschten Spieler und dann den Button "Verleihen" an.

Ein Spieler kann nur dann verliehen werden, wenn sein Vertrag über die aktuelle Saison hinaus noch mindestens eine Saison lang gilt. Läuft der Vertrag in der aktuellen Saison aus, ist das Verleihen nicht mehr möglich, der Spieler kann dann nur direkt verkauft werden.

Bei einem Leihgeschäft können Sie dem interessierten Verein eine Kaufoption einräumen. Wenn Sie dies machen, erhalten Sie im Gegenzug zunächst eine etwas höhere Leihgebühr.

Ein interessierter Verein kann sich diesen Spieler nun bis zum Rest der Saison ausleihen, sofern er dem Spieler ein angemessenes Gehalt bezahlt. Nach Ablauf der Saison bekommen Sie ihn direkt wieder zurück, sofern der andere Club eine Kaufoption auf den Spieler nicht wahrnimmt.

Die Voraussetzung für die Bereitschaft eines Spielers sich ausleihen zu lassen, ist es allerdings, dass er bisher nicht oder zumindest kaum zum Einsatz gekommen ist. Ein solcher Spieler darf höchstens 30% aller Spiele durchgespielt und in höchstens 50% aller Spiele überhaupt mitgespielt haben.

Wurde einer Spieler zur Leihe angeboten, kann dies auch wieder rückgängig gemacht werden. Wird der Spieler erneut angeklickt, kann er wieder von der Transferliste entfernt werden.

Nach jeweils einem Monat auf der [Transferliste](#) wird die Leihgebühr des Spielers automatisch anteilig reduziert.

Nach Schließung der Transferliste zu Beginn der Rückrunde sind Leihgeschäfte nicht mehr möglich. Alle Spieler, die bis dahin noch keinen Verein auf Leihbasis gefunden haben, werden automatisch entfernt.

Kritische Beziehungen

Hier können Sie sich einen Überblick über besonders gute und auch über kritische Beziehungen innerhalb Ihres Teams verschaffen. Wenn es Ihnen z.B. nicht gelingt eine Gruppe innerhalb des Teams aufzulösen, können Sie hier sich hier einen Überblick verschaffen, welche Spieler Sie besser verkaufen sollten.

Kader nächste Saison

Diese Übersicht soll Ihnen die Planung für das nächste Jahr erleichtern. Es werden nur die Spieler angezeigt, die Sie auch oder schon für die nächste Saison unter Vertrag haben.

Angezeigt werden alle Spieler aus dem aktuellen Kader, die bereits sicheren Neuverpflichtungen und diejenigen verliehenen Spieler, deren aktuelle Vereine kein Vorkaufsrecht haben und deren Vertrag bei Ihnen auch im nächsten Jahr noch läuft.

Halbautomatische Vertragsverlängerung

Hier erhalten Sie eine Liste der Spieler, deren Verträge am Jahresende auslaufen. Klicken Sie einen Spieler an, versuchen Sie, eine solche Regelung mit den ausgewählten Spielern zu vereinbaren. Akzeptiert ein Spieler die Verlängerung, wird er aus der Liste entfernt und hat wieder ein Jahr Vertrag. Alle Spieler, die nicht einverstanden waren, werden ab sofort in roter Schrift dargestellt und können für diese Saison hier nicht mehr angeklickt werden. Sie haben aber weiterhin die Möglichkeit, mit diesen Spielern auf normalem Weg zu verhandeln.

Spieler, die derzeit ein besonders hohes Gehalt bekommen (>20% über den üblichen Einkünften), werden in roter Farbe ausgegeben. Unterbezahlte Spieler (<20% unter den üblichen Einkünften) werden in grüner Farbe ausgegeben. Auf diese Weise können Sie leicht sehen, bei welchen Spielern sich eine Vertragsverlängerung oder das Ziehen einer Option tatsächlich lohnen würde.

Übersicht verliehene Spieler

Hier können Sie sich immer informieren, welche Spieler Sie derzeit wohin zu welchen Bedingungen verliehen haben. Nicht, dass Sie noch einen dieser Leute vergessen! Die Funktion [Beobachtungsliste](#) (Spieler mit der rechten Maustaste anklicken) steht Ihnen auch hier zur Verfügung.

Marktwerte

Hier können Sie sich einen Überblick über den aktuellen Wert Ihrer Spieler verschaffen.

Vertragspunkte bei Spielerverhandlungen

Verhandlungen finden immer an einem bestimmten Wochentag statt. Im oberen Teil des Verhandlungsbildschirms finden Sie dann zunächst immer den Namen des Spielers. Klicken Sie diesen mit der rechten Maustaste an, können Sie sich natürlich auch hier ein Spielerinfo anzeigen lassen. Grundsätzlich haben Sie außerdem immer die Möglichkeit, sich zu Beginn und während einer Verhandlung über Ihre finanzielle Lage zu informieren.

Für das Verhandeln stellen Sie einfach Ihr Angebot ein. Durch einen Klick auf "Verhandeln" geben Sie es ab. Nun reagiert der Spieler auf Ihr Angebot. Im Allgemeinen wird er nicht ganz zufrieden sein und sein Gesichtsausdruck wird sich deutlich verschlechtern. Achten Sie bei Ihren Angeboten auch auf die Gehaltsstruktur Ihrer Mannschaften. Diese können Sie über "Gehälter" aufrufen.

Im Einzelnen besteht ein Angebot aus folgenden Einzelpunkten:

Handgeld

Spieler, die ablösefrei wechseln dürfen, fordern grundsätzlich zusätzlich zu ihrem regulären Gehalt noch ein dickes Handgeld. Dieser Betrag muss einmalig gezahlt werden und geht direkt in die Tasche des Spielers.

Grundgehalt

Diesen Betrag müssen Sie dem Spieler immer bezahlen, ganz egal ob er schlecht oder gut spielt, verletzt ist oder eine Sperre abbrummt. Das Gehalt wird monatlich abgebucht.

Ein bestimmtes Grundgehalt sollten Sie immer bezahlen, da sich die Spieler ein extrem hohes Risiko (kein Grundgehalt und nur Auflaufprämien) teuer ausgleichen lassen.

Auflaufprämie

Pro Spiel, bei dem dieser Spieler eingesetzt wurde, wird zusätzlich zur normalen Mannschaftsprämie dieser Betrag fällig.

Torprämie

Pro Tor in einem Pflichtspiel wird dieser Betrag fällig. Mit dieser Art von Prämien sollten Sie sehr vorsichtig umgehen, da auf diese Weise egoistisches Verhalten gefördert wird.

Ausstiegsklausel

Eine Ausstiegsklausel erlaubt es dem Spieler, seinen aktuellen Verein zum nächstmöglichen Termin zu verlassen, wenn ein Verein bereit ist, die hier eingestellte Ablöse zu bezahlen.

Laufzeit

Hier können Sie die Vertragslänge einstellen. Binden Sie einen Spieler langfristig an sich, haben Sie den großen Vorteil, dass er von anderen Vereinen nicht so ohne weiteres abgeworben werden kann.

Nur für die 1. Liga / Nur für die 2. Liga / Nur für die 3. Liga

Für viele Spieler ist es wichtig, dass ihr Vertrag nur Gültigkeit für eine bestimmte Liga hat. Muss der Verein absteigen, wird der Vertrag automatisch aufgelöst. Im Aufstiegsfall behält er jedoch weiterhin Gültigkeit.

Zeitpunkt der Verpflichtung

Hier können Sie einstellen, wann der Spieler kommen soll.

Stammpplatzgarantie

Für jedes Spiel an dem Sie einen Spieler mit Stammpplatzgarantie nicht einsetzen, wird eine Strafe von 100.000 DM fällig. Sie sollten also mit diesen Garantien sehr vorsichtig umgehen.

Option für den Verein

Wenn Sie möchten, können Sie den Vertrag des Spielers beim aktuellen Spielerkader unter "Vertrag verlängern" sehr einfach um ein Jahr verlängern. Diese Option muss bis zum 30.4. eines Jahres gezogen werden, sonst verfällt sie.

Option für den Spieler

Gewähren Sie dem Spieler eine Option, hat dieser die Möglichkeit, seinen Vertrag um ein weiteres Jahr zu verlängern, ganz egal, ob Sie das zu diesem Zeitpunkt gut finden.

Verpflichtung als Ergänzungsspieler

Wenn Sie bereits bei der Verpflichtung eines Spielers ankündigen, dass Sie ihn zunächst nur als Ergänzungsspieler verpflichten möchten, wird dieser deutlich weniger schnell unzufrieden, wenn er nicht spielen darf. Dafür fordert er allerdings etwas mehr Geld.

Sollten Sie bereits bei der Verpflichtung eines Spielers wissen, dass dieser voraussichtlich häufig nur auf der Bank sitzen wird, ist diese Einstellung auf jeden Fall vorteilhaft. Die Spieler schätzen diese Ehrlichkeit.

Vertrag verlängert sich bei mehr als 20 Einsätzen automatisch um ein Jahr

Ist diese Option aktiviert, verlängert sich der Vertrag eines Spielers zu unveränderten Konditionen automatisch um ein Jahr, wenn der Spieler in der Saison, in der der Vertrag ausläuft, sein 20. Ligaspiel bestreitet.

Transferliste

Auf der Transferliste finden Sie die Namen aller Spieler, die derzeit auf dem Markt zu haben sind. Die hinter dem Namen stehende Zahl gibt die Anzahl der Wochen an, die sich ein Spieler bereits auf ihr befindet. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf einen Spielernamen können Sie ausführliche Informationen über den Spieler erhalten oder den Spieler auf Ihre Beobachtungsliste setzen (der Spieler wird dann in Zukunft grün hervorgehoben).

Die hinter dem Namen in Klammern stehende Zahl gibt die Anzahl der Wochen an, die sich ein Spieler bereits auf ihr befindet. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf einen Spielernamen können Sie jeweils ein ausführliches Spielerinfo mit allen wesentlichen Informationen erhalten.

Unter "Art" finden Sie z.B. die Information darüber, dass ein Spieler nur ausgeliehen werden kann; unter "Termin" wird der Wochentag eingetragen, wenn bereits ein Verhandlungstermin vereinbart wurde. Hier finden Sie auch die Verhandlungstage für Ihre eigenen Spieler.

Im unteren Teil des Bildschirms können Sie zwischen der **Anzeige der vollständigen Liste**, der **Neuzugänge** und der **Spieler Ihrer eigenen Mannschaft** wählen. Links für die **Auswahl der angezeigten Ligen**.

Außerdem können Sie an dieser Stelle noch eine **Mindestspielstärke** einstellen. Alle schwächeren Spieler werden dann erst gar nicht angezeigt. Auf diese Weise gewinnen Sie noch leichter den Überblick. Zuletzt können Sie auch noch direkt einen Blick auf Ihren **Spielerkader** werfen und erfahren, wieviel Geld Ihnen für Neuinvestitionen zur Verfügung steht (im Mehrspielermodus nicht zwischen den Spieltagen).

Klicken Sie einen Spieler auf der Transferliste mit der linken Maustaste an, können Sie einen Verhandlungstermin mit ihm ausmachen. Mit der rechten Maustaste können Sie zusätzliche Informationen abrufen.

Bei manchen Spielern kann es Ihnen passieren, dass der Spieler die Verhandlungen nicht selbst führt, sondern diese lieber seinem Berater oder seiner Frau überlässt. In diesen Fällen können Sie sich auf besonders harte Auseinandersetzungen gefasst machen. Das Verhandeln mit illegalen Spielervermittlern kann außerdem saftige Strafen nach sich ziehen.



Wollen Sie einen ablösepflichtigen Spieler verpflichten, kann es Ihnen passieren, dass Ihnen Ihre Bank einen Strich durch die Rechnung macht. Ist es abzusehen, dass der Spieler Ihren Kreditrahmen sprengen würde, lässt sie erst gar keine Verhandlung zu.

Beobachtungsliste

Diese Liste ist sehr praktisch, um sich über die Form und den Leistungsstand interessanter Spieler auf einen Blick informieren zu können.

Sie haben z.B. bei der [Transferliste](#), beim [gezielten Spielerkauf](#) und bei der [Spielersuche](#) die Möglichkeit, einen Spieler gezielt auf diese Liste zu setzen. Er wird dann regelmäßig von Ihren Spielerbeobachtern überwacht. An dieser Stelle erfahren Sie dann Form, Durchschnittsform und die Noten der letzten fünf Ligaspiele; "V" steht für "verletzt", "G" für "gesperrt", "A" für "ausgewechselt (ohne Note)" und "E" für "eingewechselt (ohne Note)". Die Tendenz deutet auf eine Auf- oder Abwertung des Spielers am Saisonende hin. Sie kann Ihnen helfen, Spieler mit Perspektiven frühzeitig zu erkennen. Zuletzt finden Sie noch Angaben über die Länge des aktuellen Vertrages, den der Spieler bei seinem Verein noch hat (und ob eine Ablösesumme festgeschrieben wurde).

Die Durchschnittsform errechnet sich aus den bisherigen Leistungen in den **beobachteten** Spielen der Saison. Je länger Sie einen Spieler beobachten lassen, desto genauer wird dieser Wert folglich. Rechtzeitiges Beobachten bewahrt Sie so vor Fehleinkäufen von Spielern, die, aufgrund ihrer miesen Leistungen durch die ganze Saison hindurch, am Ende des Jahres vermutlich abgewertet werden. Bereits am Saisonstart beginnen also mit den Entscheidungen zur Beobachtung ausgewählter Spieler die ersten Einkaufsplanungen.

Klicken Sie einen Spieler mit der linken Taste an, können Sie versuchen, einen Verhandlungstermin zu vereinbaren. Über die rechte Taste können Sie den Spieler auch wieder aus der Liste streichen.

Außerdem haben Sie die Möglichkeit, Spielerbeobachter auf spezielle **Touren durch die ganze Welt** zu schicken. Diese Touren sind mit jeweils 50.000 DM nicht ganz billig, aber dafür versucht Ihr Angestellter innerhalb eines Monats auf dem entsprechenden Kontinent auch so viele Spiele wie nur irgend möglich zu besuchen. Nach einem Monat meldet er sich dann zurück und informiert Sie über seine Resultate.

Es kann immer nur ein Beobachter pro Kontinent unterwegs sein.

Jugendspieler abwerben

Allein das Anklicken dieses Punktes kann bereits als stilllos angesehen werden. Dennoch kann es nicht schaden, gelegentlich bei der Konkurrenz vorbeizuchecken, ob diese einem interessanten Jugendspieler noch keinen Vorvertrag gegeben hat. Insbesondere menschliche Spieler (vor allem in der Anfängerphase...) neigen dazu, Vorverträge zu vergessen. Da kann man ruhig mal zuschlagen. Schadenfreude ist halt doch die schönste Freude.

Klicken Sie einen Spieler mit der linken Maustaste an, können Sie sofort Verhandlungen wegen eines Vorvertrags führen. Für die Stärke eines Jugendspielers spielt die Liga seines Vereins übrigens keine Rolle.

Vereine absuchen

Natürlich können Sie sich auch bei anderen Vereinen gezielt nach Spielern umsehen. Wählen Sie diesen Punkt an, haben Sie zunächst auf der linken Seite des Bildschirms die Möglichkeit, ein Land und einen Verein gezielt zu bestimmen.

Haben Sie sich für einen bestimmten Club entschieden, wird eine Liste der jeweiligen Spieler angezeigt. Hier können Sie vor allem sehen, wie lange die Verträge der einzelnen Spieler noch laufen. Durch einen Klick auf einen Spieler können Sie dann versuchen, Kontakt zu dem Spieler oder zu seinem Verein aufzunehmen. Außerdem können Sie über jeden beliebigen Spieler über die rechte Maustaste auch ein [Spielerinfo](#) erhalten und ihn auf Ihre [Beobachtungsliste](#) setzen.

Weltbeste Spieler

Mit einem Mausklick können Sie sich hier einen Überblick über die zurzeit besten Spieler der Welt verschaffen. Dabei werden sowohl für jede Position als auch für jede Spezialfähigkeit die besten Spieler ausgegeben. Klicken Sie einen Spieler an, können Sie einen Verhandlungstermin mit ihm vereinbaren.

Spieler suchen mit SFB von NORACSA

SFB steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn Sie zu Saisonbeginn einen Vertrag mit NORACSA abgeschlossen haben. In diesem Fall befindet sich auf Ihrem Schreibtisch ein Notebook, der oder das über eine Standleitung direkt mit dem in einem dunklen Keller in Gütersloh stehenden Großcomputer von NORACSA verbunden ist.

Mit seiner Hilfe können Sie ganz gezielt alle in- und ausländischen Ligen nach Spielern absuchen, die eine bestimmte Qualifikation aufweisen. Suchen Sie z.B. einen Stürmer unter 23 Jahren mit Stärke 4, der keinen Ausländerplatz belegen soll - kein Problem. Geben Sie einfach die Daten in den Rechner (im Rechner) ein und lassen Sie ihn suchen. Bereits nach wenigen Stunden (meist ist er wesentlich schneller) wird er Ihnen eine vollständige Liste aller Spieler ausgeben, die die genannten Bedingungen erfüllen. Klicken Sie dann einfach diejenigen Spieler an, mit denen Sie näher verhandeln wollen, und machen Sie einen Termin aus.

Die graphische Oberfläche von SFB kann ganz bequem per Maus bedient werden. Folgende Suchfunktionen stehen Ihnen offen:

Name

Sie können mit dem ganzen Namen oder mit "*" suchen. Die Eingabe vom "Mül*" gibt z.B. alle Spieler aus, deren Nachnamen mit "Mül" beginnen, also z.B. Müller, Müllmann etc. Interessiert Sie der Name des Spielers überhaupt nicht (was bei den meisten Suchvorgängen vermutlich der Fall ist), so können Sie hier einfach einen "*" eingeben oder das Feld auch einfach leer lassen. Voreingestellt ist ein "*".

Die Möglichkeit, auch nach dem Vornamen zu suchen, wird erst in der Version 1.1 von SFB integriert sein. Es wird auf alle Fälle ein günstiges Update (ca. DM 20.000) geben.

Talent

An dieser Stelle kann das Mindesttalent eines Spielers eingestellt werden.

Spielstärke

Sie können jeweils die Buttons mit der gewünschten Spielstärke des Spielers (1-13) aktivieren. Soll der Spieler z.B. auf alle Fälle ein 2er sein, aktivieren Sie einfach die "2". Kann es auch ein 1er sein, aktivieren Sie die "1" einfach mit. Dies können Sie mit beliebig vielen Feldern tun. Haben Sie überhaupt keines oder alle aktiviert, spielt das Alter des Spielers bei der Suche keine Rolle.

Alter

Sie können sich hier zwischen einer oder mehreren der Einstellungen "17-19", "20-22", "23-25", "26-28", "29-31", "32-xx" entscheiden. Interessiert Sie das Alter nicht, lassen Sie diese Felder einfach frei. Wollen Sie z.B. einen Spieler verpflichten, der unter 23 Jahre alt ist, klicken Sie einfach die ersten beiden Felder an. Alle anderen Spieler werden dann erst gar nicht mit ausgegeben.

Position

Aktivieren und deaktivieren Sie mit Hilfe der Maus die gewünschten Position Ihres Spielers (können wiederum auch mehrere sein).

Tore

Sind Sie auf der Suche nach einem durchschlagskräftigen Stürmer, können Sie auch die Anzahl der Tore festlegen, die der Spieler bisher in den Ligaspielen der aktuellen Saison erzielt haben muss.

Spezialfähigkeiten und -eigenschaften

Hier können Sie nach maximal zwei Fähigkeiten suchen. Die Spieler, die der Computer dann für Sie findet, verfügen dann auch über diese.

Ligen

Sie können hier zwischen "Alle" (es wird in ganz Europa gesucht), "Nur eigenes Land" (es wird nur in Ihrem aktuellen Land gesucht) oder einer speziellen Liga wählen. Bitte klicken Sie solange auf den Text, bis Sie die gewünschte Einstellung gefunden haben. Voreingestellt ist "Alle".

Nationalität

Auch hier können Sie zwischen mehreren Einstellungen wählen. Wählen Sie einfach aus der Liste die gewünschte Einstellung.

Sonstiges

Hier können Sie zusätzliche Bedingungen definieren, die die Spieler unbedingt erfüllen müssen.

Zum Schluss noch ein Beispiel:

Sie suchen einen schnellen jungen Innenverteidiger und schätzen, dass Sie diesen bis maximal Stärke 3 finanzieren könnten.

Den Namen können Sie frei lassen. Stärke und Alter sind klar. Als Position wählen Sie "IV". Schließlich entscheiden Sie sich noch für die Eigenschaft "Schnelligkeit". Und los geht's...

Einen Verhandlungstermin können Sie dann durch einen Klick auf den jeweiligen Spieler ausmachen. Maximal werden 100 Spieler angezeigt.

Suchergebnis SFB

Einen Verhandlungstermin können Sie dann durch einen Klick auf den jeweiligen Spieler ausmachen. Maximal werden 100 Spieler angezeigt.

Spieler gesucht? NORACSA hilft!

Bei der Spielersuche unterliegen Sie leider der Beschränkung, dass Sie nicht in der Lage sind, gezielt nach Spielern in einer bestimmten Ablösekatgorie zu suchen. Sie haben jedoch über SFB die Möglichkeit, eine Nachricht durch die ganze Welt gehen zu lassen, dass Sie an einem Spieler mit bestimmten Fähigkeiten interessiert und diesen für einen bestimmten Betrag zu kaufen bereit sind. Vereine, die einen solchen Spieler besitzen und den genannten Betrag akzeptieren, melden sich dann bei Ihnen. Sie müssen sich anschließend nur noch mit dem Spieler einigen, die Ablösesumme kann dann nicht mehr geändert werden. Hat sich nach einer Woche noch niemand bei Ihnen gemeldet, gibt es keinen Interessenten für das von Ihnen vorgeschlagene Geschäft. Ansonsten werden sich die Clubs unmittelbar vor Ausgabe der nächsten Transferliste bei Ihnen melden und einen Termin vereinbaren.

Die Bedienung des Programmes funktioniert genau wie bei der Spielersuche. Einzige Ausnahme ist der Ausschluss von Mehrfachnennungen bei den Kategorien Stärke, Alter und Position. Natürlich müssen Sie im unteren Teil des Bildschirms auch Ihre Ablösevorstellung eintragen.

Diese Anfragen sind kostenlos und unverbindlich. Machen Sie ruhig davon Gebrauch.

Stadion





Zu den Aufgaben eines Managers gehört es auch, sich Gedanken um den Ausbau des Stadions zu machen. Die Notwendigkeit zum Stadionausbau ist natürlich von Verein zu Verein verschieden groß. Hat ein Club bereits durch den Editor ein 80.000 Zuschauer fassendes Stadion, dann dürften die Neuinvestitionen in diesen Bereich doch eher gering ausfallen. Vereine mit kleinen Stadien sollten aber vor allem im Aufstiegsfall rechtzeitig mit dem Ausbau beginnen, da sonst wertvolle Zuschauereinnahmen verloren gehen könnten.



Wenn Sie Ihr Stadion ausbauen oder sich um die Infrastruktur Ihres Vereins kümmern wollen, sind Sie bei diesem Menüpunkt richtig. Stellen Sie zunächst das aktuell verwendete Stadion Ihres Vereins ein ("Aktuelles Stadion"). Über "Auszubauendes Stadion" können Sie dann das Stadion auswählen, an dem Sie Veränderungen vornehmen möchten.

Ein Wechsel innerhalb der Saison in ein anderes Stadion ist nur möglich, wenn alle Dauerkartenbesitzer auch dort wieder einen Platz finden. Auch der Vorverkauf für jedes anstehende Spiel darf die neue Kapazität nicht übersteigen. Ansonsten können Sie hier zwar zu einem anderen Stadion wechseln, die Spiele finden aber nach wie vor in Ihrem zu Beginn der Saison festgelegten Stadion statt.

Die Buttons unter der Auswahl haben die folgende Bedeutung:

	Hier können Sie den Rasen wieder in einen Topzustand bringen (genauere Informationen siehe unten).
	Zeigt Ihnen eine 2D-Ansicht des aktuellen Stadions.
	Zeigt Ihnen eine 3D-Ansicht des aktuellen Stadions. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, können Sie sich durch Bewegen der Maus drehen und nach oben oder unten schauen. Mit der rechten Maustaste können Sie Ihre Höhe verändern. Drücken Sie eine beliebige Taste um die Darstellung wieder zu verlassen.
	Über diesen Button können Sie das Stadion ausbauen.

In der Mitte des Bildschirms wird Ihnen zunächst einmal alles Wissenswerte über den derzeitigen Zustand der einzelnen Tribünen angezeigt (Art der Plätze, Ausstattung, Bauzustand von "Bruchbude" bis "Neu").

Mit den Jahren verschlechtert sich der Zustand langsam, kann aber durch regelmäßige Sanierungen wieder verbessert werden. Klicken Sie dazu einfach auf den folgenden Button.



Die Sanierungen werden jedoch genau wie die reinen Unterhaltskosten immer teurer. Wenn Sie also nicht regelmäßig Sanierungen durchführen wollen, ist irgendwann einmal ein Neubau des Stadions notwendig.

Stadionrasen

Klicken Sie auf den Button



wird Ihr Stadionrasen nach einer Sicherheitsabfrage wieder in einen optimalen Zustand versetzt.

Nur durch regelmäßige Pflege kann der Platz in gutem Zustand gehalten werden. Die Kosten für eine gründliche Instandhaltung belaufen sich dabei auf 20.000 DM, wenn Sie diese regelmäßig durchführen. Die Kosten für die Sanierung des Rasens sind abhängig von der Anzahl der seit der letzten Sanierung auf ihm ausgetragenen Spiele.

bis 5 Spiele	20.000 DM
bis 10 Spiele	30.000 DM
bis 15 Spiele	50.000 DM
bis 20 Spiele	70.000 DM
über 20 Spiele	100.000 DM

Mit der Einstellung eines guten Platzwartes (bei den Angestellten) können Sie die Anzahl der Spiele bis zur nächsten echten Sanierung allerdings deutlich erhöhen.

Haben Sie diese zu lange hinausgezögert, kann der Rasen auch dauerhaft zerstört sein. Die Kosten für eine solche Instandsetzungsaktion durch das Einsetzen neuer Stücke belaufen sich dann auf 200.000 DM. Darüber werden Sie allerdings zu gegebener Zeit informiert.

Ein schlechter Rasen führt im Spiel zu einer Reihe von negativen Effekten. So verspringen plötzlich Bälle - oder ein Spieler verletzt sich unglücklich. Der nationale und der europäische Verband führen deshalb regelmäßig Kontrollen durch. Seien Sie also auf der Hut, es drohen saftige Strafen.

Stadionkomfort

Wenn Sie den Komfort im Stadion verbessern wollen, klicken Sie einfach im unteren Teil des Bildschirms die gewünschten Verbesserungen an! Die Kosten werden Ihnen immer direkt angezeigt. Haben Sie Ihre Einstellungen abgeschlossen, klicken Sie bitte auf "Durchführen!". Nach einer Sicherheitsabfrage werden Ihre Änderungen wirksam.

Anzeigetafel

Hier können Sie eine neue Anzeigetafel auswählen. Sie erhalten eine Liste aller Varianten und der damit verbundenen Kosten. Verkleinern Sie Ihre Tafel, erhalten Sie wieder etwas Geld zurück.

Das Niveau der Anzeigetafel ist zu Beginn dank des Editors von Stadion zu Stadion stark unterschiedlich. Manche Vereine haben dank der Ausrichtung eines internationalen Wettbewerbs eine phantastische Riesentafel, bei anderen muss eine Tafel mit der Anzahl der Tore in eine Befestigung gehievt werden, damit jeder sehen kann, wie es steht.

Spielen Sie übrigens mit gleichen Anfangsbedingungen für alle Spieler, so haben bei "leicht" alle eine Videowand, bei "mittel" verfügen alle über eine kleine LED-Anzeigetafel und bei "schwierig" hat niemand eine Anzeigetafel.

Durch einen Klick auf eine der anderen Tafeln können Sie diese erwerben. Nach einer entsprechenden Sicherheitsabfrage gehört die neue Tafel Ihnen. Für die überflüssige alte Tafel erhalten Sie vom Hersteller 50% des Neupreises zurück.

Vorteil einer großen Anzeigetafel ist hauptsächlich das Mehr an Werbung, das durch die Tafel möglich wird. Mit einer Videowand können Sie vor dem Spiel und in der Halbzeit große Mengen an Werbespots unters Volk bringen und entsprechend Geld verlangen. Die Einnahmen werden deshalb auch unter Werbeeinnahmen verbucht.

Art der Anzeigetafel	Preis	jährliche Einkünfte (bei einem Zuschauerschnitt von 25.000, sonst entsprechend mehr oder weniger)
keine Anzeigetafel	-	10.000 DM
Ergebnisanzeige mit Tafeln	5.000 DM	10.000 DM
kleine LED- Anzeigetafel	300.000 DM	100.000 DM
große LED- Anzeigetafel	1.000.000 DM	180.000 DM
Videowand	6.000.000 DM	800.000 DM

Natürlich hat eine schönere Anzeigetafel neben des negativen Effekts der Überflutung durch Werbung auch für den Zuschauer positive Effekte. So kann die Mannschaft vor dem Spiel entsprechend präsentiert werden. Auch Musikvideos oder Zeitlupen aus dem Spielgeschehen sind möglich. Allerdings kennen wir persönlich niemanden, der wegen einer schönen Anzeigetafel zu einem Spiel geht. Auswirkungen auf die Zuschauerzahlen hat deshalb der Kauf einer neuen Tafel nicht.

Rasenheizung

Die Rasenheizung kostet 500.000 DM. Vorteil einer Rasenheizung ist, dass Sie dann nie wieder auf Schneeboden antreten müssen. Auch im tiefsten Winter ist Ihr Platz stets in einwandfreiem Zustand. Für einen italienischen, spanischen oder portugiesischen Verein ist diese Investition allerdings schlicht und ergreifend überflüssig.

Sollten Sie eine Mannschaft haben, die ohnehin mehr vom Kampf als von der Technik lebt, sollten Sie auf die Rasenheizung verzichten. Die schlechten Bedingungen können im Spiel gegen einen an sich überlegenen Gegner dann eigentlich nur von Vorteil sein...

Sitzkissen

Ist dieser Punkt aktiviert, werden alle Plätze automatisch mit einem Sitzkissen ausgestattet, was 5 DM pro Platz kostet und von den Zuschauern im Allgemeinen als sehr angenehm empfunden wird.

Beheizbare Sitze

Hier wird eine kleine Heizung unter jeden Sitz montiert. Sie kostet allerdings 100 DM pro Platz und ist daher nur etwas für wirklich reiche Vereine. Wenn Sie bereits einen Wärmestrahler installiert haben, können Sie auf diese Art Sitze verzichten.

Luxuskabinen

Damit sich Ihre Mannschaft vor und nach dem Spiel richtig wohl fühlt, können Sie ihr und dem Gegner Luxuskabinen errichten, die z.B. ein Entmüdungsbecken, vergoldete Wasserhähne und eine Videoanlage (vom Platz gestellte Spieler können das Spiel bequem von der Dusche aus weiterverfolgen) enthält. Der Preis beträgt 250.000 DM.

Ausfahrbares Spielfeld

Ist dies der Fall, kann Ihr Stadion besser für Konzerte genutzt werden und spielt somit zusätzliches Geld ein. Der Preis beträgt 2 Mio DM.

Flutlicht

Die Flutlichtanlage kostet 500.000 DM. Flutlicht benötigen Sie, wenn Sie im Europapokal auch abends spielen wollen.

Grundkonzept der Stadien in ANSTOSS 3

Die normalen Stadien setzen sich aus jeweils vier festen Teilen zusammen. Für Kurven und Tribünen gibt es jeweils fünf Varianten. Die Traumstadien werden dagegen als Ganzes gebaut.

Vereinsgelände

Außerdem können Sie von hier aus das [Vereinsgelände](#) aufrufen.



Stadion ausbauen

Für einen Ausbau oder eine Sanierung klicken Sie bitte auf "**Stadion erweitern**". Auf dem Ausbaubildschirm stehen Ihnen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

Stadionnamen ändern

Rechts oben können Sie Ihrem Stadion einen neuen Namen geben.

Neubau und Erweiterung einer Tribüne

Sie können eine beliebige Tribüne neu bauen oder erweitern lassen (bei einer Erweiterung erfolgt immer automatisch eine vollständige Sanierung des bereits vorhandenen Bauwerks). Stellen Sie dazu einfach die gewünschte Anzahl Plätze ein, die nach dem Ausbau vorhanden sein soll. Maximal sind bei einem kleinen Fundament 6.000 und bei einem großen Fundament 50.000 Sitzplätze pro Tribüne möglich (noch größere Stadien s.u. "Traumstadien"). Im unteren Bereich des Bildschirms werden die entsprechenden Kosten und die Bauzeit ausgegeben.

Folgende Kosten kommen bei einem Aus- oder Umbau auf Sie zu:

1.000 Stehplätze	1.000.000 DM
1.000 Sitzplätze	3.000.000 DM
1.000 Logenplätze	9.000.000 DM
Überdachung eines Blocks je 1.000 Stehplätze	1.000.000 DM
Überdachung eines Blocks je 1.000 Sitzplätze	2.000.000 DM
Überdachung eines Blocks je 1.000 Logenplätze	6.000.000 DM
Umwandlung je 1.000 Steh- in Sitzplätze (650)	1.500.000 DM
Umwandlung je 1.000 Sitzplätze in Logen (460)	7.500.000 DM
Umwandlung je 1.000 Stehplätze in Logen (300)	8.000.000 DM

Aufteilung der Plätze verändern

Sie können die Aufteilung der Plätze in einem Block verändern, indem Sie Steh- in Sitzplätze oder Sitzplätze in Logen umwandeln. Stellen Sie einfach die gewünschten neuen Verhältnisse ein.

Eine Umwandlung von 1.000 Stehplätzen in Sitzplätze ermöglicht es übrigens 650 Personen, sich beim nächsten Spiel hinsetzen zu können. 1.000 Sitzplätze können dagegen in 460 Logen bzw. 1.000 Stehplätze in 300 Logen verwandelt werden. Voraussetzung für Logen ist jedoch eine Überdachung des Blocks. Es wird immer so umgewandelt, dass sich die einfacheren Plätze unten befinden.

Eine rote Zahl deutet Ihnen an, dass Sie derzeit bei der vorhandenen Tribünengröße noch weitere Plätze zur Verfügung haben (Sie haben also noch nicht genügend Plätze eingestellt).

Tribüne abreißen

Sie können eine Tribüne abreißen lassen, indem Sie alle Plätze auf "0" stellen und Ihre Eingaben mit "OK" bestätigen.

Wärmestrahler

Wenn Sie sich bei richtig kaltem Wetter nicht darauf verlassen wollen, dass das Spiel Ihrer Mannschaft die Herzen der Zuschauer erwärmt, können Sie mit Hilfe von Wärmestrahlern immerhin für einigermaßen warme Füße sorgen. Eine ziemliche Energieverschwendung ist das jedoch schon. Das System kostet 20 DM pro Platz und danach für den Betrieb 5.000 DM pro Spiel und Tribüne.

Überdachung

Beachten Sie bitte unbedingt, dass eine Vergrößerung des Blocks (nicht die Sanierung oder die Umwandlung von Plätzen) automatisch zu einem Abriss einer möglichen Überdachung führt. Sie merken das an den daraus resultierenden Kosten. Ein Dach bezieht sich immer auf die gesamte Tribüne. Um es zu errichten, klicken Sie bitte einfach in das entsprechende Feld. Der Abriss einer vorhandenen Überdachung kostet 5% des Aufbaus.

Laufbahn

Bei jeder Tribüne können Sie einstellen, ob sich vor ihr eine Laufbahn befinden soll. Sie können auch Stadien erstellen, die nur in Teilbereichen eine solche Laufbahn besitzen.

Beachten Sie jedoch, dass es sehr teuer ist, eine Laufbahn einfach "wegzuklicken". Es muss dann die alte Tribüne abgerissen und durch eine neue ersetzt werden. Sie können aber auf diese Weise ein Stadion mit Laufbahn Schritt für Schritt in ein reines Fußballstadion umwandeln.

Sanierung einer Tribüne

Mit den Jahren verschlechtert sich der Zustand langsam, kann aber durch regelmäßige Sanierungen wieder verbessert werden. Diese werden jedoch genau wie die reinen Unterhaltskosten immer teurer. Wenn Sie also nicht regelmäßig Sanierungen durchführen wollen, ist irgendwann einmal ein Neubau des Stadions notwendig.

Um eine vorhandene Tribüne sanieren zu lassen, klicken Sie bitte einfach solange auf einen der Buttons unter "Zustand", bis Sie den gewünschten neuen Zustand erreicht haben! Wie auch bei den folgenden Punkten werden die Kosten im unteren Bildschirmbereich umgehend ausgegeben. Jede Sanierungsstufe benötigt eine Woche.



Achten Sie bei einem neuen Stadion immer darauf, dass Sie es nicht zu sehr verkommen lassen, da die Kosten mit der Zeit immer schneller steigen. Es lohnt sich also, wenn Sie frühzeitig Geld in die Sanierung stecken.

Traumstadien

Zusätzlich zu den normalen Stadien stehen Ihnen drei Traumstadien zur Verfügung, die dann aber alle vier Tribünen einschließen und nur komplett errichtet werden können. Sie erkennen das daran, dass auch die Größenanzeigen der anderen Tribünen entsprechend angepasst werden.

Stadion	Kapazität Tribüne
Traumstadion 1	15.000 Sitzplätze
Traumstadion 2	55.000 Sitzplätze
Traumstadion 3	65.000 Sitzplätze

Stadion	Kapazität total	Kosten
Traumstadion 1	60.000	1 Mrd. DM
Traumstadion 2	220.000	1.5 Mrd. DM
Traumstadion 3	260.000	2 Mrd. DM

Sie können ein Traumstadion errichten, wenn Sie über das nötige Kleingeld verfügen und rechts oben einen der drei Buttons aktivieren. Die Bauzeit der Traumstadien beträgt jeweils 2 Jahre. Traumstadion 1 besitzt ein **ausfahrbares Dach** und ist deshalb trotz der geringen Kapazität so teuer.



Um ein Traumstadion zu errichten, benötigen Sie auf jeden Fall ein großes Stadionfundament. Bei einem kleinen Fundament sind die drei Buttons nicht anklickbar.

Bauzeit

Jeder Neu- oder Umbau und jede Überdachung von 1.000 Plätzen in einem Block dauert **zwei Wochen**. Der Abriss des Daches ist in einer Woche erledigt; der Bau dauert mindestens fünf Wochen, hängt aber natürlich von der Größe der Tribüne ab. Vom Abschluss des Aus- oder Umbaus werden Sie informiert.

Neues Stadion bauen

Um ein neues Stadion bauen zu können, müssen Sie zunächst in Ihrem Vereinsgelände einen entsprechenden Bereich reserviert haben und ein Fundament errichtet haben (s.u. beim Vereinsgelände, kostet für ein kleines Stadion 250.000 und für ein großes Stadion 500.000 DM). Ein Verein kann maximal drei Stadien besitzen. Im Wesentlichen läuft dann der Bau eines neuen Stadions wie auch der normale Stadionausbau ab. Klicken Sie einfach auf den Button



und stellen Sie die gewünschten Blockgrößen und Features ein! Wenn Sie das Gefühl haben, dass Sie sich den Ausbau leisten können, bestätigen Sie Ihre Einstellungen einfach mit "OK"! Schon kann es losgehen! Bitte beachten Sie jedoch, dass Ihr neues Stadion auch einen Namen benötigt, der aus mindestens zwei Buchstaben bestehen muss!

Tribüne abreißen

Sie können eine Tribüne abreißen lassen, indem Sie alle Plätze auf "0" stellen und Ihre Eingaben mit "OK" bestätigen.

Chancen und Probleme bei Stadionerweiterungen

Zunächst eine erfreuliche Nachricht, denn immer wieder können Sie bei einem Ausbau mit der Unterstützung der Stadt rechnen. Im günstigsten Fall werden bis zu 30% der Kosten übernommen, aber immer erst nach dem Abschluss des Vertrages, so dass Sie diese Einnahmen nicht fest einkalkulieren sollten.

Beschleunigung des Baus

Bei langwierigen Erweiterungen haben Sie zusätzlich noch die Chance, den Bau gegen Zahlung einer Prämie zu beschleunigen.

Citynähe

Probleme beim Ausbau gibt es dagegen immer dann, wenn sich Ihr Stadion in der Nähe der Stadt befindet. Dann kann es sehr leicht vorkommen, dass Ihnen die Anwohner einen Strich durch Ihre Ausbaupläne machen.

Vereinsgelände

Wenn Sie sich mit Ihrem Verein langfristig an der Spitze etablieren wollen, dann ist der Aufbau eines Vereinsgeländes mit einer vernünftigen Infrastruktur unumgänglich. Spieler kommen und gehen, aber gute Trainingsbedingungen, eine optimale medizinische Versorgung und die systematische Betreuung der Jugendmannschaften sind die Eckpfeiler für langfristigen Erfolg. Hier können Sie Geld in Projekte stecken, die kurzfristig vielleicht nicht unbedingt nötig sind, dem Verein aber gegenüber der Konkurrenz auf Dauer einen klaren Vorteil verschaffen.

Rufen Sie die Übersicht über Ihr Vereinsgelände auf, befindet sich zunächst Ihr aktuelles Stadion im Zentrum der dargestellten Karte.

Sich über die Karte bewegen...

Wenn Sie die Karte erkunden wollen, können Sie dies über die Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur tun. Sie können aber auch den Mauszeiger an den Bildschirmrand oder in die Ecken bewegen. Rechts oben steht Ihnen eine kleine Übersichtskarte zur Verfügung. Klicken Sie auf eine bestimmte Stelle dieser Karte, wird Ihnen auf der großen Karte der entsprechende Kartenausschnitt angezeigt. Links neben der Übersichtskarte können Sie auch noch in drei Stufen zoomen (mit "+" geht es näher heran, mit "-" weiter weg).

Die Grenzen des Geländes

Wenn Sie einen Verein übernehmen, gehört Ihnen nicht das gesamte dargestellte Gelände. Lediglich der in einem helleren Grün dargestellte Bereich ist Vereinseigentum und kann daher von Ihnen für den Bau neuer Gebäude oder für die Gestaltung der Landschaft verwendet werden. Alle anderen Gebiete müssen Sie zunächst noch kaufen.

Informationen über vorhandene Gebäude

Lassen Sie den Mauszeiger über einem Gebäude kurz stehen, erfahren Sie, um welchen Typ es sich handelt. Bei einem Stadion erfahren Sie außerdem den Namen und die Kapazität.

Kaufen und Verkaufen

Für das Kaufen und Verkaufen von Land und das Kaufen, Bauen, Verkaufen und Abreißen von Gebäuden und Landschaftselementen stehen Ihnen vier verschiedene Modi zur Verfügung, die Sie durch einen Klick auf den entsprechenden Button aktivieren können.

- Kaufen
- Bauen
- Verkaufen
- Abriss

Bitte bedenken Sie beim Kauf von Gebäuden, dass damit auch die Anstellung verschiedener Angestellter verbunden ist, die Sie ebenfalls bezahlen müssen!

Kaufen

Klicken Sie auf einen Flecken Land, der bisher noch nicht in Ihrem Besitz ist, werden Sie über den Kaufpreis informiert. Sie können das Angebot dann annehmen oder ablehnen.

Sie können die Maustaste auch gedrückt halten und mit dem Mauszeiger ein Rechteck aufziehen. In diesem Fall werden alle Geländestücke in Fremdbesitz ausgewählt. Sie erhalten dann die Gelegenheit, das Gelände auf einen Schlag zu kaufen. Befinden sich auf dem Gelände Bauwerke, werden diese in den Kaufpreis einbezogen.

Bereits während Sie das Rechteck aufziehen, wird Ihnen auf der rechten Bildschirmseite der voraussichtliche Preis angezeigt.

Bauen

Um die Landschaft zu verändern oder ein Gebäude zu erwerben, stehen Ihnen rechts drei verschiedene Auswahlfelder zur Verfügung. Über das obere Feld können Sie die Landschaft Ihres Areals gestalten, d.h. Straßen bauen, Bäume pflanzen usw. Das mittlere Feld ermöglicht den Bau von Gebäuden, die unmittelbar etwas mit dem Fußball zu tun haben, z.B. die Errichtung eines Stadionfundamentes oder eines Jugendinternats. Über das untere Feld können Sie schließlich Gebäude erstellen, die zum Bereich Unterhaltung gehören und nicht nur an den Spieltagen Besucher anlocken.

Um einen Bereich zu aktivieren, klicken Sie einfach auf den Kreis zwischen den beiden Pfeilfeldern. Mit diesen können Sie dann das gewünschte Objekt einstellen. Gehen Sie nun mit dem Mauszeiger über die Karte, sehen Sie ein Rechteck, das Ihnen anzeigt, wieviel Platz das aktuelle Landschaftsstück oder Gebäude benötigt. Auf Feldern, die mit einem roten Viereck gekennzeichnet sind, können Sie nicht bauen (z.B. weil Sie den Boden noch nicht gekauft haben oder weil ein bereits vorhandenes Gebäude oder ein Baum im Weg steht).

Auch hier können Sie durch Ziehen mit gedrückter linker Maustaste einen ganzen Bereich markieren. Auf diese Weise können Sie z.B. in Windeseile eine Wohnsiedlung oder einen ganzen Wald entstehen lassen, was aber recht teuer werden kann.

Verkaufen

In diesem Modus können Sie beliebige Gebäude oder Landschaftselemente nach einer Sicherheitsabfrage wiederverkaufen. Da der Rückkauf zu realen Marktpreisen erfolgt, sollten Sie zunächst immer die nicht-fußballspezifischen Gebäude verkaufen, um Ihre Verluste in Grenzen zu halten.

Abriss

Aktivieren Sie den "Abriss"-Modus, können Sie bereits vorhandene Gebäude und Landschaftselemente nach einer Sicherheitsabfrage wieder entfernen. Für den Abriss werden pauschal für alle Objekte 5% des Kaufpreises fällig.

Stadionfundament vergrößern

Bei einem kleinen Stadionfundament können Sie nur Tribünen der ersten beiden Stufen errichten (jeweils mit und ohne Bahn). Dabei können maximal 6.000 Sitzplätze errichtet werden.

Sie können ein kleines Fundament in ein großes Fundament umwandeln, indem Sie folgende Schritte durchführen:

1. Kaufen Sie im Umkreis von drei Feldern um das alte Gelände den gesamten Grund und Boden!
2. Ebnen Sie sämtliche Gebäude etc. ein, so dass dort nur noch Rasen übrig ist!
3. Wählen Sie das große Fundament und platzieren Sie es so über dem alten Stadion, dass es gleichmäßig in alle Richtungen hinausragt!

Nach diesen drei Schritten steht dem weiteren Stadionausbau dann nichts mehr im Weg.

Weitere Informationen über das Vereinsgelände



Hier können Sie einige zusätzliche Informationen über Ihr derzeitiges Vereinsgelände abrufen.



Hier können Sie sich ausgeben lassen, wie viele Angestellte in welchem Bereich Sie derzeit in Ihrem Verein beschäftigen und was diese verdienen. Indem Sie Gebäude verkaufen, können Sie die Kosten hier drücken.



Hier finden Sie eine Liste aller Gebäude, an denen derzeit noch gebaut wird. Die Liste ist nach dem Termin der Fertigstellung sortiert.



Hier finden Sie alle wichtigen Informationen darüber, wie die Fans mit dem aktuellen Gelände und dem Stadionumfeld zufrieden sind. Da sich negative Punkte hier direkt auf Ihr Ansehen bei den Fans auswirken, sollten Sie diese nach Möglichkeit systematisch ausmerzen.

Geländeinfo



Hier können Sie einige zusätzliche Informationen über Ihr derzeitiges Vereinsgelände abrufen.

Angestellte auf dem Vereinsgelände



Hier können Sie sich außerdem ausgeben lassen, wie viele Angestellte in welchem Bereich Sie derzeit in Ihrem Verein beschäftigen und was diese verdienen. Indem Sie Gebäude verkaufen, können Sie die Kosten hier drücken.

Gebäude in Bau



Hier finden Sie eine Liste aller Gebäude, an denen derzeit noch gebaut wird. Die Liste ist nach dem Termin der Fertigstellung sortiert.

Fanmeinung



Hier finden Sie alle wichtigen Informationen darüber, wie die Fans mit dem aktuellen Gelände und dem Stadionumfeld zufrieden sind. Da sich negative Punkte hier direkt auf Ihr Ansehen bei den Fans auswirken, sollten Sie diese nach Möglichkeit systematisch ausmerzen.

Gebäudebeschreibungen

180 Grad-Kino

Wenn Sie das Geld für den Bau aufbringen können, ist die Investition in ein modernes Kino eine gute Geldlage mit einer hervorragenden Rendite. Bei zu vielen Kinos arbeiten diese allerdings nicht mehr rentabel. Maximal sollten Sie zwei Kinos errichten.

Bierzelt

Mit einem Bierzelt können Sie den Fans nach einem Spiel noch die eine oder andere Mark aus der Tasche ziehen. Maximal sollten Sie zwei Bierzelte errichten.

Disco

Auch eine Disco kann eine lohnenswerte Investition darstellen. Sie sollten lediglich aufpassen, dass sich Ihre Spieler dort nicht allzu oft blicken lassen.

Dopinglabor

Mit Hilfe eines Dopinglabors können Sie die Wahrscheinlichkeit, beim Dopen erwischt zu werden, beträchtlich absenken. Hier werden immer neue Mittel entwickelt, um noch besser unerkannt zu dopen.

Einkaufszentrum

Ein solches Zentrum ist eine sehr sichere Anlage. Wenn Sie die Investition nicht scheuen, können Sie mit einer schönen Rendite rechnen. Mehr als zwei Einkaufszentren sind jedoch nicht sinnvoll.

Eisdiele

Vor allem kleine Fans lieben Eis. Sie können locker den doppelten Ladenpreis verlangen, denn Fußball-Fans sind dankbare Opfer.

Fanshop

Mit einem speziellen Fanshop können Sie Ihre Fanartikelumsätze um 10% steigern. Ein zweiter Fanshop bringt noch einmal weitere 5%. Ob sich die Errichtung lohnt, hängt ganz von Ihren Fanartikelumsätzen ab.

Fernsehstation

Mit Hilfe einer Fernsehstation können Sie Ihren Fans immer die neuesten Nachrichten direkt senden. Durch Werbung trägt sich der Sender ab einer gewissen Vereinsgröße von selbst.

Flugplatz

Bequemer geht es nicht mehr: Mit einem eigenen Flugplatz steigt Ihr Team direkt am Vereinsgelände in den Flieger und landet auf dem Flughafen des Zielortes. Die Vorteile wirken natürlich nur, wenn Sie bei der Anreise bei den Saisonvorbereitungen auch tatsächlich "Flugzeug" eingestellt haben.

Fundament

Siehe "Stadionfundament".

Hochhäuser

Je nach Größe können Sie zwischen 60.000 und 8.000.000 DM pro Jahr an Miete einnehmen.

Typ	Baukosten
Mehrfamilienhaus	1.500.000 DM
Hochhaus 1	2.500.000 DM
Hochhaus 2	4.000.000 DM
Hochhaus 3	8.000.000 DM
Hochhaus 4	80.000.000 DM
Hochhaus 5	200.000.000 DM

Typ	Bauzeit	Mieteinnahmen / Jahr
Mehrfamilienhaus	9	60.000
Hochhaus 1	12	100.000
Hochhaus 2	15	150.000
Hochhaus 3	18	300.000
Hochhaus 4	24	3.000.000
Hochhaus 5	36	8.000.000

Hotel

Ein oder zwei Hotels in Stadionnähe bringen ebenfalls eine sichere Rendite.

Infostand

Zum Service im Stadion gehört es einfach dazu, dass Sie Menschen mit Fragen eine Anlaufstelle bieten.

Jugendinternat

Ein Jugendinternat löst Ihre Nachwuchssorgen zwar nicht mit einem Schlag, dafür aber langfristig ziemlich sicher. Durch die Vollzeitbetreuung der Jugendlichen steigt die Qualität der Spieler auf mittlere Sicht deutlich an.

Karussell

Wie die Eisdiele ist das Karussell vor allem für die jüngeren Fans die große Attraktion und macht den Besuch im Stadion zu einem noch größeren Erlebnis. Die geplagten Eltern bringen somit noch ein paar Mark mehr in die Kasse.

Kassenhaus

Achten Sie auf eine ausreichende Anzahl an Kassenhäuschen. Für je 10.000 Zuschauer sollten Sie zumindest über ein Häuschen verfügen (es werden immer zwei auf einmal gebaut).

Konditionsparcour

Mit diesem Parcour machen Sie Ihre Spieler so richtig fit; er steht Ihren Jungs aber auch noch nach dem Training für Sonderschichten zur Verfügung.

Leinwand

Pro ausverkauftem Spiel können Sie mit 20.000 DM Einnahmen rechnen. Eine Leinwand rechnet sich, wenn Sie mehr als ein ausverkauftes Spiel im Jahr haben. Bei mehr als drei solcher Spiele rechnet sich auch eine zweite Leinwand.

Museum

Verfügt Ihr Verein über eine ausreichende Anzahl an Trophäen, lohnt sich die Errichtung eines Museums, das Ihre wertvollen Exponate der Öffentlichkeit zugänglich macht. Wie in der Realität bleibt ein Museum aber solange ein Zuschussbetrieb, wie Sie nicht wirklich tolle Sachen zum Ausstellen haben. Daher sollten Sie sich nur bei einem wirklich großen Verein mit großer Tradition ein solches Gebäude leisten.

Parkplätze

Diese werden immer in Verbindung mit einer Straße errichtet. Bauen Sie einfach zuerst die Straße. Anschließend können Sie diese dann mit Parkplätzen versehen, indem Sie diese direkt über der Straße errichten.

Pommesbude

Jedes Stadion benötigt mindestens eine dieser Buden.

Pizzeria

Für die Gourmets unter den Fußballfans ist eine Pizzeria immer wichtig. Sie können pro Spiel mit festen Einnahmen von ca. 5.000 DM bei 20.000 Zuschauern rechnen.

Präsidentenpalast

Das Errichten eines Präsidentenpalastes ist eine der genialsten Ideen, die ein Manager in der Krise haben kann, solange er den Verein dadurch nicht in Schulden stürzt. In diesem Fall können Sie mit einem deutlichen Gewinn beim Vorstandsvertrauen rechnen, da Ihr Chef Ihre Investition zu schätzen weiß.

Rehaklinik

Diese Einrichtung ermöglicht eine optimale Betreuung der verletzten Spieler. Diese müssen nun nicht erst Hunderte von Kilometern durch die Gegend fahren, sondern finden ideale Voraussetzungen für einen schnellen Heilungsprozess direkt vor Ort.

Reihenhaus

Ein solches Haus bringt Ihnen in jedem Monat feste Mieteinnahmen von 1.500 DM. Sie können beliebig viele von ihnen errichten.

Schiedsrichterschule

Um sich beim Verband beliebt zu machen, können Sie ein solches Gebäude errichten, in dem dann die Schiedsrichter aus der Umgebung ausgebildet werden können.

Stadionfundament

Sie können zwischen einem kleinen Fundament für Stadien bis 24.000 Zuschauer (250.000 DM) und einem großen Fundament (500.000 DM) wählen. Sie können im Nachhinein das Fundament auch noch vergrößern. Genauere Informationen hierzu finden Sie beim [Vereinsgelände](#).

Tankstelle

Die Tankstelle ist eine weitere Einnahmequelle. Sie sollten allerdings nicht zu viele davon errichten.

Torfabrik

Die Herstellung von Toren ist ein lukrativer Markt. Immer wieder werden Tore abgesägt, zusammengetreten oder fallen aus Altersschwäche auseinander. Da der Markt allerdings beschränkt ist, sollten Sie es bei einer oder zwei Fabriken belassen.

Trainingshalle

Eine Trainingshalle bietet den Vorteil, dass die Spieler auch außerhalb des normalen Trainings gute Möglichkeiten haben, ungestört von den Fans Sport zu treiben (Krafttraining, Gymnastik, Tennis, usw.). Dies hat positive Auswirkungen auf die Kondition der Spieler. Außerdem haben Sie als Trainer auch bei schlechtestem Wetter immer eine Ausweichmöglichkeit für das normale Training.

Als positiver Nebeneffekt muss noch vermerkt werden, dass Ihre Mannschaft mit einer Trainingshalle bei den Hallenturnieren tendenziell etwas besser abschneiden wird.

Trainingsplatz Asche

Die Spieler hassen Aschenplätze. Bedenken Sie jedoch, dass Sie auch bei noch so großen finanziellen Nöten immer noch einen Trainingsplatz benötigen, wenn Sie nicht zu einem benachbarten Club ausweichen wollen, was Geld kostet.

Trainingsplatz Rasen

Wenn Sie über mehr als einen Trainingsplatz verfügen, können Sie zwischen diesen wechseln und schonen damit den Rasen. Auf diese Weise können Sie das Verletzungsrisiko Ihrer Spieler reduzieren.

Trainingsplatz Sand

Arbeiten Sie in Portugal, können Sie sich mit einem solchen Trainingsplatz einen Bonus bei den entsprechenden Turnieren sichern.

Unterdruckhalle

Mit Hilfe einer Unterdruckhalle können Sie bei Ihren Konditionseinheiten perfekt Höhentraining simulieren, was zu einer verstärkten Produktion von roten Blutkörperchen und damit zu einer höheren Ausdauer Ihrer Spieler führt. Da eine solche Halle aber sehr teuer ist, wird sie wohl nur sehr wohlhabenden Clubs vorbehalten bleiben.

Vereinsheim

Das Herz jedes kleinen oder mittleren Vereins. Hier laufen die Fäden zusammen, hier residiert der Präsident und tagt der Stammtisch.

Mittleres Vereinsgebäude

Hat ein Verein den Sprung zu einem etablierten Mitglied im Profifußball geschafft, muss auch ein entsprechendes Gebäude her. Wenn Sie neuen Spielern das Vereinsgelände zeigen, müssen diese beeindruckt sein.

Schrecklich teures Vereinsgebäude

Dieses wirkt mächtig beeindruckend und kostet eine ganze Stange Geld. Jedenfalls wissen Ihre Spieler bei seinem Anblick, dass sie bei einem richtig großen Verein sind und stolz darauf sein können.

Würstchenbude

Hier können viele Fußballfans eines ihrer elementaren Grundbedürfnisse stillen.

Kartenelemente

In diesem Kapitel finden Sie alle Kartenelemente von ANSTOSS 3 in einer Übersicht (zusätzlich gibt es noch die Stadien und teilweise unterschiedliche Elemente der einzelnen Bereiche). In der dritten Spalte befindet sich die Bauzeit in Monaten.

Landschaftselemente:

Element	Anschaffungskosten	Bauzeit
Apfelbaum	1.000 DM	0
Laubbaum	1.000 DM	0
Nadelbaum	1.000 DM	0
Busch	500 DM	0
Künstlicher Berg	5.000.000 DM	3
Brunnen	20.000 DM	1
Blumen	500 DM	0
Dichte Blumen	1.000 DM	0
Felsbrocken	5.000 DM	0
Hinkelstein	20.000 DM	0
Park	500.000 DM	2
Palme	2.000 DM	0
Rasen	200 DM	0
See	1.000.000 DM	2
Großer See	2.000.000 DM	4
Wald	10.000 DM	0

Straßen und Parkplätze:

Art	Anschaffungskosten	Bauzeit
Straße	20.000 DM	0
Parkplatz	40.000 DM	0
Autobahnen und Ausfahrten	-	0
Feldweg	5.000 DM	0

Gebäude / Statuen ohne Folgen:

Gebäude	Anschaffungskosten	Bauzeit
Chinesisches Haus	300.000 DM	1
Chinesischer Turm	250.000 DM	2
Fernsehturm	30.000.000 DM	12
Denkmal (Fußballer-Statue)	1.000.000 DM	1
Kirche	2.000.000 DM	6
Pagode	200.000 DM	2
Ritterburg	-	-
Römerstatue	150.000 DM	1
Schloss	-	-
Spielwiese	100.000 DM	1
Griechische Statue	10.000 DM	0
Triumphbogen	500.000 DM	3

Gebäude mit Folgen:

Gebäude	Anschaffungskosten	Bauzeit
180 Grad-Kino	1.500.000 DM	6
Bierzelt	120.000 DM	1
Disco	700.000 DM	6
Dopinglabor	1.500.000 DM	6
Einkaufszentrum	5.000.000 DM	9
Eisdiele	50.000 DM	1
Fanshop	800.000 DM	6
Fernsehstation	8.000.000 DM	12
Flugplatz	20.000.000 DM	12
Mehrfamilienhaus	1.500.000 DM	9
Hochhaus1	2.500.000 DM	12
Hochhaus2	4.000.000 DM	15
Hochhaus3	8.000.000 DM	18
Hochhaus4	80.000.000 DM	24
Hochhaus5	200.000.000 DM	36
Hotel	1.500.000 DM	9
Infostand	75.000 DM	1
Jugendinternat	2.500.000 DM	12
Karussell	750.000 DM	1
Kassenhaus	100.000 DM	1
Konditionsparcour	200.000 DM	1
Leinwand	200.000 DM	1
Museum	2.000.000 DM	6
Pommesbude	50.000 DM	1
Pizzeria	150.000 DM	3
Präsidentenpalast	10.000.000 DM	12

Rehaklinik	1.500.000 DM	12
Reihenhaus	400.000 DM	6
Schiedsrichterschule	600.000 DM	6
Tankstelle	500.000 DM	4
Torfabrik	2.000.000 DM	9
Trainingshalle	5.000.000 DM	12
Trainingsplatz Asche	200.000 DM	3
Trainingsplatz Rasen	400.000 DM	3
Trainingsplatz Sand	300.000 DM	3
Unterdruckhalle	8.000.000 DM	18
Vereinsheim	800.000 DM	8
Mittleres Vereinsgebäude	10.000.000 DM	12
Schrecklich teures Vereinsgebäude	40.000.000 DM	24
Würstchenbude	50.000 DM	1

Welche Angestellten werden benötigt?

Park	1 Gärtner
Chinesisches Haus	1 Wächter
Chinesischer Turm	1 Wächter
Fernsehturm	1 Ticketverkäufer, 1 Liftboy
Denkmal (Fußballer-Statue)	-
Kirche	1 Wächter, 1 Raumpfleger
Pagode	1 Wächter
Ritterburg	-
Römerstatue	-
Schloss	-
Spielwiese	-
Griechische Statue	-
Triumphbogen	-
180 Grad-Kino	1 Ticketverkäufer, 1 Filmvorführer, 1 Platzanweiser, 1 Raumpfleger
Bierzelt	1 Wirt, 4 Kellner, 2 Rausschmeißer, 1 Raumpfleger
Disco	1 Filialleiter, 2 DJs, 1 Tänzerin, 4 Kellner, 1 Raumpfleger, 2 Rausschmeißer
Dopinglabor	3 Chemiker, 3 Chemie-Assistenten, 1 Raumpfleger
Einkaufszentrum	1 Filialleiter, 5 Verkäufer, 1 Raumpfleger
Eisdiele	2 Verkäufer
Fanshop	1 Filialleiter, 3 Verkäufer
Fernsehstation	2 Reporter, 2 Kameralleute, 2 Tontechniker, 2 Beleuchter, 1 Raumpfleger
Flugplatz	2 Piloten, 4 Mechaniker, 1 Fluglotse, 1 Sicherheitschef, 1 Raumpfleger
Mehrfamilienhaus	1 Hausmeister
Hochhaus1	1 Hausmeister
Hochhaus2	1 Hausmeister
Hochhaus3	1 Hausmeister
Hochhaus4	2 Hausmeister

Hochhaus5	2 Hausmeister
Hotel	1 Hotelleiter, 1 Empfangsdame, 3 Zimmermädchen, 2 Hotelpagen, 2 Köche, 1 Tellerwäscher
Infostand	2 Servicemitarbeiter
Jugendinternat	3 Lehrer, 1 Hausmeister
Karussell	1 Mechaniker, 1 Ticketverkäufer
Kassenhaus	2 Ticketverkäufer
Konditionsparcour	-
Leinwand	1 Ticketverkäufer, 1 Filmvorführer
Museum	1 Ticketverkäufer, 1 Raumpfleger, 1 Wächter
Pommesbude	2 Verkäufer
Pizzeria	1 Filialleiter, 2 Köche, 2 Verkäufer
Präsidentenpalast	1 Butler, 1 Chauffeur, 1 Hausmeister, 1 Gärtner, 1 Raumpfleger
Rehaklinik	1 Chefarzt, 2 Ärzte, 3 Krankenschwestern, 1 Raumpfleger
Reihenhaus	-
Schiedsrichterschule	2 Lehrer, 1 Hausmeister
Tankstelle	1 Tankwart, 1 Autowäscher
Torfabrik	1 Fabrikleiter, 3 Metallarbeiter, 1 Servicemitarbeiter, 1 Raumpfleger
Trainingshalle	1 Hausmeister, 1 Raumpfleger
Trainingsplatz Asche	1 Platzwart
Trainingsplatz Rasen	1 Platzwart
Trainingsplatz Sand	1 Platzwart
Unterdruckhalle	1 Hausmeister, 1 Raumpfleger
Vereinsheim	1 Empfangsdame, 1 Sekretärin, 1 Raumpfleger
Mittleres Vereinsgebäude	1 Empfangsdame, 1 Sekretärin, 1 Koch, 1 Raumpfleger
Schrecklich teures Vereinsgebäude	1 Empfangsdame, 2 Sekretärinnen, 2 Köche, 2 Raumpfleger, 1 Wächter
Würstchenbude	2 Verkäufer

Kontakte



Über das Telefon können Sie Kontakt mit den unterschiedlichsten Personen aufnehmen. So können Sie Ihren **Trainerstab erweitern**, sich um Ihre **Fans** kümmern oder Ihren **Rechtsanwalt** wechseln. Hat ein **Schiedsrichter** Sie besonders geärgert, können Sie ihn für die kommenden Spiele ablehnen.

Über "**Kooperationsvertrag abschließen**" können Sie sich als kleiner Verein einen starken Partner suchen, umgekehrt können Sie sich hier mit einem Erstligisten auch einen kleineren Verein als Talentschmiede sichern.

Über die **Ausländerbehörde** können Sie Spieler einbürgern, wenn Sie die kritische Anzahl an Spielern von außerhalb Europas verpflichtet haben.

Verstehen Sie sich gut mit der Presse, kann Ihnen der lokale **Reporter** gute Dienste leisten und Ihre Arbeit durch gezielte Artikel unterstützen.

Wollen Sie schließlich Kontakt zu einem anderen Verein wegen eines Vereinswechsels aufnehmen, sind Sie bei "**Anfrage an anderen Verein**" genau richtig.

[Co-Trainermarkt](#)

[Torwarttrainermarkt](#)

[Fanbetreuung](#)

[Rechtsanwalt](#)

[Schiedsrichter ablehnen](#)

[Kooperationsvertrag abschließen](#)

[Ausländerbehörde](#)

[Reporter](#)

[Anfrage anderer Verein](#)

Trainerstab

Co-Trainer

Ein Co-Trainer ist ein sehr hilfreicher Zeitgenosse, den Sie sich gönnen sollten, wenn Sie die nötigen Mittel haben.

Er hat zwei verschiedene Aufgaben. Zum einen unterstützt er Sie bei der täglichen Trainingsarbeit (stellt die Hütchen auf). Seine Kompetenz ist dabei wichtig für den Erfolg des Trainings. Zweiter großer Vorteil bei der Verpflichtung eines Co-Trainers ist es, dass man sich von ihm jederzeit eine Mannschaftsaufstellung vorschlagen lassen kann. Das erleichtert die Arbeit doch sehr. Auch hier hängt die Qualität seiner Aufstellung wieder von seiner Kompetenz ab.

Theoretisch können Sie auch einen wirklich hervorragenden Coach als Co-Trainer verpflichten. Als Ausgleich für die schlechtere Position fordern diese Leute allerdings recht heftige Gehälter.

Mit einem Klick auf den Namen beginnen Sie die Verhandlungen. Diese laufen nach einem einfachen Schema ab. Die Forderung Ihres Gegenübers kennen Sie, deshalb liegt es jetzt bei Ihnen, ein Angebot zu machen. Maximal kann ein Co-Trainer für 5 Jahre verpflichtet werden.

Scheitern die Verhandlungen, wird der Betroffene aus der Co-Trainer-Liste gestrichen. Feuern Sie Ihren Co-Trainer wieder, wird grundsätzlich ein halbes Jahresgehalt als Abfindung fällig.

Torwarttrainer

Neben dem Co-Trainer können Sie auch noch einen Torwarttrainer verpflichten. Diese sind relativ günstig, da sie mehrere Vereine gleichzeitig betreuen können. Die Hauptaufgabe dieses Mannes ist bereits in seiner Berufsbezeichnung enthalten. Er trainiert Torleute, wobei er im Allgemeinen an zwei Tagen pro Woche zu Ihnen in den Verein kommt und dort jeweils zwei Trainingseinheiten speziell mit Ihren Keepern durchführt. Meist war er früher selbst einmal Torwart, hat deshalb jede Menge Erfahrung und kennt alle Tricks.

Sie erhalten eine Liste der aktuell verfügbaren Kandidaten zusammen mit ihrer Kompetenz. Hatten Sie bereits in der Vorsaison einen Torwarttrainer, können Sie an dieser Stelle auch dessen Vertrag verlängern. Er steht immer ganz oben in der Liste.

Durch einen einfachen Klick können Sie sich für einen bestimmten Mann entscheiden. Innerhalb einer Saison können Sie ihn jederzeit feuern. Sie müssen einfach nur einen neuen Torwarttrainer verpflichten. Allerdings sind die Gehaltszahlungen bis zum Saisonende weiterhin fällig.

Ersatzlos können Sie den Torwarttrainer nicht entlassen. Er gibt sich wirklich alle Mühe mit Ihren Keepern. Ihn trifft keinesfalls irgendeine Schuld, wenn diese versagen.

Fanbetreuung

Eine gute Zusammenarbeit mit den Fans ist für jeden Verein sehr wichtig. Es sollte deshalb eine Selbstverständlichkeit für jeden Manager sein, dass er sich, auch wenn nur ein Teil des Vereinssetats von diesen Leuten bezahlt wird, um die treuen Anhänger besonders kümmert. Ist keine Stimmung im Stadion, bleibt das Spiel auch vor dem Fernseher kalt und leblos.

Deshalb können Sie an dieser Stelle unter "Art der Fans" auch nachschauen, wie diese zurzeit drauf sind. Denn Fans verhalten sich nicht immer gleich und auch ihre reine Zahl sagt noch nichts über die Anfeuerung aus. Hier eine genaue Auflistung aller Möglichkeiten:

Fans	Auswirkungen	tritt auf
normal	-	wenn keine andere Bedingung erfüllt und das Stadion mit Tartanbahn ist
lautstark	-	wenn keine andere Bedingung erfüllt und es ein reines Fußballstadion ist
verwöhnt	kommen bei Misserfolgen nicht mehr	mindestens drei Titel in den letzten drei Jahren geholt
anspruchsvoll	kommen gegen schwache Gegner nicht	seit fünf Jahren immer international dabei
treu	kommen auch bei Misserfolg und gegen schwache Gegner	letzte drei Jahre immer verbessert, Torschnitt immer über 2.0
erfolgshungrig	Boom nach Aufstieg oder Titelchance	mehr als 5 Plätze über Saisonziel und Spieltag >5 und kein Titel in den letzten 5 Jahren, Aufsteiger
frustriert	allgemein schwächerer Besuch	letzte Saison mehr als drei Plätze schlechter als das Saisonziel
euphorisch	allgemein besserer Besuch	letzte Saison mehr als drei Plätze besser als das Saisonziel

Alle Aufwendungen für diesen Bereich werden unter "Sonstige Kosten" verbucht.

Fanclubtreffen

Einmal im Jahr sollten Sie zusammen mit den Vorsitzenden der Fanclubs ein kleines Meeting abhalten. Die Jungs teilen Ihnen dann mit, was sie schlecht fanden, wo es etwas zu verbessern gibt und welche Dinge ihnen gefallen haben. Haben Sie gute Arbeit abgeliefert, dann werden Sie hier auch mal so richtig gelobt. Vergessen Sie dieses Meeting, können Sie es sich sehr schnell bei diesen Leuten verscherzen. Im Erfolgsfall kann darüber hinweggesehen werden, aber wenn es mal nicht so läuft...

Entscheiden Sie sich für diesen Punkt, können Sie den entsprechenden Termin in Ihren Jahreskalender eintragen (entspricht der Vereinbarung im Jahreskalender).

Freikarten verteilen

Auf diese Weise können Sie eine nur durch Ihr Stadion begrenzte Menge an Freikarten (natürlich zunächst in der günstigsten Kategorie) für das nächste Heimspiel an den Schulen Ihrer Stadt verteilen. Dies sorgt für Unterstützung und steigert Ihre Beliebtheit bei den Fans. Natürlich landen auch ein paar im Papierkorb.

Auswärtsfahrtzuschuss

Eine besonders noble Geste eines Vereins ist die finanzielle Unterstützung derjenigen Fans, die auch zu den Auswärtsspielen in der Liga fahren. Dies kann durch die Bereitstellung von Bussen und Freikarten geschehen. Je 100 Fans kostet der Spaß 4.000 DM.

Die maximal einstellbare Anzahl an Karten beträgt 10.000 Stück. Sie sollten allerdings darauf achten, dass Sie auch genügend Fans haben, die diese hinterher auch ausnutzen. Bezahlen müssen Sie sie nämlich immer.

Solche Aktionen sind besonders nach einem total miesen Heimspiel oder vor einem ganz besonders wichtigen Auswärtsspiel (gegen den Abstieg, um den Aufstieg oder um den Titel) besonders sinnvoll. Im ersten Fall versöhnt man die Fans, im zweiten Fall sichert man sich eine besonders stimmungsgewaltige Unterstützung.

Fanwerbeaktion

Sie können durch eine solche Aktion versuchen, neue Fans für Ihren Verein zu werben. Sie kostet fest 10.000 DM und dauert einen Monat lang. Dafür wird versucht, neue Freunde für den Verein zu finden (durch Autogrammstunden, das Verteilen von Fanartikeln, usw.). Machen Sie das regelmäßig, können Sie sich langsam einen größeren Stamm an Fans aufbauen. Dies ist allerdings ein sehr langsamer Prozess.

Sie können auch "ab dem nächsten Monat immer" aktivieren, dann wird diese Sache zur Dauereinrichtung.

Fanclubs

Außerdem erfahren Sie auch, wie es um die Fanclubs Ihres Vereins bestellt ist. Neben der Anzahl der Clubs wird auch die gesamte Mitgliederzahl aller Clubs angegeben.

Rechtsanwälte

Zu Beginn der Saison mussten Sie sich in der Kalkulation für einen Rechtsanwalt entscheiden. Diese vertritt Sie bei Streitigkeiten mit dem Verband oder bei Verhandlungen vor dem Sportgericht. Wollen Sie die Kanzlei wechseln, klicken Sie einfach auf das Paragrafensymbol. Durch einen Klick auf die gewünschte neue Kanzlei können Sie Ihre Vertretung ändern.

Beim Umgang mit den Gerichten des Verbandes sollten Sie auf alle Fälle beachten, dass Sie sich durch ständige Berufungen bei diesen nicht unbedingt beliebter machen. Wir meinen: Sie sollten dennoch nicht auf Ihr Recht verzichten.

Schiedsrichter ablehnen

Wenn Sie das Gefühl haben, dass ein Schiedsrichter im nationalen Bereich Ihren Verein nicht besonders mag, können Sie sich beim Verband über ihn beschweren und ihn für die Zukunft ablehnen. Das ist aber gleichzeitig immer nur bei einem Schiedsrichter möglich. International funktioniert es überhaupt nicht.

Kooperationsvertrag abschließen

Wenn Sie diesen Menüpunkt anklicken, haben Sie die Möglichkeit, einen Kooperationsvertrag mit einem anderen Verein abzuschließen. Ein solcher Vertrag wird immer für eine Zeit zwischen 3 und 5 Jahren abgeschlossen. Es sind immer ein Spitzenclub und ein kleinerer Verein an einem solchen Geschäft beteiligt. Ein Kooperationsvertrag kann nicht zwischen zwei menschlichen Spielern abgeschlossen werden.

Grundsätzlich können Sie einen solchen Vertrag aus zwei Überlegungen heraus abschließen. Entweder suchen Sie sich einen kleinen Verein als Partner, um einfacher an gute Jugendspieler zu kommen, oder Sie suchen sich einen starken Verein als Partner, um preiswert Ihren Spielerkader durch starke ältere Spieler zu verstärken. Daher können Sie zunächst einstellen, welchen Typ Kooperation Sie suchen.

Der größere Verein kann dann vom kleineren Verein alle Spieler bis zu einem Alter von 23 Jahren zum Marktwert des Spielers verpflichten. Dabei wird eine maximale Vertragslaufzeit von 2 Jahren für die Berechnung herangezogen (bei geringerer Laufzeit ist der Spieler billiger).

Der kleinere Verein kann vom größeren Verein Spieler mit einem Mindestalter von 28 Jahren bis zu einer Spielstärke von 8 verpflichten. Auch hier wird lediglich der Marktwert des Spielers bis zu einer maximalen Vertragslaufzeit von 2 Jahren für die Berechnung herangezogen.

1. Sie spielen in einer höheren Liga und suchen einen Verein, an dessen Talenten sie interessiert sind.

Dann werden Ihnen Vereine angezeigt, deren Team mindestens 25 Punkte schwächer ist (bezogen auf die besten 16 Spieler) und die mindestens eine Liga unter Ihnen spielen. Außerdem darf zuvor noch mit keinem anderen Verein eine Kooperation vereinbart worden sein. Wählen Sie einen dieser Vereine aus, erhalten Sie ein Angebot.

2. Sie suchen einen finanzkräftigen Partner, der Ihnen seine alternden Stars überlässt.

In diesem Fall können Sie nur Vereine anklicken, die mindestens eine Liga über Ihrem Verein spielen. Sie erhalten dann ein Angebot, welche Vertragslaufzeit sich Ihr Verhandlungspartner vorstellt.

Sind Sie bei einem kleineren Verein, unterbreiten auch Computervereine Ihnen gelegentlich Angebote für eine solche Kooperation. Diese sollten Sie allerdings mit Vorsicht genießen, da Sie dann zumindest einen Jugendspieler in Ihren Reihen haben, der wirklich überdurchschnittlich gut ist.

Ein Kooperationsvertrag wird auch dann aufgelöst, wenn einer der beteiligten Vereine aus der untersten im Spiel verwalteten Liga absteigt.

Ausländerbehörde

Hier können Sie versuchen, einen Spieler Ihres Teams einzubürgern. Zunächst wird Ihnen aber der Spieler mitteilen, ob er dies überhaupt möchte. Interessant ist die Einbürgerung immer dann, wenn in Europa bereits drei Nicht-EU-Spieler in Ihrer Mannschaft spielen, und Sie einen weiteren dieser Spieler verpflichten möchten.

Reporter

Haben Sie eine Beliebtheit von mehr als 80 Punkten bei den Medien, können diese Ihnen einmal pro Saison gute Dienste leisten. Beim Anruf des Reporters wird dieser einen von Ihnen gewünschten Artikel schreiben. Dazu haben Sie folgende Möglichkeiten:

Freigabeklausel bekanntgeben

Diese Option steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn Sie in Ihrem Vertrag tatsächlich auch über eine solche Klausel verfügen. Der Reporter wird dann ein kleines Interview mit Ihnen führen. Unter anderem wird er Sie fragen, wie es Ihnen bei Ihrem derzeitigen Verein gefällt und welche weiteren Ziele Sie haben. Sie antworten dann mit: "Mir gefällt es hier sehr gut. Aber ich habe eine Freigabeklausel in meinem Vertrag und wenn ein interessanter Verein kommt...".

Man könnte von einem Wink mit dem Zaunpfahl sprechen. Eine solche Aktion sorgt deshalb auch für Unruhe in der Mannschaft.

Nach dem Interview werden Sie von den Vereinen, die eine Position neu zu vergeben haben, als ganz normal auf dem Arbeitsmarkt befindlicher Manager angesehen. Waren Sie in der Vergangenheit erfolgreich, dann sollte einem Wechsel nichts mehr im Wege stehen. Nach vier Wochen ist die Wirkung der Bekanntgabe allerdings verflogen...

Lobpreisungs-Artikel für sich

Hier lobt er Ihre Arbeit mit vielen Beispielen und macht dem Präsidium klar, was es eigentlich an Ihnen hat. Das Vertrauen des Präsidiums wird ein wenig zunehmen.

Beschwerde über Präsidium

Hier zitiert er einige Ihrer negativen Aussagen über das Präsidium. Tendenziell wird man dort sauer auf Sie sein. Auf diese Weise können Sie Ihren Rauswurf beschleunigen und müssen keine Gurkentruppe mehr aufstellen, um dieses Ziel zu erreichen.

Beschwerde über Mannschaft

Wenn Ihre Mannschaft hinter Ihren Erwartungen zurückbleibt, können Sie durch einen öffentlichen Angriff dafür sorgen, dass diese sich wieder etwas zusammenreißt.

Anfrage bei anderen Vereinen

Dieser Punkt kann nur angeklickt werden, wenn Sie entweder eine Klausel in Ihrem Vertrag oder die Freigabe Ihres Vorsitzenden haben.

Haben Sie vor dem Spieltag erfahren, dass bei einem bestimmten Verein ein Trainer oder ein Manager gesucht wird und dieser Verein nicht von sich aus auf Sie zugekommen ist, können Sie sich auch selbst um diesen Job bemühen.

Dies gilt für einen Job für die nächste Saison auch für alle anderen Vereine. Je häufiger Sie es allerdings versuchen, desto geringer werden Ihre Chancen. Natürlich sollten Sie ganz nebenbei entsprechende Qualifikationen vorweisen können.

Dabei haben Sie zunächst die Möglichkeit, sich durch sämtliche Ligen zu bewegen, um sich dann für einen bestimmten Verein zu entscheiden. Klicken Sie ihn an, erfahren Sie, ob Interesse an Ihrer Person besteht. Ist dies der Fall, wird unmittelbar ein Verhandlungstermin für die nächste Woche vereinbart.

Vereinsführung



Ihr Präsident ist für Ihre persönlichen Vertragsangelegenheiten zuständig. Sie können hier versuchen, Ihren Vertrag zu verlängern oder aus Ihrem laufenden Vertrag herauszukommen. Im Krisenfall können Sie hier auch eine Aussprache mit Ihrem Chef suchen. Wenn er es für nötig hält, wird sich Ihr Präsident auch von sich aus bei Ihnen melden. Droht ein Wechsel des Präsidiums, können Sie sich ferner schon mal bei der Opposition einige Freunde machen.

Häufen sich bei Ihrem Verein die Misserfolge, gibt es normalerweise ein klares Opfer, wenn es an die Beseitigung der Probleme geht – Sie.

Dennoch tobt gelegentlich hinter den Kulissen des Vereins ein weiterer Machtkampf. Denn auch Ihr Chef, der Präsident oder der Vorstandsvorsitzende des Vereins, ist keineswegs allmächtig, sondern muss sich bei ANSTOSS 3 jedes Jahr in der Mitte der Vorrunde zur Wiederwahl stellen.

Vor allem in Krisenzeiten bildet sich im Laufe der Zeit schnell eine Opposition, die der Meinung ist, dass sie die Vereinsgeschäfte bedeutend besser leiten könnte, als das zurzeit geschieht. Aus diesem Grund ist der Verlauf der Vorstandswahl häufig sehr spannend. Vor allem die Aktionäre bei Aktiengesellschaften suchen den schnellen Erfolg und sind immer gerne bereit auf neue Leute zu setzen.

Für Sie als Spieler folgen daraus drei wesentliche Punkte.

1. Wollen Sie mit dem aktuellen Präsidium in Ruhe weiterarbeiten, sollten Sie zur Zeit der Wahl einen guten Tabellenplatz belegen.
2. Läuft es nicht, sollten Sie bei Ihren Interviews sorgfältig abwägen, was Sie über den Vorstand und die Opposition zum Besten geben. Setzen Sie auf das falsche Pferd, kann es Sie leicht den Kopf kosten.
3. Wenn Sie im Besitz von Aktien sind, können Sie bei der Wahl des Vorstandes der entscheidende Faktor oder doch zumindest das Zünglein an der Waage sein.

Dabei ist eines klar – je mehr Aktien Sie besitzen, desto netter wird auch der Vorstand zu Ihnen sein. Und auch die Opposition wird sich nicht lumpen lassen, wenn es darum geht, Sie auf ihre Seite zu ziehen...

Vorstand

Das Gesicht Ihres Präsidenten links oben zeigt Ihnen seine derzeitige Einstellung zu Ihnen auf plastische Weise. Rechts daneben finden Sie zusätzlich einen Zahlenwert (bei weniger als 50% Vertrauen werden Sie im Allgemeinen gefeuert) und die grundsätzliche Verfassung des Vorstandes. Außerdem wird Ihnen die Entwicklung des Vorstandsvertrauens über die letzten Wochen angezeigt.

Opposition

Hier wird sowohl Ihre Beliebtheit bei der Vereinsopposition als auch deren Stärke ausgegeben. Je stärker die Opposition wird, desto mehr müssen Sie bei Ihren Aussagen in Interviews etc. darauf achten, ihr nicht auf die Füße zu treten. Bei der nächsten Jahreshauptversammlung könnte sich das sonst rächen.

Status für Vertragsverlängerung

Hier können Sie nachlesen, wie es zurzeit um eine Vertragsverlängerung bestellt ist. Ist Ihr Präsidium dazu bereit, sollten Sie nicht zögern! Beachten Sie allerdings, dass das Scheitern der Verhandlungen gravierende Nachteile mit

sich bringt (zum Beispiel verlieren Sie nicht unerheblich Punkte beim Vertrauen Ihres Vorstandes)! Zum Spaß sollten Sie nicht damit anfangen, es könnte Sie den Kopf kosten!

Ist das Präsidium interessiert und klicken Sie auf "Vertrag verlängern", können Sie einen Termin für die nächste Woche ausmachen. Es kann auch sein, dass das Präsidium von sich aus auf Sie zukommt, wenn Sie die Initiative nicht ergreifen. Besteht kein Interesse an einer Verlängerung, wird Ihnen das freundlich mitgeteilt.

Bei auslaufendem Vertrag werden Sie nach dem letzten Spieltag einer Saison noch einmal darauf hingewiesen, wenn Ihr Vorstand gerne verlängern möchte und Sie noch nicht anderweitig für die kommende Saison bei einem Verein unter Vertrag stehen. Sie sollten vorher aber nicht zu viele Verhandlungen platzen lassen!

Aktienverteilung

Hier finden Sie Informationen, wie viele Aktien sich derzeit in Ihrem bzw. im Besitz von Mitspielern befinden. Außerdem können Sie hier sehen, ob sich Ihre Mitspieler derzeit für oder gegen Ihre Weiterbeschäftigung aussprechen.

Trophäenhalle



Hier finden Sie auf einen Blick alle relevanten Informationen über die Erfolge des Clubs in der Vergangenheit. Wenn Sie sich nach Jahren bis zu einem der großen Vereine durchgekämpft haben, dann sollten Sie sich hier bei Ihrem Amtsantritt umsehen.

Vertragsverlängerung anstreben

Die Anfrage nach Verlängerung des Vertrages ist nur dann sinnvoll, wenn Sie unter dem Bild des Präsidenten eine entsprechende Mitteilung erhalten. Ansonsten wird das Präsidium nicht bereit sein, mit Ihnen zu verhandeln.

Aussprache suchen

Eine Aussprache kann in Krisensituationen Ihr Vertrauen beim Vorstand wieder steigen lassen. Für einen positiven Effekt sollten Sie es allerdings maximal einmal pro Jahr suchen. Klicken sie einfach auf den Button "Gespräch suchen".

Wir wollen auch nicht verschweigen, dass ein solches Gespräch nicht ganz risikolos ist, denn manchmal gibt es auch einen kleinen Streit.

Bei Opposition einschleimen

Wenn Sie für die anstehende Jahreshauptversammlung einen Wechsel der Vereinsführung befürchten, können Sie hier ein Gespräch mit dem Anführer der Opposition führen. Auf diese Weise können Sie dort Ihre Karten verbessern. Bitte wägen Sie jedoch sorgfältig ab, ob ein solcher Schritt sinnvoll ist und ob Sie sich diesen überhaupt leisten können (nicht, dass der aktuelle Vorstand Sie in seiner letzten Amtshandlung noch feuert). Eine solche Aktion ist auf jeden Fall nur einmal pro Jahr möglich.

Freistellungsgesuch

Um Ihre Freistellung sollten Sie bitten, wenn Sie Ihr derzeitiger Job nicht mehr motiviert - oder wenn Sie ein Angebot eines anderen Clubs vorliegen haben. Dies ist nur notwendig, wenn Sie in Ihrem Vertrag keine Ausstiegsklausel haben, sonst können Sie jederzeit aussteigen, allerdings nur bei einem sofortigen Wechsel zu einem anderen Verein.

Rücktrittsgesuch

Bei Erfolglosigkeit können Sie auch um Ihre eigene Entlassung bitten. Möglicherweise können Sie durch einen vorzeitigen Ausstieg einem schlimmeren Imageverlust und damit einer Herabsetzung Ihres Rufs bei einem echten Rauswurf zuvorkommen.

Statistiken

Die Statistiken können Sie in Menüleiste über den fünften Button von rechts erreichen.



Hier wird sämtliches Zahlenmaterial des Spiels gesammelt und ausgewertet. Den Umfang können Sie jeweils am Saisonbeginn während der Kalkulation oder auch in der laufenden Saison unter "Finanzlage" selbst bestimmen.



Wenn Sie zu Beginn der Saison einen Rentner mit PC, einen Chef-Statistiker oder HAL8000 verpflichtet haben, finden Sie hier entsprechend mehr Informationen.



Eine Ausnahme stellen die Stadion-, Finanz- und Spielstatistiken dar. Diese erhalten Sie automatisch, da sie ja auch aus wirtschaftlichen Gründen von großer Wichtigkeit sind. Bitte beachten Sie, dass nicht alle Statistiken immer verfügbar sind. So werden z.B. einige historische Statistiken erst ab der zweiten Saison geführt, das Restprogramm gibt erst fünf Spieltage vor Saisonende usw.



Haben Sie kein Geld in diese Abteilung investiert, wird sie von der Geschäftsstelle mitverwaltet. Ihnen stehen dann nur die ganz elementaren Übersichten, die Sie auch der Fachpresse entnehmen können, zur Verfügung. Übernehmen Sie einen neuen Verein innerhalb einer Saison, so stehen Ihnen ebenfalls nur diese Statistiken zur Verfügung. Zu begründen ist das dadurch, dass Ihre Vorgänger einfach nicht bereit waren, viel Geld in "totes" Zahlenmaterial zu stecken. Klar ist aber auch, dass die anfallenden Datenmengen, wenn man sämtliche Statistiken der Spielervereine

auch automatisch auf die Computervereine ausdehnen würde, ein gewaltiges Ausmaß annehmen würden. Schließlich wollen Sie aber Ihre Festplatte vermutlich auch noch für andere Programme nutzen. Seien Sie also nicht böse, wenn Sie bei einem neuen Verein anfangen und nur elementare Statistiken zur Verfügung haben.

Sie können das jedoch jederzeit ändern, wenn Sie noch während der Saison in die statistische Abteilung investieren. Gegen Ende einer Runde lohnt sich das aber nicht mehr, da in die Statistik nur noch neue Werte übernommen werden.

Die Statistiken sind in acht Bereiche eingeteilt: "Tabellen und Resultate", "Mannschaft", "Liga", "Aktuelles", "Historisches", "Stadion und Zuschauer", "Finanzen" und "Spiel", die Sie über die Auswahlbox links oben einstellen können. Nun können Sie darunter zwischen den einzelnen Statistiken hin und her schalten.

Bei sämtlichen Statistiken und Übersichten, in denen sich Ihre Spieler mit denen anderer Mannschaften messen, oder in denen Ihre Mannschaft mit anderen Vereinen verglichen wird, sind Ihre Daten rot hervorgehoben, die Daten eventueller Mitspieler werden in Blau dargestellt. Ein Spielerinfo aus den Statistiken heraus ist nicht möglich.

Dieser Übersicht können Sie entnehmen, welche Statistiken Ihnen in den einzelnen Ausbaustufen Ihrer statistischen Abteilung zur Verfügung stehen.

Die kursiv geschriebenen Statistiken sind neu in ANSTOSS 3 gegenüber ANSTOSS 2 GOLD.

Immer	Rentner mit PC
<u>Tabellen und Resultate</u>	
Aktuelle Tabellen	Heimtabelle
Ergebnisse letzter Spieltag	Auswärtstabelle
Meisterprognose	Hinrundentabelle
Saisonergebnisse	Rückrundentabelle
Pokalergebnisse	Tabelle 1. Halbzeit
Tabelle EM/WM-Qualifikation bzw. EM/WM	Tabelle 2. Halbzeit
<u>Mannschaft</u>	
Vereinsresultate	Torjägerliste plus
Torjägerliste	Vorlagen
Torjägerliste ewig Verein	Eigentore
Scorer	Übersicht gelbe Karten
Joker	Notenschnitt Spieler
Einsätze	Verläufe Mannschaftswerte
Einsätze ewig	Formverlauf total
Fairness Mannschaft	Tabellenplatzentwicklung
Spielertrends	Trefferverteilung
Wer kam? Wer ging?	<i>Minuten ohne Torerfolg</i>
Angstgegner	
Lieblingsgegner	
<i>Spielereigenschaften</i>	

Liga	
Torjägerliste	Vorlagen
Scorer	Chancenverwertung
Freistoßschützen	Eigentore
Elfmeterschützen	Elfmeterkiller
Fairness Mannschaften	Durchschnittsalter Liga
Mannschaftsübersicht	Anzahl ausländische Spieler
	<i>Schiedsrichterleistungen</i>
	<i>Tore nach Einwechslungen</i>
Aktuelles	
Elf des Tages	Aktueller Stand: Elf des Jahres
Serien und Kurioses	Tore pro Spieltag
Spielbericht(e)	
<i>Spielplan</i>	
<i>Europäische Vereinsrangliste</i>	
<i>Tabellen sonstige Länder</i>	
<i>Letzte Zeitungsmeldungen</i>	
Historisches	
Abschlusstabellen und Resultate	Nationale Meister
Internationale Wettbewerbe	Nationale Pokalsieger
Torjägerliste 1. Liga ewig	Nationaler Supercup
Einsätze 1. Liga ewig	Tabellenführungen
Rekorde	Absolute ewige Tabelle
5-Jahreswertung	Relative ewige Tabelle
Torschützenkönige 1. Liga	<i>Erfolgreichste Trainer</i>
Torrekorde 1. Liga	<i>Trainer mit den meisten Rauswürfen</i>
Rekordnationalspieler	
Europa- und Weltmeister	
EM- und WM-Torschützenkönige	
Für die Ewigkeit...	
Trainer des Jahres	
Spieler des Jahres	
Europas Fußballer des Jahres	
<i>Beste Mannschaft der Saison</i>	
<i>Zuschauerentwicklung Liga</i>	
Stadionstatistiken	
Größte Stadien	

Auslastung	
Gegnerische Fans	
Auswärtsauslastung	
Erreichte Zuschauerzahlen Liga	
Dauerkarten Liga	
Einnahmen	
Zuschauer / Spieltag	
Zuschauerentwicklung	
Dauerkartenentwicklung	
<u>Finanzstatistiken</u>	
Saisonbilanzen	
Kassenstand	
Gehälter	
Marktwerte	
Entwicklung Transferbilanz	
Entwicklung Fanartikelumsätze	
Meistverkaufte Trikots	
Entwicklung Werbeeinnahmen	
<u>Spielstatistiken</u>	
<i>Zweikämpfe</i>	
<i>Passspiel</i>	
<i>Laufstrecke</i>	
<i>Trefferquote</i>	
<i>Art der Torschüsse</i>	
<i>Torhütervergleich</i>	
<i>Härte</i>	
<i>Verletzungen</i>	

Chef-Statistiker	HAL 8000
<u>Tabellen und Resultate</u>	
Zwei-Punkte-Tabelle	
Trefferübersicht	
<u>Mannschaft</u>	
Heim- und Auswärtstorjäger	
Chancen	
Einsätze hintereinander	
Fairnessvergleich	

Notenschnitt Mannschaft	
Formverlauf Mannschaftsteile	
Restprogramm	
<i>Häufigste Einwechslungen</i>	
<i>Häufigste Auswechslungen</i>	
<u>Liga</u>	
Treter	<i>Mannschaften über/unter dem Saisonziel</i>
Schirilieblinge	<i>Mannschaften mit der besten Tagesform</i>
Eingesetzte Spieler	<i>Wann trafen die Clubs?</i>
<i>Häufigste Einwechslungen</i>	<i>Wann fielen die Gegentore?</i>
<i>Häufigste Auswechslungen</i>	<i>Am häufigsten zu null</i>
<i>Ausländer</i>	
<i>Verbleibedauer der Spieler</i>	
<u>Aktuelles</u>	
Mannschaftsvergleich	<i>Meiste Fans</i>
Stars der Ligen	<i>Aktuell beste Serie</i>
	<i>Aktuell schlechteste Serie</i>
	<i>Letztes erzieltes Tor</i>
	<i>Letztes kassiertes Tor</i>
<u>Historisches</u>	
Herbstmeister	<i>Meiste Aufstiege</i>
Rekordmeister	<i>Meiste Abstiege</i>
Supertransfers	<i>Häufigste Resultate</i>
<i>Rekordaufsteiger</i>	<i>Ewige Heimtabelle</i>
<i>Rekordabsteiger</i>	<i>Ewige Auswärtstabelle</i>
<i>Meiste Zuschauer international</i>	
<i>Meiste Zuschauer national</i>	

Tabellen und Resultate

Unter diesem Unterpunkt finden Sie alles, was mit Tabellen und Ergebnissen zu tun hat. Hier einige Anmerkungen zu möglichen Fragen in diesem Bereich. Im unteren Teil des Bildschirms können Sie häufig zwischen den einzelnen Ligen hin und her schalten.

Aktuelle Tabellen

Sämtliche Tabellen der verschiedenen Länder können von Ihnen hier eingesehen werden. Die Abkürzungen hinter den Vereinsnamen haben die folgende Bedeutung:

(M)	= Meister
(V)	= Vize-Meister
(Q)	= Qualifikation Meisterrunde
(U)	= Europapokal-Teilnehmer
(P)	= Pokalsieger
(F)	= Finalist Pokal
(N)	= Neuling
(A)	= Absteiger
(M,P)	= Meister und Pokalsieger
(U,P)	= Europapokal-Teilnehmer und Pokalsieger
(N,P)	= Neuling und Pokalsieger
(A,P)	= Absteiger und Pokalsieger

Meisterprognose

Dies ist eigentlich keine richtige Statistik, aber hier ist dieser Punkt vermutlich am besten aufgehoben. Er steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn Sie über SFB von [NORACSA](#) verfügen. Denn rein zufällig wird bei diesem auch noch eine kleine Simulation mitgeliefert, die, mit Hilfe vielfältigster Hintergrundinformationen, der jeweils aktuellen Tabelle und einem besonders erfahrenen Zufallsgenerator, in Windeseile den neuen Meister errechnet (ohne Gewähr). Böse Zungen behaupten, dass das ganze Programmpaket nur wegen diesem Zusatz so erfolgreich ist...

Saisonergebnisse

In dieser Matrix finden Sie alle Ergebnisse der aktuellen Saison auf einen Blick. Die Vereine in den Zeilen hatten Heimrecht.

Minuten ohne Torerfolg

Diese Statistik ist in der letzten Zeit stark in Mode gekommen. Hier können Sie nachlesen, welche Stürmer Ihres Teams bisher die längsten Torflauten hatten. Eine Minute wird jedoch nur dann gewertet, wenn der Spieler auch tatsächlich als Stürmer eingesetzt worden ist. Ein Sternchen hinter der Minutenzahl weist darauf hin, dass seine Pechsträhne derzeit noch anhält.

Trefferübersicht

Hier können Sie im unteren Teil des Bildschirms zwischen vier Darstellungsformen wählen:

- Sortierung nach geschossenen Toren (bester Sturm)
- Sortierung nach kassierten Toren (schlechteste Abwehr)
- Sortierung nach der Tordifferenz
- Sortierung nach geschossenen + kassierten Toren (wo war am meisten los)

Mannschaft

Hier finden Sie alle Statistiken, die sich ausschließlich auf Ihr aktuelles Team beziehen.

Torjägerlisten

Die Zahl in Klammern gibt zusätzlich noch die Anzahl der Tore im letzten Spiel des Wettbewerbs an. Bei der "**Torjägerliste plus**" werden jeweils der Name, die absolute Anzahl an Toren und die Anzahl der Treffer im letzten Spiel ausgegeben. Danach folgt eine Übersicht über die Art und Weise, wie der Spieler seine Tore erzielt hat. Unterschieden werden vier Kategorien, nämlich Freistöße ("F"), Elfmeter ("E"), Kopfbälle ("K"), und Distanzschüsse ("D"). Am Ende der Tabelle finden Sie die Anzahl der Chancen, die der Spieler insgesamt hatte und schließlich noch seine Trefferquote. Hier löst sich das Geheimnis, wer für die ständigen Pleiten trotz klarer Feldüberlegenheit verantwortlich ist...

Torjägerliste ewig Verein

In dieser Torjägerliste werden die Rekordtorjäger Ihres Vereins über mehrere Saisons geführt. Hier werden auch die Tore des Spielers in der 2. oder 3. Liga angezeigt. Am Ende der Zeile erfahren Sie die Tore des Spielers in den letzten drei Spielzeiten (1. Spalte = letzte Saison).

Scorer

In dieser Übersicht finden Sie eine Hitliste Ihrer besten Torschützen und Vorbereiter. Jede Vorlage und jeder Treffer werden mit einem Punkt belohnt. Hinter den Namen der Spieler finden Sie zunächst eine Spalte mit deren aktueller Gesamtpunktzahl. Der Wert in Klammern gibt die Anzahl der gemachten Punkte des letzten Spieltags an. Dahinter folgt die Anzahl der Tore und der Vorlagen. Auch hinter diesen beiden Werten finden Sie noch die aktuellen Werte für den letzten Spieltag.

Joker-Statistik

Hier können Sie die Trefferquote der von Ihnen eingewechselten Spieler verfolgen und schauen, ob Sie ein glückliches Händchen bei Ihren Einwechslungen hatten. Für die Zukunft können Sie sehen, bei welchen Spielern sich die Einwechslung lohnt. Es werden jeweils die Anzahl der Tore, die Anzahl der Einwechslungen und die daraus resultierende Erfolgsquote ausgegeben. Die Liste ist nach den Toren sortiert. Bei gleicher Toranzahl entscheidet die bessere Quote.

Einsätze

In dieser Statistik wird über die Einsätze Ihrer Spieler in der laufenden Saison genau Buch geführt. Neben der Gesamtzahl an Spielen wird auch die Zahl der Ein- und Auswechslungen angezeigt. In der Spalte Tendenz können Sie ablesen, ob die Durchschnittsform des Spielers zurzeit steigend oder fallend ist.

Einsätze ewig

Hier werden neben den Erstligaeinsätzen und den Pokaleinsätzen auch die Einsätze Ihrer Spieler in den unteren Spielklassen seit Ihrem Amtsantritt geführt. Außerdem werden auch die Länderspiele ausgegeben.

Fairness Mannschaft

In dieser Statistik erhalten Sie einen Überblick über die sogenannten "persönlichen Strafen", d.h. über die gelben, Gelb-Roten und roten Karten, die ein Spieler in den Ligaspielen der bisherigen Saison erhalten hat. Neben den absoluten Werten für die Anzahl der Karten in den jeweiligen Kategorien finden Sie auch eine Gesamtpunktzahl. Für eine gelbe Karte gibt es jeweils einen Punkt, für eine Gelb-Rote Karte drei Punkte und für eine rote Karte fünf Punkte. Ganz rechts finden Sie noch eine Spalte, die Ihnen angibt, wie viele Spieltage dieser Spieler bereits insgesamt in diesem Jahr gesperrt war.

Spielertrends

Hier können Sie sich immer über die aktuellen Tendenzen Ihrer Spieler informieren. Dabei werden die Spieler in fünf Kategorien von "Fast sichere Aufwertungskandidaten" bis "Werden fast sicher abgewertet" eingeteilt. Sie

können schnell sehen, mit welchen Spielern ein Sondertraining angebracht wäre, welche Verträge besser nicht verlängert werden sollten und vieles mehr. Hier haben Sie alles auf einen Blick - damit Sie keine unliebsamen Überraschungen erleben. Trotzdem. Auch fast sichere Aufwertungskandidaten sind eben nur fast sichere Aufwertungskandidaten. Und wenn immer alles nach Plan laufen würde, dann wäre das doch auch langweilig - oder?

Ferner finden Sie hier eine Spalte mit der Überschrift "**Fehlende Tore**". Dieser können Sie entnehmen, wie viele Tore dem Spieler noch bis zu einer trefferbedingten Aufwertung fehlen. Steht ein Spieler kurz vor dem Ende der Saison vor einer Aufwertung, sollten Sie diesem möglicherweise die Verantwortung für Elfmeter und/oder Freistöße übergeben.

Wer kam? Wer ging?

Nach der Nummer des Transfers und der Saison in der er stattfand, folgt der Spieltag als genauer Zeitpunkt. Die Abkürzung SB steht hier für Saisonbeginn, WP für Winterpause. Danach folgt unter "Art" entweder "Zugang", "Abgang", "Geliehen", "Zurück" (bei nur ausgeliehenem Spieler) oder "Verliehen". Beim Verein kann statt eines Vereinsnamens auch "eigene Jugend", "eigene Amateure", "wird Amateur", "Karriereende" oder ähnliches stehen. Nach der Stärke und der Position folgt schließlich noch die Ablösesumme bzw. die Leihgebühr. Es werden jeweils die letzten 100 Wechsel gespeichert.

Angst- und Lieblingsgegner

In dieser Statistik können Sie Ihre fünf liebsten und Ihre fünf schlimmsten Gegner in den Kategorien "Heim" (nur Heimspiele), "Auswärts" (nur Auswärtsspiele) und "Liga" (alle Ligaspiele) betrachten. Eine Mannschaft kann ohne weiteres einen Komplex gegen eine andere Mannschaft entwickeln und so bereits mit einem schlechten Gefühl in das Spiel gehen. Natürlich kann es auch genau umgekehrt sein: Man weiß, dass einem der Gegner liegt und geht deshalb auch mit einem entsprechenden Selbstvertrauen in die Partie. Eine Reihe am Anfang eher zufälliger Ergebnisse beeinflusst dadurch die Resultate der Zukunft. Es werden immer die letzten zehn Jahre betrachtet.

Vorlagen

Wer bereitet eigentlich die Tore in Ihrem Verein vor? Oft bemerkt man gar nicht, was für eine wertvolle Arbeit bestimmte Spieler abliefern - bis man in diese Statistik schaut. Die Zahl in Klammern gibt die Anzahl der Vorlagen am letzten Spieltag an.

Eigentore

Wie der Name der Statistik schon sagt, werden hier sämtliche Eigentore Ihrer Spieler gesammelt. Diese Statistik bleibt im Laufe einer Saison zumeist relativ leer, mehr als drei Kisten schießen sich nur wirklich dumme Spieler selbst rein. Die Zahl in Klammern gibt die Eigentore am letzten Spieltag an. Vermutlich steht hier jetzt irgendwo eine "1" - sonst wären Sie jetzt nicht in dieser Statistik.

Übersicht gelbe Karten

In dieser Statistik können Sie sich einen schnellen Überblick über die Anzahl der gelben Karten verschaffen, die Ihre Spieler in den drei Wettbewerben jeweils kassiert haben. Ein "*" hinter einer Zahl bedeutet, dass der Spieler bei der nächsten gelben Karte ausfällt.

Notenschnitt Spieler

Für jeden Ihrer Spieler erhalten Sie den Notenschnitt aus allen Spielen, in denen er eingesetzt wurde (die Zahl in Klammern gibt die Anzahl dieser Spiele an). Zusätzlich wird auch der Notenschnitt in den Heim- und in den Auswärtsspielen ausgegeben (wieder mit Anzahl der Spiele in Klammern). Für Einsätze von unter 20 Minuten Dauer werden keine Noten vergeben. Die Anzahl der Einsätze kann also von der Einsatzstatistik abweichen.

Verläufe Mannschaftswerte

In dieser Statistik können Sie sich über den Verlauf der verschiedenen Mannschaftswerte informieren. Im Einzelnen können Sie die Entwicklung von Siegeswillen, Eingespieltheit, Stimmung, Kondition, Frische und Respekt der Gegner verfolgen. Am Ende jeder Woche werden diese Werte in die Statistik übernommen. Sie werden auch nicht am Ende einer Saison gelöscht, da insbesondere natürlich die Vorbereitungsphase interessant ist. Die einzelnen Farben stehen für:

ROT	= Siegeswille
BLAU	= Stimmung
GRÜN	= Eingespieltheit
WEISS	= Kondition
GRAU	= Frische
GELB	= Respekt der Gegner

Trefferverteilung

Hier können Sie genau ablesen, in welchen Minuten Ihre Mannschaft besonders erfolgreich war, und in welchen sie sich regelmäßig von den Gegnern hat einseifen lassen. Im oberen Teil des Bildschirms können Sie zunächst Ihre eigenen Tore sehen, an der Skala können Sie die genauen Minuten ablesen. Unten wird die Verteilung der Gegentreffer angezeigt. Die grünen Balken (oder Teile davon) geben jeweils die Anzahl der Treffer in Heimspielen an. Blaue Balken stehen für Auswärtsspiele. Es werden nur Ligaspiele gewertet.

Heim- und Auswärtstorjäger

Hier erfahren Sie, welche Ihrer Spieler in der Liga vornehmlich daheim und welche lieber auswärts treffen. Die Zahl in Klammern gibt jeweils die Gesamtzahl der Treffer an.

Chancen

Hier wird für jedes Ligaspiel die Anzahl an herausgespielten Chancen festgehalten. Sie können sie dann mit den erzielten Toren vergleichen. Heimspiele werden rot dargestellt.

Einsätze hintereinander

Hier wird angezeigt, wie oft Ihre Spieler hintereinander unter Ihnen in der Startaufstellung gestanden haben, ohne dass sie auch nur ein einziges Spiel pausiert haben. Es werden nur Ligaspiele gewertet.

Fairnessvergleich

Sie können hier schön sehen, wer jeweils die Tretermannschaft in den abgelaufenen Spieler der Saison war. Im unteren Teil des Bildschirms erhalten Sie auch noch die Gesamtzahlen. Für eine rote Karte gibt es wie immer fünf Punkte, für eine Gelb-Rote drei und für eine gelbe Karte einen Punkt.

Notenschnitt Mannschaft

Aus den Noten sämtlicher eingesetzten Spieler wird pro Spiel ein Durchschnittswert gebildet. Durch die graphische Darstellung über eine ganze Saison können Sie die Entwicklung der Mannschaft sehr gut verfolgen. Da parallel dazu der Notenschnitt der Gegner eingeblendet wird, können Sie immer schön sehen, ob Ihre Mannschaft denn so schlecht oder ob der Gegner so gut gespielt hat.

Formverlauf Mannschaftsteile

In dieser Statistik wird für alle eingesetzten Spieler eines Mannschaftsteils ein entsprechender Durchschnittswert pro Spiel gebildet. Hier können Sie schön sehen, wo die Schwächen Ihres Teams lagen. Es werden immer die letzten 52 Wochen angezeigt. Die einzelnen Farben stehen für:

GRÜN	Form des Torwarts und der Abwehr
BLAU	Form des Mittelfeldes
ROT	Form des Sturms

Restprogramm

Diese Übersicht kann nur an den jeweils fünf letzten Spieltagen einer Saison aktiviert werden. Neben Ihrem Restprogramm werden die letzten Spiele Ihrer Tabellennachbarn übersichtlich dargestellt (normalerweise drei nach oben, zwei nach unten). Diese Übersicht ist vor allem in harten Abstiegs- und Meisterschaftskämpfen interessant, da man hier sehr einfach einen Überblick über die genauen Chancen jeder Mannschaft erhalten kann (möglicherweise in Verbindung mit einer Computerprognose).

Liga

Hier finden Sie alle Statistiken, die sich ausschließlich auf Ihre aktuelle Liga beziehen.

Torjägerliste Liga

In dieser Tabelle können Sie einen Blick auf die aktuellen Torjäger werfen. Mit Hilfe der Scrollbar rechts können Sie auch einen Ausflug in die tieferen Regionen dieser Liste unternehmen. Hinter dem Namen des Spielers und seinem Verein befindet sich zunächst die Anzahl der Tore des Spielers im bisherigen Verlauf der Saison. Dann folgt eine Aufschlüsselung, wie diese Treffer zustande kamen.

Fr	Freistoß
El	Elfmeter
Ko	Kopfbälle
Di	Distanzschüsse

Schließlich erfahren Sie noch, wie viele Pokaltore der Spieler bisher erzielt hat.

Scorer Liga

In dieser Übersicht finden Sie eine Hitliste der besten Torschützen und Vorbereiter der einzelnen Ligen. Jede Vorlage und jeder Treffer werden mit einem Punkt belohnt. Hinter dem Namen des Spielers und seines Vereins finden Sie zunächst eine Spalte mit der aktuellen Gesamtpunktzahl. Der Wert dahinter (ISp) gibt die Anzahl der gemachten Punkte des letzten Spieltags an. Dahinter folgt die Anzahl der Tore und der Vorlagen. Auch hinter diesen beiden Werten finden Sie noch die aktuellen Werte für den letzten Spieltag.

Fairness Mannschaften

Hier gilt die gleiche Punktverteilung wie in der Statistik "Fairness eigene Mannschaft". Für eine rote Karte gibt es fünf Punkte, für eine Gelb-Rote drei und für eine gelbe Karte einen Punkt. Jedoch werden hier sämtliche Karten für alle Vereine der Liga addiert. Nach der Summe und den absoluten Zahlen in den ersten drei Spalten finden Sie den Schnitt der Punkte pro Spiel. Im unteren Teil wird Ihnen außerdem noch der Verein angezeigt, der bisher die meisten Punkte in einem Spiel gesammelt hat.

Mannschaftsübersicht

Jede Liga ist hier nach der Summe der Stärken der ersten sechzehn Spieler der Mannschaften zu Saisonbeginn sortiert (jeweils zwei Torhüter, sechs Verteidiger, fünf Mittelfeldspieler und drei Stürmer - sind nicht genügend Spieler eines Mannschaftsteils da, wird der beste andere Spieler mit 50% gewertet, ist er ein Allrounder, dann mit 80%). Nach dieser Liste errechnet sich auch das realistische Saisonziel für eine Mannschaft.

Verletzte und gesperrte Spieler werden dabei als einsatzfähig behandelt. Für jede Führungsperson, jede Kämpfernatur und jeden Allrounder gibt es 0.5 Punkte Bonus, ein Spielmacher und ein Libero unter den besten elf Spielern bringen jeweils einen weiteren Punkt. Für jede Fähigkeit eines Spielers werden außerdem 0.1 Punkte addiert.

Vorlagen Liga

Von den Torjägern spricht jeder - aber wer hat die meisten Tore vorbereitet? In dieser Tabelle finden Sie die besten Passgeber und die Flankenspezialisten. Die Zahl unter "lSp" gibt die Anzahl der Vorlagen am letzten Spieltag an.

Schiedsrichterleistungen

Hier können Sie sehen, welche Schiedsrichter im bisherigen Verlauf der Saison die besten bzw. die schlechtesten Leistungen gebracht haben.

Treter Liga

Hier finden Sie die aktuelle "Hitliste" der größten Treter der gesamten Liga. Wer hat am meisten gelbe Karten gesammelt, und wer flog am häufigsten vom Platz? Für eine rote Karte gibt es wie immer fünf Punkte, für eine Gelb-Rote drei und für eine gelbe Karte einen Punkt. Bei Gleichstand wird zuerst nach roten und dann nach Gelb-Roten Karten sortiert.

Schiriliebliche

Wenn Sie schon immer den Verdacht hatten, dass sich die Fehlentscheidungen der Schiedsrichter gegen und für Ihr Team nicht unbedingt die Waage halten, dann können Sie sich hier vergewissern. Einen Pluspunkt erhalten Sie jeweils für

- einen nicht ausgesprochenen aber gerechtfertigten Platzverweis gegen Ihre Mannschaft.
- einen ungerechtfertigten Platzverweis für Ihren Gegner.
- einen nicht gegebenen aber gerechtfertigten Elfmeter gegen Ihre Mannschaft.
- einen unberechtigten Elfmeter für Ihr Team.
- ein irreguläres Tor für Ihre Mannschaft (nach Hand- oder Foulspiel oder Abseits).
- ein abgepfiffenes reguläres Tor für Ihren Gegner.

In den umgekehrten Fällen (d.h. Sie haben profitiert) gibt es analog immer einen Minuspunkt für Ihr Team. Wer also am Ende in dieser Tabelle oben steht, der hat folglich am meisten von den Herren in Schwarz profitiert.

Mannschaften mit der besten Tagesform

Hier wird die spielerische Leistung der Mannschaften am letzten Spieltag anhand der Noten und der Berufungen in die Elf des Tages verglichen.

Wann trafen die Clubs?

Dieser Statistik können Sie entnehmen, welche Mannschaften in welcher Phase des Spiels am gefährlichsten waren. Hier können Sie unter Umständen auch ablesen, welche Mannschaften besonders konditionsstark sind – oder bevorzugt in den letzten Minuten nachlassen.

Wann fielen die Gegentore?

Dieser Statistik können Sie entnehmen, welche Mannschaften in welcher Phase des Spiels bisher am anfälligsten waren. So kann es sich lohnen, gegen Gegner, die grundsätzlich am Ende noch für einen Gegentreffer gut sind, besonders konditionsstarke Spieler einzusetzen.

Aktuelles

Serien und Kurioses

In dieser "Statistik" wird versucht, alle erdenklichen Kuriositäten aus dem vorhandenen Zahlenmaterial herauszuholen. Es wird solange gesucht, bis etwas verdammt Unwahrscheinliches gefunden wird. Typische Beispiele für solche Serien sind z.B. eine bestimmte Anzahl an Siegen, eine bestimmte Zeit ohne Gegentreffer oder Dinge wie "Seit 127 Spieltagen haben Sie keinen Elfmeter mehr erhalten.". Da Presse und Fernsehen durch die phantastischen Computer in ihren statistischen Abteilungen ohnehin jede Kleinigkeit entdecken, stehen Ihnen diese Informationen auch ohne eigenen Statistiker zur Verfügung.

Spielplan

Hier können Sie sich durch sämtliche Spieltage der Saison klicken und alle Ergebnisse und zukünftigen Begegnungen abrufen.

Europäische Vereinsrangliste

Hier können die erfolgreichsten Vereine in Europa abgelesen werden. Um wirklich ganz oben zu stehen, ist es vor allem notwendig, in allen drei Wettbewerben erfolgreich abzuschneiden. Im nationalen Pokal werden dazu erst ab dem Halbfinale Punkte vergeben.

Aktueller Stand: Elf des Jahres

Ihr Statistiker führt Ihnen netterweise immer die aktuelle Elf des Jahres mit. Die Spieler mit den auf ihren Positionen meisten Berufungen in die Elf des Tages werden hier aufgenommen. Bei Gleichheit der Berufungen entscheidet die Spielstärke, dann die Form.

Mannschaftsvergleich

Die Mannschaften der beteiligten menschlichen Spieler werden an dieser Stelle einem detaillierten Vergleich unterworfen. Sie erfahren zunächst z.B. das Durchschnittsalter der Teams und die Anzahl der sehr jungen (<22) und sehr alten (>32) Spieler. Danach werden die Mannschaftsteile miteinander verglichen. Wie stark sind sie, welche Durchschnittsform hatten sie bisher in dieser Saison, wie viele Tore haben sie geschossen? Diese Vergleiche werden dann auch mit der gesamten Mannschaft durchgeführt. Am Ende erfolgt eine abschließende Bewertung der Mannschaft mit der Angabe der Summe des Marktwerts aller Spieler.

Meiste Fans

Hier erfahren Sie, welche Vereine derzeit in den einzelnen Ländern am meisten Fans (in Millionen) haben. Durch Mode Fans kann es hier sehr schnell heftige Verschiebungen geben.

Aktuell beste Serie

Dieser Statistik können Sie entnehmen, wie viele Punkte die einzelnen Mannschaften der Ligen seit ihrer letzten Niederlage in Ligaspielen geholt haben. Der Tabellenführer hier ist sozusagen die Mannschaft der Stunde. Der Zähler wird bei einem Auf- oder Abstieg gelöscht, nicht aber in einer neuen Saison.

Aktuell schlechteste Serie

Dieser Statistik können Sie entnehmen, wie viele Punkte die einzelnen Mannschaften seit ihren letzten Siegen abgeben mussten. Eine Mannschaft die lange sieglos bleibt, wird also in dieser Tabelle Stück für Stück nach oben rücken. Der Zähler wird bei einem Auf- oder Abstieg gelöscht, nicht aber in einer neuen Saison.

Historisches

Abschlusstabellen und Resultate

Hier können Sie die Abschlusstabellen der letzten zehn Jahre für alle Ligen aufrufen. Mit zunehmender Spieldauer füllt sich die Liste immer mehr.

Statistik Internationale Wettbewerbe

Hier finden Sie die internationalen Titelträger der letzten Jahre in den Europapokalen, im europäischen Supercup und im Weltcup.

Torjägerliste 1. Liga ewig

Diese Statistik wird nur für die erste Liga eines Landes geführt. Sie können sich hier die besten Torjäger aller Zeiten auf einen Blick anschauen. Außer über die Namen ihrer letzten Vereine und der Anzahl der absoluten Treffer werden Sie auch über die Anzahl der Einsätze informiert. Spieler mit einem "*" sind derzeit noch in dieser Liga aktiv und können ihre Trefferanzahl noch erhöhen. In der letzten Spalte finden Sie auch die Anzahl der Tore, die der Spieler im nationalen Pokal erzielt hat.

Einsätze 1. Liga ewig

Hier werden sämtliche Einsätze der Spieler registriert und addiert. Diese Tabelle wird natürlich erst nach einigen Saisons so richtig aussagekräftig, wenn entsprechende Mengen an Spielen absolviert sind. Sie wird nur für die erste Liga jedes Landes geführt. Neben den Ligaspielen werden auch Pokal- und Länderspieleinsätze gezählt.

Rekorde

In dieser Statistik werden sämtliche Rekorde gespeichert, die Sie im Laufe eines Spiels so aufstellen. Besonders nach einer längeren Tätigkeit bei einem Verein lohnt sich ein Blick in diese Übersicht. Bei Einstellung eines Rekordes wird die alte Höchstmarke trotzdem durch die neue ersetzt. Zu jedem Rekord wird automatisch das Aufstellungsdatum mit angegeben.

Diese Rekorde beziehen sich nur auf Ihre Tätigkeit bei Ihrem aktuellen Verein. Die absoluten Rekorde (aller Zeiten) finden Sie unter "Für die Ewigkeit...".

5-Jahreswertung

Hier erfahren Sie, welche Länder derzeit in der nächsten Saison wie viele Vertreter für den [Europapokal des Verbandes](#) stellen. Von Platz 1-3 sind es vier Vereine, von Platz 4-9 drei Vereine und ab Platz 10 zwei Vereine. Diese Liste wird nach jedem Europapokalspieltag umgehend aktualisiert.

Rekordnationalspieler

Hier werden alle Länderspieleinsätze der Spieler genau registriert. Spieler mit einem "*" sind derzeit noch aktiv.

Für die Ewigkeit...

In dieser Statistik werden sämtliche Rekorde gespeichert, die Sie oder Ihre Mitspieler im Laufe der Zeit so aufstellen. Bei Einstellung eines Rekordes bleibt die alte Höchstmarke erhalten.

Besonderheit dieser Statistik ist, dass sie sich nicht nur auf das laufende Spiel bezieht, sondern dass diese Rekorde in einer unabhängigen Datei gespeichert werden, so dass Sie sie auch bei Ihrem nächsten Spiel wieder verbessern können. Zu jedem Rekord werden der Name des Spielers, sein aktueller Verein und das Datum (das echte) angezeigt und abgespeichert. Haben Sie einen solchen Rekord aufgestellt, werden Sie direkt danach darüber informiert.

Relative ewige Tabelle

Im Prinzip wird diese Tabelle aus dem gleichen Zahlenmaterial wie auch die absolute ewige Tabelle errechnet. Für die relative Tabelle ist es allerdings entscheidend, wie viele Punkte eine Mannschaft durchschnittlich in einem Spiel geholt hat. Die absolute Anzahl an Punkten spielt keine Rolle. Auch ein Aufsteiger mit einem guten ersten Jahr kann hier ganz plötzlich eine sehr bedeutende Rolle spielen...

Erfolgreichste Trainer

Dieser Statistik können Sie entnehmen, welcher Trainer bislang in seiner Karriere am meisten Titel geholt hat. Für die Statistik zählen nur Meisterschaften, Pokalsiege und Europapokalsiege. Unter "Aufstiege" finden Sie auch noch die Anzahl der Mannschaften, die er in eine höhere Liga geführt hat. In der Kategorie "Sonstige" werden schließlich auch die Ligapokalsiege und Supercupsiege, sowie die Erfolge im Europäischen Supercup und im Welpokal aufgeführt. Berücksichtigt werden sowohl menschliche als auch Computertrainer.

Trainer mit den meisten Rauswürfen

Hier können Sie nachlesen, welcher Trainer bislang am häufigsten vorzeitig gehen musste. Nicht verlängerte Verträge zählen nicht. Berücksichtigt werden sowohl menschliche als auch Computertrainer. Im unteren Teil des Bildschirms können Sie zwischen den einzelnen Ländern hin und her schalten.

Supertransfers

Hier werden die 50 spektakulärsten Transfers (Mindestablösesumme 2 Millionen DM) angezeigt. Nach dem Namen des Spielers folgen die beiden beteiligten Vereine, die Position und Stärke des teuren Mannes und schließlich die Ablösesumme. Diese Statistik gilt für alle Ligen gemeinsam.

Meiste Aufstiege

Manche Spieler eignen sich einfach phantastisch als "Aufstiegshelfer". Für die erste Liga reicht es vielleicht nicht ganz für den großen Durchbruch, aber in den unteren Klassen stehen sie ihren Mann. Hier finden Sie nun die besten dieser Kandidaten.

Meiste Abstiege

Manche Spieler ziehen das Pech geradezu an. Wenn sie sich im Abstiegskampf befinden, kann man sicher davon ausgehen, dass es schiefgeht. Hier finden Sie nun die "erfolgreichsten" dieser Kandidaten.

Stadionstatistiken

Auslastung

Die Stadionausslastung zeigt auf klare und eindeutige Weise, in wie weit Ihr Stadion bei den bisherigen Heimspielen gefüllt war. Die durch die Balken gehende Linie (hoffentlich, sonst haben Sie ein Problem) zeigt den von Ihnen kalkulierten Schnitt an. Ist Ihr Stadion sehr oft voll, sollten Sie über einen Ausbau nachdenken, da Sie in diesem Fall jedes Mal Geld verlieren. Zur Not tut es aber auch erst mal eine Erhöhung der Eintrittspreise.

Erreichte Zuschauerzahlen Liga

Hier können Sie jederzeit sehen, welche Mannschaft derzeit die meisten Fans anlockt. Neben dem Durchschnittsbesuch erfahren Sie auch die bisherige Anzahl an Heimspielen und den aktuellen Gesamtbesuch in der laufenden Saison. Pokalspiele haben hier keine Auswirkungen.

Dauerkarten Liga

Hier finden Sie Informationen über die verkauften Dauerkarten bei den einzelnen Vereinen. Im unteren Teil des Bildschirms können Sie zwischen den einzelnen Ligen wechseln.

Einnahmen

Für jedes Heimspiel der Saison werden nach der Spielnummer der jeweilige Gegner, die Anzahl der Zuschauer und die resultierenden Einnahmen mit Gesamtsumme angezeigt.

Dauerkartenentwicklung

Besonders schön lässt sich die Aufwärtsentwicklung eines Vereins an seinen Dauerkartenverkäufen ablesen. Haben Sie viele Dauerkartenkunden, erhöht das die Sicherheit Ihrer Einnahmen immens. Nach plötzlichen Erfolgen oder einem Aufstieg kann es zu einem richtigen Boom kommen. Die Zahlen in den Balken geben jeweils die erreichte absolute Zahl an verkauften Dauerkarten an.

Finanzstatistiken

Saisonbilanzen

Hier können Sie sich über die Entwicklung Ihres Vereines anhand einer Reihe wichtiger Grunddaten informieren. Insbesondere sind die Finanzergebnisse und die Entwicklung der Teamstärken recht interessant. Als Titel zählen hier auch die Supercup-Wettbewerbe.

Kassenstand

Der aktuelle Kassenstand wird für jede Woche gesichert und in ein Diagramm eingezeichnet. Diese Statistik wird ab Ihrer Neuverpflichtung als Manager automatisch geführt.

Gehälter

In der Gehälterübersicht können Sie ganz einfach auf einen Blick sehen, was Ihre Spieler so verdienen. Es ist ein ganz zentraler Punkt in diesem Spiel, dass Sie auf eine vernünftige Gehaltsstruktur in Ihrer Mannschaft achten, um Unfrieden zu vermeiden.

Marktwerte

Die Marktwerte Ihrer Spieler können Sie sowohl beim Spielerkader als auch in der statistischen Abteilung abrufen.

Auch im Zeitalter nach dem [Bosman-Urteil](#) hat ein Spieler grundsätzlich noch einen Marktwert. Dieser hängt stark von seiner noch ausstehenden Vertragsdauer ab. Es ist klar, dass niemand für einen Spieler Millionen bezahlen würde, den er in einem halben Jahr auch ablösefrei haben könnte. Anders verhält es sich, wenn der Spieler noch drei Jahre Vertrag hat. Diese Statistik finden Sie unter "Finanzen" auch bei den Statistiken.

Bitte beachten Sie, dass der Marktwert eines Spielers seine Bedeutung verliert, sobald ein Spieler von seinem Verein auf die Transferliste gesetzt wird. Da in diesem Fall signalisiert wird, dass der Spieler verkauft werden soll, wird die gebotene Ablösesumme deutlich geringer ausfallen. Dies gilt allerdings auch für Ihre eigenen Spieler.

Entwicklung Werbeeinnahmen

Hier können Sie die Entwicklung der Werbeeinnahmen verfolgen. Unter diese Rubrik fallen alle Einnahmen durch den Hauptsponsor, den Sponsorenpool, aus der Bandenwerbung und durch die Anzeigetafel.

Spielstatistiken

In diesem Bereich stehen Ihnen eine Reihe von Übersichten zur Verfügung, die es Ihnen erlauben, das abgelaufene Spiel präzise zu analysieren. Jeder Ballkontakt, jeder Schuss, jeder Fehlpass und jedes Fouls wird dazu akribisch festgehalten.

Zweikämpfe

In dieser Übersicht werden eine Reihe von Informationen über das Zweikampfverhalten Ihrer Spieler im letzten Spiel ausgegeben. Die Liste ist nach den Noten der Spieler sortiert.

Passspiel

In dieser Übersicht erfahren Sie alles über die das Passspiel Ihrer Spieler, z.B. ihre Fehlpassquote. Die Liste ist auch nach dieser Quote sortiert.

Einsatz

Hier können Sie sehen, was Ihr Spieler im letzten Spiel geleistet hat. Die Liste ist nach der zurückgelegten Laufstrecke sortiert.

Trefferquote

Hier können Sie abrufen, welche Ihrer Spieler im letzten Spiel wie oft mit welcher Trefferquote auf das Tor des Gegners geschossen haben. Die Liste ist nach der Anzahl der Torschüsse sortiert

Art der Torschüsse

Hier erhalten Sie eine präzise Aufstellung darüber, wo die Torschüsse Ihrer Spieler gelandet sind. Die Liste ist nach der Anzahl der Versuche sortiert.

Torhütervergleich

In dieser Übersicht werden die Aktionen der Torhüter miteinander verglichen.

Härte

Dieser Übersicht können Sie entnehmen, welche Spieler im abgelaufenen Spiel besonders unangenehm aufgefallen sind. Sie ist nach der Anzahl der verübten Fouls sortiert.

Verletzungen

Hier erfahren Sie alles über die Verletzungen der Partie.

Nationalmannschaft

Sind Sie Nationaltrainer, steht Ihnen während Ihrer Trainertätigkeit ein spezieller Menüpunkt für die tägliche Arbeit zur Verfügung.



Dieser Punkt kann so lange nicht angeklickt werden und wird hell dargestellt, bis Sie tatsächlich Nationaltrainer sind.

Dann haben Sie an dieser Stelle sechs verschiedene Möglichkeiten, sich um Ihren Job zu kümmern.

[Kader zusammenstellen](#)

[Spieler einbürgern](#)

[Infos über Einbürgerungsgespräche](#)

[Freundschaftsspiel vereinbaren](#)

[Erfolge Nationalmannschaft](#)

[Als Nationaltrainer zurücktreten](#)

Kader zusammenstellen

Vor jedem Länderspiel haben Sie als Nationaltrainer die Aufgabe, einen Kader von genau 22 Mann zu bestimmen. Dazu können die Spieler der letzten Partie beliebig ausgetauscht werden. Um einen Spieler zu ersetzen, muss dieser in der Liste rechts einfach angeklickt werden.

Vor jedem Spiel und zwei Wochen vor Beginn eines Turniers erscheint dieser Bildschirm automatisch. Sie müssen sich dann für die 22 Spieler entscheiden, die Sie endgültig nominieren wollen. Achten Sie auf eine ausreichende Besetzung der einzelnen Mannschaftsteile, nicht dass Sie plötzlich ohne Stürmer oder linken Mittelfeldspieler dastehen!

Um einen neuen Spieler zu bestimmen, stehen Ihnen links zwei Hilfsmittel zur Verfügung. Oben können Sie sich zunächst die besten Spieler auf einer Position anzeigen lassen, unten können Sie dagegen gezielt Vereine nach Spielern absuchen. Spieler, die sich bereits im Kader befinden, sind in diesen Listen farblich hervorgehoben. Wollen Sie einen Spieler neu nominieren, klicken Sie ihn einfach an.



Ab einem bestimmten Alter reagieren Spieler sehr empfindlich, wenn sie aus dem Kader gestrichen werden, obwohl sie spielen könnten. Sie erklären dann sehr schnell ihren Rücktritt.

Spieler einbürgern

Gerade in Ländern mit relativ wenigen Spielern ist es sehr praktisch, die Möglichkeit zu nutzen, Spieler anderer Nationen abzuwerben.

Hier wählen Sie zunächst wie auch unter "Vereine absuchen" das Land und den Verein, bei dem der gewünschte Spieler spielt. Nun können Sie durch einen Klick auf den Spieler Kontakt mit ihm aufnehmen. Es werden allerdings nur Spieler angezeigt, die bisher noch kein Länderspiel für irgendein Land absolviert haben.



Bitte beachten Sie, dass ein Spieler in seiner Karriere nur für ein Land aktiv sein kann! Hat er sich einmal festgelegt und einen Einsatz absolviert, ist kein weiterer Wechsel mehr möglich.

Klicken Sie einen Spieler an, können Sie einen Gesprächstermin mit ihm vereinbaren und ihm Ihr Interesse mitteilen. Dabei stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Verfügung:

Vorgespräch führen

Hier geht es nur darum, dass der Spieler über Ihr Interesse informiert wird.

Spieler Angebot unterbreiten

Hiermit fordern Sie den Spieler auf, sich ernsthaft Gedanken über einen Wechsel der Staatsbürgerschaft zu machen.

Konkrete Anfrage

Jetzt muss sich der Spieler entscheiden.

Je mehr Mühe Sie sich vor einer konkreten Anfrage mit einem Spieler geben, desto größer ist auch die Chance, dass er am Ende tatsächlich für Ihr Land aufläuft.

Infos über Einbürgerungsgespräche

Hier können Sie sich eine Übersicht über die Spieler anzeigen lassen, mit denen Sie schon einmal über eine Einbürgerung gesprochen haben. Ein Spieler wird immer dann aus dieser Liste entfernt, wenn er sein erstes Länderspiel für ein anderes Land gemacht oder endgültig abgesagt hat.

Freundschaftsspiel ansetzen

Als Nationaltrainer haben Sie nur einen sehr geringen Spielraum, was das Ausrichten von Freundschaftsspielen betrifft. Die Spitzenspieler haben einen solch umfangreichen Terminkalender, dass Sie sie nicht durch Testspiele zusätzlich belasten sollten.

Dennoch haben Sie pro Jahr drei Termine, an denen Sie Freundschaftsspiele ansetzen können. Für jeden Termin haben Sie Kandidaten zur Auswahl, mit denen der Verband bereits gesprochen hat. Stellen Sie einfach den von Ihnen gewünschten Gegner ein!

Erfolge Nationalmannschaft

Hier können Sie sich über das Abschneiden einer Nationalmannschaft in den letzten Jahren informieren.

Als Nationaltrainer zurücktreten

Haben Sie die Nase voll vom Job des Nationaltrainers, können Sie hier Ihren Rücktritt erklären.

Der Verbandschef ist ein überaus freundlicher Mann, er wird ihn nach einer Sicherheitsabfrage auf jeden Fall akzeptieren, allerdings nicht direkt vor einem Spiel.

Persönliche Erfolge

Den Bereich "persönliche Erfolge" erreichen Sie im Hauptmenü über das dritte Icon von rechts.



Hier finden Sie zunächst Ihre aktuellen Vertragsdaten wieder. Sie erfahren, wie es aktuell um Ihr Nervenkostüm (siehe unten) bestellt ist und können sich über den für die Sicherheit Ihres Arbeitsplatzes entscheidenden Wert, das Vertrauen des Vorstandes (siehe unten) informieren.

Vertrauen des Vorstandes

Die Unterstützung des Vorstandes ist eine wichtige Voraussetzung für den Erfolg jedes Managers. Sie können den aktuellen Grad sowohl hier als auch unter [Vereinsführung](#) abrufen. Beim Präsidenten sehen Sie außerdem noch den passenden Gesichtsausdruck. Die Prozentzahl gibt Ihnen jeweils an, welcher Prozentsatz der Anteilseigner Ihres Vereins hinter Ihnen steht.

Klicken Sie den Wert an, können Sie sich in einem kleinen Fenster eine Kurve über seinen Verlauf in den letzten Wochen geben lassen. Haben Sie Anteile an einem Verein, können Sie diesen Wert auch selbst beeinflussen (s.u.). Steht er auf 100%, dann haben Sie das volle Vertrauen aller Verantwortlichen im Verein, ab 70% sollten Sie sich Sorgen machen und bei unter 50% heißt es "Und Tschüs!". Oft beginnen Sie mit einem Wert von 65-80%, da gerade bei der Verpflichtung eines neuen Mannes zumeist erst mal keine Einstimmigkeit im Vorstand herrscht.

Hier auch noch eine kleine Übersicht über die möglichen Bezeichnungen an dieser Stelle

Bezeichnung	Vertrauen des Vorstandes
Sie sind der König von ORT.	=100
Sie sind absolut unumstritten.	>89
Sie genießen breites Vertrauen in Ihrem Verein.	>79
Es gibt doch eine ziemliche Anzahl Kritiker an Ihrer Person.	>69
Von einer sicheren Stellung kann man nicht mehr sprechen.	>59
Ihr Rauswurf steht unmittelbar bevor.	<60
Es ist ein Wunder, dass Sie noch da sind.	<55

Vorteilhaft kann es sein, wenn Sie Anteile an Ihrem aktuellen Verein selbst besitzen oder im Krisenfall kaufen (Sie müssen dann aber Glück haben, dass Sie nur Anteile von den Leuten kaufen, die Ihre Ablösung fordern). Diesen Teil haben Sie dann immer hinter sich, es sei denn, Sie stimmen gegen sich selbst.

Neben Misserfolgen wirken sich auch Schulden und das Verfehlen des Saisonziels negativ auf das Vertrauen des Vorstandes aus.

Nervenkostüm

Ihr Nervenkostüm richtet sich dagegen nach den im Kapitel [Spiel- und Karriereende](#) erläuterten Punkten. Im Optimalfall beträgt es 100%. Kritisch ist auch hier wieder eine Grenze von 70%, die Sie eigentlich nicht unterschreiten sollten. Sie stehen bereits hier ziemlich unter Stress, was für die Länge Ihrer Karriere nicht besonders förderlich ist. Sinkt der Wert gar unter 50%, so müsste Ihr Arzt Sie eigentlich krankschreiben.

Ihr durchschnittlicher Wert in einer Saison ist dabei der für die Länge Ihrer Karriere wesentlichste Faktor. Kurzfristig können Sie Stress Phasen durchaus verkraften, über eine ganze Saison sollten Sie sich das nicht antun. Ab einem Durchschnittswert von unter 85% wird es übrigens gefährlich.

Image

Genau wie die Computertrainer verfügen auch Sie über ein besonderes Image, das z.B. durch Ihre Erfolge und Ihre Trainingsmethoden beeinflusst wird. Es gibt spezielle Varianten, wenn Sie z.B. viele Vereinsfeste veranstalten, sich bei den Trainerseminaren auszeichnen oder ständig in der Halbzeit Ihre Mannschaft anbrüllen.

Bei der Verpflichtung durch einen neuen Verein erfahren Sie außerdem umgehend, was die Spieler dort von Ihnen halten. Bei einem guten Image kann sich auf diese Weise schon durch Ihre Verpflichtung die Stimmung oder der Siegeswille Ihres neuen Teams verbessern.

Beteiligungen

In der Mitte des Bildschirms finden Sie Informationen über den aktuellen Stand Ihrer Aktienanteile. Sie können maximal von sechs verschiedenen Unternehmen gleichzeitig Anteile halten. Nach dem Namen des Vereins finden Sie hier die Anzahl Ihrer Aktien, den Gesamtbestand, Ihren Anteil in %, den Kaufkurs und den aktuellen Kurs der Aktien und den derzeitigen.

Rechts finden Sie noch eine Spalte mit der Überschrift "Manager". Klicken Sie in der Liste auf einen Posten Ihrer Aktien, wird in diese Spalte der Text "Entlassen!" geschrieben. Damit stimmen Sie mit Ihren Prozenten für die Entlassung des dortigen Managers. Dies wirkt insbesondere dann verheerend, wenn dieser sowieso bereits auf der Kippe steht.

Durch einen weiteren Klick auf den Posten nehmen Sie das "Entlassen!" auch wieder zurück.

Menüpunkte

Im unteren Teil des Bildschirms können Sie außerdem eine Reihe von Übersichten aufrufen und eine Karriere als Spieler beginnen oder beenden.

[Trainererfolge](#)

[Privates](#)

[Aktuelle Managerfähigkeiten](#)

[Spielertrainer werden](#)

[Spielerkarriere beenden](#)

[Gehaltsentwicklung](#)

[Beliebtheit](#)

[Vergleich mit Mitspieler](#)

Ferner stehen Ihnen hier auch noch eine Übersicht über die von Ihnen aufgestellten Saisonrekorde und die Highscore Liste zur Verfügung.

[Saisonrekorde](#)

[Highscore Liste](#)

Wollen Sie Aktien kaufen, klicken Sie bitte auf den entsprechenden Button. Sie können dann so richtig zuschlagen.

	Aktienmarkt
	Wettbüro

Siehe auch: Rechtsformen der Vereine

Privates Vermögen

An dieser Stelle wird auch immer der Stand Ihres persönlichen Barvermögens ausgegeben. Dieses wird zum aktuell gültigen Zinssatz für Tagesgeld verzinst. Pro Monat werden 5.000 DM (ab Level 10: 10.000 DM) für Ihre Lebenshaltung abgezogen. Wenn Sie sich etwas Besonderes leisten wollen, sollten Sie einmal unter "Privates" nachschauen.

Ganz links unten haben Sie schließlich noch die Möglichkeit, Teile Ihres Vermögens dem Verein zur Verfügung zu stellen. Sie können dabei sowohl die schwarze Kasse als auch das reguläre Bankkonto auffüllen. Aus der schwarzen Kasse können Sie es sich auch wieder zurückholen. Allerdings sieht Ihr Vorstand das nicht so gerne. Maximal können Sie auf diese Weise pro Woche 100.000 DM verschwinden lassen.

Sind Sie richtig in Ihren Verein verliebt, können Sie ihm so jederzeit eine kleinere oder größere Summe zuschießen. Stellen Sie einfach den entsprechenden Betrag ein und bestätigen Sie mit OK.

Trainererfolge

Hier wird ganz schlicht verewigt, bei welchen Vereinen Sie wie lange gearbeitet haben, welche Tätigkeit Sie dort ausgefüllt haben und welchen Erfolg Sie dort hatten. Wie viele Meisterschaften und Pokale haben Sie mit welchem Verein geholt, wie viele Spiele haben Sie gewonnen, wann waren Sie wo und wie lange unter Vertrag? Aber auch: Wie hat sich Ihr Managerlevel entwickelt? Wie oft sind Sie abgestiegen? Wie oft hat man Sie entlassen? Wie oft sind Sie selbst vorzeitig gegangen? Im Verlaufe eines Lebens kann da schon so einiges zusammenkommen...

Die Kürzel unter "Ende wegen" haben dabei folgende Bedeutung:

Entl.	Entlassung
V-Ende	Vertragsende
Rücktr.	Rücktritt (freiwillig)
Künd.	Ausstiegsoption wahrgenommen
Pension	Karriereende

Privates

Im Lauf des Spiels erhalten Sie gelegentlich auch die Möglichkeit zu heiraten. Die verschiedenen Kandidatinnen bringen dabei unterschiedliche Vorteile mit in die Ehe. Die eine verfügt über ein kleines Vermögen, die andere schon über einen fußballbegabten Sohn, die nächste kann brillant verhandeln und holt die besten Verträge für Sie heraus.

Hier finden Sie alle wichtigen Informationen über Ihre Familie. Außerdem können Sie zusätzlich in drei Bereichen Ihr bislang verdientes Geld verjubeln. Dabei können Sie aber immer nur die nächste Stufe anklicken, solange Ihr Vermögen reicht. Bei einem Vereinswechsel bleiben Ihnen Auto und Hobby erhalten, Ihr Haus muss allerdings etwas unter dem Einkaufspreis verkauft werden.

Aktuelle Managerfähigkeiten

Hier finden Sie die aktuellen Werte Ihrer Trainer- und Managerfähigkeiten.

Spielertrainer werden

Sie fühlen sich noch so richtig fit und gehören noch lange nicht zum alten Eisen? Sie haben das Gefühl, die Mannschaft braucht Sie? Sie sind noch keine fünfundvierzig Jahre alt? Dann schnüren Sie doch einfach Ihre Fußballschuhe. Klicken Sie den Punkt "Spielertrainer werden" einfach an, und beantworten Sie die Frage nach Ihrem Comeback bitte einfach mit einem "Ja". Schon geht es los. Natürlich bekommen Sie für Ihre Tätigkeit kein Gehalt, die Geschichte läuft schließlich auf rein freiwilliger Basis. Siegprämien bekommen Sie allerdings schon - genau wie auch jeder andere Spieler.

Spielerkarriere beenden

Wollen Sie Ihrem Verein nicht mehr als Spieler zur Verfügung stehen, können Sie Ihre Karriere hier wieder beenden. Mit 45 ist übrigens automatisch Schluss, auch wenn Sie sich noch fit fühlen sollten. Bevor Sie dieses Alter erreicht haben, können Sie allerdings jederzeit erneut wieder Spielertrainer werden.

Gehaltsentwicklung




Hier können Sie sehr schön sehen, wie sich Ihr Gehalt im Laufe der Jahre entwickelt hat. Idealerweise sollte die Entwicklung immer schön nach oben zeigen. Die magische Grenze von einer Million DM im Jahr sollte ein erstes Ziel für Sie sein.



Ganz unten finden Sie noch Ihre Durchschnittseinkünfte und die Gesamtsumme Ihrer bisherigen Einnahmen.

Beliebtheit und Vereinsimage

Hier werden Sie mit sechs wesentlichen Informationen versorgt. Sie erfahren zunächst Ihre Beliebtheit bei den Medien, in der Öffentlichkeit, bei den Fans und bei der Mannschaft. Sie kann zwischen 0 und 100 Punkten schwanken.

Letztere entfällt, wenn Sie derzeit keinen Job innehaben. Außerdem wird Ihnen an dieser Stelle auch mitgeteilt, was der Verband derzeit so von Ihnen hält.

	Gottstatus (>95)
	Supermann (>87)
	Sehr gut (>79)
	Angesehen (>69)
	Mittel (>59)
	Gering (>49)
	Unbeliebt (>39)

	Rotes Tuch (>19)
	Feindbild (<20)

Die Beliebtheit bei den Medien wird dann das ganze Spiel über weitergeführt und bleibt auch nach Entlassungen etc. erhalten. Die Beliebtheit bei den Fans wird beim Verlassen eines Vereins gelöscht. Beginnen Sie bei einem neuen Verein, ist die Startbeliebtheit bei den Fans gleich der aktuellen Beliebtheit in der Öffentlichkeit.

Auch der vorletzte Punkt ist sehr wichtig. Er betrifft das Image Ihres Vereins, d.h. den Ruf, den Ihre Mannschaft zurzeit genießt. Ihre eigenen Fans sind dabei ausgeklammert, es geht mehr darum, wie der Rest der Liga Ihren Verein so sieht. Dabei geht das Spektrum von "sehr beliebt" (insbesondere bei erfolglosen Clubs mit vielen Fans) bis "vollkommen verhaßt" (z.B. bei erfolgreichen Vereinen mit arroganten Managern). Dabei können allerdings kurzfristig auch völlig andere Aspekte im Vordergrund stehen. Beispiele wären z.B. "scheiß Millionäre" bei einer hochbezahlten - aber erfolglosen - Truppe, oder "Treterpack" bei einer Mannschaft mit vielen roten Karten. Ein Ruf dieser Art ist allerdings eher kurzfristiger Natur und kann recht schnell wieder abgelegt werden.

Wie wird man nun beliebt?

Ein sehr probates Mittel ist es, z.B. im Pokal erst im Finale zu verlieren. Es kommt auch gut an, einige ungerechte rote Karten zu erhalten. Förderlich ist auch eine Vizemeisterschaft oder das mehrmalige knappe Verpassen des Aufstiegs. Sicherlich werden Ihnen hier auch noch weitere Möglichkeiten einfallen. Einen kleinen Beitrag zur Beliebtheit eines Vereins tragen übrigens auch Freundschaftsspiele bei. Ihr Vorstand und auch die Anteilseigner sind übrigens sehr auf das Image des Vereins bedacht. Seien Sie also immer bemüht, es nicht zu sehr in den Keller sinken zu lassen.

Schließlich wird Ihnen hier auch noch Ihr derzeitiges Ansehen beim Verband mitgeteilt. Zwischen "verzockt" und "ausgezeichnet" sind fünf Stufen möglich. Vereine mit gutem Ansehen haben vor allem Vorteile bei Entscheidungen der Gerichte (Sperrern, Lizenzverfahren). Macht Ihr Verein allerdings häufiger Ärger, können Sie Ihr Ansehen auch sehr leicht verspielen.

Vergleich mit Mitspieler

In dieser Übersicht wird die eigentliche Bewertung der Spieler vorgenommen. Spielen Sie nicht allein, geschieht dies immer im Vergleich zu den übrigen Mitspielern. Die in der folgenden Übersicht aufgeführten Punkte werden verglichen und bewertet.

1. Barvermögen	10.000 DM = ein Punkt
2. Bewertung des aktuellen Vertrags	$((\text{Grundgehalt} + \text{gesch. Prämien}) * \text{Laufzeit}) / 2$, 10.000 DM = ein Punkt
3. Bewertung der Anteile	10.000 DM = ein Punkt; abzüglich 10%, da noch nicht realisiert
4. Bewertung der Mannschaft	hier erhalten Sie Punkte, wenn Sie Ihre Mannschaft verbessern (nicht für eine gute Mannschaft, die Sie übernommen haben), für eine überalterte Mannschaft gibt es Abzüge, für hohe Mannschaftswerte einen Bonus

5. Bewertung der Jugendarbeit	je nach der Anzahl der Einsätze und vor allem auch der Aufwertungen Ihrer jungen Spieler (unter 22 Jahren) erhalten Sie Punkte (je Einsatz ein bis zwei Punkte, je Aufwertung zehn Punkte)
6. Bewertung sonstiger Leistungen für den Verein	z.B. Stadionausbau, finanzielle Lage
7. Bewertung des aktuellen Saisonverlaufs	je nach Tabellenstand und Pokalerfolgen werden Punkte für die aktuelle Saison vergeben, außerdem gibt es Punkte für Ihre Beliebtheit in der Öffentlichkeit, bei den Fans und bei den Medien
8. Bewertung der bisherigen Erfolge	je nach Titeln, Aufstiegen und sonstigen Erfolgen in der Vergangenheit (vor der aktuellen Saison)
9. Aktueller Managerruf	für Ihren Level erhalten Sie eine feste Anzahl Punkte; Erfolge und Misserfolge (Entlassungen) beeinflussen diesen Wert

In jeder dieser Kategorien erhält jeder der beteiligten Spieler abhängig vom Schwierigkeitsgrad eine bestimmte Anzahl Punkte. Diese werden addiert und am Gesamtbetrag kann abgelesen werden, welcher Spieler derzeit in Führung liegt. Müssen Sie ein Spiel unterbrechen, ohne zu einem regulären Spielende gekommen zu sein, so gilt der in dieser Punktwertung führende Spieler als Sieger.

Alle Punkte aus der Bewertung des aktuellen Saisonverlaufs werden nach Saisonende nach Punkt 8 übernommen. Für den aktuellen Saisonverlauf geht es wieder bei Null los. Nach einem Vereinswechsel werden auch die Punkte 5 und 6 in die Kategorie 8 übernommen.

Saisonrekorde

Hier werden die höchsten Punktzahlen verewigt, die von Spielern in einer einzelnen Saison erreicht wurden.

Highscore Liste

Für jede der neun festen Spieldauern wird an dieser Stelle die beste Leistung gesichert, bei den Managerkarrieren werden die fünf besten Ergebnisse verewigt. Neben der absoluten Punktzahl werden auch der erreichte Managerlevel und die Anzahl der gewonnen Meisterschaften und Pokalsiege abgespeichert. Meisterschaften in unteren Ligen und Siege in den Super- und Weltcupwettbewerben zählen hier nicht.

Vertrauen Vorstand

Hier finden Sie eine Kurve über den Verlauf des Vorstandsvertrauens in den letzten Wochen. Haben Sie Anteile an einem Verein, können Sie diesen Wert auch selbst beeinflussen (s.u.). Steht er auf 100%, dann haben Sie das volle Vertrauen aller Verantwortlichen im Verein, ab 70% sollten Sie sich Sorgen machen und bei unter 50% heißt es "Und Tschüs!". Oft beginnen Sie mit einem Wert von 65-80%, da gerade bei der Verpflichtung eines neuen Mannes zumeist erst mal keine Einstimmigkeit im Vorstand herrscht.

Hier auch noch eine kleine Übersicht über die möglichen Bezeichnungen an dieser Stelle

Bezeichnung	Vertrauen des Vorstandes
Sie sind der König von ORT.	=100
Sie sind absolut unumstritten.	>89
Sie genießen breites Vertrauen in Ihrem Verein.	>79

Es gibt doch eine ziemliche Anzahl Kritiker an Ihrer Person.	>69
Von einer sicheren Stellung kann man nicht mehr sprechen.	>59
Ihr Rauswurf steht unmittelbar bevor.	<60
Es ist ein Wunder, dass Sie noch da sind.	<55

Vorteilhaft kann es sein, wenn Sie Anteile an Ihrem aktuellen Verein selbst besitzen oder im Krisenfall kaufen (Sie müssen dann aber Glück haben, dass Sie nur Anteile von den Leuten kaufen, die Ihre Ablösung fordern). Diesen Teil haben Sie dann immer hinter sich, es sei denn, Sie stimmen gegen sich selbst.

Neben Misserfolgen wirken sich auch Schulden und das Verfehlen des Saisonziels negativ auf das Vertrauen des Vorstandes aus.

Aktienmarkt



Konnten Sie bei ANSTOSS 2 nur mit Vereinsaktien spekulieren, so stehen Ihnen nun auch die Aktien der Sponsoren für Ihre Anlagen zur Verfügung.



Dazu können Sie oben auf Ihrem Bildschirm zwischen den beiden Bereichen umschalten. Jeder Spieler kann bis zu 50 verschiedene Aktien halten. Zu jeder Aktie können Sie über den "Chart"-Button (symbolisiert durch die Grafik eines steigenden Kurses) auch noch genauere Informationen über die letzten 52 Wochen abrufen. Wollen Sie eine Aktie kaufen, stellen Sie einfach die gewünschte Menge ein (bis zur maximal verfügbaren Menge, die auch in der Liste unter "Handelsmenge" angegeben wird) und klicken auf "Kaufen!". Ist Ihr Privatvermögen zu gering, kann es auch sein, dass Ihre Kaufmöglichkeiten weiter eingeschränkt sind. Bei An- und Verkauf von Aktien wird jeweils ein halbes Prozent Provision an die Bank fällig.

Zum Verkauf von Anteilen gehen Sie ganz analog vor und klicken einfach den entsprechenden Posten an. In der Spalte "Nachfrage" erhalten Sie ein Angebot darüber, wie viele Aktien Sie zu welchem Preis verkaufen können. Stellen Sie die gewünschte Anzahl ein, und das Geschäft wird gemacht. Der Verkauf von größeren Mengen führt recht schnell zu einem gewaltigen Abbröckeln der Kurse...

Abstieg aus der untersten Liga

Steigt ein Verein aus der untersten im Spiel vorhandenen Liga eines Landes ab, wird der Preis der Aktie eingefroren. Sie kann in dieser Zeit auch nicht mehr gehandelt werden. Erst wenn der Verein wieder aufsteigt, kann es weitergehen.

Aktienmehrheit bei einem Verein kann übernommen werden

Mit Ihren zunehmenden Anteilen an einem Verein wird der Vorstand natürlich immer größere Angst vor Ihrer Macht als Aktionär bekommen. Sie werden somit im Krisenfall viel später in Frage gestellt, als das normalerweise der Fall ist. Dennoch kommt auch bei einer Aktienmehrheit der Punkt, an dem der Vorstand keine andere Wahl mehr hat und Sie rauswirft. Auf der nächsten Jahreshauptversammlung haben Sie dann die Möglichkeit zur Revanche, indem Sie die Opposition unterstützen.

Bonus für das Vertrauen in den Manager

Mit zunehmendem Aktienanteil erhalten Sie auch von den Aktionären einen gewissen Vertrauensvorschuss, da diese wissen, dass Sie finanziell ebenfalls erhebliche Interessen haben.

Aktienanteil	Interner Bonus
>5%	2 Punkte
>10%	4 Punkte
>20%	6 Punkte
>30%	8 Punkte
>40%	12 Punkte
>50%	16 Punkte

Dividenden

Haben Sie Ihren Verein in eine AG umgewandelt, werden jedes Jahr am Saisonende 20% des Jahresgewinns als Dividenden an die Aktionäre ausgeschüttet. Sie sollten sich also aus diesem Grund den Schritt zur Umwandlung gut überlegen.

Gewinner und Verlierer

Hier finden Sie Informationen über die größten Gewinner und Verlierer auf dem Aktienmarkt in der letzten Woche.

Chart

Hier finden Sie genauere Informationen über den Kurs der Aktie in den letzten 52 Wochen.

Wettbüro

Hier können Sie Ihr schwer erarbeitetes Geld wieder verspielen. Rufen Sie diesen Punkt bis eine Woche vor dem Saisonbeginn auf, können Sie vor allem wetten, wer in dieser Saison einen bestimmten Titel holen wird.

Ab einer Woche vor Spielbeginn können Sie verschiedene Wetten auf die Ereignisse des nächsten Spieltags abschließen. Sie spielen an dieser Stelle selbstverständlich mit Ihrem eigenen Geld. Vereinsgelder sind für derartige Aktionen tabu. Ihre Einsätze können Ihr Privatvermögen niemals übersteigen. Es ist bei jedem Spiel pro Spieltag immer nur ein Tipp möglich, alte Tipps werden gelöscht.

Unmittelbar zu Beginn einer neuen Woche bzw. am Ende einer Saison werden Sie über Ihre Gewinne und Verluste informiert. Sie erfahren, wie viele Richtige Ihre beste Tippierei hatte, welche Quoten es gab und natürlich auch, wieviel Sie gewonnen haben.

Saisonwetten

Vor dem Beginn der Saison können Sie insbesondere auf die Gewinner in allen wichtigen Wettbewerben wetten. Maximal können pro Wette 20.000 DM gesetzt werden. Die Wette auf die eigene Platzierung kann nur im eigenen Land, die auf die Europa- und Weltmeister nur in geraden Jahren getätigt werden.

Bei den nationalen Wetten können Sie durch Anklicken der Flaggen zwischen den einzelnen Ländern wechseln.

Spieltagswetten

Auch nach dem Beginn der Saison haben Sie im Wettbüro vor jedem Ligaspieltag die Möglichkeit, an vielfältigen Wetten teilzunehmen. Maximal können pro Wette 20.000 DM gesetzt werden. Eine Ausnahme stellt der normale Tototip dar.

Tippen Sie den kompletten Spieltag, können Sie auf dem Tippiettel beliebige Systeme eintragen. Für einen erfolgreichen Tipp ist es jedoch unbedingt notwendig, dass Sie in jeder Zeile mindestens ein Kreuz platzieren. Um zu gewinnen, müssen Sie die Ergebnistendenzen von mindestens neun der jeweils elf Spiele richtig voraussagen.

Bei mehreren Kreuzen in einer Zeile wird automatisch ein bestimmtes Vollsystem gespielt, d.h. alle Kombinationen werden einmal getippt. Das kostet Sie zwar mehr Geld, steigert aber die Wahrscheinlichkeit für einen Gewinn erheblich. Den Preis können Sie jeweils direkt ablesen. Maximal können Sie zehn gleiche Tipps oder Systeme abgeben.

Die Gewinnausszahlung richtet sich insbesondere nach der Zahl der Überraschungen an einem Spieltag. Alle Ergebnisse bei einfachen Spielen richtig zu tippen, führt nur zu einem geringen Gewinn, da auch viele andere Tipper erfolgreich sind. Der Jackpot pro Klasse schwankt pro Spieltag übrigens zwischen 700.000 und einer Million DM.

Ergänzen können Sie den Tototip, indem Sie zusätzlich in der Spalte "H" (ganz rechts) eines oder mehrere Spiele auswählen, von denen Sie glauben, dass in diesen Spielen eine Mannschaft den **alleinigen** höchsten Sieg landet. Enden zwei oder mehrere Spiele gleich hoch, wird kein Gewinn ausgeschüttet.

Bei den Toren eines Spieltags kommt es darauf an, eine möglichst außergewöhnliche Zahl zu tippen. Je absurder (also sehr hoch oder sehr niedrig) die Zahl ist, desto höher ist Ihr Gewinn, wenn Sie die richtige Zahl vorhersagen. Stimmt die Zahl nicht, ist das Geld futsch.

Spieloptionen

Es stehen Ihnen die folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

Neues Spiel

Hier können Sie nach einer Sicherheitsabfrage ein neues Spiel beginnen oder einen alten Spielstand laden.

Neueinstieg

Soll ein weiterer Spieler in ein laufendes Spiel einsteigen, klicken Sie bitte auf diesen Button! Der neue Spieler muss nun seinen Namen und den gewünschten Schwierigkeitsgrad eingeben, ehe seine neue Karriere beginnen kann. Der Startlevel liegt drei Stufen unter dem schlechtesten Spieler, mindestens aber bei "3". Sie können die Neueingabe jederzeit wieder abbrechen. Spielen bereits vier Spieler mit, ist kein weiterer Einstieg möglich. Sie erhalten dann eine entsprechende Meldung.

Spielstand speichern

Wie der Name dieses Menüpunktes schon sagt, können Sie hier Ihren Spielstand speichern.

Karriereende

Sollten Sie als aktueller Spieler keine Lust mehr zum Weiterspielen haben, können Sie hier aussteigen. Es ist allerdings ein Ausstieg für immer, bei einem Neueinstieg müssen Sie wieder von vorne beginnen. Ein möglicher Highscore wird gesichert. Spielen Sie alleine, bedeutet dies das Spielende, bei mehreren Spielern wird nur der aktuelle Spieler "gelöscht", die anderen können weiterspielen. Sollten Sie als einzelner Spieler nur zurücktreten und später einen anderen Verein übernehmen wollen, dann sind Sie hier falsch - bitte begeben Sie sich zu Ihrem Präsidenten!

Optionen

Der Ablauf des Spielzuges, die Darstellung des Spiels und viele weitere Dinge können von Ihnen an dieser Stelle beeinflusst werden. Nach einigen Spieltagen sollten Sie auf alle Fälle einen Blick in die [Optionen](#) werfen. Sie finden hier eine ganze Reihe von Möglichkeiten, um das Spiel an Ihre ganz persönlichen Bedürfnisse und Vorstellungen anzupassen. Eine Einstellung gilt grundsätzlich für alle Spieler, nur die Spielsteuerung und der Schwierigkeitsgrad können individuell eingestellt werden.

Musik- und Soundeffekte

...lassen sich unter diesem Punkt einstellen. Aktivieren Sie den Button "Anspielen", können Sie ein bestimmtes Musikstück direkt nach dem Anklicken in der Liste hören.

Wie oft und wie lange?

Mit einem Klick auf diesen Button erfahren Sie, wieviel Zeit Sie bereits mit ANSTOSS 3 verbracht haben.

Spiel beenden

Auf Wiedersehen!

Optionen

Die Optionen sind in sechs Bereiche eingeteilt:

1. Einstellungen Spielablauf

Hier können Sie Einstellungen vornehmen, die sich direkt auf den Zugablauf auswirken.

Infoscreen für Länderspiele

Hier können Sie einstellen, ob Sie über die aktuellen Ergebnisse der Nationalmannschaften informiert werden wollen. Bei "Aus" erfahren Sie weder die Aufstellungen noch die Ergebnisse der einzelnen Spiele und Turniere, wenn Sie nicht gerade selbst Nationaltrainer sind. Sie können allerdings bei den Statistiken dennoch nachschauen.

Reine Computerspieltage anzeigen

Ist diese Option ausgeschaltet, werden Spieltage (z.B. im Europapokal), bei denen keine Spielermannschaft beteiligt ist, einfach übersprungen. Sie können die Ergebnisse lediglich noch in den Statistiken nachlesen.

Spielankündigung vor jedem Spiel

Hier können Sie einstellen, ob Sie, bevor Sie in das Hauptmenü gelangen, bereits Informationen über Ihren nächsten Gegner erhalten.

Übersicht gefährdete Jobs

Ist mindestens ein Spieler arbeitslos, wird zu Beginn jeder Woche eine Liste der derzeit gefährdeten Trainer und Manager ausgegeben. Ändern Sie an dieser Stelle die Voreinstellung "Jobsuche" auf "Immer", wird diese Übersicht auch dann ausgegeben, wenn alle Mitspieler einen Job haben.

Von der Transferliste gestrichen

Vor der Ausgabe der wöchentlichen Transferliste wird Ihnen zunächst mitgeteilt, welche Spieler wohin gewechselt sind bzw. welche Spieler ihre Karriere beendet haben. Interessiert Sie das nicht so, können Sie diese Ausgabe an dieser Stelle auch abstellen. Sie erhalten diese Informationen aber an keiner anderen Stelle!

Neuzugänge auf der Transferliste

Hier wird Ihnen mitgeteilt, welche Spieler in dieser Woche neu auf die Transferliste gekommen sind.

Bekannte Termine nächste Woche

Ist diese Option aktiviert, werden Sie zu Beginn der Woche über die anstehenden Verhandlungstermine informiert. Diese Übersicht ist sehr vorteilhaft, da Sie auf diese Weise garantiert keine Verhandlung verpassen.

Spielbericht nach dem Spiel

Unmittelbar nach jedem Spieltag wird normalerweise auf einer speziellen Bildschirmseite nochmals ein ausführlicher Spielbericht mit Torschützen, besonderen Vorkommnissen und Spielernoten ausgegeben.

Tabellen nach dem Spieltag

Hier können Sie einstellen, welche Tabellen nach einem Spieltag ausgegeben werden sollen. Normalerweise steht dieser Schalter auf "An", d.h. es werden die Tabellen der Ligen ausgegeben, in denen sich menschliche Mitspieler befinden. Bei "Alle" werden dagegen die Tabellen sämtlicher Ligen ausgegeben. Stellen Sie hier "Aus" ein, wird nach dem Spiel überhaupt keine Tabelle ausgegeben, Sie können sie jedoch bei den Statistiken jederzeit einsehen. Wird die Tabelle angezeigt, können Sie sich im unteren Teil des Bildschirms zusätzlich auch jeweils die Torschützen- und Scorer Liste und die Elf des Tages anzeigen lassen.

Pokalergebnisse und Auslosungen

Es gibt eine riesige Anzahl von Pokalwettbewerben, deren Ergebnisse für den einzelnen Spieler von unterschiedlicher Bedeutung sind. Aus diesem Grund gibt es für diese Option zwei Einstellungen:

"An" zeigt Ihnen die Ergebnisse und Auslosungen der nationalen Pokale und der drei Europapokale an. "Aus" zeigt Ihnen keinerlei Ergebnisse und Auslosungen an. Diese können allerdings unter "Statistiken" abgerufen werden.

Trainer des Monats

Die Anzeige des Trainers des Monats erfolgt nur, wenn Sie selbst diesen Titel gewinnen. Sie kann von Ihnen an dieser Stelle auch abgestellt werden. Wichtig für diese Ehrung sind vor allem viele Siege in einem Monat. Schaffen Sie es, Trainer des Monats zu werden, erhalten Sie 5 Punkte Bonus im Spielervergleich bei "Aktueller Erfolg".

Tor des Monats und des Jahres

Wenn Sie sich über die schönsten Tore informieren wollen, dann sollten Sie diese Option auf "An" lassen. Am Jahresanfang wird aus den schönsten Toren des vorangegangenen Jahres dann der allerschönste Treffer ermittelt.

Zeitungsmeldungen

Hier können Sie festlegen, ob im Spiel Zeitungsmeldungen über Wechsel etc. ausgegeben werden sollen.

Graphische Zwischensequenzen

Hier können Sie die graphischen Zwischensequenzen (Pokalanimationen, Auf- und Abwertungen) ein- und ausschalten. Eine Ausnahme ist die Justitia bei der Ausgabe der Sperren.

Automatische Auswechslungen

Ist diese Option aktiviert, kümmert sich Ihr Co-Trainer automatisch um Auswechslungen im Spiel. Sobald Sie allerdings selbst in einer Partie einmal einen Spieler auswechseln, übernehmen Sie für dieses Spiel wieder das Kommando. Erst im nächsten Spiel wird Ihr Co-Trainer sich dann wieder um die Auswechslungen kümmern.

Rekorde

Wenn Sie nicht mehr darüber informiert werden wollen, wenn Sie einen Rekord übertroffen haben, können Sie diese Meldungen hier abstellen.

Autosave

Ist diese Option eingeschaltet, wird der aktuelle Spielstand nach jeder Woche unter dem Namen "Autos" automatisch gesichert. Die beiden zuvor gespeicherten Autosave-Spielstände werden dabei in "Auto1" und "Auto2" umbenannt und können ebenfalls noch geladen werden. Sie können somit bei Problemen immer an der alten Stelle weiterspielen.

Um die Speicherzeiten zu verkürzen können Sie zusätzlich angeben, nach wie vielen Spieltagen jeweils gespeichert werden soll.

2. Spielsteuerung

Aus den Umfragen zu ANSTOSS 2 wissen wir, dass 40% aller Spieler das Spiel lieber über ein Büro als Hauptmenü gespielt hätten. Aus diesem Grund steht es Ihnen jetzt optional wieder zur Verfügung. Es existieren zwei Varianten, die je nach Finanzkraft des Clubs verwendet werden.

Außerdem können Sie das Spiel auch über ein Textmenü steuern. Am besten ist es, Sie probieren alle drei Varianten einmal aus.

3. Präsentation des Matches

Die meisten Optionen in diesem Bereich können Sie direkt während des Spiels beeinflussen. Hier können Sie lediglich zwei Punkte verändern.

Spieldarstellung

Bei der Einstellung "**Ganzes Spiel**" können Sie eine komplette Partie in der 3D-Darstellung verfolgen. 90 Minuten im Spiel dauern dabei etwa 9 Minuten in der Realität.

Entscheiden Sie sich für "**Szenen**", werden aus jedem Spiel nur die Highlights gezeigt. Die Kriterien für die Auswahl der Szenen können Sie während des Spiels noch genau festlegen.

Wählen Sie "**Textmodus**" wird das Spiel in Form einer Radioreportage durch die Ausgabe von Textkommentaren dargestellt. Wir empfehlen diese Variante insbesondere für ein sehr schnelles Spiel mit einem oder mehreren Spielern oder wenn Sie mit einem relativ langsamen Rechner spielen. Auch der Textmodus ist während des Spiels frei konfigurierbar.

Schalten Sie das Spiel ab, wird dieses lediglich intern berechnet. Sie erhalten nur den Spielbericht (wenn eingeschaltet) und die Tabelle. In diesem Modus sollten Sie unbedingt einen Co-Trainer beschäftigen. Dieser wechselt dann automatisch für Sie aus und wieder ein.

Letzte Viertelstunde langsamer

Ist diese Option aktiviert, so läuft das Spiel in der letzten Viertelstunde der Partien nur noch mit halber Geschwindigkeit (diese kann später unter dem Punkt "Spielgeschwindigkeit" direkt während des Spiels geändert werden). Dies erhöht die Spannung und gibt Ihnen als Spieler mehr Zeit für entsprechende Maßnahmen in der hektischen Phase.

Reporterkommentar

Normalerweise werden sämtliche Spielszenen von Günther Koch und Herrn Kaiser kommentiert. Wenn Sie nur die pure Stadionatmosphäre genießen wollen, können Sie hier den oder die anwesenden Reporter auch abstellen. Zusammen mit dem Reporter hält auch der Stadionsprecher seine Klappe.

Turniere und Freundschaftsspiele

Hier können Sie einstellen, ob Sie Freundschaftsspiele ganz normal spielen wollen, oder ob Ihnen nur das Ergebnis angezeigt werden soll.

4. Zeitbeschränkung

Maximale Dauer eines Spielzugs

Spielen Sie mit mehreren Spielern vor einem Rechner oder im Netzwerk, haben Sie hier die Möglichkeit, eine Zeitbeschränkung einzustellen. Damit erreichen Sie, dass alle Spieler ihre Züge in einem vernünftigen Zeitrahmen abschließen und das Spiel nicht zu langsam wird.

Strafe/Abzug beim Überschreiten

Sie haben hier neben der Möglichkeit einer Zeiteinstellung auch die Möglichkeit, die Art der "Strafe" auszuwählen. Ein Spieler wird beim Überschreiten und dann wieder alle 10 Sekunden mit einer Geldstrafe oder mit einem Konditionsabzug von einem Punkt bei einem zufälligen Spieler versehen.

5. Freiwillige Spielelemente

Vorbereitung & Kalkulation

Sie können zwischen den beiden Einstellungen "Normal" und "Schnell" wählen. Voreingestellt ist natürlich "Normal". Bei dieser Einstellung haben Sie eine sechswöchige Vorbereitungsphase, in der Sie Training, Testspiele und Turniere detailliert planen können. Sie haben die Möglichkeit, Verhandlungen mit Spielern zu führen, Ihr Stadion auszubauen, usw.

Dabei kann natürlich locker ein Viertelstündchen verstreichen und für einen schnellen Einstieg ist dies natürlich nicht besonders toll. Aus diesem Grund sollten Sie bei Ihrem ersten Spiel vielleicht zunächst einmal auf "Schnell" umschalten. Die Vorbereitung ist dann erheblich schneller vorbei (Planung + wichtige Ereignisse beim Ablauf), und die Saison kann beginnen. Der große Nachteil der schnellen Vorbereitung besteht darin, dass Sie in dieser Zeit keine Spieler verpflichten können!

Interviews

Interviews sind ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Wir haben jedoch die Erfahrung gemacht, dass - auch bei noch so vielen unterschiedlichen Fragen - besonders Dauerspieler irgendwann einmal alles gesehen und gehört haben und die Interviews dann keinen Spaß mehr machen. Für diesen Fall können sie hier abgestellt werden.

Trainerseminare

Sie spielen gerne Anstoß - aber interessieren sich nicht für den realen Fußball? Wenn unsere Fragen Ihnen gar zu suspekt sind, dann können an dieser Stelle die Seminare abstellen.

Regeländerungen

An dieser Stelle können Sie die langfristig im Verlauf des Spiels möglichen Regeländerungen an- und ausstellen. Auch wenn Sie diese Option angeschaltet lassen, bleiben sämtliche Regelungen optional. Sie treten nur in Kraft, wenn Sie sie bestätigen. Bei mehreren Spielern ist dies nur der Fall, wenn über 50% aller Spieler für eine Regel stimmen.

Zu den Regeländerungen gehören z.B. Änderungen an Ligen Größen oder die Einführung einer Euroliga. In den Voreinstellungen sind die Regeländerungen aktiviert.

Namen austauschen (Namen und Positionen nach Karriereende mischen)

Scheidet bei ANSTOSS 3 ein Spieler altersbedingt aus, wandert er direkt in den Jugendpool. Irgendwann im weiteren Verlauf des Spiels taucht er dann wieder auf. An dieser Stelle können Sie nun regeln, ob dabei die Vornamen und die Positionen immer fest mit den Nachnamen verbunden sein sollen oder nicht. Schalten Sie das Mischen ab, taucht ein Stürmer namens "Jürgen Fielmann" nach seinem altersbedingten Ausscheiden wieder als stürmender "Jürgen Fielmann" in der Jugend auf. Ansonsten könnte er auch "Uwe Fielmann" heißen und im Tor stehen.

6. Schwierigkeitsgrad

Jeder Spieler kann seinen Schwierigkeitsgrad einmal pro Spiel beliebig verändern. Dies ist vor allem für Einsteiger vorteilhaft, da diese die einzelnen Stufen natürlich noch nicht einschätzen können.

Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad werden die Gegner immer stärker (spielen mit mehr Einsatz gegen den menschlichen Spieler). Außerdem werden die Verhandlungspartner zunehmend ungeduldig.

3D-Optionen

An dieser Stelle können Sie detailliert einstellen, wie die graphische Darstellung des Spiels erfolgen soll. Ruckeln die Spielszenen auf Ihrem Rechner, können Sie diese durch das Abschalten von Details beschleunigen.

Auflösung

Über die Auswahlbox können Sie die gewünschte Auflösung auswählen. Es werden nur Optionen angeboten, die auch von Ihrer Grafikkarte unterstützt werden. Sollte es aus irgendeinem Grund Probleme geben, wird versucht, das Spiel mit 640x480 Bildpunkten zu starten.

Qualität Spielerfigur

Sie haben hier drei Möglichkeiten zur Auswahl. Je detaillierter die Figuren auf dem Platz sein sollen, desto mehr Rechenzeit wird logischerweise benötigt.

Qualität Texturen

Auch hier haben Sie drei Möglichkeiten zur Auswahl.

Lichteffekte

Das Abschalten der Lichteffekte erhöht die Geschwindigkeit der Grafikdarstellung.

Schatten der Spieler

Sie können das Spiel auch durch das Abschalten der Spielerschatten beschleunigen.

Details Rasen / Himmel

Durch das Abschalten der Details können Sie ebenfalls die Geschwindigkeit der Darstellung verbessern.

Bengalische Feuer

Da die bengalischen Feuer sehr rechenintensiv sind, können Sie sie hier einzeln abschalten.

Sonstige Effekte

Hierunter fallen insbesondere die Wettereffekte, aber auch z.B. Blitzlichter auf den Tribünen.

Ablauf unter der Woche

Verlassen Sie das Hauptmenü am Beginn einer Woche, sehen Sie auf dem nächsten Bildschirm, wie die Tage langsam von oben nach unten ablaufen. Während dieser Zeit können Sie die durchschnittliche Entwicklung Ihres Teams in den Bereichen Kondition und Frische verfolgen und sich über Ihren nächsten Gegner informieren.

Zusätzlich wird nach jedem Tag die Vorhersage für das Wetter am nächsten Spieltag ausgegeben. Diese Vorhersage beeinflusst Ihren Kartenvorverkauf ganz entscheidend. Haben Sie viele überdachte Plätze, wird dieser Effekt etwas abgemildert.

Wenn Sie Termine für Vertragsverlängerungen oder Verhandlungen mit neuen Spielern vereinbart haben, wird der Wochenablauf an den jeweiligen Tagen unterbrochen.

Nach Ablauf der Woche (oder eines Teils der Woche, wenn Sie z.B. am Mittwoch ein Spiel haben) gelangen Sie unmittelbar vor dem Spiel noch einmal ins Hauptmenü, können dann allerdings nur noch Änderungen im Trainerbereich vornehmen oder sich Statistiken ansehen. Durch einen erneuten Klick auf "Anstoß!" schließen Sie auch diese Einstellungen ab. Haben Sie im kurzfristigen Training vermerkt, dass Sie eine Mannschaftssitzung abhalten wollen, können Sie sich abschließend für eine bestimmte Variante entscheiden. Wichtig beim Abhalten einer solchen Sitzung ist es, dass Sie genau den richtigen Ton treffen und sensibel auf alle Entwicklungen in Ihrem Verein oder in Ihrer Nationalelf Rücksicht nehmen. An der Reaktion Ihrer Mannschaft sehen Sie sehr schnell, ob die Ansprache funktioniert hat.


Spielen Sie im Netzwerk, wird der Wochenablauf angehalten, sobald einer der Spieler z.B. in Verhandlungen eintritt oder einen Spieltag unter der Woche vorbereitet. Die anderen Spieler werden hierüber über eine Infobox im unteren Teil des Bildschirms informiert.

Sobald die Eingaben abgeschlossen sind, wird das Spiel fortgesetzt. Hat einer der Spieler unter der Woche ein Spiel und der andere nicht, kann der eine Spieler zunächst seine Mannschaft aufstellen etc., während der andere Spieler wartet. Nach dem Abschluss der Eingaben können dann beide Spieler das Spiel verfolgen.

Bei den einzelnen Vereinen finden Sie jeweils eine kleine Grafik, die die aktuelle Wettervorhersage für das Wetter am nächsten Spieltag wiedergibt. Sie können genau mitverfolgen, wie sich das prognostizierte Wetter verändert. Das am Tag des Spiels angezeigte Wetter ist dann das tatsächliche.

Die Wettergrafiken symbolisieren folgende Zustände:

	ein strahlender Frühlingstag
	optimales Fußballwetter
	leicht bewölkt
	stark bewölkt
	klirrende Kälte
	drückende Hitze

	leicht neblig
	ab und zu nieselt es
	leichter Schneefall
	leichter Nieselregen
	dichtes Schneegestöber
	es regnet in Strömen
	Blitz und Donner

Die Vorhersage beeinflusst Ihren Kartenvorverkauf für den jeweiligen Tag ganz entscheidend. Haben Sie viele überdachte Plätze, wird dieser Effekt etwas abgemildert (in Stuttgart sollte dieser Effekt eigentlich entfallen, dort wird man auch mit Dach nass).

Im Laufe der Woche kann allerhand passieren. Vor allem werden Sie über jede Menge wichtige Ereignisse informiert. Die bedeutendste Kategorie bilden die Trainingsereignisse. Hierunter fällt alles, was mit Formschwankungen, Verletzungen und sonstigen Vorkommnissen im Training zu tun hat. Sie erfahren, wie Ihre Mannschaft trainiert hat, ob bestimmte Spieler positiv oder negativ aufgefallen sind und ob es irgendwelche sonstigen Erkenntnisse gegeben hat (beispielsweise, dass ein ansonsten eher mittelmäßiger Spieler sich urplötzlich als der ultimative Freistoßschütze herausgestellt hat).

Häufig werden Sie auch mit Ereignissen konfrontiert, bei denen Sie eine Entscheidung zu fällen haben. Zumeist stecken Sie dabei in einer Zwickmühle.

Eine Trainingswoche wird dabei außer von Ereignissen natürlich auch noch durch verschiedenste Termine (z.B. Vertragsverhandlungen) unterbrochen. Nach einem solchen Termin wird aber wieder unmittelbar zum Wochenablauf zurückgeschaltet.

Infoseite

Auf der Infoseite erfahren Sie auf einen Blick nochmals alles wesentliche über die folgende Partie, insbesondere die Zuschauerzahl. Je mehr los ist, desto größer der Heimvorteil.

Unten links auf dem Bildschirm haben Sie ferner die Möglichkeit, das oder die Ergebnisse der Spielermannschaften durch einen prominenten Zeitgenossen vorhersagen zu lassen.

Die Namen der Prominenten sind übrigens im Editor änderbar.

Aufstellung und Taktik

Unmittelbar vor dem Spiel ist es dann Zeit, die Mannschaftsaufstellung endgültig festzulegen. Sie haben daher in der Menüleiste noch einmal eingeschränkte Möglichkeiten zur Verfügung, um auf die Ereignisse der Woche angemessen reagieren zu können.

Stehen die Aufstellungen fest, können über den Taktikbildschirm die letzten Feinheiten eingestellt werden. Danach kann der Anstoß endlich erfolgen!

Mannschaftssitzung vor dem Spiel

Vor jedem Spiel haben Sie die Möglichkeit, eine Mannschaftssitzung abzuhalten. Aktivieren Sie dazu einfach die Einstellung beim kurzfristigen Training!

Wichtig beim Abhalten einer solchen Sitzung ist es, dass Sie genau den richtigen Ton treffen und sensibel auf alle Entwicklungen in Ihrem Verein oder Ihrer Nationalelf Rücksicht nehmen.

Wenn Sie also vor dem Spiel gegen die beste Mannschaft der Liga Ihren Spielern mitteilen, dass Sie den Gegner nicht unterschätzen sollen, das werden Sie in sehr erstaunte Gesichter blicken. Machen Sie Ihrem Team jedoch Mut ("Ihr habt nichts zu verlieren!"), so wird es befreit in das Spiel gehen.

Beachten Sie auch, dass die Ansprachen unter "Motivation" direkt von Ihrer Trainereigenschaft "Motivationsfähigkeit" abhängen! Verfügen Sie hier nur über einen geringen Wert, sollten Sie von dieser Kategorie zunächst Abstand nehmen.

Stellen Sie die Mannschaftssitzungen ab, nehmen Sie sich die Chance, Ihrem Team durch eine flammende Ansprache noch einmal den letzten Kick zu geben. Sie sollten aber wissen, welche Art der Ansprache auch ankommt, da sich sonst der positive Effekt ins Negative umkehren kann. Beachten Sie bitte auch, dass Sie die gleiche Ansprache nicht zu oft halten sollten. Vor allem bei extremen Formen ist Vorsicht geboten. Der gesprochene Text kann übrigens durchaus etwas von Grundtyp abweichen, hat aber immer den gleichen Effekt wie die "normale" Variante.

Da die Ansprachen (da gesprochen) ihre Zeit dauern, können Sie die akustische Wiedergabe über den Button links oben auch abstellen. Die Wirkung auf die Mannschaft bleibt aber erhalten.

Gegner

Ansprache	Erfolgreich...
Wir sind der Favorit. Aber gewonnen ist dieses Spiel noch lange nicht.	Wenn Gegner mindestens 10 Punkte schwächer.
Ich erwarte eine konzentrierte Vorstellung. Dann klappt das.	Wenn Gegner zwischen 10 und 25 Punkten schwächer oder Pokalrückspiel und Vorsprung.
Unterschätzt mir diesen Gegner nicht!	Wenn Gegner mehr als 20 Punkte schwächer.
Heute erwarte ich höchste Konzentration. Wir haben es mit einem gleichwertigen Gegner zu tun.	Wenn Gegner höchstens 5 Punkte besser oder 5 Punkte schwächer.
Ihr habt nichts zu verlieren!	Wenn Gegner mehr als 20 Punkte besser oder Pokalrückspiel und mehr als 2 Tore aufzuholen.

Männer! Wenn jeder bis zum Umfallen rennt, dann gewinnen wir das.	Wenn Gegner mehr als 20 Punkte besser.
Je länger wir kein Gegentor bekommen, desto nervöser werden die!	Wenn Gegner mehr als 25 Punkte besser oder bei Verteidigung eines Vorsprungs in einem Pokalrückspiel.

Taktik

Ansprache	Erfolgreich...
Mit dieser Taktik könnt Ihr sie schlagen! Passt auf...	Wenn Gegner höchstens 10 Punkte schwächer und wenn eine bestimmte Spezialtaktik gespielt wird.
Ich habe unseren Gegner lange genug selbst trainiert. Deshalb kann ich Euch ein paar Tricks verraten...	Wenn in den letzten 2 Jahren >10 Spieltage bei diesem Verein unter Vertrag.
Ich erwarte heute Tore, Tore, Tore. Und kommt mir nicht mit Ausreden!	Wenn Gegner mindestens 20 Punkte schwächer und im letzten Spiel <2 Tore erzielt.
Ein Unentschieden genügt heute. Die Abwehrarbeit hat Vorrang.	Geht immer, nur bei Pokalrückspiel nach Hinspielniederlage nicht.
Versucht vor allem, gelbe Karten zu vermeiden!	Wenn mindestens zwei der aufgestellten Spieler in diesem Spiel des aktuellen Wettbewerbs vor einer Sperre stehen.
Wer heute nicht richtig draufgeht, den wechsle ich auch nach fünf Minuten schon aus!	Wenn letzte zwei Spiele verloren oder Europapokalrückspiel oder ein beliebiges Pokalendspiel.
Wir werden die von Anfang an unter Druck setzen. Zur Halbzeit muss die Sache gelaufen sein!	Wenn Gegner nicht mehr als 5 Punkte besser.
Besonders die Offensivabteilung ist heute gefordert!	Wenn in den letzten 3 Spielen weniger als 4 Tore erzielt wurden.
Wir werden heute offensiv spielen.	Keine Bedingungen.
Vorsicht vor diesem Schiedsrichter!	Wenn der Schiedsrichter die eigene Mannschaft hasst.
Diesmal solltet Ihr Euch nicht auf Euer Glück verlassen!	Im letzten Spiel nicht verloren, aber der Gegner hatte mindestens 4 Chancen mehr.

Kritik

Ansprache	Erfolgreich...
Dieses Spiel ist ein Neuanfang. Ich erwarte 100% Einsatz!	Wenn neu im Amt oder wenn die letzten 3 Spiele alle verloren wurden.
Ich erwarte, dass Ihr Euch heute auf Eure Stärken besinnt.	Wenn letztes Spiel verloren und derzeit Saisonziel nicht erreicht.
Wenn ich heute wieder so einen Mist sehe, rennt Ihr im Training, bis Ihr mausetot seid.	Wenn letztes Ligaspiel verloren und Gegner war mehr als 10 Punkte schlechter.
Für das Geld, das Ihr verdient, erwarte ich ab jetzt Kampf und Einsatz bis zur letzten Minute!	Wenn Saisonziel derzeit verfehlt und letztes Spiel verloren und mehr als 3 Millionäre (Grundgehalt).
Habt Ihr eigentlich überhaupt keinen Stolz in Euch? Was mutet Ihr Euren Fans eigentlich zu?	Wenn Saisonziel um mehr als 3 Plätze verfehlt, letztes Spiel mit mindestens 3 Toren verloren, weniger als 5 verletzte Spieler, Spieltag >5 und Ligaspiel.
Heute geht es nur um eins: Ihr müsst Euren Fans beweisen, dass Ihr Charakter habt.	Wenn abgestiegen oder im Niemandsland (keine Chance mehr auf Aufstieg/Europapokalplatz bzw. Abstieg), letztes Spiel verloren.

Ihr spielt hier nicht für mich, sondern um Eure eigenen Arbeitsplätze!	Wenn Vorstandsvertrauen <60 und Abstiegsplatz und Ligaspiel.
Wenn Ihr das Spiel verzoockt, bin ich nächste Woche nicht mehr Euer Trainer!	Wenn Vorstandsvertrauen <55.
Ihr seid eine Schrottmannschaft! Noch nie hatte ich ein Team mit so wenig Charakter.	Wenn mindestens 5 Plätze hinter dem Saisonziel, Spieltag >5, letztes Spiel mit mindestens 3 Toren verloren.
Ich erwarte, dass Ihr Euch für die Pleite vom letzten Spiel revanchiert!	Wenn letztes Ligaspiel mit mindestens 3 Toren verloren und keine 20 Punkte schwächer. Ebenfalls in einem Pokalrückspiel nach Hinspielniederlage.
Die Niederlage im letzten Spiel war sehr unglücklich. Aber ich hoffe, Ihr habt etwas gelernt!	Letzter Gegner steht in der Tabelle >5 Plätze vor dem Team, Spiel wurde mit genau einem Tor verloren, Saisonziel ist maximal um 2 Plätze verfehlt.
So etwas wie im letzten Spiel gegen die möchte ich nicht mehr erleben!	Wenn letztes Spiel gegen diesen Gegner mit mindestens 2 Toren verloren und keine 20 Punkte schwächer (im Pokal wird das letzte Ligaspiel herangezogen, wenn möglich).
Zum Spiel letzte Woche sage ich nur: Schülermannschaft! Heute will ich sehen, dass Ihr Männer seid!	Wenn letztes Spiel mit mindestens 2 Toren gegen schwächeren Gegner verloren.
Was Ihr zusammenspielt, das ist mir scheißegal.	Keine Bedingungen.

Motivation

Ansprache	Erfolgreich...
Ich erwarte, dass heute alle an einem Strang ziehen, auch wenn es Probleme gibt.	Wenn mindestens 6 Spieler unzufrieden sind oder wechseln wollen und das Saisonziel derzeit nicht erreicht ist.
Der Abstiegskampf hat begonnen! In diesem Spiel wird kein Schönheitspreis vergeben.	Zwischen dem 10. Spieltag und 10 Spieltage vor dem Ende, max. 4 Plätze weg von Abstiegs- oder Relegationsplatz, letztes Spiel nicht gewonnen und Ligaspiel.
Wir werden nicht absteigen. Aber in diesem Spiel müssen drei Punkte her!	Spieltag >10 und weniger als 3 Punkte Rückstand zum rettenden Ufer (oder noch mind. 2 Spieltage zu spielen und weniger als 6 Punkte Rückstand) und Ligaspiel.
Die Niederlage im letzten Spiel wirft uns nicht um. Wir schauen nach vorne!	Wenn Saisonziel um >3 Plätze übertroffen und letztes Spiel verloren und Ligaspiel.
Wir können dieses Jahr Meister werden. Also geht da raus und zeigt es denen!	Wenn Ligaspiel und Tabellenführer und nicht die stärkste Mannschaft der Liga und noch nicht sicher Meister oder weniger als drei Punkte Rückstand auf den Tabellenführer.
Wir sind die stärkste Mannschaft der Liga. Die werden uns nicht stoppen.	Wenn Ligaspiel und stärkste Mannschaft und Tabellenführer.
Ich erwarte, dass Ihr unseren Fans etwas bietet. Zeigt, was Ihr draufhabt!	Wenn das Stadion ausverkauft und das Saisonziel bisher erreicht ist.
Ich möchte mich für die Zusammenarbeit mit Euch bedanken. Ein Sieg zum Schluss wäre toll.	Wenn letztes Pflichtspiel der Saison und keinen Vertrag für das nächste Jahr und Gegner nicht mehr als 10 Punkte besser.
Ich möchte mich für die Zusammenarbeit mit Euch bedanken. Gebt noch einmal Euer Bestes!	Wenn letztes Pflichtspiel der Saison und keinen Vertrag für das nächste Jahr und Gegner nicht mindestens 10 Punkte besser.
Diese Mannschaft ist zwar erst aufgestiegen, aber deshalb besonders gefährlich!	Spiel gegen einen Aufsteiger und erste zehn Spieltage.

Heute geht es gegen den amtierenden Meister. Mehr brauche ich wohl nicht zu sagen.	Spiel gegen den Meister.
Dieser Gegner liegt uns. Die haben die Hosen voll!	Wenn unter den Lieblingsgegnern.
In der Vergangenheit haben wir gegen die nicht immer gut ausgesehen. Das wird sich heute ändern!	Wenn unter den Angstgegnern.
Für viele Fans ist das heute das wichtigste Spiel des Jahres. Enttäuscht sie nicht!	Wenn Derby, d.h. weniger als 30 Pixel Differenz auf der Karte.
Ich will, dass Ihr es diesem Trainer zeigt! Mit dem habe ich noch eine Rechnung offen.	Wenn gegen Mitspieler.
Ich hasse es, zweimal in einer Saison gegen diesen Trainer zu verlieren!	Wenn gegen Mitspieler und in der Vorrunde verloren.
Wenn wir die schlagen, dann sind wir Erster!	Wenn 2. in der Tabelle und der Gegner Erster ist. Außerdem weniger als 4 Punkte Rückstand in der Tabelle; bei 3 Punkten maximal 10 Tore.
Das ist heute ein 6-Punkte-Spiel!	Der Gegner ist in der Tabelle weniger als 4 Punkte von der eigenen Mannschaft entfernt.
Lebensweisheit einstreuen!	Keine Bedingungen.
Die derzeitige Situation ist ein mentales Problem!	Das Saisonziel ist derzeit um >3 Plätze verfehlt und mindestens der fünfte Spieltag.
Angst ist ein Fremdwort für uns. Wir werden gewinnen!	Pokalendspiel jeder Art oder letzter Spieltag und als Tabellenführer <4 Punkte Vorsprung oder letzter Spieltag und <4 Punkte entfernt von einem Abstiegsplatz.
Höhere Mächte beschwören!	Keine Bedingungen.

Spielablauf

Sie können bei ANSTOSS 3 zwischen verschiedenen Arten der Spieldarstellung wählen. Den gewünschten Spielablauf können Sie bei den Optionen einstellen.

Rechtzeitig vor dem Anpfiff der Spiele erhalten alle Mitspieler anschließend auf einem speziellen Übersichtsbildschirm die letzten Informationen (z.B. die Zuschauerzahl). Nun kann es mit einem Mausklick oder Tastendruck losgehen. Spielen Sie mit 3D-Szenen, müssen Sie mit etwas Ladezeit rechnen.

Spielmodi

Für den Ablauf des Spiels können Sie zwischen vier Darstellungsformen wählen. So finden Sie je nach Anzahl der Mitspieler und der Schnelligkeit Ihres Rechners immer den richtigen Modus.

Ganzes Spiel

Bei dieser Einstellung wird Ihnen das Spiel in voller Länge gezeigt. Eine Partie dauert dabei etwa neun Minuten. Nach dem Spiel folgt eine Übersicht über den Rest des Spieltages. Diese Einstellung ist im Netzwerkmodus nicht möglich.



Spielen Sie mit mehreren Spielern, ist diese Einstellung nur zu empfehlen, wenn Sie viel Zeit haben, da die Spiele dann hintereinander dargestellt werden.

Während des Spielablaufs sind folgende Tasten belegt:

Taste	Bedeutung
X	Kameraliste +
C	Kameraliste -
NUM und Del	Kamerazoom zurücksetzen
NUM und +	Reinzoomen
NUM und -	Rauszoomen
R	Wiederholung der letzten 10 Sekunden
G	Auswechslung / Taktische Änderung anzeigen (Team 1)
H	Auswechslung / Taktische Änderung anzeigen (Team 2)
Z	Spielernamen durchschalten (mehrere Stufen)

In der Kameraliste können die folgenden Kameras nacheinander angesprungen werden:

Turm	Hintertor
Normal	Dreht sich um Ball/Feld
Mitte flach	Flutlicht 1
16 Meter	Flutlicht 2

Ferner können Sie in diesem Modus auch aktiv in das Spiel eingreifen, indem Sie dem ballführenden Spieler eine Anweisung zurufen, die dieser zwar nicht befolgen muss, aber doch recht häufig brav umsetzt.

Dabei sind jeweils die Tasten "1"- "6" für die erstgenannte und die Tasten "7"- "0" sowie "ß" und "´" für die zweitgenannte Mannschaft belegt.

Taste Team 1	Taste Team 2	Eigener Ballbesitz
1	7 oder 1 auf Ziffernblock	"Schieß!"
2	8 oder 2 auf Ziffernblock	"Spiel ab!"
3	9 oder 3 auf Ziffernblock	"Spiel ihn aus!"
4	0 oder 4 auf Ziffernblock	"Lauf!"
5	? oder 5 auf Ziffernblock	"Offensiver!"
6	´ oder 6 auf Ziffernblock	"Defensiver!"

Taste Team 1	Taste Team 2	Gegner in Ballbesitz
1	7 oder 1 auf Ziffernblock	-
2	8 oder 2 auf Ziffernblock	-
3	9 oder 3 auf Ziffernblock	"Hau ihn um!"
4	0 oder 4 auf Ziffernblock	-
5	? oder 5 auf Ziffernblock	"Offensiver!"
6	´ oder 6 auf Ziffernblock	"Defensiver!"



Maximal können Sie pro Spiel viermal rufen, danach sind Sie heiser!

Szenenmodus

In diesem Modus werden die Spiele aller Spieler gleichzeitig im Hintergrund berechnet. Sobald sich irgendwo eine interessante Szene ereignet, wird umgehend in das entsprechende Stadion geschaltet und eine Aufzeichnung dieser Szene abgespielt. Diese Einstellung ist im Netzwerkmodus nicht möglich.



Da nur eine Aufzeichnung abgespielt wird, ist in diesem Modus während der Darstellung einer Szene das aktive Eingreifen nicht möglich (im Gegensatz zu einem Spiel in voller Länge, das "live" berechnet wird). Spielen Sie mit mehreren Spielern vor einem Rechner und müssen mehrere Spiele gleichzeitig berechnet werden, kann es zu relativ langen Ladezeiten kommen. Dies ist durch die große Datenmenge (unterschiedliche Spieler und Stadien) leider unvermeidlich. Eine Steigerung der Geschwindigkeit kann auch auf schwächeren Rechnern durch eine Erweiterung des Hauptspeichers erreicht werden.

Videotext

Während des Spiels wird Ihnen eine Art Videotextseite präsentiert, der Sie die aktuellen Ergebnisse entnehmen können. Bei Spielen mit Beteiligung eines menschlichen Spielers werden außerdem die Aufstellungen der beiden Kontrahenten ausgegeben. Spieler, die bereits eine gelbe Karte gesehen haben, werden in gelber Schrift dargestellt. Auch die erzielten Tore der Spieler und ihre aktuellen Noten werden ausgegeben.

Auswechslungen und Taktikänderungen

Klicken Sie bei Ihrer Mannschaft auf den Button "Taktik" (entspricht den Tasten "G" und "H"), können Sie während des Spielablaufs die Taktik Ihrer Mannschaft verändern oder auch Spieler austauschen. Die Spielweise Ihres Teams können Sie während eines Matches sogar jederzeit direkt über die Pfeilfelder neu einstellen.



Während einer Szene können Sie im Szenenmodus nicht auswechseln. Dies ist nur möglich, wenn der Videotextscreen angezeigt wird. Auch in diesem Fall kann es ein bisschen dauern, bis die Auswechslung möglich ist, da das im Hintergrund laufende Spiel zuvor unterbrochen sein muss.

Damit Sie bei einer verletzungsbedingten Auswechslung sofort sehen können, welche Spieler auf der Bank die Position des verletzten Spielers am besten ausfüllen können, sind diese in diesem speziellen Fall hervorgehoben (weiß = Hauptposition, grün = Nebenposition, blau = weniger geeignet, rot = ungeeignet).

Sie können an dieser Stelle übrigens auch jederzeit einen Blick auf die aktuellen [Spielstatistiken](#) werfen.

Letzter Torschütze und aktuelle Torjägerliste

Über den Button "LTS" können Sie sich jeweils über den letzten Treffer des Spieltags informieren. Wenn Sie das Spiel langsam ablaufen lassen, können Sie sich somit online über die Torschützen in den anderen Spielen informieren. Außerdem wird hier während der Ligaspiele auch die aktuelle Torjägerliste ausgegeben.

Aktuelle Tabelle

Auf der rechten Seite können Sie eine beliebige Liga einstellen, deren Spiele und aktuelle Tabelle angezeigt werden.

Textmodus

Der Textmodus arbeitet im Prinzip wie der Szenenmodus. Sobald sich in einem Spiel mit Beteiligung eines menschlichen Spielers etwas ereignet, wird die entsprechende Szene per Text kommentiert. Dies ist der Standardmodus für das Netzwerkspiel.

Bei Auswechslungen oder taktischen Änderungen können Sie in diesem Modus bequem zwischen den Spielervereinen hin und her schalten, wenn Sie mit mehreren Spielern spielen.

Keine Spieldarstellung

Hier werden Ihnen einfach nur nach dem Spiel die Ergebnisse der Spiele in Form eines Spielberichts präsentiert. Auf diese Weise können Sie eine Saison ganz besonders schnell durchspielen.

Einstellungen im Szenenmodus und im Textmodus

Um den Spielablauf von ANSTOSS 3 Ihren Wünschen anzupassen, haben Sie während des Spiels im Videotextbildschirm rechts unten eine Reihe von Einstellmöglichkeiten. Klicken Sie einfach mit der Maus in den Balken, den Sie verändern wollen. Der Balken nimmt die Länge bis zur Mausposition an.

Textgeschwindigkeit	Die Einstellung ist nur im Textmodus möglich. Sie bestimmt die Länge der Pause zwischen der Ausgabe von zwei Textzeilen.
Chancenarten	Hier kann eingestellt werden, wie knapp es sein muss, damit eine Chance gezeigt wird. Je länger der Balken, desto mehr Chancen werden gezeigt.
Häufigkeit	Hier kann die Wahrscheinlichkeit für das Anzeigen einer Szene festgelegt werden. Mit Hilfe dieses Balkens können Sie einstellen, wie häufig Ihnen einen Angriff tatsächlich als Text bzw. als Grafik präsentiert wird. Bei einer mittleren Einstellung werden Sie nur etwa 50% der Tore tatsächlich sehen. Dieser Regler

	ist vor allem bei mehreren Spielern sehr praktisch, da Sie auf diese Weise das Spiel beschleunigen können, ohne völlig auf die Szenen bzw. auf die Ausgabe der Textberichte verzichten zu müssen.
Spielgeschwindigkeit	Diese Einstellung ist nur im Textmodus möglich. Sie beeinflusst die Ablaufgeschwindigkeit des Spiels zwischen zwei Spielszenen. Bei graphischen Szenen arbeitet der Rechner immer mit voller Geschwindigkeit.

Mit "**Pause**" können Sie das Spiel jederzeit anhalten. Der "**Replay!**"-Button kann derzeit nicht aktiviert werden.

Über "**Optionen**" können beide Modi konfiguriert werden, indem Sie spezielle Arten von Szenen an- und ausschalten.

Aufstellung und Taktik im Spiel

Zunächst haben Sie im oberen Teil des Bildschirms die Möglichkeit, Spieler ein- bzw. auszuwechseln. Dies funktioniert wie gewohnt durch einfaches Ziehen eines Spielers mit der linken Maustaste von der Bank auf das Feld (oder umgekehrt). Sie können auf diese Weise aber auch Spielern innerhalb der Mannschaft den Auftrag geben, ihre Positionen zu tauschen. Die Anzahl Ihrer bisherigen Auswechslungen können Sie der Anzeige unterhalb Ihrer Auswechselspieler entnehmen. Maximal sind drei Auswechslungen möglich, für Freundschaftsspiele sind im Editor fünf Auswechslungen voreingestellt.

Als Grundlage für Ihre Entscheidungen können Sie neben den Noten jeweils noch die [Spielstatistiken](#) zu Rate ziehen. Sie sollten auf jeden einzelnen Zweikampf genau achten, da auch Spieler mit an sich guter Form und hoher Motivation einmal einen schlechten Tag haben können. Fällt Ihnen also ein Akteur besonders negativ auf, sollten Sie nicht zögern, ihn vom Feld zu nehmen. Das kann schon mal vorkommen.

Weiterhin können Sie einen Spieler auch innerhalb des Spielfeldes auf eine neue Position verschieben, wenn dieser z.B. ein wenig offensiver werden soll, nachdem sein Gegenspieler gerade vom Platz geflogen ist.

Ein kritischer Fall ist eine rote Karte für Ihren Torwart. In diesem Fall wird zunächst ein zufälliger Mittelfeldspieler oder Stürmer ausgewählt und ins Tor gestellt. Die Position dieses Feldspielers wird aufgelöst. Sie sollten nun allerdings sofort tätig werden und umgehend Ihren Ersatztorwart für einen Feldspieler einwechseln. Sie können dazu zunächst auch einen anderen Feldspieler austauschen und dann erst den Ersatztorwart aus dem Feld auf seine richtige Position ziehen.

Im unteren Teil des Bildschirms folgen nun verschiedene Arten von taktischen Optionen, die Sie auch innerhalb des Spiels ändern können. Dafür haben Sie beim Spiel mit mehreren Personen vor einem Rechner die Möglichkeit zwischen den Spielern zu wechseln. So können alle Spieler in hektischen Spielphasen gleichzeitig auswechseln.

Schließlich sind auch noch Änderungen an der Zuordnung der Innenverteidiger zu den Stürmern oder bei der Bewachung eines gegnerischen Mittelfeldspielers jederzeit möglich. Stellen Sie also z.B. nach einer halben Stunde fest, dass der gegnerische Mittelfeldstar im Mittelfeld schalten und walten kann, wie er möchte - dann können Sie ihm über die Gegenüberstellung einen Mann auf die Füße stellen.



Spieler, die eine rote Karte gesehen haben, werden im Spiel komplett gelöscht, es bleibt auch keine Positionsbezeichnung übrig.

Bei Spielern, die eine gelbe Karte gesehen haben, werden in der Aufstellung und bei den Manndeckungen die Rückennummern in gelber Schrift ausgegeben.

Verletzungsbedingte Einwechslungen

Es ist völlig normal, dass sich ab und zu der ein oder andere Spieler verletzt. Neben den Verletzungen im Training kann es auch im Spiel immer mal wieder zu der ein oder anderen Blessur kommen. Der Ablauf der Auswechslung entspricht genau dem der freiwilligen Auswechslung, Sie haben lediglich nicht mehr die Möglichkeit, den auszuwechselnden Spieler zu bestimmen.

Der Spieler wird gestrichen, die Position enthält zunächst nur noch den Positionsnamen. Sie können diese nun einfach durch das Ziehen eines Spielers auf die entsprechende Stelle wiederbesetzen.

Damit Sie sofort sehen können, welche Spieler auf der Bank die Position eines verletzten Spielers am besten ausfüllen können, sind diese in diesem speziellen Fall hervorgehoben (weiß = Hauptposition, grün = Nebenposition, blau = weniger geeignet, rot = ungeeignet).

Ausgewechselte Spieler erkundigen sich nach dem Grund

Gelegentlich erkundigen sich ausgewechselte Spieler nach dem Grund der Auswechslung. Sie sollten dann taktvoll - aber ehrlich - mit ihnen umgehen. Wenn ein Spieler schlecht war, dann können Sie ihm das ruhig sagen.

Taktisches Verhalten der Gegner

Auch Ihre Gegner haben taktische Mittel zur Verfügung. So werden Sie im Spiel regelmäßig über Auswechslungen und Veränderungen an der Taktik informiert. Auch die gegnerischen Trainer toben gelegentlich in der Pause, und Sie haben es nach der Halbzeit plötzlich mit einem völlig verwandelten Gegner zu tun.

Halbzeitpause

In der Halbzeitpause haben Sie grundsätzlich die gleichen Möglichkeiten zur Spielbeeinflussung wie auch während des Spiels. Lediglich das Springen zwischen den Spielervereinen ist nun überflüssig, da alle Spieler nacheinander an die Reihe kommen.

Zusätzlich können Sie sich allerdings einen Spieler für ein kurzes [Einzelgespräch](#) unter vier Augen auswählen. War ein Spieler besonders gut, schlecht oder hat ausgesprochen unglücklich agiert, können Sie ihn auf diese Weise für die zweite Halbzeit noch einmal richtig motivieren.



Spielen Sie gegen einen Gegner, den Sie nicht besonders mögen, können Sie für die zweite Hälfte auch längere Stollen verwenden. Dies ist jedoch ausgesprochen unsportlich.

Haben Sie alle wichtigen taktischen Dinge geklärt, können Sie abschließend den Grundtenor Ihrer Pausenansprache festlegen, wobei Sie zwischen unterschiedlichen Reaktionen auf das bislang gezeigte Spiel wählen können. Mit einem Klick auf "Abbruch" verzichten Sie auf die Ansprache und schicken Ihre Spieler sofort wieder auf das Feld zurück.

Haben Sie alle wichtigen taktischen Dinge und die Aufstellung geklärt, müssen Sie den Grundtenor Ihrer Pausenansprache festlegen, wobei Sie aus folgenden Alternativen auswählen können:

Begeisterung zeigen
Spieler loben
Konzentriert weiter so!
Macht sie fertig!
Beruhigt Euch wieder!
Kraft sparen!
Spieler aufmuntern
Herumnölen
Spieler verspotten

Spieler antreiben

Donnerwetter loslassen

An die Ehre der Spieler appellieren

Wenn wir dieses Spiel verlieren, bin ich nächste Woche nicht mehr Euer Trainer.

Einzelgespräch Halbzeit

In der Halbzeitpause haben Sie nur zehn Minuten Zeit und können sich nur um einen Spieler ganz besonders kümmern. Dies kann auf vier verschiedene Arten geschehen. Nach dem Gespräch kann dieser Punkt im gleichen Spiel nicht mehr angeklickt werden.

Im Allgemeinen gewinnen oder verlieren die Spieler durch ein solches Gespräch entweder Formpunkte und/oder Motivation.

Spieler loben

Manchmal haben einzelne Spieler einfach einen Super-Tag und gewinnen ein Spiel praktisch alleine. Es schadet dann gar nichts, diese auch einmal entsprechend zu loben.

Spieler kritisieren

Wenn Ihr Abwehrspieler ständig schläft und der gegnerische Stürmer mit ihm macht was er will, ist vielleicht auch mal eine richtige Einzelkritik fällig. Wie immer gilt es auch hier darauf zu achten, um was für einen Typ Spieler es sich handelt. Machen Sie z.B. einen Hitzkopf zu Schnecke, kann der auch leicht einmal etwas antworten, was Ihnen nicht so gefällt. Versuchen Sie vor allem, nur solche Spieler zu kritisieren, die auch wirklich Mist gemacht haben.

Spieler aufbauen

Stellen Sie sich vor, einer Ihrer Spieler hat einen Elfmeter verschossen. Sie können ihm dann mit dieser Ansprache klar machen, dass Sie ihm keinen Vorwurf machen und trotzdem zu ihm stehen. Er wird so in der zweiten Hälfte vermutlich eher wieder eine gute Leistung bringen.

Spieler aufwecken

Hat ein an sich guter Spieler in der ersten Halbzeit einfach nur grauenvoll gespielt, dann können Sie davon ausgehen, dass ein richtiger Tritt in den Hintern die Leistung des Spielers in der zweiten Halbzeit erheblich verbessern wird. Trotz der beinahe 100%igen Wirkung des Aufweckens steckt auch ein gewisses Risiko dahinter - denn, wenn Sie einen Spieler unberechtigterweise anbrüllen, wird dieser umso saurer sein. Auch mit jungen Spielern sollten Sie anders umgehen.

Spielbericht

Unmittelbar nach dem Spiel bzw. einem Interview folgt ein kurzer Spielbericht über sämtliche Spiele mit Beteiligung eines menschlichen Spielers. Es werden alle wesentlichen Ereignisse und verschiedene statistische Auswertungen für jedes Match ausgegeben.

Neben der Partie, den Zuschauern, dem Wetter, den Torschützen, eventuellen besonderen Vorkommnissen, sämtlichen Prämienszahlungen und der Bewertung des Schiedsrichters finden Sie hier durch einen Klick auf den Ball rechts unten auch die Noten Ihrer Spieler. Spieler, die weniger als 20 Minuten zum Einsatz gekommen sind, erhalten keine Note.

Sollte Ihr Spiel im Fernsehen gezeigt worden sein, erfahren Sie an dieser Stelle zusätzlich die Einschaltquote.

Tabelle(n)

Nach den Spielberichten folgen die Tabellen der Ligen mit Spielerbeteiligung. Selbst Minimalisten sollten zumindest diesen Punkt unter Optionen eingeschaltet lassen. Die Besonderheit an dieser Stelle ist, dass Sie sich im unteren Teil des Bildschirms außerdem noch die Elf des Tages, die Torjäger- und die Scorer Liste ansehen können. Außerdem gibt es hier auch noch eine spezielle Statistik mit den wichtigsten Daten zum aktuellen Spieltag (Tore, gelbe und rote Karten, Zuschauer usw.).

In der ersten Liga werden der Tabellenführer, der zusätzliche Qualifikant für den [Europapokal der Meister](#) und die Vereine, die sich auf den Europapokal- und den Abstiegsplätzen befinden, durch bestimmte Farben gekennzeichnet. In den unteren Ligen werden die aktuellen Auf- und Absteiger jeweils getrennt dargestellt.

Nach einem Pokalspieltag...

Nach einem Pokalspieltag werden statt der üblichen Tabellen die Ergebnisse des Pokalwettbewerbs ausgegeben. Sie können auf diesem Bildschirm im unteren Teil des Bildschirms zwischen den einzelnen Wettbewerben springen. Nach der Ausgabe der Ergebnisse folgt umgehend die Auslosung der nächsten Runde.

Sind Sie selbst in einem Pokalwettbewerb vertreten, machen wir es natürlich ein bisschen spannend. Es wird schön langsam hintereinander ausgelost und die Dramatik wird auf die Spitze getrieben. Per Mausklick können Sie die Zeremonie allerdings auch abbrechen, die Paarungen werden dann umgehend ausgegeben.

Nach jeder Auslosung haben Sie die Möglichkeit, die Eintrittspreise für die nächste Runde einzustellen (wenn Sie ein Heimspiel haben). Diese können später nicht mehr geändert werden. Die Voreinstellungen sind jeweils Ihre normalen Ligaeintrittspreise.

Außerdem können Sie auch die Siegpriämie für die nächste Runde einstellen. Diese wird nur fällig, wenn der Gegner aus dem Wettbewerb befördert wird. Ein Heimsieg mit folgendem Ausscheiden im Rückspiel kostet Sie also nichts.

Vor dem Beginn der Gruppenspiele in der Meisterrunde muss ebenfalls eine Siegpriämie eingestellt werden. Diese gilt dann für alle Spiele.

Saisonverlauf

Während einer Saison gibt es bei ANSTOSS 3 eine große Anzahl von regelmäßigen und unregelmäßigen Veranstaltungen, Ehrungen, Interviews oder anderen Ereignissen. In diesem Kapitel soll kurz auf einige der wichtigsten eingegangen werden.

Interviews

Interviews folgen nur nach besonderen Spielen, also nur, wenn sich irgendetwas wirklich Gravierendes ereignet hat. Anlässe für Interviews sind Titel, Spiele mit vielen Platzverweisen, Ihr erstes Spiel mit einer Mannschaft oder auch eine hohe Niederlage.

Es stehen Ihnen dazu jeweils drei verschiedene Antworten zur Verfügung, die je nach aktueller Stimmungslage unterschiedlich sind. Sie müssen auch nicht auf jede dumme Frage vernünftig antworten. Gerade in der Öffentlichkeit kommt es gut an, gelegentlich einem Reporter mal ordentlich die Meinung zu sagen.

Folgende Arten von Interviews kann es bei ANSTOSS 3 geben:

- Interviews mit Ihnen als Trainer nach einem Spiel
- Interviews speziell zu Spielerduellen

Doch nicht nur Sie werden interviewt. Eine Reihe von Interviews wird Ihnen auch nur als Text präsentiert, bei dem Sie nicht direkt eingreifen können. Oft ist aber eine nachträgliche Reaktion möglich.

- Interview mit dem gegnerischen Trainer vor dem Spiel
- Interview mit einem Ihrer Spieler
- Interview mit Ihrem Präsidenten (meist ein schlechtes Zeichen)

Präsidentenwahl

Die Jahreshauptversammlung findet einmal im Jahr in der Mitte der Vorrunde statt. Auf ihr werden der Vorstand und der Vorstandsvorsitzende für die kommende Saison gewählt.

Jeder Besitzer von Aktien hat auf dieser Versammlung die Möglichkeit, sich für eine Fortführung der Arbeit des alten Vorstands oder für dessen Abwahl einzusetzen. Sind Sie selbst im Besitz von Aktien, wird Ihnen ebenfalls die Möglichkeit gegeben, sich für eine dieser beiden Alternativen zu entscheiden. Einer der während der Auszählung nach oben kletternden Balken beginnt dann bereits mit Ihren Stimmen.



Um bei einem anstehenden Wechsel des Präsidenten in Ihrem eigenen Verein auch weiterhin gute Karten zu haben, sollten Sie im Vorfeld der Wahl gut aufpassen, was Sie in Interviews sagen und mit wem Sie beim Menüpunkt "Vereinsführung" sprechen.

Allgemeines zur Winterpause

Eine Winterpause gibt es nur in Deutschland und in Frankreich. In allen anderen Ländern wird durchgespielt. In Deutschland beginnt sie nach dem 17. Spieltag und dauert sechs Wochen, in Frankreich nach dem 17. Spieltag der 1. Liga (bzw. dem 21. der 2. Liga) und dauert vier Wochen.

Trainerseminar

Der Verband schreibt regelmäßig einmal pro Jahr eine Prüfung der Fachkenntnis bei den Angestellten der Vereine vor. Dazu müssen Sie jeweils einen Test mit Fragen rund um den Fußball erfolgreich bestehen. Gelingt Ihnen das, ist alles in Butter. Möglicherweise erhalten Sie bei besonders gutem Abschneiden sogar einen Managerlevel hinzu (bis Stufe 5).

Fallen Sie dagegen durch diesen Test, erhalten Sie Nachhilfestunden. Für die Rückrunde heißt das, dass Sie jeden Montag anrücken dürfen und die Schulbank drücken müssen. Dieser Tag steht Ihnen damit weder für das Training noch für sonstige Termine zur Verfügung. Erscheinen ist Pflicht. Nach diesem Lehrgang erhalten Sie Ihr Zertifikat automatisch. Dann haben Sie Ihr Unwissen durch Fleiß ausgeglichen. Sie sollten sich also wirklich bemühen, die Tests ernst zu nehmen.

Bei den Fragen gibt es übrigens drei Schwierigkeitsgrade. Dieser wird auch jeweils angezeigt. Von jeder Stufe werden zwei Fragen gestellt, für die Sie bei einer falschen Antwort Fehlerpunkte bekommen:

Schwierigkeitsgrad 1	3 Punkte
Schwierigkeitsgrad 2	2 Punkte
Schwierigkeitsgrad 3	1 Punkt

Es gilt ganz einfach aus den drei vorgegebenen Antworten die richtige herauszufinden.

Ab sechs Fehlerpunkten haben Sie den Test nicht bestanden. Spielen Sie mit einem Schwierigkeitsgrad unter drei, dürfen Sie sich ein Pünktchen mehr leisten.

Auf- und Abwertungen

Während der Saison werden die Spielstärken Ihrer Spieler zweimal angepasst. Dies geschieht einmal in der Winterpause und ein weiteres Mal am Ende der Saison. Hinter jeder Änderung wird der Grund angegeben.

Durch einen Klick auf den "OK"-Button kann die Ausgabe auch beschleunigt werden. Alle Änderungen werden dann sofort ausgegeben. Spieler können aus folgenden Gründen auf- und abgewertet werden:

1. Einsatzbedingt

Hat ein Spieler eine bestimmte Anzahl an Ligaeinsätzen absolviert, wird er im Bereich der unteren Spielstärken durch den Gewinn an Erfahrung sicher befördert. Je höher der Spieler klettert, desto mehr Einsätze muss er natürlich absolvieren. Bis auf Stärke 5 kann der Spieler auf diese sehr einfach kommen.



Pokal- und Europapokalspiele werden, was Tore und Einsätze betrifft, ebenfalls in die Auf- und Abwertungen einbezogen.

2. Anzahl Tore

Hat ein Spieler eine bestimmte Anzahl Treffer in den Ligaspielen einer Saison erzielt, wird er automatisch aufgewertet (Pokaltore haben keine Auswirkungen, da Spiele gegen schwache Gegner die Bilanz verfälschen). Schafft ein Stürmer eine von seiner Stärke abhängige Mindestzahl nicht ($\text{Stärke} \cdot 1.5$), wird er abgewertet, wenn er mindestens 60% aller Spiele bestritten hat.

3. Talent/Form/Alter

Die Chancen junger Spieler für eine Aufwertung sind natürlich erheblich besser als die von älteren Spielern. Spieler unter 22 Jahren haben eine hervorragende Chance auf eine Aufwertung, da sie sich körperlich noch entwickeln und in ihren ersten Profijahren besonders viel lernen. Geringere Chancen gibt es dann noch bis zum 25. Lebensjahr.

Ab einem Alter von 30 (Liberos und Torhütern ab 34) beginnt dann möglicherweise bereits der Abwärtstrend (altersbedingt ab 32 Jahren). Der Spieler ist nicht mehr so schnell, kann die Strapazen einer Saison nicht mehr so gut wegstecken und braucht längere Regenerationsphasen. Damit verliert er natürlich auch einiges von seiner Stärke. Je älter er wird, desto größer ist deshalb auch die Wahrscheinlichkeit für eine Abwertung.



In diese Aufwertungen geht auch die Durchschnittsform ein. Im Gegensatz zu ANSTOSS 2 gibt es aber bei ANSTOSS 3 keine reinen formbedingten Auf- und Abwertungen mehr.

4. Lange verletzt

Eine lange Verletzungszeit kann ebenfalls für die Abwertung eines Spielers sorgen. Ab einer Ausfallzeit von 20 Wochen in einer Saison wird es langsam kritisch.

5. Keine Spielpraxis

Damit ein Spieler sein Niveau verbessern oder wenigstens halten kann, muss er natürlich auch spielen. Darf er das nicht, geht es schnell mit ihm bergab. Alle Spieler, die in einer Saison überhaupt nicht in Pflichtspielen zum Einsatz kommen (Liga oder Pokal), werden auf alle Fälle abgewertet. Spieler, die nur einen Albieinsatz vorweisen können, sind immer noch gefährdet. Starspieler müssen dagegen regelmäßig spielen, wenn sie ihr Niveau halten wollen.

6. Abwehr- oder Sturmbonus

Bleibt Ihre Mannschaft unter einem Schnitt von einem Gegentor pro Spiel in den Ligaspielen, wird normalerweise ein zufälliger Abwehrspieler um eine Stufe aufgewertet. Bei einem Schnitt von mehr als drei erzielten Toren pro Spiel erhält dagegen in den meisten Fällen einer Ihrer Stürmer einen Stärkepunkt hinzu.

7. Nimmt Beruf ernst

Spieler, die trotz eines noch nicht allzu hohen Alters immer noch bei Stärke 1 oder 2 herumkriechen, kommen manchmal auf diese Art und Weise auch mal zu einer Aufwertung.

8. Sternstunde

Ein ganz seltenes Ereignis. Ein Jahrhundertstar ist geboren.

Kaufoption?

Nach dem 30.4. erfahren Sie, welche Ihrer mit Kaufoption verliehenen Spieler von ihren derzeitigen Vereinen übernommen werden - und welche zum Saisonbeginn wieder bei Ihnen auf der Matte stehen.

Danach sind Sie an der Reihe. Haben Sie eine Kaufoption auf einen Spieler, so können Sie diese jetzt wahrnehmen. Wenn nicht, geht der Spieler wieder zu seinem alten Verein zurück.

Nach dem Saisonfinale...

Nach Abschluss der Liga folgen noch die Pokalendspiele und eventuelle Relegationsspiele. Haben Sie damit nichts mehr am Hut, dann ist die Saison für Sie praktisch gelaufen. Sie können dann noch ein wenig über die Lande tingeln, Freundschaftsspiele austragen und damit Geld in die ja bekanntlich zumeist chronisch leeren Kassen bringen. Diese Spiele sind auch dem Image Ihrer Mannschaft zuträglich, da Sie hier eine gewisse Volksnähe demonstrieren und unter Umständen den ein oder anderen neuen Fan hinzugewinnen können.

Unmittelbar nach Abschluss der Meisterschaft wird es höchste Zeit, sich Gedanken um die endgültige Zusammensetzung Ihres Kaders für das neue Spieljahr zu machen (wenn Sie das nicht schon längst getan haben).

Sollten Sie Spieler in Ihrem Kader haben, die noch keinen Vertrag für das nächste Jahr besitzen, haben Sie nun die Gelegenheit, sich um diese Dinge zu kümmern. Sie sollten es aber nach Möglichkeit erst gar nicht so weit kommen lassen. Besser ist es, die Verträge Ihrer Spieler entweder rechtzeitig verlängern - oder sie bereits frühzeitig auf die Transferliste zu setzen.

Regeländerungen

Spielen Sie mit eingeschalteten Regeländerungen (kann ebenfalls bei den Optionen eingestellt werden), kommt es ab und zu vor, dass der Verband bestimmte Veränderungen vorschlägt, die Sie als Spieler dann annehmen oder ablehnen können. Bei diesen Abstimmungen werden grundsätzlich alle beteiligten Spieler gefragt. Nur wenn sich eine Mehrheit findet, wird die Änderung zur nächsten Saison wirksam. Bei zwei Spielern müssen also beide Spieler einer Änderung zustimmen. War die neue Regelung eine Saison lang in Kraft, werden die Spieler gefragt, ob die Regelung bestehen bleiben soll oder ob es besser wäre, sie wieder abzuschaffen.

Ehrungen

Nach den Auf- und Abwertungen folgen die Ehrungen für die erfolgreichsten Schützen der einzelnen Ligen. Diesen wird die berühmte Kanone verliehen.

Und weil wir schon mal bei Ehrungen sind, machen wir da auch gleich weiter. Als nächstes wird der beste Fußballer jedes Landes mit Spielerbeteiligung bekannt gegeben (wird von den Journalisten gewählt).

Zum Abschluss der Spielerehrungen folgt dann die Wahl des besten Fußballers in Europa. Welcher Spieler hat dieser Saison ganz besonders seinen Stempel aufgedrückt? Hier erfahren Sie es.

Aber nicht nur die Kicker werden an dieser Stelle geehrt, bei der nun folgenden Managerehrung bekommen nun auch die erfolgreichsten Vereinsangestellten ein Extra-Lob. Eine solche Ehrung ("Manager des Jahres") wirkt sich dabei sehr positiv auf Ihr Image aus. Wesentlichstes Kriterium für eine solche Ehrung ist es, dass die betreffenden Personen mit ihren Vereinen das realistische Saisonziel möglichst weit übertreffen.

Mit Tränen in den Augen...

Mit jeder Saison verlässt zumeist auch eine Reihe von Spielern Ihren Verein. An dieser Stelle werden allerdings nur diejenigen erwähnt, die ihre Karriere endgültig beenden - sei es aus Alters- oder sonstigen Gründen.

Vergleich Kalkulation/Ergebnis und Steuern

Jetzt steht auch endlich das finanzielle Ergebnis der Saison fest. Für eine abschließende Beurteilung wird Ihnen deshalb an dieser Stelle nochmals Ihre Finanzlage präsentiert. Voreingestellt ist "Vergleich mit Kalkulation".

Haben Sie im aktuellen Geschäftsjahr einen Gewinn erwirtschaftet, dürfen Sie diesen selbstverständlich nicht so einfach behalten, sondern müssen einen bestimmten Anteil an Vater Staat abführen. Dazu wird der im Editor eingestellte Zinssatz verwendet. Um Steuern zu sparen, kann es sich also durchaus lohnen, vor dem Jahresende z.B. noch das Stadion auszubauen.

Bei Verlusten müssen Sie an dieser Stelle logischerweise nichts bezahlen.

Urlaub

Nach der Bekanntgabe des Jahresabschlusses und der Steuer fahren alle Beteiligten erst einmal in den wohlverdienten Urlaub. Alle? Nein - nicht alle. Zumindest alle zwei Jahre nicht.

Für die Nationaltrainer und ihre Spieler beginnt dann die härteste Zeit des Jahres - die Zeit des EM- oder WM-Turniers. Für sie fällt der Urlaub aus und deshalb noch ziemlich erschöpft in die Vorbereitung der neuen Saison gehen müssen.

Trotzdem werden Sie natürlich über den Kader und die Resultate informiert.

Siehe auch: EM und WM

Lizenzerteilung

Jeder Fußballverein in ANSTOSS 3 benötigt die jährliche Lizenzerteilung, um am Fußballbetrieb in der nächsten Saison wieder teilnehmen zu dürfen. Damit wird gewährleistet, dass kein Verein während der Saison seinen Spielbetrieb aus Geldmangel einstellen muss. An dieser Stelle soll vorausgeschickt werden, dass das im Spiel verwendete Verfahren dem deutschen System nachempfunden ist. Da dieses sich aber für ein Spiel optimal eignet und viel besser ist als "Sie sind pleite und scheiden aus.", haben wir es auch auf die anderen Länder übertragen.

Ist Ihr Verein nicht verschuldet, dann können Sie in Ihrer Jahreskalkulation ruhig ein bisschen Unfug machen. Wenn der Verband aber merkt, dass die wirtschaftliche Entwicklung stark negativ verläuft, werden Sie sich schnell entsprechenden Forderungen gegenüber sehen. Oft sind diese ziemlich hart und gerade für finanzschwache Vereine mit vielen Schulden kann es ruck zuck eng ums Hörschen werden. Im Mittelpunkt steht dabei immer der Abbau der vorhandenen Verbindlichkeiten. Meist wird Ihnen auch gleich ein Weg mit aufgezeigt.

Hier die Größenordnungen, bei welchen Schulden es tatsächlich um die Existenz geht:

	Lizenzentzug möglich	Lizenzentzug sicher
1. Liga	12 Millionen DM	24 Millionen DM
2. Liga	6 Millionen DM	12 Millionen DM
3. Liga	1 Million DM	4 Millionen DM

Beachten Sie, dass die Banken Ihnen mehr Kredit gewähren, als für die Erteilung der Lizenz gut ist. Aufgabe des Lizenzierungsverfahrens aber ist es, dass auf alle Fälle gewährleistet ist, dass Sie nicht in der nächsten Saison plötzlich pleite gehen.

Natürlich können Sie auch versuchen, sich um diese Auflagen herumzuzugeln. Sie sollten jedoch wissen, was Ihnen droht, falls Sie erwischt werden. Deshalb hier ein kleiner Auszug aus der Verbandsordnung:

§ 1

Leichte Verstöße gegen die zur Erteilung der Lizenz erteilten Auflagen (bis zu einer Größenordnung von 500.000 DM) sind mit Geldstrafe (bis 250.000 DM) und/oder mit Punktabzug (maximal drei Punkte) zu ahnden. Im Wiederholungsfall können auch die unter § 2 genannten Strafen angewandt werden.

§ 2

Mittelschwere Verstöße (zwischen 500.000 DM und 2.000.000 DM) sind mit Geldstrafe (bis 1.000.000 DM) und Punktabzug (bis zu sechs Punkten) zu ahnden. Im Wiederholungsfall können auch die unter § 3 genannten Strafen angewandt werden.

§ 3

Schwere Verstöße gegen die zur Erteilung der Lizenz erteilten Auflagen (Größenordnung über 2.000.000 DM) sind mit Geldstrafe (bis 2.000.000 DM) und Punktabzug (bis zu neun Punkten) zu ahnden. Bei wiederholten Fällen kann dem Verein die Profilizenz entzogen werden, er spielt dann im nächsten Jahr in der höchsten Amateurklasse.

§ 4

Vereine, die bereits einmal gegen Auflagen verstoßen haben, gelten nach fünf Jahren wieder als nicht vorbestraft.

Das klingt nun alles ziemlich heftig. Doch wie in der Realität ist es auch in ANSTOSS 3 so, dass nicht alles so heiß gegessen wird, wie es gekocht wird. Nicht immer durchschaut der Verband alle Ihre Aktivitäten, manchmal scheint er es auch ganz einfach gar nicht zu wollen. Und für den schlimmsten Fall kann Ihnen eine gute Anwaltskanzlei auch noch so manche Kastanie aus dem Feuer holen. Gerüchteweise soll auch die Tendenz existieren, dass Vereine mit sehr vielen Fans es ein wenig leichter haben.

So scheint es nie vorhersehbar zu sein, was sich ein Verein leisten kann, ehe durchgegriffen wird. Manche "Clubs" können sich scheinbar alles erlauben, wieder anderen wird bereits aus vergleichsweise harmlosen Gründen gnadenlos der Boden unter den Füßen weggezogen. Gerade als Manager eines Zweitligavereins sollten Sie deshalb relativ vorsichtig sein. Die Großen lässt man laufen, die Kleinen hängt man auf...

Das eigentliche Lizenzierungsverfahren verläuft nun in zwei Stufen. Nach Schließung der Transferlisten zu Jahresanfang wird zunächst ein freundlicher Herr bei Ihnen auftauchen und Ihre wirtschaftliche Situation ein wenig genauer unter die Lupe nehmen. Er teilt er Ihnen dann mit, was Sie am Ende der Saison bei Ihrer derzeitigen finanziellen Situation zu erwarten haben. Dies ist insbesondere deshalb sinnvoll, da die Personalplanungen für die neue Saison natürlich schon sehr früh beginnen müssen. Sie können danach entsprechend reagieren (z.B. durch Verkäufe oder zumindest durch Einschränkungen bei den Einkäufen). Möglicherweise erwarten Sie für den weiteren Verlauf der Saison ja auch noch weitere Einnahmen (z.B. durch Europapokalspiele).

Gegen Ende der Saison (nach dem 30. Spieltag) wird es dann ernst. Nun entscheidet es sich zunächst, ob Sie die Lizenz für die neue Saison überhaupt erhalten. Bei Verweigerung der Lizenz können Sie dann nur noch auf ein Gnadengesuch hoffen, dass Ihre Rechtsanwälte für Sie formulieren. Die endgültige Entscheidung erfolgt dann eine Woche später.

Lizenzprobleme bekommen Sie auch bei Übertretungen gegen vorhandene Auflagen in der abgelaufenen Saison. Sie können gegen eine Entscheidung des zuständigen Gremiums keinen Einspruch einlegen.

Auffliegen kann eine Übertretung durch den Wirtschaftsprüfer, der Ihre Auflagen für die nächste Saison festlegt. Er summiert dabei die verschiedenen Übertretungen auf. Haben Sie irgendwo mehr erreicht, als gefordert wurde, wird dies verrechnet. Ihr Schuldenstand berechnet sich dabei nach dem Stand Ihres Guthabens zuzüglich der Anlagen abzüglich der Kredite. Auch wenn nicht speziell ein Schuldenabbau gefordert wurde, werden abgebaute Schulden trotzdem verrechnet.

Zum Schluss noch ein Beispiel zur Verdeutlichung:

Köln hatte im letzten Jahr 6.0 Millionen DM Schulden. Als Auflage sollten die Schulden auf 4.0 Millionen DM gedrückt werden, 500.000 DM sollten dabei durch Transfergewinne erwirtschaftet werden.

Köln gelang es im Laufe der Saison, durch Pokalerfolge die Schuldenlast auf 3.0 Millionen DM zu senken. In der Winterpause wurde ein neuer Spieler verpflichtet, was eine negative Transferbilanz in Höhe von 500.000 DM zur Folge hatte.

Ergebnis: Köln bleibt straffrei. Die Million, die für Transfers mehr als erlaubt ausgegeben wurde, wird durch die zusätzliche Million beim Schuldenabbau kompensiert.

Hätte Köln eine Million Mark durch Transfers erwirtschaftet, die Schulden aber nur auf 4.5 Millionen DM gedrückt, hätten sich beide ebenfalls ausgeglichen. Der gute Wille war schließlich da.

Eventuelle Auflagen für die neue Spielzeit erfahren Sie dann bei der Kalkulation für die neue Saison. Vereine ohne Lizenz sind übrigens von sämtlichen Aufstiegsspielen ausgeschlossen. Noch ausstehende Pokalspiele dürfen allerdings gespielt werden.

Wichtig ist auch noch eine kleine Ausnahme. In der deutschen Regionalliga wird keine Lizenz erteilt. Im Aufstiegsfall prüft der Verband jedoch die finanzielle Situation des Vereins. Ist der Verein zu schlimm verschuldet (bereits bei über einer Million kann es kritisch werden) wird die Lizenz verweigert. Ab drei Millionen DM Schulden können außerdem die Banken einem Regionalligisten am Ende der Saison den Geldhahn zudrehen. Der Verein verschwindet dann von der Bildfläche.

EM und WM

Alle zwei Jahre im Wechsel finden entweder Europa- oder Weltmeisterschaften statt. Während in den Jahren 2000, 2004, 2008, 2012 etc. jeweils eine Europameisterschaft ansteht, sind 2002, 2006, 2010 etc. die Termine für die Weltmeisterschaften.

Vor einer Teilnahme müssen sich die Mannschaften jedoch in Gruppenspielen qualifizieren, was nicht immer so einfach ist.

Qualifikations- und Freundschaftsspiele

Steht ein Qualifikations- oder Freundschaftsspiel an, gilt es zunächst, am Wochenanfang den Kader für das Spiel festzulegen. Danach haben Sie die Möglichkeit, Ihre Mannschaft drei Tage lang auf das kommende Match vorzubereiten.

Dazu ändert sich die Menüleiste. Diese ist nun ganz speziell auf die Nationalmannschaft zugeschnitten.

Mannschaftsaufstellung	Aufstellung und Spielsystem festlegen, medizinische Abteilung
Gegenüberstellung	Vergleich des eigenen Teams mit dem Gegner
Taktik	taktische Einstellungen, z.B. Spielweise, Härte, Einsatz
Training (kurzfristig)	Trainingswoche einstellen, Vergleich der taktischen Fähigkeiten
Wochenplaner	Übersicht über die Termine in dieser Woche
Statistiken	Statistiken und Tabellen ohne Ende...
Persönliches	persönliche Statistiken, Beliebtheit, Aktienhandel, Wettbüro
Optionen	Laden, speichern, neuer Spieler, Optionen, Spielende
Anstoß!	Anstoß!

Sie können die Aufstellung, das kurzfristige Training und die Taktik genau festlegen, wobei für eine spezielle Schulung von Fähigkeiten natürlich nicht die Zeit bleibt.

Finanzen, Stadionausbau oder Transfermarkt stehen Ihnen hier nicht zur Verfügung. Auch ein langfristiges Training ist selbstverständlich nicht möglich, da Sie die Spieler dazu viel zu wenig sehen.

Anschließend geht es zum Wochenablauf. Für die Anzeige der Teamwerte ist es hier entscheidend, welche Ihrer beiden Mannschaften, der Verein oder die Nationalelf, als nächstes ein Spiel zu absolvieren hat. Vor einem Spiel der Nationalmannschaft haben Sie die gleichen Möglichkeiten wie als Vereinstrainer. Auch der Ablauf der Spiele ist identisch.

Vorbereitungsphase auf ein Turnier

Haben Sie sich schließlich als einer der beiden Gruppenersten für eine Europa- oder Weltmeisterschaft qualifiziert, wird es so richtig ernst. Eine Woche nach dem Ende der Saison müssen Sie zunächst den endgültigen Kader für das Turnier bestimmen.

An dieser Stelle gibt es auch für die Spieler ein Angebot einer Nationalmannschaft, die bisher noch nicht das Vergnügen hatten, eine Nationalelf zu trainieren. Es wäre ja ziemlich langweilig, wenn alle anderen ewig warten müssten, nur weil ein Mitspieler Nationaltrainer ist. Der Spieler mit den meisten Punkten bei "Spielerbewertung und -vergleich" darf sich als erster sein Land aussuchen. Dabei kann gleichzeitig mit mehreren Ländern um Gehalt und Prämien verhandelt werden.

Anschließend trifft sich der Kader im Vorbereitungscamp. Nun haben Sie noch genau zwei Wochen, um die Mannschaft so fit zu machen, dass Ihre Spieler gegen die Besten der Welt bestehen können. Dann steht das erste Spiel an. Haben Sie in dieser Zeit noch Spiele als Vereinstrainer, leitet Ihr Co-Trainer das Training. Sie sollten also unbedingt einen einstellen. Bei den Spielen sind Sie allerdings ganz normal dabei.

Ablauf einer EM

Ein Spieler, der das Amt eines Nationaltrainers übernommen hat, hat in einem EM-Jahr am Ende der Saison drei zusätzliche Arbeitswochen vor sich.

Gespielt wird in vier Gruppen mit je vier Mannschaften. Die beiden besten Teams jeder Gruppe qualifizieren sich für das Viertelfinale, von dem aus es im einfachen K.o.-System bis zur Entscheidung weitergeht.

Scheidet die Mannschaft eines Spielers aus, so kann sich dieser in den wohlverdienten Urlaub begeben. Nach dem Ende eines Turniers erhalten erfolgreiche Spieler Angebote von Nationalteams, die sich die Dienste des Spielers für die nächsten beiden Jahre sichern wollen. Jeder Spieler hat auch die Möglichkeit, auf einen Job als Nationaltrainer zu verzichten. Erfolglose Spieler gehen leer aus.

Im Einspielermodus wird die Leistung des Spielers bewertet. Je nach erreichter Punktzahl gibt es Angebote. Bei einem schwachen Abschneiden im letzten Jahr kann es auch passieren, dass überhaupt kein Land Interesse äußert.

Die Mindestvoraussetzungen für eine Anstellung sind ein Managerlevel von 9 und mindestens 400 Punkte in der letzten Saison – oder aber das Erreichen des EM-/WM-Halbfinals beim letzten Turnier. Je höher der Managerlevel steigt und je besser die Ergebnisse der letzten Saison ausgefallen sind, desto mehr und bessere Interessenten melden sich.

Ablauf einer WM

Bei der WM muss zusätzlich ein Achtelfinale ausgetragen werden, da hier die doppelte Anzahl an Mannschaften teilnimmt (acht Gruppen zu je vier Teams). Ansonsten ist der Austragungsmodus identisch.

Spielende bei einer Managerkarriere

In diesem Modus stellt sich natürlich die Frage, wie lange man den ganzen Zirkus eigentlich mitmachen kann, ehe die viele Arbeit und der Stress einen zum Aufhören zwingen.

An dieser Stelle möchten wir Ihnen deshalb all die Dinge aufzählen, die Sie vermeiden sollten, wenn Sie lange fit für Ihren Job bleiben wollen. Schädlich sind zunächst knappe und dramatische Spiele, insbesondere nach Verlängerung oder nach Elfmeterschießen. Das gleiche gilt für bittere Niederlagen und für vollkommen lustlose Spiele Ihrer Mannschaft, in denen sie überhaupt keine Chance herausgearbeitet hat. Übel ist auch der Stress, der durch einen unsicheren Job entsteht. Stehen Sie also immer kurz vor der Entlassung, dann ist das für Ihr Nervenkostüm nicht besonders toll. Auch der Rausschmiss an sich ist höchst unangenehm. Ganz nebenbei sind natürlich auch ständige Wutausbrüche in der Pause, der Verzicht auf freie Tage oder gar auf den Urlaub Ihrer Gesundheit nicht förderlich. Ihren gegenwärtigen Zustand können Sie in Ihrer persönlichen Statistik "Aktueller Vertrag" abrufen.

Durch einen entsprechend ruhigen Job, mit angemessenen Erfolgen und einer gewissen Sicherheit, ohne großen Ärger und mit der Fähigkeit auch einmal abzuschalten, können Sie es dagegen lange aushalten. Als Richtwert kann von einem Rentenalter zwischen 50 und 70 Jahren ausgegangen werden. Es soll aber auch schon Leute gegeben haben, die mit 75 noch fit waren.

Am Ende der Saison erfahren Sie nach einem vom Verband vorgeschriebenen Gesundheitscheck, wie die Ärzte Ihre derzeitige Situation sehen. Ist diese problemlos, erhalten Sie überhaupt keine Meldung. Irgendwann aber werden Ihnen die Ärzte Ihren Rücktritt ans Herz legen, wobei Sie das als alten Haudegen natürlich überhaupt nicht kümmert. Schließlich und endlich aber sind weder die Ärzte noch der Verband mehr bereit, die Verantwortung zu übernehmen. Sie werden dann direkt in den Ruhestand versetzt. Allerdings haben Sie noch einige Jährchen vor sich, keine Sorge. Außerdem können Sie selbstverständlich unmittelbar nach Ihrem Karriereende wieder neu beginnen...

Danach werden Sie, bei entsprechender Leistung, in der Highscore Liste verewigt.

Nun wäre das Spiel ja eigentlich vorbei. Aber vielleicht befinden Sie sich gerade jetzt in einer besonders spannenden Phase und wollen unbedingt weiterspielen. Daher können Sie nun direkt in den unendlichen Spielmodus wechseln. Sie müssen dann fortan nicht mehr auf Ihr Alter und Ihr Nervenkostüm achten. Wahlweise können Sie das Spiel auch beenden. Mitspieler werden davon nicht berührt. Diese können ihre Partie ganz normal weiterführen.

Spielende bei einer festen Anzahl Jahre

Das Spielende in diesem Modus entspricht genau dem bei der Karriere. Es ist jedoch nicht vom gesundheitlichen Zustand des Spielers abhängig. Ist die bei Spielbeginn festgelegte Spieldauer abgelaufen, erfolgt bei einem neuen Rekord der Eintrag in die Highscore Liste.

Danach besteht auch hier für jeden Spieler die Wahl, in den unendlichen Spielmodus zu wechseln (das Spiel läuft dann ganz genau wie bisher weiter) oder das Spiel zu beenden.

Netzwerk

ANSTOSS 3 kann im Netzwerk unter TCP/IP mit bis zu 4 Spielern gespielt werden, wobei immer nur ein Spieler vor einem Rechner spielen kann. Aus technischen Gründen ist das Spiel im Netzwerk auf den Textmodus beschränkt.

Einer der Rechner muss dabei die Rolle des Servers übernehmen. Auf diesem Rechner werden die wesentlichen Berechnungen durchgeführt, die Daten an die anderen Spieler verschickt und auch die Spielstände gespeichert.

Spielstart als Server

Nach Start von ANSTOSS 3 muss sich einer der Spieler für die Übernahme des Servers entscheiden. Um einen Server zu eröffnen, klicken Sie einfach auf "Neues Netzwerkspiel als Server eröffnen". Sie müssen nun zunächst Ihren Namen eingeben und den Schwierigkeitsgrad festlegen, mit dem Sie spielen wollen. Ihr Name ist gleichzeitig der Name des Spiels. Auf dem folgenden Bildschirm können Sie dann sehen, welche anderen Spieler sich als Clients für Ihre Partie angemeldet haben. Sind diese vollständig, kann das Spiel beginnen. Nun geben Sie Ihre sonstigen Daten ein. Als Server können Sie auch die Spieleinstellungen vornehmen.

Später im Spiel kann nur durch den Server ein Spiel gespeichert werden. Beendet der Spieler am Server das Spiel, wird es komplett beendet.

Spielstart als Client

Wenn Sie als Client beginnen wollen, geben Sie zunächst bitte Ihren Namen und den gewünschten Schwierigkeitsgrad ein, und wählen Sie dann aus der Liste der Spiele mit dem Status "Spielbeginn" das gewünschte aus! Anschließend folgt die Eingabe Ihrer restlichen Daten, sobald der Server das Spiel eröffnet.

In ein laufendes Spiel einsteigen

Sie können mit "Spielstart als Client" auch in ein laufendes Spiel noch nachträglich einsteigen. Dazu geben Sie zunächst Ihren Namen ein und wählen dann einen laufenden Spielstand mit dem Status "Läuft" aus. Geben Sie nun Ihre restliche Daten ein. Nach dem Abschluss des laufenden Spieltags steigen Sie dann in das Spiel ein. Unter Umständen müssen Sie sich also etwas gedulden.

Netzwerkspiel als Server fortsetzen

Sie müssen wiederum zunächst Ihren Namen eingeben. Auf dem folgenden Bildschirm können Sie dann sehen, welche anderen Spieler sich als Clients für Ihre Partie angemeldet haben. Sind diese vollständig, kann das Spiel beginnen. Nun wählen Sie einfach den gewünschten Netzwerkspielstand aus. Dieser wird geladen. Wählen Sie anschließend den Verein aus, den Sie übernehmen wollen.

Wollen mehr Spieler mitspielen, als beim Speichern des Spielstands dabei waren, müssen die überzähligen Spieler ihre Daten eingeben und steigen direkt nach dem aktuellen Spieltag in das Spiel ein.

Netzwerkspiel fortsetzen (Client)

Wählen Sie "Spielstart als Client"! Sie müssen zuerst Ihren Namen eingeben. Anschließend gelangen Sie zu einem Bildschirm, auf dem alle derzeit laufenden Spiele ausgegeben werden. Wählen Sie einfach das Spiel aus, bei dem Sie mitspielen wollen! Suchen Sie sich dann den Spieler aus, den Sie übernehmen möchten!

Service

Kundenservice

Bei der Vielzahl der am Markt befindlichen Hard- und Softwarekomponenten und Systemkonfigurationen lassen sich Probleme bei der Installation und dem Betrieb von Software-Produkten leider niemals ganz ausschließen.

Wir möchten Ihnen bei eventuellen Schwierigkeiten mit unserer Software gerne weiterhelfen.

Benötigen Sie Tipps, Tricks oder Lösungshilfen zu einem unserer Spiele? Haben Sie Schwierigkeiten beim Betrieb unserer Software? Möchten Sie sich über neue Ascaron- oder Infogrames-Produkte informieren? Dann können Sie sich gerne schriftlich oder telefonisch, per E-Mail oder Fax an uns wenden.

Hotline

Die Infogrames-Hotline hilft Ihnen gerne bei allen Schwierigkeiten mit unseren Produkten weiter.

Deutschland:	0190-510 550 (DM 1,21 pro Minute)
Schweiz:	0900-592 090 (SFR 1,49 pro Minute)
Österreich:	03614-500 555 (Normaltarif)

Deutschland:	Werktags	11.00 bis 19.00 Uhr
Schweiz:	Werktags	11.00 bis 19.00 Uhr
Österreich:	Di. + Do.	15.00 bis 19.00 Uhr

Um Ihnen bei technischen Problemen optimale Hilfe bieten zu können, bitten wir Sie, sich vor Ihrem Anruf möglichst über folgende Punkte zu informieren:

- Den Titel und - falls bekannt - die Versionsnummer Ihres Produktes
- Das von Ihnen verwendete System (Prozessortyp, RAM Speicher, Betriebssystem)
- Die von Ihnen verwendete Zusatzsoftware (z.B. Virenschutzprogramme)
- Die in Ihrem Rechner eingebaute Hardware (Marke und Modell Ihrer Soundkarte, Grafikkarte, CD-ROM Laufwerk usw.)

Legen Sie sich bitte nach Möglichkeit auch einen Ausdruck Ihrer Startdateien (autoexec.bat, config.sys, win.ini...) bereit.

Customer Support

Natürlich können Sie uns auch schriftlich, per Fax oder per E-Mail erreichen:

Infogrames Deutschland GmbH
Customer Support
Robert-Bosch-Str. 18
63303 Dreieich

Fax: 06103-334 600

E-Mail-Adressen:

Technische Hilfe und Spielösungen:	hotline@de.infogrames.com
Umtausch:	support@de.infogrames.com
Produktinformationen:	info@de.infogrames.com

Um Ihnen schnell und kompetent weiterhelfen zu können, bitten wir Sie auch in diesem Fall um möglichst genaue Problem- und Fehlerbeschreibungen sowie detaillierte Angaben über das von Ihnen verwendete System.

Falls das von Ihnen erworbene Produkt einen Defekt aufweisen sollte, bitten wir Sie, es bei Ihrem Softwarehändler umzutauschen. Falls dieser Software-Produkte vom Umtausch ausschliesst, senden Sie bitte das komplette Produkt (einschließlich Handbuch, Verpackung und Kaufbeleg) gut verpackt an die oben genannte Adresse zurück! Bitte senden Sie zum Umtausch unbedingt die beiliegende Service-Karte mit!

Internet und Mailbox

Im **Internet** können Sie Ascaron als Hersteller von ANSTOSS 3 direkt unter

<http://www.ascaron.com>

erreichen. Hier finden Sie Informationen zu aktuellen und kommenden Produkten, Tipps & Tricks zu aktuellen und älteren Spielen, Patches, Pressestimmen, Wettbewerbe und vieles mehr.

Unter der Nummer 06103-334 222 erhalten Sie außerdem über die Infogrames-**Mailbox** 24 Stunden am Tag aktuelle Lösungshilfen und Tipps und Tricks zu allen Infogrames-Spielen. Unter

<http://www.de.infogrames.com>

finden Sie Produktinformationen und zusätzliche Infos rund um Infogrames sowie Lösungen, Treiber, Patches usw.

Neue Ideen und Verbesserungsvorschläge

Wenn Sie mit Ihren Ideen und Verbesserungsvorschlägen zur Weiterentwicklung von ANSTOSS 3 beitragen wollen, können Sie direkt mit den Designern und Programmierern in Kontakt treten. Bitte verwenden Sie diese Adresse **ausschließlich** für Vorschläge. Bei technischen Problemen oder anderen Fragen wenden Sie sich bitte an die oben genannten Adressen oder Telefonnummern.

Ascaron Software GmbH
Stichwort "ANSTOSS 3"
Dieselstr. 66
33334 Gütersloh

Fax: 05241-9666-10

E-Mail-Adresse:

konzept@ascaron.com

Besonders interessant sind die Ascaron-Diskussionsforen im Internet. Unter

<http://www.ascaron.com/discus/index.html>

können Sie sich mit anderen Spielern über die coolsten Tricks zu Ascaron-Spielen unterhalten. Dort werden auch neue Ideen für weitere Produkte gemeinsam mit den Spieldesignern und Programmierern diskutiert. Schauen Sie doch einmal vorbei, es lohnt sich!

Häufig gestellte Fragen...

Zur Entlastung der Hotline hier die Antworten auf Fragen, die auch Ihnen vielleicht schon in den Sinn gekommen sind:

Frage: Warum wird meine Schrift auf dem Bildschirm leicht kaputt dargestellt?

Rufen Sie das Programm SGL-Setup aus Ihrem ANSTOSS 3-Verzeichnis auf. Dort finden Sie bei den 3D-Optionen den Parameter "Texel Space". Versuchen Sie es hier mit den Einstellungen 0, 0.5 oder 1. Schon sollte der Text korrekt dargestellt werden.

Frage: Warum können die Spielstände von ANSTOSS 2 GOLD nicht weiterverwendet werden?

Da die Datenstruktur (und damit der Aufbau der Spielstände) von ANSTOSS 3 große Unterschiede zu ANSTOSS 2 GOLD hat, ist dies schlicht und einfach unmöglich.

Frage: Wird es ANSTOSS 4 geben?

ANSTOSS 4 ist bereits in Arbeit. Ein Erscheinungsdatum steht aber noch nicht fest.

Frage: Kann ich jetzt noch Ideen für ANSTOSS 4 einsenden?

Das Einschicken von Ideen ist immer möglich. Gute Vorschläge können bis wenige Wochen vor der Fertigstellung noch ins Spiel aufgenommen werden, wobei das natürlich auch immer von der Schwierigkeit der Umsetzung abhängt. Am besten schicken Sie Ihre Ideen direkt an "konzept@ascaron.com" oder an die Ascaron Software GmbH, Stichwort "ANSTOSS 4", Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh.

Frage: Ich habe Euch zu ANSTOSS 3 Verbesserungsvorschläge geschickt, habe mich aber im Editor nicht bei den Jugendspielern gefunden?

Wir haben so viele Zuschriften bekommen, dass leider nicht alle direkt in den Editor eingegeben werden konnten, da auch viele der bereits vorhandenen Namen von Kunden stammen. Aus diesem Grund haben wir eine Extra-Datei erstellt, die vor Spielbeginn vom Programm automatisch eingelesen wird. Diese befindet sich im Verzeichnis DATA.A3 und heißt KUNDEN.TXT. In der ersten Zeile steht die Anzahl der zusätzlichen Namen, dann folgen jeweils der Nachname, der Vorname und die Position (1=Torwart, 2=Libero, 3=Innenverteidiger, 4=linker Verteidiger, 5=rechter Verteidiger, 6=rechtes Mittelfeld, 7=linkes Mittelfeld, 8=defensives Mittelfeld, 9=offensives Mittelfeld, 10=Stürmer). Sie können diese Datei verändern, sollten allerdings immer darauf achten, dass die Anzahl der vorhandenen Spieler genau stimmt. Sonst wird ANSTOSS 3 nicht mehr korrekt funktionieren. Beachten Sie bitte auch, dass der Vorname maximal 9 und der Nachname maximal 16 Zeichen lang sein darf.

Frage: Warum kann die Liga- und Pokalspiele nicht abschalten, wenn ich in einem bestimmten Land gar nicht spiele?

Viele Spieler übersehen die einschlägigen Optionen "Reine Computerspieltage" und "Pokalergebnisse und Auslosungen" einfach. Auch die Länderspiele sind abschaltbar, solange kein Spieler direkt beteiligt ist.

Frage: Auch wenn ich nur noch die halben oder gar keine Prämien mehr bezahle, muss ich nach einem Spiel immer noch sehr viel bezahlen. Woran liegt das?

Die Halbierung oder Streichung ist nur bei den Mannschaftsprämien möglich. Alle Spielerprämien, die direkt in den Verträgen stehen, müssen selbstverständlich weiterbezahlt werden.

Frage: Die Regionalligen stimmen ab der zweiten Saison nicht mehr 100%ig. Woran liegt das?

ANSTOSS 3 verwaltet genau 108 deutsche Vereine. Da jeweils vier Mannschaften aus jeder Regionalliga absteigen und ersetzt werden müssen, geht das genau auf (6 Ligen mit je 18 Vereinen). Ein Verein ist ein Jahr in der Oberliga und taucht dann wieder auf. Durch eine ungleichmäßige Verteilung der Zweitligaabsteiger auf die Regionalligen kann es allerdings passieren, dass für eine Regionalliga plötzlich zu viele oder zu wenige Vereine zur Verfügung stehen. Dann spielt ein Verein für eine Saison in der falschen Regionalliga. Es hätte übrigens auch nichts genützt,

die Anzahl der Vereine im Editor zu erhöhen, da dieses Problem bei ausreichend langer Spielzeit immer auftreten kann.

Frage: Mein Spieler sieht Gelb-Rot, wird aber nicht gesperrt?

In der Regionalliga gibt es keine Sperren nach einer Gelb-Roten-Karte. Der Spieler darf beim nächsten Mal wieder mitspielen.

Frage: Meine Spieler haben einen hohen Marktwert, aber wenn ich sie auf die Transferliste setze, bieten mir die anderen Vereine kaum Geld. Woran liegt das?

Sobald Sie von sich aus versuchen, einen Spieler loszuwerden, hat der Marktwert nur noch eine geringe Bedeutung. Der Spieler ist jedenfalls viel preisgünstiger zu haben. Mit dem vollen Marktwert können Sie nur dann rechnen, wenn andere Vereine aus freien Stücken bei Ihnen nachfragen und einen Ihrer Spieler unbedingt verpflichten wollen. Wäre das anders, könnten Sie ja beliebige Spieler ablösefrei verpflichten und diese dann bei möglichst langfristigen Verträgen über die Transferliste wieder teuer abgeben. So funktioniert das aber nicht...

Frage: Mein Managerlevel ist nicht schlecht, aber die anderen Vereine interessieren sich nicht für mich, wenn ich sie frage. Woran liegt das?

Mit jeder Absage steigt die Wahrscheinlichkeit, dass andere Vereine auch beim nächsten Mal kein Interesse haben. Das Anbieten bei einem Verein ist nicht unbedingt das beste Mittel für einen Vertrag. Wenn Sie das schon tun, dann suchen Sie sich wenigstens Vereine aus, bei denen Sie auch wirklich Chancen haben!

Bitte beachten Sie auch, dass Ihre Chancen in der Hauptsache von Ihrem Managerlevel abhängen. Erst wenn dieser mindestens bei 10 (besser: 12) liegt, haben Sie eine gute Chance, dass auch ausländische Vereine sich für Sie interessieren.

Frage: Warum stimmt die Kapazität meines Stadions nicht mit der Realität überein?

Sie haben vermutlich bei den Anfangsbedingungen nicht "Editor" eingestellt. Bei gleichen Anfangsbedingungen werden die Stadien alle auf die gleiche Größe gebracht, damit keiner der Spieler einen Vorteil hat.

Frage: Ich habe ein Turnier angesetzt, aber in der Vorbereitung findet kein Turnier statt. Woran liegt das?

Für Freundschaftsspiele und Turniere müssen zunächst noch Gegner bestimmt werden, sonst finden auch keine Spiele statt. Klicken Sie in der Vorbereitung einfach noch einmal per Doppelklick auf das Freundschaftsspiel oder auf das Turnier in Ihrem Kalender und wählen Sie dann einen oder mehrere Gegner aus.

Frage: In Städten mit zwei Vereinen spielen diese häufig im gleichen Stadion. Baut aber einer der Spieler das Stadion aus, bleibt es beim anderen Verein unverändert. Warum?

Dies geschieht aus spielerischen Gründen, damit nicht zwei Spieler in der gleichen Stadt einen Vorteil gegenüber einem Dritten haben. Außerdem schränkt es die Möglichkeiten der einzelnen Spieler ein, wenn ein anderer im eigenen Stadion einfach so herumbauen kann.

Frage: Ich komme während der Saison neu zu einem Verein, aber bei den Statistiken fehlen mir meine geliebten "Meistverkauften Trikots". Warum?

Ihr Vorgänger hat die Vertriebsrechte an eine Agentur verkauft. Erst wenn der Vertrag ausgelaufen ist, erfahren Sie wieder die genauen Zahlen.

Frage: Mein Gegner verliert im Pokal gegen mich, zahlt aber trotzdem ein paar hundert Mark an Prämien. Warum eigentlich?

Vermutlich kassiert einer der gegnerischen Spieler eine Torprämie, auch wenn sonst keine Prämien anfallen.

Frage: Warum sind die Prämien in der Regionalliga so verdammt hoch?

Da in diese Prämien immer auch ein erheblicher Teil der Spielergehälter einfließt, kann es durchaus vorkommen, dass diese Prämien über den Einnahmen für ein Spiel liegen. Außerdem gehen hier auch immer Ihre eigenen Prämien ein.

Für Eilige...

Haben Sie bereits ANSTOSS 2 gespielt, sollte der Einstieg in ANSTOSS 3 extrem einfach sein. Aber auch wenn Sie Erfahrung mit anderen Computerspielen haben, sollte A3 ohne große Handbuchlektüre sofort spielbar sein.

An dieser Stelle finden Sie deshalb lediglich einige Tipps für Spieleinstellungen, die einen optimalen Einstieg ermöglichen, sowie einige allgemeine Hinweise zum Spiel, die nicht ganz so offensichtlich sind.



Um die Bedeutung der Icons bei den Spielereigenschaften und bei den Ausfallgründen sofort zu erkennen, sollten Sie sich auf alle Fälle die mitgelieferte Übersicht bereitlegen. Bei den Buttons in der Menüleiste oder im Büro erhalten Sie Informationen (Tooltips), wenn Sie den Mauszeiger etwa eine Sekunde auf ihnen stehenlassen.

Für das erste Spiel empfehlen wir Ihnen eine **"Karriere mit Vereinsauswahl am Spielbeginn"**, da Sie sich hier Ihren Verein selbst aussuchen können, aber nicht auf die Besonderheiten der Karriere verzichten müssen. Auf langsameren Rechnern sollten Sie nicht zu viele zusätzliche Länder aktivieren, da das Spiel sonst recht langsam werden kann.

Nach der Vereinsauswahl sollten Sie sich für eine **schnelle Vorbereitung** entscheiden, da Sie dann rasch mit dem Spielen beginnen können. Bitte beachten Sie, dass der **UIP** erst ab der zweiten Saison ausgespielt wird.

Kalkulation

Beschäftigen Sie ruhig mindestens einen Chef-Statistiker ("Sonstiges"), und nehmen Sie zum Kennenlernen auch die Dienste von NORACSA in Anspruch; ein guter Anwalt reduziert die Länge von Sperren nach roten Karten. In der Regionalliga sollten Sie aus finanziellen Gründen jedoch auf diese Maßnahmen verzichten.

Vorbereitung

In der Vorbereitungsphase sollte das Training langsam gesteigert werden (Kondition!), dann sollte zu weniger anstrengenden Formen übergegangen werden, damit die Spieler zum Saisonbeginn nicht müde sind.

Mannschaftsaufstellung

Allen Warnmeldungen zum Trotz - wenn Sie immer 0:3 verlieren, liegt das vermutlich ganz einfach daran, dass Sie keine Mannschaft aufgestellt oder gegen eine Ausländerregel verstoßen haben.

Freundschaftsspiele

Bei mehreren Spielern ist während der Vorbereitung ein kleines Freundschaftsspiel oder ein Turnier gegeneinander natürlich Pflicht. Verwenden Sie hierzu den Jahresplaner.

Trainingslager

Diese können bei ANSTOSS 3 beliebig lange dauern, lediglich zu den Spielen müssen Sie pünktlich anreisen. Wichtig ist, dass Sie bei der Vereinbarung des Trainingslagers den Anreisezeitpunkt genau festlegen. Der Abreisezeitpunkt kann nachträglich geändert werden. Klicken Sie dazu einfach in die Spalte "TL" auf den gewünschten Tag.

Co-Trainer

Die Anstellung eines Co-Trainers (zu Beginn der Vorbereitung oder über das Telefon) ermöglicht es Ihnen, das Training zu automatisieren. Sie können dabei beim Menüpunkt "Langfristiges Training" Ihren Co-Trainer mit dem "Co-Trainer"-Button unten eine langfristige Planung erstellen lassen. Alternativ dazu können Sie Ihrem Co-Trainer auch einfach über den "Co"-Button oben präzise Trainingsvorgaben für einzelne Wochen geben. Das Training wird

dann von Woche zu Woche je nach Zustand der Mannschaft neu generiert, eine zuvor erstellte langfristige Planung allerdings gelöscht.

Spieler

Informationen über die wichtigsten Werte Ihrer Spieler erhalten Sie in Kapitel 11 dieses Handbuchs. Wollen Sie sich im Spiel über die Werte eines Spielers informieren, klicken Sie diesen einfach mit der rechten Maustaste an (z.B. in der Mannschaftsaufstellung) und wählen Sie "Spielerinfo" aus. Sie können auf diese Weise z.B. auch ein Einzelgespräch mit dem Spieler vereinbaren oder eine Strafe aussprechen.

Positionen lernen

Spieler können eine neue Position "lernen", wenn sie häufiger dort eingesetzt werden. Je höher der Talentwert eines Spielers ist, desto schneller geht das.

Doping

Das Dopen von Spielern zieht möglicherweise lange Sperren nach sich, ist aber auch durch mögliche Spätfolgen zusätzlich riskant. Dafür hat es natürlich kurzfristig durchaus positive Effekte.

Gegenüberstellung

In der Gegenüberstellung können Sie durch das Ziehen eines eigenen Spielers auf einen Gegner eine **Manndeckung** einstellen. Hierbei sollten Sie auf die Fähigkeiten der einzelnen Spieler achten (z.B. einen kopfballstarken Verteidiger gegen einen kopfballstarken Stürmer spielen lassen).

Über "**Stürmer manndecken**" und "**Spielmacher manndecken**" können Sie die Manndeckung jedoch weitgehend automatisieren.

Wichtig sind auch die Einstellungen unter "**Aktionsbereich**". Wenn Sie hier einen Ihrer Spieler auf dem Feld anklicken, können Sie durch das Verschieben der Randpunkte mit gedrückter linker Maustaste die Laufwege dieses Spielers beeinflussen.

Auswirkungen des Trainings

An den beiden Tagen direkt vor einem Spiel sollten Sie kein anstrengendes Training mehr auswählen, da sich sonst die Frischewerte Ihrer Spieler nicht mehr erholen können.

Individuelles Training

Beim individuellen Training sollten Sie es vermeiden, mehreren Spielern gleichzeitig dieselbe Fähigkeit beibringen zu wollen, da dies den Lernprozess für alle Beteiligten verzögert.

Einsatz

Vermeiden Sie es, dauerhaft mit hohem Einsatz zu spielen, sonst ist Ihre Mannschaft nach einigen Spielen bereits erschöpft! Versuchen Sie generell, auch Ersatzspielern eine Chance zu geben, damit Ihre besten Spieler auch am Ende der Saison noch gute Leistungen bringen können!

Gehaltsstrukturen

Achten Sie auf die Zufriedenheit Ihrer Spieler und beachten Sie vor allem, dass Spieler gleicher Spielstärke auch in etwa das gleiche Gehalt bekommen! Die Spieler vergleichen ihre Gehälter untereinander und werden recht schnell sauer, wenn es nicht gerecht zugeht.

Mannschaftssitzung

Beachten Sie, dass Sie eine gute Motivationsfähigkeit benötigen, wenn Sie eine Mannschaftssitzung im Bereich "Motivation" abhalten wollen! Übertreiben Sie es in der Halbzeit nicht mit Donnerwetter, sonst werden Sie unglaublich!

Beim **Transfermarkt** gibt es folgende Dinge zu beachten:

- Ein Spieler kann nur einmal pro Saison den Verein wechseln. Dies ist eine offizielle Regelung, also keine Schikane von unserer Seite.
- Bei Abwerbeversuchen von Spielern, die noch bei einem anderen Verein unter Vertrag stehen, findet die Hauptverhandlungsrunde erst eine Woche später statt, damit auch andere Vereine noch die Gelegenheit zur Teilnahme haben.
- Die Spielstärken bei ANSTOSS 3 gehen jetzt von 1-12, eine Auf- und Abwertung bei einem Ligawechsel wie bei ANSTOSS 2 findet nicht mehr statt.

Funktionen während des Spiels

Während des Spiels gibt es eine Reihe von Sonderfunktionen (Kameraänderungen, Auswechslungen, Anweisungen an die Mannschaft etc.), die Sie über Ihre Tastatur aufrufen können. Genaue Informationen hierzu finden Sie in Kapitel 27.

Credits

<u>Programmierung Managementteil</u>	
Hauptprogramm	Rolf Langenberg und Norman Neubert
Vereinsgelände	Daniel Kastenholz
2D-Engine	Bastian Rolf
Dateneditor	Ulf "LiNe40" Winkelmann , Ingo Biermann und Henrik Nordhaus
Dialog-Erstellung	Gerald Köhler und Rolf Langenberg
Online-Hilfe	Norman Neubert
Videoplayer	Boris Fornefeld
<u>Idee und Konzeption</u>	Gerald Köhler
<u>Programmierung Simulation</u>	
Spielerlogik	Henrik Nordhaus und Ingo Biermann
3D-Darstellung	Svend-Ake Possiel
Cutscenes	Svend-Ake Possiel
Reporterlogik und Spielstatistiken	Robert Wenner
SGL-3D-Engine	Bastian Rolf und Boris Fornefeld
3D-Spezialeffekte	Bastian Rolf
Soundengine	Bastian Rolf
<u>Konzeption Simulation</u>	Henrik Nordhaus und Ingo Biermann
<u>Programmierung Textmodus</u>	Rolf Langenberg
<u>Konzeption/Texte Textmodus</u>	Heiko und Gerald Köhler
<u>Grafik</u>	
Layout und Illustration	Dirk Schulz und Andreas Hancock / Animagic, Bielefeld; Monika Krawinkel und Christiane Pfeifer
Vereinsgelände	Torsten "Noogie" Asholt
3D-Modelle der Spieler	Jörg Laurien, Christoph Werner und Daniel Lieske
3D-Modelle der Stadien	Jörg Laurien
Cutscenes	Mark Külker
Texturierung Spieler	Christoph Werner und Daniel Lieske
Texturierung Stadien	Jörg Delbrügge und Andreas Baciulis
<u>Rendersequenzen</u>	
Trailer / Intro	The Light Works
Render-Sequenzen	Mark Külker, Jörg Delbrügge , Jörg Laurien, Michael Baur, Monika Krawinkel
<u>Motion Capturing</u>	
Motionstudio	AudioMotion, Banbury

Darsteller	Terry Muckelberry, Andy Wallbridge
Konzept und Regie	Gerald Köhler
<u>Texte</u>	
Reporter- und Spieltexte	Gerald Köhler
Quizfragen	Carsten Kachelmus und Gerald Köhler
Interviews	Heiko und Gerald Köhler
<u>Sound</u>	
Komposition	Dag Winderlich
Gesang, Mundharmonika und akkustische Gitarre	Volker Stintmann
Hintergrund Spiel	Dag Winderlich und Matthias Seifert
Mannschaftsansprachen	Dag Winderlich und Christiane Pfeifer
Halbzeitkommentare	Dag Winderlich
Stadionsprecher	Dag Winderlich , Bettina Neuhaus, Christiane Pfeifer und Michael Becker
Reporter	Günther Koch
Stimmenimitator	Matthias Knoop
<u>Installationsprogramm</u>	Jordan Russell (http://www.jordanr.dhs.org/)
<u>Installationsskript</u>	Mario Endlich
<u>Coverartwork</u>	Dirk Schulz / Animagic, Bielefeld
<u>Verpackungsgestaltung</u>	Christiane Pfeifer
<u>Handbuch und Hilfe</u>	
Text	Gerald Köhler
Lektorat	Christiane Pfeifer
Layout Handbuch	Christiane Pfeifer
<u>Dateneingabe Editor</u>	Guido Eickmeyer , Steve Driver
<u>Qualitätssicherung</u>	
Leitung	Mario Endlich
Tester	Guido Eickmeyer, Heiko Pasuch, Michael Becker, Ronny Harzendorf, Marcel André Schalamon, Christian Heup, Mark Kischke, Sascha Bobrowski, Tim Smuda und André Jordan.
Externe Tester	Andreas Seiler, Daniel Kerk, Murat Dedeoglu, Paul Riley, Manuel Dubler, Florian Grote, Dennis Grebasch, Andreas Czapracki, Jan Räker, Michael Meier, René Siebeneicher, Nico Engels, Christian Breitsprecher, Wolfgang Nothdurft, Noam Salomon, Matthias Seifert, Pawel Sirotkin, Carsten Kachelmus, Hardy Maiwald, Nico Wolff, Alexander Kopf, Thomas Heitkamp, Holger Freymann, Sascha Eppelein, Stephan Schädel, Andy Sanders, Rolf M. Garbe, Adriano

	Trombini, Lars Mindermann, Mariana Henle, Marcus O. Mielke, Julian Stahnke, Jules Spitz, Jens Harwath, Michael Weber, Thomas Frank Hager, Moritz Bäumlein, Benni Mussler, Alexander Vogel, Martin Gabor, Andree Schondorf, Julian von Przewoski, Benjamin Pluppins, Benjamin Roeschies, Christian Püstow, Christoph Lieske, Erik Laser, Matthias Tolonitz, Önder Cetin, Arne Harms, Adrian Humer, Simon Banzhaf, Thomas Jautschnig, Thomas Unger, Florian Markert, Anton Pedron, Alexander Hauelsen, Robert Gabriel, Roman Grow, Wladimir Awerbuch, Jörg Westermair, Helge de Vries, André Pyka, Paul Michel, Carsten Linnemann, Ludger Heßling, Thomas Kahle, Andreas Peichl, Matthias Schleicher, Bernd Schuh, Georg Ganser, Michael Werlitz, Gregor Hund, Wolfgang Wittmann, Steffen Gielen, Stefan Wuttig, Christine Wanka, Thomas Dudek, Kai Rönnebeck, Frank Grim, Ronald Fischer, Thorsten Klebuch, Andreas Jackiewicz, Richard Rodriguez, Sandro Fasolino, Björn Bolten, Martin Hoffellner, Fabian Stiebritz, Dennis Müller, Georg Ziereis, Christian Puff, Jürgen Pflug, Thomas Schwarz, Daniel Schlentz, Christoph Bösel, Bernhard Maiberg, Swen Weinel, Christian Ziereis, Frank Jenderek und Jürgen Zander.
<u>Projektleitung ANSTOSS 3</u>	Gerald Köhler
<u>Projektleitung 3D-Simulation</u>	Henrik Nordhaus
<u>Produzent</u>	Holger Flöttmann
<u>Marketing-Leitung ASCARON</u>	Bernd Almstedt
<u>Produktmanager</u>	Jochen Bosiak
<u>Besonderer Dank an</u>	Brigitte und Vincent A. Retke, Jan Grocholl, Bettina Neuhaus, Véronique Kempa, alle treusorgenden Frauen, Freundinnen und Freunde des Entwicklungsteams, alle ANSTOSS 2-Spieler für die phantastischen Briefe und vielen zurückgeschickten Fragebögen und die Betreiber aller ANSTOSS 2/3-Webseiten!

Bei einem **Vollsystem** sind mehrere Tipps bei einem oder mehreren Spielen möglich. Es werden alle denkbaren Kombinationen dann genau einmal getippt. Allerdings muss jede Tippreihe auch bezahlt werden. Mengenrabatt gibt es nicht.

Wie werde ich **NORACSA-Kunde**? Ganz einfach. Wählen Sie bitte zunächst den Punkt "Sonstiges" in der Kalkulation oder in der Finanzlage aus. Wenn Sie sich nun für eine Computerabteilung entscheiden, stehen Ihnen für 200.000 DM die Services von NORACSA für die laufende oder kommende Saison zur Verfügung.

Ablösesummen bei auslaufenden Verträgen gehören seit dem sogenannten **Bosman-Urteil** des Europäischen Gerichtshofs vom 23. November 1995 der Vergangenheit an. Der Belgier Marc Bosman hatte erfolgreich geklagt, weil er sich durch die Ablöseforderung seines Vereins benachteiligt fühlte. Der europäische Verband bot dem Spieler zwar ein Vermögen dafür, seine Klage fallenzulassen, doch Bosman blieb hartnäckig. Gegen alle Widerstände zog er den Prozess durch und siegte, verlor persönlich aber eine Menge Geld. Die Solidarität seiner Kollegen, insbesondere der Superstars, die durch höhere Gehälter von diesem Urteil profitierten, hielt sich allerdings in Grenzen. Es gab lediglich ein einziges Benefizspiel im Frühjahr 1997.

Vollsystem

NORACSA-Kunde

Bosman-Urteil