

# Editor

## Inhaltsverzeichnis

<u>1 Hauptmenü</u> .....	4
<u>2 Menüpunkt „Datei“</u> .....	5
2.1 Speichern.....	5
2.2 Importieren.....	5
2.3 Exportieren.....	5
2.4 Hinweise zur Benutzung des Imports und Exports.....	6
2.4.1 Auswahl des Exportverfahren.....	6
2.4.2 Exportdaten in Textformat.....	7
2.4.3 Auswahl des Importverfahren.....	7
2.4.4 Konventionen .....	7
2.5 Undo bis letztes Speichern.....	7
2.6 Datenbank zurücksetzen.....	7
2.7 Beenden.....	8
<u>3 Menüpunkt „International“</u> .....	9
3.1 Weltweiter Verband.....	9
3.1.1 Verbandsname und Verbandslogo.....	9
3.1.2 Funktionär.....	10
3.1.3 Wettbewerbe.....	10
3.1.4 Weltmeisterschaft.....	10
3.1.4.1 WM-Historie.....	10
3.2 Europäischer Verband.....	10
3.2.1 Verbandsname und Verbandslogo.....	10
3.2.2 Funktionär.....	11
3.2.3 Wettbewerbe.....	11
3.2.3.1 5-Jahres-Wertung .....	11
3.2.4 Europameisterschaften.....	11
3.3 Sonstige Kontinentalverbände.....	11
3.3.1 Afrika / Asien / Südamerika / Nord- und Mittelamerika / Ozeanien.....	11
<u>4 Menüpunkt „Europa“, Unterpunkt „Länder“</u> .....	12
4.1 Reiter „Allgemeines“.....	12
4.1.1 Verbandsname.....	12
4.1.2 Verbandslogo.....	12
4.1.3 Verbandspräsident.....	13
4.1.4 Länderkürzel.....	13
4.1.5 Bevorzugte Scoutingländer.....	13
4.1.6 Wettbewerbe.....	13
4.1.7 Schiedsrichter.....	13
4.1.8 Titelgewinne.....	14
4.2 Reiter „Lizenzzusammensetzung“.....	15
4.3 Reiter „Sponsoren/Ausrüster/TV-Sender“.....	16
4.4 Reiter „Spielerberater / Experten / Prominente“.....	17
4.4.1 Zusätzliche Werte für die Spielerberater.....	18
4.5 Reiter „Nationaltrainer“.....	18
4.6 Reiter „Vereinslose Trainer“.....	18
4.7 Reiter „Vereinslose Spieler“.....	18
<u>5 Menüpunkt „Europa“, Unterpunkt „Verein“</u> .....	19
5.1 Auswahl des Vereins.....	19
5.1.1 Spielervergleich.....	19
5.1.2 Teamvergleich.....	19
5.1.3 Check.....	20
5.1.4 Suche.....	21
5.2 Reiter „Allgemeines“.....	22
5.2.1 Vereinsname und Bezeichnungen.....	22
5.2.2 Fans.....	22

<a href="#">5.2.3 Vereinswappen</a> .....	23
<a href="#">5.2.4 Vereinsfarben</a> .....	23
<a href="#">5.2.5 Finanzen</a> .....	23
<a href="#">5.3 Reiter „Historisches“</a> .....	25
<a href="#">5.3.1 Anzahl nationaler Titel</a> .....	25
<a href="#">5.3.2 Anzahl intern. Titel</a> .....	25
<a href="#">5.3.3 Erfolge der letzten 10 Jahre</a> .....	25
<a href="#">5.3.4 Gewachsener Status</a> .....	26
<a href="#">5.3.5 Ehemalige Ligenzugehörigkeit</a> .....	26
<a href="#">5.3.6 Vereinsrekorde</a> .....	26
<a href="#">5.4 Reiter „Stadtauswahl“</a> .....	27
<a href="#">5.4.1 Auswahl</a> .....	27
<a href="#">5.4.2 Anlegen einer neuen Stadt</a> .....	27
<a href="#">5.5 Reiter „Vorstand“</a> .....	28
<a href="#">5.5.1 Amtierender Präsident</a> .....	28
<a href="#">5.5.1.1 Charaktertyp</a> .....	29
<a href="#">5.5.1.2 Privatvermögen</a> .....	29
<a href="#">5.5.1.3 Einfluss</a> .....	29
<a href="#">5.5.1.4 Beruf</a> .....	29
<a href="#">5.5.2 Gegenkandidat</a> .....	29
<a href="#">5.6 Reiter „Trainer“</a> .....	30
<a href="#">5.6.1 Auswahl des Postens</a> .....	30
<a href="#">5.6.1.1 Holen - Button</a> .....	30
<a href="#">5.6.1.2 Verschieben - Button</a> .....	31
<a href="#">5.6.1.3 Löschen - Button</a> .....	31
<a href="#">5.6.2 Kompetenzen</a> .....	32
<a href="#">5.6.2.1 Automatisch generieren</a> .....	32
<a href="#">5.6.3 Persönliche Daten</a> .....	33
<a href="#">5.6.4 Philosophie</a> .....	33
<a href="#">5.6.5 Bevorzugtes System</a> .....	33
<a href="#">5.6.6 Ruf</a> .....	33
<a href="#">5.6.7 Beliebtheit</a> .....	33
<a href="#">5.6.8 Vertrag</a> .....	34
<a href="#">5.6.9 Status</a> .....	34
<a href="#">5.6.10 Erfolgsgeschichte</a> .....	34
<a href="#">5.6.11 Trainerhistorie</a> .....	34
<a href="#">5.7 Reiter „Angestellte“ und „Angestellte 2“</a> .....	36
<a href="#">5.7.1 Manager</a> .....	36
<a href="#">5.7.1.1 „Holen“-Button</a> .....	37
<a href="#">5.7.1.2 „Verschieben“-Button</a> .....	37
<a href="#">5.7.1.3 „Löschen“-Button</a> .....	38
<a href="#">5.7.2 Beobachter</a> .....	38
<a href="#">5.7.2.1 „Holen“-Button</a> .....	39
<a href="#">5.7.2.2 „Verschieben“-Button</a> .....	39
<a href="#">5.7.2.3 „Löschen“-Button</a> .....	39
<a href="#">5.7.3 Medizinisches Personal</a> .....	39
<a href="#">5.7.3.1 „Holen“-Button</a> .....	40
<a href="#">5.7.3.2 „Verschieben“-Button</a> .....	40
<a href="#">5.7.3.3 „Löschen“-Button</a> .....	41
<a href="#">5.7.4 PR-Mitarbeiter</a> .....	41
<a href="#">5.7.4.1 „Holen“-Button</a> .....	41
<a href="#">5.7.4.2 „Verschieben“-Button</a> .....	41
<a href="#">5.7.4.3 „Löschen“-Button</a> .....	41
<a href="#">5.7.5 Sportdirektor</a> .....	42
<a href="#">5.7.5.1 „Holen“-Button</a> .....	42
<a href="#">5.7.5.2 „Verschieben“-Button</a> .....	42
<a href="#">5.8 Reiter „Spieler“</a> .....	43
<a href="#">5.8.1 Spieler des Vereins</a> .....	43
<a href="#">5.8.1.1 Button „Neuer Spieler“</a> .....	44
<a href="#">5.8.1.2 Button „Spieler Löschen“</a> .....	44
<a href="#">5.8.1.3 Button „Spieler Holen“</a> .....	44
<a href="#">5.8.1.4 Button „Spieler Verschieben“</a> .....	45

<a href="#">5.8.1.5 Statistische Angaben</a> .....	45
<a href="#">5.8.2 Persönliche Daten</a> .....	45
<a href="#">5.8.2.1 Historisches: Popup „Karriere“</a> .....	47
<a href="#">5.8.2.2 Historisches: Popup „Erfahrung“</a> .....	49
<a href="#">5.8.2.3 Sonstiges: Popup „Verletzungen“</a> .....	49
<a href="#">5.8.2.4 Sonstiges: Popup „Präferenzen“</a> .....	50
<a href="#">5.8.3 Vertrag</a> .....	50
<a href="#">5.8.4 Stärken</a> .....	51
<a href="#">5.8.4.1 Button „Positionen“</a> .....	51
<a href="#">5.8.4.2 Einzelstärken</a> .....	52
<a href="#">5.8.4.3 Ausnahmestärken</a> .....	52
<a href="#">5.8.5 Eigenschaften</a> .....	53
<a href="#">5.8.6 Spielerprofil automatisch generieren</a> .....	54
<a href="#">5.8.6.1 Stärkenprofil generieren</a> .....	54
<a href="#">5.8.6.2 Eigenschaften generieren</a> .....	54
<a href="#">5.8.7 Stärkenkontrolle</a> .....	54
<a href="#">5.9 Reiter „Jugend / Ehemalige“</a> .....	56
<a href="#">5.9.1 Künftige und aktuelle Jugendspieler</a> .....	56
<a href="#">5.9.1.1 „Holen“-Button</a> .....	57
<a href="#">5.9.1.2 „Verschieben“-Button</a> .....	57
<a href="#">5.9.1.3 „Löschen“-Button</a> .....	57
<a href="#">5.9.1.4 „Hinzufügen“-Button</a> .....	57
<a href="#">5.9.2 Ehemalige Identifikationsfiguren des Vereins</a> .....	57
<a href="#">5.9.2.1 „Holen“-Button</a> .....	58
<a href="#">5.9.2.2 „Verschieben“-Button</a> .....	58
<a href="#">5.9.2.3 „Löschen“-Button</a> .....	58
<a href="#">5.9.2.4 „Hinzufügen“-Button</a> .....	58
<a href="#">5.10 Reiter „Stadion“</a> .....	59
<a href="#">5.10.1 Stadion</a> .....	59
<a href="#">5.10.2 Tribüne</a> .....	60
<a href="#">6 Menüpunkt „Außereuropäisch“, Unterpunkt „Länder“</a> .....	62
<a href="#">6.1 Reiter „Allgemeines“</a> .....	62
<a href="#">6.2 Reiter „Nationaltrainer“</a> .....	62
<a href="#">6.3 Reiter „Vereinslose Trainer“</a> .....	62
<a href="#">6.4 Reiter „Ligazusammensetzung“</a> .....	62
<a href="#">7 Menüpunkt „Außereuropäisch“, Unterpunkt „Vereine“</a> .....	63
<a href="#">7.1 Reiter „Allgemeine“</a> .....	63
<a href="#">7.2 Reiter „Trainer“</a> .....	63
<a href="#">7.3 Reiter „Spieler“</a> .....	63
<a href="#">7.4 Reiter „Stadion“</a> .....	63
<a href="#">8 Menüpunkt „Sonstiges“</a> .....	64
<a href="#">8.1 Popup „Namenspool“</a> .....	64
<a href="#">8.2 Popup „Startjahr“</a> .....	65
<a href="#">8.3 Popup „Vereine Löschen“</a> .....	65
<a href="#">8.4 Popup „Vereine Hinzufügen“</a> .....	65
<a href="#">9 Menüpunkt „Support“</a> .....	66
<a href="#">9.1 Unterpunkt „Auf Update prüfen“</a> .....	66
<a href="#">9.2 Unterpunkt „Fehler melden“</a> .....	66
<a href="#">9.3 Unterpunkt „Handbuch“</a> .....	66

## 1 Hauptmenü

---

Das Hauptmenü besteht aus folgenden Punkten (eingerückte Menüpunkte sind Untermenüs):

- Datei
  - Speichern
  - Importieren
  - Exportieren
  - Undo bis letztes Speichern
  - Datenbank zurücksetzen
  - Beenden
- International
  - Verbände
- Europa
  - Länder
  - Vereine
- Außereuropäisch
  - Länder
  - Vereine
- Sonstiges
  - Namenpools
  - Startjahr
  - Vereine Löschen
  - Vereine Hinzufügen
- Support
  - Auf Update prüfen
  - Fehler melden
  - Handbuch

## 2 Menüpunkt „Datei“

---

Der Menüpunkt „Datei“ beinhaltet folgende Untermenüs, deren Funktionalität sich vollständig an dem ANSTOSS-2005-Editor orientiert:

- Speichern
- Importieren
- Exportieren
- Datei zurücksetzen
- Beenden

Beachten Sie bitte, dass alle Optionen außer „Beenden“ gesperrt sind, solange sie sich unterhalb eines Menüpunktes bewegen. Sie werden erst wieder frei geschaltet, wenn sie den Button „Schließen“ benutzen, der am rechten unteren Rand jeden Screens vorhanden ist.

### 2.1 Speichern

Mittels Speichern können Sie alle Änderungen seit dem letzten Ladevorgang in die Datenbank übernehmen lassen.

### 2.2 Importieren

Mittels der Import-Funktion lassen sich komplett oder einzeln ausgewählte Datensätze in die lokale Datenbank integrieren. Sie müssen zunächst entscheiden, ob Sie einen kompletten Datensatz, einen Bereich oder nur einen Teil importieren wollen. Die Aufteilung der Unterbereiche ist:

- Ausrichter
- Nachnamen
- Sponsor
- Städte
- Turnier
- Turnierhistorie
- Verband
- Vorname
- 5-Jahres-Wertung

Bei den Importvarianten „**Bereiche**“ und „**Komplett**“ werden sämtliche vorhandenen Dateien importiert, die im angegebenen Verzeichnis vorliegen. Im Gegensatz zu „Komplett“ wird die DB beim Bereichsimport (gemeint ist hier „Bereiche“ sowie auch die oben aufgeführten Einzelkategorien) vorher nicht geleert, wodurch es möglich ist, die DB erweiternd zu aktualisieren, ohne dass bereits erfolgte Änderungen wieder verworfen werden.

Wenn Sie sich für eine Variante des Imports entschieden haben öffnet sich zunächst der „**Ordner Suchen**“ Dialog, in welchem Sie das Verzeichnis angeben, wo die zu importierenden Daten im Textformat liegen. Einzige Ausnahme bildet der Komplettimport im Zip-Format, welcher es ermöglicht eine Sicherung der DB in sehr schneller Zeit wieder zurückzuspielen. Von einem kompletten Import im Textformat wird abgeraten, da dies erheblich länger dauert und keine anderen Vorteile bietet.

Beachten Sie weiterhin, dass alle Änderungen, die durch einen Import hervorgerufen werden erst nach einem Speichervorgang in der Datenbank gesichert werden. Solange nicht gespeichert wird beziehen sich diese Änderungen auf die temporäre Kopie der Datenbank und kann von ihnen im Editor eingesehen werden, bevor Sie sich entscheiden diese endgültig zu übernehmen oder sie ggf. zu verwerfen.

### 2.3 Exportieren

Das Gegenstück zur Importfunktion unterliegt denselben Bestimmungen. So ist das Exportieren in einen kompletten Datensatz oder ein Teilbereich möglich, wie es für das Importieren unter Punkt 2.2 bereits beschrieben ist.

Die wichtigste Funktion ist dabei der Export über die Option „Bereiche“. Wählen Sie diesen Punkt aus öffnet sich ein der Dialog „**Auswahl von Land, Liga und Verein**“:



In diesem Dialog können Sie näher bestimmen, was Sie exportieren wollen. Wählen Sie nur ein Land und lassen die Auswahllisten „**Liga**“ und „**Verein**“ in der Voreinstellung („---“), dann wird das gesamte Land in Textformat exportiert. Spezifizieren Sie eine „**Liga**“ und/oder zusätzlich einen „**Verein**“, so wird nur diese Liga bzw. nur der ausgewählte Verein exportiert.

Nachdem Sie Ihre Auswahl getroffen haben öffnet sich, wie auch beim Import, der Dialog „**Ordner Suchen**“, indem die das Zielverzeichnis für die zu exportierenden Dateien angeben. Sollten sich in dem angegebenen Verzeichnis bereits Exportdaten befinden, so werden diese vor dem Vorgang gelöscht. Es ist demzufolge ratsam, für jeden Export in ein neu erstelltes Verzeichnis bereit zu stellen, um Komplikationen mit mehreren Exporten zu vermeiden.

Entscheiden Sie sich für den Komplettexport in Zip-Format, so öffnet sich direkt ein „**Speichern unter**“ Dialog, indem Sie angeben, wohin exportiert werden soll. Die dabei erstellte Zip-Datei ist lediglich eine gepackte Kopie der DB und eignet sich daher nicht zur manuellen Bearbeitung, wie es beim Bereichsexport in Textformat der Fall ist.

## 2.4 Hinweise zur Benutzung des Imports und Exports

Um einen problemlosen Ablauf des Imports und Exports zu gewährleisten sollten Sie bei der Benutzung dieser Funktionen einige Punkte beachten.

### 2.4.1 Auswahl des Exportverfahren

Die Antwort auf die Frage, welche Variante des Exports Sie verwenden sollten, richtet sich vor allem danach, wofür die exportierten Daten benutzt werden sollen. Wollen Sie Ihre modifizierte Datenbank sichern, um sie zu einem späteren Zeitpunkt wiederherstellen zu können, so ist der Export in das Zip-Format die beste Lösung, da sich dieser sehr schnell wieder zurückspielen lässt und gegenüber den kompletten Datensatz in Textformat sehr viel kleiner ist.

Haben Sie einen Verein, eine Liga oder ein Land editiert und wollen Ihre Änderung einem anderen Benutzer zugänglich machen, so sollten immer die kleinstmögliche Exportvariante wählen, die Ihre editierten Daten umfasst. Dies bedeutet, dass Sie, sollten Sie z.B. in Deutschland einen neuen Verein erstellt haben, nicht das gesamte Land Deutschland exportieren müssen sondern nur diesen Verein. Haben Sie z.B. diesen Verein zusätzlich der 4. Liga Bayern zugewiesen, so werden alle benötigten Informationen bereits beim Export genau dieser Liga umfasst. Vor allem die Person, die Ihre exportierten Daten wieder importiert, wird ihnen dankbar sein, da somit die Importzeiten gering gehalten werden.

## 2.4.2 Exportdaten in Textformat

Die Möglichkeit Editordaten in Textformat zu exportieren hat ihren Ursprung vor allem in der Tatsache, dass auf diese Weise einzelne Bereiche der Datenbank lesbar extrahiert werden können und dabei nicht unnötig viel Speicherplatz benötigen. Dass Sie diese Textdateien manuell abändern können ist ein folgerichtiges Ergebnis, nicht jedoch der gedachte Sinne und Zweck des Textformates. Von dem Editieren der exportierten Textdateien wird daher abgeraten, da, sobald diese importiert wurden, eine konsistente und nicht redundante Datenbank nicht mehr gewährleistet werden kann. Da die Daten in der Textdatei direkt in die Datenbank geschrieben werden, können, sofern keine Konflikte mit der Datenbank hervorgerufen werden, auf diese Weise fast alle in den A2006Editor integrierten Logiken umgangen oder ausgehebelt werden.

## 2.4.3 Auswahl des Importverfahren

Beim Import sollte Ihnen lediglich der Unterschied zwischen dem Komplettimport und dem Import einzelner Bereiche bekannt sein. Während der komplette Import Ihre Datenbank vollständig ersetzt wird beim Bereichsimport Ihre Datenbank so angeglichen, dass nach dem Import Ihre bereits lokal vorgenommenen Änderungen bestehen bleiben (nur, wenn Sie dieselben Daten modifiziert haben, wie die des Imports, überschreibt dieser Ihre Version).

## 2.4.4 Konventionen

Arbeiten mehrere Benutzer in unterschiedlichen Bereichen (Vereine, Ligen, Länder) mit der Absicht diese zu einem späteren Zeitpunkt zusammenzuführen, so müssen die folgenden vier Konventionen eingehalten werden:

- 1) Wird unabhängig voneinander der gleiche Verein neu erstellt oder umbenannt, so müssen diese Vereine den identischen Namen besitzen. Der Name (bei Personen die Kombination aus Vorname und Nachname) ist generell der vorrangige Anhaltspunkt zur Identifizierung gleicher Vereine (oder auch Spieler/Personen) zwischen den zu importierenden Daten und der lokalen Datenbank. Ist der Name unterschiedlich, so wird, auch bei sonst absolut identischen Angaben, der entsprechende Datensatz zweimal angelegt.
- 2) Beim Import von Ligen sollte immer die Reihenfolge **1.Liga →...→ 4.Liga** eingehalten werden. Besonders beim Ligenimport von Ländern, deren Vereine eine 1. und 2. Mannschaft haben ist dies zu beachten, da sonst Fehler beim Zuordnen der Mannschaften in die Ligen auftreten können. Sie sollten also auf jeden Fall vermeiden, mittels eines Ligenimports zuerst das B-Team eines Vereins zu importieren und anschließend das A-Team.
- 3) Sie sollten darauf achten keine unvollständigen Ligen zu exportieren, die für einen späteren Import bestimmt sind. Da Ligen mit „Lücken“ um Spiel zu Fehlern führen würden, ist es im Editor nicht möglich derlei Kombinationen zu speichern, jedoch können sie exportiert werden. Da aber aus ersichtlichen Gründen beim Import derartige Logiken nicht behandelt werden können würde ein Import einer unvollständigen Liga zu einer fehlerhaften Datenbank führen.
- 4) Ein Bereichsimport ist nur möglich, sofern das eingestellte Startjahr der zu importierenden Daten gleich dem der lokalen Version ist. Da sehr viele Datumsangaben in Abhängigkeit des Startjahres stehen, könnte es zu unvorhergesehenen Fehlern führen, wenn Daten importiert werden, die auf Grundlage eines anderen Startjahres erstellt wurden.

## 2.5 Undo bis letztes Speichern

Über diese Undo-Funktion werden alle Änderungen, die seit dem letzten Speichervorgang bzw. seit dem Start des Editors, wenn seit dem nicht gespeichert wurde, vorgenommen wurden, rückgängig gemacht.

## 2.6 Datenbank zurücksetzen

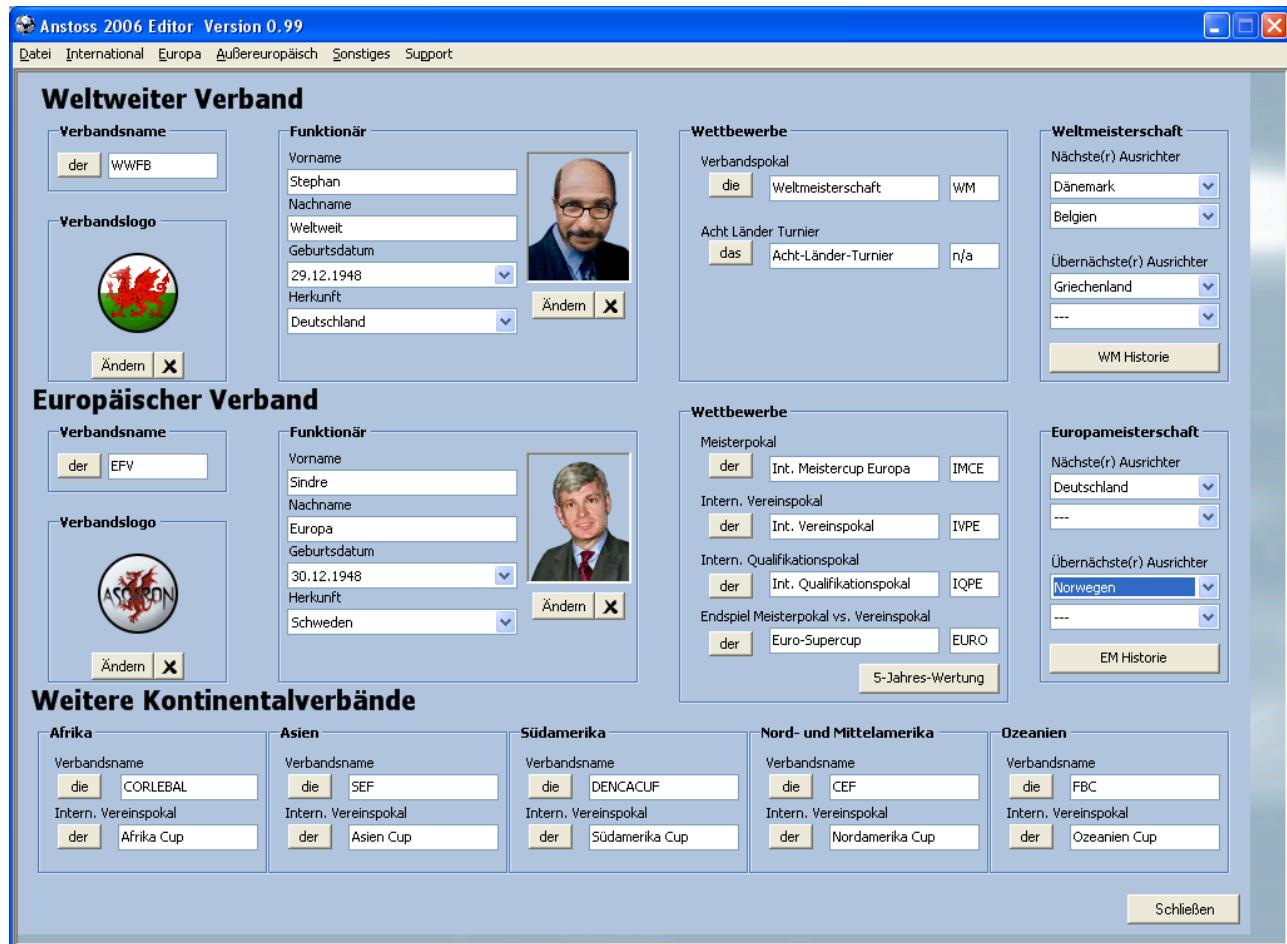
Die Option „Datenbank zurücksetzen“ stellt den ursprünglichen Zustand der Datenbank wieder her. Somit können Sie gravierende Änderungen oder Fehler in der Datenbank rückgängig machen und den Ausgangszustand wieder herstellen. Es empfiehlt sich jedoch in jedem Fall vorher den kompletten Datensatz zu exportieren oder in an einem anderen Ort abzuspeichern (siehe 2.3) um diesen Schritt wieder rückgängig machen zu können.

## 2.7 Beenden

Dies beendet den ANSTOSS-2007-Editor und speichert gegebenenfalls nach Rückfrage eventuelle Änderungen.

### 3 Menüpunkt „International“

Der Bildschirm „Internationales“ befasst sich mit den Verbänden, die im Spiel zur Verfügung stehen. All diese Verbände und deren Wettbewerbe, sofern welche von dem jeweiligen Verband ausgeschrieben sind, können Sie an dieser Stelle editieren.



#### 3.1 Weltweiter Verband

##### 3.1.1 Verbandsname und Verbandslogo

Hier kann ein Name für den weltweiten Verband angegeben werden (maximal 8 Zeichen lang) und des Weiteren ein Logo für diesen. Sie können dem Verband ein eigenes Logo zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateifilter bereits auf den Dateityp „.png“ voreingestellt, welches das Format des eigenen Logos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Logo auch eine Bildgröße von 64x64 Pixeln haben – ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „X“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

### 3.1.2 Funktionär

Die Angaben des Funktionärs umfassen den Vornamen (maximal 14 Zeichen lang), den Nachnamen (maximal 21 Zeichen), ein Herkunftsland, welches aus der Drop-Down-Liste auszuwählen ist, und ein Geburtsdatum.

Sie können dem Funktionär ein eigenes Foto zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateifilter bereits auf den Dateityp „.png“ voreingestellt, welches das Format des eigenen Fotos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Foto auch eine Bildgröße von 105x84 Pixeln haben – ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „X“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

### 3.1.3 Wettbewerbe

Hier können Sie die Namen (maximal 21 Zeichen lang) sowie die Kürzel (maximal 4 Zeichen lang) für den Wettbewerb um den Verbandspokal und des Acht-Länder-Turniers angeben.

### 3.1.4 Weltmeisterschaft

Falls Ihnen die Ausrichter der nächsten sowie übernächsten Weltmeisterschaft bekannt sein sollten, sollten Sie diese unter den gleich benannten Punkten angeben. Ist es nur ein Land, welches eine kommende WM ausrichtet, so müssen Sie lediglich aus der ersten Auswahlliste dieses Land wählen, während die zweite Auswahlliste leer bleibt (durch „---“ gekennzeichnet). Wenn Sie ein zweites Land in der zweiten Auswahlliste selektieren, so handelt es sich bei den nächsten Weltmeisterschaften um eine Kooperation dieser zwei Länder.

#### 3.1.4.1 WM-Historie

In dem Dialog „WM-Historie“ können Sie einsehen und bearbeiten, welche Länder in welchem Jahr die WM gewonnen haben. Um neue Einträge der Liste hinzuzufügen, müssen Sie einstellen, in welchem Jahr und von welchem Land die WM gewonnen wurde. Sind Einträge in der Liste vorhanden, so lassen sich diese mit der Maus markieren und mittels des „Löschen“-Buttons entfernen. Der Button „Schließen“ beendet diesen Dialog wieder.

## 3.2 Europäischer Verband

### 3.2.1 Verbandsname und Verbandslogo

Hier kann ein Name für den weltweiten Verband angegeben werden (maximal 8 Zeichen lang) und des Weiteren ein Logo für diesen. Sie können dem Verband ein eigenes Logo zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateifilter bereits auf den Dateityp „.png“, voreingestellt, welches das Format des eigenen Logos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Logo auch eine Bildgröße von 64x64 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „**X**“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

### 3.2.2 Funktionär

Die Angaben des Funktionärs umfassen den Vornamen (maximal 14 Zeichen lang), den Nachnamen (maximal 21 Zeichen), ein Herkunftsland, welches aus der Drop-Down-Liste auszuwählen ist, und ein Geburtsdatum.

Sie können dem Präsidenten ein eigenes Foto zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateifilter bereits auf den Dateityp „.png“ voreingestellt, welches die Formate des eigenen Fotos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Foto auch eine Bildgröße von 105x84 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „**X**“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

### 3.2.3 Wettbewerbe

Unterhalb der europäischen Wettbewerbe kann für den „Meisterpokal“, den „Internat. Vereinspokal“, den „Internat. Qualifikationspokal“ und den „Endspiel-Meisterpokal vs. Vereinspokal“ ein Name (maximal 21 Zeichen) und ein Kürzel (maximal 4 Zeichen) angegeben werden.

#### 3.2.3.1 5-Jahres-Wertung

Die 5-Jahres-Wertung zeigt den Punktestand der europäischen Länder der letzten 4 Jahre und des laufenden Jahres. Die Liste zeigt die Länder sortiert nach ihrem Gesamtpunktestand mit Platz 1 an der Spitze. Die Daten können an dieser Stelle auch manuell editiert werden. Um den Punktestand eines Landes zu ändern, müssen Sie das entsprechende Land und Jahr über die Auswahlliste auswählen und einen neuen Punktestand in das Eingabefeld „Punkte“ eintragen. Mittels des Buttons „Ändern“ wird der neue Punktestand in die Liste geladen und die Plätze eventuell neu berechnet.

### 3.2.4 Europameisterschaften

In dem Dialog „EM-Historie“ können Sie einsehen und bearbeiten, welche Länder in welchem Jahr die EM gewonnen haben. Um neue Einträge der Liste hinzuzufügen müssen Sie einstellen, in welchem Jahr und von welchem Land die WM gewonnen wurde. Sind Einträge in der Liste vorhanden, so lassen sich diese mit der Maus markieren und mittels des „Löschen“-Buttons entfernen. Der Button „Schließen“ beendet diesen Dialog wieder.

## 3.3 Sonstige Kontinentalverbände

### 3.3.1 Afrika / Asien / Südamerika / Nord- und Mittelamerika / Ozeanien

Für jeden dieser Kontinentalverbände kann ein Name für den Verband angegeben werden (maximal 8 Zeichen lang) und eine Bezeichnung für den zu gewinnenden Pokal (maximal 21 Zeichen lang), den dieser Verband in einem Wettbewerb ausschreibt.

## 4 Menüpunkt „Europa“, Unterpunkt „Länder“

### 4.1 Reiter „Allgemeines“



#### 4.1.1 Verbandsname

In diesem Feld können Sie den Verbandsname für das ausgewählte Land einstellen sowie auch den Artikel des Verbandsnamens, welcher über einen Button vergeben wird, den sie dem Eingabefeld zuordnen müssen. Das Eingabefeld darf bis zu 8 Zeichen beinhalten.

#### 4.1.2 Verbandslogo

Sie können dem Verband ein eigenes Logo zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateityp „.png“, voreingestellt, welches das Format des eigenen Logos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Logo auch eine Bildgröße von 64x64 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „**X**“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

#### 4.1.3 Verbandspräsident

Die Angaben des Verbandspräsidenten umfassen den Vornamen (max. 14 Zeichen), den Nachnamen (max. 21 Zeichen) und das Geburtsdatum.

Sie können dem Präsidenten ein eigenes Foto zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateifilter bereits auf den Dateityp „.png“ voreingestellt, welches das Format des eigenen Fotos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Foto auch eine Bildgröße von 105x84 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „**X**“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

#### 4.1.4 Länderkürzel

Das Kürzel für das Land, das Sie an dieser Stelle angeben können, darf bis zu 3 Zeichen lang sein.

#### 4.1.5 Bevorzugte Scoutingländer

An dieser Stelle können Sie bis zu 5 Länder einstellen, in denen nach neuen Talenten gesucht bzw. aus welchen Ländern bevorzugt Spieler eingekauft werden sollen. Dabei steht das eigene Land nicht zur Verfügung und ein anderes Land kann nicht mehr als einmal als Scoutingland definiert werden. Es steht also, sobald es in einer Auswahlliste selektiert wurde, in den anderen Auswahllisten nicht mehr zur Verfügung.

Die Listen beginnen jeweils mit einem Strich („-“), sollten weniger als die maximal 5 möglichen bevorzugten Scoutingländer eingestellt sein.

#### 4.1.6 Wettbewerbe

Hier werden für den nationalen Hauptpokal und Nebenpokal die Namen und Kürzel festgelegt. Die Namen dürfen aus bis zu 21 Zeichen bestehen, die Kürzel aus bis zu 4. Zu jedem Pokalnamen sollten Sie zusätzlich noch den Artikel über den Artikelbutton angeben.

Für den nationalen Hauptpokal können Sie zusätzlich noch über eine Auswahlliste das Endspielstadion angegeben. In dieser Auswahlliste werden alle Stadien aufgelistet, die dem Land zur Verfügung stehen, wobei ein „n/a“ für „keine Auswahl“ eines Endspielstadions steht.

#### 4.1.7 Schiedsrichter

Die Liste zeigt alle Schiedsrichter, die aus dem aktuellen Land stammen. Sie können alle Schiedsrichter einzeln editieren, indem Sie diese mit der Maus selektieren, oder neue erstellen, indem Sie den Button „Neu“ unterhalb der Liste drücken.

Ein mittels „Neu“ erstellter Schiedsrichter hat jedoch noch keinen eindeutigen Vor- und Nachnamen. Er sollte also direkt nach dem Erstellen von Ihnen editiert werden.

Der Name der Schiedsrichter darf bis zu 14, der Nachname bis zu 21 Zeichen lang sein. Des Weiteren sind jedem Schiedsrichter die Eigenschaften „Kompetenz“ und „Härte“ zugeordnet, die sich beide über Auswahlliste verändern lassen. Der Grad der Kompetenz liegt dabei zwischen 1 und 12 (wobei 12 der maximale Wert ist) und der der Härte zwischen 1 und 5 (5 ist der Maximalwert).

Mittels des Buttons „Löschen“ wird der aktuell ausgewählte Schiedsrichter ohne Sicherheitsabfrage aus der Liste gelöscht.

Unter der Liste werden zudem die aktuelle und die geforderte Anzahl an Schiedsrichtern angegeben. Die geforderte Anzahl der Schiedsrichter orientiert sich an der Anzahl Ligen, die es in dem jeweiligen Land gibt. Dabei gilt, dass pro Liga 12 Schiedsrichter vorhanden sein müssen.

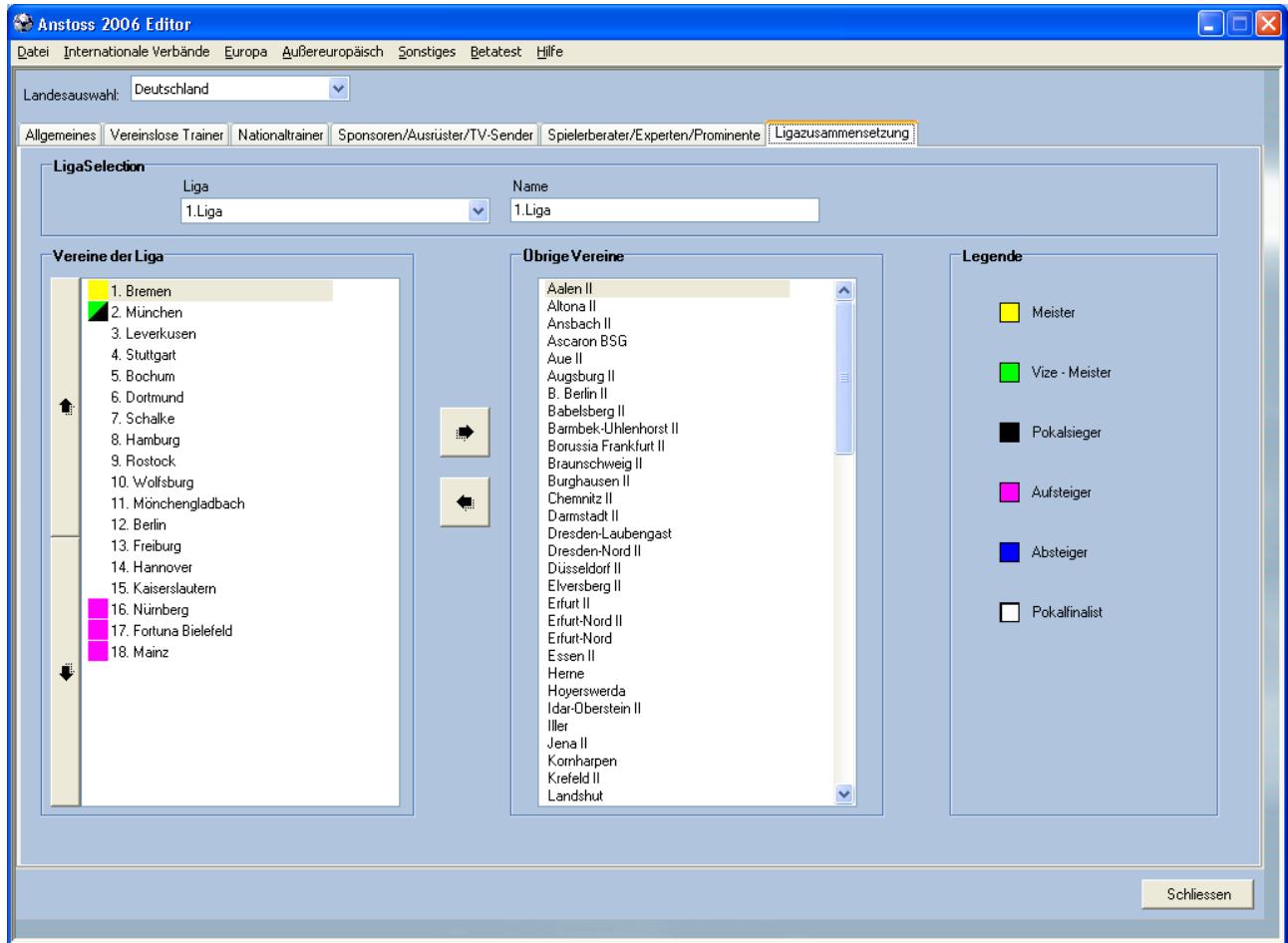
Beispiel:

Deutschland hat bis zur 4. Ligastufe insgesamt 13 Ligen. Die hier geforderte Anzahl Schiedsrichter beträgt 13x12, also 156 Schiedsrichter.

#### **4.1.8 Titelgewinne**

Hier wird per Auswahlliste angegeben, wie oft die Nation bereits Weltmeister und Kontinentalmeister war. Beide Werte können sich zwischen 0 und 9 befinden.

## 4.2 Reiter „Ligenzusammensetzung“



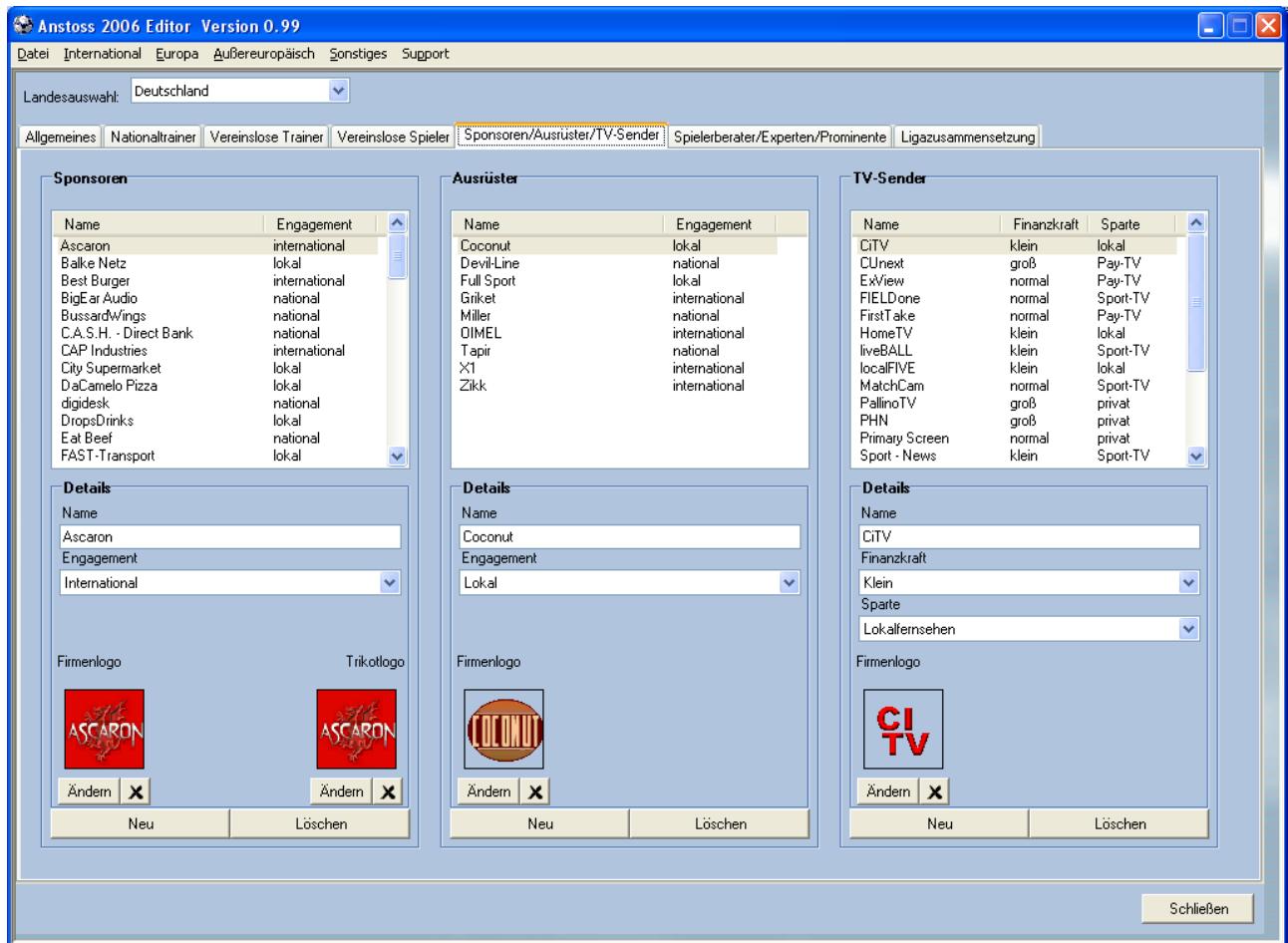
In diesem Bereich können Sie alle Ligen aus dem aktuellen Land editieren. Zunächst sollte Sie in der Gruppe „LigaSelection“ eine Liga des aktuellen Landes auswählen. Ist eine Liga selektiert (automatische Vorauswahl ist immer auf der 1. Liga des Landes), können Sie im Eingabefeld „Name“ die Bezeichnung dieser Liga ändern, welche allerdings nicht länger als 21 Zeichen sein darf.

Der restliche Bereich ist in 2 Hälften unterteilt, wobei die linke Seite die aktuelle Liga und deren Aufstellung anzeigt. Die rechte Hälfte zeigt alle restlichen Vereine des Landes, die noch keiner Liga zugeordnet sind.

Mittels der „Pfeil links“- bzw. „Pfeil rechts“-Buttons können Sie die Teams aus der Liga herausnehmen oder hinzufügen. Die interne Rangordnung innerhalb einer Liga verändern Sie über die beiden Pfeilbuttons am linken Rand der „Vereine der Liga“, indem Sie das entsprechende Team auf der linken Seite auswählen und mit dem Klick auf die Pfeilbuttons nach oben oder unten verschieben.

Des Weiteren können einem Verein noch weitere Eigenschaften zugeordnet sein, welche über farbliche „Flags“ (Kästchen) symbolisiert werden und in der Legende erklärt sind. On ein Verein Absteiger, Aufsteiger, Meister und Vize-Meister ist, ist an dieser Stelle nicht veränderbar und wird vom ANSTOSS-2007-Editor automatisch gesetzt bzw. entsprechend richtig angezeigt. Einzig die Entscheidung, welcher Verein Pokalsieger und Pokalfinalist ist, lässt sich über das Kontextmenü eines selektierten Teams von Ihnen einstellen.

#### 4.3 Reiter „Sponsoren/Ausrüster/TV-Sender“



In diesem Bildschirm werden die Sponsoren, die Ausrüster und die TV-Sender eines Landes aufgelistet. Sie sind in 3 Bereiche aufgeteilt, wobei zwischen diesen drei Bereichen nur ein minimaler Unterschied besteht.

Ein Sponsor, Ausrüster oder TV-Sender ist durch einen Namen gekennzeichnet, welchen Sie in dem Eingabefeld „Name“ verändern können, aber maximal 21 Zeichen lang sein darf.

Die Sponsoren und Ausrüster haben zusätzlich die Eigenschaft „Engagement“, welches sich innerhalb der 3 Werte „lokal“, „national“ und „international“ bewegt.

Die TV-Sender haben die beiden näher beschreibende Einstellungen „Finanzkraft“ und „Sparte“. Beide lassen sich wie das Engagement mittels einer Auswahlliste einstellen, wobei die Finanzkraft „klein“, „mittel“ und „groß“ und die Sparte „staatlich“, „privat“, „Pay-TV“, „Sport-TV“ oder „Lokal-TV“ sein kann.

Über den Button „Neu“ können Sie jeweils neue Sponsoren/Ausrüster oder TV-Sender erstellen, welche allerdings noch keine ansprechenden Namen haben und deren Eigenschaften sich noch in der Standardeinstellung befinden.

Mit dem den Button „Löschen“ wird der jeweilige Eintrag ohne Rückfrage aus der Liste entfernen.

Die Logos „Firmenlogo“, „Trikotlogo“ und „Senderlogo“ können Sie verändern, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „Bild wählen ...“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateityp bereits auf den Dateityp „.png“ voreingestellt, welches das Format des eigenen Logos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Logo auch eine Bildgröße von 64x64 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „Aus Archiv ...“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an

dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „x“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

## 4.4 Reiter „Spielerberater / Experten / Prominente“



Hier werden Spielerberater, Experten und Prominente des aktuellen Landes aufgelistet und können von Ihnen editiert werden. Der gesamte Bildschirmaufbau ist dem von „Sponsoren / Experten / TV-Sender“ in Aufteilung und Funktion sehr ähnlich.

Jeder Spielerberater, Experte und Prominente hat einen Vornamen (maximal 14 Zeichen lang), einen Nachnamen (maximal 21 Zeichen lang) und ein Geburtsdatum.

Über den Button „Neu“ lassen sich jeweils neue Spielerberater, Experten und Prominente hinzufügen oder über den Button „Löschen“ ohne Rückfrage aus der Liste entfernen. Eine neu erstellte Person hat dabei einen zufällig generierten Namen (beim Spielerberater auch zufällige Eigenschaften) und muss gegebenenfalls noch individuell angepasst werden.

Sie können jedem Spielerberater, Experten und Prominenten ein eigenes Foto zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateityp bereits auf den Dateityp „.png“ voreingestellt, welches das Format des eigenen Fotos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Foto auch eine Bildgröße von 105x84 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „X“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

#### **4.4.1 Zusätzliche Werte für die Spielerberater**

Die Spielerberater verfügen gegenüber den Experten und Prominenten über zusätzliche Eigenschaften.

So können Sie jedem Spielerberater ein „Verhandlungsgeschick“ zuordnen, welches durch Zahlen zwischen 1 bis 12 repräsentiert wird.

Unter dem Punkt „Seriosität“ lassen sich aus einer Auswahlliste die Punkte von „betrügerisch“ über „unseriös“, „unberechenbar“, „seriös“ bis „grundehrlich“ auswählen.

Des Weiteren ist jedem Spielerberater einer der folgenden Eigenschaften zugeordnet, welche auch in einer Auswahlliste eingestellt werden:

- „Keine besondere“
- „Setzt auf Handgeld“
- „Treibt Spieler zu Wechsel“
- „Legt großen Wert auf Ausstiegsklauseln“

#### **4.5 Reiter „Nationaltrainer“**

In diesem Bildschirm werden die Nationaltrainer des ausgewählten Landes angezeigt und können von Ihnen nach belieben verändert werden.

Dabei sind die Posten der Nationaltrainer fest vorgegeben und können pro Land nur einmal vergeben werden. Die Posten sind „Cheftrainer“, „Co-Trainer“, „Torwarttrainer“, „Konditionstrainer“, „U21-Trainer“ und „U18-Trainer“.

Der Reiter „Nationaltrainer“ unterscheidet sich sonst nicht von dem Reiter „Trainer“, wo die Trainer für die einzelnen Vereine eingestellt werden können. Daher sei an dieser Stelle auf den Punkt 5.6 verwiesen, wo die einzelnen Felder und Funktionen des Screens detailliert beschrieben sind.

#### **4.6 Reiter „Vereinslose Trainer“**

Der Bildschirm der vereinslosen Trainer ist zu dem der Nationaltrainer vom Aufbau her äquivalent und die einzelnen Eigenschaften eines Trainers können Sie auf die gleiche Weise bearbeiten.

Der Unterschied liegt darin, dass nicht nur ein Trainer pro Amt angezeigt wird, sondern eben alle Trainer, die zwar für ein bestimmtes Amt zur Verfügung stehen, aber keinem Verein zugewiesen sind. Demnach kann diese Liste beliebig viele Trainer enthalten.

Der Reiter „Vereinslose Trainer“ unterscheidet sich sonst nicht von dem Reiter „Trainer“, wo die Trainer für die einzelnen Vereine eingestellt werden können. Daher sei an dieser Stelle auf den Punkt 5.6 verwiesen, wo die einzelnen Felder und Funktionen des Screens detailliert beschrieben sind.

#### **4.7 Reiter „Vereinslose Spieler“**

Unterhalb dieses Bildschirms werden alle Spieler eines Landes aufgelistet, die im Moment keinem Verein zugewiesen sind und deren 1. Nationalität dem Land entspricht, welches in der Landesauswahl selektiert wurde. Da es sich hierbei um keinen Verein im eigentlichen Sinne handelt, gibt es, im Gegensatz zu dem Spielerscreen der Vereine, keine Aufteilung in ein A- und B-Team.

Der Reiter „Vereinslose Spieler“ unterscheidet im Weiteren nicht von dem Reiter „Spieler“, wo die Spieler für die einzelnen Vereine eingestellt werden können. Daher sei an dieser Stelle auf den Punkt 5.6 verwiesen, wo die einzelnen Felder und Funktionen des Screens detailliert beschrieben sind.

## **5 Menüpunkt „Europa“, Unterpunkt „Verein“**

---

### **5.1 Auswahl des Vereins**

Den Verein, welchen Sie in diesem Bildschirm editieren wollen, müssen Sie zunächst über die 3 Auswahllisten im oberen Bereich bestimmen.

In der linken Auswahlliste wählen Sie das Land (ist natürlich auf ein europäisches Land beschränkt), aus dem der zu bearbeitende Verein stammt. In der mittleren Auswahlliste wählen Sie dann die Liga aus, in dem der zu bearbeitende Verein spielt. Entsprechend wird diese Liste auf die Ligen beschränkt, welche dem selektierten Land zur Verfügung stehen.

Schließlich wählen Sie aus der rechten Auswahlliste Ihren Verein aus.

#### **5.1.1 Spielervergleich**

Mittels dieses Buttons öffnen Sie ein Popupfenster, welches eine Liste aller Spieler des zurzeit selektierten Vereins anzeigt. Diese Liste dient ausschließlich dazu, einen Überblick über alle Spieler zu erhalten und einen statistischen Vergleich zwischen ihnen zu ermöglichen. Eingaben Ihrerseits sind nicht möglich.

Im Folgenden werden die Spalten und ihre Abkürzungen, die in der Tabelle verwendet werden, erklärt:

- |                 |   |
|-----------------|---|
| 1. Spalte:      | Spielername   |
| 2. Spalte:      | Geburtsdatum  |
| 3. Spalte:      | <b>NS</b> (für die nominelle Stärke)                              |
| 4. -16. Spalte: | Hier werden die Werte der Einzel- und Ausnahmestärken ausgegeben: |
| 4. Spalte:      | <b>DV</b> (Defensivverhalten)                                     |
| 5. Spalte:      | <b>SP</b> (Spielaufbau)   |
| 6. Spalte:      | <b>AV</b> (Offensivverhalten)                                     |
| 7. Spalte:      | <b>ZK</b> (Zweikampf)   |
| 8. Spalte:      | <b>KO</b> (Kopfball)  |
| 9. Spalte:      | <b>PS</b> (Passspiel)   |
| 10. Spalte:     | <b>LB</b> (Flanken)   |
| 11. Spalte:     | <b>TS</b> (Torschuss)   |
| 12. Spalte:     | <b>SC</b> (Schnelligkeit)   |
| 13. Spalte:     | <b>TC</b> (Technik)   |
| 14. Spalte:     | <b>KR</b> (Kreativität)   |
| 15. Spalte:     | <b>PR</b> (Präsenz)   |
| 16. Spalte:     | <b>IN</b> (Instinkt)  |

In der Rubrik „Mannschaftsteil“, welche sich unterhalb der Tabelle befindet, sind 5 Radio-Buttons angeordnet: „**Feldspieler**“, „**Torwart**“, „**Abwehr**“, „**Mittelfeld**“ und „**Sturm**“. Je nachdem, welcher dieser Radio-Buttons aktiv ist, wird die Liste entsprechend gefiltert und nur die Spieler des Vereines angezeigt, die diesem Teil zugeordnet sind.

Wenn Sie den „Speichern“-Button betätigen, öffnet sich ein „Datei Speichern“-Dialog und erlaubt Ihnen, diese Tabelle im Textformat an beliebiger Stelle abzuspeichern. Über dem „Drucken“-Button können Sie diese Liste auch direkt auf Ihrem Drucker ausgeben lassen.

Der Button „Schließen“ beendet dieses Fenster und legt den Fokus zurück zum ANSTOSS-2007-Editor.

#### **5.1.2 Teamvergleich**

Benutzen Sie diesen Button, so öffnet sich der Dialog „Teamvergleich“, mit dessen Hilfe sie einen schnellen Überblick über alle Teams einer Liga erhalten. Dabei werden immer alle Teams aufgelistet, die der Liga und dem Land zugewiesen sind, die sie aktuell selektiert haben.

Die in diesem Dialog dargestellte Tabelle ist recht einfach aufgebaut. Sie besitzt immer 4 Spalten, die im Folgenden näher erklärt werden:

1. Spalte **Verein**: der Name des Vereins
2. Spalte **Beste 11**: durchschnittliche nominelle Stärke aus: dem besten Torwart, den vier besten Abwehrspielern, den vier besten Mittelfeldspielern und den zwei besten Stürmern
3. Spalte **Beste 18**: die durchschnittliche nominelle Stärke der besten 18 Spieler dieses gesamten Teams
4. Spalte **Gesamt**: die durchschnittliche nominelle Stärke aller Spieler dieses Teams

Sie können die Tabelle jeweils für jede Spalte aufsteigend sortieren lassen, indem sie auf Spaltenbezeichnung klicken. Über den Button „Schließen“ wird der Dialog geschlossen und sie kehren zum Editor zurück.

### 5.1.3 Check

Dieser Button öffnet das Popupfenster „**Doppelte Spieler**“, welches eine Liste der Spieler anzeigt, die den gleichen Vor- wie Nachnamen besitzen. Diese Liste soll es Ihnen ermöglichen relativ schnell und einfach doppelte Spieler zu finden und zu vergleichen, vor allem, um festzustellen, ob ein Spieler unbeabsichtigt mehrmals erstellt wurde.

Doppelte Spieler												
Anzahl	Nachname	Vorname	Verein1	Land1	Verein2	Land2	Geburtstag1	Geburtstag2	Pos1	Pos2		
3	Eckert	Thomas	Pfullendorf	Deutschland	Babelsberg	Deutschland	01.07.1977	24.08.1982	ST	ZM		
3	Lau	Stefan	Rathenow	Deutschland	Leverkusen	Deutschland	15.05.1977	02.07.1978	DM	ST		
2	Aischmann	Dennis	Krefeld	Deutschland	VfB Mannheim	Deutschland	27.05.1973	26.05.1977	RM	RV		
2	Alet	Andreas	Hoffenheim	Deutschland	Stuttgart	Deutschland	06.10.1981	12.01.1987	LS	AS		
2	Badur	Christian	Rathenow	Deutschland	Langenhagen	Deutschland	28.04.1970	12.10.1985	LM	TW		
2	Balmer	Thomas	Salmrohr	Deutschland	Stuttgarter SC	Deutschland	05.02.1977	24.04.1987	AM	TW		
2	Bauer	Torsten	Aibling	Deutschland	Siegen	Deutschland	26.10.1979	14.02.1982	DM	TW		
2	Becker	Stephan	Hannover	Deutschland	Dortmund	Deutschland	03.12.1978	03.05.1973	IV	ST		
2	Becker	Torsten	Baunatal	Deutschland	Stuttgart	Deutschland	13.12.1973	04.03.1985	IV	DM		
2	Bonan	Thorsten	Kassel	Deutschland	Blau Weiss München	Deutschland	15.06.1980	17.03.1973	IV	IV		
2	Buchner	Marko	Reutlingen	Deutschland	Memmingen	Deutschland	09.10.1977	20.10.1969	RV	IV		
2	Carreira	Willi	Burghausen	Deutschland	Halberg-Brebach	Deutschland	20.08.1976	11.02.1987	LS	LM		
2	Dassen	Andreas	Bergedorf	Deutschland	Trier	Deutschland	01.09.1974	10.12.1970	RV	OM		
2	di Biccari	Michael	Idar-Oberstein	Deutschland	Rostock	Deutschland	04.05.1985	04.02.1981	ST	ZM		
2	Diop	Gregor	Nöttingen	Deutschland	Hamburg	Deutschland	01.07.1980	19.03.1980	OM	LM		
2	Dressler	Michael	Halle/Saale	Deutschland	Oldenburg	Deutschland	26.10.1972	27.08.1972	LV	IV		
2	Dreßler	Thorsten	Burghausen	Deutschland	Norderstedt	Deutschland	13.08.1973	04.07.1984	ST	ST		
2	Ebsen	Stephan	Hauenstein	Deutschland	Hamburg	Deutschland	02.09.1982	27.04.1972	RM	RV		
2	Enke	Andreas	Barmbek-Uhlenhorst	Deutschland	Oberlausitz	Deutschland	25.03.1971	31.08.1974	IV	RM		
2	Fischer	Michael	SC Leipzig	Deutschland	Augsburg	Deutschland	04.03.1981	11.01.1973	ZM	TW		
2	Fischer	Thorsten	TSV Berlin	Deutschland	Stuttgart	Deutschland	08.12.1969	09.03.1982	ZM	IV		
2	Fournier	Thomas	Schweinfurt	Deutschland	Paderborn	Deutschland	06.07.1973	14.11.1980	RS	ST		
2	Frank	Knut	Bingen	Deutschland	Berlin SC	Deutschland	15.02.1985	25.06.1976	ZM	RV		
2	Frank	Stephan	Borussia Frankfurt	Deutschland	Offenbach	Deutschland	26.04.1971	20.08.1975	IV	IV		
2	Freier	Stephan	Krefeld	Deutschland	Wald-Michelbach	Deutschland	18.03.1974	11.09.1977	RV	OM		
2	Friedrich	Jörg	Schermbeck	Deutschland	Friehnach	Deutschland	16.12.1973	02.08.1985	OM	DM		

Auswahlkriterien

Alle       nur gleiches Geburtsdatum       nur markiertes Land1       nur markierter Name

Diese Liste ist in eine Anzahl an Spalten unterteilt, wobei, bis auf die Spalten „Anzahl“, „Vorname“ und „Nachname“, jede Spalte zweimal vorkommt, respektive für den ersten Spieler und den zweiten Spieler mit den entsprechenden Namen.

Über die „Auswahlkriterien“ können Sie die Liste der angezeigten Spieler filtern:

- **Alle**: Zeigt Ihnen alle doppelten Spieler aus allen Ländern an
- **Land**: Zeigt Ihnen alle doppelten Spieler des aktuell selektierten Landes an
- **Nur gleiches Geburtsdatum**: Zeigt Ihnen alle doppelten Spieler an, die zudem das gleiche eingestellte Geburtsdatum haben
- **Nur markiertes Land1**: Zeigt Ihnen alle doppelten Spieler des Landes an, welches Sie durch Selektion einer Zeile in der Spalte „Land1“ ausgewählt haben

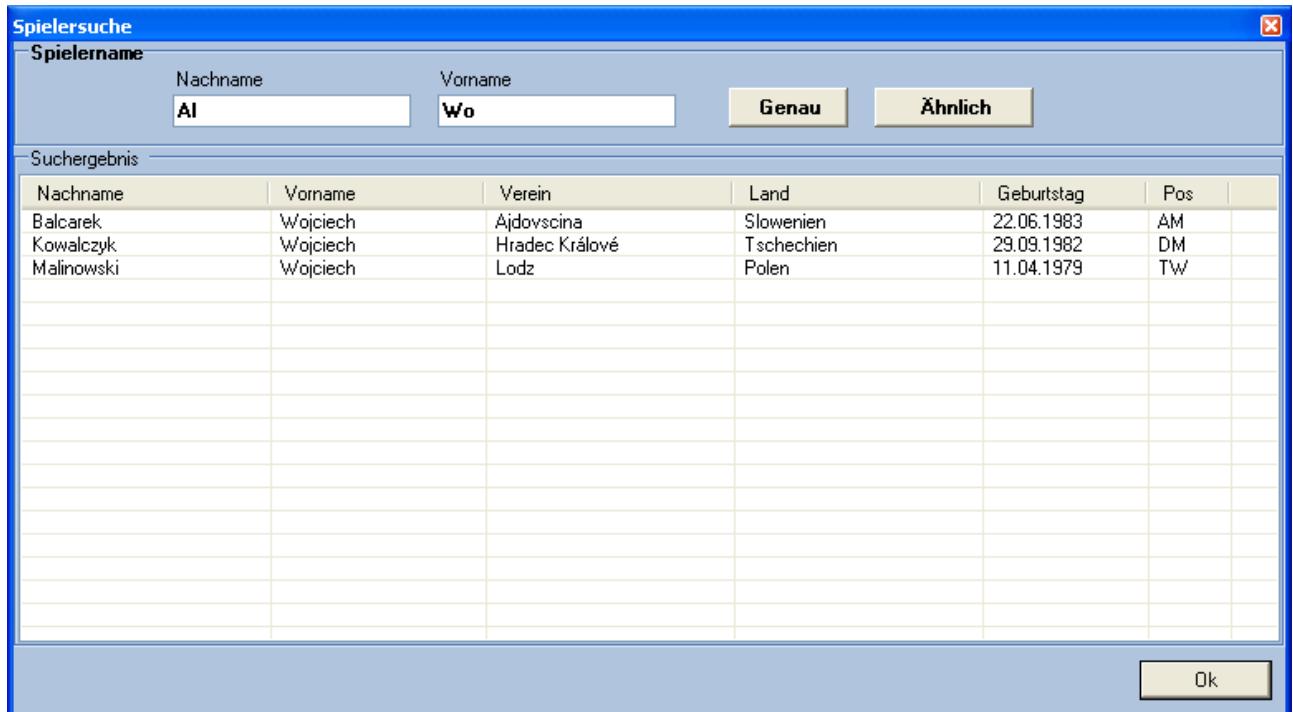
- **Nur markierter Name:** Zeigt ihnen alle doppelten Spieler an, die den gleichen Namen aufweisen, wie der, den sie markiert haben

Über den Button „**Ausgabe in Txt-Datei**“ können Sie die aktuell angezeigte Liste an beliebiger Stelle ihres Systems abspeichern. Hierzu öffnet sich der gewohnte Speicher-Dialog.

Der Button „**Schließen**“ schließt dieses Fenster und stellt den Fokus zurück auf den Editor.

#### 5.1.4 Suche

Benutzen Sie diesen Button, so öffnet sich das Popupfenster „**Spielersuche**“, mit dem Sie in der Lage sind, Spieler nach dem Schlüssel **Nachname** und/oder **Vorname** zu suchen.

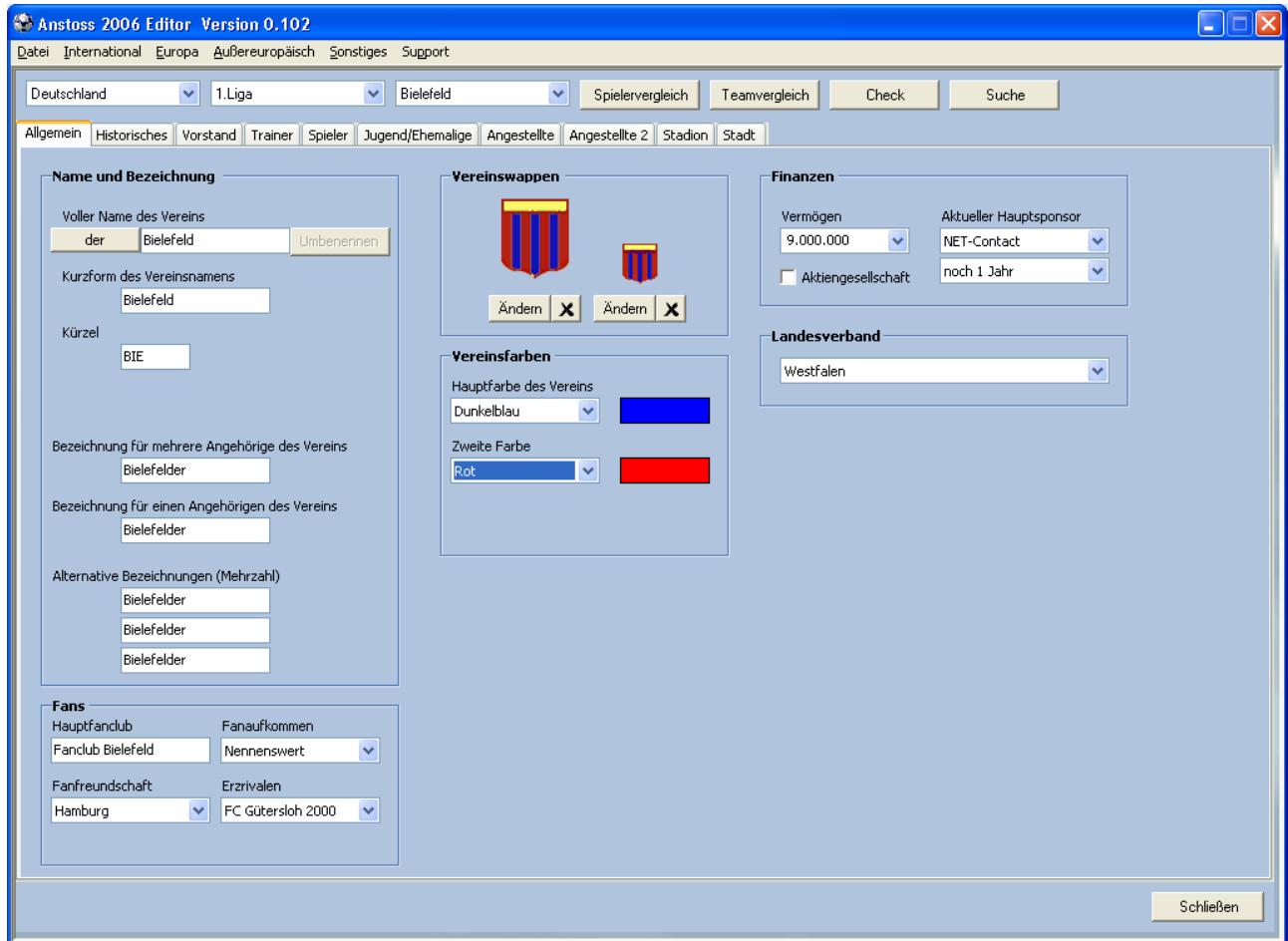


Dabei können Sie sich für eine von zwei Suchvarianten entscheiden.

- **Genau:** sucht nach den Spielern, die genau die Vor- und/oder Nachnamen besitzen, die Sie in den entsprechenden Eingabefeldern angegeben haben.
- **Ähnlich:** sucht nach den Spielern, deren Vor- und/oder Nachnamen mindestens genau die Zeichen als Wortteil enthalten, die Sie in den entsprechenden Feldern angegeben haben.

Der Button „**Ok**“ schließt dieses Fenster.

## 5.2 Reiter „Allgemeines“



### 5.2.1 Vereinsname und Bezeichnungen

Unter diesem Punkt werden alle Namen und Bezeichnungen des Vereins angegeben, die zum einen den grammatischen Kontext klarstellen und zum anderen Varianten des Vereinsnamens ermöglichen sollen.

Dem vollen „Namen des Vereins“ stehen dabei 21 Zeichen zur Verfügung und ist von Ihnen über den vor diesem Eingabefeld befindenden Button mit einem Artikel zu versehen.

Die „Kurzform“ des Vereinsnamens darf maximal 14 und das „Kürzel“ 4 Zeichen lang sein.

Weiterhin können Sie die „Bezeichnung für mehrere Angehörige des Vereins“ sowie die „Bezeichnung für einen Angehörigen des Vereins“ mit maximal 14 Zeichen angeben.

Um im Spiel eintönige Bezeichnungen zu vermeiden, können Sie für die Spieler des Vereins noch 3 „alternative Bezeichnungen“ angeben, die alle auch bis zu maximal 21 Zeichen lang sein dürfen, wobei nur das erste Feld ein Pflichtfeld ist.

### 5.2.2 Fans

Hier lassen sich Ihrerseits ein „Hauptfanclub“ (maximal 14 Zeichen lang) und deren „Fanaufkommen“ angeben, welches in einer Auswahlliste folgende Fanaufkommen anbietet:

- Fans?
- Wenige
- Nennenswert
- Sehr viele

- Wahre Horden

Sie können bestimmen, ob der Hauptfanclub mit einem anderen Verein über die „Fanfreundschaft“ verbunden sein soll. Dazu müssen Sie in einer Auswahlliste, welche alle Vereine des Landes zur Auswahl bietet (außer das eigene), das gewünschte Land selektieren. Bei Nichtvorhandensein einer Fanfreundschaft ist dies mit einem Strich („---“) gekennzeichnet.

Ähnlich der Fanfreundschaft sind die „Erzrivalen“, welche auch mittels einer Auswahlliste alle Vereine des Landes zur Auswahl bieten inklusive dem Strich („---“) für keinen Erzrivalen. Es können aber, im Gegensatz zu der Fanfreundschaft, bis zu 2 Erzrivalen eingetragen werden.

Beachten Sie noch, dass der Verein, den Sie unter „Fanfreundschaft“ angegeben haben, nicht mehr als „Erzrivale“ angeboten wird und umgekehrt.

### 5.2.3 Vereinswappen

Sie können dem Verein ein eigenes Vereinswappen zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateifilter bereits auf den Dateityp „.png“ voreingestellt, welches das Format des eigenen Logos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Logo auch eine Bildgröße von 64x64 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „x“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

### 5.2.4 Vereinsfarben

Es stehen Ihnen 2 Eingabefelder zum Einstellen der Vereinsfarben zur Verfügung, wobei jedem Verein auch immer zwei Farben zugewiesen sein müssen.

Die einzelnen Vereinsfarben können Sie aus einer Auswahlliste auswählen, wobei Ihnen folgende Farben zur Verfügung stehen:

- |              |           |
|--------------|-----------|
| • Gelb       | • Orange  |
| • Hellblau   | • Gelb    |
| • Dunkelblau | • Rot     |
| • Grün       | • Lila    |
| • Hellgrün   | • Schwarz |
| • Dunkelgrün | • Weiß    |
| • Braun      |           |

### 5.2.5 Finanzen

Hier können Sie per Auswahlliste ein Startvermögen für den jeweiligen Verein festlegen. Dabei sollten Sie berücksichtigen, dass für verschiedene Länder und Ligen auch unterschiedliche finanzielle Bedingungen herrschen. So stehen bestimmten Ländern mehr Geld zur Verfügung als anderen (bzw. sie können sich höher verschulden) und die 1. Liga eines Landes steht finanziell besser da als die 2. Liga und 3. Liga desselben Landes.

Die Auswahlliste wird dem entsprechend vom Editor angepasst, wobei eine minimale Betragsspanne von -100.000 € bis 500.000 € und die maximale von -10.000.000 € bis 300.000.000 € zur Verfügung stehen kann.

Über die Checkbox „Aktiengesellschaft“ können Sie den Verein als AG ein- oder austragen.

Das Feld „aktueller Hauptsponsor“ gibt den Hauptsponsor des Vereins mit seiner Vertragslaufzeit an. In der oberen Auswahlliste werden alle dem Land zugeordneten Hauptsponsoren aufgelistet sowie einen Eintrag „n/a“ (für keinen Hauptsponsor).

In der darunter liegenden Auswahlliste wird die Restlaufzeit festgelegt, mit der der Hauptsponsor an den Verein gebunden ist. Ist ein Hauptsponsor festgelegt, so können sie hier folgende Werte auswählen:

- fest gebunden
- noch 5 Jahre
- noch 4 Jahre
- noch 3 Jahre
- noch 2 Jahre
- noch 1 Jahr.

## 5.3 Reiter „Historisches“

Unterhalb dieses Reiters können Sie die wichtigsten statistischen Informationen für jeden Verein überprüfen und gegebenenfalls korrigieren.

### 5.3.1 Anzahl nationaler Titel

Hier können Sie die Anzahl der „Meisterschaften“ und „Pokalsiege“ des Vereins angeben. Erlaubt sind zweistellige Zahlenwerte.

### 5.3.2 Anzahl intern. Titel

Hier können Sie die Anzahl der „Meisterpokale“ und „Vereinspokale“ des Vereins angegeben. Auch hier sind maximal zweistellige Zahlenwerte erlaubt.

### 5.3.3 Erfolge der letzten 10 Jahre

Diese Tabelle zeigt die Ergebnisse und Erfolge des Vereins in den letzten 10 Saisons, ausgehend vom eingestellten Startjahr.

Die erste Spalte gibt die Saison an, auf die sich die folgenden Einträge beziehen. Die restlichen Spalten sind in die Gruppen „**Erstligaerfolge**“, „**Internationaler Meisterpokal**“ und „**Internationaler Vereinspokal**“ zusammengefasst. Abhängig von der Zeit, die eine Saison zurückliegt, können mehr oder weniger Angaben bearbeitet werden. So können Sie in der letzten Saison einstellen, ob der Verein „Teilnehmer“, „Halbfinalist“, „Finalist“ oder „Sieger“ eines internationalen Meisterpokals war, während in der letzten zur Verfügung stehenden Saison lediglich „Sieger“ zur Auswahl steht und für den Verein von Interesse ist.

Deswegen gibt es 3 Arten von Eingabefeldern in dieser Tabelle, die sich im Verlauf der Zeit innerhalb einer Spalte ändern.

Liegt die Saison sehr weit zurück, wird eine Checkbox angeboten, die aktiviert oder deaktiviert sein kann (wenn der Verein „Meister“ wurde, steht dies für aktiviert; wenn er's nicht wurde, steht dies oder für deaktiviert). Liegt die Saison innerhalb der letzten 5 Jahre, so wird die Checkbox durch Radio-Buttons ersetzt und man kann einen Radio-Button innerhalb einer Gruppe auf aktiviert stellen (also entweder wurde der Verein „Meister“ oder „Vize“ oder nichts von dem, also „X“).

Die Eingabefelder der Platz-Spalte lassen nur Zahlenwerte bis zu 24 zu.

#### 5.3.4 Gewachsener Status

Hier können Sie zwei Werte zum Status des Vereins einstellen: einmal, ob der Verein eine große Tradition hat, also ein „Traditionsverein“ ist, und ein anderes Mal, ob der Verein im Schatten eines anderen Vereins seiner Stadt steht, also die „Zweite Geige in der Stadt“ ist.

#### 5.3.5 Ehemalige Lizenzugehörigkeit

Hier kann per Checkbox angegeben werden, ob der Verein schon mal in der Ersten bzw. Zweiten Liga vertreten war. Solange die jeweilige Checkbox nicht aktiviert ist, werden die Angaben aus der dazugehörigen Auswahlliste nicht berücksichtigt bzw. können ihrerseits nicht verändert werden.

War der Verein mal Erst- oder Zweitligist, stehen in der zugehörigen Auswahlliste die Zeiten, wie lange das bereits her ist:

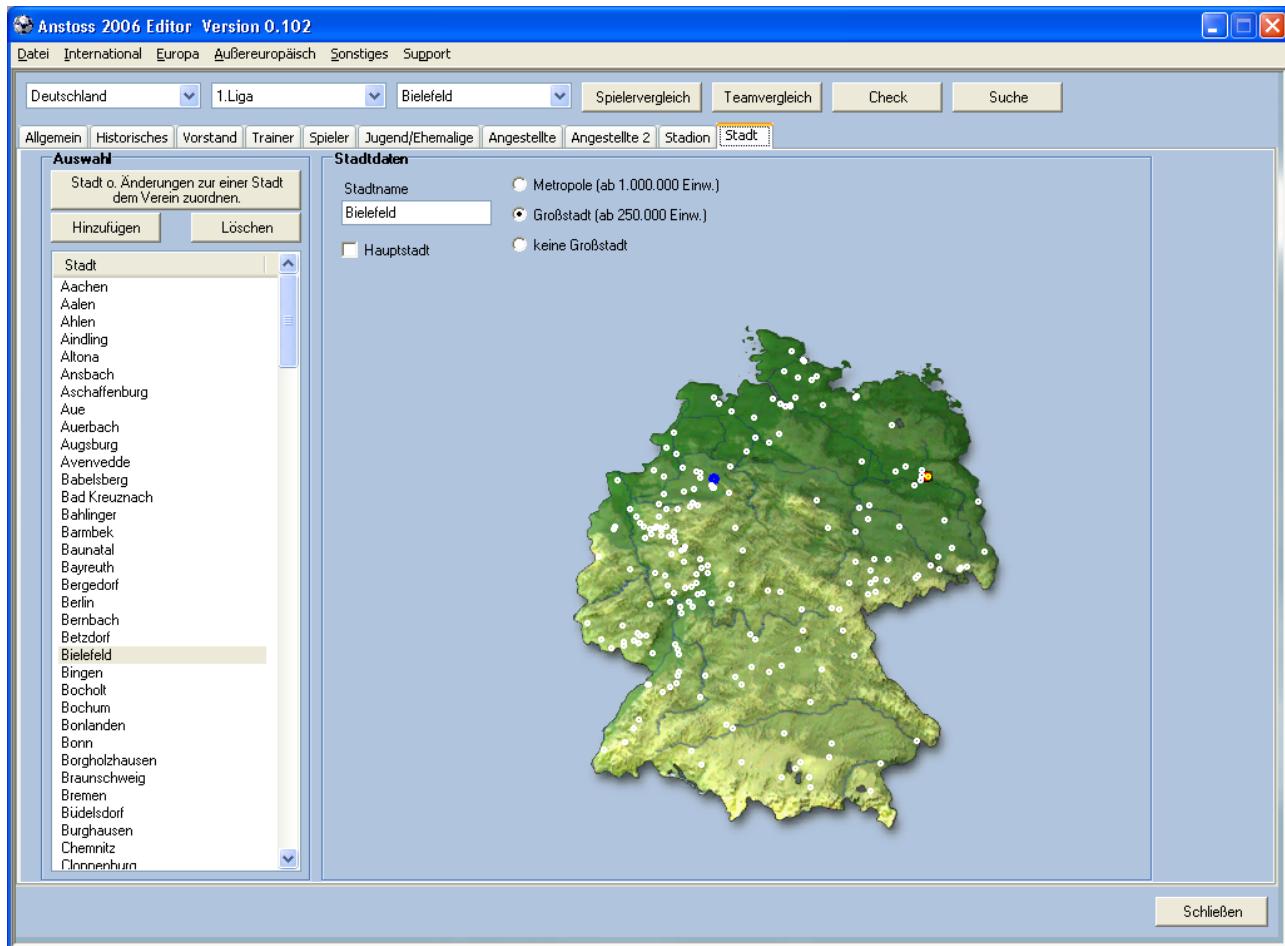
- vor einem Jahr
- vor 2 Jahren
- vor 3 Jahren
- vor 4 Jahren
- vor 5 Jahren
- vor 6 Jahren
- vor 7 Jahren
- vor 8 Jahren
- vor 9 Jahren
- vor 10 Jahren
- vor mehr als 10 Jahren

#### 5.3.6 Vereinsrekorde

Unter der Gruppe „Vereinsrekorde“ können Sie für Sieg und Niederlage im Heim- oder Auswärtsspiel einen jeweiligen Rekord angeben. Dazu gibt es die entsprechenden 4 Bereiche „Heimsiege“, „Heimniederlage“, „Auswärtssiege“ und „Auswärtsniederlage“. Für jeden dieser Bereiche können Sie den Punktestand angeben (maximal eine zweistellige Zahl für jedes Team) sowie aus einer Auswahlliste selektieren, gegen welchen Verein dieses Spiel geführt wurde und wann dieses Spiel stattfand (wobei „---“ für keine Selektion steht).

Zusätzlich gibt es noch einen fünften Rekord, der nicht durch einen Punktestand repräsentiert wird, sondern die maximale Zuschaueranzahl erfasst (für diesen Wert ist maximal eine 8stellige Zahl zulässig).

## 5.4 Reiter „Stadtauswahl“



### 5.4.1 Auswahl

In einer Liste werden alle bereits eingetragenen Städte des im oberen Bereich ausgewählten Landes angezeigt und Sie können daraus eine Stadt auswählen. Alternativ besteht auch die Möglichkeit, die einem Verein zugehörige Stadt direkt zu selektieren, indem Sie den entsprechenden Verein einer Liga mittels der drei oberen Auswahllisten bestimmen.

Haben Sie eine Stadt ausgewählt, wird diese in der Landkarte als blauer Punkt markiert. Weiße Punkte markieren alle weiteren eingetragenen Städte.

### 5.4.2 Anlegen einer neuen Stadt

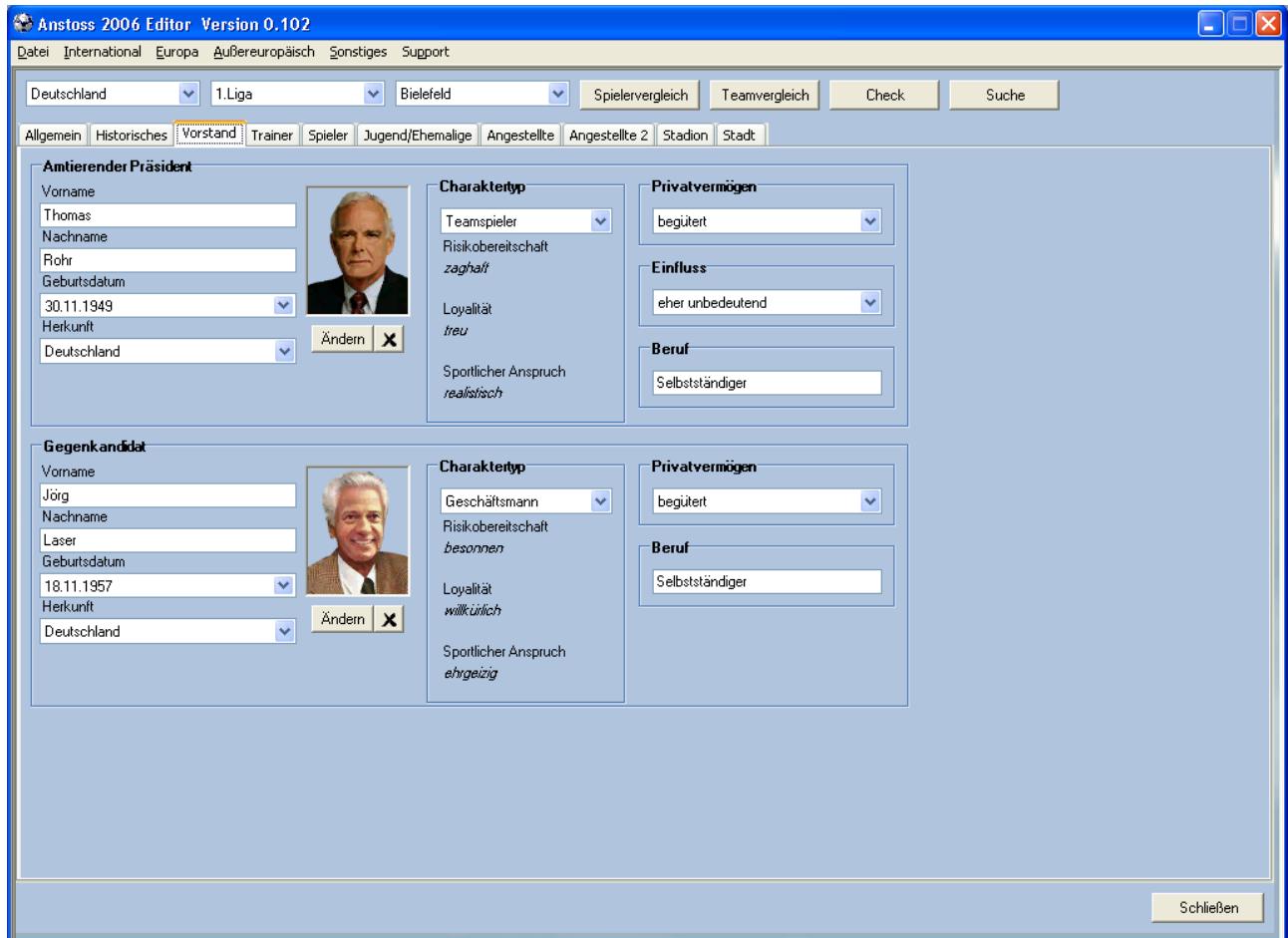
Es ist auch möglich eine eigene Stadt neu anzulegen. Hierfür müssen Sie zunächst einen Namen für die Stadt bestimmen, wofür das Eingabefeld „Stadtname“ mit maximal 21 Zeichen belegt werden kann.

Im nächsten Schritt legen Sie die Größe dieser Stadt fest. Dazu können Sie zum einen per Checkbox die Stadt zur Hauptstadt erklären. Zum anderem sollten Sie sich entscheiden, ob es sich bei der Stadt um eine „Metropole“, eine „Großstadt“ oder um „keine Großstadt“ handelt.

Zu guter Letzt setzen Sie in der Karte abschließend noch einen Punkt für die Stadt, wo sich diese innerhalb des Landes befinden soll. Ist der Punkt blau gefärbt, ist die Lokalisation korrekt und die Stadt kann über den Button „Hinzufügen“ in den Datensatz übernommen werden, andernfalls sollten Sie einen anderen Ort für die Stadt wählen.

## 5.5 Reiter „Vorstand“

Unterhalb dieses Reiters kann der amtierende Präsident des aktuell erkorenen Vereins sowie sein potentieller Gegenkandidat modifiziert werden.



### 5.5.1 Amtierender Präsident

Die grundlegenden Angaben des amtierenden Präsidenten umfassen den Vornamen (max. 14 Zeichen), den Nachnamen (max. 21 Zeichen), das Geburtsdatum und ein Herkunftsland, welches mittels einer Auswahlliste bestimmt wird.

Sie können dem Präsidenten ein eigenes Foto zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateityp „.png“ voreingestellt, welches das Format des eigenen Fotos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Foto auch eine Bildgröße von 105x84 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „**X**“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

#### **5.5.1.1 Charaktertyp**

An dieser Stelle können Sie den Charaktertyp des Präsidenten festlegen, wobei Sie lediglich den grundlegenden Typ aus der Auswahlliste wählen können:

- Sonnenkönig
- Geschäftsmann
- Visionär
- Realist
- Teamspieler
- Mann im Hintergrund
- Sparfuchs
- Vaterfigur.

Die drei darunter angezeigten Charaktereigenschaften („Risikobereitschaft“, „Loyalität“ und „sportlicher Anspruch“) leiten sich aus dem jeweiligen Charaktertyp ab. Je nachdem, welchen Charaktertyp Sie ausgewählt haben, verändern sich diese Eigenschaften entsprechend dem Typ.

#### **5.5.1.2 Privatvermögen**

Diese Auswahlliste stellt das Privatvermögen des amtierenden Präsidenten fest, wobei folgende Einträge zur Verfügung stehen:

- Mittellos
- Begütert
- Sehr wohlhabend
- Steinreich
- Milliardär.

Beachten Sie, dass der Charaktertypen „Sonnenkönig“ auf ein Privatvermögen zwischen steinreich und Milliardär festgelegt ist. Andere Vermögenswerte stehen ihm nicht zur Verfügung.

#### **5.5.1.3 Einfluss**

In dieser Kategorie können Sie angeben, welchen Einfluss der Präsident innerhalb seines Vereins hat:

- Ein Niemand
- Kleines Licht
- Eher unbedeutend
- Keine Mehrheit
- Wackelig
- Mehrheitsfähig
- Gewichtig
- Unumstritten
- Gottgleich.

#### **5.5.1.4 Beruf**

Dieses Eingabefeld kann von Ihnen mit bis zu 21 Zeichen belegt werden, um den erlernten Beruf des Präsidenten festzulegen. Da jedoch der Beruf keine weiteren Auswirkungen auf den Präsidenten hat, ist dies kein Pflichtfeld und eine Angabe muss nicht erfolgen. Ohne eine spezifizierte Angabe wird ersatzweise der Beruf „Selbstständiger“ in die Datenbank eingetragen und angezeigt.

### **5.5.2 Gegenkandidat**

Die Werte des Gegenkandidaten sind analog zu denen des amtierenden Präsidenten und somit ist auch das Formular zur Angabe der Person sowie die Untergruppen „Charaktertyp“, „Privatvermögen“ und „Beruf“ zu denen des amtierenden Präsidenten äquivalent. Einziger Unterschied ist, dass der Gegenkandidat (noch) keinen Einfluss hat.

Die Eingabefelder und Einstellungen des Gegenkandidaten sind unterhalb der Punkte 5.5.1, 5.5.1.1, 5.5.1.2 und 5.5.1.4 erklärt. Bitte schauen Sie dort für weitere Informationen.

## 5.6 Reiter „Trainer“

### 5.6.1 Auswahl des Postens

Zunächst sollten Sie in der Liste im linken oberen Bildschirm der Trainerposten selektiert werden, um diese bearbeiten zu können. Haben Sie eine Auswahl getroffen, werden die übrigen Gruppeninhalte dieses Bildschirms aktualisiert und stehen Ihnen nun für weitere Bearbeitungen zur Verfügung.

Folgende Posten/Ämter werden angeboten:

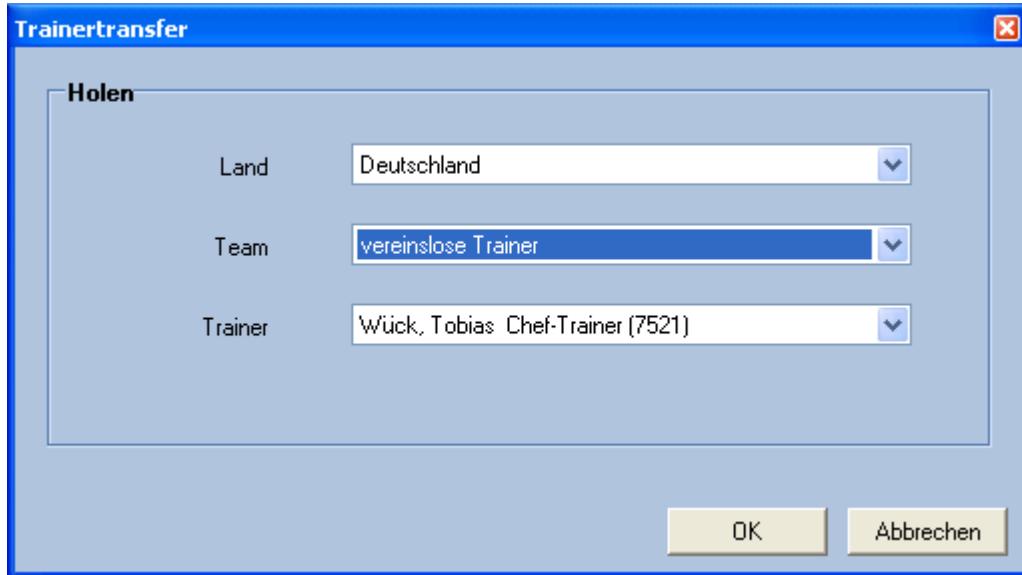
- Cheftrainer
- Co-Trainer
- Torwarttrainer
- U21-Trainer
- U18-Trainer
- Konditionstrainer.

Unterhalb dieser Liste befinden sich drei Buttons, mit denen sich die Posten der Trainer schnell und direkt bearbeiten lassen.

#### 5.6.1.1 Holen - Button

Mittels dieses Buttons können Sie eine Person, in diesem Fall einen Trainer, aus einem anderen Verein oder aus der Liste der vereinslosen Trainer dem ausgewählten Posten zuweisen. Dazu öffnet sich der Dialog „Trainertransfer“, in welchem Sie über die drei Auswahllisten „Land“, „Team“ und „Trainer“ den Trainer spezifizieren, der dem Posten zugewiesen werden soll. In der Auswahliste „Trainer“ werden dabei nur die Trainer aufgezeigt, die dem Verein unter „Team“ angehören. Um einen Trainer zu wählen, der keinem Verein zugeordnet ist, wird neben den

bestehenden Vereinen auch der Eintrag „vereinslose Trainer“ angeboten. Wird dieser ausgewählt, werden in der Trainer Auswahlliste alle vereinslosen Trainer gelistet.



Per „OK“-Button wird der gewählte Trainer dem Posten zugewiesen, während der „Abbrechen“-Button den Dialog schließt und den Vorgang des Trainerholens beendet.

Sollte der Trainerposten, der beim Benutzen des „OK“-Buttons selektiert ist, bereits durch einen Trainer besetzt sein, öffnet sich noch vor dem Dialog ein Popup, welcher Sie fragt, ob Sie den alten Trainer löschen wollen. Dieses Popup bietet die folgenden drei Optionen an:

- Ja → alter Trainer wird aus dem Datensatz gelöscht
- Nein → alter Trainer wird in den Pool der vereinslosen Trainer verschoben
- Abbrechen → Aktion wird abgebrochen.

Beantworten Sie diese Frage also mit „Nein“, so wird der Trainer in die Gruppe der vereinslosen verschoben und steht Ihnen dort weiterhin zur Verfügung, um ihn zum Beispiel wiederum einem anderen Verein zuzuweisen.

#### **5.6.1.2 Verschieben - Button**

Über diesen Button können Sie den ausgewählten Trainer direkt in einen anderen Verein verschieben. Auch hierfür öffnet sich ein Dialog, ähnlich dem des Trainertransfers, mit jeweils einer Auswahlliste für das „Land“, das „Team“ und das „Amt“, in das der Trainer verschoben werden soll. Die Liste der Teams bietet dabei wieder den Eintrag „vereinslose Trainer“ an, mittels welchen der Trainer nicht in einen bestehenden Verein verschoben wird, sondern in den Pool der vereinslosen. Da es bei den vereinslosen Trainern keine begrenzte Anzahl an Posten gibt, wird, sobald „vereinslose Trainer“ im Team selektiert wurde, die Auswahlliste „Trainer“ deaktiviert.

Die Auswahlliste „Amt“ stellt die unter Punkt 5.6 beschriebenen Trainerposten zur Auswahl. Sollte dabei der Posten, in den der Trainer verschoben werden soll, bereits durch einen anderen Trainer besetzt sein, öffnet sich wieder ein Popup, welches fragt, ob der alte Trainer gelöscht werden soll. Das Verhalten ist dem Dialog unter 5.6.1.1 äquivalent:

- Ja → alte Trainer wird aus dem Datensatz gelöscht
- Nein → alte Trainer wird in den Pool der vereinslosen Trainer verschoben
- Abbrechen → Aktion wird abgebrochen.

#### **5.6.1.3 Löschen - Button**

Der Button „Löschen“ löscht den aktuell ausgewählten Trainer aus dem Datensatz nach einer Sicherheitsabfrage, welche Sie mit „Ja“ beantwortet müssen, um den Löschvorgang zu vollziehen.

## 5.6.2 Kompetenzen

Die Trainerkompetenzen stellen die für einen Trainer relevanten Eigenschaften dar. Dabei können die Kompetenzen für jeden Trainer unterschiedlich stark ausgeprägt sein, wobei eine Kompetenz den Wert 1 (für sehr schlecht) bis 12 (für sehr stark) annehmen kann.

Folgende Kompetenzen können eingestellt werden:

- Allgemeine Trainingsgestaltung
- Taktische Kompetenz
- Motivationsfähigkeit
- Fitnesstraining
- Torwarttraining
- Spielerförderung
- Umgang mit jungen Spielern
- Charakterbildung.

### 5.6.2.1 Automatisch generieren

Mittels der automatischen Generierung können Sie die Kompetenzen für einen Trainer automatisch ermitteln und setzen lassen. Die Ermittlung der Werte für die einzelnen Kompetenzen ist dabei von 4 Faktoren abhängig, um möglichst realistische Kompetenzwerte zu erhalten:

Der erste Faktor ist die **Liga**, für die der ausgewählte Trainer eingeteilt ist. Ein Cheftrainer in der 1. Liga hat wie zu erwarten natürlich besser Kompetenzwerte als der Cheftrainer der 2. Liga.

Der zweite Faktor ist das **Amt** des aktuell selektierten Trainers. So sind die generierten Kompetenzen eines Chef-Trainers im Durchschnitt besser als die eines U18-Trainers und der Kompetenzschwerpunkt des Konditionstrainers liegt woanders (eben die Fitness) als der des Torwarttrainers (das Torwarttraining).

Der dritte Faktor ist die gewählte **Qualität**, mit der die Generierung erfolgen soll. Diese kann den Werte „Top“, „Gut“, „Mittel“, „Mäßig“ oder „Schlecht“ annehmen und steht standardmäßig auf „Mittel“. Eine höhere Qualität bedeutet bessere Kompetenzwerte respektive eine niedrigere Qualität schlechtere Kompetenzwerte bei der automatischen Generierung.

Der vierte und letzte beeinflussende Faktor ist der eingestellte **Ruf** des Trainers. Den Ruf wählen Sie über eine Auswahlliste, wobei die Auswahlmöglichkeiten der zur Verfügung stehenden Rufe je nach Amt des Trainers variieren können. Folgende Ruf-Typen sind vorhanden:

- Motivationskünstler
- Entertainer
- Kumpeltyp
- Strategie
- Lehrertyp
- Talentförderer
- Harter Hund
- Schleifer
- Seriöser Arbeiter
- Altgedienter
- Selbstdarsteller (NICHT für Konditionstrainer und Jugendtrainer)
- Feuerwehrmann (NUR für Cheftrainer und Amateurtrainer)
- Mann von Welt (NUR für Cheftrainer)
- Alleinherrscher (NUR für Cheftrainer)

Der Ruf nimmt aber eher einen untergeordneten Einfluss auf die generierten Werte und ist nur als individuelle Note zu verstehen. So hat ein Trainer, der den Ruf, ein Strategie zu sein, genießt, eine leicht bessere taktische Kompetenz als ein Talentförderer, der dafür aber im einen etwas besseren Umgang mit jungen Spielern hat.

Zu beachten ist, dass die hier getroffene Einstellung des Rufes natürlich auch den tatsächlichen Ruf unterhalb der Persönlichen Daten automatisch verändert.

Der Button „Generieren“ erzeugt entsprechend den Faktormodifikationen die Kompetenzwerte und legt sie dann fest.

### 5.6.3 Persönliche Daten

Die persönlichen Daten eines Trainers umfassen den Vornamen (max. 14 Zeichen), den Nachnamen (max. 21 Zeichen), das Geburtsdatum und die Nationalität, welche Sie über eine Auswahlliste bestimmen können.

Sie können dem Trainer ein eigenes Foto zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateifilter bereits auf den Dateityp „.png“ voreingestellt, welches das Format des eigenen Fotos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Foto auch eine Bildgröße von 105x84 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „**X**“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

### 5.6.4 Philosophie

Hier können Sie die Philosophie, der der Trainer folgt, mit Hilfe einer Auswahlliste eingestellt, wobei es folgende Auswahlmöglichkeiten gibt:

- Offensivfußball
- Mauern
- Konterfußball
- Kick'n Rush
- Sicherheitsfußball
- Zerstörerischer Fußball
- Attraktiver Fußball
- Ergebnisorientierter Fußball.

### 5.6.5 Bevorzugtes System

Das vom Trainer bevorzugte Spielsystem können Sie in dieser Auswahlliste einstellen, wobei alle Spielersysteme zur Verfügung stehen, die gemeinhin bekannt sind und auch angewandt werden.

### 5.6.6 Ruf

Auch der Ruf wird mittels einer Auswahlliste gewählt, wobei folgende Auswahlmöglichkeiten angeboten werden. Allerdings ist die Liste je nach Amt des zu bearbeitenden Trainers teilweise eingeschränkt. Die möglichen Ruftypen können Sie unter Punkt 5.6.2.1 nachlesen.

### 5.6.7 Beliebtheit

In dieser Auswahlliste legen Sie fest, wie sehr der Trainer im Verein und im öffentlichen Leben beliebt ist. Folgende Auswahlmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

- Vergöttert  
Geliebt  
Beäugt  
Unerwünscht  
Gehasst.

## 5.6.8 Vertrag

In dieser Auswahlliste legen Sie fest, wie lange der Vertrag des aktuell selektierten Trainers noch läuft, wobei folgende Restlaufzeiten angeboten werden:

- Noch 1 Jahr
- Noch 2 Jahre
- Noch 3 Jahre
- Noch 4 Jahre
- Noch 5 Jahre.

## 5.6.9 Status

Mit dieser Auswahlliste wird der Status des aktuell selektierten Trainers, den er im Bezug auf den Vertrag innehat, festgelegt, wobei die folgenden Auswahlmöglichkeiten angeboten werden:

- Sitzt fest im Sattel
- Man zählt auf ihn
- Nicht ganz unumstritten
- Erste Nachfolger werden diskutiert
- Steht vor Rauswurf.

## 5.6.10 Erfolgsgeschichte

Die Erfolgsgeschichte spiegelt die berufliche Karriere der einzelnen Trainer wider und gibt im Detail an, wie oft der Trainer nationale und internationale Erfolge zu verzeichnen hat und ob dieser selber mal als Spieler tätig war.

Im Bezug auf die Erfolgsgeschichte als ehemaliger Spieler gibt es zwei Checkboxen, die Sie jeweils aktivieren oder deaktivieren können (standardmäßig sind beide deaktiviert):

- War früher mal Nationalspieler
- War früher mal Erstligaspieler.

Die nächsten Modifikationen der Erfolgsgeschichte betreffen die nationalen und internationalen Erfolge, wobei es vier verschiedene Erfolgsarten gibt, zu denen jeweils „keine“ bis „mehr als 3 Erfolge“ zugewiesen werden können. Die 4 verschiedenen Siege sind wie folgt unterteilt („**Hat als Trainer bereits ...**“):

- ... die Meisterschaft in ESP, ITA, ENG oder GER gewonnen
- ... den höchsten internationalen Vereinspokal gewonnen
- ... den zweithöchsten internationalen Vereinspokal gewonnen
- ... Titel mit der Nationalmannschaft gewonnen.

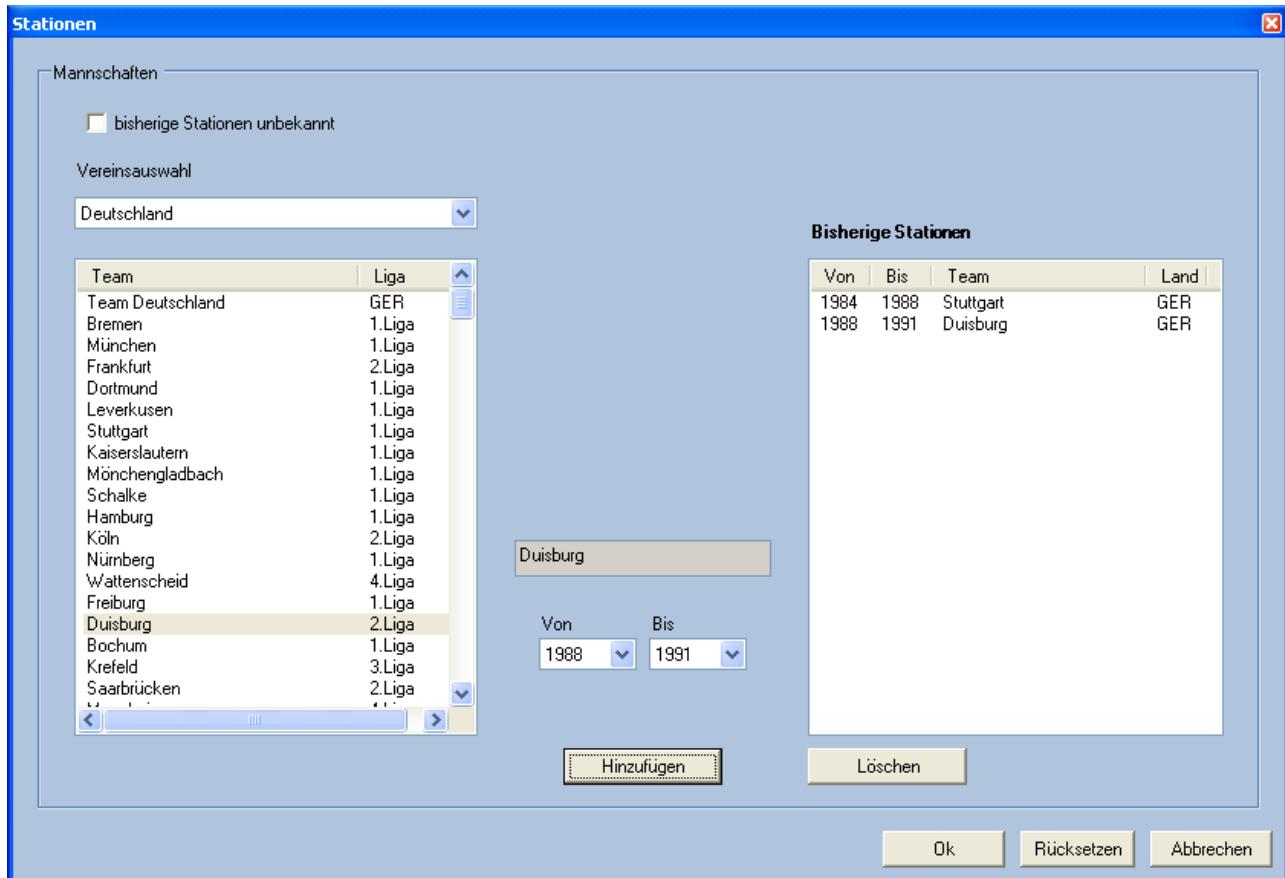
Der letzte Punkt in der Erfolgsgeschichte des Trainers beschreibt seine europaweite Popularität und kann von Ihnen auch mittels einer Auswahlliste festgelegt werden („**Ist als Trainer europaweit ...**“):

- ... unbedeutend
- ... nur wenigen bekannt
- ... bekannt
- ... sehr angesehen.

## 5.6.11 Trainerhistorie

Die Trainerhistorie gibt Ihnen eine Übersicht darüber, wann der Trainer unter welchem Team bereits tätig war. Diese Informationen sind in einer Tabelle angeordnet, wobei sich eine einzelne Station aus dem Start- und Endjahr („Von“ und „Bis“), dem Team („Stationen“) und dem zugehörigem Land („Land“) zusammenstellt.

Wenn Sie den Button „Bearbeiten“ drücken, öffnet sich das Dialogfenster „Stationen“, unter dem man die Trainerhistorie manuell bearbeiten kann.



Der Dialog ist, bildlich gesehen, in zwei Hälften unterteilt. Die linke Seite gibt eine Auswahl der zur Verfügung stehenden Teams an, die rechte Hälfte die Trainerstationen.

Zunächst können Sie, sollten Sie keine Stationen kennen, über die Checkbox „**Bisherige Stationen unbekannt**“ die Trainerhistorie leeren und auf „unbekannt“ setzen. Sobald diese Checkbox aktiviert ist, wird die Liste der bisherigen Stationen für weitere manuelle Bearbeitungen gesperrt. Dies ist daran zu erkennen, dass in der Spalte „Von“ der Eintrag „unb.“ steht, in der Spalte „Bis“ das aktuelle Startjahr und in der Spalte „Team“ der Eintrag „unbekannt“ stehen. Des Weiteren sind die Buttons „Übernehmen“, „Hinzufügen“ und „Löschen“ deaktiviert.

Sind Ihnen die Stationen bekannt, so können Sie diese über die Vereinsauswahl sondieren, um sie sodann hinzuzufügen. Zuerst müssen Sie dabei das entsprechende Land in der Auswahlliste auswählen.

In der darunter liegenden Tabelle werden dann alle Vereine des Landes aufgelistet, wobei der erste Eintrag immer die Nationalmannschaft ist (falls eine vorhanden ist). Sobald Sie aus dieser Liste ein Team markieren, erscheint dieses in dem Textfeld zwischen der linken und rechten Tabelle. Unterhalb dieses mittleren Felds sollten Sie noch das Startjahr und das Austrittsjahr angeben. Sind beide oder einer von beiden nicht bekannt, kann in den jeweiligen Auswahllisten auch der Eintrag unbekannt ausgewählt werden.

Über den Button „Hinzufügen“ wird das in dem mittleren Textfeld stehende Team mit den zugehörigen Jahresangaben in die Liste der Trainerstationen übernommen.

Mittels des „Löschen“-Buttons können Sie den aktuell markierten Eintrag in der Liste der bisherigen Stationen löschen.

Per „OK“ werden die Änderungen übernommen und der Dialog geschlossen.

Der Button „Rücksetzen“ verwirft alle Änderungen an der Historie und lädt die Standardwerte.

„Abbrechen“ schließt das Popup, ohne die Änderungen zu übernehmen. Sollten Änderungen erfolgt sein, gibt es noch eine Sicherheitsabfrage („Möchten Sie wirklich abbrechen? Damit werden alle Änderungen verworfen.“).

## 5.7 Reiter „Angestellte“ und „Angestellte 2“

### 5.7.1 Manager

Um einen Manager zu bearbeiten, müssen Sie in der Liste im linken oberen Bildschirm den Managerposten selektieren. Haben Sie eine Auswahl getroffen, werden die übrigen Gruppeninhalte dieses Bildschirms aktualisiert und stehen Ihnen nun zwecks Bearbeitung zur Verfügung. Folgende Posten werden angeboten:

- Manager
- Geschäftsführer
- Marketingmanager
- Merchandisemanager
- Stadionmanager .

Jeder Manager besitzt einen Vornamen (max. 14 Zeichen), einen Nachnamen (max. 21 Zeichen) und ein Geburtsdatum, welche Sie jeweils editieren können.

Sie können dem Manager ein eigenes Foto zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateifilter bereits auf den Dateityp „.png“ voreingestellt, welches das Format des eigenen Fotos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Foto auch eine Bildgröße von 105x84 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „**X**“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

Zudem können Sie jedem Manager noch für einen Manager relevante Eigenschaften einstellen. Die **Verhandlungskompetenz** spiegelt das Geschick des Trainers wieder, wie gut und günstig zum Beispiel neue Spieler angeworben werden, und kann Werte von 1 bis 12 anbietet annehmen. Die **Teamfähigkeit** eines Managers können Sie auch mit Werten zwischen 1 und 12 festlegen. Ferner kann jeder Manager noch 2 **Spezialfähigkeiten** besitzen, sie müssen also nicht zwingend welche angeben. Jede Spezialfähigkeit setzt sich aus 2 Auswahllisten zusammen, wobei die erste die Qualität der Fähigkeit angibt und die zweite die Art der Fähigkeit. Eine Spezialfähigkeit darf dabei nur einmal vergeben werden, ist also, sobald in einer Auswahlliste selektiert, in der anderen Auswahlliste nicht mehr zu sehen.

Für die Qualität können folgende Werte angegeben werden:

- -
- Vereinzelte
- Einige
- Gute
- Sehr gute
- Hervorragende.

Und folgende Spezialfähigkeiten stehen zur Auswahl:

- Kontakte zur Bauwirtschaft
- Kontakte zur Werbewirtschaft
- Kontakte zu Sportartikelherstellern
- Kontakte in den Handel
- Verbindungen in die Sportwelt
- Verbindungen in die Politik
- Kontakte zu ausländischen Vereinen
- Kontakte zum Verband
- Kontakte zur Industrie.

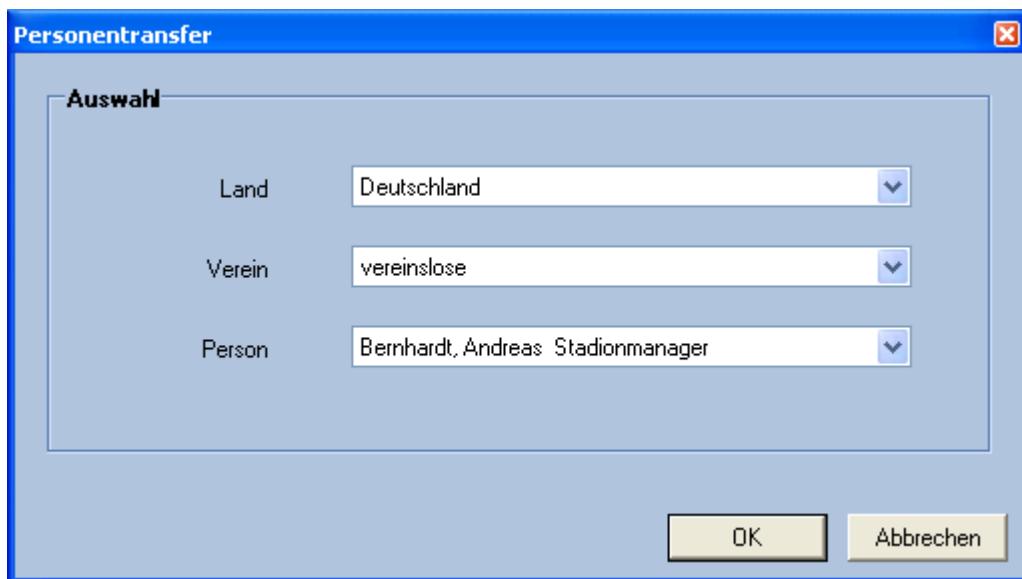
Unterhalb dieser Liste befinden sich drei Buttons, mit denen sich die Posten der Manager schnell und direkt bearbeiten lassen.

#### 5.7.1.1 „Holen“-Button

Mittels dieses Buttons können Sie einer Person, in diesem Fall einem Manager, aus einem anderen Verein oder aus der Liste der Vereinslosen den ausgewählten Posten zuweisen.

Dazu öffnet sich der Dialog „Personentransfer“, in welchem Sie über die drei Auswahlliste „Land“, „Verein“ und „Person“ diejenigen Felder spezifizieren, welche dem Posten zugewiesen werden sollen.

In der Auswahlliste „Person“ werden dabei nur die Personen aufgelistet, die dem ausgewählten Verein angehören und den Posten auch besetzen dürfen. Um eine Person zu wählen, der keinem Verein zugeordnet ist, wird neben den bestehenden Vereinen auch der Eintrag „vereinslose“ angeboten.



Per „OK“-Button wird die gewählte Person dem Posten zugewiesen, während der „Abbrechen“-Button den Dialog schließt und den Vorgang des Personentransfers beendet.

Sollte der Posten, der beim Benutzen des „Holen“-Buttons selektiert ist, besetzt sein, öffnet sich noch vor dem Dialog ein Popup, welcher Sie fragt, ob Sie die alte Person löschen wollen. Dieses Popup bietet die folgenden drei Optionen an:

- Ja → alte Person wird aus dem Datensatz gelöscht
- Nein → alte Person wird in den Pool der vereinslosen verschoben
- Abbrechen → Aktion wird abgebrochen.

Beantworten Sie diese Frage also mit „Nein“, so wird die Person in die Gruppe der Vereinslosen verschoben und steht Ihnen dort weiterhin zur Verfügung, um Sie zum Beispiel wiederum einem anderem Verein zu zuweisen.

#### 5.7.1.2 „Verschieben“-Button

Mittels dieses Buttons lässt sich ein Manager des aktuellen Vereins in einen anderen verschieben. Hierfür öffnet sich ein Dialog, ähnlich dem des Trainertransfers unter Punkt 5.6.1.2, mit jeweils einer Auswahlliste für das „Land“ und den „Verein“, in das der Manager verschoben werden soll. Die Liste der Teams bietet dabei wieder den Eintrag „Vereinslose“ an, über welchen der Manager nicht in einen bestehenden Verein verschoben wird, sondern in den Pool der Vereinslosen.

Sollte dabei der Posten, den der Manager innehalt, im Zielverein bereits durch einen Manager besetzt sein, öffnet sich ein Popup, welches fragt, ob der alte Manager gelöscht werden soll. Das Verhalten ist dem Dialog unter 5.6.1.2 äquivalent:

- Ja → alter Manager wird aus dem Datensatz gelöscht
- Nein → alter Manager wird in den Pool der Vereinslosen verschoben
- Abbrechen → Aktion wird abgebrochen.

### 5.7.1.3 „Löschen“-Button

Der Button „Löschen“ löscht den aktuell ausgewählten Manager aus dem Datensatz nach einer Sicherheitsabfrage, welche Sie mit „Ja“ beantwortet müssen, um den Löschvorgang zu vollziehen.

## 5.7.2 Beobachter

Zunächst müssen Sie in der Liste im linken mittleren Bildschirm den Beobachterposten selektieren, um diesen bearbeiten zu können. Haben Sie eine Auswahl getroffen, werden die übrigen Gruppeninhalte dieses Bildschirms aktualisiert und stehen Ihnen nun zum Editieren zur Verfügung. Folgende Posten werden angeboten:

- Chefscout
- Scout 1
- Scout 2
- Scout 3
- Jugendscout 1
- Jugendscout 2.

Jeder Beobachter besitzt einen Vornamen (max. 14 Zeichen), einen Nachnamen (max. 21 Zeichen) und ein Geburtsdatum, welche Sie jeweils editieren können.

Sie können dem Beobachter ein eigenes Foto zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateifilter bereits auf den Dateityp „.png“ voreingestellt, welches das Format des eigenen Fotos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Foto auch eine Bildgröße von 105x84 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „X“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

Jeder Beobachter verfügt noch über weitere Eigenschaften, die ihn besonders als Beobachter auszeichnen.

Die unter **Europäische Kontakte** angezeigten Länder sind diejenigen, in denen der jeweilige Beobachter bessere Erfolgsaussichten beim Anwerben neuer Spieler hat. Jeder Beobachter kann maximal 2 dieser Kontakte haben. Ein Land kann nicht zweimal als besonderer Kontakt vergeben werden und es werden nur europäische Länder zur Auswahl angeboten.

Sie können einem Beobachter noch einen **Außereuropäischen Kontakt** geben, wobei entsprechend nur außereuropäische Länder zur Auswahl stehen. Sowohl bei den europäischen wie außereuropäischen Kontakten können Sie das Nichtvorhandensein eines Kontaktes durch die Zeichenkette „---“ angeben.

Die Eigenschaften, die im Bildschirm rechts vom Beobachterfoto angesiedelt sind, beschreiben die Fähigkeit des Beobachters als solchen genauer.

Das **Sichtungstempo** beschreibt, wie schnell der Beobachter neue Talente entdeckt, und kann folgende Werte annehmen:

- |                |            |
|----------------|------------|
| • sehr langsam | • Zügig    |
| • gemächlich   | • Fix      |
| • Schleppend   | • Schnell. |

Die **Talenteinschätzung** gibt an, wie gut der Beobachter das Talent eines Spielers beurteilen kann, die **Potentialeinschätzung** analog dazu, wie gut der Beobachter das Potential des Spielers einschätzen kann, und die **Stärkenerkennung**, wie gut der Beobachter erkennt, wo die Stärken und Schwächen eines Spielers liegen. All diese 3 Eigenschaften haben den gleichen Wertebereich und sind von einander abhängig. Das heißt, dass ein Beobachter nicht in all diesen 3 Bereichen den besten Wert aufweisen kann, sondern zum Beispiel den Wert „ziemlich präzise“ nur einmal haben kann, was auch eine realistischere Darstellung ist (sie teilen sich also sozusagen die folgenden Werte):

- ziemlich präzise
- gut umrissen
- brauchbar
- über den Daumen gepeilt
- mäßig
- ausgewürfelt.

Die **Transfervorbereitung** zeigt schließlich, wie gut ein Beobachter dann in der Lage ist, ein entdecktes und eingeschätztes Talent auch in den eigenen Verein zu engagieren. Folgende Werte sind zulässig:

- sehr große Überzeugungskraft
- sehr nützlich
- gute Unterstützung
- brauchbar
- ohne Fingerspitzengefühl
- ungeeignet.

Unterhalb dieser Liste befinden sich drei Buttons, mit denen sich die Posten der Beobachter schnell und direkt bearbeiten lassen.

#### 5.7.2.1 „Holen“-Button

Mittels dieses Buttons lässt sich ein Beobachter eines anderen Vereins dem aktuellen zuweisen. Die Funktionalität ist dabei dieselbe wie beim Holen von Managern, daher sei an dieser Stelle auf Punkt „Holen“-Button unter 5.7.1.1 verwiesen.

#### 5.7.2.2 „Verschieben“-Button

Mittels dieses Buttons lässt sich ein Beobachter in einen anderen Verein verschieben. Die Funktionalität ist dabei dieselbe wie beim Verschieben von Managern, daher sei an dieser Stelle auf Punkt „Verschieben“-Button unter 5.7.1.2 verwiesen.

#### 5.7.2.3 „Löschen“-Button

Der Button „Löschen“ löscht den aktuell ausgewählten Beobachter aus dem Datensatz nach einer Sicherheitsabfrage, welche Sie mit „Ja“ beantwortet müssen, um den Löschvorgang zu vollziehen.

### 5.7.3 Medizinisches Personal

Zunächst müssen Sie in der Liste im linken mittlern Bildschirm den Medizinerposten selektieren, um diesen bearbeiten zu können. Haben Sie eine Auswahl getroffen, dann werden die übrigen Gruppeninhalte dieses Bildschirms aktualisiert und stehen Ihnen nun der Bearbeitung zur Verfügung. Folgende Posten werden angeboten:

- Arzt
- Physiotherapeut
- Psychologe.

Jeder Mediziner besitzt einen Vornamen (max. 14 Zeichen), einen Nachnamen (max. 21 Zeichen) und ein Geburtsdatum, welche Sie jeweils editieren können.

Sie können dem Mediziner ein eigenes Foto zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „Bild wählen ...“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum

Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateifilter bereits auf den Dateityp „.png“ voreingestellt, welches das Format des eigenen Fotos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Foto auch eine Bildgröße von 105x84 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „X“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

Jeder medizinische Angestellte verfügt zudem über eine **Fachliche Kompetenz**, welche wieder spiegeln soll, wie qualifiziert ein Arzt ist. Dieser Wert ist unabhängig von dem Amt des medizinischen Angestellten und kann somit für den (allgemeinen) Arzt, den Physiotherapeuten und den Psychologen auf einen Wert von 1 bis 12 gestellt werden.

Die **Teamfähigkeit** eines medizinischen Angestellten umschreibt, wie gut dieser mit dem Spielerteam arbeitet, und kann Werte von 1 bis 12 annehmen.

Schließlich hat jeder medizinische Angestellte noch ein eigenes **Spezialgebiet**. Da ein Arzt aber nicht die gleichen Spezialgebiete haben kann (und sollte) wie ein Psychologe, gibt es für jedes Amt verschiedene zur Auswahl.

Für den Arzt:

- Muskelverletzungen
- Bänderverletzungen
- Knochenbrüche
- Gelenkverletzungen.

Für den Psychologen:

- Integrationshilfe
- Motivationshilfe
- Krisenmanagement
- Hypnose
- Lebensalltag
- Frustrationsbewältigung.

Für den Physiotherapeuten:

- Rehabilitationstraining
- Verletzungsvorbeugung
- Muskelaufbautraining.

Unterhalb dieser Liste befinden sich drei Buttons, mit denen sich die Posten der Mediziner schnell und direkt bearbeiten lassen.

#### **5.7.3.1 „Holen“-Button**

Mittels dieses Buttons lässt sich ein Mediziner eines anderen Vereins dem aktuellen zuweisen. Die Funktionalität ist dabei dieselbe wie beim Holen von Managern, daher sei an dieser Stelle auf Punkt „Holen - Button“ unter 5.7.1.1 verwiesen.

#### **5.7.3.2 „Verschieben“-Button**

Mittels dieses Buttons lässt sich ein Mediziner in einen anderen Verein verschieben. Die Funktionalität ist dabei dieselbe wie beim Verschieben von Managern, daher sei an dieser Stelle auf Punkt „Verschieben - Button“ unter 5.7.1.2 verwiesen.

#### 5.7.3.3 „Löschen“-Button

Der Button „Löschen“ löscht den aktuell ausgewählten Mediziner aus dem Datensatz nach einer Sicherheitsabfrage, welche Sie mit „Ja“ beantworten müssen, um den Löschvorgang zu vollziehen.

### 5.7.4 PR-Mitarbeiter

Wenn Sie einen PR-Mitarbeiter editieren wollen, sollten Sie zunächst einen der Posten in der linken Liste anwählen, die an dieser Stelle angeboten werden:

- Pressesprecher
- Fanbetreuer.

Jeder PR-Mitarbeiter besitzt einen Vornamen (max. 14 Zeichen), einen Nachnamen (max. 21 Zeichen) und ein Geburtsdatum, welche Sie jeweils editieren können.

Sie können dem PR-Mitarbeiter ein eigenes Foto zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateifilter bereits auf dem Dateityp „.png“ voreingestellt, welches das Format des eigenen Fotos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Foto auch eine Bildgröße von 105x84 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „X“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

Ein PR-Mitarbeiter hat natürlich auch besondere Eigenschaften, die er in seiner Außenarbeit mit den Medien benötigt. Sie können bei jedem PR-Mitarbeiter angeben, wie gut seine **Rhetorische Fähigkeit** und seine **Teamfähigkeit** ist. Für beide Eigenschaften können Sie Werte zwischen 1 und 12 vergeben, wobei 1 dem kleinsten und 12 dem größten Wert entspricht.

Schließlich hat jeder PR-Mitarbeiter noch ein eigenes **Spezialgebiet**, welches sie in einer Auswahlliste auswählen:

- Konfliktmanagement
- Fanwerbung
- Mediensicherheit
- Identifikationsfigur.

Unterhalb dieser Liste befinden sich drei Buttons, mit denen sich die Posten der PR-Mitarbeiter schnell und direkt bearbeiten lassen.

#### 5.7.4.1 „Holen“-Button

Mittels dieses Buttons lässt sich ein PR-Mitarbeiter eines anderen Vereins dem aktuellen zuweisen. Die Funktionalität ist dabei dieselbe wie beim Holen von Managern, daher sei an dieser Stelle auf Punkt „Holen“-Button unter 5.7.1.1 verwiesen.

#### 5.7.4.2 „Verschieben“-Button

Mittels dieses Buttons lässt sich ein PR-Mitarbeiter in einen anderen Verein verschieben. Die Funktionalität ist dabei dieselbe wie beim Verschieben von Managern, daher sei an dieser Stelle auf Punkt „Verschieben“-Button unter 5.7.1.2 verwiesen.

#### 5.7.4.3 „Löschen“-Button

Der Button „Löschen“ löscht den aktuell ausgewählten PR-Mitarbeiter aus dem Datensatz nach einer Sicherheitsabfrage, welche Sie mit „Ja“ beantworten müssen, um den Löschvorgang zu vollziehen.

## 5.7.5 Sportdirektor

Hier können Sie den Vornamen (max. 14 Zeichen), den Nachnamen (max. 21 Zeichen) und das Geburtsdatum des Sportdirektors des Vereins editieren.

Sie können dem Sportdirektor ein eigenes Foto zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateifilter bereits auf den Dateityp „.png“ voreingestellt, welches das Format des eigenen Fotos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Foto auch eine Bildgröße von 105x84 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „X“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

Die **Teamfähigkeit** des Sportdirektors können Sie über eine Auswahlliste bestimmen, wobei die Werte 1 bis 12 angeboten werden.

Des Weiteren kann der Sportdirektor über maximal 2 weitere, so genannte **Sonstige Eigenschaften**, verfügen. Folgende Eigenschaften stehen Ihnen zur Auswahl, wobei jede nur einmal von Ihnen vergeben werden darf:

- keine
- Identifikationsfigur
- Vereinskone
- Große Medienerfahrung
- Kontakte ins Ausland
- Diplomatisches Geschick
- Starke Medienpräsenz
- Vertrauensperson.

In dem Eingabefeld „**Anzahl Spiele für den Verein**“ können Sie festhalten, für wie viele Spiele des aktuellen Vereins der Sportdirektor als solcher bereits tätig ist (maximal können Sie hier eine dreistellige Zahl eingeben). Äquivalent dazu gibt „**Anzahl Länderspiele**“ an, wie viele Länderspiele der Sportdirektor in seiner Karriere bereits absolviert hat, und kann von Ihnen mit einer maximal dreistelligen Zahlen gefüllt werden.

### 5.7.5.1 „Holen“-Button

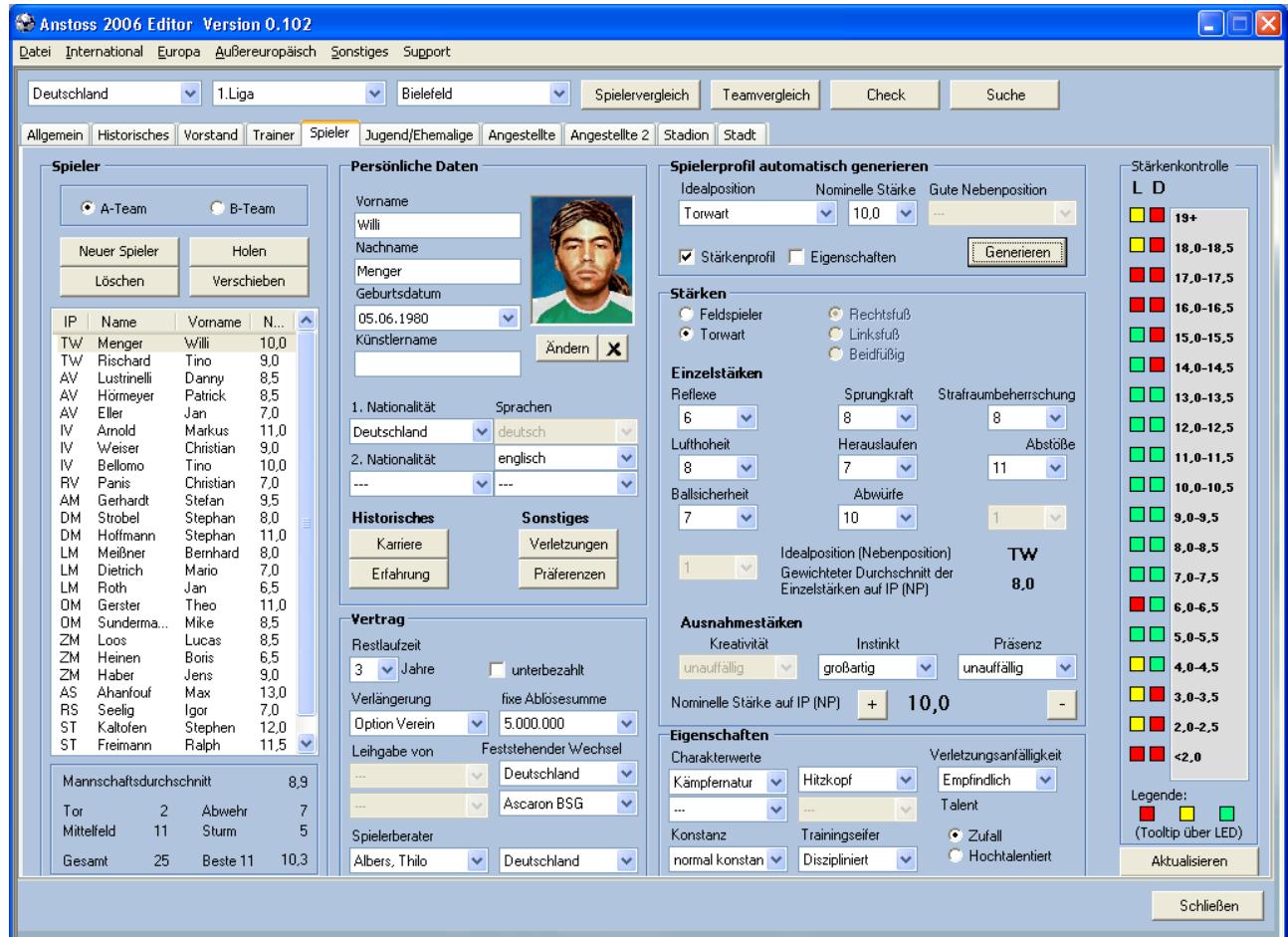
Mittels dieses Buttons lässt sich ein Sportdirektor eines anderen Vereins dem aktuellen zuweisen. Die Funktionalität ist dabei dieselbe wie beim Holen von Managern, daher sei an dieser Stelle auf Punkt „Holen“-Button unter 5.7.1.1 verwiesen.

### 5.7.5.2 „Verschieben“-Button

Mittels dieses Buttons lässt sich ein Sportdirektor in einen anderen Verein verschieben. Die Funktionalität ist dabei dieselbe wie beim Verschieben von Managern, daher sei an dieser Stelle auf Punkt „Verschieben“-Button unter 5.7.1.2 verwiesen.

## 5.8 Reiter „Spieler“

Unterhalb dieses Bildschirmes können Sie alle Spieler des A- oder B-Teams des aktuellen Vereins bearbeiten.



### 5.8.1 Spieler des Vereins

Zunächst können Sie sich dafür entscheiden, ob diese Liste die Spieler des A-Teams oder die des B-Teams anzeigen soll. Diese Auswahl geschieht über Radio-Buttons, es ist also nicht möglich, sich die Spieler beider Teams gleichzeitig auflisten zu lassen.

Die Tabelle der Spieler zeigt die wichtigsten Informationen in den vier Spalten „IP“, „Name“, „Vorname“ und „NStärke“ an. Das Kürzel „NStärke“ steht dabei für die nominelle Stärke des Spielers und kann Werte zwischen 1 und 24 beinhalten. Die Abkürzung „IP“ steht für die Idealposition des Spielers, welche in dieser Liste auch in Kurzform angegeben ist:

- **TW** = **TorWart**
- **LI** = **Libero**
- **IV** = **InnenVerteidiger**
- **AV** = **AussenVerteidiger**
- **RV** = **Rechter Verteidiger**
- **LV** = **Linker Verteidiger**
- **DM** = **Defensives Mittelfeld und Libero**
- **ZM** = **Zentrales Mittelfeld**
- **RM** = **Rechtes Mittelfeld**
- **dRM** = **defensives Rechtes Mittelfeld**

- **oRM** = **offensives Rechtes Mittelfeld**
- **LM** = **Linkes Mittelfeld**
- **dLM** = **defensives Linkes Mittelfeld**
- **oLM** = **offensives Linkes Mittelfeld**
- **OM** = **Offensives Mittelfeld**
- **dAM** = **defensives AussenMittelfeld**
- **AM** = **AussenMittelfeld**
- **oAM** = **offensives AussenMittelfeld**
- **HS** = **Hängende Spitze**
- **RS** = **Rechter Stürmer**
- **LS** = **Linker Stürmer**
- **MS** = **MittelStürmer**

#### **5.8.1.1 *Button „Neuer Spieler“***

Wenn Sie einen neuen Spieler der Mannschaft hinzuzufügen wollen, genügt ein Klick auf diesen Button. Zunächst wird ein neuer Spieler mit zufällig persönlichen Daten generiert und an die Liste der bereits bestehenden Spieler angehängt. Alle weiteren Daten des neuen Spielers sind jedoch noch auf Standardwerte und müssen von Ihnen dann manuell nachbearbeitet werden, um einen vollständigen neuen Spieler zu erhalten.

#### **5.8.1.2 *Button „Spieler Löschen“***

Über diesen Button wird der aktuell markierte Spieler aus dem Datensatz gelöscht. Um diesen Vorgang erfolgreich abzuschließen, müssen Sie die folgende Sicherheitsabfrage, ob der Spieler X wirklich gelöscht werden soll, mit „Ja“ beantworten.

#### **5.8.1.3 *Button „Spieler Holen“***

Mit diesem Button können Sie einen Spieler aus einem anderen Verein (aus dem In- oder Ausland) in dieses Team holen.

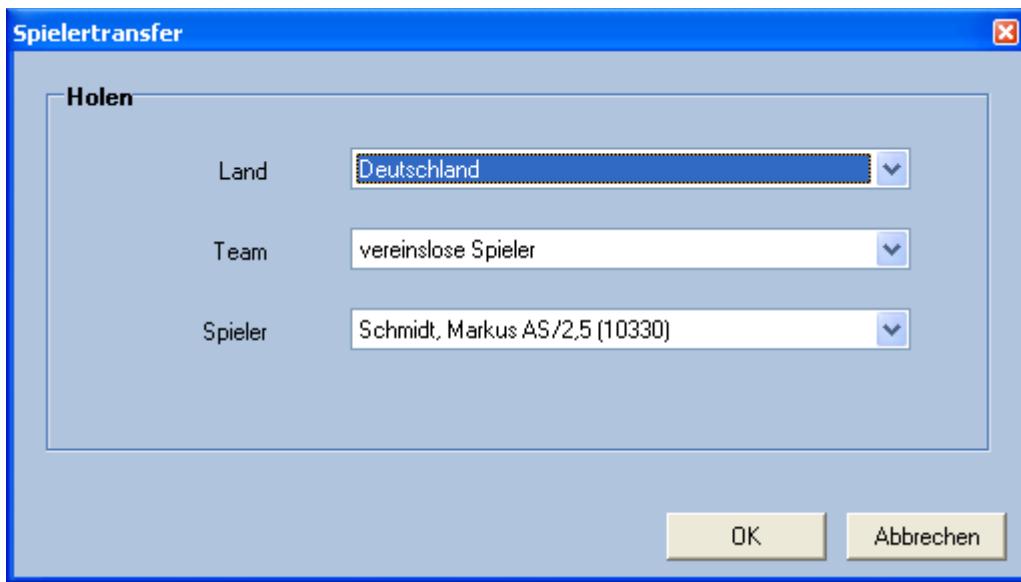
Beachten Sie, dass dieser Vorgang nicht die Teamstärke vergrößert, sondern lediglich den aktuell selektierten Spieler gegen den austauscht, der ins Team geholt werden soll.

Dazu öffnet sich nach Benutzung des Buttons ein Popup, welcher Sie fragt, ob der alte Spieler gelöscht werden soll. Dieses Popup bietet die folgenden drei Optionen an:

- Ja → alter Spieler wird aus dem Datensatz gelöscht
- Nein → alter Spieler wird in den Pool der vereinslosen Spieler verschoben
- Abbrechen → Aktion wird abgebrochen.

Beantworten Sie diese Frage also mit „Nein“, so wird der aktuelle Spieler in die Gruppe der Vereinslosen verschoben und steht Ihnen dort weiterhin zur Verfügung, um ihn zum Beispiel wiederum einem anderen Verein zuzuweisen.

Danach öffnet sich der Dialog „Spielertransfer“, in welchem Sie über die drei Auswahllisten „Land“, „Team“ und „Spieler“ denjenigen Spieler spezifizieren, den Sie dem Team hinzufügen wollen. In der Auswahliste „Spieler“ werden dabei nur die Spieler aufgelistet, die dem Verein unter „Team“ angehören. Um auch einen Spieler zu wählen, der keinem Verein zugeordnet ist, wird neben den bestehenden Vereinen auch der Eintrag „Vereinslose Spieler“ angeboten.



Per „OK“-Button wird der gewählte Spieler schließlich dem Verein zugewiesen, während der „Abbrechen“-Button den Dialog schließt und den Vorgang des Spielertransfers beendet.

#### 5.8.1.4 **Button „Spieler Verschieben“**

Während bei „Spieler holen“ nur die Möglichkeit besteht, den aktuell selektierten Spieler in den Pool der vereinslosen Spieler zu verschieben (oder ihn zu löschen), können Sie über das Verschieben des Spielers genau bestimmen, in welchen Verein der Spieler versetzt werden soll.

Nachdem Sie den Buttons „Spieler Verschieben“ benutzt haben, öffnet sich der Dialog „Spielertransfer“, dessen Bedienung bereits bei „Spieler Holen“ (s. 5.8.1.3) erklärt wurde, nur dass an dieser Stelle von Ihnen entschieden wird, in welchen Verein der Spieler verschoben werden soll und nicht aus welchem. Die Auswahl der Teams bietet dabei wieder den Eintrag „vereinslose Spieler“ an, mittels welchen der Spieler nicht in einen bestehenden Verein verschoben wird, sondern in den Pool der Vereinslosen.

Per „OK“-Button wird der gewählte Spieler dem Verein hinzugefügt, während der „Abbrechen“-Button den Dialog schließt und den Vorgang des Personentransfers beendet.

#### 5.8.1.5 **Statistische Angaben**

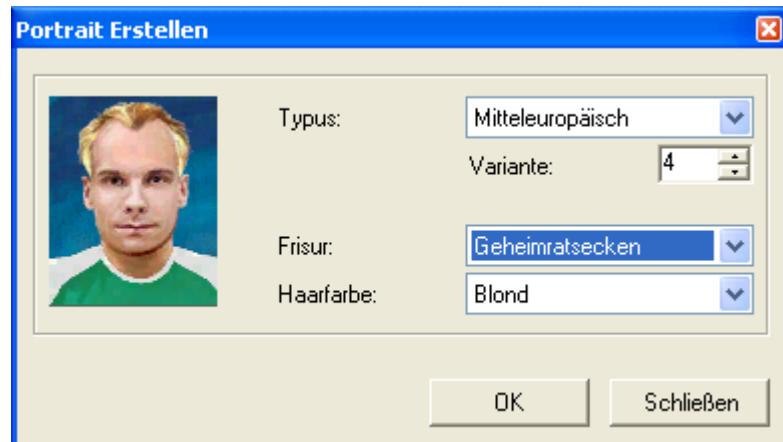
Unter der Liste befinden sich ein einige statistische Angaben zum Kader. Einmal der **Mannschaftsdurchschnitt**, welcher den Schnitt der nominellen Stärken aller Spieler des Kaders angibt. Und die Anzahl der Spieler pro Feldposition (**Tor**, **Mittelfeld**, **Abwehr** und **Sturm**) und die **Gesamtanzahl** aller Spieler in diesem Verein.

### 5.8.2 Persönliche Daten

Sie können von jedem Spieler den Vornamen (max. 14 Zeichen), den Nachnamen (max. 21 Zeichen), einen optionalen Künstlernamen (max. 14 Zeichen - kein Pflichtfeld) und das Geburtsdatum verändern.

Sie können zudem dem Spieler ein eigenes Foto zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateifilter bereits auf den Dateityp „.png“ voreingestellt, welches das Format des eigenen Fotos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Foto auch eine Bildgröße von 105x84 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend skaliert.

Einfacher ist es, das Foto des Spielers über, im Editor integrierte, Porträt-Bausteine zusammen zu stellen. Dazu wird ihnen im Kontextmenü die Option „**Erstellen...**“ bereitgestellt, welche nach Benutzung den Dialog „**Portrait Erstellen**“ öffnet.



Dieser Dialog stellt ihnen 4 Rubriken zur Verfügung, die alle unabhängig von einander das Aussehen des Spielers beeinflussen. Zunächst sollten sie bestimmen, welchem Typus der Spieler zugeordnet sein soll. Der **Typus** bestimmt im Wesentlichen die Hautfarbe und die Äußerlichkeit der Gesichtsmerkmale des Spielers und ist wie folgt unterteilt:

- Mitteleuropäisch
- Mediterran
- Asiatisch
- Afrikanisch
- Nordisch
- Nordafrikanisch

Mittels der **Variante** können sie Spielern, die den gleichen Typ haben, einen anderen Phänotyp zuweisen. Die regionalen Eigenheiten eines jeden Typs bleiben also innerhalb der Varianten erhalten. Sie können die verschiedenen Varianten durchblättern, indem Sie mit der Maus oder den Pfeiltasten in diesem Feld hoch bzw. runter scrollen. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Varianten sind für jeden Typen einzeln festgelegt und daher unterschiedlich.

Im nächsten Schritt können Sie die **Frisur** des Spielers einstellen, wobei nachstehende Frisuren zur Auswahl stehen:

- Glatze
- Plateau
- Mittelscheitel
- Seitenscheitel
- Geheimratsecken
- Mittellang(1)
- Rastalocken
- Locken
- Rastalocken mit Zopf
- Pferdeschwanz
- Kurzrasiert
- Mittellang(2)
- Kurze Locken

Schließlich können Sie noch die **Haarfarbe** bestimmen, welche, genauso wie die Frisur, für jeden Typ und dessen Variation dieselbe ist:

- Schwarz
- Braun
- Blond
- Rot

Haben Sie ihre gewünschte Kombination aus Merkmalen zusammengestellt, so weisen Sie das entstandene Portrait dem Spieler durch Benutzung des Buttons „OK“ zu, wobei sich gleichzeitig der

Dialog schließt. Der Button „Schließen“ bricht den aktuellen Vorgang ab, schließt den Dialog und lässt das Spielerportrait unverändert.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „X“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

Des Weiteren können Sie jedem Spieler seine „**1. Nationalität**“ über eine Auswahlliste zuweisen. Zusätzlich zur „1. Nationalität“ kann ein Spieler auch eine „**2. Nationalität**“ besitzen, welche aber optional ist und von ihnen äquivalent zur 1. ausgewählt werden kann.

Die unter „1. Nationalität“ ausgewählte Staatsangehörigkeit ist auch gleichzeitig die erste **Sprache** des Spielers die ihm eigen ist. Wahlweise können Sie einem Spieler auch eine zweite und dritte Sprache zuweisen.

#### 5.8.2.1 Historisches: Popup „Karriere“

Benutzen sie den Button „Karriere“, dann öffnet sich das Fenster „Spielerkarriere“, welches, ähnlich der Trainerhistorie, ihnen einen Überblick über die Stationen und Erfolge eines jeden Spielers gibt.

Von	Bis	Stationen	Liga
1999	2002	Frankfurt	GER
2002	2005	Dortmund	GER
2002	2005	Dortmund	GER

A-Länderspiele	B-Länderspiele	U21-Länderspiele
Einsätze 4	Einsätze 12	Einsätze 0
Tore 1	Tore 6	Tore 0

Ehrungen	Titel
0 Spieler des Jahres	2 Meisterschaften
0 Torschützenkönig	1 Nationale Pokalsiege
0 Weltfußballer des Jahres	0 Weltmeister
0 Europas Fußballer des Jahres	0 Kontinentalmeister
0 Welttorhüter des Jahres	0 Weltpokalsieger
	1 Supercup Gewinner
	0 Kontinentaler Vereinspokal
	0 Meisterpokal

#### **Gruppe „Vereine“:**

Diese Gruppe ist vom Aufbau her dem der Trainerstationen ähnlich; vergleichen Sie daher für weitergehende Informationen Punkt 5.6.11.

Zusätzlich zum Verein und den Zeitraum können Sie optional für jeden Spieler noch die Anzahl der absolvierten „Einsätze“ (maximal 3stellige Zahl), der erzielten „Tore“ (maximal 3stellige Zahl) sowie die „Liga“ des Vereins angeben, die die jeweilige Station bzw. jeweiligen Stationen auszeichnet. Wahlweise können Sie noch die Höhe der „Ablöse“ (maximal 8stelliger Betrag) beziffern, die der Verein bei einem Stationswechsel des Spielers erhalten hat.

#### **Gruppe „Länderspiele“:**

In diesen Eingabefeldern können Sie die Anzahl der Einsätze (maximal 3stellige Zahl) und Tore (auch maximal 3stellige Zahl) für die Länderspiele in den drei unterschiedlichen Mannschaften A, B und U21 angegeben werden, die der Spieler absolviert bzw. erzielt hat.

Sind Ihnen diese Informationen nicht bekannt oder wollen Sie sie nicht bestimmen, ist es möglich, dies über die Checkbox „Bisherige Anzahl der Länderspiele ist unbekannt“ dem System mitzuteilen. Haben Sie diese Checkbox gesetzt, werden die Eingabefelder dieser Gruppe deaktiviert. Zudem können Sie für den Spieler den Tatbestand „Spieler ist aus der Nationalmannschaft zurückgetreten“ auch über eine Checkbox setzen.

#### **Gruppe „Ehrungen“:**

In dieser Gruppe können Sie festlegen, wie oft der Spieler mit den folgenden Spielerhonorationen geehrt wurde, indem Sie aus der Auswahlliste links der jeweiligen Ehrung ein Wert zwischen 1 und 10 selektieren. Die Ehrungen sind:

- Spieler des Jahres
- Torschützenkönig
- Weltfußballer des Jahres
- Europas Fußballer des Jahres
- Welttorhüter des Jahres.

#### **Gruppe „Titel“:**

Hier können Sie per Auswahlliste einstellen, wie viele Titel der Spieler in seiner Karriere bereits errungen hat. Folgende Titel stehen zur Verfügung, wobei die maximale Anzahl der Titel, die gewonnen worden sein können, entsprechend der Häufigkeit des zugehörigen Turniers entspricht. Es kann also kein Spieler 10mal Weltmeister geworden sein, wenn es seit dem Startjahr nur 2 Weltmeisterschaften gab:

- Meisterschaften (von 0 bis 15)
- Nationale Pokalsiege (von 0 bis 15)
- Weltmeister (von 0 bis 3)
- Kontinentalmeister (von 0 bis 3)
- Weltpokalsieger (von 0 bis 6)
- Supercup Gewinner (von 0 bis 6)
- Kontinentaler Vereinspokal (von 0 bis 10)
- Meisterpokal (von 0 bis 10).

Sind Ihnen auch diese Informationen nicht bekannt oder wollen Sie diese nicht näher angeben, so können Sie auch hier mit einer Checkbox einstellen, dass „Noch kein bedeutender Titel“ errungen wurde. Haben Sie diese Checkbox angeschaltet, dann werden die Auswahllisten dieser Gruppe ausgegraut und deaktiviert.

### 5.8.2.2 Historisches: Popup „Erfahrung“

Benutzen Sie den Button „Erfahrung“, dann öffnet sich das Dialogfenster „Erfahrung“, durch welches Sie einstellen können, wie erfahren der Spieler (bezogen auf seine Spielqualität) ist.

Es stehen insgesamt 5 Bereiche zur Verfügung, in denen der Spieler Erfahrung sammeln konnte:

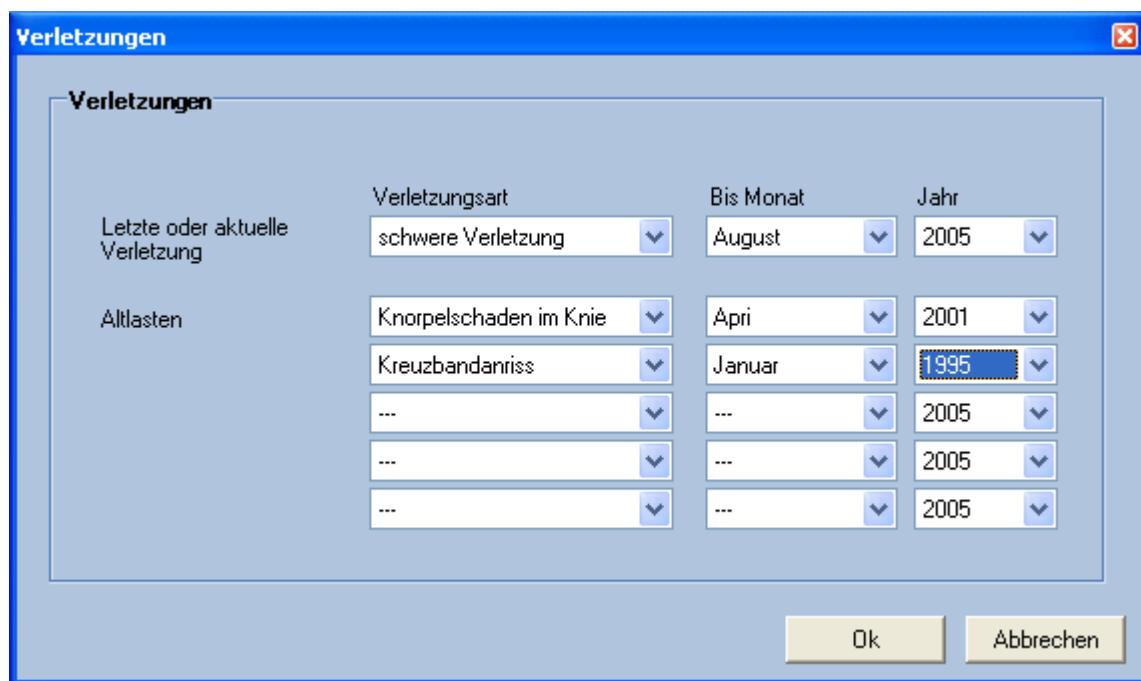
- Ligaspielerfahrung
- Internationale Erfahrung
- Erfahrung im Meisterschaftskampf
- Erfahrung im Abstiegskampf
- Erfahrung im Aufstiegskampf

Jedem dieser Bereiche können Sie einen Wert aus einer Auswahlliste zuweisen, wobei die möglichen Abstufungen die folgenden sind:

- Keine Erfahrung
- Erste Erfahrung
- Erfahrener Spieler
- Routinier
- Alter Hase.

### 5.8.2.3 Sonstiges: Popup „Verletzungen“

Mittels des Buttons „Verletzungen“ öffnen Sie das gleichnamige Dialogfenster, durch welches Sie einstellen können, unter welchen Verletzungen der Spieler momentan leidet und welche Verletzungen er bereits hatte, die den Spieler auch weiterhin beeinträchtigen.



Zunächst können Sie die „Letzte oder aktuelle Verletzung“ bestimmen, wobei Ihnen folgende Verletzungsarten in einer Auswahlliste zur Auswahl stehen:

- leichte Verletzung
- mittlere Verletzung
- schwere Verletzung
- Achillessehnenabriss
- Knorpelschaden im Knie
- Kreuzbandriss.

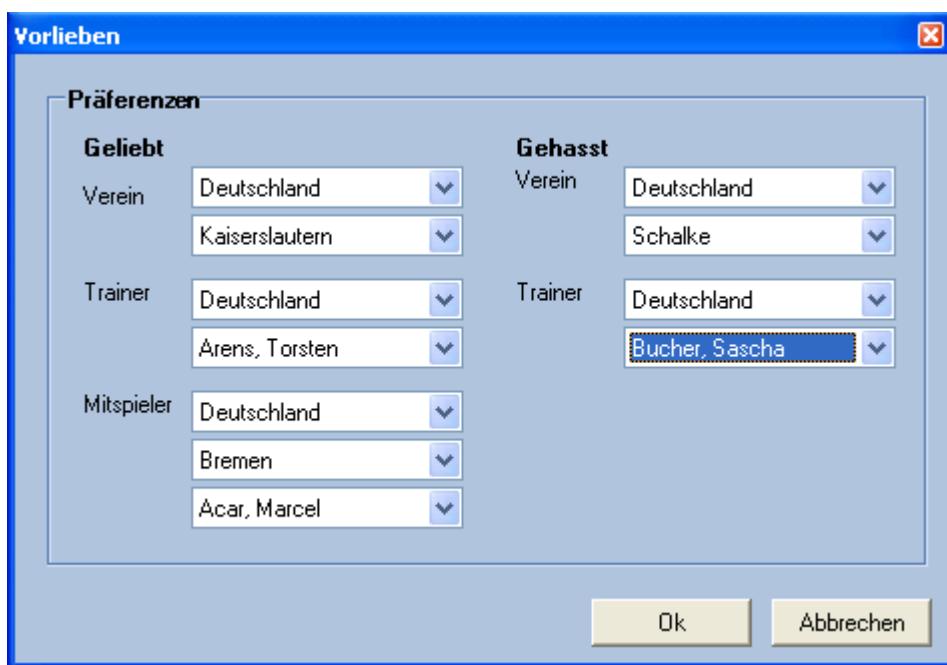
Des Weiteren können Sie bis zu 5 „Altlasten“ angeben, deren Verletzungsarten nur diejenigen umfassen, die den Spieler auch nach einer Genesung noch beeinträchtigen:

- Achillessehnenabriss
- Knorpelschaden im Knie
- Kreuzbandriss.

Für jede Verletzung oder Altlast müssen Sie zusätzlich aufführen, bis zu welchem Monat welchen Jahres die Verletzung angedauert hat bzw. noch andauert. Dazu steht pro Verletzung jeweils die Auswahlliste „Bis Monat“ und „Jahr“ bereit, wobei die Jahresangaben den Zeitraum von 1985 bis Spielstartjahr umfassen und die Monate entsprechend ihrer Bezeichnung selektiert werden können.

#### 5.8.2.4 Sonstiges: Popup „Präferenzen“

Benutzen Sie den Button „Präferenzen“, dann öffnet sich das Dialogfenster „Vorlieben“, durch welches Sie einstellen können, wie beliebt bzw. gehasst der Spieler ist.



Für jeden Spieler können Sie einen **Verein**, einen **Trainer** und einen **Mitspieler** angeben, von denen er geliebt wird, sowie einen **Verein** und einen **Trainer**, von denen er gehasst wird.

Eine Doppelnennung bei den geliebten und gehassten Vereinen bzw. Trainers ist nicht erlaubt, d. h. dass ein Trainer, der in der Kategorie „Geliebt“ eingetragen ist, nicht mehr in der Kategorie „Gehasst“ zur Auswahl steht.

#### 5.8.3 Vertrag

In dieser Gruppe können Sie alle Informationen, die den Vertrag des Spielers betreffen, modifizieren. Die erste Einstellmöglichkeit ist die „Restlaufzeit“ des Vertrags, die in Jahren ausgedrückt wird und die Werte von 1 bis 5 annehmen kann.

Mittels der Checkbox „unterbezahlt“, können Sie angeben, dass der Spieler aktuell unterbezahlt ist. Die nächsten beiden Auswahllisten spezifizieren eventuelle Vertragsklauseln in Bezug auf eine automatische Verlängerung oder eine vorzeitige Vertragsauflösung.

Für eine „Verlängerung“ werden die folgenden Einträge für eine Erweiterung angeboten:

- keine
- Option Spieler

- Option Verein
- ab 20 Einsätzen.

Eine „Ausstiegsklausel“ kann an eine Ablösesumme zwischen 0 und 50.000.000 €, oder an den Stand des Vereins in der Liga (also bei Abstieg des Vereins) gekoppelt sein.

Über die Auswahlliste „Leihgabe von“ können Sie bestimmen, von welchem Verein der Spieler geliehen wurde, indem Sie jeweils ein Land und einen Verein selektieren. Diese Angabe ist optional und kann somit durch den Eintrag „---“ auf keinen bestimmten Wert festgelegt werden.

Auf die gleiche Weise können Sie unter „Feststehender Wechsel“ einen Verein einstellen, zu dem der Spieler zum Ende der Saison wechseln wird.

Beachten Sie, dass die Einstellungen „Leihgabe von“ und „Feststehender Wechsel zu“ sich gegenseitig ausschließen. D. h. wenn der Spieler eine Leihgabe eines Vereins ist, so kann kein feststehender Wechsel mehr angegeben werden, und umgekehrt ist bei einem feststehenden Wechsel die Auswahl für die Leihgabe deaktiviert.

In dieser Untergruppe können Sie dem Spieler einen Spielerberater zuordnen, wobei in der linken Auswahlliste alle Spielerberater des Landes aufgelistet sind, die dem Land angehören, welches Sie in der rechten Auswahlliste selektiert haben.

#### 5.8.4 Stärken

Unterhalb dieser Gruppe können Sie sämtliche Spielerstärken modifizieren, woraus sich zum einem die Idealposition und Nebenposition ergibt und zum anderem die repräsentative nominelle Stärke eines jeden Spielers errechnet.

Die **Nominelle Stärke (NS)** ist der Wert, der angibt, wie gut ein Spieler tatsächlich ist. Ein schlechter Spieler hat eine niedrige NS von 1,0 bis 4,0, während ein absoluter Ausnahmespieler eine NS von 18,0 bis 21,0 aufweisen kann.

Zunächst sollten Sie einstellen, ob es sich bei dem Spieler um einen „Torwart“ oder einen „Feldspieler“ handelt. Abhängig von der eingestellten Spielposition stehen Ihnen unterschiedliche Einzelstärken für die Modifikation zur Verfügung. Wird „Torwart“ selektiert, so wird auch die Idealposition auf Torwart gestellt und keine Nebenposition vergeben. Bei einem „Feldspieler“ ergibt sich seine Ideal- und Nebenposition aus den weiteren Angaben seiner Spielerstärken.

Für jeden Spieler können Sie als nächstes bestimmen, ob er ein „Rechtsfuß“, ein „Linksfuß“ oder „Beidfüssig“ ist. Je nachdem welche Wahl Sie hier treffen, ändert sich auch die Ideal- und Nebenposition des Spielers von z. B. einem linken Verteidiger zu einem rechten Verteidiger.

##### 5.8.4.1 Button „Positionen“

Betätigen Sie diesen Knopf, dann öffnet sich der Dialog „Spielerpositionen“, in dem die nominelle Stärke für jede Spielerposition angezeigt wird, die dem aktuell selektierten Spieler zur Verfügung steht. Dieser Button ist bei einem Torwart deaktiviert, da dieser nur eine mögliche Position (eben das Tor) hat und belegt.

- **ST** = **Stürmer**
- **LS** = **Linker Stürmer**
- **RS** = **Rechter Stürmer**
- **HS** = **Hängende Spitze**
- **OM** = **Offensives Mittelfeld**
- **oLM** = **offensives Linkes Mittelfeld**
- **dLM** = **defensives Linkes Mittelfeld**
- **LM** = **Linkes Mittelfeld**
- **oRM** = **offensives Rechtes Mittelfeld**
- **dRM** = **defensives Rechtes Mittelfeld**
- **RM** = **Rechtes Mittelfeld**

- **ZM** = **Zentrales Mittelfeld**
- **DM** = **Defensives Mittelfeld**
- **LV** = **Linker Verteidiger**
- **RV** = **Rechter Verteidiger**
- **IV** = **Innenverteidiger**
- **LIB** = **LIBero**

#### 5.8.4.2 Einzelstärken

Die Einzelstärken geben nun für jeden Spieler an, wie gut er in den einzelnen Bereichen des Fußballspiels ist. Jede Einzelstärke wird dabei durch einen Wert zwischen 1 und 15 repräsentiert, wobei jeder Feldspieler über 10 Einzelstärken verfügt:

- Defensivverhalten (1-15)
- Spielaufbau (1-15)
- Offensivverhalten (1-15)
- Zweikampf (1-15)
- Flanken (1-15)
- Passspiel (1-15)
- Torschuss (1-15)
- Schnelligkeit (1-15)
- Technik (1-15)
- Kopfball (1-15).

Da ein Torwart gänzlich andere Spielqualitäten aufweisen sollte als ein Feldspieler, hat dieser auch andere Einzelstärken:

- Reflexe (1-15)
- Sprungkraft (1-15)
- Strafraumbeherrschung (1-15)
- Lufthoheit (1-15)
- Herauslaufen (1-15)
- Abstöße (1-15)
- Ballsicherheit (1-15)
- Abwürfe (1-15).

Die Anzeige „Gewichteter Durchschnitt der Einzelstärken auf IP (NP)“ gibt den Durchschnitt der Einzelstärken bezogen auf die Idealposition an und errechnet sich aus der Idealposition und den Einzelstärken. Um zu einer realistischeren Abbildung zu gelangen, werden dabei die Einzelstärken für verschiedene Feldpositionen verschieden stark gewichtet. Somit gehen für einen Außenstürmer das Offensivverhalten und die Schnelligkeit stärker in die Berechnung ein, als seine Spielauftaktausfähigkeiten. Für einen Torwart sind Strafraumbeherrschung und Reflexe wichtiger als Abstöße und Abwürfe. Die Summe der gewichteten Einzelstärken ergibt dann die gewichtete Durchschnittsstärke entsprechend für seine Idealposition und eine für seine Nebenposition, falls eine vorhanden ist (ein Torwart hat nur die Idealposition).

Um zu verhindern, dass ein Spieler unrealistisch hohe Einzelstärken aufweist, ist der gewichtete Durchschnitt auf einen maximalen Wert von 12 beschränkt. Sollte dies aber durch manuelle Anpassung der Einzelstärken der Fall sein, so weist der Editor darauf hin.

#### 5.8.4.3 Ausnahmestärken

Zu den Einzelstärken kann jeder Spieler noch über Ausnahmestärken verfügen, die sich auf das gesamte Spielverhalten eines Spielers beziehen. Insgesamt stehen für alle Feldspieler 3 Ausnahmestärken zur Verfügung, für den Torwart nur 2:

- Kreativität (für den Torhüter deaktiviert)
- Präsenz
- Instinkt.

Jeder Ausnahmestärke wird mittels einer Auswahlliste einer der folgenden Werte zugeordnet:

- unauffällig
- sehr stark
- großartig
- weltklasse
- außerirdisch.

Die am unterem Ende der Gruppe „Stärken“ gezeigte „Nominelle Stärke auf IP (NP)“ errechnet sich schließlich, indem auf den gewichteten Durchschnitt die Ausnahmestärken addiert werden.

Auch hierbei wird versucht, eine unrealistische Abbildung eines Spielers zu verhindern, indem die Vergabe an Ausnahmestärken an den gewichteten Durchschnitt gekoppelt ist. Ist der gewichtete Durchschnitt höher, also handelt es sich um einen besseren Spieler, kann dieser auch bessere Ausnahmestärken besitzen als ein Spieler mit einem niedrigeren gewichteten Durchschnitt. Die Grenze liegt bei einem Wert von 8. Ist der gewichtete Durchschnitt kleiner, so ist der entsprechende Spieler noch keine Ausnahmegröße und kann auch keine Ausnahmestärken aufweisen. Es ist aber auch nicht möglich, einem Spieler in jeder Ausnahmestärke eine außerirdische Begabung zuzuweisen.

Bei der Verteilung der Einzel- und Ausnahmestärken sollten sie also versuchen, möglichst wirklichkeitsnahe Werte zu vergeben, um naturgetreues Spielverhalten zu erlangen.

Die beiden Buttons „+“ und „-“ links und rechts von der nominellen Stärke soll ihnen helfen die Spieler schnell und einfach zu modifizieren. Sobald sie einen dieser Buttons benutzen, werden die Einzels- und Ausnahmestärken des aktuell selektierten Spielers so angepasst, dass seine neue nominelle Stärke der aktuellen +/- 1 entspricht. Dieser Vorgang lässt sich beliebig wiederholen.

### 5.8.5 Eigenschaften

Um dem Spieler mehr Persönlichkeit und Individualität zu geben und nicht nur als statistische Spielgröße zu betrachten, können sie ihm individuelle Eigenschaften zuordnen, die seine persönliche Natur umschreiben.

Dazu können sie 4 „**Charakterwerte**“ jeweils über eine Auswahlliste definieren, wobei jede Auswahlliste die gleichen Eigenschaften zur Auswahl anbietet:

- Egoist
- Frohnatur
- Führungsperson
- Hitzkopf
- Kämpfernatur
- Leichtsinniger Spieler
- Musterprofi
- Nervenbündel
- Nervenstarker Spieler
- Raffzahn
- Schlitzohr
- Sensibelchen
- Skandalnudel
- Treter

Da eine Person recht unwahrscheinlich eine Skandalnudel und gleichzeitig von Selbstzweifeln geplagt ist, sperrt der Editor, um auch an dieser Stelle unsinnige Kombinationen zu verhindern, bestimmte Charakterwerte in den restlichen Auswahllisten, sobald Sie eine einschränkende Eigenschaft selektiert haben.

Die nächste Eigenschaft, die Sie einstellen können, ist die „**Konstanz**“ des Spielers im Spielverhalten, und kann durch folgende Werte ausgedrückt werden:

- sehr konstant
- normal konstant
- unkonstant.

Den „**Trainingseifer**“ können Sie durch einer der folgenden Werte bezeichnen:

- Faul
- Undiszipliniert
- Normal
- Diszipliniert
- Fleißig.

Die „**Verletzungsanfälligkeit**“ ist schließlich die letzte Eigenschaft, den Sie mit einer Auswahlliste bestimmen können:

- Robust
- Normal
- Empfindlich.

Schließlich können Sie noch angeben, ob das „**Talent**“ für diesen Spieler per „Zufall“ bestimmt werden soll oder ob der Spieler „hochtalentiert“ ist.

## 5.8.6 Spielerprofil automatisch generieren

Um relativ einfach und schnell neue Spieler zu erstellen oder bestehende Spieler zu modifizieren, bietet die automatische Generierung das entsprechende Werkzeug.

Hier können Sie angeben, welche IP/NP und nominelle Stärke der zu generierende Spieler erhalten soll. Über Checkboxen „**Stärkenprofil**“ und „**Eigenschaften**“ geben Sie an, welche Werte Sie generieren lassen möchten.

### 5.8.6.1 Stärkenprofil generieren

Haben Sie die Rahmenwerte des Spielers angegeben, also die „Idealposition“, die „Nominelle Stärke“ und die „Gute Nebenposition“, werden, sobald Sie den „Generieren“-Button betätigen, die Einzel- und Ausnahmestärken für einen solchen Spieler berechnet.

Das dadurch generierte Stärkenprofil entspricht so gut es geht den geforderten Rahmenwerten, enthält aber kaum Zufallsfaktoren. Sie sollten also die automatische Generierung vor allem einsetzen, um neu erstellte Spieler auf ihre Spielposition hin einzustellen, ohne aus Unwissenheit heraus wichtige Einzelstärken, bezogen auf die Spielposition, zu benachteiligen oder unwichtige Einzelstärken zu hoch zu bewerten.

Somit erhalten Sie eine realistische Abbildung eines Spielers, dessen Werte sehr gut zu seiner Spielposition passen. Nun können Sie noch die Werte manuell justieren, was vor allem bei den Ausnahmestärken sinnvoll ist, um den Spieler entweder realistischer oder abwechslungsreicher zu gestalten.

### 5.8.6.2 Eigenschaften generieren

Damit Sie bei neu erstellten Spielern auch die Eigenschaften mit Werten füllen können, ohne sie einzeln zuweisen zu müssen, steht Ihnen diese automatische Generierung zur Verfügung. Die Generierung der Eigenschaften ist dabei, im Gegensatz zu dem Stärkeprofil, gänzlich unabhängig von den Positionen oder der NS (vgl. 5.8.4), sondern unterliegt rein dem Zufall. Aber auch hierbei gilt, dass die generierten Werte nicht zwangsläufig beibehalten werden müssen. Sie können diese jederzeit manuell nachbessern, um entweder einen realistischeren oder individuelleren Spieler zu erlangen.

## 5.8.7 Stärkenkontrolle

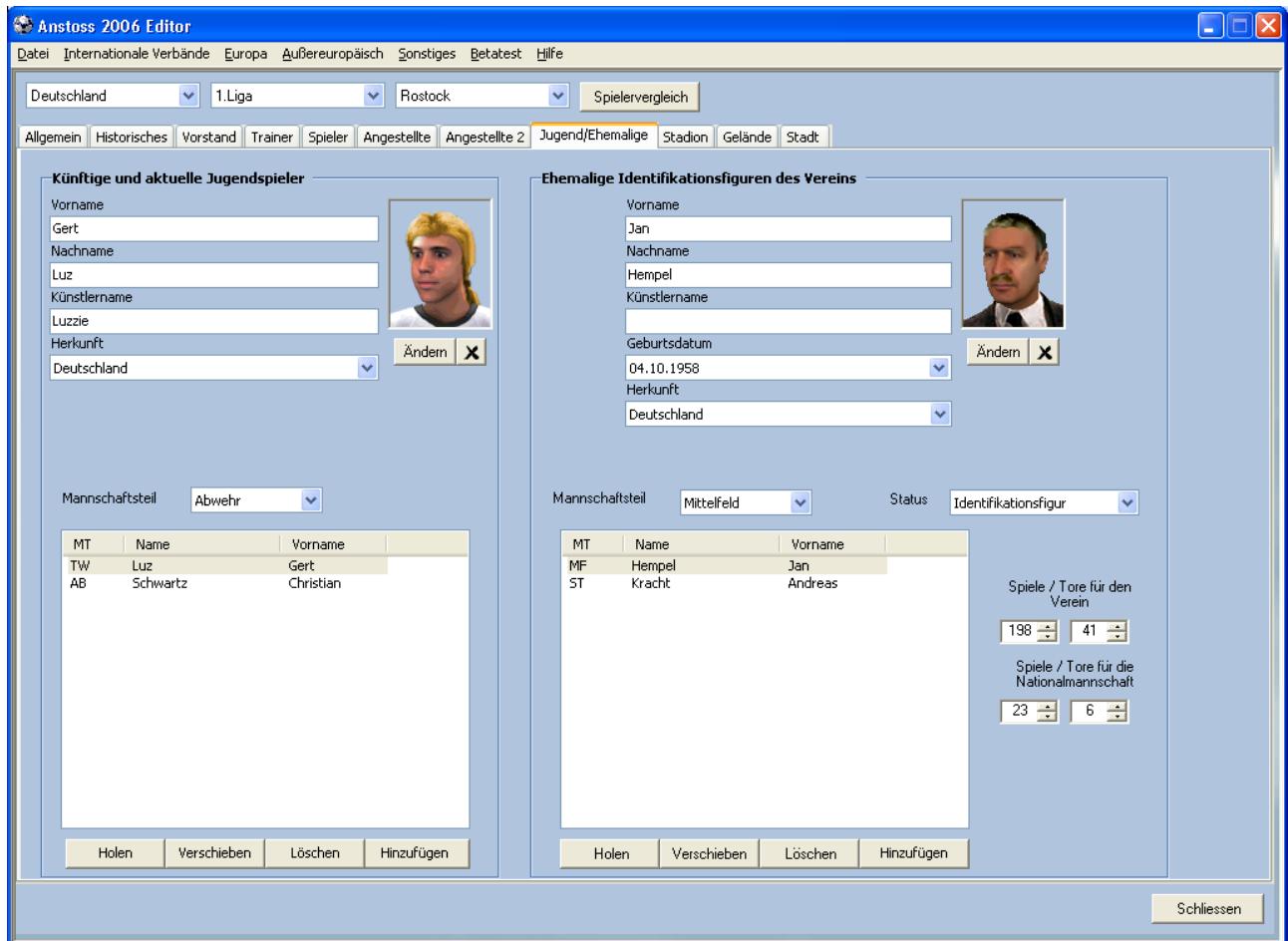
Die Stärkekontrolle soll Ihnen einen schnellen Überblick erschaffen, wie viel Spieler einer Stärkeklasse im gesamten Datensatz und in der aktuellen Liga vertreten sind. Dementsprechend sind 2 Spalten zu sehen, **Liga** und **Datensatz**, und mehrere Zeilen für die NS (vgl. 5.8.4) in Schritten von 0,5.

Für die Stärkenkontrolle werden alle Spieler einer Stärkenklasse (nach nomineller Stärke) gezählt und mit einem vorgegebenen Wert verglichen, einmal für den gesamten Datensatz und einmal für die Liga.

Ist die Anzahl der Spieler zu hoch, wird neben der jeweiligen Spielstärke eine rote Lampe angezeigt. Wenn die Anzahl nur knapp unter der Vorgabe liegt, so wird eine gelbe Lampe dargestellt; liegt die Anzahl hingegen stark unter der Vorgabe, wird eine grüne Lampe angezeigt.

Der vorgegebene Wert ist dabei für die einzelnen Stärkeklassen unterschiedlich und für sehr hohe oder sehr niedrige Stärkeklassen kleiner als für das breite Mittelfeld. Dies soll verhindern, dass für eine Liga oder im Vergleich für den gesamten Datensatz eine unausgewogene Verteilung an Spielern gegeben ist. Sie sollten bei der Bearbeitung der Spieler also darauf achten, die Anzahl an Spielern in einer Stärkeklasse möglichst nah am Maximum zu halten, sodass die Lampen auf gelb stehen.

## 5.9 Reiter „Jugend / Ehemalige“



### 5.9.1 Künftige und aktuelle Jugendspieler

Für einen künftigen oder aktuellen Jugendspieler können Sie einen Vornamen (max. 14 Zeichen), einen Nachnamen (max. 21 Zeichen) sowie optional einen Künstlernamen (max. 14 Zeichen; kein Pflichtfeld) und die Nationalität angeben.

Sie können dem Jugendspieler ein eigenes Foto zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateityp „.png“ voreingestellt, welches das Format des eigenen Fotos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Foto auch eine Bildgröße von 105x84 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „**X**“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

In einer Auswahlliste bestimmen Sie, in welchem **Mannschaftsteil** dieser Spieler vorwiegend tätig ist:

- Tor
- Abwehr
- Mittelfeld
- Sturm.

#### **5.9.1.1 „Holen“-Button**

Mittels dieses Buttons lässt sich ein zukünftiger Spieler eines anderen Vereins dem aktuellen zuweisen. Die Funktionalität ist dabei dieselbe wie beim Holen von Managern, daher sei an dieser Stelle auf Punkt „Holen“-Button unter 5.7.1.1 verwiesen.

#### **5.9.1.2 „Verschieben“-Button**

Mittels dieses Buttons lässt sich ein zukünftiger Spieler in einen anderen Verein verschieben. Die Funktionalität ist dabei dieselbe wie beim Verschieben von Managern, daher sei an dieser Stelle auf Punkt „Verschieben“-Button unter 5.7.1.2 verwiesen.

#### **5.9.1.3 „Löschen“-Button**

Der Button „Löschen“ löscht den aktuell ausgewählten zukünftiger Spieler aus dem Datensatz nach einer Sicherheitsabfrage, welche Sie mit „Ja“ beantworten müssen, um den Löschvorgang zu vollziehen.

#### **5.9.1.4 „Hinzufügen“-Button**

Benutzen sie diesen Button, so wird ein neuer Jugendspieler erzeugt und den bereits bestehenden, sofern vorhanden, hinzugefügt. Die persönlichen und spielerischen Werte werden dabei per Zufall ermittelt und gesetzt.

### **5.9.2 Ehemalige Identifikationsfiguren des Vereins**

Für eine ehemalige Identifikationsfigur können Sie einen Vornamen (max. 14 Zeichen), einen Nachnamen (max. 21 Zeichen), optional einen Künstlernamen (max. 14 Zeichen - kein Pflichtfeld) sowie das Geburtsdatum und die Nationalität angeben.

Sie können der ehemaligen Identifikationsfigur ein eigenes Foto zuweisen, indem Sie den Button „Ändern“ drücken oder aus dem Kontextmenü auf die Option „**Bild wählen ...**“ klicken, worauf sich ein üblicher Dialog zum Öffnen einer Datei aufbaut. In diesem Dialog ist der Dateifilter bereits auf den Dateityp „.png“ voreingestellt, welches das Format des eigenen Fotos sein sollte. Idealerweise sollte dieses Foto auch eine Bildgröße von 105x84 Pixel haben, ist dies aber nicht der Fall, so wird das angegebene Bild entsprechend angepasst.

Einfacher ist es, ein Foto aus dem Archiv des Editors zu wählen und es zuzuweisen. Dies ist über die zweite Option im Kontextmenü „**Aus Archiv ...**“ möglich. Hiernach öffnet sich ein Dialog, in welchem Ihnen alle an dieser Stelle zur Verfügung stehenden Fotos angezeigt werden. Nach Ihrer Wahl des gewünschten Fotos können Sie dies mit „OK“ zu bestätigen und der Dialog schließt sich wieder.

Die Option „**Rücksetzen**“ stellt, genauso wie der Button „X“, das aktuelle Logo auf die Standardeinstellung zurück.

In einer Auswahlliste bestimmen Sie, in welchem **Mannschaftsteil** der ehemalige Spieler vorwiegend tätig war:

- Tor
- Abwehr
- Mittelfeld
- Sturm.

Mit dem **Status** können Sie bestimmen, welche Rolle diesem ehemaligen Spieler innerhalb des Vereins zukommt:

- Lichtgestalt
- Vereinskone
- Identifikationsfigur.

Damit Sie auch die statistischen Erfolge des ehemaligen Spielers festhalten können, stehen Ihnen die Eingabefelder „**Anzahl Spiele / Tore für den Verein**“ und „**Anzahl Spiele / Tore für die Nationalmannschaft**“ zur Verfügung. Diese lassen jeweils eine maximal dreistellige Zahl als Eingabe zu.

#### **5.9.2.1 „Holen“-Button**

Mittels dieses Buttons lässt sich eine ehemalige Identifikationsfigur eines anderen Vereins dem aktuellen zuweisen. Die Funktionalität ist dabei dieselbe wie beim Holen von Managern, daher sei an dieser Stelle auf Punkt „Holen“-Button unter 5.7.1.1 verwiesen.

#### **5.9.2.2 „Verschieben“-Button**

Mittels dieses Buttons lässt sich eine ehemalige Identifikationsfigur in einen anderen Verein verschieben. Die Funktionalität ist dabei dieselbe wie beim Verschieben von Managern, daher sei an dieser Stelle auf Punkt „Verschieben“-Button unter 5.7.1.2 verwiesen.

#### **5.9.2.3 „Löschen“-Button**

Der Button „Löschen“ löscht die aktuell ausgewählte ehemalige Identifikationsfigur aus dem Datensatz nach einer Sicherheitsabfrage, welche Sie mit „Ja“ beantworten müssen, um den Löschvorgang zu vollziehen.

#### **5.9.2.4 „Hinzufügen“-Button**

Benutzen sie diesen Button, so wird eine neue Identifikationsfigur erzeugt und den bereits bestehenden, sofern vorhanden, hinzugefügt. Die persönlichen und spielerischen Werte werden dabei per Zufall ermittelt und gesetzt.

## 5.10 Reiter „Stadion“

Unterhalb dieses Reiters können Sie für jeden Verein einstellen, wie dessen Stadion beschaffen sein soll. Dieser Reiter ist dazu in zwei Gruppen unterteilt, dem Stadion und seine Tribünen. Viele der hier getroffenen Einstellungen bestimmen direkt die angezeigten Grafiken im Spiel.

### 5.10.1 Stadion

Zunächst können Sie den Namen des Stadions angeben, welcher allerdings nicht länger als 21 Zeichen lang sein darf. Mittels der folgenden 4 Checkboxen können Sie festlegen, welche Extras das Stadion aufweisen kann:

- Laufbahn (ja/nein)
- Rasenheizung (ja/nein)
- Flutlicht (ja/nein)
- Hintertornetz (ja/nein).

Des Weiteren stehen Ihnen mehrere Auswahllisten zur Verfügung, mit denen Sie allgemeine Einstellungen des Stadions verändern können. Die **Atmosphäre** ist dabei weniger auf das Stadion selber als auf das dort verkehrende Publikum bezogen und kann folgende Werte annehmen:

- Altersheim
- Zurückhaltend
- Ordentlich
- Eindrucksvoll
- Tollhaus
- Hexenkessel.

Sie können einstellen, von welchem Typ die **Anzeigetafel** sein soll:

- Keine
- Tafelanzeige

- LED-Anzeige
- Videowand.

Mit der Auswahlliste **Fassade** können Sie angeben, von welcher baulichen und optischen Beschaffenheit das Stadion sein soll. Es werden die Typen „A“ bis „H“ angeboten.

Der **Dachtyp** bestimmt die bauliche und optische Beschaffenheit des Dachs und kann von Ihnen mit den Werten „Typ A“ bis „Typ F“ belegt werden.

Der **Gästeblock** bestimmt, welcher Block im Stadion für auswärtige Gäste reserviert ist, und kann dementsprechend auf einen der zur Verfügung stehenden Blöcke im Stadion gelegt werden:

- Keiner
- Block A
- ... (bis)
- Block N.

Zusätzlich zum aktuellen Stadion können Sie auch noch den **Name des Amateurstadions** (maximal 21 Zeichen lang) setzen.

## 5.10.2 Tribüne

Jedes Stadion ist in Tribünen unterteilt, wobei es eine Haupttribüne, eine Gegentribüne, zwei Hintertribünen und 4 Ecktribünen gibt. Jede Tribüne belegt dabei einen oder mehrere Blöcke des Stadions (die Blöcke A bis N). Für Haupt- und Gegentribüne sind dies jeweils 3 (Block D-F und K-M), für die Hintertribünen jeweils 2 (Block A-B und H-I) und ein Block für jede Ecktribüne. Sie können im Editor nicht jeden Block einzeln editieren, sondern nur jede Tribüne, da diese immer gleich behandelt werden.

Für jede dieser 8 Tribünen können Sie hier also einstellen, wie Sie im Genauerem beschaffen sein soll. Dazu müssen Sie zunächst in der **Blockauswahl** die gewünschte Tribüne anwählen, worauf deren Werte in den Editor geladen werden.

Rechts von der Blockauswahl sind drei Checkboxen, die Sie für jede Tribüne einzeln an- oder ausschalten können. Sie können angeben, ob diese Tribüne überdacht oder umzäunt oder eine Heimtribüne sein soll:

- mit Dach (ja/nein)
- mit Zaun (ja/nein)
- Heimtribüne Block X (ja/nein).

Für alle Ecktribünen können sie zusätzlich noch einstellen, ob sich in dieser Ecktribüne ein **Gebäude** befinden soll oder nicht (für andere Tribünen ist diese Auswahlliste deaktiviert):

- kein
- Typ A
- Typ B.

Eine Tribüne ist auch noch in 3 Ränge unterteilt, wobei sich der untere Rang nah am Spielfeld und der obere am Stadionrand befindet. Für jeden der drei Ränge können Sie nun einstellen, wie viele **Tiefenstufen**, also Sitzreihen, sie haben sollen. Dabei kann jeder Rang minimal 0 und maximal 6 Tiefenstufen haben. Einzige Ausnahme ist die Haupttribüne, welche immer mindestens eine Tiefenstufe haben muss. Beachten Sie bitte, dass der 2. Rang erst freigeschaltet wird, wenn der 1. Rang über mindestens zwei Tiefenstufen verfügt. Ebenso wird ein 3. Rang erst angeboten, wenn der 2. Rang mindestens zwei Tiefenstufen aufweisen kann.

Mit der **Neigung** stellen sie den Winkel ein, mit der der Rang im Verlauf ansteigt:

20°  
30°  
40°

30° + Überhang  
40° + Überhang.

Der **Tribünentyp** legt fest, wie die Tribünen miteinander verbunden sind:

- Standard
- Treppen
- Aufstieg.

Mit **Platztyp** stellen Sie ein, ob die Zuschauer in dieser Tribüne stehen oder sitzen müssen:

- Sitzplatz
- Stehplatz.

Schließlich können Sie über dem **Absatztyp** angeben, wie eine Tribüne beschaffen ist:

- Keiner
- Massiv
- Logen
- Tunnelgang.

Am rechten unteren Ende diesen Screens haben Sie einen Überblick über das Fassungsvermögen des aktuellen Stadions. Ihnen wird angezeigt, wie viele **Stehplätze**, **Sitzplätze** und **Logen** in diesem Stadion bereitgestellt werden und wie groß dessen **Gesamtkapazität** ist.

## **6 Menüpunkt „Außereuropäisch“, Unterpunkt „Länder“**

---

Die Reiter unterhalb der außereuropäischen Länder sind denen der europäischen Länder sehr ähnlich. Sie haben den gleichen Aufbau und besitzen die gleiche Funktionalität, wenn auch etwas eingeschränkter. Deshalb wird in der Erklärung aller folgenden Reiter auf die der europäischen Länder verwiesen mit dem Hinweis, welche Unterkategorien nicht beachtet werden müssen, da sie obsolet sind.

### **6.1 Reiter „Allgemeines“**

Siehe Punkt 4.1 ff  
Ohne Punkt 4.1.6 (Wettbewerbe)

### **6.2 Reiter „Nationaltrainer“**

Siehe Punkt 5.6 ff  
Ohne 5.6.10 (Erfolgsgeschichte)  
Ohne 5.6.11 (Trainerhistorie)

### **6.3 Reiter „Vereinslose Trainer“**

Siehe Punkt 5.6 ff  
Ohne 5.6.10 (Erfolgsgeschichte)  
Ohne 5.6.11 (Trainerhistorie)

### **6.4 Reiter „Ligazusammensetzung“**

Siehe Punkt 4.2 ff

## **7 Menüpunkt „Außereuropäisch“, Unterpunkt „Vereine“**

Die Reiter unterhalb der außereuropäischen Vereine sind denen der europäischen Vereine sehr ähnlich. Sie haben den gleichen Aufbau und besitzen die gleiche Funktionalität, wenn auch etwas eingeschränkter. Deshalb wird in der Erklärung aller folgenden Reiter auf die der europäischen Vereine verwiesen, mit dem Hinweis, welche Unterkategorien nicht beachtet werden müssen, da sie obsolet sind.

### **7.1 Reiter „Allgemeine“**

Siehe Punkt 5.2 ff., aber ohne 5.2.2 (Fans) und 5.2.5 (Finanzen).

### **7.2 Reiter „Trainer“**

Siehe Punkt 5.6 ff., aber ohne 5.6.10 (Erfolgsgeschichte) und 5.6.11 (Trainerhistorie).

### **7.3 Reiter „Spieler“**

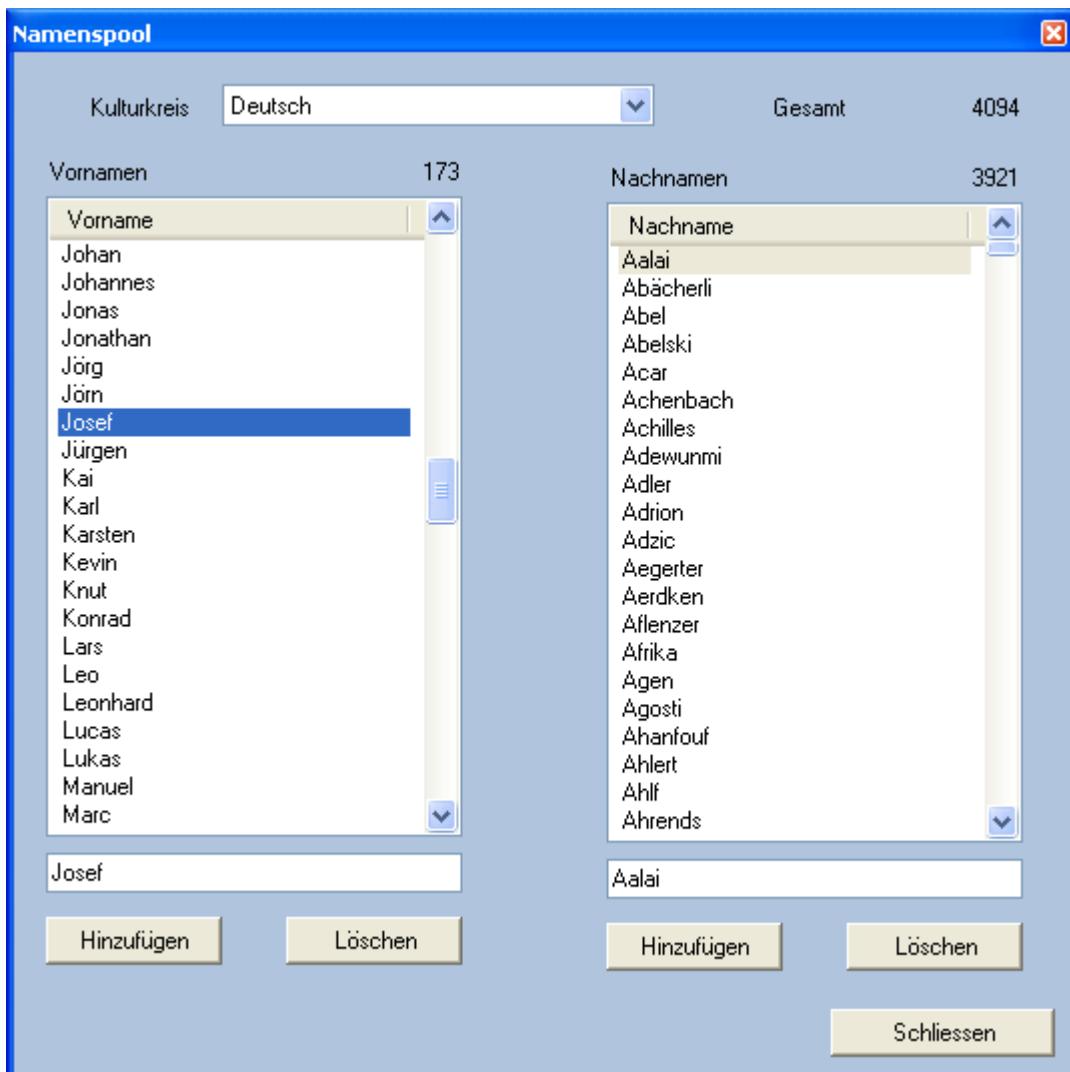
Siehe Punkt 5.8 ff.

### **7.4 Reiter „Stadion“**

Siehe Punkt 5.10 ff.

## 8 Menüpunkt „Sonstiges“

### 8.1 Popup „Namenspool“



Der Namenspool beinhaltet alle Vor- und Nachnamen, die der Editor bei der automatischen Generierung benutzt. Damit ein automatisch erstersteller spanischer Spieler auch einen spanisch klingenden Namen hat, besitzt jedes Land seinen eigenen Pool an Vor- und Nachnamen.

In der Auswahlliste „Kulturreis“ wählen Sie das Land aus, für welches Sie den Namenspool einsehen oder editieren wollen. Haben Sie ein Land selektiert, so werden die **Vornamen** und **Nachnamen** in ihre jeweiligen Listen geladen und rechts oben angezeigt, wie viele es jeweils sind.

Um einen Namen aus einer der Listen zu löschen, müssen Sie lediglich diesen anwählen und den „Löschen“-Button betätigen.

Unterhalb der Listen befindet sich jeweils ein Eingabefeld, mit dessen Hilfe Sie den Pool um neue Namen erweitern können. Haben Sie Ihren gewünschten Namen eingegeben, genügt ein Klick auf „Hinzufügen“ und der Name wird in die Liste eingesortiert.

Der „Schließen“-Button beendet dieses Fenster wieder.

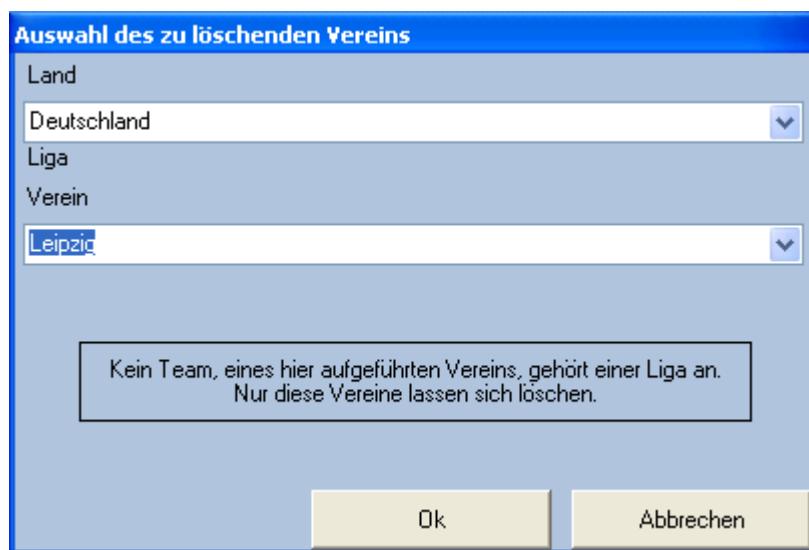
## 8.2 Popup „Startjahr“

In diesem Popup können Sie einstellen, welches Jahr das aktuelle Startjahr ist. Dieser Wert ist die Grundlage vieler Datumsfelder und anderer Einstellungen, wie zum Beispiel der 5-Jahres-Wertung.

Beachten Sie bitte, dass wenn Sie diesen Wert ändern, dann auch sicherheitshalber den Editor neu starten sollten, um sicherzugehen, dass sämtliche davon betroffenen Eingabefelder auch korrekt abgeändert werden.

## 8.3 Popup „Vereine Löschen“

Über diesen Dialog können Sie bestehende Vereine löschen. Beachten Sie aber, dass in diesem Dialog nur Vereine aufgelistet werden, deren Teams keiner Liga zugeordnet sind. Wollen Sie also einen bestehenden Verein löschen um ihn zum Beispiel durch einen anderen zu ersetzen, dann müssen Sie sicherstellen, dass kein Team dieses Vereins irgendeiner Liga zugeordnet ist (dies können Sie im Screen „Ligenzusammensetzung“ editieren; siehe dazu 4.2).



Um nun einen Verein zu Löschen müssen Sie lediglich in der Auswahlliste „Land“ das betreffende Land und in der Auswahlliste „Verein“ schließlich den gewünschten Verein selektieren und den Button „OK“ benutzen. Um diesen Vorgang abzubrechen und diesen Dialog zu schließen drücken Sie den Button „Abbrechen“.

## 8.4 Popup „Vereine Hinzufügen“

Mit Hilfe dieses Dialogs können Sie einen neuen Verein erstellen. Dazu brauchen Sie lediglich ein Land in der Auswahlliste „Land“ selektieren und einen Namen in das Eingabefeld „Verein“ eintragen. Der Vereinsname darf dabei nicht länger als 21 Zeichen sein und keine Sonder- und Steuerzeichen enthalten.

Mit der Benutzung des Buttons „OK“ wird dieser Verein dann dem gewünschten Land hinzugefügt und steht Ihnen für weitere Bearbeitung im Editor zur Verfügung. Der „Abbrechen“ Button hingegen schließt diesen Dialog ohne eine Aktion auszuführen.

## **9 Menüpunkt „Support“**

### ***9.1 Unterpunkt „Auf Update prüfen“***

Mit Klick auf den „Auf Update prüfen“-Button wird nachgeschaut, ob eine aktuellere Version des ANSTOSS-2007-Editors verfügbar ist. Falls ja, dann wird automatisch ein Update heruntergeladen und installiert. Gegebenenfalls muss diese Prozedur mehrfach wiederholt werden, falls mehrere Updates zur Verfügung stehen, die hintereinander installiert werden müssen.

Voraussetzung, um nach Updates suchen zu können, ist, dass Sie beim Klick auf den „Auf Update prüfen“-Button mit dem Internet verbunden sind.

Bitte beachten Sie, dass keine Updates für den *Editor alleine* mehr veröffentlicht werden, sobald das Spiel ANSTOSS 2007 auf dem Markt erhältlich ist! Vielmehr wird ANSTOSS 2007 dann stets die aktuelle Editorversion beinhalten und, sofern nötig, über Updates aktualisiert.

### ***9.2 Unterpunkt „Fehler melden“***

Bei der Vielzahl der am Markt befindlichen Hard- und Softwarekomponenten und Systemkonfigurationen lassen sich Probleme bei der Installation und dem Betrieb von Software-Produkten leider niemals völlig ausschließen.

Wenngleich wir alles daran setzen, dies im Vorfeld durch ausgiebige Testläufe und umfangreiche Betatests zu verhindern, so treten doch vereinzelt - zumeist schnell zu behebende - Fehler auf.

Falls Sie aber einen Fehler gefunden haben, so können Sie uns diesen mit dem „Fehler melden“-Button schicken, damit er möglichst schnell behoben wird.

Sie gelangen bei Klick auf den Button zu einem Formular der ANSTOSS-2007-Homepage, in der Sie nähere Angaben zu dem Fehler machen können. Er wird dann direkt an die Verantwortlichen weitergeleitet.

Voraussetzung, um den Fehler melden zu können, ist, dass Sie beim Klick auf den „Fehler melden“-Button mit dem Internet verbunden sind.

### ***9.3 Unterpunkt „Handbuch“***

Hiermit wird dieses Handbuch aufgerufen.