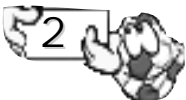


# INSTITUT GOLD

1	Vorwort	3
2	Zum Aufbau dieses Handbuchs...	4
3	Hardwarevoraussetzungen	4
4	Installation	4
5	Service	5
6	Der ganz schnelle Einstieg - Was sollte ich unbedingt wissen?	7
7	Die erste Begegnung - Wie wird das Spiel gespielt?	9
7.1	Spieleinstieg	9
7.1.1	Auswahl der Länder	9
7.1.2	Spieldauer	10
7.1.3	Vereinsauswahl	11
7.1.4	Nationaltrainer werden	11
7.1.5	Manager- und Trainerfähigkeiten	11
7.1.6	Spieleinstellungen	11
7.2	Saisonablauf	12
7.3	Spieler- und Mannschaftswerte	14
7.4	Ablauf von Verhandlungen...	14
7.4.1	Echte Verhandlungen	14
7.4.2	"Versteigerungen"	15
7.4.3	Einfache Verhandlungen	15
7.5	Kalkulation	16
7.6	Saisonvorbereitung	17
7.7	Menüleiste	18
7.7.1	Mannschaftsaufstellung	19
7.7.2	Medizinische Abteilung	23
7.7.3	Training	23
7.7.3.1	Langfristige Trainingsplanung	24
7.7.3.2	Kurzfristige Trainingsplanung	27
7.7.3.3	Individuelle Trainingsplanung	28
7.7.4	Taktische Möglichkeiten	31
7.7.5	Wochenplaner	31
7.7.6	Spielankündigung	32
7.7.7	Finanzlage	32
7.7.8	Spielerkader	32
7.7.8.1	Vertragsverlängerungen	34
7.7.8.2	Spieler auf Transferliste setzen	35
7.7.9	Transfermarkt	36
7.7.9.1	Anmerkungen zum Transfersystem	38



7.7.9.2	Grundsätzliche Vorgehensweise bei der Verpflichtung eines Spielers	39
7.7.9.3	Transferliste	40
7.7.10	Stadion	41
7.7.11	Telefon	41
7.7.12	Präsident	42
7.7.13	Statistiken	42
7.7.14	Scores & Kohle	42
7.7.15	Nationalmannschaft	42
7.7.15.1	Kader zusammenstellen	43
7.7.15.2	Spieler einbürgern	43
7.7.15.3	Freundschaftsspiele ansetzen	44
7.7.15.4	Zurücktreten	44
7.7.15.5	EM und WM	45
7.7.16	Optionen	47
7.7.17	Anstoß!	47
7.8	Und wieder von vorne...	50
8	Was ist neu bei ANSTOSS 2 GOLD gegenüber ANSTOSS 2 + "Verlängerung!"?	51
8.1	Mannschaftssitzung vor dem Spiel	51
8.2	Fanartikelhandel	52
8.3	Erweiterungen "Managerkarriere"	54
8.3.1	Eigene Vertragsverlängerungen bei einem Verein	54
8.3.2	Trainerimage	55
8.3.3	Erweiterung der Verhandlungen mit einem Verein	55
8.3.4	Angebote anderer Vereine	55
8.3.5	Aussprache mit dem Präsidium selbst anzetteln	56
8.3.6	Wunschzettel bei Vereinswechsel	56
8.4	Spezielle Manager- und Trainerfähigkeiten	56
8.5	Neue Regelungen in der Champions League und im UIC	57
8.6	Vereinserfolge	58
8.7	Neue Statistiken	58
8.8	Kleinigkeiten	59
9	Editor	61
9.1	Datei	61
9.2	National	62
9.3	International	63
9.4	Sonstiges	63
10	Online-Hilfe	64
11	Credits	66





# 1 Vorwort

## 1 Vorwort

Hallo Fußballfreunde!

ANSTOSS 2 GOLD beinhaltet sowohl ANSTOSS 2 als auch die Erweiterung "Verlängerung!" und erweitert das bewährte Duo um eine ganze Reihe von neuen Funktionen. Wie immer möchten wir uns zunächst wieder bei all denjenigen bedanken, die uns ihre Wünsche und Verbesserungsvorschläge geschickt haben. Wenn Sie jetzt noch ein Feature vermissen, dann wird es wahrscheinlich in ANSTOSS 3 enthalten sein!

Wir weisen darauf hin, daß wir leider aus rechtlichen Gründen keine Originalnamen verwenden dürfen. Dieses Manko können Sie mittels des mitgelieferten Editors jedoch ausgleichen. Bereits die Eingabe der "richtigen" Vereinsnamen und der "echten" Spieler Ihres Lieblingsvereins sorgt innerhalb weniger Minuten für ein noch realistischeres Spielgefühl. Mit Hilfe des Editors können Sie das Spiel auch in einigen Jahren noch voll genießen.

Informationen über die jeweiligen "realen" Spielerkader finden Sie in der Fachpresse. Bereits fertige Datensätze finden Sie sicher in vielen Mailboxen und natürlich auch im Internet.

Wenn Sie uns Ihre Meinung zu diesem Spiel mitteilen wollen, schicken Sie uns einfach den beiliegenden Fragebogen ausgefüllt zurück. Sie können auch eine E-Mail an die folgende Adresse schicken:

**[konzept@ascaron.com](mailto:konzept@ascaron.com)**

Im voraus vielen Dank und viel Spaß mit ANSTOSS 2 GOLD!

Ihr ASCARON-Entwicklungsteam



## 2 Zum Aufbau dieses Handbuchs...

Da die Online-Hilfe (einfach im Spiel <F1> drücken) eine detaillierte Beschreibung aller Möglichkeiten von ANSTOSS 2 GOLD liefert, beschränken wir uns im Handbuch auf das Wesentliche.

Sie finden hier zwei unterschiedliche Einstiege in das Programm, den für ganz Eilige in Kapitel 6 und die ausführlichere Variante in Kapitel 7. Letztere erläutert Ihnen Schritt für Schritt die Bedienung und die wichtigsten Funktionen des Programms. Für ANSTOSS 2-Experten, die auch "Verlängerung!" besaßen, ist vor allem Kapitel 8 wichtig, da hier alle neuen Features von ANSTOSS 2 GOLD besonders ausführlich erläutert werden.

Drei Icons in diesem Handbuch stehen für besondere Informationen:



Der Wichtig-Ball



Der Hilfe-Ball



Der Tip-Ball

Kursiv gedruckte Wörter weisen auf ein gleichnamiges Kapitel in der Online-Hilfe hin.

## 3 Hardwarevoraussetzungen

Sie benötigen mindestens einen Pentium 90 mit 16 MB-RAM, etwa 200 MB freien Festplattenspeicher, ein Double-Speed-CD-ROM, eine MS-Mouse (oder kompatible) und eine 1 MB-VESA-SVGA-Karte. Eine 2 MB-Grafikkarte sorgt für eine deutliche Geschwindigkeitssteigerung.

Eine Soundblaster- oder eine 100%ig kompatible Karte wird empfohlen.

## 4 Installation

Für die Installation von ANSTOSS 2 GOLD starten Sie bitte Windows 95 oder Windows NT. Legen Sie dann die ANSTOSS 2 GOLD-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk! Das Setup-Programm wird automatisch aufgerufen. Sollten Sie die Autostart-Funktion deaktiviert haben, starten Sie das Programm "Setup" von der CD. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm!



# 2 Service

Wichtig: ANSTOSS 2 GOLD benötigt DirectX! Haben Sie es schon installiert (was vermutlich der Fall ist), können Sie diesen Teil der Installation überspringen.



## Besonderheiten, wenn Sie bereits ANSTOSS 2, nicht aber "Verlängerung!" installiert haben

Bei der Installation werden auch die neuen (verfremdeten!) Daten automatisch auf Ihre Festplatte kopiert. Sie können jedoch den mitgelieferten Editor aufrufen und Ihre alten (geänderten) Daten an das neue Format anpassen ("ANSTOSS 2-Daten konvertieren"). Bitte gehen Sie dann jedoch alle in Kapitel 9.1 beschriebenen Punkte durch und passen Sie unter Umständen Ihre Daten an!

## Besonderheiten, wenn Sie bereits ANSTOSS 2 und "Verlängerung!" installiert haben

In diesem Fall werden lediglich sämtliche für ANSTOSS 2 GOLD geänderten Dateien neu installiert.

## 5 Service

Bei der heutigen Vielfalt von Konfigurationsmöglichkeiten ist es sehr schwer, alle denkbaren Probleme im Vorfeld auszuschließen, obwohl unsere Programmierer und Tester bemüht sind, unsere Produkte so fehlerfrei wie möglich zu gestalten. Dennoch können bei diesen Tests nur die Standardkonfigurationen berücksichtigt werden. Sollten Sie also Komponenten wie z.B. Scannerkarten in Ihren Rechner eingebaut haben, kann dies zu Problemen führen.

Für den Fall, daß Sie irgendwelche Schwierigkeiten mit unserem Programm haben, setzen Sie sich bitte mit unserem Service auf einem der folgenden Kommunikationswege in Verbindung:

**Telefon Nr.:** 05241/96690  
erreichbar Montag – Freitag von 14.00 – 17.00 Uhr  
**Fax Nr.:** 05241/966610

Auf dem Postweg sind wir unter folgender Anschrift zu erreichen:

ASCARON Software GmbH  
Stichwort "ANSTOSS 2  
GOLD"  
Dieselstraße 66  
33334 Gütersloh



Wenn Sie die beiliegende Registrierkarte ausfüllen, können Sie über weitere Serviceangebote verfügen. Wir informieren Sie zum Beispiel über Neuerscheinungen und über Erweiterungen vorhandener Software und tauschen bei Einsendung der Original-CDs und DM 3,- Rückporto (in bar oder in Briefmarken) Ihre defekten CDs gegen neue aus. Bei selbstverschuldeten Fehlern, wie zum Beispiel einem verlorenen Handbuch oder mechanisch zerstörten CDs, legen Sie uns bitte eine Bearbeitungsgebühr in Höhe von DM 20,- bei.

Doch bitte beachten Sie: Wenn wir einen Brief aufgrund der Handschrift nicht lesen können, können wir ihn leider nicht bearbeiten. Daher bitten wir Sie herzlich, Ihre Schreiben an uns und vor allem Ihre Adresse in Druckschrift bzw. mit dem Computer zu schreiben und uns entweder den Ausdruck oder die Textdatei (mit einem normalen DOS-/Windows-Editor geschrieben) zuzusenden! Sie erhalten Ihre eingesandte Diskette auf jeden Fall zurück.

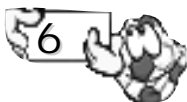
Besonders bequem können Sie uns per E-Mail erreichen. Unsere Adresse lautet:

**service@ascaron.com**

Außerdem sind wir selbstverständlich im Internet vertreten. Hier die Adresse:

**http://www.ascaron.com**

Sie finden hier Informationen zu aktuellen und kommenden Produkten, Tips & Tricks zu unseren Spielen, die neuesten Patches, Pressestimmen, Wettbewerbe und vieles mehr. Es lohnt sich!



## 6 Der ganz schnelle Einstieg - Was sollte ich unbedingt wissen?

ANSTOSS 2 GOLD sollte für einen "erfahrenen" Computerspieler ohne große Handbuchlektüre spielbar sein. An dieser Stelle finden Sie deshalb lediglich einige Tips für Spieleinstellungen, die einen optimalen Einstieg ermöglichen, sowie einige allgemeine Hinweise zum Spiel, die nicht ganz so offensichtlich sind.

Um die Bedeutung der Icons in der Menüleiste, bei den Spielereigenschaften und an anderen Stellen leichter zu erkennen, sollten Sie sich auf alle Fälle die mitgelieferte Übersicht bereit legen.

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. Nach der Vereinsauswahl sollten Sie sich für eine **schnelle Vorbereitung** entscheiden, da Sie dann rasch mit dem Spielen beginnen können. Bei einem Rechner mit weniger als 133 MHz beachten Sie bitte, daß bei mehr als zwei Bonusländern das Spiel deutlich langsamer wird.

Folgendes sollte in der **Kalkulation** auf alle Fälle festgelegt werden, da Änderungen während der Saison nicht mehr möglich sind:

- die Eintrittspreise, Dauerkartenbedingungen und die Ausgaben für die Sicherheit müssen feststehen.
- der Vertrag mit dem Hauptsponsor muß unter Dach und Fach sein.
- die Bandenwerbung für die nächste Saison muß feststehen.
- die Spielerprämien müssen geregelt sein.

Für den weiteren Verlauf des Spiels können folgende Tips hilfreich sein:

- der UIC wird erst ab der zweiten Saison ausgespielt.
- in der Vorbereitung sollte das Training langsam gesteigert werden (Kondition!), dann sollte zu weniger anstrengenden Formen übergegangen werden, damit die Spieler zum Saisonbeginn nicht müde sind.
- bei mehreren Spielern ist ein kleines Freundschaftsspiel oder ein Turnier gegeneinander natürlich Pflicht.
- beschäftigen Sie ruhig einen Chef-Statistiker ("Sonstiges"), und nehmen Sie zum Kennenlernen auch die Dienste von NORACSA in



Anspruch; ein guter Anwalt reduziert die Länge von Sperrern nach roten Karten.

- die Anstellung eines Co-Trainers (zu Beginn der Vorbereitung oder über das Telefon) sorgt über den "Co"-Button in der Mannschaftsaufstellung für eine automatische Aufstellung.
- Spieler können eine Position "lernen", wenn sie häufiger dort eingesetzt werden.
- 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).
- in der medizinischen Abteilung finden Sie einen Button, über den Sie jede Menge Tips & Tricks zum Spiel abrufen können.
- das Dopen von Spielern ist riskant, sorgt aber für einen deutlichen Formgewinn.
- an den Tagen direkt vor einem Spiel sollten Sie kein wirklich anstrengendes Training mehr auswählen (s.o.).
- beim individuellen Training sollten Sie es vermeiden, mehreren Spielern gleichzeitig die gleiche Fähigkeit beibringen zu wollen, da dies den Lernprozeß verzögert.
- vermeiden Sie, dauerhaft mit hohem Einsatz zu spielen, sonst ist Ihre Mannschaft nach einigen Spielen bereits erschöpft.
- achten Sie auf die Zufriedenheit Ihrer Spieler und beachten Sie vor allem, daß Spieler gleicher Spielstärke auch in etwa das gleiche Gehalt bekommen.
- beachten Sie, daß Sie eine gute Motivationsfähigkeit benötigen, wenn Sie eine Mannschaftssitzung im Bereich "Motivation" abhalten wollen.

Beim Transfermarkt gibt es folgende Dinge zu beachten:

- ein Spieler kann nur einmal pro Saison den Verein wechseln.
- bei Abwerbversuchen 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 haben, teilzunehmen.
- wechselt ein Spieler zu einem höherklassigen Verein, verliert er durch den Wechsel pro Liga Unterschied normalerweise einen Punkt seiner Spielstärke, im umgekehrten Fall gewinnt er einen Punkt dazu.



# 7 Die erste Begegnung

## 7 Die erste Begegnung - Wie wird das Spiel gespielt?

In diesem Kapitel wird ein typischer Einstieg in das Spiel beschrieben. Sollten Sie bisher noch keine Erfahrung mit Fußballmanagern haben, sind Sie hier genau richtig.

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

### JA/OK-BUTTON



Frage wird mit "Ja" beantwortet bzw. die Einstellungen werden übernommen

### NEIN/ABBRUCH-BUTTON



oder



Frage wird mit "Nein" beantwortet bzw. Sie gelangen zurück in das vorherige Menü

TIP: Sollten Sie an irgendeiner Stelle eine Frage haben und weiterführende Informationen suchen, rufen Sie bitte einfach die Online-Hilfe auf! Genauere Informationen finden Sie in Kapitel 10.



### 7.1 Spieleinstieg

Nach 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.

#### 7.1.1 Auswahl der Länder

Beginnen Sie ein neues Spiel, steht nach der Eingabe der Spieleranzahl, des Spielernamens und des Schwierigkeitsgrades die Eingabe des Startlandes an.

Sie haben die Wahl zwischen Deutschland, England und Frankreich. Ferner können Sie bis zu vier Bonusländer auswählen. Weht die Flagge eines Landes, können Sie im Spiel in dieses Land wechseln. Spielen Sie mit



Vereinsauswahl, können Sie auch direkt in den Bonusländern starten. Per Mausclick können Sie ein Land ausschließen oder wieder zuschalten.



**TIP:** Bei langsamen Rechnern kann es bei mehr als einem Bonusland zu Verzögerungen im Spielablauf kommen. Sie sollten deshalb nur mit den Ländern spielen, in die Sie auch wirklich wechseln wollen.

### 7.1.2 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 richtige Karriere simuliert. Zu Beginn sind Sie auf der Suche nach Ihrem ersten richtigen Job. Wahrscheinlich dürfen Sie zunächst einige Erfahrungen in der zweiten oder dritten Liga sammeln.

Ob Ihr Ziel darin besteht, ins Ausland zu wechseln, möglichst viele Titel zu holen, ein möglichst hohes Ansehen zu erreichen, möglichst viel Geld anzusammeln oder eine möglichst geniale Mannschaft aufzubauen - das ist Ihnen überlassen. Sie können sich sogar Teile Ihres eigenen Clubs kaufen oder sich als Spekulant vom aktiven Geschäft zurückziehen.

#### **Modus 2: Karriere mit Vereinsauswahl am Spielbeginn**

Dieser Modus entspricht dem vorherigen, Sie 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. Sie können sogar ohne Entlassungen spielen. Das wäre natürlich bei der Simulation einer Karriere etwas unsinnig und ist deshalb dort auch nicht möglich.



**WICHTIG:** Am Ende der Managerkarriere oder dem Ablauf der eingestellten festen Spieldauer können Sie auf alle Fälle in den Endlosmodus wechseln.



### 7.1.3 Vereinsauswahl

Spielen Sie in einem Modus, der Ihnen die Auswahl eines Vereins zu Beginn des Spiels erlaubt, können Sie sich aus den Ligen des Startlandes einen Verein auswählen. Im Modus der "echten" Managerkarriere entfällt dieser Teil. Spielen Sie allerdings in Deutschland, können Sie sich Ihre bevorzugte Regionalliga auswählen.

### 7.1.4 Nationaltrainer werden

Spielen Sie mit beschränkter Spieldauer oder eine Karriere mit Vereinsauswahl, haben Sie nach der Auswahl Ihres Vereins zusätzlich noch die Chance, die Herausforderung "Nationalmannschaft" anzunehmen.

Dazu stehen Ihnen insgesamt fünfzehn Länder zur Verfügung. Sollten Sie zunächst kein Nationaltrainer werden wollen, wählen Sie einfach die gewünschte Einstellung. 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 sind deshalb auch nicht möglich.

### 7.1.5 Manager- und Trainerfähigkeiten

Genauere Informationen zu diesem Thema finden Sie in Kapitel 8.4. Für ein erstes Spiel können Sie die Voreinstellungen beibehalten.

### 7.1.6 Spieleinstellungen

Bevor es endgültig losgeht, sind noch einige Einstellungen notwendig:



Spielerreihenfolge	Sie können diese vom Rechner bestimmen lassen oder selbst festlegen.
Spielplan	Sie können den Plan aus dem Editor übernehmen oder den Computer einen neuen Plan berechnen lassen.
Entlassungen	Ob Sie entlassen werden können oder nicht, können Sie nur dann einstellen, wenn Sie keine Managerkarriere starten.
UEFA-Cup	Bei „Alle“ spielen alle Mitspieler in der ersten Saison automatisch im UEFA-Cup.
Anfangsbedingungen	Entweder werden diese dem Editor entnommen oder die Spieler erhalten annähernd gleiche Startbedingungen bei ihren Vereinen. Drei verschiedene Startvoraussetzungen sind vorhanden. Dieser Punkt kann nur bei fester Spieldauer ausgewählt werden.
Vorbereitung	Bei der langsamen Variante gelangt der Spieler jede Woche ins Hauptmenü und kann z.B. seine Trainingsplanung ändern. Angesetzte Freundschaftsspiele werden in voller Länge gezeigt. Bei der schnellen Variante zählen die Tage ohne Unterbrechungsmöglichkeit direkt herunter und bei Freundschaftsspielen wird lediglich das Ergebnis ausgegeben.



**WICHTIG:** Spielen Sie ab der zweiten Saison im UEFA-Intertoto-Cup, erhalten Sie speziell für diese Spiele auch bei der schnellen Vorbereitung die Möglichkeit, Ihre Mannschaft selbst aufzustellen. UIC-Spiele werden dann auch graphisch wie normale Ligaspiele angezeigt. Gleiches geschieht mit Freundschaftsspielen zwischen Spielern.

## 7.2 Saisonablauf

ANSTOSS 2 GOLD ist ein europäisches Spiel. Sie können in den unserer Meinung nach fünf bedeutendsten Ligen Europas als Manager tätig sein.

National werden jeweils die Meisterschaft, der Pokal und der Ligapokal bzw. Supercup ausgespielt. Zusätzlich gibt es sechs internationale Wettbewerbe. Dazu gehören natürlich die drei Europapokale (Champions League, Europapokal der Pokalsieger und UEFA-Cup). Es werden jedoch auch der UEFA-Intertoto-Cup (UIC), der europäische Supercup (zwischen dem Gewinner der Champions League und dem Sieger des Pokalsiegerwettbewerbs) und der Weltcup (zwischen dem Gewinner der Champions League und dem Sieger des Südamerikapokals) ausgespielt.

Der **typische Spielablauf** innerhalb der Saison gliedert sich in folgende Abschnitte:



# 7 Die erste Begegnung

- das nächste Spiel wird angekündigt
- Sie gelangen ins Hauptmenü und können dort beliebig lange verweilen
- Sie beenden Ihren Spielzug und klicken auf "Anstoß!"
- die Woche bis zum Spieltag läuft ab
- Sie erhalten eine letzte Möglichkeit für Änderungen an der Aufstellung und an der Taktik
- das Spiel läuft ab
- Spielbericht, Tabellen und Statistiken werden ausgegeben

Dann folgt die nächste Spielankündigung.

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

In den einzelnen Ländern gilt abgesehen von einer EM/WM folgende Einteilung des Jahres:

	Deutschland	Frankreich	England, Italien, Spanien
<b>Saisonvorbereitung</b>	6 Wochen	6 Wochen	6 Wochen
<b>Hinrunde</b>	18 Wochen	19 Wochen	21/22 Wochen
<b>Winterpause</b>	6 Wochen	4 Wochen	-
<b>Rückrunde</b>	16 Wochen	17 Wochen	18/19 Wochen
<b>Pokalfinale und Saisonausklang</b>	4 Wochen	4 Wochen	4 Wochen
<b>Sommerurlaub (mind.)</b>	2 Wochen	2 Wochen	2 Wochen

Zu Beginn der Saison steht zunächst die Kalkulation auf dem Programm. Die sechswöchige Vorbereitungsphase beginnt dann mit dem ersten Sonntag im Juli.

Spielausfälle gibt es in ANSTOSS 2 GOLD nicht. Diese würden nur Langeweile verursachen (ein Spieler spielt, alle anderen schauen zu) und hätten nur geringfügigen spielerischen Wert.

**HILFE:** In der Online-Hilfe finden Sie spezielle Kapitel zu den Besonderheiten der einzelnen Länder, Informationen über die verschiedenen Wettbewerbe und einen umfangreichen Spielplan. Um möglichen Problemen vorzubeugen, sollten Sie sich grundsätzlich bei einem Wechsel in ein neues Land das jeweilige Kapitel genau anschauen.



### 7.3 *Spieler- und Mannschaftswerte*

Die Spieler und auch die Mannschaft als solches werden in ANSTOSS 2 GOLD durch eine ganze Reihe von Werten und Attributen beschrieben. Praktisch überall, wo Sie sich eine Spielerliste anzeigen lassen können, können Sie einen Infobildschirm über den Spieler erhalten. Klicken Sie dazu einfach mit der rechten Maustaste auf den Spielernamen und wählen Sie "*Spielerinfo*" aus. Die ebenfalls sehr wichtigen Mannschaftswerte werden Ihnen an verschiedenen Stellen im Programm angezeigt (z.B. während des Wochenablaufs).

Der wichtigste Wert für die Qualität eines Spielers ist seine Spielstärke. Sie kann zwischen "1" und "7" liegen. In ganz seltenen Fällen kann ein Spieler sogar auf "8" aufgewertet werden.

Auch die Form eines Spielers ist wichtig. Sie kann zwischen 0 und 20 Punkten schwanken. Ein Spieler mit einer Form von 10 Punkten spielt genau mit seiner normalen Stärke. Für jeden Formpunkt darüber oder darunter werden 0.1 Punkte zur Spielstärke addiert oder von ihr subtrahiert. Beeinflußt wird die Form durch die Leistungen des Spielers, durch seinen Zufriedenheitsgrad und seinen körperlichen Zustand (Kondition, Frische, Verletzungen, Doping).



**HILFE:** In der Online-Hilfe finden Sie zu den Spieler- und Mannschaftswerten jeweils spezielle Kapitel. Außerdem gibt es einen Spezialabschnitt, der sich ganz genau mit der Berechnung der tatsächlichen Stärke eines Spielers beschäftigt ("Exkurs: Mathematisches...").

### 7.4 *Ablauf von Verhandlungen...*

Naturgemäß muß bei Managerspielen sehr viel verhandelt werden. Da alle Verhandlungen bei ANSTOSS 2 GOLD nach einem ähnlichen Prinzip ablaufen, zunächst einige Erläuterungen vorweg.

#### 7.4.1 *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 oder seiner Frau überläßt. In diesen Fällen können Sie sich auf besonders harte Auseinandersetzungen gefaßt machen.

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



## 7.4.2 "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 übrig bleibt, erhält schließlich den Zuschlag.

Auch bei dieser Verhandlungsform werden zwei Spalten mit Zahlen ausgegeben. In der ersten Spalte finden Sie das zur Zeit beste Angebot, in der zweiten Spalte haben Sie die Möglichkeit, dieses zu verbessern. Haben Sie in der laufenden Verhandlung bereits ein Angebot abgegeben, sind die alten Werte voreingestellt.

## 7.4.3 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 oder bei der Bandenwerbung.

## 7.5 Kalkulation

Zu Beginn jeder neuen Saison steht die Erstellung der *Kalkulation* für das neue Spieljahr auf dem Plan. Um Ihnen einen Teil der Arbeit abzunehmen, können Sie verschiedene Verhandlungen (z.B. mit dem Hauptsponsor) automatisch durchführen lassen. Wollen Sie sich um einen oder mehrere Punkte selbst kümmern, klicken Sie diese bitte einfach an!

In der Kalkulation werden die geplanten Einnahmen den geplanten und tatsächlichen Ausgaben gegenübergestellt. Durch Anklicken der entsprechenden Punkte (alle ganz in Weiß gehaltenen Texte) erhalten Sie die Möglichkeit, die jeweiligen Werte zu kalkulieren.

Am besten gehen Sie alle Punkte der Kalkulation von oben nach unten durch, damit Sie nichts vergessen. Entspricht das Ergebnis nicht Ihren Vorstellungen - günstig wäre ein kleiner Gewinn - sollten Sie die kritischen Punkte nochmals genauer in Augenschein nehmen.

Viele Einstellmöglichkeiten in der Kalkulation sollen Ihnen lediglich als Hilfe dienen, um leichter den Überblick zu behalten. Wenn Sie etwas einzustellen vergessen, wird zumeist ein einigermaßen akzeptabler Wert vorgegeben.

Die verschiedenen Buttons auf dem Bildschirm haben folgende Bedeutung:



Werte saldiert / nicht saldiert anzeigen lassen: Fallen bei einem Posten sowohl Einnahmen als auch Ausgaben an, werden diese bei saldierter Darstellung miteinander verrechnet.



Hier können Sie sich die Auflagen des Verbandes anzeigen lassen, wenn Ihr Verein finanziell schlecht dasteht.



In der *Bilanz* erfahren Sie Ihr aktuelles Guthaben und können *Anlagen* tätigen und *Kredite* aufnehmen.



Wenn Sie Ihre Finanzdaten schwarz auf weiß sehen wollen, haben Sie die Möglichkeit, sie an dieser Stelle auszudrucken.

# 7 Die erste Begegnung



Sie können an Ihre Mitspieler oder für einen guten Zweck Geld spenden.



In Ihrer *schwarzen Kasse* können Sie das Geld für illegale Aktivitäten sammeln.

Auf alle Fälle sollten Sie einen Blick in Ihre *Bilanz* werfen. Dort können Sie durch einen Klick auf den passenden Text auch Geld anlegen oder Kredite aufnehmen.

**WICHTIG:** Um eine Liste der in der Kalkulation unbedingt notwendigen Angaben zu erhalten, schlagen Sie bitte in Kapitel 6 dieses Handbuchs nach!



Wichtig bei der Kalkulation sind die Auflagen des Verbandes. 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*" in der Online-Hilfe! Dort erfahren Sie auch, was Ihnen blüht, wenn Sie bei Übertretungen erwischt werden.

Da für die Computer- und Statistikabteilung in der Voreinstellung kein Geld investiert wird, erhalten Sie beim Verlassen der Kalkulation einen Hinweis, wenn dieser Punkt nicht aufgerufen wurde (ab der 2. Saison bei einem Verein wird automatisch der Vorjahreswert übernommen). Auch wenn Sie noch keinen Hauptsponsor haben oder sich noch nicht um Ihre Bandenwerbung gekümmert haben, werden Sie auf dieses Problem hingewiesen.

**HILFE:** Ausführliche Informationen zu den einzelnen Punkten finden Sie im Hilfefkapitel "Kalkulation".



## 7.6 Saisonvorbereitung

Nachdem Sie die Kalkulation hinter sich gebracht haben, beginnt der sportliche Teil. Sie können nun das Vorbereitungsprogramm Ihrer Mannschaft festlegen. Dazu können Sie Trainingswochen (über die Pfeilfelder auswählbar), Trainingslager, Freundschaftsspiele, Turniere etc. auf dem Kalender links plazieren, indem Sie diese Elemente mit gedrückter Maustaste im Drag&Drop-Verfahren an die gewünschte Stelle verschieben. Per Doppelklick auf ein Trainingslager können Sie einen Ort für



seine Durchführung bestimmen, bei einem Turnier oder einem Freundschaftsspiel können die oder der Gegner festgelegt werden.

Der Ablauf der Vorbereitung richtet sich dann nach Ihrer Einstellung vom Spielbeginn. Haben Sie sich für eine schnelle Vorbereitung entschieden, können Sie sich zurücklehnen. Sie werden lediglich über die wichtigen Ereignisse (Trainingsergebnisse, Testspiele, Verletzungen und Dauerkartenverkäufe) informiert und befinden sich dann unmittelbar in der Woche vor dem ersten Ligaspiel.



**WICHTIG:** Sollten Sie (ab der 2. Saison) am UIC teilnehmen, finden Sie hier bereits Ihre Gegner für die folgenden Wochen. Diese Termine können nicht geändert oder überschrieben werden.

Zuvor müssen Sie allerdings noch den Mannschaftskapitän Ihres Teams für die neue Saison bestimmen. Dazu erhalten Sie eine Übersicht Ihres Kaders. Achten Sie vor allem auf den Charakter des Spielers. Es ist vorteilhaft, wenn der Kapitän normalerweise in der Stammformation steht. Lassen Sie einen erfahrenen Spieler als Mannschaftskapitän auflaufen, kann er sich auf diese Weise zum Führungsspieler entwickeln.

Abschließend müssen noch die Rückennummern an Ihre Spieler vergeben werden. Sie haben die Wahl zwischen einer automatischen und zwei freien Varianten mit Vorgaben, bei denen Sie die Nummern selbst einstellen können. Das Verfahren ist äußerst einfach. Aktivieren Sie einen Ihrer Spieler per Mausklick. Danach können Sie ihm durch den Schieberegler rechts eine Rückennummer zuweisen, die er die gesamte Saison über tragen wird. Spieler mit mehrfach auftretender Rückennummer werden in gelber Schrift dargestellt.

Bestimmte prestigeträchtige Trikots sollten Sie an Ihre besten Spieler vergeben.

Schließen Sie Ihre Eingaben ab, werden Sie auf doppelte Nummern hingewiesen.

## 7.7 *Menüleiste*



Nach dem Abschluß der Vorbereitung und dem Ankündigungsbildschirm für das erste Spiel befinden Sie sich im Hauptmenü von ANSTOSS 2 GOLD. Sie haben jetzt noch eine Woche bis zum Beginn der Saison.



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

## 7.7.1 Mannschaftsaufstellung

Zunächst sehen Sie den Bildschirm für die *Mannschaftsaufstellung* vor sich. Auf dem Spielfeld finden Sie Felder mit Positionsnamen, auf die Sie Ihre Spieler plazieren können. Rechts können Sie bis zu sieben Auswechselspieler nominieren, von denen Sie maximal drei im Laufe eines Spiels einwechseln können.

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

Über den Button vor den Vereinsnamen rechts ("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 Stamplatzgarantie gegeben haben.

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 irgend etwas überhaupt nicht kann. Ein Spieler ist dann eben besonders langsam, besonders kopfballschwach oder wird auch in drei Jahren kein Freistoßtor erzielen. Ein Spieler mit einer Schwäche in Puncto "Beidfüßigkeit" verwendet seinen schwächeren Fuß nur dazu, nicht umzufallen.

Während positive Fähigkeiten grün unterlegt sind, sind negative Eigenschaften mit roter Farbe gekennzeichnet.

Maximal kann ein Spieler in drei Bereichen besonders gut oder schlecht sein.





TIP: Es erleichtert die Aufstellung, wenn Sie die Spieler zunächst 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.

Insgesamt existieren zehn verschiedene Spielpositionen. Diese werden wie folgt abgekürzt:

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

**Weiß**e Spieler befinden sich in der aktuellen Aufstellung, **orange** auf der Ersatzbank, Verletzte, gesperrte und suspendierte Spieler werden **rot** dargestellt und können nicht aufgestellt werden. **Türkisfarbene** 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.

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, ändert sich möglicherweise die Stärke des Spielers im Kästchen. Dies geschieht immer dann, wenn diese Position nicht seine Normalposition 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.



# 7 Die erste Begegnung

An der Farbe des Spielernamens auf seiner Position können Sie ablesen, welchen Prozentsatz seiner normalen Leistung der Spieler dort bringt.

Farbe	Art	Leistung
WEISS	Hauptposition	100%
BLAU	Nebenpositionen	90%
GRÜN	Allrounder auf fremder Position	80%
ROT	normaler Spieler auf fremder Position	50%
ROT	Feldspieler im Tor oder Torhüter im Feld	10%

Ziehen Sie einen 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 nur für das laufende Spiel gilt und am nächsten Spieltag wieder verloren ist. Dauerhafte Änderungen dieser Art sind nur unter "Spielsystem" möglich.

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 obengenannten 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.

Stellen Sie einen Torhüter ins Feld oder einen Feldspieler ins Tor, spielt dieser nur noch mit 10% seiner normalen Stärke. Wenn Ihre Torhüter alle verletzt oder gesperrt sind, müssen Sie in diesen sauren Apfel beißen.

Damit Sie die Aufstellungen Ihres Teams beschleunigen können, finden Sie hinter dem Wert für die Eingespieltheit Ihres Teams noch den Button "Specials". Hier können Sie die aktuelle Aufstellung löschen und bestimmte Spezialaufstellungen automatisch erzeugen lassen.



## Mannschaftsaufstellung löschen



Mit Hilfe des Balles über dem Mülleimer kann die aktuelle Aufstellung komplett verworfen werden. Auch die Bank wird geleert. Sie können von vorne beginnen.

## Spieler mit den wenigsten Einsätzen aufstellen

Über den schlafenden Ball 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.



## Formschwächste Spieler aufstellen



Hier können Sie Ihre aktuell formschwächsten Spieler für jede Position aufstellen. Dies kann z.B. für ein Freundschaftsspiel sehr sinnvoll sein. Auf die Bank wandern die nächst formschwächsten Spieler.

## Formbeste Spieler aufstellen

Hier können Sie Ihre formbesten Spieler für jede Position aufstellen. Dies kann sehr praktisch sein, wenn Sie von Ihren satten Stars komplett die Nase voll haben. Auf die Bank wandern die Spieler, deren Form noch einigermaßen erträglich ist.



## 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.

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



hier können Sie das Spielsystem Ihres Teams verändern



hier können Sie mit Jugend- und Amateurspielern verhandeln



haben Sie einen Co-Trainer angestellt, können Sie sich eine automatische Aufstellung geben lassen



die Reihenfolge der Elfmeterschützen kann hier bestimmt werden



bestimmen Sie hier die Reihenfolge der Freistoßschützen



hier können Sie den Kapitän Ihres Teams neu bestimmen



in der Gegenüberstellung der Mannschaften können Sie Manndeckungen festlegen (genaue Informationen finden Sie in der Online-Hilfe)



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.

### 7.7.2 Medizinische Abteilung

In der medizinischen Abteilung können Sie sich über Ihre verletzten Spieler informieren. Klicken Sie einen Spieler an, können Sie ihn besuchen, was seine Stimmung deutlich verbessert. Ferner haben Sie hier die Möglichkeit, sich über die durchschnittlichen Ausfallzeiten bei bestimmten Verletzungen kundig zu machen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn Sie Geld in die Computerabteilung gesteckt haben.

Zuletzt können Sie hier auch Spieler dopen. Sie sollten sich allerdings zuvor in der Online-Hilfe über die Gefahren aufklären lassen.

### 7.7.3 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. An dieser Stelle können Sie auch festlegen, ob Sie vor einem Spiel noch kurz in ein Trainingslager fahren möchten und ob Sie eine Mannschaftsbesprechung abhalten wollen.



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 aufs Auge zu drücken.

### 7.7.3.1 Langfristige Trainingsplanung

Unter diesem Menüpunkt geht es um die Planung des Trainings für die gesamte Saison, entweder auf einen Schlag – oder nach und nach.

#### Kondition und Frische

Oben links erhalten Sie zunächst allgemeine Informationen über die Kondition und Frische der Mannschaft. Diese Werte sind wichtig für Ihre Trainingsplanung in den nächsten Wochen.

#### 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.

## 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 vorgezsetzt.

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 Stimmung und Form.

## 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.

## Trainingskalender



Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich ein umfangreicher Kalender, bei dem Sie oben 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 weißer 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.



## 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.

## Jahresterminkalender



Über das nebenstehende Icon können Sie den Jahresterminkalender abrufen. Hier sind sämtliche Freundschafts-, Liga-, Pokal- und Europapokalspiele eingetragen. Auf der rechten Bildschirmseite können Sie zwischen den Monaten wechseln.

## 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 per Mausklick 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.

Klicken Sie speziell auf eine Einheit in der Wochenübersicht, können Sie

# 7 Die erste Begegnung

diese auch nachträglich ändern. Ferner haben Sie rechts unten auch die Möglichkeit, Ihrer Trainingswoche einen eigenen Namen zu geben.

**WICHTIG:** Detaillierte Informationen zu den Vor- und Nachteilen der einzelnen Trainingsarten finden Sie in der Hilfe unter "Trainingsarten".



## 7.7.3.2 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 allerdings für die Spieler sehr anstrengend ist.

Wollen Sie eine einzelne Einheit ändern, klicken Sie diese einfach an. Sie können nun aus einer Liste die neue Trainingsform auswählen.

**TIP:** Insbesondere in 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!

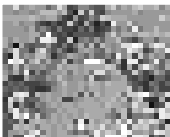


### Trainingslager vor dem Spiel



Steht die Einstellung auf dem Bild links, 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.

### Mannschaftsbesprechungen



Wollen Sie vor dem Spiel Ihre Mannschaft noch einmal so richtig auf das anstehende Match einstimmen, sollten Sie die nebenstehende Einstellung wählen. Ansonsten verzichten Sie auf die Ansprache, was immer noch besser sein kann, als wenn Sie eine falsche Ansprache wählen, die von Ihrer Mannschaft nicht ernst genommen wird.

Genauere Informationen zu den Mannschaftsbesprechungen finden Sie in Kapitel 8.1.



## **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").

## **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. Mit 30% pro Woche verschlechtert sie sich wieder, wenn kein spezielles Training stattfindet.

### **7.7.3.3 Individuelles Training**

Auf dem dritten Trainingsbildschirm können Sie Ihre Spieler individuell trainieren, d.h. sich um die Stärken und Schwächen gezielt 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.

# 7 Die erste Begegnung



Spieler, die bereits drei gute oder schlechte Fähigkeiten haben, versuchen lediglich, diese zu halten, oder arbeiten an eventuellen Schwächen. Halten sie Ihre Eigenschaften nur, wird dies durch das nebenstehende Symbol 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.

<b>Nur langsam zu erlernende Fähigkeiten</b>	<b>Notwendige Trainingsarten</b>
Schnelle Reflexe	Torwarttraining, Torschüsse, Elfmeter, Freistöße
Schnelligkeit	Staffelläufe, Sprinttraining, Alleingänge
Torinstinkt	Torschüsse, Trainingsspiel, Ecken
Technik	Balltechnik, Fußballtennis
Spielmacher	Paßspiel, Trainingsspiel, Überzahlspiel
Beidfüßigkeit	Balltechnik, Trainingsspiel

<b>Mittelfristig erlernbare Fähigkeiten</b>	<b>Notwendige Trainingsarten</b>
Herauslaufen	Torwarttraining, Trainingsspiel
Fangsicherheit	Torwarttraining, Trainingsspiel
Ballsicherheit	Balltechnik, Fremde Positionen, Torwarttraining, Überzahlspiel
Kopfball	Kopfbälle, Ecken
Zweikampf	Tacklings, Trainingsspiel, Zweikämpfe, Alleingänge
Freistöße	Freistöße
Laufstärke	alle Formen von Konditionstraining, Strafraining, Waldlauf, Zirkeltraining, Pressing

<b>Relativ kurzfristig erlernbare Fähigkeiten</b>	<b>Notwendige Trainingsarten</b>
Elfmetererlöser	Torwarttraining, Elfmeter
Fausten	Torwarttraining, Trainingsspiel
Flanken	Kopfball, Eckbälle, Trainingsspiel, Paßspiel
Schußkraft	Krafttraining, Torschüsse, Freistöße



Maximal kann ein Spieler über 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 "Elfmertertöter" 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 "Elfmertertöter" besitzen.

### Trainingsintensität

Durch einen Klick in diese Spalte können Sie sich für jeden Spieler zwischen leichtem, mittlerem und hartem Training entscheiden.

Im unteren Teil des Bildschirms können Sie außerdem noch



oder



anklicken. Dann trainieren Ihre Spieler entweder leicht, normal oder hart – oder sie betreiben Aufbautraining, wenn dies wegen einer Verletzung oder einer besonders schwachen Kondition zur Zeit sinnvoller ist.



### 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 weniger Formpunkte durch mangelnde Spielpraxis verliert. 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 davor steht.

Der Vermerk wird übrigens automatisch gelöscht, wenn der Spieler erstmals wieder in einem Pflichtspiel zum Einsatz kommt.

#### 7.7.4 Taktische Möglichkeiten

Unter dem Oberbegriff "*Taktik*" können Sie eine Reihe von speziellen Einstellungen hinsichtlich Ihres nächsten Gegners vornehmen. Im oberen Teil des Bildschirms können Sie durch Klicks auf die Grafiken vor allem die *Spielweise*, die *Härte* und den *Einsatz* Ihres Teams bestimmen.

Beim Einsatz sollten Sie nur bei wichtigen Spielen über "Normal" hinausgehen, da Ihre Mannschaft sonst sehr schnell an Frische einbüßt.

#### 7.7.5 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.

HILFE: Auch zu den taktischen Möglichkeiten finden Sie im Hilfesystem unter "Taktik" detaillierte Beschreibungen. In den folgenden Kapiteln werden sämtliche Einstellungsmöglichkeiten ausführlich erläutert.



### 7.7.6 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.

### 7.7.7 Finanzlage

Informationen über die finanzielle Lage Ihres Vereins können Sie über die beiden Menüpunkte "*Bilanz*" und "*Gewinn und Verlust*" erhalten.

In der Bilanz können Sie sofort ablesen ("Aktuelles Vereinsvermögen"), wieviel Geld Ihnen noch für Investitionen zur Verfügung steht, ohne daß Sie Schulden machen müssen.



Diese beiden Buttons stehen für *Anlagen* und *Kredite*.

Unter "*Gewinn und Verlust*" können Sie sehen, welche Einnahmen und Ausgaben Sie im bisherigen Verlauf der Saison hatten. Sie können diese auch mit den kalkulierten Werten vergleichen.

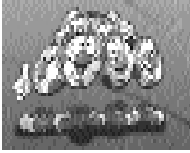
Alle Punkte, die Sie anklicken können, sind weiß hervorgehoben. Kümmern Sie sich selbst um den Absatz der Fanartikel, können Sie hier z.B. Artikel nachordern. Sie können auch jederzeit weiteres Geld in die medizinische Abteilung stecken usw.

### 7.7.8 Spielerkader

Die einzelnen Grafikelemente dieses Bildschirms bringen Sie zu folgenden Programmteilen:

Wir wollen hier nur einen kurzen Blick auf Ihren aktuellen Spielerkader werfen. Schauen Sie sich aber ruhig auch bei den anderen Punkten einmal um! Klicken Sie aber zunächst auf die Anhäufung von Bällen links oben! Eine Spielerliste erscheint. Die Grafiken haben folgende Bedeutungen:

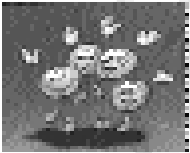




*Aktueller Kader:* Unter diesem Punkt finden Sie eine Liste Ihrer derzeitigen Spieler. Hier können Sie z.B. Verträge verlängern oder Spieler auf die Transferliste setzen.



*Kader nächste Saison:* Hier werden Ihnen alle Spieler angezeigt, die Ihnen auch in der nächsten Saison zur Verfügung stehen.



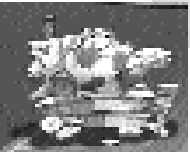
*Jugend- und Amateurspieler:* Talentierte Nachwuchsspieler aus den eigenen Reihen können hier preiswert verpflichtet werden.



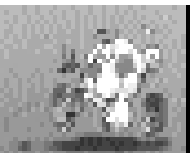
*Halbautomatische Vertragsverlängerung:* Über diesen Punkt ist es Ihnen möglich, Ihren Spielern eine Vertragsverlängerung zu konstanten Bedingungen um ein Jahr anzubieten.



*Übersicht über verliehene Spieler:* Damit Sie keinen Ihrer Spieler vergessen, sollten Sie hier gelegentlich einmal nachschauen!



*Marktwerte:* Informieren Sie sich über den Wert Ihrer Spieler! Sollten Sie einen Spieler verkaufen wollen, wird Ihnen allerdings niemand den vollen Preis dafür zahlen.



*Spielerkarriere beginnen:* Wenn Sie im Spiel jünger als 45 Jahre sind, können Sie selbst noch einmal Spieler werden.

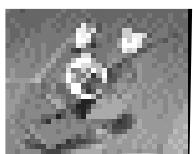


*Spielerkarriere beenden:* Falls Sie bis jetzt selbst noch aktiv am Spielgeschehen teilgenommen haben, können Sie hier zurücktreten.

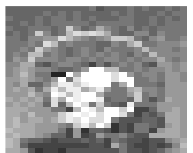
Die ersten beiden Möglichkeiten sind für das Spiel sehr wichtig und werden nun genauer beschrieben. Informationen über das *Verleihen von Spielern*, über die *Geldstrafen* und die *Sonderprämien* finden Sie in der Hilfe ab dem Kapitel "*Spielerkader*".



*Vertrag verlängern:* Sie möchten den Vertrag mit einem Ihrer Spieler verlängern? Hier haben Sie die Möglichkeit dazu.



*Auf Transferliste setzen:* Wollen Sie sich von einem Spieler trennen, so haben Sie hier die Gelegenheit dazu.



*Spieler bis Saisonende verleihen:* Kommt ein hoffnungsvoller Spieler bei Ihnen zur Zeit nicht richtig zum Zug, können Sie ihn an einen anderen Verein verleihen.



*Geldstrafen:* Verhält sich ein Spieler nicht korrekt oder sind Sie mit der gesamten Mannschaft unzufrieden, kann eine Geldstrafe Wunder wirken...



*Sonderprämien:* Bei besonders guten Leistungen sollten Sie Ihren Spielern auch einmal etwas Gutes tun.

Bitte beachten Sie, daß Sie maximal 30 Spieler gleichzeitig unter Vertrag haben können. Bei Verhandlungen für die nächste Saison müssen Sie mit einbeziehen, daß ausgeliehene Spieler auch wieder zurückkommen. Diese werden grundsätzlich bis zu einer festen Entscheidung als zu Ihrem Kader gehörend betrachtet.

### 7.7.8.1 Vertragsverlängerungen

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 erkauft 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.

### **7.7.8.2 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 eine solche Einwilligung brauchen Sie keinen Termin zu vereinbaren. Der Betrag wird sofort fällig, der Spieler steht unmittelbar danach auf der Transferliste.

Finden sich einer oder mehrere Interessenten, muß sich der Spieler für das beste Angebot entscheiden. Sie sollten bedenken, daß der Spieler, auch wenn sich kein Verein findet, auf alle Fälle das Geld behalten kann. Klicken Sie ihn später übrigens erneut an, können Sie ihn (diesmal kostenlos) auch wieder von der Transferliste streichen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn der Spieler noch Vertrag bei Ihnen hat. Andernfalls müssen Sie über die Transferliste einen Verhandlungstermin mit ihm ausmachen.



**WICHTIG:** 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).

### 7.7.9 Transfermarkt

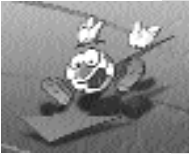
Das Kaufen, Verkaufen, Aus- und Verleihen von Spielern und die Suche nach möglicherweise in der Zukunft interessanten Talenten gehören zu den wichtigsten Aufgaben eines Managers. Hier finden Sie alle Instrumente, um diese Aufgaben zu erfüllen. Haben Sie in der Kalkulation eine Zusammenarbeit mit NORACSA vereinbart, verfügen Sie an dieser Stelle zusätzlich über zwei hilfreiche Computerprogramme zur Spielersuche.



**WICHTIG:** Alle Spielerkäufe vor der Schließung der Transferliste zu Beginn der Rückrunde werden unmittelbar abgewickelt, d.h. der Spieler steht Ihnen sofort nach der Verhandlung zur Verfügung. 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.

Im Gegensatz zu ANSTOSS, bei dem der Spielerhandel zu einem nicht unwesentlichen Teil in der Zeit zwischen zwei Spielzeiten ablief, spielt sich dieser nun über die ganze Saison verteilt ab. Bereits während der gesamten Rückrunde können Spieler für die neue Saison verpflichtet werden. Gleiches gilt für den Verkauf von Spielern, der jetzt nicht mehr direkt, sondern über das Setzen auf die Transferliste und anschließende Verhandlungen mit dem oder den Interessenten erfolgt.

Im folgenden werden die Ihnen an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Möglichkeiten näher erklärt:



*Transferliste:* Hier können Sie Termine mit Spielern vereinbaren, die für einen Kauf interessant sind.



*Bekannte Termine nächste Woche:* stehen bereits Verhandlungstermine fest, können Sie sich hier noch einklinken.



*Beobachtungsliste:* An dieser Stelle finden sie Informationen über die von Ihnen beobachteten Spielern.



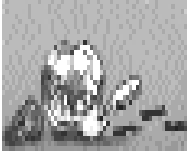
*Jugendspieler abwerben:* Das ist zwar nicht die feine Art, aber Talente kann man immer brauchen, vor allem, wenn sie von einem anderen Verein ausgebildet wurden.



*Vereine absuchen:* Hier können Sie gezielt Kontakt mit einem Spieler eines anderen Vereins aufnehmen.

Alle diese Punkte haben eine Gemeinsamkeit: Am Ende steht eine Liste mit Spielern, aus der Sie sich den oder die gewünschten herausuchen können. Über einen Doppelklick mit der linken Maustaste können Sie einen Verhandlungstermin ausmachen, mit der rechten Maustaste erhalten Sie Informationen über den Spieler oder können ihn auf die Beobachtungsliste setzen (wenn Sie Geld für Spielerbeobachter ausgegeben haben).





*Spielersuche mit SFB von NORACSA* (nur mit Computerabteilung): Sie stellen einfach die gewünschten Eigenschaften ein, schon haben Sie eine Liste der in Frage kommenden Spieler.



*Spieler gesucht? - NORACSA hilft!* (nur mit Computerabteilung): Mit wenig Geld kann hier auf Schnäppchensuche gegangen werden.

Wir wollen Ihnen nun zunächst einige allgemeine Informationen liefern. Klicken Sie nach dem Lesen dann bitte den Punkt "Transferliste" an.

### 7.7.9.1 Anmerkungen zum Transfersystem...

Ablösesummen bei auslaufenden Verträgen gehören seit dem Urteil des Europäischen Gerichtshofs vom 23. November 1995 der Vergangenheit an. Wird in Deutschland ein Regionalligaspieler von einem Profiverein verpflichtet, wird eine Ausbildungsentschädigung fällig. Diese beträgt bei einer Verpflichtung durch einen Bundesligisten DM 100.000, bei einem Zweitligisten 45.000 DM.



**WICHTIG:** 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 immer weniger Interessenten.



**WICHTIG:** Sie sollten bedenken, daß die Leistungsfähigkeit von Spielern, die eine oder mehrere Ligen nach oben oder nach unten wechseln, nicht immer eindeutig vorhergesagt werden kann. Im allgemeinen gilt die Faustregel, daß ein Spieler, wenn er zu einem Verein in einer höheren Liga wechselt, jeweils einen Stärkepunkt pro Klasse verliert. Im umgedrehten Fall gewinnt er aber auch je einen Stärkepunkt hinzu. Gefährlich ist auch die Verpflichtung von angeblichen Stars kleinerer Fußballnationen.

# 7 Die erste Begegnung

## 7.7.9.2 Grundsätzliche Vorgehensweise bei der Verpflichtung eines Spielers

Es 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.

TIP: 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 weiter verpflichten 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 Formverluste 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.

### 7.7.9.3 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 in ein Spieler bereits auf ihr befindet. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf einen Spielernamen können Sie jeweils ausführliche Informationen über den Spieler erhalten oder den Spieler auf Ihre Beobachtungsliste setzen (wird grün hervorgehoben).

Unter "Art" finden Sie z.B. Informationen 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.

**WICHTIG:** Achten Sie beim Kauf eines Spielers immer auf die Liga, in der dieser gerade spielt. Sie müssen diese immer in die Spielstärkenangabe mit einbeziehen (gilt auch für schwächere ausländische Ligen).



Im unteren Teil des Bildschirms können Sie zwischen der Anzeige der vollständigen Liste, der Neuzugänge und der Spieler Ihrer eigenen Mannschaft wählen. Daneben finden Sie eine Box für die Auswahl der angezeigten Ligen. Von hier aus können Sie auch direkt einen Blick auf Ihren Spielerkader werfen oder den gerade angezeigten Teil der Transferliste ausdrucken.

### 7.7.10 Stadion

Um den Stadionausbau auszuprobieren, suchen Sie sich am besten einen Block heraus, der zur Zeit nicht überdacht ist (ansonsten müssen Sie das Dach vorher abreißen lassen).

Klicken Sie nun in eines der kleinen Rechtecke in der Stadionübersicht und ziehen es ein Stück nach außen! Der Block vergrößert sich. Klicken Sie nun auf "Ausbauen", erfahren Sie, was Sie der Spaß kosten würde. Sie können den Vertrag nun unterschreiben oder den Vorgang wieder abbrechen.

**HILFE:** Genaue Informationen über den Ausbau des Stadions, die Bauzeiten, die verschiedenen Anzeigetafeln etc. finden Sie in der Hilfe unter dem Stichwort "Stadion".



### 7.7.11 Telefon

Über das *Telefon* können Sie Kontakt mit den unterschiedlichsten Personen aufnehmen. So können Sie Ihren Trainerstab erweitern, Ihren Rechtsanwalt wechseln oder sich um Ihre Fans kümmern. Auch ein Besuch im Wettbüro zur Vermehrung Ihres persönlichen Vermögens kann durchaus interessant sein. Wollen Sie die Stimmung in Ihrer Mannschaft anheben, sollten Sie gelegentlich ein Vereinsfest veranstalten.



### 7.7.12 Präsident

Ihr Präsident ist für Ihre persönlichen Vertragsangelegenheiten zuständig. Sie können hier versuchen, Ihren Vertrag zu verlängern oder aus Ihrem laufenden Vertrag herauszukommen. Außerdem finden Sie Informationen darüber, wie das Präsidium derzeit zu Ihnen steht. 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.

Über den Button links können Sie sich außerdem über die Erfolge Ihres Vereins informieren.

### 7.7.13 Statistiken

Hier finden Sie jede Menge Statistiken, Übersichten und Tabellen. Stellen Sie einfach oben rechts den gewünschten Bereich ein. Dann können Sie sich mit einem Klick die gewünschte Statistik aus der Liste auf den Bildschirm holen. Häufig besteht auch im unteren Teil des Bildschirms noch die Möglichkeit, zwischen den Werten verschiedener Ligen hin und her zu wechseln.

### 7.7.14 Scores & Kohle

An dieser Stelle finden Sie Informationen zu Ihrer persönlichen Situation und Ihrem aktuellen Vertrag. Hier können Sie auch Vereinsaktien erwerben und wieder verkaufen. In ANSTOSS 2 GOLD sind alle Vereine bereits Aktiengesellschaften, und es kann nach Herzenslust spekuliert werden.

Klicken Sie die Buttons am unteren Bildschirmrand ruhig einmal durch. Sie finden hier von links nach rechts Informationen über Ihre Beliebtheit, eine Punktbewertung Ihrer bisherigen Leistungen, eine Übersicht über Ihre Titelgewinne und eine über die Entwicklung Ihres Gehaltes. Über die beiden Bälle erreichen Sie die Highscoreliste und die Saisonrekorde.

### 7.7.15 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



# 7 Die erste Begegnung

dargestellt, bis Sie tatsächlich Nationaltrainer sind.  
Als Nationaltrainer haben Sie dann an dieser Stelle vier verschiedene Möglichkeiten, sich um Ihren Job zu kümmern.

## 7.7.15.1 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.

**WICHTIG:** 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.



Wollen Sie einen Spieler neu nominieren, klicken Sie ihn einfach an.

## 7.7.15.2 Spieler einbürgern

Gerade in Ländern mit relativ wenigen Spielern ist es sehr praktisch, wenn Sie die Möglichkeit 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 aufnehmen. Es werden allerdings nur Spieler angezeigt, die bisher noch kein Länderspiel für irgendein Land absolviert haben.





**WICHTIG:** 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.

## **7.7.15.3 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.

## **7.7.15.4 Zurücktreten**

Haben Sie die Nase voll vom Job des Nationaltrainers, können Sie hier auch Ihren Rücktritt erklären.

Der Verbandschef ist ein überaus freundlicher Mann, er wird ihn nach einer Sicherheitsabfrage auf jeden Fall akzeptieren.

# 7 Die erste Begegnung

## 7.7.15.5 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 1998, 2002, 2006, 2010 etc. die Termine für die Weltmeisterschaften.

Zuvor 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.



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. Erfolgreiche 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 noch zusätzlich ein Achtelfinale ausgetragen werden, da hier die doppelte Anzahl an Mannschaften teilnimmt (acht Gruppen zu je vier Teams). Ansonsten ist der Austragungsmodus identisch.

# 7 Die erste Begegnung

## 7.7.16 Optionen

Es stehen Ihnen die folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

Neues Spiel	Hier können Sie 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!
Spielstand speichern	Wie der Name schon sagt...
Karriereende	Der aktuelle Spieler steigt aus dem Spiel aus, die anderen können weiterspielen.
Optionen	Der Ablauf des Spielzuges, die Darstellung des Spiels und viele weitere Dinge können von Ihnen hier beeinflusst werden.
Musik- und Soundeffekte	...lassen sich unter diesem Punkt einstellen.
Wie oft und wie lange?	An dieser Stelle erfahren Sie, wieviel Zeit Sie bereits mit ANSTOSS 2 GOLD verbracht haben.
Spiel beenden	Auf Wiedersehen!

Nach einigen Spieltagen sollten Sie auf alle Fälle einen Blick in die Spieloptionen werfen. Möglicherweise entdecken Sie die ein oder andere Einstellung, die Sie besser finden als unsere Vorgabe.

## 7.7.17 Anstoß!

Um Ihre Aktivitäten für diese Woche abzuschließen, klicken Sie jetzt bitte auf den "Anstoß!"-Button! Die Woche läuft anschließend wie in der Vorbereitung ab.

Allerdings wird nun nach jedem Tag die Vorhersage für das Wetter am nächsten Spieltag ausgegeben. Diese 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. Bei Fragen schlagen Sie bitte einfach im Verhandlungskapitel 6.4 nach!

Nach Ablauf der Woche 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 Ihre Einstellungen ab.



Haben Sie im kurzfristigen Training vermerkt, daß Sie eine *Mannschaftsbesprechung* abhalten wollen, können Sie sich abschließend für eine bestimmte Variante entscheiden.

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 Mausclick oder Tastendruck losgehen.

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 noch die Aufstellungen der beiden Kontrahenten ausgegeben. Spieler, die bereits eine gelbe Karte gesehen haben, werden in gelber Schrift dargestellt. Hat ein Spieler mindestens ein Tor erzielt, befindet sich hinter dem Namen eine Klammer mit der Anzahl der erzielten Treffer. Zusätzlich wird immer der letzte Torschütze eines Spieltages ausgegeben.

Ereignet sich in einem Spiel mit Beteiligung eines der Mitspieler etwas, wird einfach in das jeweilige Stadion geschaltet, und Sie können die Szene "live" verfolgen. Unten in der Torszenen wird immer der Name des ballführenden Spielers eingeblendet.

Links unten wird außerdem eine frei wählbare Tabelle online mitberechnet.

Um den Spielablauf von ANSTOSS 2 GOLD Ihren Wünschen anzupassen, haben Sie eine Reihe von Einstellungsmöglichkeiten direkt während des Spiels, so daß Sie die Auswirkungen Ihrer Änderungen unmittelbar sehen können. Klicken Sie einfach mit der Maus in den Balken, den Sie verändern wollen. Der Balken nimmt die Länge bis zur Mausposition an.

Spielgeschwindigkeit	Hier kann die Ablaufgeschwindigkeit des Spiels zwischen den Spielszenen eingestellt werden.
Chancenarten	Hier kann eingestellt werden, wie knapp es sein muß, damit eine Chance gezeigt wird - bei der kleinsten Einstellung werden lediglich die Tore gezeigt, bei der größten sind auch Angriffe dabei, bei denen der Ball bereits im Mittelfeld verloren geht.
Chancenlänge	Hier kann die Länge der angezeigten Chance eingestellt werden, d.h. ab wann ein Angriff gezeigt wird - bei der kleinsten Einstellung werden überhaupt keine Chancen mehr gezeigt.

Abgesehen von den oben beschriebenen Einstellmöglichkeiten verfügen Sie über vier Buttons, mit denen Sie zusätzliche Szenen oder Informationen ein- und ausschalten können (z.B. die Torboxen mit den Informationen über Torschütze und Vorlagengeber). Unter "Sonstiges" fallen z.B. die Zeitspielszenen.

Durch einen Klick auf das Wappen oder den Namen Ihres Vereins im unteren Teil des Bildschirms können Sie taktische Änderungen vornehmen oder Ihre Aufstellung verändern (z.B. durch Verschieben der Spieler auf dem Spielfeld oder durch Auswechslungen). Rechts unten können Sie dabei zwischen den Spielervereinen hin und her schalten, wenn Sie mit mehreren Spielern spielen.

Bei verletzungsbedingten Auswechslungen sind die Spieler auf Ihrer Bank, die die Position des verletzten Spielers am besten ausfüllen können, speziell hervorgehoben (grün = Hauptposition, blau = Nebenposition, rot = weniger geeignet).

In der Halbzeitpause wird das Spiel angehalten. Sie haben nun die gleichen Möglichkeiten zur Spielbeeinflussung wie während des Spiels. Lediglich das Springen zwischen den Spielervereinen ist überflüssig, da alle Spieler nacheinander an die Reihe kommen.

Haben Sie alle wichtigen taktischen Dinge geklärt, müssen Sie den Grundtenor Ihrer Pausenansprache festlegen, wobei Sie zwischen unterschiedlichen Reaktionen auf das Spiel wählen können. Folgende Alternativen stehen Ihnen zur Verfügung:



Das war super!



Werdet Ihr wohl laufen!



Weiter so!



Donnerwetter loslassen



An die Spielerehre  
appellieren

HILFE: Genaue Hinweise auf die Auswirkungen der verschiedenen Ansprachen finden Sie im Hilfefkapitel "Halbzeit".





TIP: Wenn Sie die vielen Pokalspiele und Spiele aus anderen Ligen, die bei ANSTOSS 2 GOLD angezeigt werden, nicht interessieren, können Sie diese ebenfalls bei den Optionen abschalten oder begrenzen.

## 7.8 Und wieder von vorne...

Nach dem Spiel (ist vor dem Spiel) erhalten Sie zunächst einen ausführlichen *Spielbericht* sowie diverse Tabellen und Statistiken, die Sie unter "Optionen" ein- und ausschalten können. Danach geht es mit der Ankündigung zum nächsten Spiel weiter.

Wenn Sie dieses Kapitel bis hierher vollständig gelesen haben, sollten Sie einen ersten Eindruck von ANSTOSS 2 GOLD bekommen haben. Am besten, Sie spielen einfach ein paar Probespieltage, experimentieren mit den verschiedenen Möglichkeiten und schauen bei Fragen in der Online-Hilfe nach, ehe Sie sich an Ihr erstes, richtiges Spiel setzen. Viel Vergnügen!

## 8 Was ist neu bei ANSTOSS 2 GOLD gegenüber ANSTOSS 2 + "Verlängerung!"?

Dieses Kapitel ist speziell für alle geschrieben, die bereits ANSTOSS 2 und "Verlängerung!" gespielt haben und sich nur für die neuen Features von ANSTOSS 2 GOLD interessieren.

### 8.1 Mannschaftssitzung vor dem Spiel

Vor jedem Pflichtspiel können Sie eine Mannschaftssitzung abhalten. 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 ihre Zeit dauern, können Sie auswählen, ob Sie sie hören wollen, oder über den Button rechts lieber abstellen.



## 8.2 Fanartikelhandel

Artikel	Stk.	Wk.	Legen	Bestell	Verkauft	Ein.	Umsatz
Täschl.	40-	80-	0,94	0	135	4200	
Fahnen	8-	16-	0,88	0	270	2047,3	
Tafel	8-	16-	0,2375	0	1220	3224,3	
Deckelchen	20-	50-	7,25	0	150	3000,4	
FP-Gesamtd.	10-	20-	0,900	0	530	6300,1	
Video "Beute Faust"	5-	10-	4,800	0	200	1800,3	
Aufhänger "Stadion"	3-	3-	3,00	0	80	240,4	
Ordnung	1-	1-	0,01	0	0	0,1	
Kleinfahnen	10-	20-	0,000	0	0	0,1	
Tafel "Stadion"	10-	20-	4,800	0	530	6300,1	
Platzkarte	10-	20-	4,000	0	0	0,1	

Der Verkauf von Fanartikeln stellt für viele Vereine mittlerweile eine der wichtigsten Einnahmequellen überhaupt dar.

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 links 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



## 8

# Was ist neu bei ANSTOSS 2 GOLD?

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 nebenstehenden Button, 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 schon bekannten Button links 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 30% möglich.

Wichtig an dieser Stelle sind außerdem Informationen über den Umsatz und die Kosten Ihrer Fanartikel. 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.

## **8.3 Erweiterungen "Managerkarriere"**

Am Ablauf des "Karrieremodus" und an den Verhandlungen wurden für ANSTOSS 2 GOLD eine Reihe von Veränderungen vorgenommen.

### **8.3.1 Eigene Vertragsverlängerungen bei einem Verein**

Bei Ihrem Präsidenten können Sie unter dem Vorstandsvertrauen jetzt nachlesen, wie es zur Zeit 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...

### 8.3.2 Trainerimage

Genau wie die Computertrainer verfügen auch Sie nun über ein besonderes Image, das z.B. durch Ihre Erfolge und Ihre Trainingsmethoden beeinflusst wird. Ihren aktuellen Status können Sie bei "Score & Kohle" hinter Ihrem Alter herausfinden.

Bei der Verpflichtung durch einen neuen Verein erfahren Sie außerdem umgehend, was die Spieler dort von Ihnen halten.

### 8.3.3 Erweiterung der Verhandlungen mit einem Verein

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.

### 8.3.4 Angebote anderer Vereine

Haben Sie 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.

#### 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 rechts unten über den Button 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 Ihre Position 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...

### 8.3.5 Aussprache mit dem Präsidium selbst anzetteln



Ein klärendes Gespräch 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" bei Ihrem Präsidenten.

Wir wollen auch nicht verschweigen, daß ein solches Gespräch nicht ganz risikolos ist, denn manchmal gibt es auch einen kleinen Streit.

### 8.3.6 Wunschzettel bei Vereinswechsel

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).

## 8.4 Spezielle Manager- und Trainerfähigkeiten

Statt wie bisher nur einen Managerlevel zugewiesen zu bekommen, können Sie nun spezielle Fähigkeiten als Manager und Trainer während des Spiels systematisch verbessern. Jede einzelne Eigenschaft kann auf bis zu 15 Punkte gesteigert werden. Zu Beginn des Spiels können Sie dazu 6 Punkte pro Managerlevel auf Ihre Fähigkeiten verteilen. Bei einem Startlevel von z.B. 9 sind das also 54 Punkte.

Gewinnen Sie dann im Spiel einen Level hinzu, können Sie weitere 6 Punkte beliebig vergeben. Verlieren Sie einen Level, werden Ihnen die Punkte der letzten Steigerung automatisch abgezogen. Beim maximalen Managerlevel 15 sind alle Eigenschaften ebenfalls bei 15 Punkten angelangt.

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

Verhandlungsgeschick	Wie billig bekomme ich Spieler? Wie gut werden die Sponsorenverträge? Wie sieht es mit dem eigenen Gehalt aus?
Motivationsfähigkeit	Mit welcher Wahrscheinlichkeit klappen die Mannschaftsbesprechungen aus dem Bereich „Motivation“?
Trainingsgestaltung	Wie wirksam ist das Training?
Autorität	Es wird leichter, einen Spieler zu dopen. Kritik bei den Einzelgesprächen kommt immer an
Fremdsprachenkenntnisse	Der Wechsel ins Ausland wird bei eigenen Anfragen erleichtert.
Ausstrahlung	Beeinflußt Ihren Ruf bei der Presse positiv.

## 8.5 *Neue Regelungen in der Champions League und im UIC*

In der Champions League spielen jetzt ab der Saison 1999/2000 jeweils sechs Mannschaften in vier Gruppen. Die beiden Gruppenersten qualifizieren sich für das Viertelfinale. Das Halbfinale wird nun auf neutralem Platz ausgetragen und in einem Spiel entschieden.

Für den UIC qualifizieren sich jetzt nur noch zwei Mannschaften pro Land. Gespielt wird ein K.o.-System mit Hin- und Rückspiel. Um sich für den UEFA-Cup zu qualifizieren, gilt es vier Runden 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 nun entscheiden, ob sie für den Fall der sportlichen Qualifikation am UIC in der nächsten Saison teilnehmen wollen. Computervereine nutzen diese Chance übrigens immer.

Ferner wurde auch der neue Modus des Europäischen Supercups integriert. Dieser wird nun in einem Spiel entschieden. Für die Teilnahme gibt es 2 Millionen DM, der Sieger erhält eine weitere Million.

## 8.6 Vereinerfolge

Beim Menüpunkt "Vereinerfolge" finden Sie bei Ihrem Präsidenten 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.

A screenshot of a software interface titled "STATISTIK 2 - Trophäenkategorie von SC Schalke 04". It displays a list of trophies and a summary table. The trophy list includes items like "Münze", "Aufstieg 1. Liga", "Aufstieg 2. Liga", "Pokal", "Supercup", "DFB-Pokal", "DFB-Ligapokal", "DFB-Supercup", and "DFB-Pokal". The summary table below has columns for "Liga", "Pokal", and "Ergebnisse".

	Liga	Pokal	Ergebnisse
Siegerehre	38	10	38
DFB-Pokal	11	10	11
DFB-Ligapokal	11	11	11
DFB-Supercup	11	11	11
DFB-Pokal	11	11	11
DFB-Pokal	11	11	11

## 8.7 Neue Statistiken

In der Statistischen Abteilung sind wieder eine Reihe von neuen Varianten hinzugekommen.

### Stars der Ligen (Aktuelles)

Hier werden für jede Liga die besten Spieler auf ihrer Position ausgegeben. So können Sie blitzschnell die Stars unterer Ligen finden. Diese Statistik steht Ihnen nur mit einem Chefstatistiker zur Verfügung.

### Tore pro Spieltag (Aktuelles)

Hier können Sie sich darüber informieren, wie viele Tore bisher an den einzelnen Spieltagen einer Saison gefallen sind. Diese Statistik steht Ihnen ab einem Rentner mit PC zur Verfügung.

### Eingesetzte Spieler (Liga)

Diese Statistik gibt Ihnen Informationen darüber, wie viele Spieler von



den Mannschaften bisher im Verlauf der Saison in den Ligaspielen eingesetzt wurden. Es wird ein Chefstatistiker benötigt.

### **Anzahl ausländische Spieler (Liga)**

Dieser Statistik können Sie entnehmen, welche Vereine der einzelnen Ligen derzeit wie viele ausländische Spieler unter Vertrag haben. Diese Statistik steht Ihnen nur mit einem Rentner mit PC zur Verfügung.

### **Trainer des Jahres (Historisches)**

Hier werden die Trainer des Jahres verewigt.

### **Spieler des Jahres (Historisches)**

In dieser Statistik finden Sie die jeweils besten Spieler der einzelnen Länder.

### **Europas Fußballer des Jahres (Historisches)**

Hier wird der jeweils beste Fußballer in ganz Europa verewigt.

## **8.8 Kleinigkeiten**

Klicken Sie einen Spieler zwischen den Spieltagen auf der Transferliste oder bei "Bekannte Termine nächste Woche" an, können Sie direkt einen Verhandlungstermin ausmachen. Spielen Sie mit mehreren Spielern, können Sie über eine Auswahlbox entscheiden, wer sich an den Verhandlungen beteiligen möchte.

In der Videotextdarstellung wird nun in einer Zeile der jeweils letzte Treffer des Spieltags ausgegeben. Wenn Sie das Spiel langsam ablaufen lassen, können Sie sich somit online über die Torschützen in den anderen Spielen informieren.

Ändert der Computerverein die Taktik (z.B. "Brechtstange"), so werden Sie nun hierüber informiert, wenn Sie im Videotextscreen "Sonstiges" aktiviert haben.

Bei längerfristigen Verträgen dürfen Sie jedes Jahr mit dem Vorstand über das Ziel für die nächste Saison verhandeln. Je länger Sie verhandeln, desto unpopulärer werden Sie allerdings.

Sie werden nun im Spiel über den Ruf Ihres Co-Trainers informiert. Dies ist sowohl vor als auch nach der Verpflichtung der Fall.

Bei den Sponsorenverträgen sind für Spitzenclubs jetzt höhere Einnahmen möglich. Auch Ihr eigenes Gehalt ist etwas angehoben worden.



Die Transferausgaben bzw. -einnahmen können nunmehr mit bis zu 100 Mio. DM kalkuliert werden. Auch bei den Spielergehältern etc. können höhere Beträge vorgegeben werden.

Die maximale Höhe einer Anlage beträgt bei ANSTOSS 2 GOLD 50 Millionen DM.

Bei der Statistik "Tendenzen" ist eine Spalte mit der Überschrift "Fehlende Tore" hinzugekommen. 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.

In der Statistik "Mannschaft / Einsätze ewig" werden jetzt auch die Länderspiele ausgegeben.

Die Grenzen der altersbedingten Abwertungen wurden gegenüber ANSTOSS 2 und "Verlängerung!" etwas verzögert und liegen jetzt wie folgt:

- Stürmer ab 32
- Mittelfeld ab 32
- Abwehr ab 33
- Torwart ab 37

Am Saisonende werden nun die Spieler und Trainer des Jahres in allen beteiligten Ländern ausgegeben.

Nach den Änderungen der Spielstärken des aktuellen Vereins am Saisonende werden jetzt auch die Spielstärkeänderungen der Vereine ausgegeben, die für die nächste Saison einen menschlichen Spieler verpflichtet haben.



## 9 Editor

Fast alle Daten des Programms können mit Hilfe des Editors auf sehr einfache Weise verändert werden. Über die Menüleiste können Sie die wichtigen Bereiche direkt anspringen. Die Stadiondaten können bei den Vereinen editiert werden.

Auch der Editor verfügt über eine umfangreiche Hilfefunktion. Hier steht Ihnen an vielen Stellen zusätzlich eine kontextsensitive Hilfe zur Verfügung. Diese können Sie über das "?" rechts oben im Fenster aufrufen. Klicken Sie es an, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Fragezeichen (alternativ: <SHIFT>+<F1>). Wenn Sie nun auf die **Beschriftung** eines Eingabefeldes, eines Buttons oder einer Liste klicken, erhalten Sie in den allermeisten Fällen direkt Informationen zu diesem Punkt. Befindet sich innerhalb eines Rahmens nur ein Element, muß auf die Beschriftung des Rahmens geklickt werden.

### 9.1 Datei

Der Punkt "Reinitialisierung" ist mit großer Vorsicht zu genießen. Klicken Sie ihn an, werden alle Daten des Editors wieder auf den Stand gebracht, der sich auf der CD befindet. Alle von Ihnen gemachten Änderungen sind unwiederbringlich verloren.

ANSTOSS 2 GOLD verwendet das selbe Datenformat wie "Verlängerung!". Besaßen Sie jedoch nur ANSTOSS 2, können Sie über den Menüpunkt "**ANSTOSS 2-Daten konvertieren**" Ihre geänderten Daten problemlos in das neue Format konvertieren. Sie sollten dann jedoch die folgenden Punkte der Reihe nach durchgehen und gegebenenfalls noch anpassen:

#### Vereinseditor

Hier können Sie zusätzlich die "Art der Fans" einstellen. Sie können zwischen "normal", "lautstark", "verwöhnt", "anspruchsvoll", "treu", "erfolgshungrig", "frustriert" und "euphorisch" wählen.

#### Trikoteditor

Im Trikoteditor stehen vier neue Varianten zur Auswahl. Neben "Halb/Halb" (wie z.B. Rotterdam, Blackburn, Cagliari), stehen noch "Ärmel wie Hose" (Bremen, Arsenal, Derby), "Schulter" (Dortmund, Bielefeld) und "Brustring" (Stuttgart, Schalke) zur Verfügung.



## **Spielereditor**

Jedem Spieler können nun statt einer bis zu zwei Nebenpositionen zugewiesen werden. Außerdem können Sie jetzt jedem Spieler bis zu drei positive oder negative Fähigkeiten zuweisen.

## **Jugendspieler**

Bei den Jugendspielern der fünf Hauptländer wird jeweils noch die Position mit angegeben.

## **Ausländische Vereine**

Hier können Sie jetzt den Meister und den Pokalsieger der ersten Saison einstellen. Außerdem stehen Ihnen selbstverständlich die neuen Trikotvarianten zur Verfügung. Ferner können Sie auch noch die Finanzkraft eines Vereines einstellen. Auf diese Weise wird festgelegt, ob ein Verein über genügend Potential verfügt, um auch einmal einen Spieler aus einem Vertrag herauszukaufen.

## **Austragungsorte WM/EM**

Unter "Internationales" können Sie die Austragungsorte der großen Meisterschaften für die nächsten 100 Jahre bestimmen.

## **Trikots Nationalteams**

Hier kann der erste und der zweite Trikotsatz der Nationalmannschaften editiert werden.

Haben Sie alle Änderungen durchgeführt, können Sie den aktuellen Datenbestand über "Speichern" auf Ihre Festplatte sichern. Erst dann werden Ihre Änderungen im Spiel auch tatsächlich wirksam. Ferner können Sie an dieser Stelle die Daten auf doppelte Namen überprüfen, Spieler suchen, Vereine ausdrucken (mit Spielerliste) und das Programm beenden.



**WICHTIG:** Alle von Ihnen mit dem Editor von ANSTOSS 2 GOLD editierten Daten befinden sich im Verzeichnis "DATA.VER" in Ihrem ANSTOSS 2-Verzeichnis. Wenn Sie den Datensatz sichern oder auf einen anderen Rechner übertragen wollen, kopieren Sie bitte einfach diese Dateien inkl. des Unterverzeichnisses!

## **9.2 National**

Unter "National" können sämtliche Daten der fünf Hauptländer Deutschland, England, Frankreich, Italien und Spanien verändert werden.



## 9.3 International

Hier können die Daten der Vereine, Spieler und Schiedsrichter der restlichen Länder bearbeitet werden. Außerdem finden Sie hier den Punkt "Ehemalige Spieler". Löschen Sie einen Spieler bei einem Verein, wird er immer zuerst auf diese Liste gesetzt. Von dort können Sie ihn jederzeit wieder zu einem Verein wechseln lassen oder ihn endgültig löschen.

## 9.4 Sonstiges

Unter "Sonstiges" finden Sie eine Reihe von Editoren, die über die Eingabe von Namen hinausgehen. So können Sie unter "Fangesänge" eigene Textgesänge erstellen, die dann im Spiel angezeigt werden. Unter "Eigene Fangesänge" können Sie auch "WAV"-Dateien (22 kHz, 16 Bit Stereo) integrieren, die unter bestimmten Spielbedingungen abgespielt werden.

"Spielpläne" und "Ligenzusammensetzung" erlauben es Ihnen, ANSTOSS 2 GOLD nach jeder Saison wieder an die Realität anzupassen. In die gleiche Richtung zielt auch die editierbare UEFA-5-Jahreswertung. Mit ihrer Hilfe kann die Anzahl der UEFA-Cup-Teilnehmer der einzelnen Länder festgelegt werden.

Unter "Statistik" erfahren Sie abschließend noch einige interessante Tatsachen über die eingegebenen Daten.

## 10 Online-Hilfe

Alles Wissenswerte in dieses Handbuch packen zu wollen, hätte zu einem unpraktischen Nachschlagewerk mit mehreren hundert Seiten geführt. Deshalb haben wir in das Spiel eine umfangreiche Online-Hilfe integriert, in der Sie, ohne den Blick vom Monitor nehmen zu müssen, auf einfache und schnelle Weise alles über ANSTOSS 2 GOLD erfahren können. Um sie aufzurufen, drücken Sie bitte irgendwo im Spiel die <F1>-Taste.

Die Vorteile der Hilfe gegenüber einem normalen Handbuch liegen auf der Hand:

- Sie können komfortabel nach Begriffen suchen.
- Sie können über ein äußerst umfangreiches Stichwortverzeichnis verfügen.
- Sie können sehr schnell zu verwandten Themen springen.
- Sie erhalten immer brandneue Informationen zur aktuellen Version von ANSTOSS 2 GOLD, ohne in zusätzlichen Readme-Dateien suchen zu müssen. Änderungen und Erweiterungen sind für uns dadurch einfach zu realisieren. Es gibt hierfür sogar ein ganz spezielles Kapitel.
- Sie ist immer sofort verfügbar und kann nicht verloren gehen.



**WICHTIG:** Bei der ANSTOSS 2 GOLD-Hilfe handelt es sich um eine ganz normale Windows-95-Hilfe. Sie müssen dafür nicht im Internet online sein!

## 11 Credits

Logikprogrammierung

Verlängerung! und

ANSTOSS 2 GOLD

Rolf Langenberg

Idee und Konzeption

Gerald Köhler

Programmierung ANSTOSS 2

Hauptprogramm

Rolf Langenberg, Bastian Rolf, Ingo Biermann und Henrik Nordhaus

Dateneditor

Ingo Biermann und Henrik Nordhaus

3D-Engine

Bastian Rolf und Boris Fornefeld

Szenen-Editor

Ingo Biermann

Dialog-Erstellung

Gerald Köhler und Rolf Langenberg

Online-Hilfe

Gerald Köhler

Installationsprogramm

Henrik Nordhaus

Grafik

Layout und Illustration

Dirk Schulz und Andreas Hancock/  
Animagic, Bielefeld

Animation

Dirk Schulz und Andreas Hancock/  
Animagic, Bielefeld

3D-Modelle der Spieler

ICONS Mediadesign Degen & Petri GbR,  
Schwalmstadt und Bastian Rolf

3D-Modelle der Stadien

Olaf Baydacz

Texturen

Andreas Baciulis

Wappen und Flaggen

Andreas Baciulis

Japanische Flagge

Henrik Nordhaus

Grafische Nachbearbeitung

Bastian Rolf und Christiane Pfeifer

Coverartwork

Dirk Schulz / Animagic, Bielefeld

Verpackungsgestaltung

Delia Wüllner-Schulz / XiMOX!, Bielefeld

Rendersequenzen

Trailer/ Intro

Stefan Poier / Animagic, Bielefeld

EM/WM-Sequenzen

Stefan Poier / Animagic, Bielefeld

EM/WM-Pokal-Sequenzen

Mark Külker

Sequenzen von ANSTOSS 2

Jörg Laurien, Jörg Delbrügge,

Mark Külker und Bastian Rolf

Sound

Komposition

Dag Winderlich



Effekte  
Mannschaftsansprachen  
Halbzeitkommentare  
Reporter  
Stimmenimitator  
Konvertierung, Schnitt

Dag Winderlich  
Dag Winderlich und Christiane Pfeifer  
Dag Winderlich  
Günter-Peter Ploog  
Matthias Knoop  
Dag Winderlich und Babsi Carmincke

Reporter- und Spieltexte

Gerald Köhler

Handbuch

Text  
Lektorat  
Layout

Gerald Köhler  
Christiane Pfeifer  
Christiane Pfeifer

3D-Spielszenen

Motionsampling  
Motionbearbeitung  
Konzept  
Setzmuckel

ARTVenture GmbH, Frankfurt  
ARTVenture GmbH, Frankfurt  
Gerald Köhler  
Fabian Häusler, Peter Finke, Ulf Möllers,  
Carsten Wolf, Frank Jenderek, Heiko  
Pasuch  
Michael Becker

Vertonung

Dateneingabe

Steve Driver, Heiko Köhler, Christian  
Dietz, Gerald Köhler, Mario Endlich und  
Babsi Carmincke

Qualitätssicherung

Leitung  
Tester

Mario Endlich  
Heiko Pasuch, Kevin Elting, Jens  
Gantzel,  
Peter Finke, Jan Grocholl, Steve Driver,  
Andre Jordan, Frank Jenderek, Heiko  
Köhler und Fabian Häusler

Projektleitung Verlängerung!  
und ANSTOSS 2 GOLD

Gerald Köhler

Projektleitung ANSTOSS 2

Henrik Nordhaus

Produzent

Holger Flöttmann

Produktmanager

Thorsten Neumann



# 11 Credits

Besonderer Dank an

Brigitte und Vincent A. Retke  
Véronique Kempa  
Jan Grocholl  
Bernd Almstedt  
alle treusorgenden Freundinnen und  
Freunde des Entwicklungsteams  
alle ANSTOSS 2-Spieler für die phantas-  
tischen Briefe und vielen zurückge-  
schickten Fragebögen die Betreiber aller  
ANSTOSS 2-Webseiten für Eure klasse  
Arbeit und die vielen herausgefundenen  
Cheats, die jetzt (hoffentlich) alle  
nicht mehr funktionieren ☺

© 1998 Ascaron GmbH

Die in diesem Buch erwähnten Soft- und Hardwarebezeichnungen sind in den meisten Fällen auch eingetragene Warenzeichen und unterliegen als solche den gesetzlichen Bestimmungen. Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf ohne schriftliche Genehmigung der Ascaron GmbH in irgendeiner Weise reproduziert werden.

