

Handbuch ANSTOSS 2

© Ascaron GmbH 1999

- 1 Vorwort
- 2 Zum Aufbau dieses Handbuchs...
- 3 Installation
- 4 Hardwarevoraussetzungen
- 5 Service
- 6 Der ganz schnelle Einstieg - Was sollte ich unbedingt wissen?
- 7 Die erste Begegnung - Wie wird das Spiel gespielt?
 - 7.1 Spieleinstieg
 - 7.1.1 Auswahl der Länder
 - 7.1.2 Spieldauer
 - 7.1.3 Vereinsauswahl
 - 7.1.4 Spieleinstellungen
 - 7.2 Saisonablauf
 - 7.3 Spieler- und Mannschaftswerte
 - 7.4 Ablauf von Verhandlungen...
 - 7.4.1 Echte Verhandlungen
 - 7.4.2 „Versteigerungen“
 - 7.4.3 Einfache Verhandlungen
 - 7.5 Kalkulation
 - 7.6 Saisonvorbereitung
 - 7.7 Menüleiste
 - 7.7.1 Mannschaftsaufstellung
 - 7.7.2 Medizinische Abteilung
 - 7.7.3 Trainingsplanung
 - 7.7.4 Taktische Möglichkeiten
 - 7.7.5 Wochenplaner
 - 7.7.6 Spielankündigung
 - 7.7.7 Finanzlage
 - 7.7.8 Spielerkader
 - 7.7.8.1 Vertragsverlängerungen
 - 7.7.8.2 Spieler auf Transferliste setzen
 - 7.7.9 Transfermarkt
 - 7.7.9.1 Anmerkungen zum Transfersystem...
 - 7.7.9.2 Grundsätzliche Vorgehensweise bei der Verpflichtung eines Spielers
 - 7.7.9.3 Transferliste
 - 7.7.10 Stadion
 - 7.7.11 Telefon
 - 7.7.12 Präsident
 - 7.7.13 Statistiken
 - 7.7.14 Scores & Kohle
 - 7.7.15 Optionen
 - 7.7.16 Anstoß!
 - 7.8 Und wieder von vorne...
- 8 Editor
 - 8.1 Datei
 - 8.2 National
 - 8.3 International
 - 8.4 Sonstiges
- 9 Online-Hilfe
- 10 Credits

1 Vorwort

Liebe Fußballfreunde!

Wir haben uns bemüht, bei ANSTOSS 2 alle Wünsche aus den vielen tausend Zuschriften zum „alten“ ANSTOSS zu erfüllen. Bei all denjenigen, die uns ihre Wünsche und Vorschläge zu diesem Spiel geschickt haben, möchten wir uns an dieser Stelle recht herzlich bedanken. Auch bewährte Elemente aus ANSTOSS und aus der ANSTOSS-WM-Edition sind wieder eingeflossen.

Wenn Sie uns Ihre Meinung zu diesem Spiel mitteilen wollen, würden wir uns sehr freuen, wenn Sie uns den beiliegenden Fragebogen ausgefüllt zurücksenden würden. Vielen Dank!

Leider dürfen wir auch diesmal die Originalnamen nicht verwenden. Dieses Manko können Sie mittels des mitgelieferten Editors jedoch ausgleichen. Bereits die Eingabe der „richtigen“ Vereinsnamen und der „echten“ Spieler Ihres Lieblingsvereins sorgt innerhalb weniger Minuten für ein noch realistischeres Spielgefühl. Mit Hilfe des Editors können Sie das Spiel auch in einigen Jahren noch voll genießen.

Informationen über die jeweiligen „realen“ Spielerkader finden Sie in der Fachpresse. Sicher wird es, wie bei ANSTOSS, bald auch wieder Datensätze in Mailboxen, im Internet oder auf den CDs der Spielezeitschriften geben.

Also: Flach schießen und hoch gewinnen!

Ihr ASCARON Sports-Team

2 Zum Aufbau dieses Handbuchs...

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

Sie finden hier zwei unterschiedliche Einstiege in das Programm, den für ganz Eilige in Kapitel 6 und die ausführlichere Variante in Kapitel 7. Letztere erläutert Ihnen Schritt für Schritt die Bedienung und die wichtigsten Funktionen des Programms.

3 Installation

ANSTOSS 2 ist ein Windows 95-Spiel. Es läuft problemlos auch unter Windows NT.

Starten Sie für die Installation zunächst Windows 95 oder Windows NT. Legen Sie dann bitte die ANSTOSS 2-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk! Das Setup-Programm wird automatisch aufgerufen. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm!

4 Hardwarevoraussetzungen

Sie benötigen mindestens einen Pentium 90 mit 16 MB-RAM, ca. 150 MB freien Festplattenspeicher, ein Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk, eine MS-Mouse (oder kompatible) und eine 1 MB-VESA-SVGA-Karte. Eine 2 MB-Grafikkarte sorgt für eine deutliche Geschwindigkeitssteigerung.

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

5 Service

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

Auf unserer Internetseite

<http://www.ASCARON.COM>

finden Sie Informationen über unseren Service und über unsere Produkte, Pressestimmen, das „Who-is-Who“ bei ASCARON und vieles mehr. Außerdem können Sie dort im Diskussionsforum mit anderen Spielern und den Mitarbeitern von ASCARON über das Spiel diskutieren oder Fragen loswerden. Wir laden Sie sehr herzlich dazu ein!

Im Internet gibt es auch viele Fan-Seiten rund um ANSTOSS 2. Nehmen Sie einfach eine Suchmaschine und suchen Sie nach „ANSTOSS 2“. Dort finden Sie viele Tips & Tricks, Trainingspläne usw.

Mit freundlichen Grüßen

Ihr ASCARON-Team

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

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

Für das erste Spiel empfehlen wir Ihnen eine „**Karriere mit Vereinsauswahl am Spielbeginn**“, da Sie sich hier Ihren Verein selbst aussuchen können, aber nicht auf die Besonderheiten der Karriere verzichten müssen. Nach der Vereinsauswahl sollten Sie sich für eine **schnelle Vorbereitung** entscheiden, da Sie dann rasch mit dem Spielen beginnen können.

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

- die Eintrittspreise, Dauerkartenbedingungen und die Ausgaben für die Sicherheit müssen feststehen.
- der Vertrag mit dem Hauptsponsor muß unter Dach und Fach sein.
- die Bandenwerbung für die nächste Saison muß feststehen.
- die Ausgaben für die Spielerbeobachter müssen eingestellt sein.
- die Spielerprämien müssen geregelt sein.
- die Ausgaben für die medizinische Abteilung und für die Jugend- und Amateurmannschaft müssen festgelegt sein.
- die Ausgaben für die Computerabteilung und die statistische Abteilung müssen feststehen.

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

- der UIC wird erst ab der zweiten Saison ausgespielt.
- in der Vorbereitung sollte das Training langsam gesteigert werden (Kondition!), dann sollte zu weniger anstrengenden Formen übergegangen werden, damit die Spieler zum Saisonbeginn nicht müde sind.
- bei mehreren Spielern ist ein kleines Freundschaftsspiel oder ein Turnier gegeneinander natürlich Pflicht.
- beschäftigen Sie ruhig einen Chef-Statistiker („Sonstiges“), und nehmen Sie zum Kennenlernen auch die Dienste von NORACSA in Anspruch; ein guter Anwalt reduziert die Länge von Sperren nach roten Karten.
- die Anstellung eines Co-Trainers (zu Beginn der Vorbereitung oder über das Telefon) sorgt über den „Co“-Button in der Mannschaftsaufstellung für eine automatische Aufstellung.
- Spieler können eine Position „lernen“, wenn sie häufiger dort eingesetzt werden.
- in der Gegenüberstellung können Sie durch das Ziehen eines eigenen Spielers auf einen Gegner eine Manndeckung einstellen, hierbei sollten Sie auf die Fähigkeiten der einzelnen Spieler achten (z.B. einen kopfballstarken Verteidiger gegen einen kopfballstarken Stürmer spielen lassen).

- das Dopen von Spielern ist riskant, sorgt aber für einen deutlichen Formgewinn.
- an den Tagen direkt vor einem Spiel sollten Sie kein wirklich anstrengendes Training mehr auswählen (s.o.).
- vermeiden Sie, dauerhaft mit hohem Einsatz zu spielen, sonst ist Ihre Mannschaft nach einigen Spielen bereits erschöpft.
- achten Sie auf die Zufriedenheit Ihrer Spieler und beachten Sie vor allem, daß Spieler gleicher Spielstärke auch in etwa das gleiche Gehalt bekommen.

Beim Transfermarkt gibt es folgende Dinge zu beachten:

- ein Spieler kann nur einmal pro Saison den Verein wechseln.
- bei Abwerbeversuchen von Spielern, die noch bei einem anderen Verein unter Vertrag stehen, findet die Hauptverhandlungsrounde erst eine Woche später statt, damit auch andere Vereine noch die Gelegenheit haben, teilzunehmen.
- wechselt ein Spieler zu einem höherklassigen Verein, verliert er durch den Wechsel pro Liga Unterschied normalerweise einen Punkt seiner Spielstärke, im umgekehrten Fall gewinnt er einen Punkt dazu.

TIP: Nach einiger Spielzeit sollten Sie auf alle Fälle einen ausführlichen Blick in die Online-Hilfe werfen, da in ANSTOSS 2 eine Menge Details eingebaut sind, die Sie ohne diese Lektüre glatt verpassen würden. Viel Spaß!

7 Die erste Begegnung - Wie wird das Spiel gespielt?

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

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

JA/OK-BUTTON	Frage wird mit „Ja“ beantwortet bzw. die Einstellungen werden übernommen
NEIN/ABBRUCH-BUTTON	Frage wird mit „Nein“ beantwortet bzw. alle Einstellungen werden verworfen, d.h. Sie gelangen zurück in das vorherige Menü

TIP: Sollten Sie an irgendeiner Stelle eine Frage haben und weiterführende Informationen suchen, rufen Sie bitte einfach die Online-Hilfe auf. Genaue Informationen finden Sie im entsprechenden Kapitel.

7.1 Spieleinstieg

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

7.1.1 Auswahl der Länder

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

Sie haben die Wahl zwischen Deutschland, England und Frankreich. Ferner können Sie ein Bonusland auswählen, in das Sie später, entsprechenden Erfolg vorausgesetzt, wechseln können.

7.1.2 Spieldauer

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

Echte Managerkarriere

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

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

Karriere mit Vereinsauswahl am Spielbeginn

Dieser Modus entspricht dem vorherigen, Sie haben lediglich einen „kleinen“ Startvorteil, da Sie sich Ihren ersten Verein frei aussuchen dürfen.

Feste Spieldauer mit Vereinsauswahl

Sie können sich auch für eine feste Spieldauer zwischen einem und fünf, oder von zehn, zwanzig, fünfzig oder hundert Jahren entscheiden. Hier „altet“ der Manager nicht. Sie können spielen, spielen, spielen.

Dabei können sich alle Spieler ihren Startverein frei aussuchen und wahlweise auch unter gleichen Anfangsbedingungen beginnen. Sie können sogar ohne Entlassungen spielen. Das wäre natürlich bei der Simulation einer Karriere etwas albern und ist deshalb dort auch nicht möglich.

7.1.3 Vereinsauswahl

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

7.1.4 Spieleinstellungen

Bevor es endgültig losgeht, sind noch einige Einstellungen notwendig:

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

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

7.2 **Saisonablauf**

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

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

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

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

Dann folgt die nächste Spielankündigung.

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

In den einzelnen Ländern gilt folgende Einteilung des Jahres:

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

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

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

HILFE: In der Online-Hilfe finden Sie spezielle Kapitel zu den Besonderheiten der einzelnen Länder, Informationen über die verschiedenen Wettbewerbe und einen umfangreichen Spielplan.

TIP: Um möglichen Problemen vorzubeugen, sollten Sie sich grundsätzlich bei einem Wechsel in ein neues Land das jeweilige Kapitel in der Online-Hilfe genau anschauen.

7.3 Spieler- und Mannschaftswerte

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

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

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

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

7.4 Ablauf von Verhandlungen...

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

7.4.1 Echte Verhandlungen

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

Dazu werden jeweils zwei Spalten mit Werten ausgegeben. In der ersten Spalte finden Sie das Angebot oder die Forderung Ihres Gegenübers. In der zweiten Spalte können Sie Ihre Vorstellungen eintragen. Klicken Sie nun auf „Verhandeln“, prüft die Gegenseite Ihr Angebot. Mit jeder Verhandlungsrounde verschlechtert sich allerdings deren Stimmung, was Sie am Gesichtsausdruck Ihres Verhandlungspartners erkennen können. Versuchen Sie, es nicht zu weit zu treiben, sonst bricht Ihr Gegenüber die Verhandlungen einfach ab.

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

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

7.4.2 „Versteigerungen“

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

Auch bei dieser Verhandlungsform werden zwei Spalten mit Zahlen ausgegeben. In der ersten Spalte finden Sie das zur Zeit beste Angebot, in der zweiten Spalte haben Sie die Möglichkeit, dieses zu

verbessern. Haben Sie in der laufenden Verhandlung bereits ein Angebot abgegeben, sind die alten Werte voreingestellt.

7.4.3 Einfache Verhandlungen

Bei diesem Verhandlungstyp geht es darum, ein vorhandenes Angebot entweder abzulehnen und auf ein besseres Angebot zu hoffen („Verhandeln“) oder aber das Angebot zu akzeptieren („Annehmen“). Der Verhandlungspartner wird dabei mit zunehmender Wahrscheinlichkeit aus den Verhandlungen aussteigen.

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

7.5 *Kalkulation*

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

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

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

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

WICHTIG: Um eine Liste der unbedingt notwendigen Angaben zu erhalten, schlagen Sie bitte in Kapitel 6 nach.

Die verschiedenen Buttons auf dem Bildschirm haben folgende Bedeutung:

- 1 Werte saldiert / nicht saldiert anzeigen lassen
- 2 Auflagen des Verbandes anzeigen lassen
- 3 Bilanz anzeigen lassen
- 4 Finanzdaten drucken
- 5 Geld spenden
- 6 Schwarze Kasse betrachten

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

Wichtig bei der Kalkulation sind auch die Auflagen des Verbandes. In der ersten Saison haben Sie normalerweise keine Auflagen, es sei denn, Sie haben im Editor entsprechende Schulden eingetragen. Genaue Informationen entnehmen Sie bitte dem Kapitel „Lizenzerteilung“ in der Online-Hilfe. Dort erfahren Sie auch, was Ihnen blüht, wenn Sie bei Übertretungen erwischt werden.

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

HILFE: Ausführliche Informationen zu den einzelnen Punkten finden Sie in der Online-Hilfe.

7.6 Saisonvorbereitung

Nachdem Sie die Kalkulation hinter sich gebracht haben, beginnt der sportliche Teil. Sie können nun das Vorbereitungsprogramm Ihrer Mannschaft festlegen. Dazu können Sie Trainingswochen (über die Pfeilfelder auswählbar), Trainingslager, Turniere, Freundschaftsspiele, etc. auf dem Kalender links plazieren, indem Sie diese Elemente mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle verschieben. Klicken Sie ein Trainingslager dann dort an, können Sie einen Ort für seine Durchführung bestimmen, bei einem Turnier oder einem Freundschaftsspiel können die oder der Gegner festgelegt werden.

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

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

Zuvor müssen Sie allerdings noch den Mannschaftskapitän Ihres Teams für die neue Saison bestimmen. Dazu erhalten Sie eine Übersicht Ihres Kaders. Achten Sie vor allem auf den Charakter des Spielers. Es ist vorteilhaft, wenn der Kapitän normalerweise in der Stammformation steht.

Abschließend müssen noch die Rückennummern an Ihre Spieler vergeben werden. Das Verfahren ist äußerst einfach. Aktivieren Sie einfach einen Ihrer Spieler per Mausklick. Dann können Sie ihm durch einen weiteren Klick auf die entsprechende Zahl rechts eine Rückennummer zuweisen (die Nummer erscheint links, der aktivierte Spieler färbt sich rot). Alle bereits vergebenen Nummern sind ebenfalls rot gefärbt, können aber durch erneutes Anklicken auch wieder neu zugeordnet werden. Bestimmte prestigeträchtige Trikots sollten Sie an Ihre besten Spieler vergeben.

Im unteren Teil des Bildschirms steht Ihnen außerdem noch ein Button („Automatisch vergeben“) zur Verfügung, mit dem Sie den Spielern, die noch keine Nummer haben, mit einem Knopfdruck Rückennummern in aufsteigender Reihenfolge zuordnen können. Haben einige Spieler beim Verlassen des Dialogs noch keine Nummer, wird die automatische Vergabe nachträglich angewandt.

7.7 Menüleiste

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

Über die Menüleiste am unteren Bildschirmrand können Sie direkt zu den einzelnen Arbeitsbereichen springen. Dies ist immer vor dem Beginn einer neuen Spielwoche der Fall.

7.7.1 Mannschaftsaufstellung

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

In der Spielerliste im unteren Teil des Bildschirms bekommen Sie alle für die Aufstellung wesentlichen Informationen auf einen Blick. Über den Scrollbalken können Sie sich beliebig in dieser Liste bewegen. Klicken Sie auf eine Spaltenüberschrift, werden die Spieler gemäß dieser Spalte sortiert. Aktivieren Sie den kleinen „Auto“-Button rechts daneben, wählt der Computer die seiner Meinung nach besten nicht aufgestellten Spieler für die Bank aus.

TIP: Es erleichtert die Aufstellung, wenn Sie die Spieler zunächst nach Spielstärke und dann nach Positionen sortieren. Auch die Sortierung nach aufgestellt / nicht aufgestellt (über den Namen) ist sinnvoll.

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

T	=	Torwart
L	=	Libero
MD	=	Manndecker
LV	=	linker Verteidiger
RV	=	rechter Verteidiger
DM	=	defensiver Mittelfeldspieler
LM	=	linker Mittelfeldspieler
RM	=	rechter Mittelfeldspieler
OM	=	offensiver Mittelfeldspieler
S	=	Stürmer

Verletzte, gesperrte und suspendierte Spieler werden rot dargestellt und können nicht aufgestellt werden. Unter „Fällt aus“ finden Sie neben einem Symbol für den Grund des Ausfalls auch Informationen darüber, in wie vielen Wochen Ihnen der Spieler wieder zur Verfügung steht.

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

Klicken Sie einen Spieler in der Spielerliste an, verwandelt sich der Mauszeiger in ein kleines Kästchen, in dem sich sein Name und einige Zusatzinformationen (die kleinen Grafiken symbolisieren seine Fähigkeiten) befinden. Dieses Kästchen können Sie nun mit gedrückter Taste auf eine beliebige Position in der Aufstellung oder auf der Bank bewegen. Befinden Sie sich direkt über einer Position, ändert sich möglicherweise die Stärke des Spielers im Kästchen und die Farbe, in der er dargestellt wird. Dies geschieht immer dann, wenn diese Position nicht seine Normalposition darstellt. Lassen Sie die Maustaste los, wird der Spieler auf die aktuelle Position gesetzt.

Befand sich bereits ein Spieler auf der ausgewählten Position, tauscht dieser seinen Platz mit dem neuen Spieler. War der neue Spieler bislang noch nicht aufgestellt, wird der alte Spieler damit aus dem Kader gestrichen.

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

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

Ziehen Sie einen Spieler auf einen freien Bereich auf dem Feld, können Sie ihm eine neue Position zuweisen. Wollen Sie z.B. nur für die nächste Partie Ihren Verteidiger ein wenig offensiver spielen lassen, dann ziehen Sie ihn einfach mit der linken Taste ein Stück nach oben. Er wird dann zusammen mit seiner Spielposition an die neue Position gesetzt. Bedenken Sie jedoch, daß diese Änderung nur für das laufende Spiel gilt und am nächsten Spieltag wieder verloren ist. Dauerhafte Änderungen dieser Art sind nur unter „Spielsystem“ möglich.

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

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

Stellen Sie einen Torhüter ins Feld oder einen Feldspieler ins Tor, spielt dieser nur noch mit 10% seiner normalen Stärke. Wenn Ihre normalen Torhüter alle verletzt oder gesperrt sind, geht es natürlich nicht anders.

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

Spieler lassen	hier können Sie sich die Spieler auf dem Spielfeld als	Grafik anzeigen
Spieldaten	hier können Sie das Spieldaten Ihres Teams verändern	
J/A	hier können Sie Jugend- und Amateurspieler in den Kader holen	
CO	haben Sie einen Co-Trainer angestellt, können Sie sich eine automatische Aufstellung geben lassen	
E	hier können Sie den Elfmeterschützen bestimmen	
F	hier können Sie den Freistoßschützen bestimmen	
C	hier können Sie den Kapitän Ihres Teams neu bestimmen	
A/B	in der Gegenüberstellung der Mannschaften können Sie Manndeckungen festlegen (genaue Informationen finden Sie in der Online-Hilfe)	
I	hier gibt es Informationen über den nächsten Gegner	

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

7.7.2 Medizinische Abteilung

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

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

7.7.3 Trainingsplanung

Die Trainingsplanung von ANSTOSS 2 erlaubt es Ihnen, mit wenigen Mausklicks das Training für die nächsten sechs Wochen festzulegen. Sie können aber auch jede Trainingseinheit einzeln definieren.

Um das Training für die nächste Woche einzustellen, aktivieren Sie bitte zunächst rechts unten die Woche „0“. Durch einen Klick auf eine der Folgewochen können Sie auch längerfristig planen.

Nun können Sie links unten eine entsprechende Woche auswählen. Wir haben einige „maßgeschneiderte“ Trainingsprogramme ausgearbeitet, die Sie mit einem Klick auswählen können. Die einzelnen Einheiten werden jetzt im oberen Teil des Bildschirms angezeigt. An Spieltagen ist trainingsfrei. Anders sieht es bei Freundschaftsspielen aus, hier kann sehr wohl am Morgen noch eine Trainingseinheit durchgeführt werden. Es sind maximal drei Trainingseinheiten am Tag möglich, was allerdings für die Spieler sehr anstrengend ist.

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

HILFE: Sie haben bei ANSTOSS 2 auch die Möglichkeit, eigene Trainingswochen zu erstellen und abzuspeichern. Genauere Informationen finden Sie in der Online-Hilfe.

7.7.4 Taktische Möglichkeiten

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

HILFE: Auch zu den taktischen Möglichkeiten finden Sie in der Online-Hilfe detaillierte Beschreibungen.

7.7.5 Wochenplaner

Hier finden Sie Ihre Termine, die Sie für die laufende Woche bereits vereinbart haben. Insbesondere werden hier Verhandlungen mit Spielern eingetragen. Auch wenn Sie sich gerade in der medizinischen Abteilung zum Besuch eines verletzten Spielers durchgerungen haben, wird der Termin hier ausgegeben.

7.7.6 Spielankündigung

An dieser Stelle erfahren Sie nochmals alles über Ihren nächsten Gegner.

7.7.7 Finanzlage

Hier können Sie erfahren, wie es um die Finanzen Ihres Clubs bestellt ist. Alle Punkte, die Sie anklicken können, sind weiß hervorgehoben. Kümmern Sie sich selbst um den Absatz der Fanartikel, können Sie hier z.B. Artikel nachordern.

7.7.8 Spielerkader

Die einzelnen Grafikelemente dieses Bildschirms bringen Sie zu folgenden Programmteilen:

Aktueller Kader

Kader nächste Saison

Jugend- und Amateurspieler

Halbautomatische Vertragsverlängerung

Übersicht verliehene Spieler

Marktwerte

Wer kam? Wer ging?

Spielerkarriere beginnen (wenn selbst jünger als 45 Jahre)

Spielerkarriere beenden (wenn selbst noch aktiv)

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

Vertrag verlängern

Auf Transferliste setzen

Spieler bis Saisonende verleihen

Geldstrafen

Sonderprämien

Die ersten beiden Möglichkeiten sind für das Spiel sehr wichtig und werden nun genauer beschrieben. Informationen über das Verleihen von Spielern, über die Geldstrafen und die Sonderprämien finden Sie, wie immer, in der Online-Hilfe.

Bitte beachten Sie, daß Sie maximal 30 Spieler gleichzeitig unter Vertrag haben können. Bei Verhandlungen für die nächste Saison müssen Sie mit einbeziehen, daß ausgeliehene Spieler auch

wieder zurückkommen. Diese werden grundsätzlich bis zu einer festen Entscheidung als zu Ihrem Kader gehörend betrachtet.

7.7.8.1 Vertragsverlängerungen

Klicken Sie zunächst einen Spieler an und dann ganz links unten auf „Vertrag verlängern“. Sie können nun in Ihrem Wochenplaner einen Verhandlungstermin eintragen.

...wenn der Vertrag des Spielers noch läuft

Sie können hier eine Verhandlung für die laufende Woche ansetzen. Diese muß allerdings teuer erkauf werden, da andere Vereine nicht mitbieten, wenn der Spieler noch einen langfristigen Vertrag hat. Der Spieler wird also ein paar Mark mehr fordern, als er normalerweise bekommen würde.

Scheitern die Verhandlungen, wird Ihr Spieler nicht unbedingt begeistert sein. Weitere Verhandlungen mit Ihnen wird er sich in der nächsten Zeit reiflich überlegen.

Eine Verlängerung wird sofort gültig. Die neuen Konditionen gelten ab dem nächsten Monat.

...wenn der Vertrag des Spielers ausläuft

Auch in diesem Fall wird direkt ein Termin mit dem Spieler vereinbart. Haben allerdings zuvor andere Vereine Interesse an Ihrem Spieler geäußert, sind Sie nicht mehr allein bei den Verhandlungen. In diesem Fall steht der Termin für die Verhandlung bereits fest.

Findet sich kein Interessent und werden Sie sich mit dem Spieler nicht einig, läßt sich dieser direkt nach der gescheiterten Verhandlung auf die Transferliste setzen. An weiteren Verhandlungen mit Ihnen ist er dann nicht mehr interessiert. Die Ausnahme sind Spieler, die ihre Karriere ohnehin beenden wollen. Diese verzichten darauf, sich auf die Transferliste setzen zu lassen.

...wenn eine Option gezogen werden soll

Haben Sie eine Option auf eine einjährige Vertragsverlängerung mit einem Spieler vereinbart, können Sie diese hier ziehen. Beachten Sie allerdings, daß ein Spieler, der sich seit seinem letzten Vertrag wirklich weiterentwickelt hat, davon nicht besonders begeistert sein wird.

7.7.8.2 Spieler auf Transferliste setzen

Hier sind Sie richtig, wenn Sie einen Spieler verkaufen wollen. Dazu muß er erst einmal auf der Transferliste auftauchen.

Spieler, die bereits auf der Transferliste stehen, werden in Rot ausgegeben. Sie können über „Auf Transferliste setzen“ aber auch wieder entfernt werden.

Ein Spieler kann normalerweise nur dann von Ihnen auf die Transferliste gesetzt werden, wenn sein Vertrag in der jeweiligen Saison ausläuft oder bereits ausgelaufen ist. In letzterem Fall geschieht das sogar automatisch. Ansonsten muß der Spieler seine Einwilligung geben. Meist fordert er hierfür eine hübsche Abfindung.

Gehen Sie auf die Forderung des Spielers nicht ein, bleibt alles beim Alten. Sie können auch versuchen, dem Spieler anzudrohen, daß er bei Ihrem Verein nur noch auf der Tribüne sitzen wird. Manche Spieler akzeptieren dann Ihr Angebot, andere schalten erst recht auf stur. Dies hängt vom Charakter und der Erfahrung des Spielers ab.

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

Finden sich einer oder mehrere Interessenten, muß sich der Spieler für das beste Angebot entscheiden. Sie sollten bedenken, daß der Spieler, auch wenn sich kein Verein findet, auf alle Fälle das Geld behalten kann. Klicken Sie ihn später übrigens erneut an, können Sie ihn (diesmal kostenlos) auch wieder

von der Transferliste streichen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn der Spieler noch Vertrag bei Ihnen hat. Andernfalls müssen Sie über die Transferliste einen Verhandlungstermin mit ihm ausmachen.

7.7.9 Transfermarkt

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

WICHTIG: Alle Spielerkäufe vor Schließung der Transferliste zu Beginn der Rückrunde werden unmittelbar abgewickelt, d.h. der Spieler steht Ihnen sofort nach der Verhandlung zur Verfügung. Nach der Schließung der Transferliste stattfindende Verhandlungen beziehen sich immer erst auf die nächste Saison. Der Spieler ist dann erst ab dem 1.7. bei Ihnen unter Vertrag.

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

Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen hier im einzelnen offen:

Transferliste

Bekannte Termine nächste Woche

Beobachtungsliste

Jugendspieler abwerben

Vereine absuchen

Spielersuche mit SFB von NORACSA (nur mit Computerabteilung)

Spieler gesucht? - NORACSA hilft! (nur mit Computerabteilung)

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

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

7.7.9.1 Anmerkungen zum Transfersystem...

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

WICHTIG: Ein Spieler darf nur einmal pro Saison den Verein wechseln!

Anders verhält es sich, wenn der Spieler noch einen Vertrag hat. Die Ablösesumme ist dann von einer Reihe von Faktoren abhängig. Je länger der Vertrag noch läuft, desto teurer ist ein Spieler. Natürlich finden sich dann aber auch immer weniger Interessenten.

WICHTIG: Sie sollten bedenken, daß die Leistungsfähigkeit von Spielern, die eine oder mehrere Ligen nach oben oder nach unten wechseln, nicht immer eindeutig vorhergesagt werden kann. Im allgemeinen gilt die Faustregel, daß ein Spieler, wenn er zu einem Verein in einer höheren Liga wechselt, jeweils

einen Stärkepunkt pro Klasse verliert. Im umgedrehten Fall gewinnt er aber auch je einen Stärkepunkt hinzu. Gefährlich ist auch die Verpflichtung von angeblichen Stars kleinerer Fußballnationen (z.B. Österreich).

7.7.9.2 Grundsätzliche Vorgehensweise bei der Verpflichtung eines Spielers

Es sind drei Varianten zu unterscheiden.

1. Der Spieler befindet sich bereits auf der Transferliste.

In diesem Fall können Sie ihn direkt auf der Transferliste oder über „Vereine absuchen“ anklicken und einen Verhandlungstermin vereinbaren. Die Verhandlung findet innerhalb der aktuellen Woche statt. Auch andere interessierte Vereine können teilnehmen.

Doch nicht immer entscheidet sich der Spieler auch für das finanziell beste Angebot. Häufig bezieht er auch sportliche Perspektiven mit in seine Überlegungen ein.

2. Der Spieler befindet sich noch nicht auf der Transferliste, die Transferliste ist für diese Saison bereits geschlossen, und der Vertrag des Spielers läuft aus.

Der Spieler unterbreitet Ihnen für die **Folgewoche** einen Terminvorschlag. Nehmen Sie an, lässt er sich auf die Transferliste setzen.

Alle interessierten Vereine (auch der bisherige Verein des Spielers) können sich nun bis zur nächsten Woche in die Verhandlungen einklinken. Der Verein, der dem Spieler dann bei den Verhandlungen das interessanteste Angebot macht, macht das Rennen. Der alte Verein erhält dabei normalerweise vom Spieler einen Bonus.

3. Der Spieler befindet sich noch nicht auf der Transferliste, sein Vertrag läuft noch.

In diesem Fall führt der Weg zur Verpflichtung über den Spieler selbst. Sie können ihn direkt ansprechen und für die anstehende Woche einen Termin vereinbaren. Existiert noch kein Verhandlungstermin, was zumeist der Fall sein sollte, können Sie im Wochenplaner einen Termin auswählen.

TIP: Beim Abwerbeversuch bei einem anderen Verein kommt es darauf an, daß Sie möglichst schnell ein Angebot abgeben, das dem Spieler einen Wechsel schmackhaft macht. Ansonsten wird er ziemlich schnell sauer und ist dann auch nicht bereit, in dieser Saison noch einmal mit Ihnen zu reden.

Erzielen Sie Einigung mit dem Spieler, wird dieser auf eine spezielle Liste („Bekannte Termine nächste Woche“) gesetzt. Gleichzeitig wird für die darauffolgende Woche ein Termin mit dem Verein des Spielers festgelegt. Von diesem Termin erfahren auch die anderen Vereine.

Dabei werden verschiedene Fälle unterschieden:

a. Der Spieler kann für eine feste Ablöse verpflichtet werden.

Alle Vereine, die bereit sind, diese Ablöse aufzubringen, können sich in die Verhandlungen einklinken. Auch der bisherige Verein des Spielers kann das Gehalt des Spielers aufbessern, wenn er ihn gerne weiter verpflichten möchte. Ansonsten wechselt der Spieler; in der Vorrunde sofort, in der Rückrunde zur neuen Saison.

b. Eine feste Ablösesumme existiert nicht.

Dieser Fall ist der häufigste, aber auch der komplizierteste. Zunächst kommt es auch hier zu einem Wettbieten der Vereine um den Spieler. Hat sich der Spieler endgültig für einen Club entschieden, kommt es zwischen dem Interessenten und dem jetzigen Club des Spielers zur Verhandlung um die Ablösesumme.

Lehnt es der bisherige Verein ab, den Spieler zu verkaufen, erledigt sich die Angelegenheit von selbst. Vertrag ist dann Vertrag, der Spieler muß bei seinem Verein bleiben. Da er in diesem Fall allerdings wegen der ihm entgangenen Chance stocksauer ist, erhält sein Verein die Gelegenheit, die Bezüge des Spielers aufzubessern. Auf diese Weise können mögliche Formverluste und Stimmungstiefs vermieden werden.

War das Angebot des Interessenten dagegen unterhalb des Marktwerts des Spielers, ist der Spieler stocksauer auf diesen Verein. Er wird dann allen Spielern seines Teams mitteilen, mit welchen Methoden gearbeitet wurde. Kein Spieler dieses Vereins wird dann mehr bereit sein, mit diesem Club in dieser Saison noch Gespräche zu führen.

Wird man sich einig, ist alles klar, der Spieler wechselt dann entweder sofort oder bei einem Wechsel in der Rückrunde zur neuen Saison.

7.7.9.3 Transferliste

Auf der Transferliste finden Sie die Namen aller Spieler, die derzeit auf dem Markt zu haben sind.

Die hinter dem Namen in Klammern stehende Zahl gibt die Anzahl der Wochen an, die sich in ein Spieler bereits auf ihr befindet. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf einen Spielernamen können Sie jeweils ausführliche Informationen über den Spieler erhalten oder den Spieler auf Ihre Beobachtungsliste setzen (wird grün hervorgehoben).

WICHTIG: Achten Sie beim Kauf eines Spielers immer auf die Liga, in der dieser gerade spielt. Sie müssen diese immer in die Spielstärkenangabe mit einbeziehen (auch Ausland).

Unter „Art“ finden Sie z.B. Informationen darüber, daß ein Spieler nur ausgeliehen werden kann; unter „Termin“ wird der Wochentag eingetragen, wenn bereits ein Verhandlungstermin vereinbart wurde. Hier finden Sie auch die Verhandlungstage für Ihre eigenen Spieler.

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

7.7.10 Stadion

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

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

HILFE: Genaue Informationen über den Ausbau des Stadions, die Bauzeiten, die verschiedenen Anzeigetafeln etc. finden Sie in der Online-Hilfe.

7.7.11 Telefon

Über das Telefon können Sie Kontakt mit den unterschiedlichsten Personen aufnehmen. So können Sie Ihren Trainerstab erweitern, Ihren Rechtsanwalt wechseln oder sich um Ihre Fans kümmern. Auch ein Besuch im Wettbüro kann durchaus interessant sein.

7.7.12 Präsident

Ihr Präsident ist für Ihre persönlichen Vertragsangelegenheiten zuständig. Sie können hier versuchen, Ihren Vertrag zu verlängern oder aus Ihrem laufenden Vertrag herauszukommen. Im Ernstfall (Verein will Vertrag verlängern oder Sie entlassen) wird sich Ihr Präsident allerdings von sich aus bei Ihnen melden.

7.7.13 Statistiken

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

7.7.14 Scores & Kohle

An dieser Stelle finden Sie Informationen zu Ihrer persönlichen Situation und Ihrem aktuellen Vertrag. Nach einigen Spieljahren können Sie hier auch Vereinsaktien erwerben, dies ist zu Beginn normalerweise nur in England möglich. In den anderen Ländern werden die Vereine nach fünf Jahren in Aktiengesellschaften umgewandelt.

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

7.7.15 Optionen

Es stehen Ihnen grundsätzlich die folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

Neueinstieg
Karriereende des aktuellen Spielers
Spielstand speichern
Spieloptionen
Musik und Soundeffekte
Wie oft und wie lange?
neues Spiel starten
Spiel beenden

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

7.7.16 Anstoß!

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

Allerdings wird nun nach jedem Tag die Vorhersage für das Wetter am nächsten Spieltag ausgegeben. Diese beeinflusst Ihren Kartenvorverkauf ganz entscheidend. Haben Sie viele überdachte Plätze, wird dieser Effekt etwas abgemildert.

Wenn Sie Termine für Vertragsverlängerungen oder Verhandlungen mit neuen Spielern vereinbart haben, wird der Wochenablauf an den jeweiligen Tagen unterbrochen. Bei Fragen schlagen Sie bitte einfach im Verhandlungskapitel nach.

Nach Ablauf der Woche gelangen Sie unmittelbar vor dem Spiel noch einmal ins Hauptmenü, können dann allerdings nur noch Änderungen im Trainerbereich vornehmen oder sich Statistiken ansehen. Durch einen erneuten Klick auf „Anstoß!“ schließen Sie Ihre Einstellungen ab.

Rechtzeitig vor dem Anpfiff der Spiele erhalten alle Mitspieler anschließend auf einem speziellen Übersichtsbildschirm die letzten Informationen (z.B. die Zuschauerzahl). Nun kann es mit einem Mausklick oder Tastendruck losgehen.

Während des Spiels wird Ihnen eine Art Videotextseite präsentiert, der Sie jederzeit die aktuellen Ergebnisse entnehmen können. Bei Spielen mit Beteiligung eines menschlichen Spielers werden außerdem noch die Aufstellungen der beiden Kontrahenten ausgegeben. Spieler, die bereits eine gelbe Karte gesehen haben, werden in gelber Schrift dargestellt. Hat ein Spieler mindestens ein Tor erzielt, befindet sich hinter dem Namen eine Klammer mit der Anzahl der erzielten Treffer. Ereignet sich in einem Spiel mit Beteiligung eines der Mitspieler etwas, wird einfach in das jeweilige Stadion geschaltet, und Sie können die Szene „live“ verfolgen.

Links unten wird außerdem eine frei wählbare Tabelle online mitberechnet.

Um den Spielablauf von ANSTOSS 2 Ihren Wünschen anzupassen, haben Sie eine Reihe von Einstellungsmöglichkeiten direkt während des Spiels, so daß Sie die Auswirkungen Ihrer Änderungen unmittelbar sehen können:

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

Abgesehen davon verfügen Sie über vier Buttons mit denen Sie zusätzliche Szenen oder Informationen ein- und ausschalten können (z.B. die Torboxen mit den Informationen über Torschütze und Vorlagengeber). Unter „Sonstiges“ fallen z.B. die Zeitspielszenen.

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

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

Haben Sie alle wichtigen taktischen Dinge geklärt, müssen Sie den Grundton Ihrer Pausenansprache festlegen, wobei Sie zwischen einem freundlichen Lob, einem gnädigen Kopfnicken, einem warnenden Zeigefinger, einem gewaltigen Donnerwetter und einem flehentlichen Appellieren an die Ehre Ihrer Spieler wählen können.

HILFE: Genaue Hinweise über die Auswirkungen der verschiedenen Ansprachen finden Sie in der Online-Hilfe.

7.8 Und wieder von vorne...

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

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

8 Editor

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

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

8.1 Datei

Der Punkt „Reinitialisierung“ ist mit großer Vorsicht zu genießen. Klicken Sie ihn an, werden alle Daten des Editors wieder auf den Stand gebracht, den sie beim ersten Start des Programmes hatten. Alle von Ihnen gemachten Änderungen sind unwiederbringlich verloren.

„Speichern“ sichert dagegen den aktuellen Datenbestand und sorgt dafür, daß Ihre Änderungen im Spiel auch wirksam werden.

WICHTIG: Alle von Ihnen editierten Daten befinden sich im Verzeichnis „DATA.USR“ in Ihrem ANSTOSS 2-Verzeichnis. Wenn Sie den Datensatz sichern oder auf einen anderen Rechner übertragen wollen, kopieren Sie bitte einfach diese Dateien!

Ferner können Sie an dieser Stelle Vereine (mit Spielerliste) ausdrucken und das Programm beenden.

8.2 National

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

8.3 International

Hier können die Daten der Vereine, Spieler und Schiedsrichter der restlichen Länder bearbeitet werden.

Außerdem finden Sie hier den Punkt „Ehemalige Spieler“. Löschen Sie einen Spieler bei einem Verein (egal ob im In- oder Ausland), wird er immer zuerst auf diese Liste gesetzt. Von dort können Sie ihn jederzeit wieder zu einem Verein wechseln lassen oder ihn endgültig löschen.

8.4 Sonstiges

Unter „Sonstiges“ finden Sie eine Reihe von Editoren, die über die Eingabe von Namen hinausgehen. So können Sie unter „Fangesänge“ eigene Textgesänge erstellen, die dann im Spiel angezeigt werden. Unter „Eigene Fangesänge“ können Sie auch „WAV“-Dateien integrieren, die unter bestimmten Bedingungen abgespielt werden.

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

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

9 Online-Hilfe

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

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

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

Bei der ANSTOSS 2-Hilfe handelt es sich um eine ganz normale Windows-95-Hilfe.

10 Credits

<u>Projektleitung</u>	Henrik Nordhaus
<u>Idee und Konzeption</u>	Gerald Köhler
<u>Programmierung</u>	
Hauptprogramm	Rolf Langenberg , Bastian Rolf, Ingo Biermann und Henrik Nordhaus
Dateneditor	Ingo Biermann und Henrik Nordhaus
3D-Engine	Bastian Rolf und Boris Fornefeld
Szenen-Editor	Ingo Biermann
Dialog-Erstellung	Gerald Köhler und Rolf Langenberg
Online-Hilfe	Gerald Köhler
<u>Installationsprogramm</u>	Henrik Nordhaus
<u>Grafik</u>	
Layout und Illustration	Dirk Schulz und Andreas Hancock / Animagic
Animation	Dirk Schulz, Andreas Hancock und Christian Oldorf / Animagic
3D-Modelle der Spieler	ICONS Mediadesign Degen & Petri GbR, Schwalmstadt und Bastian Rolf
3D-Modelle der Stadien	Olaf Baydacz
Texturen	Andreas Baciulis und Christiane Pfeifer
<u>Coverartwork</u>	Andreas Hancock / Animagic
<u>Verpackungsgestaltung</u>	Delia Wüllner / Ximox!
<u>Rendersequenzen</u>	
Trailer / Intro	Stefan Poier / Animagic

Sequenzen im Spiel
Rolf Jörg Laurien, Jörg Delbrügge und Bastian

Sound

Komposition Dag Winderlich
Effekte Dag Winderlich
Reporter Günter-Peter Ploog
Stimmenimitator Matthias Knoop
Konvertierung, Schnitt Dag Winderlich und Barbara Carmincke

Reporter- und Spieltexte Gerald Köhler

Handbuch

Text Gerald Köhler
Layout Christiane Pfeifer

3D-Spielszenen

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

Dateneingabe Heiko Köhler, Christian Dietz, Mario Endlich
und Barbara Carmincke

Qualitätssicherung

Leitung Mario Endlich
Tester Fabian Häusler, Andre Jordan, Holger Flöttmann, Jan Grocholl, Frank Jenderek, Becker Heiko Köhler, Michael

Produzent Holger Flöttmann

Product Manager Dagmar Wimmer

Pressearbeit Alexandra Wankum und Rainer Galuschka

Marketingleitung Michael Nürnberg

Besonderer Dank an Brigitte und Vincent A. Retke
Veronique Kempa
alle treusorgenden Freundinnen und
des Entwicklungsteams Freunde

Anhang:

Funktionen in der Menüleiste von links nach rechts

Mannschaftsaufstellung	Aufstellung und Spielsystem festlegen
Medizinische Abteilung	Ausfälle, Ausfallzeiten, Spieler besuchen
Training	Training festlegen, Intensität bestimmen
Taktik	taktische Einstellungen, z.B. Spielweise,
Härte, Einsatz	
Wochenplaner	Übersicht über die Termine in dieser Woche
Spielankündigung	Info zum nächsten Spiel
Finanzlage	Übersicht über die Finanzen, schwarze Kasse

Spielerkader	Verträge verlängern, Jugend- oder Amateurspieler verpflichten, uvm.
Transfermarkt	Spieler verpflichten, beobachten lassen und suchen
Stadion	Stadionausbau
Telefon	Co-Trainer-Markt, Fanbetreuung, uvm.
Präsident	Vertrag verlängern, Freistellungs- und Rücktrittsgesuch einreichen
Statistiken	Statistiken ohne Ende...
Score & Kohle	persönliche Statistiken, Beliebtheit, Aktienhandel
Optionen	Laden, speichern, neuer Spieler, Optionen, Spielende
Anstoß!	Anstoß!

Ausfallgründe eines Spielers

gelbe Karte	Gelbsperre
gelb/rote Karte	Sperre wegen Gelb/Rot
rote Karte	Rotsperre
gelbe Karte mit Stern	steht vor Gelbsperre
Gips	verletzt
„Achtung!“-Verkehrszeichen	Aufbautraining/ angeschlagen/ Einsatz riskant/ Einsatz gefährlich
blauer Brief	suspendiert
Flugzeug	Länderspiel/im Ausland
Haus	zu Hause

Zufriedenheit eines Spielers

Herzchen	glücklich
Smiley	zufrieden
Daumen nach unten	unzufrieden
Mittelfinger	will weg

Zeitspiel

Immer!	Spieler schinden durchgehend Zeit
Remis halten!	Spieler schinden Zeit, wenn es mindestens unentschieden steht
Nur Endphase!	wie vor, aber nur in der letzten halben Stunde
Gar nicht!	es wird keine Zeit geschunden

Einzelgespräch

- 1 Dem Spieler klarmachen, daß er für Sie einer der wichtigsten Männer im Team überhaupt ist.
- 2 Den Spieler loben und ihm klarmachen, daß Sie sehr zufrieden mit ihm sind.
- 3 Den Spieler aufbauen und ihm sagen, daß Sie weiter mit ihm rechnen.
- 4 Den Spieler leicht kritisieren und Verbesserungsvorschläge machen.
- 5 Den Spieler scharf kritisieren und ihm klarmachen, daß es so nicht weitergeht.
- 6 Den Spieler vom Training suspendieren.
- 7 Dem Spieler eine neue Chance geben.

Ihre Meinung zu ANSTOSS 2...

Wenn Sie möchten, daß ANSTOSS in Zukunft noch besser wird, können Sie dazu durch das Ausfüllen dieses Fragebogens beitragen. Bitte senden Sie ihn ausgedruckt oder per E-Mail an:

ASCARON GmbH
Kennwort „Fragebogen A2“
Dieselstr. 66
33334 Gütersloh

Name

.....

Straße

.....

PLZ/Ort

.....

Wie alt sind Sie (freiwillig)?

.....

Besitzen oder besaßen Sie bereits ANSTOSS oder die WM-Edition?

Ja / Nein

Wie viele andere Fußballmanager spielen oder besitzen Sie noch?

.....

Spielen Sie ANSTOSS 2 hauptsächlich alleine oder zu mehreren?

Allein %
Mehrere %

Hat sich ein Bekannter von Ihnen ANSTOSS 2 gekauft, nachdem er es bei Ihnen gesehen hat?

..... Personen

Verfügen Sie über einen Internet-Zugang?

Ja / Nein

Würden Sie ANSTOSS 2 gerne auch über das Internet spielen?

Ja / Nein

Welche anderen Sportarten außer Fußball interessieren Sie noch?

.....

Wie lange sollte das Spielen einer Saison mit einem Spieler im günstigsten Fall dauern?

..... Stunden

Würde es Ihnen Spaß machen, selbst Spielszenen setzen zu können?

Ja / Nein

Bitte bewerten Sie die folgenden Teile von ANSTOSS 2 mit Schulnoten:

Bedienung
Spieldauer
Langzeitmotivation (wenn möglich)
Komplexität Trainerteil
Komplexität Transfermarkt
Komplexität Finanzbereich
Grafik im Spiel (3D-Teil)
Qualität der Spielszenen
Hintergrundgrafik und Animationen
Rendersequenzen
Sprachaufnahmen
Soundeffekte
Musik
Editor
Online-Hilfe
Handbuch
Verpackung
Werbeanzeigen (wenn gesehen)

Zum Schluß noch einige Fragen, bei denen Sie sich ein wenig Zeit nehmen sollten...

Welche zusätzlichen Dinge würden Sie sich bei ANSTOSS 2 noch wünschen?

Was hat Ihnen an ANSTOSS 2 überhaupt nicht gefallen? Was hat Sie vielleicht sogar geärgert oder genervt?

Was finden Sie an ANSTOSS 2 besonders gelungen? Was macht Ihnen am meisten Spaß?