

INHALTSVERZEICHNIS

I. INSTALLATION & HARDWARE

- 1 Hardwarevoraussetzungen
- 2 Installation

II. ERSTE SCHRITTE

- 1 Spielstart & Spielmodi
- 2 Managerdaten & Managerprofil
- 3 Saisonplanung
- 4 Budgetverhandlungen
- 5 Die erste Woche...

III. GRUNDLAGEN ZUR ANSTOSS 4 EDITION 03/04

- 1 Menüaufbau
- 2 Assistenten & Optionen
- 3 Spielerwerte & Positionen
- 4 Spielerinfo & Vereinsinfo

IV. DAS MENÜ

- 1 Presse
- 2 Organizer
- 3 Team
- 4 Training
- 5 Transfer
- 6 Management

V. DER WOCHENABLAUF

- 1 Verhandlungen & Transfers
- 2 Events & Ereignisse
- 3 Auf- und Abwertungen
- 4 Saisonende

VI. DAS SPIEL

- 1 Spielankündigung
- 2 Ansprachen
- 3 Anzeige & Darstellungsoptionen

VII. TIPPS & TRICKS

- 1 Verein
- 2 Team & Taktik
- 3 Transfers
- 4 Finanzen
- 5 Was tun, wenn

VII. SERVICE & SUPPORT

- 1 Problembehandlung
- 2 Technischer Support
- 3 Kundenservice

IX. CREDITS

4	44
4	44
4	47
4	47
4	48
5	48
5	48
6	49
9	50
11	50
13	52
14	52
14	53
15	54
16	54
20	55
21	57
21	57
22	58
24	59
32	60
35	
42	

1. INSTALLATION & HARDWARE

1 - HARDWAREVORAUSSETZUNGEN

Um ANSTOSS 4 Edition 03/04 spielen zu können, muss Ihr Rechner folgende Hardwarevoraussetzungen erfüllen:

*Pentium III (oder vergleichbarer) Prozessor mit 600 MHz
128 MB RAM (Hauptspeicher)
1,2 GB freier Festplattenplatz
3D-Grafikkarte mit 32 MB Grafikspeicher und DirectX 8.1 Unterstützung
Soundkarte mit DirectX Unterstützung
4-fach CD-ROM-Laufwerk
Windows 98 SE, ME, 2000 oder XP*

Um ein schnelles, flüssiges Spiel mit allen Optionen zu gewährleisten, empfehlen wir allerdings folgende Konfiguration:

*Pentium III (oder vergleichbarer) Prozessor mit 1 GHz oder höher
256 MB RAM (Hauptspeicher)
1,5 GB freier Festplattenplatz
3D-Grafikkarte mit 64 MB Grafikspeicher und DirectX 8.1 Unterstützung*

Top View

ACHTUNG: Wenn Sie Windows XP oder Windows 2000 als Betriebssystem nutzen, müssen Sie zum Spielen der ANSTOSS 4 Edition 03/04 als Administrator angemeldet sein!

2 - INSTALLATION

Für die Installation von ANSTOSS 4 Edition 03/04 legen Sie bitte die in der Spiel-Verpackung enthaltene CD ins Laufwerk. Das Setup-Programm startet automatisch. Sollten Sie die Autorun-Option manuell deaktiviert haben, so starten Sie bitte das Programm „Setup.exe“ auf der CD.

Die weiteren Schritte entnehmen Sie bitte den Bildschirm-Anweisungen des Installations-Programms.

Prüfen Sie bitte Ihre aktuelle DirectX-Version und aktualisieren Sie diese mit der neuesten Version 9.0b, die sich auf der CD befindet.



ACHTUNG: Viele technische Probleme stehen in Zusammenhang mit veralteten Grafikkartentreibern! Bitte prüfen Sie diese regelmäßig auf eventuelle Updates. Falls Sie diesbezüglich Fragen haben, wenden Sie sich an Ihren Fachhändler oder schauen Sie auf der Internetseite des Grafikkartenherstellers vorbei!

II. ERSTE SCHRITTE

Herzlich Willkommen in der ANSTOSS-Welt! Die folgenden Kapitel werden vor allem für Neueinsteiger von großem Nutzen sein, helfen Sie doch schnell über die etwaigen Hindernisse die erste Zeit der frisch begonnenen Karriere als aufstrebender Fußballmanager hinweg.

1 - SPIELSTART & SPIELMODI

Direkt nach Programmstart wählen Sie bitte aus den angebotenen Optionen „Neues Spiel“ aus und versuchen sich so erstmals in der ANSTOSS 4 Edition 03/04 als frischgebackener Manager!

Sie gelangen nun zu den Spieleinstellungen:



Lasset die Spiele beginnen!

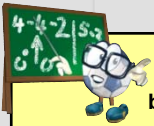
Anzahl der Mitspieler – Legt die Anzahl der Manager in diesem Spielstand fest. Bis zu vier menschliche Spieler können sich miteinander im sportlichen Wettkampf messen oder gegeneinander feindselige Intrigen spinnen.

Spielart – In einem detaillierten Spiel gelangt der Manager jede Woche in seine Menüübersicht, ein schnelles Spiel stoppt eigenständig nur direkt vor einem Match.

Schwierigkeitsgrad – Fünf verschiedene Einstellungen stehen dem Manager hier zur Verfügung. Während Einsteiger mit „Sehr leicht“ oder „Leicht“ ihre ersten Schritte unternehmen sollten, können Profis hier sehr effektiv die an sie gestellten Herausforderungen deutlich erhöhen!

Spielmodus – Die „Vereinsauswahl“ ermöglicht den direkten Einstieg beim Lieblingsverein bereits zu Spielstart, unabhängig von dessen Ligazugehörigkeit. Wer jedoch an wirklichen Herausforderungen interessiert ist, der wählt den „Karrieremodus“ und damit die ungleich schwierigere Aufgabe...

Länderauswahl – ANSTOSS beinhaltet die Möglichkeit, eine Unmenge von Ländern und Ligen komplett zu simulieren. Während die Vorauswahl „Nur Hauptland“ die Berechnungen und angewendeten Hintergrundlogiken auf eine Nation beschränkt, können diese über die anderen angebotenen Optionen oder gar die Detailauswahl auf beliebig viele weitere Länder ausgeweitet werden.



ACHTUNG: Durch das Hinzuschalten weiterer Länder und/oder Ligen wird der virtuelle Speicher Ihres Rechners erheblich belastet! ANSTOSS wird dadurch deutlich langsamer werden!

Bitte übernehmen Sie die Voreinstellungen oder setzen Sie je nach Einschätzung Ihrer eigenen Fähigkeiten den Schwierigkeitsgrad herab und bestätigen Sie die Eingaben durch Drücken des „OK“-Buttons.

2 - MANAGERDATEN & MANAGERPROFIL

Sie haben Ihre Wahl getroffen und stehen nun vor einer besonderen Aufgabe: Der Geburt Ihres Alter Egos!

Manager auswählen – Doch lieber inkognito bleiben? Oder einfach in die Rolle seines Vorbildes schlüpfen? Statt sich selbst in der ANSTOSS-Welt zu verewigen, können natürlich auch vordefinierte Manager ausgewählt werden.

Vorname / Nachname – Klicken Sie das gewünschte Feld einmal mit der linken Maustaste an, greifen Sie zur Tastatur und tippen Sie Ihren Namen ein...

Endlich einmal live die eigene Geburt erleben

Geburtsdatum – „Erklicken“ Sie sich das gewünschte Datum ganz einfach über die Buttons links und rechts neben den voreingestellten Zahlen – auch dies dürfte kein Hindernis darstellen...

Nationalität – Ihr Heimatland, auszuwählen über die Liste, die nach Klick auf den „Pull-Down“-Button erscheint.

Liebingsverein – Wählen Sie den Verein aus, von dem Sie im Verlauf Ihrer Karriere besondere Infos und bevorzugt Angebote erhalten wollen.

Nachdem diese Einstellungen getätigt worden sind, befassen wir uns nun mit der Auswahl des Einstieg-Vereins. Wo soll die Reise hinführen?

Vereinsinfo – Durch Drücken dieses Buttons erhalten Sie ausgiebige Informationen zu dem – in der Vereinsauswahl-Liste aktuell gewählten – Verein. Werfen Sie ruhig einen Blick auf Ihren Favoriten um unerwartete Überraschungen möglichst zu vermeiden!



TIPP: Je höher das Fanaufkommen und das Investitionspotential eines Vereins, desto üppiger wird Sie das Präsidium mit Geldern für Spieler, Angestellte und Stadionausbau ausstatten. Achten Sie auch auf den Charakter Ihres Präsidenten, denn ein nervöser Zeitgenosse wird bei anhaltendem Misserfolg nicht lange mit der Kündigung zögern...

Land – Wählen Sie unter den bei Spielstart ausgewählten Ländern die Heimat Ihres Wunschvereins aus.

Liga – Erstklassig? Zweitklassig? Unterklassig? Suchen Sie Ihren Club anhand der Ligaeinstellungen.

Vereinsauswahl – Wenn Ihre vorangegangenen Einstellungen erfolgreich waren, dürften Sie nun - in der mit Mausrad scrollbaren - Vereinsliste auch Ihren Kandidaten finden. Klicken Sie einmal auf das Objekt der Begierde, um es zu aktivieren

Sie bestätigen nun Ihre Eingaben wie gehabt durch Klicken des „OK“-Buttons und gelangen zum Managerprofil. Nun gilt es, die eigenen Fähigkeiten nach Belieben bis ins letzte Detail zu justieren.



Alles eine Frage des Charakters

Verhandlungsgeschick – Bestimmen Sie, wie hartnäckig und effektiv Sie um Spieler und Verträge schachern können. Verfügen Sie in Verhandlungen über ein höheres Verhandlungsgeschick als Ihr Gegenüber, so erhalten Sie einen Extra-Bonus – ungemein wichtig angesichts der engen Budgetvorgaben Ihres Vorstands.

Trainingsgestaltung – Direkt nach dem Frühstück geht's bis zum Abendbrot Tag für Tag auf den grünen Trainingsrasen und dort wird von Ihnen Engagement, Kompetenz und Motivationsfähigkeit erwartet. Je höher diese Fähigkeit, desto größer werden die positiven Auswirkungen der Trainingseinheiten und die Erfolge in den Aufwertungen Ihrer Kicker.

Blick für Spieler – Klumpfuß oder Riesentalent? Je besser Ihr Blick für Spieler, desto eher erkennen Sie die – ansonsten verdeckten – Einzelstärken fremder Kicker und ersparen sich damit aufwendige und teure Beobachtungen.

Psychologie – Wer kennt nicht die ellenlangen Diskussionen über die Wahl des abendlichen Fernsehprogramms? Fußball oder Soap? Jeder, der dies ohne lang anhaltenden Beziehungsschaden überstanden hat, der weiß um die Bedeutung psychologischer Kompetenz und Sensibilität... Auch als Fußballtrainer wird ständiges Fingerspitzengefühl im Umgang mit Ihren sensiblen Kickern und Bolzer-Diven von Ihnen abverlangt.

Autorität – Nicht selten wird von Ihnen Durchsetzungsvermögen verlangt, wenn das Lotterleben mal wieder den Großteil Ihrer Schützlinge ergriffen hat. Setzen Sie den Wert hier zu niedrig an, laufen Sie also Gefahr bei der nächsten Gardinenpredigt in der Mannschaftskabine nur müde belächelt zu werden und Ihr Team schnell zu einem disziplinlosen Haufen verkommen zu lassen.

Öffentlichkeitsarbeit – Das täglich Brot eines Managers will hart erarbeitet sein, nicht zuletzt Dank der ständigen Begleitung durch die Herrschaften von der Presse. Ihre Karriere bedingt einen stetigen Anstieg Ihres Ansehens und Bekanntheitsgrades, weshalb der Wert für Öffentlichkeitsarbeit besonders langfristig von erheblicher Bedeutung ist.

Trainerfähigkeit – Als besondere Trainerfähigkeit stehen Ihnen sämtliche Einzelstärken sowohl von Feldspielern wie auch von Torhütern zur Verfügung. Die Auswahl einer dieser Fähigkeiten ist allerdings extrem „teuer“, da Sie in der speziellen Einheit im Training erhebliche Zugewinne verbuchen können.



TIPP: Investieren Sie vor allem in die Werte „Verhandlungsgeschick“ und „Trainingsgestaltung“ und halten Sie die restlichen Fähigkeiten auf einem möglichst gleich hohen Level. Damit werden Sie kaum unliebsame Überraschungen erleben und profitieren bereits von Beginn an bei Transfers & Training. Verzichteten Sie gerade als Einsteiger auf besondere Trainerfähigkeiten.

3 - SAISONPLANUNG

Nach einer Übersicht über die Teilnehmer in den einzelnen internationalen Wettbewerben gelangen Sie nun schnurstracks in die Saisonplanung.



Das Präsidium stellt sich und seine Erwartungen vor

Übersichtlich werden Ihnen nun die sportlichen und wirtschaftlichen Vorgaben des Vereins sowie langfristige Ziele präsentiert. Während zum Spielstart lediglich Angaben bezüglich der Erwartungen in Meisterschaft, Pokal und – bei Teilnahme – internationalen Pokalen ausgegeben werden, wird mit zunehmender Spieldauer hier die Messlatte Ihres Erfolgs deutlich höher gelegt. So gehören die Verjüngung des Kaders, der Aufbau eines Topteams, die Vereinsentschuldung usw. zu den großen Herausforderungen einer langen Managerkarriere.

Saisonprognose – Überblick über die erwarteten Einnahmen und Ausgaben des Vereins in der kommenden Saison.

Eintrittspreise – Festlegung der Eintrittspreise für Sitzplätze, Stehplätze und Logen. Zur Hilfe kann jederzeit der Vorschlag des Geschäftsführers konsultiert werden.

Farben – Hier könne Standard- und Alternativtrikot des eigenen Clubs nach Belieben in Farbgebung und Typ editiert werden.

Rückenummern – Vergabe der Rückennummern für den aktuellen Kader der ersten Mannschaft.

Spieler & Sponsoren – Überblick über zum Saisonende auslaufende Verträge

Neuzugänge & Abgänge – Welche neuen Kicker stoßen in dieser Saison zum Kader hinzu, welche alten Säcke wechseln aufs Altenteil und wer wurde (hoffentlich Gewinn bringend) verkauft?

Bestätigen Sie bitte mit „OK“.

4 - BUDGETVERHANDLUNGEN

Ihre erste Herausforderung und Prüfung als frisch gebackener Fußballmanager – die harten Verhandlungen mit Ihrem Vorstand um Gelder für Gehälter, Transfers und Co.!



Endlich geht's ans Eingemachte:
Schachern um jeden Cent

Von entscheidender Bedeutung in der ANSTOSS 4 Edition 03/04 ist das Wirtschaften innerhalb der von Vereinsseite vorgegebenen Budgets. Jede Überschreitung wird vom Präsidenten höchst skeptisch registriert und in der Bewertung Ihrer Arbeit gegebenenfalls fatale Folgen haben. Halten Sie sich also tunlichst an die Ihnen vorgegebenen finanziellen Rahmen, wenn Sie auch morgen noch fest im (Trainer-)Sattel sitzen möchten...

Zu Beginn jeder Saison verhandeln Sie mit Ihrem Chef, dem Vereinspräsidenten um alle sechs Einzelposten:

Gehaltsbudget – Gehälter und Prämien der ersten und zweiten Mannschaft des Vereins

Transferbudget – Ausgaben für Ablösen und Handgelder aus Spielertransfers

Angestelltenbudget – Gehälter der Vereinsangestellten

Jugendbudget – Kosten für Jugendförderung, Talentsuche, Jugendverträge und Jugendcamps

Baubudget – Alle anfallenden Ausgaben für Stadionausbau, Renovierungen und Erweiterungen bzw. Instandhaltung der Infrastruktur

PR Budget – Gelder für Fanaktionen und Halbzeitprogramme

Mit Hilfe der Durchschaltung im oberen Bildschirmbereich können Sie nun leicht die einzelnen Posten kontrollieren und auf etwaigen Verhandlungsbedarf prüfen. In der Budgetzuweisung erhalten Sie eine Gegenüberstellung von prognostizierten Ausgaben und dem vom Verein genehmigten Wert. Ist dieser grün eingefärbt, so verfügen Sie über einen gewissen positiven Handlungsspielraum. Bei einer orangen Färbung sind Sie wohl oder übel zu Einsparungen und einer Kostenreduzierung gezwungen.


Entscheiden Sie sich nun, ob Sie diese noch verhandeln wollen. Zu diesem Zweck betätigen Sie je nach Bedarf einen der drei Buttons in der Bildmitte:

In Ordnung – Stapeln Sie ruhig auch mal tief und setzen Sie ein Häkchen unter das vorgeschlagene Budget. Die Vorgabe ist damit auch innerhalb der Saison nicht mehr verhandelbar, dafür sammeln Sie Sympathiepunkte bei Ihrem Chef.

Bin skeptisch... – Auf Kosten einigen Vorstandsvertrauens können Sie leichte Skepsis äußern und auf eine geringfügige Erhöhung des aktuell ausgewählten Budgets hoffen, eine spätere Nachverhandlung könnte durchaus möglich sein.

So geht das nicht! – Sie wagen eine Konfrontation mit Ihrem Vorgesetzten und demzufolge wird Ihnen erheblich an Vorstandsvertrauen abgezogen. Allerdings ist bei entsprechenden finanziellen Möglichkeiten des Clubs eine direkte Erhöhung des Budgets wahrscheinlich und Ihnen stehen alle Optionen einer etwaigen Nachverhandlung offen!

Alles akzeptieren / OK – Wenn Sie die Vorgaben pauschal akzeptieren wollen, so betätigen Sie diesen Button. Haben Sie alle Etats einzeln bestätigt oder diskutiert, so ändert sich die Aufschrift in „OK“ und Sie können nun dieses Menü verlassen.


 **TIPP:** Agieren Sie mit äußerster Vorsicht und riskieren Sie nicht bereits vor Antritt Ihrer Dienstzeit einen handfesten Krach im eigenen Haus durch bittere Verluste an Vorstandsvertrauen! Gerade Anfänger sollten hier „Alles akzeptieren“ wählen, schließlich soll der eigene Einstand möglichst harmonisch erfolgen. Übrigens wird auch der Vorstand in laufenden Saisons Ihnen bei grundlegender Änderung der sportlichen Situation wie z.B. bei einer späteren Qualifikation für einen internationalen Wettbewerb eine freiwillige Erhöhung der Etats bewilligen.

5 - DIE ERSTE WOCHE...

Vorab eine Faustregel: Versuchen Sie nach und nach ANSTOSS zu entdecken und den Umgang mit jedem Bereich zu erlernen. Zu großer Aktionismus und wüstes Ändern aller Vorgaben kann Sie sehr schnell in Verlegenheit bringen...


Um sich mit den Spielmechanismen und Features vertraut zu machen, verschaffen Sie sich zunächst einmal einen Überblick über Ihren aktuellen Kader und dessen Stärken und Schwächen. Schauen Sie sich ruhig alle Spieler über deren Detailinfo (à Rechtsklick auf Spieler) genauestens an, probieren Sie diverse Spielsysteme aus und werfen Sie einen Blick auf die Vertragssituationen Ihrer eigenen Kicker.

Vermutlich wollen Sie dann möglichst schnell den einen oder anderen ungeliebten Klotz loswerden und Ihre Wunschelf um neue potentielle Leistungsträger ergänzen. Scheuen Sie sich nicht, Kicker auf die Transferliste zu setzen und damit anderen Vereinen Ihre Verkaufsbereitschaft zu signalisieren oder mittels Spielersuche einen passenden Akteur auszuwählen und anzusprechen. Nehmen Sie jedoch Abstand von einer Transferflut, denn so laufen Sie schnell Gefahr den notwendigen Überblick – auch über Ihre Budgetvorgaben – zu verlieren!

 **TIPP:** Computervereine suchen Ihre Transferkandidaten vornehmlich zur kommenden Saison. Wundern Sie sich also nicht über die vergleichsweise geringen Aktivitäten auf dem Transfermarkt zu Beginn Ihres Spiels bzw. nach Beginn einer neuen Saison. Auch Sie sollten angesichts der manchmal langwierigen Verhandlungen möglichst frühzeitig den Kader zur nächsten Saison zusammenstellen!

Als Einsteiger lassen Sie das Training am besten automatisieren, sprich: Sie verwenden im Menü „Assistenten“ den voreingestellten Trainingsassistenten.

Um sich mit ANSTOSS 4 Edition 03/04 vertraut zu machen, sollten Sie zu Beginn eine „übliche“ Saisonvorbereitung ansetzen, also ein oder zwei Verpflichtungen tätigen und ein Trainingslager buchen. Alles weitere wird sich im Laufe der kommenden Managerzeit wie von allein ergeben...

 **TIPP:** Besonders Fans von ANSTOSS 3 waren es gewohnt, zu Spielbeginn eine große Menge an Einstellungen zu tätigen. Dies ist Ihnen nun zwar nicht verwehrt, allerdings können Sie sich problemlos auf die Assistenten und Vorgaben verlassen.

III. GRUNDLAGEN ZUR ANSTOSS 4 EDITION 03/04

1 - MENÜAUFBAU

Was kann ich klicken? Wie gelange ich wohin? Was finde ich wo? Und bitte wie komme ich zum Spiel?

Fragen, die sich zum Glück leicht beantworten lassen...



ANSTOSS beschränkt sich auf ein Minimum an Steuerungsvarianten und ist der jederzeitigen Übersicht verschrieben. Deshalb sollten sich auch Neulinge rasch in der großen Welt des Fußballmanagements zurechtfinden.

1 Listen – Alle im Programm vorhandenen Listen lassen sich, wenn nicht alle Einträge auf den ersten Blick zu sehen sind, per Mausekursor oder Betätigen des sog. „Sliders“ an der rechten Seite scrollen (herauffahren / herabfahren), kein Eintrag bleibt Ihnen somit verborgen.

2 Buttons (Klickflächen) – Sämtliche Buttons können mit einem einfachen Linksklick betätigt werden und rufen dann entweder eine Funktion auf oder klappen eine Liste aus, welche wie vorangehend beschrieben benutzt werden kann. Zeitweise finden sich Pfeile am oberen oder unteren Ende dieser ausgeklappten Listen: Dort kann die Anzeige per einfachem Klick gescrollt werden. Für eine Auswahl reicht ein einfacher Linksklick. Wenn Buttons „durchsichtig“ dargestellt werden, so sind sie aktuell nicht anwählbar.

3 Verschieben – In der Aufstellung, der Manndeckung (Taktik) und einigen anderen Bereichen können Sie per Drag & Drop (Ziehen und Verschieben) Elemente mit der dauerhaft gedrückten linken Maustaste auf erwünschte Positionen verschieben. In der Aufstellung können Sie beispielsweise Spieler „anfassen“ und auf diese Art Positionen verändern und Spielsysteme Ihren individuellen Ansprüchen anpassen.

4 Sprungfelder – Nur in der Aufstellung zu finden sind die sog. Sprungfelder. Per Linksklick auf diese farbigen Buttons können Sie schnell in der Spielerliste zwischen den Mannschaftsteilen hin- und herspringen.

5 Informationsleiste – Im oberen Bildschirmbereich finden Sie die Informationsleiste, in der Sie Datum, Spieltag und nächsten Gegner angezeigt bekommen. Falls Sie es vorziehen z.B. das aktuelle Restbudget der Spielergehälter jederzeit im Überblick zu behalten, so klicken Sie auf den Button in der Mitte dieser Leiste.

6 Erste Spielebene – Die Kernbereiche von ANSTOSS befinden sich in der ersten Spielebene. Hier kann zwischen allen relevanten Aufgabenbereichen des Managers durchgeschaltet und grundlegende Informationen eingeholt werden.

7 Zweite Spielebene – Die zweite Spielebene beinhaltet die Detailaufgaben und Spezialisierungen der jeweiligen Kernbereiche. Hier können sich Profis nach Herzenslust austoben und an Einstellungen bis zur endgültigen Zufriedenheit herumbasteln.

8 Karteikarten – In einigen Bereichen finden sich bis zu fünf Karteikarten, mit denen zugeordnete Themen schnell durchgeschaltet werden können.

9 Wochenstart – Hier geht's ab in die nächste Spielwoche. Per Klick auf diesen Button bestätigen Sie ihre Eingaben und kommen so Schritt für Schritt dem ersten Match näher.

10 Tooltips – Verweilen Sie länger ohne Mausekursor auf einer Klickfläche, so öffnet sich ein oranges Fenster, ein sog. Tooltip. Hier wird Ihnen mit kurzen Infos zum entsprechenden Thema geholfen.

2 - ASSISTENTEN & OPTIONEN

Die Assistenten in ANSTOSS erleichtern Ihnen Ihr Dasein als Manager enorm, sorgen Sie doch für sinnvolle Voreinstellungen in Aufstellung, Taktik und Training.

Während der Aufstellungsassistent Ihnen Woche für Woche eine Elf plus Ersatz-

bankbesetzung vorschlägt (die Sie natürlich nach Belieben direkt vor einem Spiel noch ändern können) und der Taktikassistent selbigen Vorgang für die taktischen Vorgaben Ihrer Elf durchführt, stellt der Trainingsassistent Ihnen über die gesamte Saison passende Trainingswochen ein – je nach Gegner und aktueller Verfassung Ihrer Mannschaft.

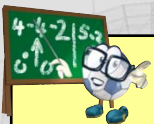
Sie setzen die Assistenten außer Kraft, wenn Sie auf den entsprechenden Button klicken und die Einstellung „Deaktiviert“ auswählen.

Die Optionen sind in vier Reiter aufgeteilt: „Laden / Speichern“, „Sound & Musik“, „Spiel“ und „Anzeige“.

Unter „Laden / Speichern“ haben Sie Gelegenheit, Ihren aktuellen Spielstand auf Festplatte abzuspeichern (geben Sie dazu möglichst einen eindeutigen Namen ein: So erkennen Sie bei einem Neustart den gewünschten Spielstand auf den ersten Blick).

Der Autosave leistet vor allem bei etwas vergesslicheren Zeitgenossen wertvolle Dienste, denn so kann definiert werden, wie oft das Spiel automatisch abgespeichert wird (nach Klick auf den Button „Wochenstart“).

Der „Spielereinstieg“ ermöglicht es Ihnen jederzeit, noch einen Freund in das laufende Spiel zu integrieren, das „Karriereende“ schließt das Kapitel der Managerlaufbahn des aktuellen Spielers endgültig, während Sie über die Option „Verein speichern“ Ihren aktuellen Verein für das Kräfteressen exportieren können.



ACHTUNG: Besonders Einsteiger sollten sich an die Maxime „Finger weg“ halten! Setzen Sie sich erst mit dem Spiel intensiv auseinander, bevor Sie die Einstellungen unter der Karteikarte „Spiel“ ändern! Das Offenlegen der Spielstärken z.B. würde zu einer gänzlich anderen Spielweise führen, während Ihnen die Deaktivierung von Entlassungen viel vom Reiz der an Sie gestellten Herausforderungen nehmen kann.

3 - SPIELERWERTE & POSITIONEN

Um die Stärken und Schwächen eines Spielers möglichst realitätsgetreu abbilden zu können, setzt ANSTOSS auf mehrere Einzelstärken bei Feldspielern wie Torhütern. Diese ergeben in ihrem Zusammenspiel dann einzigartige Charakteristiken und Profile der Spieler.

Feldspieler



Schnelligkeit - Bestimmt Antritt und Grundschnelligkeit eines Spielers. Schnelle Spieler sind vor allem auf den Außenbahnen sehr wertvoll. Ebenso sollten Stürmer in Systemen, die auf Konterspiel ausgelegt sind, hier möglichst hohe Werte vorweisen können.



Zweikampf – Der Wert für die defensiven Zweikampffähigkeiten eines Spielers, sein Verhalten in Tacklings und Laufduellen sowie seine Erfolgsquote bei Grätschen. Zweikampfschwache Verteidiger werden häufiger Foulspele begehen oder die direkten Duelle gegen ihre Gegner verlieren.



Kopfball: Je höher der Kopfballwert eines Spielers, desto wahrscheinlicher wird er sich in Luftduellen durchsetzen. Zudem erhöht sich mit diesem Wert auch die Präzision von Kopfbällen auf das gegnerische Gehäuse.



Schusskraft: Der „Bums“ eines Kickers. Wie hart sind Schüsse und Flanken? Reicht es nur zu Kullerbällen und „verhungern“ die Anspiele auf die Mitspieler – oder fliegen dem Gegner die Bälle nur so um die Ohren?



Schussgenauigkeit: Ausschlaggebend für die Zielgenauigkeit von Schüssen, Pässen und Flanken.



TIPP: Achten Sie bei der Zuordnung der Standardsituationen besonders auf die Schussgenauigkeit und Schusskraft Ihrer Schützen. Sind diese beiden Fähigkeiten im Zusammenspiel besonders hoch, so haben Sie es mit einem sehr empfehlenswerten Kandidaten für Elfmeter und direkte Freistöße zu tun.

Side View



Technik: Der Wert für den offensiven Zweikampf, also die Ballbehandlung und das Dribbling in Duellen. Zudem ist die Technik erheblich für Kunstschüsse und Schlenzer.



Spielintelligenz: Taktisches Verständnis ist ungemein wichtig auf allen eine Abseitsfalle erfolgreich sein soll, Mittelfeldspieler müssen Spielsituationen „lesen“ können um den tödlichen Pass zu spielen und Ihre Sturmspitzen werden bei hohen Werten auch häufiger einen echten Torriecher entwickeln.

Torhüter



Reflexe: Je besser die Reaktionsfähigkeit Ihres Keepers, desto eher ist dieser in der Lage, ein sicher geglaubtes Gegentor noch mit einer katzenartigen Bewegung zu vereiteln.



Paraden: Bestimmt die Fähigkeit des Torhüters Schüsse per Flugparade zu entschärfen.



Lufthoheit: Wie gut hat Ihre Nr.1 seinen Strafraum im Griff? Ein schlechter Wert in Lufthoheit lässt einen Keeper häufig an Flanken und hohen Bällen vorbeisegeln oder im Zweikampf am Ball vorbei greifen.



Herauslaufen: Nicht selten kommt es zu 1:1-Situationen zwischen Torwart und Stürmer. Gute Werte lassen hier den Keeper geschickt den Winkel verkleinern und erhöhen die Chance, dem Gegner den Ball noch vom einschussbereiten Fuß zu spitzeln.



Ballsicherheit: Moderne Keeper werden immer häufiger intensiv mit ins Aufbauspiel einbezogen. Dafür notwendig ist aber ein sicherer Umgang mit dem Spielgerät, ansonsten drohen brenzlige Situationen. Zudem sind ballsichere Torhüter in der Lage, Abschlüsse und Abstoße präzise auf eigene Kollegen zu spielen.

In all diesen Stärken wird jeder Spieler in seiner Grundstärke über ganzzahlige Werte definiert, die zwischen 1 (Kreisklasse) und 12 (Weltklasse) liegen. Aus dem Durchschnitt der Einzelspielstärken ergibt sich die effektive Spielstärke (ES). In diese fließen allerdings darüber hinaus auch noch die folgenden Werte ein:

Spielpraxis: Ein kurzfristiger Faktor, der aufzeigt, wie viele Einsätze der Spieler in jüngster Vergangenheit absolviert hat. Sie sinkt, wenn der Aktive über einen längeren Zeitraum keine Spiele absolvieren konnte oder durfte. Verbessern kann man die Spielpraxis nur über tatsächliche Einsätze in der ersten oder zweiten Mannschaft.

Motivation: Die Motivation kann durch alle möglichen Ereignisse aus dem Mannschaftskreis oder dem Umfeld beeinflusst werden. Unmotivierte Spieler haben einfach momentan keine rechte Lust am Fußball und sind weniger einsatz- und lauffreudig. Spieler mit niedrigen Werten benötigen besondere Aufmerksamkeit und sollten mit Hilfe von Einzelgesprächen wieder aufgebaut werden.

Form: Sie repräsentiert die sportliche Verfassung des Spielers. Formstarke

Spieler setzen im Spiel häufiger entscheidende Akzente und befinden sich in einem Leistungshoch. Nur durch Erfolge im Spiel und in Trainingsspielen kann die Formkurve positiv beeinflusst werden.

Kondition: Die Kondition ist neben der Frische ein Faktor für die Ausdauer eines Spielers. Gesteigert wird diese über gezieltes Konditionstraining.

Frische: Die Frische ist der zweite Faktor für die Berechnung der Ausdauer eines Spielers. Die Frische verbessert man über Regeneration oder freie (nicht belegte) Trainingseinheiten.

Ausdauer: Der Wert für Ausdauer gibt die Spielminute an, ab der ein Spieler mit konditionellen Problemen zu kämpfen haben und damit minütliche Stärkeverluste erleiden wird.



TIPP: Sorgen Sie für ausgewogenes Training in Frische und Kondition! Da der jeweils geringere Wert die Ausdauer eines Spielers definiert, sollten sich beide stetig in ähnlichem Rahmen bewegen.

Erfahrung: Nationale und internationale Erfahrung sammelt der Spieler im Laufe seiner Karriere durch das Absolvieren von Pflichtspielen. Diese wird – im Gegensatz zu den vorher genannten Werten – allerdings als Bonus auf die effektive Spielstärke addiert.

Neben der effektiven Spielstärke sind von allen Akteuren in der Spielwelt die herausragenden Eigenschaften bekannt. Diese werden durch ein entsprechendes Icon (siehe oben) in Spielerlisten, Aufstellungskästchen etc. kenntlich gemacht. Als herausragend werden Fähigkeiten betitelt, wenn sie im positiven wie im negativen Sinne sehr stark von der Durchschnittstärke – also den restlichen Eigenschaften - abweichen.



Im Zweikampf ein Monster,
dafür langsam wie ein Rentner

Über das wöchentliche Training kann sich jeder Kicker so genannte Aufwertungspunkte verdienen, die sich dann direkt in der jeweiligen Einzelstärke

niederschlagen. So kann ein Zweikampfwert von 8 über gezieltes Zweikampfttraining bis zu einem Wert von 9,0 steigern. Andererseits kann dieser bei Vernachlässigung des Zweikampfs im Training auch bis auf 7,0 absinken. Die Aufwertungspunkte sind ebenfalls von Bedeutung in den jeweils zur Sommer- und Winterpause stattfindenden Auf- und Abwertungsrunden.

In ANSTOSS werden Spieler nach Mannschaftsteilen unterschieden, jeder Spieler ist exakt einem der vier zugeordnet: Tor, Abwehr, Mittelfeld und Angriff. Wird ein Spieler außerhalb seines angestammten Mannschaftsteils eingesetzt, so erhält er im Spiel einen erheblichen Abzug auf alle Einzelspielstärken mit Ausnahme von Schnelligkeit und Schusskraft. Innerhalb seines Mannschaftsteils kann der Spieler grundsätzlich auf allen Positionen ohne Abzug seiner Stärken spielen. Ein Abwehrspieler ist also in der Lage, sowohl in der Innen- und Außenverteidigung oder auch als Libero zu spielen. Allerdings erhalten Spieler, die auf Ihrer Idealposition eingesetzt werden, einen Sonderbonus auf Einzelstärken. Hingegen muss für den Einsatz eines Spielers auf der für ihn „falschen“ Spielseite (z.B. also ein Linksfuß im rechten Mittelfeld) ein kleiner Malus hingenommen werden. Dennoch ist für jeden Spieler eine Idealposition angegeben. Diese wird anhand seiner Einzelspielstärken ermittelt und gibt an, auf welcher Position der Spieler seine Stärken besonders effektiv einsetzen kann. So wird ein kopfballstarker Abwehrspieler beispielsweise bevorzugt in der Innenverteidigung eingesetzt werden. Zwar kann er seine Kopfballstärke in der Außenverteidigung genauso gut einsetzen, jedoch wird es dort erfahrungsgemäß deutlich seltener zu derartigen Spielsituationen kommen. Die Idealposition stellt somit nur eine Empfehlung dar und ist keineswegs bindend.

4 - SPIELERINFO & VEREINSINFO

Wo immer im Spiel ein Spieler oder ein Verein angegeben wird können Sie per Rechtsklick ein Fenster mit weiteren Details aufrufen, welches Ihnen alle zugehörigen Informationen auf einen Blick präsentiert.

In der Spielerinfo finden Sie unter den persönlichen Daten des Spielers vier Informationsseiten, durchzuschalten über die Karteikarten. „Sportliches“ beinhaltet seine aktuellen Stärkewerte, „Vertragliches“ aktuelle Vertragsdaten und derzeitigen Marktwert. Unter „Saison“ finden Sie dagegen Einsätze und Tore in der laufenden Spielzeit. Historisches“ schließlich führt die bisherigen Vereinsstationen des Spielers, seine Erfahrung und seine Titel auf.

Aus der Spielerinfo heraus können Sie sofort einen Termin mit dem Spieler vereinbaren, bei eigenen Spielern zum Zwecke der Vertragsverlängerung oder eines Einzelgesprächs, bei fremden Spielern zur Initiierung einer Beobachtung oder zur Einleitung der Transferverhandlungen.

Die Vereinsinfo ist ähnlich aufgebaut. Hier finden Sie neben der aktuellen sportlichen Situation alle Daten zum Verein, zum Personal, zur finanziellen Bilanz und zum Kader des aufgerufenen Vereins.

IV. DAS MENÜ

1 - PRESSE

Die erste Menüebene im Pressebereich hält für Sie eine Zeitung mit aktuellen News rund um die Welt des Fußballs parat. Kürzlich getätigte Transfers, der eigene Spielbericht der letzten Partie oder das Fanbabe des Monats warten auf Ihr aufmerksames Studium.

Wundern Sie sich nicht darüber, dass z.B. der Button „Spielbericht“ zum Spielstart deaktiviert, d.h. nicht anklickbar ist. Erst nachdem entsprechende Events absolviert wurden, können hier Infos abgerufen werden.

In der zweiten, also der Detailebene, warten dann weitere und tief greifende Infos auf Sie:

Ausblick – Der Ausblick auf Ihre nächste Spielpaarung beinhaltet die erwarteten Aufstellungen beider Teams, zeigt die aktuellen Ausfälle und stellt die Stärken der Spieler in den jeweiligen Mannschaftsteilen gegenüber. Wann immer ein Wert orange eingefärbt ist, so wissen Sie dass das entsprechende Team dort seinem Gegner unterlegen ist Ein grüner Farbton hingegen lässt auf Vorteile schließen. Sie werden direkt vor jedem Spiel aus dem Wochenablauf in den Ausblick gelangen.



TIPP: Sie werden insbesondere gegen gleichwertige Gegner selten in allen Mannschaftsteilen unterlegen sein. Achten Sie vornehmlich darauf, dass besonders im Mittelfeld nicht zu gravierende Defizite auftreten und ändern Sie ggf. auch gegnerbedingt das Spielsystem (z.B. von einem 4-4-2 zu einem 3-5-2). Nutzen Sie gegen deutlich schwächere Teams das Rotationsprinzip und bauen Sie dann Akteure aus der zweiten Reihe ein – so verhindern Sie effektiv und bei geringem Risiko erhebliche Mängel in der Spielpraxis dieser Kicker.

Ergebnisse & Tabellen – Klicken Sie sich nach Herzenslust durch die aktuellen Ergebnisse und Tabellen aller zu Spielbeginn ausgewählten simulierten Länder und Ligen.

Statistiken – Hier dürfte nicht nur das Buchhalterherz höher schlagen! In sechs Kategorien (die Sie in der oberen, linken Bildschirmseite umstellen können) finden sich zahllose Statistiken, aus denen sich durchaus auch wichtige Erkenntnisse ziehen lassen.

Alte Spielberichte – In diesem Archiv befinden sich die Spielberichte aller Ihrer in der laufenden Saison absolvierten Partien.

2 - ORGANIZER

Per Klick auf den Organizer gelangen Sie zum Posteingang inklusive der Terminübersicht der kommenden Woche.



Die Wochenübersicht präsentiert Ihnen alle anstehenden Termine auf einen Blick. Per Klick auf diese Termine erhalten Sie detailliertere Informationen und können in einigen Fällen – wie z.B. über den Monatsplaner angesetzte Veranstaltungen – selbige sogar verschieben.

ACHTUNG: Jeder Termin „blockiert“ eine Trainingseinheit, d.h. dort wird das Training Ihrer Mannschaft vom Co-Trainer geleitet und Ihre Fähigkeiten für Trainingsgestaltung werden nicht berücksichtigt. Gehen Sie also vorsichtig mit Veranstaltungen usw. um – oder stellen Sie sich einen besonders guten Co-Trainer ein!

Von besonderer Bedeutung in der ANSTOSS 4 Edition 03/04 ist das umfangreiche Mailsystem mit einer großen Menge an Infos und Rückmeldungen auf eigene Aktionen.

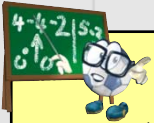
Per Linksklick öffnet sich für jeden der Einträge im Posteingang eine Nachricht, die dann im folgenden Fenster gelesen und anschließend bei Bedarf gelöscht oder in das Nachrichtenarchiv verschoben werden kann.

ACHTUNG: Sichten Sie aufmerksam die eingehenden Mails! Neben interessanten Informationen aus der Spielwelt und Warnungen der Mitarbeiter über etwaige Missstände erhalten Sie weitere wichtige Rückmeldungen auf eigene Aktionen.

In den Organizer-Details finden Sie den Monatsplaner, das Nachrichtenarchiv sowie die Sponsorenübersicht und das Fanmanagement.



Monatsplaner – Der Manageralltag ist alles andere als eintönig, also steht Ihnen auch eine Vielzahl von Eventmöglichkeiten zur Verfügung. Ob Sie nun beabsichtigen, die Stimmung oder Disziplin im Kader anzuheben (Team), Ihr Engagement in der Jugendarbeit zu intensivieren (Jugend), den Fans größere Aufmerksamkeit zu lassen (Fans), Ihren Ruf in der Öffentlichkeit aufzupolieren (Öffentlichkeit), dem Hauptsponsor zusätzliche finanzielle Unterstützung abzurufen oder ihn zu besänftigen oder einfach nur ein Freundschaftsspiel in der Saisonvorbereitung anzusetzen – Ihrem Eifer sind kaum Grenzen gesetzt!



ACHTUNG: Setzen Sie nicht mehr als ein Event pro Woche an, sonst könnten Sie schnell ein organisatorisches Chaos fabrizieren! Außerdem lohnen sich Ansetzungen der Veranstaltungen maximal einmal pro Saison, ansonsten werden die positiven Auswirkungen schnell im Nichts verpuffen....

Nachrichtenarchiv – Hier landen alle E-Mails, die Sie aus dem Posteingang ins Archiv verschoben haben. Sie können sich also jederzeit lesenswerte Nachrichten nochmals anschauen.

Sponsoren – Übersicht über alle aktuellen Sponsorenverträge und deren jährliche Zuwendungen in Form von Grundbeträgen und Prämien. Behalten Sie die Restlaufzeiten im Überblick und sorgen Sie rechtzeitig für Abschlüsse von Anschlussverträgen, die Ihnen im Laufe des Jahres im Wochendurchlauf angeboten werden.

Fans - Auch Ihre Fans verlangen nach Aufmerksamkeit. Gelegentliches Verteilen von Freikarten trägt ebenso zur Zufriedenheit bei wie die vereinsseitig finanzierte Mitnahme eines gewissen Fankontingents zum nächsten Auswärtsspiel. Ihrem Fanbetreuer können Sie (vorausgesetzt Sie haben dort einen Angestellten unter Vertrag) vorgeben, ob er sich schwerpunktmäßig um das Werben neuer Fans oder um die Betreuung der bereits vorhandenen kümmern soll.



TIPP: Setzen Sie jede Saison ein Fanclubtreffen an und kümmern Sie sich auch ansonsten regelmäßig um die Zufriedenheit Ihrer Anhänger. Ein kompetenter hauptamtlicher Fanbetreuer wird Ihnen viel Arbeit abnehmen und ist zweifellos eine gute Investition.

3 - TEAM

Der Startbildschirm im Menü „Team“ ist die Aufstellung, einer der wichtigsten Bereiche in ANSTOSS. Hier fällen Sie die wichtigsten Entscheidungen: Wer darf von Beginn an spielen, wer muss zunächst auf die Bank, wer muss von der harten Tribüne aus zuschauen? Der Aufstellungs-Bildschirm unterteilt sich in das Spielfeld links, die Ersatzbank rechts sowie die Spielerliste mit Teaminfos und Aufstellungsoptionen am unteren Rand.



Die Startelf in einem klassischen 4-4-2 aufgestellt

Auf dem Spielfeld sehen Sie die derzeit aufgestellten Spieler. Jeder Spieler wird durch ein Kästchen dargestellt, auf dem sein Name, die aktuelle Position, die effektive Stärke in eben dieser Rolle (in Klammern dahinter seine Grundstärke) und seine positiv wie negativ herausragenden Fähigkeiten angezeigt werden. Sie können Spieler zwischen Ersatzbank und Spielfeld tauschen, indem Sie mit gedrückter Maustaste ein Kästchen greifen, auf ein anderes bewegen und dann die Taste loslassen.

Zur Spielerliste: Nach Mannschaftsteilen sortiert haben Sie hier stetigen Überblick über Ihren gesamten aktuellen Kader. In den einzelnen Spalten sehen Sie (von links):

- Die Rückennummer des Akteurs (Nr.)
- Seine momentane Position im System (AP) bzw. den Ausfallgrund (Feld wird dann rot eingefärbt)
- Den Namen
- Seine effektive Spielstärke (ES)
- Seine Grundspielstärke (DS), also den Durchschnitt seiner einzelnen Fähigkeiten
- Seine Ausdauer (AU)
- Seine Motivation (MO)
- Die aktuelle Form (FO)
- Seine Spielpraxis (PX)
- Seine herausragenden Eigenschaften (+/-)
- Mannschaftsteil-spezifische Infos
- Das Alter
- Die Information, ob der Spieler unter die Ausländerregelung (AR) fällt

Die Werte in der Gegenüberstellung unten rechts geben die Mannschaftsstärke Ihres Teams (blau) und Ihres kommenden Gegners (rot) - unterteilt in die vier Mannschaftsteile – an, Details zum Gegner finden Sie, wenn Sie die „Gegner“-Karteikarte anwählen.

Die vier darüber angeordneten Buttons ermöglichen eine Blitzaufstellung („Aufstellen“) und die Konfiguration ihrer Kriterien („Einstellung“).

Bevor Sie Ihre Aufstellung verabschieden, möchten Sie sich eventuell die Verwendung eines anderen Spielsystems überlegen. Dieses stellen Sie in dem unteren linken Button ein. Ein Spielsystem wird durch drei Zahlen bezeichnet, die die Anzahl der aufgestellten Abwehr-, Mittelfeld- und Angriffsspieler repräsentieren. Bei einem 4-4-2-System spielen Sie also mit 4 Verteidigern, 4 Mittelfeldspielern und 2 Angreifern. Neben den Standard-Spielsystemen können Sie auch eigene Spielsysteme erstellen und auswählen. So wird auch jede Modifikation der Positionen durch Verschieben der Kicker auf dem Spielfeld mit einer Umschaltung auf „Freies“ quittiert.

Nachdem Sie nun Ihre Wunschaufstellung beisammen haben, können Sie mit Hilfe der rechten Klickfläche noch die Spielweise Ihres Teams festlegen. Dies gibt die grundlegende taktische Marschroute für das nächste Spiel vor. Je offensiver Sie zu Werke gehen, desto mehr Chancen werden sich ergeben, sowohl für Sie als auch für Ihren Gegner. Defensivere Spielweisen bis hin zum Abwehrriegel lohnen sich vor allem in einem Aufeinandertreffen mit einem deutlich stärkeren Gegner. Die angebotenen Spielweisen stellen immer eine Kombination zahlreicher aufeinander abgestimmter Einzelanweisungen dar. Wenn Sie sich damit genauer befassen oder die Vorgaben modifizieren möchten, so finden Sie die Möglichkeiten dazu im Unterbereich „Taktik“.

Einzelstärken / Spielerdaten / Gegner: Hinter diesen Karteikarten finden Sie detaillierte Informationen zu Ihren Spielern, die allerdings eher für ANSTOSS-Profis von Bedeutung sein dürften. Die Inhalte der Spalten bringen Sie in Erfahrung, indem Sie mit dem Mauszeiger auf die jeweilige Spaltenüberschrift fahren und einen Moment warten, um den Tooltipp auszulösen. Über „Gegner“ erreichen Sie eine Gegenüberstellung Ihres Teams mit der Mannschaft Ihres kommenden Herausforderers.

In der zweiten Spielebene werden Sie dann mit den Vorgaben zur „Taktik“ Ihres Teams, der Betreuung Ihres Reservekaders – der „Zweiten Mannschaft“, Ihrem Nachwuchs unter „Jugend“ und der „Medizinischen Abteilung“ konfrontiert.

Taktik

Hier haben Sie die Möglichkeit, die Spielweise Ihres Teams im Detail festzulegen.

Ausrichtung - Legt fest, ob sich die Spieler von Ihrer aufgestellten Position aus eher offensiv oder defensiv orientieren.

Härtegrad - Hier regeln Sie das Verhalten Ihrer Spieler in Zweikämpfe. Mit einer harten Gangart riskieren Sie vermehrt gelbe und rote Karten.

Pressing - Hier können Sie auswählen, unter welchen Bedingungen Ihr Team Pressing spielen, d.h. den Gegner bereits frühzeitig attackieren soll.

Torwart offensiv bei Standards - Ist diese Option aktiviert, wird sich Ihr Torwart gelegentlich bei Ecken und Freistößen mit in den Angriff einschalten, sofern Ihr Team zurückliegt.

Schließlich können Sie den einzelnen Mannschaftsteilen noch Anweisungen erteilen:

Bälle raushauen - Abwehrspieler nehmen Bälle unter großer Bedrängung zumeist nicht an, sondern wählen bevorzugt Befreiungsschläge. Sollte der Ball doch einmal unter Kontrolle gebracht werden, so kann daraus der eine oder andere weite Pass in die Spitze resultieren.

Ruhiges Aufbauspiel - Abwehrspieler laufen viel mit dem Ball und passen vermehrt auf sichere Anspielstationen.

Schnelles Aufbauspiel - Abwehrspieler in Ballbesitz laufen wenig mit dem Ball und versuchen schnell die Defensive zu überbrücken.

Spielt Kurzpässe - Mittelfeldspieler spielen den Ball schnell ab und gehen Zweikämpfen aus dem Weg. Es werden vornehmlich sichere Pässe gespielt.

Sucht die Stürmer - Mittelfeldspieler suchen gezielt die Stürmer oder schicken sie mit langen Pässen Richtung Tor.

Schießt aus jeder Lage - Mittelfeldspieler suchen meist selbst den Abschluss sobald das Tor in Reichweite kommt und sie angegriffen werden.

Haltet die Bälle - Die Stürmer versuchen Zeit zu schinden, laufen mit dem Ball und lassen sich auf Dribblings ein. Spieler suchen nicht primär den Weg zum Tor, sondern versuchen Zweikämpfen aus dem Weg zu gehen.

Provoziert Freistöße - Stürmer laufen und dribbeln mit dem Ball meist durch die Mitte in Richtung Strafraum und lassen sich in Zweikämpfen in Strafraumnähe auch gern einmal fallen...

Sucht den Abschluss - Die Stürmer schießen schnellstmöglich sobald sie in Tornähe in Bedrängnis geraten.

Taktische Order

Hier finden sich weitere taktische Anweisungen an die Mannschaft, die aber alleamt von der Spielweise unabhängig sind.

Torwart mitspielend - Ist diese Option aktiviert, wird Ihr Torwart mit ins Aufbau-spiel einbezogen.

Abseitsfalle - Ist sie aktiviert, werden Ihre Abwehrspieler versuchen, den Geg-ner gezielt ins Abseits laufen zu lassen.

Flügel-spiel - Bestimmt das Verhalten der Mittelfeldspieler, sobald sie in die Situation kommen, eine Flanke schlagen zu können.

Bevorzugte Angriffsseite - Bestimmt die Spielfeldseite, über die Ihre Spieler das Angriffsspiel vorzugsweise aufziehen werden.

Spielmacher - Hier können Sie einen der aufgestellten Mittelfeldspieler als Spiel-macher festlegen. Der Spielmacher wird im Aufbauspiel von seinen Kollegen bevorzugt angespielt und verteilt die Bälle (hoffentlich) geschickt auf seine besser postierten Teamkameraden.

Manndeckung

Hier definieren Sie die Manndeckungen für das kommende Spiel. Insgesamt kön-nen Sie drei Manndeckungen zuweisen, wobei Ihre Abwehrspieler die gegneri-schen Stürmer decken können und Ihre Mittelfeldspieler die gegnerischen Mittel-feldspieler.

Zur Zuweisung einer Manndeckung stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfü-gung: Sie ziehen Ihren Spieler einfach auf den Gegner, den Ihr Spieler in Mann-deckung nehmen soll, oder Sie markieren Ihren Spieler und den gewünschten Gegner per Linksklick. Beide werden nun auf der rechten Bildschirmhälfte ange-zeigt. Mit dem Button in der Mitte können Sie nun ebenfalls die Zuweisung vornehmen. Bestehende Manndeckungen erkennen Sie auf dem Feld durch die farbige Unterlegung der jeweiligen Spieler.

Mit dem Pulldown „Sonderbewachung für Gegenspieler“ können Sie noch einen gegnerischen Spieler auswählen, den Ihre Jungs besonders „aufmerksam“ bewa-chen werden. Der Sportskamerad wird sicher mit ein paar blauen Flecken mehr nach Hause fahren...

Standards

Um Ihre Spieler zum Meister des ruhenden Balles werden zu lassen, können Sie hier Vorgaben zur Ausführung von Standardsituationen machen.

Dazu wählen Sie auf der rechten Seite ganz oben zunächst die Standardsituati-on aus für die Sie eine Variante erstellen wollen, z.B. einen Freistoß von links. Ihnen steht nun eine editierbare Voreinstellung zur Verfügung. Für jede Stan-dardsituation wollen bis zu drei Stationen besetzt werden: der Schütze, die erste und ggf. die zweite Anspielstation. Eine Ausnahme bilden hier der direkte Frei-stoß („Freistoß Schuss“) und der Elfmeter: Für diese beiden Standardsituationen können Sie logischerweise nur den Schützen festlegen.

Die Spielerauswahl erfolgt nach Klick auf den zugewiesenen Button in einer Liste. Die Reihenfolge stellt auch die im Spiel verwendete Zuordnungsverteilung dar, also wird der an Position Eins aufgeführte Spieler auch in einem Match diese Aufgabe über-nehmen. Ist er nicht mehr dabei, so rückt der zweite Spieler in der Liste nach usw.

Spielsystem

Im Aufstellungs-Bildschirm können Sie unter dem Spielfeld das gewünschte Spielsystem einstellen. Dabei stehen Ihnen neben den Standard-Spielsystemen auch fünf freie Systeme zur Verfügung. Diese können Sie hier definieren. Wählen Sie dazu zunächst die gewünschte Variante aus. Sie können diese nun auch frei umbenennen und danach auf Wunsch eines der Standard-Spielsysteme oder das derzeit in der Aufstellung verwendete System („aktuelles System“) voreinstellen.

Nun können Sie auf den Spielfeld alle Grundpositionen (mit Ausnahme des Tor-hüters) frei verschieben. Nachdem Sie das Positionsschema nach Ihren Vorstel-lungen eingestellt haben, klicken Sie auf „Übernehmen“ - das neue Spielsystem steht Ihnen nun unter der von Ihnen gewählten Bezeichnung zur Verfügung. Sie haben die Möglichkeit, eigene Spielsysteme auch abzuspeichern und wieder ein-zuladen.

Zweite Mannschaft

In diesem Screen bestimmen Sie, welche Spieler Ihres Vereins im Profiteam oder in der zweiten Mannschaft spielen. Wenn Sie einen Spieler verschieben wollen, markieren Sie ihn per Linksklick und klicken dann auf den Button „Zu den Profis“, um ihn von der zweiten Mannschaft in den Profikader zu holen, oder auf den Button „Zur Zweiten“ für die umgekehrte Richtung.

Beachten Sie, dass sich nicht alle Spieler in die zweite Mannschaft verschieben lassen. Leistungsträger Ihres Profikaders werden sich möglicherweise weigern,

in der zweiten Mannschaft zu spielen. Außerdem können Sie keine Spieler verschieben, wenn dadurch einer der Kader auf weniger als 18 Spieler reduziert würde.

Sie können der sportlichen Leitung (dem Amateurtrainer) der zweiten Mannschaft Vorgaben mit auf den Weg geben und so die Entwicklung Ihrer Reserve beeinflussen. Das beginnt bei der Wahl des Spielsystems, das idealerweise dem bevorzugten Spielsystem in der Profimannschaft entsprechen sollte. Außerdem können Sie dem Amateurtrainer eine Verhaltensrichtlinie vorgeben: So bestimmen Sie einerseits einen Trainingsschwerpunkt für die zweite Mannschaft und können gewährleisten, dass sich die Spieler der zweiten Mannschaft im Laufe der Jahre im Bereich dieses Schwerpunkts besser entwickeln. Alternativ können Sie auch anweisen, dass auf die Entwicklung der talentiertesten Amateurspieler besondere Rücksicht genommen wird, denn es wird immer wieder mal ein interessantes Talent für Ihr Profiteam heranreifen. Oder Sie geben die Vorgabe aus, mit der Amateurmannschaft möglichst erfolgreich zu spielen. In diesem Fall wird der Amateurtrainer versuchen, mit allen Mitteln sportlichen Erfolg zu erreichen um vielleicht eines Tages bis in die Ober- oder Regionalliga aufzusteigen.

Jugend

Hier finden Sie eine Übersicht über die herausragenden Spieler Ihres A- und B-Jugend-Kaders. Die Jugendtrainer zeigen Ihnen hier nur die Spieler, die auch eine mögliche Perspektive für eine zukünftige Profi-Karriere haben und auch die bestimmen Sie maßgeblich mit!

Das beginnt bei der Wahl des Spielsystems für die Jugendteams. Wählen Sie hier ein offensives System (z.B. 3-4-3), so werden aus der Jugend eher talentierte Mittelfeldspieler und Angreifer nachrücken, während bei einem defensiven System (z.B. 5-3-2) in der Jugend verstärkt Abwehrspieler ausgebildet werden. Schließlich können Sie auch den Jugendtrainern gezielte Anweisungen geben. Die Förderung der Spitzenspieler bewirkt, dass sich der jeweilige Jugendtrainer darauf konzentriert, die besonders talentierten Nachwuchskicker möglichst optimal auf eine Profikarriere vorzubereiten. Die anderen Jugendspieler werden dabei aber nicht ganz optimal betreut. Soll der Jugendtrainer alle Spieler fördern, wird Ihre Jugend vielleicht mehr Perspektiv-Spieler hervorbringen, die dann allerdings nicht ganz so ideal ausgebildet sind. Schließlich besteht auch im Jugendbereich die Möglichkeit, erfolgsorientiert zu arbeiten, um Jugendmeisterschaften zu erlangen und so manchen Nachwuchspreis abzusahnen.

Talentierte Nachwuchsspieler kommen nicht immer aus dem Umfeld Ihres Vereins. Um auch internationale Talente zu finden, diese zu fördern und frühzeitig an den Verein zu binden, haben Sie die Möglichkeit, internationale Jugendcamps zu errichten. Dazu steht Ihnen ein möglicher Standort auf jedem Kontinent außerhalb Ihrer Heimat zur Verfügung.

Um ein Jugendcamp zu bauen, markieren Sie den entsprechenden Standort auf der Karte. Nun können Sie das Camp über den entsprechenden Button erstellen lassen. Dabei fallen unmittelbar die angegebenen Baukosten an, anschließend belastet das Camp Ihren jährlichen Etat mit den ebenfalls ausgegebenen Unterhaltskosten. Sollten Ihnen diese mit der Zeit zu hoch werden, können Sie Camps natürlich auch wieder schließen. Das bringt Ihnen mit Ausnahme der gesparten Unterhaltskosten allerdings nichts ein, deswegen sollten Sie sich vor dem Bau eines Camps sicher sein, dass Sie sich die Unterhaltung auch über die nächsten Jahre hinweg leisten können.

Wenn Sie eins oder mehrere Jugendcamps gebaut haben, besteht nun ständig die Chance, dass ein talentierter Jugendspieler von diesem Kontinent in Ihren Jugendkader aufgenommen wird. Es gilt die Faustregel, dass ein Jugendcamp umso effektiver arbeitet, je teurer es ist. Dennoch kann man das Entdecken von Talenten natürlich nicht planen wie einen Supermarkteinkauf...

Med. Abteilung

Hier finden Sie eine Liste Ihrer derzeit verletzten Spieler. Sie können die Art der Verletzung ebenso einsehen wie die noch verbleibende Ausfallzeit.

Wenn sich ein oder mehrere Ihrer Kicker im Lazarett befinden, so können Sie diese besuchen, bei schweren Verletzungen den behandelnden Arzt festlegen und in Einzelfällen sogar mit einer Aufbauhilfe der Genesung etwas „nachhelfen“. Sollte einmal ausgerechnet Ihr Topmann zu einem sehr wichtigen Spiel nicht rechtzeitig fit, so steht Ihnen zudem noch die Option des „Fitspritzens“ zur Verfügung.

Längerfristig verletzten Spielern können Sie wie erwähnt eine Aufbauhilfe verabreichen lassen. Diese medizinische Maßnahme fällt aber schon in den Bereich Doping. Der Spieler wird dadurch schneller genesen und während seiner Ausfallzeit weniger Konditionspunkte verlieren, allerdings bleibt das Aufbaupräparat bis zu 4 Wochen über seine Genesung hinaus im Blut nachweisbar. Außerdem werden nicht alle Spieler die Mittelchen, die ihnen der Vereinsarzt gibt, auch wirklich nehmen wollen...

Das Thema Doping ist halt ein heißes Eisen im Fußball. Offiziell gebrandmarkt, stellt es doch die Möglichkeit dar, aus den Spielern noch mehr Leistung herauszukitzeln. Sie können hier Ihre Haltung zum Thema Doping kundtun.

Welche Spieler dopen und welche nicht, können Sie nur über eine interne Dopingkontrolle herausfinden. Doch ist diese Maßnahme bei den Spielern nicht eben beliebt. Haben Sie über die Kontrolle einen Dopingsünder erwischt, können Sie anschließend die gewünschten disziplinarischen Maßnahmen auswählen.

4 - TRAINING

Das Training hilft Ihnen dabei, Ihr Team fit zu halten und die Entwicklung Ihrer Spieler zu steuern. Dazu können Sie einen langfristigen Trainingsplan erstellen oder aber einfach von Woche zu Woche eine individuelle Festlegung vornehmen.

Links auf dem Bildschirm sehen Sie den Trainingsplan, der zu Saisonbeginn mit Ausnahme der aktuellen Woche leer ist. Dort bekommen Sie die Kalenderwoche (KW) und die jeweils eingestellte Trainingswoche angezeigt, außerdem die Anzahl der Pflichtspiele in der jeweiligen Woche (SP), den Konditions- (KO) und Frischewert (FR) der Mannschaft und die Information über gebuchte Trainingslager (TL).

Rechts finden Sie eine Auflistung der Trainingswochen sowie die dazugehörigen Mannschaftsstärken Ihres Teams und des nächsten Gegners. So können Sie sofort einsehen, in welchen Bereichen Sie Defizite haben. Beachten Sie, dass nicht zu jeder Trainingswoche ein zugehöriger Mannschaftswert existiert. Um nun eine Trainingswoche zuzuweisen, markieren Sie im Trainingsplan die gewünschte Kalenderwoche per Linksklick. Nun drücken Sie den Button mit der Trainingswoche, die Sie trainieren möchten, und diese wird in den Trainingsplan übernommen. So können Sie nach und nach einen Trainingsplan erstellen, den Sie auch abspeichern und einladen können.

Über den Button „Kurz-TL“ können Sie ein Kurz-Trainingslager buchen. Das geht allerdings nur für die aktuelle Woche und auch nur, wenn Sie in dieser Woche ein Pflichtspiel haben. Die Mannschaft trifft sich dann am Vorabend in einem Sporthotel und bleibt bis zum Spiel zusammen. Dies kann die Form Ihrer Spieler steigern, jedoch lässt der Effekt nach, je öfter Sie eine solche Maßnahme ergreifen.

Unter „Gruppentraining“ können Sie festlegen, ob in dieser Woche normales Training laut Trainingsplan stattfinden soll, oder ob in dieser Woche in Gruppen trainiert wird. Nähere Einstellungen hierzu machen Sie im Unterbereich „Gruppentraining“.

Schließlich können Sie noch den Torwart-Trainingsschwerpunkt bestimmen. Damit legen Sie fest, ob die Torhüter ein allgemeines, ausgewogenes Training machen, oder ob sie in der laufenden Woche einen Schwerpunkt auf eine bestimmte Torhüter-Eigenschaft legen.

Unten finden Sie schließlich Ihr Trainingspersonal, bestehend aus Co-Trainer, Torwarttrainer und Konditionstrainer. Diesen Angestellten können Sie separate Anweisungen erteilen: Klicken Sie dazu auf den jeweiligen Button.

Gruppentraining

Legen Sie für jeden Spieler eine Trainingsgruppe fest, in der er trainieren soll. Unten können Sie dann die Trainingswochen einstellen, die in den jeweiligen Gruppen trainiert werden sollen. Dazu stehen Ihnen in Gruppe 1 bis 4 alle verfügbaren Trainingswochen zur Verfügung. Trainingsgruppe 5 trainiert immer leichte Ausdauer, d.h. bei Spielern in dieser Trainingsgruppe wird immer ausdauerorientiert trainiert. Spieler, die neu in den Kader kommen oder nach einer langen Verletzung ins Training zurückkehren, werden zunächst automatisch Trainingsgruppe 5 zugewiesen. So wird ein negativer Trainingseffekt durch versehentliche Unachtsamkeit vermieden.

Trainingswochen

Neben den Standard-Trainingswochen stehen Ihnen sieben freie Trainingswochen zur Verfügung, die Sie nach Belieben selber gestalten können. Hierzu stehen Ihnen an allen Wochentagen jeweils drei Termineinheiten zur Verfügung. Suchen Sie zunächst über „Woche auswählen“ eine der sieben freien Wochen aus, die Sie editieren möchten. Zu Spielbeginn werden diese Wochen leer sein. Über das Buttonfeld rechts können Sie dann eine der Standard-Trainingswochen voreinstellen. So sehen Sie, wie sich diese Wochen zusammensetzen und können Sie nach Ihren Wünschen verändern. Dazu stehen Ihnen zwei Mechanismen zur Verfügung: Sie können unter „Trainingseinheit einstellen“ eine Trainingseinheit auswählen und diese dann per Klick auf die gewünschten Terminfelder in die Trainingswoche einbringen. Oder Sie stellen in dem Menü „Keine Einheit ausgewählt“ ein. In diesem Fall öffnet sich per Klick auf ein Terminfeld ein Fenster, aus dem Sie die gewünschte Trainingseinheit auswählen können. Hier finden Sie auch eine Beschreibung der Trainingseinheit und Ihrer Auswirkungen. Nachdem Sie so Ihre Wunsch-Trainingswoche zusammengestellt haben, können Sie der Woche noch einen eigenen Namen verpassen und die Einstellungen mit dem „Übernehmen“-Button bestätigen. Die Woche steht nun im Trainingsbereich zur Verfügung. Eigene Trainingswochen können Sie auch abspeichern oder gespeicherte Trainingswochen einladen.

Trainingslager

Um Abwechslung ins Training zu bringen, ist es ratsam, gelegentlich einen Tapetenwechsel vorzunehmen. Dazu bieten sich eine Vielzahl von Trainingslagern auf der ganzen Welt an.

Da während des Aufenthalts in Trainingslagern noch gezielter trainiert wird, sind die Trainingsergebnisse in Trainingslagern besser als dies im normalen Training der Fall ist. Dabei unterscheiden sich die Trainingslager in verschiedenen Ausprägungen:

Trainingsmöglichkeit - Je besser die Trainings-Infrastruktur, desto besser können die Trainingsergebnisse ausfallen.

Ablenkung - Auch in Zeiten besonderer Belastung braucht der Mensch ein wenig Freizeit. Je besser die Möglichkeiten der Ablenkung vom Trainingsbetrieb, desto besser wird sich das Trainingslager auf die Stimmung in der Mannschaft auswirken. Allerdings kann dies auch mit negativen Auswirkungen auf die Disziplin verbunden sein.

Typ - Erholungstrainingslager sind eher geeignet, Ihre müden Spieler nach einer anstrengenden Saison wieder frisch zu bekommen. Konditionstrainingslager hingegen bieten in der Vorbereitung die Möglichkeit zum gezielten Konditionsaufbau - hier wird auch schwerpunktmäßig Kondition trainiert, unabhängig vom eingestellten Trainingsplan. Höhentrainingslager sind beim Konditionsaufbau sogar besonders effektiv.

Klima - Die Klimazone ist ein Indikator für die Wetter- und Klimabedingungen, unter denen Ihre Spieler im Trainingslager trainieren müssen. Beachten Sie, dass Sie am ersten und letzten Tag des Trainingslagers nicht trainieren können, da diese Tage für An- und Abreise genutzt werden. Allzu kurze Trainingslager machen daher kaum Sinn. Die Kosten eines Trainingslagers setzen sich aus An- und Abreisekosten sowie der Dauer des Aufenthalts zusammen und werden pro Spieler berechnet. Wie viel Sie ein Trainingslager kosten wird, können Sie sehen, wenn Sie das Trainingslager buchen.

Im Buchungsscreen legen Sie An- und Abreiseternin über die jeweiligen Buttons rechts fest. Den Anreiseternin können Sie auch direkt per Linksklick in die Kalenderliste festlegen. Beachten Sie, dass im Zeitraum eines Trainingslagers kein Pflichtspiel liegen darf.



Trainingsbericht

Über die Auswirkungen der vergangenen Trainingswoche informiert Sie der Trainingsbericht. Unter „Mannschaftswerte“ bekommen Sie einen Überblick über die mannschaftliche Entwicklung im Laufe der zurückliegenden Trainingswoche. Hier sehen Sie auch, wer sich im Training verletzt hat. Außerdem informiert Sie Ihr Co-Trainer über Spieler, die im Training kurz- oder langfristig besonders auffielen, sei es positiv oder negativ.

Unter „Spielerwerte“ können Sie die Auswirkungen Ihres Trainings auf jeden einzelnen Spieler einsehen. Dabei werden Verbesserungen in den einzelnen Werten grün hervorgehoben, Verschlechterungen sind rot eingefärbt.

5 - TRANSFER

Auf der Transferliste finden sich alle Spieler, die sich derzeit in Verhandlungen mit anderen Teams befinden, oder deren Vereine erklärt haben, diese Spieler abgeben zu wollen.

Unter „Eigene Spieler“ können Sie die aktuelle Spielerliste Ihres Profi- und Amateurlagers einsehen. Dabei stehen Ihnen nach Markieren eines Spielers per Linksklick verschiedene Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung:



Vertragsverlängerung - Legen Sie einen Termin fest, an dem Sie mit dem Spieler über eine Verlängerung seines Vertrags verhandeln. Beachten Sie, dass Sie Verträge nicht über eine Laufzeit von fünf Jahren hinaus verlängern können.

Auf Transferliste setzen - Damit fügen Sie den Spieler der Transferliste hinzu (s.o.) und signalisieren anderen Vereinen so, dass Sie ihn gerne abgeben würden. Falls der Spieler noch einen gültigen Vertrag hat, wird er unter Umständen Geld für die Bereitschaft zum Vereinswechsel fordern. Diese Summe wird aber nur im Fall eines tatsächlichen Vereinswechsels des Spielers fällig.

Option ziehen - Wenn Sie eine Option auf Vertragsverlängerung um ein Jahr haben (wird in der Spalte „Opt“ mit „V“ gekennzeichnet), können Sie diese hier ziehen. Die Vertragslaufzeit wird damit um ein Jahr verlängert.

Vertrag kündigen - Nach Ablauf der vertraglichen Schutzfrist (bei Spielern bis 28 Jahre drei Jahre, bei älteren Spielern zwei Jahre) können Sie dem Spieler zum Saisonende kündigen. Die Kündigung muss bis drei Monate vor Saisonende erfolgen.

Informationen

Wer kam / Wer ging?

Hier bekommen Sie eine Übersicht über die Transfers, die Sie in Ihrem Verein in der laufenden Saison getätigt haben.

Kader nächste Saison

In diesem Bereich finden Sie eine Kaderliste zur nächsten Saison. Aktuelle Spieler, deren Vertrag mit Saisonende ausläuft oder deren Wechsel bereits feststeht, tauchen hier nicht mehr auf, dafür werden bereits zur nächsten Saison verpflichtete Spieler mit angezeigt. So können Sie beurteilen, ob zur nächsten Saison noch weitere Verpflichtungen notwendig sind.

Transferhistorie Verein

Hier finden Sie eine Übersicht aller Transfers, die in Ihrem aktuellen Verein unter Ihrer Ägide getätigt wurden. Dabei wird zwischen Zu- und Abgängen unterschieden.

Saisontransfers

Auf dieser Liste stehen alle Transfers aller Vereine, die bislang in dieser Saison getätigt wurden.

Beobachtung

Beobachtungsliste

In dieser Beobachtungsliste stehen alle Spieler, die Sie über den Button „Beobachtung“ im jeweiligen Spielerinfo-Screen für eine Beobachtung vorgemerkt haben. Auf die Beobachtungsliste können Sie beliebig viele Spieler setzen. Allerdings werden nur Spieler regelmäßig beobachtet, die in der Spalte „Regelmäßige Beobachtung“ (RB) mit „ja“ markiert sind. Von diesen Spielern werden Sie nun nach und nach die Einzelspielstärken erfahren.

Unten links finden Sie Ihren derzeitigen Spielerbeobachter. Sein Kompetenzwert entscheidet darüber, wie viele Spieler Sie gleichzeitig unter regelmäßiger Beobachtung halten können. Wenn Sie keinen Spielerbeobachter eingestellt haben, können Sie über die Beobachtungsliste gar keine Spieler beobachten lassen. Den Spielerbeobachter können Sie im Bereich Management / Personal einstellen.

Gäste im Training

Eine weitere Möglichkeit, die Einzelspielstärken fremder Spieler zu erfahren, ist diese Spieler ins Training einzuladen. Über „Spieler einladen“ können Sie auswählen wen Sie ins Training einladen wollen. Sie erhalten dann im Laufe der folgenden Woche eine Benachrichtigung, ob der Spieler ein Probetraining bei Ihnen absolvieren möchte und ob sein derzeitiger Verein damit einverstanden ist. Topstars sind eher selten bereit ein Probetraining zu absolvieren. Ihre derzeitigen Trainingsgäste können Sie in der oberen Tabelle einsehen, zurückliegende Trainingsgäste unten.

Spiel beobachten

Schließlich haben Sie auch die Möglichkeit, Spiele anderer Mannschaften zu beobachten. Dazu klicken Sie auf „Spiel auswählen“. Hier können Sie oben einstellen, von welchem Verein Sie ein Spiel beobachten möchten. Sie bekommen unten nun die Spiele des gewählten Vereins angezeigt. Gelb markierte Spiele können Sie nicht beobachten, da Sie an dem jeweiligen Termin selber ein Pflichtspiel haben.

Unten links können Sie einstellen, ob Sie die Spielbeobachtung selber vornehmen möchten, oder ob sich Ihr Spielerbeobachter das Spiel anschauen soll. Letzterer hat natürlich auch an Tagen Zeit, an dem Ihre Mannschaft ein Pflichtspiel hat. Nachdem Sie das gewünschte Spiel markiert und den Screen mit „Ok“ verlassen haben, erscheint das Spiel fortan in der Liste „Geplante Beobachtungen“. Nachdem das Spiel stattgefunden hat, erhalten Sie einen Spielbericht mit den entsprechenden Beobachtungsergebnissen. Diesen können Sie im weiteren Saisonverlauf auch unter „Zurückliegende Spielbeobachtungen“ einsehen.

Spielersuche

Kandidatenliste - Dies ist eine Liste mit potentiellen Transferkandidaten. Unten links auf dem Bildschirm können Sie den gewünschten Mannschaftsteil und den Stärkebereich eintragen, der Sie interessiert. In der Liste werden nun Spieler angezeigt, die Ihren Kriterien entsprechen und prinzipiell bereit wären, zu Ihrem Verein zu wechseln. Dabei handelt es sich um derzeit vereinslose Spieler, Spieler, die auf der Transferliste stehen oder Spieler, deren Vertrag zum Saisonende ausläuft.

Vereine absuchen - Hier können Sie die Kader aller Vereine im Spiel einsehen. Dazu wählen Sie rechts Land und Liga aus und markieren den gewünschten Verein, dessen Spieler nun rechts angezeigt werden.

Spielervermittler - Wenn Sie rasch eine ganz bestimmte Neuverpflichtung brauchen, die Beobachtung aber bisher vernachlässigt haben, können Sie über einen Spielervermittler schnell den gewünschten Transferkandidaten finden. Das ist allerdings nicht billig, denn Spielervermittler lassen sich Ihre Dienste teuer bezahlen. Dafür bekommen Sie die entsprechenden Spieler aber auch mit allen Details präsentiert. Wählen Sie oben eine Spielervermittlungsagentur aus. Je kompetenter, desto teurer sind diese, allerdings haben kompetentere Vermittler auch mehr Spieler in ihrer Datei und werden daher mehr Resultate liefern.

Suchmaschine - Kostenloses Pendant zum Spielervermittler ist XILEF - die „Xtended Investigation and Lookup Engine for Footballplayers“. Diese steht Ihnen jederzeit zur Verfügung, allerdings können Sie hier nicht nach Einzelspielerstärken suchen und bekommen zu den gefundenen Spielern auch nur die ohnehin bekannten Informationen. Die Ergebnisse einer XILEF-Suche bekommen Sie im Screen „Suchergebnisse“.

Spielervergleich - Ein nützliches Tool zur Gegenüberstellung zweier Spieler ist der Spielervergleich. Hier werden die gewählten Spieler mit allen bekannten Details gegenübergestellt. Dies ist sehr hilfreich, wenn Sie z.B. bei einer möglichen Neuverpflichtung abschätzen möchten, inwiefern der neue Kandidat einen Ihrer derzeitigen Spieler ersetzen könnte. Über „Spieler 1“ bzw. „Spieler 2“ wählen Sie aus, welche Spieler im Spielervergleich angezeigt werden sollen.

6 - MANAGEMENT

Der größte sportliche Erfolg nützt Ihnen gar nichts, wenn Sie Ihren Verein dabei in den Bankrott treiben. Damit dies nicht geschieht, finden Sie hier eine Übersicht über die sportlichen und wirtschaftlichen Vorgaben Ihres Vereins. Ebenfalls stehen Ihnen diverse Kontaktmöglichkeiten zum Clubpräsidium zur Verfügung.



Personal

Hier finden Sie die Angestellten Ihres Vereins, unterteilt in verschiedene Kategorien. Zu jedem Angestellten erhalten Sie Informationen über Kompetenz, Alter, Dauer der Vereinszugehörigkeit und Jahresgehalt. Jeden Angestellten (Ausnahme: der Geschäftsführer) können Sie auf Fortbildung schicken. Er steht Ihnen dann 4 Wochen lang nicht zur Verfügung (Assistenten-Funktionen bleiben davon unberührt), jedoch besteht die Möglichkeit auf den Gewinn eines Kompetenzpunktes.

Sie können Angestellte entweder unmittelbar oder zum Ende der laufenden Saison kündigen und sich per Marktübersicht nach etwaigen Nachfolgekandidaten umschauen.

Verein

In den Vereinsdetails erhalten Sie einerseits einen detaillierten Überblick über die Vereinsfinanzen und Budgets, andererseits können Sie aber auch disziplinarische Vorgaben eintragen und den Teamkapitän absetzen.

Ebenfalls im „Verein“ zu finden: Der Börsengang und die historischen Daten des Clubs.

Stadion & Infrastruktur

Sie finden hier eine Übersicht über die Auslastung des Stadions, aufgeteilt nach den verschiedenen Platztypen, für die Sie hier auch die Eintrittspreise verändern können.

Nach einigen Jahren Verweildauer im aktuellen Verein können Sie Projekte wie den Verkauf des Stadionnamens oder gar einen kompletten Neubau in Auftrag

geben. Bis dahin begnügen Sie sich aber mit dem Ausbau der Infrastruktur oder der einzelnen Blöcke – zumal ihr schmaler Geldbeutel zunächst auch nicht viel mehr gestatten wird.

Persönliches

Bei aller Fürsorge für den Verein sollten Sie natürlich niemals Ihre persönliche Entwicklung aus dem Blickfeld verlieren.

Bilden Sie sich fort, suchen Sie einen neuen Verein oder erhöhen Sie Ihren Bekanntheitsgrad durch den Kauf von Statussymbolen oder einen teuren und unstetigen Lebenswandel. Setzen Sie Autogrammstunden an, spenden Sie ein paar Cent oder gründen Sie sogar eine ruffördernde Stiftung!

Neu in der ANSTOSS 4 Edition 03/04 ist die Möglichkeit, sich bei entsprechendem Kleingeld in der eigenen Portokasse einen Verein zuzulegen. Wenn Ihr Privatvermögen es zulässt, so schauen Sie regelmäßig nach interessanten Übernahmekandidaten und greifen Sie einfach zu!

Zwar warten hier völlig neue Herausforderungen auf Sie, aber wer mag die schon scheuen? Prüfen Sie anhand der Daten und Tabellenposition, ob der für Ihre Ansprüche geeignete Kandidat unter den Angeboten dabei ist, und bestätigen Sie gegebenenfalls Ihre Absicht, um so stolzer Inhaber einer eigenen hochklassigen Thekenmannschaft oder eines aufstrebenden Amateurclubs zu werden.

Mit Hilfe von wirtschaftlichen Vorgaben halten Sie als „El Presidente“ Ihren Stab auf Trab, reden dem Trainer in die Aufstellung hinein und dürfen auf rasche Erfolge Ihres Engagements hoffen.

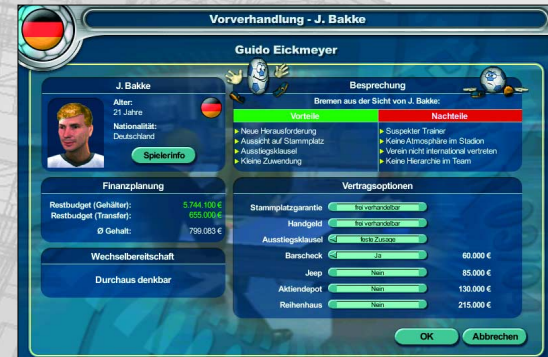
V. DER WOCHENABLAUF

Nachdem Sie die Angaben im Menü per Klick des Wochenstart-Buttons bestätigt haben, beginnt die Spieluhr zu ticken und die kommende Woche wird gestartet.

1 - VERHANDLUNGEN & TRANSFERS

Sie haben auf der Transferliste einen Spieler entdeckt, der Ihr Interesse geweckt hat und bereits einen Verhandlungstermin vereinbart? Dann beginnt nun eine der größten Herausforderungen an Sie als Manager, denn Transfers gehören zu den wichtigsten und schwersten Aufgaben Ihres Alltags!

Eine Transferverhandlung beginnt mit einer ersten Sondierung von Spieler und anfragendem Verein in der Vorverhandlung.



Erstes Abtasten

Hier „bewertet“ der Kicker den womöglich zukünftigen Arbeitgeber anhand der ihm vorliegenden Infos über Fans, Stadion, finanzielles Potential, eigene Perspektive im Kader, Ruf des Trainers usw.

Das Fazit seines Gesamteindrucks findet sich unter „Wechselbereitschaft“. Dort gibt er sein erstes Statement ab. Ist der Text orange eingefärbt, so lehnt er einen Wechsel sicher ab. Bei grüner Einfärbung ist er voll und ganz einverstanden, während bei weißer Textfarbe der Angesprochene noch unsicher ist und gegebenenfalls trotz einer ersten Zustimmung noch im Laufe der kommenden Tage das Angebot nachträglich ablehnen wird.

Sie können dem Objekt Ihrer Begierde aber schon im Vorfeld Zugeständnisse durch Fixierung gewisser Vertragsbausteine oder finanzielle Zuwendungen und ihm so einen Transfer schmackhafter machen.

Ist die erste Verhandlungsrunde überstanden, so gilt es die Hauptverhandlung schadlos zu überstehen. Hier können Sie Punkt für Punkt das Vertragsangebot verändern, bis sowohl Ihre Vorstellungen als auch die des Spielers möglichst zur allgemeinen Zufriedenheit verhandelt sind.



TIPP: Versuchen Sie möglichst die fixe Ablösesumme aus den Forderungen des Kickers herauszuhandeln. Dies dürfte zwar ein hübsches Sümmchen kosten, dafür laufen Sie aber nicht Gefahr eines Tages Ihren Topstar völlig unerwartet mitten in einer Saison zu einem anderen Verein ziehen lassen zu müssen.

Nach der Ablöseverhandlung mit dem abgebenden Verein (sofern der Spieler nicht ablösefrei oder mit einer fixen Ablöse zu haben war) gelangen Sie dann in die Auktion.



Jetzt geht's an's Eingemachte

Gegen bis zu drei Mitbieter treten Sie nun Runde für Runde an, in denen jeweils ein Ansprechpartner gestrichen wird. Der aktuelle Bieter wird durch ein kleines Versteigerungs-Bild ganz links gekennzeichnet, das beste Angebot durch einen erhobenen Daumen rechts neben den Vereinsinfos. Der aktuelle Streichkandidat ist durch einen gesenkten Daumen versehen und muss damit rechnen, ohne Erhöhung seines Angebots sehr schnell gestrichen zu werden.



TIPP: Auch wenn Sie derzeit das beste Angebot abgegeben haben, sind Sie nicht zwangsläufig auf der sicheren Seite. Achten Sie daher stets darauf, wie zufrieden der Spieler mit Ihrem Angebot ist und schauen Sie sich an, wie zufrieden er mit den Angeboten der mitbietenden Vereine ist. Es kann Ihnen sonst schnell passieren, dass innerhalb einer Runde Ihr ehemals bestes Angebot zum schlechtesten wird und Sie aus der Auktion ausgeschlossen werden.

Sie können, wenn Sie an der Reihe sind, wie in der Hauptverhandlung die Vertragsoptionen ändern und mit Klick auf „Angebot abgeben“ diese bestätigen. Behalten Sie aber jederzeit Ihre Finanzplanung im Auge und verfallen Sie nicht in eine Spielsucht! Merken Sie, dass Sie aufgrund Ihrer Restbudgets nicht mehr in der Lage sind mitzubieten oder ganz einfach von der Preistreiberei genug haben, so scheuen Sie sich nicht, die Auktion für Ihren Verein über „Aussteigen“ abzubrechen.

Neben den Spielerverhandlungen werden Sie sich auch mit Sponsoren an einen Tisch setzen und um Gelder für Ihren Club feilschen müssen. Doch auch Ihr eigenes Wohl sollte nicht vergessen werden! Im Bereich „Management“ finden Sie auch die Möglichkeit zur Verlängerung des eigenen Vertrages und Wandervögel können sich unter „Persönliches“ im gleichen Bereich auf die Suche nach einem neuen Arbeitgeber machen.



TIPP: Achten Sie darauf, Ihren eigenen Kontrakt möglichst frühzeitig zu verlängern! Bei entsprechendem Vorstandsvertrauen sollte dies kein Problem darstellen und Sie riskieren nicht, dass sich Ihr Präsident wegen Ihrer Zögerlichkeit schon nach Ersatz umschaut.

2 - EVENTS & EREIGNISSE

Der Wochenablauf wird häufig durch besondere Geschehnisse unterbrochen, die Ihnen meist in Form eines Fensters mit Texten präsentiert werden. Dazu zählen unter anderem die von Ihnen angesetzten Veranstaltungen des Monatsplaners, aber auch Transferverhandlungen und Ereignisse rund um Ihren Verein. Sie werden dabei oft zu Entscheidungen aufgefordert, die nicht selten langfristige Auswirkungen nach sich ziehen.



TIPP: Sollten Sie viele derzeit unmotivierte Spieler in Ihren Reihen haben, so zeigen Sie sich in der Prämienverhandlung mit Ihrem Spielführer und Mannschaftsrat durchaus einmal großzügig und überbieten deren Forderungen.

3 - AUF- UND ABWERTUNGEN

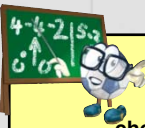
Jeweils zur Winterpause und zum Saisonende wird Ihr Kader neu bewertet. Das bedeutet, dass sämtliche Kicker der ersten Mannschaft und der Reserve auf eventuelle Verbesserungen oder Verschlechterungen der Einzelstärken geprüft werden.

Spieler mit vielen Einsätzen, gutem Notendurchschnitt, geringem Alter und großen Trainingserfolgen in der vergangenen Halbserie sind dabei klare Aufwertungskandidaten, während alte Kicker langsam an den Zenit Ihrer Leistungsfähigkeiten stoßen und miese Bewertungen sich hier heftig niederschlagen.

Sie können die Anzeigegeschwindigkeit dieses Events beliebig ändern, sich die Runde auch für Ihre Reservetruppe ansehen oder sogar Kicker für Kicker die individuellen Änderungsgründe über die „Details“ einsehen.

4 - SAISONENDE

Zum Ende einer jeden Saison spielt Ihr werter Herr Präsident zu gern „jüngstes Gericht“ und deshalb werden sämtliche sportlichen wie wirtschaftlichen Vorgaben auf den Prüfstand gestellt. Sollten Sie also die Budgets nicht überzogen haben und Ihre Kicker auf dem Platz eine gute Figur gemacht haben, so haben Sie nichts zu befürchten. Wehe, wenn aber Gehälter, Ablösesummen und Co. über den zugeteilten Rahmen hinaus strapaziert wurden, statt dem angestrebten Mittelfeldplatz der Abstieg gerade noch im letzten Moment vermieden werden konnte oder gar die langfristigen Vereinsziele verfehlt wurden! Liegen Sie hingegen über den Erwartungen, so dürfen Sie auch die Schokoladenseite Ihres Chefs kennen lernen und ein paar Bonuspunkte Vorstandsvertrauen „einheimsen“...



ACHTUNG: Wenn Sie im Laufe der Saison glauben sollten, Sie könnten mit einigen nennenswerten Neuzugängen bestimmt die sportlichen Vorgaben übertreffen und deshalb die entsprechenden Budgets überziehen wollen: **Ganz schlechte Idee...** Ihr Präsident wird es nicht hinnehmen, wenn Sie seine Anweisungen eigenmächtig ignorieren!

VI. DAS SPIEL

1 - SPIELANKÜNDIGUNG

Hier erhalten Sie die letzten Infos zum anstehenden Match wie Stärkevergleich, Zuschaueranzahl, Wetter, Platzzustand und Schiedsrichter zum anstehenden Match, bevor es dann endlich losgehen kann.

Zwei Optionen stehen Ihnen je nach Austragungsort und Spieltyp zur Auswahl:

Halbzeitprogramm – Heizen Sie in Heimspielen zur Pause die Atmosphäre mit Hilfe besonderer Events kräftig an! Da Ihre Anhänger sprichwörtlich zum 12. Mann werden können, ist die Stimmung im weiten Rund von erheblicher Bedeutung und

kann durch Lasershows, Gogo-Girls, Freibier und viele andere Nettigkeiten „angeheizt“ werden. Einziger Wehrmutstropfen: Billig ist der Spaß beileibe nicht...

Sondersiegeprämie – Im Zweifelsfall ist der Griff ins Portemonnaie noch die beste Möglichkeit, bei Ihren Kickern zusätzliche Reserven zu mobilisieren. Ein wertvoller „Kick“, besonders bei sehr wichtigen Spielen – sofern die Budgets dies zulassen.

2 - ANSPRACHEN

Vor jedem Spiel, in den Halbzeitpausen und in der Nachbesprechung einer Partie können Sie Ihren Schützlingen wertvolle Anweisungen geben, sie über den grünen Klee loben oder nach bester Manier ordentlich zusammenfalten.



Wählen Sie dazu eine der vorgeschlagenen Optionen aus. Achten Sie dabei allerdings darauf, dass diese auch Spielverlauf und Gegner angemessen ist – ansonsten werden Ihre Kicker ungläubig dreinschauen oder gar etwaigen Unmut lautstark kundtun.

Zu häufiges Anwenden einer bestimmten Ansprache in einer Saison sollte dringend vermieden werden, denn sonst droht Eintönigkeit und Sie werden Ihr eigentliches Ziel verfehlen. Sind Sie sich unsicher oder halten Sie eine spezielle Ansage für unnötig, so können Sie getrost darauf verzichten und „Keine Ansprache“ wählen.



TIPP: Sie sollten vor wichtigen Spielen gegen gleich starke oder leicht stärkere Gegner in der Mannschaftsansprache vor Beginn des Matches auf „Von Beginn an Vollgas“ oder „Voll dagegen halten“ zurückgreifen.

Die Auswirkungen der Ansprachen sind vielfältiger Natur. So wird teilweise der Einsatz (durch andere Einstellungen nicht zu beeinflussen) in dieser Partie erhöht, eine bestimmte Einzelstärke angehoben oder der Teamwert für Stimmung / Disziplin heraufgesetzt. Vergessen Sie aber nicht, dass dies im Falle fehlgeschlagener bzw. unpassender Ansprachen auch gewaltig nach hinten losgehen kann...

3 - ANZEIGE & DARSTELLUNGSOPTIONEN

Stutzen hoch, Brust raus, Bauch rein! Endlich rollt das runde Leder, endlich dürfen wir uns an Toren, Grätschen und Emotionen erfreuen und Schiedsrichtern wie Gegnern Pest und Cholera an den Hals wünschen!

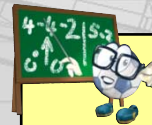


*Hacke, Spitze, Eins-Zwei-Drei!
Treiben Sie Ihr Team zum Sieg*

Der Bildschirm ist während der Darstellung einer Partie in mehrere Felder aufgeteilt:

Im oberen Drittel finden Sie links die Spielauswahl. Sie können dort während des Spielverlaufs jede aktuell laufende Begegnung auswählen und sich sogar Partien ohne eigene Beteiligung komplett im Textmodus anzeigen lassen! Finden mehrere Matches parallel statt, so können Sie zudem den Konferenzmodus auswählen, um über Ereignisse und Spielstände in allen Stadien jederzeit auf dem Laufenden zu bleiben.

In den „Optionen“ oben rechts wählen Sie den Darstellungsmodus aus. Standardeinstellung ist hier der „Spielverlauf“, in dem Texte und Tickermeldungen ausgegeben werden (siehe Bild). Alternativ kann auch jederzeit in die aktuelle Aufstellung, die Live-Spielstatistik, die Live-Spielerstatistik und den Telegramm-Modus gewechselt werden. Letzterer ist besonders für „Schnell-Spieler“ hochinteressant, beschränkt er sich doch auf die Information über Events per kleiner Symbole und „rattert“ ansonsten die Spielzeit flugs herunter.



ACHTUNG: Pausieren Sie die laufende Darstellung, um die Anzeigeeoptionen auszutesten! Ansonsten werden Sie unter Umständen wichtige Geschehnisse in der eigenen Partie übersehen.

Zentral links auf dem Bildschirm spielt sich alles rund um die gewählte Partie ab. 3D-Szenen, Texte, Tickermeldungen – all das, was im Spiel an Highlights zu sehen ist, finden Sie hier.

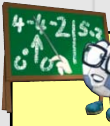
Weiter rechts angeordnet ist der „Ticker“. Meldungen von den Geschehnissen aller laufenden Partien werden Ihnen dort in aller Kürze serviert. Sie können aber die Anzeige dort auch nach Wunsch ändern und sich die Live-Ergebnisse oder im Fall eines Liga-Spieltags die Live-Tabelle anzeigen lassen.

Unten links wird Ihnen dann Komfort pur präsentiert: Konfigurieren Sie Ihre Darstellung mit Hilfe der gewünschten Spielgeschwindigkeit und des Detail-Fensters haarklein nach Ihren eigenen Wünschen!

Zu guter Letzt sind auf der rechten Seite noch zwei Buttons zu finden:

Eingriff (Kabine) – Ihnen droht der Kragen zu platzen? Sie hatten nun genug Geduld mit Ihrem Möchtegern-Spielmacher? Oder Sie wollen angesichts einer sicheren Führung einigen Kandidaten aus der zweiten Reihe etwas Spielpraxis verschaffen? Dann greifen Sie ein und rufen das Spielmenü auf. Dort können Sie jederzeit Auswechslungen vornehmen, die Taktik dem Spielverlauf anpassen oder einfach hilfreiche Infos abrufen.

Pause / Weiter (OK) – Klicken Sie hier, wenn Sie die Anzeige und Berechnung der laufenden Partie unterbrechen wollen um Statistiken abzurufen oder Zwischenstände in den anderen Stadien abzurufen.



ACHTUNG: Zur Halbzeit ändert sich die Beschriftung des „Eingriff“-Buttons auf „Kabine“. Sie gelangen dann in das Menü mit der Aufstellung und können nach Ihren Wünschen Änderungen vornehmen. Anschließend kommen Sie zu den Ansprachen, wo Sie die Leistung der ersten 45 Minuten kommentieren können. Ähnlich verhält es sich mit dem „Pause“ / „Weiter“-Button: Nach Spielende verlassen Sie über „OK“ das Match und wechseln in die Nachbesprechung, in der Sie im Bedarfsfall Ihren Jungs noch einmal die Meinung zu der gebotenen Leistung mitteilen können. Abschließend kommen Sie in die Spielnachbetrachtung.



TIPP: Wechseln Sie die eigenen Reihen kräftig durch, wenn das Ergebnis es erlaubt. Spielpraxis ist für die Einsatzbereitschaft und die langfristige Entwicklung Ihrer Kicker von entscheidender Bedeutung! Achten Sie auch auf verwarnte Spieler und schicken Sie diese unter die Brause – bevor der Schiedsrichter Ihnen dies abnimmt...

VII. TIPPS & TRICKS

Top View

1 - VEREIN

Behalten Sie Ihr Vorstandsvertrauen im Überblick! Eine Vertragsverlängerung ist nur möglich, wenn Sie noch über genügend Rückhalt in den eigenen Reihen verfügen. Neben sportlichen und wirtschaftlichen Erfolgen wird Ihr Chef auch jegliche Unterstützung bei der turnusmäßigen Vereinssitzung wohlwollend registrieren...

Gutes Personal ist die halbe Miete! Achten Sie besonders beim Trainerstab auf hohe Kompetenzwerte Ihrer Angestellten. Sie werden häufig genug beim Training aufgrund anderer Termine fehlen und wollen kaum die Verantwortung auf einen Haufen Ahnungsloser übertragen, oder?

Achten Sie auf ausgewogene Vorgaben für Stimmung und Disziplin gemäß Ihrer eigenen Managerwerte. Sie können eigene Defizite z.B. in Psychologie (à Stimmung im Kader) durch besonders „lasche“ und spielerfreundliche Einstellungen ausgleichen.

Nutzen Sie die Team-Events im Monatsplaner, wenn Stimmung und/oder Disziplin

alarmierende Werte erreichen und verhindern Sie so eine etwaige Spielerrevolte.

Sollten Sie beabsichtigen, in der laufenden Saison den Kapitän abzusetzen, so kalkulieren Sie bitte herbe Motivationsverluste bei dem „geschassten“ Teamführer ein...

Vergessen Sie um Himmels willen nicht die Fanbetreuung! Sind die treuesten Anhänger des Vereins mit Ihrer Arbeit nicht einverstanden (à Fanzufriedenheit), so können Sie auch trotz hohen Vorstandsvertrauens entlassen werden! Mit Hilfe von Aktionen wie dem Verteilen von Freikarten, Auswärtzuschüssen und Halbzeitprogrammen können Sie allerdings eifrig Punkte sammeln, ein kompetenter Fanbetreuer wird Ihnen ebenfalls wertvolle Dienste leisten.

2 - TEAM & TAKTIK

Achten Sie bei Variationen der Standard-Spielsysteme darauf, dass Sie in jedem Fall die Außenpositionen besetzen. Ihre Spieler werden während der Matches zwar versuchen, eventuelle Lücken zu schließen, die Laufwege erhöhen sich damit allerdings und Sie laufen Gefahr, vom Gegner eiskalt über die Flanken ausgehebelt zu werden.

Versuchen Sie nach Möglichkeit, die Spieler auf Ihren Idealpositionen einzusetzen und die dafür vorgesehenen Boni auszuschöpfen. Vermeiden Sie hingegen, Kicker auf der „falschen“ Spielfeldseite einzusetzen, denn ein Linksfuß wird z.B. im rechten Mittelfeld nur bedingt sein volles Leistungsvermögen abrufen können.

Nutzen Sie das Pressing nicht exzessiv! Die damit verbundenen Ausdauerverluste sind erheblich und wirken sich nachhaltig auf das Durchhaltevermögen Ihrer Elf aus.

Die Spielweisen „Abwehrriegel“ und „Brechstange“ sind für spezielle Spielsituationen vorgesehen und sind als Standardvorgaben kaum geeignet. Nutzen Sie diese Einstellungen nur in der Schlussphase wirklich wichtiger Partien.

Die Manndeckung leistet besonders gute Dienste, wenn der Gegner über einige wenige spielentscheidende Persönlichkeiten verfügt. So kann ein herausragender Stürmer oder offensiver Mittelfeldspieler effektiv „aus dem Spiel genommen“ werden. Eine Sonderbewachung kann dies noch verstärken.

Lassen Sie eigene Spieler nur fit spritzen, wenn Sie diese wirklich für das anstehende Spiel benötigen. Das damit verbundene Verletzungsrisiko in einem Einsatz ist sehr, sehr groß.

Side View

3 - TRANSFERS

Achten Sie bei Neuverpflichtungen bereits im Vorfeld darauf, dass der avisierte Spieler ins Kaderprofil passt. Skandalnudeln oder übermäßig viele Hauptlinge (Führungsspieler) schaffen unnötige Unruhe und dies wird Ihnen auch entsprechend quittiert werden.

Gehen Sie sorgsam mit finanziellen Zusagen in Verhandlungen um, denn Sie benötigen unter Umständen in der abschließenden Auktion noch einen größeren Puffer im Gehaltsbudget, wenn Sie den Mitbieter nicht unterliegen wollen.

Besonders „teuer“ ist das komplette Deaktivieren von Vertragsoptionen wie Handgeld oder fixer Ablöse. Handeln Sie die Spieler deshalb möglichst nur an die Minimalbeträge, ansonsten werden Sie an anderer Stelle erhebliche Zugeständnisse machen müssen.

Unterschätzen Sie niemals die scheinbar geringen Beträge für Auflauf- und Punktprämien. Diese können sich vor allem bei häufig eingesetzten Spielern schnell zu einem ordentlichen Sümmchen addieren.

Wenn Sie einen Spieler verpflichten und mit dessen Gehaltsvorstellungen die des aktuellen Topverdieners übertreffen, so behalten Sie den Stärkevergleich der beiden Kicker im Auge. Sollte der Neuzugang bei geringerer Stärke besser verdienen, so wird schnell Neid und Missgunst aufkommen.

4 - FINANZEN

Geld regiert die Welt... Agieren Sie bezüglich Ihrer Budgets mit äußerster Vorsicht! Zwar kann ein Donnerwetter des Präsidenten zum Saisonende durch außerordentliche sportliche Erfolge vermieden werden, diese sind aber leider nicht planbar. Auch sollten Sie nicht vergessen, dass Ihr Verein strikt nach wirtschaftlichen Zielvorgaben handelt und somit Kapitalverluste durch Budgetreduzierungen auszugleichen versuchen wird.

Geben Sie nach einem Börsengang nicht zu viele Aktien aus! Warten Sie geschickt auf einen sehr günstigen Kursverlauf und nutzen Sie ein Hoch aus, um möglichst viel Kapital für Ihren Club herauszuschlagen.

Zögern Sie bei auslaufenden Sponsorenverträgen nicht zu lange beim Abschluss mit einem Nachfolger. Wenn Sie ohne diese fest kalkulierten Mittel in eine Saison starten, wird die Budgetvergabe vermutlich sehr ernüchternd ausfallen...

5 - WAS TUN, WENN...

... ich die ANSTOSS-Musik nicht mehr ohne Verstoß gegen das Betäubungsmittelgesetz ertragen kann, mir es ohne Sounduntermalung aber zu still ist in meinen eigenen vier Wänden?

A: Sie können jederzeit eigene Musikdateien in ANSTOSS einbinden. Öffnen Sie dazu im ANSTOSS-Verzeichnis den Ordner „Data“, dann den Ordner „Music“ und kopieren Sie die gewünschten Daten in diesen Ordner. ANSTOSS wird diese Sounds eigenständig einladen.

... mir das ein oder andere Feature nicht gefällt und ich dies den Entwicklern mit Hilfe meines von meinem Urgroßvater geerbten Morgensterns auch mal „vermitteln“ möchte?

A: Sie erreichen uns jederzeit unter der angegebenen Firmenadresse. Bestechung mit Hilfe von Süßigkeiten und Präsentkörben hat sich in der Vergangenheit allerdings als deutlich effektiver erwiesen.

... ich jedes Spiel mit 0:3 verliere?

A: Stellen Sie eine Mannschaft auf, sonst werden alle Spiele gegen Sie gewertet. Sehen Sie bitte dem Handbuchsreiber diesen unverschämten Eintrag nach, er würde hier aber nicht aufgeführt werden, wenn diese Frage nicht schon so häufig gestellt worden wäre...

... ich von ANSTOSS nicht mehr loskomme und so mein Schulabschluss / Lehre / Studium / Beziehung / Job / etc. arg gefährdet ist?

A: Mittlerweile haben sich diverse Selbsthilfegruppen gegründet, dort finden Sie andere Suchtöpfe. Ein Weg aus dieser Abhängigkeit ist indes auch mit Expertenunterstützung noch nicht gefunden worden.

... ich dieses doofe Handbuch nur deshalb lese, weil mein(e) doofe(r) Lebensabschnittsgefährte(in) sich nur noch für dieses doofe ANSTOSS interessiert, mich seitdem links liegen lässt und ich ergründen will warum?

A: Pech gehabt... Der / Die gehört jetzt UNS!!!

... ich mir im beiliegenden Dateneditor eine Supertruppe zusammengebastelt habe, die aber alle nach Ablauf Ihres Vertrages den Verein verlassen und nicht mehr mit mir verhandeln wollen?

A: Belassen Sie es bei „realitätsnah nachempfundenen“ Einstellungen im Editor,

alles andere wird zumindest langfristig keine zählbaren Erfolge mit sich bringen. ANSTOSS lässt sich nur schwer „austricksen“.

... ich Samstagabend per Email einen Problembericht oder eine Frage an ASCARON geschickt habe und Sonntagmorgen noch immer keine Antwort erhalten habe?

A: Wir bemühen uns um ständige Präsenz an der Hotline und im Forum und haben unsere Support-Mitarbeiter intensiven Schlaflosigkeits-Dauertests unterzogen. Allerdings wird es – insbesondere an Wochenenden – ab und an tatsächlich zu Engpässen kommen. Ihre Anfragen werden allerdings grundsätzlich unmittelbar und schnellstmöglich behandelt und beantwortet.

... ich mich zukünftig an Beta-Tests von ASCARON-Produkten vor der Veröffentlichung beteiligen und somit aktiv zur Verbesserung der Produktqualität beitragen möchte?

A: Schauen Sie regelmäßig auf unserer Firmen-Homepage nach entsprechenden Aufrufen Ausschau. Weitere Informationen können Sie dann dort abrufen.

... ich ASCARON meine Vorschläge und Ideen für ANSTOSS 5 zukommen lassen möchte und keinen Morgenstern gerbt habe?

A: Besuchen Sie entweder unser Diskussionsforum im Internet und stellen Sie sich dort der Diskussion oder lassen Sie uns Ihre Vorschläge auf dem Postweg zukommen.

... ein Freund oder Bekannter ebenfalls mit Begeisterung die ANSTOSS 4 Edition 03/04 spielt, allerdings eine Raubkopie benutzt?

A: Handelt es sich bei dem Bekannten um einen unangenehmen und/oder unsympathischen Zeitgenossen, so verpetzen Sie ihn einfach. Lassen Sie uns seine Adresse zukommen, wir regeln den Rest und Sie bleiben unerkannt... Falls Sie zu weniger drastischen Mitteln greifen wollen, so weisen Sie ihn darauf hin, dass deutsche Spieleentwickler wirklich jeden Cent dringend gebrauchen können, sein Geld Gewinn bringend in ANSTOSS 5 reinvestiert wird und er einen äußerst hohen Gegenwert gemessen an Spielzeit und Unterhaltungswert für den Kauf einer Originalversion erhält. Trägt dies keine Früchte, so wenden Sie halt doch Methode Nummer Eins an... Und teilen Sie ihm mit, dass jemand in Gütersloh-Avenwedde gerade ziemlich traurig geworden ist!

... ich einen Rechtschreibfehler im Handbuch gefunden habe?

A: Sie dürfen ihn gerne behalten, der Verfasser hat mittlerweile genug davon und seine Großzügigkeit ist über die Grenzen der Republik hinaus bekannt...

VII. SERVICE & SUPPORT

1 - PROBLEMBEHANDLUNG

F: Das Spiel startet nicht, ich sehe nur einen schwarzen Bildschirm!

A: Bitte rufen Sie zur Eingrenzung Ihres Problems die im ANSTOSS-Verzeichnis liegende Datei „A4Setup“ auf und entfernen Sie die Häkchen bei den Einträgen „Vollbild“ und „Intro anzeigen“. Starten Sie ANSTOSS erneut und berichten Sie dann unserer Hotline von dem Ergebnis. Weitere Ursachen können sein: veraltete Grafikkartentreiber (bitte neuere installieren!) bzw. weitere Programme, die im Hintergrund laufen, insbesondere Antivirenprogramme (bitte vor dem Spielstart deaktivieren).

F: Die Anzeige der 3D-Szenen ist völlig verzerrt bzw. flimmert ungemain!

A: Bitte prüfen Sie zunächst den Speicherumfang Ihrer Grafikkarte und prüfen Sie, ob Ihr System die Mindestvoraussetzungen von ANSTOSS erfüllt. Sie können diese sowohl in diesem Handbuch als auch auf der Verpackung einsehen. Vergewissern Sie sich außerdem, ob Sie die aktuellen Treiber für Ihre Grafikkarte installiert haben.

F: Das Spiel stürzt direkt nach dem Start ohne Fehlermeldung ab!

A: Bitte rufen Sie zur Eingrenzung Ihres Problems die im ANSTOSS-Verzeichnis liegende Datei „A4Setup“ auf und entfernen Sie die Häkchen bei den Einträgen „Musik aktivieren“ und „Sound aktivieren“. Starten Sie ANSTOSS erneut und berichten Sie dann unserer Hotline von dem Ergebnis.

F: Nach längerer Spielzeit erreichen die gespeicherten Spielstände immense Größen!

A: Dies ist aufgrund der erheblichen statistischen Datenmengen nicht zu vermeiden. Bitte löschen Sie nicht mehr benötigte Spielstände um unnötigen Platzverbrauch auf der Festplatte zu vermeiden.

F: Das Spiel stürzt beim Speichern ohne Fehlermeldung ab!

A: Prüfen Sie den restlichen Festplattenspeicherplatz auf der Partition, auf der sich die ANSTOSS 4 Edition 03/04 befindet. Reicht der verbleibende Platz nicht aus, so kann diese Aktion nicht mehr ausgeführt werden und beendet das laufende Spiel.

F: Bei Spielstart wird auf mein CD-Laufwerk zugegriffen, danach erfolgt allerdings ein Programmabbruch!

A: Unter Umständen kann hier die Kopierschutzabfrage auch bei Originalversionen

eine Fehlerquelle sein. Bitte stellen Sie sicher, dass Sie kein virtuelles CD-Rom-Laufwerk auf Ihrem Rechner installiert haben. Diese werden häufig bei der Installation von Brennsoftware (wie z.B. Nero, CloneCD etc.) mitinstalliert und können einen fehlerhaften Zugriff auf das CD-/DVD-ROM-Laufwerk verursachen. Unter Umständen können auch Antivirenprogramme Falschmeldungen verursachen, die einen Spielstart verhindern. Bitte deaktivieren Sie diese in diesem Falle für die Dauer des Spiels. Bitte prüfen Sie die CD nach Möglichkeit auf dem System eines Freundes oder Bekannten. Sollte das Spiel dort problemlos starten, so melden Sie sich bitte bei unserer Hotline.

2 - TECHNISCHER SUPPORT

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.

Sollten Sie also wider Erwarten ein Problem im Betrieb der ANSTOSS 4 Edition 03/04 feststellen, so steht Ihnen unser Service unter

+49 (0) 52 41 / 96 69 0

(von Montag bis Freitag, 14 - 17 Uhr)

zur Verfügung. Bitte halten Sie dafür die Hardware-Informationen zu Ihrem Rechner bereit.

Sie können uns alternativ auch per E-Mail erreichen:

Service_A4E@ascaron.com

Wenn Sie uns auf diesem Wege kontaktieren möchten, so legen Sie bitte Ihrer Nachricht ebenfalls die grundlegenden Hardwareinformationen zu Ihrem Rechner bei. Wir bitten zudem dringend darum, die Datei „DXDiag.txt“ beizufügen. Sie erstellen diese, indem Sie das DirectX-Diagnoseprogramm ("DXDiag") starten. Sie können es wie folgt starten:

- 1.) Unten links unter Windows auf "Start" klicken, dann auf "Ausführen"
- 2.) Geben Sie "dxdiag" ein und klicken Sie auf "Ok".

Das DirectX-Diagnoseprogramm sollte so gestartet werden. Bitte haben Sie dabei etwas Geduld. Anschließend können Sie jetzt unten auf "Alle Informationen speichern..." klicken und dann wird die Datei DXDiag.txt erstellt. Bitte fügen Sie diese Datei Ihrer E-Mail bei.

Natürlich stellen wir Ihnen auch eine Postanschrift und Faxnummer zur Verfügung:

ASCARON Entertainment GmbH

Verler Str. 6

D-33332 Gütersloh

Fax: +49 (0) 52 41 / 96 66 110

3 - KUNDENSERVICE

Neben unserem technischen Support bieten wir Ihnen zusätzlich ein kostenloses Internet-Forum an, vornehmlich zur Lösung spielerischer Probleme und der Suche nach Tipps & Tricks.

Sie erreichen uns im WWW unter:

<http://www.ascaron-forum.de>

Unsere Garantiebedingungen (am Ende dieses Handbuchs) gelten nicht für die Beschädigung der Spieldisc durch unsachgemäße Behandlung. Für den Fall, dass Ihr Originaldatenträger durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird, bieten wir Ihnen jedoch gegen eine Aufwandspauschale von 10 Euro den Austausch Ihres Datenträgers an. Für diesen Austausch steht Ihnen ebenfalls unser Service unter

+49 (0) 52 41 / 96 69 0

(von Montag bis Freitag, 14 - 17 Uhr)

zur Verfügung, um Ihren Fall von einem unserer Mitarbeiter aufnehmen zu lassen. Dort erhalten Sie auch alle weiteren Informationen zum Austauschservice.

Wir können den Austauschservice insgesamt nur für zwei Kalenderjahre nach Erstveröffentlichung eines Titels aufrechterhalten. Für ältere Titel übernehmen wir keine Garantie. Der Austauschservice ist eine freiwillige Leistung der ASCARON Entertainment GmbH, es besteht kein rechtlicher Anspruch auf den Austausch.

IX. CREDITS

Project Management

Guido Eickmeyer
Project Management, Lead GameDesign

Concept

Ingo Bertram
Detailkonzeption Management

Stefan Gebenus
Detailkonzeption Interface

Roman „Malcom“ Grow
Detailkonzeption Szenenmodus

Mario Endlich
Detailkonzeption Spielberechnung

Lead Programmer

Matthias Schiller
Supervision Programmierung, Logikprogrammierung

Programmers

Carsten Stolpmann
Logikprogrammierung

Christian Bohnebeck
Logikprogrammierung, Screenprogrammierung

Maik Delitsch
3D-Implementierungen, technische Lokalisation

David Klein
Logikprogrammierung, Screenprogrammierung

Markus Mohr
Logikprogrammierung, Screenprogrammierung

Stephan Hodes
Grafikprogrammierung 3D, Engine-Adaption

Matthias Süß
Programmierung Szenenmodus, Logikprogrammierung

Dennis Kurz
Programmierung Szenenmodus, Animationsvorbereitung

Ingo Biermann
Programmierung Editor, Programmierung Datenbank

Lead-Graphics

Monika Krawinkel
Supervision Grafik 2D, Grafik 2D

Graphics

Jürgen Venjakob
Grafik 2D

Alexander Schonka
Modelling & Texturierung & Characterdesign & Animation

Torsten „Noogie“ Asholt
Modelling & Texturierung für Stadien und Gelände

Jörg Delbrügge
Modelling & Texturierung für Stadien und Gelände

Sebastian Cosor
Animation

Marcus Salinski
Modelling & Texturierung Locations, Animation

Guido Neumann

Modelling Stadien, Animation

Jost Schweinfurther

Characterdesign

QA-Leitung ANSTOSS

Mario Endlich

Supervision QA, Programmierung Ereignisse

Lead-QA

Ronny Harzendorf

Supervision QA

Roman Grow

Supervision QA

QA

Daniel Zimmermann

Tester

Harun Kiyak

Tester

Jörg Beilschmidt

Tester

Mark Kieschke

Tester

Markus Reiser

Technische QA

Siyamed Serhanoglu

Tester

Tanja Bruns

Testerin

Service & Support

Mirko Worsley

Benjamin Vogt

Sound

Dag Winderlich

Sound & Effects

Frank Neuhaus

Music

Christian Bleissem

Effects

Andreas Wehmhöner

Sprecher

Rolf Rotthaus

Sprecher

Homepage

Jürgen Venjakob

Fotos

Jürgen Dünhölter

Handbuch & Texte

Guido Eickmeyer

Engine

Bastian Clarenbach

Hendrik Grüne

Company

Entwicklungsleitung & Geschäftsleitung

Holger Flöttmann

Product Management

Christian Franke

Guido Eickmeyer

Technical Director

Kay Struve

QA Director

Torsten Allard

Graphic Research

Mark Külker

Beta-Test Tools

Bastian Clarenbach

Daniel Balster

Externe Ressourcen

Metric Minds - Motion Capturing

Spellcraft - Graphics

Animagic - Graphics

Partner & Sponsoring

Reinert - Die Privat-Fleischerei

Welling Sportmarketing

Molten

T-Online

Sport1.de

EMP

Weitere Beteiligte

Andreas Jurtsch

Benjamin Finke

Bob Stopfkuchen

Daniel Balster

Daniel Lieske

Eric Deters

Frederik Kollmeier

Heiko Köhler

Irina Hoffmann

Jan Grocholl

Jan Kraneis

Janine Kranzmann

Jens Zimmermann

Lars Bornemann

Michael Kopietz

Michel Dumont

Moritz Bär

Rafael Wrobel

Ralf Rüdiger

Roger Boerdijk

Thomas Werth

Tim Plöger

Ulf Winkelmann

Verwendete Software

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and Thomson multimedia

Uses ZLib (C) 1995-2002 Jean-loup Gailly and Mark Adler

Uses Inno Setup (C) 1998-2002 Jordan Russell

Besonderer Dank an

Unsere über 200 eifrigen und aktiven Beta-Tester

Unsere einzigartige Community

Unsere Frauen und Freundinnen

Lizenz- und Garantiebedingungen

§ 1 Geltungsbereich

Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Ascaron Entertainment GmbH („Ascaron“) mit Sitz in Gütersloh, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computerspiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsbedingungen oder Garantieerklärungen jeglicher Art zu Lasten von Ascaron abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

Das Computerspiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

Ascaron behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Computerspiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Computerspiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Vervielfältigung, Sicherungs- und Ersatzkopien, Originaldatenträger

Der Kunde darf von dem gelieferten Computerspiel KEINE Kopien, insbesondere Sicherungskopien anfertigen. Erlaubt sind nur für die Benutzung des Computerspiels notwendige Vervielfältigungen wie die Installation des Computerspiels vom Originaldatenträger auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware, soweit diese vom Kopierschutz nicht verhindert wird, sowie das Laden des Computerspiels in den Arbeitsspeicher.

Ebenfalls untersagt in das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials.

Nach Installation des Computerspiels auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware darf der Originaldatenträger nur noch als Sicherheitskopie und zu rein archivari-schen Zwecken verwendet werden.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

Der Kunde darf das gelieferte Computerspiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

Der Einsatz des überlassenen Computerspiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines

sonstigen Mehrstationen-Rechnersystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

Die Rückübersetzung des im Computerspiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die rechtmäßige Spielnutzung verhindert und Ascaron trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Computerspiels entfernt werden. Für die Verhinderung rechtmäßiger Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Der Kunde muss Ascaron die Vornahme der entsprechenden Programmänderung schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursachen sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderungen umfassen.

Andere als die in Abs. 2 geregelten Programmänderungen zum Zwecke der sonstigen Fehlerbeseitigung sind nur zulässig, wenn das geänderte Programm allein im Rahmen des eigenen Gebrauchs eingesetzt wird. Zum eigenen Gebrauch im Sinne dieser Regelung zählt insbesondere der private Gebrauch des Kunden. Daneben zählte zum eigenen Gebrauch aber auch der zu beruflichen oder erwerbswirtschaftlichen Zwecken dienende Gebrauch, sofern er sich auf die eigenen Verwendung durch den Kunden beschränkt und nicht nach außen hin in irgendeiner Art und Weise gewerblich verwertet werden soll.

Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Computerspielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

Im Falle eines ggf. vorhandenen Editors ist es dem Kunden gestattet, Spieländerungen herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei die folgenden Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Computerspiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spieldatei enthalten; (c) sie dürfen weder Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetz) verletzen; (d) die Nutzung und Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für einen ggf. vorhandenen Editor und andere Tools wird kein Support gemäß § 10 geleistet.

Mit Zustimmung von Ascaron, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Ascaron und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

Sofern dies durch die Lizenz- und Garantiebedingungen nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an einer andere Person (z.B. über E-mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials eine Urheberrechtsverletzung dar, die von Ascaron zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

Der Kunde darf das Computerspiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte weiterveräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Im Falle der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

Der Kunde darf das Computerspiel nicht an Dritte weiterveräußern oder verschenken, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Garantie

Ascaron garantiert, dass der Originaldatenträger des Computerspiels bei sachgemäßer Behandlung für die Dauer von zwei Jahren ab dem durch Quittung nachgewiesenen Erwerbsdatum frei von Material- und Fabrikationsmängeln ist. Eine unerhebliche Minderung des Wertes oder der Tauglichkeit bleibt außer Betracht. Diese Garantie erlischt, wenn der Kunde den Originaldatenträger - auch unbeabsichtigt - beschädigt.

Eine über die Garantie gem. Abs. 1 hinausgehende Garantie oder Gewährleistung besteht nicht. Insbesondere garantiert oder gewährleistet Ascaron nicht, dass das Computerspiel zeitlich unbegrenzt und/oder fehlerfrei funktioniert und den Bedürfnissen des Kunden entspricht. Dies gilt insbesondere für künftige Hardwaresysteme, welche die in diesem Benutzerhandbuch genannten Systemanforderungen erheblich übersteigen

Tritt trotz sachgemäßer Behandlung innerhalb des in Abs. 1 genannten Garantiezeitraums ein nicht unerheblicher Material- oder Fabrikationsmangel an dem Originaldatenträger auf, so kann der Kunde die Lieferung eines mangelfreien Originaldatenträgers verlangen. Die in Satz 1 genannten Rechte können nur innerhalb von zwei Wochen nach Ablauf des Garantiezeitraums geltend gemacht werden.

Weitere Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen. Insbesondere ist Ascaron nicht zum Ersatz von Mangelfolgeschäden, d.h. von nicht unmittelbar in Mängeln des Originaldatenträgers, des Benutzerhandbuchs oder dem sonstigen Begleitmaterial bestehenden Schäden verpflichtet.

Eine etwaige Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz bleibt unberührt (§ 14 ProdHG).

§ 10 Technischer Support; Kundenservice

Der von Ascaron gewährte technische Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

Wird der Originaldatenträger durch den Kunden beschädigt oder zerstört, so bietet Ascaron dem Kunden einen Austauschservice an. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt „Kundenservice“ genauer beschrieben.

§ 11 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 12 Schlussbestimmungen

Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Ascaron und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Ascaron und dem Kunden ist – soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat – der Geschäftssitz von Ascaron. Ascaron ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Ascaron und dem Kunden – soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist – ist der Geschäftssitz von Ascaron.

Windows98 SE, Windows 2000, Windows ME, Windows XP und DirectX sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Pentium III ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation. Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. © 2003 Anstoss 4 Edition 03/04, Entwickelt von Ascaron. Ascaron und das Ascaron-Logo sind Warenzeichen der Ascaron Entertainment GmbH. Alle anderen Warenzeichen und Logos sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt in Deutschland.